

The background is a complex, abstract composition. It features a large, stylized lens or camera aperture on the right side, with concentric circles and a bright blue light source in the center. The lens has text like 'LENS MADE' and '10-35 mm' visible. Overlaid on this are various geometric shapes, including triangles and diamonds, in shades of orange, red, and purple. The overall color palette is dark, with vibrant highlights from the lens and geometric patterns.

MAGIX

FOTO & GRAFIK DESIGNER

Handbuch Deutsch

Copyright

Die vorliegende Dokumentation ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, bleiben vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation darf ohne schriftliche Genehmigung des Urheberrechtsinhabers in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden.

Sämtliche Wiedergaberechte bleiben vorbehalten. Irrtum und inhaltliche Änderungen sowie Programmänderungen vorbehalten.

Copyright © Xara Group Ltd., 1994 – 2017 Alle Rechte vorbehalten.

Xara ist ein eingetragenes Warenzeichen der Xara Group Ltd.

Xara Group Ltd. ist ein Konzernunternehmen der MAGIX Software GmbH

MAGIX ist eingetragene Marke der MAGIX Software GmbH.

MAGIX Foto Designer 7: Copyright © MAGIX Software GmbH, 2000 – 2017.

Bei den übrigen genannten Produktnamen kann es sich um eingetragene Marken des jeweiligen Herstellers handeln.

This product uses MAGIX patent pending technology.

Die Lizenzbedingungen werden während der Installation gezeigt und können auch über www.magix.com aufgerufen werden.

Inhaltsverzeichnis

Copyright	2
Kundendienst	14
Einführung in MAGIX Foto & Grafik Designer	16
Willkommen bei MAGIX Foto & Grafik Designer	16
Was ist neu in MAGIX Foto & Grafik Designer?	16
Update-Service	23
Terminologie	24
Windows-Terminologie	25
Weitere Informationsquellen	27
Erste Schritte	29
Programmoberfläche	29
Zeichen-Werkzeuge	31
Objektbasiertes Design	37
Auswahl-Werkzeug	38
Kontextmenüs (Rechtsklick)	40
Vorlagen & Cliparts verwenden	40
Online-Content-Katalog	41
Lokale Design-Galerie	43
Grundfarben	44
Fotos	50
Text	52
Seitengröße	56
Arbeit speichern & exportieren	56
Automatische Sicherheitskopien	57
Gruppen	57
Wiederholte Objekte	58
Ebenen	58
Arbeiten mit Dokumenten	59
Ein neues Dokument beginnen	59
Öffnen eines vorhandenen Dokuments	60
Ausgewähltes Dokument und Titelleiste	61
Symbolleisten	61
Infoleiste	62
Hauptwerkzeuggeste	62

Lineale	62
Statusleiste	63
Die Anzeigen	63
X-Y-Koordinaten	63
Normal/Vollbildmodus	64
Mehrere Fenster öffnen	64
Zoomwert ändern	65
Verschieben von Dokumenten innerhalb des Fensters	67
Seitengröße ändern	67
Mehrseitige Dokumente	71
Dokumente speichern	76
Dokument schließen	76
Automatische Sicherheitskopien	77
Bildschirmraster	80
Lineale	81
Maßeinheiten	82
Dezimalzeichen und Tausender-Trennzeichen	85
Regler „Ansichtsqualität“	86
Strg (Steuerung)-Taste	87
Galerien	87
Objekte benennen	94
Die Namen-Galerie	95
Exporte, Unterteilungen (Slices) und Ausdehnen	97
Objekte mithilfe der Namen-Galerie auswählen	99
Rückgängig und Wiederherstellen	100
Linien und Formen zeichnen	102
Linien oder Formen zeichnen	102
Das Freihand- & Pinselwerkzeug	102
Linien/Formen mit dem Freihand & Pinsel-Werkzeug bearbeiten	104
Das Linien- und Pfeil-Werkzeug	107
Formerstell-Werkzeug	108
Form-Werkzeug	110
Linien verlängern	113
Linie abschließen	113
Ankerpunkt neu hinzufügen	113
Mehrere Ankerpunkte auswählen	114
Ankerpunkte löschen	115
Ankerpunkte bewegen	115
Begrenzung der Linie	117

Kurven ändern	118
Umwandlung einer geraden Linie in eine Kurve (und umgekehrt)	119
Linien verbinden	120
Formen auftrennen	121
Linienstärke ändern	122
Linien mit variabler Breite	123
Linien-Galerie	124
Pinsel	127
Objekte auswählen	132
Auswahl-Werkzeug	132
Objekte auswählen	133
Per Doppelklick Werkzeuge wechseln	136
Ausgewählte Objekte identifizieren	137
Objekte verbergen	138
Objekte sperren	139
Objekte auf „Solo“ schalten	139
Arbeiten mit Objekten	140
Objekte bewegen	140
Objekte aus dem Dokument entfernen	144
Duplizieren und Klonen	145
Objekte nach hinten oder vorne bringen	146
Objekte drehen	148
Skalieren von Objekten (Größenänderung)	150
Objekte spiegeln	153
Dehnen und Stauchen von Objekten	153
Automatisches Ausrichten (Snapping)	154
Hilfsobjekte und Hilfslinien	159
Übersicht der Tastaturkürzel auf dem Ziffernblock	161
Gruppieren und Gruppen auflösen	161
Fotogruppen	163
Bearbeiten innerhalb von Gruppen	163
Weitere Gruppenarten	165
Weiche Gruppen	165
Ausrichtung	166
Kopieren von Stilen - Attribute einfügen	170
ClipAnsicht	171
Wiederholte Objekte	172
Hyperlinks hinzufügen	176

Konflikte im Seitenlayout	178
Arbeiten mit Formen	179
Zeichen-Werkzeuge für Formen	179
Smart-Formen	179
Rechtecke und Quadrate erstellen	185
Kreise und Ellipsen erstellen	186
Polygone und Sterne erstellen	187
Formen kombinieren	190
Formen zusammenfügen	193
Formen bearbeitbar machen	195
Objekte verzerren	196
Dehnen und Stauchen von Objekten	196
Objekte neigen	197
Das Verzerren-Werkzeug	198
Randunschärfe (Verblassen)	202
Seiten- & Ebenen-Galerie	203
Seiten- & Ebenen-Galerie	203
Seiten	208
Ebenen	208
Ebenen-Aktionen	211
Besondere Ebenen	213
Objekte	213
Ebenen und Objekte verbergen	215
Objekte und Ebenen sperren	215
Solo-Modus	216
Alle anzeigen & Alle entsperren	216
Objekte zwischen Ebenen bewegen	217
Arbeiten mit Farben	218
Farbleiste	218
Drag & Drop von Füll- und Linienfarben	220
Objektfarben bearbeiten	221
Der Farbeditor (einfache Ansicht)	222
Farbeditor im Detail	224
Farben im Farbeditor exakt bestimmen	225
Farbmodelle	226
Druck- und Bildschirmfarben	227
Lokale und benannte Farben	228

Eigene Farbschemata erstellen	228
Neue benannte Farben erstellen	229
Farben ersetzen	230
Benannte Farben bearbeiten	232
Normale Farben, Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben	234
Abtönung, Schattierung oder verknüpfte Farbe herstellen	236
Farben und Paletten importieren	237
Farben-Galerie	238

Arbeiten mit Text 239

Einleitung	239
Terminologie	240
Das Text-Werkzeug	241
Das Schriftarten-Menü	243
Google-Schriftarten	246
Symbole	247
Schriftart ersetzen	249
Einfacher Text	250
Text in einer Spalte	250
Textbereiche	251
Text entlang einer Kurve	253
Text bearbeiten	255
Rechtschreibprüfung	257
Autokorrektur	259
Suchen & Ersetzen	259
Text mithilfe von weichen Gruppen synchronisieren	260
Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge	261
Text abweisende Objekte	265
Verankerte Grafiken	267
Eingebettete Grafiken	271
Aufzählungen und Nummerierte Listen	273
Formatvorlagen	279
Textattribute anwenden	285
Textdarstellung kopieren	290
Kopieren und Einfügen von formatiertem Text (RTF)	291
Aktuell verwendete Schriftarten anzeigen	291
Text in bearbeitbare Formen konvertieren	292
Schriftarten-Galerie	292
Schriftarten und PDF	295
Schriftarten einbetten	295

Füllungen	296
Einführung	296
Füll-Werkzeug	297
Einfarbige Füllungen	300
Lineare Verlaufs-Füllungen	301
Kreisförmige Füllungen	302
Elliptische Füllungen	302
Kegelförmige Füllungen	302
Diamant-Füllungen	302
Dreifarb-Füllungen	303
Vierfarb-Füllungen	303
Bitmap-Füllungen	303
Fraktalfüllungen	306
Mehrfache Farbverläufe	307
Füll-Galerie	308
Transparenz	310
Anwendung einer gleichmäßigen Transparenz	311
Verlaufstransparenz anwenden	312
Mehrstufiger Transparenzverlauf	312
Transparenztypen	312
Optimieren	315
Profil	316
Bitmaps	317
Anfasser/Auflösung	317
Transparenz auf mehreren Objekten	317
Deckkraft-Masken	318
Schatten	322
Schatten-Werkzeug	322
Schatten erstellen	323
Farbgebung oder Fülleffekt von Schatten ändern	325
Schatten zu Formen konvertieren	326
Schatten entfernen	326
Schatten auf mehrere Objekte legen	326
Objekte markieren mithilfe des Schatten-Werkzeugs	327
Schatten auf andere Objekte kopieren	327
Kanten	328
Kanten-Werkzeug	328

Kante erstellen	328
Kante bei mehreren Objekten erstellen	329
Kanten modifizieren	329
Kanten entfernen	332
Konturen	333
Kontur-Werkzeug	333
Objekte mit Konturen versehen	333
Konturen in Formen umwandeln	337
Konturen entfernen	337
Fotobereiche und Masken	338
Masken oder Fotobereiche?	338
Bereiche und Masken erstellen	338
Weiche Masken	339
Fotobereich- und Masken-Werkzeuge	339
Bearbeitungen, die eine Maske verwenden	341
Bearbeitungen, die Fotobereiche verwenden	341
Erweitert	344
Überblendungen	345
Einführung	345
Verwenden des Überblenden-Werkzeugs	346
Überblendungen entfernen	352
Arbeiten mit Fotos	353
Einleitung	353
Foto-Objekte	353
Fotogruppen	353
Foto-Grids	354
Fotos importieren	357
Fotoauflösung	361
Kopien ohne zusätzlichen Speicherbedarf	362
Bitmap-Galerie	362
Eingebettete JPEG-Dateien	365
Fotos zusammenfügen und mischen	366
Ein Beispiel unter Nutzung eines Fotobereichs	367
Anzeigequalität für Fotos	369
Fotos speichern und exportieren	370
Fotobearbeitungs-Attribute	371
Umriss eines Fotos bearbeiten	372

Fotos beschneiden	373
Magnetisches Auswahl-Lasso	374
Screenshots	376
Fotos einfärben	378
Foto-Filter Voreinstellungen	379
Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen	381
Horizonte begradigen	383
Externe Foto-Editoren einbinden	384
Skaliertes Foto in voller Größe anzeigen	385
Foto auf volle Größe bringen	385
Fotos und Bitmaps optimieren	386
Objekte oder Zeichnungen in Bitmaps umwandeln	389
Foto-Dokumente	389
Foto-Dateien bearbeiten	391
Fotos vektorisieren	392
Deckkraft-Masken	395
Fotowerkzeug	396
Gemeinsame Foto-Funktionen	396
Verwenden des Foto-Werkzeugs	397
Verbessern-Werkzeug	398
Beschneidungs-Werkzeug	407
Foto-Klon-Werkzeug	409
Reparaturpinsel	412
Effektpinsel	413
„Rote-Augen-entfernen“-Werkzeug	414
Live-Effekte	416
Inhaltsabhängige Foto-Skalierung	421
Tonwertkorrektur	426
Panoramafunktion	434
Perspektivenkorrektur-Werkzeug	436
Exif-Werkzeug	437
Bemerkungen zum Foto-Werkzeug	438
Radier-Werkzeug	439
Radier-Werkzeug	439
Stiftgröße	439
Hintergründe entfernen	439
Weiches Radieren	441
Formbearbeitung	441

Nicht-destruktive Bearbeitung	442
3D-Extrusions-Werkzeug	444
Form extrudieren	444
Infoleiste Extrusions-Werkzeug	445
Texturen und Fotos	448
Text extrudieren	449
3D-Extrusionsattribute kopieren	449
Schatten hinzufügen	450
Webgrafik	451
Buttons, Banner und andere Webgrafiken erzeugen	451
Dehnbare Objekte	452
Textfelder	453
Foto-Auflösung - Alles automatisch	454
Arbeiten mit Vorlagen	455
Fotos ersetzen	455
Fotos im Rahmen anpassen	456
Fotos bearbeiten	456
Text ändern	457
Farben ändern	458
Seitengröße von Vorlagen ändern	460
Seitengröße	460
Seiten hinzufügen	460
Animationen	461
Einführung	461
Grundsätzliches zu Flash-Animationen	463
Ihre erste Animation	464
Exportieren einer Flash-Datei	466
Animationen als AVI exportieren	468
Animierte GIFs erstellen	469
Animationseigenschaften	469
Frame-Galerie	471
Fotos	473
Animations-Framerate und Tween Schritte	475
Ausschnitte animieren	476
Animationsgeschwindigkeit	477
Flüssigkeit der Animation	478
Drehung	479

Namen-Galerie	481
Gruppen	483
Welche Features aus MAGIX Foto & Grafik Designer werden von Flash unterstützt?	483
Animation mit Farbveränderungen	486
Transparenz	487
URLs in Flash	487
Erweiterte Flashbefehle	488
Flash-Animation - Zusammenfassung	490
Drucken	491
Druckränder anzeigen	491
Drucker auswählen und einstellen	491
Drucken-Dialog	492
Druckoptionen: Ausgabe	495
Druckoptionen: Layout	497
Importieren und Exportieren	499
Allgemeine Hinweise zum Exportieren und Importieren	499
Unterstützte Dateiformate für Import und Export	500
Dateien importieren	504
Dateien exportieren	508
PDF-Export	513
Übersicht JPEG, PNG, GIF und BMP Export-Dialog	528
Exportdialog für andere Bitmaps	535
Foto & Grafik Designer anpassen	537
Ändern des leeren Vorlagendokuments	537
Optionen im Menü „Extras“	537
Allgemein	538
Raster und Lineal	542
Internet	543
Maus	545
Seitengröße	547
Sicherheitskopien	548
Effekte & Plug-ins	549
Fotobearbeitung	550
Skalierung	551
Einstellungen	552
Einheiten	554
Ansicht	555

Symbolleisten	557
Galerien an-/abdocken	561
Ursprüngliche Werkzeugleisten/Galerien wiederherstellen	561
Menüs und Tastaturkürzel	562
Einführung	562
Menü Datei	562
Menü Bearbeiten	566
Menü Anordnen	569
Einfügen-Menü	573
Menü Extras	574
Menü Bereitstellen	577
Menü Fenster	577
Menü Hilfe	580
Tastaturkürzel	582
Index	588

Kundendienst

Lieber MAGIX Kunde,

es ist unser Ziel, Ihnen jederzeit komfortable, schnelle und lösungsorientierte Hilfestellung zu leisten. Dafür stellen wir Ihnen ein umfassendes Angebot zur Verfügung:

- **Unbegrenzter Web-Support:** Als registrierter Kunde von MAGIX erhalten Sie unbegrenzten Web-Support über das komfortabel gestaltete MAGIX Service-Portal support.magix.net. Hier haben Sie Zugang zu einem intelligenten Hilfeassistenten, hochqualitativen FAQs, Patches und Erfahrungsberichten, die fortlaufend aktualisiert werden. Einzige Voraussetzung zur Nutzung ist die Registrierung Ihres Produktes auf www.magix.de.
- **Online-Community als Soforthilfe und Austauschplattform:** Die Online-Community www.magix.info steht Ihnen als MAGIX Kunde kostenlos unbegrenzt zur Verfügung. Die Community umfasst über 150.000 Mitglieder und beinhaltet die Möglichkeit, Fragen zu MAGIX Produkten an die Community zu stellen oder aber über die Suchfunktion nach spezifischen Themen oder Antworten zu suchen. Der Wissens-Pool enthält neben Fragen & Antworten ein Lexikon, Videoanleitungen (Tutorials) und ein Diskussionsforum. Die vielen Experten, die tagtäglich auf www.magix.info zu finden sind, garantieren schnelle Antwortzeiten von teilweise nur wenigen Minuten.
- **E-Mail-Support für MAGIX Produkte:** Für jedes neue MAGIX Produkt erhalten Sie ab Kaufdatum automatisch 12 Monate kostenlosen Kundendienst per E-Mail.
- **Premium E-Mail-Support:** Für einen priorisierten Support oder aber wenn Sie möchten, dass Sie das Supportteam bei der Lösung von nicht MAGIX bezogenen Hardwareproblemen unterstützt, können Sie optional ein Ticket für Premium E-Mail-Support erwerben. Bitte gehen Sie dazu auf die MAGIX Supportseite <http://support.magix.net> und klicken nach dem Login in der Navigation auf „Zugangscode erwerben“. Das Ticket bezieht sich auf einen bestimmten Problemfall, bis dieser gelöst ist, und ist nicht auf eine E-Mail beschränkt.

Bitte beachten Sie: Um den Premium E-Mail-Support und den kostenlosen Produkt-E-Mail-Support via Internet in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie Ihr MAGIX Programm mit der Seriennummer registrieren. Die Seriennummer finden Sie auf der Hülle der Installations-Disc (bzw. auf der Innenseite der DVD-Box).

- **Zusätzlicher Telefonkundendienst:**
Über die zahlreichen kostenlosen Kundendienstleistungen hinaus steht Ihnen kostenpflichtig der Kundendienst auch per Telefon zur Verfügung.

Sie erreichen den MAGIX Kundendienst telefonisch unter:

DEUTSCHLAND

Tel.: 0900-17 71 115
 (1,24 EURO/Min. aus dem Festnetz von T-Home (*),
 werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

Post: MAGIX Support
 Postfach 200914
 01194 Dresden

ÖSTERREICH

Tel.: 0900-45 45 71
 (1,56 EURO/Min. (*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

SCHWEIZ

Tel.: 0900-45 45 71
 (1,50 CHF/Min. (*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

(*) Die Gesprächspreise können je nach Anbieter variieren und sind aus dem Mobilfunk oft erheblich höher.

MAGIX Vertrieb

Unser MAGIX Vertrieb ist werktags für Sie erreichbar und ist Ihnen bei folgenden Anfragen und Problemen behilflich:

- Bestellungen
- Produktberatung (vor dem Kauf)
- Upgrade-Anfragen
- Retourenabwicklung

Tel: +49 5741 3455-31
 Montag – Freitag: 9:00 Uhr – 12:30 Uhr und 13:15 Uhr – 17:30 Uhr

E-Mail: infoservice@magix.net

Post: MAGIX GmbH & Co. KGaA
 Borsigstr. 24
 32312 Lübbecke

Einführung in MAGIX Foto & Grafik Designer

Willkommen bei MAGIX Foto & Grafik Designer

MAGIX Foto & Grafik Designer ist ein umfangreiches, einfach zu bedienendes Programm zur Bearbeitung von Fotos, Erstellung von Grafiken sowie hochkomplexen Illustrationen, bis hin zu mehrseitigen Dokumenten.

Beim Erstellen von Webseiten unterstützt Sie MAGIX Foto & Grafik Designer beim weboptimierten Ausgeben von Fotos und Grafiken und der Erstellung von Flash-Animationen.

Anhand der großen Auswahl an professionell gestalteten Vorlagen in der programminternen Design-Galerie können gestalterische Wünsche schnell und bequem umgesetzt werden.

Was ist neu in MAGIX Foto & Grafik Designer?

Foto

Einfaches Bewegen, Drehen und Skalieren für Fotos

Wenn Sie mit dem Foto-Werkzeug ein Foto auswählen, sehen Sie einige neue Anfassers am Foto, um es zu skalieren, zu drehen und zu beschneiden. Das ist viel einfacher und intuitiver, als das Füll-Werkzeug für diese einfachen, aber häufigen Aktionen zu benutzen und es verhält sich auch schlauer: es wird dafür gesorgt, dass niemals Lücken um die Kanten eines Fotos entstehen, wenn Sie es innerhalb seiner Umriss verschieben. Protipp: Das ist auch super für Horizontbegradigung!

Neuer Foto-Effekt Crossentwicklung

Erzeugen Sie dramatische Kontrast- und Sättigungs-Effekte mit dieser neuen Option in der Infoleiste des Fotos-verbessern-Werkzeugs, diese simulieren einen traditionellen fotografischen Effekt, der durch die Verwendung der falschen Chemikalien erreicht wird (Digitale Bildbearbeitung wie in Foto & Grafik Designer erzielt den selben Effekt durch die Manipulation der RGB-Farbkanäle).

Neue Transparenzmodi (Farbig abwedeln und nachbelichten)

Wir haben zwei neue Transparenzmodi hinzu gefügt, kompatibel mit dem W3C-Standard: Abwedeln (ein allgemeines Aufhellen) und Nachbelichten (ein generelles Verdunkeln).

Verbesserungen am EXIF-Werkzeug

Das EXIF-Werkzeug wurde verbessert, so dass es nun IPTC- und SMP-Tags unterstützt.

Foto-Filter-Voreinstellungen

Eine wunderbar einfache und schnelle Methode, beliebte Effekte auf Ihre Fotos anzuwenden.

Sie finden mehr als 25 vorgefertigte Effekte im Content-Katalog (Komponenten > Bildquellen > Foto-Filter-Voreinstellungen) Wählen Sie einfach Ihre Foto aus und klicken auf „Importieren“! Sie können den Effekt zusätzlich mit dem Verbessern-Werkzeug oder der Tonwertkorrektur bearbeiten, und wenn Sie das Foto austauschen, bleibt die Effekte erhalten.

Neu - Oktober 2016

- Wir haben 50 neue Foto-Filter hinzugefügt und die Filter wurden in Kategorien eingeteilt, um leichter den richtigen Filter für den benötigten Effekt oder die richtige Stimmung zu finden!

Neu - Februar 2017

- Wir haben weitere 40 Filter, insgesamt gibt es jetzt 115. Außerdem wurden Foto-Filter-Overlays eingeführt, die zusätzlich zu den existierenden Filtervoreinstellungen benutzt werden können, wie Muster-, Struktur- und Transparenz-Overlays. Filter können jetzt mit einer praktischen Rechtsklickmenü-Option angewandt oder entfernt werden.

Magnetisches Auswahl-Lasso

Ein Objekt aus einem Foto auszuschneiden ist jetzt ganz einfach: Rund um den Rand des Objekts, das ausgeschnitten werden soll herum klicken und Ausschneiden drücken!

Neu - Oktober 2016

Das Magnetische Auswahl-Lasso lässt sich per Tastendruck während des Zeichnens einer Umrisslinie ein- und ausschalten, so dass Sie schwierige Abschnitte manuell bearbeiten können. Die Automatische Kantenverfolgung lässt sich mit der Taste T oder mit der Schaltfläche auf der Infoleiste an- und abschalten.

Effektpinsel

Versuchen Sie das neue Pinselwerkzeug in der Foto-Ausklappeleiste. Sie können jetzt Effekte wie die neuen Effekte Nachbelichten und Abwedeln einfach auf Fotos „aufmalen“. Die Parameter des Effekt lassen sich im Nachhinein noch verändern, auch

die aufgemalte Region lässt sich mit dem Fotobereichs-Werkzeug oder dem Radiergummi bearbeiten.

Neu - Oktober 2016

- Die Randunschärfe-Einstellungen bleiben bei einem Wechsel des Effekts erhalten.
- Verbesserte Benennung von Regionen innerhalb von Fotogruppen

Neu - Mai 2017

Auswahlwerkzeug / Smart-Form-Anfasser

Wenn Sie ein Foto oder eine Smart-Form mit dem Auswahlwerkzeug auswählen, werden jetzt gleich die Smart-Anfasser eingeblendet, ohne dass Sie vorher erst zum Foto- oder Quickshape-Werkzeug wechseln müssen.

Verbesserungen am Textwerkzeug

Die flexible Bearbeitung von Text ist eine der Stärken des Web Designers, aber auch hier haben wir noch einiges verbessern können:

Icons & Symbole

Testen Sie „Einfügen“ > „Symbol“. Das sind nicht nur nützliche Symbole und Icons, die Sie zu Ihrem Text hinzufügen können, sondern komplett bearbeitbare Vektorgrafiken!

- Die beliebte FontAwesome-Sammlung wurde aktualisiert und wird nun durch eine Auswahl von Icons im Google Material Design ergänzt, insgesamt über 1500 Symbole
- Wir haben eine Suchfunktion hinzugefügt, suchen Sie zum Beispiel nach „Face“ und Sie finden Facebook-Symbole, Smileys usw.
- Die Symbole werden automatisch aktualisiert, wenn neue Versionen verfügbar sind.
- Außerdem wurde das Verhalten von Symbolen, die in Text eingefügt wurden, verbessert (zum Beispiel sind sie nicht von Änderungen der Schriftart des Textes betroffen).
- Eine neue Rechtsklick-Option für das Ersetzen von Symbolen (einschließlich Aufzählungszeichen in Aufzählungen) Update - Mai 2017

Weitere Verbesserungen beim Text

- Verbesserte Positionierung von hochgestelltem/tiefgestelltem Text
- Eine neue Option, Text rechteckig abzuweisen.
- Eine Option, die Groß- und Kleinschreibung von ausgewähltem Text zu ändern
- In der Rechtschreibprüfung können Sie nun die Sprache für Ihr gesamtes Dokument einstellen.
- Verbesserung an der automatischen Unterschneidung: Sie unterstützt nun Unterschneidungen zwischen Zeichenklassen, so dass viele neuere OpenType-Schriftarten mit korrektem Kerning gerendert werden.

- Verbesserungen an der Listebearbeitung Update Mai - 2017
- Besseres Verhalten von Text auf Buttons, Änderungen von Schriftart und Schriftgröße werden zwischen MouseOff- und MouseOver-Zustand synchronisiert.
- Und weitere kleinere Verbesserungen

Neu - Oktober 2016

- Der Eigenschaftsdialog für Aufzählungen und nummerierte Listen wurde erweitert und bietet jetzt bedeutend mehr Kontrolle über das Erscheinungsbild der Listen.
- Zwei einzelne nummerierte Listen können nun verbunden werden (um beispielsweise eine Grafik in der Mitte einzufügen)
- Für ein einfaches Auffinden und Entfernen ungewollter Formatvorlagen wurde eine Option zum Entfernen von Formatvorlagen im Formatvorlagen-Menü ergänzt.
- Weitere kleine Verbesserungen an der Listebearbeitung

Neu - Mai 2017

- Verbesserte Auswahl von eingebetteten, verankerten oder wiederholten Objekten - direkte Auswahl einzelner im Text eingebetteter Objekte Die selbe Verbesserung betrifft auch verankerte und wiederholte Objekte.
- Unterstützung von Ligaturen
- Verborgene Formatvorlagen - Möglichkeit, Formatvorlagen im Menü zu verbergen

Inhalte

Ein neuer Online-Content-Katalog

Ein erweiterter Online-Content-Katalog für ein Jahr ist Teil Ihres Update Service. Ausgehend vom Katalog der Version 11 bietet diese neue und verbesserte Version:

- Voll integrierter Zugang zu einer freien Bibliothek mit über 500.000 gebührenfreien Qualitätsfotos.
- Reguläre Updates für die Vorlagen als Teil des Update Service
- Schlüsselwortsuche über den gesamten Katalog
- Eine logischere Struktur des Inhalts für flüssigeres Arbeiten

Die ehemalige Design-Galerie (die nun „Lokale Design-Galerie“ heißt) wird ab jetzt nur noch dafür benutzt, die aktuell vorhandenen Designs anzuzeigen, die, die aus dem Content-Katalog herunter geladen oder von der optionalen Backup-CD installiert wurden, um bereits benutzte Ressourcen schneller im Zugriff zu haben.

Neu - Oktober 2016

- Agentur-Illustrationen: - Neben den Agenturfotos gibt es jetzt noch eine weitere Kategorie Vektorgrafiken, „Agenturillustrationen“ - skalierbar ohne jeglichen Qualitätsverlust.

- Content-Katalog offen lassen nach einer Auswahl - wird beim Klicken auf „Importieren“ im Content-Katalog die Umschalt-Taste gehalten, wird importiert, der Katalog bleibt aber weiterhin geöffnet. Das ist praktisch, wenn man verschiedene Elemente ausprobieren möchte, ohne jedes mal den Katalog wieder öffnen zu müssen.
- Hochaufgelöste Fotos herunter laden - Beim Import eines Agenturfotos in ein Druck-Dokument wird das Foto in voller Auflösung herunter geladen - oftmals größer als HD-Auflösung.

Foto-Grids

Eine coole neue Art, Ihre Fotos zu präsentieren! Neu sind sowohl die vollständig anpassbaren Smarten Foto-Grids (Smart-Formen) als auch einfache Foto-Grid-Vorlagen.

Smarte Foto-Gitter erlauben es ihnen, eine jede Fotosammlung, auch mit verschiedenen Formen und Seitenverhältnissen, als kompaktes Raster auf der Website darzustellen. Ziehen Sie einfach Ihr Foto auf das Gitter und es aktualisiert sich automatisch so, dass das Foto genau hinein passt, egal, welche Form es hat!

Neue Smart-Formen

Smart-Formen helfen, gängige Formen einfach zu erstellen und zu bearbeiten. Es gibt einige kleinere Verbesserungen bei der Bedienung von Smart-Formen (z.B. bessere Anfasser) und einige großartige Neuzugänge in der Bibliothek:

- Neue Smart-Formen für Diagramme: Prozentanteil-Ringe, Balken- und Säulendiagramme (Update - Mai 2017)
- Neue Textfelder und Foto-Textfelder
- Eine neue und flexiblere Version der populären Smart-Form Spirale
- Andere neue Smart-Formen: einfache Formen wie Rechtecke, an denen man aber jeder Ecke extra bearbeiten kann und spezielle Linien
- Neue Varianten bestehender Smart-Formen wie Sprechblasen und Pfeile

Für alle, die ihre eigenen Smart-Formen in Javascript entwickeln möchten, werden wir bald eine offene Programmierschnittstelle (API) anbieten. Nehmen Sie [Kontakt](#) mit uns auf.

Neu - Oktober 2016

- Neue Smart-Form Winkel - Super für Präsentationen!

Neu - Februar 2017

- 15 zusätzliche Pfeil-Smart-Formen und ein neuer Anfasser, der die Auswahl verschiedener Designs für Pfeilspitzen und -enden ermöglicht

Neu - Mai 2017

- Neue Zeitlinie-Smart-Form
- Möglichkeit zur vertikalen Textanordnung in Textfeldern

Andere neue Vorlagen

- eine Reihe neuer Schaltflächen-Designs
- Praktische Platzhalter-Bilder für gebräuchliche Bildseitenverhältnisse (4:3, 16:9 usw.)
- zusätzliche Foto-Clipart

[Hier](#) sehen Sie eine Vorschau für eine Auswahl an Vorlagen.

Sonstiges

Verbesserungen beim Importieren und Exportieren

- Verbesselter **Word**-Import & -Export (Update Oktober 2016/Mai 2017)
- Verbesselter **PDF**-Import (Update Oktober 2016/Mai 2017)
- Verbesselter **RTF**-Import & -Export
- Verbesselter **PSD**-Import & -Export (Xara-Objekte können auf Photoshop-Ebenen abgebildet werden und umgekehrt)

Neu - Oktober 2016

- Verbesselter SVG-Import
- Vereinfachter Import von Web Buttons in Druckdokumente

Weitere Verbesserungen

- „Verteilen“-Aktionen wurden zur Werkzeugleiste „Ausrichten“ hinzugefügt.
- Jedes einzelne Objekt lässt sich in der Seiten- & Ebenen-Galerie individuell benennen, um Objekte besser zu identifizieren und Ihr Design zu organisieren.
- Einfügen auf mehrere Seiten - Neu im Februar 2017, aktualisiert Mai 2017
- Verschiedene Verbesserungen an der Listebearbeitung AKTUALISIERT - Februar 2017
- Option „Breite aller Seiten ändern“ (Mai 2017)

Neu - Oktober 2016

Bonus Fotoverwaltungs-Software

Foto & Grafik Designer enthält nun eine kostenlose Version von **MAGIX Photo Manager**, einem nützlichen Werkzeug zum Sortieren, Durchsuchen und Erstellen von Backups Ihrer Fotos ([Mehr dazu...](#)) Den Link zum Download erhalten Sie in Ihrer Bestellbestätigung zum Kauf von Foto & Grafik Designer per E-Mail.

Xara Online Designer - Beta

Erstmalig ab Mai 2017 ist der Xara Online Designer im Foto & Grafik Designer enthalten.

Mit dem Online-Designer können Sie Xara-Dateien Browser basiert bearbeiten. Sie können das von überall her auf der Welt, mit jedem Gerät, sei es ein Mac, iPad, Android-Tablet oder ein beliebiger Computer mit einem modernen Browser. Wir veröffentlichen eine verbesserte Version des Xara Online Designers zusammen mit dieser Version des Foto & Grafik Designers, die verbesserte Bearbeitungsmöglichkeiten enthält - Sie können Objekte auf der Seite bewegen und skalieren, neue Objekte hinzufügen und allgemein mehr bearbeiten. Das Produkt ist immer noch im Beta-Stadium, aber es entwickelt sich rapide weiter.

Hier finden Sie den Xara Online Designer: cloud.ixara.com

Diese verbesserte Version ist nur für registrierte Nutzer der aktuellsten Versionen von Foto & Grafik Designer, Designer Pro X und Web Designer Premium verfügbar und ist für ein Jahr kostenlos Teil Ihres Update Services. Nach diesem Jahr werden ohne eine Verlängerung des Update Service die Bearbeitungsmöglichkeiten eingeschränkt.

Hier einige der neuesten Verbesserungen:

- Agenturfoto-Auswahl: voll integrierter Zugang zu einer freien Bibliothek mit über 500.000 gebührenfreien Qualitätsfotos von Pixabay.
- Auswahl eines vorgefertigten Farbschemas für Ihre Dokumente
- Formatvorlagen-Schemata: ändern Sie mit einem Klick die Textformatierung für das ganze Dokument
- Symbol-Auswahl: eine Riesenauswahl an Icons und Symbolen für Ihr Dokument. Einfach auf die Hinzufügen-Schaltfläche (+-Symbol) klicken und dann auf „Symbol“, um die Kollektion anzuzeigen.
- Mehrfachauswahl: wählen Sie mehrere Objekte aus, um sie zusammen zu bewegen oder gruppieren Sie sie, dann verhalten sie sich wie ein einzelnes Objekt.
- Transparenz: wählen Sie ein beliebiges Objekt (Formen, Fotos, Diagramme usw. und Sie haben eine Transparenz-Steuerung im Eigenschaften-Feld.
- Bearbeitungszugang für jeden: Teilen Sie Ihre Dokumente mit Nicht-MAGIX-Nutzern, z.B. gestalten Sie Websites für Kunden mit Designer Pro X oder Web Designer, die Kunden können dann kleine Änderungen selbst vornehmen.

Für mehr Informationen und Neuigkeiten schauen Sie sich das Online-Designer-Intro an.

Update-Service

Wir wissen, dass viele von Ihnen es frustrierend finden, stets ein ganzes Jahr auf das nächste Update warten zu müssen, in dem Wissen, dass wir an neuen top-aktuellen Features und Online-Inhalten arbeiten (und wahrscheinlich schon fertig gestellt haben). Und von unserer Seite her ist es genauso frustrierend, 12 Monate Features zu entwickeln, bevor sie veröffentlicht werden. Wir möchten Ihnen die Features lieber sofort in die Hand geben, wenn Sie fertig sind.

Also haben wir das Verfahren geändert. Wir veröffentlichen nicht mehr im Jahresrhythmus, wir verzichten sogar auf die Versionsnummer im Programmnamen.

Für 365 Tage nach dem Kauf erhalten Sie Zugang zu neuen Funktionen, Programmaktualisierungen und Inhalten. Am Ende dieser 365 Tage können Sie sich entscheiden, ob Sie upgraden oder nicht. Wenn nicht, dann werden die Onlinedienste (der Online-Content-Katalog) entfernt oder eingeschränkt (Onlinedienste sind sowieso typischerweise Abonnements).

Es ist aber wichtig festzustellen, dass das kein Abonnement ist. Anders als bei anderen Produkten wie Office 365 oder Adobe Creative Cloud ist ihr gekauftes Programm Ihr Eigentum und Sie können es behalten und es wird weiter funktionieren, ohne dass Sie erneut etwas bezahlen müssen. Sie verlieren nach Ablauf der 365 Tage lediglich den Zugang zu Updates, neuen Inhalten und den Onlinediensten, wenn Sie sich entscheiden, nicht zu upgraden.

Dieser neue Ansatz bedeutet auch, dass Ihnen alle neuen Features, die im Laufe des nächsten Jahres entwickelt werden und die normalerweise Teil der nächsten Version sein würden, sofort zu Gute kommen, sobald sie fertig sind. Sie erhalten also die Features des nächsten Jahres schon in der Version diesen Jahres.

Wir glauben, dass der Wechsel weg von dem jährlichen großen Update hin zu kleineren, regelmäßigen Updates besser für unsere Kunden ist.

Der Update-Service gibt ihnen 365 Tage Zugriff auf:

- Den neuen Online-Content-Katalog, einschließlich aller neuen Vorlagen, Grafiken und Designs, die in diesem Zeitraum veröffentlicht werden
- Aktualisierungen, Korrekturen und neue Programmfunktionen im Foto & Grafik Designer, die im Zeitraum von 365 Tagen nach Kauf und Registrierung veröffentlicht werden.
- Hinweis: Diese Programmaktualisierungen funktionieren nach Ablauf der 365 Tage weiter, aber sobald Sie das Programm nach Ende des Update-Services neu installieren und den Service nicht erneuern, sind die Updates nicht mehr enthalten (Die Software wird auf den Stand zum Zeitpunkt des Kaufes bzw. der Registrierung zurück gesetzt).

Terminologie

In diesem Abschnitt werden einige der geläufigsten Begriffe in Foto & Grafik Designer beschrieben.

Dokument

Ein Dokument in Foto & Grafik Designer können Sie sich wie ein normales Blatt Papier vorstellen. Sie können auf diesem ebenfalls Linien und Kurven zeichnen. Außerdem können Sie darauf Objekte wie Formen, Cliparts und Fotos platzieren und Text schreiben und löschen. Das Dokument können Sie zur späteren Verwendung speichern und für das Internet oder andere Verwendungszwecke exportieren.

Seite

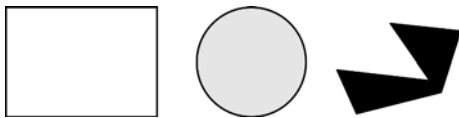
Dies ist der weiße Bereich innerhalb eines Dokuments. Sie können Objekte auf dem Seitenrand, auf der Seite oder beide überlappend positionieren. Es werden jedoch nur die Bereiche der Objekte gedruckt, die sich auf der Seite befinden. Dokumente können eine Seite, mehrere Einzelseiten oder Doppelseiten umfassen. Eine Doppelseite besteht aus zwei nebeneinander gelegten Papierblättern.

Linien, Formen und Objekte



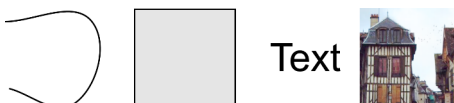
Hierbei handelt es sich um Linien.

Eine **Linie** kann entweder gerade, gebogen oder eine Kombination aus beidem sein. Eine Linie muss über einen Start und ein Ende verfügen, daher ist diese immer offen. Sie können die Breite und die Farbe einer Linie bestimmen.



Hierbei handelt es sich um Formen:

Eine **Form** ist ein festes oder geschlossenes Objekt. Der Unterschied zwischen einer Linie und einer Form ist, dass die Form weder über einen Anfang noch über ein Ende verfügt. Da es sich bei einer Form gleichzeitig um ein geschlossenes Objekt handelt, können Sie es mit einer Farbe füllen oder ohne Farbe belassen. Sie können der Umrandungslinie des Objekts ebenfalls eine Breite und Farbe zuweisen.



Hierbei handelt es sich um Objekte

Objekt ist ein allgemeiner Begriff. In dieser Dokumentation werden Linien, Formen, Bitmaps, Fotos und Text als Objekte bezeichnet.

Viele Abläufe in Foto & Grafik Designer werden ebenfalls auf ein einzelnes Objekt oder auf eine Sammlung oder Gruppe von Objekten angewendet. „Objekt“ kann sich sowohl auf ein als auch auf mehrere Objekte beziehen.

In Postscript-Terminologie ist eine Form ein geschlossener Pfad. Foto & Grafik Designer verwendet manchmal „Form“ als Kurzbezeichnung für „Linie oder Form“.

Leisten

Es gibt drei Typen von Leisten: die **WERKZEUGLEISTE**, die **INFOLEISTE** sowie weitere Symbolleisten, z. B. die Symbolleiste **GALERIE**.

Attribute

Die unterschiedlichen Eigenschaften, die das Erscheinungsbild von Objekten auf der Seite bestimmen, wie z. B. Farbe, Linienbreite, Füllstil, etc., werden als **ATTRIBUTE** des Objekts bezeichnet.

Die Attribute eines Objekts können mithilfe des Menübefehls **ATTRIBUTE EINFÜGEN** (siehe Seite 170) zwischen Objekten hin- und herkopiert werden.

Windows-Terminologie

MAGIX Foto & Grafik Designer verwendet viele der üblichen Windows-Konventionen. Bitte lesen Sie die Windows-Hilfe oder wenden Sie sich an den Windows-Support für weitere Informationen zur Bedienung von Windows.

Tastatur

Die Tasten werden folgendermaßen beschrieben:

Die Abkürzung „Strg“ verweist auf die Steuerungstaste.

Tastenkombinationen werden z. B. in der Form „Strg + A“ angegeben. Das bedeutet:

1. „Strg“ drücken und gedrückt halten.
2. Die Taste A drücken (bei weiterhin gedrückter Strg-Taste).
3. Beide Tasten loslassen.

Die Alt-Tasten

Die meisten Tastaturen verfügen über zwei Alt-Tasten. Auf der linken Seite der Tastatur befindet sich die „Alt“-Taste, auf der rechten die Taste „Alt Gr“. Windows interpretiert die „Alt Gr“-Taste als „Strg + Alt“. Foto & Grafik Designer kann diese Zuweisung nicht ändern, so dass viele Befehle in Foto & Grafik Designer nur mit der „Alt“-Taste funktionieren und nicht mit der Taste „Alt Gr“.

Die Umschalt-Tasten

Die Umschalt-Tasten befinden sich links und rechts außen auf Ihrer Tastatur in der zweiten Reihe von unten. Im Gegensatz zu den Alt-Tasten ist es egal, welche der beiden Tasten Sie für die Tastenkombinationen verwenden.

Die Eingabetasten

In diesem Handbuch bezieht sich „Eingabe“ bzw. „Eingabetaste“ auf die Haupttastatur und nicht auf die Eingabetaste des Ziffernblocks.

Der Cursor

Der Textcursor wird als senkrechte rote Linie innerhalb einer Textzeile dargestellt. Sein Zweck ist die Kennzeichnung der aktuellen Position innerhalb des Texts.

Mausaktionen

Klick: Drücken Sie die Maustaste und lassen Sie sie wieder los.

Doppelklick: Klicken Sie die Maustaste zweimal kurz hintereinander.

Ziehen: Halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie die Maus über den Bildschirm bewegen.

Drag & Drop: Bewegen Sie die Maus über ein Objekt. Klicken Sie auf das Objekt und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dieses dann an den gewünschten Ort im Dokument. Lassen Sie die Maustaste dann wieder los, um das Objekt abzusetzen.

Strg + Klick bzw. **Umschalt + Klick:** Halten Sie beim Klicken die Strg- oder Umschalt-Taste gedrückt.

Tipp: Das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537) beschreibt die Konfiguration der Maustasten.

Mauszeiger

Der Mauszeiger folgt auf dem Monitor den Bewegungen der Maus.

Menüs

Wenn Sie gebeten werden, ein Menü auszuwählen, wird dieses z. B. wie folgt ausgedrückt:

„Wählen Sie **FENSTER > SONSTIGE LEISTEN > LINEALE...**“

Das bedeutet: Klicken Sie auf das Menü **FENSTER**, gehen Sie zum Menüpunkt **SONSTIGE LEISTEN** und klicken Sie dann auf die Option **LINEALE**.

Zwischenablage

Die Zwischenablage ist ein temporärer Speicherort. Sie können Ihre gesamte Zeichnung oder einen Teil davon in die Zwischenablage kopieren. Dann können Sie den Inhalt der Zwischenablage an einer anderen Stelle desselben Dokuments, eines anderen Dokuments oder in einem anderen Programm einfügen.

In der Zwischenablage kann sich jeweils nur ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten befinden. Wenn Sie etwas in der Zwischenablage ablegen, überschreiben Sie den bisher vorhandenen Inhalt. Die Objekte verbleiben in der Zwischenablage, bis sie durch Foto & Grafik Designer oder ein anderes Programm gelöscht oder überschrieben werden. So können Sie den Inhalt der Zwischenablage nach Bedarf auch mehrmals einfügen.

Weitere Informationsquellen

Wenn Sie bei der Arbeit mit diesem Programm Hilfe benötigen, können Sie die folgenden Quellen verwenden:

- **Programmhilfe:** Wählen Sie **MAGIX FOTO & GRAFIK DESIGNER HILFE...** aus dem Menü **HILFE**, um die MAGIX Foto & Grafik Designer-Hilfe zu öffnen.
- **Statusleiste:** Achten Sie auf den Text in der Statusleiste im unteren Bereich des MAGIX Foto & Grafik Designer-Fensters. Er beschreibt immer die aktuell ausgewählte Funktion und ist daher ideal geeignet, MAGIX Foto & Grafik Designer besser kennenzulernen. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Statusleiste“ (siehe Seite 63).
- **Tooltips:** Wenn Sie den Mauszeiger kurz über einer Schaltfläche oder einem Steuerelement stillhalten, erscheint ein kleines Fenster mit Informationen über die Funktion.
- **Menüs:** Wenn Sie wissen möchten, was ein Menüpunkt bewirkt, wählen Sie ihn aus und drücken Sie dann mit gehaltener Maustaste F1.
- **Dialogfelder:** Wenn Sie wissen möchten, was ein Dialogfeld bewirkt, dann klicken Sie einfach auf die **HILFE**-Schaltfläche im Dialog.

- **Tutorial-Videos:** Wählen Sie **EINFÜHRUNGSVIDEOS** aus dem **HILFEMENÜ**, um die online verfügbaren Tutorial-Videos anzuzeigen oder klicken Sie [hier](#)!

Dokumenteigenschaften

DATEI > DOKUMENTEIGENSCHAFTEN zeigt Informationen zum ausgewählten Dokument an, z. B. die Dateigröße oder die verwendeten Schriftarten und Plug-ins. Eingaben im Kommentarfeld werden zusammen mit der Datei gespeichert. Die Kommentare werden bei jedem Aufrufen des Dialogs angezeigt.

Über MAGIX Foto & Grafik Designer

HILFE > ÜBER MAGIX FOTO & GRAFIK DESIGNER zeigt Informationen zur Programmversion. Wenn Sie sich an den Support wenden möchten, müssen Sie diese Infos bereit halten.

Tooltips



Wenn Sie den Mauszeiger über eine Schaltfläche bewegen, erscheint ein kleiner Hinweisdialog, der die Funktion der Schaltfläche beschreibt.

Erste Schritte

Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die Hauptfunktionen von Foto & Grafik Designer. Spätere Abschnitte gehen zu jedem Werkzeug mehr ins Detail.

Programmoberfläche



- 1 Infobar - ändert sich für jedes Werkzeug
- 2 Zoom
- 3 Lokale Design-Galerie
- 4 Seiten- & Ebenen-Galerie
- 5 Auswahl-Werkzeug
- 6 Fotobereichs- und Masken-Werkzeuge
- 7 Foto-Werkzeug
- 8 Radier-Werkzeug
- 9 Zeichen-Werkzeuge
- 10 Text-Werkzeug
- 11 Schatten-Werkzeug

12

Farbleiste

13

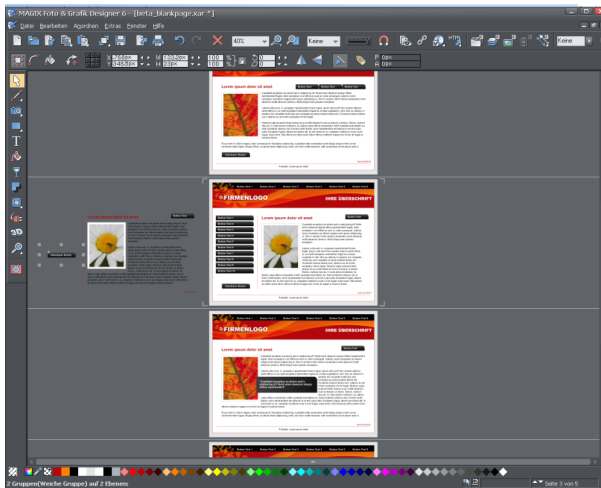
Reiter für alle offenen Dokumente - das Symbol kennzeichnet den Dokumententyp

Hinweis: Standardmäßig öffnet Foto & Grafik Designer ein neues Dokument mit nur einer Seite. Um alle Seiten eines Dokuments anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **MEHRSEITIGE ANZEIGE**. Sie können jetzt im Fenster von Foto & Grafik Designer hoch- und runterscrollen, um alle Seiten des Dokuments zu sehen.

Hinweis: Alle Infoleisten von Foto & Grafik Designer haben eine verbesserte Textdarstellung für bessere Lesbarkeit, wenn ClearType in der Windows-Systemsteuerung aktiviert ist.

Seite zoomen/scrollen/verschieben

- Um in die Seite hinein- oder herauszuzoomen, halten Sie Strg gedrückt und drehen Sie am Mausrad
- Um die Seite zu verschieben, drücken Sie die Mausrad-Taste und schieben Sie die Maus.
- Um zu scrollen, benutzen Sie das Mausrad (oder die Scrollleisten)



Dokumente werden voreingestellt im Einzelseiten-Modus dargestellt. Sie können per Rechtsklick auf die Seite oder den Arbeitsbereich über das Kontextmenü auf eine mehrseitige Anzeige umschalten. Objekte können dann per Drag & Drop zwischen den Seiten hin- und herbewegt werden.

Wenn Sie seitenübergreifende Änderungen am Farbschema vornehmen, können Sie sehen, wie sich die Änderungen auf alle Seiten auswirken.



Die aktuelle Seite ist mit vier Eckklammern gekennzeichnet.

In diesem Beispiel sehen Sie Elemente, die im Arbeitsbereich neben den Seiten abgelegt wurden. Beim Export in die meisten Formate werden Objekte neben der

Seite nicht berücksichtigt. Der Arbeitsbereich ist praktisch, um Zwischenschritte oder zu bearbeitende Grafiken, Fotos oder sonstige Objekte abzulegen.

Ausklappleisten

Einige Werkzeuge auf der Standard-Werkzeugleiste sind unter einem gemeinsamen Symbol zusammengefasst. Diese Symbole haben in der unteren rechten Ecke eine kleine dreieckige Markierung. Wenn Sie den Mauszeiger über eins dieser Symbole bewegen, erscheint eine Ausklappleiste. Die Leiste enthält die anderen Symbole, die in dieser Gruppe zusammengefasst sind. Fahren Sie mit der Maus über die Symbole, um einen Tooltip zu sehen, und klicken Sie auf das gewünschte Werkzeug, um es auszuwählen.

Wählen Sie eines dieser „modalen“ Werkzeuge von einer Ausklappleiste, wird es zum Hauptwerkzeug dieser Gruppe. Sie sehen das daran, dass sein Symbol jetzt auf der Hauptwerkzeugleiste dargestellt wird.

Auch auf der Symbolleiste oben im Fenster gibt es einige Ausklappleisten. Darin werden ebenfalls verwandte Funktionen unter einem einzelnen Symbol zusammengefasst. Sie sind dadurch bequem erreichbar, ohne zuviel Platz auf der Werkzeugleiste einzunehmen.

Siehe Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537) für weitere Informationen zu Ausklappleisten.

Zeichen-Werkzeuge



MAGIX Foto & Grafik Designer bietet alle Grafikwerkzeuge, die Sie benötigen, um so ziemlich jedes Grafikobjekt auf der Seite zu erzeugen. Zudem enthält es eine Auswahl an vorgefertigten Grafikelementen in der Design-Galerie. Es gibt mehrere grundlegende Zeichen-Werkzeuge, mit denen Sie Rechtecke, Ellipsen, Sterne oder jede andere Form zeichnen können.

Foto & Grafik Designer enthält Vektor-Zeichen-Werkzeuge. Das bedeutet, dass Sie ohne Qualitätsverlust die Größe ändern, den Umriss bearbeiten und die Farbe ändern können. Sie können bis auf das kleinste Detail hinein zoomen und alle Bearbeitungen rückgängig machen. Weitere Infos zum Zeichnen von Rechtecken/Quadraten, Kreisen/Ellipsen und weiteren Formen finden Sie unter „Linien und Formen zeichnen“ und „Arbeiten mit Formen“.



Das **FORM-WERKZEUG** ermöglicht das Erzeugen von detailgenauen vektorbasierten Formen und das Bearbeiten des Umrisses einer Form.

Im Abschnitt **DAS FORM-WERKZEUG** (siehe Seite 110) lesen Sie, wie Sie dieses Werkzeug anwenden.



Das **LINIEN- & PFEIL-WERKZEUG** zeichnet einzelne Linien und fügt jeder Art von Linie Pfeilspitzen und -enden hinzu. Unter **DAS LINIEN- UND PFEIL-WERKZEUG** (siehe Seite 106) finden Sie weitere Informationen.



Mit dem **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG** können Sie sowohl freihändig zeichnen wie mit einem Bleistift, als auch Pinselstriche erzeugen. Unter **FREIHAND & PINSEL-WERKZEUG (SIEHE SEITE 102)** finden Sie weitere Informationen.



Mit dem **FORMERSTELL-WERKZEUG** zeichnen Sie neue oder erweitern bestehende Formen. Die Striche, die Sie mit diesem Werkzeug zeichnen, werden direkt zu Formen umgewandelt. Unter **FORMERSTELL-WERKZEUG** (siehe Seite 108) finden Sie weitere Informationen.



Das **RADIER-WERKZEUG** schneidet von bestehenden Formen ab. Im weichen Modus radiert es von Objekten nicht-destruktiv mit weicher Kante.

Aktuelle Attribute

Ein „Wert“ oder „Attribut“ ist ein Charakteristikum eines Objekts, den Sie in MAGIX Foto & Grafik Designer verändern können. Die Attribute einer Form sind z. B. seine Farbe und die Stärke oder Farbe seiner Außenlinie.

Sie können die Attribute eines Objekts nach dem Zeichnen anpassen, indem Sie es auswählen und seine Füllfarbe, Linienstärke oder andere Werte ändern. MAGIX Foto & Grafik Designer merkt sich aber auch die „aktuellen“ Attribute, die beim Erstellen von neuen Objekte angewendet werden.

Aktuelle Attribute manuell setzen

Falls das nächste Rechteck, das Sie zeichnen, z. B. rot sein soll, sorgen Sie dafür, dass nichts ausgewählt ist (indem Sie auf einen leeren Teil der Seite klicken oder ESC drücken) und klicken Sie dann auf „Rot“ in der Farbleiste. Der aktuelle Wert für die Füllfarbe ist nun rot. Wenn Sie nun eine neue Form zeichnen, wird diese rot gefüllt

sein. Andere aktuelle Werte können Sie analog setzen – erst nichts auswählen und dann den Wert ändern.

Aktuelle Attribute automatisch setzen

Voreingestellt setzt MAGIX Foto & Grafik Designer die aktuellen Attribute immer so, dass sie dem letzten gezeichneten oder ausgewählten Objekt entsprechen. Wenn Sie z. B. ein Rechteck zeichnen und es grün färben, so wird die nächste Form, die Sie zeichnen, ebenfalls grün. Sollte sich nun ein blaues Rechteck in Ihrem Design befinden und Sie möchten nun genau so ein Rechteck noch mal zeichnen, wählen Sie es zunächst aus (um seine Werte zu übernehmen) und die nächste Form, die Sie zeichnen, wird ebenfalls blau sein. Die aktuellen Werte werden also durch einfaches Klicken auf ein Objekt entsprechend diesem Objekt festgelegt.

So können Sie existierende Objekte als „Palette“ verschiedener Stile verwenden. Klicken Sie auf ein Objekt, um es auszuwählen und zeichnen Sie neue Objekte mit demselben Stil.

Dieses Verhalten können Sie im Reiter **ALLGEMEIN** (siehe Seite 538) des Dialoges **EXTRAS -> OPTIONEN** ausschalten. Aktivieren Sie die Option **NEUE OBJEKTE ERHALTEN DIE AKTUELLESTEN ATTRIBUTE**. Nun ändern sich die aktuellen Werte nur noch, wenn Sie diese manuell, wie oben beschrieben, anpassen.

Attribut-Gruppen

Viele Dokumente bestehen sowohl aus geschlossenen als auch offenen Formen (Linien, bei denen Start- und Endpunkt nicht gleich sind). Normalerweise will man nicht dieselben Werte für offene und geschlossene Formen haben. Daher werden die Attribute von offenen und geschlossenen Formen getrennt behandelt – sie werden als Attribut-Gruppen bezeichnet. Die Werte der einen Gruppe beeinflussen nicht die Werte der anderen Gruppe. Wenn man also z. B. ein gefülltes Rechteck ohne Außenlinie auswählt, ändert sich dadurch nicht die Linienstärke für offene Formen auf Null.

Aus dem gleichen Grund sind Textattribute eine dritte Attribut-Gruppe. Diese Gruppe ändert sich nur, wenn Sie ein Text-Objekt auswählen oder die Werte manuell im Text-Werkzeug verändern.

Ausgeschlossene Attribute

Manche Attribute werden nicht automatisch als aktuell gesetzt, selbst wenn „Neue Objekte erhalten die aktuellsten Attribute“ eingeschaltet wurde. Einige Attribute können nämlich Probleme verursachen, wenn Sie „aktuelle“ werden.

Beispiel: Sie wenden 10 Pixel Randunschärfe auf ein großes Objekt an (um die Kanten auszublenden). Wenn Sie nun eine nur 10 Pixel große Form zeichnen, wäre diese unsichtbar, wenn das Randunschärfe-Attribut kopiert würde, da diese zu groß wäre.

Andere Attribute wiederum können den Export von Dokumenten beeinflussen oder die Zeit, die zum Rendern des Dokuments benötigt wird erhöhen und sollten deshalb nicht unnötigerweise angewendet werden.

Beispiel für Attribute, die automatisch kopiert werden:

- Füllfarben, Füllstile, Linienstärke, Linienfarbe, Linienstil, Linienverbindungsstil, Linienendstil, Pfeilspitzen/-enden, Schriftart, Textgröße, Textabstände.

Beispiel für Attribute, die nicht automatisch kopiert werden:

- Randunschärfe, Transparenz, Schatten, Kanten, Konturen, 3D-Extrusion, Live-Effekte

Aktuelle Attribute zurücksetzen

Alle aktuellen Attribut-Gruppen können durch Drücken von ESC zurückgesetzt werden, wenn Sie nichts ausgewählt haben. Sind Objekte ausgewählt, führt ein Drücken von ESC zur Aufhebung der Auswahl, drücken Sie jetzt noch einmal ESC, um die Attribute auf Ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Füll-Werkzeug



Mit dem **FÜLL-WERKZEUG** können Sie einen Farbverlauf auf eine Form legen (und vieles mehr). Wählen Sie das Werkzeug und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste über ein Objekt.

Der Füllpfeil kann zum Verändern der Richtung, des Winkels oder der Ausdehnung des Verlaufs benutzt werden.



Abb.: Abgerundetes Rechteck mit Farbverläufen

Um die Anfangs- oder Endfarbe der Füllung zu bearbeiten, ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf die Form. Sie können auch das Ende des Füllpfeils im **FÜLL-WERKZEUG** auswählen und den Farbeditor (Strg+E) verwenden. Es gibt verschiedene Füllarten. Dies hier z. B. ist ein Kreis mit einer kreisförmigen Füllung.

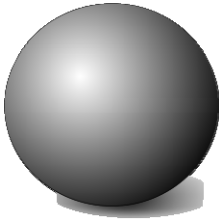


Abb.: Der Schatten ist eine weitere Ellipse mit einem Farbverlauf als Füllung und Randunschärfe (siehe unten).

Transparenz-Werkzeug

Sie können die Transparenz jeder Grafik und jedes Fotos anpassen, so dass diese durchsichtig werden.



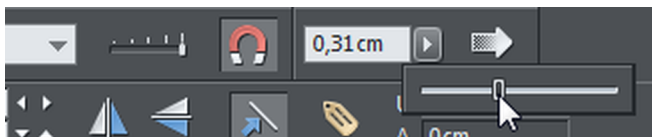
Wählen Sie das **TRANSPARENZ-WERKZEUG** und bewegen Sie den großen Regler in der Infoleiste.

Zusätzlich dazu unterstützt Foto & Grafik Designer auch Transparenz-Verläufe. Dies funktioniert genauso wie bei Farbverläufen. Mit ausgewähltem

TRANSPARENZ-WERKZEUG klicken und ziehen Sie über die Form und sehen Sie dabei, wie die Transparenz ausgeblendet wird. Sie können den Transparenzgrad an jedem Ende des Füllpfeils anpassen, indem Sie auf eines der Pfeil-Enden klicken und den Transparenz-Regler einstellen.

Randunschärfe

Dies ist ein grafischer Fachausdruck für das Ausblenden der Ränder von Objekten. In Foto & Grafik Designer gibt es eine Randunschärfe-Funktion, mit der jedes Objekt, z. B. Grafiken, Text oder Fotos, mit einer Randunschärfe versehen werden kann - so vermischen sich die Ränder des Objekts mit dem Hintergrund. Die Randunschärfe-Funktion befindet sich in der oberen Leiste. Wählen Sie ein Objekt aus und klicken Sie dann auf die Randunschärfe-Funktion in der oberen Leiste rechts.



Ut adipiscing veniam aute occaecat. Sit commodo quis sunt dui. Lorem non occaecat, ut in veniam tempor nisi do enim dolore veniam ea. Proident sed cillum, ullamco in aliquip, tempor anim.

Dolor voluptate dolore ut in, lorem sed ullamco culpa cillum dolore magna ex ea commodo, fugiat veniam.

Dies ist ein Beispiel eines abgerundeten Rechtecks mit einem Farb- und Transparenz-Verlauf und Randunschärfe und Text.

Sie sehen einen Farbverlauf von links nach rechts und von hell- nach dunkelgrün. Es gibt auch einen vertikalen Transparenzverlauf, der sich von oben nach unten ausblendet. Die Randunschärfe gibt dem Ganzen einen weichen Rand.

Schatten-Werkzeug

Weiche Schlagschatten unter Grafik oder Text sind sehr beliebt. So wirkt das Objekt vom Hintergrund abgehoben.



Mit dem **SCHATTEN-WERKZEUG** können Sie jedem Objekt, Text oder Grafik einen weichen Schatten geben. Wählen Sie das Schatten-Werkzeug und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste am Objekt. Sie können die Schatten-Unschärfe und Transparenz mit den Steuerelementen der Infoleiste justieren.

Schatten

Abb.: Text mit weichem Schatten.

Um die Position eines existierenden Schattens zu ändern, wählen Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG** und ziehen Sie am Schatten.

Beispielgrafiken

Gel-Schaltfläche

Dieser Button kombiniert viele der oben beschriebenen Funktionen - er wurde durch Kombination einiger Formen mit Randunschärfe und Transparenzverläufen (für den weißen Reflexions-Effekt) erzeugt. Der Text hat einen leichten weichen Schatten und der Button einen Leuchtschatten. Alles zusammen ist gruppiert. (Sie müssen diesen Button nicht nachzeichnen, da er sich in der Kategorie „Buttons“ des **ONLINE-KONTENT-KATALOGS** befindet.)

Der große Vorteil von Vektorgrafiken im Vergleich zu Bitmaps, die in Pixel-Editoren wie Photoshop erstellt wurden, ist, dass man den Button ohne Qualitätsverlust nachfärben, bearbeiten, drehen und vergrößern/verkleinern kann. Selbst bei starken Vergrößerungen bleibt er gestochen scharf.



Die Farbe können Sie auch einfach ändern: Wählen Sie ihn aus, klicken Sie auf eine Farbe und wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Liste im erscheinenden Farbe-Ersetzen-Dialog. Er kann sogar beliebig gedehnt werden – alles in Foto & Grafik Designer bleibt nicht-destruktiv (d. h. Sie können es jederzeit ohne Qualitätsverlust bearbeiten).



Dinge, die viel Können und Geduld in anderen Grafikprogrammen erfordern, sind in Foto & Grafik Designer kinderleicht.

Objektbasiertes Design

Einer der Vorteile von MAGIX Foto & Grafik Designer ist, dass Sie jedes Objekt überall frei platzieren können. Ihr Dokument zeigt alles detailgetreu an.



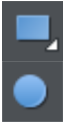
Das **AUSWAHL-WERKZEUG** kann dazu benutzt werden, Objekte auf der Seite auszuwählen, zu bewegen (einfach ziehen), zu skalieren und zu drehen.

Sie können die Objektreihenfolge (ob ein Objekt vor oder hinter anderen auf der Seite erscheint) mithilfe des **ANORDNEN**-Menüs verändern. Mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** können Sie die Größe von Objekten ändern, indem Sie an den Ecken des Objekts an den Größenanfassern ziehen. Sie können Objekte drehen, indem Sie innerhalb der Eckanfasser ziehen.



Sie fügen Ihrem Dokument Text hinzu, indem Sie im **TEXT-WERKZEUG** irgendwo auf die Seite klicken und anfangen zu schreiben.

Sie können auch Textspalten erzeugen, indem Sie mit dem Text-Werkzeug klicken und eine horizontale Linie oder diagonal Textrahmen aufziehen. Lesen Sie auch den Abschnitt zum Thema Text (siehe Seite 278) weiter unten und das Kapitel „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 239) für eine komplette Aufzählung der Textfunktionen in MAGIX Foto & Grafik Designer.



Mithilfe der Zeichenwerkzeuge erstellen Sie Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Kreise, Ellipsen und mit dem **FORM-WERKZEUG** so ziemlich jede beliebige Form. Lesen Sie den Abschnitt zum Thema Zeichenwerkzeuge für weitere Informationen.



Objektreihenfolge

Alle Objekte auf der Seite sind übereinander angeordnet. Das Objekt, welches zuletzt gezeichnet oder erstellt wurde, ist immer ganz oben, das heißt, vor allen anderen Objekten. Sie können die Objekt-Reihenfolge anpassen, indem Sie die Optionen aus dem Menü **ANORDNEN** verwenden.

Indem Sie Strg + B drücken (**ANORDNEN > IN DEN HINTERGRUND**) wird das Objekt hinter alle anderen bewegt. Auf ähnliche Weise bringt Strg + F alle ausgewählten Objekte nach vorn vor alle anderen Objekte.

Es gibt unabhängig davon auch noch Ebenen. Alle Objekte können in benannten Ebenen zusammengefasst werden; jede Ebene kann ein- bzw. ausgeschaltet werden, um alles auf der Ebene zu zeigen oder zu verbergen.

Auswahl-Werkzeug



Mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** können Sie alle Objekte auf Ihrer Seite auswählen, bewegen, skalieren und drehen.

Das alles machen Sie entweder durch Ziehen an den Objekten oder den Objektfassern; alternativ können Sie genaue Zahlenwerte eingeben. Das ausgewählte Objekt wird mit vier oder acht äußeren Anfassern angezeigt. Die Statusleiste am unteren Bildschirmrand zeigt ebenfalls an, was Sie ausgewählt haben.



Abb.: Ziehen Sie an einem der Eckanfasser, um die Größe eines Objektes zu ändern. Zum Drehen muss man ein Stück innerhalb der Eck-Anfasser ziehen.

Objekte schrittweise bewegen

Mit den Pfeiltasten kann man Objekte schrittweise, Pixel für Pixel, bewegen. Wenn Sie dabei die Umschalt-Taste gedrückt halten, bewegen sich die Objekte um zehn Pixel.

Objekte drehen

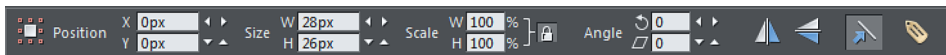
Objekte können auf zwei Arten gedreht werden. Klicken Sie ein zweites Mal auf das Objekt, damit die Auswahlanfasser zu Rotationsanfassern werden, an denen Sie dann ziehen können. Wenn die rechteckigen Auswahl-Anfasser gezeigt werden, können Sie auch den Mauszeiger knapp innerhalb der Eckanfasser bewegen, bis der Mauszeiger sich zu einem Dreh-Anzeiger verändert. Dann können Sie das gewählte Objekt durch Ziehen drehen.

Infoleiste

Wird ein Objekt ausgewählt, zeigt die Infoleiste über dem Dokument alle verfügbaren Einstellungen für das aktuelle Werkzeug.

Wichtig: Die Leiste verändert sich je nach ausgewähltem Werkzeug.

Dies ist die Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS**:



Die Infoleiste über Ihrem Dokument zeigt die Funktionen des ausgewählten Werkzeugs.

Sie können Zahlenwerte in jedes Feld eingeben; um z. B. die Größe eines Objektes um 20% zu reduzieren, können Sie 80% in das W-Feld eintragen (also eine prozentuale Größe). Das kleine Schloss bestimmt, ob Höhe und Breite zusammen verändert werden sollen.

Objekte kopieren

Sie können die üblichen Befehle **KOPIEREN** (Strg + C) und **EINFÜGEN** (Strg + V) aus dem **BEARBEITEN**- oder Kontextmenü verwenden, aber wirklich schnell geht es, wenn Sie mit gedrückter rechter Maustaste an einem Objekt ziehen.

Sie können eine ganze Seite – innerhalb eines Dokuments oder auch zwischen verschiedenen Dokumenten – kopieren und einfügen (siehe „Seiten kopieren und einfügen“ (siehe Seite 72) im PDF-Handbuch).

Kontextmenüs (Rechtsklick)

Beim Rechtsklick auf ein Objekt im Arbeitsbereich von MAGIX Foto & Grafik Designer öffnet sich ein Kontextmenü, in dem nützliche Menübefehle aufgelistet werden, die für das angeklickte Objekt relevant sind. Wenn Sie beispielsweise ein vorher gezeichnetes Rechteck mit der rechten Maustaste anklicken, enthält das Menü nur Befehle, die für Rechtecke sinnvoll sind.

Wenn Sie dagegen ein Foto anklicken, betreffen einige Menüoptionen nur Fotos, während andere sind die selben sind wie bei Rechtecken. Die für ein Objekt spezifischeren Befehle sind im Kontextmenü weiter oben aufgelistet, für Rechtecke z. B. sind es die ersten drei Befehle, die sich nur auf Rechtecke anwenden lassen.

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite und den Arbeitsbereich klicken, um ein Menü mit Operationen zu erhalten, die für den Seiten- und Arbeitsbereichshintergrund anwendbar sind.

Wenn Sie mehrere Objekte auswählen und mit der rechten Maustaste klicken, enthält das Menü spezielle Befehle für Mehrfachauswahlen wie etwa Gruppieren, Anordnen oder Zusammenfügen sowie die üblichen Aktionen wie Ausschneiden, Kopieren oder Löschen. Genauso sehen Sie bei vorher gruppierten Objekten spezifische Aktionen für Gruppen.

Sie sollten jedes einzelne Objekt und auch mehrere ausgewählte Objekte rechts anklicken, um das für diese Objekte spezifische Kontextmenü zu öffnen. Schon nach kurzer Zeit wissen Sie immer, welche Aktionen Sie schnell über das Kontextmenü erreichen können.

Vorlagen & Cliparts verwenden



Öffnen Sie die **LOKALE DESIGN-GALERIE**, indem Sie auf den Reiter Lokale Design-Galerie in der Galerienleiste klicken oder den **ONLINE-CONTENT-KATALOG** über **DATEI > „NEU AUS DEM ONLINE-CONTENT-KATALOG“**.

Ihnen werden Ordner mit Sammlungen von Design-Vorlagen, Smart-Formen und Cliparts angezeigt.

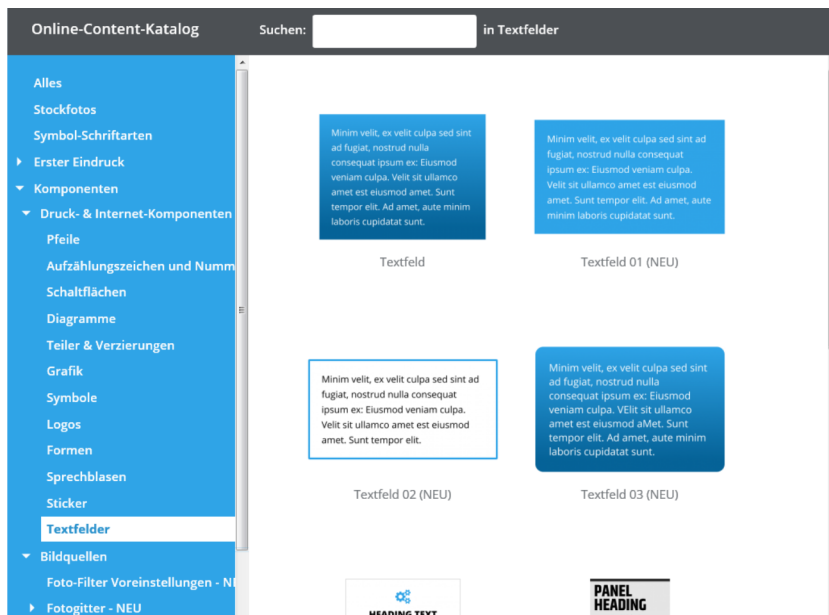
Online-Content-Katalog

Im Prinzip handelt es sich beim Content-Katalog um eine „Cloud“-Ergänzung der **LOKALEN DESIGN-GALERIE** (siehe Seite 43). Die Inhalte befinden sich also im Internet und können nur über eine Internetverbindung abgerufen werden, bevor Sie in die Lokale Design-Galerie importiert werden können. Der Katalog enthält Foto & Grafik Designers komplette Bibliothek an Smart-Formen, Agenturfotos, Symbolen, Designvorlagen, Widgets und Vektor-Illustrationen und bietet eine einfache und intuitive Suchfunktion für diese Inhalte.

Aus dem Content-Katalog importierte Inhalte werden auf den PC heruntergeladen und bleiben auch ohne Verbindung zum Internet als Bestandteil der Lokalen Design-Galerie verfügbar.

So öffnen Sie den Content-Katalog:

- Wählen Sie **DATEI > NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG** (Umschalt + Strg + Alt + K).
- Wählen Sie **„EINFÜGEN“ > „AUS DEM CONTENT-KATALOG“** (Umschalt + Alt + I).



Online-Content-Katalog

Das Fenster des Katalogs kann an der unteren rechten Ecke skaliert werden. Sie können einen Suchbegriff eingeben, nach dem Sie in einer oder allen Kategorien suchen können oder sie gehen direkt durch die verschiedenen Kategorien links. Wenn Sie mit der Maus links über die Kategorien fahren, wird ein Vorschaubild angezeigt - Klicken Sie auf eine Kategorie, um diese aufzuklappen und auf der rechten Seite anzuzeigen. Bei Kategorien mit vielen Elementen gibt es oben rechts eine Seitensteuerung, mit der Sie die vorherige oder nächste Seite erreichen.

Ein Kataloginhalt lässt sich entweder mit Doppelklick importieren oder mit Klick auf die **IMPORTIEREN**-Schaltfläche, die auftaucht, wenn Sie die Maus über den Inhalt bewegen. Nach dem Import wird der Katalog geschlossen. Wenn Sie wollen, dass der Katalog nach dem Import weiterhin geöffnet bleibt, drücken Sie beim Klicken zusätzlich die Umschalt-Taste.

Ein erweiterter Online-Content-Katalog für ein Jahr ist Teil Ihres Update Service. Er bietet jetzt:

- Reguläre Updates für die Vorlagen als Teil des Update Service
- Schlüsselwortsuche über den gesamten Katalog
- Eine logischere Struktur des Inhalts für flüssigeres Arbeiten

In der kostenlosen Testversion können die blau angezeigten Elemente während der Testphase genutzt werden. Die grauen Elemente sind erst nach dem Kauf und der Freischaltung des Programms verfügbar.

Agenturfotos

Eine weitere Kategorie links sind die **AGENTURFOTOS**. Diese werden durch die externe Firma Pixabay zur Verfügung gestellt, deshalb müssen Sie, wenn Sie das erste mal ein solches Foto importieren, die Nutzungsbedingungen von **Pixabay** lesen und bestätigen. Sie müssen das aber für jeden benutzten Computer nur einmal tun und Sie können beliebig viele Fotos nutzen. Die Fotos sind unter der Creative Commons CC0 Lizenz veröffentlicht und komplett lizenzkostenfrei. Die Fotos können privat und kommerziell fast ohne Einschränkungen nutzen.

Es sind tausende Fotos verfügbar - wählen Sie einfach **AGENTURFOTOS** links aus und geben Sie Schlüsselworte in das Suchfeld oben ein, um passende Fotos zu finden. Oder Sie ersetzen ein existierendes Foto durch Rechtsklick und „**FOTO ERSETZEN**“ > „**MIT AGENTURFOTO ERSETZEN**“ aus dem Kontextmenü.

Wenn Sie ein Agenturfoto in ein Druckdokument importieren, wird es in voller Auflösung in Ihr Design eingefügt. Die Auflösung der Fotos variiert, die meisten sind aber in viel höherer Auflösung als HD. Wenn Sie in ein Webdokument, wird, wie beim Import von lokalen Fotos, die Auflösung auf HD begrenzt, denn sie werden für Webseiten selten eine höhere Auflösung benötigen.

Cliparts

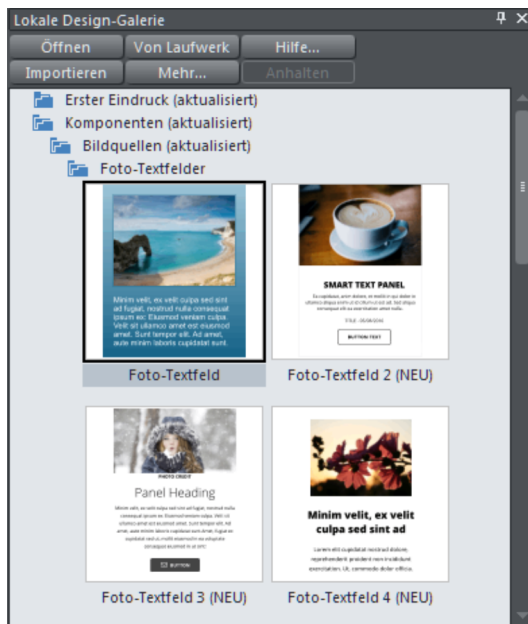
Neben den **AGENTURFOTOS** gibt es noch eine Kategorie Vektorgrafiken, **AGENTURILLUSTRATIONEN**. Alle Bilder sind mit Schlagworten versehen, um einfach nach den benötigten Grafiken zu suchen. Da Vektorgrafiken enorm in der Größe variieren, werden Grafiken größer als 300px herunterskaliert. Ungruppierte Bilder werden außerdem für eine einfachere Bearbeitung in Gruppen zusammen gefasst. Da es sich um Vektorgrafiken handelt, können sie ohne Qualitätsverlust auf jede beliebige Größe ohne Qualitätsverlust skaliert werden.

Lokale Design-Galerie

Diese Galerie ist der lokale Offline-Speicher für Inhalte, die aus dem **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 40) importiert wurden. Wie der Name schon sagt, zeigt sie nur Inhalte an, die lokal auf Ihrem Gerät verfügbar sind, weil sie entweder zusammen mit dem Programm installiert worden sind oder aus dem **CONTENT-KATALOG** herunter geladen wurden. Sie erleichtert die Suche und den Zugriff auf Designs, die Sie regelmäßig nutzen.

So öffnen Sie die Galerie:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **LOKALE DESIGN-GALERIE** auf der Galerienleiste.
- Sie können auch **EXTRAS > GALERIEN > DESIGN-GALERIE** wählen.



Lokale Design-Galerie

Fügen Sie weitere Inhalte hinzu, indem Sie durch die Ordner blättern und die Schaltfläche **+ MEHR ONLINE...** klicken. Dadurch wird der entsprechende Ordner dieser Kategorie im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** geöffnet, von wo Sie Inhalte in die **LOKALE DESIGN-GALERIE** importieren können. Die Ordnerstruktur der **LOKALEN DESIGN-GALERIE** ist ein Spiegelbild des **ONLINE-CONTENT-KATALOGS** und jeder Ordner der Galerie hat einen Link, mit dem Sie direkt in den zugehörigen Ordner im **CONTENT-KATALOG** springen, um schnell die anderen Inhalte dieses Ordners zum Herunterladen anzuzeigen. Jedes Designelement, das aus dem Katalog geöffnet oder

importiert wird, taucht auch in der Galerie auf, so dass sie es auch Offline verfügbar haben. Neu importierte Elemente werden außerdem im aktuellen Dokument geöffnet.

Sie können eine Kategorie als Ganzes herunterladen, um sie offline verfügbar zu haben, indem Sie rechts auf den Namen der Kategorie klicken und **ALLE HERUNTERLADEN** wählen. Sie werden über den Status des Updates informiert.

Sie öffnen eine Vorlage oder ein Designelement aus der Galerie als neues Dokument, indem Sie es doppelklicken. Um es in Ihr aktuelles Dokument zu importieren, ziehen Sie diese per Drag & Drop in Ihr Design. Seitenvorlagen werden als neue Seite an Ihr aktuelles Dokument angehängt. Andere Vorlagen und Widgets werden auf der aktuellen Seite eingefügt.

Siehe „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 59) für weitere Infos zum Thema Galerien.

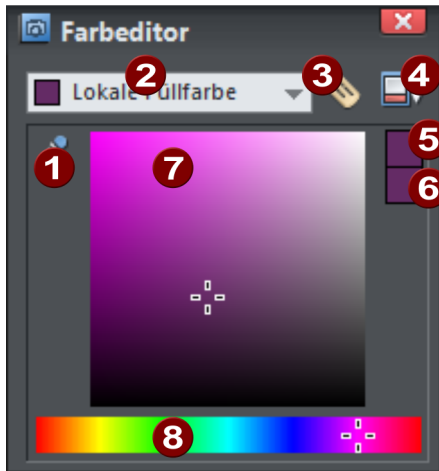
Grundfarben

Die meisten Vorlagen verwenden einige Grundfarben und verschiedene Schattierungen dieser Grundfarben (auch als „Benannte Farben“ oder Themenfarben bezeichnet). Wenn Ihnen die mitgelieferten Farben nicht gefallen, können Sie die benannten Farben auch selbst einzeln bearbeiten. Sie erreichen diese auf der rechten Seite der Farbleiste unten.



- 1 Aktuelle Linien- und Füllfarbe
- 2 Farbeditor
- 3 Farbpipette
- 4 Keine Füllfarbe
- 5 Benannte Themenfarben und mit diesen verknüpfte Farben
- 6 Feste Palette an Standardfarben
- 7 Halten Sie den Mauszeiger über eine Farbe, um Ihren Namen anzuzeigen.
- 8 Statuszeile. Zeigt, was ausgewählt ist und liefert Hinweise.

Klicken Sie einfach rechts auf eine der Themenfarben und wählen Sie die Option **BEARBEITEN** (wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Farbe fahren, sehen Sie den Namen als Tooltip).



- 1 Wenn Sie eine Farbe bearbeiten, können Sie die Farbpipette dazu verwenden, um eine Farbe vom Bildschirm aufzunehmen (auch aus anderen Fenstern).
- 2 Wählen Sie die zu bearbeitende Farbe: Füllfarbe/Linienfarbe des ausgewählten Objekts oder jede der benannten Grundfarben.
- 3 Klicken Sie auf das Namensschild-Symbol, um eine benannte Farbe zu erzeugen
- 4 Klicken Sie, um die erweiterten Farbeinstellungen zu öffnen
- 5 Vorherige Farbe
- 6 Aktuelle Farbe
- 7 Ziehen Sie hier, um eine Schattierung des ausgewählten Farbtons zu wählen
- 8 Ziehen Sie hier, um einen Farbton auszuwählen

Der Farbeditor bietet eine einfache Möglichkeit, um eine Farbe auszuwählen. Klicken Sie auf **ERWEITERT**, um RGB-Werte einzugeben.

Hinweis: Wenn Sie auf diese Weise eine Themenfarbe ändern, werden alle verknüpften Schattierungen im Dokument ebenfalls geändert.

Formen einfärben

Sie können jede Form mit einer Farbe füllen, entweder durch Ziehen der Farbe aus der **FARBLEISTE** und Ablegen auf der Form oder dadurch, dass Sie zunächst das Objekt auswählen und dann auf die Farbleiste klicken und **FÜLLFARBE SETZEN** auswählen.



Klicken Sie alternativ auf das **FARBEDITOR**-Symbol (oder drücken Sie Strg+E), um den Farbeditor anzuzeigen. Sie können dort jede beliebige Farbe festlegen.

Sie können gezeichnete Objekte mit einem Farbverlauf belegen, indem Sie das **FÜLL-WERKZEUG** (siehe Seite 297) benutzen.

Importierte Cliparts einfärben

Wenn Sie eine Clipart-Grafik durch Ziehen aus der **DESIGN-GALERIE** importieren, die **IMPORT**-Option im **DATEI**-Menü verwenden oder eine .web- oder .xar-Datei auf Ihre Seite ziehen, werden Sie normalerweise gefragt, ob Sie die Farbeinstellungen anpassen möchten. Wählen Sie **NICHT ANPASSEN**, damit die benannten Farben dieser Grafik zur Farbleiste hinzugefügt werden. Ein Klick auf eine der Farben in der Farbleiste gibt Ihnen die Möglichkeit, die Farbe zu bearbeiten.

Die Farben von mehrfarbigen Objekten können Sie auch ändern, indem Sie diese auswählen und auf eine Farbe in der Farbleiste klicken. In einem Dialog werden Ihnen die aktuell vom Objekt verwendeten Farben angezeigt – klicken Sie auf diejenige, die Sie ändern möchten. Wenn Sie den Farbeditor öffnen, sehen Sie oben ebenfalls eine Farbliste mit denselben Farben – wählen Sie diejenige, die Sie bearbeiten möchten.

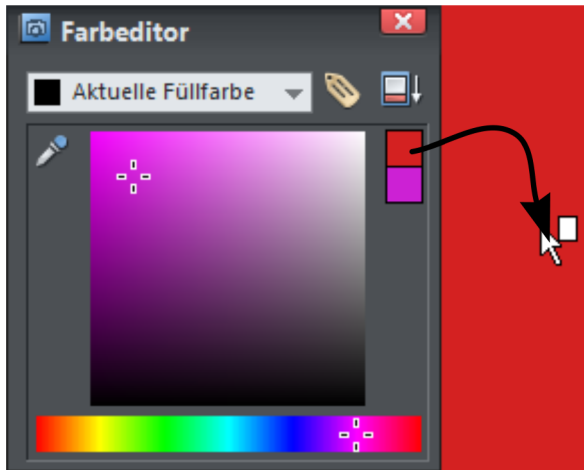
Fotos einfärben

Wenn Sie ein Foto einfärben, wird es zu einem „Halbton“-Foto. Beispiel: Um ein Foto schwarzweiß zu machen, wählen Sie es aus und klicken auf das weiße Farbfeld am Ende der Farbleiste. Sie können als helle und dunkle Farbe jede Farbe auswählen, nicht nur schwarz und weiß.

Hinweis: Wenn das Foto Teil einer Gruppe ist, wie es bei vielen Objekten in den Vorlagen und Cliparts der Fall ist, dann müssen Sie das Foto zunächst innerhalb (siehe Seite 134) der Gruppe auswählen. Das machen Sie, indem Sie Strg gedrückt halten, wenn Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** auf das Objekt klicken. Sie können das Foto auch direkt auswählen, indem Sie auf es im **FOTO-WERKZEUG** klicken.

Hintergrundfarbe der Seite

Wenn Sie eine Farbe von der Farbleiste auf die Seite ziehen, ändert sich die Seitenfarbe entsprechend.



Um eine beliebige Seitenfarbe zu setzen, öffnen Sie den Farbeditor (Strg + E). Stellen Sie die Farbe ein und ziehen Sie das kleine Farbfeld von der rechten Seite des Dialogs auf die Seite.



Um eine sich wiederholende Hintergrund-Textur festzulegen, ziehen Sie ein Foto oder eine Bitmap auf Ihr Dokument. Öffnen Sie die Bitmap-Galerie und scrollen Sie zum gerade geladenen Bild. Klicken Sie auf das Bild und anschließend auf die **HINTERGRUND**-Schaltfläche.

Eigene benannte Farben erzeugen

Wenn Sie eine Farbe mehrmals in einem Dokument verwenden möchten, können Sie eine benannte Farbe erzeugen, indem Sie auf das „Benennen“-Symbol oben im Farbeditor klicken. Diese Farbe erscheint dann in der Farbleiste.



Klicken Sie auf das Label-Symbol, um eine benannte Farbe zu erzeugen

Der Vorteil einer benannten Farbe ist, dass Sie alle Objekte, die diese Farbe verwenden, gemeinsam ändern können.

Verknüpfte Schattierungen

Sie können Farben erzeugen, die hellere oder dunklere Schattierungen einer anderen Farbe sind. Wenn Sie dann die Ursprungsfarbe ändern, nehmen auch alle helleren und dunkleren Schattierungen den neuen Farbton an.

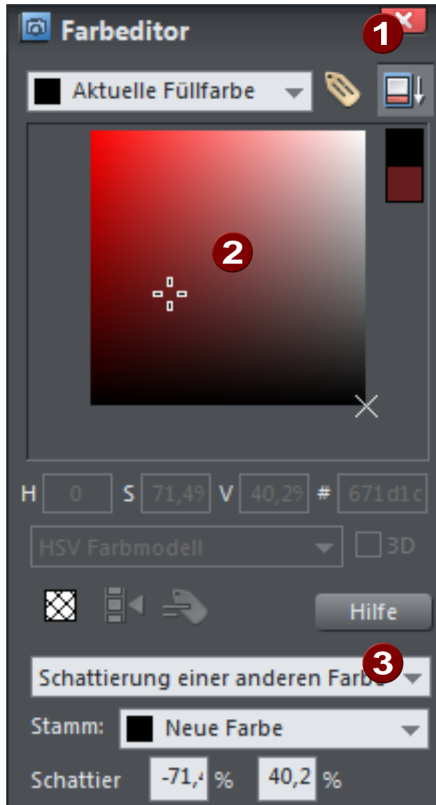


Hierbei handelt es sich um ein einfaches abgerundetes Rechteck mit einem Farbverlauf als Füllung, der mit dem Füll-Werkzeug erstellt wurde. Im Füll-Werkzeug können Sie auf ein Ende des Pfeiles klicken, um die Farbe festzulegen.

Wenn Sie das Haupt-Grün als benannte Farbe anlegen, dann hellere oder dunklere Varianten dieser Farbe als verknüpfte Schattierungen erstellen und anschließend die benannte Farbe bearbeiten, ändern sich die Schattierungen ebenfalls. So können Sie auf einfache Weise komplex schattierte Objekte umfärben.



Um eine verknüpfte Schattierung zu erzeugen, öffnen Sie die erweiterten Einstellungen im Farbeditor und ändern Sie im Dropdown-Menü **NORMALE FARBE** in **SCHATTIERUNG EINER ANDEREN FARBE**.

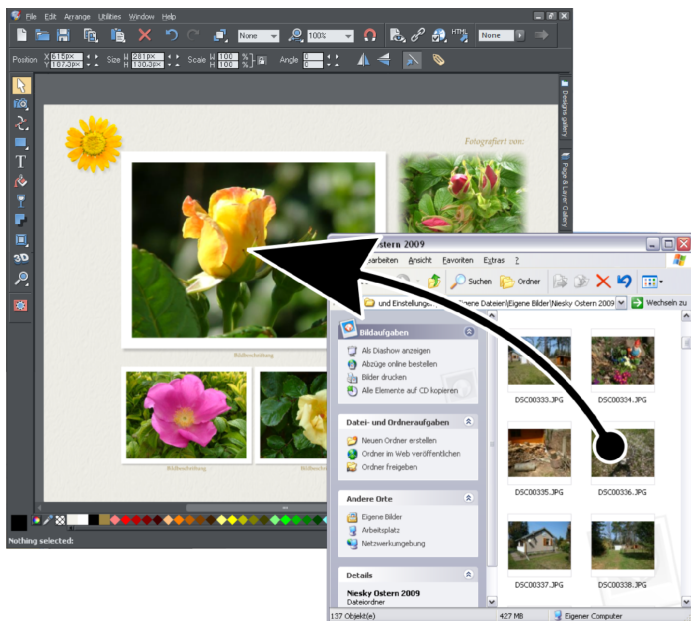


- 1 Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die erweiterten Einstellungen zu öffnen.
- 2 Sie können nun jede hellere oder dunklere Schattierung der Grundfarbe auswählen. Das Kreuz zeigt die Grundfarbe an.
- 3 Wählen Sie in diesem Dropdown-Menü **SCHATTIERUNG** und dann die Grundfarbe.

Sie können auch eine verknüpfte Schattierung, die in der Farbleiste auftaucht, erzeugen, um diese einfach auf andere Objekte anzuwenden. Wenn Sie eine neue benannte Farbe anlegen, können Sie auswählen, dass diese Farbe eine verknüpfte **SCHATTIERUNG EINER ANDEREN FARBE** sein soll.

Fotos

Sie können jedes Foto ersetzen, indem Sie es per Drag & Drop aus Ihrem Explorer auf ein Foto in Foto & Grafik Designer ziehen. Wenn Sie es auf den Hintergrund ziehen, wird es dort eingefügt, wo Sie es losgelassen haben. Alle eingefügten Bilder, die breiter als 500 Pixel sind, werden mit 500 Pixeln Breite angezeigt, aber Sie können die Größe natürlich mit dem Auswahl-Werkzeug (siehe Seite 132) ändern.

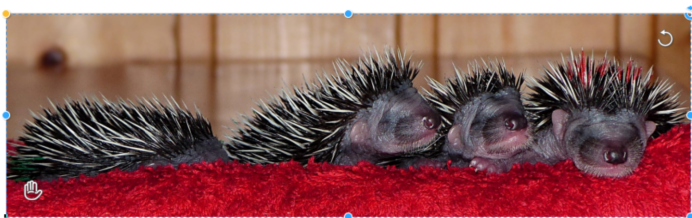


Lassen Sie Ihr Foto über einem bestehenden Bild los, um es zu ersetzen. Lassen Sie es über dem Hintergrund los, um es als neues Foto einzufügen



Wenn Sie ein bestehendes Foto ersetzen, wird das Foto-Werkzeug ausgewählt und die Smarten Foto-Bearbeitungsanfasser (siehe Seite 384) werden auf dem Foto angezeigt.

Mit den Bearbeitungsanfassern können Sie das Bild skalieren und rotieren, es innerhalb seines Rahmens verschieben, diesen Rahmen skalieren und sogar die Ecken des Rahmens abrunden.



Große Fotos importieren

Beim Import von hochauflösenden Fotos (über 1920 Pixel, entweder Höhe oder Breite) in ein Webdokument verringert MAGIX Foto & Grafik Designer automatisch die Größe des Fotos auf HD-Bildschirmauflösung, ohne Sie zu fragen, ob Sie eine Version mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Für ein Web-Dokument sind die Bilder in der reduzierten Version mehr als hoch genug aufgelöst, um vernünftige Ergebnisse zu erzielen.

Wenn Sie jedoch ein großes Foto in ein Druck- oder Animationsdokument importieren, fragt Sie MAGIX Foto & Grafik Designer, ob Sie eine Version Ihrer Fotos mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Wenn Ihr Dokument eine große Anzahl Fotos enthalten soll, sollten Sie diese Option wählen. Sonst haben Sie unter Umständen nicht genügend Speicher, um Ihr Dokument zu laden, zu bearbeiten und zu exportieren.

Foto-Werkzeug

Mit dem **FOTO-WERKZEUG** haben Sie viele Möglichkeiten, jedes Foto zu beschneiden oder zu optimieren.



Um ein Foto zu beschneiden, ziehen Sie einfach einen Rahmen über dem Foto auf, während Sie das **OPTIMIEREN-FOTO-WERKZEUG** ausgewählt haben. Sie können die Schnittkanten nachträglich anpassen, indem Sie an den Anfassern um das Foto ziehen.



Oder benutzen Sie das **BESCHNEIDEN-WERKZEUG** für eine erweiterte Kontrolle über den Beschnitt.

Lesen Sie den Abschnitt **Arbeiten mit Fotos** (siehe Seite 353) für Hintergrund-Informationen zur Art, wie MAGIX Foto & Grafik Designer mit Fotos umgeht, und den Abschnitt über das **Foto-Werkzeug**, um zu lernen, wie das Foto-Werkzeug verwendet wird.

Foto-Auflösung

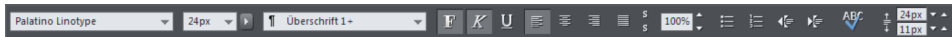
Sie können Ihr Bild ohne Qualitätsverlust skalieren oder beschneiden. Wenn Sie ein Foto (oder jedes andere Objekt) auf eine bestimmte Größe bringen möchten, geben Sie einfach die benötigte Größe in den Feldern für Breite und Höhe in der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** ein.

Wenn Sie ein Foto auf der Seite platzieren (solange Sie kein existierendes Foto ersetzen), wird es auf 500 Pixel Breite gesetzt. Wenn Sie es aber genau 200 Pixel breit haben möchten, geben Sie einfach „200pix“ in das W-Größen-Feld des **AUSWAHL-WERKZEUGS**. Sie können dabei jede beliebige Einheit verwenden („2cm“ macht es z. B. 2 Zentimeter breit).

Text

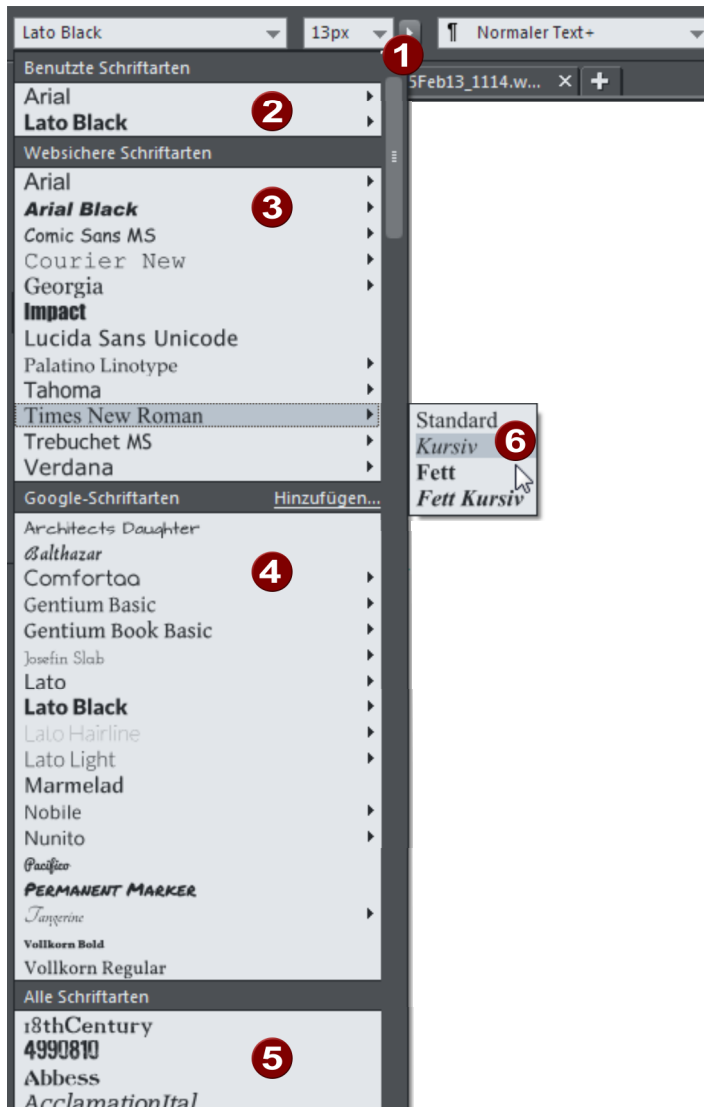
T Sie können Text bearbeiten, indem Sie das **TEXT-WERKZEUG** auswählen und auf den Text klicken.

Sie haben alle üblichen Textbearbeitungsmöglichkeiten und können Text aus der System-Zwischenablage einfügen. Mit einem Doppelklick wählen Sie ein Wort, mit einem Dreifachklick wählen Sie eine ganze Zeile aus - das ist hilfreich, wenn man den gesamten Text eines Buttons auswählen möchte. Die Infoleiste bietet wie immer eine große Anzahl an Einstellungen für dieses Werkzeug. Wahlweise können Sie auch mit der rechten Maustaste auf den Text klicken und **ERWEITERTE TEXTEIGENSCHAFTEN** aufrufen.



Die Ausklappleiste kann dauerhaft sichtbar gemacht werden, wählen Sie dazu „Fenster“ > „Symbolleiste“ > „Erweiterte Text-Infoleiste“.

Das Schriftarten-Menü zeigt eine Liste von Schriftarten und ist in vier Abschnitte eingeteilt. Der obere Abschnitt zeigt die im Dokument verwendeten Schriftarten, darunter finden Sie websichere Schriftarten, darunter die verfügbaren Google-Schriftarten und im untersten Abschnitt alle auf dem Computer installierten Schriftarten.



- ❶ Popup für Schriftgröße
- ❷ Im aktuellen Dokument verwendete Schriftarten
- ❸ Websichere Schriftarten
- ❹ Google-Schriftarten
- ❺ Alle anderen Schriftarten
- ❻ Verfügbare Stilvarianten für gewählte Schriftart. Nicht alle Schriftarten haben solche Varianten

Im Schriftarten-Menü können Sie live Schriftarten auswählen. Während Sie mit der Maus durch das Menü fahren, ändert sich der ausgewählte Text, so dass Sie sehen können, wie Ihr Dokument mit der jeweiligen Schriftart aussähe.

Schriftgröße

Im Schriftgröße-Feld wird die Schriftgröße in Pixeln bzw. in Punkt (Druck-Dokumente) angezeigt. Sie können jeden beliebigen Wert in Punkt oder Pixel angeben, indem Sie ihn durch pt (für Punkt) bzw. mit pix (für Pixel) ergänzen.

Neue Textobjekte erstellen

Es gibt drei Arten von Textobjekten: eine einfache Textzeile, eine Textspalte und ein rechteckiges Textfeld. Um eine einfache Textzeile zu erzeugen, wählen Sie das **TEXT-WERKZEUG** und klicken Sie irgendwo auf den Hintergrund. Sie können nun anfangen zu schreiben. Um eine Spalte zu erzeugen, klicken auf dem Hintergrund und ziehen Sie eine horizontale Linie. Sie können die Spaltenbreite jederzeit anpassen. Um einen Textbereich zu erstellen, klicken und ziehen Sie diagonal. Sie können die Breite und Höhe des Textfeldes anpassen.

Aufzählungen und Nummerierte Listen

Mit den entsprechenden Schaltflächen auf der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS** können Sie einfach Aufzählungen und nummerierte Listen eingeben. Mit Rechtsklick auf eine nummerierte Liste und der Option „**LISTENEIGENSCHAFTEN...**“ können Sie das Nummerierungs-Schema ändern. Sie können auch Grafiken als Aufzählungszeichen oder Nummern in Ihren Listen verwenden. Für eine ausführliche Information dazu lesen Sie bitte das Kapitel Arbeiten mit Text (siehe Seite 239).

Weiche Schatten, Text mit Farbfüllung, transparenter Text

Diese Effekte lassen sich mit den entsprechenden Werkzeugen auch auf Texte anwenden. Beispiel: Wenn Sie bei gehaltener Maustaste mit dem **FÜLL-WERKZEUG** über einen Text ziehen, entsteht ein Farbverlauf; mit dem **SCHATTEN-WERKZEUG** ein weicher Schatten, etc.

Textabweisende Objekte

Wenn Sie auf ein Objekt, z. B. ein Foto, rechtsklicken und die Menü-Option „**TEXT DARUNTER ABWEISEN** (siehe Seite 264)“ auswählen, können Sie Text um das Objekt herumlaufen lassen, das über dem Text liegt.

Viele Objekte, z. B. Fotos, Seiten-Navigationen, Schaltflächen und Überschriften, die in den Vorlagen des **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 40) verwendet werden, weisen automatisch Text ab - Text fließt immer um diese Objekte, wenn Sie diese umher bewegen.

Abweisende Objekte weisen nur den Text ab, der sich hinter dem Objekt befindet - Sie müssen also gegebenenfalls das Objekt „In den Vordergrund“ bringen, damit das Abweisen funktioniert (Strg+F). Alternativ können Sie ein Objekt auch nur für den Text innerhalb einer Ebene (siehe Seite 58) anweisend machen, so dass verhindert wird, dass Text in einer tiefer liegenden Ebene abgewiesen wird - siehe Ebeneneigenschaften (siehe Seite 212).

Alle Arbeitsschritte im **TEXT-WERKZEUG** sind live - der Text wird neu formatiert und fließt anders, während Sie die Spaltenbreite ändern oder textabweisende Objekte verschieben.

Hinweis: Sie können Text jetzt auch um verankerte Objekte (siehe Seite 55) herum abweisen lassen.

Verankerte Objekte

Soll ein grafisches Objekt genau neben einem bestimmten Teil eines Textblocks erscheinen, so kann dieses Objekt im Text verankert werden.

Klicken Sie rechts auf das Objekt und wählen Sie **AN TEXT VERANKERN**. Links oben am Objekt erscheint nun ein Anker-Symbol. Klicken und ziehen Sie dieses Symbol mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** an die Stelle im Text, an der Sie dieses Objekt verankern wollen. Das verankerte Objekt verschiebt sich nun zusammen mit dem Ankerpunkt, sobald Sie den Text bearbeiten.

Rechtschreibprüfung



Auf der Infoliste des **TEXT-WERKZEUGS** ist eine Schaltfläche, mit der Sie die Optionen und Sprache der Rechtschreibprüfung auswählen.

Wenn Sie „**RECHTSCHREIBUNG BEI DER EINGABE PRÜFEN**“ auswählen, werden auch alle unbekannten Worte mit einer roten Punktlinie unterstrichen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Wort, um alternative Schreibweisen vorgeschlagen zu bekommen.

Eingebettete Schriftarten

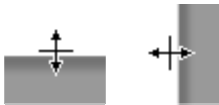
Foto & Grafik Designer speichert die Zeichenformen aller Schriftarten, die in Ihrem Dokument verwendet werden. Das heißt, wenn Sie jemand anderem Ihre Design-Datei geben oder die Datei auf einen anderen Computer übertragen, so wird dort dasselbe angezeigt wie bei Ihnen, selbst wenn die verwendeten Schriftarten nicht auf dem Computer installiert sind. Dies gilt aber nur für die Zeichen, die im Dokument verwendet werden (es wird keine komplette Schriftart mit gespeichert). Das heißt also, dass an Computern, an denen die Schriftarten fehlen, kein neuer Text eingegeben werden kann.

Tip: Es gibt viele praktische Tastaturkürzel im **TEXT-WERKZEUG**. Lesen Sie dazu den Abschnitt über Tastaturkürzel (siehe Seite 241). Ein Kürzel zum Experimentieren ist Strg + Umschalt + L, mit dem Sie einen pseudo-lateinischen Blindtext einfügen.

Seitengröße

Sie können jede beliebige Seitengröße im Reiter **SEITENGRÖßE** des **DIALOGS OPTIONEN** (oder Rechtsklick > Seitenoptionen... oder Datei->Seitenoptionen) festlegen. Im Dropdown-Menü des Dialogs finden Sie die gängigsten Seitengrößen. Unter „Benutzerdefiniert“ können Sie Ihre Seitengröße frei definieren.

Die Höhe und Breite Ihrer Seite können Sie direkt durch Ziehen am unteren oder rechten Rand der Seite verändern. Wählen Sie dazu das Auswahl-Werkzeug (siehe Seite 132) und führen Sie den Mauszeiger über die untere Kante der Seite, der Mauszeiger verändert sich und zeigt an, dass Sie nun durch Ziehen die Seitenhöhe verändern können. Sie werden gefragt, ob diese Änderung alle Seiten des Dokuments betreffen soll oder nur die aktuelle Seite.



Arbeit speichern & exportieren

Zum Speichern verwenden Sie die Menüoptionen **SPEICHERN** oder **SPEICHERN ALS**. Damit wird eine Datei mit der Endung .xar, dem Dateiformat von MAGIX Foto & Grafik Designer, gespeichert. Es empfiehlt sich, regelmäßig zu speichern, während Sie arbeiten. Um Ihr Dokument in Zukunft aktualisieren oder bearbeiten zu können, müssen Sie es als .xar-Datei speichern, auch wenn Sie es bereits in verschiedene andere Formate exportiert haben.

Verwenden Sie die Funktion **DATEI -> EXPORTIEREN**, um Ihr Dokument zu exportieren. Wählen Sie im Export-Dialog das gewünschte Dateiformat aus der Liste aus. JPEG empfiehlt sich für Fotos, die im Internet verwendet werden, PNG für Grafiken. PDF ist empfehlenswert, wenn Ihre Arbeit gedruckt oder verteilt werden soll.

Lesen Sie das Kapitel „Importieren & Exportieren“ (siehe Seite 499), um nähere Informationen über diese und andere von MAGIX Foto & Grafik Designer unterstützte Formate zu erhalten.

Automatische Sicherheitskopien

Im Reiter **SICHERHEITSKOPIEN** des Dialogs **EXTRAS > OPTIONEN** können Sie eine Funktion für automatische Sicherheitskopien aktivieren. Die Sicherungskopien erreichen Sie über **DATEI -> ZULETZT VERWENDETE DOKUMENTE -> SICHERHEITSKOPIEN**.

In diesem Dialog legen Sie ebenfalls fest, ob MAGIX Foto & Grafik Designer Sie über offene, ungesicherte Dokumente beim Schließen des Programms informiert oder diese einfach automatisch speichert und beim nächsten Programmstart wieder öffnet. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel **ARBEITEN MIT DOKUMENTEN**.

Gruppen

Sie können jede Auswahl von Objekten gruppieren. Gruppen werden wie einzelne Objekte behandelt; Sie können sie verschieben, skalieren oder drehen, als wären sie ein Objekt. Viele Elemente der Vorlagen in der Design-Galerie, wie z. B. Buttons, Textfelder und Foto-Objekte, sind gruppierte Elemente.

Sie können z. B. einen Button von Grund auf erzeugen, indem Sie ein Rechteck mit dem **RECHTECK-WERKZEUG** zeichnen und einen Text mit dem **TEXT-WERKZEUG** darauf platzieren. Rechteck und Text sind zunächst unabhängige Objekte, die Sie mit dem Auswahl-Werkzeug frei verschieben können. Aber wenn Sie beide mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** auswählen (Sie können einen Rahmen um beide ziehen oder die Umschalt-Taste gedrückt halten, während Sie auf die einzelnen Objekte klicken) und dann Strg + G drücken (oder im Menü **ANORDNEN -> GRUPPIEREN** wählen), werden sie zu einem gruppierten Objekt. Wenn Sie nun dieses gruppierte Objekt verschieben, drehen oder skalieren, werden alle Teile der Gruppe gemeinsam bewegt oder verändert.

Wenn Sie die Gruppe auflösen (Strg + U), können Sie die einzelnen Teile der Gruppe wieder erreichen und sie einzeln bearbeiten. Manchmal können Sie auch Elemente direkt innerhalb der Gruppe bearbeiten – z. B. können Sie mit dem **TEXT-WERKZEUG** Text oder mit dem **FOTO-WERKZEUG** ein Foto bearbeiten, auch wenn es mit anderen Objekten gruppiert ist.

Weiche Gruppen

Es gibt eine andere Art von Gruppen, sog. „weiche Gruppen“, die eine eher lose verbundene Menge an Objekten darstellt. Im Kapitel **Arbeiten mit Objekten** finden Sie weitere Informationen hierzu.

Synchronisierter Text

Eine beispielhafte Funktion von weichen Gruppen: Wenn Sie denselben Text in zwei oder mehr Objekten einer weichen Gruppe haben, wird der Text synchronisiert, während Sie ein Objekt bearbeiten.

Wiederholte Objekte

Bestimmte Elemente wie Kopfzeilen oder Logos sollen sich auf jeder Seite Ihres Dokuments wiederholen. Wenn Sie eine der Kopien aktualisieren, werden Änderungen auf alle Kopien auf anderen Seiten automatisch übertragen.

Für weitere Informationen lesen Sie den Abschnitt zu Wiederholten Objekten (siehe Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

Ebenen

Alle Elemente können in benannten Ebenen untergebracht werden. Jede Ebene kann mehrere Objekte enthalten und an- oder ausgeschaltet werden. Wenn die Ebene ausgeschaltet ist, werden alle Objekte dieser Ebene unsichtbar.


In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sehen und sortieren Sie die Reihenfolge von Objekten und Ebenen. Objekte werden von vorne nach hinten aufgelistet. Unter „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 203) finden Sie weitere Informationen.



Ebenen werden über die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** rechts neben dem Arbeitsbereich gesteuert.

Objekte zwischen Ebenen bewegen

Man kann Objekte auf mehrere Weisen zwischen den Ebenen bewegen. Wählen Sie zunächst das Objekt aus, das bewegt werden soll.

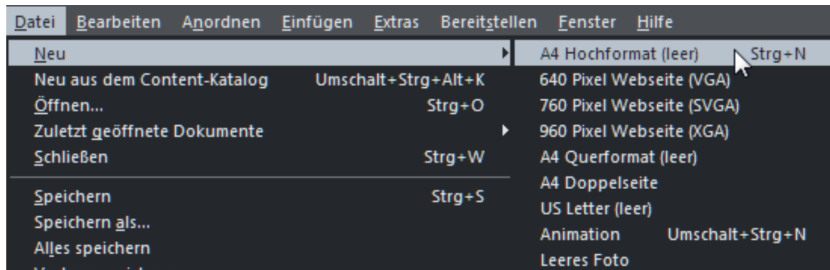
- **SCHNEIDEN** Sie das Objekt aus (Strg + X oder Rechtsklick und **AUSSCHNEIDEN**). Machen Sie die Zielebene zur aktuellen Ebene (wird angezeigt , falls nicht, klicken Sie es an). Rechtsklicken Sie und wählen Sie **EINFÜGEN** oder **AN POSITION EINFÜGEN**. Wenn sich die kopierten Objekte auf verschiedenen Ebenen befinden, wird die Ebenen-Struktur beim Einfügen beibehalten. Die Objekte werden auf derselben Ebene eingefügt, von der sie kopiert wurden, d. h. **NICHT** in die aktuelle Ebene. Um alle diese Elemente in die aktuelle Ebene einzufügen und die Ebenenstruktur zu ignorieren, verwenden Sie stattdessen die Option **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**. Soll die Ebenenstruktur beibehalten werden, wählen Sie **AN GLEICHER POSITION IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**. Sie finden diese Funktionen auch in der Zwischenablage-Ausklappleiste der oberen Werkzeugleiste und im Menü **BEARBEITEN**.
- Rechtsklicken Sie und wählen Sie **ANORDNEN > AUF EINE EBENE WEITER VORNE/AUF EINE EBENE WEITER HINTEN**, um die ausgewählten Objekte eine Ebene vor/zurück zu bewegen.
- Die Zielebene muss als aktuelle Ebene ausgewählt sein. Suchen Sie dann das ausgewählte Element in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** (klicken Sie auf **FINDEN**), rechtsklicken Sie und wählen Sie **AUF AKTUELLE EBENE VERSCHIEBEN**.

Arbeiten mit Dokumenten




Ein neues Dokument beginnen

Wählen Sie **DATEI** -> **NEU**.

Es wird ein Untermenü mit mehreren leeren Dokument-Vorlagen geöffnet.



Es gibt grundsätzlich drei unterschiedliche Dokumententypen in MAGIX Foto & Grafik Designer: Webseite, Foto oder Animation.

Symbol	Dokumententyp	Menüoption	Verwendung für...
	Druck	A4 HOCHFORMAT A4 DOPPELSEITE A4 QUERFORMAT US LETTER	Zum Erstellen von Zeichnungen, DTP- und Textdokumenten (ein- oder mehrseitig), die Sie drucken oder als PDF-Dokumente exportieren möchten.
	Animation	ANIMATION	Zum Erstellen von Animationen wie Flash-Animationen oder animierten GIFs.
	Foto	LEERES FOTO	JPEG-Fotos werden in MAGIX Foto & Grafik Designer als Foto-Dokumente geladen. Foto-Dokumente werden verwendet, wenn in einem Dokument nur ein Foto bearbeitet oder erstellt werden soll.

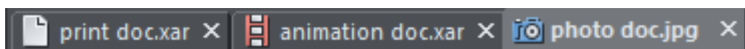
Der erste Eintrag **A4 HOCHFORMAT** entspricht der Foto & Grafik Designer Standardvorlage.



Auch mit der Schaltfläche **NEU** auf der **STANDARD-SYMBOLLEISTE** (Tastenkombination Strg + N) erzeugen Sie ein neues Dokument, dass auf der Standard-Vorlage basiert.

Tipp: Mit Strg + Umschalt + N erstellen Sie ein neues Animationsdokument.

Wenn sich das neue Dokument öffnet, wird oben im Arbeitsbereich ein neuer Reiter hinzugefügt, mit einem Symbol, das den Typ des Dokuments kennzeichnet (wie im Beispiel unten gezeigt).



Sie können auch Ihre eigenen Vorlagen speichern mit dem Kommando: "Datei" > "Vorlage speichern" – siehe Ändern der Dokumentenvorlage (siehe Seite 537), um mehr zu erfahren.

Öffnen eines vorhandenen Dokuments

Ein vorhandenes Dokument können Sie folgendermaßen öffnen:

- Öffnen einer Datei per Drag & Drop. Wählen Sie die entsprechende Datei im Windows Explorer oder von Ihrem Desktop aus und ziehen Sie diese zum Importieren über ein vorhandenes Dokument oder einen anderen Teil des Foto & Grafik Designer Fensters, um das Dokument zu öffnen.
- Oder doppelklicken Sie auf eine Foto & Grafik Designer-Datei.
- Um eine kürzlich verwendete Datei zu öffnen, können Sie diese auch unter **DATEI** -> **LETZTE ÖFFNEN** auswählen.
- Oder wählen Sie einfach **DATEI** -> **ÖFFNEN** (Tastaturkürzel: Strg + O)
- Oder klicken Sie auf die Schaltfläche **ÖFFNEN** auf der **STANDARD**-Werkzeugleiste.



- Der Dialog „Öffnen“ wird angezeigt. Sie können in diesem Dialog mehrere Dateien auswählen, klicken Sie bei gehaltener Strg-Taste auf die Dateien um mehrere oder bei gehaltener Umschalt-Taste um eine Reihe von Dateien auszuwählen.



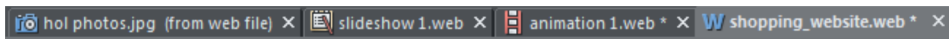
- Wie in Explorerfenstern können Sie die Dateianzeige mit dieser Schaltfläche zwischen Miniaturansicht und Detailansicht umschalten.

Wird „**VORSCHAU ANZEIGEN**“ in der rechten oberen Ecke aktiviert, wird die ausgewählte Datei in einer größeren Vorschau dargestellt (dies funktioniert nicht bei einer Mehrfachauswahl).

Ausgewähltes Dokument und Titelleiste

Sie können in Foto & Grafik Designer mehr als ein Dokument gleichzeitig geöffnet haben, alle offenen Dokumente werden als Reiter am oberen Rand des Arbeitsbereichs dargestellt.

Das aktuelle Dokument wird im Arbeitsbereich angezeigt und der entsprechende Reiter ist grau hervorgehoben. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Reiter, um ein Menü mit Dokumentenbefehlen zu öffnen. Der Typ des aktuellen Dokuments wird in der oberen linken Ecke des Fensters von Foto & Grafik Designer neben dem Menü angezeigt. Alle Eingaben gehen an das aktuelle Dokument. Nicht gespeicherte Änderungen in einem Dokument werden durch ein Sternchen hinter dem Dateinamen angezeigt.



Die Dokumentenreiter zeigen alle offenen Dokumente an, wobei das aktuelle Dokument grau hervorgehoben wird.

Symbolleisten

Diese enthalten Schaltflächen zur Bedienung von MAGIX Foto & Grafik Designer. Sie können die Symbolleisten anpassen, z. B. indem Sie Leisten neu erstellen, anordnen und entfernen.

Das Standardfenster zeigt die **STANDARD**symbolleiste mit den allgemein gebräuchlichen Schaltflächen:



Sie können die **STANDARD**werkzeugleiste genauso wie die anderen Werkzeugleisten anpassen.

Symbole mit einem Dreieck in der rechten unteren Ecke lassen sich ausklappen. Halten Sie die Maus kurz über die Symbole und eine Leiste mit weiteren Symbolen erscheint.

Um zu erfahren, wie Sie die Symbolleisten anpassen, lesen Sie den Abschnitt „MAGIX Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 557).

Infoleiste

Hierbei handelt es sich um eine spezielle Symbolleiste, deren Inhalt sich abhängig vom aktuell ausgewählten Werkzeug ändert. Die entsprechenden Infoleisten zu bestimmten Werkzeugen werden in den Kapiteln zu den jeweiligen Werkzeugen erklärt.

Hinweis: Die Infoleiste kann nicht angepasst werden.



Abb.: Die Infoleiste für das **AUSWAHL-WERKZEUG**.

Hauptwerkzeugleiste



Hierbei handelt es sich um eine Werkzeugleiste, die ursprünglich alle Werkzeuge enthält, die in Foto & Grafik Designer zur Verfügung stehen (siehe links). Sie können die Leiste anpassen oder die Werkzeuge auf andere Werkzeugleisten verschieben.

Einige der Werkzeugleisten-Symbole haben in der unteren rechten Ecke eine kleine dreieckige Markierung. Dadurch wird angezeigt, dass es eine Ausklappleiste mit weiteren Symbolen gibt. Halten Sie den Mauszeiger über das Symbol, um die Ausklappleiste anzuzeigen. Sie können den Mauszeiger über jede Schaltfläche der Ausklappleiste bewegen, um einen Tooltip anzuzeigen.



Klicken Sie auf ein Werkzeug, um es auszuwählen (für einige Werkzeuge stehen auch Tastenkombinationen zur Verfügung).

Für weitere Informationen zum Anpassen der Werkzeugleisten lesen Sie bitte „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 557).

Lineale



Sie können die Lineale ein- und ausblenden, den Nullpunkt ändern und diese zum Erstellen der Hilfslinien verwenden. Lesen Sie dazu bitte auch das Kapitel „Lineale“ (siehe Seite 81).

Statusleiste



- 1 Ausgewählte Objekte
- 2 Verfügbare Optionen
- 3 Die Anzeigen
- 4 Mauszeiger X-Y

Dieses erscheint im unteren Bereich des Fensters. Die Statusleiste gibt Auskunft über die ausgewählten Objekte, verfügbare Optionen, Live-Ziehen/Rasten-Anzeigen und die X-Y-Position des Mauszeigers.

Die Anzeigen

Diese erscheinen rechts der Statusleiste:

Live-Ziehen-Anzeige

An dieser Anzeige können Sie ablesen, ob „Live-Ziehen“ aktiv ist oder nicht (Standard: aktiv). Per Doppelklick auf die Anzeige schalten Sie es ein/aus. Ist es aktiv, verändert sich das gesamte Objekt (und nicht nur ein Umriss), wenn Sie es verschieben, skalieren oder drehen. Dadurch ist es viel leichter, die Bearbeitungen direkt zu begutachten. Außerdem ist das Zeichnen mit dem Freihand-, Linien-, Quickshape-, Rechteck- und Ellipsenwerkzeug live. Wenn die Leistung Ihres PCs nicht zur Bearbeitung komplexer Dokumente ausreicht, können Sie „Live-Ziehen“ deaktivieren, um die Bearbeitung zu beschleunigen.

Ausrichten-Anzeige

Diese Anzeige ist aktiv, wenn die Option „An Raster ausrichten“ im Menü „Fenster“ aktiviert ist. Sie zeigt an, ob sich ein Objekt in ausreichender Entfernung zum Ausrichten am Raster befindet. Weitere Informationen zum Ausrichten finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 156).

X-Y-Koordinaten

Die von Foto & Grafik Designer angezeigten Maße beziehen sich auf die linke untere Seitenecke. Sie können dies jedoch ändern. Bitte lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140) für weitere Informationen.

Normal/Vollbildmodus

Im normalen Bildschirmmodus wird ein Teil des Fensters durch die Titelleiste, die Menüleiste und die Scrollleisten bedeckt. Beim Bearbeiten kann das ungünstig sein, wenn Sie den größtmöglichen Bearbeitungsbereich benötigen.

Foto & Grafik Designer verfügt über einen zweiten Bildschirmmodus, den Vollbildmodus, der einen aufgeräumteren Bildschirm präsentiert.

Sie können in jedem Modus den Bildschirm nach Bedarf anpassen. So können z. B. für jeden Modus die Konfigurationen der Symbolleisten eingestellt werden. Die Konfiguration wird gespeichert und gilt auch weiterhin, wenn Sie zwischen den Bildschirmmodi hin- und herschalten. Für weitere Informationen zum Anpassen der Symbolleisten lesen Sie bitte das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537).

Der Normal- bzw. Vollbildmodus wird über das Menü **FENSTER > VOLLBILD** (bzw. Taste 8 auf dem Ziffernblock) aktiviert.

Bewegen Sie den Mauszeiger an die Oberkante des Bildschirms um im Vollbildmodus die Menüleiste anzuzeigen.

Mehrere Fenster öffnen

Sie können für dasselbe Dokument mehrere Fenster gleichzeitig öffnen, z. B. um

- die Ansicht des Dokuments zu vergrößern oder zu verkleinern;
- einen anderen Teil des Dokuments anzuzeigen;
- zwei Ansichten desselben Bereichs bei unterschiedlichen Qualitätseinstellungen zu benutzen.

Wählen Sie **FENSTER > NEUES FENSTER**, um ein neues Fenster zu öffnen.

Wählen Sie das Fenster aus, das angezeigt werden soll

Jedes offene Fenster wird als Reiter unterhalb der Infoleiste angezeigt. Klicken Sie auf den Reiter, um das Fenster anzuzeigen oder wählen Sie im Menü **FENSTER** einen Dateinamen aus.

Mehrere Fenster anordnen

Der Befehl **FENSTER > ÜBERLAPPEND** hilft Ihnen, mehrere Fenster übersichtlich anzuordnen. Jedes Fenster verfügt über eine eigene Titelleiste, jedoch nicht über eigene Symbolleisten. Klicken Sie auf ein Fenster, um dieses zu aktivieren.

Tipp: Mit Strg + F6 können Sie nacheinander durch die Fenster schalten.

Der Befehl **FENSTER > ANSICHTEN ANORDNEN** ordnet die Fenster übereinander an, bei mehr als drei Fenstern als Kacheln.

FENSTER > ÜBERLAPPEND zeigt alle Fenster übereinander als Kaskade an.

Minimieren mehrerer Fenster

Das Minimieren eines oder mehrerer Fenster wird durch ein Symbol im Hintergrund des Foto & Grafik Designer-Hauptfensters angezeigt. Doppelklicken Sie auf das Symbol, um das Fenster erneut zu öffnen.

Ein mehrfaches Minimieren und Maximieren der Dialoge kann die Symbole auf dem Desktop verstreuen. Über **FENSTER > SYMBOLE ANORDNEN** können Sie die Symbole wieder ordnen.

Zoomwert ändern

Es ist oft hilfreich, wenn Sie die Dokumentansicht vergrößern, z. B. um Details zu untersuchen. Eine Skalierung über 100% vergrößert die Ansicht (vergleichbar mit einer Lupe). Es ändert sich nur die Bildschirmanzeige; die Größe des Dokuments und der Objekte bleiben unverändert. Den Zoomwert können Sie entweder mit der Lupe, der Maus oder über die Symbolleisten verändern.

Einige Tastenkombinationen ermöglichen die Schnelleinstellung von Zoomwerten: die Zifferntasten 1, 2, 3, 4 stellen den Zoomwert zwischen 100% und 400% ein. Die Taste 5 stellt den Zoomwert auf 50%.

Verwenden des Zoom-Werkzeugs



Vergrößern:

- Wählen Sie das **ZOOM-WERKZEUG** aus der Hauptsymbolleiste
- oder drücken Sie „Alt + Z“, um zwischen dem aktuellen Werkzeug und dem **ZOOM-WERKZEUG** hin- und her zu schalten
- oder drücken und halten Sie „Alt + Z“, um **vorübergehend** zum **ZOOM-WERKZEUG** zu wechseln (Alt + Z loslassen, um zum bisherigen Werkzeug zurückzukehren)
- oder drücken Sie „Umschalt + F7“, um das **ZOOM-WERKZEUG** auszuwählen.
- Zum Hineinzoomen einmal klicken (= vergrößern).
- Zum Herauszoomen Umschalt + Mausklick (= verkleinern, um mehr vom Dokument zu sehen).
- Zoomausschnitt: Ziehen Sie die Maus diagonal, um ein Rechteck zu erstellen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der im Rechteck befindliche Teil auf Fenstergröße vergrößert.

Vergrößerungsfaktor mit der Maus ändern

Wenn Ihre Maus über ein Mausehrad verfügt:

- Halten Sie die Strg-Taste und drehen Sie an Ihrem Mausehrad, um den Vergrößerungsfaktor zu ändern.

Tip: Sie können auch eine Maustaste als Zoomtaste definieren oder die Funktion des Mausehads unter **EXTRAS > OPTIONEN > MAUS** (siehe Seite 545) von Scrollen auf Zoomen umstellen. Die jeweils gegenteilige Funktion steht dann bei gedrückter Strg-Taste zur Verfügung.

Ändern Sie den Zoomwert über die Infoliste/Werkzeugleiste

Es gibt eine Ausklapp-Leiste auf der Standard-Werkzeugleiste, welche schnellen Zugriff zu den Zoomfunktionen erlaubt, ohne das Zoom-Werkzeug bemühen zu müssen.



Halten Sie den Mauszeiger über das Zoom-Symbol auf der Standard-Werkzeugleiste, um die Ausklapp-Leiste anzuzeigen.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Zoomwert zu ändern:



Tastaturkürzel: „Strg + R“. Klicken Sie auf die Schaltfläche **VORHERIGER ZOOMWERT..** Dies betrifft den Zoomwert vor der aktuellen Einstellung. Mit dieser Schaltfläche können Sie zwischen ein- und ausgezoomter Ansicht des Dokuments hin- und her schalten. Dies ist nützlich, um einen Bereich im Detail zu untersuchen bzw. das gesamte Dokument zu betrachten. Der vorherige Zoomwert wird für jedes Fenster gespeichert. Sie können zwischen den Fenstern hin- und her schalten. Dabei werden die bisherigen Einstellungen der Ansicht erhalten.



Tastaturkürzel: „1“. Klicken Sie auf die Schaltfläche Zoom auf 100%. Der Zoomfaktor wird auf 100% eingestellt.



Tastaturkürzel „Strg + Umschalt + J“. Klicken Sie auf die Schaltfläche **ZOOM AUF ZEICHNUNG**. Im Fenster werden nun alle Objekte des Dokuments angezeigt.



Tastaturkürzel „Strg+P“. Klicken Sie auf die Schaltfläche **ZOOM AUF SEITE**. Im Fenster wird die gesamte Seite bzw. die gesamte Doppelseite angezeigt.



Tastaturkürzel „Strg+Umschalt+Z“. Klicken Sie auf die Schaltfläche **ZOOM AUF AUSWAHL**. Das ausgewählte Objekt bzw. die ausgewählten Objekte füllen das Fenster.



Geben Sie einen Wert in das Textfeld ein. Drücken Sie Eingabe, um die Änderungen anzuwenden oder wählen Sie die voreingestellten Zoomwerte aus einschließlich der o. g. (Seite, Zeichnung, Auswahl, Vorheriges) aus dem Auswahlmnü.

Verschieben von Dokumenten innerhalb des Fensters

Am schnellsten navigieren Sie in Ihrem Dokument mithilfe der mittleren Maustaste (in der Regel das Musrad: Sie können das Musrad wie eine Taste benutzen). Klicken und halten Sie die mittlere Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Lassen Sie die Taste los, um zu Ihrem bisherigen Werkzeug zurückzukehren.

Um das Dokument innerhalb des Fensters zu verschieben, können Sie auch

- die Scrollleisten und Pfeilschaltflächen an den Fensterrändern verwenden.

Tipp: Die Scrollleisten können aus- und eingeblendet werden. Wählen Sie dazu **FENSTER > SONSTIGE LEISTEN > SCROLLLEISTEN**.

- mit dem Musrad im Dokument hoch und runterscrollen (Umschalt + Maus, um von links nach rechts zu scrollen).

Sie können die Funktion des Musrads unter **EXTRAS > OPTIONEN > MAUS** von Scrollen auf Zoomen ändern. Die jeweils andere Funktion steht mit gedrückter Strg-Taste zur Verfügung.

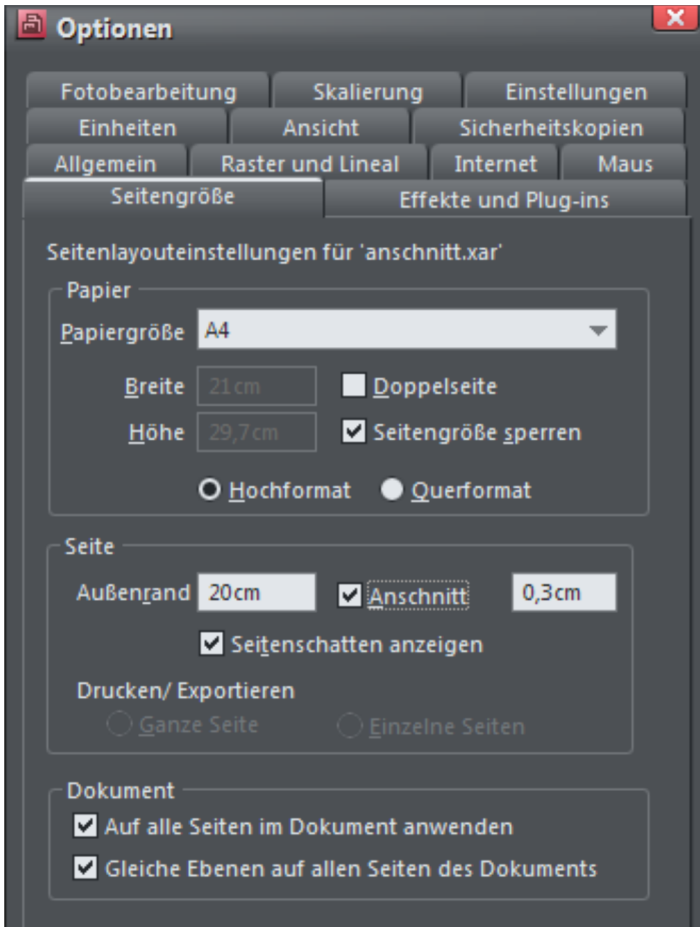


- Oder Sie wählen das Schiebewerkzeug aus der Hauptwerkzeugleiste (Tastenkombination Umschalt + F8).
- oder Sie drücken die Leertaste oder „Alt + X“, um zwischen dem aktuellen Werkzeug und dem Schiebewerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Leertaste oder „Alt + X“ gedrückt halten, können Sie die Maus verwenden, um das Dokument im Fenster zu verschieben. Wenn Sie wieder loslassen, kehren Sie zum bisherigen Werkzeug zurück.

Seitengröße ändern

Sie können die Größe der aktuellen Seite auf eine Standardgröße umstellen:

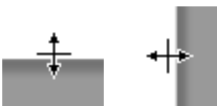
1. Wählen Sie **EXTRAS -> OPTIONEN**.
2. Klicken Sie bei Bedarf auf den Reiter „Seiten“.
3. Wählen Sie die benötigte Seitengröße.



Das Kapitel „MAGIX Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537) enthält alle Details der Options-Dialogbox.

Papiergröße

Wählen Sie entweder **BENUTZERDEFINIERT** aus der Seitengröße-Liste und geben Sie Höhe und Breite ein oder wählen Sie eine Standardgröße. Oder wechseln Sie ins **AUSWAHL**-Werkzeug und ziehen an der unteren oder rechten Kante der Seite, um Höhe bzw. Breite anzupassen. Sie werden gefragt, ob diese Änderung alle Seiten des Dokuments betreffen soll oder nur die aktuelle Seite.



Fahren Sie mit der Maus über die Kante der Seite - Sie sehen dann, wie sich der Mauszeiger verändert, ziehen Sie dann mit gehaltener Maustaste an der Seite.

Sie sehen während des Ziehens die aktuelle Größe in der Statusleiste.

Ausrichtung

Bei der Ausrichtung **HOCHFORMAT** verlaufen die längsten Seiten senkrecht.

Bei der Ausrichtung **QUERFORMAT** verlaufen die längsten Seiten waagrecht.

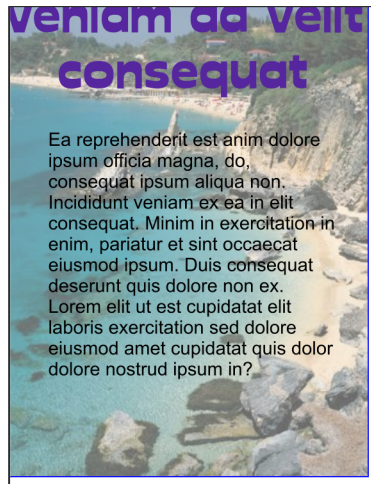
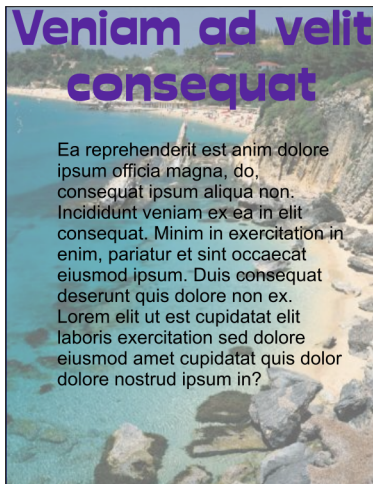
Hinweis: Falls Sie eine benutzerdefinierte Seitengröße angegeben haben, dreht die Einstellung **HOCHKANT** die Seite wieder seitwärts.

Außenrand

Hiermit können Sie die Breite der Arbeitsfläche einstellen.

Anschnitt

Um ein Druckerzeugnis wirklich formatfüllend zu drucken, wird in Druckereien ein etwas größeres Papier benutzt, das nach dem Druck auf das exakte Zielformat beschnitten wird. Bedingt durch mechanische Toleranzen kann es dabei zu Ungenauigkeiten kommen. Deshalb fordern die Druckereien einen zusätzlichen Sicherheitsbereich um das eigentliche Druckmotiv herum, den sogenannten Anschnitt (manchmal auch Beschnitt genannt). Dadurch wird sicher gestellt, dass auch bei leichten Abweichungen beim Beschneiden nichts wichtiges weggeschnitten wird und keine weißen Ränder entstehen, falls Sie eine andere Hintergrundfarbe als Weiß benutzen oder ein Hintergrundmuster.



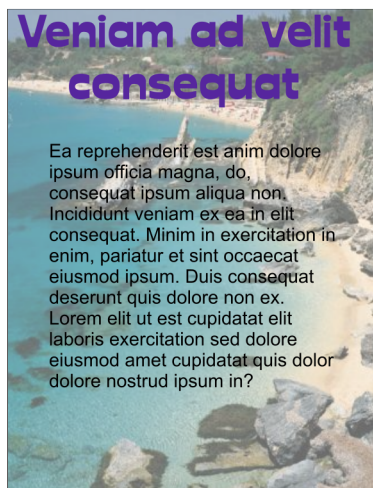
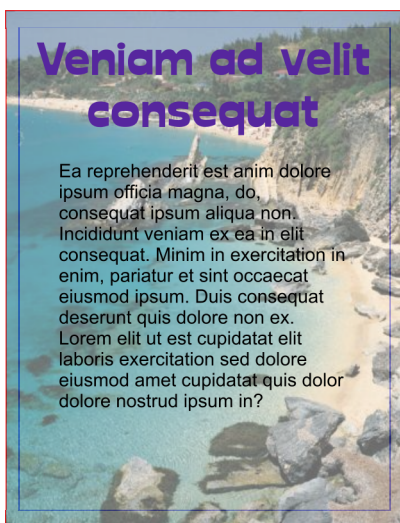
Ohne den „Puffer“ Anschnitt kann es durch einen Versatz beim Beschneiden der Ränder zu weißen Streifen kommen, Bildelemente, die sich zu nah am Rand befinden, können abgeschnitten werden.

Der Anschnitt wird in den Seitenoptionen, Bereich Seite (siehe Seite 547) eingestellt und im Programm durch ein rotes Rechteck um die Seite dargestellt. Normalerweise

ist dieser Anschnitt 1-3mm breit. Bei einem Export in PDF für die Druckerei ergibt sich die endgültige Seitengröße des PDF aus der eingestellten Seitengröße plus Anschnitt nach jeder Seite. A4 (29,7 x 21cm) mit 2mm Anschnitt resultiert also in einem Format von 30,1cm x 21,4 cm.

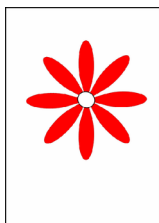
Der genaue Wert hängt von Ihrer Druckerei ab, meist finden Sie auf der Homepage der Druckerei eine entsprechende Informationsseite. Manchmal fordern Onlinedruckereien auch ein Datenformat, in dem der Anschnitt bereits enthalten ist. Ein Beispiel: Für einen Flyer A6 (14,8 x 10,5cm Zielformat) wird als Datenformat 15 x 10,7cm gefordert. Daraus ergibt sich ein Wert für den Anschnitt von 1mm nach jeder Seite.

Stellen Sie sicher, dass Sie die Rechteckform, die das Hintergrundmuster oder die Hintergrundfarbe enthält, über die Seitenränder hinaus mindestens bis zum Anschnitt vergrößern. Halten Sie außerdem für alle wichtigen Designelemente einen Sicherheitsabstand zum Seitenrand ein, der mindestens so groß wie der Anschnitt ist.

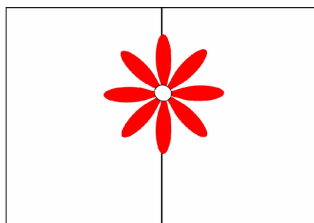


Das Hintergrundbild wurde bis zum Anschnitt (roter Rahmen) erweitert, die Überschrift etwas verkleinert. Bei einem Versatz bei Beschneiden bleibt der Hintergrund trotzdem formatfüllend und die Überschrift vollständig.

Doppelseite



Einzelseite



Doppelseite

Ihre Zeichnung kann bei mehrseitigen Publikationen auf zwei Seiten verteilt sein. Diese Einstellung wird als „Doppelseite“ bezeichnet.

Mehrseitige Dokumente

Sie können einfach Dokumente erstellen, die sich aus mehreren Seiten zusammensetzen. So z. B. Newsletter, PDF eBooks, Broschüren und kleinere Magazine.

Standard ist, dass Foto & Grafik Designer geöffnete oder neu erstellte Dokumente in mehrseitiger Ansicht anzeigt. Wenn Sie nur eine Seite sehen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **MEHRSEITIGE ANZEIGE** ab.

Aktuelle Seite

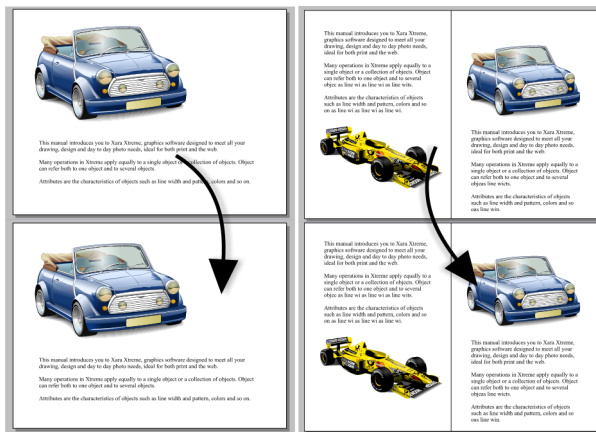
Wenn Sie in einem Multiseiten-Dokument auf eine Seite klicken, wird diese zur aktuellen Seite.



Es ist wichtig, welche Seite die aktuelle Seite ist, wenn Seiten wie im folgenden beschrieben eingefügt, vervielfältigt oder verschoben werden. Die aktuelle Seite im Dokument wird durch Indikatoren an den Seitenecken angezeigt.

Seiten in ein Dokument einfügen

Klicken Sie rechts auf die Seite und wählen **NEUE SEITE**. Eine neue leere Seite wird nach der aktuellen Seite eingefügt. Oder Sie können auch auf eine Seite rechtsklicken und **KOPIE VON AKTUELLER SEITE EINFÜGEN** auswählen. Eine Kopie der aktuellen Seite wird hinter der aktuellen Seite eingefügt.



Die neue Seite ist identisch mit dem Original, sowohl in Größe als auch Ausrichtung. Sie enthält zudem dessen gesamten Inhalt und kann somit als Vorlage verwendet werden.

Sie können auch die Menüeinträge unter **BEARBEITEN -> SEITEN** benutzen.

Die Standard-Werkzeugleiste hat eine Ausklappeiste, mit der Sie schnell Seiten hinzufügen, duplizieren und entfernen können.



Bewegen Sie den Mauszeiger über die jeweiligen Schaltflächen auf der Leiste für einen Tooltip. Sie können eine neue leere Seite hinzufügen, die aktuelle Seite duplizieren oder die aktuelle Seite löschen.

Seiten kopieren und einfügen

Sie können eine ganze Seite - innerhalb desselben oder auch zwischen verschiedenen Dokumenten - kopieren und einfügen. Hiermit kopieren Sie die Seitengröße, Ebenen und andere Attribute zusätzlich zu allen auf der Seite befindlichen Objekte.

Um die aktuelle Seite zu kopieren, löschen Sie zunächst die aktuelle Auswahl. Drücken Sie dazu entweder die Esc-Taste oder klicken Sie auf eine leere Stelle im Arbeitsbereich. In der Statusleiste steht „Kein Objekt ausgewählt“. Rechtsklicken Sie auf einen leeren Teil der Seite und wählen Sie **SEITE KOPIEREN** (Strg + C).

Eine eingefügte Seite wird automatisch hinter der aktuellen Seite erzeugt. Verwenden Sie „Strg + V“ zum Einfügen oder rechtsklicken Sie auf die Seite und wählen Sie im Kontextmenü **EINFÜGEN > EINFÜGEN**.

Hinweis: Falls in dem Dokument, in das Sie die Seite einfügen, unter **DATEI -> SEITENOPTIONEN AUF ALLE SEITEN IM DOKUMENT ANWENDEN** ausgewählt wurde, wird die Größe der eingefügten Seite an das bestehende Dokument angepasst. Die neue Seite hat also dieselbe Größe wie die anderen Seiten im Dokument.

Neue Seite aus Vorlage



Sie können folgendermaßen eine neue Seite mithilfe einer Vorlage in Ihr Dokument einfügen: Öffnen Sie die **DESIGN-GALERIE**, ziehen Sie das Vorschaubild der gewünschten Seite auf Ihr Dokument und lassen Sie es dort fallen. Die neue Seite wird direkt hinter der Seite eingefügt, auf der Sie sie fallen lassen.

Duplizieren einer Seite

Sie fügen eine Kopie Ihrer aktuellen Seite hinter dieser ein, indem Sie:

BEARBEITEN > SEITEN > AKTUELLE SEITE KOPIEREN auswählen.

Sie können auch diese Schaltfläche auf der Werkzeugleiste verwenden



Man kann auch mit der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** Seiten verdoppeln. Wählen Sie die Seite in der Seiten- & Ebenen-Galerie aus und drücken Sie auf die **DUPLIZIEREN**-Schaltfläche. Die neue Seite wird hinter der aktuellen Seite eingefügt.

Seiten innerhalb eines Dokuments verschieben

Sie können die Reihenfolge der Seiten in Ihrem Dokument verändern.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen **SEITE/DOPPELSEITE NACH OBEN/UNTEN VERSCHIEBEN**.



Sie können die Seitenreihenfolge auch in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ändern.

Über die Schaltfläche **SEITEN** in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** zeigen Sie eine Liste der Seiten an. Dort können Sie Seiten per Drag & Drop verschieben und somit die Reihenfolge im Dokument ändern.

Folgendermaßen können Sie ebenfalls die aktuelle Seite bewegen:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Seiten“ > „Seite nach oben verschieben“, um die aktuelle und vorherige Seite zu vertauschen.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Seiten“ > „Seite nach unten verschieben“, um die aktuelle mit der folgenden Seite zu vertauschen.

Diese Optionen sind ausgegraut wenn Sie sich bereits auf der ersten bzw. letzten Seite des Dokuments befinden.

Seiten aus dem Dokument entfernen

Um die aktuelle Seite aus Ihrem Dokument zu entfernen, klicken Sie sie rechts und wählen **AKTUELLE SEITE/DOPPELSEITE ENTFERNEN**.

Oder schneiden Sie die aktuelle Seite aus, klicken Sie dazu rechts auf einen leeren Teil der Seite und wählen Sie **SEITE AUSSCHNEIDEN**.

Oder wählen Sie die Seite in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aus und drücken Sie auf die **LÖSCHEN**-Schaltfläche. Die aktuelle Seite und deren Inhalt wird entfernt. Im Falle einer Doppelseite wird die gesamte Doppelseite und ihr Inhalt gelöscht.

Zwischen Seiten hin- und hernavigieren

Zusätzlich zu den üblichen Navigationsmethoden (z. B. Scrollleisten, Mausrad) gibt es auch andere Möglichkeiten, durch ein Dokument zu navigieren:

- **Bild auf** scrollt im Dokument nach oben. Der Bereich, der verschoben wird, ist abhängig von Ihrer Zoomeinstellung. Je kleiner die Zoomeinstellung, desto größer die Verschiebung.
- **Strg + Bild hoch** zentriert die vorherige Seite.
- **Bild ab** verschiebt das Dokument nach unten. Der Bereich, der verschoben wird, ist abhängig von Ihrer Zoomeinstellung. Je kleiner die Zoomeinstellung, desto größer die Verschiebung.
- **Strg + Bild runter** zentriert die nächste Seite.

Alternativ können Sie auch auf den hoch/runter Pfeil in der Statusleiste klicken:

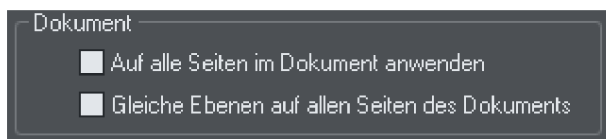
Die Statusleiste zeigt ebenfalls, welche Seite Sie gerade betrachten.

Hinweis: Alle diese Befehle gelten für die betrachtete, nicht für die aktuell ausgewählte Seite.

Mit der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** finden Sie schnell einzelne Seiten in Ihrem Dokument. Über die Schaltfläche **SEITEN** in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** zeigen Sie eine Liste der Seiten an. Klicken Sie anschließend auf eine der Seiten in der Galerie und die Ansicht wird automatisch auf diese Seite bewegt.

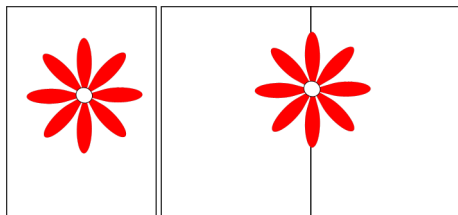
Seiten mit verschiedenen Größen und Ebenen

Sie können bestimmen, ob die Seiten Ihres Dokuments gleich groß sein sollen und ob sie alle die gleichen Ebenen beinhalten. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Dokument“ (siehe Seite 548) des **SEITENGRÖßE**-Reiters im Dialog **EXTRAS -> OPTIONEN**.



Doppelseiten in mehrseitigen Dokumenten

Ihre Zeichnung kann sich über zwei gegenüberliegende Seiten erstrecken. Diese Aufteilung wird als „Doppelseite“ bezeichnet.



Einzelseite

Doppelseite

Wie oben dargestellt können sich in einem mehrseitigen Dokument entweder Doppelseiten oder Einzelseiten befinden. Beides zugleich geht jedoch nicht.

Zum Wechseln zwischen Einzel- oder Doppelseiten wählen Sie **DATEI > SEITENOPTIONEN > DOPPELSEITE**.

Wenn Sie in einem Dokument von einer Doppelseite zu einer Einzelseite wechseln, werden alle Doppelseiten in Einzelseiten geteilt. Gleichermäßen bewirkt die Umwandlung in eine Doppelseite, dass die Seiten in Ihrem Dokument zu Doppelseiten „vereinigt“ werden.

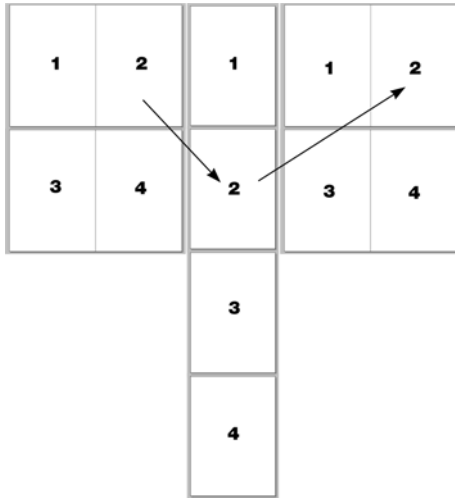


Abb: Das Ergebnis der Umwandlung von einer Doppelseite in Einzelseiten und umgekehrt.

Anmerkung: Es ist möglich, dass Objekte die Seiten einer Doppelseite überlappen. Jedoch können Objekte sich nicht über mehrere einzelne Seiten oder Doppelseiten verteilen (z. B. auf Seite 1 und Seite 3). Wenn dieses doch benötigt wird, müssen Sie das Objekt von Seite 1 kopieren und auf Seite 3 einfügen, damit es dort auch erscheint.

Seiten- & Ebenen-Galerie

Für das Verwalten der Seiten in Ihrem Dokument können Sie die Seiten- & Ebenen-Galerie benutzen. Dort können Sie in einer einheitlichen Ansicht Seiten ansehen, hinzufügen, verdoppeln, löschen, umsortieren und umbenennen. Lesen Sie den Abschnitt „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 203) für weitere Informationen.

Dokumente speichern

Dieser Abschnitt behandelt die Speicherung im Foto & Grafik Designer-eigenen Format. Bitte lesen Sie das Kapitel „Importieren und exportieren“ (siehe Seite 499) für weitere Informationen zum Speichern in anderen Formaten.

Wir empfehlen Dokumente regelmäßig zu speichern. Ein kompliziertes Dokument beinhaltet viele Arbeitsstunden und Stromausfälle oder PC-Abstürze passieren immer im genau falschen Moment. Stellen Sie sicher, dass die automatische Backup-Funktion aktiv ist, so dass während Ihrer Arbeit regelmäßig Backups Ihrer offenen Dokumente angelegt werden. Für Einzelheiten siehe unten, Abschnitt Automatische Backups (siehe Seite 77)

Speichern (im Datei-Menü)



Tastenkombination „Strg+S“ oder Schaltfläche **SPEICHERN** in der Hauptwerkzeugleiste.

Mit dieser Funktion können Sie schnell ein Dokument speichern. Die Option ist ausgegraut - nicht wählbar -, solange keine Änderungen im Dokument vorgenommen wurden und nichts gespeichert werden muss (D. h. umgekehrt: wenn Sie Änderungen vorgenommen haben und diese noch nicht gespeichert worden sind, ist diese Funktion farbig und damit wählbar).

Bei einem neuen Dokument, das noch nicht gespeichert wurde, funktioniert die Option wie der Befehl **SPEICHERN ALS...**

Speichern als... (im Menü „Datei“)

Hierbei wird ein Dialog geöffnet, mit dem Sie das aktuelle Dokument unter einem anderen Namen oder in einem anderen Ordner speichern können.

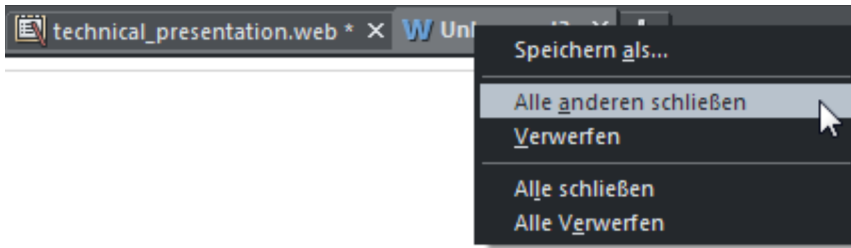
Alles speichern (im Menü „Datei“)

Dieser Speicherbefehl dient zum Speichern aller derzeit geöffneten Dateien, ohne extra **SPEICHERN** oder **SPEICHERN UNTER** wählen zu müssen.

Dokument schließen

Um das Dokument zu schließen, können Sie:

- Im Menü **DATEI** den Menüpunkt **SCHLIEßEN** wählen.
- Oder „Strg + F4“ bzw. „Strg + W“ drücken.
- Oder auf das kleine X in der Ecke rechts oben klicken.
- Oder mit der rechten Maustaste auf den Dokumentenreiter klicken und im sich öffnenden Menü eine der Speichern- oder Schließen-Optionen für einen oder alle offenen Reiter auswählen.

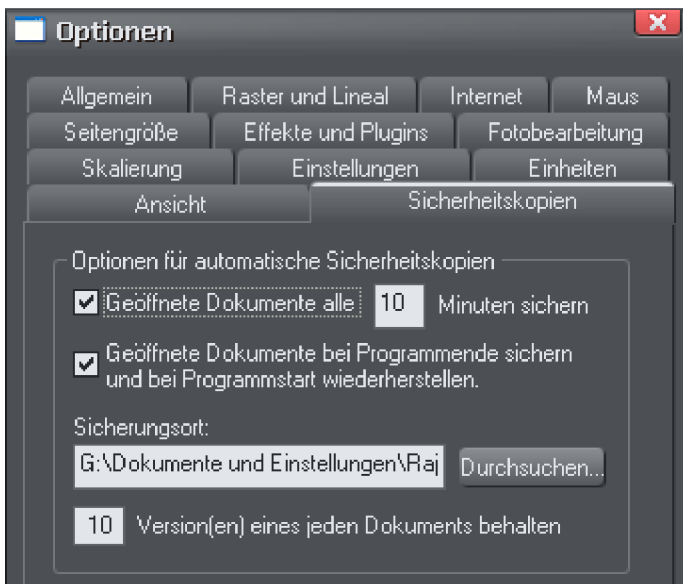


Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen Reiter zeigen Sie verschiedene Speichern- und Schließen-Optionen an.

Automatische Sicherheitskopien

MAGIX Foto & Grafik Designer kann bei Bedarf regelmäßig Sicherheitskopien aller offenen Dokumente anlegen, während Sie daran arbeiten. Dadurch wird vermieden, dass im Falle eines Stromausfalls oder anderen unverhofften Programmabbrüchen Arbeit verloren geht. Das ist auch praktisch, wenn Sie einmal zu einer älteren Version Ihres Dokuments zurückkehren möchten.

Um die automatische Sicherheitskopie an- oder abzuschalten, öffnen Sie den Dialog **OPTIONEN** im Menü **EXTRAS** und wechseln zum Reiter **SICHERHEITSKOPIEN**.



Geöffnete Dokumente sichern

Durch Anklicken dieses Kästchens aktivieren Sie die Sicherheitskopie, daneben können Sie angeben, in welchen Zeitabständen Sicherheitskopien gespeichert werden sollen. Der empfohlene Zeitabstand beträgt 10 Minuten, das heißt, jedes offene

Dokument wird gesichert, wenn die letzte Sicherung länger als 10 Minuten her ist (oder der Programmstart und das neu Anlegen der Datei).

Beachten Sie, dass wenn der eingestellte Zeitpunkt für die nächste Sicherung erreicht ist, diese erst dann erfolgt, wenn das Programm mindestens 15 Sekunden lang nicht bedient wird. Das ist deshalb so geregelt, damit Ihr Arbeitsablauf nicht mehr als nötig unterbrochen wird und das Dokument nicht gerade dann gespeichert wird, wenn Sie aktiv daran arbeiten. Im normalen Arbeiten ist es aber sehr unwahrscheinlich, dass Sie Ihre Arbeit nicht hin und wieder einmal für 15 Sekunden oder länger unterbrechen, so dass die Backups zeitnah erfolgen, wenn sie anstehen. Sie werden aber merken, dass, wenn Sie über einen längeren Zeitraum aktiv an einem Projekt arbeiten, die Zeit bis zur nächsten Sicherung deutlich länger ausfallen kann.

Die automatische Backup-Funktion speichert keine Änderungen in offenen „Innen-Bearbeiten“-Unterdokumenten. Nur das übergeordnete Hauptdokument wird beim planmäßigen Auto-Backup gesichert, in seinem aktuellen Zustand mit ungespeicherten Gruppenbearbeitungen. Wir empfehlen daher, die Unterdokumente regelmäßig ins übergeordnete Dokument zurück zu speichern.

Wird eine Sicherung durchgeführt, erkennen Sie an dem Fortschrittsbalken am unteren Ende des MAGIX Foto & Grafik Designer-Fensters den Verlauf des Speichervorgangs.

Speicherort für die Sicherheitskopien

Mit der Schaltfläche „Durchsuchen“ können Sie den Ordner ändern, in dem die Sicherheitskopien gespeichert werden.

Sie können die hier gespeicherten Sicherheitskopien jederzeit erreichen, indem Sie im Menü **DATEI->ZULETZT VERWENDETE DOKUMENTE->SICHERHEITSKOPIEN** wählen. Der Dateiauswahldialog öffnet sich dann im eingestellten Sicherungsordner, wo Sie Ihre Sicherungen durchsuchen, öffnen und auch löschen können.

Versionen

Voreingestellt werden bis zu 10 Versionen von jedem Design im Sicherungsordner gehalten, aber Sie können die Anzahl im Feld „Versionen“ ändern. Wird die Anzahl der Versionen einer Datei überschritten, wird die älteste Datei gelöscht. Jede Sicherheitskopie wird nach dem Originaldokument benannt, ergänzt um das Datum und die Uhrzeit des Zeitpunkts, an dem die Sicherheitskopie gespeichert wurde.

Achtung: Sie könnten mehrere verschiedene Dokumente unter dem gleichen Dateinamen in verschiedenen Ordnern abgespeichert haben, Ihre Sicherheitskopien im Sicherungsordner haben dann ebenfalls den gleichen Dateinamen (und können dadurch verwechselt werden). Benutzen Sie deshalb wenn möglich spezifische Dateinamen für jedes Ihrer Dokumente, um zu vermeiden, dass die Sicherungen einer Designs durcheinandergeraten.

Unbenannte Dokumente

Neu angelegte und noch nicht gespeicherte Dokumente werden unter dem Namen „Unbenannt“, gefolgt von einer Nummer und Datum/Zeit abgespeichert. Name und Nummer entsprechen der Anzeige im Foto & Grafik Designer-Fenster oben, wenn Sie neue, ungespeicherte Dokumente bearbeiten.

Achtung: Da alle neuen, ungespeicherten Dokumente zunächst Unbenannt1, Unbenannt2, u.s.w. heißen, werden Backups dieser Dokumente sehr schnell überschrieben werden. Daher sollten Sie wichtige Dokumente immer unter einem richtigen Namen speichern, damit Sie, falls das nötig wird, Sicherungen dieser Dokumente im Sicherungsordner schnell wieder finden.

Geöffnete Dokumente bei Programmende sichern

Sie können im Reiter Sicherheitskopien des Dialogs Optionen auch eine Funktion **GEÖFFNETE DOKUMENTE BEI PROGRAMMENDE SICHERN UND BEI PROGRAMMSTART WIEDERHERSTELLEN** einschalten. Ist diese aktiv, werden sie beim Schließen des Programms nicht mehr gefragt, ob Sie alle offenen geänderten Dokumente speichern wollen. Stattdessen werden alle Dokumente im Sicherungsordner gespeichert und das Programm geschlossen. Beim nächsten Programmstart werden die selben Dokumente automatisch geladen und Sie können Ihre Arbeit an der Stelle fortsetzen, an der Sie abgebrochen hatten.

Beachten Sie, dass eventuelle Unterdokument-Ansichten („Innen bearbeiten“ von Gruppen) automatisch im Hintergrund ins Hauptdokument zurück gespeichert und geschlossen werden. Beim erneuten Öffnen des Programms werden diese Unterdokumente nicht wieder neu geöffnet. Siehe Bearbeiten innerhalb von Gruppen (siehe Seite 163).

Wiederherstellung nach einem unvorhergesehenem Programmende

Wenn die automatische Sicherung aktiv ist und das Programm nicht regulär beendet wurde (durch einen Stromausfall oder Systemabsturz), wird dies beim nächsten Start erkannt. Es bietet Ihnen dann an, die jeweils aktuellste Sicherheitskopie von jedem Dokument zu laden, welches zum Zeitpunkt der letzten Sicherung geöffnet war.

So ein „unnormales“ Programmende wird aber nicht erkannt, wenn seit dem letzten regulären Schließen des Programms noch keine neueren automatischen Sicherheitskopien gespeichert wurden.

Sicherheitskopien beim Herunterfahren des Systems

Wird der Computer heruntergefahren, ohne dass Sie vorher das Programm schließen, werden alle offenen Dokumente gesichert, auch wenn die Option „Geöffnete Dokumente beim Programmende sichern“ nicht aktiv ist. Dadurch wird das Herunterfahren des Systems nicht von MAGIX Foto & Grafik Designer durch die übliche Rückfrage nach den ungespeicherten Dokumenten verzögert. Beim nächsten Programmstart können Sie dann wählen, ob Sie die zum Zeitpunkt des Herunterfahrens offenen Dokumente wiederherstellen möchten.

Sicherheitskopien wiederherstellen

Sie können die Sicherheitskopien über den Menüpunkt **Datei->ZULETZT GEÖFFNETE DOKUMENTE->SICHERHEITSKOPIEN** wiederherstellen. Der Dateiauswahldialog öffnet sich dann im eingestellten Sicherungsordner, wo Sie Ihre Sicherungen durchsuchen, öffnen und auch löschen können. Sie sollten diesen Dialog hin und wieder benutzen, um alte, nicht mehr benötigte Sicherungen zu löschen.

Hinweis: Wenn Sie eine Sicherheitskopie eines Dokuments laden, ist diese nicht automatisch mit dem Dokument verknüpft, von dem sie erzeugt wurde. Die Datei wird wie ein eigenständiges Dokument behandelt (von dem jetzt separat auch wieder Sicherheitskopien angelegt werden). Um die Übersicht nicht zu verlieren, sollten Sie, wenn Sie an einer Sicherheitskopie weiterarbeiten wollen, diese mit **DATEI -> SPEICHERN ALS** wieder mit einem passenden Namen im Ordner des Originals zurück speichern.

Bildschirmraster

Als Hilfsmittel, um Ihre Dokumente zu layouten, können Sie ein Raster auf dem Bildschirm einblenden (dieses erscheint nur auf dem Bildschirm und wird niemals gedruckt). Mit Hilfe des Rasters können Sie verschiedene Objekte aneinander ausrichten (ähnlich wie die Nutzung von Millimeterpapier als Zeichenhilfe).

Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN > RASTER ANZEIGEN**, um die Anzeige des Rasters an- und abzuschalten oder wählen Sie **AUSRICHTEN AN... > AN RASTER AUSRICHTEN**. Sie können auch **FENSTER > AN RASTER AUSRICHTEN** aktivieren. Die Rasterpunkte verhalten sich dann wie Magnete, an denen die Objekte einrasten, wenn Sie in ihre Nähe gebracht werden. In Web-Dokumenten ist **AN RASTER AUSRICHTEN** standardmäßig aktiviert, mit einem 1-Pixel-Raster.

Der Rastertyp (isometrisch/rechteckig), der Nullpunkt 0,0 (Ursprungspunkt) sowie die Abstände der Rasterpunkte werden im Reiter **RASTER UND LINEAL** (siehe Seite 542) des Optionen-Dialogs eingestellt. Alle Änderungen, die Sie vornehmen, gelten nur für das ausgewählte Dokument.

„An Objekten ausrichten“ ist bei Web-Dokumenten ebenfalls standardmäßig aktiv. „An Objekten ausrichten“ hilft, Linien, Punkte oder Objektkanten akkurat an anderen Objekten auszurichten, so dass sie sich exakt berühren.

Sie können es sogar dazu benutzen, die Mittelpunkte von Objekten auszurichten, oder Objekte genau auf dem Mittelpunkt der Seite anzuordnen, oder auch, sie senkrecht oder waagrecht aneinander auszurichten, irgendwo in der Mitte der Seite oder auch an den Seitenrändern.



Um das Ausrichten an Objekten an- und abzuschalten, klicken Sie auf die Schaltfläche **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **AUSRICHTEN AN... > AN OBJEKTEN AUSRICHTEN**. Sie können auch **FENSTER > AN RASTER AUSRICHTEN** aktivieren.

Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 156) für weitere Infos zum Ausrichten am Raster oder Objekten.

Lineale

Lineale sind standardmäßig ausgeblendet. Um sie einzublenden, können Sie:

- Klicken Sie rechts und wählen Sie „**RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN**“ > „**LINEALE ANZEIGEN**“ um die Anzeige der Lineale an- und abzuschalten.
- Drücken Sie „Strg + Umschalt + R“.
- Oder im Menü **FENSTER > LEISTEN > LINEALE** auswählen.

In Foto & Grafik Designer werden die Lineale für folgende Zwecke eingesetzt:

- Zum Steuern von Text-Rändern, Tabstopps und Einzügen (siehe Seite 261) im **TEXTWERKZEUG**.
- zur Orientierung, welcher Teil der Seite angezeigt wird;
- Anzeige der aktuellen Mauszeigerposition im Koordinatensystem;
- Hilfslinien hinzufügen. Wenn die Option "**FENSTER**" > "**AN RASTER AUSRICHTEN**" eingeschaltet ist, rasten die Hilfslinien an den Unterteilungen der Lineale. Für mehr Information zu Hilfslinien, lesen Sie bitte den Abschnitt "Hilfsobjekte & Hilfslinien" im Kapitel Arbeiten mit Objekten.

Beim Erstellen oder Skalieren der Objekte können Sie die Lineale verwenden, um deren Größe zu prüfen. Für genaueres Arbeiten können Sie dazu auch das **AUSWAHL-WERKZEUG** verwenden (Siehe Objektauswahl (siehe Seite 132) für mehr Informationen).

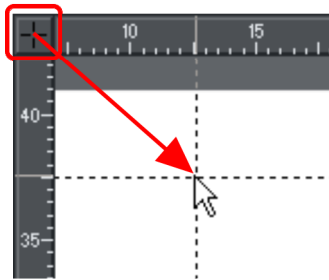
Die Lineale werden am linken und oberen Rand des Fensters angezeigt. Eine gestrichelte Linie auf jedem Lineal folgt dabei der aktuellen Mauszeigerposition. Die Einheiten und Anzahl der Unterteilungen der Lineale sind dieselben wie sie auch für das Bildschirmraster eingestellt sind. Diese werden im Reiter Raster & Lineale (siehe Seite 542) des Optionendialogs eingestellt. Die aktuelle Einheit und Skalierungsfaktor am rechten Ende des oberen Lineals angezeigt.

Lineale anzeigen/ausblenden

Klicken Sie rechts und wählen Sie „**RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN**“ > „**LINEALE ANZEIGEN**“ („Strg + Umschalt + R“) um die Lineale an- und abzuschalten. Jede Änderung betrifft dabei das aktuelle und alle neu geöffneten Fenster. Die anderen offenen Fenster sind nicht betroffen.

Lineal-Nullpunkte ändern

Objekte lassen sich meist einfacher messen, wenn der Nullpunkt der Lineale am Objekt ausgerichtet wird. Verschieben Sie das Kästchen am Schnittpunkt der zwei Lineale, um den Nullpunkt zu verschieben.



Sie können die Lineale beliebig waagrecht oder senkrecht innerhalb des Foto & Grafik Designer-Fensters ziehen. Die neue Position wird durch eine gestrichelte Linie gekennzeichnet.

Dabei wird der Ursprungspunkt des Rasters mitverschoben, wodurch sichergestellt wird, dass das Lineal immer entlang des Rasters ausgerichtet wird.

Maßeinheiten

Sie können die Einheiten auswählen, in denen die Maße angezeigt werden. Die Standardeinheiten sowie deren Abkürzungen sind:

Pixel	pix (px)	Millimeter	mm
Zentimeter	cm	Meter	m
Zoll	"	Fuß	ft
Yards (Ellen)	yd	Punkte (1/72 Zoll)	pt
Picas (1/6 Zoll)	pi	Millipunkte	mp (siehe unten)
Meilen	mi	Kilometer	km

Einige Anpassungen (z. B. Unterschneidung und Schrittweite im Textwerkzeug) verwenden andere Maßeinheiten.

Die Verwendung von Meilen und Kilometern ist für die Maßskalierung gedacht (später beschrieben).

Die standardmäßigen Einheiten sind:

- Punkte (1/72 Zoll) für Text- und Zeilenbreiten;
- Zentimeter für die meisten Maßeinheiten.

Sie können die Maßeinheiten in anderen Einheiten eingeben, indem Sie das entsprechende Einheitenkürzel verwenden. Geben Sie z. B. 2,5cm für 2,5 Zentimeter ein. Sie können die Dimensionen durch Verwenden zweier Einheiten eingeben. So ergeben z. B. 2pi 4pt eine Dimension von 2 Picas, 4 Punkten. Bitte beachten Sie, dass die eingegebenen Werte in Ihre Standardwerte umgewandelt werden.

Millipunkte

Ein Millipunkt ist ein 1/1000 Punkt. Alle Foto & Grafik Designer-Messungen werden in Millipunkten gespeichert und dann bei der Anzeige in die entsprechenden Einheiten umgewandelt. Andere Dimensionen als Millipunkte werden bei Bedarf gerundet. Wenn Sie in genauen Einheiten arbeiten möchten, müssen Sie sich die Maße in Millipunkten anzeigen lassen.

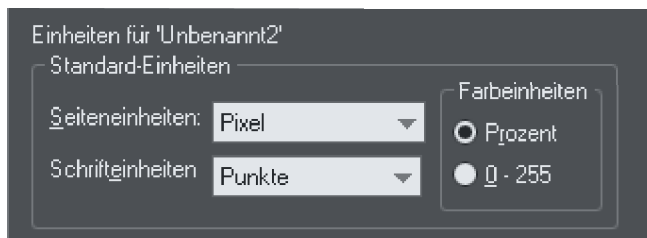
Tipp: Das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537) enthält Details für die Dialogoptionen.

Optionen

Die Maßeinheiten für die ausgewählten Dokumente werden im Dialog **EXTRAS > OPTIONEN** eingestellt.

Einheiten der Standardanzeige ändern

Rufen Sie den Dialog **OPTIONEN** auf. Klicken Sie auf den Reiter **EINHEITEN**.



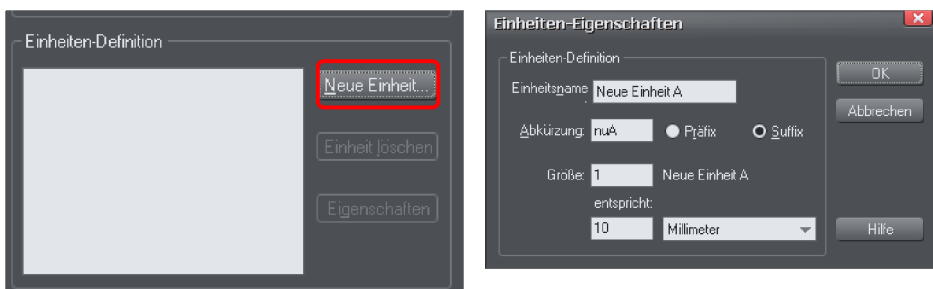
Die Schrifteinheiten werden für die Textgröße verwendet. Seiteneinheiten gelten bei sonstigen Messungen.

Neue Einheit erstellen

Bei Bedarf können Sie Einheiten definieren, die standardmäßig nicht vorhanden sind. So können Sie beispielsweise in Finanzdiagramm in US\$ darstellen.

Zeigen Sie den Dialog **OPTIONEN** an. Falls notwendig, klicken Sie auf den Reiter **EINHEITEN**.

4. Klicken Sie auf **NEUE EINHEIT**. Das Eigenschaftsfenster wird nun angezeigt:
5. Geben Sie die Bezeichnung der Einheit ein (z. B. US\$). Diese Bezeichnung wird dann in den Menüs angezeigt.
6. Geben Sie die **ABKÜRZUNG** (\$) ein. Diese wird zur Eingabe oder Anzeige der Einheiten verwendet.
7. Wählen Sie das **PRÄFIX** (\$xxx) bzw. **SUFFIX** (xxx\$). Foto & Grafik Designer muss eine neue Einheit einer bestehenden Einheit zuordnen können. Geben Sie das Verhältnis in das Feld **ENTSPRICHT** ein. Wenn Sie, z. B. US-Dollar für Ihre Grafik verwendet haben, dann entspräche etwa ein Zentimeter als Einheit einem Dollar.



Für Einheiten, die nicht auf Entfernungen verweisen, können Sie einen entsprechenden Skalierungsfaktor (Maßstab) eingeben. So entsprechen etwa 10\$ einem Wert von 10 mm.

Einheiten löschen

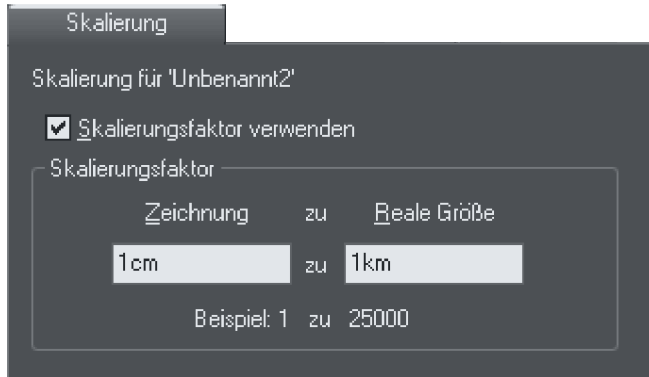
Sie können nur eine Einheit, die Sie selbst erstellt haben, löschen (d. h. keine Standardeinheiten).

Öffnen Sie den Dialog **OPTIONEN**. Falls notwendig, klicken Sie auf den Reiter **EINHEITEN**.

8. Wählen Sie aus der Liste **EINHEITEN-DEFINITION** die Einheit aus, die Sie löschen möchten.
9. Klicken Sie auf **EINHEIT LÖSCHEN**.

Skalierungsfaktor hinzufügen

Beim Zeichnen einer Karte möchten Sie beispielsweise die Abstände in Kilometer angeben. Sie können pro Kilometer einen Maßstab von 1:10.000 angeben. Eine 10 cm lange Linie wird dann als Entfernung von 1 km auf der Karte angegeben.



1. Wählen Sie **EXTRAS > OPTIONEN**. Falls notwendig, klicken Sie auf den Reiter **SKALIERUNG**.
2. Wählen Sie **SKALIERUNGSFAKTOR VERWENDEN**.
3. Geben Sie den entsprechenden Maßstab ein, z. B. 10cm zu 1km.

Alternativ können Sie eine „1“ in das Zeichenfeld und „10.000“ in das Feld **REALE GRÖßE** eingeben.

Skalierungsfaktor (Maßstab) löschen

1. Wählen Sie **EXTRAS > OPTIONEN**. Falls notwendig, klicken Sie auf den Reiter **SKALIERUNG**.
2. Heben Sie die Auswahl **SKALIERUNGSFAKTOR VERWENDEN** auf.
3. Klicken Sie **OK**.

Dezimalzeichen und Tausender-Trennzeichen

Die als Dezimaltrenner verwendeten Zeichen (Komma) und Tausendertrenner entsprechen den eingestellten Werten der Windows-Systemsteuerung (Abschnitt Region und Sprache).

Die Anzahl der angezeigten Ziffern nach der Dezimalstelle wird ebenfalls in den Regionaleinstellungen eingestellt.

Regler „Ansichtsqualität“



Dieser Schieberegler (auf der **STANDARD**-Werkzeugleiste) passt die Darstellung des Dokuments auf dem Bildschirm an. Auf das Dokument an sich bzw. den Ausdruck hat er keine Auswirkung.

Es gibt fünf unterschiedliche Qualitätseinstellungen:

- 1 NUR UMRANDUNG.** Jetzt mit vollständigem Anti-Aliasing für bessere Darstellung auf dem Bildschirm.
- 2 UMRISS MIT ÜBERBLENDUNGSSCHRITTEN**
- 3 ALLE FARBEN** (kein Anti-Aliasing).
- 4 HOHE QUALITÄT** (volles Anti-Aliasing und Bildglättung).
- 5 SEHR HOHE QUALITÄT:** Die bikubische Fotoanzeige verbessert die Qualität herunterskalierter Fotos erheblich.

Die voreingestellte Qualitätsstufe ist **SEHR HOHE QUALITÄT**, d. h. das Dokument erscheint auf dem Bildschirm so wie es gedruckt wird (außer wenn der Bildschirm über eine geringere Qualität als der Drucker verfügt). Anti-Alias glättet die Bildschirmdarstellung für eine exaktere Darstellung – was vor allem beim Anzeigen kleiner Details nützlich ist. Ein Nachteil ist jedoch manchmal, dass Objekte unscharf dargestellt werden.

FARBIG zeigt das Dokument in Farbe jedoch mit deaktiviertem Anti-Aliasing an.

Bei der Einstellung **UMRISS** werden nur die Umrisse der Formen dargestellt (sie erscheinen als eine Art Gitter). Dadurch wird es einfacher Objekte, die sich hinter anderen Objekten befinden, auszuwählen.

UMRISS MIT ÜBERBLENDUNGSSCHRITTEN ist insbesondere nützlich, um die verschiedenen Stufen einer Überblendung zu erkennen.

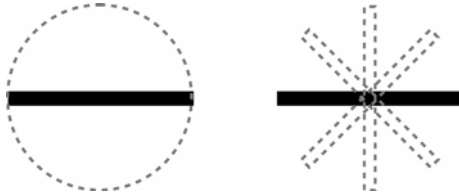


Sie können diese Einstellungen ebenfalls über **FENSTER > QUALITÄT** ändern. In der Fenster-Symboleiste (siehe Seite 557) finden Sie Schaltflächen für alle fünf Qualitätseinstellungen.

Bitte lesen Sie das Kapitel Überblendungen (siehe Seite 345) für weitere Informationen zur Auswirkung der Qualitätseinstellungen auf die Darstellung von Überblendungen.

Strg (Steuerung)-Taste

In Foto & Grafik Designer wird der Strg-Taste eine besondere Funktion zugewiesen. Sie beschränkt immer die aktuelle Handlung. Zum Beispiel wird das Drehen eines Objekts durch das Drücken der Strg-Taste auf bestimmte voreingestellte Winkel beschränkt.



Die schwarze Linie links in der Abbildung kann innerhalb des Kreises frei gedreht werden. Rechts werden die Positionen gezeigt, auf die sie durch die gedrückte Strg-Taste beim Drehen beschränkt wird.

Hinweis: Der Beschränkungswinkel wird im Dialog **OPTIONEN > ALLGEMEINES > BESCHRÄNKUNGSWINKEL** (siehe Seite 541) definiert.

In ähnlicher Weise wird mit der Begrenzung durch die Strg-Taste aus einem Rechteck ein perfektes Quadrat oder aus einer Ellipse ein perfekter Kreis (ohne Strg-Taste lassen sich diese Formen frei verformen).

Galerien

Galerien werden in MAGIX Foto & Grafik Designer dazu genutzt, Zugriff auf externe Sammlungen von Inhalten wie Vorlagen, Schriftarten, Farben, Cliparts, Linienattribute oder Bitmaps/Fotos zu erhalten. Dieser Abschnitt des Handbuchs gibt Ihnen allgemeine Informationen über die gemeinsamen Bestandteile der meisten Galerien. An verschiedenen Stellen wird in diesem Handbuch auf die Unterschiede, die für bestimmte Galerien zutreffen, eingegangen.

In einen neu angelegten Foto & Grafik Designer-dokument werden die Galerie-Reiter in der Galerie-Leiste auf der rechten Seite des Programmfensters in der folgenden Standardreihenfolge dargestellt:



- 1 Design
- 2 Seite & Ebene
- 3 Frame

- 4 Bitmap
- 5 Linie
- 6 Füllung
- 7 Schriftart
- 8 Farbe
- 9 Name

Hinweis: Die Frame-Galerie wird nur bei Animationsdokumenten dargestellt. Beim Anlegen eines neuen Animationsdokuments wird die Frame-Galerie rechts geöffnet dargestellt.

Einige Galerien beinhalten Objekte, die in Datenbanken außerhalb des Dokuments gespeichert sind:

SCHRIFT, DESIGN, FÜLLUNGEN.

Andere Galerien beziehen sich auf Objekte innerhalb des Dokuments bzw. auf Optionen für diese Objekte:

FARBE, BITMAP, LINIE, SEITE & EBENE, NAME.

Die **FRAME**-Galerie steht nur in animierten Dokumenten zur Verfügung.

Galerie anzeigen

So zeigen Sie eine Galerie an:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über den senkrechten Reiter für die Galerie rechts im Programmfenster (Galerienleiste) oder klicken Sie auf ihn. Die Galerie öffnet sich automatisch. Wenn Sie den Mauszeiger von der Galerie wegbewegen, schließt sie sich automatisch.
2. Um die Galerie beim Arbeiten ständig geöffnet zu halten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Automatisch im Hintergrund“ (Pinnwandstift) in der rechten oberen Ecke. Die Schaltfläche „Automatisch im Hintergrund“ dreht sich, so dass der Stift nach unten zeigt. Dadurch wird angezeigt, dass die Galerie jetzt am Arbeitsplatz „festgepinnt“ (fixiert) ist.



Gelöst: Die Galerie schließt sich, wenn Sie den Mauszeiger von der Galerie wegbewegen.



Angeheftet: Die Galerie bleibt offen, wenn Sie den Mauszeiger wegbewegen. Sie kann auch an eine andere Stelle verschoben und angeheftet (siehe Seite 89) werden.

Hinweis: Voreingestellt zeigen die Linien-, Füll-, Farb- und Schriftarten-Galerie keinen Titel, sondern nur ihr Symbol, solange sie nicht geöffnet werden. Foto & Grafik Designer zeigt immer den Titel der zuletzt geöffneten Galerie an.

Galerien an-/abdocken

Sie können eine oder mehrere Galerien an einer beliebigen Seite des Foto & Grafik Designer-Fensters andocken.

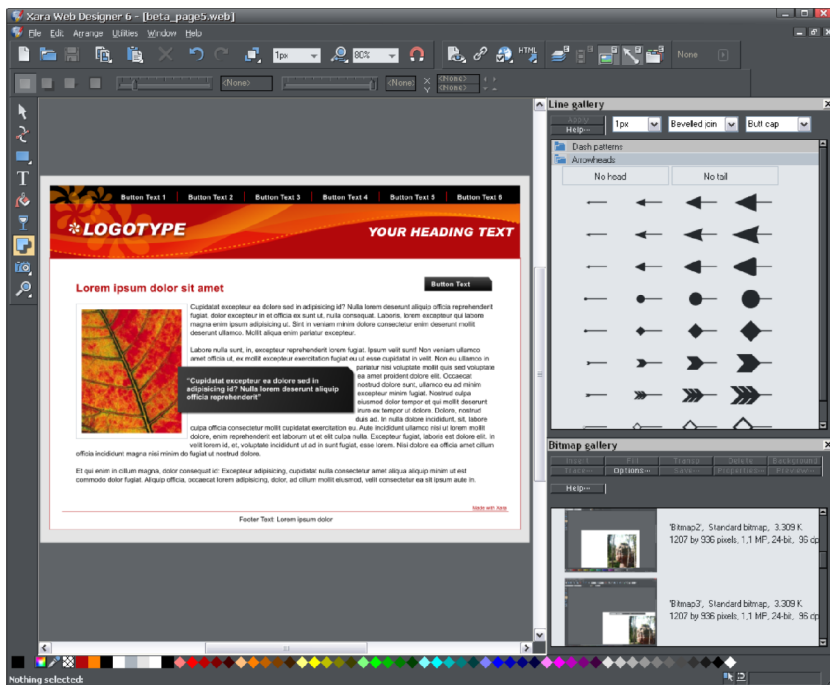


Abb.: Beispiel für angedockte Galerien.

Galerien andocken

So docken Sie eine Galerie an:

1. Blenden Sie die Galerie wie oben beschrieben ein.
2. Ziehen Sie die Galerie entweder auf die linke oder rechte Seite Ihres Bildschirms.
3. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei Bedarf für die anderen Galerien.

Größe der Galerie ändern

Sie können die Größe der Galerien ändern, so dass diese weniger Platz auf dem Monitor in Anspruch nehmen. Klicken Sie dazu auf den Rand der Galerie und ziehen Sie sie mit gehaltener Maustaste auf die richtige Größe.

Galerie abdocken

Durch Anklicken eines Symbols auf der Symbolleiste für **GALERIEN** entfernen Sie die Galerie vom Bildschirm. Durch nochmaliges Anklicken wird die Galerie wieder an die ursprüngliche Position gebracht. Ziehen Sie sie von der Seite des Bildschirms weg, um sie vollständig abzudocken. Alternativ können Sie beim Verschieben die Strg-Taste gedrückt halten, um eine Galerie daran zu hindern, anzudocken.

Galerien neu organisieren

Wenn mehrere Galerien an einer Seite andockt sind, teilen sie sich eine Spalte. Sie können die Galeriegröße nach Bedarf anpassen und durch Verschieben die Reihenfolge ändern.

Galerien verwenden

Um einen Bereich in einer Galerie auf- und einzuklappen:

- Klicken Sie auf das Symbol **ZUSAMMENKLAPPEN/AUFKLAPPEN**.
- Sie können auch den Titelstreifen doppelklicken.
- Oder rechtsklicken Sie in einen Bereich, um ein Popup-Menü anzuzeigen. Wählen Sie **ZUSAMMENKLAPPEN/AUFKLAPPEN**. Das Popup-Menü verfügt auch über eine Option, um zum vorherigen oder nachfolgenden Bereich zu scrollen.

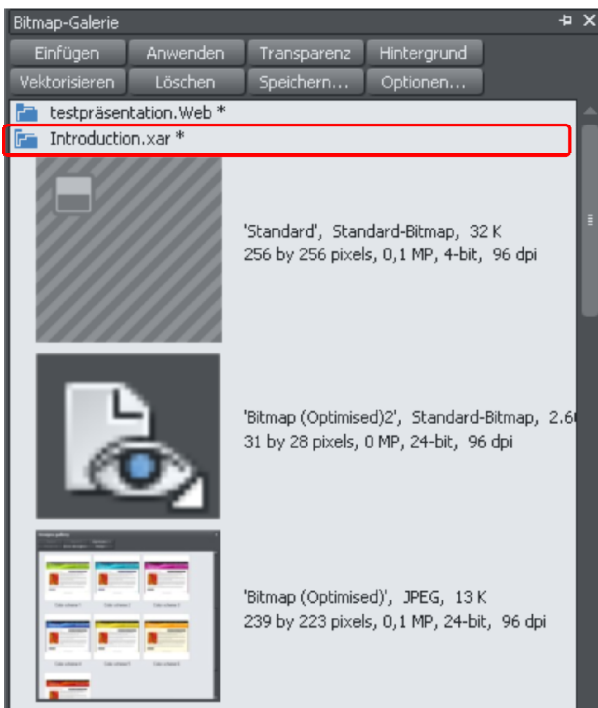


Abb.: Auf dieser Abbildung sehen Sie eine ausgeklappte Galerie. Andere Galerien sehen ähnlich aus.

Die oberen Schaltflächen hängen von der ausgewählten Galerie ab. (z. B. **FÜLLUNGEN** und **TRANSPARENZEN** sind z. B. nur in der **BITMAP GALERIE** vorhanden.) Die meisten Galerien haben folgende Schaltflächen:

ANWENDEN übernimmt das in der Galerie ausgewählte Element. Klicken Sie auf ein Element, um es auszuwählen.

OPTIONEN öffnet ein Menü zum Auswählen folgender Optionen:

- **FINDEN** wird im Abschnitt „Nach Element-Namen suchen“ beschrieben.
- **SORTIEREN** wird später im Abschnitt „Elemente in Galerie neu ordnen“ beschrieben.
- **EIGENSCHAFTEN** bietet Einstellmöglichkeiten zur Symbolgröße und der in der Galerie angezeigten Informationsmenge.
- **HINZUFÜGEN** (Galerien: Clipart, Füllung und Schriftarten) wird später im Bereich „Zu Galerie hinzufügen“ beschrieben.
- **ENTFERNEN** (Galerien: Clipart, Füllung und Schriftarten) wird später im Bereich „Aus Galerie entfernen“ beschrieben.

Objekte auswählen

So wählen Sie Objekte aus:

- Um ein einzelnes Objekt auszuwählen, klicken Sie auf das Objekt.
- Um mehrere Objekte auszuwählen, klicken Sie nacheinander mit gehaltener Strg-Taste auf die Objekte.
- Um mehrere zusammenliegende Objekte auszuwählen, klicken Sie auf das erste Objekt und danach mit gedrückter Umschalt-Taste auf das letzte. Alle dazwischen befindlichen Objekte werden mit ausgewählt.

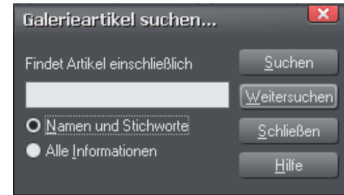
Objekte in der Galerie neu anordnen

In einigen Galerien öffnet **OPTIONEN** -> **SORTIEREN** einen Dialog. Sie können die Objekte nach Namen sortieren und je nach Galerie auch nach anderen Kriterien. Der Primärschlüssel steuert die ursprüngliche Sortierung. Für einige Sortierparameter wie z. B. Typ- oder Namenslänge können auch zwei oder mehrere Dateien selben Typs oder Namens existieren. Diese Dateien können unter Verwendung des zweiten Sortierschlüssels sortiert werden.

Nach einem Objektnamen suchen

Sie können z. B. nach allen Namen suchen, die das Wort „Rahmen“ enthalten:

1. Wählen Sie **OPTIONEN > FINDEN**
2. Geben Sie das Wort „Rahmen“ in das Textfeld ein.
3. Wählen Sie **NAMEN UND STICHWORTE** (um nach den in einigen Galerien enthaltenen Namen und Stichworten zu suchen) oder **ALLE INFORMATIONEN**



Zu Galerie hinzufügen

Sie können den Galerien auch weitere Elemente hinzufügen (nur **DESIGN-, FÜLL- und SCHRIFTARTEN-GALERIE**). Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Kopieren Sie die erforderlichen Dateien mithilfe des Windows Explorers in einen neuen Ordner.
 - Für die **DESIGN-GALERIE** können dies Vektor- oder Bitmap-Dateien sein.
 - Für die **FÜLL-GALERIE** können alle von Foto & Grafik Designer unterstützten Bitmapformate verwendet werden (vgl. die Liste unter „Importieren und Exportieren“ (siehe Seite 499)).
 - Für die **SCHRIFTARTEN-GALERIE** können Sie die Schrifttypen Adobe Type 1 oder TrueType verwenden.
2. Klicken Sie in der entsprechenden Galerie auf die Schaltfläche **DISC DESIGNS/FÜLLUNGEN/SCHRIFTARTEN**. Dadurch öffnet sich ein Dialog.
3. Wählen Sie den entsprechenden Ordner über das Dialogfenster.
4. Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN**. Dadurch wird innerhalb der Galerie ein neuer Bereich erstellt.

Wenn Sie später dem Ordner weitere Objekte zuordnen möchten:

1. Kopieren Sie die neuen Dateien in den bestehenden Ordner.
2. Klicken Sie in der Galerie auf **DISC DESIGNS/FÜLLUNGEN/SCHRIFTARTEN**. Dadurch öffnet sich ein Dialog.
3. Wählen Sie den entsprechenden Ordner über das Dialogfenster.
4. Klicken Sie auf **AKTUALISIEREN**, um den Bereich in der Galerie zu aktualisieren.

Bereiche aus einer Galerie löschen

(Nur in den Galerien **DESIGN**, **FÜLL** und **SCHRIFTARTEN**)

So löschen Sie einen Bereich aus einer Galerie:

1. Klicken Sie auf die Titelleiste des Bereichs, den Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf **ENTFERNEN**.

Wenn Sie den Bereich später wiederherstellen möchten, fügen Sie den zugehörigen Ordner wieder in die Galerie ein.

Inhalte aus vorherigen Versionen von MAGIX Foto & Grafik Designer verschieben

Wenn MAGIX Foto & Grafik Designer auf eine neue Version aktualisiert wird, wird gelegentlich Inhalt aus der Design-Galerie gegen neuen ausgetauscht. Sollte Ihnen die ein oder andere Vorlage fehlen, können Sie sie aus früheren, installierten Versionen importieren.

Inhalte der Design-Galerie werden in den Ordner „Clipart“ des Haupt-Programmverzeichnis kopiert. Bsp. C:\Programme\MAGIX\MAGIX Foto & Grafik Designer\Clipart\

Die Namen der Unterordner im Clipart-Ordner entsprechen in etwa den Namen der Kategorien in der Design-Galerie.

Bevor Sie also eine ältere Version des Programms deinstallieren, sollten Sie einen Teil der Design-Galerie kopieren und der Design-Galerie der neuen Version hinzufügen. Folgen Sie dieser Anleitung:

1. Suchen Sie den alten Clipart-Ordner und entscheiden Sie sich, welche Unterordner Sie behalten möchten.
2. Kopieren Sie die Unterordner an eine andere Stelle auf Ihrem Computer.
3. Wählen Sie in der neuen Programmversion in der Design-Galerie die Schaltfläche „Disc Designs...“ und navigieren Sie zum entsprechenden Ordner. Wollen Sie z. B. den Ordner „Food“ hinzufügen, müssen Sie in diesen Navigieren, bevor Sie „Hinzufügen“ anklicken.
4. Alle Elemente des Ordners werden einer neuen Kategorie in der Galerie hinzugefügt. Wiederholen Sie diesen Vorgang nur für alle Ordner, die Sie hinzufügen möchten.
5. Sobald Sie alle Ordner von der alten Version kopiert und in die neue Version eingefügt haben, können Sie die ältere Version deinstallieren.

Auf ähnliche Weise können Sie auch Füllungen und Schriftarten aus früheren Versionen in die Füll- und Schriftarten-Galerie kopieren. Füllungen finden Sie im „Fills“-Ordner und Schriftarten im Ordner „Fonts“.

Objekte benennen

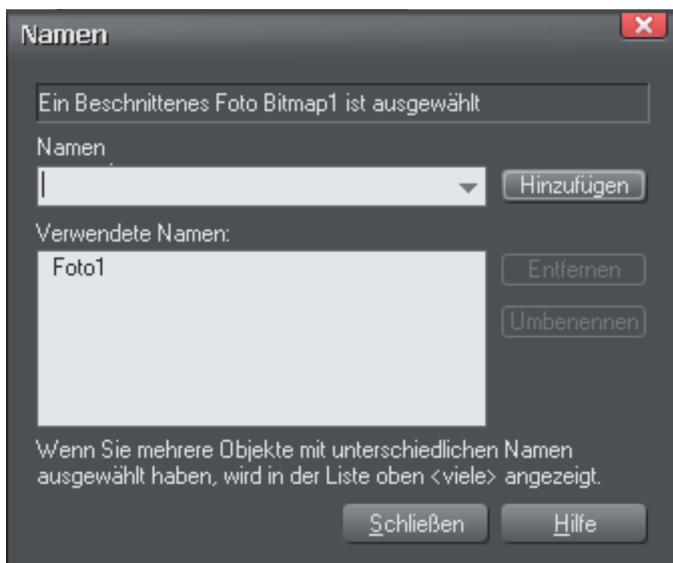


Sie benennen Objekte in MAGIX Foto & Grafik Designer, indem Sie die Schaltfläche **NAMEN ANWENDEN, ENTFERNEN ODER ANZEIGEN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** anklicken, alternativ auch durch Auswahl von **NAMEN...** aus dem Kontextmenü.

Das Benennen von Objekten ist ein genereller Mechanismus mit verschiedenen Einsatzgebieten, die nachfolgend beschrieben werden. In den meisten Fällen werden Namen dazu verwendet, einen losen Verbund von Objekten zu erstellen.

Beispiele für die Verwendung von Namen

- Informationen zum Objekt festhalten, z. B. Verwendungszweck,
- Objekte auswählen z. B., wenn die Objekte in der Zeichnung weit von einander entfernt sind oder sich in einer komplizierten Zeichnung befinden. Ein Klick reicht, um nur die Objekte auszuwählen, die sich einen Namen teilen,
- für verlinkte Größenänderungen, wobei ein benanntes Objekt ein anderes Objekt mit dem gleichen Namen automatisch mit anpasst. So kann etwa das Ändern des Texts auf einer Farbfläche automatisch die Breite der Fläche ändern.



Der Dialog ist nicht-modal, d. h. Sie können die Auswahl ändern, während der Dialog geöffnet ist. Er zeigt die Namen der aktuellen Auswahl an. Das Textfeld oben im Dialog zeigt Ihnen, wie viele Objekte Sie ausgewählt haben.

Namen hinzufügen

Sie benennen ein Objekt, indem Sie es auswählen und anschließend den **NAMEN-DIALOG** mithilfe der Schaltfläche auf der Infoleiste des **AUSWAHL-Werkzeugs** aufrufen oder über **EXTRAS > NAMEN**.

Geben Sie den neuen Namen in das **NAMEN ANWENDEN**-Feld ein oder verwenden Sie einen Namen, der bereits im Dokument verwendet wird, aus der Dropdown-Liste desselben Feldes. Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN**. Nun sollte der Name in der Liste **ANGEWENDETE NAMEN** auftauchen.

Angewendete Namen

Das Feld **ANGEWENDETE NAMEN** zeigt Ihnen die Namen, die auf Ihre Auswahl angewendet sind. Wenn Sie mehr als ein Objekt ausgewählt haben, werden nur dann Namen angezeigt, wenn alle Objekte genau dieselben Namen haben. Ansonsten wird „<viele>“ angezeigt, so dass Sie wissen, dass auf die verschiedenen Objekte in Ihrer Auswahl unterschiedliche Namen angewendet wurden.

Um einen Namen von einem Objekt zu entfernen, klicken Sie diesen in der **ANGEWENDETE NAMEN**-Liste an und anschließend auf die **ENTFERNEN**-Schaltfläche.

Die Namen-Galerie

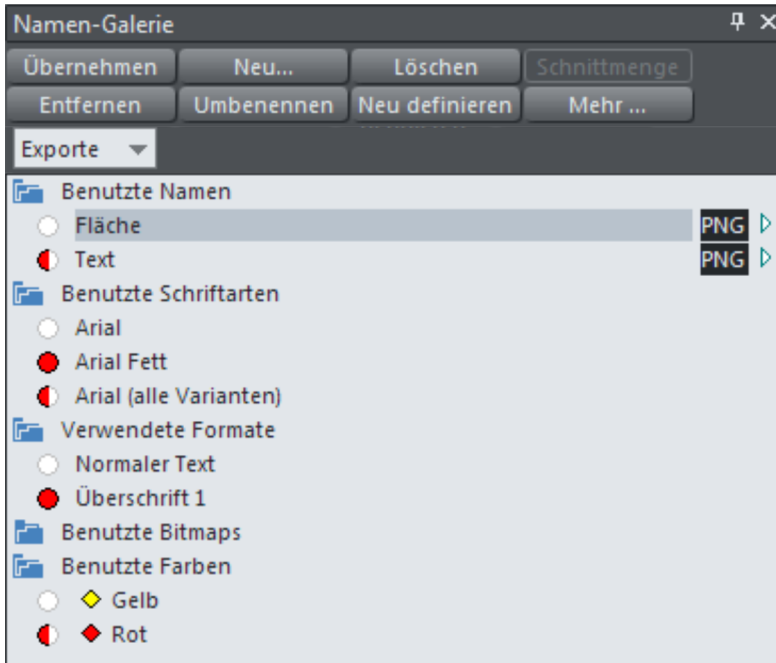
Die **NAMEN-GALERIE** enthält Angaben zum aktuellen Dokument und bietet eine einfache Möglichkeit, die unterschiedlichen Elemente Ihres Dokuments zu verwalten. Es werden aufgeführt:

- **Namen:** Objekte können entweder über die **NAMEN-GALERIE** oder den **NAMEN-DIALOG** (**NAMEN-SCHALTFLÄCHE** im **AUSWAHL-WERKZEUG**) benannt werden.
- **Benutzte Schriftarten:** Wenn Ihr Dokument Text enthält, werden die verwendeten Schriftarten hier aufgeführt.
- **Benutzte Bitmaps:** Enthält eine Liste der aktuell verwendeten Bitmaps.
- **Benutzte Farben:** Der Abschnitt **BENUTZTE FARBEN** in der **NAMEN-GALERIE** zeigt die verwendeten Farben an.
- **Benutzte Formate:** Hier können Sie Text auf der aktuellen Seite, der ein bestimmtes Format verwendet, auswählen.

Hinweis: Bei mehrseitigen Dokumenten zeigt die Namen-Galerie die verwendeten Elemente der aktuellen Seite an. Es werden jedoch alle Namen angezeigt, da diese sich auch ohne tatsächliche Verwendung in einem Dokument befinden können. Wird ein Name auf kein Objekt der Seite angewendet, wird der unten zu sehende Auswahlkreis nicht vor dem Namen angezeigt.

Anzeigen der **NAMEN-GALERIE**:

- Wählen Sie **EXTRAS > NAMEN-GALERIE** (Strg + Umschalt + F9).
- Bzw. klicken Sie in der **GALERIENLEISTE** auf **NAMEN-GALERIE**.



Über die Befehle der Schaltflächen bearbeiten Sie die Namen. Einige Befehle funktionieren nur, wenn ein Name, eine Eigenschaft wie Farbe/Schriftart und/oder ein Objekt ausgewählt sind:

- **ÜBERNEHMEN** wird gebraucht, um Objekte zu benennen.
- **NEU** öffnet den **NAMEN**-Dialog (siehe Seite 94), mit dem ein neuer oder bestehender Name auf gewählte Objekte angewendet wird.
- **LÖSCHEN** löscht einen Namen aus der **NAMEN**-Galerie und die Zuweisungen zu den Objekten, die den Namen bislang verwendet haben.
- **SCHNITTMENGE** wählt (im Dokument) die Objekte aus, denen die ausgewählten Elemente zugeordnet wurden (Name, Schriftart, Bitmap oder Farbe).
- **ENTFERNEN** löscht einen Namen von einem Objekt, das diesen verwendet, aber löscht diesen nicht aus der **NAMEN-GALERIE**.
- **UMBENENNEN** ändert den in der **NAMEN**-Galerie angezeigten Namen.
- **NEU DEFINIEREN** ändert die Zuordnung eines Namens zu einem Objekt.
- Über **MEHR...** erreichen Sie weitere Optionen:

- **AUSWÄHLEN** wählt (im Dokument) die Objekte aus, denen eines der ausgewählten Elemente zugewiesen wurde (Name, Schriftart, Format, Bitmap oder Farbe).
- **EXPORTIEREN** exportiert das ausgewählte benannte Objekt.
- **HILFE** ruft den zugehörigen Artikel in der Hilfe.

Exporte, Unterteilungen (Slices) und Ausdehnen

Exporte

Aus dieser Liste können Sie auswählen, welche Eigenschaften der verwendeten Namen in der Galerie angezeigt werden.

Exporte

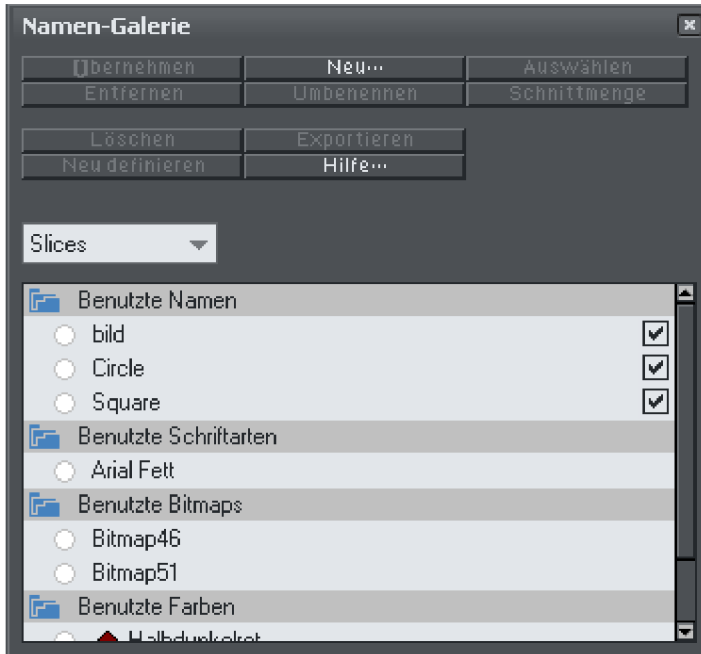


Diese Optionen werden entweder genutzt, wenn Grafiken als eine Anzahl von Slices (siehe Seite 511) exportiert werden oder wenn ein Stapelverarbeitungs-Export durchgeführt werden soll.

Ein Klick auf die Pfeile öffnet ein Dialogfenster aus dem Sie Dateinamen, Zielordner und Dateiformat für den Export auswählen können. Als Dateiname ist der Name aus der **NAMEN-GALERIE** voreingestellt. Bitte beachten Sie, dass mit **ÜBERNEHMEN** nur die ausgewählten Optionen gespeichert werden und keine Bitmap. Dies erfolgt durch Anklicken der Schaltfläche **EXPORTIEREN**.

PNG (Erweiterung wird abhängig vom gewählten Dateiformat angezeigt). Klicken Sie in die Box, um den entsprechenden Export-Dialog (siehe Seite 512) zum Festlegen weiterer Details anzuzeigen. Klicken Sie auf **ANWENDEN**, um die ausgewählten Optionen zu speichern.

Slices



Wenn Sie die **SLICES**-Box aktivieren, unterteilen diese benannten Objekte die darunterliegenden Objekte. Lesen Sie dazu auch den Absatz „Image Slicing“ (siehe Seite 511) im Kapitel „Web-Grafiken“.

Hinweis: Beim Exportieren von Bildern als Slices wird der in den Export-Eigenschaften gewählte Zielordner ignoriert. Alle Slice-Grafiken müssen sich im selben Ordner befinden, und zwar in dem Ordner, der beim Exportieren der Slices für die HTML-Datei ausgewählt wurde.

Dehnung

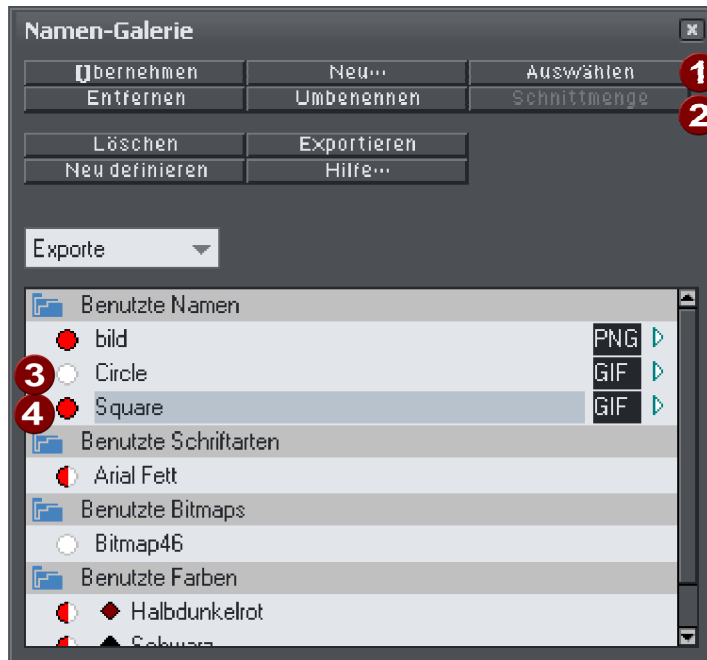
Benannte Objekte können zum Dehnen anderer benannter Objekte, z. B. Text auf einer Schaltfläche, verwendet werden. Sowohl der Text als auch die Schaltfläche sind benannte Objekte, wobei der Text die Größe der Schaltfläche überschreitet. Beim Ändern der Textlänge, etwa durch Eintippen weiterer Zeichen, wird die Größe der Schaltfläche automatisch angepasst.

Bei Auswahl der Eigenschaft **DEHNUNGEN** erscheint ein Kontrollkästchen rechts neben den Objektnamen, die jene Objekte, die ausgedehnt werden sollen, kennzeichnen (wie im Beispiel oben die Schaltfläche). Der Pfeil rechts neben dem Kontrollkästchen zeigt an, ob die Ausdehnungs-Optionen eingestellt sind (ausgefüllter Pfeil) oder nicht (leerer Pfeil). Klicken Sie auf den Pfeil um den **ERWEITERUNGEN-DIALOG** anzuzeigen, in dem Sie jene Objekte aus der Liste benannter Objekte auswählen können, die die

Ausdehnung steuern (im o. g. Beispiel würden Sie den Namen für den Text auswählen). Für jede Richtung können Sie festlegen, ob die Größe in derselben Richtung wie das steuernde Objekt ausgedehnt wird (**ERWEITERN**) oder gleichmäßig von der Mitte ausgehend (**SKALIEREN**).

Objekte mithilfe der Namen-Galerie auswählen

Sie können über die Namen-Galerie Objekte auswählen, die Elemente der Galerie verwenden (Namen, Bitmaps, Farben oder Schriftarten). So können Sie schneller Änderungen vornehmen, z. B. von einer benannten Farbe zu einer anderen wechseln.



- 1 Objekte auswählen, die eines der ausgewählten Elemente in der Namen-Galerie verwenden
- 2 Objekte auswählen, die alle ausgewählten Elemente in der Namen-Galerie verwenden
- 3 Kreise zum Wählen von Elementen anklicken
- 4 Aktuell ausgewählt

Rückgängig und Wiederherstellen

Was bedeutet „Rückgängig“ und „Wiederherstellen“?

Wir alle machen Fehler oder ändern unsere Pläne.. Mit Foto & Grafik Designer können Sie leicht Fehler korrigieren oder unerwünschte Änderungen rückgängig machen. Jede Ihrer Aktionen wird in eine „Rückgängig“-Liste eingetragen, so dass Sie nicht nur Ihren letzten Schritt, sondern alle vorherigen Schritte nacheinander wieder rückgängig machen können. Auf diese Weise können Sie nach Lust und Laune experimentieren, mit der Gewissheit, dass Sie alles wieder rückgängig machen können, wenn es Ihnen nicht gefällt.

Rückgängig



RÜCKGÄNGIG entfernt die Wirkung des zuletzt durchgeführten Befehls:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **RÜCKGÄNGIG** auf der Standardsymbolleiste
- oder wählen Sie **BEARBEITEN > RÜCKGÄNGIG** (es erscheint die Bezeichnung des nächsten Rückgängig-Schrittes, z. B. „Größe rückgängig“)
- oder drücken Sie „Strg + Z“
- oder drücken Sie die Kommataste auf Ihrer Tastatur (Diese Option ist für jedes Werkzeug außer dem **TEXT-WERKZEUG** verfügbar).

Sie können den Befehl **RÜCKGÄNGIG** wiederholt anwenden, um mehrere Aktionen rückgängig zu machen.

Wiederherstellen



Mit **WIEDERHERSTELLEN** können Sie den zuletzt rückgängig gemachten Befehl wiederherstellen:

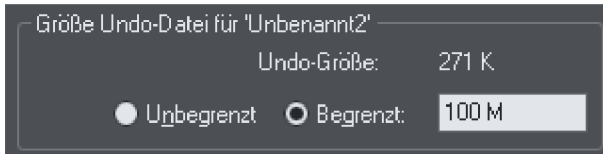
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **WIEDERHERSTELLEN** auf der Standardsymbolleiste
- oder wählen Sie **BEARBEITEN > WIEDERHERSTELLEN** (es erscheint die Bezeichnung des nächstmöglichen Wiederherstellen-Schrittes, z. B. „Größe wiederherstellen“)
- oder drücken Sie „Strg + Y“
- oder drücken Sie den Punkt (für Satzende) auf der Tastatur (Diese Option ist für jedes Werkzeug außer dem **TEXT-WERKZEUG** verfügbar).

Sie können den **WIEDERHERSTELLEN**-Befehl erst nutzen, wenn Sie einen Arbeitsschritt rückgängig gemacht haben. Sie können **WIEDERHERSTELLEN** aber nicht nutzen, wenn Sie nach dem Rückgängigmachen das Dokument geändert haben (z. B. durch Verschieben oder Hinzufügen eines Objekts).

Größe der Undo-Liste ändern

Die Undo-Liste ist normalerweise 100 MB groß. Diesen Wert können Sie ändern oder unendlich groß machen (natürlich abhängig vom Arbeitsspeicher Ihres Computers).

So ändern Sie die Listen-Größe:



1. Wählen Sie **EXTRAS > OPTIONEN**.
2. Wechseln Sie in den Reiter **EINSTELLUNGEN**.
3. Wählen Sie eine **BEGRENZTE** Undo-Größe.
4. Geben Sie den benötigten Wert ein, gefolgt von
 - M bzw. m für Werte in Megabyte (4M).
 - Oder K bzw. k für einen Wert in Kilobyte (200K).
 - Oder keinen Zusatz für einen Wert in Byte (3000).
 - Werte können Dezimalkommata enthalten (1,234M).
 - Diese Liste verfügt über eine Mindestgröße von 1024 Bytes (1K).
 - Klicken Sie entweder auf:
 - **OK** zum Übernehmen der Änderungen und Schließen des Dialogs
 - Oder **ÜBERNEHMEN**, um die Änderung zu übernehmen und den Dialog offen zu halten. So können Sie weitere Änderungen vornehmen.

Wenn die neue Undo-Größe geringer ist als der bisherige Wert, werden Sie darauf hingewiesen, dass die Daten aus der Undo-Liste verloren gehen. Während sich die Liste füllt, werden die ältesten Informationen automatisch gelöscht.

Linien und Formen zeichnen

Linien oder Formen zeichnen



Sie können jedes dieser Werkzeuge zum Zeichnen von Linien und Formen verwenden:

- Das **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG** (F3)
- Das **LINIEN- UND PFEIL-WERKZEUG**
- Das **FORM-WERKZEUG** (F4)
- Das **FORMERSTELL-WERKZEUG**

Mit dem **FREIHAND- & PINSEL**-Werkzeug kann man am einfachsten Linien und Formen zeichnen, da es sich wie ein Bleistift verhält. Wollen Sie nur einzelne gerade Linien oder Pfeilspitzen und -enden an jede andere Linie anfügen, so ist das **LINIEN- UND PFEIL-WERKZEUG** Ihre erste Wahl. Das **FORM**-Werkzeug ist zum Zeichnen präziser Kurven und Linien am besten geeignet. Es ist ebenfalls das Hauptwerkzeug zum Bearbeiten von Linien und Formen. Mit dem **FORMERSTELL-WERKZEUG** zeichnen Sie neue oder erweitern bestehende Formen, indem Sie mit einer Ellipse auf der Seite zeichnen.



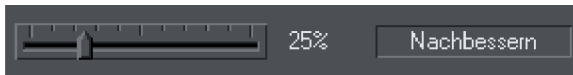
Hinweis: Obwohl dieses sich nicht in der Zeichen-Werkzeugleiste befindet, können Sie auch das **STIFT-WERKZEUG** zum präzisen Erstellen von Formen verwenden. Die Funktionalität ist jedoch begrenzt und das Werkzeug funktioniert wie ein Linienwerkzeug anderer Zeichenprogramme. Um das **STIFT-WERKZEUG** zu verwenden, wählen Sie im Menü **FENSTER** den Punkt **SYMBOLLEISTEN** und aktivieren Sie **SCHALTFLÄCHEN-PALETTE**. Klicken Sie in der Schaltflächen-Palette auf das **STIFT-WERKZEUG**.

Das Freihand- & Pinselwerkzeug



Sie können dieses Werkzeug zum Zeichnen im Freihandstil wie einen Bleistift verwenden. Es kann ebenfalls zum Erstellen von Pinselstrichen verwendet werden (später beschrieben). Mithilfe eines kompatiblen druckempfindlichen Zeichengeräts wie einem Grafiktablet können Sie zudem unterschiedlich dicke Linien zeichnen. Bei Verwendung dieses Werkzeugs wird Ihnen in der Statusleiste angezeigt, wie Sie das Werkzeug benutzen können.

1. Positionieren Sie den Mauszeiger dort wo die Linie beginnen soll.
2. Drücken Sie die Maustaste und halten Sie sie gedrückt. (Oder zeichnen Sie auf Ihrem Grafiktablet oder anderen angeschlossenen Gerät.)
3. Während Sie die Maus über das Dokument ziehen, wird die Linie in Echtzeit gezeichnet.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um die Liniezeichnung zu beenden.



Glätten

Re-Fit-Indikator

Nachdem Sie eine Linie freihand gezeichnet haben, können Sie mit dem Regler in der Infoleiste die Glättung der Kurve – z. B. die Anzahl der Ankerpunkte – einstellen.

Niedrige Werte lassen die Linie stärker den Mausbewegungen folgen, indem mehr Zwischenpunkte erstellt werden – höhere Werte sorgen für glattere Kurven mit weniger Zwischenpunkten.



Niedrige Werte sind weniger glatt

Höhere Werte sorgen für eine glattere Kurve

Sie können die Glättung so lange anpassen, bis sie weitere Bearbeitungen an der Linie durchführen (anhand des Re-Fit-Indikators in der Infoleiste sehen Sie, ob Sie die Glättung noch ändern können).

Beim Zeichnen löschen

Bevor Sie die Maustaste loslassen, können Sie einen Teil der Linie durch Halten der Umschalt-Taste wieder löschen. Das Stift-Symbol wird umgedreht, so dass sich der Radiergummi jetzt auf der Unterseite befindet. Nun können Sie entlang der Linie radieren. Lassen Sie die Umschalt-Taste los, um weiterzuzeichnen.



Gerade Segmente im Freihand-Werkzeug zeichnen

Halten Sie während des Zeichnens einer Freihandlinie die Alt-Taste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger auf eine neue Position. Beim Loslassen der Alt-Taste wird eine gerade Linie erstellt. Sie können die Linie weiterzeichnen oder durch Drücken der Alt-Taste eine neue gerade Linie zeichnen. (Bedenken Sie, dass durch Drücken der Strg-Taste der Winkel der Linie begrenzt wird). Falls Sie nur viele unverbundene gerade Linien zeichnen möchten, verwenden Sie das unten beschriebene Linie-Werkzeug.

Verlängern einer Linie

Wählen Sie die Linie durch einen Klick auf die Form oder Linie mit dem **FREIHAND & PINSEL**-Werkzeug aus. Wenn Sie nun den Mauszeiger über das Ende einer Linie bewegen, erscheint ein kleines „+“ neben dem Stift-Symbol. Dadurch wird Ihnen angezeigt, dass Sie einen neuen Freihandbereich durch Zeichnen hinzufügen können.

Verbinden zweier Linien

Wählen Sie beide Linien (Umschalt drücken und auf die zweite Linie klicken um sie der Auswahl hinzuzufügen). Anschließend können Sie vom Ende der einen zum Ende der anderen Linie zeichnen. Wenn Sie über dem Ende sind erscheint ein kleines „+“ neben dem Stift-Symbol (nach einer kurzen Pause).

Freihandform schließen (Eine gefüllte Form erstellen)

Durch die Verbindung von Linienanfang und -ende wird die Linie in eine gefüllte Form umgewandelt. Sie können nun die Füllungsfarbe durch Ziehen der Farben aus der Farbleiste bzw. durch Verwenden des Farbeditors ändern.

Linien/Formen mit dem Freihand & Pinsel-Werkzeug bearbeiten

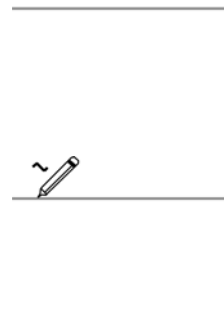
Formen, die mit den QuickShape-, Rechteck- oder Ellipsen-Werkzeugen erstellt wurden, können nicht unmittelbar bearbeitet werden, sondern müssen zuerst in bearbeitbare Formen umgewandelt werden. Öffnen Sie dazu den Menüpunkt **ANORDNEN > IN BEARBEITBARE FORM UMWANDELN**. Lesen Sie zu diesem Thema das Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 195).

Sie können das **FREIHAND & PINSEL**-Werkzeug verwenden um Linien (oder Umrisse von Formen) zu bearbeiten. Zeichnen Sie einfach den Bereich der Linie neu, den Sie ersetzen möchten. Zum Beispiel:

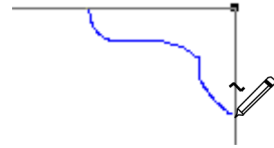
So bearbeiten Sie das Objekt:

Wählen Sie das Objekt aus, das Sie bearbeiten möchten.

Bewegen Sie den Freihand-Stift über einen Teil der Linie.
Ein ~ zeigt an, wenn der Pinsel in der richtigen Position ist.



Zeichnen Sie die benötigte Linie und bewegen Sie dann den Freihand-Stift über den zweiten Ankerpunkt der vorhandenen Linie. Ein ~ zeigt wieder an, wenn der Pinsel in der richtigen Position ist.



Lassen Sie die Maustaste los um den Bereich der Linie zu ersetzen.



Skizzenmodus



Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie schnell hintereinander viele Linien eng beieinander (vielleicht mit einem Grafiktablett) zeichnen möchten.

Wenn Sie so arbeiten, wollen Sie im Normalfall keine existierenden Linien bearbeiten, sondern mit jedem Strich neue Linien zeichnen. Wie oben jedoch beschrieben, führt eine Zeichenoperation auf einer Linie oder ihren Endpunkten dazu, dass diese Linie modifiziert wird. Beim Skizzieren könnte es also passieren, dass Sie aus Versehen existierende Linien modifizieren statt neue zu zeichnen.

Um dieses Problem zu lösen, stellen Sie den Skizzenmodus an! Halten Sie nun den Mauszeiger über eine Linie oder einen Endpunkt, gibt es eine kurze Pause, bevor der Mauszeiger anzeigt, dass diese Linie bearbeitet oder verlängert werden kann. Diese Pause heißt, dass Sie zwar immer noch Linien bearbeiten können, dies aber nicht aus Versehen machen, wenn Sie neue Linien skizzieren möchten.

Druckempfindliches Zeichnen



Wenn Sie ein Tablet besitzen, das Druckempfindlichkeit unterstützt, können Sie dieses in MAGIX Foto & Grafik Designer verwenden.

Die meisten neueren Tablets sollten kompatibel sein. So können Sie unterschiedlich dicke Striche zeichnen – je fester Sie drücken, desto dicker der Strich.



Viel Druck

Wenig Druck

So zeichnen Sie einen Strich mit unterschiedlicher Dicke mit Ihrem Tablet:

1. Schalten Sie druckempfindliches Zeichnen ein, indem Sie **AUFNAHME DER DRUCKSTÄRKE AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN** in der Infoleiste des Freihand-Werkzeugs anklicken.

2. Entfernen Sie die aktuelle Auswahl (auf eine leere Stelle klicken oder Esc drücken).
3. Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü in der oberen Leiste eine passende Linienstärke. Diese Stärke ist die Stärke bei maximalem Druck auf das Tablet.
4. Sie werden gefragt, ob die ausgewählte Linienstärke die Standardstärke für neue Objekte sein soll. Klicken Sie auf „Festlegen“.
5. Zeichnen Sie auf Ihrem Tablet. Variieren Sie den Druck, den Sie ausüben, um die Linienstärke zu variieren.

In der Strichform-Liste der Infoleiste gibt es den Eintrag „Druck“, der anzeigt, dass die ausgewählte Linie ein eigenes Profil hat. Sie können einfach einen anderen Eintrag wählen, um eine selbstgezeichnete Linie mit einem bestimmten Profil zu belegen. Die Druckdaten, die aufgezeichnet wurden, werden dann gelöscht.

Problembehandlung Druck

Falls das druckempfindliche Zeichnen nicht direkt nach dem Anschluss eines Tablets funktioniert, haben wir ein paar Tipps:

- Zunächst einmal sollte Ihr Tablet druckempfindliches Zeichnen unterstützen – viele tun dies nicht.
- Starten Sie MAGIX Foto & Grafik Designer und ggf. Ihren Computer nach dem Anschluss des Tablets neu.
- Überprüfen Sie, ob Sie die aktuellsten Treiber und andere aktuelle Software für Ihr Tablet installiert haben. Schauen Sie ggf. auf der Website des Herstellers nach Aktualisierungen.

Pinselftile

Sie können das Werkzeug **FREIHAND & PINSEL** auch verwenden, um entlang einer Linie unterschiedliche Pinselstrich-Stile aufzutragen. Sie können zum Beispiel eine feste Linienstärke in eine Linie mit variabler Stärke umwandeln bzw. aus einem fast unbegrenzten Pool unterschiedlicher Pinselstile wählen, z. B. Filzstift, Spraydose, Marker etc. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im Abschnitt „Pinsel“ dieses Kapitels.

Das Linien- und Pfeil-Werkzeug

Mit diesem Werkzeug können Sie einzelne, unverbundene Linien zeichnen und Pfeilspitzen und -enden an bestehende Linien anfügen. Dies funktioniert viel einfacher und ist wesentlich besser als mit der Linien-Galerie.

Warum ein Linien-Werkzeug?

Bevor es dieses Werkzeug gab, hatten viele neue Anwender von MAGIX Foto & Grafik Designer große Probleme, eine einfache, gerade Linie zu zeichnen. Das Form-Werkzeug ist eher für Linien mit mehreren Abschnitten und Formen, das Freihand-Werkzeug zum Freihand-Zeichnen geeignet. Daher brauchte man dieses Werkzeug, das klar zeigt, wie man sowas Grundlegendes macht.

Gerade Linien zeichnen und bearbeiten

Klicken Sie auf die Seiten und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste eine Linie. Bei bereits gezeichneten Linien können Sie auf eines der Enden klicken und es beliebig woanders hinziehen.

Pfeilspitzen & -enden hinzufügen

Die Infoleiste beinhaltet zwei Dropdown-Listen auf der linken Seite, bei denen Sie Spitze und Ende für jede Seite der Linie einstellen können.



- 1 Pfeilspitze
- 2 Pfeilende
- 3 Größe von Pfeilspitze/-ende
- 4 Pfad umkehren

Mit dem Regler in der Infoleiste können Sie die Größe von Pfeilspitze und -ende der aktuell ausgewählten Linie einstellen. Alternativ geben Sie rechts vom Regler in das Größe-Feld eine Prozentzahl ein.

Standardmäßig haben Pfeilspitzen etwa die sechsfache Größe der Linienstärke. Dies wird vom Regler als 100% Größe angenommen. Erhöhen Sie die Linienstärke, wird auch die Pfeilspitze entsprechend größer. Um also die Größe der Pfeilspitze zu verringern, geben Sie weniger als 100%, um sie zu erhöhen, mehr als 100% ein. Der Regler erlaubt zwar nur maximal 800%, in das Feld rechts neben dem Regler können Sie aber auch höhere Angaben eingeben.

Pfad umkehren



Klicken Sie auf **PFAD UMKEHREN** in der Infoleiste, um Pfeilspitze und -ende der ausgewählten Linie miteinander auszutauschen.

Weitere Linienabschnitte hinzufügen

Die mit dem Linien-Werkzeug erstellten Linien können natürlich auch mit anderen Zeichen-Werkzeugen bearbeitet werden. Wollen Sie also einer Linie weitere Abschnitte hinzufügen, sie abrunden oder vielleicht sogar zu einer geschlossenen Form machen, können Sie das Form-Werkzeug verwenden.

Formerstell-Werkzeug



Mit diesem Werkzeug können Sie an eine bestehende Form zeichnen, um diese zu vergrößern, neue Bereiche anzufügen oder die Umrisse der Form anzupassen. Dies geschieht durch Vektoren und ist direkter und oft einfacher als im Vektor-**FORM-WERKZEUG** (siehe Seite 110). Sie können die Größe des „Stifts“, sowie Seitenverhältnis und den Winkel der Rotation anpassen.

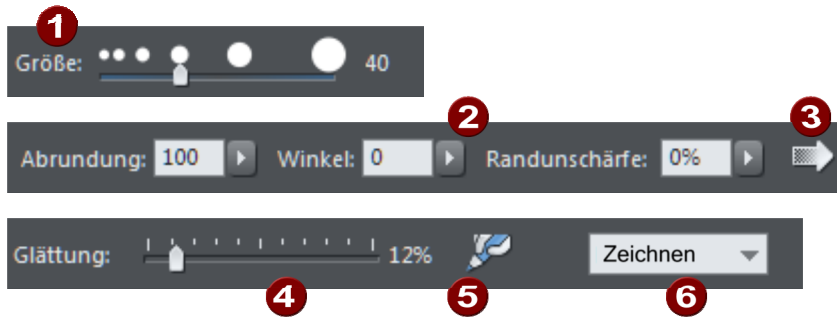
Wenn Sie einen der Verformen-Modi benutzen, können Sie aus einer Reihe von Effekten wählen, um die Umrisse von Formen und Linien zu verzerren.

Um das Werkzeug im Standard-Modus **ZEICHNEN** zu verwenden, wählen Sie das Werkzeug einfach aus der **ZEICHEN-WERKZEUGE**-Ausklappleiste. Wurde eine Form bereits gewählt oder wenn Sie diese durch Klicken auswählen, erweitern Striche auf der Seite den Umriss der Form. Ohne Auswahl (auf den Hintergrund klicken) erstellen Striche neue Formen.

Wenn Sie mehrere Formen ausgewählt haben, werden diese vom Formerstell-Werkzeug zusammengefügt, falls sie während des Zeichnens vom Stift berührt werden. Die neue Form hat die Attribute der obersten Form.

QuickShapes werden in bearbeitbare Formen umgewandelt, sobald Sie diese berühren.

In der Infoleiste dieses Werkzeugs können Sie die **STIFTGRÖßE**, **RUNDHEIT**, den **WINKEL DES STIFTS** und die **RANDUNTSCHÄRFE** sowie die Glättung (wie genau der Stift der Maus folgt) einstellen (genau wie die Glättung im **FREIHAND**-Werkzeug).



- 1 Stiftgröße
- 2 Regler für die Stift-Abrundung, den Winkel und die Randunschärfe
- 3 Kantenunschärfe: Stellen Sie ein Profil ein, um die Unschärfe der Stiftkanten zu steuern.
- 4 Glättung: steuert, wie akkurat der Stift der Mausbewegung folgt.
- 5 Aktiviere/deaktiviere druckempfindliches Zeichengerät (wenn angeschlossen)
- 6 Verformen-Ausklappenü

Stiftgröße

Sie stellen die Größe ein, indem Sie den Regler verschieben. Die Größe ändert sich beim Ändern der Zoomeinstellung relativ zu den Objekten. Anders ausgedrückt: Da der Stift immer gleich groß bleibt, können Sie kleinere Bereiche radieren, wenn Sie hineinzoomen.

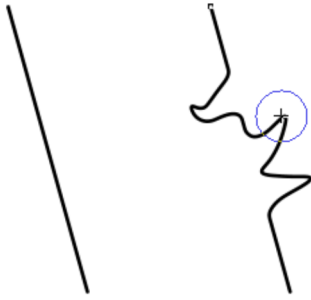
Hinweis: Dieses Werkzeug benutzt Vektoren (d. h. es bearbeitet den Vektorumriss der Form), wenn die Randunschärfe auf Null steht. Bei Randunschärfewerten ungleich Null wird eine neue Form mit Randunschärfe auf der Seite eingefügt.

Hinweis: Dieses Werkzeug kann für Fotos verwendet werden, ist aber nur dann sinnvoll, wenn ein bereits beschnittener Foto-Umriss bearbeitet werden soll.

Hinweis: Die Randunschärfe in der Infoleiste und in der oberen Symbolleiste können beide zum späteren Anpassen des Randunschärfewertes (siehe Seite 201) der Striche verwendet werden.

Verformungsmodi

Die Verformen-Modi, die Sie über das Ausklappenmenü auf der Infoleiste erreichen, erlauben Ihnen, eine großen Anzahl an Effekten zu nutzen, um die Umrisse von Formen und Linien zu verzerren. Dabei werden die Einstellungen für Abrundung, Winkel und Randunschärfe ebenso mit einbezogen wie beim Modus **ZEICHNEN**.



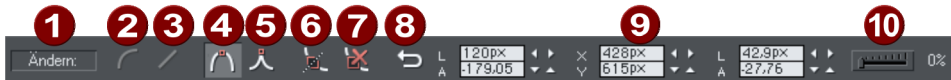
Linie (links), rechts modifiziert durch den Verformungsmodus Kräuseln (schnell)

Wählen Sie einen Modus und ziehen Sie dann langsam mit dem Stift über die Kante Ihrer Form oder Linie, um die Wirkung des Effekts zu sehen.

Form-Werkzeug



Das **FORM**-Werkzeug wird sowohl zum Erstellen präziser Kurven, Linien und Formen als auch zu deren Bearbeitung verwendet.



- 1 Hinzufügen/Ändern/Bearbeiten-Anzeige
- 2 Kurve erzeugen
- 3 Linie erzeugen
- 4 Runde Verbindung
- 5 Spitze Verbindung
- 6 An Ankerpunkten auftrennen
- 7 Ankerpunkte löschen
- 8 Pfade umkehren
- 9 Position der Anfasser
- 10 Glättung

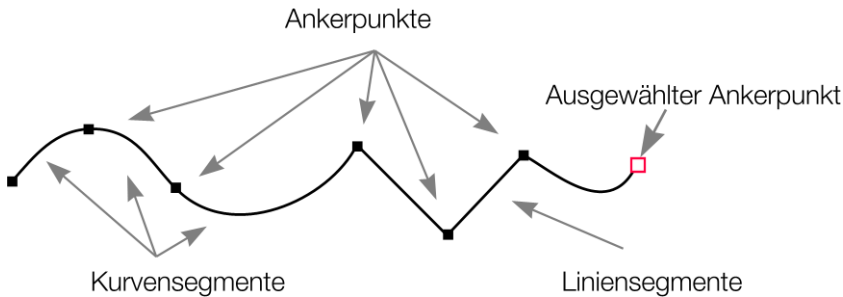
Die Infoleiste (oben abgebildet) bietet eine große Anzahl an Bedienelementen und die Möglichkeit präzise, numerische Werte einzugeben.

Alle Linien und Formen in MAGIX Foto & Grafik Designer setzen sich aus einer Folge von Linien- und Kurvenbereichen zusammen. Diese Kurven werden manchmal als

Bézier-Kurven bezeichnet, benannt nach dem Mathematiker, der sie zuerst beschrieben hat.



Obwohl dieser Abschnitt das **FORM-WERKZEUG** beschreibt, können Sie auch Linien und Formen mithilfe des **AUSWAHL-WERKZEUGS** bearbeiten, wenn die Schaltfläche **OBJEKTANFASSEN ANZEIGEN** in der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUG** aktiviert wurde.



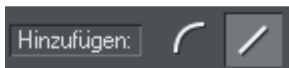
Die Bereiche oder Segmente einer Linie werden durch kleine schwarze Ankerpunkte gekennzeichnet. Sie können diese Anfasser verschieben, hinzufügen und löschen, um die Form der Linie oder des Umrisses zu verändern.

Einige Objekte wie z. B. QuickShapes, Rechtecke, Ellipsen und Text müssen zuerst in bearbeitbare Formen umgewandelt werden bevor Sie das **FORM-WERKZEUG** mit ihnen verwenden können. Wählen Sie dazu „Anordnen > In bearbeitbare Form umwandeln“ (Strg + Umschalt + S) aus.

Zeichnen eines geraden Liniensegments

So zeichnen Sie eine gerade Linie mit dem **FORM-WERKZEUG**:

1. Klicken Sie an eine Stelle im Dokument, um die Linie zu beginnen (Sie können an jedem beliebigen Punkt beginnen. Sie müssen nicht von links nach rechts bzw. von oben nach unten arbeiten). Ein Ankerpunkt wird erstellt. Dieser wird als rotes Quadrat dargestellt, um kenntlich zu machen, dass er ausgewählt ist.
2. Aktivieren Sie die Schaltfläche **LINIE ERZEUGEN** auf der Infoleiste (Taste L). Dadurch wird gewährleistet, dass Sie beim nächsten Klick eine gerade Linie zeichnen.



Neuer Endpunkt, ausgewählt



Ursprünglicher Ankerpunkt

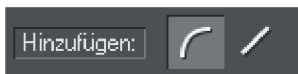
Entweder klicken Sie an die Stelle, an der Sie gerne den nächsten Ankerpunkt hätten oder Sie klicken und verschieben dann per Drag und Drop den Ankerpunkt und lassen die Maustaste an der richtigen Stelle wieder los. Dadurch wird ein Liniensegment erstellt und der neue Endanfasser wird ausgewählt.

Kurven und gerade Linien mischen

Um ein Objekt zu erstellen, welches aus Kurven und geraden Linien besteht, wechseln Sie beim Zeichnen lediglich zwischen **KURVE ERZEUGEN** und **LINIE ERZEUGEN** (oder drücken Sie L bzw. C auf der Tastatur).

Hinweis: Mit den Tastaturkürzeln **Z** für spitze Verbindung bzw. **S** für runde Verbindung können Sie schnell die Art der Verbindung beim Zeichnen wechseln. Dies ist die Art, wie zwei Liniensegmente verbunden werden. Eine spitze Verbindung erzeugt zwei unabhängige Bezier-Anfasser, es lassen sich spitze Winkel erzeugen. Bei einer runden Verbindung sind die Bezier-Anfasser symmetrisch, dass heißt, wenn der eine nach oben bewegt wird, bewegt sich der andere nach unten.

Zeichnen eines Kurvensegments



Dies erfolgt ähnlich wie das Erstellen einer geraden Linie (oben beschrieben).

1. Klicken Sie an eine beliebige Stelle, an der die Linie beginnen soll.
2. Aktivieren Sie bei Bedarf die Schaltfläche **KURVE ERZEUGEN**. (Tastenkombination C).
3. Klicken Sie erneut mit der Maustaste oder ziehen Sie die Maus an die gewünschte Position, um einen zweiten Ankerpunkt zu erstellen (wie es für gerade Linien erklärt wurde). Nun wird der Linie ein Kurvensegment hinzugefügt.

Kurvenanfasser



Auf einem Kurvensegment befinden sich Kurvenanfasser, die mit den ausgewählten Ankerpunkten in Verbindung stehen.

Sie können die Ankerpunkte verschieben, um den Winkel und Radius der Kurve zu verändern.

Linien verlängern

Stellen Sie sicher, dass ein Endpunkt ausgewählt wurde (rote Umrandung) und klicken Sie dann einfach erneut, um einen neuen Linien oder Kurvenbereich hinzuzufügen. Jeder weitere Klick platziert einen neuen Ankerpunkt und zeichnet ein neues Liniensegment vom ausgewählten Ankerpunkt aus.

Linie abschließen

Halten Sie die Umschalt-Taste und klicken Sie mit der Maus, um die Linie zu vervollständigen. Oder drücken Sie die Esc-Taste, um die Linie abzuschließen und deren Auswahl aufzuheben. Danach wird bei erneutem Klicken eine neue Linie erstellt.

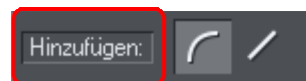
Hinweis: Gilt auch für **STIFT**- und **FORM**-Werkzeug.

Ankerpunkt neu hinzufügen

Das **FORM-WERKZEUG** bietet drei Modi, abhängig von der Auswahl von Ankerpunkten:

- **KEINE AUSWAHL VON ANKERPUNKTEN:** ein Mausklick ins Dokument erzeugt einen neuen Ankerpunkt.
- **EIN AUSGEWÄHLTER ENDPUNKT:** ein Mausklick ins Dokument erzeugt eine neue Linie, die vom ausgewählten Endpunkt bis zum Mauszeiger verläuft.
- **EIN ODER MEHRERE (INNERE) AUSGEWÄHLTE ANKERPUNKTE:** die ausgewählten Ankerpunkte können mit dem **FORM-WERKZEUG** verschoben werden

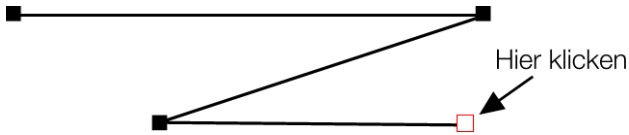
Die Infoleiste zeigt den aktuellen Status an.



- **NEU:** zum Erstellen einer neuen Linie
- **HINZUFÜGEN:** zum Verlängern einer Linie
- **ÄNDERN:** zum Ändern von Ankerpunkten (ziehen oder löschen)

Hinweis: Gilt nur für das **FORM**-Werkzeug .

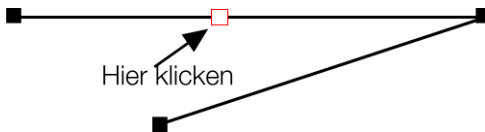
Linienende



Stellen Sie sicher, dass die Linie ausgewählt ist.

1. Klicken Sie bei Bedarf auf den Endpunkt, um diesen auszuwählen.
2. Bringen Sie den Mauszeiger in die richtige Position und klicken Sie, um einen neuen Bereich hinzuzufügen.

Linienmitte



Stellen Sie sicher, dass die Linie ausgewählt wurde.

1. Klicken Sie auf die Linie, um einen neuen Ankerpunkt hinzuzufügen.
2. Ziehen Sie den Ankerpunkt an die benötigte Stelle.

Am Anfang einer Linie:

Haben Sie den Endpunkt ausgewählt, schließt ein Klick auf den Startpunkt die Form - dies wird unter „Schließen einer Form“ beschrieben. So fügen Sie einer Linie einen neuen Anfasser hinzu:

1. Klicken Sie bei gehaltener Umschalt-Taste, um die Linie zu beenden.
2. Klicken Sie auf den Startanfasser.
3. Positionieren Sie den Mauszeiger und klicken Sie.

Mehrere Ankerpunkte auswählen

Möglicherweise möchten Sie mehrere Ankerpunkte auswählen, z. B. um sie gemeinsam zu löschen, als Gruppe zu verschieben, zu verändern oder um eine Reihe von Punkten in gebogene oder gerade Linien umzuwandeln.

1. Wählen Sie einen Ankerpunkt aus, indem Sie ihn anklicken.
2. Halten Sie die Umschalt-Taste und klicken Sie auf die anderen Ankerpunkte, um diese ebenfalls auszuwählen (Erneutes Klicken bei gehaltener Umschalt-Taste hebt die Auswahl wieder auf).
 - Oder halten Sie beim Klicken eines Ankerpunkts Umschalt + Strg gedrückt, um alle Ankerpunkte der Linie auszuwählen.

- Oder ziehen Sie den Mauszeiger diagonal, um ein Rechteck aufzuziehen. Alle Ankerpunkte im Rechteck werden ausgewählt.
- Oder halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger diagonal, um eine Auswahl zu erstellen. Hierbei werden alle Punkte innerhalb des Rechtecks den bereits ausgewählten hinzugefügt.

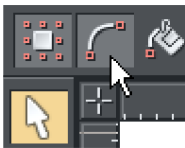
3. Wenn die Linie einen oder mehrere markierte Ankerpunkte besitzt:

- Mit „Ende“ bewegen Sie die Auswahl zum Ende der Linie.
- Mit „Pos1“ bewegen Sie die Auswahl zum Anfang der Linie.
- Mit „Tab“ bewegen Sie die Auswahl in Richtung Ende zum nächsten Ankerpunkt auf der Linie.
- Mit „Umschalt+Tab“ bewegen Sie die Auswahl zum nächsten Ankerpunkt in Richtung Anfang auf der Linie.

Hinweis: Die Anfangs- und Endpunkte sind beim Hinzufügen von Pfeilen wichtig.

Auswahlwerkzeug

Auch mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** haben Sie eingeschränkte Möglichkeiten zur Formbearbeitung, wenn Sie **BEARBEITUNGSANFASSEN EINBLENDEN** aktiviert haben.



Sie können bestehende Ankerpunkte und Kurvensegmente verändern, aber keine hinzufügen oder löschen.

Ankerpunkte löschen



Wählen Sie den oder die Ankerpunkte wie oben beschrieben aus und klicken Sie entweder auf die Schaltfläche **ANKERPUNKTE LÖSCHEN** (Form-Werkzeug-Infoleiste) oder drücken Sie die Entf-Taste.

Ankerpunkte bewegen

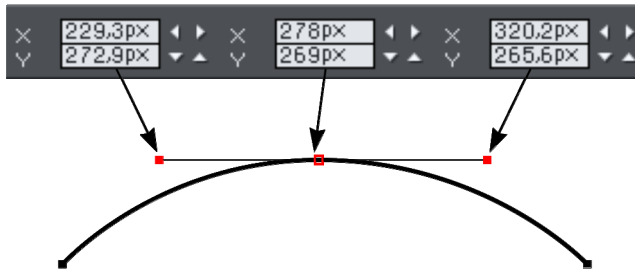


Sie können einen oder mehrere ausgewählte Ankerpunkte mit dem **FORM-WERKZEUG** verschieben:

- Ziehen Sie die Ankerpunkte mit der Maus
- oder verwenden Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur

Geben Sie neue Werte in die Textfelder auf der Infoleiste ein, um einen einzelnen Ankerpunkt zu verschieben (siehe unten).

Verwenden der Textfelder der Infoleiste

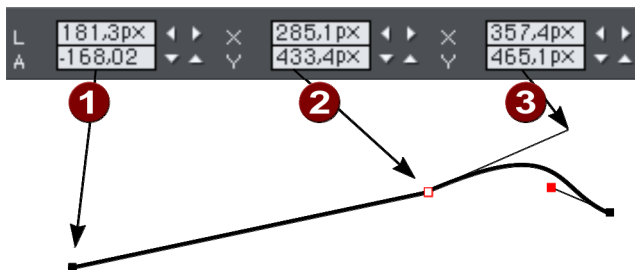


Das mittlere Paar Textfelder zeigt die X/Y Koordinaten des ausgewählten Punkts an.

Die umgebenden X/Y-Felder zeigen die Koordinaten der Kurvenanfasser an beiden Seiten des ausgewählten Punktes an.

Voreingestellt sind die X-Y-Koordinaten in Druckdokumenten relativ zur linken unteren Ecke und für Web-Dokumente zur linken oberen Ecke der Seite. Sie können das im Dialog Optionen > Raster und Lineal (siehe Seite 542) ändern.

Wenn sich der ausgewählte Punkt am Ende einer geraden Linie befindet, zeigen die linken Felder Länge und Winkel der Linie an. Sie können diese ändern indem Sie einen neuen Wert eingeben und die Eingabetaste drücken.



- 1 Länge und Winkel der geraden Linie
- 2 Position des ausgewählten Punkts
- 3 Position des Kurvenanfassers

Linien glätten

Hinweis: Gilt nur für das **FORM-WERKZEUG**.

Bei importierten Formen oder Formen des Bitmap-Tracers (,der automatisch Bilddateien nachzeichnet,) sind möglicherweise unnötige Punkte auf einer Linie vorhanden. Linien mit zu vielen Punkten lassen sich möglicherweise schwierig

handhaben und können den Rendering-Prozess verlangsamen. MAGIX Foto & Grafik Designer kann die Linie glätten, um unnötige Punkte zu entfernen.

- Wählen Sie auf dem Teil der Linie alle Punkte, die Sie glätten möchten (siehe oben). Einen Bereich mit dem **FORM-WERKZEUG** auszuwählen ist möglicherweise die einfachste Methode, viele Punkte gleichzeitig auszuwählen.



- Ziehen Sie den Regler **GLÄTTUNG** zum Ende der **FORM**-Werkzeug-Infoleiste.



- Das Programm merkt sich entfernte Punkte, damit Sie später durch Verschieben des Reglers weitere Glättungen der Linie vornehmen können. Entfernte Punkte werden gelöscht, wenn Sie die Linie erneut bearbeiten, z. B. durch Ziehen eines Anfassers.

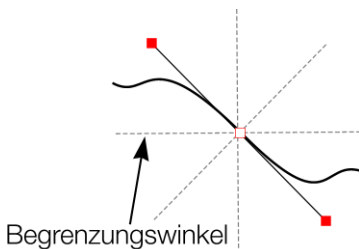
Tipp: Um sicherzustellen, dass wichtige Punkte nicht gelöscht werden, sollten Sie sich vergewissern, dass diese nicht ausgewählt sind (Umschalt + Klick auf einen ausgewählten Punkt hebt die Auswahl auf).

Ankerpunkte bewegen – Auswahlwerkzeug



Sie können Ankerpunkte nur auswählen, wenn die Schaltfläche **BEARBEITUNGSANFASSEN EINBLENDEN** aktiv ist.

Begrenzung der Linie

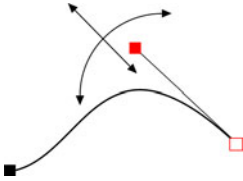


Beim Ziehen eines Ankerpunkts bewirkt das gleichzeitige Halten der Begrenzungstaste (Strg) die Bewegung auf ein Vielfaches des Begrenzungswinkels (entsprechend der Einstellungen im Dialog **OPTIONEN > ALLGEMEIN**). Beim Ziehen eines Kurvenanfassers ist der Winkel maßgebend.

Kurven ändern

Verwendung des Kurvenanfassers

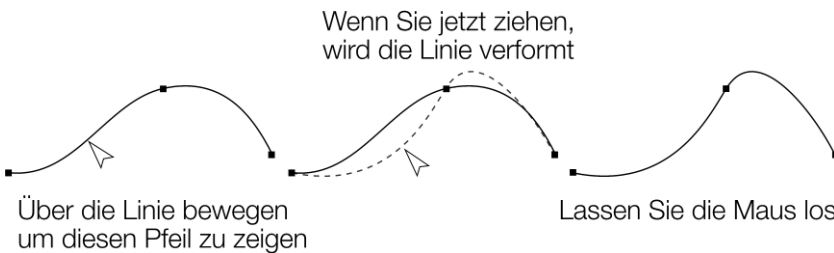
Durch Ziehen eines Kurvenanfassers ändern Sie die Biegung der umgebenden Kurvensegmente.



Bewegen Sie den Kurvenanfasser in Richtung des Ankerpunkts oder entfernen Sie ihn davon, um die Kurve in die entsprechende Richtung zu ziehen.

Liniensegment ziehen

Sie können die Kurve durch Ziehen der Segmente zwischen den Ankerpunkten verändern.



Beachten Sie bitte den Unterschied zwischen dem Ziehen der Linie zum Verändern der Form und dem Anklicken der Linie, um einen neuen Ankerpunkt anfügen. Das Ziehen einer geraden Linie ändert deren Form zu einem Kurvensegment.

Spitze Verbindung erstellen

Normalerweise zeichnet MAGIX Foto & Grafik Designer eine geglättete Kurve durch einen Ankerpunkt. Hierzu werden die zwei Kurvenanfassers an beiden Enden der Ankerpunkte verkoppelt. Das Bewegen eines Kurvenanfassers bewegt also somit auch den anderen.

In manchen Fällen wird eine spitze Verbindung benötigt. Trennen Sie hierfür die Kurvenanfassers:

- Doppelklicken Sie auf den Ankerpunkt.



- Oder wählen Sie den Ankerpunkt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **SPITZE VERBINDUNG** oder drücken Sie die Taste Z.

Sie können nun die beiden Kurvenanfassers unabhängig voneinander bewegen.

Runde Verbindung erstellen

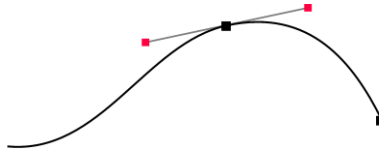
So runden Sie eine spitze Verbindung ab:

- Doppelklicken Sie auf den Ankerpunkt

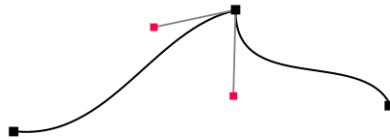


- oder wählen Sie den Ankerpunkt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **RUNDE VERBINDUNG** oder drücken Sie die Taste S.

Die zwei Kurvenanfasser werden verkoppelt und werden so versetzt, dass sie sich auf beiden Seiten am Ankerpunkt gegenüberstehen. Hierdurch kann sich die Kurvenform ändern.



Runde Verbindung
Kurvenanfasser sind verkoppelt



Spitze Verbindung
Kurvenanfasser sind unabhängig

Kurven ausbalancieren

Durch Ausbalancieren sind die beiden Kurvenanfasser gleich weit vom Punktanfasser entfernt. Dadurch wirken die Kurven glatter und symmetrischer. Um eine Kurve auszubalancieren, müssen Sie den Punktanfasser auswählen und dann an einem der Kurvenanfasser mit gedrückter Umschalt-Taste ziehen. Sobald Sie an einem Kurvenanfasser ziehen, bewegt sich der andere mit. Beide sind dann gleich weit vom Punktanfasser entfernt.

Umwandlung einer geraden Linie in eine Kurve (und umgekehrt)

1. Wählen Sie die Anfasser an beiden Enden eines Liniensegments. Bei mehreren Liniensegmenten wählen Sie alle angrenzenden Anfasser aus.
2. Klicken Sie auf der Infoleiste auf die Schaltflächen **LINIE ERZEUGEN** oder **KURVE ERZEUGEN** oder drücken Sie L oder C auf der Tastatur (Diese Tastenkombinationen funktionieren nur mit dem **FORM-WERKZEUG**).



Nachdem Sie den Linientyp geändert haben, müssen Sie die Anfasser verschieben, damit der Übergang zwischen den gebogenen und geraden Segmenten fließend ist.

Sie können mehrere Liniensegmente auswählen und diese gleichzeitig umwandeln. Die Ankerpunkte an beiden Enden müssen ausgewählt sein.

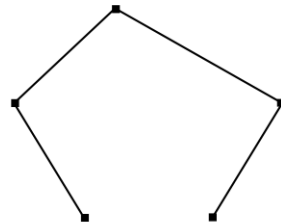
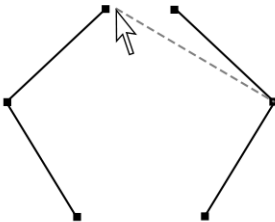
Linien verbinden

Hinweis: Das Auswählen von Objekten wird im Kapitel „Objekte auswählen“ (siehe Seite 132) vollständig beschrieben.

Sie können Linien nur verbinden, wenn diese ausgewählt sind (die Ankerpunkte werden im ausgewählten Zustand auf den Linien angezeigt). Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Halten Sie bei aktivem **AUSWAHL-WERKZEUG** die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie dann auf die Linien, um Sie auszuwählen. Falls Sie sich bereits im **FORM-WERKZEUG** befinden, können Sie auch die Leertaste drücken. Um vorübergehend zum **AUSWAHL-WERKZEUG** zu wechseln, halten Sie die Umschalt-Taste. Klicken Sie dann, um die zweite Zeile auszuwählen, und drücken Sie schließlich wieder „Alt + S“, um zum **FORM-WERKZEUG** zurückzukehren.

- Sobald beide Objekte im **FORM-WERKZEUG** ausgewählt sind oder für das **STIFT-WERKZEUG** ausgewählt wurden, ziehen Sie den Endanfasser einer Linie über das Ende der anderen. Während Sie den Mauszeiger ziehen, erscheint ein „+“-Symbol, um Ihnen anzuzeigen, dass die Linien verbunden werden.



Ziehen Sie einen Endpunkt über einen anderen Endpunkt um Linien zusammenzufügen

...so wie hier!

- Falls die Enden der zwei Linien bereits sehr nah beieinander liegen, jedoch nicht verbunden sind, können Sie entweder hineinzoomen oder die Endpunkte zuerst auseinander und dann wieder übereinander ziehen. Ein „+“ wird angezeigt, wenn die Enden verbunden werden.
- Ziehen Sie die beiden Anfasser zusammen, um eine ausgefüllte Form zu erstellen. Da nur die Endanfasser verbunden werden, können Sie nur Linien und keine Formen verbinden (Formen sind geschlossene Objekte und haben daher keine Endanfasser).

Hinweis: Für weitere Information lesen Sie bitte das Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 179).

Anmerkungen:

- Sie können zum Verbinden der Linien auch das **FREIHAND & PINSEL-WERKZEUG** verwenden.
- Außerdem steht der Menüpunkt **ANORDNEN > FORMEN ZUSAMMENFÜGEN** zur Verfügung, der zwei oder mehrere Formen zu einer einzigen Form verbindet, auch wenn die Formen auf einer Seite offen sind. Dadurch werden sich überlappende Bereiche durchsichtig. So ergibt zum Beispiel die Verbindung eines Objekts mit einem darauf befindlichen kleineren Kreis ein Objekt mit einem runden Loch.

Formen auftrennen

Möchten Sie eine Linie oder Form auftrennen, so können Sie entweder einen vorhandenen Ankerpunkt auf der Linie oder dem Umriss der Form auswählen oder einen neuen Ankerpunkt an der Stelle erstellen, an der Sie die Linie teilen möchten.

- Klicken Sie einfach mit dem **FORM-WERKZEUG** auf die Linie (siehe oben).
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **AN ANKERPUNKTEN AUFTRENNEN** oder drücken Sie die Taste B.



- Nach Trennen einer Linie ist zunächst keine Änderung sichtbar. Wenn Sie jedoch den Ankerpunkt verschieben, bewegt sich lediglich ein Teil der Linie. Eine aufgetrennte Form wird zu einer Linie. Alle Füllungen verschwinden.

Hinweis: Der Befehl **FORMEN ZERSCHNEIDEN** (unter **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN**) ermöglicht Ihnen auch, Formen in zwei separate Formen zu unterteilen. Das wird näher im Kapitel „Arbeiten mit Formen“ beschrieben.

Linienstärke ändern

Wählen Sie zuerst das Objekt oder die Objekte aus, bei denen Sie die Stärke der Linie bzw. der Umrandung ändern möchten.



Geben Sie eine neue Breite in das Textfeld auf der Standard-Symbolleiste ein oder wählen Sie eine der Standardbreiten aus dem Menü aus.

Die Linienstärke wird in der Regel in Punkten (pt) gemessen. 1 Punkt sind etwa 0,3 mm bzw. etwas weniger als die Breite eines Bildschirm-Pixels bei einer Betrachtung mit 100% Zoomeinstellung.

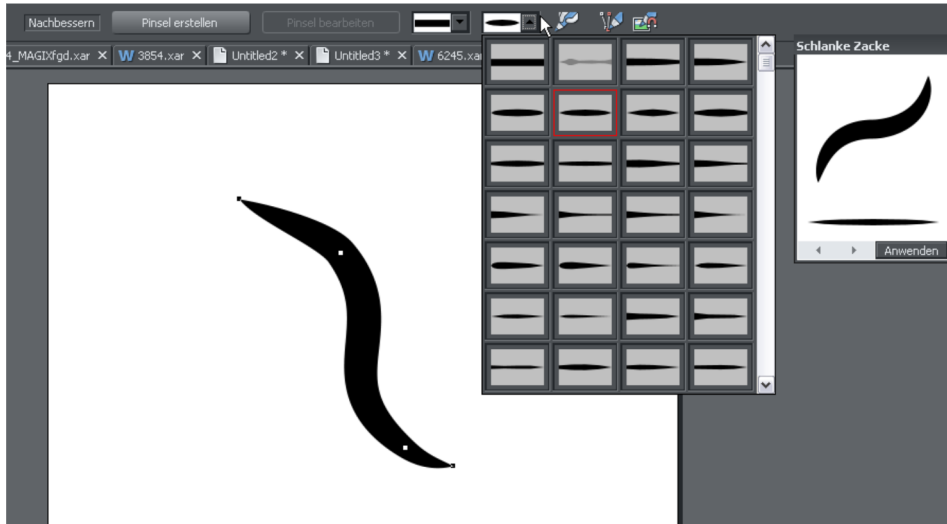
Tip: Sie können alle Standardmaßeinheiten von MAGIX Foto & Grafik Designer verwenden. MAGIX Foto & Grafik Designer wandelt die Maßeinheit dann in die richtige Punktzahl um. So können Sie z. B. 0,5cm eingeben, um eine 0,5 cm starke Linie zu erhalten. Es werden jedoch nur 14 Punkte angezeigt.

Wenn Sie kein Objekt ausgewählt haben und die Linienstärke trotzdem ändern, wird der Standardwert für alle neuen Linien geändert.

Hinweis: Der Wert **KEINE** stellt hier einen Sonderfall dar und sollte in der Regel nicht verwendet werden. Hiermit wird eine Linie mit einer Stärke von einem Pixel der Anzeige erstellt. Somit ist die tatsächliche Größe von dem Ausgabegerät abhängig, auf dem die Zeichnung dargestellt wird. Auf einem Bildschirm ist ein Pixel eindeutig sichtbar und wird niemals mit Anti-Aliasing angezeigt. Auf Druckern, vor allem Fotodruckern, deren Auflösung um ein Vielfaches höher ist, ist die Linie fast unsichtbar (Die Liniengröße „Keine“ in importierten Dateien wird in 0,25 Punkte umgewandelt).

Linien mit variabler Breite

In der Infoleiste des **FREIHAND- & PINSEL**-Werkzeugs können Sie aus einem Aufklappmenü die gewünschte Linienbreite auswählen. Wenn Sie die Maus über eine Auswahl bewegen, erscheint rechts eine vergrößerte Ansicht.



Durch Auswählen eines der Stile wird die Linie (bzw. der Umriss einer Form) verändert, von einer durchgängigen zu einer variablen Linienstärke. Das ist ein hervorragender Effekt, der oft bei der Erstellung von Cartoons verwendet wird.

Diese Auswahl der Linienstärke sollte zur Veränderung der allgemeinen Linienstärke verwendet werden.

Zum Wiederherstellen einer konstanten Linienstärke, wählen Sie im Dropdown-Menü „Konstant“ aus (oben links).

Das Profil **DRUCK** zeigt an, wenn eine Linie ein angepasstes Profil hat, da ein druckempfindliches Gerät verwendet und die Option Druckempfindliches Zeichnen (siehe Seite 105) aktiviert wurde.

Linien-Galerie

Die **LINIEN-GALERIE** kann zum Anwenden von Linienstilen oder -attributen wie etwa Pinselstrichen, Strichmustern, Pfeilspitzen, etc. verwendet werden.

So blenden Sie die **LINIEN-GALERIE** ein:

- Wählen Sie **EXTRAS -> LINIEN-GALERIE** (Strg + F9),
- Sie können auch auf die **LINIEN-GALERIE**-Schaltfläche in der **GALERIEN**-Werkzeugleiste klicken.



Die **LINIEN**-Galerie ist in verschiedene Bereiche unterteilt. Klicken Sie auf den kleinen Ordner innerhalb des Galeriefensters, um einen Bereich zu öffnen oder zu schließen.



- ❶ Linienstärke
- ❷ Verbindungsart
- ❸ Linienbegrenzung

Um einen Linienstil oder ein Attribut aus der Galerie anzuwenden können Sie:

- Den benötigten Stil per Drag & Drop aus der Galerie auf die Form oder Linie ziehen.
- Oder auf den benötigten Stil in der Galerie doppelklicken.
- Oder Sie wählen den Stil aus und klicken dann auf die Schaltfläche **ÜBERNEHMEN**.

Linienstärke

Das Textfeld im oberen Bereich der Galerie gleicht dem Textfeld auf der **STANDARD**-Symbolleiste.

Pinselftriche

Es gibt mehrere Bereiche, die eine Auswahl verschiedener Pinselftriche zeigen.

Strichmuster

Dieser Bereich stellt eine Auswahl von Strichstilen zur Verfügung.

Pfeilspitzen

Am einfachsten können Sie einer Linie eine Pfeilspitze mit dem **LINIEN- & PFEIL-WERKZEUG** (siehe Seite 106), das bereits beschrieben wurde, hinzufügen. Sie können aber auch die Linien-Galerie verwenden. Ziehen Sie eine Pfeilspitze aus der Galerie auf das entsprechende Ende der Linie.

Alternativ können Sie aber auch Folgendes tun, um eine Pfeilspitze anzuwenden:

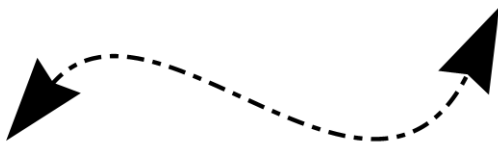
- Doppelklicken Sie auf die Pfeilspitze in der Linien-Galerie.
- Sie können auch die Pfeilspitze auswählen und dann auf die Schaltfläche **ÜBERNEHMEN** klicken.

Foto & Grafik Designer hat zwei Arten von Pfeilspitzendesigns: Anfang und Ende. Wenn die Linie bereits über eine Pfeilspitze verfügt, so wird beim Anwenden eines Pfeilendes dieses automatisch am anderen Ende der Linie hinzugefügt.

Wenn Ihre Linie noch nicht über Pfeilspitzen verfügt und Sie eine Pfeilspitze anwenden, so wird diese am Ende der Linie eingefügt.

Die Pfeilgröße steht in Zusammenhang mit der Linienstärke. Breitere Linien haben proportional größere Pfeilspitzen.

Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und dabei doppelklicken wird eine Pfeilspitze oder ein Endstil auf das andere Ende der Linie angewendet.

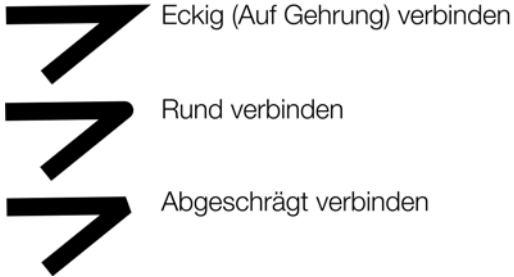


Eine Linie mit Strich-Vorlage und Pfeilen aus der Galerie an Anfang und Ende.

Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 87) für allgemeine Informationen zu den Galerien.

Verbindungstyp ändern

Mit diesem Steuerelement oberhalb der **LINIEN-GALERIE** stellen Sie den Ecken-Stil ein. Um eine vorhandene Linie zu ändern, wählen Sie diese Linie aus. Heben Sie die Auswahl aller Linien auf, um den aktuellen Verbindungstyp zu ändern. Wählen Sie den benötigten Typ aus dem Menü:



Linienbegrenzung ändern

Oberhalb der **LINIEN-GALERIE** ändern Sie den Stil des Linienendes.

- Um eine vorhandene Linie zu ändern, wählen Sie die Linie aus.
- Dann wählen Sie den benötigten Typ aus dem Menü aus.



Pinsel

Pinselstriche steuern das Erscheinungsbild der Linien, z. B. um einen Airbrush-Effekt aufzutragen. In Foto & Grafik Designer gibt es zwei Arten von Pinseln.

1. **STEMPEL**-Pinsel wiederholen und verteilen die Formen aus der Pinseldefinition in Intervallen entlang der Linie. Sie können dabei Randunschärfe, Text, Extrusion usw. in der Definition des Pinsels benutzen.
2. **KUNSTPINSEL** strecken oder wiederholen die Pinselform entlang der Linie, Pinselformen können dabei eine Vektor- oder Bitmap-Grafik sein.



Kunstpinsel (links) Stempel-Pinsel (rechts)



Um einen Pinsel zu benutzen, klicken Sie auf das **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG**.

Wählen Sie jetzt auf der Infoleiste eine Voreinstellung für den Pinsel und eine Pinselform / ein Druckprofil aus.



- 1 Pinsel-Voreinstellung auswählen
- 2 Voreinstellung für Pinselform/Druckprofil auswählen

Es gibt eine Reihe von Voreinstellungen, sowohl für **STEMPEL**- als auch für **KUNSTPINSEL**. Zur Kennzeichnung des Typs haben die Kunstpinsel-Voreinstellungen im Vorschauenfenster ein (K) am Namen. Zeichnen Sie die gewünschte Linie, ihr gewählter Pinsel und die Pinselform werden verwendet.

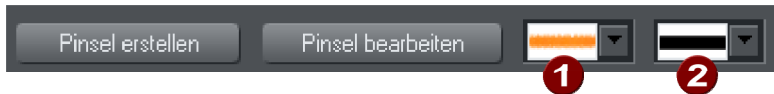
Sie können auch die **LINIEN-GALERIE** (siehe Seite 126) nach anderen Pinseltypen durchsuchen.

Verwendung eines vorhandenen Pinsels



Um einen Pinsel zu benutzen, klicken Sie auf das **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG**.

Wählen Sie jetzt auf der Infoleiste ein Profil für den Pinsel und ein Druckprofil aus.



- 1 Einen Pinsel auswählen
- 2 Eine Pinselstrich-Form auswählen

Es gibt eine große Auswahl an **STEMPEL-** und **KUNSTPINSELN**.. Zur Kennzeichnung des Typs haben die Kunstpinsel-Voreinstellungen im Vorschaufenster ein (K) am Namen. Zeichnen Sie wie gewünscht Ihre Linie. Ihr voreingestellter Pinsel und die Pinselstrich-Form werden automatisch verwendet.

Sie können auch die **LINIEN-GALERIE** (siehe Seite 126) nach anderen Pinseltypen durchsuchen. Dort ist das Heraussuchen eines Pinsels auch einfacher, weil die Galerie in Kategorien-Ordner unterteilt ist.

Sie können ebenfalls eine vorhandene Linie im Dokument auswählen und dann einen anderen Pinsel oder eine andere Pinselstrich-Form auswählen, um das Erscheinungsbild der Linie zu verändern.

Neuen Pinsel erstellen

Um einen neuen Pinsel zu erstellen:

1. Gestalten Sie die gewünschte Pinselform in Foto & Grafik Designer, wählen Sie sie aus und wechseln dann zum **FREIHAND- UND PINSELWERKZEUG**.
2. Klicken Sie auf **PINSEL ERSTELLEN**.
3. Es erscheint ein Dialog, geben Sie Ihrem Pinsel einen passenden Namen und legen Sie fest, ob es ein **STEMPEL-** oder ein **KUNSTPINSEL** sein soll.
4. Klicken Sie auf **ERSTELLEN**.

Sie können dann sofort mit Ihrem neuen Pinsel loszeichnen. Ihr neuer Pinsel taucht als erster Eintrag im Ausklappenmenü Pinsel auf der Infoleiste des **FREIHAND- UND PINSEL-WERKZEUGS** und im ersten Ordner **DOKUMENTENPINSEL** in der Linien-Galerie (siehe Seite 123).

Die Pinsel werden im Dokument gespeichert. Wenn Sie einen Pinsel in einem anderen Dokument verwenden möchten, müssen Sie zuerst das Dokument mit Ihrem benutzerdefinierten Pinsel laden. Nur Standardpinsel sind immer verfügbar.

Achtung: Obwohl Sie einen Standardpinsel bearbeiten können, ist es nicht möglich, diese Änderungen am Pinsel über die aktuelle Sitzung hinaus zu verwenden. Die Standardpinsel werden bei Start des Programms immer wiederhergestellt. Wenn Sie einen der Standardpinsel zur zukünftigen Verwendung bearbeiten möchten, sollten Sie diesen als neuen Pinsel speichern, benutzen Sie dazu die Funktion „Speichern unter“ in den Pinsel-Einstellungsdialogen.

Richtlinien für neue Pinsel

Wenn Pinsel aus Bitmaps erstellt werden, sollten die Bitmaps so beschnitten werden, dass so viel wie möglich an Leerraum von den Außenkanten entfernt wird. Das dient zum einen dazu, keine unnötigen unsichtbaren Bereiche zu den Pinselstrichen hinzu zu fügen, zum anderen reduziert es das Auftreten eventueller Renderprobleme. Wenn es an den Kanten des Pinsels unsichtbare Bereiche gibt, führt das dazu, dass Linien nicht exakt an den Punkten beginnen und enden, wo sie die Pinselstriche gezeichnet haben. Wenn an der Ober- und Unterkante leere Bereiche sind, wird die Linie nicht in der korrekten Breite erscheinen, sondern schmaler.

Pinsel sollten mehr oder weniger horizontal verlaufen. Ansonsten neigen die Pinselstriche dazu, von der gezeichneten Linie abzuweichen.

Pinsel sollten idealerweise mit völlig gesättigten Farben definiert werden. Das stellt sicher, dass bei einer Änderung der Farbe der Pinselstriche die resultierende Farbe genauer der gewählten Farbe entspricht und nicht nur eine Schattierung von ihr.

Pinselstriche einfärben

Wenn Sie einen Pinsel auswählen und mit ihm zeichnen, wird die Linie voreingestellt die selbe(n) Farbe(n) wie der Pinsel haben. Sie können aber die Farbe der Linie ändern, indem Sie sie auswählen und auf eine Farbe der Farbleiste (siehe Seite 220) klicken oder den Farbeditor (siehe Seite 224) benutzen. Alle danach gezeichneten neuen Linien benutzen die sie selbe Farbe. Um neue Linien zu zeichnen, die die Eigenschaften einer bestehenden Linie haben sollen, klicken Sie zunächst diese Linie an, die nächste Linie wird dann genau so aussehen.

Bearbeitung von Stempel-Pinseln

Je nachdem, ob sie einen Kunst- oder Stempel-Pinsel bearbeiten, sehen Sie einen unterschiedlichen Dialog. Um die erweiterten Bearbeitungsfunktionen für einen Stempel-Pinsel aufzurufen:

1. Wählen Sie den Stempel-Pinselstrich, den Sie mit dem **FREIHAND-WERKZEUG** bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie in der Inforeiste auf **PINSEL BEARBEITEN**.



Ein Dialog wird geöffnet, in dem Sie folgendes anpassen können:

- **ABSTAND:** Abstand zwischen den Objekten des Pinsels.
- **VERSATZ:** Der Abstand zwischen der Ursprungslinie und den Objekten im Pinsel.
- **SKALIERUNG:** Größe der Objekte im Pinsel.
- **ROTATION** Rotation der Objekte des Pinsels im Verlauf der Linie.
- **TRANSPARENZ:** Die Pinseltransparenz.
- **FÜLLEIGENSCHAFTEN:** Verschiedene Optionen, einschließlich Farboptionen.

Die Transparenz wird in Transparenz beschrieben. Die Farben werden in Umgang mit Farben (siehe Seite 218) beschrieben.

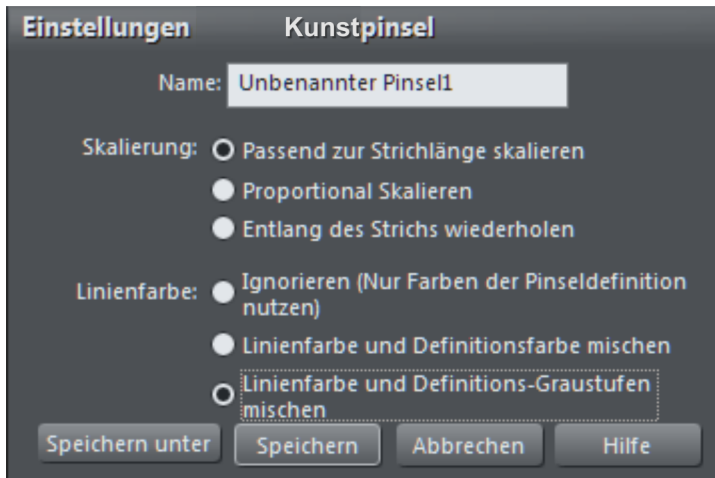
Wenn Sie ein druckempfindliches Grafiktablett verwenden, können Sie mit den Transparenz- und Skalierungsoptionen die Empfindlichkeit des Pinsels einstellen. Wenn Sie nicht über ein druckempfindliches Grafiktablett verfügen, können Sie die Effekte mit den Pinselformen (siehe Seite 123) nachahmen. Speichern Sie Ihre Bearbeitungen mit der Schaltfläche **SPEICHERN**. Die Schaltfläche **SPEICHERN ALS NEU** erstellt einen neuen Pinsel.

Achtung: Obwohl Sie einen Standardpinsel bearbeiten können, ist es nicht möglich, diese Änderungen am Pinsel über die aktuelle Sitzung hinaus zu verwenden. Die Standardpinsel werden bei Start des Programms wiederhergestellt. Wenn Sie einen der Standardpinsel zur zukünftigen Verwendung bearbeiten möchten, sollten Sie diesen als neuen Pinsel speichern.

Bearbeitung von Kunstpinseln

Zur Bearbeitung eines Kunstpinsels:

1. Wählen Sie den Kunstpinselstrich, den Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie in der Infoleiste auf **PINSEL BEARBEITEN**. Ein Dialog wird geöffnet:



Die Option **SKALIERUNG** bestimmt, was mit dem Pinsel passiert, damit er der Linie entspricht.

- **PASSEND ZUR STRICHLÄNGE SKALIEREN:** Voreingestellt wird der Pinsel entlang der Linie skaliert, dass er der Pinselstrichlänge entspricht.
- **PROPORTIONAL SKALIEREN:** Wählen Sie diese Option, wenn das Seitenverhältnis der Form des Pinsels erhalten wollen, dabei wird die Linienbreite ignoriert.
- **ENTLANG DES PINSELSTRICHS WIEDERHOLEN:** Anstatt den Pinsel entlang des Pinselstrichs zu skalieren, wird der Pinsel wiederholt und folgt dabei präzise seinem Verlauf und seiner Orientierung.

Die Option **LINIENFARBE** bestimmt, wie der Pinsel das aktuelle Attribut Linienfarbe benutzt. Wenn zum Beispiel die aktuelle Linienfarbe auf Rot gesetzt ist und Sie einen grünen Pinsel auswählen, wollen Sie dann einen roten oder einen grünen Pinselstrich?

- **IGNORIEREN (NUR FARBEN DER PINSELDEFINITION NUTZEN)** Die aktuelle Linienfarbe wird ignoriert, wenn Sie mit diesem Pinsel malen, erhalten Sie die Farbe des Pinsels. Sie können die Linienfarbe dieses Pinselstriches trotzdem später ändern.
- **LINIENFARBE UND DEFINITIONSFARBE MISCHEN** Diese Option ist für Pinsel mit kräftigen Farben, wie die mitgelieferten blauen Pinsel. Das Blau in diesen Pinseln wird dann durch die gewählte Linienfarbe ersetzt.
- **LINIENFARBE UND DEFINITIONS-GRAUSTUFEN MISCHEN** Diese Option ist für Pinsel in Graustufen, wie der mitgelieferte Pinsel „Rohr“. Die Graustufe wird durch eine entsprechende Schattierung der gewählten Linienfarbe ersetzt. Wenn Sie einen neuen Pinsel in Graustufen erstellen, ist diese Option für Sie voreingestellt. Beachten Sie, dass wenn Sie diese Optionen ändern eine Abfrage erfolgt, ob Sie diese Änderungen auf bestehende Linien in Ihrem Design, die diesen Pinsel benutzen, übertragen wollen.

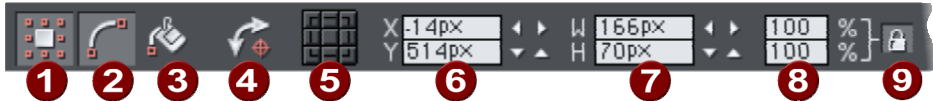
Benutzen Sie **SPEICHERN UNTER**, wenn Sie einen neuen Pinsel erstellen wollen, anstelle den alten zu modifizieren.

Objekte auswählen

Auswahl-Werkzeug



Das **AUSWAHL**-Werkzeug ist das Hauptwerkzeug zum Auswählen, Verschieben, Skalieren und Drehen von Objekten. Es wird häufiger als jedes andere Werkzeug genutzt und ist das Standardwerkzeug zum Bearbeiten von Dokumenten.



Auswahl-Werkzeug-Infoleiste – linke Seite

- 1 Grenzen zeigen
- 2 Bearbeitungsanfasser zeigen
- 3 Füllanfasser zeigen
- 4 Rotationsanfasser einblenden
- 5 Drehzentrum
- 6 Auswahlposition
- 7 Abmessungen der Auswahl
- 8 Steuerelemente Größe in %
- 9 Größenverhältnis sperren



Auswahl-Werkzeug-Infoleiste – rechte Seite

- 1 Drehen & Scheren
- 2 Horizontal vertauschen
- 3 Vertikal vertauschen
- 4 Linienstärke skalieren
- 5 Neue Namen erstellen
- 6 Umfang- und Flächen-Anzeige

Verwendung des **AUSWAHL**-Werkzeugs:

- Klicken Sie auf das **AUSWAHL**-Werkzeug in der **HAUPT-WERKZEUGLEISTE**.
- Sie können auch „Alt + S“, „V“ oder „F2“ drücken.

Wenn Sie zum **AUSWAHL-WERKZEUG** wechseln und Objekte innerhalb einer Gruppe (oder einem anderen zusammengesetzten Objekttyp) ausgewählt waren, geht die Auswahl auf das übergeordnete Objekt über.

Infoleiste

Alle Schaltflächen der Infoleiste werden im folgenden Abschnitt beschrieben.

- **BEARBEITUNGSANFASSER EINBLENDEN** wird im Kapitel „Linien zeichnen“ (siehe Seite 117) beschrieben.
- **FÜLLANFASSER EINBLENDEN** wird im Kapitel „Füllungen“ (siehe Seite 296) beschrieben.
- **OBJEKTNAMEN ANWENDEN, ENTFERNEN ODER BETRACHTEN** wird im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 94) beschrieben.

Mit den ersten zwei Schaltflächen können Sie die Umrandung und Füllung von Objekten bearbeiten ohne Werkzeuge wechseln zu müssen.

Alt + S

Da das **AUSWAHL**-Werkzeug zu den am meisten verwendeten Werkzeugen gehört, gibt es ein zusätzliches Tastaturkürzel, um zum Auswahlwerkzeug zu wechseln und danach wieder schnell zum vorherigen Werkzeug zurückzukehren. Wenn Sie ein anderes Werkzeug verwenden, können Sie leicht zum **AUSWAHL**-Werkzeug wechseln:

- Drücken Sie „Alt + S“ um in das **AUSWAHL**-Werkzeug zu wechseln. Drücken Sie diese Kombination erneut, um zum vorherigen Werkzeug zurückzukehren.

Objekte auswählen

Klicken Sie auf einen sichtbaren Teil des Objekts, um ein einzelnes Objekt auszuwählen.

Objekt-Auswahl ändern

Sobald ein Objekt ausgewählt wurde, können Sie die Auswahl mithilfe der folgenden Tasten ändern:

- „Ende“ wählt das hinterste Objekt aus.
- „Pos1“ wählt das vorderste Objekt aus.
- „Tab“ wählt das Objekt aus, das als nächstes hinter dem Objekt liegt.
- „Umschalt + Tab“ wählt das Objekt aus, das als nächstes vor dem Objekt liegt.

Vordere und hintere Objekte werden ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140) beschrieben.

Lasso-Auswahl

Drücken und halten Sie die Maustaste gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen. Durch Ziehen der Maus wird ein Rechteck gezeichnet, wobei alle vollständig darin befindlichen Objekte ausgewählt werden.

In einigen anderen Programmen wird dieses als „Auswahlrechteck“ bezeichnet.

Wenn ein Objekt im Weg ist und Sie am Zeichnen eines Rechtecks hindert, so dass Sie das Objekt ungewollt verschieben müssten, halten Sie einfach die Umschalt-Taste beim Aufziehen des Auswahl-Rechtecks gedrückt.

In der Standardeinstellung werden bei Aufziehen eines Auswahlrechtecks nur Objekte ausgewählt, die sich vollständig innerhalb des Rechtecks befinden. Dieses Verhalten kann so angepasst werden, dass die Auswahl wie in anderen Anwendungen funktioniert, wo auch Objekte ausgewählt werden, die vom Rand des Rechtecks nur berührt werden. Halten Sie beim Ziehen die **STRG**-Taste gedrückt, um auch Objekte auszuwählen, die vom Rechteck berührt werden.

Im Dialog **EXTRAS > OPTIONEN** können die Standardeinstellungen für das Auswahlrechteck geändert werden. Hier können Sie bestimmen, dass auch Objekte ausgewählt werden, die vom Rechteck berührt werden, ohne dass die Strg-Taste gedrückt werden muss. In diesem Fall bewirkt das Drücken der Strg-Taste, dass nur Objekte ausgewählt werden, die sich vollständig innerhalb des Rechtecks befinden.

Auswahl erweitern

Zum Auswählen zusätzlicher Objekte können Sie:

- „Umschalt“ halten und auf die Objekte klicken.
- Oder Umschalt gedrückt halten und mit der Maus ziehen. Hierdurch wird ein Auswahlrechteck aufgezogen und Objekte innerhalb des Rechtecks werden der Auswahl hinzugefügt.

Versteckte Objekte auswählen

Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, um Objekte auszuwählen, die durch andere Objekte verdeckt werden. Durch Halten der Alt-Taste können Sie sich durch mehrere sich überlagernde Objekte klicken.

Innenbereich eines Objekts auswählen

Bei Blenden, Gruppen und Formen lassen sich die Umrandungen und die Innenbereiche separat auswählen und bearbeiten. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf das Objekt, um den Innenbereich auszuwählen.

Bitte beachten Sie, dass einige Funktionen bei einer Innenbereichsauswahl nicht verfügbar sind, z. B. die Lassofunktion (s. o.): Die Auswahlfunktion per „Ziehen“ funktioniert bei gedrückter Strg-Taste nicht.

Unterhalb oder innerhalb ausgewählte Objekte bewegen

Falls Sie ein Objekt verschieben möchten, dass sich unter einem anderen Objekt oder innerhalb einer Gruppe befindet, reicht ein einfaches Ziehen nicht aus, da hierdurch ein anderes Objekt ausgewählt und verschoben wird. Um das zu vermeiden, halten Sie die Strg + Alt Tasten beim Verschieben des Objekts gedrückt. Dadurch wird immer das bereits ausgewählte Objekt verschoben. Sobald Sie ziehen, können Sie die Tasten loslassen.

Sie können auch die Pfeiltasten benutzen, um das Objekt schrittweise zu verschieben.

Auswählen und Ebenen

Sie können keine Objekte in gesperrten oder unsichtbaren Ebenen auswählen.

Lesen Sie das Kapitel „Seiten-Galerie“ (siehe Seite 203) für weitere Informationen über Ebenen.

Fotos und Smart-Formen auswählen

Wenn Sie ein Foto oder eine Smart-Form mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** auswählen, sehen Sie SmartPhoto-Anfasser (siehe Seite 384) anstatt der üblichen Anfasser für die Auswahlbegrenzung. Damit können Sie ein Foto oder eine Smart-Form direkt bearbeiten, ohne erst ins Foto-Werkzeug (siehe Seite 396) oder QuickShape-Werkzeug wechseln zu müssen.



Sie können zur Anzeige der normalen Auswahlbegrenzungsanfasser wechseln, indem Sie die Schaltfläche ganz links auf der **INFOLEISTE DES AUSWAHLWERKZEUGS** klicken.

Alle Objekte auswählen

So wählen Sie alle Objekte aus:

- Wählen Sie Menü **BEARBEITEN > ALLE AUSWÄHLEN**
- oder drücken Sie „Strg + A“.

Objektauswahl aufheben

So heben Sie die Auswahl aller Objekte auf:

- Klicken Sie in einen unbenutzten Bereich des Dokuments
- oder wählen Sie Menü **BEARBEITEN > AUSWAHL AUFHEBEN**

- oder drücken Sie die „Esc“-Taste.

So heben Sie die Auswahl eines Objekts einer Mehrfachauswahl auf:







- Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie das Objekt an. Dadurch wird die Auswahl dieses Objekts aufgehoben. Die anderen Objekte bleiben ausgewählt.

Auswählen mit weichen Gruppen

Sobald Sie ein Element einer weichen Gruppe anklicken, werden alle Elemente dieser Gruppe ausgewählt. Der Hauptzweck von weichen Gruppen ist es, eng zusammengehörende Objekte zusammen zu halten, auch wenn sie auf verschiedenen Ebenen sind. Um nur ein Element aus einer weichen Gruppe auszuwählen, benutzen Sie die Strg-Taste, wie oben beschrieben. Lesen Sie auch den Abschnitt über weiche Gruppen (siehe Seite 165) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

Per Doppelklick Werkzeuge wechseln

Bei den meisten Objekttypen führt Sie ein Doppelklick direkt in das Werkzeug, das für das Objekt gedacht ist. Um also Text zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf ein Text-Objekt und Sie gelangen direkt ins Text-Werkzeug, in dem die Bearbeitung beginnen kann. In der nachfolgenden Tabelle sind die einzelnen Kürzel aufgeführt:

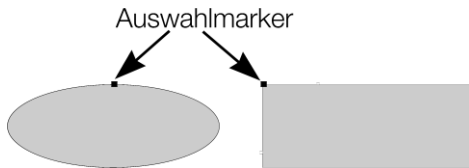
Doppelklick auf	Wählt Werkzeug
Text	 Text-Werkzeug
Foto	 Foto-Werkzeug
Rechteck	 Rechteck-Werkzeug
Ellipse	 Ellipsen-Werkzeug
Form	 Form-Werkzeug
Gruppe	 Öffnet ein „Bearbeiten innerhalb“-Unterdokument in einer separaten Ansicht

Ausgewählte Objekte identifizieren

Bei ausgewählten Objekten erscheinen **AUSWAHLMARKER** und in der Regel auch **ANFASSEN DER AUSWAHLBEGRENZUNG** bzw. **ANFASSEN ZUM DREHEN** (obwohl diese auch abgeschaltet werden können).

Auswahlmarker

Jedes ausgewählte Objekt wird durch einen einzelnen Auswahlmarker gekennzeichnet.



Statusleiste

Die Statusleiste am unteren Bereich des Fensters beschreibt ebenfalls, welche Objekte ausgewählt sind.

Begrenzungsanfasser



Die **Begrenzungsanfasser** lassen sich über die entsprechende Schaltfläche in der Infoleiste ein- bzw. ausblenden.

Auswahl-Begrenzungsanfasser erscheinen bei mehreren ausgewählten Objekten und gelten für die gesamte Auswahl. Damit lassen sich alle ausgewählten Objekte gemeinsam skalieren oder dehnen.

Mit den **Objekt-Begrenzungsanfassern** können Sie einzelne Objekte skalieren und dehnen. Lesen Sie dazu bitte auch das Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 179), „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140) und „Verzerren von Objekten“ (siehe Seite 196). Mehrfaches Anklicken der Auswahl schaltet zwischen der Anzeige der Rotationsanfasser und der Begrenzungsanfasser hin und her.



Objekte in der Objekt-Galerie finden

Am schnellsten finden Sie ein Objekt in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**, indem Sie es auswählen und anschließend auf die **FINDEN**-Schaltfläche oben in der Seiten- & Ebenen-Galerie klicken. Es werden in der Seiten- & Ebenen-Galerie automatisch die Unterpunkte angezeigt und das Objekt hervorgehoben. Lesen Sie den Abschnitt „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 203) für weitere Informationen.

Rotationsanfasser



Die **Rotationsanfasser** lassen sich über die entsprechende Schaltfläche in der Infoleiste ein- bzw. ausblenden.

Mit den Rotationsanfassern können Sie die ausgewählten Objekte drehen und neigen. Lesen Sie dazu bitte auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140).



Tab-Taste

Mit der Tab-Taste bzw. „Umschalt + Tab“ können Sie zwischen ausgewählten Objekten hin und her schalten.

Objekte verbergen

Mit der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie Objekte, Gruppen oder Ebenen vorübergehend unsichtbar machen. Wenn ein Objekt unsichtbar ist, kann es auch nicht bearbeitet werden. Dies ist also sehr nützlich, wenn Sie Objekte neben oder über/unter anderen Objekten, die nicht verändert werden sollen, bearbeiten.



Sie könnten z. B. eine große halb-transparente Form auf einem Teil Ihres Designs haben, die Sie so verbergen können und einfacher den Rest bearbeiten. Sobald die Form unsichtbar ist, können Sie die Objekte darunter anklicken und bewegen. Anschließend können Sie das Objekt wieder sichtbar machen.

Klicken Sie auf das Augensymbol  neben dem Objekt in der Seiten- & Ebenen-Galerie um es unsichtbar zu machen (das Auge schließt sich ). Wenn Sie erneut klicken, wird es wieder sichtbar. Lesen Sie den Abschnitt „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 203) für weitere Informationen.

Objekte sperren

Man kann auch Objekte im Design sperren. Sie erscheinen dann weiterhin auf der Arbeitsfläche, können aber nicht ausgewählt werden. So kann man einfacher Objekte, die sich neben oder über/unter anderen Objekten befinden auswählen, wenn man das Objekt weiterhin sehen können möchte.

Sie könnten z. B. einige kleinere Formen bearbeiten wollen, die sich vor einer großen Form befinden. Sobald Sie diese große Form gesperrt haben, können Sie ein Auswahl-Rechteck über die kleinen Formen ziehen, ohne aus versehen die große Form mit auszuwählen oder zu verschieben. Was die Auswahl angeht, wird so getan, als sei das Objekt nicht da.

Sie sperren ein Objekt, indem Sie auf es rechtsklicken und die Sperren-Option aus dem Menü auswählen. Alternativ können Sie das Objekt durch einen Klick auf das Schloss-Symbol  sperren. Dieses befindet sich neben dem Objekt in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**. Das Symbol wird dann zu einem verschlossenen Schloss  . Klicken Sie erneut auf das Symbol, um das Objekt zu entsperren.

Objekte können nicht durch einen Rechtsklick entsperrt werden, da sie, sobald sie gesperrt sind, nicht mehr ausgewählt werden können. Wenn Sie aber auf den Arbeitsbereich rechtsklicken, können Sie im Kontextmenü auswählen, dass alle Objekte entsperrt werden sollen.

Man kann sowohl Gruppen als auch Ebenen und einzelne Objekte sperren. Lesen Sie den Abschnitt „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 203) für weitere Informationen.

Objekte auf „Solo“ schalten

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Solo“ neben einem Objekt in der Seiten- & Ebenen-Galerie klicken, werden alle anderen Objekts vorübergehend unsichtbar. So können Sie besser an einzelnen Objekten arbeiten, bei denen Sie nicht die anderen Objekte sehen möchten oder müssen. Wenn Sie mit gehaltener Maustaste über die Solo-Modus-Schaltflächen in der Galerie fahren, können Sie auch besser bestimmte Objekte finden. Während Sie die Maus über die Tasten ziehen, wird immer nur ein Objekt angezeigt, so dass Sie schnell das gesuchte Objekt finden können. Lesen Sie dazu das Kapitel über die Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 203).

Arbeiten mit Objekten

Objekte bewegen

So wird ein Objekt bewegt:

1. Aktivieren Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**.
2. Ziehen Sie das Objekt an die gewünschte Position. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, wenn Sie die Bewegung durch vorgegebene Winkel eingrenzen wollen.

Hinweis: Diese Beschränkungswinkel sind definierbar. Bitte lesen Sie hierzu das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537).

Mit „Strg + Alt“ kann das gewählte Objekt gezogen werden, obwohl sich der Mauszeiger nicht darüber befindet. Das ist nützlich, wenn das Objekt hinter einem anderen versteckt oder Teil einer Gruppe ist. Wenn Sie Ihr Objekt frei verschieben wollen, ohne Beschränkung durch die Strg + Taste, müssen Sie während der Bewegung Strg loslassen. Sie können Objekte auch verschieben, indem Sie die Pfeiltasten Ihrer Tastatur verwenden. Mehr darüber erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

Kopieren durch Ablegen

Um schnell ein Objekt zu kopieren, bewegen Sie das Objekt mit gedrückter linker Maustaste und klicken mit der rechten Maustaste oder drücken „+“ auf dem Ziffernblock. Dadurch entsteht eine Kopie. Das Original bleibt an seinem originalen Platz (d. h. es springt zurück an seinen Ausgangspunkt).

Sie können auch mehrmals mit der rechten Maustaste klicken, während Sie das Objekt bewegen, um schnell eine Reihe duplizierter Objekte zu erstellen. Bei jedem rechten Mausklick wird an der aktuellen Stelle ein Duplikat abgelegt.

Oder Sie klicken einfach mit der rechten Maustaste auf das Objekt und ziehen. Dies erzeugt sofort eine Kopie des Objekts. Ein linker Mausklick setzt die Kopie dann an der Stelle des Mauszeigers ab.

Füllungen

Normalerweise bewegt sich die Füllung mit, wenn Sie ein Objekt bewegen:

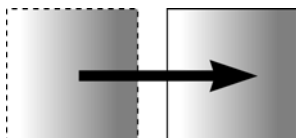


Abb. 1: Bewegung eines Objekts inklusive Füllung von links nach rechts.

Das gleiche gilt, wenn Sie ein gefülltes Objekt drehen, neigen, skalieren oder verzerren: Dann wird auch die Füllung gedreht, geneigt, skaliert oder verzerrt.

Sie können aber auch das Objekt verschieben, ohne die Füllung mit zu bewegen. Halten Sie dazu „-“ auf dem **Ziffernblock** gedrückt, während Sie das Objekt bewegen.

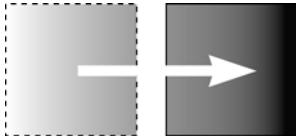


Abb. 2: Dieselbe Bewegung, jedoch mit gehaltener „-“ Taste (Minus).

Objekte schrittweise bewegen

Insbesondere bei kleinen Objekten kann das Verschieben per Tastatur in kleinen Schritten hilfreich sein. Dazu benutzen Sie die Pfeiltasten (Diese Tasten haben auch andere Anwendungen, vor allem im **TEXT-WERKZEUG**).

Die schrittweise Verschiebung wird nicht von magnetischen Objekten oder Rastern beeinflusst. (Magnetismus wird später noch näher erklärt.)

Einstellungen zur schrittweisen Verschiebung

Um die Schrittdistanz zu ändern, können Sie folgende Tasten in Kombination mit den Pfeiltasten nutzen:

Strg	Normale Schrittweite mal 5
Umschalt	Normale Schrittweite mal 10
Strg + Umschalt	Normale Schrittweite geteilt durch 5
Alt	Um 1 Pixel verschieben
Alt + Umschalt	Um 10 Pixel verschieben

Die „normale Schrittweite“ kann unter **EXTRAS > OPTIONEN** im Reiter **ALLGEMEIN** eingestellt werden. Bitte lesen Sie hierfür das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 541).

Tipp: Die schrittweise Verschiebung funktioniert mit den meisten Werkzeugen.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

Diese Funktionen ermöglichen ein Objekt im selben Dokument oder zwischen verschiedenen Dokumenten zu verschieben oder zu vervielfältigen. Die Vorgehensweise ist:

3. Wählen Sie das Objekt aus.
4. Um das Objekt zu entfernen, wählen Sie **BEARBEITEN** > **AUSSCHNEIDEN** (oder Strg + X). Um das Objekt zu kopieren, ohne es zu löschen, so wählen Sie **BEARBEITEN** > **KOPIEREN** (oder Strg + C). Beide Funktionen legen das Objekt (oder eine Kopie des Objekts) in die Zwischenablage.
5. Wählen Sie **BEARBEITEN** > **EINFÜGEN**, Strg + V, oder „**EINFÜGEN**“. Dies fügt den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein.

Beachten Sie: Wenn alle kopierten Objekte **von der selben Ebene** stammen, können Sie diese Objekte auf jeder Ebene einfügen, indem Sie diese zunächst zur aktuellen Ebene machen und dann „**BEARBEITEN**“ > „**EINFÜGEN**“ > „**IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**“ oder „**AN GLEICHER POSITION IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**“ wählen. In diesem Fall spielt es keine Rolle, von welcher Ebene die kopierten Objekte stammen.

Wenn sich die kopierten Objekte jedoch auf **verschiedenen Ebenen** befanden, wird die Ebenen-Struktur beim Einfügen beibehalten.

So können Sie auf verschiedenen Ebenen angeordnete Objekte innerhalb eines Dokuments oder in ein anderes Dokument zusammen kopieren. Ebenen, die im Zieldokument noch nicht vorhanden sind, werden dabei automatisch erstellt. Kopieren Sie z. B. einen MouseOver-Button, der ein Objekt auf der MouseOff- und eines auf der MouseOver-Ebene hat, in ein neues Dokument. Wenn dort diese Ebenen noch nicht existieren, so werden Sie erzeugt und die Objekte des Buttons auf den entsprechenden Ebenen erstellt.

„Strg + Umschalt + V“ oder „**BEARBEITEN**“ > „**AN POSITION EINFÜGEN**“ fügt den Inhalt der Zwischenablage an exakt der gleichen X-Y Position ein, von wo aus dieser ausgeschnitten oder kopiert wurde (Im Fall von Fußzeilen-Objekten an der selben Position in Bezug auf die Unterkante der Seite). Die bezieht sich nur auf Objekte, die innerhalb von Foto & Grafik Designer ausgeschnitten oder kopiert wurden. Objekte, die aus anderen Programmen importiert wurden, werden immer in der Mitte der aktuellen Ansicht eingefügt.

Das Objekt bleibt in der Zwischenablage - Sie können also das selbe Objekt mehrmals einfügen..

Sie können den Inhalt der Zwischenablage in mehrere Seiten gleichzeitig einfügen, indem Sie die Seiten in der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE** auswählen. Wenn mehr als eine Seite ausgewählt ist, fügt einfaches „Strg + V“ das Objekt in der Mitte der Seite ein.

Gibt es eine Auswahl an Formaten, in dem die Daten aus der Zwischenablage eingefügt werden können, zeigt MAGIX Foto & Grafik Designer den Dialog **SPEZIELLES EINFÜGEN**, in dem Sie das Format für das Einfügen auswählen können (z.B. können Sie bei Text entscheiden, ob Sie diesen als unformatierten oder als Rich Text einfügen möchten.)

Zusätzlich sehen Sie eventuell folgende Einfügeooptionen, in Abhängigkeit vom Inhalt der Zwischenablage:

Unformatierten Text einfügen

Fügt Text aus der Zwischenablage ohne jede Formatierung in das Dokument ein.

Format/Attribute einfügen

Behält Formatierung (z. B. Schriftart und -größe) oder Stilattribute (z. B. Linien- und Füllungsfarbe) des eingefügten Objekts bei.

Position einfügen

Diese Aktion überträgt die Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, das auf dieselbe Position verschoben wird wie das kopierte Objekt.

Wenn mehrere Objekte in die Zwischenablage kopiert worden sind, behandelt Foto & Grafik Designer sie so, als wären sie eine Gruppe und bewegt das aktuell ausgewählte Objekt auf die Position der kopierten Gruppe als Ganzes.

Das aktuell ausgewählte Objekt wird auf den Mittelpunkt des kopierten Objekts oder der Objektgruppe verschoben.

Größe einfügen

Diese Aktion überträgt die Größe des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, dieses ändert seine Größe, ausgehend vom Mittelpunkt, auf die selbe Größe wie das kopierte Objekt.

Wenn beim „Größe einfügen“ mehrere Objekte ausgewählt sind, wird jedes dieser Objekte auf die Zielgröße gebracht anstatt die Auswahl als Ganzes. Wenn Sie beispielsweise ein 200x200-Pixel-Foto kopieren, dann 10 andere Fotos auswählen und dann „Größe einfügen“ wählen, wird jedes der 10 Fotos auf 200x200 Pixel Größe gesetzt. Damit können Sie schnell eine Anzahl von Objekten auf eine bestimmte Größe bringen

Größe und Position einfügen

Wie der Name vermuten lässt, überträgt diese Aktion sowohl die Größe als die exakte Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte

Objekt. Das ist nützlich um Größe und Position von Textfeldern auf verschiedenen Seiten zu vereinheitlichen.

Einfügen mit Ersetzen der Auswahl

Diese Aktion ist ähnlich wie **POSITION EINFÜGEN**, jedoch ersetzt hier das Objekt aus der Zwischenablage das ausgewählte Objekt und nimmt dessen Position ein.

Das kopierte Objekt wird mittig an der Position des gelöschten Objekts eingefügt.

In aktuelle Ebene einfügen

Die selbe Funktion wie **AN POSITION EINFÜGEN**, nur dass das Objekt in die aktuelle Ebene eingefügt wird.

Dies ist dann sinnvoll, wenn die darüber oder darunter liegenden Ebenen angezeigt werden und Sie das eingefügte Objekt anzeigen oder verbergen möchten.

In aktueller Ebene an Position einfügen

Die selbe Funktion wie **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass das Objekt an der selben Stelle in die aktuelle Ebene eingefügt wird, von der es kopiert wurde.

Auf allen Seiten einfügen

Fügt das kopierte Objekt auf allen Seiten des Dokuments in der selben Größe und an der gleichen Position ein.

Objekte aus dem Dokument entfernen

Markieren Sie zuerst die Objekte, die Sie entfernen möchten. Diese können dann entweder ausgeschnitten (und in die Zwischenablage eingefügt) oder direkt gelöscht werden.

Objekte ausschneiden

Wählen Sie „Bearbeiten -> Ausschneiden“ oder drücken Sie „Strg + X“. Der Inhalt der Zwischenablage wird überschrieben und Sie können die ausgeschnittenen Objekte an anderer Stelle einfügen.

Objekte löschen



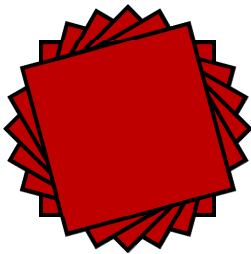
Wählen Sie „Bearbeiten -> Löschen“, drücken Sie „Entfernen“ oder klicken Sie auf die **LÖSCHEN**-Schaltfläche in der **STANDARD-SYMBOLLEISTE**.

In diesem Fall, werden die entfernten Objekte nicht in die Zwischenablage kopiert. Sollten Sie aus Versehen ein Objekt löschen, kann dies via „Bearbeiten > Rückgängig“ (Tastaturkürzel: Strg + Z) rückgängig gemacht werden.

Duplizieren und Klonen

Diese beiden Vorgänge erstellen eine Kopie des markierten Objekts. Das duplizierte oder geklonte Objekt wird automatisch markiert, während das Original unmarkiert bleibt.

Auch während ein Objekt bewegt, gedreht, skaliert oder geneigt wird, kann es dupliziert werden. Während Sie ein Objekt ziehen (und dabei die linke Maustaste gedrückt halten), klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie „+“ auf dem Ziffernblock, um eine Kopie des Objekts im Dokument zu erstellen. Das originale Objekt wird dabei nicht verschoben. Das können Sie so oft wiederholen wie Sie wollen, um eine Reihe duplizierter Objekte zu erstellen.



Das Quadrat wurde mit der rechten Maustaste beim Drehen geklont

Ein ebenso leichter Weg, um eine oder mehrere Kopien eines Objekts zu erstellen, welche exakt horizontal oder vertikal ausgerichtet sind: Halten Sie „Strg“ gedrückt, um die Bewegung zu begrenzen, und klicken Sie immer dann mit der rechten Maustaste (oder drücken „+“ auf dem Ziffernblock), wenn Sie eine Kopie erstellen wollen.

Duplizieren

Wählen Sie „Bearbeiten -> Duplizieren“, drücken Sie Strg + D oder wählen Sie das Objekt in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** (siehe Seite 203) und klicken Sie auf **DUPLIZIEREN**. Die Kopie wird leicht versetzt angelegt - für gewöhnlich leicht rechts, unterhalb des Originals.

Der Abstand dieses Duplikats kann vom Benutzer bestimmt werden — mehr dazu im Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 541).

Klonen

Wählen Sie **BEARBEITEN > KLONEN** oder drücken Sie „Strg + K“. Dies setzt eine Kopie des Objekts genau auf das Original. Klonen ist ein einfacher Weg, um konzentrische Formen anzulegen.

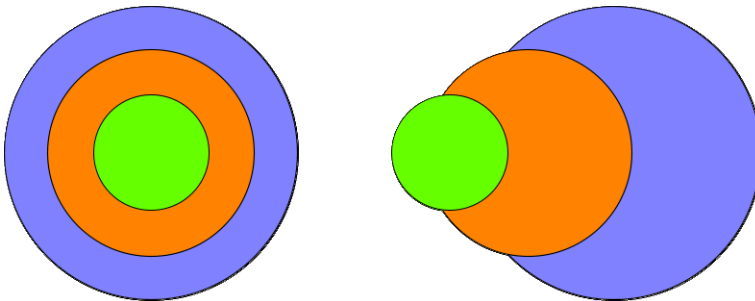


Abb.: Dieses Beispiel verwendet im Original ein großes A mit einer schwarzen Füllung und einer 4 pt dicken weißen Außenlinie sowie einen Klon ohne Füllung und eine schwarze Linie mit 1 pt.

Hinweis: Die Standard-Maßeinheit in Grafikprogrammen für Schriftgröße und Linienstärken ist „Punkt“ (pt).

Objekte nach hinten oder vorne bringen

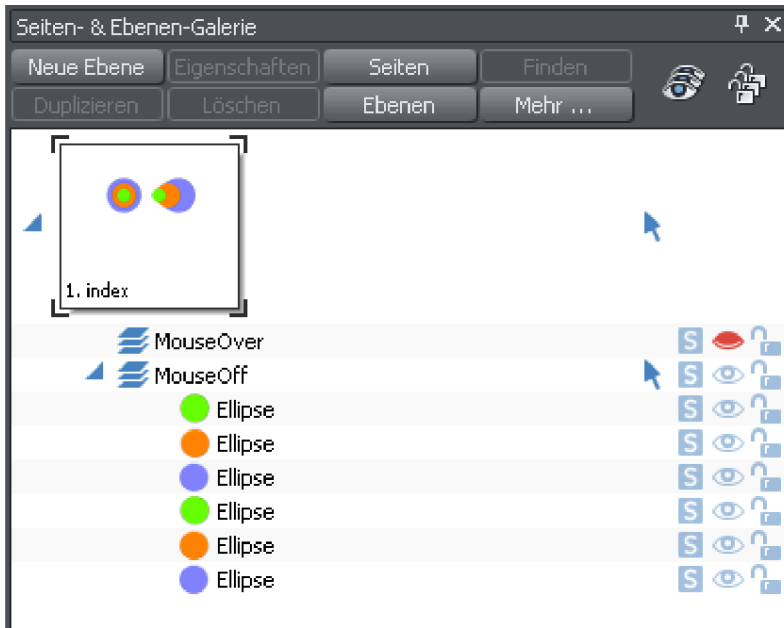
Komplexe Dokumente arbeiten mit Objekten, die aufeinander liegen, so wie hier:



Die Zielscheibe links besteht aus drei Kreisen, die aufeinander liegen.

Damit die Objekte in richtiger Reihenfolge aufeinander liegen, muss oft Ihre Reihenfolge angepasst werden. Vordere Objekte verdecken immer hintere. Jedes neu erstellte Objekt liegt zu vorderst.

In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie die Reihenfolge der Objekte ansehen und verändern. Sie sehen die Objekte in Ihrer Reihenfolge. Objekte, die im Design ganz oben sind, sind auch in der Seiten- & Ebenen-Galerie ganz oben und umgekehrt. Das Ziel-Design oben sieht so in der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 203) aus:



Sie können die Objekte in der Seiten- & Ebenen-Galerie einfach hoch und runter schieben und damit die Reihenfolge ändern. Wenn man im Ziel-Design z. B. den blauen Kreis in der Seiten- & Ebenen-Galerie über den grünen Kreis zieht, wird er nach vorne gebracht. Das Menü **ANORDNEN** bietet folgende vier Möglichkeiten:

- **IN DEN VORDERGRUND** (Strg + F): Dies bringt das gewünschte Objekt ganz nach vorne, so dass dieses alle unter ihm liegenden Objekte verdeckt.
- **EINS NACH VORN** (Strg + Umschalt + F): Dies bewegt das aktuelle Objekt einen Schritt nach vorne, also vor Objekte, welche bis dahin vor dem ausgewählten Objekt lagen.
- **EINS NACH HINTEN** (Strg + Umschalt + B): Dies bewegt das Objekt einen Schritt nach hinten.
- **IN DEN HINTERGRUND** (Strg + B): Dies setzt das Objekt unter alle anderen.

Mit diesen Optionen werden Objekte innerhalb Ihrer Ebene nach vorn/hinten bewegt.

AUF EINE EBENE WEITER VORN und **AUF EINE EBENE WEITER HINTEN** ermöglicht das Bewegen zwischen den Ebenen (unsichtbare Ebenen werden übersprungen).

Weitere Informationen finden Sie unter „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 203)

Objekte drehen

Diese Funktion wird mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aktiviert.



Wenn man sich im Drehen-Modus befindet, ist das Zentrum, um welches gedreht wird (dargestellt durch ein kleines Fadenkreuz), zuerst immer in der Mitte des Objektes



Um in diesen Modus zu gelangen, klicken Sie wiederholt auf das Objekt oder aktivieren die Schaltfläche **ROTATIONSANFASSER EINBLENDEN** aus der Infoleiste.

So verschieben Sie das Rotationszentrum aus dem Objektzentrum:

- Verschieben Sie das Fadenkreuz
- oder verwenden Sie für eine genaue Positionierung die 3x3-Matrix auf der Infoleiste.



Dies bewegt das Rotationszentrum zu den Ecken, zu den Mitten der Kanten oder zum Zentrum. Das Kreuz liegt dabei an den Außenkanten des Objektes. Folglich kann bei einem Objekt mit sehr dicker Außenlinie das Kreuz auch außerhalb der Objektauswahl liegen.

Achtung: Wenn das Rotationszentrum eines oder mehrerer Objekte verschoben wurde, bleibt es solange am neuen Ort, bis die Objektauswahl komplett aufgehoben wird. Danach befindet es sich bei allen Objekten wieder im Objektzentrum.

Drehen mit der Maus

Das **AUSWAHL-Werkzeug** muss sich im Drehen-/Neigen-Modus befinden. (Die Auswahlanfasser sind pfeilförmig).

Im normalen Modus wird das Objekt skaliert indem man die Anfasser nach außen zieht. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Dehnen und Stauchen von Objekten“ (siehe Seite 196).

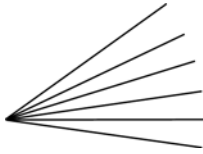
Ziehen Sie an einem der Eckpfeile. Das Objekt dreht sich um sein Drehzentrum, sobald Sie ziehen. Die Infoleiste zeigt den aktuellen Drehwinkel an.

Umschalt + Ziehen um das Objekt um sein Zentrum zu drehen. (Das Drehzentrum wird ignoriert.)

Halten Sie „Strg“ gedrückt, um die Drehung auf bestimmte Winkel zu begrenzen. Rechteckige Objekte können durch Festsetzung der Winkel am Bildschirm ausgerichtet werden. So ist es einfach, rechteckige Objekte gerade auf zu stellen - halten Sie die Strg-Taste gedrückt und drehen Sie, bis das Rechteck am Bildschirm ausgerichtet ist.

Diese Winkel sind benutzer-definierbar. Bitte lesen Sie hierfür das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 541).

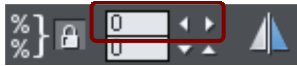
Um während des Drehens eine Kopie anzulegen, drücken Sie „+“ auf dem Ziffernblock oder betätigen Sie die rechte Maustaste.



Um einen Ventilator wie diesen zu kreieren, zeichnen Sie eine einfache Linie. Bewegen Sie das Rotationszentrum nach unten rechts (am besten mittels der Quellposition-Matrix) und beginnen Sie zu drehen. Immer wenn Sie ein neues Segment möchten, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste.

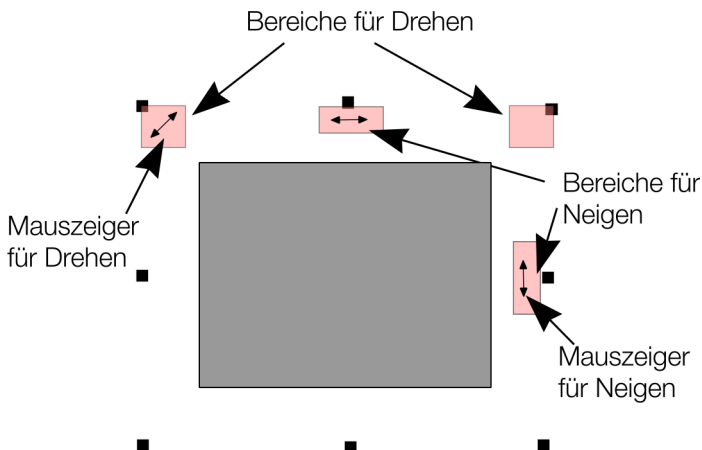
Exakte Rotationswinkel nutzen (mittels der Infoleiste)

Geben Sie einen Drehwinkel in das Textfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste. Positive Werte drehen gegen den Uhrzeigersinn, negative mit dem Uhrzeigersinn.



Klicken Sie auf die Pfeile rechts, um den Winkel leicht zu verstellen.

Objekte im Skaliermodus drehen



Es ist möglich, ein Objekt zu drehen oder zu neigen, wenn es sich nicht im Rotationsmodus befindet. Im Skaliermodus verschieben Sie den Mauszeiger in entsprechende kleine Bereiche nahe den ausgewählten Begrenzungsansfassern. Der

Mauszeiger wechselt in ein Rotations- oder Neigesymbol, um Ihnen anzuzeigen, dass das Objekt nun durch Ziehen der Maus gedreht oder skaliert werden kann.

Skalieren von Objekten (Größenänderung)

Diese Funktion wird mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aktiviert.

Linienbreite skalieren

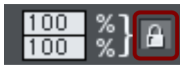


Bei aktivierter Schaltfläche „Linienbreite skalieren“ werden beim Skalieren die Außenlinien des Objekts mit skaliert. Andernfalls bleibt die Breite der Linien unverändert.

Sie können während des Ziehens diese Schaltfläche ein- und ausschalten, indem Sie die Taste „/“ auf dem Ziffernblock drücken.

Wenn diese Schaltfläche aktiv ist, beinhalten die Werte für Höhe und Breite in der Infoleiste die Breite des Umrisses oder Pinsels. Es ist manchmal hilfreich, die genaue Größe eines Objekts ohne die Linienbreite sehen zu können, um sie zu verändern.

Schaltfläche „Seitenverhältnis beibehalten“



Mit der Schaltfläche „Seitenverhältnis beibehalten“ wird das Verhältnis zwischen Höhe und Breite beibehalten, während Sie das Objekt skalieren.

In anderen Worten, die Form behält die ursprünglichen Proportionen bei. Es ist empfehlenswert, diese Funktion die meiste Zeit im aktiven Status zu belassen, damit Objekte beim Skalieren nicht verzerrt werden.

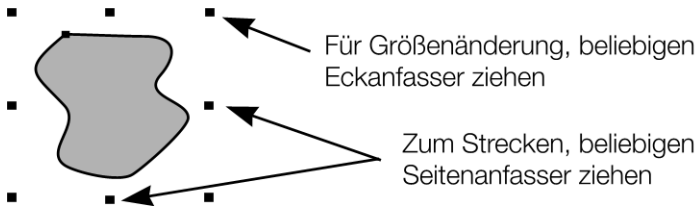
Ist diese Schaltfläche nicht aktiv, kann das Seitenverhältnis beliebig verändert werden, wenn Sie das Objekt skalieren. Die Objektgröße kann mittels der Eckanfasser in jede Richtung angepasst werden.

Fotos skalieren (nur bei Webdokumenten)

Wenn Sie in einem Webdokument an den Seitenanfassern eines Fotos ziehen, wird der Beschnitt des Fotos geändert, anstatt das Foto zu dehnen oder zu stauchen (denn das ist selten sinnvoll und ruiniert es fast immer). Wenn sie das Foto wirklich verzerren wollen, drücken Sie beim Ziehen zusätzlich die **ALT**-Taste.

Skalieren mit der Maus

Schalten Sie das **AUSWAHL**-Werkzeug in den Skalier-Modus (die Anfasser müssen quadratisch sein). Zwischen Drehen und Skalieren wird mit wiederholtem Klicken auf das Objekt gewechselt.



Ziehen Sie an einem der Eckanfasser. Das Objekt wird skaliert, indem Sie den Mauszeiger diagonal bewegen. Die Infoleiste zeigt die aktuelle Skalierung an. Das Objekt wird zwischen dem bewegten Anfasser und dem gegenüberliegenden skaliert. Um einen anderen Punkt als Fixpunkt zu verwenden, verschieben Sie das Rotationszentrum dorthin und verwenden Sie zum Skalieren die Infoleisten-Schaltflächen (siehe Seite 151).

Halten Sie beim Verschieben die Umschalt-Taste gedrückt, um das Objekt um seinen Mittelpunkt herum zu skalieren. Diese Funktion ist unabhängig vom Rotationszentrum.

„Strg + Ziehen“ skaliert das Objekt in ganzen Vielfachen des Originals (*2, *3, usw.).

Um während des Skalierens eine Kopie anzulegen, betätigen Sie die rechte Maustaste oder „+“ auf dem Ziffernblock.

Ziehen an den Seitenanfassern bewirkt ein Stauchen oder Strecken des Objekts. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Dehnen und Stauchen von Objekten“ (siehe Seite 196).

Skalieren über die Infoleiste



- 1** Geben sie einen numerischen Wert in die Textfelder für Höhe und Breite ein und drücken Sie die Eingabetaste.
 - Bei Prozentwerten unter 100% verkleinert sich das Objekt. 50% halbieren daher dessen Größe.
 - Werte über 100% vergrößern das Objekt. 200% ist also doppelte Größe.

- 2 Ist **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** ausgewählt, reicht es aus, den Wert in ein Textfeld einzugeben, da der entsprechende zweite Wert relativ dazu berechnet wird. Ist diese Option nicht aktiv, können Breite und Höhe separat definiert werden.
- 3 Außer den Prozentzahlen kann man auch den genauen Wert in die **BREITE-** und **HÖHE-**Felder eingeben.

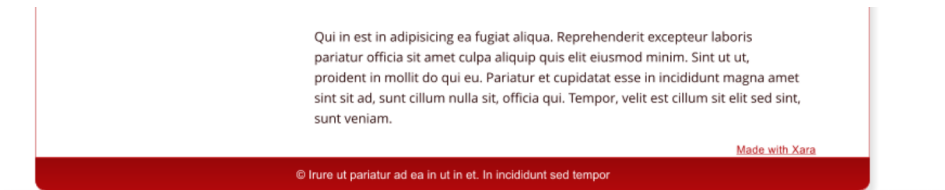
Ist **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** ausgewählt, reicht es aus, den Wert in ein Textfeld einzugeben, da der entsprechende zweite Wert relativ dazu berechnet wird. Der Wert kann in allen möglichen Einheiten, z. B. 1cm, eingegeben werden.

Beim Skalieren mit den Schaltflächen (oder Zahlenkästchen) der Inforeisten wird immer um das Transformationszentrum skaliert. Dies kann überall positioniert werden, wie auch im Kapitel „Objekte drehen“ (siehe Seite 147) beschrieben.

Gruppen skalieren

Wenn Sie eine Gruppe mit den Seitenanfassern skalieren, wird versucht, intelligent zu skalieren anstatt alle Elemente der Gruppe einfach nur zu dehnen oder zu stauchen.

Zum Beispiel diese Fußzeilen-Gruppe:



Das Ergebnis sollte so wie dieses aussehen:



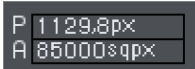
Der Text hat die selbe Größe und die abgerundeten Ecken wurden erhalten.

Das funktioniert mit manchen Gruppen besser, mit manchen weniger gut, abhängig von Design und Komplexität der Gruppe. Wenn Sie stattdessen wirklich ein gleichmäßig verzerrtes Resultat wünschen, bei dem jedes Gruppenelement einfach skaliert wird, müssen Sie beim Ziehen mit der Maus zusätzlich die Alt-Taste drücken.



Wie sie sehen, wurde der Text verzerrt und die runden Ecken sind nicht mehr richtig rund. Aber auch das kann nützlich sein, insbesondere bei Grafiken ohne Text oder abgerundete Ecken.

Umfang & Fläche



Die beiden Schaltflächen rechts in der Infoleiste des Auswahl-Werkzeugs zeigen Umfang und Fläche der aktuell ausgewählten Form(en). Umfang wird in der Einheit des Dokuments, Fläche in der Einheit zum Quadrat angezeigt. Diese Felder können nicht bearbeitet werden.

Objekte spiegeln



Diese Funktion ist Teil des **AUSWAHL-WERKZEUGS**. Wenn Sie auf eine der „Spiegeln“-Schaltflächen klicken, wird das Objekt horizontal bzw. vertikal zur Mitte gespiegelt.

Größe und Seitenverhältnis ändern sich nicht - das Objekt wird lediglich gespiegelt.

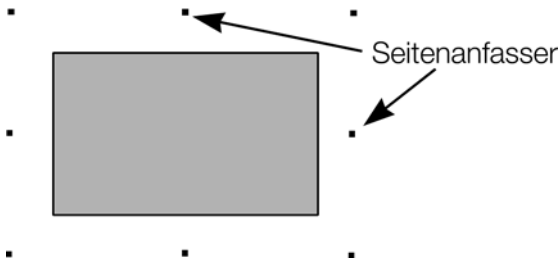
Dehnen und Stauchen von Objekten

Das funktioniert genauso wie das Skalieren von Objekten, nur dass das Objekt nur in eine Richtung skaliert wird. Dehnen und Stauchen sind im Wesentlichen die gleiche Aktion — Dehnen vergrößert das Objekt, Stauchen verkleinert es.

Dehnen und Stauchen mit der Maus

Das **AUSWAHL**-Werkzeug muss im passenden Modus zum Skalieren sein. (Die Auswahl-Anfasser sind Quadrate.) Falls nötig, klicken Sie auf das Objekt, um zum Skalieren-Modus zu gelangen.

Mit den Anfassern oben, unten und an den Seiten können Sie ein Objekt in einer Dimension dehnen und stauchen. Beachten Sie, dass diese Anfasser bei Rechtecken, die mit einem Foto gefüllt sind, nicht angezeigt werden, da das Dehnen/Stauchen von solchen Objekten selten sinnvoll ist (Fotos werden verzerrt).



Ziehen Sie einen der Seitenanfassere. Das Objekt ändert seine Größe in der entsprechenden Richtung, während Sie ziehen. Die Infoleiste zeigt die aktuelle Skalierung an.

Die Schaltfläche zum **BEIBEHALTEN DES SEITENVERHÄLTNISSES** hat dabei keine Auswirkungen.

Um zwischendurch, während Sie Dehnen oder Stauchen, eine Kopie anzulegen, betätigen Sie die rechte Maustaste oder „+“ auf dem Ziffernblock.

Dehnen und Stauchen mit der Infoleiste

Die Schaltfläche **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** muss deaktiviert sein. (Ist Sie aktiviert, wird das Objekt skaliert und nicht verzerrt.)

Geben Sie entweder die Breite oder Höhe in das entsprechende Textfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste. Sie können auch eine Prozentzahl (Höhe oder Breite) eingeben. Geben Sie also 200% oben in das Feld ein, wird das Objekt doppelt so breit werden, aber dieselbe Höhe beibehalten.

Ist **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** aktiviert, findet keine Verzerrung statt.

Automatisches Ausrichten (Snapping)

Automatisches Ausrichten macht es einfacher, bestimmte Objektkanten oder -punkte genau dort zu platzieren, wo sie gewünscht werden. Es kann z. B. dazu verwendet werden, Kanten an Punkten oder Linien entlanglaufen zu lassen oder um ein Raster anzulegen, an dem sich die Objekte ausrichten.

MAGIX Foto & Grafik Designer bietet drei Arten von automatischer Ausrichtung.

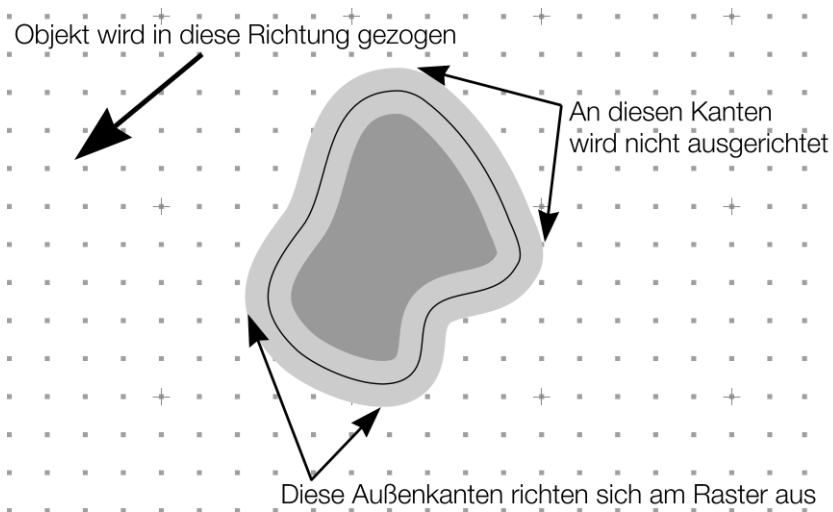
- An Raster ausrichten
- An Objekten Ausrichten („Magnetisches Ausrichten“)
- An Hilfslinien oder Hilfsobjekten ausrichten

AN RASTER AUSRICHTEN ist dann sinnvoll, wenn Objekte gleichmäßig verteilt werden oder wenn die Größen genaue Vielfache eines Wertes betragen sollen. Hilfslinien sind sinnvoll, wenn verschiedene Kanten auf eine gemeinsame Höhe gebracht werden sollen (obwohl Hilfsobjekte hierfür noch besser wären). Magnetisches Ausrichten ist sinnvoll, um Linien, Punkte und Kanten von benachbarten Objekten genau aneinander zu positionieren.

An Raster ausrichten

Wenn Sie "**AN RASTER AUSRICHTEN**" eingestellt haben, wirken die Rasterpunkte wie kleine Magnete. Klicken Sie rechts in den Arbeitsbereich und wählen Sie **AUSRICHTEN AN... > AM RASTER AUSRICHTEN** oder nutzen Sie aus dem Menü **FENSTER > AN RASTER AUSRICHTEN** oder drücken Sie die Taste „," (Komma auf der Zehnertastatur). Im Optionen-Dialog (Rechtsklick > **SEITEOPTIONEN** oder im Menü **EXTRAS > OPTIONEN...**" im Reiter Raster und Lineal) lässt sich die Weite des Rasters einstellen.

Beim Bewegen von Objekten rasten die Ränder der Objekte ebenfalls an den Rasterpunkten. Ist die Größe des Objekts so, dass gegenüberliegende Kanten nicht beide rasten können, hängt es von der Richtung ab, aus der gezogen wird, an welcher der beiden Kanten gerastet wird.



Dies zeigt ein grobes Raster mit je 5 Unterteilungen zwischen den Hauptpunkten. Die Form hat eine ziemlich dicke, graue Umrisslinie. Weil das Objekt nach unten links gezogen wurde, rasten die Außenkanten links und unten an den Rasterpunkten.

Hinweis: Das Standardraster ist 50 Pixel zwischen den Hauptlinien mit jeweils 50 Unterteilungen. Dies bedeutet, dass das Raster auf genau einem Bildschirm-Pixel arbeitet und daher bei 100% Zoom noch keine spürbaren Effekte liefert. Vergrößern sie jedoch die Ansicht auf beispielsweise 500%, kann man sehen, dass es exakt einrastet.

Anders herum, wenn Sie die Unterteilungen auf z.B. 10 ändern, erhalten Sie alle 5 Pixel einen Rastpunkt.

Rasten und Linienbreiten



Die Schaltfläche **LINIENBREITE SKALIEREN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** bestimmt, ob an den Objektkanten einschließlich der Umrandung gerastet wird.

Im hier gezeigten Beispiel sehen Sie eine Form mit einer sehr dicken grauen Außenlinie. Als Umrandung der eigentlichen Form wird dann noch eine dünne schwarze Haarlinie gezeigt (Sie sehen, dass die dicke Umrandung auf jeder Seite der Haarlinie gleich breit ist, sodass sie teils innerhalb und teils außerhalb der Form liegt.)

Ist die Option „Linienbreite skalieren“ an, wird die Breite der Umrandung als wichtig angesehen und daher wirkt die Funktion „An Raster ausrichten“ dann an den Objektkanten (einschließlich Umrandung). „An Objekten ausrichten“ erlaubt es, an den Objektkanten und der Umrandung zu rasten. Wenn die Umrandung in der gewählten Bildschirmauflösung so klein dargestellt wird, dass der Abstand zwischen den zwei Rastpositionen zu gering ist, wird die Außenkante bevorzugt. Wenn Sie an den Mittellinien der Umrandung rasten wollen, müssen Sie in diesem Fall hineinzoomen.

Ohne „Linienbreite skalieren“ rastet „An Raster ausrichten“ und „An Objekten ausrichten“ an den Mittellinien der Objekte, wobei die Breite der Umrandung ignoriert wird.

Dass das Rasten die Schaltfläche „Linienbreite skalieren“ in Betracht zieht, bedeutet, dass die Objektgrenzen, die durch das Rasten benutzt werden, den in der Infoleiste des **AUSWAHLWERKZEUGS** angezeigten Objektabmessungen entsprechen.

An Objekten ausrichten

„An Objekten ausrichten“ erleichtert das exakte Positionieren von Objekten relativ zueinander sowie zu Seitenkanten und -Mittelpunkt.

Wollen Sie also beispielsweise, dass mehrere Linien an genau demselben Punkt beginnen, oder dass eine Linien die Kante eines Kreises exakt tangiert, ist „An Objekten ausrichten“ genau das Richtige.

Sie können dies sogar dazu benutzen, die Mittelpunkte von Objekten auszurichten, oder Objekte genau auf dem Mittelpunkt der Seite anzuordnen, oder auch, sie senkrecht oder waagrecht aneinander auszurichten, irgendwo in der Mitte der Seite.

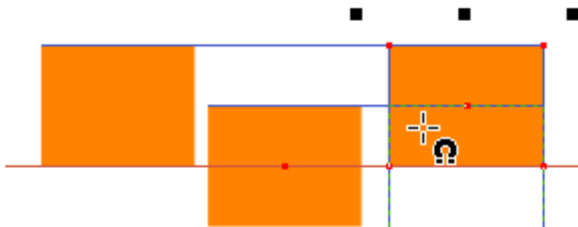
Das Rasten funktioniert sowohl beim Verschieben als auch beim Skalieren von Objekten mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**.



Sie schalten dieses Verhalten über die Schaltfläche **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** in der oberen Werkzeugleiste ein und aus. Entweder Sie klicken mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich und wählen **AUSRICHTEN AN... > AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** oder Sie verwenden die Menüoption **FENSTER > AN OBJEKTEN AUSRICHTEN**. Sie können es auch während des Ziehens an- und abschalten, indem Sie die Taste „S“ drücken.

Ziehen Sie das Objekt, das ausgerichtet werden soll. Während Sie ziehen zeigt Foto & Grafik Designer ein Magnet-Symbol, blaue Linien und rote Punkte, sobald Sie in die Nähe „interessanter Punkte“ kommen, an denen eingerastet wird.

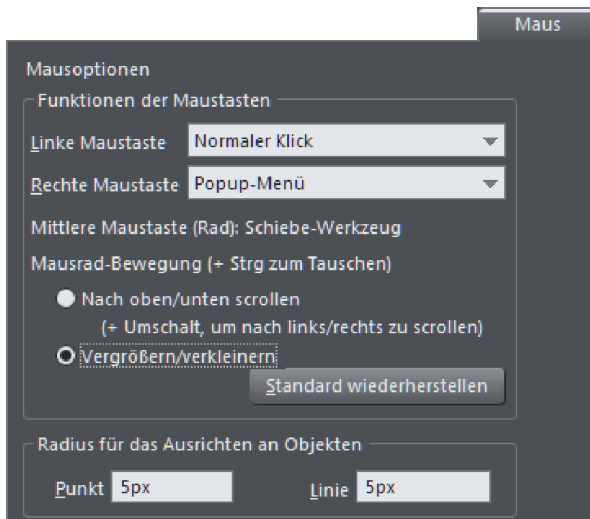
Rastindikatoren



Rastindikatoren tauchen immer dann auf, wenn eingerastet wurde. Dies passiert immer dann, wenn ein interessanter Punkt des gezogenen Objektes in die Nähe eines interessanten Punktes im Dokument kommt, das können andere Objekte oder ein Punkt auf der Seite sein. Foto & Grafik Designer rastet an diesem interessanten Punkt und der Mauszeiger verwandelt sich in ein Magnet-Symbol, um anzuzeigen, dass eingerastet wurde. Weitere Indikatoren zeigen dynamisch an, woran und wie genau eingerastet wurde.

- Ein roter Punkt zeigt an, dass an einem bestimmten Punkt eingerastet wurde.
- Eine blaue Linie zeigt an, dass an einem Merkmal eines anderen Objekts eingerastet wurde, zum Beispiel an der Außenkante eines Rechtecks.
- Eine orange Linie zeigt an, dass an einem Merkmal der Seite (Ecke, Kante, Mittelpunkt) eingerastet wurde.

Die Rastindikatoren pulsieren, um anzuzeigen, dass sie nur vorübergehend eingeblendet werden und damit sie vor verschiedenen Hintergründen besser zu erkennen sind. Die Reichweite des Rastens wird im Reiter **MAUS** des **OPTIONEN**-Dialogs eingestellt (Menü **EXTRAS > OPTIONEN** oder per Rechtsklick und der Auswahl **SEITENOPTIONEN**).



Sie können unter „Radius für das Ausrichten an Objekten“ zwei Abstände für das Einrasten einstellen, die festlegen, wie nah sich Dinge kommen müssen, bevor sie aneinander rasten. Die Größe eines Kreises um alle Rastpunkte (Punkt) und den Abstand zu beiden Seiten einer Linie (Linie). Es wird empfohlen, den Abstand für Punkte etwas größer als den für Linien einzustellen, damit es einfacher ist, an den Endpunkten von Linien einzurasten.

„MAGIX Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537) enthält alle Details des Optionen-Dialogs.

Ausrichtungs-Modi

Sie können das Ausrichtungsverhalten an Objekten während des Ziehens durch Drücken einer Taste ändern. Diese Änderung ist immer nur für das aktuelle Verschieben gültig.

- S** „An Objekten ausrichten“ wird ein-/ausgeschaltet. Überschreibt temporär die Einstellung unter „Fenster“ > „An Objekten ausrichten“.
- G** Gruppen-Ausrichtung. Um die Komplexität und Anzahl von Ausrichtungslinien gering zu halten, werden normalerweise Objekte in Gruppen ignoriert. Es werden nur Ränder und Mittelpunkte von Gruppen für die Ausrichtung verwendet. G sorgt dafür, dass Objekte in Gruppen genauso wie nicht gruppierte Objekte behandelt werden.
- A** Winkel-Ausrichtung. Winkel-Ausrichtung siehe unten.

An Originalposition ausrichten

Wenn „An Objekten ausrichten“ aktiviert ist und Sie ein Objekt verschieben, wird an der Ursprungsposition ein rot gestricheltes Rechteck angezeigt. Dieses trägt auch zur

Ausrichtung bei. So ist es einfach, ein Objekt nur in einer Richtung zu verschieben. Sie können den Winkel aber auch beschränken, indem Sie während des Verschiebens die Strg-Taste halten.

Winkel-Ausrichtung

MAGIX Foto & Grafik Designer kann nicht nur entlang der Achsen ausrichten. Ist die Winkel-Ausrichtung eingeschaltet, so werden Objekte an parallelen Linien ausgerichtet, unabhängig von Ihrer Ausrichtung. Überschneidungen sich kreuzender Linien werden automatisch gefunden. So kann die Seite einer Form, die einen Winkel von 30° hat, an der Seite einer anderen Form mit demselben Winkel ausgerichtet werden.

Winkel-Ausrichtung ist standardmäßig nicht eingeschaltet, da es oft nicht sinnvoll ist. Drücken Sie während des Verschiebens A um es einzuschalten. Erneutes Drücken schaltet es wieder aus.

Hinweise zum Ausrichten

Hinweis: Nur komplett oder teilweise sichtbare Objekte werden für die Ausrichtung berücksichtigt. Sie können nicht an nicht sichtbaren Objekte ausrichten (außer der Seite).

Hinweis: Die Ausrichtungs-Abstände werden in Bildschirm-Pixeln berechnet. Sollten Sie mehrere eng beieinander liegende Ausrichtungs-Positionen haben, sollten Sie also in Ihr Dokument hineinzoomen.

Hinweis: Wird Text an Text ausgerichtet, so wird die Basislinie des Text vor allen anderen Ausrichtungspunkten bevorzugt. So ist es einfach, Textobjekte mit derselben Basislinie aneinander auszurichten. Das ist sinnvoller, als die Mittelpunkte oder Ränder von Textboxen zu verwenden.

Hilfsobjekte und Hilfslinien

Hilfsobjekte und -linien befinden sich auf einer separaten Ebene, der Hilfslinienebene. Eine Hilfslinienebene wird automatisch erstellt, wenn (siehe unten) eine Hilfslinie angelegt wird. Diese kann auch manuell erzeugt werden, indem Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** rechtsklicken und die Option **NEUE HILFSLINIENEBENE ERSTELLEN** wählen. Lesen Sie das Kapitel „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 203) für weitere Informationen zu Ebenen.

Mit **AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** aus dem Menü „Fenster“ (oder „2“ aus dem Ziffernblock) werden die Hilfslinien magnetisch.

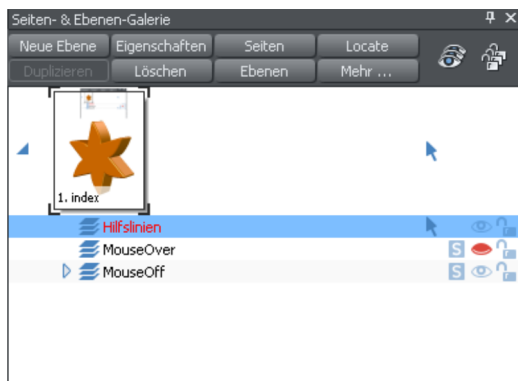
Wird ein Objekt auf der Hilfslinienebene angelegt, so wird es ein Hilfsobjekt. Es kann jede Form haben: Linien in jedem Winkel, individuelle Formen oder QuickShapes. Sie können diese wie gehabt skalieren, drehen oder wieder löschen, jedoch werden Sie

bemerken dass nur rote Umrisse zu sehen sind — jegliche Füllung und Linienbreiten werden ignoriert. Wenn Sie das Objekt später von der Hilfslinienebene auf eine normale Ebene verschieben, werden all diese Modifikationen wieder angezeigt.

Hilfsobjekte können dazu verwendet werden, Orientierungslinien wie zum Beispiel perspektivische Linien, die durch einen Fluchtpunkt laufen, zu zeichnen.

Objekte auf der Hilfslinienebene platzieren

Stellen Sie erst in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sicher, dass eine Hilfslinienebene vorhanden ist. Sie können dann Objekte direkt in dieser Ebene erstellen.



Objekte können auch von anderen Ebenen ausgeschnitten oder kopiert und dann auf Hilfslinienebenen eingefügt werden. Um die Objekte dort an der selben Stelle einzufügen, verwenden Sie Strg + Umschalt + V.

Links: Die Seiten- & Ebenen-Galerie mit einer ausgewählten Hilfslinienebene über zwei anderen Ebenen.

AUF EINE EBENE WEITER VORN und **AUF EINE EBENE WEITER HINTEN** aus dem Menü „**ANORDNEN**“ würde die Hilfslinienebene überspringen und kann daher nicht verwendet werden.

Erstellen einer Hilfslinie

Hilfslinien sind vertikale oder horizontale Linien, die verwendet werden können, um Objekte auf der Seite auszurichten.

- Zeigen Sie die Lineale an (Strg + L)
- Ziehen Sie vom Lineal auf die Seite.
- Oder doppelklicken Sie auf das Lineal, um eine Hilfslinie am Klickpunkt zu erzeugen.

Dies wird automatisch eine Hilfsebene mit die Hilfslinien erzeugen.

Es geht auch mithilfe der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 203):

1. Klicken Sie rechts in der Seiten- & Ebenen-Galerie und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN**.
2. Klicken Sie bei Bedarf auf den Reiter „Hilfslinien“.

3. Wählen Sie horizontal oder vertikal.
4. Klicken Sie auf „Neu“.
5. Geben Sie die benötigte Position ein.

Hilfslinie löschen

Zum Löschen einer Hilfslinie gehen Sie so vor:

- Ziehen Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** die Hilfslinien auf die entsprechenden Lineale (vertikales Lineal für vertikale Hilfslinien, horizontales Lineal für horizontale Hilfslinien)
- oder rechtsklicken Sie auf die Hilfslinie und wählen Sie **LÖSCHEN**.

Übersicht der Tastaturkürzel auf dem Ziffernblock

- + Legt eine Kopie des Objekts ab, während es gezogen, skaliert oder geneigt wird. Die Originalgröße ändert sich dabei nicht.
- / Die Linienstärke wird während des Skalierens beibehalten.
- Füllungen werden beim Skalieren, Neigen, Drehen oder sonstigen Bewegen des Objektes nicht verändert.
- * Schaltet magnetische Objekte ein/aus.

Gruppieren und Gruppen auflösen

Hinweis: Schatten und Transparenz wirken sich unterschiedlich auf Gruppen und separate Objekte aus. Mehr dazu lesen Sie in den Kapiteln „Transparenz“ und „Schatten“ (siehe Seite 321).

Komplexe Formen werden oft aus mehreren Objekten erstellt. Gruppierungen (Menü **ANORDNEN > GRUPPIEREN**) erlauben es, mehrere Objekte zusammenzufassen und als ein Objekt erscheinen zu lassen. Sie können dann die gruppierten Objekte gemeinsam skalieren, drehen, bewegen oder anderweitig bearbeiten.

Gruppe erstellen

1. Wählen Sie alle gewünschten Objekte aus.
2. Wählen Sie **ANORDNEN > GRUPPIEREN** (Strg + G), um die Objekte zu gruppieren.

Gruppen auflösen

1. Wählen Sie die Gruppe aus.
2. Wählen Sie **ANORDNEN > GRUPPE AUFLÖSEN** (Strg + U).

Danach bleiben vorerst alle einzelnen Objekte der Gruppe markiert.

Zusätzliche Objekte zu einer Gruppe hinzufügen

1. Markieren Sie die Gruppe.
2. Lösen Sie die Gruppe auf (Strg + U)
3. Markieren Sie auch die zusätzlichen Objekte.
4. Gruppieren Sie nun alle Objekte erneut (Strg + G)

Es können auch Gruppen mit anderen Gruppen oder Objekten zu einer Gruppe zweiter Ordnung zusammengesetzt werden, durch Weglassen von Schritt 2. Die Gruppierungen auf den unteren Stufen bleiben bestehen, wenn die Gesamtgruppierung wieder aufgelöst wird.

Objekte aus einer Gruppe entfernen

1. Lösen Sie die Gruppe wie beschrieben auf.
2. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die Objekte, die Sie entfernen möchten. Dadurch werden die angeklickten Objekte deselektiert. Die übrigen Objekte bleiben ausgewählt.
3. Wählen Sie **ANORDNEN > GRUPPIEREN**, um eine Gruppierung der übrigen Objekte zu erstellen.

Ein einzelnes Objekt aus einer Gruppe wählen

Diese Funktion wird **INNEN AUSWÄHLEN** genannt und ist nützlich, um z. B. eine Objektfarbe zu ändern. Halten Sie Strg gedrückt und klicken Sie auf das Objekt (Sie können damit auch eine Gruppe innerhalb einer Gruppe auswählen). Mit Tab und Umschalt + Tab bewegen Sie die Auswahl innerhalb der Gruppe zum nächsten oder vorherigen Objekt. Wenn Sie einmal das Objekt innerhalb der Gruppe ausgewählt haben, können Sie auch Alt + Mausklick benutzen, um das Objekt unter dem ausgewählten auszuwählen.

Gruppen und Ebenen

Weitere Informationen über Ebenen finden Sie unter „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 203).

Sind alle Objekte für eine Gruppe in einer Ebene, wird die Gruppe in dieser Ebene gebildet. Die Gruppe befindet sich dann auf Niveau des höchsten Objekts in der Gruppe, sie wird also automatisch ein vorderes Objekt.

Sind die Objekte über mehrere Ebenen verteilt, wird die Gruppe in der Ebene angelegt, in welcher das vorderste Objekt liegt. In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sehen Sie die Struktur einer Gruppe. Klappen Sie die Gruppe in der Seiten- & Ebenen-Galerie aus, um die Elemente der Gruppe und deren Reihenfolge zu sehen.

Um Objekte auf verschiedenen Ebenen zu gruppieren und die Ebenen-Struktur beizubehalten, verwenden Sie **WEICHE GRUPPEN**. Lesen Sie dazu den Abschnitt über weiche Gruppen (siehe Seite 165) in diesem Kapitel.

Fotogruppen

Fotogruppen sind Gruppen sehr ähnlich, nur dass Sie aus Fotoobjekten und einigen anderen Objekten bestehen. Die meisten Werkzeuge in MAGIX Foto & Grafik Designer behandeln sie daher wie normale Fotos.

Fotogruppen halten Fotos und Vektor-Objekte, die es verändern, zusammen. Wenn Sie ein Foto importieren und es im Foto-Werkzeug mit der Funktion **ROTE AUGEN ENTFERNEN** bearbeiten, entsteht daraus eine Fotogruppe, die aus dem Foto und den Ellipsen, die die roten Augen entfernen, besteht. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 353) für zusätzliche Informationen über Fotogruppen.

Bearbeiten innerhalb von Gruppen

Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten, Objekte in Gruppen zu bearbeiten. Entweder Sie wählen die Objekte innerhalb der Gruppe und bearbeiten sie direkt im Dokument oder Sie Doppelklicken auf die Gruppe, um den Inhalt in einem separaten Dokument zu öffnen.

Innerhalb auswählen

Objekte innerhalb einer Gruppe können im Auswahl-Werkzeug durch Klicken mit gehaltener Strg-Taste ausgewählt werden. Dies wird „Innen auswählen“ genannt. Einige Werkzeuge wählen in Gruppen auch automatisch die Objekte, die für sie relevant sind, aus. Im Foto-Werkzeug z. B. können Sie einfach auf ein Foto in einer Gruppe klicken, um es auszuwählen.

Gruppeninhalt bearbeiten

Wenn Sie mehrere Objekte einer Gruppe bearbeiten müssen, ist es mühselig, diese immer wieder per Strg + Klick auszuwählen. Sie können stattdessen den Gruppeninhalt auch in einem separaten Dokument öffnen.

Doppelklicken Sie dazu auf die Gruppe (oder Rechtsklick > „**ÖFFNEN**“) und eine neue Dokumentansicht öffnet sich.. Das Dokument enthält nur den Gruppeninhalt, nicht die Gruppe. Sie können also jedes Objekt separat auswählen. Neu gezeichnete Objekte werden automatisch der Gruppe hinzugefügt, wenn Sie speichern und zum Ursprungsdokument zurückkehren. Da das Unterdokument nur den Inhalt der Gruppe enthält, sehen Sie keine Effekte von Gruppen-Attributen in dieser Ansicht. Wenn die Gruppe zum Beispiel eine Gruppentransparenz im Hauptdokument besitzt, wird diese im Unterdokument also nicht angezeigt.

Um alle Bearbeitungen zu speichern und zum Hauptdokument zurückzukehren, drücken Sie „Strg + S“. Sie können auch auf die Schließen-Schaltfläche rechts oben klicken. Sie werden dann gefragt, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.

Falls die Gruppe, die Sie bearbeiten, weitere Gruppen enthält, können Sie diese durch Doppelklicken ebenfalls in einem neuen Dokument öffnen. So können selbst in komplexen Dokumenten Gruppen schnell bearbeitet werden. Achten Sie aber darauf, jede Bearbeitung „innen“ in das übergeordnete Dokument zurück zu speichern und dieses wiederum in sein übergeordnetes, um keine Bearbeitung zu verlieren..

Beachten Sie, dass immer wenn Sie eine Gruppenbearbeitung starten, das Unterdokument immer mit denselben Zoom- und Scroll-Einstellungen geöffnet wird wie das Ursprungsdokument. Die Gruppenobjekte erscheinen daher genau so groß und an derselben Position wie im Ursprungsdokument. Sie können die Ansicht natürlich beliebig ändern.

Wenn Sie ein Dokument schließen wollen, von dem Sie noch Gruppen in Unterdokumenten geöffnet haben, die ungespeicherte Änderungen enthalten, werden Sie aufgefordert, diese Unterdokumente vorher zu speichern. Sobald alle Unter-Dokumente gespeichert wurden, werden Sie gefragt, ob die Änderungen im Hauptdokument gespeichert werden sollen.

Wiederholte Objekte

Wiederholte Objekte können wie normale Gruppen per Doppelklick in einem Unterdokument geöffnet und bearbeitet werden. Die Änderungen werden, sobald Sie sie speichern, auf allen Kopien vorgenommen.

Verformungen

Sie können den Inhalt einer Verformung bearbeiten, etwas, was über normales „Innen Auswählen“ nicht möglich ist, da Verformungen eine solche Auswahl nicht erlauben. Rechtsklicken Sie auf eine Verformung und wählen Sie **VERFORMUNG ÖFFNEN**.

Einschränkungen

Gruppen dürfen keine Ebenen enthalten. Sollten Sie beim Bearbeiten einer Gruppe Ebenen einfügen, so werden diese beim Speichern zusammengefasst. Alle Objekte werden also auf dieselbe Ebene verschoben und Ihre Ebenenstruktur geht verloren.

Eine Gruppe kann auch nicht mehrere Seiten enthalten. Alle beim Bearbeiten hinzugefügten Seiten werden beim Speichern ignoriert und gehen verloren - nur die erste Seite ist relevant.

Die Automatische Sicherheitskopie speichert keine Änderungen an geöffneten Unter-Dokumenten. Nur das Hauptdokument wird im aktuellen Stand (ohne die nicht gespeicherte Gruppe) bei einer Sicherung gespeichert. Aus diesem Grund sollten Sie Gruppenbearbeitungen regelmäßig in das Hauptdokument zurück speichern.

Wenn Sie bei geöffneter Gruppen-Unterdokumenten das Programm schließen oder Windows herunter fahren, wird zunächst das Unter-Dokument geschlossen und gespeichert und anschließend eine Sicherung des Hauptdokuments angelegt. Beim nächsten Programmstart sind also alle Gruppenbearbeitungen enthalten.

Weitere Gruppenarten

Einige Werkzeuge und Funktionen verwenden spezielle Gruppenarten, um Objekte zusammenzufassen oder ihnen ein besonderes Verhalten zu geben.

Wenn Sie zum Beispiel ein Objekt in Text verankern, wird das Objekt in einer Verankerten Gruppe platziert, das wird so auf der Statusleiste angezeigt, wenn Sie so ein Objekt auswählen. Bei wiederholten Objekten (siehe Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**) werden die Objekte in einer „Gruppe wiederholte Objekte“ platziert.

Wenn die Gruppe nur aus einem einzelnen Objekt besteht, können Sie dieses Objekt direkt auswählen anstatt die Gruppe, die es enthält. Für eine Kontrolle schauen Sie auf die Statusleiste (siehe Seite 63) oder in die Seiten- und Ebenen-Galerie (siehe Seite 203).

Weiche Gruppen

Normale Gruppen, die in „Objekte gruppieren und Gruppen auflösen (siehe Seite 161)“ beschrieben werden, liegen auf einer Ebene und können sich nicht über mehrere Ebenen erstrecken. **WEICHE GRUPPEN** erlauben es hingegen, Objekte auf verschiedenen Ebenen miteinander zu verbinden.

Sobald ein Element einer weichen Gruppe ausgewählt wird, werden automatisch alle anderen Elemente dieser weichen Gruppe ausgewählt - sogar die Elemente, die sich auf unsichtbaren oder gesperrten Ebenen befinden. Wenn Sie also ein Element dieser weichen Gruppe verschieben, löschen, drehen oder anderweitig verändern, werden auch alle anderen Elemente dieser weichen Gruppe genauso verändert.

Sie sehen in der Statusleiste, wenn eine weiche Gruppe ausgewählt ist.

Weiche Gruppen erstellen

Wählen Sie zum Erstellen einer weichen Gruppe im Menü **ANORDNEN->WEICHE GRUPPE ANWENDEN** (oder drücken Sie „Strg + Alt + G“). Wenn diese weiche Gruppe Elemente auf unsichtbaren oder gesperrten Ebenen enthalten soll, so müssen Sie diese Ebenen in der Seiten- & Ebenen-Galerie für kurze Zeit sichtbar und editierbar machen, um die Objekte auswählen zu können.

Ein Objekt kann nicht zwei weichen Gruppen angehören und weiche Gruppen können nicht Teil anderer weicher Gruppen sein.

Weiche Gruppen entfernen

Um eine weiche Gruppe aufzulösen, wählen Sie im Menü **ANORDNEN->WEICHE GRUPPE ENTFERNEN** (oder drücken Sie „Strg + Alt + U“). Die Objekte werden dabei nicht gelöscht, sind nur nicht mehr über eine weiche Gruppe miteinander verbunden.

Textsynchronisierung

Alle Textobjekte, die den gleichen Text enthalten und sich in der gleichen weichen Gruppen befinden, werden unter bestimmten Voraussetzungen synchronisiert, so dass, wenn eines der Textobjekte geändert wird, alle anderen auch aktualisiert werden.

Nur der Text selber wird synchronisiert, verschiedene Textobjekte können daher auch verschiedene Größen, Schriftarten und Textattribute haben.

Textsynchronisierung mit weichen Gruppen ist nützlich, wenn ein Text (z.B. ein Werbeslogan), der sich noch ändern kann, an verschiedenen Stellen wiederholt wird, eventuell noch in verschiedenen Schriftstilen, und man sicher stellen will, dass dieser Text überall gleich ist.

Um synchronisiert zu bleiben, müssen Textobjekte

- alle in derselben weichen Gruppe sein
- zum Zeitpunkt der Bildung der weichen Gruppe genau den selben Text beinhaltet haben
- entweder überlappende Begrenzungen haben oder auf verschiedenen Ebenen liegen.

Ausrichtung

Diese Funktion erlaubt es, zwei oder mehr Objekte akkurat zueinander auszurichten.

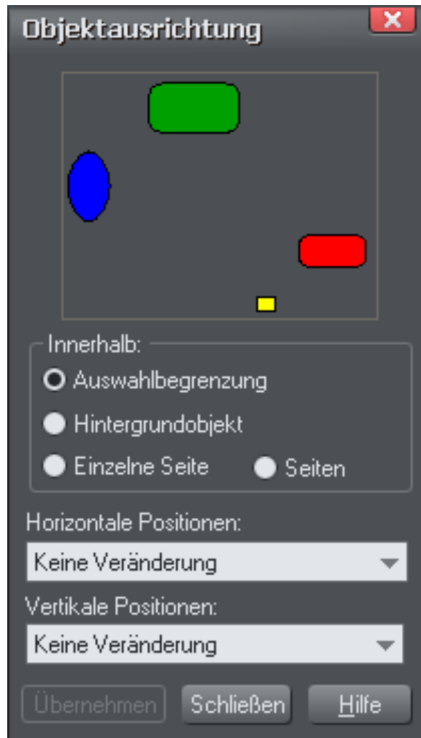
Schnelles Ausrichten

Wählen Sie alle Objekte aus, die Sie ausrichten wollen, klicken Sie diese Auswahl mit der rechten Maustaste an und wählen Sie **AUSRICHTEN** aus dem Menü, nun haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Ordnen Sie die Objekte senkrecht an mit **LINKE KANTEN, MITTELPUNKTE VERTEILEN, MITTELPUNKTE** oder **RECHTE KANTEN**.
- Ordnen Sie die Objekte waagerecht an mit **OBERE KANTEN, MITTELPUNKTE, MITTELPUNKTE VERTEILEN** oder **UNTERE KANTEN**.

Ausrichten und Zwischenräume verteilen

Um die Zwischenräume zwischen aneinander ausgerichteten Objekten gleichmäßig zu verteilen, wählen Sie die Objekte aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **AUSRICHTEN > AUSRICHTUNG...**, um den Objektausrichtungs-Dialog zu öffnen. Wahlweise können Sie auch im Menü **ANORDNEN > AUSRICHTUNG** (Strg + Umschalt + L) wählen.



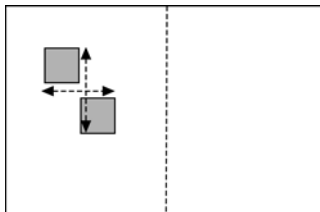
Das Diagramm oben im Dialog zeigt die Auswirkungen der jeweiligen Einstellungen. Die ausgewählten Objekte in Ihrem Dokument ändern sich erst, wenn Sie auf **ANWENDEN** klicken.

Der Dialog „Ausrichten“ ist nicht modal, das bedeutet, dass Sie an Ihrem Dokument arbeiten können, während der Dialog geöffnet ist. Dadurch können Sie Werkzeuge wechseln, zeichnen, die Auswahl ändern und dann bequem aus den verschiedenen Optionen zum Ausrichten wählen.

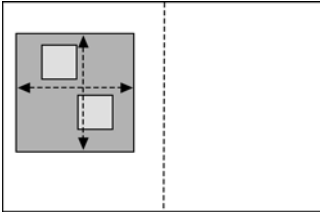
Ist Ihre Auswahl nicht die richtige, ändern Sie diese einfach und klicken anschließend erneut auf **ANWENDEN**, um die zuletzt verwendeten Einstellungen wiederzuverwenden. So können Sie eine Menge Zeit sparen.

Innerhalb

Dieser Teil des Dialoges steuert, in welchem Bereich Sie Objekte ausrichten und verteilen. Es bestehen folgende Optionen:

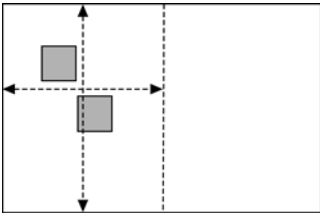


AUSWAHLBEGRENZUNG: Die Grenzen sind die Außenkanten aller ausgewählten Objekte. Ihre relative Position auf der Seite ist irrelevant.

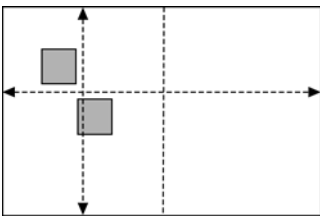


BEGRENZUNG DES HINTERSTEN OBJEKTS: Die Grenzen sind die Außenkanten des hintersten ausgewählten Objekts. Dieses Objekt ist von der Ausrichtung nicht betroffen.

Sie können diese Funktion dazu verwenden, um das Referenz-Objekt zu definieren, wenn Sie z. B. mehrere Objekte in einer Reihe ausrichten wollen. Mit der normalen „Auswahlbegrenzungs“-Option ist das am weitesten links liegende Objekt das Referenz-Objekt (das, was nicht verschoben wird).



SEITE: Sind die Objekte auf einer einzelnen Seite, gelten deren Kanten als Begrenzung. (Damit können zum Beispiel Objekte auf der Seite zentriert oder an der Seitenkanten ausgerichtet werden)



KOMPLETTE SEITE: Dasselbe wie **SEITE** außer Sie haben Doppelseiten, in diesem Fall werden die Außenkanten beider Seiten benutzt.

Ausrichten

Um Objekte z.B. an ihren linken Kanten auszurichten:

1. Wählen Sie die Objekte aus und klicken Sie rechts auf die Auswahl.
2. Wählen Sie „**AUSRICHTEN**“ > „**LINKE KANTEN**“ aus dem Menü.

Die ausgewählten Objekte bewegen sich und sind an deren linken Kanten ausgerichtet.

oder:

1. Wählen Sie „**AUSRICHTEN**“ > „**AUSRICHTUNG...**“ oder drücken Sie „Strg + Umschalt + L“. Oder wählen Sie **AUSRICHTUNG...** aus dem Menü **ANORDNEN**, um den Dialog Objekt-Ausrichtung zu öffnen.
2. Wählen Sie die gewünschte Einstellung **INNERHALB**, z.B. Auswahlbegrenzung.
3. Wählen Sie **LINKS AUSRICHTEN** für horizontale Positionen.
4. Lassen Sie die vertikale Position bestehen (**KEINE VERÄNDERUNG**).
5. Klicken Sie **ÜBERNEHMEN**.

Die ausgewählten Objekte bewegen sich und sind an deren linken Kanten ausgerichtet.

Alle anderen Optionen zur Ausrichtung funktionieren genauso. Um die Erklärung kurz zu halten, wird hier nur die Option "Links ausrichten" (wie im Screenshot dargestellt) beschrieben. Experimentieren Sie einfach mit den Funktionen, um die anderen Einstellungen kennen zu lernen.

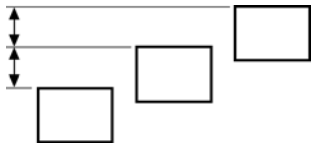
Um jede Kombination der Ausrichtungsoptionen schnell auszuwählen, klicken Sie mit der Maus in die Grafik.

- Ein einfacher Mausklick in die Grafik richtet horizontal oder vertikal an der geklickten Position aus, entsprechend der neun möglichen Kombinationen von oben-mittig-unten und links-mittig-rechts.
- Strg + Mausklick behält die horizontale Position bei und ordnet die Objekte in einer Reihe an, oben, mittig oder unten.
- Umschalt + Mausklick behält die vertikale Position bei und ordnet die Objekte in einer Spalte an, links, mittig oder rechts.

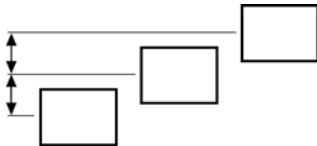
Verteilen

Die Option Verteilen positioniert alle ausgewählten Objekte gleichmäßig über den „Innerhalb“-Bereich (für gewöhnlich der Auswahlbereich, es kann aber auch die gesamte **SEITE** oder **DOPPELSEITE** sein).

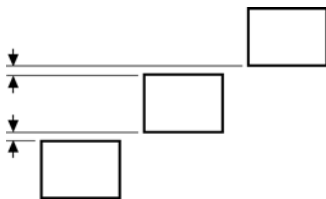
Alle Möglichkeiten zu verteilen funktionieren ähnlich. Die folgenden Beispiele zeigen, wie die verschiedenen Optionen der vertikalen Positionierung Objekte ausrichten können:



OBERE RÄNDER VERTEILEN: Die Oberkanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt. **UNTERE RÄNDER VERTEILEN:** Genau umgekehrt - die unteren Ränder der Objekte werden gleichmäßig verteilt.



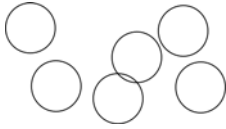
MITTELPUNKTE VERTEILEN: Die Mittelpunkte der Objekte werden gleichmäßig verteilt.



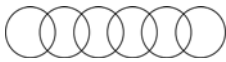
MIT GLEICHEN ABSTÄNDEN VERTEILEN: Die Objekte haben alle den gleichen Abstand zueinander

Die Einstellungen für horizontale Positionierung sind ähnlich arbeiten aber logischerweise auf der Horizontalen.

Angenommen Sie möchten in diesem Beispiel die zufällig positionierten Ellipsen so anordnen, dass sie alle den gleichen Abstand zueinander haben und an der Oberkante ausgerichtet sind:



- Wählen Sie die Formen aus
- Öffnen Sie den Dialog zur "Objektausrichtung" (Strg + Umschalt + L)
- Gehen Sie sicher, dass unter **INNERHALB AUSWAHLBEREICH** angewählt ist.
- Wählen Sie unter "Horizontal": Mittelpunkte verteilen
- Wählen Sie unter "Vertikale": Oben ausrichten
- Klicken Sie auf **ÜBERNEHMEN**.

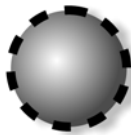
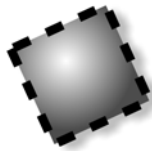


Das Resultat wird so aussehen; alle Objekte haben horizontal den gleichen Abstand und sind an Ihrer Oberkante ausgerichtet.

Denken Sie daran: Fehler lassen sich immer über "Bearbeiten > Rückgängig" beheben.

Kopieren von Stilen - Attribute einfügen

Dies erlaubt Ihnen, bestimmte Attribute (z. B. Linienmuster oder Füllfarben) zwischen Objekten hin- und herzukopieren. Das ist eine schnelle Möglichkeit, mehrere Attribute auf ein Objekt anzuwenden.



Das Rechteck hat einen bestimmten Farb-, Schatten-, Linien- und Füll-Stil. Kopiert man diesen und fügt die Attribute in den Kreis in der Mitte ein, erhält man als Ergebnis einen Kreis wie rechts dargestellt.

1. Wählen sie zuerst das Objekt aus, dessen Attribute Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die Auswahl in die Zwischenablage. (**BEARBEITEN > KOPIEREN** oder Strg + C).
3. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, auf welche Sie die Attribute anwenden möchten.
4. Wählen Sie **BEARBEITEN > FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN** (Tastaturkürzel Strg + Umschalt + A).

Das Objekt bleibt in der Zwischenablage, bis es durch einen anderen Kopier- oder Ausschneidevorgang überschrieben wird. Dadurch können Sie die Attribute so oft wie nötig einfügen.

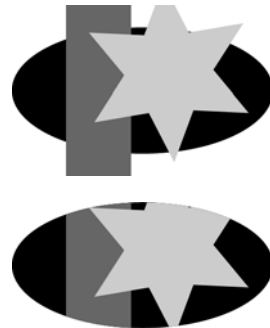
ClipAnsicht

ClipAnsicht ist eine Funktion, mit der ein Objekt als 'Fenster' über andere Objekte angewendet werden kann. Sie sehen nur die Teile der anderen Objekte, die sich innerhalb des Fensters befinden. Dies wird hier „eine ClipAnsicht erstellen“ genannt.

Manchmal findet sich eine solche Funktion auch unter dem Begriff „Objekt Verschnitt“ oder „Innen einfügen“. Dies ist ähnlich dem Effekt der Option **FORMENSCHNITTMENGE** wie sie im Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 191) beschrieben wird. Der Unterschied liegt darin, dass **FORMENSCHNITTMENGE** die Objekte tatsächlich auseinander schneidet, während die ClipAnsicht die Teile außerhalb der ClipAnsicht nur versteckt. Außerdem können Sie die Position der Objekte innerhalb der ClipAnsicht verändern.

Erstellen einer ClipAnsicht:

1. Das „Fenster“-Objekt muss hinter den anderen Objekten in der ClipAnsicht sein. Wenn nötig, verschieben sie es nach hinten. In diesem Fall ist die dunkle Ellipse das Fenster-Objekt. Sie können die Fenster-Form auch auf der Masken-Ebene (siehe Seite 338) zeichnen.
2. Wählen Sie alle gewünschten Objekte in der ClipAnsicht (einschließlich des Fenster-Objekts, wenn dieses nicht auf der Masken-Ebene ist).
3. Wählen Sie „Anordnen > ClipAnsicht anwenden“ (Q). Das gesamte „Fensterobjekt“ sowie die Bereiche der anderen Objekte, die oberhalb des Fensterobjekts liegen, bleiben sichtbar.



Hintergrundfarbe der ClipAnsicht ändern

Die Füllung des ursprünglichen Objekts wird in der **CLIPANSICHT** als Hintergrundfarbe benutzt. Legen Sie diese also fest, bevor Sie die **CLIPANSICHT** anwenden, oder verwenden Sie die Option **INNEN AUSWÄHLEN** (Strg + Klick) für den Hintergrund und passen Sie dann die Farbe an.

Verschiedene Bereiche einer ClipAnsicht auswählen

Es gibt drei Arten, wie Sie eine ClipAnsicht auswählen können, um diese oder ihren Inhalt zu bearbeiten. Sie können sowohl das komplette ClipAnsicht-Objekt, nur das ausschneidende Objekt oder die Objekte, die beschnitten werden, auswählen.

Klicken Sie einfach auf die ClipAnsicht, um die gesamte ClipAnsicht auszuwählen. Sie können diese dann löschen, verschieben oder genauso wie jedes andere Objekt mit dem Auswahl-Werkzeug verändern.

Wenn Sie auf die ClipAnsicht rechtsklicken, zeigt ein Kontextmenü zwei Auswahlmöglichkeiten.

Beschnitt-Form auswählen

So wählen Sie nur die Form aus, die Sie zum Beschneiden verwendet haben. Es handelt sich hierbei quasi um das Fenster, durch das Sie die Objekte in der ClipAnsicht sehen. Ist diese Form ausgewählt, können Sie sie verschieben oder anders verändern, um Ihre ClipAnsicht anzupassen.

Beschnittene Objekte auswählen

So werden alle Objekte, die von der ClipAnsicht beschnitten werden, ausgewählt. Sie können anschließend ihre Position innerhalb der ClipAnsicht im Verhältnis zur Beschnitt-Form anpassen.

Objekte in der ClipAnsicht markieren

INNEN AUSWÄHLEN (Strg-Taste + Klick auf das gewünschte Objekt) ähnelt dem Auswählen von Objekten in Gruppen, wie vorhin beschrieben (Eine **CLIPANSICHT** ist ebenfalls eine bestimmte Art, Objekte zu gruppieren). Der Befehl kann auch benutzt werden, um einzelne Objekte in der **CLIPANSICHT** zu markieren.

ClipAnsicht entfernen

Wählen Sie die **CLIPANSICHT** und dann **ANORDNEN > CLIPANSICHT ENTFERNEN** oder drücken Sie „Alt + Q“.

ClipAnsicht mit weichen Rändern

Ist das gesamte **CLIPANSICHT**-Objekt markiert, können Sie mithilfe des Reglers für die **RANDUNTSCHÄRFE** (auf der Symbolleiste) dem gesamten Objekt eine weiche, unscharfe Kante geben.

Hinweis: Es ist auch möglich, **CLIPANSICHT**-Objekte innerhalb anderer **CLIPANSICHT**-Objekte zu verwenden.

Wiederholte Objekte

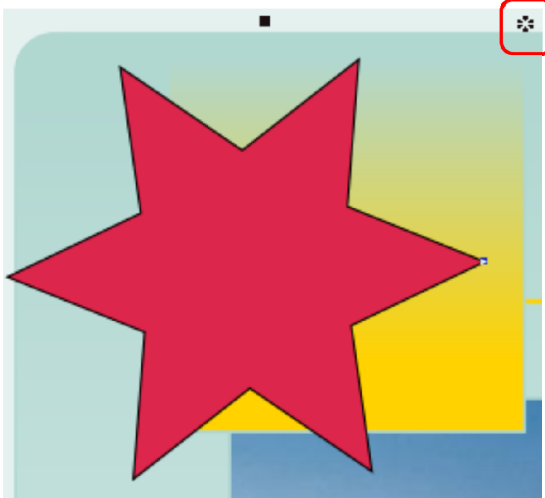
Es ist üblich, dass sich Elemente wie Kopfzeilen, Seitenzahlen oder Logos auf jeder Seite eines mehrseitigen Dokuments wiederholen.

Sie können selbst wiederholte Elemente erstellen, indem Sie ein Objekt rechts klicken und **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN** auswählen.

Das Objekt wird auf alle Seiten an dieselbe Position kopiert, das Symbol für wiederholte Objekte wird in seiner rechten oberen Ecke angezeigt. Wenn Sie nun weitere Änderungen an diesem Element vornehmen, werden alle Kopien automatisch aktualisiert.

Hinweis: Die aktuelle Seite wird als Quelle der zu wiederholenden Objekte verwendet. Passen Sie also auf, dass Sie sich auf der richtigen Seite befinden, bevor Sie Objekte aktualisieren. Sie erkennen die aktuelle Seite an eckigen Klammern um die Seitenecken. Klicken Sie auf die Seite (oder Ihren Rand) um sie zur aktuellen Seite zu machen. Sie können die Seite auch in der Seiten- & Ebenen-Galerie auswählen.

Logos und Fußzeilen sind in Vorlagen normalerweise auch wiederholte Objekte in den Vorlagen. Das heißt, auch diese können Sie auf einer Seite bearbeiten und das Objekt



Wiederholte Objekte erkennt man an diesem Symbol (rot hervorgehoben)

Soll das wiederholte Objekt auf einer Seite nicht erscheinen, löschen Sie es einfach von der Seite. Wird ein wiederholtes Objekt geändert, wird es nur auf den Seiten aktualisiert, auf denen sich auch eine Kopie des Objekts befindet (es wird also nicht immer wieder auf alle Seiten kopiert). Das bedeutet, Sie können festlegen, welche Seiten Ihres Dokuments das wiederholte Objekt beinhalten sollen und welche nicht.

Wiederholtes Objekt bearbeiten

Alle in Foto & Grafik Designer angelegten wiederholten Objekte werden in einer speziellen Gruppe zusammengefasst „Wiederholte-Objekte-Gruppe“, die sich genau wie eine normale Gruppe verhält. Wenn Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf eine Ebene mit einem wiederholten Objekt stoßen, können Sie sehen, dass die Wiederholte-Objekte-Gruppe jedes wiederholte Objekt auf dieser Ebene beinhaltet.

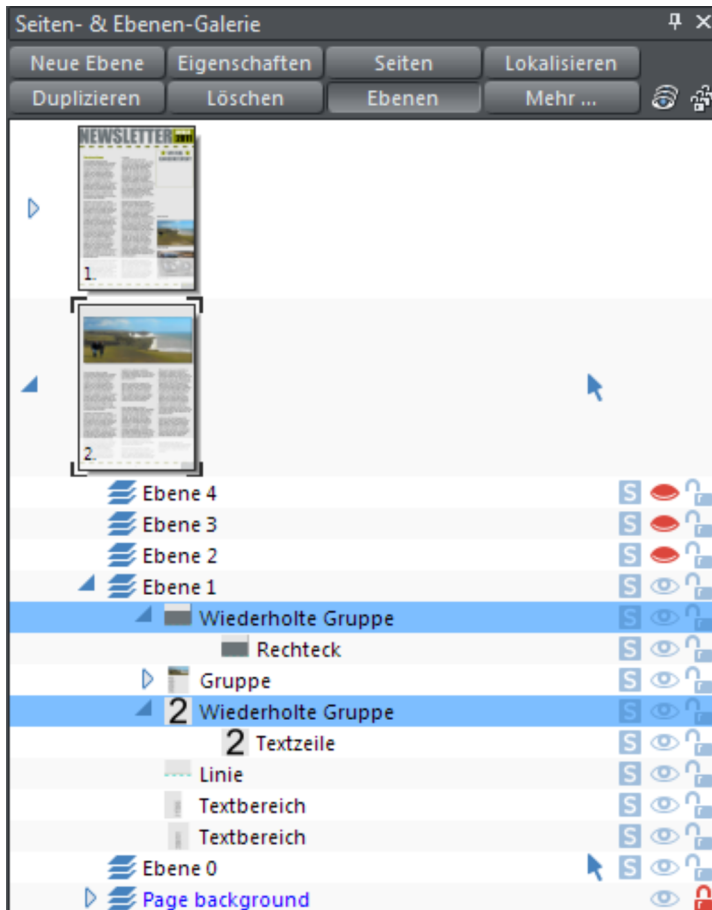


Foto & Grafik Designer fügt jedes wiederholte Objekt einer Wiederholte-Objekte-Gruppe hinzu.

Wenn Sie ein Element innerhalb dieser Gruppe bearbeiten möchten, müssen Sie mit „Strg + Mausklick“ das Element innerhalb (siehe Seite 134) der Wiederholte-Objekte-Gruppe auswählen. Eine andere Möglichkeit ist, ein bestimmtes Werkzeug auszuwählen, wenn Sie dann auf ein Objekt klicken, welches mit diesem Werkzeug bearbeitet werden kann, wird dieses innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe ausgewählt (genau wie bei jeder anderen Gruppe auch). So können Sie zum Beispiel ein QuickShape innerhalb einer Gruppe auswählen,

indem sie zunächst das QuickShape-Werkzeug auswählen und dann auf das Rechteck klicken.

Wie bei allen Änderungen an einem wiederholten Objekt werden auch die Änderungen, die Sie innerhalb einer Gruppe wiederholter Objekte vornehmen, auf alle Instanzen dieses wiederholten Objekts auf anderen Seiten übertragen.

Wiederholtes Objekt sperren

Sie können ein wiederholtes Objekt sperren, indem Sie es rechts anklicken und **WIEDERHOLTES OBJEKT SPERREN** auswählen. Ein gesperrtes Objekt ist nicht mehr auswählbar. Wenn Sie jedoch auf einer anderen Seite eine Kopie dieses wiederholten Objekts bearbeiten, die nicht gesperrt ist, werden dadurch alle Kopien verändert, auch die gesperrte.

Beachten Sie, dass die gesperrte Instanz zwar nicht mehr auswählbar ist und damit nicht bearbeitet werden kann, aber alle anderen Instanzen des wiederholten Objekts bis auf die gesperrte bearbeitet und entsprechend aktualisiert werden können.

Kopf-/Fußzeilen

Angenommen, die Seiten haben eine unterschiedliche Länge und Sie möchten einige wiederholte Objekte mit einem bestimmten Abstand zum oberen und unteren Rand jeder Seite (z.B. Fußzeilen) haben. Das wird von MAGIX Foto & Grafik Designer automatisch übernommen.

Die Position eines wiederholten Objekts auf der Seite entscheidet darüber, ob es als Kopf- oder Fußzeile angesehen wird. Sobald ein Teil eines wiederholten Objekts in die obere Hälfte der Seite ragt, werden dieses auf jeder Seite auf der gleichen Position relativ zur Oberkante der Seite platziert.

Alle wiederholten Objekte, die komplett in der unteren Hälfte der Seite liegen, werden dementsprechend relativ zur Unterkante bewegt, wenn die Seite verlängert wird, sie tauchen immer an der korrekten Position auf, unabhängig von der Seitenlänge.

Für manche wiederholten Objekte kann dieser Automatismus auch falsch sein, in diesem Fall können Sie die Positionierung relativ zur Ober- oder Unterkante erzwingen, indem Sie aus dem Kontextmenü **WIEDERHOLUNGSPPOSITION > OBEN** bzw. **WIEDERHOLUNGSPPOSITION > UNTEN** auswählen. Mit **WIEDERHOLUNGSPPOSITION > AUTOMATISCH** wird die normale automatische Positionierung wieder hergestellt.

Wiederholen von Objekten beenden

Rechtsklick auf ein Objekt und „**WIEDERHOLTES OBJEKT**“ > „**WIEDERHOLEN BEENDEN**“ sorgt dafür, dass die Wiederholen-Eigenschaft eines Objekts oder aller Kopien eines Objekts auf der Website abgeschaltet wird. Sie können dazu auch **WIEDERHOLEN BEENDEN** aus dem Menü „**ANORDNEN**“ > „**WIEDERHOLTE OBJEKTE**“ **VERWENDEN**.

Sie werden dann gefragt, ob nur das eine Objekt oder alle Kopien des Objekts auf der Website ihre Wiederholen-Eigenschaft verlieren sollen. Wählen Sie **ALLE**. Jetzt können Sie jede einzelne Kopie des Objekts individuell anpassen, ohne die anderen wiederholten Objekte aktualisiert werden.

Diese Optionen hilft Ihnen, wenn Sie zwar **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN** verwendet haben, um ein Objekt auf alle Seiten zu kopieren, dann aber jedes Objekt auf den Seiten Ihres Dokuments unterschiedlich gestalten möchten.

WIEDERHOLEN BEENDEN ist auch dann hilfreich, wenn Sie ein Objekt (z. B. Fußzeile oder Logo) auf eine Seite kopieren möchten, aber nicht möchten, dass dieses automatisch aktualisiert wird. Wählen Sie dann im Dialog **NUR DIESE KOPIE**.

Wiederholte Objekte löschen

Soll das wiederholte Objekt auf einer Seite nicht erscheinen, löschen Sie es einfach von der Seite. Sie werden von MAGIX Foto & Grafik Designer gefragt, ob Sie nur diese Kopie oder alle Kopien dieses wiederholten Objekts löschen wollen.

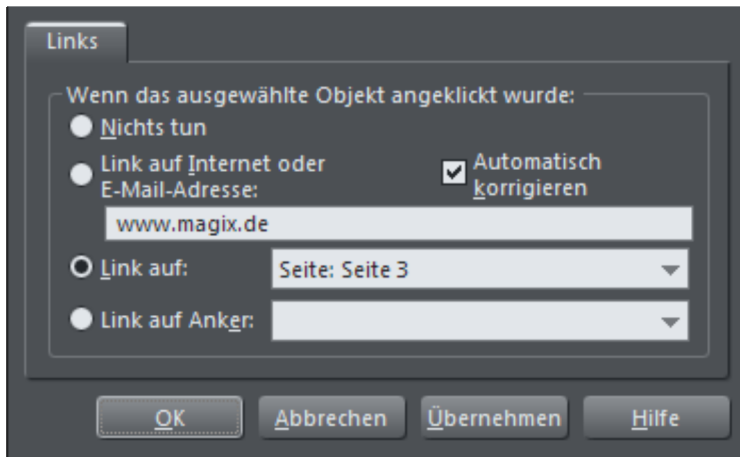
Wenn Sie Strg + Entfernen drücken, wird das ausgewählte wiederholte Objekt ohne diese Nachfrage entfernt.

Hyperlinks hinzufügen

Im Link-Dialog legen Sie Hyperlinks auf Text oder Objekte wie Fotos und grafische Elemente. Sie finden den Dialog im Menü **EXTRAS** > **WEB-LINK**.

Beim PDF (siehe Seite 512)-Export wird dieser Link beibehalten. Wenn Sie dann im exportierten PDF auf den Link klicken, öffnet sich ein Webbrowser, der die angegebene Internetadresse anzeigt.

Hinweis: Die Links werden ignoriert, wenn das Dokument als Bitmap exportiert oder gedruckt wird.



Die Einstellungen in diesem Reiter gelten für ausgewählte Objekte oder ausgewählten Text. Um einen Link auf nur einige Worte eines Absatzes zu legen, gehen Sie ins Text-Werkzeug und markieren Sie den Text, den Sie verlinken möchten. Setzen Sie dann den Link in diesem Dialog.

Geben Sie eine Internet- oder E-Mail-Adresse ein. Wenn Sie **AUTOMATISCH KORRIGIEREN** angewählt lassen, wird Ihre Adresse automatisch angepasst, wenn Sie auf **OK** oder **ÜBERNEHMEN** klicken. Wenn Sie z. B. „www.beispiel.de“ eingeben, wird dies in „http://www.beispiel.de“ korrigiert.

Mit der Option **LINK AUF:** können Sie auf eine andere Seite des aktuellen Dokuments verlinken. Aus der Liste wählen Sie die zu verlinkenden Seiten oder Schritte aus. Sie können diese Option auch wählen, um ein Objekt mit dem Seitenanfang zu verknüpfen. So können Sie schnell vom unteren Bereich einer langen Seite nach oben springen.

Über die Option **LINK AUF ANKER:** springt der Besucher Ihrer Website zu einem bestimmten Punkt auf einer Seite.

Um einen Anker zu definieren, müssen Sie zunächst zu dem Objekt gehen, auf das Sie verweisen möchten. Wählen Sie das Objekt und geben Sie ihm per Rechtsklick mit der **NAMEN...**-Option einen Namen. Anschließend wählen Sie das Objekt, das auf Ihren Anker verlinken soll und wählen aus der Liste bei „Link auf Anker“ den Namen des Zielobjektes aus.

Wenn Sie ein Objekt verlinkt haben, können Sie dessen Verhalten schnell ändern, indem Sie auf das Objekt klicken. Ein Popup erscheint mit den Linkdetails und Optionen zum **Ändern** oder **Entfernen** des Links.

Besuchen Sie die MAGIX Homepage!

Labore aliqua consectetur minim occae

Link auf <http://www.magix.com> Ändern Entfernen X

Pariatur esse proident dolore lorem, est, ex, dolore irure sint ut quis sunt
aliquip aute pariatur sed consectetur labore. Amet sit anim commodo
voluptate in et ex cillum eu nulla veniam cupidatat officia magna
excepteur duis elit.

Konflikte im Seitenlayout

Wenn zu viele Objekte auf der Seite versuchen, gegenseitig auf ihre Seitenposition oder Größe Einfluss zu nehmen, kommt es eventuell zur Anzeige folgender Fehlermeldung:

DIE ANGEFORDERTEN ÄNDERUNGEN IM SEITENLAYOUT SIND ZU KOMPLEX ZU VERARBEITEN. BITTE VEREINFACHEN SIE DIE SEITE UND VERSUCHEN ES NOCH EINMAL.

Um diesen Fehler zu beseitigen, ist es notwendig, die Wechselwirkungen zwischen den Objekten auf der Seite zu reduzieren. Das sind Dinge wie:

- Bilden von Gruppen (siehe Seite 161) oder weichen Gruppen aus Elementen, die zusammen bewegt werden sollen.
- „Verdrängen“ von Objekten entfernen, wo es nicht benötigt wird, besonders von Objekten, die außerdem ausgedehnt sind oder die Seitenposition „Fußzeile“ oder „Automatisch“ eingestellt haben.
- Einstellung der Seitenposition auf „Fest“ oder „Fußzeile“.
- die Eigenschaft „ausgedehnt“ entfernen
- Textabweisung (siehe Seite 264) von Objekten entfernen

Arbeiten mit Formen

Zeichen-Werkzeuge für Formen



Mithilfe dieser Werkzeuge erstellen Sie Standard-Formen.

- **RECHTECK-WERKZEUG** (M)
- **ELLIPSEN-WERKZEUG** (L)
- **QUICKSHAPE-WERKZEUG** (Umschalt + F2)

Das **RECHTECK-WERKZEUG** erstellt Rechtecke und Quadrate. Das **ELLIPSEN-WERKZEUG** erstellt Kreise und Ellipsen. Das **QUICKSHAPE-WERKZEUG** erstellt Polygone, Sterne und Smart-Formen.

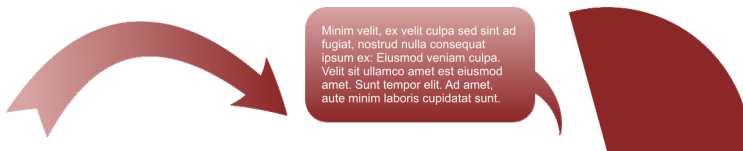
Smart-Formen

Smart-Formen sind eine Methode, die Funktionalität von Foto & Grafik Designer zu erweitern. Smart Formen sind Plug-Ins. Jede Smart-Form bringt ihre eigenen Steuerelemente zur Bearbeitung mit, im Allgemeinen in Form kleiner Anfasser, an denen Sie ziehen, um Parameter einzustellen.

Sie finden die Smart-Formen im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 40) oder im Menü **EINFÜGEN**. Wählen Sie zum Beispiel „**EINFÜGEN**“ > „**FORM**“ aus dem Hauptmenü, um aus einer Reihe einfacher Smart-Formen zu wählen.



Oder klicken Sie im **QUICKSHAPE-WERKZEUG** auf der Infoleiste auf **EINFÜGEN** und wählen Sie eine Form aus dem Auswahlménü aus.



Einfache Smart-Formen: Rahmen, variable Ecken, Ringsegment, Spirale, Textfeld, Dreieck

Obwohl es einfache Smart-Formen gibt, die nur eine einfache Form darstellen, erlaubt die darunter liegende Smart-Form-Architektur sehr viel komplexere Anwendungen wie Diagramme, Prozentanteil-Ringe, Foto-Grids und Textfelder, die alle persönlichen Bedürfnissen angepasst werden können.

Siehe Foto-Grids (siehe Seite 354) im Abschnitt Arbeiten mit Fotos (siehe Seite 353) für mehr Details zum Einstellen der Foto-Grid Smart-Formen.

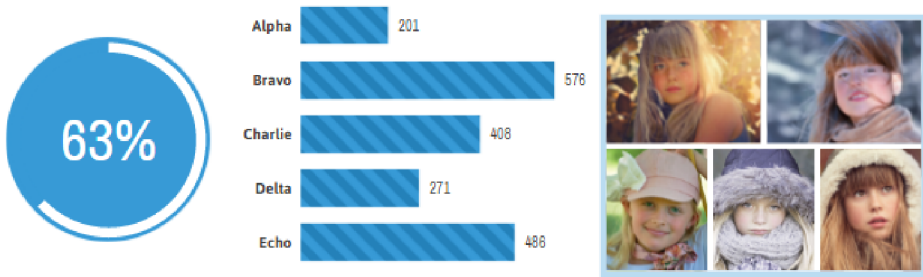
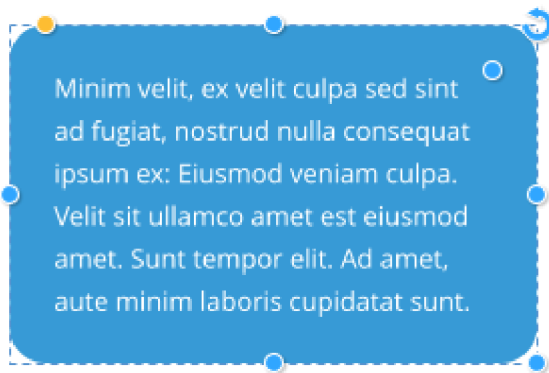


Diagramm- und Foto-Grid-Smart-Formen

Smart-Formen bearbeiten

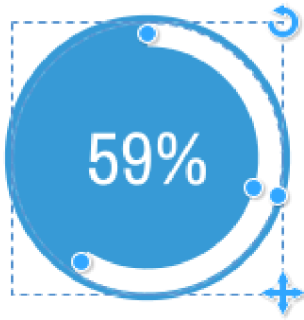
Um eine Smart-Form zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf die Form mit dem Auswahlwerkzeug (siehe Seite 132). Oder wählen Sie sie mit dem QuickShape-Werkzeug (oder auch Rechteck- oder Ellipse-Werkzeug) aus der Hauptwerkzeugleiste aus.

Wird eine Smart-Form ausgewählt, werden eine Reihe von Steuerungsfassern angezeigt, an der Form und um diese herum:



Das ist die Smart-Form einfaches Textfeld. Die runden Anfasser an den Seiten erlauben es, das Feld auf eine beliebige Größe zu strecken. Der Anfasser an der rechten oberen Ecke dreht das ganze Objekt. Der Anfasser unten rechts vergrößert oder verkleinert die gesamte Smart-Form.

Jede Smart-Form hat ihre eigene Gruppe von Steuerelementen. Sie können den Mauszeiger über jeden Anfasser bewegen, um einen Tooltip anzuzeigen. Die Statuszeile (an der unteren Fensterkante) zeigt ebenfalls Beschreibungen zur Funktion jedes Anfassers. In diesem Beispiel stellt der orange Anfasser oben links die Abrundung der Ecken des Textfeld-Hintergrunds ein (die meisten rechteckigen Smart-Formen haben eine solche Funktion). Der obere rechte Anfasser etwas weiter innen steuert den Rand um den Text. Text innerhalb von Smart-Formen kann mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 241) bearbeitet werden (z. B. Größe, Schriftart, usw.).



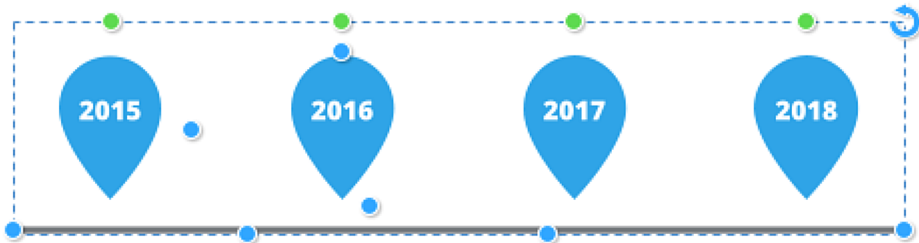
Diese Smart-Form Prozentanteil Ring hat Steuerelemente, um entweder am Ende des Rings zu ziehen (dadurch wird der Wert geändert) oder den Wert mit dem Textwerkzeug zu bearbeiten, wodurch sich umgekehrt die Länge des Balkens ändert. Der Anfasser genau in der Mitte des Kreisbogens erlaubt die Anpassung der Dicke des Bands.

Der Anfasser an der rechten oberen Ecke dreht das ganze Objekt, der rechts unten ändert die Größe.

Die Farben einer Smart-Form können bei ausgewählter Form entweder über die Farbleiste oder den **FARBEDITOR** (siehe Seite 222) geändert werden. Sie können Farben auch aus der Farbleiste auf eine Form ziehen. Hat eine Form mehrere Farben, wird der Dialog „Farbe ersetzen“ (siehe Seite 230) aufgerufen, in dem Sie festlegen, welche Farbe geändert werden soll.

Zeitlinie-Smart-Formen

Zeitlinie sind in diversen Dokumenten, insbesondere Präsentationen üblich. Die Smart-Form Zeitlinie besteht aus einer Linie, auf der ein Objekt (oder einer Gruppe von Objekten) in regelmäßigen Abständen wiederholt wird. Sie können mit den Smart-Form-Anfassern die Anzahl der Objekte vergrößern oder reduzieren und Abstand, Größe, vertikale Ausrichtung usw. einstellen.



Smart-Form Zeitlinie mit Anfassern

Um einen Zeitlinie einzufügen, benutzen Sie **EINFÜGEN > AUS CONTENT-KATALOG > KOMPONENTEN > DRUCK- UND INTERNET-KOMPONENTEN > ZEITLINIEN**

Zeitlinie - Übersicht der Anfasser

END-ANFASSER Ziehen Sie an den Enden, um die Länge zu ändern oder die Linie als ganzes zu drehen.

ABSTAND Ziehen, um den Abstand der Objekte auf der Linie zu ändern

**HINZUFÜGEN/
LÖSCHEN**

Klicken, um eine Kopie des äußersten rechten Objekts hinzuzufügen oder ziehen, um mehrere Objekte hinzuzufügen oder zu entfernen. Wenn Sie versuchen, eine Kopie hinzuzufügen und nichts passiert, bedeutet das, dass nicht mehr genug Platz für eine weitere Kopie auf der Linie ist. Versuchen Sie, mit dem Anfasser Größe die Größe der Objekte zu reduzieren oder ziehen Sie die Linie länger.

**VERTIKALER
VERSATZ**

Ziehen, um die vertikale Anordnung der Objekte auf der Linie zu ändern.

LÖSCHEN

Ein Objekt von der Linie löschen.

LINIENSTÄRKE

Ziehen, um die Dicke der Linie anzupassen.

GRÖßE

Ändern der Größe der Objekte auf der Linie.

Textbearbeitung

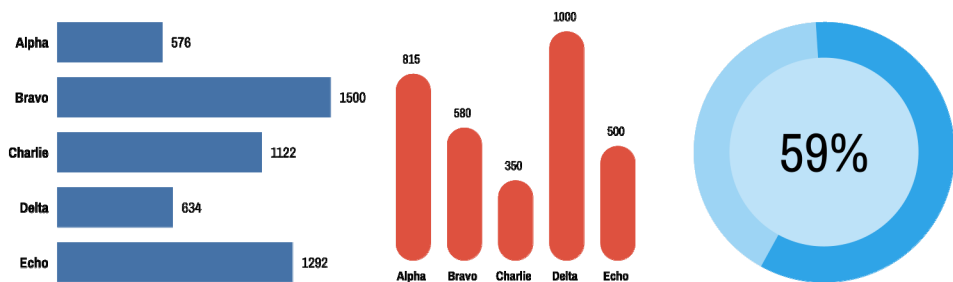
Viel der Zeitlinien enthalten Text, den Sie natürlich mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 241) bearbeiten können. Falls der gewünschte Text nicht in den verfügbaren Platz passt, versuchen Sie die Objekte auf der Linie größer zu machen, wählen Sie dann den Text aus und reduzieren Sie die Schriftgröße, damit mehr Text hinein passt. Wenn Sie die Schriftgröße des Texts in einem Objekt ändern, sehen Sie, wie sich der Text auch in allen anderen Objekten aktualisiert, dadurch sehen Sie gut, welche Größe am besten passt.

Symbol ersetzen

Manche Zeitlinien enthalten Symbole, die Sie lieber austauschen möchten. Wählen Sie das Symbol dazu mit Strg + Mausklick „innen“ aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **SYMBOL ERSETZEN** aus dem Kontextmenü.

Diagramm-Smart-Formen

Die Smart-Form Diagramm - siehe „**EINFÜGEN**“ > **DIAGRAMME...** - erlaubt es Ihnen, die Werte und Beschriftungen des Diagramms mit dem **TEXTWERKZEUG** (siehe Seite 241) zu bearbeiten, wobei sich die Grafik entsprechend aktualisiert.



Balkendiagramm, Säulendiagramm, Prozentanteil-Ring

Wie bei allen Smart-Formen doppelklicken Sie darauf, um zum **QUICKSHAPE-WERKZEUG** zu wechseln und die Bearbeitungsanfasser der Smart-Form anzuzeigen. Sie können den Mauszeiger über jeden Anfasser bewegen, um einen Tooltip anzuzeigen. Bei den Balken- und Säulendiagrammen gibt es Anfasser für die Breite der Balken, Höhe und Breite des Diagramms, dem Abstand zwischen den Balken, die Abrundung der Ecken der Balken und zum Hinzufügen/Entfernen von Balken. Außerdem hat jeder Balken einen Anfasser, um seine Position innerhalb des Diagramms zu verschieben und einen weiteren, um den Wert des Balkens mit der Maus zu ändern. Für eine höhere Genauigkeit zoomen Sie einfach in die Darstellung hinein. Oder Sie geben mit dem Textwerkzeug (siehe Seite 241) präzise Zahlenwerte ein, sogar mit Kommastellen.

Balken- und Säulendiagramme anpassen

Die Farben von Diagrammen können Sie einfach ändern, indem Sie das ganze Diagramm auswählen und auf eine Farbe in der **FARBLEISTE** klicken. Der **FARBE ERSETZEN**-Dialog wird angezeigt, in dem Sie auswählen können, welche Farbe im Diagramm durch die gewählte Farbe ersetzt werden soll. Sie können auch den **FARBEDITOR** (siehe Seite 222) verwenden, um die Farbe zu bearbeiten: Oben im Farbeditor finden Sie eine Liste der Farben, die ersetzt werden können, wählen Sie dort die Farbe aus, die Sie ändern wollen.

Manchmal kann es notwendig werden, mehr als nur die bestehenden Farben im Diagramm zu ändern. Sie können einen bestimmten Balken innerhalb des Diagramms auswählen, indem Sie ihn mit gehaltener Strg-Taste mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** anklicken. Dadurch wird dieser Balken „innen“ ausgewählt. Sie können jetzt seine Farbe oder seine Umrisslinie direkt ändern und sogar seine Füllung mit dem

FÜLL-WERKZEUG (siehe Seite 297) ändern. Um das Aussehen eines Balkens auf die anderen Balken zu übertragen, kopieren Sie zunächst den ausgewählten Balken mit Strg + C in die Zwischenablage. Dann wählen Sie einen anderen Balken aus und benutzen Sie „**BEARBEITEN**“ > „**EINFÜGEN**“ > „**FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN**“.

Textformatierung für Werte und Beschriftungen ändern

Die Beschriftungen und Werte des Diagramms kann mit dem **TEXTWERKZEUG** bearbeitet werden, dabei können Sie die üblichen Textformatierungen benutzen, um das Aussehen des Textes zu justieren. Wenn Beschriftungen und Werten jeweils verschiedenen Formatvorlagen zugeordnet sind, können Sie durch Aktualisieren der Formatvorlage jegliche Formatierung auf alle Beschriftungen und Werte übertragen. Wählen Sie „**FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN**“ aus dem **FORMATVORLAGEN-AUSKLAPPMENÜ** auf der **TEXT-INFOLEISTE**.

Textfelder Smart-Formen

Sie finden die Textfeld Smart-Formen im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** unter „**KOMPONENTEN**“ > „**DRUCK- & INTERNET-KOMPONENTEN**“. Oder im Menü „**EINFÜGEN**“ > „**FORM**“ > „**MEHR TEXTFELDER...**“.



Diese Textfelder sind smart in dem Sinne, dass Sie sich der eingegebenen Menge Text anpassen, der Text lässt sich mit dem **TEXTWERKZEUG** normal bearbeiten. Wenn Sie die Smart-Form Steuerelemente anzeigen (Doppelklick mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** oder mit dem **QUICKSHAPE-WERKZEUG**) können Sie Breite und Höhe einstellen (wobei der Text neu umgebrochen wird), die Ränder um den Text und die Abrundung der Ecken des ganzen Textfeldes. Sie können auch das gesamte Objekt drehen, wobei es vollständig funktionsfähig bleibt,

Zusätzlich gibt es auch eine Anzahl Textfelder, die sowohl Text als auch Fotos enthalten. Sie finden diese im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** unter „**KOMPONENTEN**“ > „**BILDQUELLEN**“ > „**FOTO-TEXTFELDER**“.

Winkel-Balken und Pfeil-Smartformen

Winkel-Balken und Pfeil-Smartformen sind nützlich für Präsentationen Siehe **EINFÜGEN > FORMEN > PFEILE...**



Smart-Form Winkel-Balken

Ziehen Sie an den verschiedenen Anfassern, um Winkel-Formen hinzu zu fügen/zu entfernen, die Reihenfolge zu ändern, Winkel zu ändern usw. Und natürlich einfach mit dem **TEXT-WERKZEUG AUF DIE BESCHRIFTUNGEN KLIKEN, UM SIE ZU BEARBEITEN.** (siehe Seite 241)

Rechtecke und Quadrate erstellen

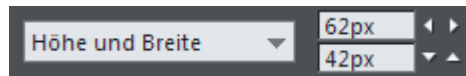
So erstellen Sie ein Rechteck:



Verwenden Sie das Rechteck-Werkzeug (Umschalt + F3 oder M) In der Hauptwerkzeugleiste.

Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste ein Rechteck auf dem Arbeitsbereich auf. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um ein Quadrat anstatt einem Rechteck zu erstellen.

Sie können auch Breite und Höhe im Menü **BEARBEITBARE EINTRÄGE** der Infoleiste eingeben.

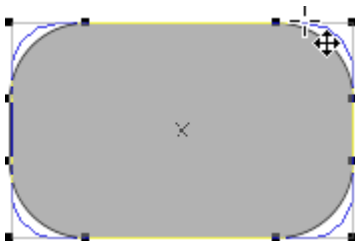


Abgerundete Rechtecke erstellen



Um Ihrem Rechteck abgerundete Ecken zu geben, wählen Sie es aus und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Abgerundete Ecken“ auf der Infoleiste des **RECHTECK-WERKZEUGS**.

Mit den Auswahlanfassern an den Ecken können Sie den Durchmesser der abgerundeten Ecken einstellen.



Sie ändern die Größe eines Rechtecks entweder mit dem **RECHTECK-WERKZEUG** (indem Sie an den Eckanfassern ziehen) oder mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**.

Beachten Sie, dass wenn Sie das Seitenverhältnis eines Rechtecks mit abgerundeten Ecken mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** ändern (indem Sie es nur in eine Dimension strecken), das Seitenverhältnis der abgerundeten Ecken nicht verzerrt, sondern beibehalten wird. Wenn Sie jedoch mehrere Objekte ausgewählt haben oder eine Gruppe strecken, die ein abgerundetes Rechteck beinhaltet, wird das Seitenverhältnis der Ecken nicht beibehalten.

TIPP: Halten Sie bei der Drehung von Rechtecken oder Formen mit geraden Kanten die Strg-Taste gedrückt, um die Objekte so zu drehen, dass eine der geraden Kanten genau horizontal oder vertikal ist.

Kreise und Ellipsen erstellen

So erstellen Sie einen Kreis oder eine Ellipse:



Wählen Sie das **ELLIPSEN-WERKZEUG** (Umschalt + F4 oder L) aus der Hauptwerkzeugleiste.

Die Schaltflächen **ERSTELLEN AUS RADIUS/DURCHMESSER** der Infoleiste erzeugen automatisch Kreise.



- 1 Erstellen aus Radius
- 2 Erstellen aus Durchmesser
- 3 Begrenzung erstellen

Wählen Sie die **ERSTELLEN AUS RADIUS**-Option, um Kreise zu erstellen. Der Startpunkt der Erstellung ist das Zentrum des Kreises.

Wählen Sie die **ERSTELLEN AUS DURCHMESSER**-Option. Der Startpunkt der Erstellung ist nun der Rand des Kreises.

Mit der Schaltfläche **BEGRENZUNG ERSTELLEN** erzeugen Sie eine Ellipse auf dem Arbeitsbereich. Halten Sie dabei Strg gedrückt, um statt einer Ellipse einen Kreis zu erstellen.

Sie können Ellipsen in Kreise umwandeln, indem Sie auf einen Anfasser doppelklicken.

Polygone und Sterne erstellen

Im **QUICKSHAPE**-Werkzeug können Sie fast jede symmetrische Form mit spitzen oder abgerundeten Ecken erstellen. Sie können anschließend an den Ecken ziehen, um die Seiten zu kippen und die Seitenanzahl ändern oder das Objekt zu einer Ellipse, einem Polygon oder einem Stern machen.



1. Wählen Sie in der Ausklappleiste der Hauptwerkzeugleiste das **QUICKSHAPE**-Werkzeug (Umschalt + F2).
2. Wählen Sie **POLYGON ERSTELLEN** oder **STERNFORMEN** in der Infoleiste.
3. Wählen Sie die Anzahl der Seiten entweder aus dem Menü aus oder geben Sie sie in das Textfeld ein.



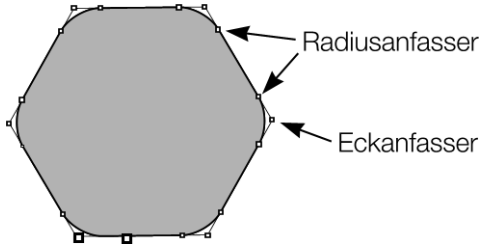
1. Erstell-Modi: Radius/Durchmesser/Begrenzung
2. Polygon
3. Ellipse
4. Sternformen
5. Abgerundete Ecken
6. Kanten wiederherstellen
7. Seitenzahl
8. Bearbeitbare Einträge
9. Eingabefelder

Polygone und Sterne werden genauso wie Kreise und Ellipsen durch Aufziehen erzeugt. Die Radius-, Durchmesser- und „Begrenzung erstellen“-Schaltflächen beeinflussen auch hier den Ursprungspunkt der Form.

- Von der Mitte nach außen (Schaltfläche **ERSTELLEN AUS RADIUS**),
- Vom Außenrand (Schaltfläche **ERSTELLEN AUS DURCHMESSER**),
- Diagonal, um ein gedachtes Rechteck um das Polygon zu erzeugen (**BEGRENZUNG ERSTELLEN**). So können Sie das Polygon oder den Stern verzerren.

Polygone/Sterne mit abgerundeten Ecken

Klicken Sie auf die Schaltfläche **ABGERUNDETE ECKEN** oder doppelklicken Sie auf einen Eckpunkt.



Das Polygon hat am Anfang der Rundung zusätzliche Anfasser (Radiusanfasser). Um den Radius zu vergrößern oder zu verkleinern, ziehen Sie an einem der Radiusanfasser.

So entfernen Sie abgerundete Ecken:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **ABGERUNDETE ECKEN**.
- Oder doppelklicken Sie auf einen Eckanfasser.

Polygone und Sterne bearbeiten

Sie können die Formen im **AUSWAHL**-Werkzeug bewegen, drehen, skalieren und stauchen. Das **AUSWAHL**-Werkzeug wird im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140) beschrieben.

Im **QUICKSHAPE**-Werkzeug können Sie Größe und Drehung einstellen:

- Ziehen Sie an den Eckanfassern.
- Oder wählen Sie **GRÖßE & DREHUNG** aus dem Menü **BEARBEITBARE OBJEKTE**. Geben Sie die benötigten Werte in die Textfelder ein.



Sie können mit den Schaltflächen am rechten Rand auch die Werte schrittweise ändern.

So verschieben Sie ein Polygon/einen Stern:

- Ziehen Sie am Anfasser in der Mitte der Form.
- Oder verwenden Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur.
- Oder wählen Sie „Mittelpunkt“ aus dem Menü **BEARBEITBARE OBJEKTE**. Geben Sie die benötigten X/Y-Werte in die Textfelder ein.



Erstellen oder entfernen Sie abgerundete Ecken durch Drücken der Schaltfläche **ABGERUNDETE ECKEN**.



Das Polygon wird zur Ellipse, indem Sie auf die Schaltfläche **ELLIPSE ERSTELLEN** klicken oder auf den Mittelpunkt des Polygons doppelklicken.



Polygone können über die Schaltfläche **STERNFORMEN** in Sterne verwandelt werden. Ebenso durch einen Doppelklick auf eine Seite.



Ziehen Sie an den Seiten, um diese abzurunden. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Rand des Polygons (ändert diesen in eine Pfeilform). Sie können nun die Seiten ziehen.

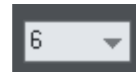


Auf der linken Seite befinden sich die Original-Polygone. Ziehen Sie einfach an den Seiten, um diese zu verbiegen.

Doppelklicken Sie mit gehaltener Strg-Taste auf eine Seite oder klicken Sie auf die Schaltfläche **SEITEN WIEDERHERSTELLEN**, um die Seiten wieder gerade zu machen.



Über das Auswahlménü können Sie die Anzahl der Seiten einstellen oder selbst eintippen.



Sterne bearbeiten

So erhöhen oder verringern Sie die Tiefe der Sternform:

Ziehen Sie einen Stern-Anfasser oder wählen Sie **STERNRADIUS & VERSATZ** aus dem Menü **BEARBEITBARE FORMEN**. Geben Sie die benötigten Werte in die Textfelder ein.



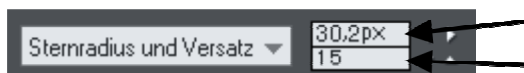
Auf der linken Seite befindet sich die Originalform.

Ziehen Sie an den Seiten, um eine Kurvenform zu erstellen:



Auf der linken Seite befindet sich die Originalform.

Sie können mit den Schaltflächen am rechten Rand auch die Werte schrittweise ändern.



Verschieben von der Mitte

Winkelverschiebung

Wenn Sie mit gedrückter Strg-Taste an einer Seite des Sterns ziehen, werden die Seiten symmetrisch verschoben. Strg+Umschalt verschiebt Seitenpaare als Spiegelbilder. Halten Sie die Strg-Taste und doppelklicken Sie auf eine Seite oder klicken Sie auf die Schaltfläche **KANTEN WIEDERHERSTELLEN** um alle Seiten wieder zu begradigen.

Formen kombinieren

Die Option **FORMEN KOMBINIEREN** (Objekte wählen, Rechtsklick > **FORMEN KOMBINIEREN**) bietet viele Möglichkeiten, Formen zu neuen Formen zu kombinieren, z. B. durch Addieren, Subtrahieren oder Zerschneiden. Sie können jede Objektart kombinieren, einschließlich Bitmaps.

Bei den Optionen Subtrahieren, Formenschnittmenge und Zerschneiden können Sie auswählen, ob die oberste Form das Schneiden vornimmt, oder ob Sie eins der Fotobereich-Werkzeuge verwenden.

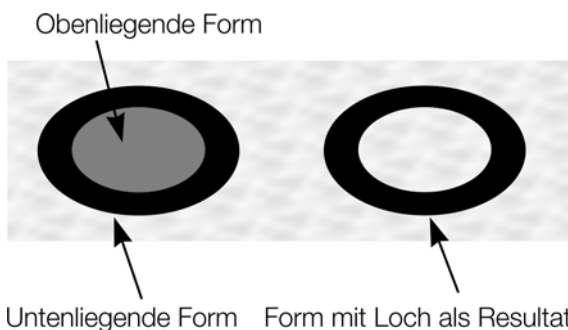
Wählen Sie eines der Fotobereich-Werkzeuge, um die Form zum zerschneiden über den unteren Formen zu zeichnen. Der gewählte Bereich wird durch eine gestrichelte Linie umrandet.



Wechseln Sie anschließend ins **AUSWAHL**-Werkzeug und wählen Sie die Formen aus, die kombiniert werden sollen. Klicken Sie nun mit der **RECHTEN** Maustaste und wählen Sie anschließend **FORMEN KOMBINIEREN** und eine der Optionen. Die Fotobereich-Form wird dann dazu verwendet, die darunter liegenden Formen zu beschneiden.

Unter „Fotobereiche und Masken“ (siehe Seite 338) finden Sie weitere Informationen zu den Fotobereich-Werkzeugen.

Löcher in Formen erstellen

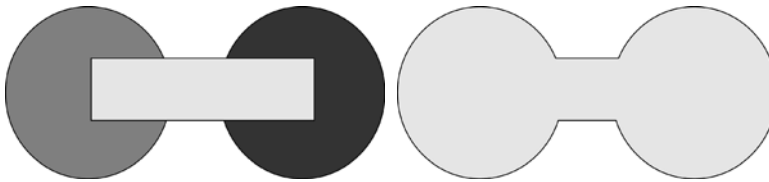


Wählen Sie **ANORDNEN -> FORMEN KOMBINIEREN -> FORMEN SUBTRAHIEREN**. Das ist vergleichbar mit „Formen zusammenfügen“. Es gibt aber folgende Unterschiede:

- Die obere Form (bzw. Masken-Form auf einer Masken-Ebene) wird zu einem Loch in den anderen Formen.
- Die Linienattribute sowie Farben der untergeordneten Formen bleiben unverändert.
- „Formen kombinieren“ modifiziert die Linien physisch. Die Originalformen können nur durch die Rückgängig-Funktion wiederhergestellt werden.
- Die Anzahl der überlappenden Formen hat keine Auswirkung.

Mehrere Formen zu einer zusammenfügen

Die rechts dargestellte Form können Sie z. B. aus den drei links dargestellten Formen erstellen:




1. Erstellen Sie zwei Kreise und das Rechteck.
2. Wählen Sie alle drei Formen aus.
3. Klicken Sie rechts und wählen Sie **FORMEN KOMBINIEREN > FORMEN ADDIEREN**.

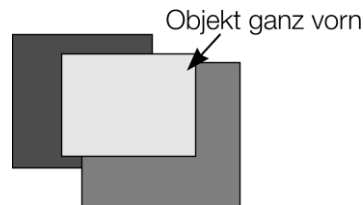
Die neue Form übernimmt die Linienattribute und Farben von der obersten Form (in diesem Fall das Rechteck in der Illustration).

Formenschnittmenge

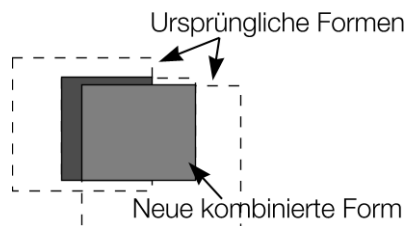
Bei **SICH ÜBERSCHNEIDENDEN FORMEN** wird das neue Objekt aus den Teilen der unteren Formen gebildet, die durch das obere Objekt oder eine Masken-Form auf der Masken-Ebene abgedeckt werden.

Wählen Sie Formen, die Sie maskieren möchten aus, danach wählen Sie die Maskenform. Sie können die Maskenform auch im Masken-Modus auf der Maskenebene

platzieren. 



Klicken Sie rechts und wählen Sie **FORMEN KOMBINIEREN > FORMENSCHNITTMENGE**. Dadurch wird eine neue Form erstellt. Die obere Form oder Maske verschwinden.

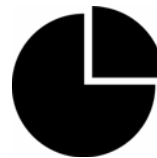


Die Linienattribute sowie Farben der untergeordneten Formen bleiben unverändert. Bereiche, die nicht von der oberen Form oder Maske abgedeckt werden, werden gelöscht. Die obere Form kann eine Gruppe für komplexere Subtraktion sein. Gruppen werden ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 161) beschrieben.

Formen zerschneiden

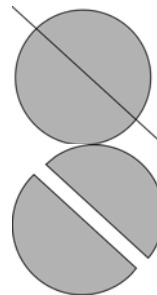
Sie können mit MAGIX Foto & Grafik Designer Formen mithilfe von Objekten oder Linien in zwei oder mehr Teile zerschneiden. Verfahren Sie zum Beispiel wie folgt, um ein Segment aus einem Kreis auszuschneiden:

1. Zeichnen Sie einen Kreis. Fügen Sie auf diesem Kreis oder auf der Maskenebene ein Dreieck hinzu.
2. Wählen Sie beide Formen aus (wenn Sie nicht mit Masken arbeiten).
3. Klicken Sie rechts und wählen Sie **FORMEN KOMBINIEREN > FORMEN ZERSCHNEIDEN**. Die Ränder des Dreiecks schneiden dann den Kreis in zwei Formen. Danach verschwindet das Dreieck.
4. Sie können nun das Segment aus dem Kreis herausziehen:



Sie können auch mit einer Linie ein Objekt zerschneiden:

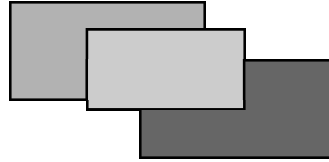
Die Linie sollte vollständig durch das Objekt hindurch gezogen werden und darüber hinausragen (wie in der Zeichnung dargestellt). Wenn die Linie zu kurz ist, wird ein dünner Schnitt herausgetrennt.



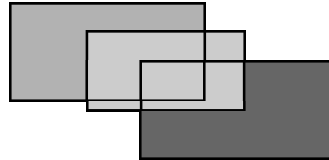
Komplexe Formen zerschneiden

Wenn Sie den Befehle **ALLE FORMEN ZERSCHNEIDEN** auswählen, werden alle ausgewählten Objekte entlang ihrer Überschneidungskanten in Stücke zerlegt.

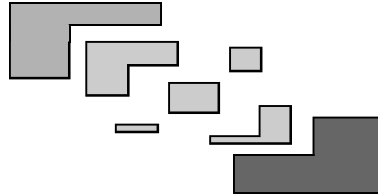
Drei ausgewählte Rechtecke mit 1 px breitem Rand



Wählen Sie **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN > ALLE FORMEN ZERSCHNEIDEN** zerteilt die Formen entlang ihrer Überschneidungskanten. Die 1 px Kanten zeigen die Umrisse der entstehenden Formen.



Ziehen Sie jetzt die einzelnen Rechtecke auseinander, um die neuen Formen zu sehen.



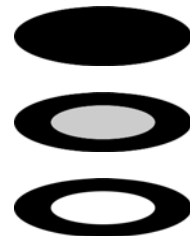
Die Linienattribute sowie Farben der zerschnittenen Formen bleiben unverändert.

Formen zusammenfügen

Mit **ANORDNEN > FORMEN ZUSAMMENFÜGEN** können Sie Löcher in Formen erstellen. Da die überlappenden Teile zweier Formen mit keiner Farbe gefüllt werden, sondern transparent bleiben, können Sie diesen Effekt verwenden, um Löcher in Formen zu erstellen. Dabei behalten Sie die Möglichkeit, die Löcher später jederzeit wieder zu entfernen.

Beispiel, um einen Ring zu erstellen:

1. Erstellen Sie eine Ellipse.
2. Erstellen Sie eine zweite Ellipse über der ersten (Die Farbe der zweiten Ellipse wurde in der Abbildung geändert, um die Darstellung offensichtlicher zu gestalten).
3. Wählen Sie beide Formen aus.
4. Wählen Sie **ANORDNEN > FORMEN ZUSAMMENFÜGEN**.



Dadurch entsteht eine Ellipse mit einem elliptischen Loch.

Sie können mehrere Formen kombinieren oder verbinden.

Das obere Objekt wird zum Ausschneiden des Lochs verwendet. Wenn es sich bei diesem Objekt um eine Gruppe handelt, können Sie in einem Schritt mehrere Löcher erstellen. Z. B. kann eine Gruppe aus drei Sternen folgende Form aus einem Rechteck ausstanzen:

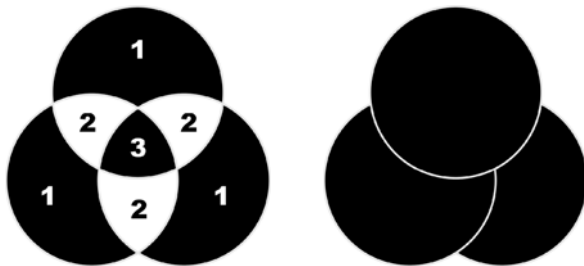


Gruppen werden ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 161) beschrieben.

Wenn sich mehrere Formen überlappen:

- Die obere Form (oder obere Gruppe) wird zu einem Loch in den unteren Formen.
- Die Linienattribute sowie die Farben der anderen Formen ändern sich entsprechend der oberen Form.
- Wenn sich mehrere Formen überlagern:
 - Bei einer gerade Anzahl von Formen wird die Schnittmenge transparent.
 - Bei einer ungeraden Anzahl von Formen wird die Schnittmenge undurchsichtig.

Die Zahlen auf dem folgenden Beispiel mit drei Kreisen zeigen, welche Formen sich in jedem Bereich überlappen:



Die verbundene Form auf der linken Seite zeigt die Anzahl der Segmente, die sich überlappen. Auf der rechten Seite befinden sich die drei Originalkreise in nicht verbundener Form.

Zusammengefügte Formen trennen

Wählen Sie **ANORDNEN > FORMEN TRENNEN**. Dadurch werden die zusammengefügten Formen zu separaten Objekten, jedoch werden Originalattribute der einzelnen Objekte nicht wiederhergestellt.

Sie können mehrere zusammengefügte Formen gemeinsam in einem Durchlauf trennen.

Formen bearbeitbar machen

Wählen Sie **ANORDNEN > IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN** (Strg + Umschalt + S) zum Umwandeln vordefinierter Objekte - wie Quickshapes (d. h. Rechtecke, Quadrate, Kreise, Ellipsen, Sterne, Polygone) und Text - in Formen, die sich wie jede Form über die Ankerpunkte an den Umrissen bearbeiten lassen.

Hierfür gibt es viele Einsatzmöglichkeiten. Drei Beispiele:

- Quickshapes wie Kreise oder Polygone können nur zum Teil verändert werden. Beim Ziehen wird immer das Objekt als Ganzes verändert. Nach der Konvertierung in eine bearbeitbare Form lässt sich jeder Ankerpunkt des Umrisses mit dem **FORM-WERKZEUG** separat verändern oder die Umrisse und die Füllung mit Farbe gestalten.
- Nach der Konvertierung von Text in bearbeitbare Formen lässt sich die Schrift kreativ nachbearbeiten (zum Beispiel durch Hinzufügen von Kurven und Ornamenten). Bitte beachten Sie, dass umgewandelter Text sich nicht mehr mit dem **TEXT-WERKZEUG** bearbeiten lässt, da die Buchstaben zu freien Formen umgewandelt wurden.
- Möglicherweise möchten Sie jemandem, der eine bestimmte Schriftart nicht besitzt, eine .XAR-Datei mit der Schrift zu Anschauungszwecken schicken. Da es sich bei konvertiertem Text nur noch um eine Sammlung von Kurven und Linien handelt, wird die Originalschriftart dabei nicht benötigt.

Der Nachteil der Konvertierung ist allerdings, dass Sie die Objekte nicht mehr mit ihren ursprünglichen Werkzeugen bearbeiten können.

Sie können Linien (offene Formen) auch in die entsprechende geschlossene Form umwandeln, indem Sie die Linie auswählen und auf **ANORDNEN > LINIE IN FORM UMWANDELN** klicken. Wenn Sie z. B. eine gerade Linie mit einer Pixelbreite von 10 haben, so bewirkt die Umwandlung in eine Form, dass die Linie in eine gefüllte Rechteckform ohne Umrisslinienbreite umgewandelt wird.

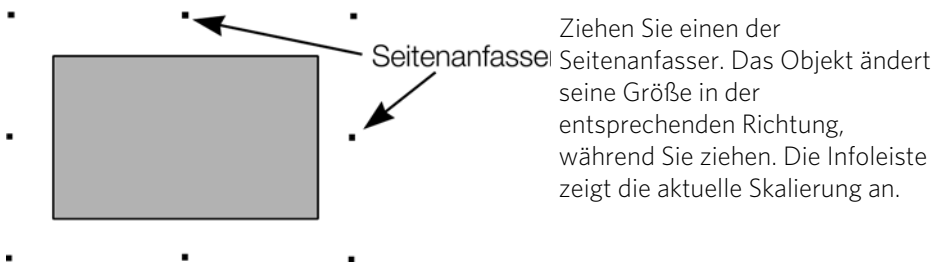
Objekte verzerren

Dehnen und Stauchen von Objekten

Dies ist ähnlich wie das Skalieren von Objekten, außer dass das Objekt nur in eine Richtung skaliert wird. Dehnen und Stauchen sind im Wesentlichen die gleiche Aktion — Dehnen vergrößert das Objekt, Stauchen verkleinert es.

Dehnen und Stauchen mit der Maus

Das **AUSWAHL**-Werkzeug muss im passenden Modus zum Skalieren sein. (Die Auswahlanfasser sind Quadrate.) Falls nötig, klicken Sie auf das Objekt um zum Skalieren-Modus zu gelangen.



Um zwischendurch, während Sie Dehnen oder Stauchen, eine Kopie anzulegen, betätigen Sie die rechte Maustaste oder „+“ auf dem Ziffernblock.

Dehnen und Stauchen mit der Infoleiste

Die Schaltfläche **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** muss deaktiviert sein. (Ist Sie aktiviert, wird das Objekt skaliert und nicht verzerrt.)

Geben Sie entweder die Breite oder Höhe in das entsprechende Textfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste. Sie können auch eine Prozentzahl (Höhe oder Breite) eingeben. Geben Sie also 200% oben in das Feld ein, wird das Objekt doppelt so breit werden, aber dieselbe Höhe beibehalten.

Ist **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** aktiviert, findet keine Verzerrung statt. Beachten Sie, dass Textbereiche und Spalten nicht gestaucht oder gedehnt werden, wenn Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** angepasst werden, außer sie befinden sich in einer Gruppe. Stattdessen werden Breite/Höhe des Bereichs bzw. der Spalte angepasst.

Wenn Sie eine Gruppe mit den Seitenanfassern skalieren, wird versucht, intelligent zu skalieren anstatt alle Elemente der Gruppe einfach nur zu dehnen oder zu stauchen. Wenn Sie stattdessen wirklich ein gleichmäßig verzerrtes Resultat wünschen, müssen Sie beim Ziehen mit der Maus zusätzlich die Alt-Taste drücken. Mehr Informationen dazu finden Sie unter Gruppen skalieren (siehe Seite 152).

Objekte neigen



Wählen Sie dazu das **AUSWAHL-WERKZEUG**.

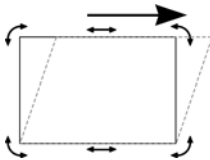


Abb.: Links sehen Sie das Originalobjekt, rechts das horizontal geneigte

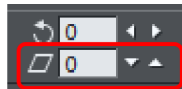
Neigen mithilfe der Maus

Das **AUSWAHL-WERKZEUG** muss sich im Drehen/Neigen-Modus befinden (die Anfasser müssen als Pfeile dargestellt werden). Gegebenenfalls klicken Sie auf das Objekt, um in den Drehen/Neigen-Modus zu wechseln.

Um das Objekt zu neigen, ziehen Sie an einem der Seitenpfeile.



Während des Ziehens neigt sich das Objekt (horizontal oder vertikal).



Die Infoleiste gibt den aktuellen Neigungswinkel an.

Halten Sie beim Ziehen die Umschalt-Taste gedrückt, um das Objekt um sein Zentrum zu neigen. Halten Sie „Strg“ gedrückt, um die Neigung auf festgelegte Winkel zu begrenzen.

Neigen mithilfe der Infoleiste

Um horizontal zu neigen, geben Sie den Wert des Winkels in das Textfeld ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.



Vertikal neigen:



1. Klicken Sie auf die rechte mittlere Schaltfläche der Positionsmatrix in der Infoleiste.
2. Geben Sie einen Winkel für die Neigung in die Textbox ein und drücken Sie die Eingabetaste. Positive Werte neigen nach unten, negative nach oben.

Das Verzerren-Werkzeug



Das **VERZERREN**-Werkzeug hilft beim Verändern von Formen. Es wird sowohl dazu verwendet, Formen perspektivisch zu verzerren (also dreidimensional zu drehen), als auch diese mit Schablonen zu verformen.

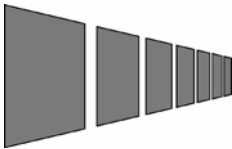


Infoleiste Verzerren-Werkzeug

- 1 Gitternetz
- 2 Verzerrung entfernen
- 3 Verzerrung ablösen
- 4 Verzerrung drehen
- 5 Verzerrung kopieren
- 6 Schablonen
- 7 Verzerrschablone einfügen
- 8 Perspektivieren
- 9 Perspektivverzerrung einfügen

Die Infoleiste verfügt über zwei Reihen an vorgefertigten Verzerrungen. Klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol um Ihr Objekt so zu verzerren. In beiden Gruppen ist die Funktion ganz links, also ohne Verzerrung, die Standardeinstellung, die Sie nach dem Anwenden anpassen können.

Perspektive



Das **MODELLIER-WERKZEUG** kann durch perspektivische Verzerrung den Eindruck von Tiefe und Räumlichkeit erzeugen.

Alle Objekte, einschließlich von Text und Bitmaps, können perspektivisch modelliert werden. Bitmaps verlieren ihre Perspektive, wenn sie später in bearbeitbare Formen konvertiert oder überblendet werden.

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Aktivieren Sie das **MODELLIER-WERKZEUG** (Tastaturkürzel: Umschalt + F6).
3. Wählen Sie eine der vorgefertigten Perspektiven.



Hinweis: Die rechte Maustaste dient zur Erzeugung von neuen Schablonen bzw. Perspektiven.

Foto & Grafik Designer zeichnet eine perspektivische Schablone, in die das Objekt bzw. die Objekt-Auswahl eingefügt wird. Jeder Anfasser an den Ecken der Schablone kann bewegt werden, um die Perspektive zu ändern.

Tipp: Sie können ein perspektivisch verzerrtes Objekt weiterhin mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** skalieren, drehen oder neigen.

Möglicherweise möchten Sie die Anfasser der Schablone erst justieren, ohne dabei die bisherige Perspektive zu zerstören.



Drücken Sie dazu die Schaltfläche **VERFORMUNG ABKOPPELN**. Nun können Sie erst die Perspektive in ihre Form bringen. Um das Objekt danach einzupassen, deaktivieren Sie die Schaltfläche wieder.

Mit Fluchtpunkten arbeiten

Beim Verschieben der Perspektivanfasser erscheint ein kleines Fadenkreuz, das einem Fluchtpunkt aus klassischen perspektivischen Zeichnungen ähnelt. Für eine einheitliche Perspektive kann ein gemeinsamer Fluchtpunkt für mehrere Objekte verwendet werden:

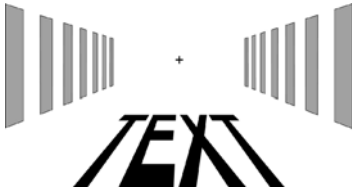


Abb.: Alle drei Objekte haben den gleichen Fluchtpunkt am Fadenkreuz.

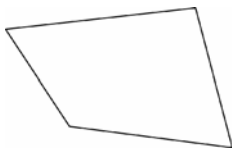
Das perspektivische Gitter



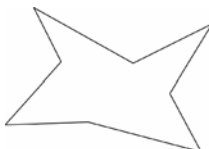
Diese Funktion schaltet ein gepunktetes Gitter ein, so dass der Grad der perspektivischen Verzerrung besser ersichtlich wird.

Verwenden von Verformungen

Wenn Sie dieselbe Perspektive für mehrere Objekte festlegen wollen, können Sie eine eigene Modellier-Schablone erstellen. Diese kopieren Sie über die rechte Maustaste in die Zwischenablage und fügen sie dann bei anderen Objekten ein, die genauso perspektivisch verzerrt werden sollen. Eine Modellier-Schablone muss vier gerade Seiten haben:



Das funktioniert als Schablone



Das funktioniert als Schablone nicht. Das Objekt links hat zu viele Seiten - es müssen vier sein. Das Objekt rechts hat gebogene Seiten - es müssen gerade sein.



Perspektiven wieder entfernen



Klicken Sie auf **ENTFERNEN**, um die Perspektive zu löschen.

Hat das Objekt mehr als eine Perspektive oder Verformung, wird nur die neueste entfernt.

Drehen des Objekts in der Verformung



Wenn das Objekt innerhalb der Schablone gedreht werden muss, klicken Sie auf die Schaltfläche **INHALTE DREHEN**.

Schablonen

Im **MODELLIER-WERKZEUG** können Sie Schablonen in vielfältiger Weise zur Verformung von Objekten verwenden. Der Effekt ist ähnlich wie ein Stück Gummi oder ein Ballon, der in jede Himmelsrichtung verzerrt werden kann.

Hinweis: Sie können Schablonen auf alle Objekttypen anwenden, außer bei Bitmaps.

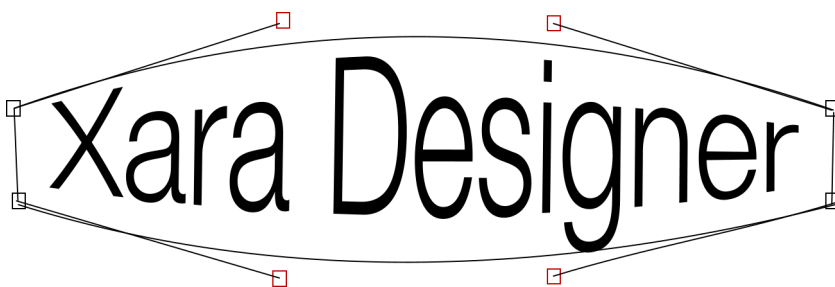


Abb.: Ein Textbeispiel mit angewandter Schablone

Schablonen wenden Sie ähnlich an wie Perspektiven:

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Aktivieren Sie das **MODELLIER-WERKZEUG** (Tastaturkürzel: Umschalt + F6).



3. Wählen Sie eine der Schablonen.

Hinweis: Die rechte Maustaste dient zur Erzeugung von neuen Schablonen bzw. Perspektiven.



Nachdem eine Schablone angewandt wurde, kann sie bearbeitet werden, indem Sie an einem der Eckanfasser ziehen. Oder Sie klicken Sie auf einen Eckanfasser und ziehen dann die Kurvenanfasser.

Das Beispiel oben zeigt 4 Kurvenanfasser, die nach außen gezogen wurden, um den Inhalt der Schablone zu verzerren.

Das Gitternetz



Diese Funktion schaltet ein gepunktetes Gitter ein, so dass die Verzerrung besser kalkulierbar wird.

Modellierschablonen

Sie können selbst eine Schablone aus jeder vierseitigen Form erstellen, die Sie nach Belieben verzerren können. Mittels der Schaltfläche **SCHABLONE EINFÜGEN** auf der **INFOLEISTE** kann diese dann als Schablone verwendet werden.

Modellierformen bearbeiten

Mit dem **FORM-WERKZEUG** (oder mit den Bearbeitungsanfassern in Kombination mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**) können Sie die Form der Entwicklungskurve oder Perspektive bearbeiten. Hier bestehen jedoch aufgrund der Eigenart der Formen einige Einschränkungen.

- Zu einer Perspektive oder Kurve lassen sich keine Eckanfasser hinzufügen, da die Form weiterhin vier Seiten besitzen muss.
- Die gerade Linie einer Perspektivform lässt sich nicht in eine Kurve umwandeln.

Randunschärfe (Verblassen)

Es kann vorkommen, dass Sie Kanten eines Objekts weichzeichnen möchten, damit es scheinbar in ein dahinter liegendes Objekt eingearbeitet oder überblendet wird. Diese Funktion wird „Randunschärfe“ genannt. Eine Beispielanwendung ist das Zusammenlegen zweier Bitmaps, bei denen Sie scharfe Kanten vermeiden wollen.

Der Regler für die Randunschärfe befindet sich rechts oben auf der Standardsymbolleiste neben den Schaltflächen der Galerien.



So wenden Sie Randunschärfe an:

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte, deren Rand unscharf gemacht werden sollen.
2. Geben Sie einen numerischen Wert der Unschärfe in das Textfeld ein oder klicken Sie auf den Pfeil und bewegen Sie mit gehaltener Maustaste den Regler. Während der Bewegung werden die Objekte bereits weichgezeichnet.

Keine Randunschärfe Randunschärfe

Abb.: Randunschärfe verwischt oder zeichnet die Kanten eines Objekts weich.

Sind mehrere Objekte ausgewählt, wird um jedes einzelne eine Unschärfemaske gelegt. Sind die Objekte gruppiert, wird eine Randunschärfe um die gesamte Gruppe gelegt.

Seiten- & Ebenen-Galerie

Seiten- & Ebenen-Galerie

Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** wird standardmäßig auf der rechten Seite des Foto & Grafik Designer-Fensters angezeigt, wenn Sie ein neues Dokument öffnen oder erstellen. Sie können die Galerie lösen, verschieben, andocken oder schließen – unter „Galerien“ (siehe Seite 87) finden Sie weitere Informationen.



Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ist standardmäßig geöffnet. Falls Sie sie geschlossen haben, können Sie sie mit dem **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**-Symbol in der Galerien-Leiste oder mit F10 wieder anzeigen.

In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sehen Sie alles in Ihrem Dokument – Seiten, Ebenen und einzelne Elemente der Seite. Sie können dort Elemente auswählen, verbergen, sperren und neu anordnen.

Sie zeigt viele verschiedene Stufen an. Ganz oben sehen Sie nur die **SEITEN**, die Sie schnell neu sortieren (durch Ziehen), umbenennen, kopieren und löschen können.

In der Stufe darunter sehen Sie die **EBENEN** einer Seite – deren Reihenfolge können Sie auch ändern und sie zusätzlich umbenennen, sperren oder verbergen.

Die Stufe darunter zeigt Ihnen die Hierarchie der **OBJEKTE** einer Seite. Sie sehen also z. B. die Gruppen und können diese ausklappen, um zu sehen, welche Elemente diese enthalten (z. B. auch weitere Gruppen). Sie kennen dieses System sicher aus der Ordner-Verwaltung des Windows Explorers.

Die Hierarchie der Elemente ist folgendermaßen:

Seiten

Ebenen

Seiten-Elemente, auch
Gruppen

Gruppeninhalte

...usw.

Wichtige Funktionen der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sind:

Seiten-Funktionen

- Liste aller Seiten anzeigen
- Der Seiten-Modus zeigt eine Liste von Seiten-Vorschaubildern zur einfachen Seitennavigation.

- Neue Seite hinzufügen, Seiten duplizieren, ausschneiden, kopieren, einfügen oder löschen
- Seitenreihenfolge durch Ziehen verändern
- Seiten umbenennen

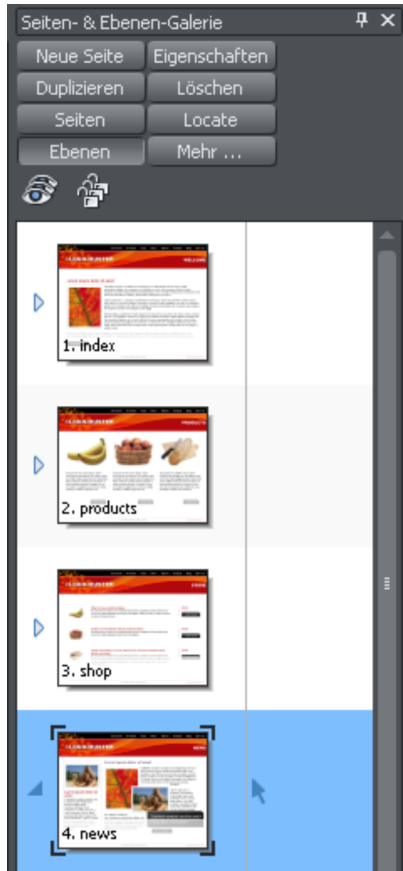
Ebenen-Funktionen

- Zeigt eine Liste der Ebenen einer Seite, von unten (meistens Hintergrund-Ebene) nach oben.
- Neue Ebene erstellen, Ebenen löschen, umsortieren oder umbenennen
- Ebenen verbergen/anzeigen
- Ebenen sperren (Ebene nicht bearbeitbar)
- Eine Ebene Solo schalten - alle anderen Ebenen abschalten

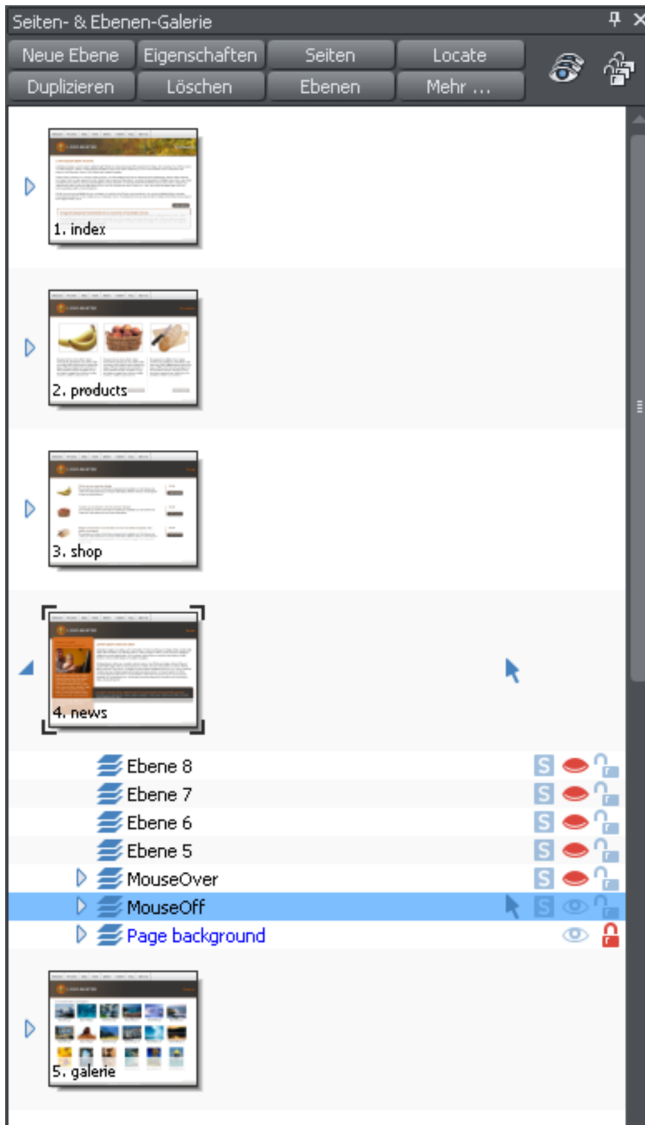
Objekt-Funktionen

- Liste aller Elemente (Objekte) auf der Seite in ihrer Reihenfolge von unten nach oben anzeigen.
- Elemente verbergen/anzeigen
- In der Reihenfolge nach oben/unten bewegen
- Objekt sperren, so dass es nicht bearbeitet werden kann
- Objekt in der Galerie finden und hervorheben, wenn es im „Lokalisieren“-Modus auf der Seite angeklickt wird - **LOKALISIEREN**-Schaltfläche ein- (aktiviert) und ausschalten (deaktiviert)
- Eine Ebene Solo schalten - alle anderen Ebenen abschalten

Sie sehen zudem in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ein kleines Vorschaubild jeder Seite und jedes Elements auf der Seite. Wenn Sie mit der Maus darüber fahren, wird dieses vergrößert.

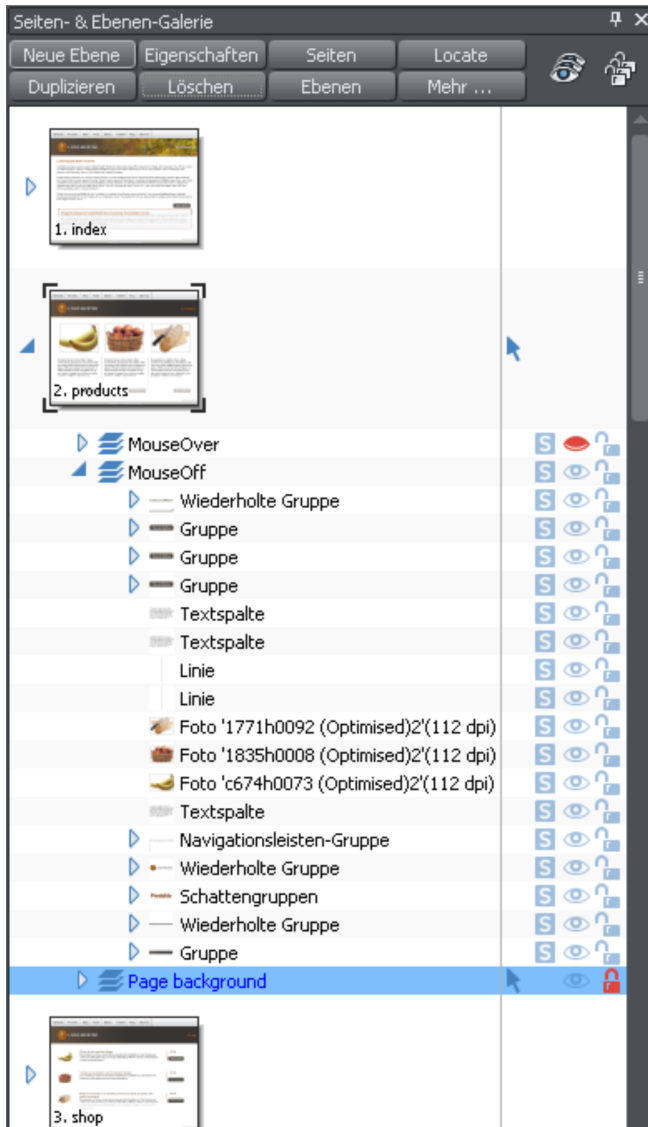


Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** eines fünfseitigen Web-Dokuments, mit zusammengeklappten Seiten. Seite 4 („News“) ist ausgewählt.



Ebenen-Modus – die Seite „News“ wurde ausgeklappt, indem auf den Pfeil nach rechts geklickt wird. Es werden alle Ebenen der Seite angezeigt.

Die unterste Ebene „Seiten-Hintergrund“ wurde gesperrt. Die aktuelle Ebene ist die MouseOff-Ebene. Auf dieser erscheinen alle neuen Objekte. Die 5 oberen Ebenen sind verborgen (geschlossenes Auge), man sieht also nur die MouseOff- und die Hintergrund-Ebene.



Hier sehen Sie, wie die MouseOff-Ebene ausgeklappt wurde und der Inhalt der Ebene angezeigt wird. Man sieht eine Navigationsleisten-Gruppe, verschiedene andere Gruppen, eine Textzeile, Textspalten-Elemente und ein paar Schatten-Gruppen.

Wenn Sie mit der Maus über ein Vorschaubild fahren, wird eine größere Version des Elements angezeigt.

Ganz rechts stellen Sie mit dem Augen- und Schloss-Symbol ein, ob die Elemente bearbeitet werden können oder gesperrt sind und ob man die Elemente auf der Seite sieht oder nicht.

Wenn Sie auf diese Symbole klicken, ändert sich der Sichtbar- oder Bearbeitbar-Zustand des Objekts.

Seiten

Wenn Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf **SEITEN** klicken (oder per Rechtsklick in der Galerie **SEITEN-ANSICHT** wählen), wird der Seiten-Modus geöffnet, wo nur die Seiten eines Dokuments angezeigt werden. Alle anderen Elemente werden zusammengeklappt.

Wenn die Galerie im Seiten-Modus angedockt ist, wird die Breite der Galerie verringert, damit so wenig Platz wie möglich benötigt wird. Die Schaltflächen in der Galerie werden auch auf diejenigen reduziert, die für Seiten verwendet werden können. Sie verlassen den Seiten-Modus, indem Sie eine der Seiten ausklappen und sich die Ebenen anzeigen lassen. Die Galerie kehrt zu voller Breite zurück und es stehen wieder alle Schaltflächen zur Verfügung.

Sie können mehrere Seiten in der Galerie auswählen, indem Sie Seiten durch Anklicken mit der Strg-Taste der Auswahl hinzufügen, wenn Sie die Umschalt-Taste benutzen, können Sie einen Bereich an Seiten auswählen. So können Sie mehrere Seiten auf einmal kopieren, einfügen, löschen oder verschieben.

Sie ordnen Seiten neu an, indem Sie sie mit der Maus in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** verschieben oder mit der rechten Maustaste auf eine Seite klicken und **SEITE NACH OBEN/UNTEN VERSCHIEBEN** wählen.

Um eine Seite umzubenennen, klicken Sie mit der rechten Seite darauf und wählen Sie **SEITE UMBENENNEN**.

Ebenen

Was sind Ebenen? Stellen Sie sich vor, Sie legen nach und nach Blätter auf Ihren Schreibtisch, genau so wird auch jedes neue Element in Ihrem Dokument auf alle anderen gelegt. Natürlich können Sie jedes Element auswählen und bewegen, in komplexeren Dokumenten mit hunderten (oder sogar tausenden) von Elementen, wird die Übersicht sehr schwierig. Elemente werden z. B. von anderen verdeckt.


Mit Ebenen können komplexe Seiten und Zeichnungen mit vielen verschiedenen Teilen organisiert werden. Mit Ebenen können Sie Elemente zusammenfassen und diese beliebig zu- oder wegschalten (sichtbar oder verborgen machen). Ebenen sind wie Klarsichthüllen, die ein paar Blätter zusammenhalten. Wenn Sie einen Ordner öffnen, kommen Sie an die Inhalte heran und können diese umsortieren. Ihr Schreibtisch kann mehrere solcher Ordner enthalten und genau so, wie Sie diese neu sortieren können, können Sie dies auch bei Ebenen machen.


Ebenen sind also Elementen-Gruppen. Man kann sie unsichtbar machen, um einfacher an anderen Bereichen eines Dokuments arbeiten zu können. Man kann sie benennen, neue Ebenen erstellen und entfernen. Mit dem kleinen Pfeil, mit dem Sie

auch den Inhalt einer Seite (die Ebenen) anzeigen, können Sie auch den Inhalt einer Ebene anzeigen.

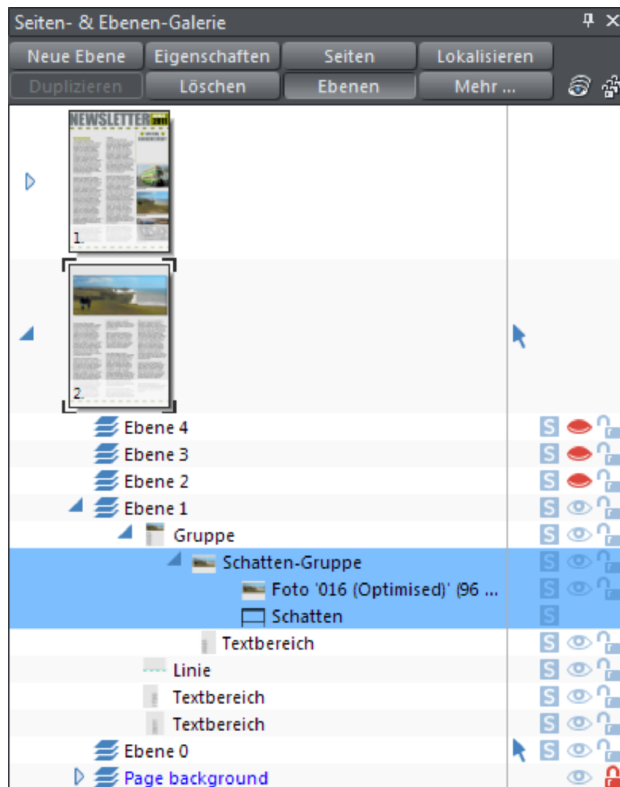
Sobald Sie ein Objekt auswählen, sehen Sie in der Statusleiste, auf welcher Ebene es sich befindet.

Aktuelle Ebene

Neue Objekte werden automatisch in der aktiven oder aktuellen Ebene erstellt. Die aktuelle Ebene wird mit einem Auswahl-Pfeil angezeigt. .

Wichtig: Alle neu erstellten Elemente, Formen, Fotos, Text und alle eingefügten Elemente werden auf der aktuellen Ebene eingefügt, die durch das  Symbol gekennzeichnet ist.

Die aktuelle Ebene wählen Sie aus, indem Sie auf die entsprechende Reihe in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** klicken. Objekte auswählen können sie auch auf anderen als der aktuellen Ebene. Die durch den Pfeil gekennzeichnete aktuelle Ebene zeigt nur an, wo neue Elemente eingefügt werden.



Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** im Beispiel zeigt als aktuelle Ebene die Ebene 0 (auf der aktuellen Seite 2). Neu gezeichnete Objekte werden also auf der Ebene 0 platziert.

Man sieht auch, dass eine Schatten-Gruppe im Dokument ausgewählt ist (blau hervorgehoben). Diese befindet sich innerhalb einer anderen Gruppe, die auf einer anderen Ebene mit dem Namen „Ebene 1“ liegt.

Drei Ebenen (Ebene 2,3,4) sind verborgen. Die Ebene „Seiten-Hintergrund“ (Page Background) wurde gesperrt.

Aktuelle Ebene immer sichtbar machen

Die aktuelle Ebene kann auch verborgen oder gesperrt sein. Nur weil man auf eine Ebene klickt und sie damit zur aktuellen Ebene macht, ändert sich nicht, dass sie unsichtbar oder gesperrt ist. Es gibt allerdings die Möglichkeit im Reiter „Allgemein“ (siehe Seite 538) des Optionen-Dialogs (mit der rechten Maustaste auf eine Seite klicken und **SEITENOPTIONEN** wählen oder im Menü **EXTRAS > OPTIONEN**), mit der Sie die aktuelle Ebene immer sicht- und bearbeitbar machen können. Ist diese Option gewählt, so wird jede Ebene, wenn sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ausgewählt wird, automatisch sichtbar gemacht und entsperrt. Wenn Sie auf eine andere Ebene wechseln, wird der alte Zustand wiederhergestellt.

Ebenen in PDF-Dokumenten

Mit Ebenen können Sie Überlagerungen erstellen. Wenn die unterste Ebene z. B. den Grundriss eines Gebäude zeigt, könnten auf Überlagerungen die Feuerlöscher, Stromkästen oder Verkabelungen liegen. Durch benannte Ebenen können solche Elemente schnell zu- oder weggeschaltet werden. Beim Exportieren als PDF (siehe Seite 512) können Sie in Ihrem PDF Ebenen erlauben. Diese können dann beim PDF-Anzeigeprogramm ein und ausgeschaltet werden.

So exportieren Sie Ihr PDF mit Ebenen: Wählen Sie im Export-Dialog „Erweiterte Einstellungen“ und dort Adobe Reader 6 oder höher (PDF Version 1.5 oder höher) als PDF-Version. Wählen Sie im Reiter „Ebenen“ den Punkt „Reader-Ebenen erlauben“. Wenn Sie nun z. B. das PDF im Adobe Reader öffnen, können Sie die Ebenen auswählen.

Weiche Gruppen und Ebenen

Weiche Gruppen (siehe Seite 165) können Objekte auf mehreren Ebenen umfassen. (Die Objekte in normalen Gruppen müssen auf einer Ebene sein.) Wenn Sie einen Teil einer weichen Gruppe auswählen, werden auch die anderen Teile ausgewählt, auch wenn sie sich auf verborgenen oder gesperrten Ebenen befinden. In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** werden alle ausgewählten Elemente blau hervorgehoben angezeigt. Bei weichen Gruppen kann es jedoch passieren, dass Sie nicht alle Elemente sofort sehen, da diese auf verschiedenen Ebenen sind.

Für weitere Informationen lesen Sie den Abschnitt über Weiche Gruppen (siehe Seite 165) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.


Ebenen-Aktionen

Wenn Sie auf **EBENEN** in der Seiten- & Ebenen-Galerie klicken, werden nur die Ebenen der aktuellen Seite angezeigt. Dies ist ein Modus – die Ebenen-Schaltfläche ist ausgewählt. Wenn Sie im Ebenen-Modus durch die Seiten gehen, werden immer die Ebenen der aktuellen Seite angezeigt und die Knoten aller anderen Seiten zugeklappt. Zum Abstellen dieses Modus klicken Sie noch einmal auf **EBENEN**.

Sie können die Reihenfolge der Ebenen einfach per Drag & Drop in der Seiten- & Ebenen-Galerie ändern.

Klicken Sie ein zweites Mal (langsam) auf den Ebenennamen, um diesen zu ändern. (Beim ersten Klick wird die Ebene ausgewählt.) Das Umbenennen funktioniert genau so wie im Windows Explorer.

Wenn Sie den kleinen Pfeil nach rechts anklicken  oder irgendwo auf der Ebene doppelklicken, wird der Inhalt der Ebene angezeigt. Machen Sie dies erneut, wird der Inhalt der Ebene wieder verborgen.

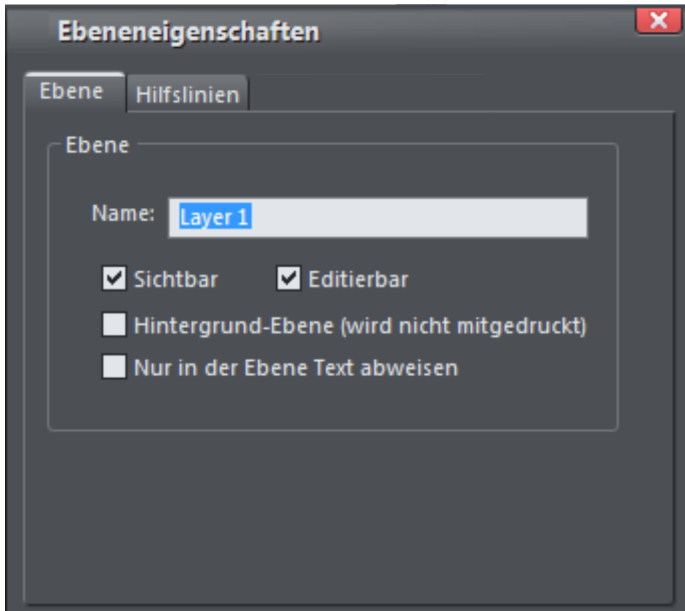
Wenn Sie den Mauszeiger über eines der Symbole für Ebenen halten () , wird eine Vorschau des Ebenen-Inhalts angezeigt.

Bei ausgewählter Ebene (klicken Sie darauf), machen die Optionen **NEU**, **DUPLIZIEREN** und **LÖSCHEN** in der Seiten- & Ebenen-Galerie das, was man von Ihnen erwartet. **NEU** erstellt eine neue leere Ebene über allen anderen Ebenen. Sie können die Ebene anschließend an die gewünschte Position verschieben.

DUPLIZIEREN kopiert die aktuelle Ebene und Ihren Inhalt und fügt sie über allen anderen Ebenen ein.

Ebeneneigenschaften

Hier öffnen Sie den Dialog für Ebeneneigenschaften.



Ebenen erzeugen und Ebeneneigenschaften bearbeiten

Über den Reiter „Ebene“ können Sie:

- eine neue Ebene erzeugen oder eine vorhandene Ebene bearbeiten.
- die Ebene standardmäßig sicht- und editierbar machen.
- die Ebene als einen Hintergrund festlegen, der nicht gedruckt wird.
- festlegen, dass alle Objekte einer Ebene nur in derselben Ebene Textobjekte abweisen (siehe Seite 264) werden. Dies verhindert, dass der Text einer Ebene von Objekten abgewiesen wird, die sich auf einer anderen Ebene befinden und eignet sich besonders für Popup-Ebenen in Webseiten.

Hilfslinien verwenden

Im Reiter „Hilfslinien“ können Sie durch Eingabe präziser numerischer Werte Hilfslinien erstellen und eine Farbe für Hilfsobjekte auswählen.

Weitere Informationen zur Verwendung von Hilfslinien finden Sie im Abschnitt **HILFSOBJEKTE & HILFSLINIEN** im Kapitel Arbeiten mit Objekten.

Besondere Ebenen

Es gibt einige besondere Arten von Ebenen. Man findet sie in der Seiten- & Ebenen-Galerie und kann sie wie gewohnt an- und ausschalten. Sie verhalten sich jedoch etwas anders.

HINTERGRUND-EBENEN werden nicht gedruckt und erscheinen unter allen anderen Ebenen. Wenn Sie dem Seitenhintergrund eine andere Farbe geben (Farbe aus der Farbleiste auf die Seite ziehen), so wird automatisch eine **SEITEN-HINTERGRUND**-Ebene („page background“) angelegt. Diese ist normalerweise gesperrt.

Auf der **HILFSEBENE** befinden sich Hilfslinien und Hilfsobjekte. Sobald eine Hilfslinie angelegt wird, wird auch eine Hilfsebene erstellt. Wenn Sie die Hilfslinie auswählen, können Sie dort jedes beliebige Objekt erstellen, das dann ein magnetisches Hilfs-Objekt wird (wenn die Option „An Hilfslinien ausrichten“ ausgewählt ist).

Für weitere Informationen lesen Sie den Abschnitt „Hilfsobjekte und Hilfslinien“ (siehe Seite 159) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

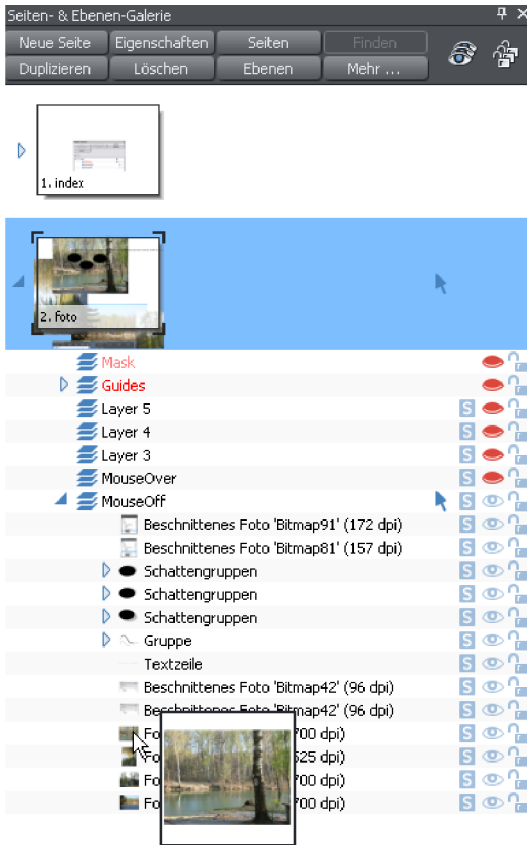
Masken-Objekte werden auf der **MASKEN-EBENE** gezeichnet. Diese entsteht automatisch, sobald Sie in den Masken-Modus wechseln.

Lesen Sie den Abschnitt über Masken (siehe Seite 338) für weitere Informationen.

Objekte

In den Ebenen sind alle Elemente, die Ihr Dokument enthält, z. B. Linien, Formen, Text, Fotos usw. Wenn Sie die Ebenen-Stufe ausklappen, sehen Sie wie gewohnt alle Objekte in der Reihenfolge, wie sie auf der Seite erscheinen. Da neue Objekte immer vor allen anderen platziert werden, erscheinen sie in der Liste ganz oben.

Mit der Seiten- & Ebenen-Galerie finden Sie leichter versteckte oder schwer zu erreichende Objekte. Dank des angezeigten Vorschaubildes erkennen Sie die Elemente schnell.



Die Beispiel-Seiten- & Ebenen-Galerie zeigt die Hierarchie der Elemente im Dokument.

Die Seite „Foto“ ist ausgeklappt und zeigt verschiedene Ebenen. Darin wiederum ist die MouseOff-Ebene ausgeklappt, so dass deren Elemente angezeigt werden, verschiedene Beschnittene Fotos, Schatten-Gruppen, Textzeilen und einer Gruppen.

Wenn Sie die Auswahl auf der Seite ändern, aktualisiert sich auch die Seiten- & Ebenen-Galerie und unterlegt das ausgewählte Objekt in blau.

Sie können auch Objekte dadurch auswählen, dass Sie in der Seiten- & Ebenen-Galerie darauf klicken.

Hier wird auch ein Vorschaubild von einem der Fotos aus der Liste unten angezeigt.

Schatten, Kanten & Konturen

Mit jedem dieser Effekte wird ein neues Objekt, das an das Original-Objekt angehängt wird, erzeugt. Es wird also z. B., wenn Sie einem Objekt einen Schatten geben, ein zweites Schatten-Objekt erzeugt, das mit dem Original-Objekt gruppiert wird - sie sehen dann miteinander verbunden aus. Dasselbe gilt für Kanten und Konturen. In der Seiten- & Ebenen-Galerie heißen diese Elemente dann Schatten-Gruppe, Kanten-Gruppe oder Kontur-Gruppe. Wenn Sie diese Gruppe ausklappen, sehen Sie die Original-Form und den Schatten (bzw. Kante oder Kontur).



Da diese Effekte eng mit dem Objekt gruppiert sind, haben Änderungen an diesen Effekten auch Auswirkungen auf das Objekt. Wenn Sie ein Schatten-Objekt z. B. bewegen oder löschen, wird auch die Form bewegt oder gelöscht. Um die Attribute eines Schattens, einer Kante oder Kontur zu ändern, müssen Sie das entsprechende Werkzeug auswählen.


Objekte suchen

Um ein Objekt in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** zu finden, wählen Sie es im Dokument aus und klicken Sie auf die **SUCHEN**-Schaltfläche.



Ebenen und Objekte verbergen

Die zwei rechten Spalten-Symbole in der Seiten- & Ebenen-Galerie stellen die Sichtbarkeit und Bearbeitbarkeit der Ebenen und aller Objekte auf der Seite ein.

Wenn Sie auf das offene Auge  klicken, wird die Ebene oder das Objekt auf der Seite verborgen und das Symbol zu einem geschlossenen Auge . Wenn Sie erneut darauf klicken, wird das Objekt wieder sichtbar.

Sobald ein Element verborgen wird, wird es unsichtbar und kann nicht mehr ausgewählt werden. Um es wieder sichtbar zu machen, müssen Sie auf das geschlossene Auge klicken . Sie können auch auf die Schaltfläche **MEHR...** klicken und **ALLE ANZEIGEN** auswählen.

Objekte und Ebenen sperren

Ein Klick auf das Vorhängeschloss-Symbol  neben einem Objekt oder einer Ebene, sperrt das Objekt oder die Ebene (Das Symbol wird zu einem verschlossenen Schloss ). Sie können nun das Objekt oder ein Objekt der Ebene nicht mehr auswählen. Jeder Klick auf ein gesperrtes Element geht durch dieses hindurch, so als sei es nicht da, es wird ein darunter liegendes Element ausgewählt. Wenn Sie erneut auf das Schloss klicken, wird das Objekt oder die Ebene wieder entsperrt. Sie können auch auf die Schaltfläche **MEHR...** klicken und **ALLE ENTPERREN** auswählen.

Weiche Gruppen

Es gibt eine Ausnahme bei gesperrten Objekten: Ist ein gesperrtes Element (oder Element einer gesperrten Ebene) Teil einer weichen Gruppe (siehe Seite 165), wird dieses Element auch dann verändert, wenn an der weichen Gruppe gearbeitet wird (das ist das Ziel von weichen Gruppen).

Solo-Modus

Klicken Sie auf eins der **S** Symbole in der Spalte gleich neben den Ebenen, wird diese Ebene „Solo“ angezeigt, das heißt alles andere außer dieser Ebene wird verborgen. Sie können diese Ebene nun separat bearbeiten. Erneutes Klicken auf das **S** Symbol stellt den vorherigen Zustand wieder her.

Sie können auch klicken und mit der Maus über die Spalte mit den **S** Symbolen ziehen, um schnell durch die einzelnen Ebenen zu wandern.

Um den Solo-Modus zu verlassen, klicken Sie noch einmal auf die **S** Schaltfläche.

Alle anzeigen & Alle entsperren



Mit diesen beiden Symbolen der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie schnell alle Elemente anzeigen oder entsperren lassen. Sie überschreiben vorübergehend die individuellen Einstellungen der Objekte und Ebenen. Wenn Sie erneut auf diese Symbole klicken, wird der alte Zustand wiederhergestellt. So kann man schnell alle Elemente anzeigen und bearbeitbar machen, Bearbeitungen durchführen und dann in den Ursprungs-Zustand zurück.


Die Schaltfläche „Alle entsperren“ ist dann sinnvoll, wenn Sie auf dem Arbeitsbereich ein gesperrtes Objekt haben, das Sie entsperren möchten, ohne es zuerst in der Seiten- und Ebenen-Galerie suchen zu müssen. Aktivieren Sie „Alle entsperren“, klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Objekt im Arbeitsbereich und wählen Sie die Option „Entsperren“ aus dem Kontextmenü. Dann können Sie „Alle entsperren“ wieder deaktivieren.

Wenn Sie diese Schaltflächen betätigen, ist es nicht möglich, den Zustand einzelner Elemente zu ändern. Wenn Sie dies möchten, müssen Sie also zunächst die Auswahl dieser Schaltflächen aufheben.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **MEHR** klicken, können Sie **ALLE AUF SEITE ANZEIGEN** und **ALLE AUF SEITE ENTSPERREN** auswählen.

Objekte zwischen Ebenen bewegen

Man kann Objekte auf mehrere Weisen zwischen den Ebenen bewegen. Wählen Sie zunächst das Objekt aus, das bewegt werden soll.

- **SCHNEIDEN** Sie das Objekt aus (Strg + X oder Rechtsklick und **AUSSCHNEIDEN**).
Machen Sie die Zielebene zur aktuellen Ebene (wird angezeigt , falls nicht, klicken Sie es an). Rechtsklicken Sie und wählen Sie **EINFÜGEN** oder **AN POSITION EINFÜGEN**. Wenn sich die kopierten Objekte auf verschiedenen Ebenen befinden, wird die Ebenen-Struktur beim Einfügen beibehalten. Die Objekte werden auf derselben Ebene eingefügt, von der sie kopiert wurden, d. h. **NICHT** in die aktuelle Ebene. Um alle diese Elemente in die aktuelle Ebene einzufügen und die Ebenenstruktur zu ignorieren, verwenden Sie stattdessen die Option **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**. Soll die Ebenenstruktur beibehalten werden, wählen Sie **AN GLEICHER POSITION IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**. Sie finden diese Funktionen auch in der Zwischenablage-Ausklappleiste der oberen Werkzeugleiste und im Menü **BEARBEITEN**.
- Rechtsklicken Sie und wählen Sie **ANORDNEN > AUF EINE EBENE WEITER VORNE/AUF EINE EBENE WEITER HINTEN**, um die ausgewählten Objekte eine Ebene vor/zurück zu bewegen.
- Die Zielebene muss als aktuelle Ebene ausgewählt sein. Suchen Sie dann das ausgewählte Element in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** (klicken Sie auf **FINDEN**), rechtsklicken Sie und wählen Sie **AUF AKTUELLE EBENE VERSCHIEBEN**.

Arbeiten mit Farben

Farbleiste

Die Farbleiste befindet sich am unteren Rand des Fensters. Hier wird die aktuelle Füll- und Linienfarbe angezeigt, es kann der Farbeditor geöffnet werden und es wird eine Palette an vorgefertigten Farben zur Verfügung gestellt, inklusive der Option „keine Farbe“.



- 1 FARBANZEIGER:** Der äußere Bereich des Farbanzeigers am linken Ende der Farbleiste zeigt die Linienfarbe an, das Zentrum zeigt die Füllung. Hierbei handelt es sich um die Farben eines ausgewählten Objekts, ansonsten die aktuellen Farb-Attribute.
- 2** Öffnet den **FARBEDITOR** (siehe Seite 222).
- 3 FARBPIPETTE:** Verwenden Sie die Pipette, um eine Farbe aus einem beliebigen Bereich des Dokuments oder des PC-Bildschirms auszuwählen. Siehe „Farben mit der Pipette aufnehmen“ (siehe Seite 223) für mehr Informationen.
- 4 KEINE FARBEN:** Wendet „Keine Farbe“ als Füllung an. Umschalt + Klick wendet „Keine Farbe“ auf eine Linie an. Bitte beachten Sie, dass dies nicht dasselbe ist wie 100 % Transparenz. „Keine Farbe“ und Transparenz sind unterschiedlich. Eine Form mit Transparenz bleibt eine volle Form, wobei eine Form, die mit „Keine Farbe“ gefüllt ist, gewissermaßen hohl ist. Die Schaltfläche **KEINE FARBE** können Sie auch dazu verwenden, einem Bild, das mit einer Farbe eingefärbt wurde, wieder die Original-Farben zu geben.
- 5 Aktuelle Füllfarbe:** Füllfarbe des ausgewählten Objekts (hat links oben ein Sternchen).
- 6 Aktuelle Linienfarbe:** Linienfarbe des ausgewählten Objekts (hat rechts oben ein Sternchen).

Wenn die Länge der Farbleiste die Fensterlänge überschreitet, können Sie mit der darunter befindlichen Scrollleiste durch die Farbleiste scrollen, oder die Farbleiste mit gedrückter Alt-Taste ziehen.

MAGIX Foto & Grafik Designer bietet einige Optionen zur Einstellung der angezeigten Größe der Farbleiste. Lesen Sie mehr dazu im Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“.

Wenn Sie keine Farbleiste anzeigen möchten, deaktivieren Sie im Menü **FENSTER > LEISTEN > FARBLEISTE**.

Farben auf der Farbleiste



- 1** Benannte (Themen-)Farben: Zuerst erscheinen die benannten Farben, falls diese im Dokument vorhanden sind - siehe unten. Mit benannten Farben werden Vorlagen und Designs bestimmte Themenfarben zugewiesen, so dass das Farbschema eines Designs einfach geändert werden kann, ohne dass das jedes Objekt einzeln bearbeitet werden muss.
- 2** Verknüpfte Farben werden auf der Farbleiste abweichend als kleinere, abgerundete Rechtecke dargestellt, dadurch ist es leichter zu unterscheiden, welches normale, unabhängige benannten Farben sind und welche mit einer Bezugsfarbe verbunden sind. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Herstellen eines Farbtones, einer Schattierung oder einer verknüpften Farbe“ (siehe Seite 236).
- 3** Palettenfarben: Es gibt 46 vordefinierte Palettenfarben. Es gibt fünf Abstufungen mit sieben Standard-Farbtönen sowie zehn Abstufungen von Grau, Schwarz und Weiß. Die Palettenfarben können nicht bearbeitet werden (es handelt sich hierbei nicht um benannte Farben). Die Standard-Palette ist als einfache, begrenzte Auswahl von Farben gedacht, die schnell durch Ziehen oder Klicken auf die Objekte angewendet werden können.

Kleine Markierungen auf den Farb-Symbolen zeigen, welche benannten oder Palettenfarben ausgewählten Objekten zugeordnet wurden.



Diamanten zeigen die vom ausgewählten Objekt benutzten Farben. Ein Diamant in der linken oberen Ecke markiert die Füllfarbe, in der rechten oberen Ecke die Linienfarbe.



Kreuze zeigen die aktuellen Farb-Attribute, wenn kein Objekt ausgewählt ist. Linienfarbe rechts, Füllfarbe links.



Dreiecke zeigen bei angewendeten Farbverläufen die Verlaufsfarben.

Das funktioniert auch beim Auswählen einer Farbe mit der Farbpipette von bestehenden Objekten, siehe „Farben mit der Pipette aufnehmen“ (siehe Seite 223). Die Marker auf der Farbleiste werden dabei ständig entsprechend dem Objekt unter der Pipette aktualisiert.

Farben auf der Farbleiste neu anordnen

Möglicherweise möchten Sie die Farben auf der Farbleiste neu anordnen. Drücken Sie hierzu Strg und ziehen Sie die Farben auf der Leiste entlang. Hierdurch wird auch die **FARB-GALERIE** neu geordnet. Nur benannte Farben können auf der Farbleiste umsortiert werden.

Kontextmenü der Farbleiste

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Farbe der Farbleiste, um ein Kontextmenü mit folgenden Optionen aufzurufen:

BEARBEITEN: öffnet den Farbeditor mit der ausgewählten Farbe (nicht für Palettenfarben verfügbar).

FÜLLFARBE/LINIENFARBE DEFINIEREN: Ersetzen Sie die Füllfarbe des ausgewählten Objekts mit dieser Farbe.

UMBENENNEN: Benennen Sie eine benannte Farbe um (nicht verfügbar für Palettenfarben).

LÖSCHEN: Löschen Sie eine benannte Farbe (nicht verfügbar für Palettenfarben).

Wenn das ausgewählte Objekt eine Bitmapgrafik ist, werden die Optionen für die Füll- und Linienfarbe im Kontextmenü durch die Optionen **HELLE** bzw. **DUNKLE HALBTON-FARBE SETZEN** ersetzt. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Bitmapfarbe“ (siehe Seite 305) für weitere Informationen.

Im Kontextmenü des **KEINE FARBE**-Kästchens werden die Optionen für die Füll- und Linienfarbe durch **FÜLLFARBE** bzw. **LINIENFARBE ZURÜCKSETZEN** ersetzt. Dies setzt die entsprechenden Attribute des ausgewählten Objekts auf **KEINE FARBE**.

Drag & Drop von Füll- und Linienfarben

- Um einem Objekt (egal ob ausgewählt oder nicht) eine Füllfarbe zu geben, ziehen Sie die Farbe aus der Farbleiste per Drag & Drop auf die Mitte des Objekts.
- Um die aktuelle Füllung zu ändern, ziehen Sie die neue Farbe ebenfalls auf die Mitte des Objekts.
- Um einer Linie oder Umrandung eine Farbe zu geben, ziehen Sie die Farbe auf die Linie oder Umrandung.
- Um die Hintergrundfarbe der Seite zu ändern, ziehen Sie eine Farbe auf die Seite.

Beim Ziehen einer Farbe erscheint neben dem Mauszeiger ein Indikator, der anzeigt, welche Auswirkung das Absetzen der Farbe an der jeweiligen Stelle haben würde:



An dieser Stelle lässt sich die Füllfarbe bzw. die Zwischenfarben einer Mehrfarb-Füllung (siehe Seite 307) einstellen (wird angezeigt, wenn man über ein Objekt zieht).



An dieser Stelle lässt sich die Farbe der Linie definieren (wird angezeigt, wenn man sich über einer Linie befindet).



An dieser Stelle lässt sich die aktuelle Füllung einstellen (wird angezeigt, wenn man sich über einer leeren Fläche befindet).



An dieser Stelle lässt sich die Anfangsfarbe einer Verlaufsfüllung definieren (wird angezeigt, wenn man sich über dem Anfang einer Füllung befindet).



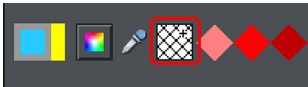
An dieser Stelle lässt sich die Endfarbe einer Verlaufsfüllung definieren (wird angezeigt, wenn man sich über dem Ende einer Füllung befindet). Bei Drei- und Vier-Farbfüllungen wird eine Ziffer hinzugefügt, um den entsprechenden Farb-Ankerpunkt zu kennzeichnen.



An dieser Stelle lässt sich die Hintergrundfarbe der Seite ändern, (wird angezeigt, wenn Sie eine Farbe mit gehaltener Strg-Taste auf die Seite ziehen).

Alternativ können Sie auch zuerst ein Objekt auswählen und dann auf die Farbleiste klicken. Wenn offene Formen und Linien gewählt wurden, werden dadurch die Farben der Linien und Füllfarben festgelegt. Das heißt, dass beispielsweise erst eine Linie gezeichnet und dann ihre Farbe gesetzt werden kann, indem einfach mit der linken Maustaste auf die Farbleiste geklickt wird. In jedem anderen Fall kann die Linienfarbe per Klick mit gehaltener Umschalt-Taste auf der Farbleiste geändert werden.

Wenn eine Bitmap bzw. eine Bitmap-Füllform ausgewählt wurde, klicken Sie auf eine Farbe, damit die Farbe der Bitmap sich ändert. Dies bedeutet, dass die Bitmap in Graustufen umgewandelt wird (S/W) und die verwendete Farbe als helle Farbe genutzt wird. Die verwendete dunkle Farbe ist in der Regel schwarz. Sie können beide Farben über das Kontextmenü der Farbleiste einstellen (siehe oben). Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Bitmapfarbe“ (siehe Seite 305) für weitere Informationen.



Um einer Füllung oder Linie überhaupt keine Farbe (= durchsichtig) zuzuweisen, gehen Sie wie oben beschrieben vor, verwenden Sie jedoch das gerasterte **KEINE FARBE**-Kästchen.

Objektfarben bearbeiten

Um die Füllfarbe eines ausgewählten Objekts zu bearbeiten:

- Wählen Sie **EXTRAS > FARBEDITOR** (Tastaturkürzel: Strg + E).
- Sie können auch auf das **FARBEDITOR-SYMBOL** in der Farbleiste klicken.
- Oder Sie klicken mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen **FÜLLFARBE**.
- Ein Doppelklick auf die aktuelle Farbe ganz links in der Farbleiste bewerkstelligt dasselbe.

Um die Linienfarbe der ausgewählten Objekte zu bearbeiten:

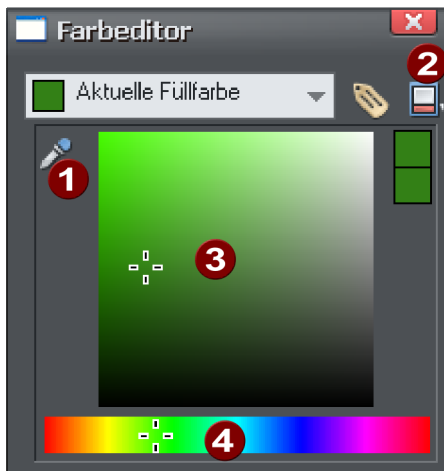
- „Umschalt + Klick“ auf das **FARBEDITOR**-Icon.

- Oder Doppelklick auf das Icon mit der aktuellen Linien- und Füllfarbe (ganz rechts außen).

Dies zeigt den **FARBEDITOR**, in dem Sie jede Farbe aus dem gesamten Spektrum auswählen können. Im Gegensatz zu anderen Programmen kann der Editor geöffnet bleiben, während Sie weiterarbeiten. Er ändert sich mit der Objektauswahl und zeigt immer die Farbe des ausgewählten Objekts an. Sie können auch an der unteren rechten Ecke ziehen, um die Größe des **FARBEDITOR**-Fensters zu ändern und können dadurch die Farbe des ausgewählten Objekts einfach und präzise anpassen.

Der Farbeditor (einfache Ansicht)

Der Farbeditor hat einen einfachen und einen erweiterten Modus.



- 1 Farbpipette
- 2 Erweiterte Optionen
- 3 Ziehen Sie hier, um eine Schattierung des ausgewählten Farbtons zu wählen
- 4 Ziehen Sie hier, um einen Farbton auszuwählen

Am einfachsten erzeugen Sie eine neue Farbe, indem Sie einen Ton aus der Farbleiste am unteren Rand des Programms wählen. Im oberen Teil des Editors befindet sich ein Feld mit allen möglichen Tönen und Schattierungen der Farbe; Wählen Sie einfach die neue Farbe. Die aktuell markierten Objekte ändern die Farbe, während Sie im Farbeditor arbeiten (dies wird Live-Preview genannt).

Ein Beispiel: Um himmelblau zu erhalten, wählen Sie ein Blau aus der Farbleiste und bewegen Sie den Farbwähler dann in die gewünschte Farbregion – für ein helles himmelblau also nach oben und rechts.

Farben mit der Pipette aufnehmen

Anstatt Farbtöne und Schattierungen aus dem **FARBEDITOR** auszuwählen, kann eine Farbe auch von irgendeiner Stelle im Dokument oder auch irgendeiner anderen Stelle auf dem Bildschirm, sogar aus anderen Fenstern und Programmen aufgenommen werden.

Ziehen Sie dazu das Pipetten-Symbol. Wie Sie sehen, übernimmt die Pipette kontinuierlich die darunter befindliche Farbe. Haben Sie die richtige Farbe gefunden, lassen Sie die Maustaste los. Hierdurch lässt sich schnell und einfach die gleiche Farbe erneut verwenden oder Farben von Fotos kopieren oder von einem Objekt auf ein anderes.

Wenn das unter dem Mauszeiger befindliche Objekt komplex ist (z. B. Transparenz wurde angewendet) und die Farbe nicht ermittelt werden kann, wird die Bildschirm-RGB-Farbe verwendet.



HSW(19.1, 22.2%, 83.1%)

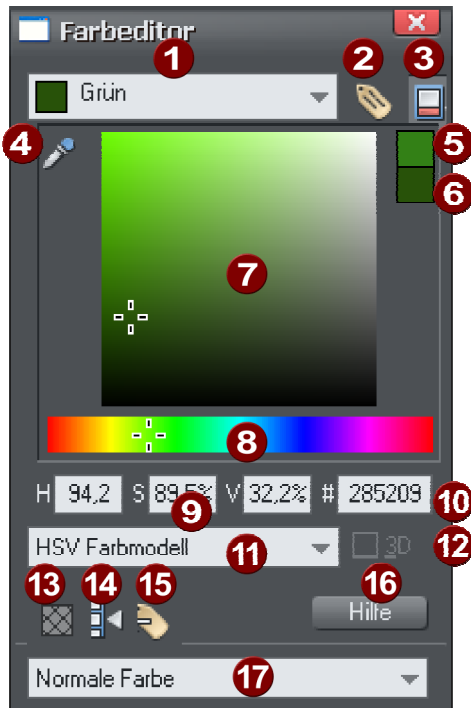
Die Farbpipette hat ein kleines Popup-Fenster neben dem Mauszeiger, in dem angezeigt wird, welche Farbe an dieser Stelle ermittelt wurde. Das kann entweder der Name der Paletten-Farbe, der Name einer benannten Farbe oder das Farbmodell und der dazugehörige Farbwert sein.

Farbeditor - erweiterte Optionen



Klicken Sie innerhalb des Farbeditors auf das Symbol **ERWEITERTE OPTIONEN ZEIGEN**, um den unteren Teil des Dialogs zu öffnen, in dem Sie weitere Möglichkeiten finden.

Farbeditor im Detail



- 1 Zeigt an, was Sie bearbeiten
- 2 Neue benannte Farbe
- 3 Erweiterte Optionen zeigen/verbergen
- 4 Farbpipette
- 5 Vorherige Farbe
- 6 Aktuelle Farbe
- 7 Farbfeld (Abhängig von Farbmodell)
- 8 HSV-Farbtonauswahl
- 9 Numerische Werte (Abhängig von Farbmodell)
- 10 RGB-Hexadezimalwert
- 11 Farbmodell (HSV, RGB, CMYK oder Graustufen)
- 12 3D-Editor-Modus (nur RGB & CMYK)
- 13 Keine Farbe (nur beim Bearbeiten der lokalen Farbe)
- 14 Benannte Farben für Frames/Ebenen lokal verfügbar machen

- 15 Benannte Farbe umbenennen
- 16 Farbeditor-Hilfe
- 17 Farbtyp: Normal, Vollton (falls verfügbar), Abstufung, Schattierung oder verknüpft.

Im Bild sehen Sie die volle Ansicht des **FARBEDITORS**. Zwischen dieser und der einfachen, kleineren Version wird mittels **ERWEITERTE OPTIONEN ANZEIGEN** umgeschaltet.

Vorherige und aktuelle Farbe

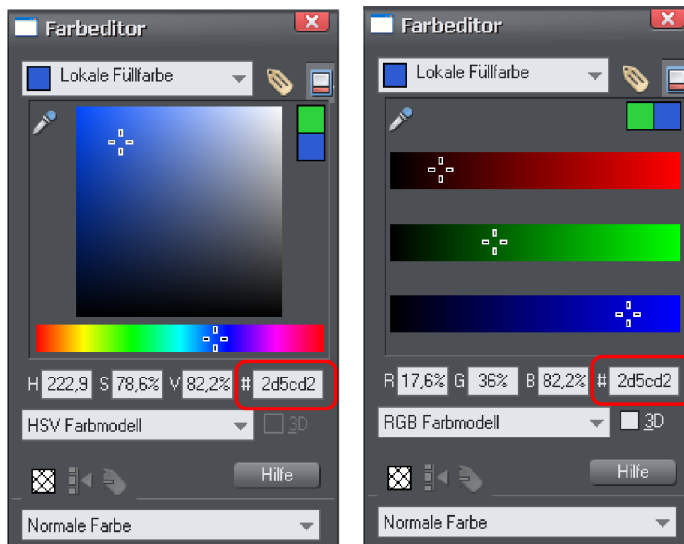
Während Sie den Mauszeiger im Farbeditor bewegen, zeigen die beiden Quadrate in der oberen, rechten Ecke, welche Farbe Sie ursprünglich hatten und welche momentan aktuell ist.

Farbeditor im 3D-Modus

Beim Bearbeiten von RGB- und CMYK-Farben kann der Editor in einen erweiterten 3D-Modus geschaltet werden, in dem ein Farbwürfel dargestellt wird. Möglicherweise sagt Ihnen diese Arbeitsweise mehr zu.

Farben im Farbeditor exakt bestimmen

Sie können die Farben im Farbeditor anhand von RGB- oder HSV-Werten genau bestimmen. Für Grafiken, die im Internet Verwendung finden, ist es gebräuchlich, einen hexadezimalen RGB-Wert einzugeben.



Der erweiterte Farbeditor mit dem HSV-Wähler links und dem RGB-Wähler rechts.

Um zum RGB-Wähler zu wechseln, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Dialog und wählen Sie **RGB** aus dem Kontextmenü. Danach können Sie RGB-Werte als Prozentzahlen oder Werte im Bereich 0–255 eingeben. Prozentwerte sind die Voreinstellung, im Reiter **EINHEITEN** im **OPTIONEN**-Dialog (Menü **EXTRAS**) können Sie das unter **FARBEINHEITEN** umstellen.

Auf Browser-Palette begrenzen

Mit dieser Schaltfläche wird die ausgewählte Farbe in eine der 216 websicheren Farben geändert. Das System der websicheren Farben ist allerdings etwas veraltet, da die meisten Computerbildschirme inzwischen Millionen Farben darstellen können.

Farbmodelle

Farbmodelle erlauben Ihnen, Farben auf verschiedene Arten zu erstellen. RGB und HSV sind für Grafiken am Bildschirm gebräuchlich. Wenn Sie wissen, dass Ihre Dokumente gedruckt werden sollen und spezielle CMYK-Farbeinstellungen erforderlich sind, dann sollten Sie **CMYK-FARBMODELL** einstellen.

Anders als andere Grafiksoftware erlaubt Ihnen MAGIX Foto & Grafik Designer, RGB, HSV und CMYK in einem Dokument zu mischen.

Angewandte Farbmodelle sind:

- RGB (Rot-Grün-Blau),
- CMYK (Cyan-Magenta-Gelb-Schwarz),
- HSV (Farbton-Sättigung-Wert),
- Graustufen

RGB und HSV werden innerhalb von Foto & Grafik Designer mit 24 Bit gespeichert (16,7 Millionen Farben).

CMYK-Farben werden mit 32 Bit gespeichert. Werden diese Farben gedruckt oder als EPS oder PDF ausgegeben, dann wird die Ausgabe der CMYK-Farbnorm entsprechen.

CMYK-Farben und Transparenz-Effekte

Bei Transparenz-Effekten (z. B. Randunschärfe) werden die Farbberechnungen in RGB vorgenommen. Dies gilt auch für Live-Effekte.

Hinweis: Transparenzen werden im Kapitel „Transparenz“ erläutert.

Das heißt, dass alle Objekte, die als CMYK definiert waren, bei der Verwendung von Transparenzen zu RGB umgewandelt werden. Dies kann bei einigen Druckern leichte Farbverschiebungen hervorrufen.

CMYK-Farben werden dann verwendet, wenn eine exakte Farbwiedergabe unabdingbar ist (z. B. bei Firmenlogos, bei denen es auf die exakte Farbwiedergabe ankommt). Hierbei sollte also nicht mit Transparenzen oder anderen Farbeffekten gearbeitet werden.

Druck- und Bildschirmfarben

Ein Problem von Computerbildschirmen ist, dass deren Farbwiedergabe nicht der eines Druckers entspricht. Bildschirme geben Farben in RGB (Rot, Grün, Blau) als Lichtfarben aus. Helligkeitsregelung hat daher einen dramatischen Effekt auf die angezeigten Farben. Druckfarben hingegen werden in Kombinationen aus Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz zusammengestellt.

Tipp: Um leuchtendes Blau beim Druck zu erhalten, wählen Sie am Bildschirm eine Farbe, die fast reinem Cyan entspricht (das Cyan eines Druckers ist sehr viel blauer als am Bildschirm).

So ist beispielsweise reines Grün auf dem Bildschirm eine derart fluoreszierende, leuchtende Farbe, dass es unmöglich ist, sie mit einem Drucker akkurat wiederzugeben. Gleichermaßen ist reines Blau im Druck oft dunkler, eher violett-blau, als auf dem Bildschirm. Technisch gesehen ist die verfügbare Farbpalette eines Bildschirms (auch bekannt als „Gamut“) weit größer als die eines Druckers. Daher wird es immer Unterschiede zwischen Bildschirm- und Druckfarben geben.

MAGIX Foto & Grafik Designer bietet aber die Möglichkeit, Druckfarben zu simulieren. Wählen Sie aus dem Menü **FENSTER > DRUCKERFARBEN ZEIGEN > DRUCKFARBEN SIMULIEREN**, um sich einen besseren Eindruck zu verschaffen, wie Ihre Farben im Druck aussehen werden. Dies ist jedoch nur eine Annäherung, da alle Drucker leicht verschieden sind; dennoch ist diese Ansicht wesentlich genauer als normale Bildschirmfarben.

Lokale und benannte Farben

In Foto & Grafik Designer gibt es zwei Arten von Farben:

- **LOKALE FARBEN** werden nur an einer Stelle des Dokuments verwendet. Jedes Objekt hat seine eigene Farbe und nichts wird geteilt. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie die Farbe eines Objektes ändern möchten, ohne andere Objekte zu beeinflussen. Lokale Farben sind der einfachste und beste Weg, bei Dokumenten mit verhältnismäßig wenigen Farben.
- **BENANNTE FARBEN** können mehrmals im Dokument verwendet werden. (Sie sind wie Formatvorlagen im Text-Werkzeug.) Benannte Farben innerhalb von Vorlagen werden auch als Grundfarben bezeichnet. Wenn Sie eine Grundfarbe bearbeiten, sehen Sie die Auswirkungen sofort auf allen Objekten, die diese Farbe verwenden. Sie können die Grundfarben auch zwischen Dokumenten hin- und herkopieren. Grundfarben erscheinen auf der Farbleiste und in der **FARBEN-GALERIE**. Wenn bereits Grundfarben in Ihrem Dokument vorhanden sind, und Sie Cliparts oder Seitenvorlagen aus der Design-Galerie in Ihr Dokument laden, welche Grundfarben verwenden, die genauso heißen, werden Sie gefragt, ob Sie die Farbe der importierten Grundfarbe an die existierende Grundfarbe anpassen möchten. Die Grundfarben in den meisten Vorlagen heißen immer gleich. Wenn Sie also Elemente aus verschiedenen Themen importieren, passen die Farben perfekt zusammen.

Wichtig: Wenn Sie auf der Seite ein Objekt auswählen, dem eine **BENANNTE FARBE** zugewiesen wurde und diese Farbe direkt mit dem Farbeditor bearbeiten, wird sie zur **LOKALEN FARBE** anstelle einer **BENANNTEN FARBE**. (Es wird davon ausgegangen, dass der Versuch, die Farbe eines Objekts zu bearbeiten auch beabsichtigt ist.) Wollen Sie tatsächlich die benannte Farbe ändern, so dass alle Vorkommen dieser Farbe ebenfalls geändert werden, dann können Sie das tun, indem Sie die benannte Farbe bearbeiten (Rechtsklick auf die benannte Farbe in der Farbleiste und **BEARBEITEN...** wählen).

Eigene Farbschemata erstellen

Sie können Ihre eigenen Farbschemata erstellen, die Sie dann jeweils auf die mit einer bestimmten Vorlage erstellten Designs anwenden können.

1. Laden Sie eine der Seitenvorlagen. Wählen Sie eine, die alle Farben einer Vorlage benutzt. Sie können auch Elemente hinzufügen, um die gesamte Palette der Grundfarben darzustellen.
2. Bearbeiten Sie nun die benannten Farben nacheinander, wie unten im Abschnitt „Benannte Farben bearbeiten“ (siehe Seite 231) beschrieben.
3. Sind Sie mit dem neuen Farbschema zufrieden, speichern Sie es mit **DATEI > SPEICHERN ALS...** Der gewählte Dateiname muss „ThemeColorScheme“ enthalten. Anhand dieses Namensbestandteils unterscheidet Foto & Grafik Designer Farbschemata von normalen Foto & Grafik Designer Designs. Eine gute Idee ist

es, auch noch den Namen der Vorlage, auf die sich das Farbschema bezieht, mit einzubeziehen. Beispielsweise nennen Sie ein neues blaues Farbschema für die „Alpha“-Vorlage etwa „Alpha_ThemeColorScheme_Blau.web“.

Um Ihr Farbschema auszuprobieren, ziehen Sie die Datei aus dem Explorer auf eine Seite, die mit der Vorlage in den Standard-Farbeinstellungen erstellt wurde. Sie sollte sich sofort komplett entsprechend dem neuen Farbschema umfärben.

Neue benannte Farben erstellen

Möchten Sie eine Farbe immer wieder in verschiedenen Teilen der Zeichnung verwenden, und diese obendrein später auch noch verändern, empfiehlt es sich unbedingt eine **BENANNTE FARBE** anzulegen. Dies geht so:

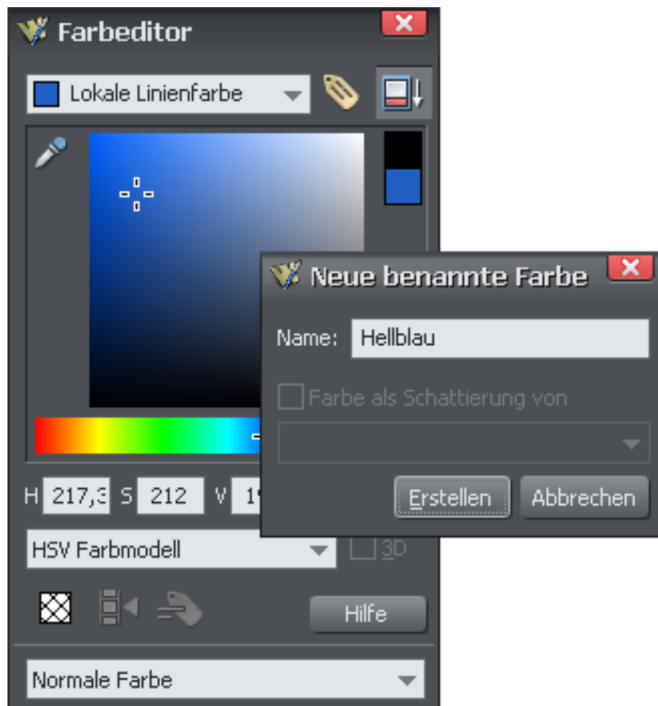
Wählen Sie ein Objekt, dessen Farbe Sie dazu (als Stammfarbe) verwenden möchten und klicken Sie dann im **FARBEDITOR** auf **NEUE BENANNTE FARBE**.

Klicken Sie auf das Namensschild, um eine neue benannte Farbe zu erzeugen

Geben Sie der Farbe einen geeigneten Namen wie „Hellblau“ und drücken Sie „Erstellen“. Sie sehen, dass eine neue Farbe auf der **FARBLEISTE** auftaucht.

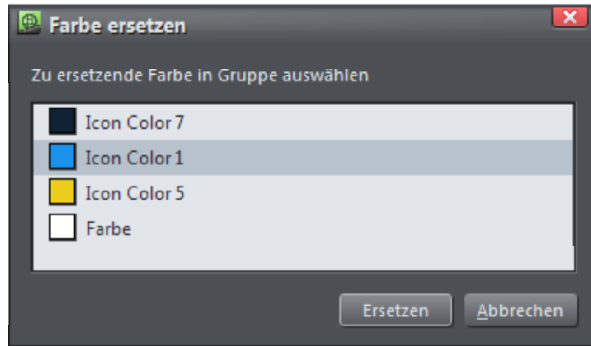
Sie können diese Farbe wie gewohnt per Drag & Drop oder einfachem Klick auf jedes Objekt anwenden.

Wenn Sie diese Farbe dann bearbeiten, werden alle Objekte, die diese Farbe nutzen, mit verändert.



Farben ersetzen

In Foto & Grafik Designer können Sie leicht komplexe gruppierte Objekte wie Buttons, Textfelder, Navigationsleisten usw. umfärben. Dafür werden die benutzten Farben aufgelistet und nachgefragt, welche davon ersetzt werden soll.



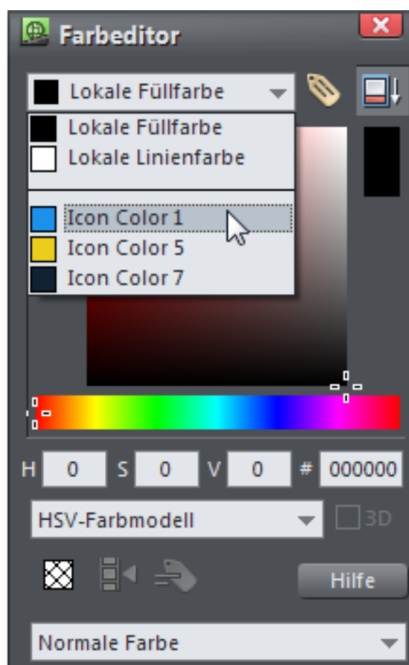
Im Farbe-Ersetzen-Dialog wählen Sie aus, welche Farbe der Gruppe ersetzt werden soll.

So können Sie Elemente umfärben:

- Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf das Element.
- Wählen Sie das Element und klicken Sie in der Farbleiste auf die Farbe.
- Wählen Sie das Element und öffnen Sie den **FARBEDITOR** (Strg + E).

Im Editor sehen Sie oben eine Liste von Farben des Elements in einem Auswahlmenü. Wählen Sie die zu bearbeitende Farbe aus und ändern Sie sie im Farbeditor.

Hinweis: Wenn Sie auf diese Weise Farben in Grafiken austauschen, können Sie die Verwendung von benannten und unbenannten/lokalen Farben austauschen. Beispiel: Sie können in einem Button, der Grundfarbe 1 verwendet, diese gegen Grundfarbe 2 austauschen. Anschließend ändert eine Bearbeitung von Grundfarbe 2 auch die Farbe des Buttons. Ebenso können Sie Grundfarbe 1 mit einer lokalen Farbe ersetzen. Der Button ist dann nicht länger mit einer Grundfarbe verknüpft. So können Sie auch schnell benannte Farben für Grafiken verwenden, die ursprünglich keine benannten Farben hatten.



Das Stiftelement wurde ausgewählt. Der Farbeditor zeigt die verfügbaren Farbersetzungsoptionen.

Hinweis: Bei Objekten mit mehreren Farben zeigt das Auswahlménü im Farbeditor nur die Farben des Objekts. Lokale Füll- und Linienfarbe und benannte Farben sind in diesem Fall nicht in der Liste, damit sie nicht zu lang und verwirrend wird.

Hintergrundfarben ändern

Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf den Seiten- oder Arbeitsbereichshintergrund, um deren jeweilige Farbe einzustellen. Falls der Hintergrund mehrere Farben hat, wird der Farbe-Ersetzen-Dialog angezeigt, in dem Sie die zu ersetzende Farbe auswählen können. Das funktioniert genauso wie weiter oben beschrieben bei Gruppen mit mehreren Farben.

Wenn Sie den Farbeditor zum Bearbeiten der Hintergrundfarben verwenden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **SEITENHINTERGRUND > SEITENFARBE BEARBEITEN** bzw. auf den Arbeitsbereich und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND > ARBEITSBEREICHSFARBE BEARBEITEN**.

Benannte Farben bearbeiten

Die Farbe kann auf vier verschiedene Arten im **FARBEDITOR** zur Bearbeitung dargestellt werden:

- Wählen Sie aus dem Menü des **FARBEDITOR**.
- Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die **FARBLEISTE** und wählen Sie **BEARBEITEN**.
- Oder ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste in den **FARBEDITOR**.
- Oder ziehen Sie die Farbe aus der **FARBEN-GALERIE** (später beschrieben) in den **FARBEDITOR**.

Danach kann die Farbe wie gewünscht bearbeitet werden. Alle Objekte, die diese Farbe verwenden, werden auf allen Dokumentseiten sofort aktualisiert, um die neue Farbgebung darzustellen.

Benannte Farben umbenennen

- Während Sie benannte Farben bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Farbeditor und wählen Sie **UMBENENNEN** oder
- wählen Sie die Farbe in der **FARB-GALERIE** und klicken Sie auf die Schaltfläche **NAME** oder
- klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Farbe in der Farbleiste und wählen Sie **UMBENENNEN**.

Benannte Farben löschen

So löschen Sie eine benannte Farbe:

1. Markieren Sie in der **FARB-GALERIE** die zu löschende(n) Farbe(n).
2. Klicken Sie auf **LÖSCHEN**.

Oder:

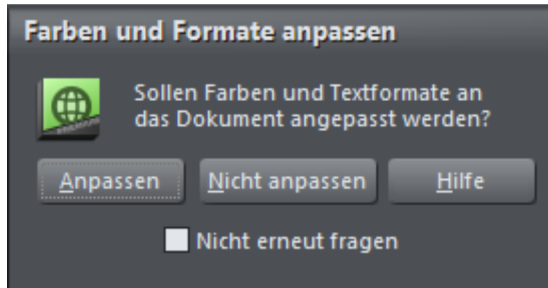
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Farbe in der Farbleiste und wählen Sie **LÖSCHEN**.

Unbenutzte Farben löschen

Um Farben, die nicht in Verwendung sind, aus der Farbleiste zu löschen, öffnen Sie die Farben-Galerie (siehe Seite 238) und wählen Sie eine Reihe an Farben (Klicken und mit gehaltener Umschalt-Taste weitere auswählen); daraufhin drücken Sie „Löschen“. Sie werden dann gefragt, ob Sie nur die unbenutzten Farben löschen wollen. Benannte Farben, die nicht verwendet werden, werden automatisch gelöscht, wenn ein Dokument gespeichert und wieder geladen wird. Sie können dieses Verhalten aber im Reiter Ansicht des Optionen-Dialog (Menü Extras) (siehe Seite 555) ändern.

Benannte Farben importieren

Wenn Sie ein Design (z. B. aus der **DESIGN-GALERIE**, eine .xar-Datei oder kopierte Objekte aus einem anderen Design) in ein Dokument mit benannten Farben, die genauso wie die Farben im Design heißen, aber andere Farbwerte haben, importieren, sehen Sie folgende Warnung:



Sollen die importierten Objekte die Farbwerte Ihres aktuellen Dokuments übernehmen, wählen Sie **ANPASSEN**. Dann verwenden alle Objekte mit einer benannten Farbe die bestehende Farbdefinition für diese Farbe.

Wenn stattdessen die importierten Objekte Ihre eigenen, unabhängigen Farben behalten sollen, wählen Sie **NICHT ANPASSEN**. Damit werden Ihrem Dokument neue benannte Farben hinzugefügt, an deren Namen wird eine Nummer angehängt, um sie von den bereits vorhandenen zu unterscheiden. Dadurch können importierte Objekte Ihre Original-Farben behalten.

Bedenken Sie, dass wenn Sie Objekte aus vielen verschiedenen Designs importieren und jedes Mal **NICHT ANPASSEN** wählen, am Ende sehr viele verschiedene benannte Farben in Ihrer Farbleiste sind. Das ist selten sinnvoll. Sie sollten also besser „Farbe ersetzen“ verwenden, um die Farben von Objekten zu ändern, wenn diese nicht die Grundfarben Ihres Dokuments übernehmen sollen.

Dieselbe Aufforderung wird angezeigt, wenn es zwischen dem Dokument und einem importierten Design Unterschiede in der Definition von Text-Formatvorlagen gibt. Also bedeutet die Anzeige dieser Aufforderung nicht unbedingt, dass es verschiedene Definitionen von benannten Farben gibt, es kann auch auf Unterschiede in den Formatvorlagen zurückzuführen sein. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Text“ für alle Informationen zum Text-Werkzeug.

Sie können auch **NICHT ERNEUT FRAGEN** wählen. Wenn Sie dieses auswählen, wird die Option, die Sie danach ausführen, zukünftig immer ausgeführt. Das gilt aber nur, solange Sie das Programm nicht neu starten. Danach werden Sie erneut gefragt, ob Sie die Farben anpassen möchten.

Mithilfe dieser **ANPASSEN**-Option können Sie eine Vorlage wählen, die Grundfarben ändern und danach mehr Vorlagen aus demselben Thema importieren, die

importierten Designs werden sofort die von Ihnen modifizierten Grundfarben übernehmen.

Zum Beispiel: Importieren Sie einen roten Button aus der **DESIGN-GALERIE**, ändern Sie die Hauptfarbe von rot in grün und importieren Sie daraufhin ein rotes Logo des gleichen Themas mit der **ANPASSEN**-Option. Wenn das Logo in Ihrem Entwurf erscheint, wird es nicht mehr rot sein, sondern automatisch Ihre grüne Grundfarbe angenommen haben. Da die meisten Themen eine Hauptfarbe mit dem Namen „Theme Color 1“ haben, erreichen Sie meistens gute Ergebnisse, wenn Sie Objekte aus verschiedenen Themen importieren und die Farben anpassen.

Benannte Farben für Frames/Ebenen lokal verfügbar machen



Beim Anklicken dieser Schaltfläche wird eine neue benannte Farbe erstellt, die mit der ausgewählten identisch ist.

Die neue Farbe wird dann auf alle Objekte im aktuellen Frame bzw. in der aktuellen Ebene angewendet, die die ausgewählte benannte Farbe verwenden. Das bedeutet, dass eine Farbe mit nur einem Klick für die Frames/Ebenen lokal verfügbar gemacht werden kann. Die Originalfarbe und die lokale Farbe können dann unabhängig voneinander bearbeitet werden.

Diese Funktion ist vor allem beim Erstellen von Animationen sinnvoll, wenn die Farbe eines Objekts sich im Verlauf der Animation ändern soll.

Die Schaltfläche ist ausgeblendet, es sei denn, Sie bearbeiten eine benannte Farbe, die auch in einem anderen Frame oder in einer anderen Ebene verwendet wird.

Normale Farben, Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben

Normale Farben

Normale Farben können Sie stets auf Objekte anwenden.

MAGIX Foto & Grafik Designer kann außerdem Farben mit anderen verknüpfen, so dass diese sich entsprechend ändern, wenn die Bezugsfarbe geändert wird. Dafür gibt es drei Möglichkeiten: **ABTÖNUNGEN**, **SCHATTIERUNGEN** und **VERKNÜPFTE FARBEN**. Diese Funktionen erlauben Ihnen, Illustrationen inklusive ihrer Schattierungen mit einem Klick neu einzufärben. Einige der Clipart-Beispiele verwenden dieses Verfahren.

Die Bezugsfarben werden in der Farbleiste in einem kleineren Quadrat als übergeordnete Farben angezeigt.

Abtönungen

Abtönungen basieren auf anderen Farben (sog. Bezugsfarben) und sind immer blasser als ihre Bezugsfarben. Für Abtönungen gibt es folgende zwei Hauptanwendungen:

- Die blässere Schattierung einer Bezugsfarbe soll relativ mitverändert werden, wenn die Bezugsfarbe geändert wird.
- Das Farbspektrum der Druckertinte soll erweitert werden.

Beispiel: 25% von Rot ergibt Pink. Daher kann allein mit roter Tinte sowohl pures Rot als auch Pink erzeugt werden. Genauso lassen sich bei Schwarz-Weiß-Drucken verschiedene Graustufen als Abtönung definieren.

- Es soll mit einer begrenzten Anzahl an Farben gedruckt werden.

Abtönungen können auf jeder Farbe basieren – einschließlich einer anderen Abtönung. Änderungen der Bezugsfarbe ändern auch alle Abtönungen.

Beispiel: Pink lässt sich, wie gesagt, als Abtönung von Rot ableiten. Wird die Bezugsfarbe nun zu Orange geändert, wird das bisherige Pink zu Hellorange.

Schattierungen

Schattierungen erlauben es, hellere oder dunklere Varianten einer Bezugsfarbe herzustellen. Wird dann die Bezugsfarbe verändert, ändern sich auch die Schattierungen.

Beispiel: Eine Zeichnung von einem Auto verwendet verschiedene Licht- und Schattenbereiche auf der Karosserie. Wird die Bezugsfarbe verändert, so werden auch die Schattierungen entsprechend verändert. Schattierungen zu erstellen dauert zwar etwas länger, ist jedoch sehr effektiv.

Für beste Resultate sollte die Bezugsfarbe möglichst eine „reine“, gesättigte Farbe sein. Wenn Sie im HSV-Modus arbeiten, achten Sie darauf, dass **SÄTTIGUNG (S)** und **SCHWARZANTEIL (V = VALUE)** bestenfalls 100% betragen. Im **FARBEDITOR** sollte das Kreuz also in der Ecke oben links stehen.

Verknüpfte Farben

Verknüpfte Farben sind ähnlich zu Schattierungen, bieten jedoch eine größere Flexibilität. Diese Farben basieren auf einer Stammfarbe, Sie können jedoch bestimmen, welche der Attribute Sie mit der Stammfarbe verknüpft halten wollen. Beispielsweise können Sie eine Farbe erstellen, die weniger gesättigt ist als ihre Stammfarbe, bei der jedoch Farbton und Helligkeit der Stammfarbe folgen.

Abtönung, Schattierung oder verknüpfte Farbe herstellen

Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben müssen eine übergeordnete Bezugsfarbe haben (eine benannte Farbe), damit sich der Ton bei Änderung der übergeordneten Farbe auch ändert. Falls notwendig, muss zuerst eine benannte Farbe erstellt werden. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Neue benannte Farben erstellen“ (siehe Seite 229).

So erstellen Sie eine Abtönung, eine Schattierung oder eine verknüpfte Farbe:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, auf welche Sie die neue Farbe anwenden möchten.
2. Öffnen Sie den Farbeditor im erweiterten Modus.
3. Wählen Sie im Auswahlnenü **ABTÖNUNG**, **SCHATTIERUNG** oder **VERKNÜPFT MIT EINER ANDEREN FARBE**.
4. Wählen Sie im Dropdown-Menü **STAMM** die Bezugsfarbe Ihrer neuen Farbe.
5. Ändern Sie die Abtönungen, Schattierungen oder verknüpften Farben im oberen Bereich des Farbeditors.

Wenn die gewünschte Bezugsfarbe nicht im Menü **STAMM** enthalten ist, bedeutet das wahrscheinlich, dass Sie noch keine entsprechende benannte Farbe erstellt haben, die Sie verknüpfen können.



In der Abbildung links sehen Sie, wie eine Abtönung aus einer Bezugsfarbe erstellt wird. Im oberen Bereich des Editors können nur blassere Töne der Bezugsfarbe dargestellt werden. In der Abbildung rechts wird eine Schattierung erstellt. Hier können Sie hellere oder dunklere Varianten der Bezugsfarbe aussuchen.

Für den Fall, dass Sie die neue Farbe oft in Ihrem Dokument verwenden wollen, empfiehlt es sich, diese auch als benannte Farbe zu speichern, damit sie in der Farbleiste auftaucht und leicht handzuhaben ist. Am einfachsten ist es, auf das kleine Etikett-Symbol für eine neue benannte Farbe am oberen Rand des Farbeditors zu klicken. Sie geben der Farbe einen Namen und können sie in der Farbleiste wiederfinden und auf jedes beliebige Objekt anwenden.

Bezugsfarbe bearbeiten

Der Sinn von Abtönungen, Schattierungen und verknüpften Farben ist es, durch das Ändern der Bezugsfarbe auch alle verknüpften Farben entsprechend zu ändern. Verändern Sie dazu die **BENANNTE FARBE**, die als Bezugsfarbe dient (ziehen Sie diese aus der **FARBLEISTE** in den **FARBEDITOR** und verändern Sie sie). Objekte, die **ABTÖNUNGEN**, **SCHATTIERUNGEN** und **VERKNÜPFT FARBEN** der Bezugsfarbe enthalten, werden sich parallel dazu ändern.

Hinweis: Ändern Sie die Farbe von Objekten mit **ABTÖNUNGEN**, **SCHATTIERUNGEN** und **VERKNÜPFTEN FARBEN** nicht direkt an den Objekten, da die Farben dann zu normalen, **LOKALEN FARBEN** werden.

Farben und Paletten importieren

Sie können die folgenden Farbtabellen und Palettendateien importieren.

- CorelDRAW-Palette .CPL und .PAL
- Adobe Color-Tabellen .ACT
- Adobe Color Swatches .ACO
- PaintShop Pro Paletten .PAL
- Microsoft Paletten .PAL

Sie können die Farben einer Palettendatei in ein Dokument importieren oder sie in der **FARBEN-GALERIE** ablegen, so dass sie immer verfügbar sind. Um eine Palettendatei in ein vorhandenes Dokument zu importieren, ziehen Sie das Dateisymbol aus dem Explorer und lassen Sie es auf dem Dokumentenfenster abseits der Farblinie los. Um ein neues, leeres Dokument zu importieren, ziehen Sie das Dateisymbol aus dem Explorer und lassen Sie es auf der Farblinie los.

Um eine Palette der **FARBEN-GALERIE** hinzuzufügen, öffnen Sie den Ordner in den Sie das Programm installiert haben und kopieren die Palettendatei in diesen Ordner. Die Datei muss einem der o. g. Formate entsprechen.

Importierte Farben sind immer benannte Farben.

Farben-Galerie

Hinweis: Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 87) für allgemeine Informationen zu den Galerien.

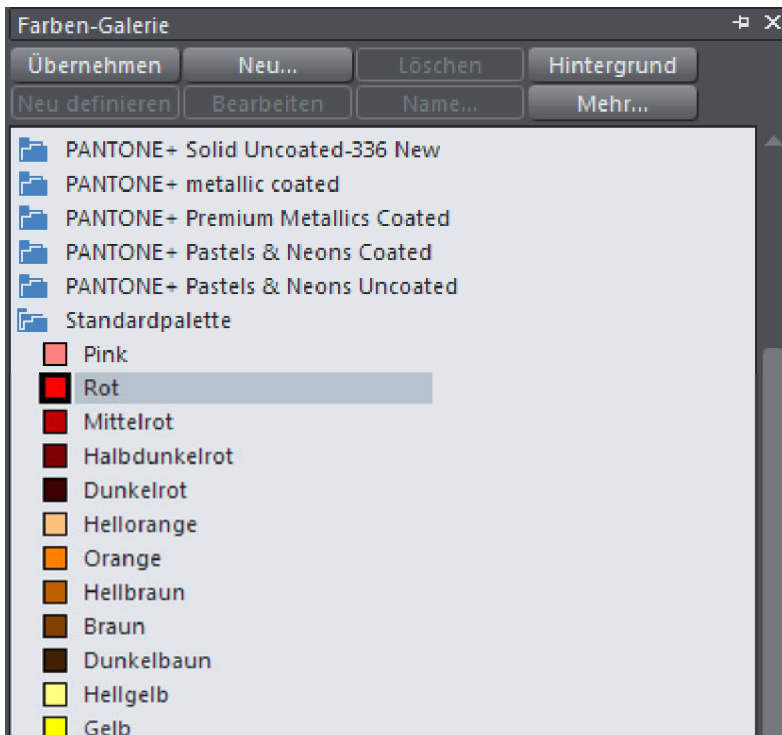
Die **FARBEN-GALERIE** zeigt alle benannten Farben die im aktuellen und in anderen Dokumenten verwendet werden. Hier können benannte Farben auch erstellt, bearbeitet, kopiert und gelöscht werden.

So öffnen Sie die **FARBEN-GALERIE**:

- Wählen Sie **EXTRAS > GALERIEN > FARBEN-GALERIE** (Tastaturkürzel F9)



- oder klicken Sie auf die Schaltfläche der **FARBEN-GALERIE** aus der Symbolleiste der Galerien.



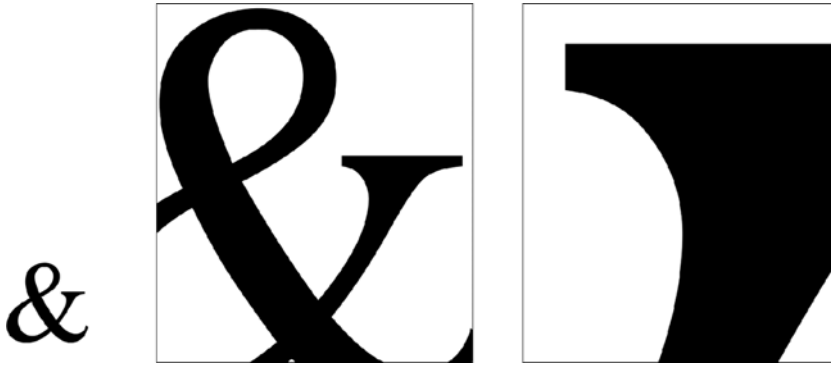
Die Schaltflächen im oberen Fensterbereich sind ausgegraut, wenn sie nicht zur Verfügung stehen. Das kann der Fall sein, wenn keine oder mehrere Farben gleichzeitig markiert sind. Die meisten Funktionen werden im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 87) beschrieben.

Die Schaltfläche **NEU DEFINIEREN** wendet die ausgewählte Farbe auf das aktuell markierte Objekt an.

Arbeiten mit Text

Einleitung

Werkzeuge zur Textverarbeitung sind in MAGIX Foto & Grafik Designer sehr ähnlich wie in einem herkömmlichen Text-Editor, bieten aber zusätzlich noch eine Menge an Features, die in anderen Programmen nicht zu finden sind:



Text kann extrem vergrößert werden.



Normale Effekte und Attribute in MAGIX Foto & Grafik Designer können auf Text angewandt werden: Füllungen, Transparenzen, Farbverläufe, Kanten, Schatten, Live-Effekte - Trotzdem bleibt der Text flexibel. Die Umrisse von Schriftzeichen können zu normalen Objekten bzw. Formen konvertiert werden, welche dann wie normale Formen modifiziert werden können.

*Ein wenig Text hier entlang einer Kurve
Man kann ja sogar eine Textspalte an einer
Kurve entlang verlaufen lassen. Übrigens
ist das ein Garamond-Font. Schön, nicht?*

*Dies ist eine Spalte Text, in
eine bestimmte Spaltenbreite
eingepasst, außerdem gedreht
und geneigt, lässt sich aber
trotzdem bearbeiten.*

Text an Kurve ausrichten. Jeder Text kann gedreht, geneigt und verzerrt werden.

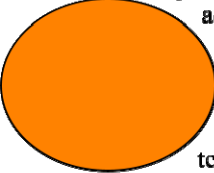
AWAY

TRACKING
TRACKING

*Buchstabenabstände und Positionierung
können sehr detailliert bearbeitet werden.*

Manuelle und automatische Unterschneidung.

Ut in fugiat voluptate adipisicing laboris
 tempor anim reprehenderit
 pariatur adipisicing sed
 ut, cst autc. Nostrud,
 ad adipisicing.
 Culpa do sint, ipsum
 sunt in veniam
 proident tempor anim id
 cu voluptate fugiat nisi? Veniam cu
 ad, mollit sint aliquip irure ullamco pariatur
 anim. Exercitation, ad amct.



Und Textfluss um jedes abweisende Objekt

Terminologie

FONT, SCHRIFTART oder **SCHRIFTBILD**: eine Schrift mit einem bestimmten, konsistenten Stil.

SCHRIFTFAMILIE: ein Satz ähnlicher Schriften. Beispielsweise sind Garamond und Garamond Kursiv verschiedene Schriftarten einer Familie (nämlich Garamond).

AUSRICHTUNG: eine Art, um Textzeilen in ihrer Anordnung zu beschreiben. Links gereihter Text wird auch links ausgerichtet, linksbündig oder rechtsbündiger Flattersatz genannt. Mittiger, voll ausgerichteter Text (Blocksatz) setzt Text links und rechts bündig.

UNTERSCHNEIDUNG: Einzelne, bestimmte Buchstabenpaare werden näher zusammengedrückt oder auseinander gesetzt. Die meisten qualitativ hochwertigen Schriften haben Einstellungen zur Unterschneidung automatisch mit eingebaut; dennoch können diese auch manuell unterschritten werden.

NICHTPROPORTIONAL: Alle einzelnen Buchstaben einer nichtproportionalen (monospaced) Schrift haben dieselbe Breite. Manchmal wird dies auch „fixed width“ (feste Breite) genannt. Bei Auflistungen kann dies sinnvoll sein, damit die Buchstaben exakt untereinander liegen. Courier ist der bekannteste Monospace-Font. Die meisten Schriftarten sind jedoch proportional in ihrer Breite, was heißt, dass die Buchstaben nicht alle gleich breit sind.

PUNKT: Text und Schriften werden in der Regel in Punkten (pt) gemessen. 1pt ist ungefähr 1/72 Zoll, also sind 72pt ungefähr 1 Zoll hoch. Diese Faustregel trifft allerdings bei einigen Schriften (insbesondere dekorativen) nicht immer zu.

LAUFWEITEN: Die Abstände zwischen Buchstaben werden gleichmäßig erhöht oder verringert.

Das Text-Werkzeug

Das **TEXT**-Werkzeug (Tastaturkürzel F8) wird verwendet, um Text einzugeben und zu bearbeiten.

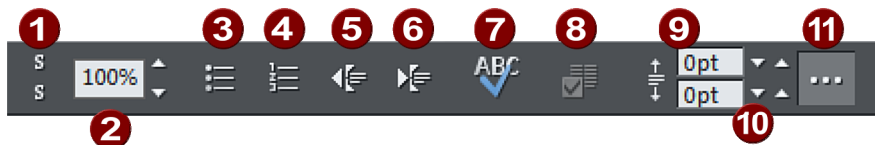


Infoleiste Text-Werkzeug (linke Seite)

- 1 Schriftart
- 2 Schriftgröße
- 3 Stil



- 4 Fett
- 5 Kursiv
- 6 Unterstrichen
- 7 Durchgestrichen
- 8 Ausrichtung



Infoleiste Text-Werkzeug (rechte Seite)

- 1 Hochgestellt/Tiefgestellt
- 2 Zeilenabstand
- 3 Aufzählung (Liste)
- 4 Nummerierte Liste
- 5 Einzug verringern
- 6 Einzug vergrößern

- 7 Rechtschreibprüfung / Autokorrektur
- 8 Abstand vor Absatz
- 9 Abstand nach Absatz
- 10 Erweiterte Text-Leiste zeigen/verbergen



Erweiterte Text-Leiste

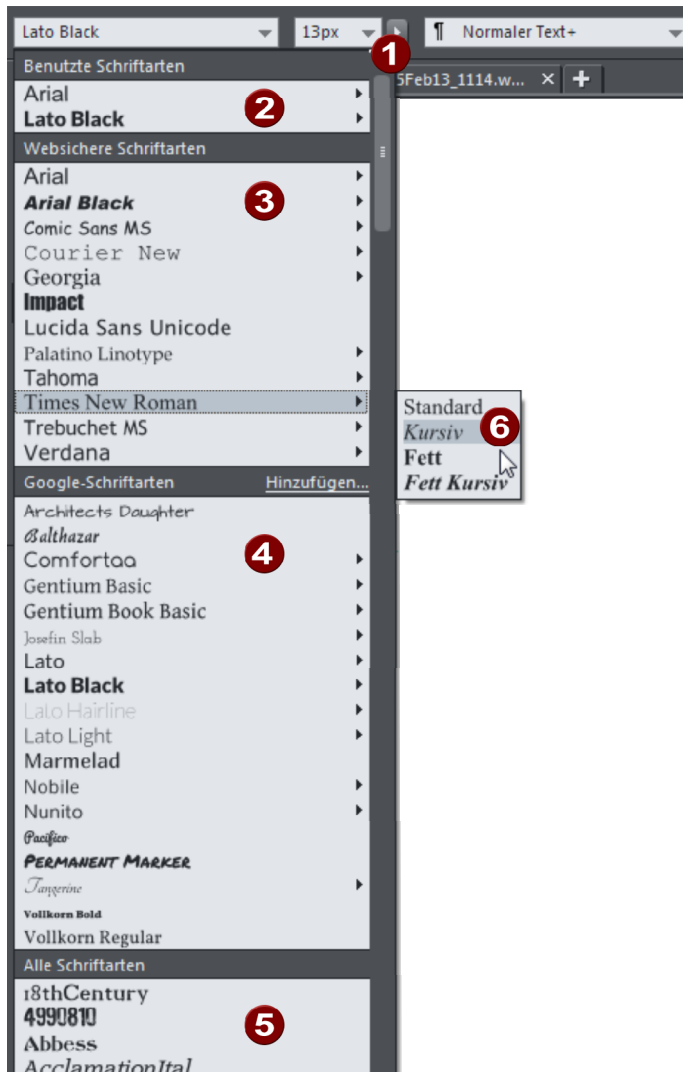
- 1 Basislinie verschieben
- 2 Laufweite / Unterschneidung
- 3 Seitenverhältnis

MAGIX Foto & Grafik Designer unterstützt drei Arten von Textobjekten

- **Einfache Textzeilen:** Einfach Seite anklicken und Text eingeben.
- **Textspalten:** Klicken und ziehen Sie die Maus horizontal, um eine Spalte zu erstellen und beginnen Sie zu schreiben.
- **Textbereiche:** Klicken und ziehen Sie diagonal, um einen rechteckigen Textbereich zu erstellen und beginnen Sie dann zu schreiben.

Haben Sie einmal ein Textobjekt erstellt, können Sie dieses auf jede erdenkliche Art transformieren (Drehen, Skalieren, Neigen) oder ihm mit den üblichen Werkzeugen Attribute, Füllungen, Randunschärfe, usw. zuweisen. Der Text bleibt bearbeitbar. Der Text bleibt bearbeitbar.

Das Schriftarten-Menü



- ❶ Popup für Schriftgröße
- ❷ Im aktuellen Dokument verwendete Schriftarten
- ❸ Websichere Schriftarten
- ❹ Google-Schriftarten
- ❺ Alle installierten Schriftarten
- ❻ Verfügbare Stilvarianten für gewählte Schriftart. Nicht alle Schriftarten haben solche Varianten

Das Schriftarten-Menü listet alle installierten Schriftarten auf und ist in vier Bereiche unterteilt. Im oberen Bereich werden die Schriftarten angezeigt, die im aktuellen Dokument verwendet werden. Im zweiten Bereich sehen Sie die „websicheren“ Schriftarten. Diese werden von allen gängigen Webbrowsern unterstützt und können daher sicher verwendet werden. Siehe Abschnitt über „Websichere Schriftarten“. Im dritten Abschnitt sehen Sie die verfügbaren Google-Schriftarten und im letzten Abschnitt eine alphabetische Auflistung aller anderen installierten Schriftarten. Jeder Name einer Schriftart wird im Menü in seiner eigenen Schrift angezeigt, wodurch die Auswahl einer Schriftart einfacher wird.

Jene Schriftarten, für die mehrere Schriftstile verfügbar sind, sind mit schwarzen Dreiecken im Menü rechts gekennzeichnet. Halten Sie einfach den Mauszeiger kurz über eine Schriftart und ein kleines Untermenü erscheint rechts neben dem Hauptmenü, in dem alle verfügbaren Varianten aufgelistet sind. Während dieses Untermenü angezeigt wird, können Sie den Mauszeiger darüber bewegen, um die gewünschte Schriftartenvariante auszuwählen.

Websichere Schriftarten

Diese Schriftarten können in jedem Fall in Websites verwendet werden, da sie auf den meisten Computern und anderen Geräten installiert sind. Sie können auch eine von Hunderten Google-Schriftarten in Ihrer Website verwenden. Sie können sogar andere, von Ihnen installierte Schriftarten verwenden, sofern die Lizenz für die jeweilige Schriftart es zulässt (siehe dazu den Abschnitt „Einbetten von **WEBSITE-SCHRIFTARTEN**“).

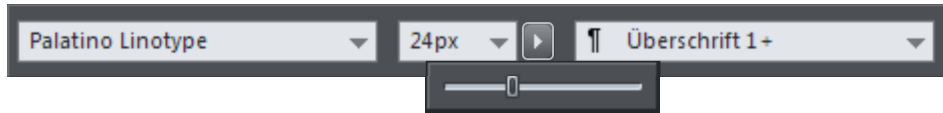
Schriftarten-Vorschau in Echtzeit

Sobald Sie Ihren Mauszeiger auf eine der Schriftarten im Menü bewegen, wird Ihre Ansicht im Dokument aktualisiert. Diese Veränderung tritt erst endgültig in Kraft, wenn Sie auf die Schriftart klicken. Wenn Sie nun den Mauszeiger weiter bewegen, wird die Schriftart so lange zur ursprünglichen Schriftart zurückgesetzt, bis Sie auf einer neuen Schriftart stoppen. So können Sie schnell viele Schriftarten durchprobieren.

Um zu verhindern, dass die Vorschau sofort aktualisiert wird, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie durch das Schriftarten-Menü navigieren. Das hilft vor allem dann, wenn Sie nur langsam durch das Menü navigieren können (weil Sie z. B. viel Text ausgewählt haben).

Vorschau der Schriftgröße in Echtzeit

Neben dem Menü für die Schriftgröße befindet sich ein kleiner Regler, vergleichbar mit denen, die an anderer Stelle in Foto & Grafik Designer verwendet werden. Mit diesem erhalten Sie direkten Zugriff auf die Schriftgröße in Echtzeit, der Text wird unmittelbar angepasst, während der Regler verschoben wird.



Klicken, um den Pop-up-Regler „Schriftgröße“ anzuzeigen.

Wie bei den anderen Pop-up-Reglern gibt es hier zwei Verwendungsmöglichkeiten. Wenn Sie den Pfeil einmal anklicken und wieder loslassen, erscheint das Pop-up auf dem Bildschirm. Nun kann der Regler mit der Maus verschoben werden. Alternativ können Sie auch mit dem Mousrad die Werte schnell verändern. In diesem Fall bietet dies eine schnelle Möglichkeit, die Größe mit der Maus anzupassen und das Ergebnis direkt auf der Seite anzusehen, während Sie daran arbeiten.

Die andere Möglichkeit ist, auf die Schaltfläche zu klicken, zu ziehen und wieder loszulassen. Dies ist eine etwas direktere Methode, den Regler einzustellen (erfordert weniger Klicks).

Sofortnavigation im Schriftartenmenü

Im Menü Schriftarten können Sie die Anfangsbuchstaben der Schrift eingeben, um direkt zum jeweiligen Abschnitt des Menüs zu springen. Wenn Sie z. B. „ver“ eintippen, springt die Anzeige automatisch zur Schriftart Verdana.

Fettschrift, Kursiv & künstliche Schriftarten

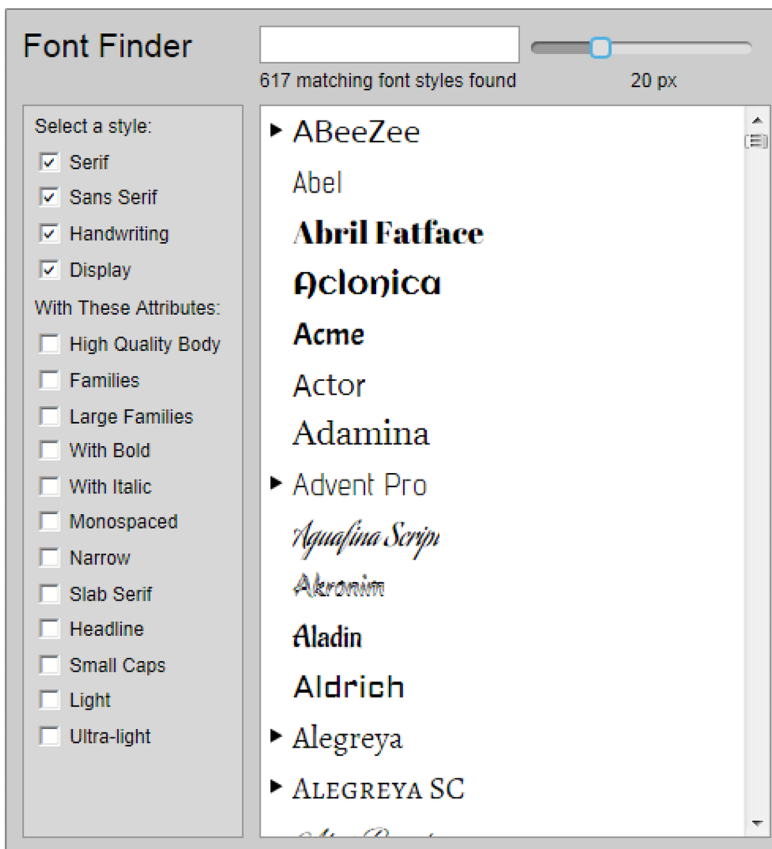
MAGIX Foto & Grafik Designer erlaubt nicht die Anwendung von kursiv oder fett, wenn die entsprechende kursive oder fette Schrift nicht installiert ist. Bei früheren Versionen war dies möglich, da bei früheren Versionen je nach Bedarf eine kursive oder fette Schrift künstlich generiert wurde. Das Ergebnis war jedoch in der Regel von minderer Qualität. Zudem würde dies bei späterem Export der Zeichnung als PDF zu Problemen führen, da andere Anwendungen die Fett-/Kursivschrift nicht erzeugen können und möglicherweise sogar noch schlechtere Ergebnisse liefern.

Google-Schriftarten

Foto & Grafik Designer gibt Ihnen auch die Möglichkeit, mehrere hundert Google-Schriftarten zu verwenden. Dabei handelt es sich um kostenlose Open-Source-Schriftarten, die von Google bereitgestellt werden, so dass Sie die Dateien nicht zusammen mit Ihrem Dokument hochladen müssen, wenn es in HTML exportiert wird – der Browser des Seiten-Besuchers lädt automatisch die Schriftarten von Google herunter.

Die Schriftarten sind voll in Foto & Grafik Designer integriert. Sie können die Schriftarten-Liste mithilfe des **SCHRIFTEN-DIALOGS** durchsuchen, herunterladen und auf Ihrem Computer installieren.

Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** im Schriftarten-Menü, um den Schriften-Dialog aufzurufen.



Google-Schriftartendialog, der einige verfügbare Schriftarten und Schriftfamilien anzeigt.

Sie können nach einer Schriftart suchen, indem Sie deren Namen in das Suchfeld eingeben, oder durch die Liste scrollen. Verbessern Sie Ihre Suche, indem Sie links

Schriftstile auswählen und mit dem Live-Vorschau-Regler verschiedene Schriftgrößen ausprobieren.

Wenn Sie auf eine Schriftart klicken, werden Sie gefragt, ob diese heruntergeladen und installiert werden soll. In der Regel werden Sie auch von Windows gefragt, ob Sie die Installation erlauben. Die Installation erfolgt durch ein separates Programm. Die installierten Schriftarten erscheinen im Google-Schriftarten-Bereich des Schriftarten-Menüs.

Einige Google-Schriftarten, z. B. Exo, bieten mehrere Schriftstärken. In solchen Fällen ändern die „Fett“-Varianten sich jeweils nur leicht. Schriftstärkenwerte reichen von 100 (sehr leichte/dünne Schriftarten) bis 900 (sehr fette oder schwarze Schriftarten). Statt einer festen Fett-Variante, wird Schrift folgendermaßen gefettet (F-Schaltfläche oder Strg + B, wenn Text ausgewählt wurde):

Haupt-Schriftstärke	Schriftstärke nach Klick auf „F“
100 bis 300 (Dünn/Extra leicht/leicht)	400 (Normal)
500 bis 500 (Normal/Medium)	700 (Fett)
600 bis 900 (Halbfett/Fett/Extra usw.)	900 (Schwarz)

Natürlich können die Schriftarten auch für Druckdokumente – z. B. ein PDF – verwendet werden, da es sich um TrueType-Schriftarten handelt.

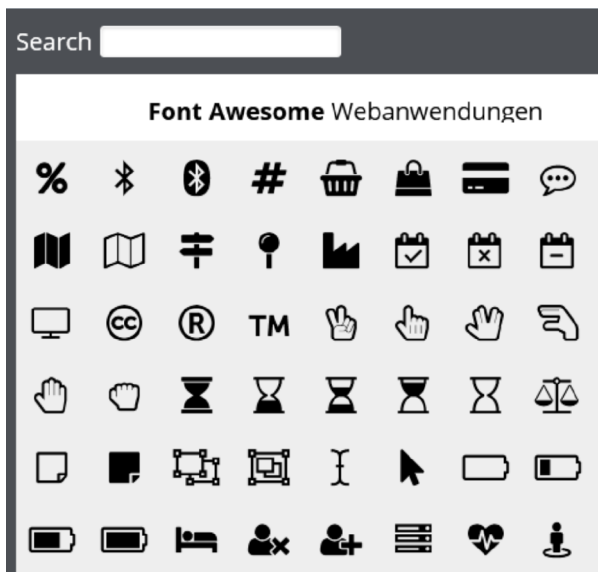
Wenn Sie eine .xar- oder .web-Datei, die eine Google-Schriftart verwendet, auf einen anderen Computer übertragen, werden Sie beim Öffnen gefragt, ob Sie die betroffene Schriftart herunterladen und installieren möchten.

Hinweis: Einige Browser zeigen Google-Schriftarten nicht so gut an wie andere. Sie sollten daher Ihre Webseiten immer in mehreren Browsern testen, um die Schriftqualität zu überprüfen.

Symbole

Symbole sind eine riesige Sammlung skalierbarer Symbole, die regelmäßig aktualisiert wird. Sie bestehen aus Symbolen von FontAwesome und Google Material Icons, Sie können sie in den Text entweder als Zeichen oder als einzelne Grafik in Ihr Dokument einfügen.

Die Symbole sind in mehrere Kategorien unterteilt, z. B. Webanwendungssymbole, Markenzeichen, Texteditorzeichen, Richtungspfeile und so weiter. Sie finden diese im Menü **EINFÜGEN. EINFÜGEN > SYMBOL**. Sie erscheinen auch im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 40) in der Kategorie **SYMBOL-SCHRIFTARTEN**. Einfach runterscrollen, um die gesamte Liste zu sehen.



Einige Font-Awesome-Symbole.

Es gibt eine **SUCHFUNKTION**, tippen Sie zum Beispiel „Pay“ und Sie finden einen Warenkorb, Kreditkarten, PayPal und andere passende Symbole. Symbole lassen sich einfach im Dokument austauschen, klicken Sie rechts auf das Symbol und wählen Sie **SYMBOL ERSETZEN** um die Symbole anzuzeigen. Das funktioniert auch für die Aufzählungszeichen in Aufzählungen (siehe Seite 278), klicken Sie dazu mit dem Textcursor rechts auf eine Aufzählung und wählen Sie **LISTENEIGENSCHAFTEN...** aus dem Kontextmenü und dann „**MIT SYMBOL ERSETZEN**“ aus dem Dialog.

Sie bekommen einen Hinweis, wenn eine aktualisierte Version einer Symbol-Schriftart verfügbar wird oder einen neue Schriftart hinzu gefügt wurde. Die Installation erfolgt komplett automatisch. Es ist wichtig, dass Sie diese Aktualisierungen bestätigen, denn das Symbol-Auswahlfenster zeigt stets alle Symbole der neuesten Schriftart-Version, wenn Sie nicht auf dem neuesten Stand sind, kann es passieren, dass Sie ein Symbol zum einfügen auswählen, dass aber dann in Ihrer veralteten Version der Schriftart gar nicht vorhanden ist.

Bedingt durch das Design der Schriftarten liegen die Symbole der Material-Schriftart etwas höher als die der FontAwesome-Symbole. Sie können das überprüfen, wenn Sie ein FontAwesome-Symbol und ein Material-Symbol direkt nebeneinander in einen Text einfügen. Sie können das im Text korrigieren, indem Sie das Symbol mit dem **TEXTWERKZEUG** (siehe Seite 241) auswählen und dann die Basislinie (siehe Seite 289) nach unten verschieben.

Wenn Sie diese Symbole in Aufzählungen (siehe Seite 278) benutzen, können Sie die vertikale Position anpassen, indem Sie im **DIALOG LISTENEIGENSCHAFTEN** den **VERTIKALEN VERSATZ** anpassen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Listeneintrag und wählen Sie aus dem Kontextmenü **LISTENEIGENSCHAFTEN...** und passen Sie den Wert für **VERTIKALER VERSATZ** an.

Symbole in Text einfügen

Setzen Sie die Markierung des **TEXT-WERKZEUGS** an den Punkt im Text, wo das Symbol eingefügt werden soll, und klicken Sie auf ein Symbol der Sammlung. Das Zeichen wird in den Text eingefügt.



Ea consequat enim nulla lorem sit fugiat excepteur aliquip do in. Elit sint, adipiscing elit ut dolor minim. Amet in ea ad esse nisi consectetur elit amet velit nulla incididunt irure nisi id tempor. Mollit qui elit do velit, mollit id, adipiscing, laboris et dolore consectetur.

Font-Awesome-Symbol, das als Schriftzeichen mit dem Text-Werkzeug eingefügt wurde

Symbole als Grafiken einfügen

Um ein Symbol als skalierbare Vektorgrafik einzufügen, darf die Textmarkierung beim Einfügen nicht vorhanden sein. Sie entfernen den Textcursor, indem Sie in das Auswahlwerkzeug (siehe Seite 132) oder ein anderes Werkzeug als das Text-Werkzeug (siehe Seite 241) wechseln.

Das Symbol erscheint dann zentriert auf dem Arbeitsbereich (eventuell verdeckt durch den Symbol-Dialog). Mit dem Auswahl-Werkzeug können Sie es an die gewünschte Stelle verschieben, skalieren, usw. Wird ein Symbol auf diese Weise eingefügt, wird die passende Schriftart nicht mehr benötigt, da die Grafik beim Einfügen konvertiert wird. Beim Veröffentlichen als HTML wird die oben erwähnte Meldung für diese Schriftart nicht angezeigt.



Ein Symbol, das als skalierbare Grafik eingefügt wurde

Schriftart ersetzen

Oft ist es nötig, eine Schriftart im gesamten Dokument oder in der gesamten Website durch eine andere zu ersetzen, meist, wenn eine bestimmte Schriftart nicht installiert ist und durch eine vorhandene ersetzt werden soll.

Klicken Sie dazu rechts mit dem Textwerkzeug auf den Text in der zu ersetzenden Schriftart und wählen Sie **SCHRIFTART ERSETZEN DURCH...** aus dem Kontextmenü. Alle Vorkommen und Varianten der Schriftart im gesamten Dokument werden ersetzt, jedes in der passenden Variante und Größe der gewählten Schriftart.

Einfacher Text

Möchten Sie nur einen kurzen einfachen Text eingeben, klicken Sie im Dokument auf die Stelle, wo dieser erzeugt werden soll. Eine rote Positionsmarke erscheint und Sie können ihn eintippen. Um einen Fehler zu korrigieren können Sie wie gewohnt die Tasten „Entf“ bzw. die Rücktaste verwenden.

Durch Drücken der Eingabetaste wird die Zeile abgeschlossen und eine neue Textzeile darunter begonnen. Der Zeilenabstand wird im entsprechenden Parameterfeld in der Infoleiste festgelegt.

Einfacher Text ist für große Textabsätze nicht geeignet, da es keinen automatischen Zeilenumbruch gibt (keine Beschränkung in der Zeilenlänge). Verwenden Sie stattdessen eine Textspalte oder ein Textfeld (siehe unten).

Als Grundeinstellung hat der Text keine Umrissfarbe. Durch Anklicken einer Farbe auf der Farbleiste bei gedrückt gehaltener Umschalt-Taste erhält der ausgewählte Text eine Umrissfarbe. Die Breite der Umrisslinie kann wie gewohnt mit der Linienstärken-Steuerung verändert werden. Der Linienverbindungstyp (siehe Seite 126) sollte auf „abgerundet“ eingestellt werden, um eine geschmeidigere Erscheinung zu erhalten (Steuerelement oben in der **LINIEN-GALERIE**).

Die Linienstärke ist in „Linienstärke ändern“ (siehe Seite 121) beschrieben. Farben hinzufügen wird in „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 218) eingehend erklärt.

Sie können auch weiterhin Text eingeben, nachdem der Text gedreht, mit Farbe gefüllt oder auf einer Kurve platziert wurde.

Text in einer Spalte

Wenn Sie mit größeren Textmengen über mehrere Zeilen eingeben wollen, ist die Verwendung einer Textspalte günstiger. Wird die Breite der Spalte verändert, wird der Text automatisch neu umbrochen. Text in einer Spalte anlegen:



1. Wählen Sie das **TEXT-WERKZEUG**.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger dort, wo der Text beginnen soll.
3. Ziehen Sie nach rechts eine horizontale Linie in der gewünschten Breite der Spalte auf. Diese grüne/rot gestrichelte Linie zeigt die Breite der Spalte an und signalisiert, dass diese Spalte aktiv ist. Sie wird nie exportiert oder gedruckt.
4. Geben Sie Text ein, die grüne/rot gestrichelte Linie wird zu einer durchgehenden roten Linie. Sie müssen am Ende der Zeile nicht manuell umbrechen. Der Text wird automatisch in der neuen Zeile weiterlaufen.

HINWEIS: Wenn Sie woanders hin klicken oder das Werkzeug wechseln, bevor Sie Text eingegeben haben, wird die grüne/rot gestrichelte Linie zu einer durchgehenden grünen Linie, die eine inaktive Textspalte markiert. Um die Spalte wieder zu aktivieren, klicken Sie sie mit dem Textwerkzeug an, sie wird wieder aktiv und Sie können los tippen.

Natürlich können Sie den Text auch vorab in einem anderen Texteditor erstellen, kopieren und dann in MAGIX Foto & Grafik Designer einfügen. Die „Kopieren und Einfügen“-Funktion unterstützt auch RTF-formatierte Texte.

Breite der Textspalte ändern

Ziehen Sie an einem der beiden roten Anfasser an den Enden der Linie. Die Breite der Textspalte lässt sich auch mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** ändern. Ziehen Sie dazu mit dem Auswahl-Werkzeug am rechten bzw. linken **Seitenanfasser**

Neigung der Textspalte ändern

Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie die roten Anfasser am Ende der Linie, um den Neigungswinkel der Textspalte zu ändern. Wenn Sie mit gehaltener Strg-Taste ziehen, drehen Sie die Spalte innerhalb der vorgegebenen Begrenzungswinkel. Ein anderer Weg wäre, mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** das Objekt zu drehen.

Hinweis: Mehr Informationen zu Begrenzungswinkeln finden Sie unter „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 87).

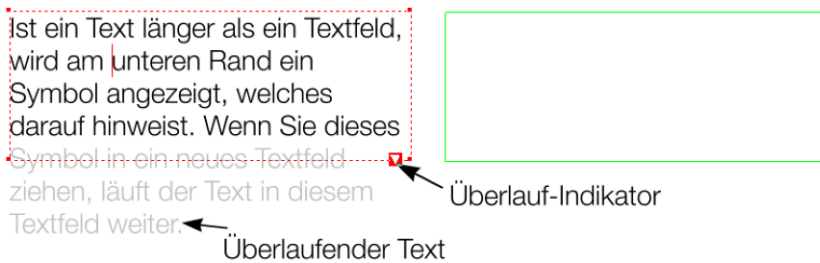
Textbereiche

Wenn Sie im **TEXT**-Werkzeug bei gehaltener Maustaste in diagonaler Richtung ziehen, entsteht ein rechteckiger Textbereich. Der blinkende Cursor wird oben links platziert. Es kann Text eingegeben werden.

Ein Textbereich kann einen „Textfluss“ enthalten. Damit ist gemeint, dass ein Text von einem Textbereich in den nächsten fließt. Läuft der Text über den Textbereich hinaus, so wird er grau dargestellt. Der Text kann weiterhin bearbeitet werden.

Textbereiche verbinden - Textfluss

Läuft der Text über den unteren Rand des Textbereichs hinaus, wird dieses durch einen roten Pfeil am unteren Rand des Bereichs angezeigt. Ziehen Sie diesen auf einen anderen Textbereich, fließt der Überlaufertext in den neuen Textbereich hinein und die zwei Textbereiche werden miteinander verbunden. Ein Flusspfeil zeigt diesen Vorgang.



Überlaufender Textbereich mit rotem Pfeil.

Wenn sich der Textcursor in einem Textbereich mit überlaufendem Text befindet, klicken und ziehen Sie mit der Maus, um einen neuen Textbereich zu erzeugen. Der neue Textbereich wird dann automatisch verbunden und der Text fließt in den neuen Textbereich hinein.

Tipp: Sie können Text auch in einen Textbereich auf einer anderen Seite (auch einer vorherigen) fließen lassen. Soll der Text in einen Textbereich übergehen, der viele Seiten entfernt liegt, ist es wahrscheinlich einfacher, die oben erwähnte Methode zu verwenden. Allerdings können Sie, wenn Sie die Seitenansicht entsprechend weit hinauszoomen, den Überlaufpfeil auch über viele Seiten ziehen.

Zum Trennen eines Textbereichs von einem anderen ziehen Sie einfach den Überlauf-Indikator an eine Stelle, die von Textbereichen entfernt liegt. Oder klicken Sie auf den Pfeil unten im Textbereich und wählen Sie **VERKNÜPFUNG AUFHEBEN**.

Löschen Sie einen Textbereich, der schon mit einem anderen verbunden ist, wird nur dieser Bereich gelöscht. Der Text fließt einfach weiter in die anderen Textbereiche.

Textbereiche neu skalieren

Mit dem **TEXT-WERKZEUG** können Sie die Eckanfasser anklicken und verschieben. Der Text im Bereich wird neu formatiert, so dass er in die neue Größe hineinpasst.

Wenn Sie einen Textbereich mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** skalieren, müssen Sie darauf achten, welche Anfasser sie benutzen: mithilfe der Seitenanfasser können Sie ebenfalls den Textbereich ändern, der Textfluss passt sich an die neue Größe an. Benutzen Sie jedoch die Eckanfasser, wird der gesamte Textbereich skaliert, wobei sich Schriftgröße und Bereichsgröße ändert und der Textfluss erhalten bleibt.

Hinweis: Um Textbereiche mit dem Auswahlwerkzeug zu dehnen oder zu stauchen (siehe Seite 196), müssen Sie sie gruppieren.

Sie können einen Textbereich drehen, indem Sie wie gewohnt das **AUSWAHL-WERKZEUG** benutzen, der Text wird durch den gedrehten Textbereich normal hindurchfließen.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus mauris risus, eleifend non, dictum at, pretium sed, dui. Sed sed odio. Aenean tincidunt eleifend sapien. Vestibulum eros turpis, rhoncus vel, convallis ut, fermentum et, tellus. Pellentesque eros. Proin vestibulum, eros vel tincidunt ultricies, turpis ante suscipit dui, sed consequat leo ipsum sit amet dui. Donec enim eros, eleifend ac, iaculis et, tincidunt et, nibh. Aenean feugiat

sollicitudin nisi. Vestibulum dictum ipsum eu libero. Nulla facilisi. Integer sit amet turpis. Cras rutrum, dui in elementum ornare, metus sapien ullamcorper nisi, eget tempus nisi pede a enim. Nullam vel tellus tristique enim feugiat adipiscing. Nullam tristique porta metus. Mauris enim turpis, fringilla consequat, pretium ac, interdum non, tellus. Suspendisse potenti. Aliquam ultrices, dolor vel bibendum laoreet, mauris arcu

commodo purus, vitae commodo orci mauris sagittis arcu.

Vivamus nunc eros, commodo vulputate, vestibulum nec, nonummy eu, dui. Suspendisse non urna sit amet tortor rutrum pulvinar. Suspendisse interdum dui sed eros. Pellentesque tincidunt odio quis sapien. Ut id mauris. Vivamus pharetra viverra tellus. Fusce et mi. Fusce consequat urna at urna. Maecenas gravida, neque non euismod

Drehen Sie einen Textbereich, so bleibt der Textfluss unverändert.

Wenn Sie die Strg-Taste während des Drehens gedrückt halten, wird das Drehen auf 90-Grad-Winkel beschränkt. Mit dem Text-Werkzeug können Sie die Eckanfasser anklicken und verschieben. Text im Bereich wird passend zur neuen Größe neu formatiert. Beim Skalieren von Textbereichen mit dem Auswahl-Werkzeug passiert dasselbe: nicht der Text, sondern lediglich der Textbereich wird verändert. Der Textfluss passt sich an die neue Größe an. Um die tatsächliche Größe des Textes im Bereich zu ändern, markieren Sie den gesamten Text im Text-Werkzeug (Strg + A) und ändern Sie in der Infoleiste die Schriftgröße.

Wörter zählen

Die Anzahl der Wörter und Schriftzeichen wird in der Statusleiste angegeben. Hier wird ebenfalls die Anzahl der „überlaufenden“ Wörter angezeigt. Bei der Auswahl eines Textbereichs wird stattdessen die Anzahl der darin befindlichen Zeichen angegeben.

Text entlang einer Kurve

So wird Text entlang einer Ihrer Kurven gelegt:

1. Erzeugen Sie ein Textobjekt.
2. Markieren Sie Ihr Textobjekt und eine Kurve.
3. Wählen Sie nun **ANORDNEN** > **TEXT AN KURVE ANPASSEN**.

Ein wenig Text hier entlang einer Kurve

Alternativ dazu, wählen Sie eine Kurve oder Linie aus, wechseln Sie zum **TEXT**-Werkzeug, klicken Sie dort auf die Linie, wo der Text anfangen soll und beginnen Sie zu schreiben. Der Text läuft dann genau an der Linie entlang. Sind Sie am Ende der Linie angekommen, wird der Text in eine neue Zeile, unterhalb der vorherigen, umbrochen.

Wenn Sie nicht möchten, dass der Text auf eine neue Zeile umbricht, klicken Sie mit gehaltener Umschalt-Taste auf die Linie.

Um die Linie auszublenden, damit sie unsichtbar wird, gehen Sie in das **FORM-WERKZEUG**, legen Sie **KEINE FARBE** (aus der Farbleiste) fest oder wählen Sie für die Linienbreite **KEINE** aus der Symbolleiste. Sie können die Kurve trotzdem wie gewohnt bearbeiten.

Farbgebung wird in „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 218) eingehend erklärt.

Linken und rechten Textrand an Kurve anpassen

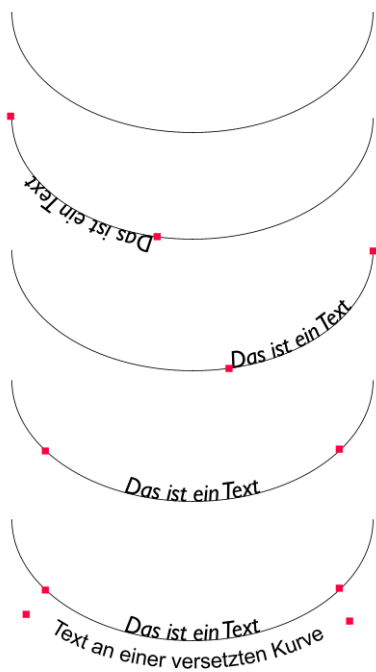
Wenn Sie auf einer Kurve zu schreiben beginnen oder ein vorhandenes Textfeld auf eine Kurve setzen, können anschließend Start- und Endposition des Textes mittels der roten Anfasser geändert werden. Ziehen Sie diese beliebig auf der Kurve entlang. Wenn Sie den Text zentrieren, wird er mittig zwischen diesen Punkten angeordnet.

Text auf einer Kurve umdrehen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den markierten Text und wählen Sie aus dem Kontextmenü **TEXT AUF KURVE UMKEHREN**.

Alternativ können Sie die Ausrichtung der Kurve umkehren (**FORM-WERKZEUG** > **PFADE UMKEHREN** in der Infoleiste). So wird der Text dann auf die andere Seite der Linie klappen (oder bei einer geschlossenen Form von innen nach außen).

Beispiel für Linientext



- Legen Sie eine Ellipse an und wandeln Sie sie in eine bearbeitbare Form um.
- Markieren Sie im aktiven **FORM-WERKZEUG** die obere Hälfte (die oberen drei Ankerpunkte) und wählen Sie in der Infoleiste die Schaltfläche **AN ANKERPUNKTEN AUFTRENNEN**.
- Löschen Sie die obere Hälfte, um nur die untere Hälfte stehen zu lassen.
- Klicken Sie im aktiven **TEXT-WERKZEUG** ca. auf die 6-Uhr-Stellung (unterstes Stück) und fangen Sie an zu schreiben.
- Markieren Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** Ihren Text und die Kurve und wählen Sie **ANORDNEN > TEXT AN KURVE ANPASSEN**.
- Wählen Sie durch Rechtsklick im Kontextmenü **TEXT AUF KURVE UMKEHREN**, um den Text auf die andere Seite zu spiegeln.
- Ziehen Sie an einem Ende am roten Anfasser. Wählen Sie die Option **TEXT ZENTRIEREN**.

Um einen Text zu erstellen, der versetzt dazu angeordnet ist, zeichnen Sie eine neue Kurve und bearbeiten deren Krümmung und Versatz. Im abgebildeten Beispiel wurde die Linie außerdem unsichtbar gemacht und die Schriftgröße verringert.

Text bearbeiten

Sobald Sie mit einem Werkzeug auf ein Textobjekt doppelklicken, wechseln Sie ins **TEXT**-Werkzeug mit dem Cursor an der Stelle, auf die Sie im Text geklickt haben.

Alle Cursor- und Maus-Operationen wie in einem gewöhnlichen Textverarbeitungsprogramm können auch hier benutzt werden. Zum Beispiel:

- Klicken Sie, um den Cursor zu positionieren.
- Benutzen Sie die Pfeiltasten nach links und rechts, um nach links, rechts, oben und unten zu navigieren.
- Benutzen Sie „Strg + Pfeiltasten“, um jeweils um ein Wort nach links oder rechts zu springen.

- Drücken Sie Pos1 oder Ende, um an den Anfang oder das Ende der Zeile zu navigieren.
- Drücken Sie Strg + Pos1 oder Strg + Ende, um an den Anfang oder das Ende des Textobjekts zu navigieren.

Text-Auswahl:

- Umschalt + eine der oben genannten Tasten, um den Text zu markieren.
- Doppelklicken Sie auf ein Wort um es auszuwählen.
- Drei Klicks hintereinander markieren eine ganze Zeile (Tastaturkürzel: Strg + L)
- Vier Klicks hintereinander wählen einen Textabsatz.
- Ziehen über den Text mit dem Text-Werkzeug markiert den Text ebenso.
- „Strg + A“ markiert im **TEXT**-Werkzeug den gesamten Text im Textobjekt.

Wenn Sie Text markiert haben, wird sich jede Änderung der Textattribute nur auf die ausgewählte Textregion auswirken. Haben Sie nur den Cursor im Text platziert, wird jede Änderung – etwa eine neue Farbe – dann erscheinen, wenn Sie neuen Text eingeben.

Textobjekt auswählen

Um einen **TEXTBEREICH** auszuwählen, gibt es ein praktisches Tastaturkürzel. Im Gegensatz zu „Strg + A“, das den Text markiert, drücken Sie dazu „Esc“. Das lässt zwar die Positionsmarke verschwinden, wählt aber den **TEXTBEREICH** aus (in der Statuszeile wird dies mit **TEXTBEREICH** bestätigt). Nun können Effekte und Attribute auf den gesamten **TEXTBEREICH** angewandt werden.

Beispiel: Um die Schriftgröße eines ganzen Textes zu ändern, drücken Sie „Strg + A“ und wählen die neue Größe aus der Inforeiste. Um einen Textbereich mit einem Schatten zu unterlegen, drücken Sie „Esc“ und aktivieren das **SCHATTEN-WERKZEUG**.

Groß- und Kleinschreibung wechseln

Im Kontextmenü von ausgewähltem Text können Sie die Groß- und Kleinschreibung umschalten, klicken Sie dazu rechts und wählen eine der folgenden Optionen:

- **GROß-UND KLEINSCHREIBUNG ÄNDERN IN > KLEINSCHREIBUNG**
- **GROß-UND KLEINSCHREIBUNG ÄNDERN IN > GROßSCHREIBUNG**
- **GROß-UND KLEINSCHREIBUNG ÄNDERN IN > GROßSCHREIBUNG AM ANFANG EINES SATZES.**

Zusätzlich: Mit „Strg+Umschalt + F1“ schalten Sie ausgewählten Text zwischen alles groß und alles klein geschrieben um. Wenn Sie also unbeabsichtigt einen Text mit aktiver Feststelltaste geschrieben haben, wählen Sie einfach den Text aus und drücken „Strg + Umschalt + F1“.

Drücken von „Strg+W“ schaltet die Groß- und Kleinschreibung des Zeichens hinter dem Cursor um und verschiebt den Cursor dann auch weiter. In ähnlicher Weise können Sie auch zwischen Groß- und Kleinschreibung eines Textes einer bestimmten

Passage wählen. Große Buchstaben werden zu kleinen und umgekehrt. Hierbei bewegt sich der Cursor nicht.

Intelligente Anführungszeichen



Wenn Sie die Zeichen ' oder " schreiben, konvertiert MAGIX Foto & Grafik Designer diese automatisch in geeignetere Anführungszeichen. Es erkennt außerdem die Verwendung von einzelnen Anführungszeichen in Worten, um fehlende Buchstaben zu kennzeichnen (Apostroph). Somit wird z. B. 'war's' zu ‚war’s‘.

Sonderzeichen eingeben

Es gibt nützliche Tastenkombinationen für die Eingabe von Sonderzeichen (z. B. © oder TM). Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Sonderzeichen“ (siehe Seite 587) im Kapitel „Menüs und Tastaturkürzel“.

Hinweis: Fast alle Tastenkombinationen entsprechen denen von Microsoft Word.

Blindtext einfügen

Beim Erstellen von Seitenlayouts ist es üblich, einen beispielhaften Fülltext, sog. Blindtext, zu verwenden. Dabei wird normalerweise eine Art Pseudo-Latein verwendet, das keinen Sinn ergibt, aber so aussieht, als wäre es ein typisch deutscher Text (oder aus einer ähnlichen, romanischen Sprache). Der übliche Blindtext beginnt mit „Lorem ipsum dolor sit amet...“

Historischer Hinweis: Im Druckereigewerbe wird derselbe Text bereits seit über 500 Jahren verwendet und Teile davon können auf Texte zurückgeführt werden, die vor über 2000 Jahren geschrieben wurden.

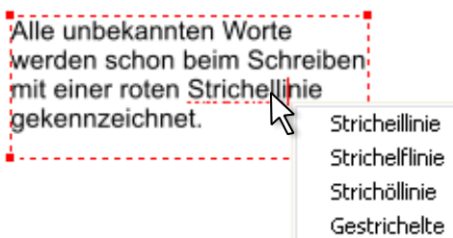
Im **TEXT-WERKZEUG** können Sie einen solchen Lorem-Ipsum-Absatz einfügen, indem Sie „Strg + Umschalt + L“ (L für Lorem) drücken. Um einen größeren Teil des Textes einzufügen, benutzen Sie einfach die gleiche Tastenkombination mehrmals nacheinander.

Rechtschreibprüfung



Das **TEXTWERKZEUG** enthält eine Rechtschreibprüfung, klicken Sie auf das Symbol **RECHTSCHREIBPRÜFUNG / AUTOKORREKTUR** auf der Infoleiste des **TEXTWERKZEUGS** um ein Menü zu öffnen.

Um die Rechtschreibprüfung zu nutzen, wählen Sie **RECHTSCHREIBUNG WÄHREND DER EINGABE PRÜFEN**. Alle nicht erkannten Wörter, sowohl bereits vorhandene als auch neu eingegebene werden dann mit einer roten Wellenlinie gekennzeichnet.



Um ein falsch geschriebenes Wort zu korrigieren, klicken Sie es mit rechts an, im Kontextmenü finden Sie dann Ersetzungsvorschläge. Wählen Sie einen Vorschlag aus, um das unterstrichene Wort zu ersetzen.

Sprachauswahl

Im Menü, das sie über die Schaltfläche Rechtschreibprüfung auf der Infoleiste öffnen, sehen Sie eine Liste aller installierten Wörterbücher der verschiedenen Sprachen. Voreingestellt ist die Spracheinstellung Ihres Systems.

Um die Sprache für alle Textobjekte im Dokument umzustellen, wählen Sie die erforderliche Sprache aus dem Untermenü **SPRACHE FÜR ALLE TEXTE EINSTELLEN**. Nun werden alle Textobjekte im Dokument anhand des Wörterbuchs in der ausgewählten Sprache überprüft.

Um die Sprache, die einem einzelnen Textobjekt zugeordnet ist, umzustellen, wählen Sie es mit dem **TEXT-WERKZEUG** aus und ändern die Sprache im Rechtschreibprüfungs-Menü. Anschließend wird das Textobjekt in der ausgewählten Sprache neu überprüft.

Wenn Sie die Rechtschreibprüfung für den gesamten Text abschalten wollen, wählen Sie im Untermenü „**SPRACHE FÜR ALLE TEXTE EINSTELLEN**“ > „**KEINE SPRACHE (IGNORIEREN)**“ aus. Wenn Sie die Rechtschreibprüfung für ein einzelnes Textobjekt ausschalten möchten, wählen Sie das Objekt mit dem **TEXTWERKZEUG AUS** und klicken Sie anschließend im Rechtschreibprüfungs-Menü auf „**KEINE SPRACHE (IGNORIEREN)**“.

Benutzer-Wörterbuch

Sie können oft verwendete Wörter, die sich noch nicht im Wörterbuch von MAGIX Foto & Grafik Designer befinden zu diesem hinzufügen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Wort und wählen Sie **ZU BENUTZER-WÖRTERBUCH HINZUFÜGEN**. Das Wort wird nun nicht mehr als falsch geschrieben angezeigt. Das Wörterbuch gilt für alle Dokumente auf Ihrem Computer und für alle Sprachen.

Autokorrektur



Klicken Sie auf das Symbol **RECHTSCHREIBPRÜFUNG / AUTOKORREKTUR** auf der Infoleiste des **TEXTWERKZEUGS** um die Autokorrektur zu nutzen. Wählen Sie „Autokorrektur-Optionen...“ aus dem Menü.

In dem Dialog können Wörter zum Ersetzen hinzugefügt werden oder auch Tastenkombinationen, die dann durch ein Symbol aus dem Symbol (siehe Seite 247)-Katalog ersetzt werden. Die Funktion ist voreingestellt aktiv, kann aber in diesem Dialog deaktiviert werden.

Eine Anzahl von nützlichen Einträgen ist bereits vorhanden. Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** um einen neuen Eintrag zu erzeugen und tippen Sie dann ein Wort oder Zeichen in die Spalte **ERSETZE**. Klicken Sie dann in die Spalte **DURCH** um entweder ein Ersetzungswort einzugeben oder klicken Sie auf **SYMBOL WÄHLEN** um ein Ersetzungssymbol aus dem **SYMBOL**-Katalog zu benutzen. Das ausgewählte Symbol erscheint in der Spalte **DURCH**. Schließen Sie den Dialog mit der Schaltfläche **OK**.

Wenn Sie jetzt eines der aufgelisteten Wörter oder Zeichen eingeben, wird es automatisch durch Ihr alternatives Wort, Zeichen oder Symbol ersetzt.

Wenn Sie zum Beispiel „usw“ tippen und das sofort durch „und so weiter“ ersetzt haben wollen, klicken Sie die **HINZUFÜGEN**-Schaltfläche und geben Sie im Feld **ERSETZE** „usw“ ein und im Feld **DURCH** „und so weiter“. Aller Text im Dialog wird zunächst in Kleinbuchstaben umgewandelt, aber die Ersetzung versucht, intelligent vorzugehen.

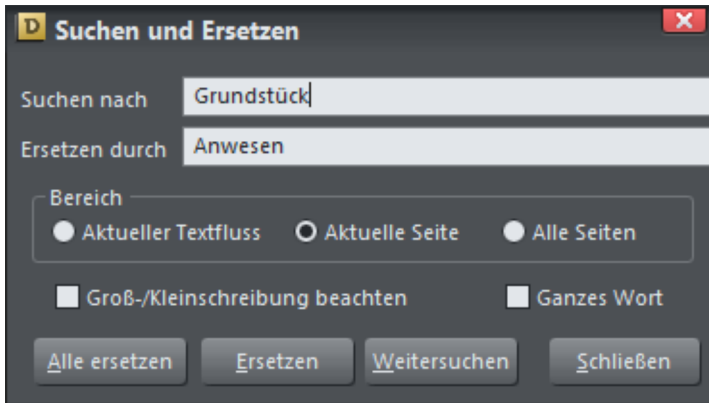
Folgendermaßen wird umgewandelt:

- „USW“ wird zu „UND SO WEITER“
- „usw“ wird zu „und so weiter“
- „Usw“ wird zu „Und So Weiter“

Suchen & Ersetzen

Suchen & Ersetzen sucht live nach dem, was Sie eingeben und markiert es direkt.

Sie suchen entweder über das Menü **BEARBEITEN > SUCHEN/ERSETZEN...** oder über **STRG + F** und öffnen diesen Dialog:



Geben Sie den Suchbegriff ein. Dieser wird im Text hervorgehoben. Sie können nur das aktuelle Textfeld, die Seite oder das gesamte Dokument durchsuchen (Alle Textflüsse auf allen Seiten).

Die Option **GANZES WORT** lässt nur nach ganzen Wörtern, die dem Suchbegriff entsprechen, suchen. Bsp.: Suchen Sie nach „Mit“, wird nicht das Wort „Mitte“ gefunden. **GROß-/KLEINSCHREIBUNG BEACHTEN** sorgt dafür, dass nur genau gleich geschriebene Treffer angezeigt werden. Bsp.: Wenn Sie nach „abc“ suchen, wird „ABC“ nicht angezeigt.

Text mithilfe von weichen Gruppen synchronisieren

In einigen Designs gibt es mehrere Textobjekte mit dem gleichen Text, jedoch in unterschiedlichen Schriftstilen. Normalerweise müssten Sie den Text auf jedem einzelnen Objekt ändern.

Indem Sie solche Textobjekte in einer weichen Gruppe zusammenfassen, gehen Sie sicher, dass immer der gleiche Text angezeigt wird. Um die Objekte zu einer weichen Gruppe zusammenfassen zu können, müssen Sie alle denselben Text beinhalten (sonst werden sie nicht synchronisiert). Wählen Sie diese nun mit dem Auswahl-Werkzeug aus. Wählen Sie anschließend **ANORDNEN > WEICHE GRUPPE BILDEN** (Strg + Alt + G)

Sobald Sie nun den Text eines Objektes ändern, wird er überall, selbst auf anderen Ebenen, ebenfalls aktualisiert. Das funktioniert sogar, wenn einige Objekte in unsichtbaren oder gesperrten Ebenen liegen.

Um eine weiche Gruppe aufzulösen, wählen Sie im Menü **ANORDNEN -> WEICHE GRUPPE ENTFERNEN** (Strg + Alt + U). Lesen Sie dazu den Abschnitt zu weichen Gruppen im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 165).

Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge

Lineale

Um Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge zu verändern, müssen Sie die Lineale in Ihrem Dokument aktivieren. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie **FENSTER > LEISTEN > LINEALE**
- oder drücken Sie „Strg + Umschalt + R“.

Die erweiterten Textfunktionen werden nur dann im Lineal auftauchen, wenn Sie das **TEXT-WERKZEUG** verwenden und sich der Text-Cursor in einem Textfeld befindet bzw. das Textobjekt mit dem **TEXT-WERKZEUG** ausgewählt wurde.

Wenn Sie die Ränder und Zeileneinzüge auf dem Lineal im **TEXT-WERKZEUG** aufziehen, erscheint eine vertikale Führungslinie, die es erleichtert, Balken und Zeileneinzüge mit Objekten abzustimmen.

Ränder und Zeileneinzüge

Sämtliche Änderungen wirken sich auf den aktuellen Absatz (in dem sich der Textcursor befindet) aus, oder wenn Sie einen Textbereich ausgewählt haben, auf die Absätze des ausgewählten Bereichs.

Sie können Änderungen auf alle Textteile eines Textbereichs anwenden, indem Sie den gesamten Text jenes Bereichs auswählen (Strg + A). Um mehr als nur einen Textbereich zu ändern, wählen Sie die Textobjekte mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aus und wechseln Sie dann in das **TEXT-WERKZEUG**, um die benötigten Änderungen durchzuführen.



Linker Rand: Legt den linken Rand des Textes fest.

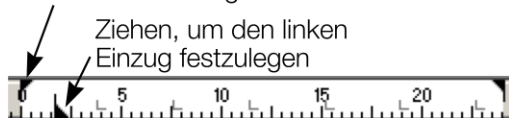


Rand erste Zeile: Legt den linken Rand für die erste Zeile des Absatzes fest (hilfreich für Auflistungen).



Rechter Rand: Legt den rechten Rand des Textes fest.

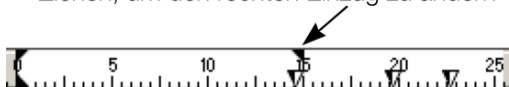
Ziehen, um den linken
Seitenrand festzulegen



Anwendungsbeispiel: linker Rand und
Rand der ersten Zeile

1) Dies ist der erste Punkt in einer nummerierten Liste. Durch den Einzug, wird der Text von der Zahl abgesetzt.

Ziehen, um den rechten Einzug zu ändern



Anwendungsbeispiel: Rechter Rand

Xtreme Pro umfließt Text nicht automatisch, deswegen muss dies simuliert werden.

Wenn sie Text neben ein Bild legen möchten, begrenzen Sie diesen einfach durch einen bestimmten Einzug zum rechten Rand.



Text entlang einer Kurve

Haben Sie eine einzelne Textzeile per **TEXT AN KURVE ANPASSEN** an eine Linie gesetzt, bildet die Kurve die vordere Begrenzung. Ist der Text hinten länger als die Linie, wird dieser einfach über das Ende hinaus laufen.

BLOCKSATZ passt den Text immer auf die Linie, dabei werden die Buchstaben notfalls ineinander gequetscht.

Wenn Sie auf die Linie geklickt haben oder eine Textspalte an die Linie angepasst haben, haben Sie links und rechts Rand-Markierungen (kleine rote Quadrate), die auf der Linie umher bewegt werden können, um die Ränder für den Umbruch festzulegen.

Tabulator

Tabulatoren definieren einen Abstand zwischen zwei Textblöcken. Voreingestellt sind 0,5cm. Das heißt, wenn Sie die Tabulator-Taste drücken, bewegt sich der hintere Text bis zum nächsten Tabulator-Stopp-Punkt. Sie müssen neue Tabulator-Stopp-Punkte nur dann definieren, wenn Sie einen anderen Tabulator-Abstand wünschen.

Die voreingestellten Tabulatoren werden als kleine „L“s auf dem Lineal angezeigt:

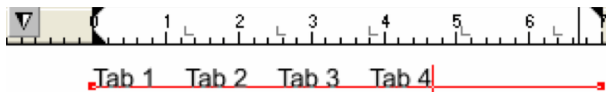


Abb.: Normale Tabulatoren als kleine „L“s

Tabulatoren anpassen

Um eine neue benutzerdefinierte Tabulator-Position zu erzeugen, klicken Sie einfach an der Stelle auf das Lineal, an der Sie gerne einen neuen Tabulator setzen würden. Dieser ersetzt dann den voreingestellten Tabulator.

Zum Beispiel:

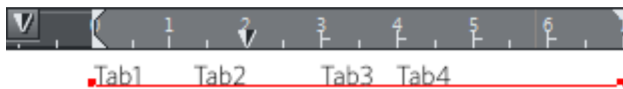


Abb.: Das Dreieck weist einen benutzerdefinierten Tabulator auf

- Klicken Sie mehrmals auf das Lineal, um mehrere Tabulatoren zu setzen.
- Um einen benutzerdefinierten Tabulator zu bewegen, ziehen Sie ihn einfach auf dem Lineal entlang.
- Um einen Tabulator zu entfernen, ziehen Sie ihn aus dem Lineal (dabei werden die voreingestellten Tabulatoren wieder eingefügt).

Arten von benutzerdefinierten Tabulatoren

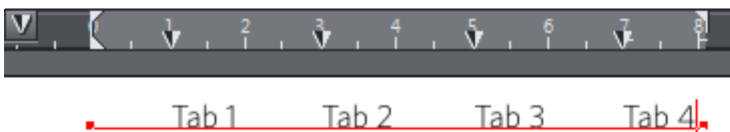
Verschiedene Arten benutzerdefinierter Tabulatoren können eingestellt werden. Voreingestellt sind die links ausgerichteten Tabulatoren. Das heißt, dass der Text mit dem Tabulator auf der linken Seite des Textes justiert wird.



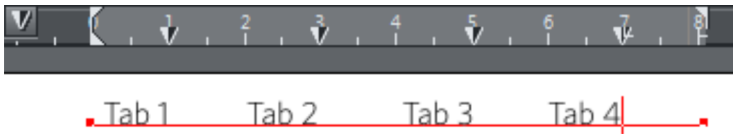
Um den Tabulator zu wechseln, klicken Sie auf das Tabulator-Symbol auf dem Lineal.

Folgende Arten von Tabulatoren lassen sich definieren. Sie sind innerhalb eines Textes nicht auf eine Art beschränkt, sondern können verschiedene Arten kombinieren.

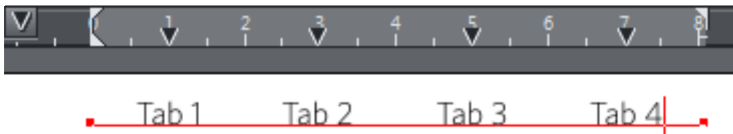
-  **Links ausrichten:** Der Text wird links vom Tabulator ausgerichtet.



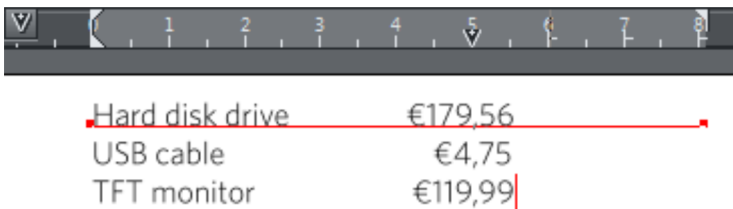
-  **Rechts ausrichten:** Der Text wird rechts vom Tabulator ausgerichtet.



- Zentrieren:** Der Text wird am Tabulator zentriert.



- Dezimalkomma ausrichten:** Die Dezimalkommata werden unabhängig von ihrer Länge mit dem Tabulator ausgerichtet. Dies ist vor allem für Listen nützlich.



Hängende Zeileneinzüge erstellen

Bei hängenden Zeileneinzügen erhält die erste Zeile eines Absatzes einen negativen Rand bzw. einen Rand, der links vom normalen linken Rand des Absatzes beginnt. Nummerierung und Aufzählungszeichen in Listen sind Beispiele für hängende Zeileneinzüge.

So erstellen Sie einen hängenden Zeileneinzug:

1. Ziehen Sie den Marker für den linken Rand im Lineal etwas nach rechts, um links Platz für einen Einzug zu schaffen. Der Marker für die Einrückung der ersten Zeile bleibt am alten Ort.
2. Klicken Sie in das Lineal, um einen neuen Tabulator-Stopp-Punkt zu erstellen. Ziehen Sie den Tabulator-Stopp-Punkt direkt über den Marker für den linken Rand.
3. Jetzt beginnt jede Zeile negativ eingerückt. Sie können sämtliche Sonderzeichen bzw. -nummern einfügen und danach die Tab-Taste drücken, um an den linken Rand zu gelangen.

Text abweisende Objekte

Sie können in MAGIX Foto & Grafik Designer Objekte dazu bringen, Text abzuweisen, so dass der darunter befindliche Text automatisch um sie herum läuft, anstatt darüber zu erscheinen. Dies vereinfacht das Gestalten von Seiten mit langen Textpassagen, die mit Fotos und Grafiken kombiniert sind. Sobald diese auf „abweisend“ gestellt sind, kann die Position der Grafiken und Fotos verändert werden, und der Text wird automatisch so angepasst, dass er um diese herumläuft.

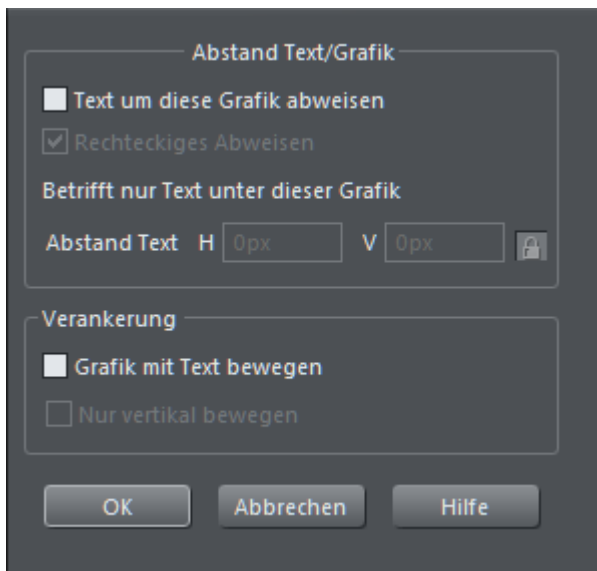
Sie können auch angeben, dass Text nur innerhalb einer Ebene abgewiesen wird, dadurch wird das Abweisen von Text auf anderen Ebenen unterbunden, außerdem wird der Text in dieser Ebene auch nicht mehr von Objekten auf einer höheren Ebene abgewiesen.



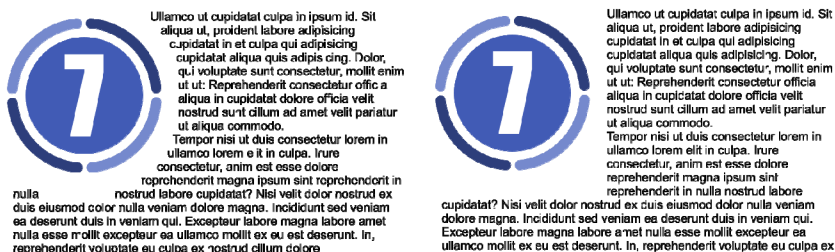
Ein Objekt "textabweisend" machen

Um ein Objekt textabweisend zu machen, klicken Sie rechts darauf und wählen Sie **„TEXT DARUNTER ABWEISEN“**. Jedes Textobjekt auf der selben Ebene unterhalb des abweisenden Objekts (siehe dazu auch Seiten- und Ebenengalerie (siehe Seite 203)) wird abgewiesen, mit einem voreingestellten Abstand von 5 Pixeln zwischen Text und Objekt. Bitte beachten Sie, dass textabweisende Objekte nur Text abweisen, der sich unterhalb eines Objekts befindet.. Darüber befindlicher Text wird nicht abgewiesen.

Oder sie klicken rechts auf das Objekt und wählen **TEXT ABWEISEN & VERANKERUNG**, um den entsprechenden Dialog **TEXT ABWEISEN & VERANKERN** aufzurufen.



Setzen Sie das Häkchen bei **TEXT UM DIESE GRAFIK ABWEISEN**. Soll der Text um das Objekt herum als Rechteck abgewiesen werden, aktivieren Sie zusätzlich die Option **RECHTECKIGES ABWEISEN**. Dadurch wird der Text entlang einer Rechtecks, welches um das Objekt herum gelegt wird abgewiesen und die eigentliche Umrisslinie des Objekts ignoriert. Dies ist auch effizienter, wenn Ihre Website oder Ihr Dokument lange Textabschnitte mit vielen, im Text verankerten abweisenden Objekte hat. Die Option ist voreingestellt an, wen Sie rechteckige Objekte Text abweisend machen.



Text abweisendes Objekt (links) und Rechteckiges Abweisen (rechts)

Der Abstand eines Objekts zum Text lässt sich falls nötig einstellen. Wenn Sie eine verschiedene Breite und Höhe für den Rand zwischen Objekt und Text wünschen, klicken Sie auf das Schloss-Symbol und geben eine Höhe in das Feld **H** (horizontal) und eine Breite in das Feld **V** (vertikal) ein. Klicken Sie auf „**OK**“.

Um die Text abweisen-Funktion abzustellen, klicken Sie rechts auf das Objekt und wählen erneut „**TEXT DARUNTER ABWEISEN**“. Oder sie klicken rechts auf das Objekt und wählen **TEXT ABWEISEN & VERANKERUNG**, um den entsprechenden Dialog wieder aufzurufen. Entfernen Sie das Häkchen bei **TEXT UM DIESE GRAFIK HERUM ABWEISEN** und klicken Sie **OK**.

Bitte beachten Sie, dass einzelne Textzeilen nicht auf abweisende Objekte reagieren, sondern nur Textbereiche und Textspalten.

Um Text nur innerhalb der gleichen Ebene abzuweisen, siehe Ebeneneigenschaften (siehe Seite 212)

Verankerte Grafiken

Sie können Grafiken oder Gruppen an eine bestimmte Position im Text binden („verankern“), so dass sich die Grafik zusammen mit dem Text bewegt, wenn dieser bearbeitet wird und die relative Position der Grafik zum Text erhalten bleibt. Allerdings sollten in der Regel nur Objekte verankert werden, die sich außerhalb der Textränder (z. B. ein Foto, das sich rechts oder links von einer Textspalte befindet) oder hinter dem Text befinden. Für Objekte, die sich innerhalb eines Textes befinden, benutzen Sie Einbetten (siehe unten).

1. Am schnellsten können Sie eine Grafik oder Gruppe verankern, wenn Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und **AN TEXT VERANKERN** wählen. Wenn Sie außerdem die Verankerungseigenschaften bearbeiten wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie **ABWEISEN & VERANKERN**, um den entsprechenden Dialog aufzurufen.
2. Setzen Sie das Häkchen bei **GRAFIK MIT TEXT BEWEGEN**.
3. Standardmäßig ist **NUR VERTIKALE BEWEGUNG** ebenfalls aktiv, so dass sich die verankerte Grafik nur nach oben oder unten bewegen kann. Dies ist normalerweise die nützlichste Option. Wenn das Objekt auch horizontal der verankerten Position folgen soll, ist das Einbetten des Objekts eine bessere Option.
4. Ein Ankersymbol erscheint nun an der linken oberen Ecke des Objekts, um anzuzeigen, dass das Objekt nun verankert ist.
5. Wenn Sie das Ankersymbol mit dem **TEXT-WERKZEUG** oder dem **AUSWAHL-WERKZEUG** anklicken und ziehen, erscheint ein roter Pfeil.
6. Legen Sie die Pfeilspitze an der Stelle im Text ab, wo das Objekt verankert werden soll. Eine rote Markierung (umgekehrtes „T“) kennzeichnet die Ankerposition.
7. Wenn Sie den Text um diese Markierung herum bearbeiten, verschiebt sich das verankerte Objekt nun zusammen mit dem Ankerpunkt.

cupidatat do nostrud pariatur dolor sit, eu dolor
 exercitation consectetur ipsum. Exercitation nulla
 enim lorem, fugiat velit dolor fugiat Iblah blahs elit
 qui, fugiat exercitation sint, dolore esse! Ut amet
 pariatur consequat et
 amet dolor.
 Exercitation ea magna
 laboris anim. Ipsum nulla
 quis do id laboris
 occaecat. Sunt ad,
 consectetur dolore
 deserunt non commodo
 irure, in esse elit aute fugiat laboris ad aute tempor
 officia velit pariatur. Reprehenderit esse dolor,
 quis minim et eu ad ut ipsum dolore mollit in ea



Ein verankertes Objekt zeigt ein Ankersymbol und einen Pfeil, der auf den Ankerpunkt zeigt. Dieser wird als rote Markierung im Text angezeigt. Diese Symbole verschwinden, wenn Sie schreiben, außer Sie sind in der Nähe des Ankerpunktes.

Hinweis: Wenn Sie den Verankerungspfeil an eine Stelle auf der Seite ziehen, wo kein Text ist, wird der Pfeil zu einem roten Anker, um anzuzeigen, dass das Objekt seine Verankerungseigenschaften verliert, wenn der Anker dort abgelegt wird. Das passiert auch, wenn der Anker auf dem Objekt selbst abgelegt wird.

Das verankerte Objekt bewegt sich jedoch niemals aus der Seite heraus, wenn der Ankerpunkt von der Seite rutscht. Das verankerte Objekt bleibt dann am unteren Rand der Seite.



Hier als Beispiel eine Textspalte, in die links einige Grafiken eingefügt wurden. Jede dieser Grafiken wird am Anfang der Textzeile direkt rechts daneben verankert.

Sie können jede beliebige Grafik oder Gruppe verankern, sogar Gruppen, die Text enthalten, wie im Beispiel links. Wenn die Gruppe nur aus einem einzelnen Objekt besteht, können Sie dieses Objekt direkt auswählen anstatt die Gruppe, die es enthält. Für eine Kontrolle schauen Sie auf die **STATUSLEISTE** oder in die **SEITEN-UND EBENEN-GALERIE**.

Objekte können über oder unter dem Text verankert werden. Die hellblaue Blume im Beispiel oben wurde so verankert und bewegt sich mit dem Text.

HINWEIS: Wenn ein verankertes Objekt auch als textabweisend gesetzt ist, wird nur der Text, in dem das Objekt verankert ist, abgewiesen.

HINWEIS: Das Abweisen ist auf wiederholte Objekte beschränkt: Ein Text, der sich innerhalb einer Wiederholte-Objekte-Gruppe befindet, wird nur von abweisenden Objekten innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe abgewiesen. Einzelne abweisende Objekte innerhalb einer Wiederholte-Objekte-Gruppe weisen nur Text ab, der sich auch innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe befindet. Wiederholte-Objekte-Gruppen als Ganzes können jeden Text abweisen, der unterhalb auf der Seite angeordnet ist.

Verankerte Objekte verschieben

Sowie neuer Text eingefügt oder Text gelöscht wird, bewegt sich das Objekt mit dem Textfluss und behält dabei immer seine relative Position zum Ankerpunkt bei.

Verankerte Objekte können ganz normal mit der Maus verschoben werden. Dabei wird die Position des Objekts relativ zum Ankerpunkt verschoben, nicht jedoch der Ankerpunkt, welcher am Ende des Pfeils, der vom Ankersymbol ausgeht sichtbar bleibt, während Sie die Grafik anklicken und verschieben.

Wenn Sie den Ankerpunkt auf eine andere Stelle im Text verschieben wollen, müssen Sie das Ankersymbol erneut anklicken, um einen neuen Pfeil zu erzeugen, den Sie auf die neue Position ziehen.

Wenn Sie Text ausschneiden und einfügen, der eine Verankerungsmarkierung enthält, wird das verankerte Objekt zusammen mit dem Text ausgeschnitten und eingefügt.

Weiche Gruppen

Sie können so auch weiche Gruppen (siehe Seite 165), von denen Teile auf einer anderen Ebene sind, einfügen. Buttons mit Mouseover-Effekten oder Popups auf verschiedenen Ebenen können so z. B. verankert werden.


Ankerpunkt anzeigen

Der Ankerpunkt eines verankerten Objekts wird nur angezeigt, wenn Sie das verankerte Objekt mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** anklicken oder mit dem **TEXT-WERKZEUG** in den Text in der Nähe des Ankerpunkts.

Wenn Sie mit dem **TEXT-WERKZEUG** in einen Textbereich klicken, sehen Sie die Ankerpunkte als umgedrehtes T mit einem Pfeil Richtung Ankersymbol oben links an jedem verankerten Objekt. Am schnellsten sieht man also alle Ankerpunkte, indem mit dem **TEXT-WERKZEUG** in den Text klickt.

Wenn Sie allerdings beginnen, den Text zu bearbeiten, verschwinden diese Symbole und der Pfeil, solange, bis Sie aufhören zu tippen. Wenn Sie in die Nähe des Ankerpunkts kommen, zeigt Foto & Grafik Designer diese Symbole wieder an, um anzuzeigen, dass Sie sich in dessen Nähe befinden.

Verankerte Objekte in einer Zeile

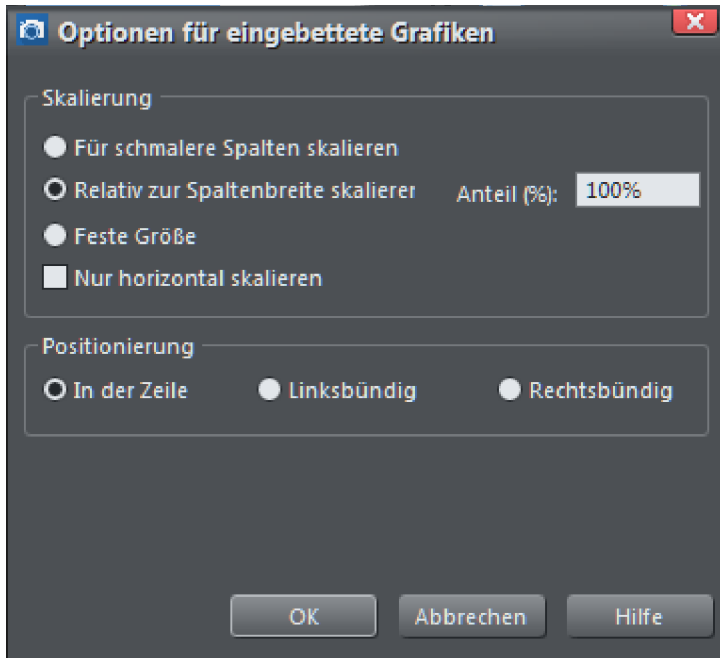
Wenn Sie eine kleine Grafik in eine Textzeile einbetten wollen, wie z.B. ein Icon wie dieses , innerhalb einer Textzeile, so dass es mit dem Text fließt, fügen Sie das Bild als Text abweisendes verankertes Objekt ein und platzieren den Ankerpunkt irgendwo im Text. Sie sollten dazu geschützte Leerzeichen verwenden (Strg + Leertaste).

Eingebettete Grafiken

Sie können eine Grafik, ein Foto oder ein anderes Objekt „eingebettet“ in den Text einfügen. Sie können angeben, wie der Text um das eingebettete Objekt herum formatiert wird und können das Objekt automatisch skalieren, entsprechend der Breite der Textspalte oder des Textfeldes, dass es enthält.

Um Objekte einzubetten, kopieren Sie das Objekt oder schneiden es aus , wechseln ins Text-Werkzeug (siehe Seite 241) und platzieren den Textcursor an die Stelle, wo Sie es einfügen wollen und fügen es dann ein. Wenn das eingefügte Objekt breiter als das Textfeld oder die Textspalte ist, wird das Objekt automatisch auf die Breite der Textspalte herunter skaliert. Klicken Sie mit rechts auf das eingebettete Objekt und wählen Sie im Kontextmenü bzw. im Menü **ANORDNEN „OPTIONEN FÜR EINGEBETTE GRAFIKEN...“**.

Ein Dialog mit folgenden Optionen erscheint:




Mit den Optionen unter **SKALIERUNG** legen Sie fest, wie sich die eingebettete Grafik verhält, wenn die Breite der Textspalte/des Textfeldes geändert wird oder wenn die Grafik im Textfluss in ein Textfeld mit einer anderen Breite gerät


- **FÜR SCHMALERE SPALTEN SKALIEREN:** Mit dieser (voreingestellten) Option wird festgelegt, dass das Objekt verkleinert wird, wenn es zu breit für die Textspalte ist, aber es wird nicht über seine Originalgröße hinweg vergrößert, falls die Spalte breiter ist.

- **RELATIV ZUR SPALTENBREITE SKALIEREN:** Mit dieser Option legen Sie fest, dass die Breite des eingebetteten Objekts immer einen festen Prozentanteil der Spaltenbreite betragen soll.
- **FESTE GRÖßE:** Diese Option deaktiviert das automatische Skalieren, das Objekt behält seine Größe bei.
- **NUR HORIZONTAL SKALIEREN:** Diese Option ist hauptsächlich für einfache Trenner oder Linien-Grafiken nützlich, wo Objekte nur entsprechend der Spaltenbreite länger oder kürzer werden sollen, aber nicht höher oder flacher. Das ist nur für sehr einfache Designs sinnvoll, detailliertere Trenner-Grafiken lassen sich nicht gut skalieren, ohne verzerrt zu wirken.

Um einen einfachen Schlussstrich an der Cursorposition einzufügen, benutzen Sie Menü **EINFÜGEN > SCHLUSSTRICH**.

Die Option **POSITIONIERUNG** bestimmt, wie die Grafik im Text angeordnet werden soll.

- **MIT TEXT IN ZEILE:** Diese Option ist die Standardeinstellung. Die Grafik wird auf der Zeile angeordnet, es erfolgt kein Zeilenumbruch.  Die Grafik verhält sich einfach wie ein großes Schriftzeichen im Text.
- **ZEILENUMBRUCH RECHTS:** Die Grafik wird links in der Zeile angeordnet, mit rechts davon umbrochenem Text.
- **ZEILENUMBRUCH LINKS:** Die Grafik wird rechts in der Zeile angeordnet, mit links davon umbrochenem Text.

Mit der Option **RÄNDER** können Sie rund um die Grafik herum noch Platz einfügen, damit sie nicht zu nah am Text oder zum Rand der Spalte erscheint. Sie können verschiedene Werte für die vier Seiten der Grafik angeben  oder Sie benutzen die Schlosssymbole, um den gleichen Rand für oben/unten, links/rechts oder alle Ränder anzugeben, ohne mehrmals die selben Werte eingeben zu müssen.

Im Menü **EINFÜGEN** gibt es außerdem die Option **UMBRUCH > UNTER EINGEBETTETE GRAFIK VERSCHIEBEN** die es ermöglicht, den nächsten Absatz dazu zu zwingen, unterhalb der Grafik zu beginnen, falls der Text normalerweise rechts oder links von der eingebetteten Grafik umgebrochen wird.

Wenn Sie ein einzelnes Objekt in den Text einbetten, wählen Sie dieses mit Anklicken direkt aus anstatt die eingebettete Gruppe, die es enthält. Für eine Kontrolle schauen Sie auf die Statusleiste (siehe Seite 63) oder in die Seiten-und Ebenen-Galerie (siehe Seite 203).

Aufzählungen und Nummerierte Listen

Mit den entsprechenden Schaltflächen auf der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS** können Sie einfach Aufzählungen und nummerierte Listen eingeben. Mit Rechtsklick auf eine nummerierte Liste und der Option „**LISTENEIGENSCHAFTEN...**“ können Sie das Nummerierungs-Schema ändern. Sie können auch Grafiken als Aufzählungszeichen oder Nummern in Ihren Listen verwenden. Für eine ausführliche Information dazu lesen Sie bitte das Kapitel Arbeiten mit Text (siehe Seite 239).

Aufzählungen



Sie können aus beliebigem Text eine Aufzählung machen, indem Sie den Text auswählen und auf das Symbol für Aufzählung auf der Infoleiste klicken.

Jeder Absatz wird zum Listeneintrag. Wenn Sie am Ende eines Eintrags die Eingabetaste drücken, beginnt der nächste Absatz wiederum mit einem Aufzählungszeichen. Wenn Sie sofort nach dem Drücken der Eingabetaste die Rücktaste drücken, wird der letzte, leere Punkt der Aufzählung gelöscht und der Textcursor bleibt an der selben Position, so dass Sie jetzt weiteren Text zum vorherigen Punkt hinzufügen können.

Um die Eingabe einer Aufzählung abzuschließen, drücken Sie am Ende des letzten Eintrags der Liste die Eingabetaste und in der neuen Zeile gleich noch einmal. Dadurch wird dieser letzte, leere Listeneintrag entfernt und Sie können wieder normalen Text eingeben. Oder Sie schalten einfach die Schaltfläche Liste auf der Infoleiste aus.



Sie können Aufzählungslisten ineinander verschachteln, indem Sie auf die Einrücken-Schaltfläche auf der Infoleiste klicken. Dadurch wird der aktuelle Aufzählungspunkt eingerückt und das Aufzählungszeichen abgeändert.

- Klicken Sie die Schaltfläche „Aufzählung“
- Eingabetaste für den nächsten Stichpunkt
 - Mit der Schaltfläche „Einzug vergrößern“ erzeugen Sie eine eingerückte Liste von Unterpunkten
 - Das Aufzählungszeichen ändert sich für eingerückte Listen
 - Es gibt sogar
 - eine dritte
 - Ebene
- Drücken Sie die Eingabetaste direkt hinter einem Aufzählungszeichen, beenden Sie die Liste der Unterpunkte und gehen eine Ebene höher
- Drücken der Eingabetaste auf der obersten Ebene direkt hinter dem Aufzählungszeichen beendet die Aufzählung.

Beispiel einer verschachtelten Aufzählungsliste



Um einen Aufzählungspunkt in eine übergeordnete Liste zu verschieben, setzen Sie den Textcursor in den Absatz und klicken Sie auf die Schaltfläche für Einzug verringern.

Mit den Schaltflächen für Einzug vergrößern und verringern können Sie so verschachtelte Aufzählungen leicht bearbeiten.

Nummerierte Liste



Auf die gleiche Weise wie Aufzählungen können Sie mit der entsprechenden Schaltfläche nummerierte Listen erstellen und bearbeiten.

Im Bereich **NUMMERIERTE LISTE** des Dialogs **LISTENEIGENSCHAFTEN** können Sie für jede nummerierte Liste das Nummerierungsschema festlegen. Sie öffnen den Dialog, indem Sie den Textcursor in einen Listeneintrag stellen und im Kontextmenü (Rechtsklick) **LISTENEIGENSCHAFTEN...** wählen. Der Dialog ist nicht modal, das heißt, er kann geöffnet bleiben, während Sie Änderungen an Ihren Listeneinträgen vornehmen, so dass Sie sofort die Auswirkungen Ihrer Änderungen sehen.

Dialog Nummerierte Liste

Im Dialog können Sie verschiedene Nummerierungsschemata wählen und auch den Wert für den ersten Eintrag festlegen, von dem ausgehend hoch gezählt wird. Dieser Wert wird dann automatisch erhöht, wenn Sie weitere Listeneinträge hinzu fügen.

Listeneinträge bearbeiten

Wenn Sie Änderungen an den Nummern oder Aufzählungszeichen selbst vornehmen wollen, wie eine Änderung der Farbe, Schriftgröße oder Position, benutzen Sie den unteren Abschnitt **LISTENELEMENT** des Dialogs **LISTENEIGENSCHAFTEN**. Stellen Sie den Textcursor in einen Listeneintrag und wählen Sie im Kontextmenü (Rechtsklick)

LISTENEIGENSCHAFTEN....

The image shows a software dialog box titled 'Listeneigenschaften' (List Properties). It is divided into two main sections: 'Nummerierte Liste' (Numbered List) and 'Listenelement' (List Element).
 In the 'Nummerierte Liste' section, there is a dropdown for 'Zahlenformat' (Number Format) set to '1, 2, 3, ...' and a numeric input for 'Startwert' (Start Value) set to '1'.
 The 'Listenelement' section contains a checkbox labeled 'Mit vorhergehender Liste der gleichen Ebene verknüpfen' (Link to previous list of the same level), which is currently unchecked. Below this are several settings with input fields and buttons:
 - 'Einzug' (Indent): 28,35pt with left and right arrow buttons.
 - 'Rand' (Margin): 21,26pt with left and right arrow buttons.
 - 'Größe' (Size): 10pt with a dropdown arrow and a right arrow button.
 - 'Farbe' (Color): A black color swatch, the text 'Standard', a dropdown arrow, and a 'Bearbeiten' (Edit) button.
 - 'Vertikaler Versatz' (Vertical Offset): 0pt with up and down arrow buttons.
 At the bottom of the dialog are three large buttons:
 - 'Mit Symbol ersetzen' (Replace with symbol)
 - 'Mit dem Inhalt der Zwischenablage ersetzen' (Replace with clipboard content)
 - 'Auf Standard-Listenelemente zurücksetzen' (Reset to standard list elements)

Dialog Listeneigenschaften

Mit vorhergehender Liste der gleichen Ebene verknüpfen

Sie können separate Listen miteinander verbinden, so dass die Eigenschaften der Listenelemente einer zweiten Liste von der vorherigen Liste auf gleicher Ebene übernommen werden. Das macht es möglich, Zwischenräume, Bilder, Absätze usw. innerhalb von Listen zu platzieren. Bei nummerierten Listen führt die zweite Liste die Nummerierung der ersten Liste fort.

Stellen Sie den Textcursor in die zweite Liste und aktivieren Sie das Kästchen **MIT VORHERGEHENDER LISTE DER GLEICHEN EBENE VERKNÜPFEN** um die Liste mit der vorhergehenden zu verbinden.

1. Eine nummerierte Liste
2. Mit einigen Einträgen
3. und automatischer Nummerierung

Eine Lücke zwischen separaten Listen

4. Eine weitere nummerierte Liste,
5. die die vorherige weiter führt.
6. Wird ein neuer Eintrag in der ersten Liste eingefügt,
7. erhöht sich auch die Nummerierung dieser verknüpften Liste.

Eine verknüpfte nummerierte Liste

Einzug

Der Einzug ist der Abstand zwischen der Nummer/Aufzählungszeichen und dem Listentext. Benutzen Sie die Steuerung des Einzugs, um diesen Abstand für die Liste an der Cursorposition einzustellen.

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| • Eins | • Eins |
| ○ kleiner Einzug | ○ größerer Einzug |
| ○ kleiner Einzug | ○ größerer Einzug |
| • Zwei | • Zwei |
| • Drei | • Drei |

Beispiele für Einzug

Rand

Der Wert Rand bestimmt den Abstand links neben dem Aufzählungszeichen bzw. der Nummer. Damit bestimmen Sie die horizontale Verschiebung von tieferen Listenebenen.

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| • Eins | • Eins |
| ○ kleiner Rand | ○ größerer Rand |
| ○ kleiner Rand | ○ größerer Rand |
| • Zwei | • Zwei |
| • Drei | • Drei |

Beispiele für Ränder

Größe

Stellen Sie hier die Schriftgröße des Aufzählungszeichen oder der Nummer ein. Geben Sie einen Wert ein, benutzen Sie das Ausklappenmenü, oder den Schieberegler, der beim Klick auf den Pfeil rechts erscheint.

Farbe

Erstellen Sie eine benutzerdefinierte Farbe für Aufzählungszeichen oder Nummer, in dem Sie Bearbeiten klicken und damit den Farbeditor (siehe Seite 222) öffnen. Wenn Sie den Farbeditor auf diese Weise geöffnet haben, können Sie auch auf eine der Farben unten auf der Farbleiste klicken, um eine Standardfarbe auszuwählen. Benutzen Sie das Ausklappenmenü, wenn Sie bei der Standardfarbe bleiben wollen oder eine der im Dokument eventuell vorhandenen Benannten Farben benutzen wollen.

Die Option funktioniert für Aufzählungen mit Unterpunkten. Wird die Option aktiviert, übernimmt die aktuelle Aufzählung ihre Einstellungen von der vorherigen Liste der gleichen Ebene und des gleichen Typs. Wählen Sie die Option in einer Liste von Unterpunkten, übernimmt diese die Einstellungen für Aufzählungszeichen, Rand, Einzug Farbe usw. aus der vorherigen Liste von Unterpunkten der gleichen Ebene.

Vertikaler Versatz

Verschiebt die Aufzählungszeichen oder Nummern relativ zum Listentext nach oben oder unten. Das ist speziell bei Aufzählungszeichen hilfreich, denn deren vertikale Position kann variieren, so dass Sie je nachdem, welches Symbol Sie auswählen, die Position anpassen müssen.

Mit Symbol ersetzen

Nur bei Aufzählungen - Wählen Sie ein Symbol aus dem Symbol-Auswahldialog (siehe Seite 247) aus, das das Aufzählungszeichen ersetzt. Mit einem Klick öffnen Sie den Auswahldialog. Wenn Sie eines der **MATERIAL ICONS** Symbole benutzen, müssen Sie eventuell die vertikale Position anpassen (siehe oben).

Mit dem Inhalt der Zwischenablage ersetzen

Foto & Grafik Designer kann jede beliebige Grafik als Aufzählungszeichen oder Nummer in Listen verwenden. **MIT DEM INHALT DER ZWISCHENABLAG E ERSETZEN** hat die selbe Funktion wie **ALS AUFGÄHLSZEICHEN EINFÜGEN** aus dem Kontextmenü. Siehe **GRAFISCHE AUFGÄHLSUNGEN UND NUMMERIERTE LISTEN** weiter unten für weitere Informationen.

Auf Standard-Listenelemente zurücksetzen

Auf Standard-Aufzählungszeichen/Listennummern zurücksetzen

Grafische Aufzählungen und nummerierte Listen

Sie können Grafiken oder Symbole als Aufzählungszeichen oder Nummern in Listen verwenden. Sie können mit dem normalen Zeichen-Werkzeug oder dem Text-Werkzeug Ihre eigenen Aufzählungszeichen und nummerierten Listen entwerfen bzw. eins der vielen Designs für Aufzählungen aus dem Online-Content-Katalog (siehe Seite 40). Erstellen Sie z. B. mit dem **ELLIPSEN-WERKZEUG** einen einfachen Kreis, geben Sie ihm eine Füllung und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage. Heben Sie dann mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 241) die Liste hervor, auf die das Format angewendet werden soll. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Liste und wählen Sie **ALS AUFZÄHLUNGSZEICHEN EINFÜGEN** aus dem Menü. Nun erscheint das Design als Aufzählungszeichen für jeden Punkt der Liste.

- Erstellen Sie ein eigenes Aufzählungszeichen
- Kopieren Sie es
- Rechtsklick auf die Liste
- als Aufzählungszeichen einfügen
 - 1** Es geht auch mit nummerierten Listen
 - 2** Erstellen Sie ein Textobjekt
 - 3** Gruppieren Sie es mit der Grafik
 - 4** Rechtsklick > Als Listennummer einfügen
- In der Design-Galerie gibt es schon viele vorgefertigte Aufzählungszeichen.

Bei nummerierten Listen gilt genau dasselbe Verfahren, außer wenn Sie ein Textelement mit Ihrer Grafik gruppieren. Wählen Sie dann **ALS LISTENNUMMER EINFÜGEN**, um alle Nummern oder Textelemente in Ihrer Liste zu ersetzen. Das Textobjekt in der Gruppe wird nun anstelle der Nummer angezeigt.

Beide Einfüge-Optionen sind im Dialog **LISTENEIGENSCHAFTEN** verfügbar (Klicken Sie rechts auf die Liste und wählen Sie **LISTENEIGENSCHAFTEN... > MIT DEM INHALT DER ZWISCHENABLAG ERSETZEN**).

Formatvorlagen

FORMATVORLAGEN sind ein wirksames Instrument, um mit wenigen Klicks die Textdarstellung im gesamten Dokument zu ändern.

Eine **FORMATVORLAGE** ist eine benannte Sammlung von Attributen wie z. B. Schriftart, -größe, -farbe, Zeilenabstand und andere Textattribute. Beispielsweise könnte die Hauptüberschrift am Anfang des Dokuments eine Vorlage haben, die „Überschrift 1“ genannt wird, die kleinere Unterüberschrift wie etwa für diesen Abschnitt und alle anderen äquivalenten Abschnittsüberschriften eine Vorlage, die „Überschrift 2“ genannt wird.

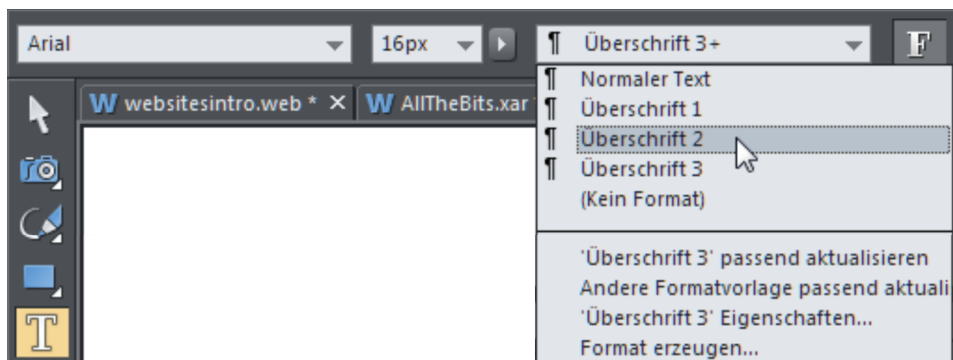
Bei einer Aktualisierung der Definition der „Überschrift 2“, z. B. der Änderung der Schriftart, wird jede ähnliche Überschrift im gesamten Dokument sofort aktualisiert.

Ebenso hat auch der Haupttext, gelegentlich auch „Textkörper“ eines Dokuments genannt, eine bestimmte Vorlage, die Foto & Grafik Designer als „Normale Formatvorlage“ bezeichnet. Bei einer Änderung dieser Vorlage in z. B. 12 Punkt Times New Roman kann jeder „Normale Text“ im gesamten Dokument in einem Zug geändert werden, ohne denselben Schriftartwechsel immer wieder auswählen und anwenden zu müssen.

Folglich funktionieren **FORMATVORLAGEN** genauso wie „Benannte Farben“, die Foto & Grafik Designer auch unterstützt, wo Sie „Grundfarbe 1“ in eine neue Farbe ändern und diese „Benannte Farbe“ auf das gesamte Dokument anwenden können, damit alle Teile des Dokuments die neue Farbe annehmen.

Infoleiste Formatvorlagen

Es gibt ein Auswahlménü mit Formaten in der **INFOLEISTE DES TEXT-WERKZEUGS**, womit Sie Formatvorlagen erstellen, diese auf jeden Text anwenden und die Formatvorlagen-Definition aktualisieren können.



Standardmäßig sind einige vordefinierte Formatvorlagen einschließlich „Normaler Text“ und drei Überschriftenformate, Überschrift 1,2,3 vorhanden.

Absatzformat- und Zeichenformatvorlagen

Formatvorlagen gibt es in zwei Formen. **Absatzformatvorlagen** und **Zeichenformatvorlagen**

Eine Absatzformatvorlage wird im Formatvorlagenmenü durch das Symbol ¶ gekennzeichnet. Das Symbol A kennzeichnet eine Zeichenformatvorlage.

Absatzformatvorlagen können auf ganze Absätze angewendet werden und werden normalerweise auch für Überschriften verwendet. Absatzformatvorlagen lassen sich nicht auf Abschnitte anwenden, die kleiner sind als Absätze. Sie können also z. B. ein Absatzformat nicht auf ein einzelnes Wort in einem Absatz anwenden. Sollten Sie dies versuchen, wird dieses Format vom ganzen Absatz übernommen.

Wenn Sie den Textcursor irgendwo in die Zeile platzieren und eine Absatzformatvorlage aus dem Formatvorlagen-Menü auswählen, wird dieses Format vom ganzen Absatz übernommen.

Demgegenüber können Zeichenformatvorlagen auf eine beliebige Textauswahl von einem einzigen Zeichen an aufwärts angewendet werden. Wenn Sie beispielsweise bestimmte Wörter in Ihrem Text in einer anderen Farbe hervorheben möchten, ist eine Zeichenformatvorlage ideal. Der Vorteil ist, dass Sie mit einer einzigen Formataktualisierung die Farbe (oder die Schriftart etc.) aller hervorgehobenen Wörter ändern können.

Um eine Zeichenformatvorlage zu erstellen, klicken Sie **FORMATVORLAGE ERSTELLEN** im Menü Formatvorlagen und aktivieren Sie die Option **ZEICHENFORMATVORLAGE** im Dialog. Siehe Neue Formatvorlage erstellen (siehe Seite 282) für mehr Informationen.

Bei Absatzformatvorlagen können alle Textattribute außer die von Aufzählungen oder nummerierten Listen definiert werden. Bei Zeichenformatvorlagen können nur Textattribute definiert werden, die sich auf einzelne Zeichen wie z. B. Textfarbe, Schriftgröße, Schriftbreite etc. anwenden lassen.

Formatvorlagen aktualisieren

Um eine bestehende Formatvorlage zu aktualisieren:

1. Wählen Sie einen Text mit dem Format aus, das Sie aktualisieren möchten.
2. Wenden Sie die gewünschten Änderungen an, z. B. eine alternative Schriftart oder Schriftgröße.
3. Wählen Sie **"FORMATVORLAGE" PASSEND AKTUALISIEREN** aus dem Formatvorlagen-Ausklappmenü auf der Text-Infoleiste.

Zur Änderung der Schriftart für allen **NORMALEN TEXT** können Sie beispielsweise einige Wörter im Format **NORMALER TEXT** auswählen, die Schriftart (und jedes andere

Attribut) ändern und dann **„NORMALER TEXT“ PASSEND AKTUALISIEREN** aus dem Formatvorlagen-Menü in der Infoleiste des Text-Werkzeugs auswählen.

Formatvorlage neu definieren

Es kann vorkommen, dass Sie das Erscheinungsbild einer existierenden Formatvorlage an das Aussehen eines bestimmten Textes anpassen wollen, der keine Formatvorlage zugewiesen hat. Zum Beispiel Text, der aus einem anderen Dokument importiert wurde. Sie können diesem Text nicht einfach eine Formatvorlage zuweisen, da er dadurch sein Erscheinungsbild einbüßen würde. Benutzen Sie stattdessen die Funktion **ANDERE FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN...** im Formatvorlagen-Menü.

1. Platzieren Sie den Textcursor im Text (oder wählen Sie welchen aus).
2. Wählen Sie **ANDERE FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN...** aus dem Ausklappenmenü Formatvorlagen auf der Infoleiste des Textwerkzeugs.
3. Wählen Sie die Formatvorlage, die Sie aktualisieren wollen, aus dem Dialog **ANDERE FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN...**
4. Aktivieren Sie die entsprechenden Optionen, je nachdem, ob Sie die Formatvorlage nur für neuen Text und/oder allen gleichartigen Text im Dokument angepasst werden soll. Deaktivieren Sie **AUF ALLEN GLEICHARTIGEN TEXT IN DIESEM DOKUMENT ANWENDEN** wenn Sie die Formatvorlage nur auf den Absatz anwenden wollen, in dem der Textcursor steht.
5. Klicken Sie **ANWENDEN**. Der Text ist nun mit der ausgewählten Formatvorlage neu definiert.

Die Option **AUF ALLEN GLEICHARTIGEN TEXT IM DOKUMENT ANWENDEN** ist praktisch, um Formatvorlagen in bestehenden Dokumenten zu verwenden, deren enthaltener Text bisher keine Formatvorlagen benutzt, zum Beispiel importierte PDFs. Als gleichartiger Text für die Anwendung einer Formatvorlage gelten Absätze, die mindestens 50% die gleiche Schriftart und Schriftgröße aufweisen und die die gleiche Ausrichtung und Einrückung haben (innerhalb einer kleinen Toleranz).

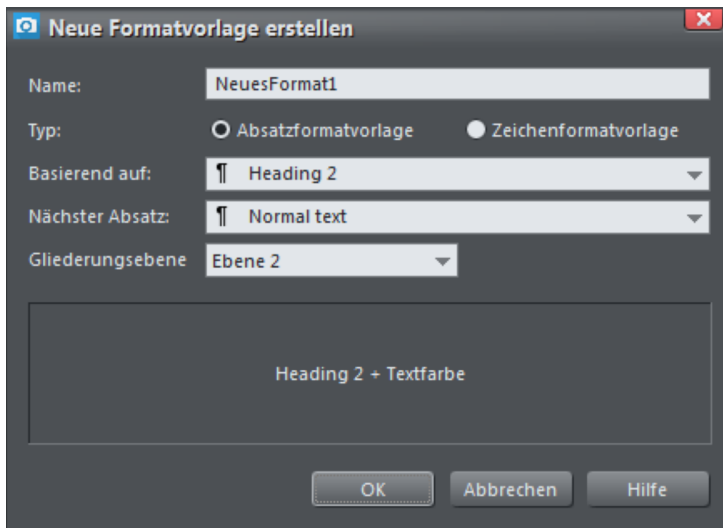
Auf anderen Formaten basierende Formatvorlagen

In können Sie ein Format auf einem anderen basieren lassen. Wenn Sie z. B. eine andere Variante des Formats „Überschrift 2“ haben möchten, die in jeder Hinsicht außer der Farbe mit dem vorhandenen Format identisch ist, dann können Sie im Dialog **NEUE FORMATVORLAGE ERSTELLEN** das neue Format auf „Überschrift 2“ basieren lassen. Das bedeutet, dass bei der Aktualisierung der „Überschrift 2“, alle Änderungen auch vom neuen Format übernommen wird.

Neue Zeichenformate werden normalerweise auf das „Zugrundeliegende Absatzformat“ gestützt und anschließend angepasst. Das heißt also, wenn Sie ein Zeichenformat, das lediglich die Textfarbe festlegt, auf ein einzelnes Wort angewendet haben, dann wird sich dieses Wort auch bei der Änderung des Absatzformats des jeweiligen Absatzes ändern, die Farbe dieses Wortes wird aber beibehalten.

Neue Formate erstellen

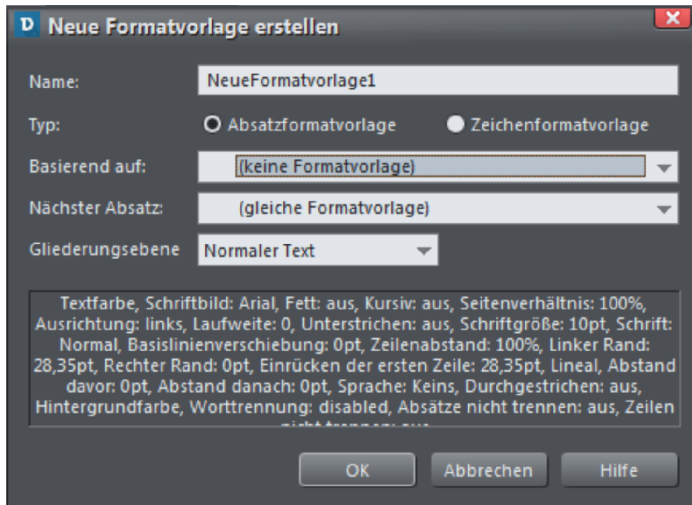
Zur Erstellung eines völlig neuen Formats ändern Sie einen ausgewählten Text nach eigenen Wünschen und wählen Sie dann die Option **FORMAT ERSTELLEN** aus dem Auswahlménü mit Formaten in der **INFOLEISTE DES TEXT-WERKZEUGS** aus. Wenn Sie ein neues Absatzformat erstellen möchten, empfiehlt es sich, dass Sie Ihre Auswahl treffen und Ihre Änderungen auf einen ganzen Absatz anwenden, bevor Sie die Menüoption **FORMAT ERSTELLEN** auswählen.



Dieser Dialog zeigt eine neue Formatvorlage (NeuesFormat2) die als **ABSATZFORMATVORLAGE** angelegt wurde, basierend auf einer vorhandenen Formatvorlage **ÜBERSCHRIFT 2**. Die Option **NÄCHSTER ABSATZ** legt fest, welche Formatvorlage für den nachfolgenden Absatz verwendet wird, wenn Sie Text eingeben.

GLIEDERUNGSEBENE legt die Gliederungsebene für eine Überschriften-Formatvorlage, diese wird für das Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses benötigt. Die Ebene bestimmt den Grad der Einrückung im Inhaltsverzeichnis, Sie können festlegen, bis zu welcher Überschriftenebene die Überschriften in das Inhaltsverzeichnis aufgenommen werden. Beispielsweise können Sie nur die Ebenen 1 und 2 (Überschrift 1 und Überschrift 2) aufnehmen, damit das Inhaltsverzeichnis nicht zu groß wird.

Im unteren Abschnitt des Dialogs wird die vollständige Definition dieser Formatvorlage angezeigt. In diesem Fall werden Sie sehen, dass das Format lediglich mit einer Farbänderung auf „Überschrift 2“ basiert. Zur Erstellung eines Formats, das auf keinem anderen Format basiert, d. h. das keine Attribute aus einem anderen Format erbt, wählen Sie **(KEIN FORMAT)** aus der Option „**BASIERT AUF:**“ aus.



Dieser Dialog zeigt das Erzeugen einer neuen Formatvorlage (NeuesFormat2) die als Absatzformatvorlage angelegt wurde und auf keiner anderen Formatvorlage basiert. Im unteren Abschnitt werden alle Attribute aufgelistet, die diese Formatvorlage ausmachen. Die hier aufgelisteten Attribute stammen aus dem ausgewählten Text, diese Formatvorlage besteht daher aus einer vollständigen Definition, die alle möglichen Textattribute auflistet. In diesem Fall wird bei der Texteingabe mit dieser Formatvorlage der **NÄCHSTE ABSATZ** (d. h., wenn die Eingabetaste gedrückt wird) wieder mit derselben Formatvorlage erstellt.

Formatvorlagen entfernen

Die Liste **FORMATVORLAGEN** im Menü **FORMATVORLAGEN** enthält den Eintrag **KEINE FORMATVORLAGE**. Wenn Sie diesen Eintrag auswählen, wird die Formatvorlage (Zeichen- oder Absatz-Formatvorlage) von der Auswahl entfernt, wobei die Formatierung beibehalten wird. Es erscheint ein entsprechender Hinweis. Klicken Sie auf **FORMATVORLAGE ENTFERNEN** im Dialog, um fort zu fahren. Der ausgewählte Text sieht immer noch genau so aus, hat aber **KEINE FORMATVORLAGE** angewendet.

Formatvorlagen löschen

Um eine Formatvorlage zu löschen, wählen Sie **FORMATVORLAGE LÖSCHEN** aus dem Menü **FORMATVORLAGEN**, es öffnet sich der Dialog **FORMATVORLAGE LÖSCHEN**. Wählen Sie jetzt im Dialog die Formatvorlage aus, die Sie aus dem Menü löschen wollen. Die Formatvorlage wird aus dem Menü gelöscht sowie alle Referenzen auf diese und die Formatvorlage wird auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Allerdings werden alle Formatierungen der gelöschten Formatvorlage beibehalten. Um das anzuzeigen erscheint beispielsweise eine Formatvorlage die auf **ÜBERSCHRIFT 1** als **ÜBERSCHRIFT 1+**.

Wenn die Formatvorlage auf keiner anderen basiert (**KEINE FORMATVORLAGE**) wird die Formatvorlage auf Keine Formatvorlage zurückgesetzt und erscheint als **KEINE FORMATVORLAGE +** im Menü, ebenfalls unter Beibehaltung aller Formatierungen.

Beachten Sie, dass Sie die Standardvorlagen nicht löschen können, ebenso keine Formatvorlagen, die die Basis für andere Formatvorlagen bilden. Wenn Sie das versuchen, erhalten Sie einen Warnhinweis.

Ausgeblendete Formatvorlagen

Formatvorlagen können in den **FORMATVORLAGEN-EIGENSCHAFTEN** als **AUSGEBLENDET** gekennzeichnet werden, das heißt, das sie solange nicht in der Liste der Formatvorlagen auftauchen, wie der Textcursor nicht innerhalb von Text platziert wird, der diese Formatvorlage benutzt.

Dadurch wird vermieden, dass die Liste der Formatvorlagen unnötig lang wird, wenn das Dokument sehr viele verschiedene Formatvorlagen benutzt. Einige Smart-Formen wie Säulen- oder Balkendiagramme haben ihre eigenen Formatvorlagen, diese sind automatisch als ausgeblendet angelegt und tauchen nicht in der Liste auf. Ebenso ausgeblendet sind die TOC-Formatvorlagen, die für das Inhaltsverzeichnis benutzt werden. Um alle Formatvorlagen in der Liste anzuzeigen, benutzen Sie die Option **AUSGEBLENDETE FORMATVORLAGEN ANZEIGEN**.

Außerdem können ausgeblendete Formatvorlagen nicht die aktuelle Formatvorlage werden, deshalb sollten Sie neu hinzugefügtem Text nicht von vorn herein eine ausgeblendete Formatvorlage zuweisen.

Formatvorlage bearbeiten und ansehen

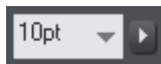
Wenn Sie die Definition einer Formatvorlage wie z. B. die des zugrundeliegenden Formats ändern möchten bzw. sich nur die Definition ansehen möchten, verwenden Sie die Option **EIGENSCHAFTEN...** im Format-Menü. Dazu müssen Sie einen Text auswählen, auf den das Format vorher angewendet wurde, um das Format anzugeben, das Sie bearbeiten möchten.

Der **EIGENSCHAFTEN**-Dialog des Formats erscheint, der genauso aussieht wie der oben abgebildete Dialog **FORMAT ERSTELLEN**.

Die Formatbeschreibung unten im Dialog zeigt, inwiefern sich das Format von dem Format unterscheidet, auf dem es basiert. Wenn Sie also alle Attribute des Formats sehen möchten, wählen Sie vorübergehend **KEIN FORMAT** aus der Liste **BASIERT AUF** aus, um eine vollständige Beschreibung zu sehen. Denken Sie daran, **BASIEREND AUF** wieder auf das richtige Format zu stellen bzw. klicken Sie in diesem Dialog auf **ABBRECHEN**, wenn Sie das Format nicht ändern möchten.

Textattribute anwenden

Schriftgrad ändern



Der Schriftgrad kann auf verschiedene Arten geändert werden:

- Geben Sie einen neuen Wert in das Textfeld auf der Infoleiste ein und drücken Sie die Eingabetaste.
- Oder wählen Sie eine der **SCHRIFTGRÖßEN** aus dem Dropdown-Menü der Infoleiste.
- Oder benutzen Sie den Popup-Regler „Schriftgröße“ (siehe Seite 245).
- Sie können die Schriftgröße auch manuell vergrößern/verkleinern, indem Sie die Tastenkombinationen „Strg + >“ und „Strg + <“ verwenden. Das funktioniert nur, wenn der ganze ausgewählte Textbereich dieselbe Schriftgröße hat.
- Oder benutzen Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**, um das gesamte Textobjekt zu skalieren.

Stauen oder Dehnen von Schriftzeichen (Seitenverhältnis)

Das Seitenverhältnis ist das Verhältnis zwischen Höhe und Breite der Buchstaben. Verhältniswerte über 100% verbreitern den Text über seine normale Laufweite hinaus, unter 100% wird der Text gestaucht.

So ändern Sie das Seitenverhältnis:



Geben Sie einen neuen Wert in das Textfeld des **SEITENVERHÄLTNISSES** auf der Infoleiste ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Hinweis: Werte unter 80% oder über 130% sind nicht empfehlenswert. Besser ist es dann, eine gestauchte bzw. gedehnte Variante dieser Schriftart zu verwenden. Eine Alternative wäre auch, das Kontrollfeld **LAUFWEITE** zu verwenden und diese anzupassen, ohne die eigentliche Form der Schriftzeichen zu verzerren.

Fett & Kursiv



Klicken Sie in der Infoleiste auf **FETT** oder **KURSIV** (Strg + B oder Strg + I). Hiermit wird die Fett- oder Kursiv-Variante der aktuellen Schrift angewendet.

Hinweis: MAGIX Foto & Grafik Designer erlaubt nicht die Anwendung von Kursiv- oder Fettschriften, wenn die entsprechende kursive oder fette Schrift nicht installiert ist. Lesen Sie mehr im Kapitel „Schriftarten-Menü“ (siehe Seite 245).

Text unterstreichen



Klicken Sie auf die Schaltfläche **UNTERSTREICHEN** auf der Infoleiste, um den ausgewählten Text zu unterstreichen.

Die Farbe und Größe der Unterstreichung entsteht automatisch durch die Textfarbe und Größe.

Ligaturen



Eine Ligatur ist eine Verbindung zwischen zwei oder mehr Zeichen, um die Lesbarkeit zu verbessern oder einfach zu Dekorationszwecken. Die verbundenen Folgen von Zeichen erschienen dann als ein einzelnes Zeichen. Wenn Ligaturen können, sofern solche in der Schriftart-Datei vorhanden sind, entsprechend der Einstellungen angezeigt werden, die Sie über die Schaltfläche **OPEN TYPE LIGATUREN** auf der Infoleiste erreichen. Die Ligaturen-Einstellungen können genau wie die anderen Textattribute in Formatvorlagen benutzt werden.

ff fi fj gi wi ct st ft ll fi

Ligaturen: L zu R, Standard, Beliebig und Historisch

Es bestehen folgende Optionen:

STANDARD	Nur die Standardauswahl der vom Schriftgestalter bereitgestellten Ligaturen wird angezeigt.
BELIEBIG	Die beliebigen Ligaturen sind Schmuck, ihr Einsatz liegt im Ermessen des Nutzers.
HISTORISCH	Historische Ligaturen, größtenteils dekorativ und im historischen Kontext benutzt.
ALLE AUSWÄHLEN	Alle verfügbaren Ligaturen werden angezeigt
ALLE LÖSCHEN	Es werden keine Ligaturen angezeigt.

Für jeden Buchstabenbereich können Sie diese Gruppen separat an- und abschalten. Wählen Sie eine Reihe von Buchstaben mit dem Textwerkzeug aus und klicken Sie auf die Schaltfläche Ligaturen.

Es gibt eine weitere Option **STILISTISCH**: einige Schriftarten enthalten für eine größere Flexibilität alternative Gruppen von Ligatur-Zeichen, aus denen der Nutzer wählen kann. Wenn solche Wahlmöglichkeiten für eines der Zeichen innerhalb der aktuellen Textauswahl vorhanden sind, werden Sie im Untermenü **STILISTISCHE GRUPPEN** angezeigt, wo sie unabhängig an- und abgeschaltet werden können.

gabriola gabriola

Gabriola (links) mit angewandter stilistischer Auswahl (rechts)

Satz und Ausrichtung von Text

Der Satz – linksbündig, mittig zentriert, Blocksatz oder rechtsbündig – bezieht sich immer auf den gesamten Absatz. Markierungen werden nicht beachtet.



- 1 LINKS:** richtet die linke Kante des Texts an der ersten Klickposition aus.
- 2 MITTIG:** zentriert den Text um die Klickposition.
- 3 RECHTS:** richtet die rechte Kante des Textes an der Klickposition aus.
- 4 BLOCKSATZ:** richtet den Text sowohl am linken als auch am rechten Rand aus. Blocksatz funktioniert nur, wenn der Text an einer Kurve ausgerichtet ist oder sich in einer Spalte befindet und sich mindestens über eine Zeile erstreckt.

Bei einfachem Text ist die Ausgangsposition für die Ausrichtung die Stelle, an die Sie im Dokument zuerst klicken.

Tiefgestellt & hochgestellt



Aktivieren Sie die entsprechende Schaltfläche in der **INFOLEISTE**.

Beispiel: Normaler Text tiefgestellt hochgestellt

Einzüge

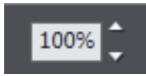


Einzug des Absatz vergrößern



Einzug des Absatz verkleinern

Zeilenabstand



ZEILENABSTAND legt die Zwischenräume der Zeilen fest.

Zeilenabstände werden in Prozent (%) oder Punkt (pt) gemessen. Entweder Sie geben die Werte per Hand ein oder Sie klicken auf die Pfeile, um den Wert zu ändern.

Prozentwerte haben den Vorteil, dass sie sich mit verändern, wenn Sie die Schriftgröße ändern. Sollen Prozentwerte für einen Text mit mehreren Größen angewendet werden, ist die größte Schrift der Bezugspunkt. Beispielsweise wird in einem Textblock mit 90%- und 100%-Text der Zeilenabstand von 100% ausgehend errechnet.

Absatzabstand



Die letzten zwei Felder am Ende der Text-Werkzeug-Infoleiste ermöglichen das Einstellen des Abstands zwischen Absätzen.

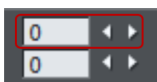
Dies ist vor allem nützlich wenn Sie einen halben Zeilenabstand zwischen Absätzen haben möchten. Wenn Sie sowohl einen Abstand über als auch unter den Absätzen verwenden, entspricht, wie in Microsoft Word, der resultierende Absatzabstand dem jeweils größeren Wert (nicht kumulativ). Ein Absatzabstand oberhalb eines Absatzes bewirkt, dass der erste Absatz innerhalb eines Textabschnitts nach unten verschoben wird.

Funktionen auf der erweiterten Textleiste

Mit den drei Punkten am Ende der Infoleiste des Textwerkzeugs lassen sich einige erweiterte Steuerelemente einblenden.

Laufweite

Während Unterschneidung den individuellen Abstand zwischen zwei Zeichen ändert, ändert Laufweite den Abstand gleichmäßig zwischen allen Zeichen eines ausgewählten Textabschnitts. Die Laufweite wird in der Einheit „ems“ (= Enumerations = Geviert) gemessen, die lautmalerisch für die Größe des Buchstaben „M“ steht. („M“ wird durch seine rechteckige Form als universeller Maßstab für die Laufweite aller Buchstaben eingesetzt). Die Laufweite ist also relativ zur Schriftart und nicht immer gleich.



1. Markieren Sie den Bereich, der in seiner Laufweite verändert werden soll.
2. Geben Sie einen Wert in das Feld **TRACKING** ein (Werte entsprechen 1/1000 von ems).

Mit Ihrer Tastatur können Sie den Wert Schrittweise verringern oder erhöhen, indem Sie "Alt + Pfeil rechts" bzw. "Alt + Pfeil links" drücken. Jeder Tastendruck erhöht die Laufweite jeweils um 10/1000 ems.

Unterschneidung



Mit Unterschneidungen - auf der erweiterte Text-Leiste - bestimmen Sie den Abstand zwischen zwei ausgewählten Schriftzeichen.

Die meisten guten Schriftsätze unterstützen Auto-Kerning (automatische Unterschneidungen). Das heißt, dass sie zuvor schon in Paaren für typische Fälle vordefiniert wurden, wie auch aus diesem Diagramm ersichtlich.



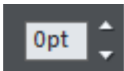
*Automatische Unterschneidung Aus
Manuelle Unterschneidung*

Automatische Unterschneidung an

Die Unterschneidung wird in „ems“ gemessen (Werte werden in 1/1000 ems eingegeben.) Entweder Sie geben die Werte per Hand ein oder Sie klicken auf die Pfeile, um den Wert zu verschieben.

Es gilt das gleiche Tastaturkürzel wie oben. Ist nichts kein Text ausgewählt, wird nur die Unterschneidung an der Stelle des Cursors geändert, ist dagegen ein Textbereich ausgewählt, wird die Laufweite verändert. Jeder Tastendruck ändert den Wert um 10/1000 ems.

Basislinie verschieben



Die Funktion „Basislinie verschieben“ auf der erweiterten Text-Leiste erlaubt es Ihnen, Teile einer Zeile nach oben oder unten zu verschieben. Positive Werte verschieben den Text nach oben, negative Werten nach unten.

Die Basislinie ist eine gedachte Linie an der Unterkante von Schriftzeichen

Wählen Sie die Zeichen aus, welche Sie von der Basislinie verschieben möchten und geben Sie einen Wert in das entsprechende „**BASISLINIE VERSCHIEBEN**“-Feld ein.

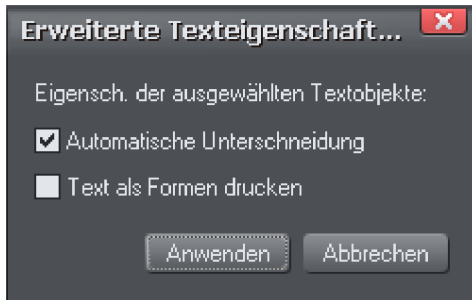


Abb.: Links sehen Sie eine um 5pt nach oben verschobene Basislinie bei den Buchstaben d bis h.

Die Verschiebung der Basislinie wird zwar in Punkt angegeben, es kann jedoch ebenso eine andere Standardeinheit von Foto & Grafik Designer verwendet werden. Beachten Sie, dass die Verschiebung der Basislinie ist ein absoluter Wert und sich auch bei Anpassungen der Schriftgröße nicht ändert.

Erweiterte Texteigenschaften

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Text-Objekt und wählen Sie **ERWEITERTE TEXTEIGENSCHAFTEN...** aus.



Hier können Sie **AUTOMATISCHE UNTERSCHNEIDUNG** für das Textobjekt ausstellen. Im Abschnitt „Unterschneidung“ finden Sie weitere Informationen hierzu.

Sie können außerdem festlegen, dass Text vor dem Druck in Formen umgewandelt wird, was dann sinnvoll ist, wenn es Probleme mit der verwendeten Schriftart gibt.

Textdarstellung kopieren

Mit der Funktion **FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN** ist es einfach, den Stil eines Textes in einen anderen Textteil zu kopieren:

- Wählen Sie den Quellbereich, von wo aus Sie den Stil kopieren möchten. Dies kann auch nur ein Wort sein (ein Doppelklick genügt).
- Wählen Sie **BEARBEITEN > KOPIEREN** („Strg + C“).
- Markieren Sie den Textbereich auf den Sie den Stil anwenden möchten.
- Wählen Sie **BEARBEITEN > FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN** (Tastaturkürzel: „Strg + Umschalt + A“).

Wenn Sie den Text-Cursor an einer Stelle im Text positioniert haben, werden beim **EINFÜGEN VON ATTRIBUTEN** nur die Absatz-Attribute in diesem Absatz eingefügt (d. h. Tabulator, Ränder).

Haben Sie Text ausgewählt, so fügt **ATTRIBUTE EINFÜGEN** alle sichtbaren Attribute des Quelltextes ein.

Attribute auf ganze Textbereiche anwenden

Wenn der Mauszeiger in einem einfachen Textobjekt oder einem Textspalten-Objekt steht, wird das gesamte Textobjekt durch Drücken der Esc-Taste ausgewählt. Danach können Sie ein Attribut anwenden, z. B. eine Farbe, und das gesamte Textobjekt wird geändert. Dies ist oft schneller als „Alles Auswählen“ (Strg + A).

Mit Textbereichen funktioniert diese Methode nur dann, wenn alle Textbereiche eines Textfluss ausgewählt sind. Klicken Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** und gehaltener Umschalt-Taste auf die verschiedenen Textbereiche, um sie auszuwählen. Dies ist aber nur möglich, wenn sich alle Textbereiche auf einer Seite befinden. Wenn Ihr Textfluss über mehrere Seiten verläuft und Sie den gesamten Text ändern wollen, ist es nötig, alles auszuwählen (drücken Sie Strg + A) und dann die benötigten Attribute anzuwenden.

Kopieren und Einfügen von formatiertem Text (RTF)

Sie können so genannten „Rich Text“ von anderen Anwendungen wie etwa Textverarbeitungsprogrammen kopieren und als Text in MAGIX Foto & Grafik Designer einfügen. Die Schriftarten, Ränder und Zeilenabstände bleiben erhalten. Hierdurch wird es erheblich einfacher, den Stil und das Erscheinungsbild Ihres Textes zu verändern.

Wenn Sie „Rich Text“ (RTF) aus einer anderen Anwendung einfügen, können Sie den Text auch als „unformatiert“ einfügen. Dabei übernimmt der eingefügte Text die Formatierung an der Cursor-Position. Wenn Sie den Text als „Rich Text“ einfügen, bleibt die Formatierung des Quelltextes erhalten.

Das funktioniert auch umgekehrt, d. h. Sie können den Text aus Foto & Grafik Designer kopieren und in andere Anwendungen einfügen, die ebenfalls Rich Text unterstützen, wobei Schriftart, -größe und -farbe erhalten bleiben. Das funktioniert aber nur, wenn Sie ein Textobjekt markieren und kopieren oder aus dem Textfluss kopieren.

Einige Anwendungen, wie etwa Microsoft Word, verfügen über ein „Einfügen-Menü“, das umfangreichere Möglichkeiten zum Einfügen bietet. Diese Anwendungen erlauben Ihnen, das einzufügende Format bzw. das eingefügte Objekt zu bestimmen (Text oder Grafik).

Aktuell verwendete Schriftarten anzeigen

Manchmal ist es nützlich, sich einen Überblick über die im Dokument verwendeten Schriftarten zu verschaffen – besonders wenn man vorhat, die Datei mit anderen Benutzern von Foto & Grafik Designer zu teilen, die möglicherweise nicht dieselben Schriftarten installiert haben.

Eine vollständige Liste der in der Datei verwendeten Schriftarten finden Sie im Menü **DATEI > DOKUMENTEIGENSCHAFTEN**.

Alle Schriftarten, die im Dokument verwendet werden, aber zur Zeit nicht auf Ihrem Computer installiert sind, werden mit **NICHT INSTALLIERT** gekennzeichnet.

Ein anderer Weg zu sehen, welche Schriftarten im Dokument verwendet werden, ist, einfach das Schriftarten-Menü (siehe Seite 243) in der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS** zu öffnen. Im oberen Bereich werden die Schriftarten angezeigt, die im Dokument verwendet werden.

Text in bearbeitbare Formen konvertieren

Möglicherweise möchten Sie Text in bearbeitbare Formen konvertieren, um diese dann zu verändern oder um das Dokument an jemanden weiterzugeben, der die verwendete Schriftart nicht besitzt. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Aktivieren Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**
2. Markieren Sie den Text.
3. Wählen Sie im Menü **ANORDNEN > IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN** (Tastaturkürzel Strg + Umschalt + S).

Dieser Vorgang macht aus jedem einzelnen Schriftzeichen eine Zeichnung, d. h. eine Reihe von Linien und Kurven. Um einzelne Zeichen zu bearbeiten, markieren Sie das Textobjekt und wählen dann zweimal **ANORDNEN > GRUPPE AUFLÖSEN** (Strg + U). Alle Schriftzeichen sind dann individuelle Objekte.

Hinweis: Ist der Text einmal in eine bearbeitbare Form umgewandelt worden, kann er nicht mehr mit dem **TEXT-WERKZEUG** bearbeitet werden. Achten Sie also darauf, dass alles korrekt ist, bevor Sie den Text konvertieren.

Schriftarten-Galerie

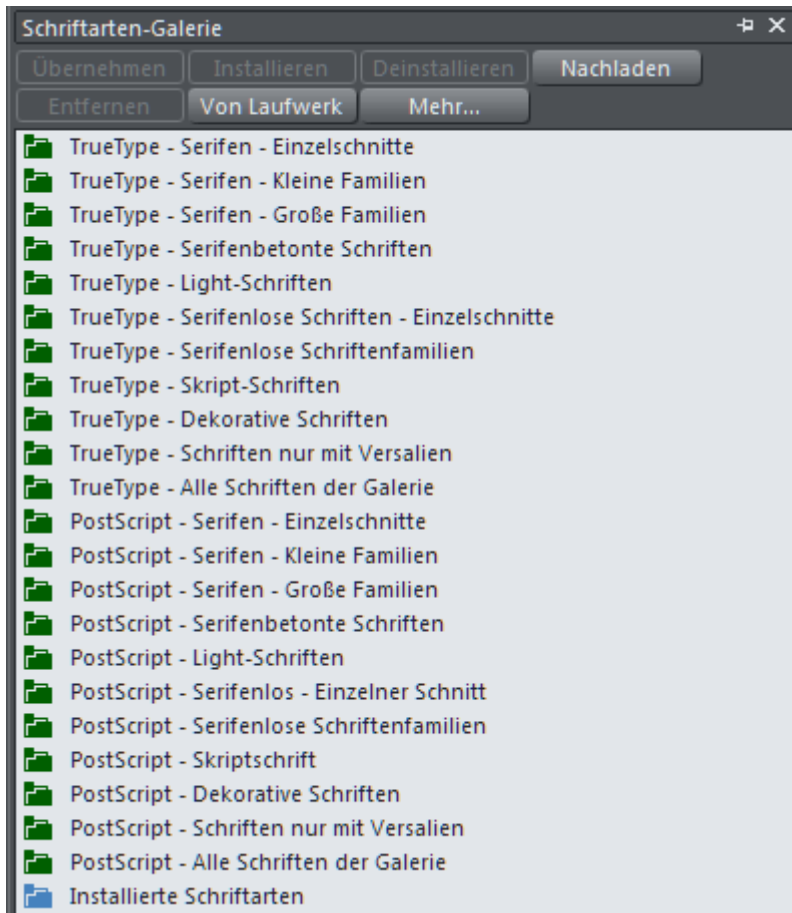
Die **Schriftarten-Galerie** dient zu folgenden Zwecken:

- Alle Schriftarten Ihres Systems können hier in einer Vorschau betrachtet werden.
- Alle Schriftarten, einschließlich der mitgelieferten auf der Programm-Disc, werden hier angezeigt (egal, ob sie installiert wurden oder nicht).
- Sie können Schriftarten von der Disc oder auch von Festplatte installieren oder deinstallieren.
- Per Drag & Drop können die aufgeführten Schriftarten auf Ihren Text angewendet werden.

Hinweis: Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 87) für allgemeine Informationen zu den Galerien.



Um die **SCHRIFTARTEN-GALERIE** aufzurufen, oder klicken Sie auf den entsprechenden Reiter auf der Galerienleiste oder wählen Sie **EXTRAS > GALERIEN > SCHRIFTARTEN-GALERIE** (Tastaturkürzel: Umschalt + F9)



Schriften werden in verschiedenen Kategorien zusammengefasst:

- Oben befinden sich Schriften, die bereits installiert sind (z. B.: alle Schriften, die unter Windows/Fonts installiert sind).
- Danach kommen nicht-installierte Schriften der Foto & Grafik Designer-Disc.
- Zuletzt findet sich eine komplette Liste der Schriftarten, die nicht installiert sind.

Anwendung einer Schriftart aus der Schriftarten-Galerie

Alternativ zur Verwendung der **INFOLEISTE** des **TEXT-WERKZEUGS** können Sie folgendermaßen vorgehen:

- Wählen Sie die Schriftart in der Galerie aus und klicken Sie auf **ANWENDEN** oder doppelklicken Sie auf die Schriftart.
- oder übernehmen Sie eine Schriftart per Drag & Drop für einen Text (markiert oder nicht). Ist der Mauszeiger an einer zum Anwenden geeigneten Stelle, ändert er sein Aussehen.

Wenn Sie eine Schriftart anwenden wollen, die nicht installiert ist, werden Sie zunächst gefragt, ob Sie sie installieren möchten.

Schriftarten de-/installieren

Der erste Teil der Galerie zeigt, welche Schriftarten bereits installiert sind. Weiter hinten werden die Schriftarten der Programm-Disc aufgelistet.

So installieren bzw. deinstallieren Sie eine Schriftart:

1. Klicken Sie auf eine Schriftart, um sie zu aktivieren. Sie können mit „Umschalt + Klick“ (für aufeinanderfolgende Auswahl) oder „Strg + Klick“ (für individuelle Auswahl) mehrere auf einmal auswählen.
2. Wählen Sie **INSTALLIEREN** oder **DEINSTALLIEREN** am oberen Rand der Galerie. Wenn Sie eine nicht installierten Schriftart gewählt haben, wird diese automatisch installiert.

Sie können auch **NACHLADEN** wählen, um eine bestimmte Auswahl an Schriftarten von der MAGIX Foto & Grafik Designer-Webseite herunterzuladen. Das ist allerdings nur dann sinnvoll, wenn Sie die Schriften nicht von der Foto & Grafik Designer-Disc installieren können.

Schriftarten von Drittanbietern können über die Windows Systemeinstellungen installiert werden (Dies wird in den Support- und Hilfethemen Ihres Betriebssystems erklärt).

Hinweis: Um Schriftarten in der Schriftarten-Galerie zu installieren, muss MAGIX Foto & Grafik Designer mit Administrator-Rechten ausgeführt werden. Um dies zu tun, starten Sie MAGIX Foto & Grafik Designer mit Rechtsklick auf das Programmsymbol und wählen Sie „Als Administrator ausführen...“ aus dem aufklappendem Menü.

Schriftarten und PDF

Wenn Sie ein PDF erstellen (**DATEI** > **EXPORTIEREN**) haben Sie die Möglichkeit, die verwendeten Schriftarten in die PDF-Datei einzubetten. Das Einbetten von Schriftarten gewährleistet, dass jeder, der das PDF erhält, das Dokument mit den richtigen Schriftarten betrachten und ausdrucken kann, wodurch die PDF-Datei allerdings auch größer wird.

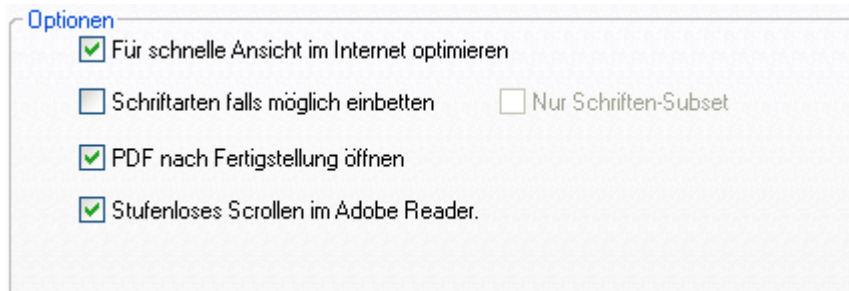


Abb.: Optionen beim Exportieren einer PDF-Datei

Dies ist nur möglich wenn die Schriften von ihren Urhebern zum Einbetten freigegeben wurden. Ist dies nicht der Fall, werden Sie darauf hingewiesen.

Schriftarten einbetten

MAGIX Foto & Grafik Designer speichert die Zeichenformen aller Schriftarten, die in Ihrem Dokument verwendet werden. Das heißt, wenn Sie jemand anderem Ihre Design-Datei geben oder die Datei auf einen anderen Computer übertragen, so wird dort dasselbe angezeigt wie bei Ihnen, selbst wenn die richtigen Schriftarten nicht auf dem Computer installiert sind. Dies gilt aber nur für die Zeichen, die im Dokument verwendet werden (es wird keine komplette Schriftart mitgespeichert). Das heißt also, wenn an Computern, an denen die Schriftarten fehlen, neuer Text mit anderen Zeichen eingegeben wird, diesem die richtigen Zeichenformen fehlen werden.

Füllungen

Einführung

In Foto & Grafik Designer gibt es verschiedene Arten von Farbfüllungen:

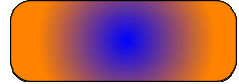
Einfarbige Füllung: Die Oberfläche der Form besteht aus einer gleichmäßig deckenden Farbe.



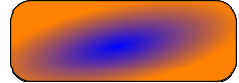
Lineare Füllung: Die Oberfläche der Form besteht aus einem geradlinigen Farbverlauf.



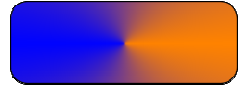
Kreisförmige Füllung: Die Oberfläche der Form besteht aus einem Verlauf, der von einem Punkt ausgehend in Kreisform nach außen verläuft.



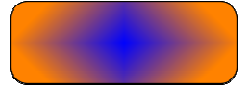
Elliptische Füllung: Die Oberfläche der Form besteht aus einem Verlauf, der von einem Punkt ausgehend in elliptischer Form nach außen verläuft.



Kegelförmige Füllung: Der Farbverlauf dreht um einen einzigen Punkt. Das hat den Effekt, dass die Füllung wie ein Kegel aussieht, der von einer Seite beleuchtet wird und auf der anderen Seite eine andere Farbe hat.



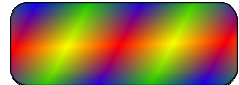
Diamantförmige Füllung: Diamantförmige Füllungen funktionieren ähnlich wie elliptische Füllungen, nur dass sie vier Kanten in der Art eines Diamanten haben.



Dreifarb-Füllung: Füllungen, die drei verschiedene Farben, ähnlich wie Schlaglichter, erlauben.



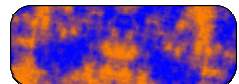
Vierfarb-Füllung: Wie Dreifarb-Füllungen, nur mit vier definierbaren Farben.



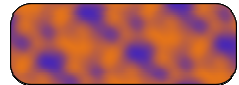
Bitmap-Füllung: Das Objekt wird mit einer Bitmap oder auch einer sich wiederholenden Bitmap (gekachelt) gefüllt. Jedes Bitmap-Bild in der **BITMAP-** oder **FÜLL-GALERIE** kann verwendet werden.



Fraktalwolken erzeugen ein fleckiges Zufallsmuster, das sich besonders gut für Wolken und Nebel eignet.



Fraktalplasma: Ein fleckiges Zufallsmuster mit weicheren Kontrasten als bei einer Fraktalwolke.



Das **FÜLL-WERKZEUG** ermöglicht das Einsetzen und Verändern jedes Fülltyps auf ein Objekt.



Zusätzlich zum eigentlichen Werkzeug gibt es Füllungsanfasser, die mit der Option **FÜLLUNGSANFASSEN ZEIGEN** aus der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** aktiviert werden können, so dass Sie nicht ins **FÜLL-WERKZEUG** wechseln müssen.

Innenbereich automatisch auswählen

Mit dem **FÜLL-WERKZEUG** wird automatisch die Funktion „Innen auswählen“ (siehe Seite 134) ausgeführt, wenn Sie auf ein Objekt klicken, das Teil einer Gruppe ist (d. h. es wird nur das Objekt, nicht die ganze Gruppe ausgewählt). Diese Funktion macht es einfacher, an Füllungen in einer Gruppe zu arbeiten. Wenn Sie die Füllungsattribute einer Gruppe ändern möchten, wählen Sie die gesamte Gruppe mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aus.

Füll-Werkzeug

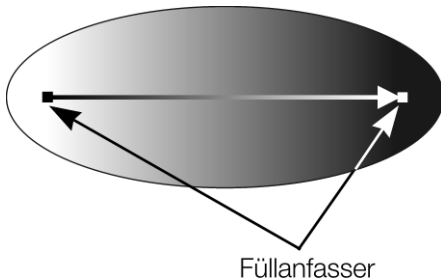
Lineare, farbige Verlaufsfüllung erstellen



Die Vorgehensweise beim Erzeugen einer Füllung ist für alle Arten von Füllungen fast gleich:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, auf welche Sie die Füllungen anwenden möchten.
2. Wechseln Sie zum **FÜLL-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie **EINFARBIG** aus dem Menü aus.
4. Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste über das Objekt, um die Füllung zu erstellen. Ziehen Sie an den Füllanfassen, um Größe und Position der Füllung anzupassen.

MAGIX Foto & Grafik Designer zeigt eine interaktive Vorschau, während Sie ziehen.



Beim Ziehen wird ein Füllpfeil erstellt, der die Richtung der Füllung anzeigt. Füll-Anfasser können ausgewählt und verschoben werden, um Position und Winkel der Füllung zu verändern.

Füllungen einfärben

Wählen Sie einen der Anfasser aus und klicken Sie auf eine Farbe in der **FARBLEISTE** oder öffnen Sie den **FARBEDITOR**, um eine neue Farbe zu wählen. Um zwischen den Anfassern zu wechseln, drücken Sie die Tabulator-Taste.

Infoleiste des Füll-Werkzeugs



- 1 Füllungstyp
- 2 Füllungs-Kachelung
- 3 Füllungseffekt
- 4 Bitmapname
- 5 Profil
- 6 Füllanfasser/Auflösung
- 7 Anfasserfarbe/Körnung

FÜLLUNGSTYP lässt Sie zwischen verschiedenen Arten wählen.

- mit markiertem Objekt, wird die Füllung auf das Objekt angewendet;
- ohne ausgewähltes Objekt wird der aktuelle Füllungstyp gesetzt, der für neu gezeichnete Objekte verwendet wird.

FÜLLUNGS-KACHELUNG wird meist bei Bitmap- oder Fraktalfüllungen verwendet. Dies wird auch im Abschnitt Bitmap-Füllungen beschrieben. Füllungs-Kachelungen definieren, ob sich die Füllung wiederholt. Es gibt folgende Optionen:

- Einfach: Die Füllung wird einmal verwendet, egal wie groß das Objekt ist.
- Wiederholt: Die Füllung wird wiederholt um das gesamte Objekt auszufüllen.
- Wiederholt invertiert: Dies steht nur für Fraktal- und Bitmapfüllungen zur Verfügung und ist eine Variante der normalen Wiederholung. Jedoch ist jede zweite Kachel umgekehrt.



Eine Ellipse mit einer sich wiederholenden

Allein kegelförmige Füllungen können grundsätzlich nicht „gekachelt“, also wiederholt, werden. Alle anderen Füllungstypen unterstützen diese Funktion. Damit können einige ziemlich interessante Effekte erzielt werden.

elliptischen Füllung

FÜLLEFFEKT wird für alle Füllungstypen verwendet, außer Drei- und Vierfarb-Füllungen. Er legt fest, wie die Füllfarbe vom Anfang zum Ende verläuft:

- **VERLAUF:** überblendet linear zwischen zwei Farben.
- **REGENBOGEN:** überblendet an der kürzesten Kante des HSV-Farbrades. Beispielsweise läuft eine Überblendung von Gelb nach Cyan dann über Gelb, Grün, Cyan.

Diese Option hat keine Auswirkungen bei Schwarz, Weiß oder Graustufen.

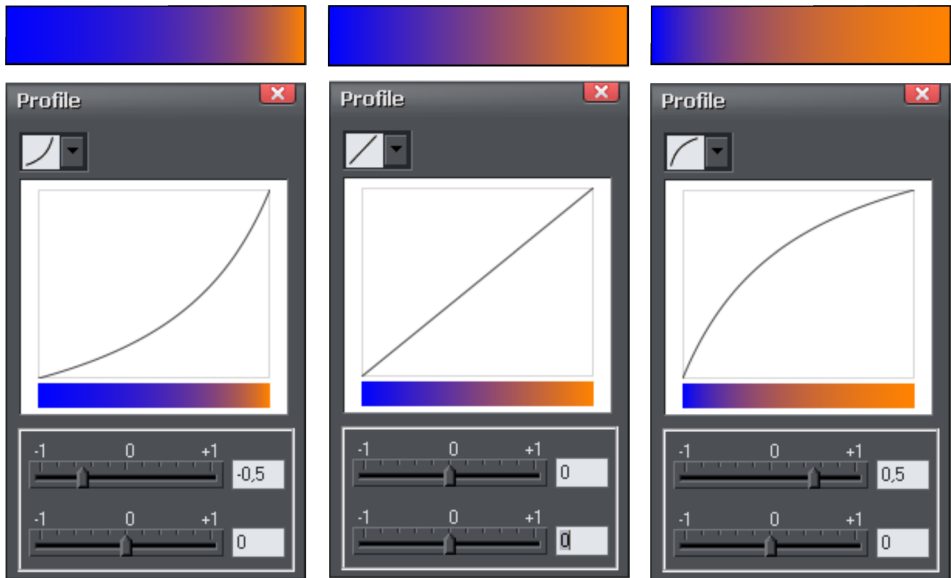
- **ALT REGENBOGEN:** ähnlich wie Regenbogen, außer dass die Überblendung an der längsten Kante des Farbrades entlang läuft. Gelb nach Cyan läuft dann z. B. über Gelb, Rot, Magenta, Blau, Cyan.

BITMAPNAME öffnet ein Dropdown-Menü mit Vorschaubildern aller Bitmaps in der **BITMAP-GALERIE**. Aus diesem können Sie die gewünschte Bitmap auswählen.

FÜLLUNGSPROFIL: Ändern Sie hier die Rate des Verlaufs zwischen Start- und Endpunkt der Füllungen. Anwendbar ist dies auf alle Füllungen außer „Flache Füllung“, „Dreifarb“, „Vierfarb“ und Bitmap-Füllungen (bei Bitmaps mit Halbton-Farbprofil allerdings schon).

So wird das Füllungsprofil geändert:

1. Wählen Sie das gefüllte Objekt aus.
2. Auf der Infoleiste des Füll-Werkzeuges klicken Sie auf **PROFIL**. Dies öffnet den Dialog des **PROFILS**.
3. Entweder es wird ein vordefiniertes Profil aus der Dropdown-Liste verwendet, oder man erstellt ein eigenes. Die oberste Einstellung im Dropdown-Menü (die gerade Linie) führt zu einem linearen Übergang zwischen Anfang und Ende der Füllung.



Zeigt drei verschiedene Füllungen von Blau nach Orange samt der zugehörigen Profildialoge. Mittig ist ein linearer Übergang zu sehen.

FÜLLANFASSER: Zeigt, ob Anfangs- oder Endanfasser ausgewählt wurden. Bei einfarbigen Füllungen ist dieses Feld leer.

BITMAPAUFLÖSUNG (nur bei Bitmap- und Fraktalfüllungen): Zeigt die Auflösung einer Bitmap an (solange kein Füllanfasser angewählt ist). Es kann auch ein entsprechender numerischer Wert eingegeben werden. Niedrige Auflösungen zeigen die einzelnen Pixel der Bitmap. Es wird selten eine Auflösung über 150 dpi benötigt – auch wenn es sich um Schriften handelt.

FÜLLANFASSER-FARBE (außer Bitmap-Füllungen): zeigt die Farbe, welche auf den momentan ausgewählten Anfasser angewendet wurde.

Einfarbige Füllungen

Hinweis: Die **FARBLEISTE** und **FARBEN-GALERIE** werden im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 218) näher beschrieben.

So erstellen Sie eine einfarbige Füllung:

1. Wählen Sie **EINFARBIGE FÜLLUNG** aus dem Menü aus.
2. Wählen Sie Ihre Farbe aus der **FARBLEISTE**.



Lineare Verlaufs-Füllungen

So erstellen Sie eine lineare Füllung:



1. Wählen Sie **LINEARE FÜLLUNG** aus dem Menü aus (Nicht notwendig, wenn die Füllung eine einfarbige Füllung hat).
2. Positionieren Sie den Mauszeiger dort wo die Füllung beginnen soll (Dies kann auch außerhalb des Objekts liegen).
3. Ziehen Sie den gedrückten Mauszeiger an die Position, an der Sie den Endpunkt der Füllung haben möchten (Kann ebenfalls außerhalb des Objekts liegen).

Der Pfeil, der dabei auf den gewählten Objekten angezeigt wird, wird **FÜLLPFEIL** genannt. Er zeigt die Richtung und Weite des Verlaufs in der Füllung an. Beide Pfeilendpunkte können durch Klick markiert werden.

Start- und Endanfasser einer Füllung bewegen

So ändern Sie die Richtung und Größe des Verlaufs einer Füllung:



1. Bewegen Sie den Zeiger über den Anfasser, den Sie bewegen möchten. Wenn der Zeiger über dem Anfasser steht, ändert er sein Aussehen.
2. Ziehen Sie am Anfasser.

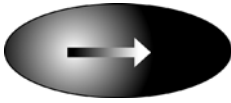
Farben einer Füllung ändern

Um die Farbe einer Füllung zu ändern:

- Ziehen Sie eine Farbe per Drag & Drop aus der **FARBLEISTE** auf einen Füllanfasser. (Sie müssen den Anfasser vorher nicht auswählen.)
- Oder ziehen Sie die Farbe per Drag & Drop auf das Objekt. Jede Füllung hat eine gedachte Mittellinie. Wird die Farbe auf der Seite abgesetzt, auf welcher sich der Anfangs-Anfasser befindet, wird die entsprechende Farbe für den Anfang benutzt; wird sie auf der Seite des End-Anfasser abgesetzt, wird die dortige Farbe definiert.
- Sie können auch bei markiertem Anfasser (wird als hervorgehoben dargestellt) auf die Farbe klicken. Sie können mit der Tabulator-Taste zum anderen Anfasser wechseln und dann auf die gewünschte Farbe klicken.

Die Farbleiste wird im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 218) beschrieben.

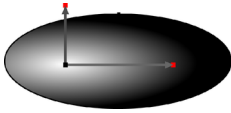
Kreisförmige Füllungen



Kreisförmige Füllungen werden bezüglich Füllung, Anfassern und Farbverlauf genauso gehandhabt wie lineare Füllungen. Der Startanfasser definiert dabei das Zentrum der Füllung.

Kreisförmige Füllungen sind sehr nützlich bei der Erstellung von Schlagschatten. Veränderungen am Seitenverhältnis des Objekts machen aus der kreisförmigen Füllung eine elliptische Füllung (siehe unten). Der schnelle Weg zur kreisförmigen Füllung: Umschalt + Ziehen erstellt eine kreisförmige Füllung.

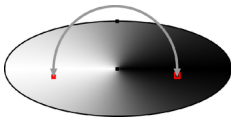
Elliptische Füllungen



Elliptische Füllungen funktionieren ähnlich wie lineare Füllungen. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, erstellen Sie zunächst eine Kreisfüllung mit zwei Anfassern. Dann können Sie die Anfasser verwenden, um die Ellipsenform zu erstellen.

„Umschalt + Ziehen“ bewahrt das Seitenverhältnis der Füllung. „Strg + Ziehen“ beschränkt Rotationen auf festgelegte Winkel. Der Umgang mit den Anfassern und das Verändern der Farben funktionieren wie bei linearen Füllungen.

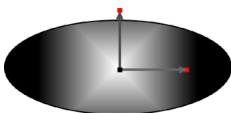
Kegelförmige Füllungen



Bei einer kegelförmigen Füllung wird der Pfeil zur Bearbeitung der Füllung zu einem Halbkreis mit je einem Anfasser an jedem Ende. Der Anfasser kann an jedem Ende um das Zentrum gedreht werden, bis eine passende Schattierung entsteht.

Die Größe des Halbkreises ist irrelevant und hat keinerlei Auswirkung auf die Füllung. „Strg + Ziehen“ beschränkt Rotationen auf festgelegte Winkel. Um die Position der Füllung zu bestimmen, verschieben Sie das Zentrum. Die Handhabung der Anfasser und das Ändern der Farbgebung funktioniert wie bei linearen Füllungen.

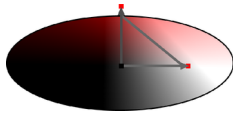
Diamant-Füllungen



Diamantförmige Füllungen funktionieren ähnlich wie elliptische Füllungen. Während Sie den Mauszeiger bewegen, erscheint die gesamte Füllung als Rechteck mit zwei Endanfassern. Nun können Sie durch Ziehen an den Anfassern die Diamantform erstellen.

„Umschalt + Ziehen“ bewahrt das Seitenverhältnis der Füllung. „Strg + Ziehen“ beschränkt Rotationen auf festgelegte Winkel.

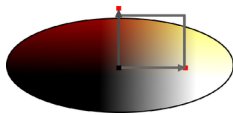
Dreifarb-Füllungen



Dreifarb-Füllungen erzeugen den Eindruck, drei farbige Schlaglichter auf ein Objekt zu setzen. Wenn Sie den Mauszeiger verschieben, werden die drei Füllungen als Dreieck mit drei Endanfassern angezeigt.

Der Winkel zwischen den Füll-Pfeilen beträgt gewöhnlich 90 Grad. Ziehen Sie mit gehaltener Umschalt-Taste an einem der Anfasser, um den Winkel zu ändern. Besonders hervorzuheben ist, dass auf jeden der Anfasser eine eigene Farbe gelegt werden kann (mittig am Ursprung und jeweils an den beiden Endpunkten). Das Objekt kann eine einzige oder mehrere Instanzen (Wiederholungen) der Füllung beinhalten.

Vierfarb-Füllungen



Vierfarb-Füllungen sind ähnlich wie Dreifarb-Füllungen und erzeugen den Eindruck vierfarbiger Schlaglichter auf dem Objekt. Die Füllung wird durch ein Quadrat mit vier Anfassern definiert.

Die Anfasser können verschoben werden, um ein Parallelogramm zu formen. Auf jeden der Anfasser bzw. Linien kann eine andere Farbe gelegt werden.

Bitmap-Füllungen



- 1 Fülltyp
- 2 Füllungs-Kachelung
- 3 Nicht verwendet
- 4 Bitmap-Name
- 5 Auflösung
- 6 Nicht verwendet

Die Bitmap-Galerie wird unter „Bitmap-Galerie“ (siehe Seite 362) im Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ beschrieben, die Füll-Galerie finden Sie weiter unten (siehe Seite 308).

Bitmap-Füllungen sind eine der leistungsfähigsten Füllungsarten. Jedes Foto und jede Textur kann als Füllung für jede Form verwendet werden, wobei Sie Größe,

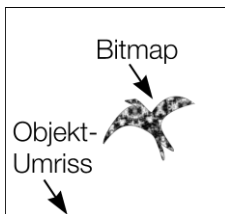
Drehwinkel, Position und Kachelverhalten einstellen können. Bitmap-Füllungen können außerdem eingefärbt werden. Alle möglichen Arten von Bitmaps können als Füllung genutzt werden, einschließlich JPEG-Fotos und Alpha-Kanal-Bitmaps (halbtransparente Bitmaps).

Wenn Sie ein Foto in MAGIX Foto & Grafik Designer importieren (z. B. ein JPEG oder PNG), erscheint es als Form mit Bitmap-Füllung. Sie sehen es als „Foto“ in der Statusleiste – im Endeffekt ist es aber das gleiche wie eine Form mit einem Foto als Bitmap-Füllung.

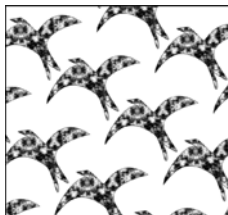
Sie füllen folgendermaßen eine Form mit einer Bitmap oder einem Foto:

- Ziehen Sie eine Bitmap aus der **BITMAP-GALERIE** oder dem Windows Explorer über eine Form und halten Sie beim Fallenlassen die Umschalt-Taste gedrückt.
- Ziehen Sie eine Füllung aus der **FÜLL-GALERIE** auf Ihre Form (die Umschalt-Taste muss nicht gedrückt werden).
- Wählen Sie in der Infoleiste des Füll-Werkzeugs aus dem linken Menü „Bitmap“ und dann die gewünschte Bitmap aus dem Auswahlménü (hier werden nur bereits geladene Bitmaps angezeigt).

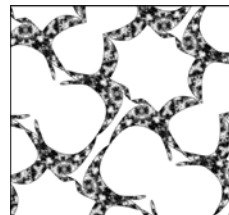
Ein Objekt kann einfach oder gekachelt gefüllt werden (dies sind Wiederholungen der Bitmap).



Einfache Füllung (Foto)



Wiederholt gekachelt



Umgekehrt wiederholt - Die Kacheln passen perfekt zusammen.

Bitmap-Füllungen ersetzen

Ist eine Form bereits mit einer Bitmap oder einem Foto gefüllt, können Sie diese ersetzen, indem Sie eine neue Bitmap aus dem Windows Explorer auf Ihre existierende Bitmap ziehen. Das neue Bild wird an die Form „optimal angepasst“, so dass es genau hineinpasst. Normalerweise werden dadurch auch alle anderen Versionen des Bildes auf der aktuellen Seite ersetzt. Wenn Sie beim Ersetzen die Strg-Taste gedrückt halten, wird jedoch nur das Bild ausgetauscht, auf das Sie Ihre Bitmap fallen lassen.

Wenn Sie die **UMSCHALT**-Taste während des Ersetzens gedrückt halten, werden Position, Skalierung und Ausrichtung der Bitmap-Füllung beibehalten.

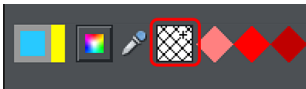
Bitmap-Füllung einfärben

Die Bitmap-Füllung kann gefärbt werden, was üblicherweise „Halbtontechnik“ genannt wird (technisch handelt es sich um Halbton-Farbe).

- Wählen Sie im **FÜLL-WERKZEUG** einen der Füll-Anfasser und eine Farbe oder öffnen Sie den **FARBEDITOR**.
- Drücken Sie die Tabulator-Taste, um den anderen Füll-Anfasser auszuwählen.

Hinweis: Bei einem schwarzen und einem weißen Anfasser wird die Bitmap-Füllung in ein Graustufen-Halbtonbild konvertiert.

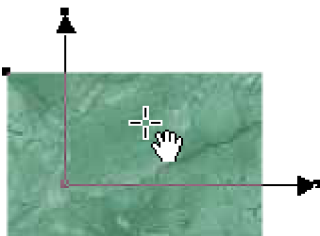
- Um die Farbe wieder zu entfernen, wählen Sie **KEINE FARBE** für jeden Füllanfasser. Dadurch werden die Originalfarben der Bitmap zurückgebracht.



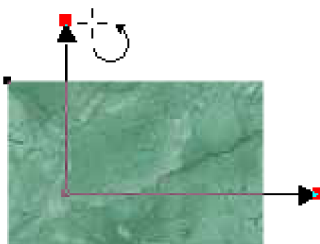
Auf der **INFOLEISTE** wird die **AUFLÖSUNG** angegeben, die durch Bewegen der Füllanfasser oder numerische Eingabe definiert werden kann.

Skalieren und Neuausrichten von Bitmap-Füllungen

Wenn Sie mit gehaltener Umschalt-Taste auf eine mit einem Bitmap gefüllte Form klicken und die Maus ziehen, wird eine neue Bitmap-Füllung mit Zentrum am angeklickten Punkt angelegt. Wenn Sie zusätzlich „Strg“ gedrückt halten, beschränken Sie den Drehwinkel, so dass es einfach ist, eine aufrechte Bitmap-Füllung zu erstellen.



Ist die Füllung angelegt, können Sie sie innerhalb der Form verschieben, indem Sie mit gehaltener Maustaste über das Bild ziehen.



Sobald die Maus über die äußeren Füllanfasser geführt wird, ändert sie sich in ein Dreh-Symbol. Durch das Ziehen an den äußeren Anfassern wird die Bitmap-Füllung skaliert und gedreht, das Seitenverhältnis wird dabei beibehalten. Mit gedrückter Umschalt-Taste können Sie die horizontalen und vertikalen Seiten unabhängig voneinander verändern und damit die Füllung verzerren. Die Infoleiste zeigt die Auflösung der Füllung (Sie können diese und damit auch die momentane Bitmapgröße durch numerische

Eingabe eines neuen Wertes ändern).

Ein Beispiel



Um die Ellipse links mit dem Foto in der Mitte zu füllen,

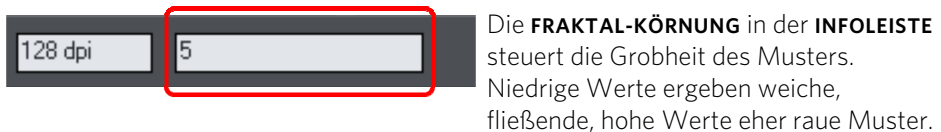
1. ziehen Sie die Foto- oder Bitmap-Datei per Drag & Drop aus dem Windows Explorer (oder der Bitmap-Galerie, falls es sich bereits im Dokument befindet) über die Ellipse. Anschließend wird das Füll-Werkzeug ausgewählt.
2. Wenn Sie nun an den Füll-Anfassern ziehen, können Sie Ausrichtung und Größe des Bildes anpassen.

Das hier gezeigte Beispiel besitzt einen einfachen Schatten - Für weitere Informationen, beachten Sie bitte das Kapitel Schatten-Werkzeug.

Fraktalfüllungen

MAGIX Foto & Grafik Designer bietet zwei Arten von Fraktalfüllungen, welche durch einen mathematischen Algorithmus so erstellt werden, dass sie eine natürliche Textur wiedergeben. Besonders gut eignen sie sich, um Himmel, Wolken oder natürliche Oberflächen zu simulieren.

Jedes Mal, wenn Sie eine neue Fraktalfüllung erstellen, wird ein neues Muster generiert. Um ein bestehendes Fraktal mit einem neuen Muster zu versehen, wählen Sie nochmals **FRAKTALWOLKEN** bzw. **FRAKTALPLASMA** aus dem Füll-Menü.



Die **FRAKTAL-KÖRNUNG** in der **INFOLEISTE** steuert die Grobheit des Musters. Niedrige Werte ergeben weiche, fließende, hohe Werte eher raue Muster.

Wie gewohnt kann auch direkt an den Füllanfassern gezogen werden, um Größe und Position anzupassen. Um die Auflösung und Größe zu sehen, müssen alle Füllanfasser ausgewählt sein (klicken Sie neben einen Anfasser).

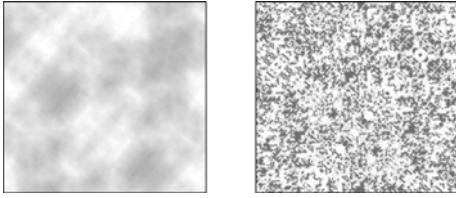


Abb.: Fraktalwolken-Füllung. Links eine Körnungsgröße von 1, rechts 50.

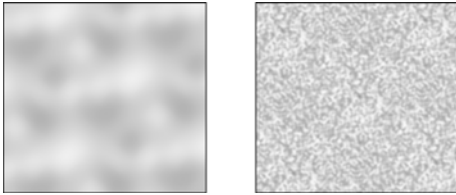


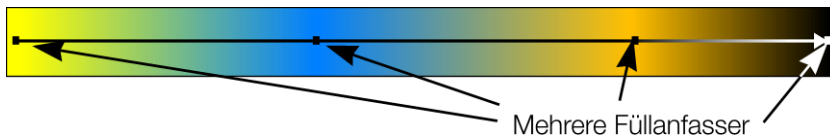
Abb.: Fraktalplasma-Füllung. Links eine Körnungsgröße von 5, rechts 50.

Beachten Sie bitte den Unterschied zwischen **KÖRNUMG** und **AUFLÖSUNG**. Die **KÖRNUMG** definiert wie weich und fließend das Muster erscheint. Die **AUFLÖSUNG** definiert die Größe der Bitmap-Kachel, u. a. also auch die Sichtbarkeit der einzelnen Pixel.

Sie können die Start- und Endfarbe einer Fraktalfüllung anpassen. Wählen Sie den Anfasser in der Mitte oder einen der Äußeren und färben Sie den Bereich mittels der Farbleiste ein. Um den Bereich frei von jeder Farbe zu machen, benutzen Sie das Kästchen **KEINE FARBE**.

Mehrfache Farbverläufe

Viele Farbverläufe in Füllungen (linear, kreisförmig, elliptisch, kegelförmig, Diamant) unterstützen mehrstufige Verläufe. Das bedeutet, dass sich Verläufe nicht nur auf zwei Farben – von einer Farbe zur anderen – beschränken müssen, sondern durch mehrere verschiedene Stufen gehen können.



Um eine neue Stufe in den Verlauf zu bringen, wählen Sie das **FÜLL-WERKZEUG**, damit der Füllpfeil sichtbar wird:

- Setzen Sie entweder eine Farbe auf den Pfeil
- oder doppelklicken Sie auf den Füllpfeil, um einen neuen Anfasser zu erstellen, und weisen Sie ihm aus der Farbleiste oder dem **FARBEDITOR** eine neue Farbe zu.

Anfasser können mit der Maus verschoben werden. Ist ein Anfasser angewählt, kann mittels der Tabulator-Taste einfach zum nächsten gewechselt werden. Ist der Farbeditor geöffnet, wird die Farbe des markierten Anfassers angezeigt.

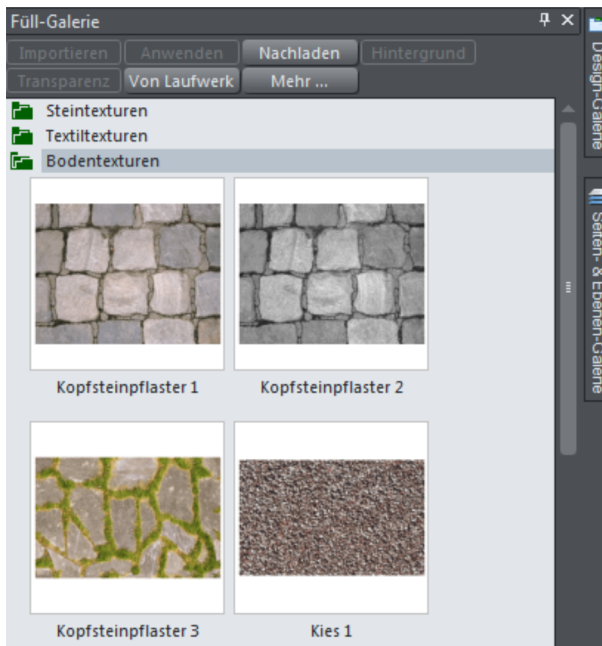
Um einen Anfasser zu löschen, markieren Sie ihn und drücken Sie die Entf-Taste.

Füll-Galerie

Die **FÜLL**-Galerie enthält Bitmap-Texturen, die als Bitmap-Füllungen geeignet sind. Eine Füllung wird nur in den Speicher geladen, wenn sie auch verwendet wird.

Anzeige der **FÜLL**-Galerie:

- Wählen Sie **EXTRAS > GALERIEN > FÜLL-GALERIE**.
- Oder drücken Sie Umschalt+F11.



IMPORTIEREN: Importiert die gewählte Bitmap in das Dokument. Eine Kopie davon erscheint in der **BITMAP-GALERIE**. Sie können die Bitmap auch auf einen leeren Teil der Seite ziehen. Dies ist in der Regel einfacher, als auf **IMPORTIEREN** zu klicken.

ANWENDEN: Importiert und wendet die Bitmap folgendermaßen an:

- Als Bitmap-Füllung auf ein ggf. ausgewähltes Objekt.
- Oder, wenn keine Objekte ausgewählt sind, wird die Bitmap in das Dokument als neues Foto-Objekt eingefügt.

Die Bitmap kann auch per Drag & Drop auf ein Objekt gezogen werden, um sie als Bitmap-Füllung zu verwenden.

Es gibt Unterschiede beim Hineinziehen einer Bitmap von der **BITMAP**- und der **FÜLL-GALERIE** ins Dokument: Beim Ziehen und Ablegen von Bitmaps aus der **FÜLL-GALERIE** auf Formen, um diese zu füllen, werden die Füllungen gekachelt, anstatt die Bitmap in die Form einzupassen. Dieses unterschiedliche Verhalten gegenüber dem Ziehen und Ablegen aus der Bitmap-Galerie erfolgt deshalb, da Bitmaps aus der Füll-Galerie normalerweise als Texturen verwendet werden und diese gekachelt verwendet werden sollen und nicht eingepasst.

TRANSPARENZ: importiert und fügt die ausgewählte Bitmap als Transparenz ein:

- Als Bitmap-Transparenz auf ein ausgewähltes Objekt.
- Oder die Bitmap wird als Standardattribut für Transparenzen definiert.

NACHLADEN: Lädt kostenlose Füllungen vom Xara-Server.

HINTERGRUND: Wählt die ausgewählte Füllung als Seitenhintergrund.

VON LAUFWERK: Sucht nach neuen Füllungen von CD oder Festplatte.

MEHR: Erlaubt einige Einstellungen der Vorschaugröße, Infos über die Bitmaps sowie Funktionen zum Finden und Sortieren der Füllungen.

LADEN ANHALTEN: Wenn Sie eine recht langsame Internetverbindung haben, ist es hin und wieder sinnvoll, das Herunterladen anzuhalten, um später damit fortzufahren.

Suchen & Sortieren ist im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 87) beschrieben.

„Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 87) enthält auch allgemeine Informationen über Galerien.

Transparenz



Das **TRANSPARENZ**-Werkzeug bestimmt, wie durchsichtig Objekte und Farben sind und wie sehr das Darunterliegende durchscheint.



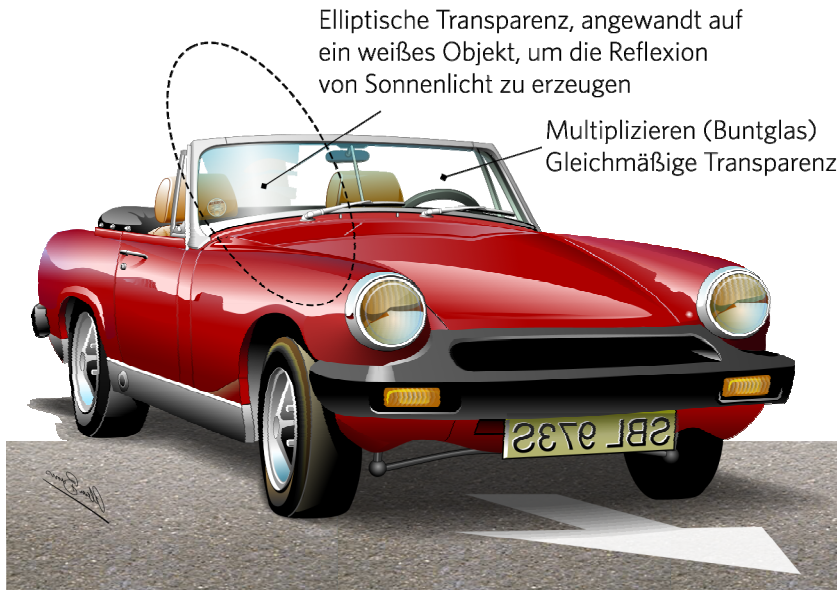
- 1 Form
- 2 Transparenztyp
- 3 Kachelung
- 4 Bitmap-Name
- 5 Profil
- 6 Anfasser/Auflösung
- 7 Transparenz-Stärke

Es kann jeder Grad, von vollkommen transparent bis absolut deckend, eingestellt werden. Foto & Grafik Designer bietet außerdem, im Gegensatz zu anderen Programmen, eine Auswahl transparenter Farbverläufe.

Einfache Transparenz und transparente Verläufe können auf alle Objekte einschließlich Bitmaps angewendet werden.

Einige Anwendungen von Transparenzen:

- Wasser oder Glas simulieren.
- Überall dort wo Sie Objekte ineinander oder in den Hintergrund übergehen lassen möchten.
- Wolken oder Dunst - fraktale Transparenzen sind dafür besonders gut geeignet.
- Mit speziellen Transparenztypen können Sie Objekte und Fotos aufhellen, abdunkeln und Spezialeffekte erschaffen.
- Schlaglichter und Reflexionen erzeugen



Die Windschutzscheibe wurde mit mehreren, übereinandergelegten Objekten mit verschiedenen Transparenzen erstellt. Die Spiegelung ist in der Mitte 100% Weiß deckend und wird elliptisch ausgeblendet.

Anwendung einer gleichmäßigen Transparenz

Eine „gleichmäßige Transparenz“ ist deshalb gleichmäßig, weil alle Teile des Objekts im selben Maß transparent sind – im Gegensatz zur Verlaufstransparenz. So erstellen Sie eine gleichmäßige Transparenz:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.
2. Wählen Sie das **TRANSPARENZ-WERKZEUG** (Tastaturkürzel: F6).
3. Bewegen Sie den Transparenzregler auf der Infoleiste.

MAGIX Foto & Grafik Designer bietet eine Vorschau in Echtzeit. Während Sie den Regler bewegen, verändern sich alle entsprechenden Objekte im Dokument, so dass Sie den Effekt sofort sehen können.

Verlaufstransparenz anwenden

Eine Verlaufstransparenz funktioniert ähnlich wie ein Farbverlauf. Mit dem **TRANSPARENZ-WERKZEUG** ziehen Sie einfach über das Objekt, um eine verblassende Transparenz zu erstellen. Ähnlich wie bei den Füllungen gibt es eine Palette mit mehreren Transparenz-Varianten, wobei **LINEAR** die einfachste ist. Außerdem finden Sie **KREISFÖRMIG**, **ELLIPTISCH**, **KEGELFÖRMIG**, **FRAKTAL**, **BITMAP** und einige mehr. Eine Verlaufstransparenz wird wie folgt erstellt:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.
2. Wählen Sie das **TRANSPARENZ-WERKZEUG** und ziehen Sie über die Objekte, um eine verblassende, lineare Transparenz zu erstellen.
3. Aus dem Auswahlménü der Infoleiste können Sie alternative Transparenz-Varianten wählen.

Die Position und die Stärke der Transparenz können Sie über den Füllanfasser am Objekt verändern.

Hinweis: Lesen Sie auch das Kapitel „Füllungen“ (siehe Seite 297), um mehr über das Arbeiten mit Füllanfassern und die verschiedenen Varianten von Füllungen (hier: Transparenzen) zu erfahren.

Mehrstufiger Transparenzverlauf

Man kann neben mehrstufigen Füllverläufen auch mehrstufige Transparenzverläufe erzeugen. So können Sie Ihre Transparenz z. B. von 50 % durchsichtig zu 25 % durchsichtig zurück zu absolut blickdicht, usw. verlaufen lassen. Sie können bei jeder Stufe einen anderen Transparenz-Wert festlegen, indem Sie einen Anfasser auswählen und den Transparenz-Regler einstellen. Doppelklicken Sie auf die Transparenzverlauf-Linie, um eine weitere Stufe hinzuzufügen.

Lesen Sie das Kapitel zu Füllungen (siehe Seite 297), um mehr über die Anfasser zu erfahren.

Transparenztypen

Foto & Grafik Designer unterstützt die wichtigsten Typen der W3C-Transparenztypen, die auch von vielen anderen Programmen genutzt werden, diese sind:

Normal (Mix)

Die Objektfarbe vermischt sich mit der Farbe der darunter befindlichen Objekte. Der Effekt ist mit dem Aufsprühen einer dünnen Farbschicht auf darunter befindliche Objekte vergleichbar.

Multiplizieren (Buntglas)

Der Effekt wirkt, als ob über das Objekt ein gefärbtes Glas gelegt wird. Er lässt sich für die Simulation von Glas und für ein gezieltes Abdunkeln von Objekten nutzen. So werden die Farben durch die Anwendung von „Multiplizieren“ beeinflusst:

- Weiß - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte.
- Grau & Schwarz: Verdunkelt die Farben darunter befindlicher Objekte.
- Andere Farben: Verdunkelt darunter befindliche Farben und erhöht die Sättigung (leichtes rot über leichtes rot ergibt mittleres rot; grün über rot ergibt schwarz).

Technisch betrachtet handelt es sich um eine Subtraktion im RGB-Farbraum.

Negativ multiplizieren (Bleichen)

Die Funktion "Negativ multiplizieren" hat keinen eindeutigen Bezug zur realen Welt. Sie ist hilfreich für Schlaglichter, wenn die Lichtquelle nicht weiß ist. Farbe des Objektes bei angewendetem Negativ multiplizieren:

- Grau & Weiß - Hellet die Farben in darunter befindlichen Objekten auf.
- Schwarz - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte.
- Andere Farben - Darunter befindliche Farben werden in Richtung ungesättigte Farben aufgehellt. (Helles Rot über hellem Rot ergeben blasses Rot: Grün über Rot ergibt Gelb.)

Technisch betrachtet handelt es sich um eine Addition im RGB-Farbraum.

Ineinander kopieren

Ineinander kopieren ist eine Kombination aus Multiplizieren und Negativ Multiplizieren und wird allgemein dazu benutzt, den Kontrast in einem Bild zu erhöhen. Die Bereiche im oberen Objekt, in denen das untere Objekt hell ist, werden heller, die Bereiche, in denen das untere Objekt dunkel ist, werden dunkler.

- Grau (dunkler als 50% grau) dunkelt das darunter liegende Bild ab und erhöht dessen Kontrast.
- Grau (heller als 50% grau) hellt das darunter liegende Bild auf und erhöht dessen Kontrast.
- Andere Farben erhöhen den Kontrast und hellen dabei ungesättigte Farben auf und dunkeln gesättigte Farben ab.

Hartes Licht

Äquivalent zu Ineinander kopieren, aber mit vertauschtem unteren und oberen Objekt.

- Weiß - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte, weiß bleibt komplett weiß.
- Schwarz - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte, schwarz bleibt komplett schwarz.

Weiches Licht

Dies ist eine schwächere Variante von Hartes Licht. Sie arbeitet ebenfalls ähnlich wie Ineinander kopieren, allerdings sanfter und weniger grell als Hartes Licht.

Luminanz

Luminanz beeinflusst die „Leuchtkraft“ des Bildes. Der Effekt mischt die Helligkeitswerte von oberem und unterem Objekt und ignoriert dabei die Farbwerte.

Farbe

Farbe ist eine Kombination aus Farbton und Sättigung. In etwa das Gegenteil von Luminanz, mischt der Effekt die Farben von oberem und unterem Objekt zusammen und ignoriert dabei die Helligkeitswerte.

Farbig nachbelichten

Ähnlich wie Multiplizieren. „Verbrennt“ oder verdunkelt die oben liegenden Objekte, das Bild wird insgesamt dunkler.

Farbig abwedeln

Ähnlich wie Negativ multiplizieren (Bleichen) Hellt unten liegende Objekte auf, das Bild wird insgesamt heller.

Für alle diese Typen steuert der Regler die Stärke der Transparenz von voll deckend (0% Transparenz) zu vollkommen durchsichtig (100%).

Eine einfarbige Transparenz eines Objekts schließt auch dessen Außenlinie mit ein. Verschiedene Transparenzen können dabei nicht gesetzt werden, jedoch kann die Außenlinie mit "keine Farben" oder "keine" Breite ausgeblendet werden. Um ein Objekt mit einer transparenten Füllung und einer nicht-transparenten Außenlinie zu erzeugen, benutzen Sie einen anderen, nicht einfarbigen Transparenztyp.

Siehe Kapitel Arbeiten mit Farben (siehe Seite 218) für mehr Informationen zu Farben.

Optimieren

Siehe nächster Abschnitt.

Hinweis: Aus Kompatibilitätsgründen werden alte Foto & Grafik Designer-Dokumente, die die älteren Transparenztypen enthalten, noch mit ihren alten Namen angezeigt, auch wenn diese Typen in Foto & Grafik Designer nicht mehr verfügbar sind. Sie sind in der Liste der Transparenztypen mit "(alt)" gekennzeichnet.

Optimieren

Eine Optimier-Transparenz kann Teile Ihrer Zeichnung wie ein Foto mit dem Foto-Werkzeug verändern. Sie können also z. B. eine Form über einen Teil Ihrer Zeichnung zeichnen, Optimier-Transparenz anwenden und dann die Helligkeit des Bereichs der Zeichnung, der von der Form überdeckt wird, ändern.



Optimier-Transparenz anwenden

1. Wählen Sie eine Form aus, auf die Sie die Optimier-Transparenz anwenden möchten.
2. Wechseln Sie ins Transparenz-Werkzeug und wählen Sie in der Infoliste **OPTIMIEREN** als **TRANSPARENZTYP**.
3. Die Form scheint von Ihrer Seite verschwunden zu sein. Dies scheint so, weil sie nun Foto-Verbesserungen auf darunter liegende Formen anwendet. Standard-Einstellung ist jedoch, dass die Werte keine Auswirkung auf darunter liegende Objekte haben. Deswegen sehen Sie die Form nicht. Ausgewählt sollte die Form trotzdem sein.
4. Wechseln Sie ins Foto-Werkzeug. Regeln Sie die Helligkeit mit dem Regler in der Infoliste hoch. Der Bereich unter Ihrer Form wird nun heller als der Bereich außerhalb.
5. Sie können die Helligkeit, Kontrast, Sättigung und Temperatur anpassen.
6. Wenn Sie die Form verschieben oder verändern, wird die Veränderung jeweils auf den Bereich unter der Form angewendet.

Normalerweise sollten Sie die Form mit dem Randunschärfe-Werkzeug (siehe Seite 201) etwas ausblenden, damit die Übergänge zwischen Form und dem Rest der Zeichnung sanft sind.

Fotobearbeitung mit Optimier-Transparenz

Verwenden Sie die Optimier-Transparenz wie oben beschrieben, bleibt die Form ein unabhängiges Objekt, das nicht an ein bestimmtes Foto oder Objekt gebunden ist (solange Sie es nicht manuell gruppieren). Im Zusammenhang mit Fotobearbeitung gibt es daher eine bessere Methode, Optimier-Transparenz anzuwenden.

Eine Optimier-Transparenz wenden Sie so auf einen Teil eines Fotos an:

1. Wählen Sie das Foto aus.
2. Wählen Sie eines der Masken-Zeichen-Werkzeuge aus der Ausklappleiste und zeichnen Sie um den Bereich des Fotos, den Sie bearbeiten möchten.
3. Invertieren Sie dann die Maske, damit der gezeichnete Bereich zum unmaskierten Bereich wird. Klicken Sie dazu entweder in der Infoleiste auf **MASKE INVERTIEREN** oder das Invertieren-Symbol in der Ausklappleiste der Masken-Werkzeuge.
4. Wechseln Sie dann ins **FOTO-VERBESSERTEN-WERKZEUG** und bearbeiten Sie das Foto mithilfe der Funktionen in der Infoleiste.

Die invertierte Maskenform wird in eine Form mit Optimier-Transparenz konvertiert. Sie wird außerdem mit dem Foto zu einer Fotogruppe (siehe Seite 353). Wenn Sie also das Foto bewegen oder verändern, wird die Optimier-Form automatisch mit verändert. Zudem wird sie am Rand des Fotos abgeschnitten.

Weitere Informationen zur Optimier-Transparenz und Fotos finden Sie im Kapitel „Foto-Werkzeug“.

Schärfen können Sie nur bei Objekten mit Optimier-Transparenz anwenden, wenn sie Teil einer Fotogruppe sind.

Profil

Ändern Sie hier den Verlauf zwischen Start- und Endpunkt der Transparenz. Dies gilt für alle verlaufenden Transparenzen, außer Dreipunkt- und Vierpunkt-Transparenzen (bei welchen diese Option nicht zur Verfügung steht).

So wird das Profil einer Transparenz geändert:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Auf der Infoleiste des **TRANSPARENZ-WERKZEUGES** wählen Sie **PROFIL**.
3. Im Dialog wählen Sie entweder ein vordefiniertes Profil aus dem Drop-Down-Menü oder erstellen ein eigenes. Die oberste Einstellung im Drop-Down-Menü (die gerade Linie) führt zu einem linearen Übergang zwischen Anfang und Ende der Transparenz.

Bitmaps

Hinweis: **BITMAP**- und **FÜLL-GALERIE** werden im Kapitel „Arbeiten mit Bitmaps“ beschrieben.

Wenn Sie den Transparenztyp **BITMAP** gewählt haben, wird anfangs eine Standard-Bitmap verwendet. Klicken Sie auf **BITMAP-NAME** in der Infoleiste der Transparenz oder verwenden Sie die **BITMAP**- und **FÜLL-GALERIE**, um die Bitmap auszutauschen. Klicken Sie in der Galerie auf **TRANSP** oder benutzen Sie Drag & Drop.

In der Grundeinstellung sind die hellen Farben in der Bitmap die durchscheinendsten. Natürlich kann dies später angepasst werden.

Anfasser/Auflösung

Ist ein Anfasser ausgewählt, wird er in dieser Box gezeigt. Ist kein Anfasser markiert, wird der dpi-Wert einer Bitmap-Transparenz gezeigt.

Transparenz auf mehreren Objekten

Wenn eine Gruppe von Objekten mit einer Transparenz belegt wird, wird die gesamte Gruppe wie ein Objekt behandelt und transparent dargestellt. Sind die Objekte hingegen nicht gruppiert, kann eine separate Transparenz auf jedes einzelne Objekt gelegt werden, so dass ein völlig anderer Effekt entsteht, wenn sich Objekte überlagern.



Abb.: Individuelle Transparenz (links) oder Gruppentransparenz (rechts)

Individuelle und Gruppentransparenzen mischen

Sie können mit der eben beschriebenen Methode komplexe Kombinationen von Transparenzen kreieren. Beispielsweise könnten Sie zuerst 50% Transparenz auf ein Objekt legen, um es dann mit anderen Objekten zu gruppieren und nochmals über die gesamte Gruppe eine Transparenz zu legen. Dies funktioniert auch in umgekehrter Reihenfolge. Wenn Sie mit gehaltener Strg-Taste auf ein entsprechendes Objekt klicken, kann jedes einzeln verändert werden.

Gruppentransparenz bei Überblendungen

Hinweis: Weitere Information zu Überblendungen finden Sie im Kapitel „Überblendungen“ (siehe Seite 345).

Wird ein Objekt, das Teil einer Überblendung ist, mit einer Transparenz versehen, wirkt sich diese auf die gesamte Überblendung aus. Sie wird wie eine Gruppentransparenz behandelt.



Wenn Sie möchten, dass jedes Objekt separat transparent wird, legen Sie die Transparenz zuerst auf die beiden Ausgangsobjekte der Überblendung und überblenden Sie dann.



Deckkraft-Masken

Wie bereits erwähnt, kann man mit dem Transparenz-Werkzeug entweder flache oder abgestufte Transparenzen auf Objekte oder Gruppen legen. Manchmal brauchen Sie aber mehr Möglichkeiten für die Transparenz (oder Deckkraft) eines Objekts. Deckkraft-Masken helfen Ihnen dabei.

Deckkraft-Masken benutzen ein Objekt oder eine Gruppe, und bestimmen durch die Farbe dieser Objekte (normalerweise die Abstufung von Schwarz bis Weiß), welche Teile eines anderen Objekts transparent oder undurchsichtig sein sollen.



Originale Zeichnung einer Uhr



Uhr als Deckkraft-Maske auf einem Rechteck

Zeichnen Sie zunächst die Formen, die die Deckkraft festlegen sollen (die Deckkraft-Maske). Dies können einfache Formen, Überblendungen oder auch komplexe, gruppierte Zeichnungen sein. Schwarz wird zu 100 % transparent, weiß zu 100 % deckend, alle Farbtöne dazwischen erzeugen einen entsprechenden Grad an teilweiser Transparenz.

Sie haben zwei Möglichkeiten, Deckkraft-Masken auf andere Objekte in Ihrer Zeichnung anzuwenden (beide führen zu gleichen Ergebnissen). Wenn Sie das **FORMRADIER-WERKZEUG** mit weichem Pinsel verwenden, wird zum Radieren eine Deckkraft-Maske mit Ihren Pinselstrichen auf den gewählten Objekten erstellt.

Anwenden mit der Zwischenablage

Wählen Sie das Objekt, das die Maske sein soll und kopieren Sie es in die Zwischenablage. Wählen Sie dann das Objekt, Foto oder die Gruppe, auf die die Maske angewendet werden soll und führen Sie den Menübefehl **BEARBEITEN > EINFÜGEN > DECKKRAFT-MASKE EINFÜGEN** aus. Es gibt zwei Optionen: die erste fügt die Deckkraft-Maske in der Mitte des ausgewählten Objekts ein. Die zweite, **DECKKRAFT-MASKE AN POSITION EINFÜGEN**, fügt die Deckkraft-Maske an der ursprünglichen Position der Maske ein.

Direkt anwenden

Platzieren Sie das Objekt, auf das die Maske angewendet werden soll, hinter den Objekten, die die Maske bilden. Wählen Sie dann alle Objekte zusammen aus und führen Sie den Befehl **ANORDNEN > DECKKRAFT-MASKE ANWENDEN** aus.

Das hinterste Objekt wird als Ziel der Maske verwendet, alle anderen Objekte bilden die Deckkraft-Maske. Soll eine Maske auf mehrere Objekte angewendet werden, so müssen diese vorher gruppiert und hinter den Masken-Objekten platziert werden.

Sie haben jetzt eine spezielle Gruppe gebildet: die Deckkraft-Maskengruppe.

Weiches Radieren mit dem Formradier-Werkzeug



Wählen Sie die Objekte, die Sie radieren möchten, wechseln Sie ins **FORMRADIER-WERKZEUG** (siehe Seite 439) und setzen Sie die Randunschärfe höher als 0 (0 bedeutet „hartes Radieren“, was Objekte permanent beschneidet und keine Deckkraft-Maske verwendet). Wählen Sie eine passende Stiftgröße in der Infoleiste und zeichnen Sie über die Objekte. Es wird automatisch eine Deckkraft-Maske erzeugt, bei der Ihre Striche als Maske verwendet werden.

Bearbeiten innerhalb der Deckkraft-Masken-Gruppe

Sie können Objekte innerhalb der Deckkraft-Masken-Gruppe direkt auf der Zeichnung auswählen. Sie wählen die maskierten Objekte (nicht die Objekte, die die Maske bilden) aus, indem Sie sie mit gehaltener Strg-Taste anklicken. Um die Maskenobjekte direkt auszuwählen, klicken Sie sie mit gehaltener Strg- und Alt-Taste an. Der erste Klick wählt die gesamte Deckkraft-Masken-Gruppe aus, der zweite Klick wählt die Gruppe der Maskenobjekte aus, so dass Sie die gesamte Maske innerhalb der Gruppe umher bewegen können. Mit einem weiteren Klick wählen Sie dann einzelne Maskenobjekte aus.

Sie können auch jedes Objekt innerhalb der Deckkraft-Masken-Gruppe mit der Seiten- & Ebenen-Galerie auswählen, in ihr wird die gesamte Struktur der Gruppe abgebildet.

Es kann schwierig sein, Änderungen am maskierten Objekt oder der Maske vorzunehmen, so wie sie auf der Programmoberfläche angezeigt werden. Daher können Sie diese jeweils in einer eigenen Unterdokument-Ansicht bearbeiten, genau wie das Bearbeiten innerhalb einer normalen Gruppe. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Deckkraft-Masken-Gruppe und wählen Sie

DECKKRAFT-MASKENGRUPPE ÖFFNEN, um nur die maskierten Objekte zu bearbeiten (oder doppelklicken Sie auf die Deckkraft-Maskengruppe). Oder Sie wählen

DECKKRAFT-MASKE > DECKKRAFT-MASKE ÖFFNEN aus dem Kontextmenü, um nur die Objekte zu bearbeiten, die die Deckkraft-Maske bilden.

Erweiterte Optionen

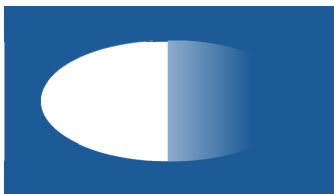
Beim Rechtsklick auf eine Deckkraft-Maskengruppe gibt es im Kontextmenü ein Untermenü **DECKKRAFT-MASKE**, welches folgende Befehle enthält:

Deckkraft-Maske öffnen

Siehe oben, die Deckkraft-Maske wird in einer separaten Dokumentenansicht zur Bearbeitung geöffnet.

Deckkraft-Maske invertieren

Die Art der Transparent der Deckkraftmasken-Gruppe wird umgekehrt, so dass transparente Teile undurchsichtig werden und umgekehrt. Dadurch werden auch die weiter unten beschriebenen Optionen Masken-Clip und Invertiert geändert, denn das komplette Umkehren der Deckkraft-Masken-Gruppe ändert auch diese Einstellungen.



Ursprüngliche Deckkraft-Maske



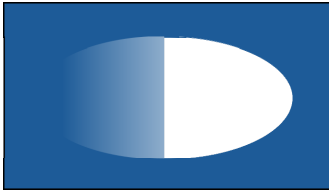
Invertiert

Deckkraft-Maske von Auswahl entfernen

Diese Operation löst die maskierenden Objekte aus der Deckkraft-Maskengruppe heraus und macht sie zu normalen Objekten auf der Seite, die Deckkraft-Maskengruppe wird zu einer normalen Gruppe.

Masken-Clip (Strg + Alt + C)

Über diese Option wird die Deckkraft-Maskengruppe von den Rändern der Maskenobjekte beschnitten.



Unbeschnitten (Standard)



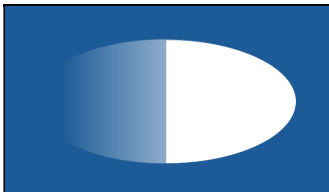
Von Maskenobjekt beschnitten

Nur Alpha benutzen (Strg + Alt + A)

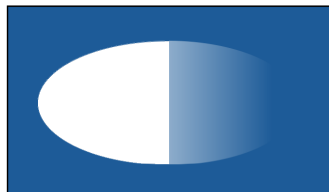
Hierdurch ignoriert die Deckkraft-Maske die Farbsättigung und benutzt nur die Transparenz der Maskenobjekte, um die Transparenz der Deckkraft-Maskengruppe zu bestimmen.

Invertiert (Strg + Alt + V)

Die Art, wie die Transparenz der maskierenden Objekte benutzt wird, wird invertiert.



Standard



Invertiert

Lesen Sie im Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 353) ein Beispiel für Deckkraft-Masken und weitere Tipps.

Schatten

Schatten-Werkzeug



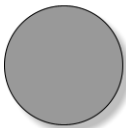
Das **SCHATTEN**-Werkzeug (Tastaturkürzel Strg + F2) fügt Schatten hinzu, löscht diese und bietet alle entsprechenden Bearbeitungsmöglichkeiten für halb-durchsichtige und weiche Schatten.



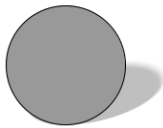
- 1 Kein Schatten
- 2 Schatten-Typen
- 3 Schattenunschärfe
- 4 Schattentransparenz
- 5 Profil
- 6 Schattenposition

MAGIX Foto & Grafik Designer bietet drei Arten von Schatten:

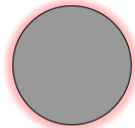
- Wandschatten: der Schatten wird an eine Wand hinter dem Objekt geworfen.
- Bodenschatten: Das Objekt scheint aufrecht auf einer Bodenfläche zu stehen.
- Leuchten: um das Objekt herum wird ein Lichtschleier, ein Schein, gelegt.



Wand



Boden



Leuchten

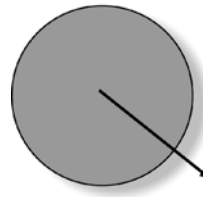
Weiche Schatten werden zum Rand immer durchsichtiger, was sehr realistisch aussieht.

Schatten erstellen

Wandschatten

So erstellen Sie einen Wandschatten:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wechseln Sie zum **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie das Symbol für **WANDSCHATTEN** aus der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS**.
4. Der Schatten kann vom Objekt weg oder näher zum Objekt hin bewegt werden, um mehr oder weniger Distanz zur gedachten Wand herzustellen.



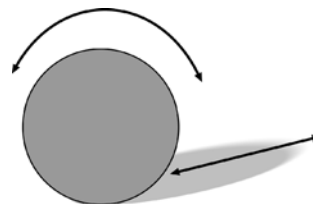
Einen Wandschatten können Sie auch so erstellen:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Ziehen Sie die Maus vom Zentrum des Objekts in Richtung des Schattens.

Bodenschatten

So erstellen Sie einen Bodenschatten:

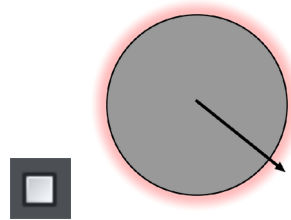
1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie **BODENSCHATTEN** aus der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS**.
4. Ziehen Sie die Maus vom Objekt weg oder zum Objekt hin, um die Größe zu ändern oder bewegen Sie die Maus im Kreis, um die Richtung zu ändern. Der Winkel kann von der Vertikalen aus 70° betragen.



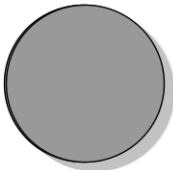
Leuchten

Durch ein Leuchten oder einen Schein hinter einem Objekt kann man Grafiken Dramatik verleihen. So erstellen Sie einen Leuchteffekt:

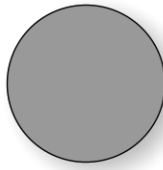
1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie das Symbol für **LEUCHTEN** aus der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS**.
4. Ziehen Sie die Maus vom Objekt weg oder zum Objekt hin, um die Größe des Scheins zu ändern.



Schattenränder weichzeichnen



ohne Weichzeichnen



mit Weichzeichnen

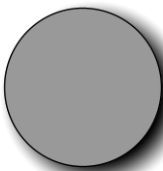
Das Weichzeichnen der Ränder wirkt sich auf die Größe des Schattens aus. Wenig Unschärfe erzeugt die Illusion einer harten Lichtquelle, ein großer Weichzeichnungsradius die einer weit entfernten oder weichen Lichtquelle. Schatten leicht weichzuzeichnen ist immer empfehlenswert, da dies realistischer wirkt.

So zeichnen Sie die Schattenkante weich:

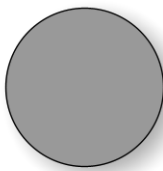
1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Bewegen Sie den Unschärferegler auf der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS** oder geben Sie einen numerischen Wert in das Feld rechts davon ein.



Schattentransparenz ändern



Keine Transparenz



Mit Transparenz

Ein halbtransparenter Schatten ist realistischer als ein massiver. Daher kann die Stärke der Transparenz angepasst werden.

So ändern Sie die Transparenz:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Bewegen Sie den Transparenzregler auf der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS** oder geben Sie einen numerischen Wert in das Feld rechts davon ein.



Schattenprofil ändern

Mithilfe des **PROFIL-DIALOGS** können Sie einen Transparenz-Verlauf erzeugen. Der lineare Übergang ist dabei das Standardprofil und normalerweise am realistischsten. Sie können auch eine individuelle Einstellung verwenden.

So wird das Schattenprofil geändert:

1. Legen Sie einen Schatten an.
2. Klicken Sie mit ausgewähltem **SCHATTEN-WERKZEUG** auf **PROFILE**.
3. Wählen Sie ein vordefiniertes Profil aus der Dropdown-Liste oder benutzen Sie die Regler, um ein eigenes zu erstellen. Die oberste Einstellung in der Dropdown-Liste (die gerade Linie) führt zu einem linearen Übergang.

Farbgebung oder Fülleffekt von Schatten ändern

Haben Sie einen Schatten auf ein Objekt gelegt, kann dessen Farbe oder Fülleffekt jederzeit angepasst werden. Jeder Effekt in MAGIX Foto & Grafik Designer einschließlich mehrfarbiger Füllungen kann verwendet werden.

So wird die Farbe eines Schattens modifiziert:

- Am einfachsten ziehen Sie per Drag & Drop eine Farbe aus der Farbleiste auf den Schatten. Achten Sie darauf, dass Sie die Farbe direkt auf den Schatten und nicht auf das Objekt ziehen.
- Ein anderer, etwas komplizierterer Weg, der aber mehr Kontrolle über das Ergebnis bietet:
 1. Markieren Sie den Schatten mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**. Achten Sie darauf, dass Sie den Schatten auswählen und nicht das Objekt.
 2. Benutzen Sie den **FARBEDITOR** zur Bearbeitung der Farbe.

Hinweis: Weitere Informationen zu Farben, **FARBEDITOR** und Farbleiste finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 218).

Schatten zu Formen konvertieren

Sie können einen Schatten in eine Gruppe konvertieren, die den Schatten und das dazugehörige Objekt beinhaltet. Der Schatten wird dabei in eine Form umgewandelt und kann nach Auflösung der Gruppe beliebig bearbeitet werden. Beachten Sie, dass Sie nach der Umwandlung in eine Form das **SCHATTEN-WERKZEUG** zur Bearbeitung nicht mehr nutzen können.

So konvertieren Sie einen Schatten in eine Form:

1. Markieren Sie den Schatten oder das Objekt bzw. die Objekte, die den Schatten werfen.
2. Wählen Sie **ANORDNEN > IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN**.

Schneller geht es, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Schatten oder das zugehörige Objekt klicken und im Kontextmenü **IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN** auswählen.

Schatten entfernen

So wird ein Schatten entfernt:

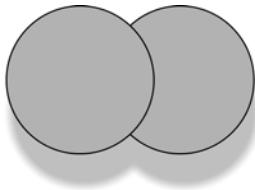
1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie auf der Infoleiste **KEIN SCHATTEN** (das Symbol ganz links).



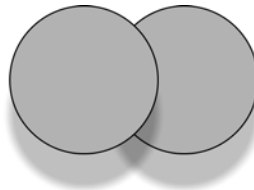
Schatten auf mehrere Objekte legen

Einen Schatten für Objektgruppen oder für mehrere einzelne Objekte zu erstellen führt zu unterschiedlichen Ergebnissen:

- Sind die Objekte gruppiert, werden sich überlappende Schatten zusammengefügt (bei Überschneidungen werden diese nicht dunkler dargestellt).
- Sind die Objekte nicht gruppiert, bekommt jedes Objekt seinen eigenen Schatten. Überschneidungen von Schatten werden dann dunkler.
- Sind mehrere Objekte samt Schatten ausgewählt, werden Änderungen bei allen Schatten angewandt.



Schatten auf gruppierten
Objekten



Schatten auf nicht gruppierten
Objekten

Objekte markieren mithilfe des Schatten-Werkzeugs

Bevor Sie einen Schatten an ein Objekt legen können, müssen Sie dieses markieren. Der normale Weg, ein Objekt anzuwählen, führt über das **AUSWAHL-WERKZEUG**. Sie können aber auch im aktiven **SCHATTEN-WERKZEUG** ein Objekt markieren, indem Sie auf das Objekt klicken.

Schatten auf andere Objekte kopieren

Haben Sie einen Schatten so eingestellt, wie Sie ihn möchten, können Sie ihn mit der Funktion **ATTRIBUTE/FORMAT EINFÜGEN** auf ein anderes Objekt kopieren. Kopieren Sie einfach das Objekt mit Schatten, wählen sie ein oder mehrere Objekte, auf welche Sie den Schatten kopieren wollen und fügen Sie ihn mit **BEARBEITEN > EINFÜGEN > ATTRIBUTE/FORMAT EINFÜGEN** ein.

Kanten

Kanten-Werkzeug



Das **KANTEN**-Werkzeug (Tastaturkürzel Strg + F3) erzeugt an einem Objekt den Eindruck von räumlicher Tiefe.

Kanten sind nicht pixelbasiert und deswegen unabhängig von Ihrer Auflösung. Sie können also verlustfrei vergrößert werden.



- 1 Kantentyp
- 2 Schieberegler-Typ
- 3 Regler und numerischer Wert für ausgewählte Parameter
- 4 Außenkante
- 5 Innenkante
- 6 Verbindungsart

Die meisten Objekttypen können mit Kanten versehen werden. Ausnahmen sind:

- Ein bestimmter Teil eines Textblocks (z. B. ein einzelner Buchstabe). Die Kante wird dann immer auf den gesamten Text gesetzt.
- Die Kurve an der sich ein Textblock ausrichtet.
- Objekte mit Konturen
- Live-Effekt – die Kante wird entweder vor der Anwendung des Effekts erstellt, wenn der Effekt „Live“ ist, oder: Ist der Effekt „gesperrt“, wird er auf die gesamte Umrissgröße (also außerhalb der Kante) angewendet.

Kante erstellen

So erstellen Sie eine Kante:

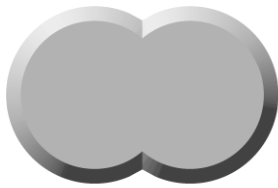
1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **KANTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie die gewünschte Kantenform aus der **KANTENTYP**-Liste aus.

Hinweis: **KEINE** entfernt jegliche Kantenform.

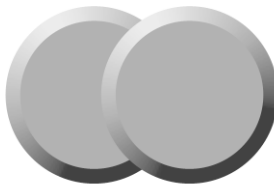
Kante bei mehreren Objekten erstellen

Eine Kante für Objektgruppen oder für mehrere einzelne Objekte zu erstellen führt zu unterschiedlichen Ergebnissen:

- Sind die Objekte gruppiert, werden die sich überschneidenden Kanten miteinander verschmolzen. Die Kantenfarbe ist dieselbe wie die des hintersten Objekts in der Gruppe.
- Befinden sich die Objekte nicht in einer Gruppe, bekommt jedes Objekt seine eigene Kante. Die Kantenfarbe ist dann gleich der jeweiligen Objektfarbe.



Kante auf
gruppierten Objekten



Kante auf
nicht gruppierten Objekten

Kanten modifizieren

Sie können folgende Modifikationen einer Kante vornehmen:

- Form, Richtung und Größe der Kante
- Richtungswinkel und Einfallswinkel des Lichts

Kantenausrichtung

Ein Objekt kann Außen- und Innenkanten haben. Außenkanten vergrößern Objekte, Innenkanten ändern die Objektgröße nicht.

So ändern Sie die Kantenausrichtung:



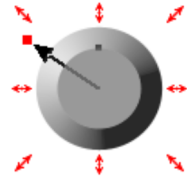
1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie die Schaltfläche **INNENKANTE** oder **AUßENKANTE**.

Lichtquelle ändern

Der Kanteneffekt wird durch einen Lichtschimmer auf dem Objekt und eine Hervorhebung der Objektform (Typus der Kante) erzeugt. Sie können die Richtung (Lichtrichtungswinkel) und die Höhe (Lichteinfallswinkel) der Lichtquelle sowie seine Stärke (Kontrast) genauer bestimmen.

So ändern Sie den Lichtrichtungswinkel (d. h. die horizontale Ausrichtung der Lichtquelle auf der X/Y-Achse):

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Ziehen Sie an der Pfeilspitze, um die Position der Lichtquelle zu ändern.



Hinweis: Die Mitte des Pfeils kann nicht bewegt werden, nur die Spitze.

Für exakte Winkel wählen Sie aus der Liste der **SCHIEBEREGLERTYPEN** den **LICHTRICHTUNGSWINKEL**. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Sind mehrere Objekte mit Kanten ausgewählt, werden die Änderungen auf alle Kanten angewendet. Ein Ziehen am Pfeil bewirkt lediglich das Ändern der Objektkante (oder mehrerer), auf die sich der Pfeil bezieht.

Lichtstärke ändern (Kontrast)

So ändern Sie die Stärke der Lichtquelle:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Wählen Sie aus der Liste der Schiebereglerarten die Option **KONTRAST**. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Sind mehrere Objekte mit Kanten ausgewählt, werden die Änderungen auf alle Kanten angewandt. Die verwendeten Farben wirken sich mitunter auf den Kontrast aus. Beispielsweise brauchen kräftige Farben (mit hoher Sättigung) mehr Kontrast als schwache, um einen ähnlichen Effekt zu erzielen. Für beste Ergebnisse müssen Sie den Kontrast für jedes Objekt einzeln anpassen.

Lichteinfallswinkel ändern (vertikal)

Mit dem Schieberegler für den Lichteinfallswinkel kann das Licht auf der vertikalen Z-Achse von direkt über dem Objekt (90°) bis hin zu direkt neben dem Objekt (0°) positioniert werden.

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Wählen Sie aus der Liste der Schiebereglerarten die Option **LICHTEINFALLSWINKEL**. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.

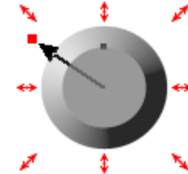


Für runde Kanten empfehlen wir einen Lichteinfallswinkel von 30°. Bei diesem Wert geht die Kante weich in das Objekt über.

Kantengröße ändern

So modifizieren Sie die Größe einer Kante:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Ziehen Sie an einem der außen liegenden Doppelpfeile, um die Kante zu vergrößern.



Alternativ:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Wählen Sie aus der Liste der Schiebereglerarten die Option **GRÖßE**.
3. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Kantentyp ändern

So ändern Sie den Kantentyp:

1. Markieren Sie ein Objekt.
2. Aktivieren Sie das **KANTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie die gewünschte Kantenform aus der Liste der **KANTENTYPEN** aus (z. B. **FLACH**, **ABGERUNDET 1** oder **2**, **NACH INNEN GEWÖLBT** usw.).

Farbgebung von Kanten oder Fülleffekten ändern

Bei einem Objekt mit einer Kante kann deren Farbe oder Fülleffekt angepasst werden. Jeder Effekt aus MAGIX Foto & Grafik Designer einschließlich mehrfarbiger Füllungen kann verwendet werden.

So wird die Farbe einer Kante geändert:

Am einfachsten ziehen Sie eine Farbe per Drag & Drop aus der Farbleiste auf die Kante. Achten Sie darauf, dass Sie die Farbe direkt auf die Kante und nicht auf das Objekt ziehen.

Ein anderer, etwas komplizierterer Weg, der aber mehr Kontrolle über das Ergebnis bietet:

1. Markieren Sie die Kante mithilfe des **AUSWAHL-WERKZEUGS**. Achten Sie darauf, dass Sie die Kante auswählen und nicht das Objekt.
2. Benutzen Sie den **FARBEDITOR** zur Bearbeitung der Farbe.

Hinweis: Weitere Informationen zu Farben, **FARBEDITOR** und Farbleiste finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 218).

Verbindungsart von Kanten ändern



Gehrung



Rund



Kantig

Sie können die Form der Kantenecken modifizieren.

So wird die Verbindungsart einer Kanten modifiziert:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Klicken Sie auf eine der entsprechenden Schaltflächen in der Infoleiste des **KANTEN**-Werkzeug.



1 Gehrung **2** Rund **3** Kante

Kanten entfernen

So wird eine Kante entfernt:

1. Markieren Sie das Objekt, von welchen Sie die Kante entfernen möchten.
2. Aktivieren Sie das **KANTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie **KEINE** aus der Liste der **KANTENTYPEN**.

Konturen

Kontur-Werkzeug



Das **KONTUR**-Werkzeug (Strg + F7) erlaubt Ihnen, interessante Effekte um Ihre Objekte herum zu kreieren. Das **KONTUR**-Werkzeug erzeugt an einer Form eine Reihe an konzentrischen Außen- oder Innenlinien.

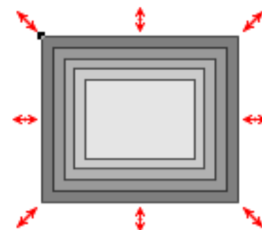


- 1 Schrittabstand bearbeiten
- 2 Anzahl der Schritte
- 3 Kontur entfernen
- 4 Farbeffekt
- 5 Konturbreite
- 6 Außenkontur
- 7 Innenkontur
- 8 Positionsprofil
- 9 Attributprofil
- 10 Eingelassener Pfad
- 11 Verbindungstypen

Objekte mit Konturen versehen

So erzeugen Sie eine Kontur bei einem Objekt:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **KONTUR-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Alternativen:
 - Bewegen Sie einen der acht Objekt-Anfasser. Während Sie einen Anfasser aufziehen, sehen Sie bereits die Außenlinie der Kontur.
 - Benutzen Sie den Regler in der Infoleiste.
 - Für numerische Eingaben steht Ihnen das Textfeld zur Verfügung.





Konturen können sich innerhalb oder außerhalb von Objekten befinden (Außenkonturen vergrößern das Objekt).

So ändern Sie die Konturen-Ausrichtung:

1. Markieren Sie das Objekt samt Kontur.
2. Wechseln Sie zum **KONTUR-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Alternativen:



- Bewegen Sie einen der acht Objekt-Anfasser
- oder benutzen Sie die Schaltflächen **INNENKANTE** oder **AUßENKANTE** auf der Infoleiste.

Beachten Sie, dass Objekte nicht gleichzeitig eine Kante und eine Kontur haben können.

Schrittzahl einer Kontur bearbeiten

Konturen werden zunächst mit vier Zwischenschritten angelegt. Die Zahl der Schritte kann erhöht werden, um die Abstufung weniger deutlich zu machen. Oder Sie verringern die Schrittzahl, um die Schritte deutlicher hervorzuheben. Sie können entweder die Anzahl der Zwischenschritte oder den Schrittabstand angeben.

Schrittzahl der Kontur bearbeiten:

1. Markieren Sie das Objekt samt Kontur.
2. Aktivieren Sie nun das **KONTUR-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie entweder Schrittabstand oder Schrittzahl durch Klick auf eine der beiden Schaltflächen links in der Infoleiste.
4. Geben Sie den entsprechenden Wert in das Feld für „Schrittzahl“ (beziehungsweise „Schrittabstand“) – auf der Infoleiste des **KONTUR-WERKZEUGS** – ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Falls nötig, rundet MAGIX Foto & Grafik Designer den Abstandswert, um eine ganze Schrittzahl zu erhalten.

Farbe von Konturen ändern

Haben Sie ein Objekt mit einer Kontur versehen, kann dessen Farbe angepasst werden. So wird die Farbe einer Kontur bearbeitet:

- Ziehen Sie eine Farbe per Drag & Drop aus der Farbleiste auf die Kontur. Achten Sie darauf, dass Sie die Farbe auf die Kontur und nicht auf das eigentliche Objekt ziehen.

Ein anderer, etwas komplizierterer Weg, der aber mehr Kontrolle über das Ergebnis bietet:

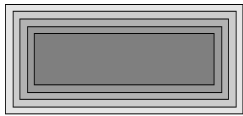
1. Markieren Sie die Kontur mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**. Achten Sie darauf, dass Sie die Kontur auswählen und nicht das Objekt.
2. Benutzen Sie den **FARBEDITOR** zur Bearbeitung der Farbe.

Die Kontur kann auch mit dem **KONTUR-WERKZEUG** ausgewählt werden. Klicken Sie einfach auf die Kontur, um sie zu markieren.

Hinweis: Weitere Informationen zu Farben, zum **FARBEDITOR** und zur Farbleiste finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 218).

Konturverbindungsart ändern

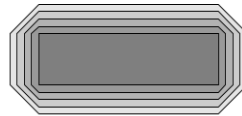
Sie können die Form der Ecken einer Kontur bearbeiten.



Gehung



Rund



Kantig

So wird die Verbindungsart einer Kontur modifiziert:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Klicken Sie eine der entsprechenden Schaltflächen in der Infoleiste des **KONTUR**-Werkzeug.



- 1** Gehung **2** Rund **3** Kante

Attributsprofil von Konturen ändern

Nachdem Sie eine Kontur erstellt haben, können Sie die Attribute der Kontur (z. B.: Farbe oder Linienbreite) einstellen. Möglicherweise möchten Sie eine Veränderung zum Zentrum hin oder nach außen erreichen.

Dazu benutzen Sie den **ATTRIBUTSPROFIL-DIALOG**:

1. Erstellen Sie eine Kontur.
2. Wählen Sie im **KONTUREN-WERKZEUG** die Option **ATTRIBUTSPROFIL**.
3. Verwenden Sie ein vordefiniertes Profil aus der Dropdown-Liste oder legen Sie mithilfe der Regler ein eigenes an. Die erste Option in der Dropdown-Liste ist die Standardeinstellung (gerade Linie) und sorgt für eine gleichmäßige Verteilung.

Positionsprofil von Konturen ändern

Nachdem Sie eine Kontur erstellt haben, können Sie die Abstände der Zwischenschritte einstellen. Man kann die Schrittweite gleichmäßig verteilen oder zum Zentrum oder nach außen hin verdichten.

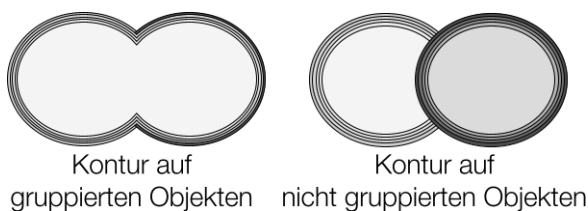
So wird das **POSITIONSPROFIL** geändert:

1. Erstellen Sie eine Kontur.
2. Klicken Sie im **KONTUREN-WERKZEUG** auf **POSITIONSPROFIL**.
3. Verwenden Sie ein vordefiniertes Profil aus der Dropdown-Liste oder erstellen Sie ein eigenes. Die erste Option in der Liste ist die Standardeinstellung (gerade Linie) und sorgt für gleichmäßige Abstände.

Kontur auf mehrere Objekte anwenden

Bei gruppierten Objekten werden sich überschneidende Konturen miteinander verschmolzen. Die Konturfarbe ist dieselbe wie die des hintersten Objektes in der Gruppe.

Sind die Objekte nicht gruppiert, bekommt jedes Objekt seine eigene Kontur. Die Konturfarbe ist dann gleich der Objektfarbe.



Konturen sind keine Objekte. Für weitergehende Objektbearbeitungen müssen sie zuerst in **BEARBEITBARE FORMEN** konvertiert werden (siehe unten).

Objekte mittels Konturen skalieren

Konturen können auch dazu verwendet werden, die Größe von Objekten durch Veränderung der Umrissbreite anzupassen. Dies hat einige Vorteile bei manchen Formen wie z. B. dem Buchstaben „C“.



Abb.: Links sehen Sie das Originalobjekt. Der Buchstabe in der Mitte wurde mittels einer Kontur vergrößert, rechts befindet sich der Buchstabe durch herkömmliche Skalierung vergrößert.

So werden Objekte mittels Konturen skaliert:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **KONTUR-WERKZEUG**.
3. Erstellen Sie eine Kontur in der gewünschten Größe.
4. Klicken Sie in der Infoleiste des **KONTUR-WERKZEUGS** auf **EINGELASSENER PFAD**.
Die Konturenschritte verschwinden und das Objekt nimmt nun die Größe samt Kontur an.

Konturen in Formen umwandeln

Sie können eine Kontur in eine Gruppe konvertieren, die alle Konturenschritte als separate Objekte beinhaltet. Jeder Schritt wird in eine Form konvertiert und kann nach Auflösung der Gruppe einzeln bearbeitet werden. Beachten Sie, dass Sie nach der Konvertierung nicht mehr das **KONTUR-WERKZEUG** zur Bearbeitung nutzen können.

So konvertieren Sie eine Kontur in bearbeitbare Formen:

1. Markieren Sie die Kontur.
2. Wählen Sie **ANORDNEN > IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN**.

Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kontur und wählen im Menü **ANORDNEN > IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN**.

Konturen entfernen

Entspricht eine Kontur nicht Ihren Wünschen, kann sie einfach entfernt werden:

1. Markieren Sie das Objekt mit der Kontur.
2. Aktivieren Sie das **KONTUR-WERKZEUG**.
3. Klicken Sie in der Infoleiste des **KONTUR-WERKZEUGS** auf **ENTFERNEN**.

Fotobereiche und Masken

Masken oder Fotobereiche?

Masken werden verwendet, um Teile eines Fotos vor Operationen zu **schützen**.

Beispiel: Bei der **INHALTSABHÄNGIGEN SKALIERUNG/ZOOM** ist es oft sinnvoll, Teile des Fotos vor Verzerrungen zu schützen. Diese Teile markieren Sie mithilfe einer Maske.

Umgekehrt werden die Fotobereich-Werkzeuge dazu verwendet, Bereiche eines Fotos **auszuwählen**, auf denen eine bestimmte Operation durchgeführt werden soll. Das können Foto-Optimierungen wie Helligkeitsanpassungen oder Farbveränderungen eines bestimmten Bereichs sein. Außerdem können Sie einfach einen bestimmten Teil des Fotos beschneiden oder ausschneiden und woanders einfügen.

Bereiche und Masken sind austauschbar, der Unterschied zwischen beiden liegt in der Präsentation. Bereiche definieren den Teil eines Fotos, den Sie bearbeiten wollen, Masken legen umgekehrt den Bereich des Bildes fest, den Sie **nicht** bearbeiten wollen (der maskierte Bereich wird geschützt). Ein eingezeichneter Bereich wird automatisch zu einer Maske, wenn Sie in das Maskenerstell-Werkzeug wechseln. Genauso können Sie mit einer Maske starten, die zu einem Bereich wird, sobald Sie in ein Bereich-Werkzeug wechseln.

Der Vorteil von Masken ist, dass diese verschiedene Weichheitsstufen anzeigen können, während Bereiche immer einen festen Umriss haben. Das Randunschärfe-Werkzeug bewirkt bei einem Bereich keine Veränderung. Wird ein Bereich mit Randunschärfe zur Optimierung eines Fotos verwendet, hat der optimierte Bereich aber trotzdem Randunschärfe. Bei Masken zeigt die rosafarbene Füllung der Maskenform allerdings sehr wohl die Randunschärfe.

Bereiche und Masken erstellen

Einen Fotobereich erstellen Sie mit dem **BEREICHERSTELL-WERKZEUG**, dem **FREIHANDBEREICH-WERKZEUG** oder dem **RECHTECKBEREICH-WERKZEUG**. Diese finden Sie in der Ausklappleiste **FOTOBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUGE**. Zeichnen Sie um den Bereich, auf dem eine Operation durchgeführt werden soll. Der gewählte Bereich wird durch eine gestrichelte Linie umrandet.

Eine Maske erstellen Sie mit dem **MASKENERSTELL-WERKZEUG** aus der Ausklappleiste **FOTOBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUGE**. Zeichnen Sie mit diesem eine rosafarbene Maske über den Teilen des Fotos, die geschützt werden sollen.

Maskierte Bereiche werden mit rosafarbener Füllung angezeigt und haben eine animierte gestrichelte Linie als Umriss. Die Teile des Objekts, die vom rosafarbenen Bereich überdeckt werden, werden bei Masken-Operationen geschützt.

Weiche Masken

Eine weiche Maske ist eine Maske, die an verschiedenen Stellen unterschiedlich stark angewendet wird, und hat nicht nur komplett maskierte und unmaskierte Bereiche. Ein Teil eines Bildes könnte z. B. eine 50%-Maske haben, Operationen hätten also nur einen 50%igen Effekt auf diesen Teil des Bildes. Maskenformen können auch sanfte Übergänge von 0% zu 100% haben. Wenn Sie auf eine solche Maske mit dem **FOTO-VERBESSERN-WERKZEUG** eine Helligkeitsänderung anwenden, wird die Helligkeit abgestuft geändert.

Nicht alle Operationen unterstützen weiche Masken. Inhaltsabhängige Skalierung, Klonen/Magic Erase und das Erzeugen einer ClipAnsicht ignorieren unterschiedliche Intensitäten einer Maske.

Fotobereich- und Masken-Werkzeuge



Die Fotobereich- und Masken-Zeichen-Werkzeuge befinden sich in der Ausklappleiste „Fotobereich- und Masken-Werkzeug“ auf der Haupt-Werkzeuggestreife.



Ausklappleiste „Bereich- und Masken-Werkzeug“



Mit dem **BEREICHERSTELL-WERKZEUG** zeichnen Sie über Bereichen oder Objekten, die Sie auswählen möchten. Wählen Sie die passende Stiftgröße in der Infoleiste und zeichnen Sie die Form über dem Objekt.



Mit dem **FREIHANDBEREICHS-WERKZEUG** zeichnen Sie wie mit einem Stift geschlossene Formen um Bereiche oder Objekte, die ausgewählt werden sollen. Es gibt eine Glättung und Sie können mit gedrückter Umschalt-Taste die Linie während des Zeichnens wieder löschen. Das Werkzeug hat einen Modus **MAGNETISCHE AUSWAHL** (siehe Seite 374), (Näheres dazu unter Arbeiten mit Fotos (siehe Seite 374)) mit dem Sie einfach an Umrissen innerhalb von Fotos entlang zeichnen können, um Objekte auszuschneiden. Der Modus wird aktiviert, wenn Sie die Schaltfläche für Magnetische Auswahl auf der Infoleiste des Werkzeugs anklicken.



Mit dem **RECHTECKBEREICH-WERKZEUG** zeichnen Sie eine rechteckige Auswahl über Bereichen oder Objekten. In der Infoleiste können Sie Breite und Höhe der Form einstellen.



Mit dem **MASKENERSTELL-WERKZEUG** zeichnen Sie über dem Bereich oder Objekt, das Sie schützen möchten, eine rosafarbene Maske. Wählen Sie die passende Stiftgröße in der Infoleiste und zeichnen Sie die Maskenform über dem Objekt.



Benutzen Sie die Schaltfläche **MASKE ODER BEREICH ANZEIGEN** um die Maske oder den Bereich ein- oder auszublenden. Das Ausblenden auf diese Weise löscht die Maske / den Bereich nicht, so dass Sie diese durch Einblenden jederzeit zurück holen können, allerdings sind sie ausgeblendet ohne Wirkung bei allen Operationen, die Bereiche oder Masken berücksichtigen.



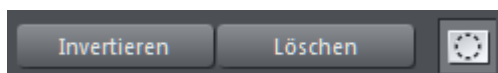
Die Schaltfläche **MASKE ODER BEREICH INVERTIEREN** invertiert den maskierten Teil oder den gewählten Bereich, so dass alles ausgewählt/maskiert wird außer der bisher gewählten/maskierten Teile.



MASKE ODER BEREICH LÖSCHEN entfernt alle Formen von der Masken-Ebene.

Die Funktionen **INVERTIEREN** und **LÖSCHEN** finden sich auch in der Infoleiste.

Auf der Infoleiste befindet sich auch ein Schalter, um die Umrisslinien von Bereichen oder Masken an- und abzuschalten. Das ist normalerweise nur sinnvoll, wenn Sie Bereiche innerhalb von Fotogruppen bearbeiten. Der Schalter blendet lediglich die Umrisslinie aus und hat somit **nicht** dieselbe Funktion wie der oben beschriebene Schalter **MASKE ODER BEREICH ANZEIGEN**, der die gesamte Maske bzw. den Bereich ausschaltet. Siehe Fotogruppen (siehe Seite 353) für weitere Details.



Sowohl im Fotobereichs- als auch im Maskenerstell-Werkzeug können Sie die Größe des Stifts bei gehaltener Alt-Taste mit dem Mausrad verändern. Oft ist es aber einfacher, in ein Dokument hineinzuzoomen, um einen kleineren Bereich zu bearbeiten.

Im Abschnitt zum Formerstell-Werkzeug (siehe Seite 108) finden Sie mehr zur Stiftauswahl. Weitere Informationen über die Glättungsfunktion finden Sie unter „Freihand- und Pinsel-Werkzeug“.

Bearbeitungen, die eine Maske verwenden

Fotohintergrund entfernen

Sie verwenden vor dieser Funktion in der Infoleiste des Formradier-Werkzeugs zunächst das Maskenerstell-Werkzeug, um die Bereiche des Fotos zu markieren, die nicht gelöscht werden sollen. Wie Hintergründe entfernt werden, lesen Sie beim Formradier-Werkzeug (siehe Seite 439).

Inhaltsabhängige Foto-Skalierung

So schützen Sie einen Teil des Fotos vor der Skalierung:

1. Zeichnen Sie mit einem der Masken-Werkzeuge aus der Ausklappleiste „Bereich- und Masken-Werkzeuge“ die benötigten Maskenformen für die zu schützenden Bereiche.
2. Wechseln Sie anschließend in den Modus für „inhaltsabhängige Skalierung“



(zu finden in der Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) und klicken Sie auf das Foto.

Lesen Sie auch den Abschnitt zu inhaltsabhängiger Skalierung (siehe Seite 421).

Foto-Klon-Werkzeug



Das Klon-Werkzeug macht aus einer Masken-Form eine Klonform, die einen Teil eines Fotos an eine andere Stelle kopiert. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Klon-Werkzeug“ (siehe Seite 409) des Kapitels „Foto-Werkzeug“.

Bearbeitungen, die Fotobereiche verwenden

Foto-Verbessern-Werkzeug

Verwenden Sie eines der Bereich-Werkzeuge zum Anwenden von Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Temperatur und Schärfe auf bestimmte Teile eines Fotos.

1. Zeichnen Sie mit einem der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste „Bereich- und Masken-Werkzeuge“ die benötigten Maskenformen für die zu optimierenden Bereiche.
2. Wechseln Sie nun ins Foto-Verbessern-Werkzeug (Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) und klicken Sie auf das Foto.
3. Stellen Sie die Verbesserungen in der Infoleiste des Foto-Werkzeugs ein.

Erfahrene Nutzer können weiche Masken für stufenweise Fotoverbesserungen verwenden. In den Kapiteln „Foto-Werkzeug“ und „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 353) gibt es weitere Informationen.

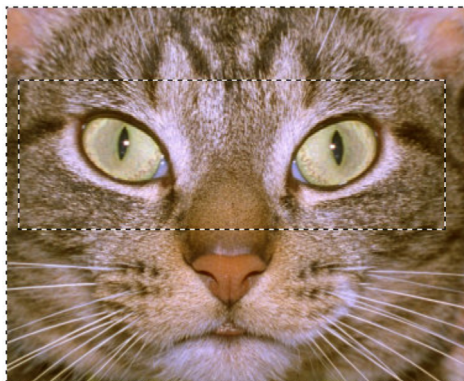
Ausschneiden, Kopieren, Löschen

Diese Operationen sind vor allem in Verbindung mit den **FOTBEREICH-WERKZEUGEN** sinnvoll, um Teile von Fotos auszuschneiden, Sie können sie aber auch bei Objekten anwenden.

1. Wählen Sie eines der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste **FOTBEREICH-UND MASKEN-WERKZEUGE** und zeichnen Sie die benötigte Maskenform.
2. Wechseln Sie ins **AUSWAHL-WERKZEUG** und klicken Sie auf die Zeichnung oder das Foto, das bearbeitet werden soll.
3. Wählen Sie nun eine Option aus dem **BEARBEITEN**-Menü zum Ausschneiden/Kopieren/Löschen.



Das Rechteckbereich-Werkzeug wird zum Erstellen einer Auswahl verwendet (links). Ausschneiden oder Löschen entfernt dann den gewählten Bereich des Fotos (rechts).



Im linken Beispiel wurde die Auswahl invertiert. Beim Ausschneiden und Löschen bleiben nur die Augen der Katze erhalten, der Rest gelöscht.

Die **FOTBEREICH- UND MASKEN**-Werkzeuge können auf jeder Zeichnung und jedem Foto angewendet werden.

Bei weichen Masken wird für diese Operationen eine Deckkraft-Maske erstellt. Siehe „Deckkraft-Masken“ (siehe Seite 318) im Transparenz-Kapitel für weitere Infos.

Duplizieren, Klonen

Hiermit werden die nicht maskierten Bereiche einer Zeichnung oder eines Fotos kopiert. Klonen setzt eine Kopie des Objektes genau auf das Original.

ClipAnsicht

Man kann eine Zeichnung oder ein Foto so beschneiden, dass es innerhalb einer gewählten Form liegt.

1. Wählen Sie eines der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste **FOTBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUG** und zeichnen Sie die benötigte Form.
2. Wechseln Sie ins Auswahl-Werkzeug und klicken Sie auf die Zeichnung oder das Foto, das beschnitten werden soll.
3. Wählen Sie anschließend **ANORDNEN > CLIPANSICHT** (Taste Q), um die Zeichnung auf die sichtbaren Bereiche der Auswahl zu beschränken.

Die ClipAnsicht ist nicht destruktiv. Die gesamte Zeichnung bleibt innerhalb der ClipAnsicht erhalten. Im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 171) finden Sie weitere Informationen.

Formen kombinieren

Sie können unter **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN** Formen auf verschiedene Weise kombinieren. Dies können Sie auch unter Verwendung der Bereich-Werkzeuge machen.

Schneiden Sie z. B. einen Teil eines Fotos aus (wie eine Plätzchenform).

1. Wählen Sie eines der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste **FOTBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUGE** und zeichnen Sie die benötigte Form.
2. Wechseln Sie ins Auswahl-Werkzeug und klicken Sie auf die Zeichnung oder das Foto, das zerschnitten werden soll.
3. Wählen Sie **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN > FORMEN ZERSCHNEIDEN**.

Erweitert

Über die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie auch die Masken-Ebene erreichen, um die Bereich- oder Maskenformen zu bearbeiten. Das ist vor allem für Detailbearbeitungen von Maskenformen sinnvoll bzw. wenn Sie die Position einer Maske ändern oder eine weiche Maske erzeugen wollen.

1. Klicken Sie auf das Auswahl-Werkzeug und öffnen Sie die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**.
2. Klicken Sie auf die Masken-Ebene, um diese zu entsperren.
3. Wählen Sie die Masken- oder Bereichform aus, die Sie ändern möchten, und verschieben bzw. skalieren Sie sie.
4. Ein Doppelklick auf die Form lässt Sie die Form im **FORM-WERKZEUG** (siehe Seite 108) bearbeiten. Falls Sie die Form mit dem **RECHTECKBEREICH-WERKZEUG** erzeugt haben, öffnet ein Doppelklick die Bearbeitung mit dem **RECHTECK-WERKZEUG**.

Es kann einfach zwischen Bereich- und Masken-Werkzeugen gewechselt werden. Soll eine mit den Bereich-Werkzeugen erzeugte Auswahl zu einer Maske werden, klicken Sie einfach auf das **MASKENERSTELL-WERKZEUG**. Die Auswahl wird automatisch zu einem rosafarbenen maskierten Bereich. Umgekehrt funktioniert es gleich: Erzeugen Sie mit dem **MASKENERSTELL-WERKZEUG** eine Maske und klicken Sie auf eines der Bereich-Werkzeuge. Die Maske wird automatisch zu einem Bereich.

Formen auf die Masken-Ebene kopieren

Sie können Maskenformen auch mit den normalen Zeichen-Werkzeugen statt der Masken-Werkzeuge zeichnen oder bestehende Formen auf die Masken-Ebene kopieren. Das ist vor allem bei weichen Masken sinnvoll, da dort Transparenzpegel auf die Maskenobjekte angewendet werden. Wählen Sie die Form im Auswahl-Werkzeug aus und kopieren Sie sie bzw. schneiden Sie sie aus. Wechseln Sie nun in eines der Masken-Werkzeuge und wählen Sie **EINFÜGEN**. Durch **AN POSITION EINFÜGEN** erscheint die Form an der Stelle, von der Sie kopiert/ausgeschnitten wurde.

Um Formen von der Masken-Ebene auf eine andere zu kopieren, machen Sie das Umgekehrte. Wählen Sie die Formen in einem Bereich- oder Masken-Werkzeug aus, wechseln Sie ins **AUSWAHL-WERKZEUG** und fügen Sie sie ein.

Überblendungen

Einführung

Bei Überblendungen wird von einem Objekt in ein anderes überblendet, indem eine Reihe von Zwischenobjekten angelegt wird. Dieses Verfahren ist auch bekannt als Interpolierung, Zwischen-Tweening, Tweening oder Morphen.

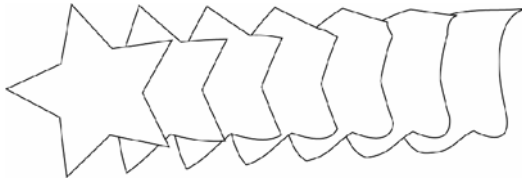


Abb.: Eine fünfstufige Überblendung von einem Stern in eine beliebige Form.

Überblendungen können vielseitig eingesetzt werden. Im folgenden Abschnitt werden zuerst einige Möglichkeiten angesprochen und dann auf spezifische Arbeitsweisen des **ÜBERBLENDUNGS-WERKZEUGS** eingegangen.

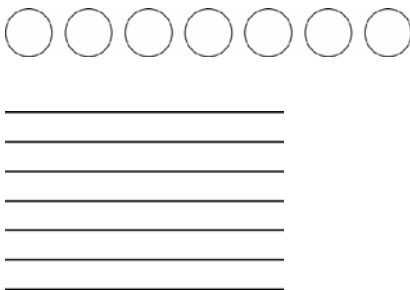
Die Zwischenstufen werden in Echtzeit beim Drucken oder Anzeigen erstellt. Das bedeutet, dass Überblendungen mit sehr geringer Speicherauslastung arbeiten und sofort die Zwischenschritte angezeigt werden, wenn Sie den Anfang oder das Ende der Überblendung verändern. Eine Überblendung wird wie eine Gruppe behandelt und kann daher als Ganzes kopiert oder verschoben werden.

Lesen Sie zu Gruppen bitte das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 161).

Anwendungen von Überblendungen

Für Überblendungen gibt es zwei typische Anwendungen:

- Sich wiederholende Designs:



In beiden Beispielen würden Sie zunächst ein Objekt erstellen, dieses duplizieren und dann eine Überblendung zwischen den beiden identischen Objekten erstellen.

- Um ein Objekt in ein anderes zu transformieren, zum Beispiel in der Abbildung oben die Stern-zu-Form Überblendung. Mit mehr Zwischenschritten kann man komplexe Schattierungen und Lichteffekte erzeugen.

Die Überblendung lässt nicht nur die Formen ineinander übergehen, sondern transformiert auch alle anderen Attribute wie z. B. Linienstärke, Linienfarbe und Transparenz. Daher werden die Zwischenschritte einer Überblendung von zwei Objekten verschiedener Farbe verschiedene Zwischentöne der Farben aufweisen.

Verwenden des Überblenden-Werkzeugs

Erstellen einer Überblendung:

1. Wählen Sie das **ÜBERBLENDEN**-Werkzeug (F7)
2. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen sichtbaren Bereich des Start-Objektes.
3. Ziehen Sie den Mauszeiger zum End-Objekt. Während Sie dies tun, zeigt sich eine „Überblendungs“-Linie.
4. Sind Sie über einem sichtbaren Teil des End-Objektes angekommen, lassen Sie die Maustaste los.



Bei Überblendungen von Objekt zu Objekt ist die Linie schwarz, bei Anfasser-zu-Anfasser erscheint sie rot.



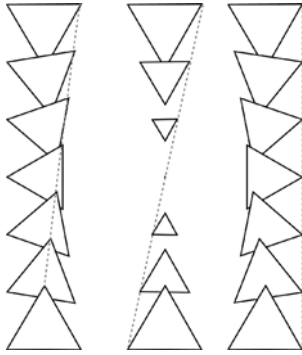
Infoleiste Blenden-Werkzeug

- 1 Schrittabstand bearbeiten
- 2 Schrittzahl bearbeiten
- 3 Überblendungsschritte
- 4 Überblendung entfernen
- 5 Farbüberblendungs-Effekt
- 6 1:1 Ankerpunkt-Zuordnung
- 7 Anti-Alias Überblendungsschritte
- 8 Entlang einer Kurve überblenden
- 9 Überblendungsschritte entlang der Kurve drehen

SCHRITTE ist die Anzahl der bearbeitbaren Schritte in Blenden. Bei einer niedrigeren Einstellung sind die individuellen Schritte unwichtig. Dies ist vor allem bei Objekumwandlungen nützlich. Bei höheren Einstellungen werden die Schritte zusammengefügt. Das ist für Hervorhebungseffekte besser. Die Erfahrung zeigt, dass in der Regel über 50 Schritte zur Erstellung einer komplexen Blende notwendig sind.

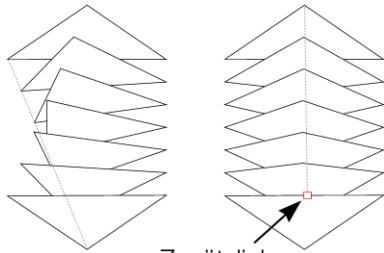
Beide Objekte können eine völlig unterschiedliche Anzahl an Ankerpunkten haben und verschiedener Art sein (z. B.: von Form nach Linie).

Wenn MAGIX Foto & Grafik Designer überblendet, braucht es an jedem Objekt jeweils einen Anfasser, zwischen welchen die Überblendung läuft.



Wird eine Überblendung so erzeugt, dass von einer (Innen-)Füllung einer Form zu einer anderen Füllung gezogen wird, orientiert sich MAGIX Foto & Grafik Designer automatisch an den Ankerpunkten die jeweils unten links liegen. Es kann aber von jedem Ankerpunkt zu jedem anderen transformiert werden, indem Sie die Überblendung direkt zwischen zwei bestimmten Ankerpunkten aufziehen.

Überblenden zwischen unterschiedlichen Ankerpunkten ergibt unterschiedliche Muster in der Überblendung.



Zusätzlicher
Ankerpunkt

Eine weitere Möglichkeit, die Blende zu verändern, ist das Hinzufügen von Ankerpunkten. Links sehen Sie ein Beispiel einer normalen Überblendung zwischen zwei Dreiecken. Das rechte Beispiel hat einen zusätzlichen Ankerpunkt im unteren Dreieck. Die Blende wurde auf diesen Ankerpunkt eingestellt.

Eine weitere Möglichkeit ist die **1:1 ANKERPUNKT-ZUORDNUNG**.



Diese zeigt nur Wirkung, wenn beide Objekte die gleiche Zahl an Ankerpunkten haben. Normalerweise setzt Foto & Grafik Designer die nötigen Ankerpunkte automatisch ein um zwischen zwei Formen zu überblenden.

Manchmal kann dies bei Objekten mit der gleichen Anzahl an Ankerpunkten (Duplikate oder Kopien) unerwünschte Effekte hervorrufen. Dann ist **1:1** nützlich, da es verhindert dass zusätzliche Punkte eingesetzt werden. Dennoch können die designierten Ankerpunkte so kontrolliert werden wie oben beschrieben.



Links sehen Sie ein Beispiel einer normalen Überblendung zwischen zwei Rechtecken. Rechts wurde „1:1“ aktiviert.

End- oder Startobjekt markieren

Nachdem Sie eine Überblendung erzeugt haben, möchten Sie möglicherweise noch Veränderungen an Farbe, Linienstärke oder Position bei den Ausgangsobjekten vornehmen.

So werden die Eigenschaften eines Objekts verändert:

1. Aktivieren Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**.
2. Halten Sie „Strg“ gedrückt und klicken Sie auf das Start- oder Endobjekt, um mit **INNEN AUSWÄHLEN** zu arbeiten.
3. Passen Sie das Objekt nach Ihren Wünschen an.

Hinweis: Das **AUSWAHL-WERKZEUG** wird im Kapitel „Objekte auswählen“ (siehe Seite 132) beschrieben.

Um die Farbe zu ändern, ist es am einfachsten, per Drag & Drop eine Farbe aus der Farbleiste auf das Objekt zu ziehen. Zwischenschritte einer Überblendung können nicht ausgewählt werden, außer sie werden zu bearbeitbaren Formen (siehe Seite 195) konvertiert.

Mehrfachüberblendungen

Sie sind bei der Überblendung nicht auf zwei Objekte beschränkt, sondern können auch zwischen mehreren Objekten überblenden.

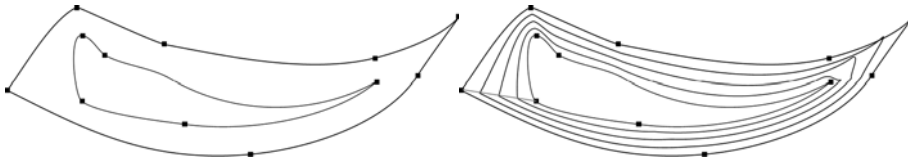


*Abb.: Links die originalen Objekte und rechts das Ergebnis
(Die Abbildung zeigt außerdem das Überblenden von verschiedenen Objektarten.)*

Bei einer Mehrfachüberblendung wenden Sie einfach die normale Überblendung mehrmals hintereinander an: Sie blenden also erst vom ersten zum zweiten Objekt, dann vom zweiten zum dritten usw.

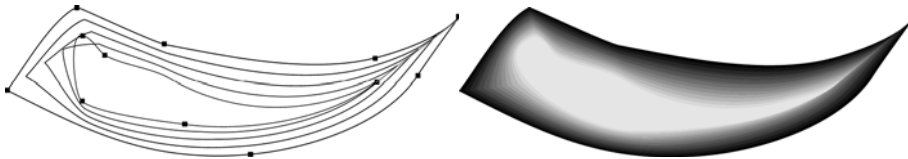
Schlaglichter erstellen

Mit zunehmender Zahl an Überblendungsschritten können einige sehr komplexe Glanzlichteffekte erstellt werden. Eines der effektivsten Möglichkeiten ist, zwischen Objekten mit völlig verschiedener Anzahl von Anfassern zu überblenden.



Die beiden überblendeten Objekte in der Abbildung oben haben jeweils eine unterschiedliche Anzahl an Anfassern. In der Ecke rechts oben ist eine Verdrehung entstanden.

Um genau zu bestimmen, welcher Ankerpunkt zu welchem überblendet, können Sie die Ankerpunkte des Quellobjekts einfach zu den gewünschten Zielpunkten des Zielobjekts ziehen. Beide Formen müssen natürlich ausgewählt sein, damit Sie die Ankerpunkte sehen.



Im Beispiel links wurde der Ankerpunkt oben rechts am inneren Quellobjekt mit der Spitze des äußeren Zielobjekts verbunden, wodurch die Verdrehung verhindert wird.

Hinweis: Um den gewünschten Effekt exakt zu justieren, ist es manchmal nötig, die Überblendung wieder rückgängig zu machen und neue Ankerpunkte für die Überblendung zu erstellen oder andere zu löschen.

Anzahl der Überblendungsschritte



Um die Anzahl der Zwischenschritte einer Überblendung zu ändern, geben Sie einfach den gewünschten Wert in das Textfeld **SCHRITTE** ein.

Sie können außerdem die Abstände zwischen den Überblendungsschritten ändern, allerdings nur, wenn die Überblendung entlang einer Kurve vorgenommen wurde.

Kantenglättungs- (Anti-Alias-)Funktion bei Schlaglichtern

Bei Schlaglichtern hat die Anti-Alias-Funktion aus der Infoleiste auf die Zwischenschritte keinerlei sichtbaren Effekt. Allerdings kann sie den Bildaufbau bei älteren Rechnern um bis zu 30% verlangsamen.



Deswegen werden die Zwischenschritte einer Überblendung bei inaktiver Anti-Alias Funktion nicht berücksichtigt.

Profile



Das **POSITIONSPROFIL** regelt die Schrittweite. Die Schrittweite lässt sich gleichmäßig verteilen oder zum Zentrum oder nach außen hin verdichten.



Das **ATTRIBUTSPROFIL** stellt zur Wahl, welche Attribute (z. B. Transparenz, Farbe und Linienstärke) innerhalb der Überblendung geändert werden.

Profile ändern

So wird ein Profil geändert:

1. Auf der **INFOLEISTE** des **ÜBERBLENDEN-WERKZEUGS** wählen Sie entweder **POSITIONSPROFIL** oder **ATTRIBUTSPROFIL**.
2. Im Dialog des jeweiligen Profils wählen Sie entweder ein vordefiniertes Profil oder erstellen ein eigenes. Die erste Option im Auswahlménü ist die Standardeinstellung (gerade Linie) und sorgt für gleichmäßige Abstände.

Überblendung entlang einer Kurve

So lässt man eine Überblendung an einer Linie oder Kurve entlang laufen:



1. Markieren Sie sowohl die Überblendung als auch die Linie oder Form.
2. Aktivieren Sie das Werkzeug **ÜBERBLENDUNG**.
3. Wählen Sie **ENTLANG EINER KURVE ÜBERBLENDEN**.



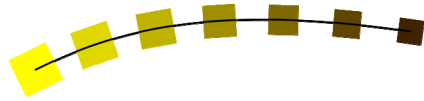
Wahrscheinlich möchten Sie die Führungslinie ausblenden und nur die Objekte anzeigen, die auf der unsichtbaren Linie entlang laufen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie die Überblendung.
2. Strg + Klick (**INNEN WÄHLEN**) ermöglicht nur die Linie auszuwählen. Oder nutzen Sie dazu das **FORM-WERKZEUG**; es wählt nur die Linie oder Form aus.
3. Klicken Sie mit gedrückter Umschalt-Taste (oder mit der rechten Maustaste) auf das Kästchen **KEINE FARBE** in der Farbleiste (mehr dazu im Kapitel „Arbeiten mit Farben“) oder stellen Sie die Linienbreite einfach auf **KEINE (0 PX)**.



Rotieren entlang einer Kurve

Wurde entlang einer Kurve überblendet, können Sie die Objekte so drehen, dass sie zur Kurve passen.



Das wird mit der Funktion **ENTLANG DER KURVE ROTIEREN** auf der **INFOLEISTE** des **ÜBERBLENDEN-WERKZEUGS** bewerkstelligt.

Überblendungen und PDF-/PostScript-Dateien

Für den Fall, dass Sie ein PDF erstellen wollen, beachten Sie bitte, dass viele Überblendungsschritte zu großen Dateien führen, die evtl. nur langsam gedruckt oder gesichtet werden können. Falls nötig verringern Sie dann die Anzahl der Überblendungsschritte.

Formen einer Überblendung bearbeiten

Die Zwischenschritte einer Überblendung werden „on-the-fly“ (d. h. in Echtzeit) berechnet und sind nicht auswählbar oder veränderbar. Über das Menü **ANORDNEN > IN BEARBEITBARE FORMEN KONVERTIEREN** können die Zwischenschritte jedoch zu einzelnen Objekten umgewandelt werden. Das Ergebnis ist zunächst eine Gruppe, die Sie erst auflösen müssen, um Einzelschritte bearbeiten zu können.

Farbverlauf bei Überblendungen

Im Menü **FARBVERLAUF** auf der Infoleiste des **ÜBERBLENDUNGS-WERKZEUGS** stellen Sie die Zwischenfarben der Überblendung ein.

- **VERLAUF:** überblendet zwischen zwei Farben.
- **REGENBOGEN:** überblendet an der kürzesten Kante des HSV Farbkreises. Beispielsweise läuft eine Überblendung von Gelb nach Cyan dann über Gelb, Grün, Cyan. Diese Option hat keine Auswirkungen wenn es sich bei den zwei Farben um Schwarz, Weiß oder Graustufen handelt.
- **ALT REGENBOGEN:** ähnlich wie **REGENBOGEN**, außer dass die Überblendung an der längsten Kante des Farbkreises entlang läuft. Gelb nach Cyan läuft dann z. B. über Gelb, Rot, Magenta, Blau, Cyan.

Hinweis: Der HSV-Farbkreis wird im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 218) näher beschrieben. Dieses Menü ist identisch mit dem Menü des Fülleffekts im **FÜLL-WERKZEUG**.

Überblendungen als Umrisslinie anzeigen

Über **FENSTER > ANSICHTSQUALITÄT** können Sie festlegen, wie Überblendungen dargestellt werden.



Auf der **STANDARDSYMBOLLEISTE** befindet sich ein Regler für die **DARSTELLUNGSQUALITÄT**, mit dem Sie verschiedene Werte einstellen können.

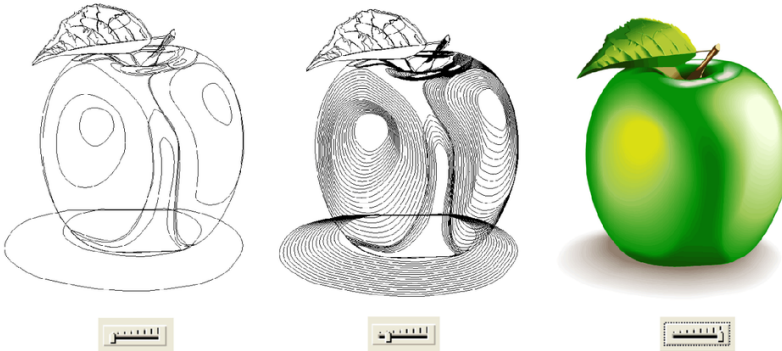


Abb.: Wird dieser Regler für die Ansichtsqualität ein wenig hoch gedreht, können alle Zwischenschritte einer Überblendung als Umrisslinien betrachtet werden.

Überblendungen entfernen

Standardüberblendung entfernen

Markieren Sie die Überblendung und wählen Sie auf der Infoleiste des **ÜBERBLENDEN-WERKZEUGS ENTFERNEN**.

Überblendung einer Kurve entfernen

Markieren Sie die Überblendung und deaktivieren Sie die Schaltfläche **ENTLANG EINER KURVE ÜBERBLENDEN**.

Arbeiten mit Fotos

Einleitung

Fotos sind integraler Bestandteil heutiger kreativer Arbeit und finden Verwendung auf Websites, Flyern, Broschüren, im DTP sowie in sonstigen Projekten.

Das Arbeiten mit Fotos in Foto & Grafik Designer unterscheidet sich sehr von der Arbeit mit anderen Grafikprogrammen.

In MAGIX Foto & Grafik Designer können Sie Fotos nach Belieben zuschneiden, kopieren, überblenden, maskieren, optimieren, klonen sowie mit Randunschärfe versehen. Da die Arbeit in MAGIX Foto & Grafik Designer objektorientiert und nicht-destruktiv ist, können Sie Ihr Foto beliebig manipulieren, ohne dass das Original beschädigt wird. Das Original-Foto wird in der .xar-Datei gespeichert. Sie können es also jederzeit ohne Qualitätsverlust weiter bearbeiten. Sie können sogar die Beschneidung von Fotos nachträglich aufheben.

Weil die Fotobearbeitung so schnell ist, können Sie sogar ein 50 Megapixel Foto in Echtzeit bearbeiten oder drehen.

Dieses Kapitel beschreibt die Grundsätze der Bearbeitung von Fotos und Bitmaps in MAGIX Foto & Grafik Designer. Das Foto-Werkzeug wird in einem separaten Kapitel beschrieben.

Foto-Objekte

In Foto & Grafik Designer sind Fotos (oder Bitmaps) einfach ein weiterer Objekttyp auf der Seite. Sie können Fotos via Drag & Drop aus dem Datei-Explorer auf Ihre Seite ziehen und dann wie bei jedem anderen Objekt die Größe ändern, sie drehen, kopieren oder verschieben. Sie können Transparenz, auch abgestufte sowie Randunschärfe verwenden oder Formen aus einem Foto ausschneiden. Mit der Transparenz-Funktion können Sie auch Fotokollagen erstellen.

Fotogruppen

Bearbeiten Sie ein Foto mit dem integrierten Rote-Augen-Werkzeug oder Klon-Werkzeug (siehe Seite 409), wird das Foto mit anderen Objekten, die es modifizieren, gruppiert. Die Ellipsen, die rote Augen entfernen, werden z. B. auf den roten Augen platziert und mit dem Foto gruppiert. Dies wird **FOTOGROPPE** genannt (wie in der Statusleiste abzulesen ist, wenn Sie ein so modifiziertes Foto auswählen).

Ähnlich wird, wenn Sie ein Foto verbessern, während eine Maske oder Region aktiv ist, eine Verbessern-Region in eine Fotogruppe platziert.

Wie bei einer normalen Gruppe dient sie dazu, das Foto mit den modifizierenden Objekten zusammen zu halten, aber im Gegensatz zu einer Gruppe wird sie vom Foto-Werkzeug und auch allen anderen Werkzeugen wie ein ganz normales Foto behandelt. Fotogruppen werden normalerweise automatisch in einer ClipAnsicht platziert, die alle Objekte, die die Ränder des Fotos überlappen, abschneidet. Deswegen steht in der Statusleiste, wenn Sie eine Fotogruppe ausgewählt haben, „beschnittene Fotogruppe“.

Sie konvertieren eine Fotogruppe in ein normales Foto über den Menübefehl **EXTRAS > FOTO OPTIMIEREN**. Beachten Sie aber, dass diese Funktion destruktiv arbeitet. Sie können danach also Fotobearbeitungen nicht mehr ändern. Bestimmte Operationen wie inhaltsabhängige Skalierung, Fotohintergrund-Entfernung oder Einfärben (Contoning) wandeln Fotogruppen ebenfalls in normale Foto-Objekte um, da diese nicht in der Lage sind, die Fotogruppen-Struktur zu erhalten.

Sie können auch Objekte innerhalb von Fotogruppen duplizieren/klonen (Strg + K), das geklonte Objekt wird dabei der oberste Objekt innerhalb der Fotogruppe (Sie können das in der Seiten- und Ebenen-Galerie (siehe Seite 203) kontrollieren).

Foto-Grids

Es gibt prinzipiell zwei Arten von Foto-Grids (kompakte Anordnung von Fotos):

STATISCHE FOTO-GRIDS und **SMARTE FOTO-GRIDS**.

Sie finden diese im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 40) unter „**KOMPONENTEN**“ > „**BILDQUELLEN**“ > „**FOTO-GRIDS**“. Alle Smart-Form-Foto-Grids haben (im Gegensatz zu den statischen) ein „Smart“ im Namen.

Statische Foto-Grids

Das sind optisch ansprechende Anordnungen von Fotos, aber in einem festen Arrangement. Sie können jedes Foto ersetzen, indem Sie eine Foto-Datei (typischerweise JPG oder PNG) per Drag & Drop aus dem Windows-Explorer auf eines der Fotos im Grid ziehen. Sie können dann die Smarten Foto-Anfasser (siehe Seite 384) benutzen, um das Foto in seinem Rahmen anzupassen, aber es wird nicht empfohlen, den Beschnitt oder die Größe einzelner Fotos zu verändern.

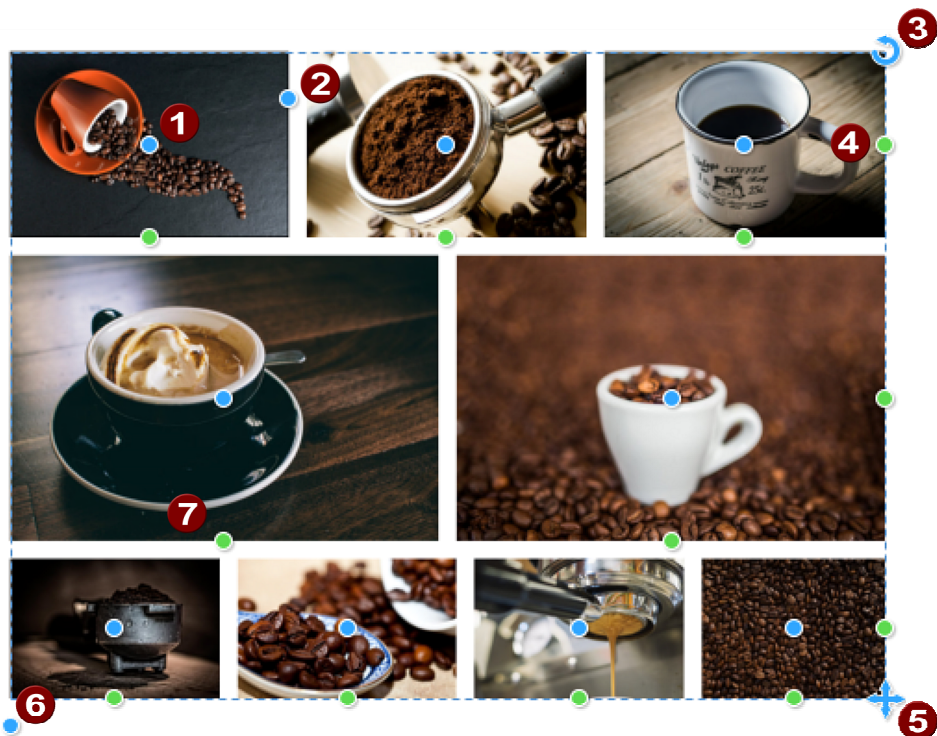


Ein statisches Foto-Grid

Smarte Foto-Grids

Diese flexiblere Smart-Form erlaubt es Ihnen, eine jede Fotosammlung, auch mit verschiedenen Formen und Seitenverhältnissen, als kompaktes Raster auf der Website darzustellen. Sie können die Anzahl der Fotos in jeder Zeile oder die Anzahl der Zeilen ändern, die Bilder per Drag&Drop neu anordnen und den Abstand zwischen den Fotos anpassen.

Um die Steuerungsansicht für die Smart-Form anzuzeigen, doppelklicken Sie auf das Grid oder benutzen Sie das **QUICKSHAPE-WERKZEUG** (Umschalt+F2). Beim Überfahren eines Anfassers mit der Maus wird eine kleine Information eingeblendet.



- 1 Ziehen Sie an den blauen Anfassern in der Mitte eines jeden Fotos, um die Fotos neu anzuordnen.
- 2 Stellen Sie die Lücke zwischen den Bildern ein.
- 3 Drehen Sie das gesamte Grid
- 4 Klicken Sie auf den grünen Anfasser am Rand, um ein neues Foto zur Zeile hinzu zu fügen. Es wird ein Platzhalter-Bild hinzugefügt, auf dem Sie ein neues Foto ablegen können.
- 5 Ändern Sie die Größe des gesamten Grids (Das geht auch mit dem Auswahlwerkzeug).
- 6 Nach unten ziehen, um eine neue Zeile hinzuzufügen.
- 7 Klicken Sie auf die grünen Anfasser unten, um ein Bild zu entfernen. Dadurch ändert sich Anordnung und Größe der anderen Fotos auf der Zeile.

Sie können auch die smarten Fotobearbeitungsanfasser an den einzelnen Fotos nutzen, indem Sie zum **FOTO-WERKZEUG** (siehe Seite 396) wechseln und auf ein Bild klicken. Jedes mal, wenn Sie ein Foto austauschen, wird automatisch zum Foto-Werkzeug gewechselt. Um die Steuerungsanfasser für die Smart-Form wieder anzuzeigen, benutzen Sie das **QUICKSHAPE-WERKZEUG** (Umschalt+F2) oder wechseln Sie zurück zum **AUSWAHLWERKZEUG** (siehe Seite 132) und doppelklicken Sie erneut.

Bilder hinzufügen und ersetzen

Um ein Bild durch ein eigenes Foto zu ersetzen, ziehen Sie das Foto per Drag & Drop aus dem Windows Explorer (oder der **BITMAP-GALERIE** (siehe Seite 362), falls es sich bereits im Dokument befindet). Das Bild im Foto-Grid, auf das Sie das Foto fallen lassen, wird ersetzt und das Raster aktualisiert sich, um das Foto einzupassen.

Um weitere Bilder hinzu zu fügen, klicken Sie auf den grünen Anfasser „Fotos hinzufügen“ am rechten Ende jeder Zeile oder ziehen Sie am Anfasser „Zeilen hinzufügen/entfernen“ unten links am Raster, um eine komplette Zeile hinzuzufügen.

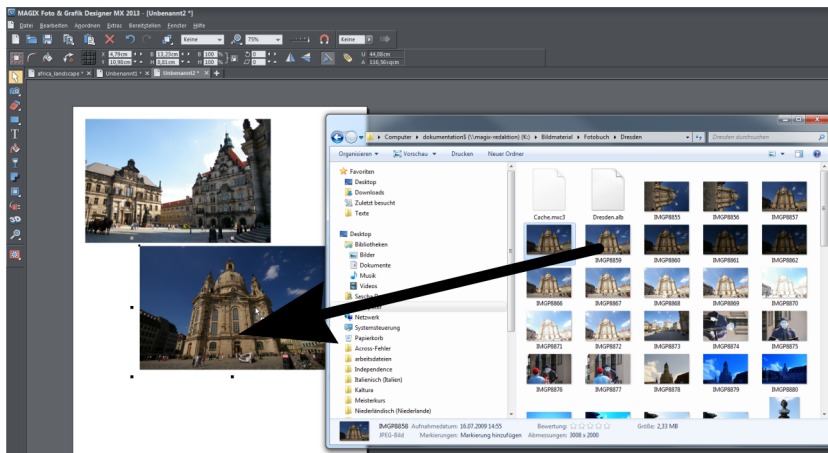
Hinweis: Die Höhe einer Zeile wird aus der Anzahl der Bilder in dieser Zeile und der Breite des Grids errechnet. Um so mehr Bilder also in einer Zeile sind, um so flacher wird diese Zeile, insbesondere bei sehr breiten Fotos wie Panoramafotos. Genauso wird eine Zeile, die nur ein einzelnes Foto enthält, entsprechend höher.

Rahmen

Am Foto oben links in jedem Raster gibt einen Anfasser für die Rahmenbreite, mit dem Sie den Abstand zwischen den Fotos einstellen können. Sie können auch überhaupt keinen Zwischenraum zwischen den Fotos einstellen, aber wenn es einen gibt, dann ist das einfach leerer Raum zwischen den Fotos, dass heißt, sie sehen das, was hinter den Fotos ist. Wenn Sie daher etwas anderes als den Seitenhintergrund zwischen den Fotos haben wollen, zeichnen Sie ein Rechteck dahinter und weisen Sie ihm eine Füllung oder Farbe zu, um den gewünschten Rahmen-Effekt zu erreichen..

Fotos importieren

MAGIX Foto & Grafik Designer unterstützt viele Foto- und Bitmap-Arten, inkl. JPEG, PNG, TIFF und RAW-Digitalkamera-Fotos sowie viele andere Formate. „Bitmap“ ist eine allgemeine Bezeichnung, die auf alle Dateitypen zutrifft, der Begriff ist jedoch durch das Wort „Foto“ ersetzbar.



Eine Bilddatei lässt sich am einfachsten öffnen, indem man sie aus dem Windows Explorer auf das Foto & Grafik Designer-Fenster zieht. Oder Sie wählen die Funktion **ÖFFNEN** oder **IMPORTIEREN** im Menü **DATEI**.

Wählen Sie mehrere Fotos hintereinander aus, indem Sie beim Anklicken die Umschalt-Taste gedrückt halten. Durch Halten der Strg-Taste fügen Sie der Auswahl Fotos hinzu.

Das Foto wird an die Stelle importiert, an der Sie es ablegen. Mehr über die Größe importierter Bilder finden Sie weiter unten.

Optimierung beim Import

Beim Import von hochauflösenden Fotos (alles über 1920 Pixel, entweder Höhe oder Breite) in ein Web-Dokument verringert MAGIX Foto & Grafik Designer automatisch die Größe des Fotos auf HD-Bildschirmauflösung, ohne Sie zu fragen, ob Sie eine Version mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Für ein Web-Dokument sind die Bilder sogar in der reduzierten Version mehr als hoch genug aufgelöst, um vernünftige Ergebnisse zu erzielen. Für Internetseiten ist es also fast nie notwendig, Digitalfotos in der vollen Auflösung zu importieren.

Wenn Sie jedoch ein großes Foto in ein Druck- oder Animations-Dokument importieren, fragt Sie MAGIX Foto & Grafik Designer, ob Sie eine Version Ihrer Fotos mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Wenn Ihr Dokument eine große Anzahl Fotos enthalten soll, sollten Sie diese Option wählen. Sonst werden Sie feststellen, dass Ihr abgespeichertes Design wesentlich größer ist, als es sein müsste (es enthält originale Kopien aller Ihrer Fotos) und Sie haben unter Umständen nicht genügend Speicher, um Ihre Dokumente zu laden, zu bearbeiten und zu exportieren.

Automatische JPEG-Umwandlung

JPEG ist meist die beste Formatwahl für Fotos, da es bei kleiner Dateigröße hohe Qualität bietet. Wenn Sie also Nicht-JPEG-Dateien importieren, prüft MAGIX Foto & Grafik Designer, ob es sinnvoll ist, das Bild in JPEG umzuwandeln. Falls ja, wird Ihnen eine Mitteilung angezeigt, in der Sie Ihr(e) Bild(er) in JPEGs umwandeln lassen können. So wird die Dateigröße des Dokuments und der bei der Bearbeitung benötigte Speicher reduziert.

Wenn Sie Bilder aus der Zwischenablage einfügen, wird derselbe Vorgang durchgeführt und das Bild ggf. als JPEG importiert. Das geschieht automatisch, ohne Mitteilung. Das ist vor allem dann nützlich, wenn Sie Bilder aus Webbrowsern kopieren und einfügen, weil selbst wenn die Bilder in der Regel JPEGs sind, diese Information vom Webbrowser oft nicht an die Zwischenablage weitergegeben wird.

Fotos ersetzen

Wenn Sie eine Fotodatei (aus dem Windows Explorer oder aus der Bitmap-Galerie) über ein vorhandenes Foto ziehen und ablegen, wird dieses durch das neue Foto ersetzt. Dabei werden jedoch die Größe des vorhandenen Fotos und seine Umrisse beibehalten. Dadurch können Fotos in Vorlagen leicht ersetzt werden. Mithilfe des Füll-Werkzeugs können Sie Größe, Position und Winkel des Fotos innerhalb der Begrenzung anpassen. Dies gilt nicht für Fotodokumente (siehe Seite 389), bei denen ein Foto, das auf einer Seite abgelegt wird, immer als neues Foto-Dokument importiert wird.

Wenn Sie ein Foto auf diese Weise austauschen, wird es bestmöglich in die Umrisse des bestehenden Fotos eingepasst. Wenn Sie beim Ersetzen die Umschalt-Taste gedrückt halten, wird der Skalierungsfaktor, Beschnitt und Drehung des alten Fotos beibehalten und das neue Foto nicht eingepasst. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn die Skalierung, Drehung oder Füllung eines Bildes manuell angepasst wurden und, wenn das Bild dann durch ein anderes mit den gleichen Abmessungen ersetzt werden soll.

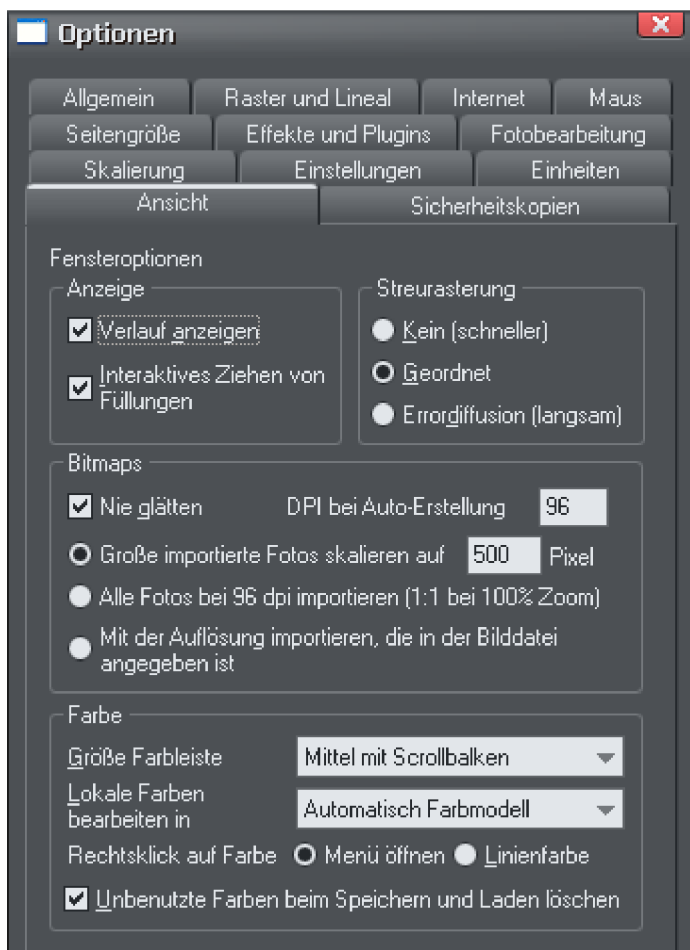
Wenn Sie ein neues Foto über einer Fotogruppe (siehe Seite 353) fallen lassen, wird die gesamte Fotogruppe ersetzt und es bleibt ein normales Foto-Objekt übrig.

Fotos als Füllungen verwenden

Ein Bitmap kann für eine gezeichnete Form auch als Füllungstyp verwendet werden. Ziehen Sie die Datei über die Form (vom Explorer, der Bitmap- oder Füll-Galerie) und halten Sie die "Umschalt-Taste" beim Loslassen gedrückt. Hierdurch wird die vorhandene Farbfüllung durch ein Bitmap ersetzt, das in das Objekt eingepasst wird. Auch hier können Sie die smarten Fotobearbeitungsanfasser nutzen, um Größe, Winkel, Position usw. zu bearbeiten.

Ausgangsgröße des Fotos

Wenn Sie ein Foto in ein Design importieren und es breiter als 500 Pixel ist, wird es standardmäßig automatisch auf eine Breite von 500 Pixel verkleinert. Das geschieht, weil es kaum sinnvoll wäre, ein riesiges Digitalkamera-Foto in einer Zeichnung in voller Auflösung anzuzeigen, es wird deshalb gleich auf eine praktischere Größe skaliert. Sie können dieses Verhalten aber im Reiter **ANSICHT** des **OPTIONEN-DIALOG** (Menü **EXTRAS**) ändern:



Wählen Sie eine andere Größe, auf die die Fotos beim Laden verkleinert werden oder legen Sie fest, dass sie mit 96 dpi (Standard-Bildschirmauflösung) importiert werden, so dass sie bei 100 % Zoomstufe in originaler Pixelauflösung angezeigt werden. Oder wählen Sie, dass die Fotos mit der in der Fotodatei selbst gespeicherten DPI-Auflösung importiert werden. Beachten Sie dabei jedoch, dass manche Digitalkameras diesen Wert falsch speichern und die Option u. U. nicht die Ergebnisse bringt, die Sie erwarten.

Wenn das Foto mit 96 dpi importiert wird, nimmt jeder Bildpunkt des Fotos einen Pixel des Bildschirms ein, und Sie sehen das Bild in voller Auflösung, wenn das Bild mit 100 % Zoomstufe dargestellt wird.

Da die meisten Digitalkameras jedoch sehr hochauflösend sind, bedeutet das, dass Sie dann nur einen kleinen Teil Ihres Fotos sehen würden, daher ändert MAGIX Foto & Grafik Designer beim Laden automatisch die Zoomauflösung so, dass Sie das gesamte Foto sehen können. Dies bedeutet auch, dass ein typisches Digitalfoto sehr viel größer ist als Ihre Seitengröße. (Ihre Bildschirmauflösung beträgt vielleicht nur

1200 Pixel, und ein typisches Digitalfoto ist etwa 3- bis 4-mal so groß, manchmal sehr viel mehr)

Um das Bild zu verkleinern, ziehen Sie mit dem **AUSWAHL**-Werkzeug an den Objektfassern oder geben Sie eine neue Breite in der Infoleiste ein.

Fotoauflösung

Ein grundsätzlicher Unterschied zwischen MAGIX Foto & Grafik Designer und anderen Foto-Programmen ist die Tatsache, dass das Foto seine volle Auflösung beibehält, wenn seine Größe verändert wird. Durch Skalieren eines Bildes werden nur die dpi bzw. ppi (Pixel pro Inch) verändert. Mit anderen Worten: Die Pixel gehen nicht verloren, sondern werden nur kleiner.



Das 96 dpi Bild links bekommt die doppelte Auflösung (192 ppi), wenn es auf die halbe Größe skaliert wird.

Für jedes ausgewählte Bild wird in der Statusleiste die Auflösung angezeigt. Es ist wichtig, die volle Auflösung zu erhalten, denn das bedeutet, dass beim Hineinzoomen alle Details zu sehen sind und dass beim Druck die maximale Auflösung an den Drucker geschickt wird. Das bedeutet auch, dass Sie das gesamte Bild oder Teile davon vergrößern können und die Originalqualität erhalten bleibt.

Kopien ohne zusätzlichen Speicherbedarf

Einer der bedeutendsten Unterschiede zwischen Foto & Grafik Designer und anderen Grafikprogrammen besteht darin, dass, wenn Sie irgendein Foto auf der Seite duplizieren, nicht wirklich eine komplett neue Kopie des importierten Original-Fotos angelegt wird. Stattdessen wird nur eine neue Ansicht des originalen Bildes angelegt. Foto & Grafik Designer ist schnell genug, eine beliebige Anzahl von solchen Kopien desselben Bildes in Echtzeit darzustellen. Dies spart gewaltige Mengen an Speicher und verringert die Dateigrößen drastisch.

Dies beeinträchtigt nicht, was Sie mit jeder einzelnen Kopie anstellen können. Sie werden komplett unabhängig behandelt. Die Kopien müssen nicht identisch sein. Sie können jede wie gewünscht bearbeiten, die Größe ändern, drehen, beschneiden, einfärben, mit Randunschärfe versehen oder eine Reihe von Foto- und Transparenz-Effekten anwenden. Alles ohne zusätzlichen Speicheraufwand.



Hier sehen Sie verschiedene Kopien desselben Bildes, jede auf verschiedene Weise bearbeitet. Jede bewahrt die volle Auflösung des importierten Original-JPEGs, wie Sie am rechten Bild erkennen können. Der benötigte Speicher (RAM und Dateigröße) ist nicht größer als die originale JPEG-Größe.

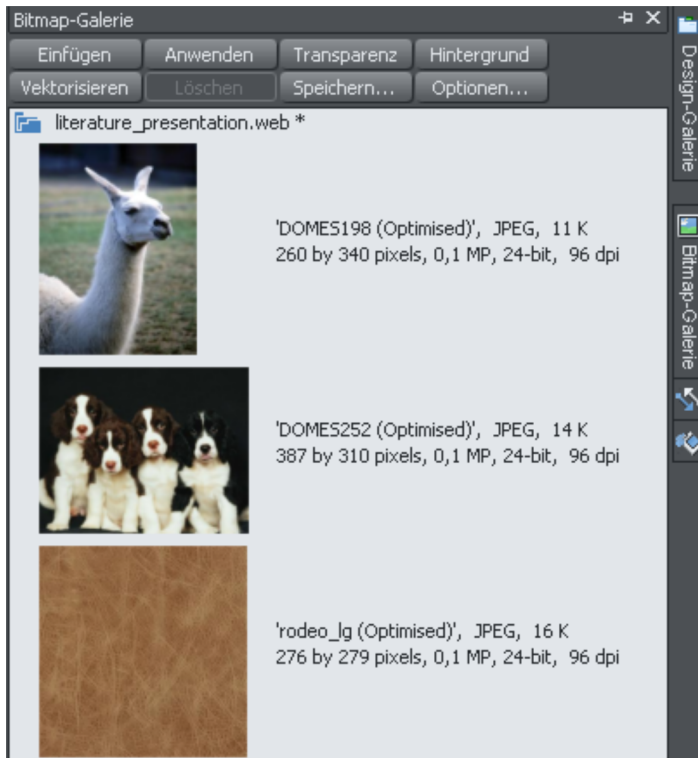
Bitmap-Galerie

Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 87) für allgemeine Informationen zu den Galerien.

In der **BITMAP-GALERIE** sehen Sie alle Bitmaps oder Fotos, die in einem Dokument vorkommen. Außerdem sehen Sie Informationen über Pixel- und Dateigröße.



Sie wird über das Symbol in der Galerienleiste, über das Menü **EXTRAS > GALERIEN** oder die Taste F11 geöffnet.



Folgende nützliche Informationen zum Original-Bild werden angezeigt:

- Dateiname des originalen JPEG
- Der Dateityp und die Dateigröße
- Die Pixel-Abmessungen des Originals und die Megapixel-Größe
- Die Farbtiefe
- Die originale Auflösung

In der **BITMAP-GALERIE** finden Sie immer auch ein graues Standard-Bild. Dieses wird als Standard für Bitmap-Füllungen benutzt und eingefügt, falls eine Bitmap fehlt. Es ist auch nützlich als Platzhalter. Wie bei allen Galerien, können Sie die Objekte aus der Galerie auf die Seite ziehen, um eine neue Kopie des Objekts zu erzeugen. Alternativ wählen Sie eines der Bilder in der Galerie aus und klicken auf eine der Schaltflächen oben in der Galerie. Der folgende Abschnitt erklärt einige der Funktionen der Bitmap-Galerie, vor allem für fortgeschrittene Anwender.

Formen mit einem Bitmap füllen

Wählen Sie auf der Seite die Form aus, wählen Sie dann das Bitmap in der Galerie aus und klicken Sie die "Füllen"-Schaltfläche. Alternativ können Sie auch das Bitmap aus der **BITMAP-GALERIE** ziehen und auf einer beliebigen Form fallen lassen, wobei Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten. Sie können Größe, Winkel und so weiter mit den Smarten Foto-Bearbeitungsansatzern einstellen.

Bitmap-Transparenz einstellen

Dies ist für fortgeschrittene Benutzer. Sie können jede Bitmap auch als Transparenz-Maske auf alle Formen oder Bitmaps anwenden. Die Helligkeit der Bitmap bestimmt dabei, wie transparent das ausgewählte Objekt wird. Die Größe der Bitmap-Transparenz, Drehung und Kachelung wird in der Infoleiste des **TRANSPARENZ-WERKZEUGS** eingestellt.

Bilder aus der Galerie löschen

Wenn Sie ein Bild von der Seite löschen, bleibt es dennoch in der Galerie. Alle unbenutzten Bilder werden aus der Datei entfernt, wenn Sie diese speichern und wieder laden. Sie können jedoch das Entfernen erzwingen, indem Sie eine Bitmap auswählen und die **LÖSCHEN**-Schaltfläche drücken. Wenn die Bitmap im Dokument verwendet wird, wird sie durch die Standard-Bitmap ersetzt.

Bitmap als Seitenhintergrund einstellen

Wählen Sie eine Bitmap in der Galerie aus und klicken Sie die **HINTERGRUND**-Schaltfläche. Es erscheint ein Menü, in dem Sie zwischen der Einstellung **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** oder **SEITENHINTERGRUND** wählen können. Bei der Einstellung „Arbeitsbereichshintergrund“ wird, sofern das Bild schmaler ist als die Seite, angenommen, dass das Bild gekachelt werden und den gesamten Browserhintergrund ausfüllen soll. Andernfalls wird das Bild einzeln gekachelt angewendet. Sie können diese Einstellungen ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich klicken und im Untermenü des Arbeitsbereichshintergrunds die gewünschten Einstellungen vornehmen.

Sie können auch ein Bild auf den Hintergrund anwenden, ohne die Galerie zu verwenden. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das Bild und es erscheinen die Optionen im Kontextmenü.

Speichern

Wählen Sie die Bitmap aus und klicken Sie auf **SPEICHERN**, um das Ursprungs-Bild separat zu speichern. Im Falle von eingebetteten JPEG-Bildern wird die originale JPEG-Datei gespeichert, bei anderen Bitmap-Typen verwenden Sie am besten das PNG-Format.

Bitmap-Eigenschaften

MEHR > EIGENSCHAFTEN zeigt Informationen zur in der Galerie ausgewählten Bitmap. Hier haben Sie auch die Möglichkeit, das Glätten von vergrößerten Bildern zu unterdrücken. Normalerweise werden alle Bitmaps geglättet dargestellt, wenn Sie vergrößert werden oder hineingezoomt wird. Mit dem Kästchen im Eigenschaften-Dialog können Sie diese Funktion deaktivieren, so dass beim Hineinzoomen einzelne Pixel sichtbar werden.

Bitte beachten Sie, dass diese Option nur hochskalierte Bilder betrifft. Beachten Sie auch, dass **NIE GLÄTTEN** im Reiter **ANSICHT** des **OPTIONEN-DIALOGS** diese Option außer Kraft setzt.

Eingebettete JPEG-Dateien

JPEG-Dateien sind im Vergleich zum Ausgangsbild stark datenreduziert und bis zu zehn mal kleiner als das Original. Deshalb ist JPEG das Standard-Dateiformat für die Digitalfotografie und die Nutzung von Bildern im Internet.

Wenn Sie ein JPEG per Drag & Drop oder über die Menüfunktion „Öffnen“ oder „Importieren“ laden, wird die JPEG-Datei (bei einer großen Dateigröße in größenreduzierter Form) in das Dokument aufgenommen und in einer .xar-Datei gespeichert.

Es ist wichtig, den Unterschied zwischen diesem und anderen sowohl vektor- als auch bitmaporientierten Grafikprogrammen zu verstehen. Andere Produkte dekomprimieren in der Regel das Bild und legen es als Rohdaten im Hauptspeicher ab und speichern diese auch so in ihren nativen Dateiformaten. Außerdem werden für jede angelegte Kopie des Bildes im Dokument die Rohdaten mehrfach gespeichert. Wenn Sie z. B. vier Kopien eines Bildes anlegen und die Datei speichern, wird sie auch viermal so groß. In MAGIX Foto & Grafik Designer ist die Datei nicht größer, egal, wie viele Kopien sie anlegen.

So wird durch das Einbetten der JPEG-Datei im Gegensatz zum Abspeichern der unkomprimierten Rohdaten mehr als das Siebenfache an Speicherplatz gespart. Nimmt man hinzu, dass die Datei vier identische Kopien des Bildes enthält, würde man in diesem speziellen Fall sogar mehr als das 30-fache einsparen. Dies bedeutet eine sehr große Speicher- (und Zeit-)Ersparnis gegenüber anderen Grafikprogrammen.

Original-JPEG extrahieren

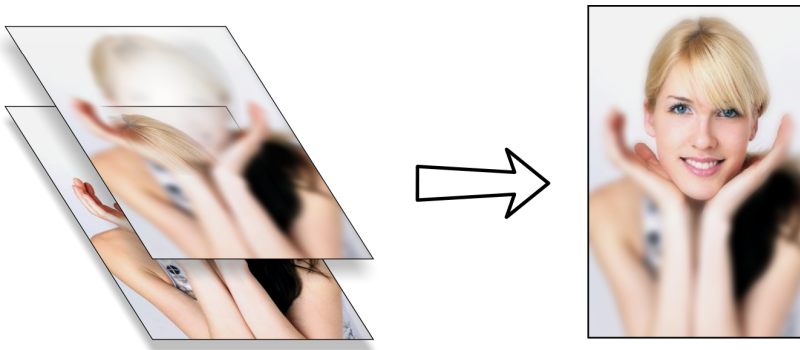
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bild in der **BITMAP-GALERIE** und wählen Sie die Option **SPEICHERN**, um das originale JPEG zu speichern.

Fotos zusammenfügen und mischen

Indem Kopien von Fotos übereinander angeordnet und in Verbindung mit den fortgeschrittenen Transparenz-Einstellungen verschiedene Effekte auf diese Kopien angewendet werden, können Sie leicht Foto-Kompositionen erstellen, in denen verschiedene Bilder vermischt werden. Zum Beispiel bedarf es nur weniger Sekunden, ausgewählte Teile eines Bildes weichzuzeichnen.



Der ursprünglich scharfe Bereich des Gesichts schaut im kombinierten Bild durch ein „Loch“, das durch einen Transparenzeffekt in der Mitte einer weichgezeichneten Kopie erzeugt wurde, die genau über dem Original angeordnet wurde.



Kopien eines beliebigen Objekts lassen sich durch einen einfachen Tastendruck oder Klicken + Ziehen Sie mit der rechten Maustaste erzeugen. Zum Weichzeichnen eines Fotos ziehen Sie nur einmal am Weichzeichnen-Schieberegler des Foto-Werkzeugs, ein Transparenz-Verlauf wurde durch einmal Klicken und Ziehen mit dem Transparenz-Werkzeug hinzugefügt. Die Fotos letztendlich übereinander zu positionieren, dauert auch nur Sekunden. So benötigt die ganze Prozedur nur wenige Mausklicks in MAGIX Foto & Grafik Designer.

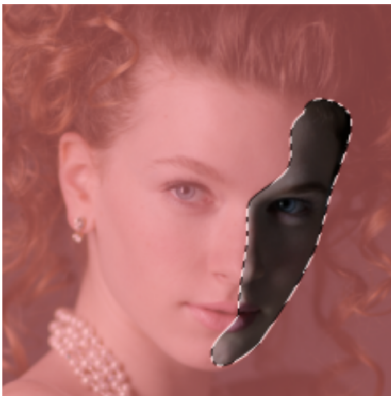
Dies ist natürlich nicht aufs Weichzeichnen beschränkt, Sie können Farbe, Helligkeit und Kontrast anpassen oder einen der vielen Live-Effekte (siehe Seite 416) anwenden, um eine Vielfalt an interessanten und kreativen Ergebnissen zu erzielen.

Ein Beispiel unter Nutzung eines Fotobereichs



Das linke Foto ist etwas unterbelichtet auf der rechten Seite des Portraits. In der Version rechts wurde nur die rechte Seite des Gesichts aufgehellt.

Um diesen Effekt zu erzeugen, folgen Sie diesen Schritten:



Wählen Sie das **BEREICHERSTELL-WERKZEUG** aus der Ausklappleiste **FOTOBEREICHE UND MASKEN** und zeichnen Sie über dem Bereich, der angepasst werden soll. Dies muss nicht besonders genau geschehen. Der Bereich sollte immer etwas größer sein als der Teil, der angepasst werden soll, da die Kanten später mit Randunschärfe ausgeblendet werden.

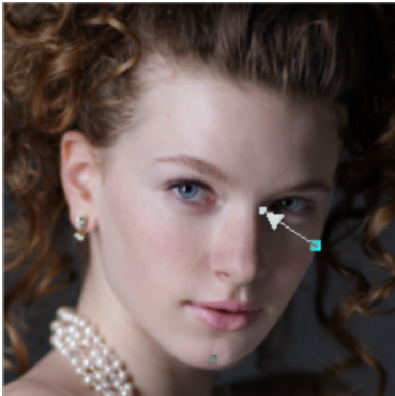
Der ausgewählte Bereich wird durch eine gestrichelte Linie markiert.

Wechseln Sie nun ins **FOTO-WERKZEUG** und verschieben Sie den Helligkeitsregler (zusätzlich können Sie Kontrast, Sättigung, Farbtemperatur und Schärfe anpassen). Hinweis: Nach dem Anwenden eines Fotoeffekts auf den Bereich verschwindet die gestrichelte Linie, der Bereich bleibt aber ausgewählt und aktiv. Weitere Änderungen (mit den **FOTO-WERKZEUGEN**) werden nur auf den Bereich angewendet.



Mit dem Transparenz-Werkzeug können Sie die Stärke des Effekts einstellen.

So sieht das Foto jetzt aus, mit einem ziemlich offensichtlich aufgehellten Bereich



Wählen Sie einfach das **TRANSPARENZ-WERKZEUG** und stellen Sie den Transparenz-Schieberegler ein. Um einen Transparenzverlauf wie in diesem Beispiel zu erzeugen, ziehen Sie mit dem **TRANSPARENZ-WERKZEUG** über das Foto. Dadurch wird ein Pfeil angezeigt, der Größe und Richtung des Transparenzverlaufs anzeigt. Diesen können Sie durch Ziehen an einem Ende des Pfeils anpassen. Die Stärke des Effekts an jedem Ende können Sie mit dem Transparenz-Regler einstellen.

In diesem Beispiel wurde ein Transparenz-Verlauf über den Bereich angewendet, so dass die Transparenz von links nach rechts abnimmt.

Im letzten Schritt werden die Ränder des aufgehellten Bereichs mit dem Foto übergeblendet, indem eine Randunschärfe (siehe Seite 201) angewendet wird. Das Endergebnis ist oben rechts dargestellt.

Hinweis: Bereiche und Masken sind bearbeitbare Vektorformen, deren Umriss Sie so exakt wie gewünscht bearbeiten können. Mithilfe des Randunschärfe-Effekts müssen Sie allerdings nicht so genau arbeiten. Außerdem sind dies, wie fast alles in Foto & Grafik Designer, nicht-destruktive Bearbeitungen. Den Effekt (und den Bereich, den er oder ein anderer Optimier-Effekt bedeckt) können Sie nicht nur jederzeit in der Zukunft anpassen, sie können ihn auch entfernen und das Originalbild wiederherstellen.

Anzeigequalität für Fotos

MAGIX Foto & Grafik Designer kann Fotos in fünf Qualitätsstufen anzeigen. Die beiden höchsten Einstellungen glätten die Bildschirmdarstellung, so dass keine einzelnen Pixel oder abgestuften Objektkanten sichtbar werden („Antialias“). Ändern Sie die Qualitätsstufe mit dem Eintrag **QUALITÄT** im Menü **FENSTER**.

SEHR HOHE QUALITÄT (voreingestellt)	Bildanzeige mit bikubischer Abtastung. Dadurch werden Bilder in der bestmöglichen Qualität angezeigt, insbesondere hochaufgelöste Fotos, die verkleinert wurden oder bei sehr kleinen Zoomstufen.
HOHE QUALITÄT	Mit Antialias, Bilder werden schneller, aber mit niedrigerer Qualität dargestellt.
FARBE	Kein Anti-Alias, so dass dort einzelne Pixel sichtbar werden. Dies kann nötig werden, wenn Sie stark hineingezoomt haben und die einzelnen Pixel klar erkennen wollen. Der Nachteil ist, dass die Bilder im Allgemeinen nicht schön aussehen, wenn man Sie vergrößert oder verkleinert. Es entstehen klar erkennbare Verpixelungen und „Treppchen“ an den Objektkanten, besonders, wenn Sie ein Bild rotieren.
UMRISS MIT ÜBERBLENDUNGS SCHRITTEN	Das ist insbesondere nützlich, um die verschiedenen Stufen einer Überblendung zu erkennen. Überblendungen werden in MAGIX Foto & Grafik Designer nicht direkt unterstützt, können aber in importierten .xar-Dateien enthalten sein.
UMRANDUNG	Nur die Umrisse von Objekten werden dargestellt. Dies ist nützlich, um Objekte zu finden und auszuwählen, die schwer zu erkennen sind, weil sich andere Objekte davor oder dahinter befinden.

Es gibt eine zusätzliche Einstellung, mit der sich die Glättung beim Hineinzoomen bzw. größer Skalieren für alle Bilder unterdrücken lässt. Anders ausgedrückt, Sie sehen dann beim Hineinzoomen die einzelnen Pixel statt eines geglätteten Bildes. Öffnen Sie die **BITMAP-GALERIE**, rechtsklicken Sie ein Bild und wählen Sie „Eigenschaften“. Im Dialog deaktivieren Sie die Option „Bei Hochskalieren glätten“. Nun wird dieses Bild (und alle seine Kopien), unabhängig von der gewählten Darstellungsqualität, nicht mehr geglättet, wenn Sie hineinzoomen oder das Bild vergrößern.

Hinweis: Wenn Sie den Schärfen/Weichzeichnen-Effekt des Foto-Werkzeugs benutzen, müssen die Bilder in der maximalen Qualität angezeigt werden. Wenn Sie also glauben, dass die Einstellung der Darstellungsqualität keine Auswirkung mehr hat, liegt das mit ziemlicher Sicherheit daran, dass Sie das Bild scharf- oder weichgezeichnet haben.

Fotos speichern und exportieren

Die **SPEICHERN**-Funktion sichert immer eine .xar-Datei (außer wenn Sie ein Foto-Dokument (siehe Seite 389) bearbeiten). Um ein Foto als JPEG, PNG oder in einem anderen Dateiformat abzuspeichern, müssen Sie den **EXPORTIEREN**-Befehl benutzen (Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + E).

Sie können z. B. JPEG, PNG, GIF, TIFF, PDF, PSD, Flash (.swf) oder BMP als Dateityp auswählen.



Es gibt in der oberen Leiste zwei Schaltflächen zum Speichern der Auswahl als JPG oder PNG. Diese befinden sich in der Ausklappleiste, die angezeigt wird, wenn Sie die Maus über das HTML-Exportieren-Symbol bewegen.

Für Fotos empfehlen wir JPEG (manchmal auch als JPG bezeichnet), da es die größte Kompatibilität bietet und das beste Verhältnis von Dateigröße und Qualität.

Im Speichern-Dialog von JPEG und PNG finden Sie die Option **EINSTELLUNGEN**. Hier gibt es viele Exportoptionen und die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen oder Dateiformate miteinander zu vergleichen.

Beim Export als JPEG wird ein Exportvorschau-Dialog angezeigt, in dem Sie viele Exportoptionen einstellen sowie alternative Einstellungen einander gegenüberstellen können. Sogar im Vergleich mit anderen Dateiformaten wie zum Beispiel PNG.

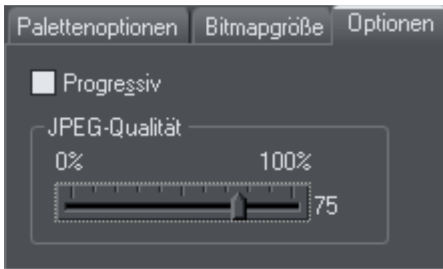
Im Exportvorschau-Dialog können Sie die Größe, Auflösung, JPEG-Qualität sowie auf Wunsch sogar drei alternative Dateiformate auswählen. Die Standardeinstellungen liefern gute Ergebnisse für alle normalen Einsatzgebiete, klicken Sie einfach auf die Export-Schaltfläche und speichern Sie Ihr Foto.

Denken Sie beim Export daran:

- Zuerst das Objekt oder die Objekte zum Export auswählen.
- Die voreingestellte Exportgröße des Bildes ist die Größe, mit der das Bild bei 100% Zoom-Einstellung (Originalgröße) auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Der Exportvorschau-Dialog wird später (siehe Seite 512) detaillierter beschrieben.

Tipp: Sie können die JPEG-Qualität im Reiter „Optionen“ einstellen. Der empfohlene und voreingestellte Wert für Fotos ist 75%.



Das JPEG-Verfahren ist so entworfen, dass ein Wert von 75 den Optimalwert darstellt. Wir empfehlen Ihnen nicht, Ihre Bilder mit einem Qualitätswert von 100% zu speichern, da die Ergebnisse visuell nahezu identisch sind zu denen bei 75%, sich jedoch der Speicherbedarf drastisch erhöht.

Für eine Nutzung im Internet ist es sogar möglich, die Qualität noch unter die empfohlenen 75% zu verringern, um die Ladezeit der Internetseite zu verkürzen. Das Vorschaufenster zeigt das Bild in der von Ihnen ausgewählten Qualität an.

Tipp: Wenn Sie vorhaben, an den exportierten Bildern später noch weitere Bearbeitungen vorzunehmen, zum Beispiel das Bild noch einmal in einer anderen Größe zu exportieren, empfehlen wir Ihnen ausdrücklich, außerdem auch eine .xar-Datei zu speichern. Dies bewahrt das verlustfreie Master-Bild zusammen mit allen Veränderungen und Bearbeitungen.

Foto verkleinern und als neues JPEG speichern

Der Vorgang ist schnell und einfach:

- Ziehen Sie ein Foto in MAGIX Foto & Grafik Designer, entweder auf eine leere Seite oder auf die Titelleiste des Fensters, um ein neues Dokument zu erzeugen.
- Ziehen Sie entweder mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** an einem der Anfassen an den Ecken, um die Größe des Bildes einzustellen, oder geben Sie die gewünschte Höhe oder Breite oben in der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** in die Felder für die Breite oder Höhe ein. Überprüfen Sie bei 100% Zoomstufe, ob die Bildgröße korrekt ist.
- Drücken Sie „Strg + Umschalt + E“, um den Exportvorgang zu starten.
- Geben Sie einen Dateinamen an und wählen Sie im Dateiformate-Listefeld **JPEG** aus.
- Klicken Sie im Vorschau-Dialog auf **EXPORTIEREN**.

Um ein Bild als PNG zu exportieren, gehen Sie genauso vor, nur wählen Sie als Dateiformat **PNG** aus.

Fotobearbeitungs-Attribute

Alle Bearbeitungen mit dem **FOTO-WERKZEUG** (siehe Seite 396) wie Änderungen von Helligkeit, Kontrast, Farbe oder Schärfe und sogar Tonwert-Anpassungen werden zusammen mit dem Foto-Objekt als Foto & Grafik Designer-Attribute gespeichert. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „MAGIX Foto & Grafik Designer-Terminologie“ (siehe Seite 25).

Genauso wie Sie die Farbe einer Form oder Linie ändern können, ohne die dazugehörige Form zu verändern, können Sie mit dem **FOTO-WERKZEUG** die Präsentation des Fotos bearbeiten, ohne das ursprüngliche Bild zu verändern (dies wird nicht-destruktives Bearbeiten genannt). Anders ausgedrückt: MAGIX Foto & Grafik Designer speichert nur eine Liste mit Bearbeitungsschritten für Ihr Foto, Sie können diese Bearbeitungen jederzeit ändern oder das unbearbeitete Original wiederherstellen.

Attribute können zwischen Objekten ausgeschnitten und eingefügt werden. Dies trifft nicht nur auf herkömmliche Attribute wie Linienfarbe oder -breite zu, sondern funktioniert auch mit dem **FOTO-WERKZEUG** einschließlich der Tonwert-Einstellungen. Das bedeutet, dass Sie Optimierungen, die Sie auf einem Foto angewendet haben, mit der **ATTRIBUTE KOPIEREN/EINFÜGEN**-Funktion auf andere Fotos übertragen können. Zum Beispiel können Sie dieselbe Weißabgleich-Einstellung (die mit dem Pegel-Werkzeug erstellt wurde) auf jedes andere Foto übertragen, indem Sie einfach das bearbeitete Foto in die Zwischenablage kopieren und dann den Befehl **ATTRIBUTE EINFÜGEN** aus dem **BEARBEITEN**-Menü auf das Foto anwenden, auf das Sie die Einstellungen anwenden wollen.

Dies betrifft auch alle anderen Attribute des Fotos wie Linienbreite und -farbe, Foto-Einfärbung (Contone-Technik), Schatten usw.; alles kann mit dem gleichen Verfahren zwischen verschiedenen Fotos übertragen werden.

Umrisse eines Fotos bearbeiten

Mithilfe des **FORM-WERKZEUGS** (siehe Seite 179) können Sie den Umriss eines Fotos bearbeiten. Sie können auch Umrisse wie bei anderen Formen, Schatten usw. anwenden.



Mit dem **FORM-WERKZEUG** können Sie an den Seiten des Fotos ziehen oder schieben. Diesem Beispiel wurde außerdem eine schwarze Umrisslinie und ein weicher Schatten hinzugefügt. Um die ursprünglich rechteckige Ausgangsform wiederherzustellen, benutzen Sie die Funktion „Beschneidung entfernen“ des Beschneiden-Modus in der Infoleiste des **FOTO-WERKZEUGS** (siehe Seite 396).

Wenn Fotos auf diese Weise bearbeitet werden, werden Sie wie eine normale Vektor-Form behandelt, die eine Bitmap-Füllung enthält. Daher können Sie die normalen Linien- und Form-Bearbeitungsfunktionen nutzen und natürlich können Sie auch das Foto-Bearbeitungsanfassers (siehe Seite 384) verwenden, um Größe, Winkel und Position der Foto-„Füllung“ in der Form anzupassen.

Fotos beschneiden



Am einfachsten beschneiden Sie Bilder, indem Sie an einem der Smarten Foto-Bearbeitungsanfasser (siehe Seite 384) ziehen, die auftauchen, wenn Sie mit dem Foto-Werkzeug ein Foto auswählen. Wenn Sie die Maus über einen Anfasser bewegen, wird ein Hinweis zur Funktion des Anfassers angezeigt.



Für erweiterte Kontrolle über die Beschneidung, wie z. B. das Seitenverhältnis oder um eine genaue Pixelgröße der Beschneidung einzustellen, verwenden Sie die „**BESCHNEIDEN**“-Schaltfläche in der Ausklappleiste des **FOTO-WERKZEUGS** (siehe Seite 396).

Mit der Schaltfläche „Beschneidung entfernen“ können Sie das originale Bild wiederherstellen. Eine wichtige Eigenschaft ist es, dass die Beschneidung dynamisch und non-destruktiv ist. Sie können also die Beschneidung hinterher anpassen oder versteckte Teile des Fotos wieder anzeigen. Um die Beschneidung destruktiv auszuführen, also die unsichtbaren Bereiche eines Fotos unwiederbringlich zu löschen, können Sie die Funktion „Foto optimieren“ verwenden.

Fotos mit dem Formradier-Werkzeug beschneiden

Das **FORMRADIER-WERKZEUG** (selbe Ausklappleiste wie die anderen Form- und Zeichenwerkzeuge) lässt Sie Fotos mit einem Stift beschneiden. Wenn Sie die Randunschärfe auf 0 (hartes Radieren) setzen, ist die Beschneidung wie beim oben beschriebenen Beschneidungs-Werkzeug permanent. Bei einem weichen Stift bekommen Sie im Formradier-Werkzeug immer Kanten mit Randunschärfe.

Technischer Hinweis: Dies geschieht über eine Deckkraft-Maske auf dem Bild – lesen Sie zu Deckkraft-Masken das Kapitel zum Transparenz-Werkzeug.

Fotos mit Maske beschneiden

Wenn die Form eines Fotos nicht rechteckig sein soll oder Sie Teile aus einem Foto ausschneiden wollen, benutzen Sie eine Maske. Klicken Sie zunächst auf das Foto und wählen Sie in der Masken-Ausklappleiste das **FREIHANDMASKEN-WERKZEUG**.



Zeichnen Sie mit dem Freihandmasken-Werkzeug eine geschlossene Form um den Bereich des Fotos, der ausgeschnitten werden soll.

Wählen Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG** und klicken Sie auf das Foto unter der Maske bzw. löschen Sie Ihre Auswahl (Esc-Taste). Wenn Sie jetzt Kopieren ausführen (Strg + C), wird nur der unmaskierte Teil des Fotos in die Zwischenablage kopiert. Drücken Sie auf die Entf-Taste, um den unmaskierten Teil zu löschen. Mit „Strg + X“ schneiden Sie ihn aus. Sie können auch die Befehle im Menü **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN** mit der Maske verwenden.

Siehe das Kapitel „Masken“ (siehe Seite 338) für mehr Information über die Verwendung von Masken.

Magnetisches Auswahl-Lasso



Mit dem Magnetischen Auswahl-Lasso können Sie halbautomatisch an Umrissen von Objekten innerhalb von Fotos entlang zeichnen, um einen Bereich zu definieren. Ist der Bereich erstellt, können Sie das Objekt ausschneiden oder kopieren, einen Effekt anwenden oder die Region optimieren.

Sie finden das Werkzeug in der Ausklappleiste für die Fotobereichs- und Maskenwerkzeuge (siehe Seite 339).

Es ist voreingestellt aktiv, aber Sie können die automatische Kantenverfolgung aber mit dem Schalter auf der Infoleiste oder der Taste T an- und abstellen. Für eine Schritt-für-Schritt-Anleitung klicken Sie auf das Fragezeichen neben der Schaltfläche **MAGNETISCHES AUSWAHL-LASSO**.



Magnetisches Auswahl-Lasso Infoleiste

- ❶ Glättung
- ❷ Umriss invertieren/löschen
- ❸ Umrisse anzeigen/verbergen
- ❹ Lasso an-/ausschalten
- ❺ Anleitung

Kantenverfolgung

Um das Tracing, also das Zeichnen entlang einer Kante, zu starten, klicken Sie auf eine Kante. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

Entlang einer Kante klicken und ziehen Beginnen Sie an der Kante, die Sie verfolgen wollen. Wenn Sie die Maus um das Objekt ziehen, sehen Sie, wie die gepunktete Umrisslinie an jeder Kante in der Nähe „einrastet“. Drücken Sie die Umschalt-Taste, um beim Zurückgehen den Pfad zu löschen, falls er nicht wie gewünscht verläuft. Wenn sie zusätzlich die Leertaste drücken, wird ein Punkt an der aktuellen Stiftposition verankert. Drücken Sie beim Ziehen die Taste T, um das magnetische rasten an- oder abzustellen.

Die andere Methode - klicken Sie auf die Kante und klicken Sie dann in kurzem Abstand daneben, um die Kante zwischen den beiden Klickpunkten zu verfolgen. Klicken Sie weiter entlang der Kante rund um das Objekt.

Wenn zu irgend einem Zeitpunkt die gepunktete Linie nicht mehr mit der gewünschten Kante übereinstimmt, drücken Sie die Rücktaste oder die Undo-Funktion (Strg+Z). Dann zoomen Sie hinein und klicken etwas näher am letzten Punkt auf der Kante, die verfolgt werden soll. An Stellen, an denen die Kante nicht klar definiert verläuft, müssen Sie sich in kleineren Schritten fort bewegen, aber da, wo sich die Kante klar gegen einen Hintergrund absetzt können Sie in viel größeren Schritten voran schreiten.

Bei beiden Methoden gilt: Wenn Sie beim Klicken oder Ziehen zusätzlich die Alt-Taste drücken, wird eine gerade Linie vom letzten Punkt zur aktuellen Position gezogen. Die Taste T schaltet das magnetische rasten an und aus. Ohne das magnetische rasten funktioniert das Ziehen genau wie beim normalen Freihand-Werkzeug. Klicken ohne magnetische rasten erzeugt ein gerades Liniensegment zum aktuellen Punkt.

Dem Rand des Fotos folgen

Manchmal soll die Linie entlang der Außenkante des Fotos verlaufen. Dafür klicken Sie einfach außerhalb des Fotos.

Beenden

Sobald Sie wieder in die Nähe des Ausgangspunktes gelangt sind, klicken Sie noch einmal auf den Startpunkt, um die geschlossene Umrisslinie zu vollenden (Der Mauszeiger ändert sich zu einem **+**-Zeichen, wenn Sie wieder am Startpunkt angekommen sind). Ist die geschlossene Umrisslinie vollendet, können Sie den ausgewählten Teil des Fotos nun kopieren (Strg + C), ausschneiden (Strg + X) oder löschen. Übrigens wird dabei das **AUSWAHLWERKZEUG** automatisch ausgewählt.

Randunschärfe

Wenn Sie ein Objekt ausgeschnitten haben, können Sie im normalerweise die Kanten verbessern, indem Sie eine leichte Randunschärfe (siehe Seite 201) hinzufügen, benutzen Sie dazu den Randunschärfe-Regler auf der Infoleiste oben.

Das Magnetische Auswahl-Lasso funktioniert gut bei Bildern, bei denen der Kontrast zwischen dem Objekt, das Sie ausschneiden wollen und seinem Hintergrund hoch ist. Wenn Sie ein Bild mit vielen kleinen Details haben, wie Haare oder Pelz, erzielen Sie bessere Resultate mit der Funktion Hintergrund entfernen.

Screenshots

Sie können entweder mit Windows oder durch das **BILDSCHIRMAUFNAHME-WERKZEUG** von MAGIX Foto & Grafik Designer Screenshots erzeugen.

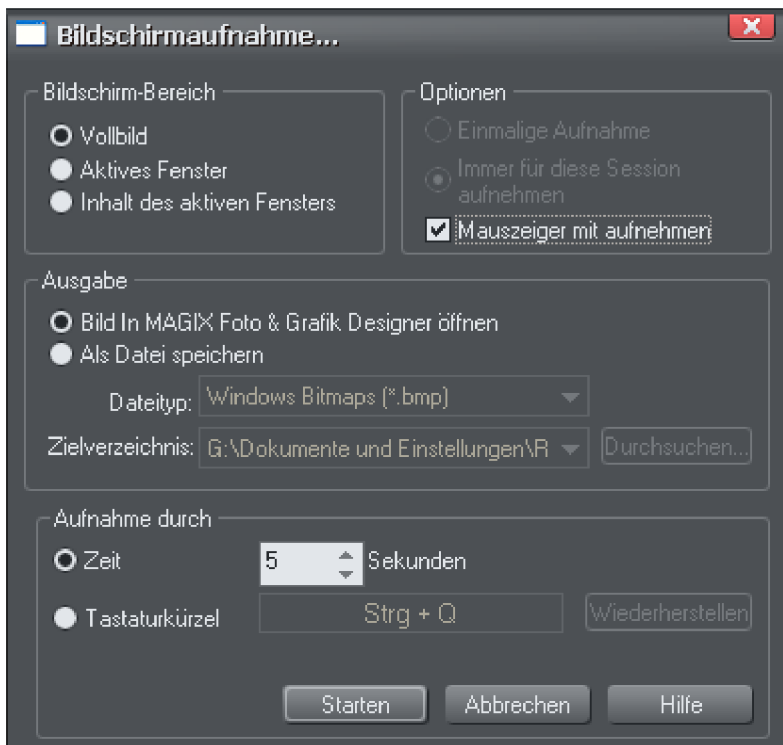
Screenshots mit Windows

- Drücken Sie die Taste „Druck“ auf Ihrer Tastatur. Dadurch wird ein Abbild des gesamten Bildschirms in der Zwischenablage gespeichert. Alternativ können Sie auch „Alt + Druck“ benutzen, dadurch wird nur das aktive Fenster gespeichert.
- In MAGIX Foto & Grafik Designer wählen Sie dann „Strg + V“, um den Screenshot einzufügen. Im Dialog "Spezielles Einfügen" wählen Sie "Bitmap", um das Bild auf der Seite einzufügen.

Sie können nun wie gewünscht das Bild beschneiden, Beschreibungen hinzufügen, die Größe ändern und das Ergebnis abspeichern. Diese Art Bild wird am besten als PNG abgespeichert.

Bildschirmaufnahme-Funktion

Dieses Werkzeug bietet gegenüber der oben genannten Methode einige Vorteile, unter anderem die Möglichkeit, den Mauszeiger im Bild mit zu erfassen. Sie öffnen es mit dem Menübefehl **EXTRAS > BILDSCHIRMAUFNAHME**.



BILDSCHIRM-BEREICH: Hier wählen Sie den Bildschirmbereich aus, der erfasst werden soll. Sie können den gesamten Bildschirm aufnehmen (Vollbild), das aktive Fenster als Ganzes oder nur den Inhalt des aktiven Fensters ohne seinen Rahmen.

OPTIONEN: Hier legen Sie fest ob der Mauszeiger mit in der Aufnahme erfasst werden soll. Sie legen des Weiteren fest, ob Sie nur eine Aufnahme erstellen möchten oder ob das Werkzeug bis zum Schließen des Programms (gesamte Sitzung) angeschaltet bleiben soll, so dass Sie weitere Aufnahmen machen können, jedes Mal, wenn Sie das zugewiesene Tastaturkürzel drücken.

Im Abschnitt „Ausgabe“ können Sie wählen, wie mit den Aufnahmen verfahren werden soll. Voreingestellt ist, dass diese direkt in das MAGIX Foto & Grafik Designer Design übernommen werden. Alternativ können Sie aber auch eine Windows-Bitmap- (BMP) oder PNG-Datei in einen beliebigen Ordner speichern. Die erzeugten Dateien werden „Bildschirmaufnahme“ + fortlaufende Nummer benannt. Mit der Schaltfläche **DURCHSUCHEN...** wählen Sie das **ZIELVERZEICHNIS** für die Dateien aus.

Sie können fast jede Tastenkombination bestimmen (Strg, Umschalt, Alt + Taste), um die Aufnahme auszulösen. Klicken Sie einfach in das Tastaturkürzel-Feld und drücken Sie die gewünschte Tastenkombination, z. B. „Strg + Q“. Die gewählte Kombination wird angezeigt. Ergeben sich Konflikte mit einem bereits definierten MAGIX Foto & Grafik Designer-Tastaturkürzel, wird ein Hinweis am unteren Rand des Dialogs angezeigt. Das spielt aber keine Rolle, wenn ein anderes Fenster aktiv ist, wenn die Aufnahme durchgeführt wird. Mit **WIEDERHERSTELLEN** kann die letzte eingestellte Tastenkombination zurückgeholt werden.

Sie können auch statt eines Tastaturkürzels die **ZEIT**-Option verwenden. Diese hilft, wenn Tastatureingaben das gewünschte Bild verändern würden, wie beispielsweise Tooltips, die beim Drücken von Tasten verschwinden. Wählen Sie „Zeit“ und geben Sie eine Verzögerung (in Sekunden) ein. Nach dieser Verzögerung wird die Bildschirmaufnahme automatisch erstellt. Die Zeit läuft herunter, sobald Sie auf **STARTEN** klicken.

Mit Klick auf die **STARTEN**-Schaltfläche wird der Bildschirmaufnahme-Dialog geschlossen und das systemweite Tastaturkürzel aktiviert. Wechseln Sie in das Fenster, das Sie aufnehmen möchten und drücken Sie die Tastenkombination, bzw. warten Sie darauf, dass die eingegebene Verzögerung abläuft. Der Screenshot wird aufgenommen und in MAGIX Foto & Grafik Designer übernommen oder in eine Datei gespeichert. Wenn Sie die Option „Immer für diese Session aufnehmen“ gewählt haben, können Sie jetzt weitere Aufnahmen erstellen, indem Sie die Tastenkombination erneut drücken (nicht verfügbar bei Timer-Aufnahme). Um das Hilfsprogramm zu deaktivieren, schließen Sie entweder MAGIX Foto & Grafik Designer und beenden so die Sitzung. Oder kehren Sie zum Bildschirmaufnahme-Dialog zurück, ändern Sie die Option in „Einmalige Aufnahme“ und erzeugen Sie noch einen weiteren Screenshot.

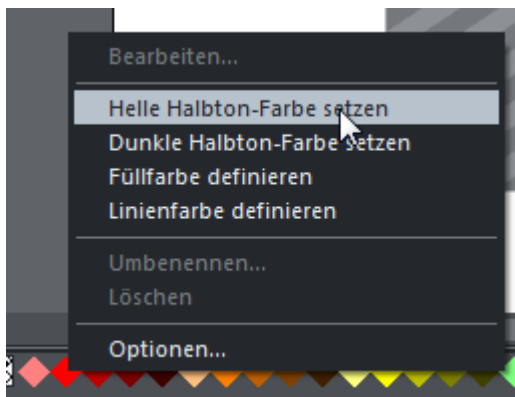
Fotos einfärben

Wählen Sie ein Foto aus und klicken Sie auf die Farbleiste, um die Farbe auf das Bild anzuwenden. Wenn Sie auf das weiße Farbsymbol klicken, wird das Foto zu einem Schwarz-Weiß-Bild.



Klicken Sie einfach auf die blassgelbe Farbe in der Farbleiste, um ein gelbes Halbtonbild zu erzeugen.

Oder klicken Sie rechts auf die Farbleiste und wählen im Kontextmenü aus, ob Sie die jeweilige Farbe als helle oder dunkle Halbton-Farbe anwenden wollen.



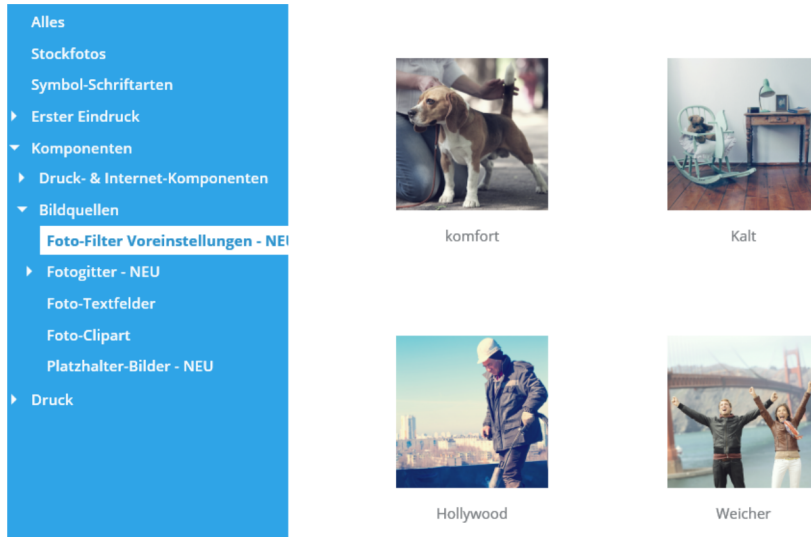
Beim Klicken auf die **FARBLEISTE** können Sie jede Farbe als helle oder dunkle Contone-Farbe auswählen. Sie können aber auch den **FARBEDITOR** (Strg + E) aufrufen und eine Farbe auswählen. Mit dem Dropdown-Menü oben im Farbeditor stellen Sie ein, ob Sie die helle oder dunkle Farbe bearbeiten möchten.

Sie können dafür auch den Farbeditor benutzen. Wählen Sie einfach das Foto aus, öffnen den Farbeditor („Strg + E“) und wählen Sie die dunkle und helle Halbton-Farbe aus dem Ausklappmenü oben im Farbeditor aus.

Sie können die ursprünglichen Farben wiederherstellen, indem Sie auf das schraffierte Symbol **KEINE FARBE** links in der Farbleiste klicken oder aus dessen Kontextmenü die Option **FARBEN WIEDERHERSTELLEN** wählen.

Foto-Filter Voreinstellungen

Mit den **FOTO-FILTER-VOREINSTELLUNGEN** können Sie schnell professionelle Fotoeffekte zu Ihren Bildern hinzufügen. Sie finden die Filter im Content-Katalog (siehe Seite 40) unter „**KOMPONENTEN**“ > „**BILDQUELLEN**“ > „**FOTO-FILTER VOREINSTELLUNGEN**“. Es gibt eine große Auswahl an Stimmungen und Themen zur Auswahl.



Einige der Foto-Filter Voreinstellungen aus dem Online-Content-Katalog

Um einen Filter auf ein Foto anzuwenden, wählen Sie zunächst ein Foto aus und klicken Sie dann beim gewählten Filter im Katalog auf **IMPORTIEREN**. Die Filter-Voreinstellung wird auf das Foto angewandt und zusätzlich in die **LOKALE DESIGN-GALERIE** importiert.

Voreinstellungen aus der Lokalen Design-Galerie nutzen

Sobald Sie eine Voreinstellung importiert haben, können Sie optional alle Voreinstellung in Ihre Lokale Design-Galerie herunterladen.

Klicken Sie rechts auf den Ordner **KOMPONENTEN** > **BILDQUELLEN** > **FOTO-FILTER VOREINSTELLUNGEN** und wählen Sie **ALLE HERUNTERLADEN**. Wenn Sie jetzt den Ordner wieder öffnen, können Sie alle Effekte auf Ihre Fotos ziehen, oder Sie wählen zunächst das gewünschte Foto aus und doppelklicken auf den Effekt in der Galerie.

Mehrere Filter einsetzen

Es gibt verschiedene Arten von Filtern und Overlays, die zusammen eingesetzt werden können. Die Menge der Filter-Voreinstellungen sind in auf Ordnern unter **„KOMponenten“** > **„BILDQUELLEN“** > **„FOTO-FILTER-VOREINSTELLUNGEN“** verteilt. Der Ordner **FILTER** enthält Voreinstellungen, die sich auf das gesamte Aussehen Ihrer Fotos auswirken. Es wäre nicht sinnvoll, mehr als einen dieser Filter gleichzeitig auf ein Foto anzuwenden, daher ersetzen sie sich gegenseitig. Anders ausgedrückt, es kann nur eine dieser Voreinstellungen auf ein Foto angewendet werden, wenn Sie eine zweite anwenden, wird die erste entfernt.

Der Ordner **OVERLAYS** hingegen enthält verschiedene Arten von Voreinstellungen, die zusätzlich zu den Filtern im Ordner **FILTER** angewendet werden können.



Dieses Foto hat den Filter „Weiches Licht“ aus „Filter“ > „Effekte“ angewendet und zusätzlich das Muster „Streifen“ aus „Overlays“ > „Muster“.

Alle Voreinstellungen aus den gleichen Unterordnern unter **OVERLAYS** ersetzen sich ebenfalls gegenseitig, denn es wäre nicht sinnvoll, beispielsweise zwei verschiedene Muster gleichzeitig anzuwenden. Aber Sie können die Voreinstellungen aus den jeweiligen Ordnern unter **OVERLAYS** beliebig kombinieren. So können zum Beispiel ein Schachbrettmuster aus dem **MUSTER**-Ordner, eine Textur aus dem Ordner **TEXTUREN** und einen Transparenz-Effekt aus dem Ordner **TRANSPARENZ** alle auf das selbe Foto angewendet werden.

Fotos austauschen und Voreinstellungen entfernen

Wenn Sie ein Foto, auf das ein Filter angewendet wurde durch Ablegen mit einem anderen Foto ersetzen, bleibt die Filter-Voreinstellung erhalten. Auch es bestehende Fotobearbeitungen wie **ROTE AUGEN ENTFERNEN** oder **REPARATURPINSEL** (siehe Seite 409)-Anwendungen gibt, wird ein angewendeter Filter mit diesen Bearbeitungen kombiniert.

Im Kontextmenü (Rechtsklick) eines Fotos gibt es die Option **FOTO-FILTER**. Sie hat ein Untermenü mit den Optionen, Foto-Filter anzuwenden oder angewendete Foto-Filter wieder zu entfernen.

Die Option **FILTER ANWENDEN...** öffnet den **CONTENT-KATALOG** in den **FOTO-FILTER-VOREINSTELLUNGEN** und Sie können einen Filter auf das ausgewählte Foto anwenden. Darunter sind **ENTFERNEN**-Optionen für alle bereits auf das Foto angewendete Filter aufgelistet.

Mit der letzten Option können Sie alle angewendeten Filter entfernen.

Foto-Filter Voreinstellungen bearbeiten

Die meisten Foto-Filter Effekt-Voreinstellungen modifizieren das Foto, indem sie die selben Einstellungen verändern, die Sie auch im **FOTO-WERKZEUG** oder der **TONWERTKORREKTUR** finden. Beachten Sie deshalb, dass die Anwendung eines Foto-Effekts alle vorher manuell eingestellten Bearbeitungen des **FOTO-WERKZEUGS** entfernt. Genauso kann es passieren, wenn Sie eine Filter-Voreinstellung anwenden und die Einstellungen danach im **FOTO-WERKZEUG** anpassen, dass mit einem späteren Entfernen der Voreinstellung auch diese Anpassungen verloren gehen.

Ähnlich funktionieren die Überlagerungseffekte unter **ÜBERLAGERUNGEN** > **TRANSPARENZ** indem Transparenz direkt auf das Photo angewandt wird. Sie können diesen Effekt mit dem **TRANSPARENZ-WERKZEUG** einstellen

Voreinstellungen auf Ihr Foto anzuwenden und sich dann die Einstellungen des **FOTO-WERKZEUGS** und des **TONWERTKORREKTUR**-Dialogs näher anzuschauen ist auch eine gute Herangehensweise, die Funktion des **FOTO-WERKZEUG** kennen zu lernen.

Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen



Die Form des Fotos ist eine frei bearbeitbare Umriss-Form, in deren Inneren das Foto enthalten ist. So ist beim Beschneiden oder anderweitigem Bearbeiten der Umriss-Form die Füllung nicht betroffen, diese wird nur durch die Form beschnitten.

Fotos oder Bitmaps auf der Seite sind immer in einer Umrissform enthalten. Sie können nicht nur deren Form ändern, sondern auch Größe, Winkel und Position sowohl des Fotos als auch des „Rahmens“ ändern, indem Sie die Fotobearbeitungsanfasser verwenden, als eine Schnelle und bequeme Methode für die wichtigsten Fotobearbeitungsaufgaben.

Diese Anfasser erscheinen automatisch, wenn Sie ein Foto mit dem Auswahlwerkzeug (siehe Seite 132), Foto-Werkzeug oder QuickShape-Werkzeug auswählen.



Um ein Foto zum Beispiel zu skalieren, zu rotieren oder an den Ecken abzurunden, ziehen Sie einfach am passenden Anfasser. Beim Überfahren eines Anfassers mit der Maus wird eine kleine Information eingeblendet. Beim Bearbeiten eines Fotos wird beim Ziehen an den Anfassern im Hintergrund eine blasse Kopie des gesamten, nicht beschnittenen Fotos eingeblendet. Das erleichtert es, Änderungen vorzunehmen, da sie die abgeschnittenen Bildbereiche beim Ziehen der Anfasser sehen können.

- Zum Rotieren und Skalieren ziehen Sie an dem weißen, kreisförmigen Icon oben rechts - der Rotationswinkel wird angezeigt.
- Um das Bild innerhalb seines Rahmens zu verschieben, ziehen Sie am „Hand“-Symbol unten links.
- Um die Ecken des Rahmens abzurunden, ziehen Sie am orangen Eckanfasser.
- Zum Rotieren des gesamten Rahmens ziehen Sie an dem blauen, kreisförmigen Icon oben rechts.
- Zum Skalieren des Rahmens ziehen Sie am Anfasser unten rechts.

Um ein Foto auf optimale Einpassung zurück zu setzen, doppelklicken Sie auf den Rotations- bzw. Skalierungsanfasser. Um ein Foto in seinem Rahmen zu zentrieren, doppelklicken Sie auf das Hand-Symbol. Die Anfasser an den Kanten des Fotos erlauben die Änderung der Form des Fotorahmens. Diese Operationen sind intelligent, das Foto wird automatisch beschnitten, skaliert oder verschoben um sicher zu stellen, dass das korrekte Seitenverhältnis erhalten bleibt. Doppelklicken Sie auf einen der Kantenanfasser, um den Rahmen so anzupassen, dass er das gesamte Foto beinhaltet.

Diese intelligenten Foto-Operationen funktionieren mit Fotos jeglicher Form, nicht nur rechteckigen und anders als beim Füll-Werkzeug funktionieren sie auch mit

FOTOGRUPPEN (siehe Seite 353) und **CLIPANSICHTEN (SIEHE SEITE 171)**.



Für mehr Kontrolle über den Beschnitt benutzen Sie das
BESCHNEIDEN-WERKZEUG.

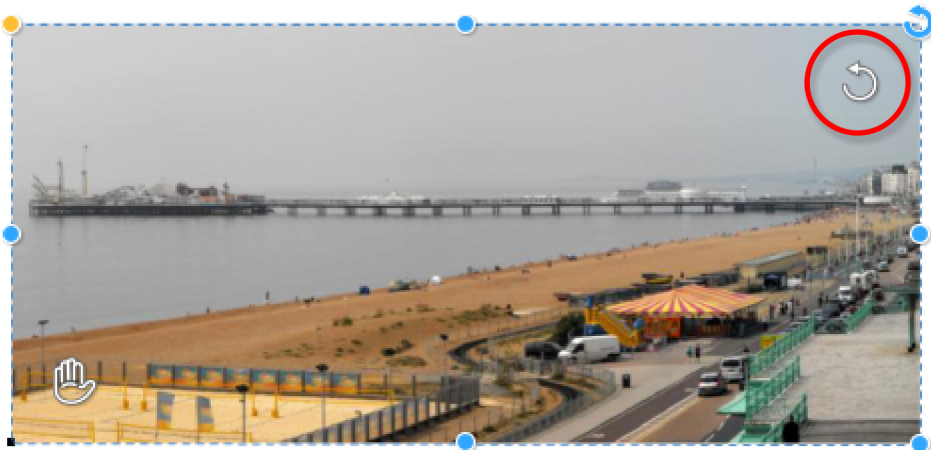
Horizonte begradigen



Mit den oben beschriebenen intelligenten Fotobearbeitungsanfassern ist es auch leicht, den Horizont von schiefen Bildern zu begradigen.

- Wählen Sie ein Foto aus, werden die Anfassern angezeigt, mit denen Sie die Füllung innerhalb einer Form drehen, skalieren und verschieben können.
- Ziehen Sie am Rotationsanfassern, um die gewünschte Drehung und Größenänderung zu erreichen.

Nachfolgend wird eine Landschaft abgebildet, die mit dem Panorama-Werkzeug erzeugt wurde und die einen geneigten Horizont hat.



Zum Rotieren und Skalieren des Fotos innerhalb seines Rahmens ziehen Sie an dem kreisförmigen Icon - der Rotationswinkel wird angezeigt. Um das Bild innerhalb seines Rahmens zu verschieben, ziehen Sie am „Hand“-Symbol unten links.

Die Anfasser an den Kanten des Fotos erlauben die Änderung der Form des Fotorahmens. Wiederum gilt: Die Operationen sind intelligent, das Foto wird automatisch beschnitten, skaliert oder verschoben um sicher zu stellen, dass das korrekte Seitenverhältnis erhalten bleibt. Doppelklicken Sie auf einen der Kantenanfasser, um den Rahmen so anzupassen, dass er das gesamte Foto beinhaltet.

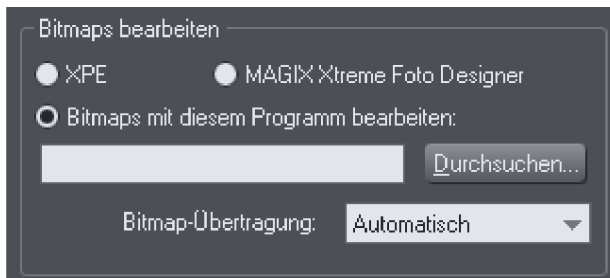
Um ein Foto auf optimale Einpassung zurück zu setzen, doppelklicken Sie auf den Rotations- bzw. Skalierungsanfasser. Um ein Foto in seinem Rahmen zu zentrieren, doppelklicken Sie auf das Hand-Symbol.

Externe Foto-Editoren einbinden

Obwohl MAGIX Foto & Grafik Designer eine große Anzahl an Fotobearbeitungs- und Kombinations-Funktionen bietet, ist es kein Pixelbearbeitungsprogramm. Eventuell möchten Sie dafür ein separates Programm verwenden. MAGIX Foto & Grafik Designer macht die Einbindung solcher Programme leicht. Sie können jedes externe Programm einstellen, so dass es gestartet wird, wenn Sie ein Foto doppelklicken; nach dem Bearbeiten wird dieses Foto automatisch zurück in MAGIX Foto & Grafik Designer übertragen.

Wenn Sie das Foto-Werkzeug nicht ausgewählt haben, so führt Sie ein Doppelklick ins Foto-Werkzeug. Dort können Sie das Foto bearbeiten. Im Foto-Werkzeug öffnen Sie den externen Editor über einen Doppelklick auf das Foto.

Einen externen Editor wählen Sie im Reiter **FOTOBEARBEITUNG** des Optionen-Dialogs.



XPE ist der einfache Xara Picture Editor. Ein Großteil seiner Funktionen wird nun durch das Foto-Werkzeug übernommen, daher ist sein Nutzen sehr begrenzt. Er wird hauptsächlich nur noch aus Kompatibilitätsgründen bereitgestellt.

Sie können auch die Option „Bitmaps mit diesem Programm bearbeiten“ auswählen und ein anderes Programm einstellen, das im Foto-Werkzeug per Doppelklick auf ein

Bild gestartet wird. Dazu müssen Sie den Programme-Ordner auf Ihrer Festplatte aufsuchen und die ausführbare Programmdatei (.exe) auswählen).

Die Bilder werden zu und von externen Editoren als unkomprimierte Bilder übertragen, um Komprimieren und Dekomprimieren zu vermeiden. So wird sich bei externer Bearbeitung die .xar Datei vergrößern.

Wenn Sie ein Foto in einem externen Programm bearbeiten, können Sie mit MAGIX Foto & Grafik Designer ganz normal weiterarbeiten. Jedes Mal, wenn Sie im Foto-Editor das Bild speichern (oder das Programm mit Speichern beenden), holt sich MAGIX Foto & Grafik Designer automatisch die geänderte Version ab und ersetzt das Ausgangsbild durch diese. Das bedeutet, Sie können das Foto im externen Programm fortwährend bearbeiten und gleichzeitig durch Speichern überprüfen, wie das Ergebnis der Bearbeitung im Kontext des Foto & Grafik Designer-Dokuments aussieht.

Hinweis: MAGIX Foto & Grafik Designer überträgt immer das originale, unbeschnittene Foto an den externen Editor. Mit dem Foto-Werkzeug optimierte (z. B. Helligkeit angepasst), beschnittene oder mit Live-Effekten belegte Bilder werden diese Änderungen nicht aufweisen, wenn sie extern bearbeitet werden. Nachdem die Bilder zurück übertragen wurden, werden diese Foto-Attribute wieder auf das bearbeitete Bild angewendet. Aus diesem Grund wird nicht empfohlen, innerhalb des externen Programms die Bildgröße zu verändern oder das Bild zu beschneiden.

Natürlich können Sie alle externen Bearbeitungen über die normale Rückgängig-Funktion wieder rückgängig machen (es wird immer ein „Vorher“-Zustand abgespeichert). Jedoch gehen nach dem Speichern und erneuten Öffnen alle Wiederherstellungs-Informationen verloren.

Bilder auf diese Weise zu bearbeiten nennt man auch „Destruktives Bearbeiten“. Das bedeutet, das Bild wird dauerhaft verändert und das Original kann nicht wiederhergestellt werden, wenn die Datei einmal gespeichert und geschlossen wurde.

Skaliertes Foto in voller Größe anzeigen

Mit der Schaltfläche **ZOOM AUF 1:1** auf der Inforeiste der Foto-Werkzeuge zeigen Sie das Bild in voller Größe an. Es wird also jeder Pixel des Bildes auf einem Pixel des Bildschirms dargestellt. Dies ist hilfreich, wenn Sie ein herunterskaliertes Foto bearbeiten wollen und es dabei in voller Größe sehen wollen.

Foto auf volle Größe bringen

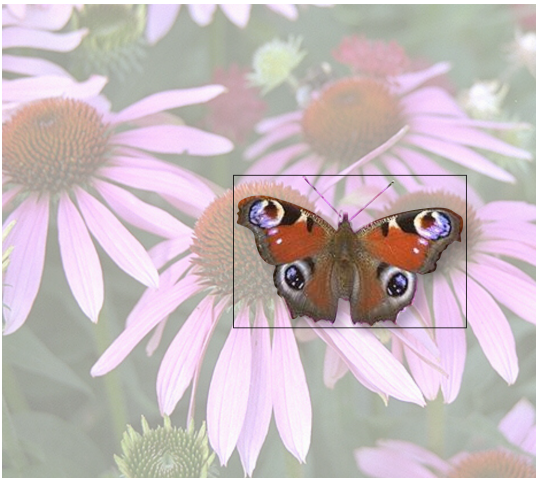
Die Schaltfläche **FOTO AUF 100% SKALIEREN** auf der Inforeiste des Foto-Werkzeugs skaliert das ausgewählte Foto auf seine volle Größe. Wenn das Foto beispielsweise auf 500 Pixel Breite verkleinert wurde, das originale importierte Foto aber 1000 Pixel breit war, wird das Foto auf der Seite wieder auf 1000 Pixel Breite vergrößert. Bei 100% Zoom entspricht dann ein Pixel auf dem Bildschirm einem Pixel des Fotos.

Fotos und Bitmaps optimieren

Durch die ständig wachsende Auflösung und Dateigröße von JPEG-Bildern aus Digitalkameras kann die Dateigröße Ihrer Dokumente, wenn sie viele Bilder enthalten, schnell sehr groß werden. Zum Beispiel erzeugt ein mehrseitiges Dokument mit 20 hochaufgelösten JPEG-Bildern, jedes jeweils 5 MB, eine .xar Datei von über 100 MB*.

Diese Fotos haben jedoch oft eine unnötig hohe Auflösung. Wenn Sie ein Foto einer Digitalkamera mit 8 Megapixeln auf 5 cm Breite verkleinern, ergibt sich auf der Seite eine effektive Auflösung von 1500 dpi. Obwohl sehr hoch aufgelöste Bilder eine größere Flexibilität im Druck ermöglichen (man kann hineinzoomen oder einzelne kleinere Bereiche vergrößern), ist dies jedoch viel mehr als sogar für die beste kommerzielle Druckqualität erforderlich wäre und noch weitaus mehr als für Internetgrafiken.

Wenn Sie ein Bild auf einen kleinen Teil beschneiden oder einen kleinen Teil aus einem Bild ausschneiden, können große Teile des Bildes außerhalb des dargestellten Bereichs verborgen sein. Für die Bildbearbeitung mag dieses flexible Beschneiden eine praktische Funktion sein, denn Sie können jederzeit die Größe oder Position des ausgeschnittenen Bereichs im Nachhinein ändern und alles bleibt immer so scharf wie möglich. Vielleicht möchten Sie aber in fertigen Dokumenten die unsichtbaren Bereiche doch lieber entfernen.

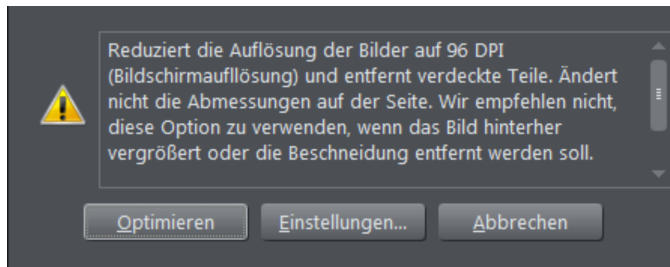


Der ausgeschnittene Schmetterling ist immer noch mit dem Rest des Fotos verbunden. Dies können Sie leicht sehen, wenn Sie zum **FÜLL-WERKZEUG** wechseln und die Größe des Bildes innerhalb des Umrisses ändern. Die Teile des Bildes außerhalb des Schmetterlings sind aber im fertigen Dokument wahrscheinlich überflüssig.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Foto und wählen Sie **FOTO OPTIMIEREN** oder wählen Sie **EXTRAS > FOTO OPTIMIEREN**. Dieser Dialog hat drei wichtige Funktionen:

- unsichtbare Bildbestandteile entfernen
- die Auflösung von Fotos reduzieren
- PNG- oder Bitmap-Bilder in eingebettete JPEG-Dateien umwandeln, um die Dateigröße zu optimieren

Wenn Sie diesen Befehl für ein Bitmap-Objekt aufrufen, wird der Dialog **FOTO OPTIMIEREN** angezeigt.



Bei JPEG-Bildern sind die Voreinstellungen so, dass das Foto auf 96 dpi (normale Bildschirmauflösung) als JPEG in der Größe, wie es auf der Seite erscheint, optimiert wird. Dies werden Sie wahrscheinlich für Fotos auf einer Website wünschen.

Bei der Optimierung von Nicht-JPEG-Bildern wird Foto & Grafik Designer automatisch je nach Bildart entscheiden, ob es am besten ist, diese Bilder zu PNG oder JPEG zu optimieren.

Sie können in diesem Dialog auf die Schaltfläche **EINSTELLUNGEN** klicken, wenn Einstellungen wie das für die Optimierung verwendete Bildformat, die JPEG-Qualität etc. geändert werden sollen.



Sie können die Auflösung ändern, indem Sie entweder die Abmessungen des optimierten Bildes angeben (Höhe/Breite in Pixeln) oder eine andere dpi eingeben (z. B. 150 dpi für Druckqualität).

Der bei dpi eingegebene Wert wird nur bis zum nächsten Beenden des Programms beibehalten. Sie können auch die aktuelle Auflösung beibehalten, indem Sie unter **PPI** die Option **AKTUELL** auswählen.

Sie können die Bilder auch als PNG optimieren (erzeugt größere Dateien, aber auch bessere Ergebnisse bei Grafiken und Bildern, die Text enthalten) oder die Qualität der JPEG-Optimierung ändern (höhere Qualität bedeutet größere Dateien).

Ist Ihr Foto beschnitten, wird nur der sichtbare Teil des Bildes behalten.

Für den Druck sorgt eine Auflösung von 150 dpi schon für gute Ergebnisse, 300 dpi liefert höchste Qualität für kommerzielle Druckerzeugnisse (die meisten Menschen können den Unterschied zwischen 150 und 300 dpi nicht erkennen, 300 dpi benötigen aber die vierfache Menge an Speicherplatz).

Achtung: FOTO OPTIMIEREN ist ein destruktiver Befehl. Wenn Sie die Datei speichern, sind die entfernten Teile des Bildes endgültig verloren und die Auflösung dauerhaft geändert. Solange die Datei aber noch bearbeitet wird, können Sie die Änderungen natürlich rückgängig machen.

Sie können mehrere Fotos auf einmal optimieren, wenn diese alle die gleiche dpi bekommen sollen. Wählen Sie die zu optimierenden Fotos aus und führen Sie **OPTIMIEREN** wie oben beschrieben aus. Wenn die Fotos unterschiedliche Abmessungen haben, ist die Option, nach Pixelgröße zu optimieren, deaktiviert und Sie müssen die benötigte dpi festlegen.

Sie können auch **EXTRAS > ALLE BILDER OPTIMIEREN** auswählen, um alle Bitmap-Bilder in Ihrem Dialog auf einmal zu optimieren.

Bei der Optimierung werden große Nicht-JPEG-Bilder in kleinere JPEG-Bilder konvertiert, wenn entschieden wird, dass das Bild ohne Qualitätsverlust als JPEG gespeichert und exportiert werden kann.

Beachten Sie, dass sich die originalen, nicht optimierten und nicht mehr benutzten Fotos danach immer noch in der **BITMAP-GALERIE** (siehe Seite 362) befinden. Das heißt, sie befinden sich immer noch im Speicher und die Speicheranforderungen an Ihr Design sind erstmal dieselben. Um die originalen, großen Bilder endgültig loszuwerden, speichern Sie Ihr Design und laden es dann neu.

Objekte oder Zeichnungen in Bitmaps umwandeln

Sie können leicht aus jedem Teil einer Zeichnung eine Bitmap erstellen, auch aus anderen Bitmaps. Die Bitmaps können eine beliebige Größe und Auflösung haben und Transparenz enthalten. Sie können auch Bitmaps mit weniger Farben für den Einsatz im Internet erstellen.

So erzeugen Sie eine Bitmap aus Objekten:

1. Wählen Sie die Objekte auf der Seite aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **BITMAP-KOPIE ERSTELLEN** bzw. wählen Sie den Menübefehl **ANORDNEN > BITMAP-KOPIE ERSTELLEN** (Strg + Umschalt + C)
3. Im Dialog stellen Sie Farbtiefe, Größe und andere Werte ein.

Für beste Qualität stellen Sie die Farbtiefe auf „True Color“, oder, wenn Sie die Transparenz mit einbeziehen wollen, auf „True Color + Alpha“ (Alpha-Kanal ist der Fachausdruck hier). Sie können auch Bitmaps mit weniger Farben erstellen, wenn Sie eine Farbtiefe von 256 oder weniger auswählen. Dabei lassen sich Dithering und Palettenoptionen exakt festlegen. Diese Optionen werden im Abschnitt „Bitmaps exportieren“ (siehe Seite 512) näher besprochen.

Dabei werden immer PNG-Dateien erzeugt, da diese die beste Bildqualität speichern können. Allerdings benötigen diese Dateien viel Speicherplatz bei hochaufgelösten Fotos in voller Farbtiefe. Benutzen Sie die „Fotos optimieren“-Funktion, um PNG-Bilder in eingebettete JPEG-Bilder umzuwandeln und Speicherplatz einzusparen.

Foto-Dokumente

Manchmal ist es hilfreich, an einem einzelnen Foto zu arbeiten anstatt an Objekten auf der Seite. Dies wird in Foto & Grafik Designer als „Foto-Dokument“ oder „Foto-Modus“ bezeichnet. Darin verhält sich das Programm mehr wie ein „traditioneller“ Foto-Editor. Sie können ein Foto-Dokument auf verschiedene Arten anlegen:

- Z. B., indem Sie eine Foto-Datei aus Ihrem Dateibrowser auf die Titelzeile des MAGIX Foto & Grafik Designer-Fenster oder eine Werkzeugleiste ziehen.
- Wählen Sie **DATEI > ÖFFNEN** und wählen Sie eine Foto-Datei aus.
- Erstellen Sie ein leeres Foto-Dokument, indem Sie **DATEI > NEU > LEERES FOTO** wählen.

Foto-Dokumente verhalten sich in folgenden Punkten unterschiedlich zu herkömmlichen Foto & Grafik Designer-Dokumenten:

- Es gibt keine sichtbare weiße Seite. Die Seitengröße wird nämlich an das Foto angepasst und automatisch erweitert, wenn irgendwelche anderen Objekte hinzugefügt werden.
- Foto-Dokumente haben ein 1-Pixel-Raster voreingestellt und das Ausrichten am Raster ist aktiviert. Dadurch wird das Einstellen pixelgenauer Beschneidungsbereiche erleichtert.
- Der Arbeitsbereich (der Bereich rund um das Foto) hat eine dunklere Farbe. Dadurch kann sofort leicht zwischen Foto- und Zeichnungs-Dokumenten unterschieden werden.
- Beim Laden eines Fotos wird die Vergrößerung so eingestellt, dass das Foto die gesamte Ansicht ausfüllt und das Foto-Werkzeug wird ausgewählt.
- Wenn Sie ein weiteres Foto auf ein bestehendes ziehen, wird es nicht wie bei Foto-Objekten sonst in seinem Rahmen ersetzt, sondern es wird nur zum Dokument hinzugefügt. Die Ansicht zoomt heraus, so dass Sie das gesamte Bild sehen.
- Bilder werden beim Import nicht wie in normalen Dokumenten auf 500 Pixel Breite skaliert. Stattdessen werden Sie 1:1 importiert, so dass bei 100% Zoom das Bild in Originalgröße angezeigt wird.
- Die Pixel-Glättungs-Optionen werden angepasst. Die Darstellungsqualität „Sehr Hohe Qualität“ wird eingestellt, da diese am besten für die Darstellung verkleinerter oder ausgezoomter Fotos geeignet ist. Außerdem wird die Pixel-Glättung beim Hochskalieren ausgeschaltet, so dass bei hohen Zoomstufen einzelne Pixel sichtbar werden.
- Wenn Sie ein JPEG-Foto als Foto-Dokument öffnen, wird die Original JPEG-Datei beim Speichern überschrieben. Unter „Foto-Dateien bearbeiten“ gibt es weitere Informationen.

In jeder anderen Hinsicht verhalten sich Foto-Dokumente wie ganz normale MAGIX Foto & Grafik Designer-Dokumente. Alle Zeichen- und Text-Werkzeuge lassen sich wie gewohnt verwenden. Wenn Sie ein Foto-Dokument in einer vorgegebenen Größe erzeugen wollen, können Sie die Seitengröße unter **EXTRAS > OPTIONEN** im Reiter **SEITE** anpassen.



In Foto-Dokumenten gibt es zwei zusätzliche Funktionen. Die Schaltflächen **VORHERIGES** und **NÄCHSTES** blättern zwischen den Bildern im Ordner des geöffneten Bildes hin und her. Dadurch wird das aktuelle Bild geschlossen und eventuell nachgefragt, ob Sie Ihr Bild speichern möchten.

Foto-Dateien bearbeiten

Sie können MAGIX Foto & Grafik Designer dazu benutzen, Ihre JPEG-Fotos zu bearbeiten und die Änderungen in der JPEG-Datei zu speichern. Im Gegensatz zu den meisten anderen Fotoprogrammen können Sie das auch mehrmals machen, ohne dass die Qualität darunter leidet, obwohl JPEG ein verlustbehaftetes Format ist. MAGIX Foto & Grafik Designer kann nämlich Ihre Bearbeitungen auf verlustfreie Weise speichern, zusammen mit dem Originalfoto. So funktioniert's:

Öffnen Sie das JPEG mit **DATEI > ÖFFNEN**, Drag & Drop (auf eine Werkzeugleiste, nicht direkt auf die Seite) oder im Windows Explorer durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf die Datei und „Öffnen mit“ MAGIX Foto & Grafik Designer. Das Foto wird als Foto-Dokument geöffnet.

Bearbeiten Sie das Foto wie oben beschrieben mit den Foto-Werkzeugen.

Wenn Sie jetzt speichern (Menü **DATEI > SPEICHERN**, „Strg + S“), wird die JPEG-Datei mit dem bearbeiteten Bild überschrieben. MAGIX Foto & Grafik Designer speichert Ihr Foto zusätzlich im .xar-Dateiformat. Diese Datei liegt dann im Ordner „Masters“ neben der JPEG-Datei. Sie hat den gleichen Namen wie die Fotodatei, aber die Dateiergung .xar. Die .xar-Datei enthält das originale Foto ohne Bearbeitungen und natürlich alle Bearbeitungsschritte.

Wenn Sie nun später die bearbeitete JPEG-Datei wieder laden, um Sie weiter zu bearbeiten, schaut MAGIX Foto & Grafik Designer im „Masters“-Ordner nach, ob es für diese Datei eine .xar-Datei gibt. Wenn ja, wird anstatt der JPEG-Datei diese .xar-Datei geladen und Sie können Ihre Bearbeitungen da fortsetzen, wo Sie zuletzt stehen geblieben waren. Beim nächsten Speichern wird die JPEG-Datei wieder überschrieben und die .xar-Datei im Masters-Ordner aktualisiert.

Wenn Sie das originale Foto nicht überschreiben möchten, können Sie natürlich auch mit **DATEI > SPEICHERN ALS** das Foto woanders speichern oder die Exportfunktion benutzen, um Ihr Foto in verschiedene andere Formate zu exportieren.

Um das Originalfoto aus der .xar-Datei zu entnehmen, öffnen Sie die **BITMAP-GALERIE**, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Foto und wählen Sie die Option **SPEICHERN**.

Im Reiter Fotobearbeitung des Dialogs **EXTRAS > OPTIONEN** können Sie das oben beschriebene Speicherverhalten ändern. Sie können festlegen, dass keine .xar-Datei im Masters-Ordner gespeichert wird oder dass dort stattdessen Ihre ursprüngliche Foto-Datei liegen soll.

Falls Sie ausstellen, dass das Originalfoto gesichert wird, verlieren Sie beim Speichern des Fotos das Original.

Fotos vektorisieren

EXTRAS > FOTO VEKTORISIEREN ermöglicht es, eine Bitmap in eine bearbeitbare Vektorgrafik zu konvertieren. Dies wird üblicherweise für künstlerische Fotografie oder zum „Scannen“ von Strichzeichnungen und Logos verwendet. MAGIX Foto & Grafik Designer kann für beides verwendet werden, wobei der richtige Modus den Unterschied macht.



- 1 Original-Bitmap
- 2 Ansicht des vektorisierten Outputs
- 3 Bitmapname
- 4 Vektorisieren

Zu Beginn zeigt der Dialog:

- Ob es eine markierte Bitmap gibt, oder ggf. eine Bitmap, die von Ihnen in die **BITMAP-** oder **FÜLL-GALERIE** kopiert wurde.
- Ansonsten, die Standard-Bitmap.

Sie können natürlich eine andere Bitmap wählen:

- Aus der Dropdown-Liste,
- Aus der **BITMAP-GALERIE** (klicken Sie **VEKTORISIEREN**), oder
- Indem Sie auf eine Bitmap in einem MAGIX Foto & Grafik Designer-Dokument klicken.

In seiner Standardeinstellung erzeugt der Dialog ein „fotografisches“ Vektorbild. Genau gesagt heißt das, dass eine Zeichnung aus einer Menge farbiger Formen erzeugt wird, die den Fotorealismus des Bitmaps wiedergeben sollen. Wenn Sie ein Schwarz-Weiß Bild vektorisieren wollen (z. B.: Logos oder Symbole), wählen Sie bitte einen anderen Modus; Monochrom oder 256 Farben bietet sich an. Damit lassen sich einfachere, aber auch präzisere Vektorgrafiken erzeugen.

Klicken Sie **OK**, um die Vektorgrafik in das Dokument einzusetzen. Klicken Sie **VEKTORISIEREN** um den Umwandlung zu starten. Drücken Sie **ESC** um den Vorgang abubrechen.

Farbeinstellung

Im zweiten Auswahllmenü des **FOTO VEKTORISIEREN**-Dialogs kann die maximale Anzahl an Farben der Vektorgrafik bestimmt werden. Zur Wahl stehen:

- **MONOCHROM:** 2-farbig
- **GRAUSTUFEN:** 256 Grautöne
- **BEGRENZTE FARBTIEFE:** 256 Farbabstufungen
- **FOTOGRAFISCH:** 16 Millionen Farben (24 Bit)

Es ist nicht sinnvoll, mehr Farben auszuwählen, als im Original des Bildes zu finden sind. Einzig bei Bitmaps, die aus 256 Farben bestehen und mit Dithering versehen wurden, kann man dies tun, sofern man nahezu fotografische Qualität erreichen möchte.

Jeder Modus hat seine eigenen Einstellungen für **DURCHLÄUFE**, **FARBTOLERANZ** usw.

Alle Einstellungen können über **ZURÜCKSETZEN** in ihre Ausgangseinstellung gebracht werden. Um die aktuellen Einstellungen zur Standardkonfiguration zu machen, klicken Sie auf **SPEICHERN**. Um die Werkseinstellungen wiederherzustellen, klicken Sie auf **STANDARD**.

Durchläufe

Im Bereich **DURCHLÄUFE** lassen sich zwischen einem und fünf Durchläufe einstellen. Je mehr Durchläufe ausgewählt werden, desto genauer liegt das Ergebnis am Original. Allerdings braucht Foto & Grafik Designer auch länger und die Datei wird größer.

Bei jedem Durchlauf versucht MAGIX Foto & Grafik Designer, jede Schattierung noch genauer nachzuzeichnen. Sollten Sie ein Objekt mit einfachen Schatten und großer Farbfläche wollen, ist ein Durchlauf genug. Wenn Sie auch die Farbschattierungen nachzeichnen wollen, verwenden Sie mehrere Durchläufe.

Rauschen entfernen

Wenn Sie ein Foto scannen, bleiben oft kleine Staubpartikel auf der Oberfläche zurück. Diese erzeugen „Rauschen“ oder kleine, unerwünschte Verfärbungen.

Bei manchen Bitmaps wurde versucht, das Bild mit Dithering zu verbessern, was ungewollte Störungen hervorrufen kann. Meist ist dies bei Bitmaps mit 256 oder weniger Farben der Fall. Wenn Sie in die Bitmap hineinzoomen, sehen Sie, ob Dithering verwendet wurde oder nicht.

Wenn Sie **FOTO VEKTORISIEREN** für Bitmaps mit Dithering anwenden, sollten Sie deshalb **RAUSCHEN ENTFERNEN** auf einen hohen Wert einstellen. Dieser Regler entfernt Rauschen und Dithering, indem sehr kleine Bereiche im Bild ignoriert werden.

Mindestbereich

Bereiche, die kleiner sind als der hier angegebene Bereich, werden beim Vektorisieren nicht beachtet (Die Größe wird in Pixel gemessen). Gescannte Fotos von Gräsern z. B. weisen eine hohe Detaillichte auf.

Ursprüngliche bzw. Endgültige Farbtoleranz

Über die Farbtoleranz-Einstellungen lässt sich der Umfang des Farbunterschieds bestimmen, der zu zwei unterschiedlichen Farbbereichen in der Vektorgrafik führt.

Die **URSPRÜNGLICHE FARBTOLERANZ** wird für die ersten Mehrfachdurchläufe verwendet. Dies ist vergleichbar mit den breiten Pinselstrichen, wie sie bei unteren Farbschichten eines Gemäldes gemacht werden.

Die **ENDGÜLTIGE FARBTOLERANZ** wird für den letzten Durchlauf verwendet. Dies ist ähnlich wie das Zusammenfügen der Kanten von Farbverläufen, um den Eindruck von Schattierungen zu erhalten.

Bei mehrfachen Durchläufen nimmt MAGIX Foto & Grafik Designer schrittweise seine Farbtoleranz (vom ersten zum letzten Wert) zurück. Deswegen sollte die **URSPRÜNGLICHE FARBTOLERANZ** auch immer höher sein als die **ENDGÜLTIGE FARBTOLERANZ**. Bei nur einem Durchgang ist nur die **ENDGÜLTIGE FARBTOLERANZ** ausschlaggebend.

Präzision

Diese Option steuert die Genauigkeit, mit der der MAGIX Foto & Grafik Designer den Außenlinien der Original-Bitmap folgt. Je genauer die Vektorgrafik sein soll, desto mehr Ankerpunkte werden auf jeder Form benötigt. Demzufolge wird für das finale Objekt mehr Speicher benötigt.

Diese Option wirkt sich nicht auf Ecken aus, sondern nur auf glatte Kurven.

Glättung

Diese Option regelt, wie exakt Ecken und Winkel vektorisiert werden. Wird der Wert erhöht, dauert der Vorgang länger, aber die Dateien werden u. U. kleiner.

Deckkraft-Masken

Wie bereits erwähnt, kann man mit dem Transparenz-Werkzeug einfache oder abgestufte Transparenzen auf jedes Objekt oder jede Gruppe anwenden. Manchmal brauchen Sie aber mehr Möglichkeiten für die Transparenz (oder Deckkraft) eines Objekts. **DECKKRAFT-MASKEN** benutzen ein Objekt oder eine Gruppe, und bestimmen durch die Farbe dieser Objekte (normalerweise die Abstufung von Schwarz bis Weiß), welche Teile eines anderen Objekts transparent oder undurchsichtig sein sollen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Deckkraft-Masken“ (siehe Seite 318) im Kapitel „Transparenz“.

Fotowerkzeug

Gemeinsame Foto-Funktionen

Diese Schaltflächen sind in der Infoleiste zu sehen, wenn Sie sich im Optimieren-, Beschnitt-, Rote-Augen- oder inhaltsabhängige Skalierungs-Werkzeug befinden.



Steuerelemente zum Drehen um 90°



Die zwei Drehen-Symbole drehen das ausgewählte Foto um 90° im oder entgegen dem Uhrzeigersinn.

Vorheriges & nächstes



Wenn Sie ein Foto „öffnen“ (statt importieren), wird das Foto in ein neues Foto-Dokument geladen, weil MAGIX Foto & Grafik Designer annimmt, dass Sie das Foto selbst ansehen oder bearbeiten wollen, anstatt als Teil eines anderen Dokuments zu benutzen. Wenn Sie ein Foto so geöffnet haben, können Sie mit den Schaltflächen für Vorheriges/Nächstes Foto auf der Infoleiste des Foto-Werkzeugs das aktuelle Foto-Dokument schließen und das nächste (oder vorherige) Foto aus demselben Ordner wie das aktuelle öffnen. Dadurch können Sie sich in einem Ordner durch die einzelnen Fotos klicken, ohne die Fotos einzeln öffnen und schließen zu müssen. Wenn Sie an den einzelnen Fotos Änderungen vornehmen und diese nicht gespeichert haben, werden Sie natürlich gefragt, ob Sie dies tun wollen, bevor ein anderes Foto mittels dieser Schaltflächen geladen wird.

Siehe „Foto-Dokumente“ (siehe Seite 389) im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ für weitere Informationen.

Zoom auf 1:1



Wählen Sie ein Foto aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Zoom 1:1“.

Der Zoom-Faktor für das Dokument wird so eingestellt, dass das ausgewählte Foto in 1:1-Auflösung angezeigt wird, das heißt, ein Pixel des Fotos entspricht einem Pixel auf dem Bildschirm. Das ist nützlich, um sich in einem Dokument mit verkleinerten Fotos diese schnell in voller Auflösung anzuschauen.

Foto auf 100% skalieren



FOTO AUF 100% SKALIEREN skaliert das ausgewählte Foto auf seine volle Größe. Außerdem wird das Foto am Pixelraster ausgerichtet.

Wenn das Foto beispielsweise auf 500 Pixel Breite verkleinert wurde, das originale importierte Foto aber 1000 Pixel breit war, wird das Foto auf der Seite wieder auf 1000 Pixel Breite vergrößert. Bei 100% Zoom entspricht dann ein Pixel auf dem Bildschirm einem Pixel des Fotos.

Verwenden des Foto-Werkzeugs



Um die **FOTOWERKZEUGE** zu erreichen, bewegen Sie den Mauszeiger über das Kamerasymbol auf der Haupt-Werkzeugleiste links. Es erscheint eine Ausklapp-Leiste mit allen verfügbaren Foto-Werkzeugen



Ein Doppelklick auf ein Foto mit dem Auswahl-Werkzeug bringt Sie direkt zum **FOTO-WERKZEUG**.

Die ersten sechs Schaltflächen auf der Infoleiste bleiben bei allen Werkzeugen gleich, Sie bieten Zugriff auf die Funktionen **90° ROTIEREN**, **NÄCHSTES/VORHERIGES BILD**, **ZOOM ANPASSEN** und **FOTO AUF 100% SKALIEREN**. Diese werden weiter unten näher erklärt.



Verbessern-Werkzeug



Mit einem Klick auf das Kamerasymbol können Sie das **VERBESSERTEN-WERKZEUG** auswählen.

Mit dem Verbessern-Werkzeug lassen sich schnell Helligkeit, Kontrast, Farbpegel und Schärfe eines Fotos anpassen. Sie können auch einzelne Farben eines Fotos ändern, selbst bei Fotos mit sehr hohen Auflösungen.

Dieses Werkzeug bietet:

- Automatisches Optimieren von Fotos mit nur einem Klick – sehr hilfreich bei dunklen, unterbelichteten Fotos.
- Manuelles Anpassen von Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung, Farbtemperatur, Farbton, Schärfe und Weichzeichnung von Fotos.
- Manuelles Anpassen von Helligkeit und Schatten in einem Foto.
- Manuelles Anpassen von Highlights in einem Foto.
- Anzeige eines Helligkeits-Pegel-Histogramms Ihres Fotos.
- Justieren Sie die Helligkeitspegel-Kurve für eine erweiterte Helligkeits-Pegel-Kontrolle.
- Weißabgleich oder Farbstiche korrigieren.
- Verbessert die einzelnen Farben eines Fotos.
- Ein-Klick-Vergleichsfunktion zum schnellen Vergleichen mit dem Original.
- Bilder beschneiden. Hierbei handelt es sich um ein Live-Werkzeug zum Beschneiden, daher kann der Beschnitt jederzeit angepasst oder wieder rückgängig gemacht werden.
- Einfaches Kopieren/Einfügen aller Foto-Optimierungen zwischen verschiedenen Bildern.

Alle Funktionen sind interaktiv und reagieren in Echtzeit. Wenn Sie Werte ändern, wird das Bild unmittelbar aktualisiert. Auch sind alle Bearbeitungen nicht-destruktiv, das heißt, das Ausgangsbild bleibt unangetastet und alle Anpassungen können im Nachhinein geändert oder entfernt werden.



Die ersten sechs Schaltflächen auf der Infoleiste (oben nicht dargestellt) sind in allen Foto-Werkzeugen vorhanden und sind weiter oben beschrieben.

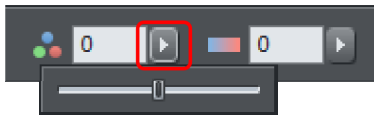
- 1** Auto-Optimieren
- 2** Helligkeit

- 3 Kontrast
- 4 Schatten-Helligkeit
- 5 Highlights-Helligkeit
- 6 Crossprozess-Effekt
- 7 Farbsättigung
- 8 Farbtemperatur
- 9 Farbton für Foto
- 10 Weichzeichnungs-/Schärferegler
- 11 Aktuelle mit Original-Einstellungen vergleichen
- 12 Helligkeitspegel-Dialog
- 13 Verbesserung der Fotofarben

Sie können entweder direkt Werte eingeben oder die kleinen Popup-Regler benutzen, um die Werte interaktiv zu ändern.

Popup-Schieberegler

Die Popup-Regler können auf zwei Arten benutzt werden:



- Klicken Sie den Pfeil kurz an. Der Schieberegler bleibt sichtbar und Sie können den Wert durch Ziehen des Reglers so oft verändern, wie Sie wollen. Oder, wenn sich der Mauszeiger über dem Regler befindet, können Sie den Wert auch mit dem Musrad einstellen. Wenn Sie irgendwo anders hin klicken, wird der Regler wieder ausgeblendet.
- Oder Sie ziehen mit gedrückter Maustaste am Regler, um den Wert einzustellen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, verschwindet der Regler. Dies ist eine schnellere, direktere Methode, die nur einen Klick benötigt.

Auto-Optimieren

Wenn Sie auf **OPTIMIEREN** klicken, werden die Gesamthelligkeit und der Bildkontrast analysiert und die Werte automatisch angepasst, um das bestmögliche Bild zu erhalten. Dies ist vor allem bei unterbelichteten (dunklen) Bildern wirkungsvoll. Nach Anwendung der automatischen Optimierung können Sie die ermittelten Werte in den Eingabefeldern noch feineinstellen. Mit Klick auf **VERGLEICHEN** können Sie das Ausgangsbild wiederherstellen, ein erneuter Klick stellt die letzten Werte wieder ein.

Helligkeit/Kontrast/Farbtemperatur/Sättigung/Farbton



Helligkeit



Kontrast



Sättigung



Farbtemperatur

Wenn Sie Werte ändern, wird das Bild unmittelbar aktualisiert. „Sättigung“ ändert die Farbintensität. In der Minimaleinstellung von -100 wird das Bild zu einem Schwarz-Weiß-Bild. Die „Farbtemperatur“ macht das Bild „wärmer“ oder „kälter“. Mit der Farbton-Einstellung wird ein bestimmter Farbton auf das Bild angewendet. Sie können damit die Intensität der ausgewählten Farbe steuern.

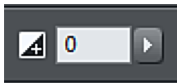


Farbton



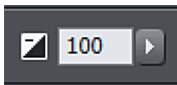
Der Farbton-Regler steuert die Stärke der ausgewählten Farbe.

Schatten-Helligkeit



Mithilfe der Schatten-Helligkeitseinstellung werden Details der Schatten (dunkle Bereiche) des Fotos hervorgebracht, ohne den Rest des Bildes zu beeinflussen.

Highlights-Helligkeit



Mithilfe der Highlights-Helligkeit wird die Intensität der hellen Bereiche eines Fotos gesteuert. So können Details in hellen Bereichen sichtbar gemacht werden, die normalerweise unsichtbar wären. Beachten Sie dabei, dass es in einzelnen Fotos Bereiche geben kann, bei denen jegliche Details in den Highlights verloren gegangen sind. In diesem Fall hat der Regler keine Wirkung.

Der Regler ist normalerweise ganz rechts eingestellt, da davon ausgegangen wird, dass Sie die Intensität verringern möchten.

Crossprozess-Effekt



Crossentwicklung simuliert eine fotografische Entwicklungstechnik, die historisch durch die Verwendung von „falschen“ Chemikalien erreicht wurde, wobei sich dramatische Kontrast- und Sättigungs-Effekte ergeben. Foto & Grafik Designer und andere Bildbearbeitungsprogramme erzielen den selben Effekt durch die Manipulation der RGB-Farbkanäle. Experimentieren Sie mit dem Schieberegler.

Weichzeichnen/Schärfen



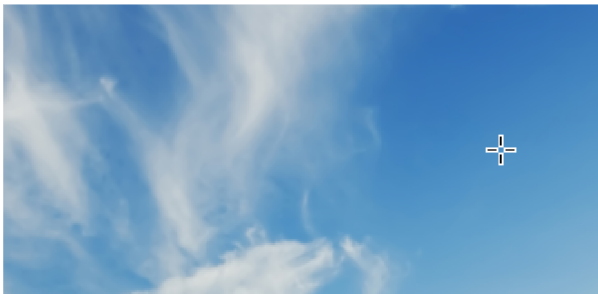
Dieses Steuerfeld zeichnet das Bild weich, wenn der zugehörige Wert unter 0 eingestellt wird. Bei höheren Werten wird das Bild geschärft. Fürs Schärfen sind kleine Werte empfehlenswert (geeignet für Bilder, die stark verkleinert worden sind).

Foto-Farben verbessern



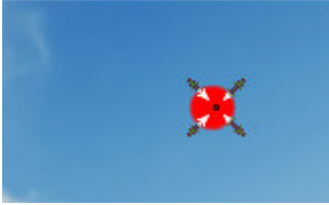
Ist ein Foto ausgewählt, beziehen sich die **OPTIMIERUNGS**-Funktionen auf das gesamte Foto. Sollen Änderungen nur für eine bestimmte Farbe im Foto angewendet werden, nutzen Sie die Option **FOTO-FARBEN VERBESSERN**. So können Sie zum Beispiel die Farbe des Himmels ändern oder Helligkeit und Kontrast eines Rasens anpassen.

Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **FOTO-FARBEN VERBESSERN** in der Infoleiste des Verbessern-Werkzeugs, um in den Foto-Farben-Verbessern-Modus zu wechseln. Anschließend können Sie auf den Teil eines Fotos klicken, der angepasst werden soll.



Positioniertes Kreuz, das die Farbe-Verbessern-Auswahl markiert.

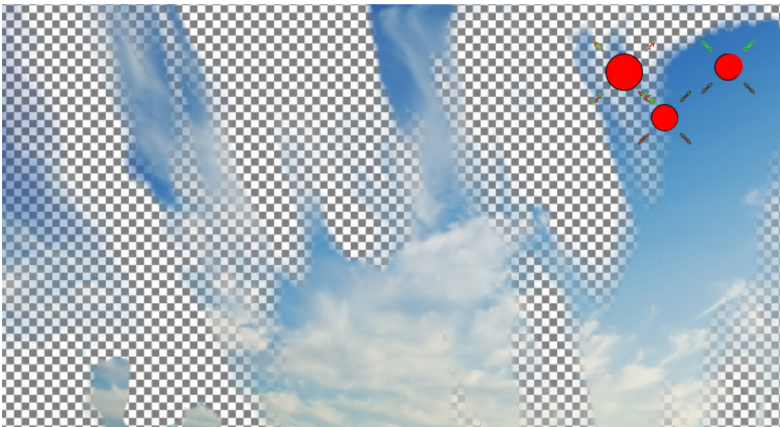
Die Farbe am Klickpunkt wird ausgewählt – es erscheint kurz ein Schachbrettmuster auf dem Foto, das anzeigt, wie viel vom Foto ausgewählt wurde. Außerdem erscheint ein roter Punkt am Klickpunkt.



Roter Punkt am Klickpunkt

Diesen können Sie mit gehaltener Maustaste verschieben, falls er nicht genau auf der gewünschten Farbe liegt. Das Schachbrettmuster wird dabei automatisch aktualisiert, damit Sie sehen, welche Teile des Fotos Sie ausgewählt haben. Außerdem können Sie das Schachbrettmuster wieder anzeigen, indem Sie auf einen Punkt klicken und die Maustaste gedrückt halten.

Sind noch nicht alle gewünschten Farben ausgewählt, können Sie durch erneutes Klicken einen weiteren Auswahlpunkt erzeugen. Ein blauer Himmel könnte zum Beispiel verschiedene Intensitäten von Blau haben. Sie müssen nun also auf verschiedene Teile des Himmels klicken, um den gesamten Himmel auszuwählen. Die Auswahl können Sie auf diese Weise durch beliebig viele Punkte erweitern.



Schachbrettmuster, das die Farbwahl zeigt

Eventuell stellen Sie fest, dass Sie Teile ungewollt ausgewählt haben. Dieses Problem können Sie auf zwei Arten lösen. Sie können die Auswahl über die Werte „Verlauf“ und „Toleranz“ anpassen und/oder mithilfe eines Bereichs oder einer Maske den Bereich des Fotos eingrenzen, auf den die Farbwahl angewendet wird. Siehe weiter unten.

Beachten Sie, dass der Foto-Farben-Verbessern-Modus automatisch ausgeschaltet wird, wenn Sie das Foto-Werkzeug verlassen.

Verbesserung durchführen

Wählen Sie nun eine der Verbessern-Funktionen, um die Auswahl zu verändern.

- Helligkeit
- Kontrast
- Foto-Sättigung
- Foto-Temperatur
- Farbton
- Schärfe
- Helligkeitspegel

Selbst nachdem Sie angefangen haben, die Farbwahl zu verbessern, können Sie die Wahl wie oben beschrieben anpassen, indem Sie Punkte verschieben oder hinzufügen.

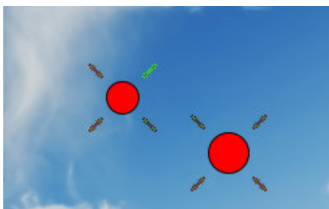
Kontextmenü

Wenn Sie den Mauszeiger über einen Farbwahl-Punkt bewegen und mit der rechten Maustaste klicken, erscheint ein Kontextmenü mit folgenden Optionen.

ABWÄHLEN	Auswahl der aktuellen Farbwahl aufheben, um eine neue Farbwahl zu starten. Alternativ können Sie die Esc-Taste drücken.
FARBWAHL LÖSCHEN	Die Farbwahl, zu der der angeklickte Punkt gehört, löschen. Dadurch verschwinden alle Punkte, die zur gleichen Farbwahl gehören.
FARBPUNKT LÖSCHEN	Nur den Punkt, auf den Sie geklickt haben, löschen. Andere Punkte der Farbwahl bleiben bestehen.
TRANSPARENT MACHEN	Die durch den Farbpunkt bestimmte Farbe wird transparent gemacht. Dies lässt sich an- und abschalten.

Farbpunkte skalieren

Ausgewählte Farbpunkte werden rot angezeigt und haben Skalierungsanfasser.



Farbpunkte mit Skalierungsanfassern

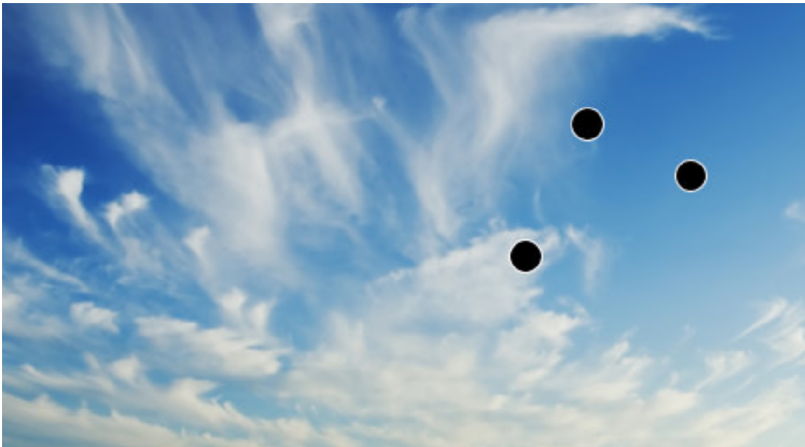
Ziehen Sie an den Skalierungsanfassern, um die Größe des Farbpunkts zu ändern. Gerade wenn Ihre Farbwahl sehr genau sein muss und es schwierig ist, den Punkt exakt über der gewünschten Farbe zu platzieren, ist diese Funktion nützlich. Verkleinern Sie zur Vereinfachung den Punkt.

Die von einem Farbpunkt gewählte Farbe ist die Durchschnittsfarbe des Bereichs, den er bedeckt. Kleinere Punkte wählen also genauer Farben aus.

Verschiedene Farben verbessern

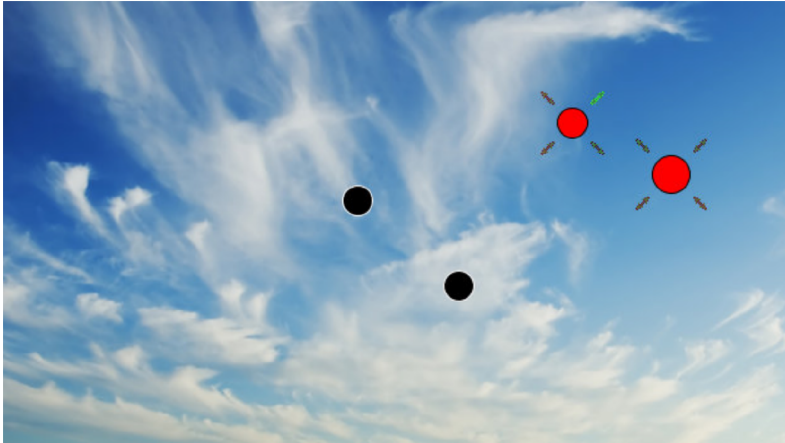
Sie können beliebig oft auf ein Foto klicken, um die Auswahl zu erweitern. Jeder Punkt erscheint in rot und zeigt an, dass er ausgewählt wurde und Teil derselben Farbwahl ist. Wollen Sie nun einen anderen Teil des Fotos auswählen? Beispielsweise, um nach dem Himmel nun einen anderen Teil des Bildes zu bearbeiten.

Dazu müssen Sie zunächst die erste Farbwahl abwählen. Klicken Sie dazu auf einen der roten Farbpunkte und wählen Sie im Kontextmenü **ABWÄHLEN** oder drücken Sie auf die Esc-Taste. Die Farbwahlpunkte Ihrer Auswahl werden nun in schwarz angezeigt. Das heißt, dass sie nicht mehr ausgewählt sind.



Wenn Sie nun auf einen anderen Teil Ihres Bildes klicken, erscheinen neue rote Punkte. Dabei handelt es sich um eine neue Farbwahl, die Sie genau so wie die erste erweitern und anpassen können, bevor Sie sie verbessern.

Nun haben Sie zwei separate Farbwahlen. Zum Ändern oder Erweitern, klicken Sie einfach auf einen der Punkte einer Farbwahl. Alle Punkte der aktiven Farbwahl werden rot. Klicken Sie nun auf das Foto, werden der aktiven Farbwahl weitere Punkte hinzugefügt. Die Regler der Infoleiste zeigen die Einstellungen der aktiven Farbwahl an.



Zusammengefasst: Neue Punkte, die durch Klicken auf das Foto erzeugt werden, werden immer der aktuellen Farbwahl hinzugefügt (deren Punkte rot angezeigt werden). Für eine neue Farbwahl, wählen Sie zunächst alle existierenden Punkte ab (sodass sie schwarz sind), indem Sie im Kontextmenü **ABWÄHLEN** auswählen. Anschließend können Sie die neue Farbwahl starten.

Toleranz und Verlauf einstellen



Toleranz- und Verlauf-Regler.

Sie können mit den Toleranz- und Verlauf-Reglern anpassen, in welchem Maße Farben ausgewählt werden. Diese befinden sich direkt neben der Foto-Farben-Verbessern-Schaltfläche, allerdings nur, wenn der **FOTO-FARBEN-VERBESSERTEN**-Modus eingeschaltet ist. Der Toleranz-Regler beeinflusst die Breite einer bestimmten Farbwahl – also die Breite an Schattierungen und Tönungen einer gewählten Farbe, während der Verlauf-Regler beeinflusst, wie weit eine Auswahl in angrenzende Bereiche hineinreicht.

Toleranz: Dieser Wert legt fest, wie Farben behandelt werden, die der Farbe unter dem Punkt ähnlich, nicht jedoch gleich sind. Steht die Toleranz bei 0, werden nur exakt gleiche Farben wie beim Auswahlpunkt ausgewählt. Durch Erhöhen der Toleranz werden Farben ausgewählt, die sich weiter von der Farbe unter dem Punkt entfernt befinden.

Verlauf: Dieser Wert legt fest, wie Farben, die aus der Farbtoleranz gerade eben herausfallen, behandelt werden. Bei 0 sind Farben entweder gewählt oder nicht, je

nachdem, ob sie sich innerhalb oder außerhalb der Toleranz befinden. Dadurch können harte Brüche entstehen, da jede Farbe entweder ganz oder gar nicht gewählt wird. Wird dieser Wert erhöht, werden Farben außerhalb der Toleranz teilweise gewählt, proportional zu ihrer Entfernung zur Toleranz. Die Farbwahl wird dadurch sanfter.

Masken oder Bereiche verwenden

Wenn Sie nur einen bestimmten Bereich Ihres Fotos verbessern wollen, benutzen Sie zuerst eines der Fotobereichs-Werkzeuge um den Bereich des Fotos, das Sie bearbeiten wollen festzulegen. Oder Sie benutzen das Masken-Werkzeug um Teile des Fotos vor der Bearbeitung zu schützen.

Dann wechseln Sie zum Verbessern-Werkzeug und machen Ihre Bearbeitungen. Eine Maske oder ein Bereich wird benutzt, um die Bereiche, auf die eine Verbessern-Operation angewandt wird, zu begrenzen, im Ergebnis erhalten Sie einen Bereich innerhalb einer Fotogruppe. Immer wenn ein solcher Bereich innerhalb einer Fotogruppe ausgewählt ist, wird sein Umriss durch eine animierte Strichellinie („marschierende Ameisen“) angezeigt. Wählen Sie den Bereich innerhalb der Fotogruppe (siehe Seite 353) mit Strg + Klick oder über die Seiten- und Ebenen-Galerie (siehe Seite 75) aus. Auch auf der Statuszeile (siehe Seite 63) lässt sich eindeutig ablesen, wenn Sie einen Bereich oder eine Maske innerhalb einer Fotogruppe ausgewählt haben.

Beachten Sie, dass Sie fast immer eine Randunschärfe auf den Bereich anwenden sollten, um Ihre Effektbearbeitung nahtlos in das Foto einzublenden. Bereiche mit scharfen Kanten sind selten sinnvoll. Siehe Randunschärfe (siehe Seite 201) für Details. Sie können die Randunschärfe sowohl auf den Bereich oder Maske anwenden und justieren, bevor Sie den Verbessern-Effekt anwenden als auch im Nachhinein auf den resultierenden Bereich in der Fotogruppe.



Auf dem linken Foto liegt ein Teil im Schatten, rechts sehen Sie diesen Teil aufgehellt und mit Randunschärfe, um den Umriss sanft einzublenden.

Um die Form des Bereichs im Nachhinein zu ändern, wechseln Sie einfach zurück in das Maskenwerkzeug und nehmen Ihre Änderungen vor, stellen Sie dabei sicher, dass der Bereich ausgewählt ist (Umriss mit „marschierenden Ameisen“). Die Auswahl von Bereichen innerhalb einer Fotogruppe per Strg + Klick funktioniert auch mit dem Fotobereichs/Maskenwerkzeug.



Wenn Sie eine Bereichsauswahl innerhalb einer Fotogruppe bearbeiten wollen, ohne die marschierenden Ameisen zu sehen, können Sie diese mit der Schaltfläche auf der Infoleiste des Maskenwerkzeugs temporär abschalten.

Die Umrisslinien werden automatisch wieder aktiviert, wenn Sie die Auswahl aufheben oder zu einem anderen Foto oder Dokument wechseln.

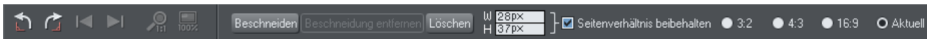
Einfaches Beschneiden

Im Optimierungs-Werkzeug können Sie die Anfasser verschieben, die rund um das ausgewählte Foto angezeigt werden, um schnell den Beschnitt des Fotos zu ändern, ohne erst extra in das Beschneidungs-Werkzeug wechseln zu müssen.

Beschneidungs-Werkzeug



Über die Ausklappleiste des **FOTO-WERKZEUGS** wechseln Sie zum **BESCHNEIDUNGS-WERKZEUG**. Dadurch sieht die Infoleiste folgendermaßen aus:



Wenn Sie einen Ausschnitt über dem Foto aufziehen, wird er hervorgehoben dargestellt.

- Sie können ihn durch Ziehen an den Seiten- und Eckanfassern einstellen.
- Sie können ihn als Ganzes verschieben, indem Sie innerhalb des Bereichs ziehen.
- Klicken Sie auf **BESCHNEIDEN** oder doppelklicken Sie auf den aufgezogenen Bereich, um das Beschneiden durchzuführen.



Beschnittene Fotos lassen sich von nicht beschnittenen anhand der Anzeige „Beschnittenes Foto“ in der Statusleiste unterscheiden.

Löschen

Mit **LÖSCHEN** können Sie den aktuellen Ausschnitt aufheben.

Drittel-Regel

Es gibt eine Grundregel in der Kunst der Bildkomposition, die man Drittel-Regel nennt (aus ihr kann der komplexere „Goldene Schnitt“ abgeleitet werden). Einfach gesagt wird das Bild hierbei vertikal und horizontal in 3 Bereiche aufgeteilt. So ist es meist besser, den Horizont einer Landschaft an der Unterkante des oberen Drittels des Fotos zu positionieren und ihn nicht direkt in der Mitte verlaufen zu lassen. Wenn Sie ein Bild beschneiden, zeigt der Beschnittrahmen horizontal und vertikal zwei Unterteilungslinien an, um die Positionierung nach dieser Kompositionsregel zu erleichtern.

Hinweis: Für mehr Informationen zum Thema suchen Sie im Internet am besten nach „Drittel-Regel“.

Beschneidung entfernen

Klicken Sie auf **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN**, um die Beschneidung von einem ausgewählten Foto zu entfernen. Dadurch wird das Beschneiden-Auswahlrechteck wiederhergestellt, welches Sie nun entweder verändern können oder ganz entfernen können.

Wenn Sie **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN** im **BESCHNEIDUNGS-WERKZEUG** wählen, wird die Außenlinie beschnittener Fotos wieder auf das komplette Foto zurückgesetzt, bei beliebigen anderen Formen mit Bitmap-Füllung auf die Rechteckform der Bitmap oder des Fotos, die als Füllung benutzt wurden. Eventuell müssen Sie noch auf **LÖSCHEN** klicken, um das Auswahlrechteck zu entfernen.

Beschnittenen Bereich bearbeiten

Um kleine Änderungen an einem beschnittenen Foto durchzuführen, blenden Sie sich den Auswahlbereich für den Beschnitt wieder ein, indem Sie **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN** wählen. Die „abgeschnittenen“ Ränder werden blasser dargestellt. Danach können Sie die Seiten des Beschnitt-Auswahlrechtecks einstellen.

Breite/Höhe

Nach dem Aufziehen des Bereichs können Sie auf der Infoleiste exakte Werte in die Felder für Breite und Höhe eingeben.

Seitenverhältnis beibehalten

Setzen Sie das Häkchen für **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN**, um beim Aufziehen ein bestimmtes Seitenverhältnis beizubehalten. Die Optionsfelder bestimmen das benutzte Seitenverhältnis. Wählen Sie „Aktuell“ um das Seitenverhältnis des Fotos vor dem Beschneiden beizubehalten. Beachten Sie, dass das Auswahlrechteck seine Orientierung zwischen Quer- und Hochformat automatisch ändert, wenn Sie an den Eckanfassern ziehen. Wenn Sie nach der Seite ziehen, wird der Bereich im Querformat erstellt. Wenn Sie mehr nach unten hin ziehen, wird er im Hochformat erstellt.

Übliche Seitenverhältnisse sind ebenfalls vorhanden: 4:3 für die meisten einfachen Digitalkameras und ältere TV- und Computerbildschirme, 3:2 für traditionelle Filmkameras und Digital-Spiegelreflexkameras und 16:9 für Breitbild-Fernseher und -Bildschirme.

Durch Halten der Strg-Taste können Sie die Sperrung des Seitenverhältnisses außer Kraft setzen. Umgekehrt können Sie beim Aufziehen oder Anpassen eines Bereichs mit freiem Seitenverhältnis durch zusätzliches Halten von „Strg“ das letzte gewählte Seitenverhältnis erzwingen.

Foto-Dokumente beschneiden

Im Foto-Modus gibt es ein ein-Pixel-Raster auf dem Foto (bei 96dpi, der Standardauflösung). Dies erleichtert pixelgenaues Beschneiden. Für akkurates, auf's Pixel genaues Ausschneiden empfehlen wir Ihnen daher, im Foto-Modus zu arbeiten und ausreichend hineinzuzoomen, um die einzelnen Pixel erkennen zu können.

Bitte lesen Sie das Kapitel „Foto-Dokumente“ (siehe Seite 389) für weitere Informationen.

Foto-Klon-Werkzeug



Dieses Werkzeug (in der Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) entfernt Objekte von Bildern. Im **KLON-WERKZEUG** können Sie Teile eines Fotos kopieren oder „klonen“ und nicht erwünschte Objekte mit dem Klonbereich ersetzen.

Klonteile können entweder automatisch aus demselben Foto (Foto & Grafik Designer sucht den am besten passenden Bereich) oder manuell (Sie wählen den Bereich im selben oder einem anderen Foto) gewählt werden.

1. Zeichnen Sie im **KLON-WERKZEUG** eine Linie um den zu löschenden Bereich. Dieser wird durch eine gestrichelte Linie und mit 8 Skalierungsanfassern angezeigt.
2. Um diesen Bereich automatisch mit einem anderen Bereich desselben Fotos auszutauschen, klicken Sie auf die **MAGIC ERASE**-Schaltfläche in der Infoleiste des **KLON-WERKZEUGS**.

3. Foto & Grafik Designer ersetzt den Klonbereich mit einem anderen Teil des Fotos. Ziehen Sie an den Skalierungsanfassern, um den zu ersetzenden Bereich zu vergrößern/verkleinern. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über den Klonbereich fahren, zeigt das **KLON-WERKZEUG** ein „M“ an. Das heißt, dass Sie „Magic Erase“ verwendet haben (Sie können dann den Klonbereich nicht mehr verschieben - siehe Schritt 5).
4. Sollte Ihnen die Ersetzung nicht gefallen, klicken Sie für eine alternative Ersetzung erneut auf die **MAGIC ERASE**-Schaltfläche. Über die Rückgängig-Schaltfläche (Strg + Z) können Sie zur besten Ersetzung zurückkehren.
5. Sie klonen einen Bereich des aktuellen oder eines anderen Fotos, indem Sie in Schritt 2 irgendwo außerhalb des Klonbereichs am Foto ziehen. So wählen Sie eine Quelle für den Klonbereich. Es wird dann ein Bereich des Fotos, an dem Sie gerade gezogen haben, angezeigt. Sie können auch innerhalb des Klonbereichs ziehen, um einen neuen Teil des Fotos auszuwählen.
6. Die Änderungen werden übernommen, sobald Sie außerhalb des Klonbereichs klicken oder ein neues Werkzeug auswählen.

Wenn Sie mehrfach klonen, werden die neuen Klone mit dem finalen Bild, das Sie auf der Seite sehen, erzeugt, nicht mit dem Originalbild. Das heißt, dass einmal gelöschte Teile des Bildes auch nicht in Klonformen auftauchen.

Infoleiste des Klon-Werkzeugs



- 1 **UMRANDUNG AN ODER AUS:** Ist die Umrandung eingeschaltet, werden um alle Klonformen des ausgewählten Fotos gepunktete Linien gezeigt. Die Linie der ausgewählten Klonform ist zudem animiert, außerdem hat die Form Skalierungs-Anfasser und einen Pfeil in der Mitte.
- 2 **GRÖßEN-REGLER:** Hiermit kann die Klonform vergrößert oder verkleinert werden. Das ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie einen höheren Randunschärfe-Wert (der die Ränder der Form nach innen überblendet,) verwenden, den Sie durch Vergrößern der Klonform kompensieren.
- 3 **FREIHAND-GLÄTTUNG:** Nachdem Sie Ihre Klonform Freihand gezeichnet haben, können Sie die Glättung der Linie anpassen. Dies funktioniert genauso wie die Glättung im Freihand-Werkzeug. Es kann nur direkt nach dem Zeichnen der Klonform eingestellt werden. Sobald Sie die Form mit anderen Werkzeugen (z. B. Form-Werkzeug) bearbeiten, wird diese Funktion deaktiviert.
- 4 **MAGIC ERASE:** Mit dieser Schaltfläche sucht Foto & Grafik Designer automatisch Bereiche desselben Fotos, die in die Klonform kopiert werden können. Klicken Sie erneut, um alternative Ersetzungen zu sehen.
- 5 **RANDUNSCHÄRFE-REGLER:** Dieser Regler setzt die Stärke des Ausblendens von Rändern einer Klonform. Es entspricht dem Haupt-Randunschärfe-Werkzeug.

Zusammenfassung der Klon-Werkzeug-Operationen

Einen Teil eines Fotos löschen Sie, indem Sie im **KLON-WERKZEUG** den Bereich einzeichnen, den Sie löschen möchten. Folgende Optionen stehen anschließend zur Auswahl:

- Auf die „Magic Erase“-Schaltfläche in der Infoleiste des **KLON-WERKZEUGS** klicken, damit Foto & Grafik Designer automatisch Bereiche des gleichen Fotos zum Klonen in die Klonform auswählt.
- Ziehen Sie außerhalb des Bereichs am gleichen oder einem anderen Foto, um die Quelle für die Kopie festzulegen.



Sie können die Umrandungen der Klon-Formen mit diesem Symbol in der Infoleiste des **KLON-WERKZEUGS** ein- und ausschalten.

- Die Randunschärfe der Klonform stellen Sie mit dem Randunschärfe-Regler in der Infoleiste ein. Die Größe ändern Sie mit den Skalierungs-Anfassern.
- Sie wählen Klon-Formen durch Klicken aus. Die Form hat dann eine animierte Umrandung (wenn diese eingeschaltet sind), 8 Skalierungs-Anfasser und einen Pfeil, der die Quelle des Klonbereichs anzeigt (Falls Sie nicht mit Magic Erase arbeiten).
- Den Inhalt des ausgewählten Klons können Sie durch Ziehen an der Klonform ändern (falls Sie den Klonbereich manuell gewählt haben). Dies ist eine andere Möglichkeit, beim manuellen Klonen die Füllposition oder den Quellpunkt der Füllung anzupassen.
- Wenn Sie während des manuellen Setzens des Quellpunktes über ein anderes Foto ziehen, können Sie Teile des Fotos auf ein anderes kopieren.
- Ziehen an den 8 Skalierungs-Anfassern vergrößert oder verkleinert die Klonform.
- Die Randunschärfe-Regler der Infoleiste und der Haupt-Werkzeugleiste stellen ein, wie stark Ränder ausgeblendet werden.
- Eine Klon-Form löschen Sie durch Drücken der Entf-Taste.
- Der Klon wird immer aus dem Bild, das Sie auf der Seite sehen, erstellt, inklusive aller vorhergehenden Klone und weiterer Bildbearbeitungen.
- Wenn Sie auf das Hintergrund-Foto klicken, werden alle Klon-Formen abgewählt und Sie können eine neue Klon-Form zeichnen.
- Klon-Formen können wie normale Vektor-Formen bearbeitet werden. Wählen Sie dazu einfach eines der Linien- oder Form-Werkzeuge.
- Ein mit Klonbearbeitungen belegtes Foto wird als Fotogruppe angelegt. Diese verhält sich meistens wie ein normales Foto (Skalieren, Drehen, Optimieren). Per Umschalt + Klick oder über die Seiten- & Ebenen-Galerie können Sie aber jedes einzelne Objekt der Gruppe bearbeiten.

Reparaturpinsel



Mit dem Reparaturpinsel können Sie ungewollte Objekte und Artefakte von Ihren Fotos entfernen.

Wählen Sie den Reparaturpinsel und klicken Sie auf eine Stiftgröße in der Infoleiste.

Genauere Beschreibungen zur Stiftgröße finden Sie beim Formerstell-Werkzeug (siehe Seite 108).

Platzieren Sie den Stift über dem Bereich, den Sie reparieren möchten und klicken Sie. Größere Bereiche reparieren Sie, indem Sie den Stift mit gehaltener Maustaste über das Foto bewegen.



Wählen Sie das Werkzeug und klicken Sie auf einen Bildfehler – er wird direkt entfernt.

Gefällt Ihnen das Ergebnis nicht, klicken Sie auf **MAGIC ERASE** in der Infoleiste, um eine andere Ersetzung zu erzeugen. Mithilfe der **RÜCKGÄNGIG/WIEDERHERSTELLEN**-Schaltflächen (Strg + Z/Strg + Y) können Sie zwischen den verschiedenen Ergebnissen hin- und herschalten.

Die Reparaturbereiche sind mit dem **FOTO-KLON-WERKZEUG** kompatibel, d. h. wenn Sie ins **KLON-WERKZEUG** wechseln, sind die Bereiche durch eine gestrichelte Linie gekennzeichnet. Dort können Sie die Bereiche löschen oder neu berechnen lassen (mithilfe der Magic-Erase-Schaltfläche).

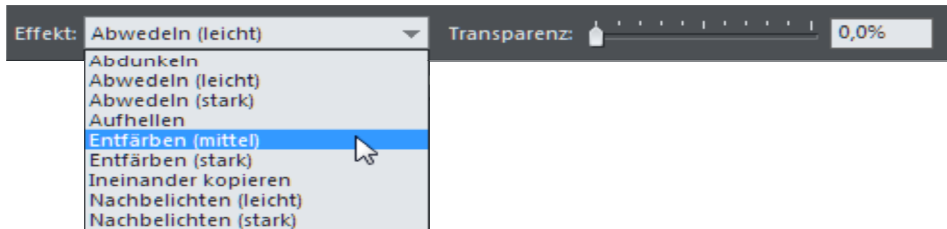
Effektpinsel



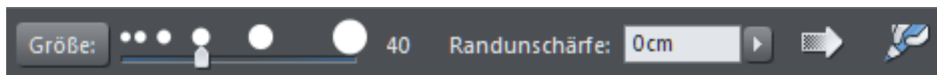
Der **EFFEKTPINSEL** (in der Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) liefert eine einfache und intuitive Technik zur Retusche von Fotos und Bildern. Sie können Foto-Verbesserungen auf bestimmte Bereiche des Fotos anwenden, indem Sie diese einfach mit einem Stift direkt auf das Foto auftragen. Das Werkzeug basiert auf dem Formerstell-Werkzeug (siehe Seite 108) und benutzt daher viele der selben Steuerelemente, wie die zur Einstellung der Stiftgröße, der Glättung der gezeichneten Form und der Randunschärfe.

Auswahl und Anwendung eines Effekts

Wählen Sie den Effekt, den Sie gerne anwenden möchten, aus der Liste links auf der Infoleiste. Der Effekt Entfärben beispielsweise vermindert die Sättigung (Farbe) in den Regionen, die Sie auf dem Foto einzeichnen.



Wählen Sie eine Stiftgröße mit dem Größenregler. Beachten Sie, dass genau wie im **FORMERSTELL-WERKZEUG** die Stiftgröße auf dem Bildschirm stets konstant bleibt, wenn Sie die Zoomstufe ändern, dadurch können sie für die Bearbeitung von komplizierten Stellen einfach hinein zoomen, ohne die Stiftgröße ändern zu müssen. Wenn Sie es jedoch vorziehen, mit einer absoluten Stiftgröße zu arbeiten, können Sie das mit dem Schalter **GRÖßE** einschalten.



Benutzen Sie den Regler **RANDUNSCHÄRFE** um ihren Strichen eine weiche Kante zu geben, so dass sie sich in das Foto einblenden, Randunschärfe 0% ergibt eine harte Kante. Beginnen Sie auf dem Foto zu malen, um den Effekt aufzutragen. Dadurch wird eine neue Region auf Ihrem Foto erstellt.

Ihre Zeichnung wird von „marschierenden Ameisen“ umrahmt um anzuzeigen, dass das die aktuelle oder aktive Form ist. Die „Ameisen“ lassen sich mit dem Tastaturkürzel Strg + H an- und abschalten.

Aufgetragene Effekte einstellen

Nach dem Auftragen bleibt die neue Effektregion auf dem Foto ausgewählt, so dass Sie diese wenn nötig anpassen können. Sie können die Stärke des Effekts einstellen, indem Sie den Regler **TRANSPARENZ** benutzen und Sie können die Weichheit/Randunschärfe an der Region mit dem Regler Randunschärfe (siehe Seite 201) auf der Infoleiste oben einstellen. Sie können auch mit dem Zeichnen fortfahren, um die ausgewählte Region zu erweitern, mit gehaltener Umschalt-Taste können Sie Teile der Region löschen.

Sie können sogar zum **FOTO-WERKZEUG** (siehe Seite 396) wechseln, wobei die Region weiterhin ausgewählt bleibt und dann die Helligkeit, den Kontrast usw. der Region einstellen.

Wenn Sie zum **EFFEKTPINSEL** zurückgekehrt sind und eine neue Region einmalen wollen, müssen Sie aber zunächst die bestehende Auswahl aufheben. Das geschieht, indem Sie neben das Foto klicken oder die Escape-Taste drücken. Wenn Sie nun zeichnen, erstellen Sie eine neue Region, auf dem selben oder auch auf einem anderen Foto, diese wird die selben Einstellungen haben wie die letzte gezeichnete Region. Sie können natürlich auch einen anderen Effekt auswählen.

Sie können jederzeit eine bestehende Region auswählen, indem Sie sie mit gehaltener Strg-Taste anklicken. Ist sie ausgewählt, kann Sie wie oben beschrieben eingestellt werden, wenn Sie nun die Auswahl aufheben und neu zeichnen, hat die neu erstellte Region wiederum die selben Einstellungen.

„Rote-Augen-entfernen“-Werkzeug

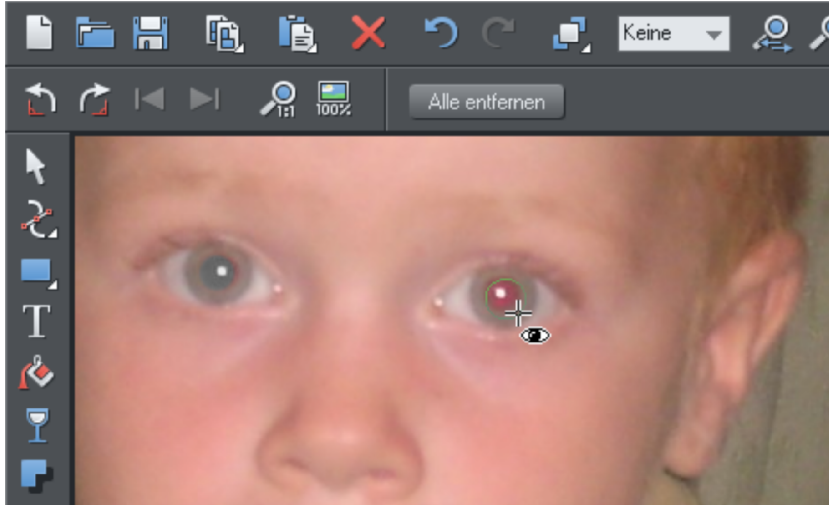


Mit dem **„ROTE-AUGEN“-WERKZEUG** können Sie rote Augen von Gesichtern in Ihren Fotos entfernen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche oben, um in den Rote-Augen-Modus zu wechseln. Dann:

- Zoomen Sie die roten Augen in Ihrem Foto heran, entweder mit dem **ZOOM-WERKZEUG** (siehe Seite 65) oder einfach mit Strg + Mausrad.
- Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste vom Mittelpunkt des roten Auges nach außen, um einen kreisförmigen „Korrektur-Flicken“ für das rote Auge zu erzeugen. Innerhalb dieses Kreises wird die rote Farbe vom Auge entfernt.
- Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle roten Augen im Bild.



Jeder Korrektur-Flicken auf einem Foto lässt sich mit dem Rote-Augen-Werkzeug durch einfaches Anklicken auswählen. Jetzt können Sie die Entfernen-Taste drücken, um den ausgewählten Flicken zu entfernen.



Oder Sie wechseln in das Quickshape-Werkzeug und bearbeiten den ausgewählten Flicken, genau so wie Sie normale elliptische Formen bearbeiten.

Daher können Sie die Korrektur-Flicken auch elliptisch verzerren, um den roten Bereich in den Augen besser zu überdecken. Im Kapitel „Quickshape-Werkzeug“ lesen Sie, wie Sie Ellipsen mit diesem Werkzeug bearbeiten. Allerdings sind die vorgegebenen kreisförmigen Flicken für die meisten Fotos ausreichend.

Am Rand der Korrektur-Flicken ist standardmäßig eine 3 Pixel breite Randunschärfe eingestellt, um sichtbare Kanten zwischen dem Korrekturbereich und dem restlichen Auge zu vermeiden. Den Randunschärfe-Bereich können Sie einfach variieren, indem Sie (siehe oben) die Ellipse auswählen und den Randunschärfe-Wert mit dem Schieberegler justieren (oben rechts auf der Haupt-Werkzeugleiste), genau wie bei normalen Formen.

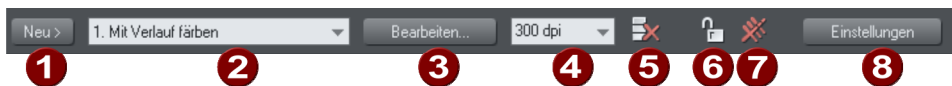
Die vom Rote-Augen-Werkzeug angebrachten Flicker bilden mit dem Foto zusammen eine **FOTOGROPPE**. Dadurch können Sie das Foto im Dokument verschieben oder anderweitig transformieren. Die Korrektur-Flicker werden zusammen mit dem Foto verschoben. Beachten Sie, dass Sie daher, wenn Sie nicht im Rote-Augen-Werkzeug sind, um die Ellipse auszuwählen eine Auswahl „innen“ durchführen müssen (beim Anklicken die Strg-Taste gedrückt halten). Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ für zusätzliche Informationen über Fotogruppen (siehe Seite 353).

Ein Klick auf **ALLE ENTFERNEN** auf der Infoleiste des Rote-Augen-Werkzeugs entfernt alle Korrektur-Ellipsen vom ausgewählten Foto.

Live-Effekte



Live-Effekte sind Bitmap-Effekte, die auf jedes Objekt, angewendet werden können. In der Infoleiste des **LIVE-EFFEKTE**-Werkzeugs wird, wenn Sie auf **NEU** klicken, eine Liste mit allen verfügbaren Effekten angezeigt.



- 1 Neuen Effekt einfügen
- 2 Liste der angewendeten Effekte, in Reihenfolge
- 3 Ausgewählten Effekt bearbeiten
- 4 Live-Effekt-Auflösung
- 5 Aktuellen Effekt löschen
- 6 Alle Effekte sperren/entsperren
- 7 Alle Effekte löschen
- 8 Zum Suchen von Plug-ins konfigurieren

Live-Effekte anwenden

So wenden Sie einen **LIVE-EFFEKT** an:

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Aktivieren Sie das **LIVE-EFFEKTE**-Werkzeug.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **NEU** auf der linken Seite der Infoleiste. Hierdurch wird im Menü eine hierarchisch geordnete Liste aller verfügbaren Effekte angezeigt. Zu den ersten im Menü aufgeführten Effekten gehören die **XARA PICTURE EDITOR**-Effekte. Als nächstes kommen Effekte, die durch die Werkzeuge

RANDUNSCHÄRFE und **SCHATTEN** bereitgestellt werden. Die dritte Effektgruppe umfasst **NEUE PHOTOSHOP-EFFEKTE**, zuletzt dann auch die „alten“ Plug-ins (siehe unten zur Erklärung dieser unterschiedlichen Typen).

4. Wählen Sie aus der Liste den Effekt, den Sie gerne anwenden möchten.
5. Der Dialog bzw. das Werkzeug des gewählten Effekts wird geöffnet. Sie können nun die Effekt-Einstellungen verändern und erhalten im Dialog in der Regel eine kleine Vorschau des Effekts.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellung zu übernehmen und zu MAGIX Foto & Grafik Designer zurückzukehren.

Gespernte Effekte und Live-Effekte

Wenn Sie Adobe® Photoshop® Plugins der älteren Generation verwenden, ist das Objekt nachträglich nicht mehr veränderbar. Sie werden deshalb auch „gespernte Effekte“ genannt. Um ein Objekt mit einem solchen „gespernten Effekt“ weiter zu bearbeiten, muss der Effekt zunächst entfernt werden. Dann kann am Objekt gearbeitet werden, um anschließend den Effekt noch einmal zu verwenden.

Alle Effekte aus dem **XTREME PICTURE EDITOR** sowie die neuere Generation von Adobe® Photoshop® Plugins können demgegenüber als **LIVE-EFFEKTE** verwendet werden, wobei das Objekt editierbar bleibt.

Sie finden eine aktuelle Liste mit funktionierenden Plugins beider Kategorien auf der Xara Website www.xara.com/products/xtreme/plugins/.

Formen bearbeiten

Wenn Sie einen **LIVE-EFFEKT** auf eine Form oder einen Text legen, bleibt das Objekt immer vollständig bearbeitbar. Bei jeder Bearbeitung wird der **LIVE-EFFEKT** automatisch auf das Objekt angewendet. Bei „gespernten Effekten“ ist dies nicht möglich. Der Effekt muss zuerst durch einen Klick auf **LÖSCHEN** auf der **LIVE-EFFEKT**-Infoleiste entfernt werden, bevor die Form erneut bearbeitet werden kann. Danach kann der Effekt wieder angewendet werden.

Adobe Photoshop vs. Xara Picture Editor

Das Werkzeug **LIVE-EFFEKTE** unterstützt zwei grundlegende Plugin-Typen. Adobe® Photoshop® Plugins (alt und neu) und **XARA PICTURE EDITOR** Plugins. Z. B. beim **OPTIMIEREN-EFFEKT** handelt es sich um dasselbe Werkzeug aus dem **XARA PICTURE EDITOR**, das aber nun direkt in MAGIX Foto & Grafik Designer auf das Objekt angewendet werden kann. Ein Vorteil von **XPE**-Plugins ist, dass sie in der Regel direkt und interaktiv auf die Foto & Grafik Designer-Zeichnung angewendet werden, so dass kein zusätzliches Vorschaufenster erforderlich ist. So können Sie z. B. den Live-Effekt **OPTIMIEREN** auswählen und die Helligkeit ausgewählter Objekte direkt verändern.

Effekte sperren

Wenn Sie ein mit einem **LIVE-EFFEKT** belegtes Objekt drehen oder skalieren, wird dies von Foto & Grafik Designer als Änderung am Objekt selbst gewertet und deswegen der Effekt neu berechnet. Wenn Sie dies nicht wünschen, sperren Sie einfach den Effekt. Dies bietet sich an, wenn Sie das Objekt etwa nur drehen oder skalieren möchten und der Effekt dabei unverändert bleiben soll.

Ein Beispiel: Ein Plugin erzeugt horizontale Streifen (z. B. der **LIVE-EFFEKT** „Television“). Möchten Sie, dass die Streifen auch mit gedreht werden, wenn Sie die Form drehen? Wenn ja, sperren Sie den Effekt vor dem Drehen. Wenn Sie dagegen wollen, dass die Streifen immer horizontal laufen und der Effekt so in seiner eigentlichen Form bestehen bleibt, sperren Sie ihn nicht.



*Abb.: Ist ein **LIVE-EFFEKT** gesperrt, dreht sich der Effekt mit dem Objekt (links)*

Es gibt noch eine andere Anwendungsmöglichkeit für das Sperren von **LIVE-EFFekten**. Wenn Sie Ihre Designs an andere Personen weitergeben, die nicht im Besitz des Plug-ins sind, wird der **LIVE-EFFEKT** nicht erscheinen. Um dies zu umgehen, kann der Effekt ebenfalls gesperrt werden. Gesperrte Effekte werden als Bitmaps im Dokument gespeichert, so dass das Ergebnis unabhängig von den installierten Plug-ins sichtbar ist.



Um einen Effekt zu sperren, markieren Sie ein oder mehrere Objekte und betätigen Sie das Vorhängeschloss-Symbol auf der Infoleiste für **LIVE-EFFEKTE**. Um einen Effekt, der so gesperrt wurde, wieder zu entsperren, klicken Sie nochmals auf das Vorhängeschloss.

Live-Effekte bearbeiten

Im Flipmenü werden die Effekte des aktuell ausgewählten Objekts in der Reihenfolge angezeigt, in der sie angewendet wurden. Wählen Sie den benötigten Effekt aus der Liste und klicken Sie auf die Schaltfläche **BEARBEITEN**. Es erscheint nun die Steuerung für den Effekt (bei einem Adobe® Photoshop® Plugin ist dieses üblicherweise ein Popup-Fenster), mit dem das Erscheinungsbild des Effekts verändert werden kann.

Funktionsweise von Live-Effekten

Weil alle **LIVE-EFFEKTE** Bitmap-Effekte sind, muss das Objekt zuerst gerastert (d. h. in eine Bitmap verwandelt) werden, bevor **LIVE-EFFEKTE** angewendet werden können.

Das Plugin fügt der Bitmap anschließend den gewünschten Effekt hinzu und gibt eine modifizierte Bitmap aus. Die Auflösung der Bitmap kann mithilfe der Infoliste der **LIVE-EFFEKTE** bestimmt werden.

Auflösung der Live-Effekte

Für Screen- und Webdesigns können Sie die Auflösung bei 96dpi belassen oder 72 dpi wählen. Sollten Sie beispielsweise für Drucksachen oder High-End-Resultate ein Bild mit einer höheren Auflösung wünschen, können Sie die Auflösung erhöhen. Je höher die Auflösung ist, umso länger dauert die Effektberechnung (da mehr Bildinformationen verarbeitet werden müssen) und umso größer ist der Speicherbedarf.

Die Auflösung eines **LIVE-EFFEKTES** kann „automatisch“ geregelt werden und muss nicht mit einem statischen dpi-Wert versehen werden. Falls dies nötig ist, wird der Effekt dann mit einer passenden Auflösung neu generiert. Beispiel: Wenn Sie eines Ihrer Designs mit Live-Effekten drucken, werden alle Effekte, die auf „automatisch“ gesetzt sind, in der bestmöglichen Qualität nochmals neu erzeugt. In einem Dokument mit vielen Effekten kann dies den Druckvorgang stark verlangsamen, da die Effekte alle in voller Auflösung neu berechnet werden müssen.

Die verwendete Auflösung kann im Dialog **OPTIONEN**-Reiter unter **EFFEKTE UND PLUG-INS** eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 96dpi. Wurde diese Einstellung einmal geändert, werden alle Effekte, die danach angelegt werden, in dieser Auflösung berechnet. Alle bisherigen Effekte werden nicht noch einmal berechnet.

Hinweis: Das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537) enthält weitere Details zum Dialog „Optionen“.

Um die Auflösung eines schon bestehenden Effekts zu ändern, verwenden Sie das Auswahlmeneü **EFFEKTAUFLÖSUNG** auf der Infoliste **LIVE-EFFEKTE**.

Dateien speichern und weitergeben

Wenn Sie MAGIX Foto & Grafik Designer-Dateien an jemanden weitergeben, der die verwendeten Plug-ins nicht installiert hat, werden die entsprechenden Effekte dieser Plug-ins nicht zu sehen sein (ähnlich der Problematik mit Schriften, die im System des Empfängers vorhanden sein müssen, damit die Anzeige stimmt). Damit garantiert werden kann, dass der Empfänger die Effekte trotzdem sehen kann, müssen die Effekte vor dem Speichern gesperrt werden. Da gesperrte Effekte als Bitmaps direkt in der Datei gespeichert werden, wird die Dateigröße dabei zunehmen.

Wenn ein Dokument mit Effekten geladen wird, die nicht installiert sind, erscheint ein Warndialog.

Dokument-Eigenschaften und Live-Effekte

Unter **DATEI > DOKUMENTEIGENSCHAFTEN** können Sie sich schnell über die verwendeten Effekte im Dokument informieren. Im Dialog werden die verwendeten Effekte nach der Liste der verwendeten Schriftarten aufgelistet. Es wird auch angezeigt, welche in der Grafik verwendeten Effekte nicht installiert sind. Diese Effekte werden in der Zeichnung fehlen, es sei denn, sie sind vorher gesperrt worden.

Hinweis: Lesen Sie auch das Kapitel „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 239) für weitere Informationen zu den Dokumenteigenschaften.

Live-Effekte-Plug-ins hinzufügen

Viele Adobe® Photoshop® Plugins funktionieren auch mit MAGIX Foto & Grafik Designer, MAGIX Foto Designer und mit Xara Picture Editor. Neue Plugins lassen sich einfach hinzufügen.

- Ein neues Xara Picture Editor Plugin kopieren Sie entweder in einen eigenen Ordner im Verzeichnis **XARA PICTURE EDITOR\XPEPLUG-INS** in Ihren MAGIX Foto & Grafik Designer-Ordner, oder Sie installieren es (z. B. **C:\PROGRAMME\XARA\XARA XTREME PRO\XARA PICTURE EDITOR**). Starten Sie danach MAGIX Foto & Grafik Designer oder den Xara Picture Editor erneut.
- Ein neues Adobe® Photoshop® Plugin installieren bzw. kopieren Sie in den Ordner **XARA PICTURE EDITOR\PS-PLUG-INS** Ihrer MAGIX Foto & Grafik Designer-Installation. Alternativ können Sie auch auf die Schaltfläche **EINSTELLUNGEN** im Werkzeug **LIVE-EFFEKTE** klicken, um den Ordner des Plugins auf Ihrem PC hinzuzufügen. Oder Sie kopieren Ihr Plugin in den bereits im Ordner **EINSTELLUNGEN** aufgeführten Ordner. Sie erreichen denselben Plug-In-Ordner im Reiter **EFFEKTE & PLUGINS** des Dialogs **OPTIONEN (EXTRAS > OPTIONEN)** oder über das Werkzeug **PS PLUGINS** des **XARA PICTURE EDITORS**.

Live-Effekte kopieren

Mit **ATTRIBUTE EINFÜGEN** können Sie innerhalb Ihrer Bilder die **LIVE-EFFEKTE** genauso wie andere Objektattribute von einem Objekt zum anderen kopieren. Markieren Sie einfach das Objekt mit den zu kopierenden Effekten und wählen Sie **BEARBEITEN > KOPIEREN** aus dem Menü. Markieren Sie dann das Objekt oder die Objekte, die mit den **LIVE-EFFEKTEN** belegt werden sollen, und wählen Sie **BEARBEITEN > ATTRIBUTE EINFÜGEN**.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass Sie mit dieser Methode keine Adobe® Photoshop® -Plugin-Effekte der älteren Generation kopieren können, da diese gesperrte Effekte sind (s. o.).

Für weitere Informationen zum Kopieren und Einfügen lesen Sie bitte das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 141).

Inhaltsabhängige Foto-Skalierung

Foto & Grafik Designer enthält die Fähigkeit, Fotos unter Nutzung einer Technologie zu skalieren, bei der die Proportionen der entscheidenden Bildelemente erhalten bleiben. Das menschliche Auge ist besonders aufmerksam gegenüber Änderungen des Größenverhältnisses von Alltagsgegenständen, und die meisten Menschen erkennen, dass an Bildern irgendetwas nicht stimmt, wenn sie auch nur ein wenig gestreckt oder gestaucht werden.



Hier ist ein Beispielfoto, das weltberühmte Torii-Tor in Japan. Eindeutig ist das Tor selbst das wesentliche Element des Fotos.



*Hier wurde das Foto mit der normalen Skalierung durch das **AUSWAHL-WERKZEUG** vergrößert. Sogar bei dieser leichten Dehnung ist eindeutig zu erkennen, dass die Proportionen des Tors verzerrt sind.*



Dehnung mit der Inhaltsabhängigen Foto-Skalierung. Es sieht immer noch völlig natürlich aus. Die Proportionen des Tors sind intakt, selbst bei dieser extremen Verzerrung auf die doppelte Breite des originalen Bildes. Die verzerrte Küstenlinie wirkt immer noch natürlich.

Foto vorbereiten

Inhaltsabhängige Skalierung ist ein Teil des **FOTO**-Werkzeugs.



Markieren Sie Ihr Foto und wählen Sie aus dem Ausklappmenü des Foto-Werkzeugs die Option **INHALTSABHÄNGIGE SKALIERUNG**. Am rechten Ende der Infoleiste sehen Sie nun einige Schaltflächen.



Klicken Sie zunächst auf **VORBEREITEN**, um das Foto für das Skalieren zu „präparieren“. Dadurch wird eine Analyse des Foto gestartet, die ermittelt, welche Bereiche des Fotos gestreckt werden können und welche Bereiche erhalten werden müssen. Dieser Prozess kann einige Zeit in Anspruch nehmen, je nach Auflösung des Fotos und zur Verfügung stehender Prozessorleistung.

Für sehr hochau aufgelöste Bilder wird empfohlen, die Auflösung vorher zu reduzieren, wenn die maximale Auflösung nicht benötigt wird. Tun Sie dies vor der Analyse. Um die Auflösung des Fotos zu reduzieren, klicken Sie **OPTIMIEREN** und geben Sie eine Pixelbreite oder Auflösung in dpi ein. Die angezeigte Größe des Bildes ändert sich nicht, nur die Auflösung (die Anzahl der Pixel im Foto).

Sobald das Bild vorbereitet ist, erscheinen neue Anfassen für die Größenänderung an den Seiten des Fotos. Ziehen Sie an diesen Anfassern, um das Bild zu strecken oder zu stauchen.

Optimieren

Wenn Fotos für das inhaltsabhängige Skalieren vorbereitet wurden, werden eine große Menge zusätzlicher Daten gespeichert, um nachträgliche Änderungen zu ermöglichen. Beim Speichern eines Dokuments werden diese Daten auch mitgespeichert, das heißt, dass Sie nach dem Laden eines solchen Dokuments die Höhe oder Breite des Fotos nachträglich verändern können, ohne das Foto erneut analysieren zu müssen.

Wenn Sie mit dem Skalieren des Fotos fertig sind, empfiehlt es sich, die Änderungen mit der „Optimieren“-Funktion zu fixieren. Dadurch wird das gestreckte Foto in ein normales eingebettetes JPEG-Bild in der erforderlichen Auflösung zurückkonvertiert und Sie erzielen eine entscheidende Verringerung der Dateigröße ihrer Designs.

Zurücksetzen

Mit „Zurücksetzen“ wird das Bild in seinen Ausgangszustand zurückversetzt. Skalierung und Masken werden entfernt.

Inhaltsabhängiger Foto-Zoom

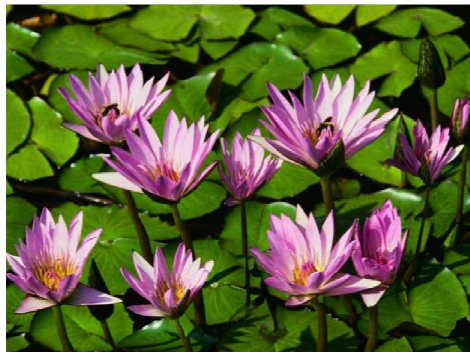
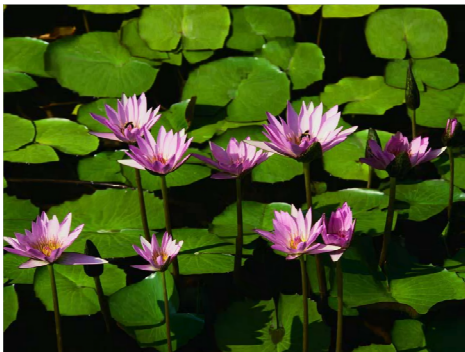
Alternativ zur inhaltsabhängigen Skalierung kann das Foto die gleiche Größe beibehalten und nur der Inhalt intelligent gezoomt werden. Hier ein Beispiel für diesen Effekt.



Verwenden Sie den Zoom-Regler der Infoleiste für inhaltsabhängigen Foto-Zoom.

Das Bild bleibt gleich groß, das Programm erkennt aber automatisch „interessante“ Inhalte und skaliert (zoomt) diese. Beachten Sie, dass das Mädchen nicht nur ausgeschnitten wurde, sondern jedes Element – Wolken, Gras – auch in der gezoomten Variante da ist. Das Programm erkennt den Surfer automatisch als interessant und vergrößert ihn.

Ein weiteres Beispiel:



Das Programm hat die Blumen – nicht die Blätter im Hintergrund – als interessant erkannt und skaliert. Mit der Masken-Funktion können Sie Teile von Bildern vor einer Veränderung schützen, die beiden Beispiele kommen aber ohne Masken aus.

Inhaltsabhängige Skalierung mit Masken nutzen

Mithilfe des **MASKENERSTELL-WERKZEUGS** erhalten Sie bessere Kontrolle über das Ergebnis, da Sie gezielt Bereiche im Bild vor einer Verzerrung schützen können. Maskierte Bereiche werden überhaupt nicht verzerrt. Im Kapitel Masken (siehe Seite 338) gibt es mehr Informationen über die Maske, hier nur eine kurze Zusammenfassung, wie Sie die Maske mit der inhaltsabhängigen Skalierung nutzen.

So schützen Sie einen oder mehrere Teile des Fotos vor Veränderungen:

1. Wählen Sie das **MASKENERSTELL-WERKZEUG** in der Ausklappleiste und markieren Sie die Teile des Fotos, die geschützt werden sollen.
2. Wechseln Sie anschließend in den Modus für „inhaltsabhängige Skalierung“ und klicken Sie auf das Foto.



Wenn Sie nun auf **VORBEREITEN** klicken, wird dieser Bereich vor Verzerrung geschützt. Ggf. müssen Sie vorher das Foto auswählen, um auf **VORBEREITEN** klicken zu können.

Hinweis: Sie können nicht mehr als die Hälfte des Bildes maskieren. Sie erhalten sonst eine Fehlermeldung beim Vorbereiten.

Maske bearbeiten oder eine neue hinzufügen

Zu einem bereits skalierten Bild können Sie keine Maske mehr hinzufügen. Wenn Sie das tun wollen oder eine bestehende Maske verändern, haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. Wählen Sie **ZURÜCKSETZEN** und zeichnen Sie die Maske neu.
2. Klicken Sie so oft auf „Rückgängig“, bis Sie die Maske wieder angezeigt bekommen und bearbeiten Sie sie mit dem Maskenerstell-Werkzeug.
3. Oder kopieren Sie die Maske vor dem **VORBEREITEN** in die Zwischenablage. Soll sie später verwendet werden, klicken Sie beim Bild auf **ZURÜCKSETZEN**, wechseln Sie wieder ins **MASKENERSTELL-WERKZEUG** und fügen Sie die Form in die Masken-Ebene ein.

Alternativ können Sie das Foto auch mit der **OPTIMIEREN**-Funktion „fixieren“ und danach eine neue Maske anwenden. Das ist in den meisten Fällen aber nicht ratsam, da dabei die Qualität verringert wird.

Alternatives inhaltsabhängiges Skalieren

Es gibt zwei verschiedene Verfahren für die inhaltsabhängige Fotos-Skalierung. Bei bestimmten Bildern funktioniert der standardmäßig verwendete Algorithmus nicht besonders gut. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, während Sie an den Anfassern ziehen, wird der andere Algorithmus verwendet und Sie erhalten u. U. bessere Ergebnisse.

Anmerkungen zur inhaltsabhängigen Skalierung

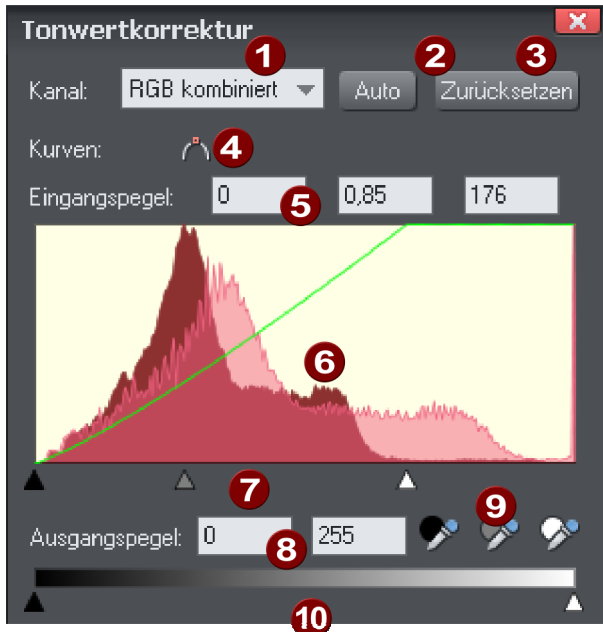
- Sie können ein Foto maximal bis auf die Hälfte der ursprünglichen Höhe oder Breite stauchen.
- Wenn Sie ein Dokument mit einem Foto speichern, welches für die inhaltsabhängige Skalierung vorbereitet wurde, wird diese Skalierungsinformation im Dokument gespeichert. Der Vorteil ist, dass Sie im Nachhinein die Skalierung bearbeiten können. Andererseits wird die Speicherdatei dadurch signifikant größer.

Tonwertkorrektur



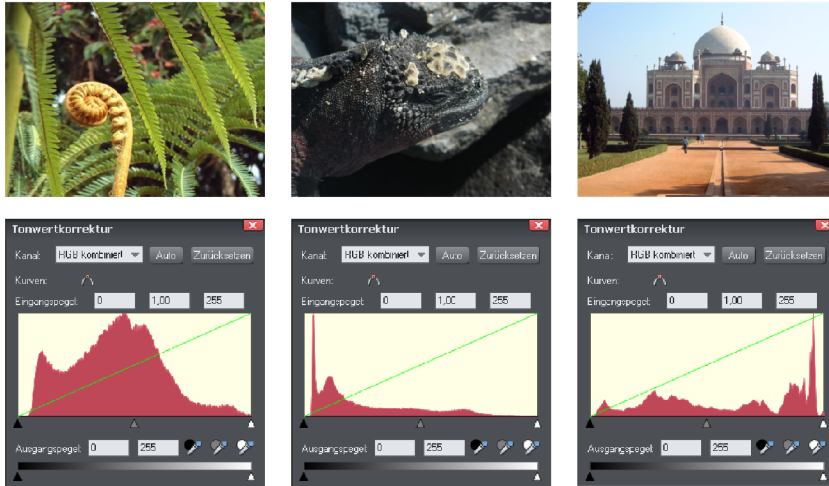
Klicken Sie auf das Symbol für die **TONWERTKORREKTUR** auf der Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs

Die Tonwertkorrektur in MAGIX Foto & Grafik Designer bietet genaue Kontrolle über die Helligkeit in Fotos. Sie zeigt nicht nur ein Histogramm der Hell-Dunkel-Stufen, sondern erlaubt Ihnen auch, Schatten zu beeinflussen, ohne andere Teile des Bildes zu verändern, Kontraste einzustellen oder den Weißabgleich zu regeln.

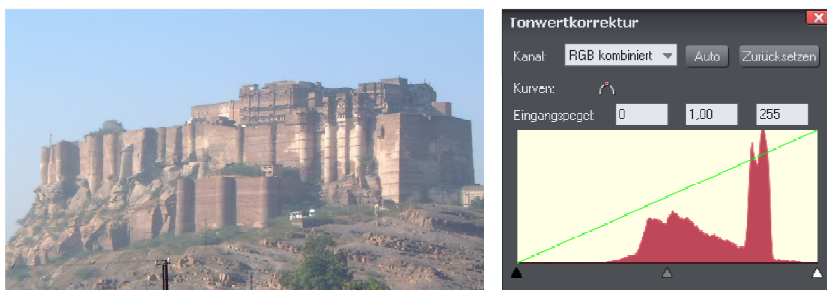


- 1 Kanalauswahl
- 2 Auto (= Optimieren im **VERBESSERN-WERKZEUG**)
- 3 Zurücksetzen
- 4 Kurve ein-/ausschalten
- 5 Eingangspegel und Helligkeit (Gamma)
- 6 Histogramm
- 7 Visuelle Eingangspegel- und Helligkeitssteuerung (Schwarzpunkt, Helligkeit, Weißpunkt)
- 8 Ausgangspegel
- 9 Auswahl-Pipette für Schwarz/Grau/Weißpunkt
- 10 Visuelle Ausgangspegel-Steuerung

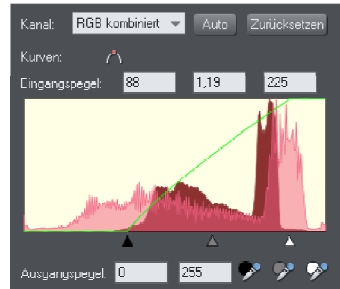
Die rote Histogramm-Darstellung zeigt die Verteilung der Helligkeitswerte im ausgewählten Bild, es beginnt ganz links mit den dunkelsten (schwarz) Werten und endet rechts mit den hellsten (weiß). Die Höhe des Diagramms richtet sich danach, wie oft (Anzahl der Pixel im Bild) ein bestimmter Helligkeitswert im Bild vorkommt. Hier ein paar Beispiel-Bilder und Histogramme:



1. Das erste Bild zeigt eine ausgewogene Verteilung von ganz dunkel bis ganz hell, wobei die Mitteltöne dominieren.
2. Das zweite Bild ist sehr dunkel, im Histogramm spiegelt sich das in den Spitzenwerten am unteren Ende der Verteilung wieder.
3. Das dritte Bild zeigt Spitzen am rechten (hellen) Ende der Verteilung, diese sind typisch für Aufnahmen mit einem hellen Himmel darauf. Ansonsten ist die Verteilung ausgewogen.



Das Histogramm zeigt einen schmalen Bereich an Tonwerten, daher rührt der geringe Kontrast des Bildes. Das Ziel ist es nun, diesen schmalen Bereich über die gesamten zur Verfügung stehenden Tonwerte von Schwarz bis Weiß zu spreizen. Sie tun das, indem Sie den schwarzen Pfeil unter dem Diagramm an die linke Kante des Bereichs verschieben und den weißen Pfeil an die rechte. Dadurch werden die Tonwerte neu verteilt. Nun werden zwei Histogramme übereinander dargestellt:



Das blässere Histogramm zeigt die neue Verteilung, diese ändert sich, sobald Sie an den Steuerelementen ziehen. Der Schwarz- und Weißpunkt wurden hier nach innen gerückt, wodurch die Tonwerte neu verteilt wurden, mit einer deutlichen Verbesserung der Bildqualität.

Helligkeit anpassen

Wenn Sie das graue Dreieck in der Mitte ziehen, wird dadurch die Helligkeit eingestellt (technisch gesehen der Gamma-Wert). Dies ist genau dasselbe wie der Helligkeits-Regler auf der Infoleiste.

Der Helligkeitsregler ändert die dunklen Stellen im Bild mehr als die helleren, daher ist er besonders dazu geeignet, Details hervorzuholen, die im Schatten liegen.

Schwarz, Weiß- und Grau-Punkt auswählen



Mit den drei Pipetten können Sie auf dem Foto einen Schwarz-, einen Weiß- und einen Grau-Punkt bestimmen und dadurch die drei Steuerelemente automatisch einstellen. Die Pipetten haben den Vorteil, dass Sie außerdem noch den Weißabgleich oder einen eventuellen Farbstich des Fotos beeinflussen können.

- Ziehen Sie eins der Symbole aus dem Dialog über das Foto. Dabei verändert sich das Foto. Wenn Sie mit der Änderung zufrieden sind, lassen Sie die Maustaste los.

Um also den Schwarzpunkt automatisch zu setzen, ziehen Sie die schwarze Pipette über den dunkelsten Teil Ihres Fotos. Genauso ziehen Sie die weiße Pipette über den hellsten Teil des Fotos.

Hinweis: Diese Symbole sind keine Schaltflächen. Sie funktionieren nicht, indem man sie auswählt und dann auf das Foto klickt, sondern indem man sie über das Foto zieht und mit ihnen interaktiv das Bild beeinflusst.

Farbstich - Weißabgleich korrigieren

Die mittlere der drei Pipetten stellt den Graupunkt ein und ist vor allem zur Korrektur des Weißabgleichs von Fotos nützlich. Ziehen Sie sie aus dem Dialog über einen Punkt des Bildes, der grau repräsentieren soll. Dadurch wird die Farbbalance so geändert, dass aus diesem Punkt ein Grauwert wird und dadurch die Farbbalance des gesamten Bildes angepasst wird.

Ein Foto, das mit den falschen Lichteinstellungen aufgenommen wurde, hat entweder einen Orange- oder Blaustich. Mit dieser Funktion können Sie das teilweise korrigieren.

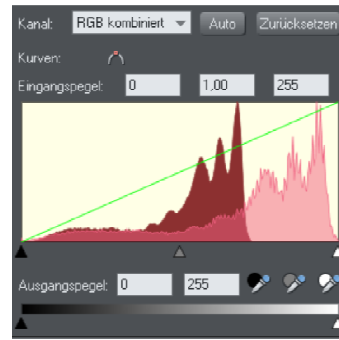
Tipp: Wenn im Bild kein graues Objekt vorhanden ist, nehmen Sie eines, welches weiß sein soll. Es sollte sich dabei allerdings nicht um das hellste Weiß handeln.

Haben Sie mehrere Bilder mit dem gleichen Farbstich, können Sie die Korrektur von einem auf die anderen Bilder mit der „Attribute einfügen“-Funktion kopieren.

Hier ein Beispiel, eine Schnee-Szene, die stark unterbelichtet ist und einen starken Blaustich aufweist. Das Histogramm rechts zeigt kaum Weiß-Werte.



Indem Sie die weiße Pipette aus dem Dialog auf den „weißesten“ Teil des Bildes ziehen, wird nicht nur eine ausgeglichene Helligkeitsverteilung im Histogramm deutlich, auch der Blaustich wird korrigiert, so dass der Schnee jetzt auch wirklich weiß aussieht.



Das korrigierte Histogramm ist viel ausgewogener (mit einem Schwerpunkt am weißen Ende; aber das ist bei einer Schnee-Szene auch nicht anders zu erwarten).

Auto-Tonwert

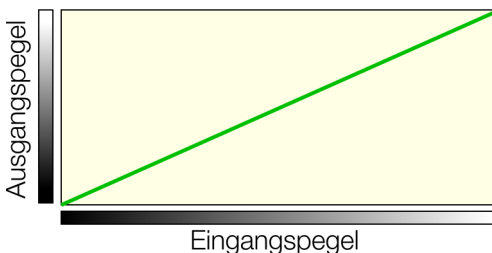
AUTO korrigiert Weiß- und Schwarz-Punkt automatisch entsprechend den hellsten und dunkelsten Farbtönen im Bild. Das klappt bei manchen Bildern besser als bei anderen, im obigen Schnee-Bild funktioniert es perfekt, so dass man dieses Bild faktisch mit einem Klick optimiert

Zurücksetzen

ZURÜCKSETZEN stellt alle Tonwert-Parameter auf ihre Ausgangswerte zurück. Mit der Schaltfläche **VERGLEICHEN** auf der Infoleiste des **FOTO-WERKZEUGS** erzielen Sie den gleichen Effekt, dort haben Sie jedoch den Vorteil, die veränderten Einstellungen durch einen erneuten Klick wiederherstellen zu können.

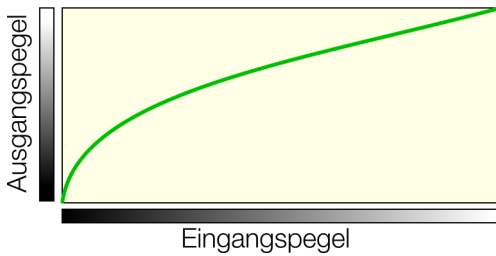
Erweiterte Pegel-Einstellungen - Die grüne Linie

Für den fortgeschrittenen Nutzer: Genaugenommen ist der Tonwertkorrektur-Dialog eine Abbildung eines Bereichs von Eingangs-Helligkeitspegeln zu einer alternativen Verteilung von Ausgangspegeln. Über das rote Histogramm ist eine grüne Linie eingeblendet, die diese Abbildungsfunktion repräsentiert.

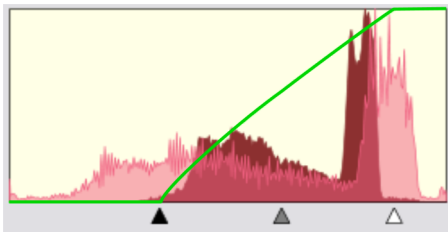


Die voreingestellte gerade Linie bedeutet: keine Änderung, so werden dunkle Farbtöne dunklen Werten zugeordnet und helle Farbtöne hellen. Wenn Sie die Steuerelement ändern, ändert sich auch die grüne Linie entsprechend der neuen

Zuordnung. So ändert z. B. eine Erhöhung von Helligkeit bzw. Gamma die Kurve in dieser Form:



Wie Sie sehen, ist diese nun nicht mehr eine gerade Linie, und die dunkleren Eingangs-Farbtöne werden entsprechend helleren Ausgangs-Farbtönen zugeordnet.



Anhand der obigen Beispiele mit niedrigem Kontrast sehen Sie hier das geänderte Histogramm, vorher, nachher und die geänderte Linie der Abbildungsfunktion.

Wie Sie sehen, sind die Schwarz- und Weiß-Punkte nach innen gerückt. Auf der Linie stellt sich das so dar, dass die mittleren Farbtöne auf dunklere abgebildet werden und der hellste Punkt (bei ca. 80%) jetzt Weiß entspricht. Dadurch wird der enge Bereich der Eingangswerte auf den vollen Bereich von Schwarz bis Weiß abgebildet.

RGB kombiniert oder Rot, Grün und Blau getrennt

Wenn die Gesamthelligkeit oder der Kontrast geändert werden, wird diese Operation gleichermaßen auf alle RGB-Farbkomponenten ausgeführt. Die Farbbalance wird nicht geändert, alle Farben sind gleichermaßen betroffen. Das Ausklapp-Menü oben im Dialog zeigt daher **RGB KOMBINIERT**. Jedoch können Sie die Pegelverhältnisse jedes Kanals, Rot, Grün oder Blau auch separat bearbeiten, indem Sie ihn aus dem Menü auswählen. Jede dieser Farben hat ihr eigenes Set an Einstellungen, die unabhängig von den Einstellungen von **RGB KOMBINIERT** arbeiten. Indem Sie eine der Kurven ändern, beeinflussen Sie die Farbbalance. Auf diese Weise können Sie in einem Bild manuell Rot, Grün oder Blau hinzufügen oder entfernen.

Beachten Sie: Wenn Sie die **AUTO**-Schaltfläche oder die drei Pipetten benutzen, wirken diese separat auf alle drei Farbkanaäle und nicht auf die Einstellungen für **RGB KOMBINIERT**. Dadurch ändern Sie die Farbbalance. Ein Nebeneffekt davon ist, dass die Einstellungen für **RGB KOMBINIERT** dadurch unverändert erscheinen.

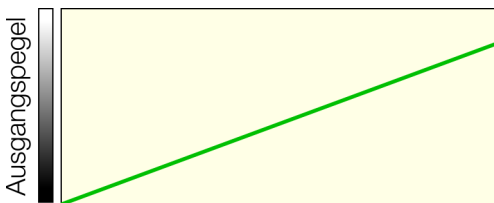
Ausgangspegel

Die beiden Steuerelemente ganz unten beeinflussen den minimalen (schwarz) und maximalen (weiß) Wert des endgültigen Ausgangspegels. Wenn Sie diese ändern, hat das eine Verringerung des Kontrasts zur Folge.

Tipp: Es wird empfohlen, dass Bilder für den Druck kein pures Weiß enthalten, stattdessen eine maximale „Weißheit“ von ungefähr 90%, besonders bei Schwarz-Weiß-Ausdrucken. Das Histogramm erleichtert es, zu erkennen, ob es viel pures Weiß im Bild gibt (erkennbar an Spitzen am äußeren rechten Ende der Skala), durch Einstellen des Ausgangspegels für Weiß können Sie das dann korrigieren.



Wenn Sie den Regler für Ausgangspegel Weiß nach innen schieben, ändert sich dadurch die grüne Linie etwas:



Dies bedeutet, der maximale Weiß-Pegel ist etwas herabgesetzt worden.

Helligkeitskurven

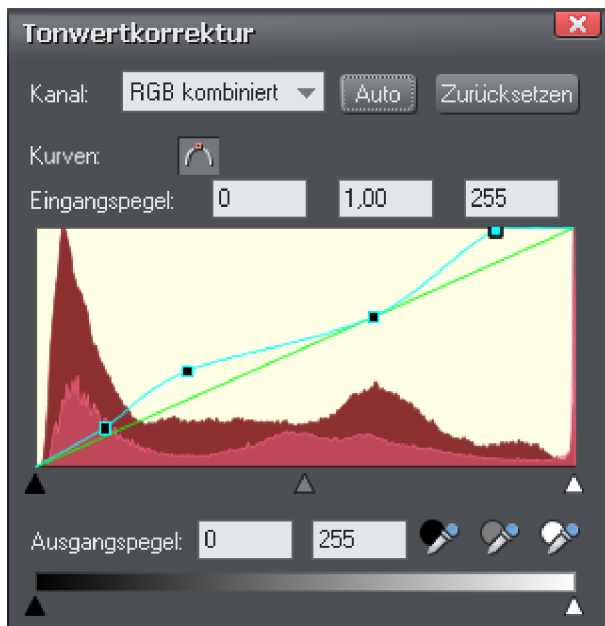
Im Pegel-Dialog können Sie nun manuelle Helligkeitskurven erstellen, die Ihnen sehr detaillierte Einstellmöglichkeiten der Helligkeitspegel für jedes Foto bieten.

Ziehen Sie einfach im Histogramm-Bereich mit der Maus, um einen Ankerpunkt und eine Kurve hinzuzufügen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Ankerpunkt, um ihn zu löschen.

Verwenden Sie die Schaltfläche **KURVE UMSCHALTEN**,  um kurzzeitig die Kurve auszuschalten.

Die KurvenEinstellungen werden in Kombination mit anderen PegelEinstellungen wie Gamma und den Schwarz-/weiß-Eingangs-/Ausgangs-Pegeln verwendet. Sie können also sowohl manuell eine Kurve einstellen, als auch Anpassungen beim Gamma oder Kontrast in der Inforeiste des Foto-Werkzeugs vornehmen.



Dieses Beispiel zeigt eine manuell erstellte Kurve mit drei Ankerpunkten. Mittlere und dunklere Schattierungen wurden alle angehoben (aufgehellt), hellere Schattierungen des Fotos (rechte Seite der Kurve) wurden nicht angefasst.

Die Histogramm-Grafik zeigt das ursprüngliche (dunkles Rot) und das bearbeitete Histogramm (hellrot), das das Ergebnis der angepassten Kurve ist.

Tonwertkorrekturen auf mehrere Bilder anwenden

Üblicherweise bestehen bei Fotos, die zusammen unter denselben Bedingungen gemacht wurden, auch dieselben Probleme mit der Belichtung oder einem Farbstich. In MAGIX Foto & Grafik Designer ist es einfach, alle Tonwertanpassungen von einem Bild auf ein anderes zu kopieren. Kopieren Sie das Referenzbild in die Zwischenablage auf die übliche Art (Strg + C), und wählen Sie dann **BEARBEITEN -> ATTRIBUTE EINFÜGEN** (Strg + Umschalt + A).

Hinweise zum Pegel-Werkzeug

- Der **PEGEL**-Dialog arbeitet in Zusammenhang mit dem **HELLIGKEIT**- und **KONTRAST**-Regler. Sie können die Funktionen separat oder gleichzeitig benutzen. Durch beide wird die Gesamthelligkeit beeinflusst, und alle Änderungen spiegeln sich in der Histogramm-Darstellung wieder.
- Der **PEGEL**-Dialog ist nicht-modal, d. h. während er geöffnet ist, können Sie mit MAGIX Foto & Grafik Designer ganz normal weiterarbeiten. Das angezeigte Histogramm wird bei jedem ausgewählten Foto entsprechend aktualisiert oder zeigt nichts an, wenn kein oder mehrere Fotos ausgewählt sind.

Vergleichen & Wiederherstellen des Originals

Die **VERGLEICHEN**-Schaltfläche kann benutzt werden, um alle Werte des Verbessern- und Tonwertkorrektur-Werkzeugs auf Ihre Ausgangswerte zurückzusetzen, wodurch das Foto in seinen Ausgangszustand versetzt wird. Bei erneutem Betätigen der Schaltfläche werden die vorherigen Werte wieder eingesetzt. Sie können damit schnell zwischen Original und Bearbeitung wechseln und die Änderungen begutachten.

Da alle Bearbeitungen nicht-destruktiv sind, werden durch **VERGLEICHEN** alle Bearbeitungen entfernt und das Original wiederhergestellt. Sie können diese Funktion jederzeit einsetzen, nachdem das Bild verändert wurde.

Panoramafunktion



MAGIX Foto & Grafik Designer bietet ein Werkzeug, mit dem Sie bis zu 8 Fotos automatisch zu einem Panoramafoto zusammenfügen können.

Das Erstellen von Panoramabildern in Top-Qualität ist sehr aufwändig und kompliziert. Oft ist eine spezielle Kameraausrüstung bzw. ein Objektiv notwendig. Die Fotos müssen genau belichtet und ausgerichtet sein. Die Panoramafunktion von MAGIX Foto & Grafik Designer erfordert keine dieser Funktionen. Daher kann jeder mit einer alltagstauglichen Digitalkamera hervorragende Panoramafotos in ausgezeichnete Qualität in wenigen Sekunden erstellen.

Funktionen dieses Werkzeugs:

- Automatische Einschätzung der Brennweite zum Reduzieren von Fischaugen-Effekten
- Automatische Tonnen-/Kissenentzerrung und Vignettierungskorrektur
- Automatische Belichtungskorrektur
- Automatische Erkennung von Überlappungspunkten, nahtlose Überblendung von Verbindungspunkten
- Automatisches Zuschneiden des Endergebnisses

Zum Erstellen eines Panoramas benötigt man eine Fotoserie, die von einer zentralen Position aufgenommen wurde. Im Idealfall sollten sich die Fotos um etwa 30% überlappen, obwohl eine geringere Überlappung auch ausreichen kann.

Ein Panorama lässt sich sehr einfach erstellen:

1. Importieren Sie alle Fotos. Die Überlappungen müssen nicht genau angeglichen werden.
2. Wählen Sie alle Fotos, die Sie zusammenfügen möchten. Sie müssen nicht in richtiger Reihenfolge sein.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **PANORAMA** in der Ausklappleiste des **FOTO-WERKZEUGS** (siehe Seite 396).

Der Vorgang des Zusammenfügens beginnt und wird im Hintergrund fortgeführt. In einem Popup wird der Fortschritt angezeigt, während MAGIX Foto & Grafik Designer wie gewohnt weiter verwendet werden kann. Nachdem der Vorgang abgeschlossen wurde, wird das resultierende Panoramabild in die Seite importiert. Bitte beachten Sie, dass die Originalbilder nicht ersetzt werden. Sollten diese nicht mehr benötigt werden, können Sie sie löschen.



Drei Beispielfotos für eine Landschaft. Alle Bilder überlappen sich (in diesem Fall etwas mehr als notwendig).



Das resultierende einzelne Panoramabild mit nahtloser Integration.

Bilder optimieren

MAGIX Foto & Grafik Designer fügt die Bilder immer bei voller Auflösung zusammen, auch wenn die Größe des Bildes auf der Seite reduziert wurde. Dies wird oft gewünscht, da hierbei die beste Qualität und höchste Auflösung entsteht. Es bedeutet aber auch, dass der Vorgang des Zusammenfügens einige Minuten dauern kann. Daher ist es manchmal sinnvoll, die Auflösung der Bilder vor dem Zusammenfügen zu reduzieren, vor allem, wenn im Endergebnis nur eine mittlere Auflösung benötigt wird, z. B. für das Internet.

Um die Auflösung eines Bildes zu reduzieren, verringern Sie die Größe auf der Seite und wählen Sie **EXTRAS > FOTO OPTIMIEREN**. Bitte beachten Sie, dass die Erzeugung von Panoramafotos bei Bildern mit höheren Auflösungen besser funktioniert (hier können die zusammengehörigen Punkte auf den Fotos besser gefunden werden).

Wenn das Bild zusammengefügt wurde, wird es als PNG in MAGIX Foto & Grafik Designer gespeichert. Hierbei handelt es sich zwar um die höchste Qualität, es wird jedoch viel Arbeitsspeicher und Speicherplatz benötigt, vor allem, wenn es sich um ein hochauflösendes Panorama handelt. (Die **BITMAP-GALERIE** zeigt Ihnen den Speicherbedarf an). Daher ist es in der Regel sinnvoll, die Auflösung des endgültigen Bildes zu reduzieren und dieses stattdessen in ein JPEG umzuwandeln. Verwenden Sie hierzu wieder die Option **EXTRAS > FOTO OPTIMIEREN**.

Bemerkungen:

- Die Panoramafunktion erwartet, dass alle Bilder dieselbe Auflösung und Größe haben.
- Versuchen Sie es zu vermeiden, Bilder mit bewegten Objekten aufzunehmen. Hierdurch kann das System durcheinander gebracht werden, da dasselbe Objekt an unterschiedlichen Stellen oder gar nicht erscheinen kann.
- Versuchen Sie den Horizont bei jedem Foto ungefähr an gleicher Stelle zu behalten.

Hinweis: Die größte vertikale Abdeckung erhalten Sie bei Aufnahme von Fotos im Hochformat.

Perspektivenkorrektur-Werkzeug



Sie finden dieses Werkzeug im Ausklappmenü des Foto-Werkzeugs. Es soll mit einem Klick perspektivische Fehler von Fotos korrigieren.



Im Bild links, das in einer großen Basilika in Rom aufgenommen wurde, sehen Sie typische perspektivische Fehler, die bei Kameras nah am Boden auftreten. Es hätte in 10 Meter Höhe aufgenommen werden müssen, damit es richtig aussehen würde. Das Perspektivenkorrektur-Werkzeug erzeugt einen solchen Effekt automatisch (rechtes Beispiel).

Wählen Sie das Foto und wechseln Sie ins Perspektivenkorrektur-Werkzeug. Nun kann es je nach Auflösung des Bildes etwas dauern.

Hinweis: Das Resultat ist ein BMP im RAW-Format, das sehr viel Speicher benötigen kann – Sie sollten das Foto ins JPEG-Format optimieren, damit es weniger Arbeitsspeicher und Speicherplatz benötigt. Wählen Sie den Menübefehl **EXTRAS > FOTO OPTIMIEREN**.

Fortgeschrittene Anwender: Dieses Werkzeug hat keine Oberfläche oder Bedienelemente. Es gibt aber ein Programm, mit dem Sie die Perspektivenkorrektur genau einstellen können. Sie finden das Programm im Programmverzeichnis von MAGIX Foto & Grafik Designer (z. B.: C:\Programme\Xara\MAGIX Foto & Grafik Designer\ShiftN).

Exif-Werkzeug

EXIF

Sie öffnen den EXIF-Dialog über die EXIF-Schaltfläche im Ausklappmenü des Foto-Werkzeugs. In diesem Dialog sehen Sie die eingebetteten EXIF-Werte des JPEG-Fotos.

EXIF - Verkauf 359 (Optimiert) ▼ ✕	
Gerätemodell	DSC-W170
Blende	
Belichtungszeit (sec.)	1/50 Sek.
ISO-Wert	640
Brennweite (mm)	13.7mm
Änderungsdatum	Montag, 24. M. ...

Der Dialog ist überwiegend transparent (damit er nicht im Weg ist). Über den kleinen Pfeil in seiner Titelzeile können Sie festlegen, welche EXIF-Werte angezeigt werden und wie transparent der Dialog sein soll.

EXIF-Daten werden außerdem beim Export von JPEG-Fotos und nach dem Optimieren von Fotos beibehalten.

Bemerkungen zum Foto-Werkzeug

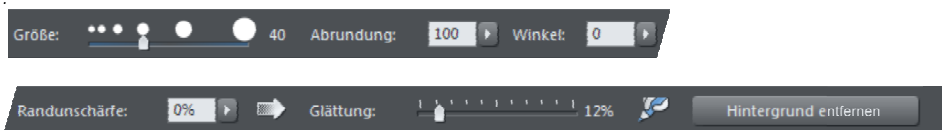
1. Sie können verschiedene Fotos durch Anklicken auswählen, während Sie mit den **FOTO-WERKZEUGEN** arbeiten. Das geht auch mit Fotos innerhalb von Gruppen.
2. Wenn Sie mit dem **OPTIMIERUNGS-WERKZEUG** klicken und ziehen, ziehen Sie auf dem angeklickten Foto einen Ausschnitt auf. Wenn Sie aber zuerst auf den Hintergrund geklickt haben, wird der Ausschnitt auf dem Foto aufgezo-gen, welches Sie als erstes beim Ziehen berühren.
3. Wenn Sie **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN** im **BESCHNEIDUNGS-WERKZEUG** wählen, wird die Außenlinie beschchnittener Fotos wieder auf das komplette Foto zurückgesetzt, bei beliebigen anderen Formen mit Bitmap-Füllung auf die Rechteckform der Bitmap oder des Fotos, die als Füllung benutzt wurden. Eventuell müssen Sie noch auf „Löschen“ klicken, um das Auswahlrechteck zu entfernen. Denselben Effekt hat ein Klick außerhalb des Rechtecks.
4. Sie können alle Fotobearbeitungen rückgängig machen. Das Original-Foto wird nicht wie bei klassischen Foto- oder Pixel-Editoren direkt verändert, sofern oder solange Sie das Foto nicht optimieren, um die Änderungen dauerhaft zu machen. Sie können das Foto also so oft Sie wollen verändern und die .xar/.web-Datei beliebig oft speichern und laden. Sie werden keine Veränderung des Bildes oder der Dateigröße feststellen.
5. Das **FOTO-WERKZEUG** funktioniert auf Fotos und Formen mit Bitmap-Füllung identisch.
6. Öffnen Sie ein Foto mit MAGIX Foto & Grafik Designer (über den Menüpunkt **DATEI > ÖFFNEN**), wird es als Foto-Dokument geöffnet. Nach der Bearbeitung wird die Fotodatei beim Speichern mit **DATEI > SPEICHERN** (Strg + S) überschrieben. In einen Ordner „Masters“ neben dem bearbeiteten Foto wird eine .web/.xar-Datei gespeichert, die das originale Foto und alle Bearbeitungen enthält. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 353) für zusätzliche Informationen.

Radier-Werkzeug

Radier-Werkzeug



Mit dem **RADIER-WERKZEUG** entfernen Sie Teile von Fotos oder Vektorformen. Es kann mit einer „harten Kante“ radieren, die Formen und Fotos beschneidet oder mit einer „weichen“ Einstellung, die nicht-destruktiv ist und weiche Kanten erzeugt. Außerdem kann der Hintergrund von Fotos intelligent entfernt werden. So können Objekte einfach von einem Foto ausgeschnitten werden, wenn Kontrast zwischen Vorder- und Hintergrund groß genug sind.



In der Infoleiste dieses Werkzeugs können Sie die **STIFTGRÖÖE**, **RUNDHEIT**, den **WINKEL DES STIFTS** und die **RANDUNSCHÄRFE** sowie die Glättung (wie genau der Stift der Maus folgt) einstellen (genau wie die Glättung im **FREIHAND**-Werkzeug).

Stiftgröße

Sie stellen die Größe ein, indem Sie den Regler verschieben. Die Größe ändert sich beim Ändern der Zoomeinstellung relativ zu den Objekten. Anders ausgedrückt: Da der Stift immer gleich groß bleibt, können Sie kleinere Bereiche radieren, wenn Sie hereinzoomen. Die Größe des Stiftes können Sie ebenfalls ändern, wenn Sie bei gehaltener Alt-Taste das Mausrad drehen.

Hintergründe entfernen

Diese Funktion eignet sich besonders gut zum Entfernen oder Ändern des Hintergrunds hinter komplexen Formen wie Pelz, Haar, Bäume usw., bei denen manuelles Maskieren mühsam bzw. unmöglich wäre. Sie müssen nur die ungefähren Bereiche, die gelöscht werden sollen (mit dem **RADIER-WERKZEUG**) und die Bereiche, die geschützt werden sollen (mit dem **MASKENERSTELL-WERKZEUG**), angeben und dann auf die **HINTERGRUND ENTFERNEN**-Schaltfläche klicken.

1. Entfernen Sie grob die Teile mit dem **RADIER-WERKZEUG**, die gelöscht werden sollen (den Hintergrund).
2. Zeichnen Sie im Maskenerstell-Werkzeug über einige der Bereiche, die als Vordergrund behalten werden sollen.



3. Wechseln Sie ins **RADIER-WERKZEUG** und wählen Sie in der Infoleiste **HINTERGRUND ENTFERNEN**.

Hat der Vordergrund nur ähnliche Farben, müssen Sie nur einen Teil davon mit der Maske bedecken. Hat der Vordergrund sich stark unterscheidende Farben, zeichnen Sie die Maske über jedem der Farbbereiche. Mithilfe der Zoomfunktion (Strg + Mausrad) können Sie die Detailgenauigkeit des Maskierens einstellen. Versuchen Sie dabei nicht über Hintergrundbereiche oder Farben zu geraten.

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, um den Maskenerstell-Vorgang rückgängig zu machen. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, können Sie mithilfe von **RÜCKGÄNGIG** (Strg + Z) die Maske oder gelöschte Bereiche ändern und es erneut versuchen. So können Sie nach und nach Ihr Ergebnis verbessern. Sie können auch das Ergebnis für einen bestimmten Teil des Bildes verbessern: Passen Sie dazu die maskierten und radierten Bereiche, die Vorder- und Hintergrund kennzeichnen in diesem Teil des Bildes an. Über das **?** in der Infoleiste können Sie zudem eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für diese Funktion aufrufen.



Das Bild hat einen weißen Hintergrund, der entfernt werden soll.



*Zeichnen Sie mit dem **MASKENERSTELL-WERKZEUG** über dem Bereich des Bildes, den Sie **schützen** möchten (rosa).*

*Markieren Sie nun mit dem **RADIER-WERKZEUG** grob den Bereich, den Sie **löschen** möchten (weiß).*

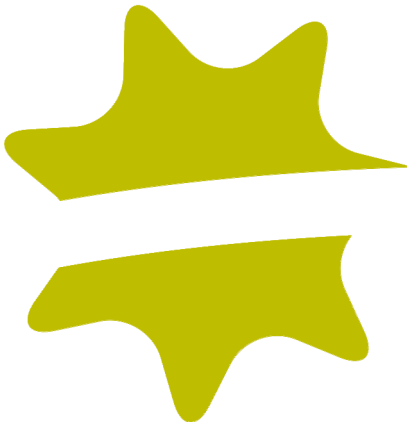


Klicken Sie im
Radier-Werkzeug auf
HINTERGRUND ENTFERNEN.
Der weiße Bereich
verschwindet.

Weiches Radieren

Wenn Sie den Randunschärfe-Regler nicht auf Null setzen, wird dieses Werkzeug zu einem weichen Radierer. Striche über einem Objekt (Form, Text oder Foto) löschen die berührten Bereiche, d. h. machen sie transparent. Die Randunschärferegelerung legt fest, wie hart/weich die Spitze Ihres Stifts ist.

Hinweis: Sie können das Radier-Werkzeug auf jedem Objekt, auch Text, Überblendungen und 3D-Extrusionen, anwenden.



*Randunschärfe auf 0% – hartes Radieren
ändert Form/Foto permanent.*



Randunschärfe auf 50% – weiches Radieren.

Formbearbeitung

Setzen Sie die Randunschärfe auf 0 (Standard), um mit harter Kante zu radieren. Dies beschneidet Formen und Fotos und ändert deren Umriss permanent. Damit können

schnell die Vektor-Umrisse einer Form angepasst werden. Wenn Sie mit der Maus um Ihre Form herum zeichnen, wird die Umrisslinie nur weiter nach innen verschoben.

Klicken Sie zunächst auf die Form, die Sie radieren möchten, und radieren Sie sie anschließend, indem Sie mit gehaltener linker Maustaste über sie fahren. Die Auswahl wird durch Klicken auf den Hintergrund aufgehoben.

Wenn Sie beim Radieren eine Form durchschneiden, bleiben die einzelnen Fragmente zusammen als eine auswählbare Form. Sollen diese zu einzelnen, bearbeitbaren Formen werden, wählen Sie **ANORDNEN > FORMEN TRENNEN**.

Wenn Sie nur auf die Form klicken (ohne die Maus zu verschieben), wird nur ein Loch in Form des Stifts in das Objekt gestant.

Radieren über Text, 3D-Extrusionen, Überblendungen, usw.

Bei komplexen Objektarten ist es nicht sinnvoll, Vektor-Radieren zu verwenden. In diesen Fällen, führt das Werkzeug immer ein nicht-destruktives Radieren durch, selbst wenn die Randunschärfe bei 0 steht. Das heißt, dass Sie Text oder 3D-Extrusionen nach dem Radieren weiterhin bearbeiten können, indem Sie sie **INNEN AUSWÄHLEN**.

Nicht-destruktive Bearbeitung

Sie müssen verstehen, dass das weiche Radieren – wie fast alle Funktionen in Foto & Grafik Designer – nicht destruktiv ist, d. h. dass es die Form oder das Foto, die zugrunde liegen, nicht verändert. Das ist ein grundsätzlicher Unterschied zu den meisten anderen Fotobearbeitungsprogrammen (, die destruktiv sind – d. h. sie verändern die Pixel des Bildes).

Der Vorteil dieses Ansatzes ist nicht nur, dass Sie das Radieren jederzeit ändern können, sondern auch, dass Sie es komplett entfernen können (also das Entfernte wieder sichtbar machen). Dieser nicht-destruktive Vektor-Ansatz bedeutet, dass Sie z. B. bei Text ein weiches Radieren durchführen können und anschließend den Text immer noch bearbeiten können.

Sie sollten auch beachten, dass das weiche Radieren auflösungsunabhängig ist. Der Randunschärfe-Wert ist ein mathematischer Vektorenwert und die Striche sind komplett bearbeitbare Vektorenpfade. Sie können frühere Striche auswählen, anpassen und entfernen. Fortgeschrittene Benutzer können die komplette Vektorenstruktur in der Seiten- & Ebenen-Galerie sehen.

Fortgeschrittene Anwender: Wenn Sie ein weiches Radieren an einem Objekt durchführen, wird dieses zu einer „Deckkraft-Maskengruppe“. In der Seiten- & Ebenen-Galerie können Sie sehen, dass die Gruppe ein Deckkraft-Maskenobjekt enthält. Dort drin sind die Form/en, an denen Sie radiert haben. Sie können sie sogar in der Galerie auswählen und weiter bearbeiten.

Sobald ein Objekt ein Deckkraft-Maskenobjekt ist, werden alle weiteren Radieroperationen als weiche Maske in der Gruppe angewendet.

3D-Extrusions-Werkzeug

Im **EXTRUSIONS-WERKZEUG** können schnell und einfach 2D-Formen und Texte in hochwertige 3D-Extrusionen mit farbigen Lichteffekten und Schatten umzuwandeln. Es basiert auf der in Xara 3D verwendeten Technologie.

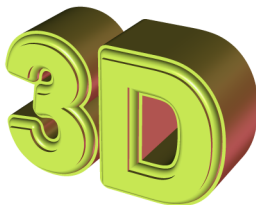
Durch Ziehen mit der Maus auf dem Bildschirm können Sie das Objekt in 3D in Echtzeit drehen, die Extrusionstiefe anpassen und drei Lichtquellen im 3D-Raum um das Objekt herum verschieben.



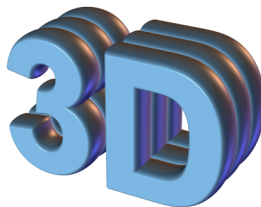
In der Infoleiste können Sie die Kantentypen wählen, die entlang der Extrusion gezeichnet werden. Sie können aus mehr als 25 unterschiedlichen Kantentypen wählen.



Gebogene Kante



Originelle Kerbe



Unebene Kante

Form extrudieren



Zum Umwandeln einer 2D-Form in ein extrudiertes 3D-Objekt aktivieren Sie das **EXTRUSIONS-WERKZEUG** auf der Haupt-Werkzeuleiste.

Klicken und ziehen Sie Ihr Objekt, um es im 3D-Raum zu drehen. Ihre Extrusion hat anfangs eine Standard-Tiefe. Die Frontfarbe der 3D-Form wird durch die Füllfarbe der Originalform bestimmt, die Farbe der Extrusion (oder Seite) durch die Linienfarbe. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger um das 3D-Objekt, nachdem Sie eine Extrusion erstellt haben. Der Mauszeiger ändert sich wie folgt um anzuzeigen, was durch Ziehen an beliebiger Stelle passiert:



Dies wird angezeigt, wenn der Mauszeiger sich über der Vorder- oder Rückseite des Objekts befindet. Durch Ziehen drehen Sie das Objekt im 3D-Raum. Durch zusätzliches Halten der Alt-Taste können Sie eine Extrusion auch an den extrudierten Seiten mit der Maus drehen. Dies ist nützlich, wenn nur die Seite sichtbar ist. Wie beim normalen Drehen kann die Drehung durch die Strg-Taste beschränkt werden.



Dies wird angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über der Extrusion (oder Seite) des Objekts befindet. Durch Ziehen verändern Sie die Tiefe der Extrusion.



Dies wird angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über der Extrusion befindet und die Strg-Taste gedrückt wird. Durch Ziehen verändern Sie die Größe der Kante (siehe unten).

Infoleiste Extrusions-Werkzeug



- 1 Extrusion an/aus
- 2 Schieberegler-Typ
- 3 Regler und numerischer Wert für ausgewählte Parameter
- 4 Kantentyp
- 5 Regler und Wert für Kantengröße
- 6 Lichtquellen an/aus
- 7 Glänzend/Matt
- 8 Ecken abgerundet/auf Gehrung

Ein extrudiertes 3D-Objekt kann unmittelbar auf der Seite (wie oben beschrieben) oder aber durch Verwendung der Steuerelemente auf der Infoleiste verändert werden.

Extrusion ein- und ausschalten



EXTRUSION AN/AUS

Nachdem eine Form oder ein anderes Objekt extrudiert wurde, können am Original nur noch begrenzte Änderungen vorgenommen werden, solange die Extrusion aktiv ist. Wenn Sie z. B. eine Form extrudiert haben, können Sie diese Form danach nicht mehr mit dem **FORM-WERKZEUG** bearbeiten, da es sich nicht mehr um eine einfache 2D-Form handelt. Mit dieser Schaltfläche können Sie jedoch die Extrusion vorübergehend deaktivieren, damit Sie das darunter befindliche Objekt sehen und

mithilfe anderer Werkzeuge bearbeiten können, bevor Sie die Extrusion wieder aktivieren. Nach einer Veränderung am Objekt und Reaktivierung der Extrusion wird die Extrusion erneut auf das geänderte 2D-Objekt angewendet, wobei dieselben 3D-Attribute verwendet werden, die es vor dem Abschalten der Extrusion hatte.

Bitte beachten Sie, dass in manchen Fällen, wenn sich die Form des Objekts erheblich ändert, nachdem die Extrusion deaktiviert wird (z. B. zum Verändern in einen vollständig anderen Typ), die angewendeten 3D-Extrusionsattribute nicht erhalten werden können. In solchen Fällen sollten Sie die Funktion Format/Attribute einfügen verwenden, um diese Attribute von einer Kopie der Extrusion vor der Änderung zu übertragen. Siehe „Kopieren von Stilen - Attribute einfügen“ (siehe Seite 170).

Extrusionstiefe

Am einfachsten lässt sich, wie oben beschrieben, die Extrusionstiefe durch Ziehen an der Extrusion verändern. Sie können jedoch auch den Regler auf der linken Seite der Infoleiste des Extrusions-Werkzeugs verschieben, um die Werte zu verändern. Bitte stellen Sie sicher, dass „Extrusionstiefe“ in der Auswahlliste links des Reglers (das ist die Standardeinstellung) ausgewählt ist und passen Sie dann mit dem Regler die Extrusionstiefe an. Die aktuelle Extrusionstiefe wird in Zahlenwerten rechts neben dem Regler angegeben. Sie können auch die Werte der Extrusionstiefe direkt in das Feld eingeben, um die genaue Extrusionstiefe einzustellen.

Kantentyp & -größe

Der Kantentyp bestimmt das Profil der extrudierten Seite Ihrer 3D-Form sowie der Kanten und Ecken. Der Standardwert ist „abgerundet“, wodurch abgerundete Ecken eine flache Seite erhalten. Das Auswahllistenmenü des Kantentyps umfasst eine große Auswahl unterschiedlicher Kantentypen. Sie können die Größe der Kante mithilfe des Reglers neben dem Kantentyp anpassen. Rechts davon befindet sich ein Zahlenfeld, das die aktuelle Kantengröße anzeigt. Den genauen Wert können Sie hier eingeben.

Alternativ hierzu kann der Kantentyp durch Ziehen auf der Seite des 3D-Objekts bei gedrückter gehaltenen Strg-Taste verändert werden (im **EXTRUSIONS-WERKZEUG**).

Lichtquellen



LICHTQUELLEN AN/AUS

Sie können die Beleuchtung Ihrer Form im 3D-Raum durch Einschalten der Lichtquellen regulieren. Es gibt drei Lichtquellen, von denen jede eine eigene Farbe und Position innerhalb des 3D-Raums um die 3D-Form herum haben kann.



In diesem Beispiel ist die Farbe der Frontseite weiß. Sie erscheint jedoch grün, da das grüne Licht fast genau von vorn auf die Form trifft.

Durch Anpassen der Farben auf der Frontseite und der Extrusion sowie der Positionen der drei Lichtquellen können Sie den Realismus der 3D-Objekte Ihres Designs beeinflussen. Hinter dem Objekt befindet sich eine beige-/orangefarbene Lichtquelle. Ein weiteres violettes Licht ist ebenfalls vorhanden. Beide Lichtquellen verursachen Reflexionen auf der Seite. Durch Ändern der Farbe oder des Einfallswinkels der Lichtquellen werden die Reflexionen angestrahlter Elemente verändert.

Verschieben Sie einfach den Lichtpfeil, um eine Lichtquelle um ein 3D-Objekt herum zu verschieben. Wenn ein Licht so eingestellt ist, dass es sich hinter einem 3D-Objekt befindet und daher nicht mehr anwählbar ist, kann es mithilfe des linken Reglers auf der Extrusions-Infoleiste wieder angewählt werden. Wählen Sie einen der Lichtrichtungswinkel aus der Liste links vom Regler (z. B. **LICHT 2 RICHTUNGSWINKEL 1**) aus und verändern Sie dann die Regler-Einstellung. Das Licht bewegt sich um das 3D-Objekt in Ihrem Entwurf herum. Die unterschiedlichen Lichtrichtungswinkel-Optionen in dieser Liste ermöglichen es, alle Lichtquellen in einer beliebigen Richtung innerhalb des 3D-Raums zu verschieben, um die gewünschte Position zu erhalten. In den meisten Fällen werden jedoch gute Ergebnisse durch Ziehen der Lichtpfeile direkt auf der Seite erzielt.

Die Farben des Lichts können durch Ziehen der Farben aus der Farbleiste auf die Lichtpfeile verändert werden. Um eine Lichtfarbe mit dem Farbeditor zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Lichtpfeil, den Sie ändern möchten. Bei geöffnetem Farbeditor können durch Anklicken der unterschiedlichen Lichtpfeile, der Vorderseiten oder der extrudierten Seiten schnell die unterschiedlichen Farben Ihrer Extrusion zur Bearbeitung ausgewählt werden. Das Auswahlménü des Farbeditors passt sich entsprechend an.

Glänzend/Matt



Verwenden Sie diesen Schalter, um die Reflexion der Oberfläche eines 3D-Objekts zu verändern. Wenn die **GLÄNZEND**-Option aktiv ist, werden Lichtquellen, die an der richtigen Position hinter dem Objekt platziert wurden, an den Seiten des Objekts reflektiert, und erzielen damit einen guten Effekt.

Ecken auf Gehrung/Abgerundete Ecke



Sie können entweder **KANTEN AUF GEHRUNG** oder **ABGERUNDETE KANTEN** für Ihr 3D-Objekt wählen. „Gehung“ resultiert in spitzen Kanten, während „Rund“ abgerundete Kanten bewirkt.

Texturen und Fotos

Beim Extrudieren eines Fotos bleibt das Foto auf der Vorderseite Ihres 3D-Objekts. Daher können Sie 3D-Foto-Effekte durch einfaches Importieren und Extrudieren eines Fotos erstellen.



Dieser Effekt wird folgendermaßen erstellt: Extrudieren Sie ein Foto. Drehen Sie es leicht. Erstellen Sie dann eine reflektierte Kopie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** und passen Sie den 3D-Winkel an, damit die Reflexion passt. Diese erhält dann noch einen Transparenzverlauf, um das Ausblenden der Reflexion zu erzielen.

Sie können jedes Foto und jede Textur auf der Vorderseite der Extrusion verwenden. Importieren Sie entweder Ihr Bild und extrudieren Sie es wie oben beschrieben oder ziehen Sie es mit gehaltener „Umschalt“-Taste auf eine vorhandene Extrusion. Hierdurch wird das Foto bzw. die Textur auf die Vorderseite des extrudierten Objekts angewendet.

Text extrudieren

Extrudieren Sie den Text auf die gleiche Weise, wie Sie eine Form extrudieren. Klicken und ziehen Sie einfach den Text mit dem **EXTRUSIONS-WERKZEUG**. Bei mehr als nur ein paar Wörtern benötigt das Extrudieren von Text sehr viel Rechenleistung und wird daher nicht empfohlen.



Da Text in der Regel schwarz ist, wird das extrudierte Ergebnis ebenfalls völlig schwarz und somit nicht leicht zu erkennen. Wir empfehlen daher, die Farbe des Textes vor der Extrusion zu ändern (obwohl sie diesen auch danach durch Anklicken einer Farbe ändern können).

Wie bei anderen extrudierten Objekten kann, wenn Sie den Text bearbeiten wollen, die Extrusion durch die Schaltfläche am linken Rand der Extrudieren-Infoleiste deaktiviert werden. Bearbeiten Sie nun den Text und aktivieren Sie die Extrusion dann wieder mit derselben Schaltfläche.

3D-Extrusionsattribute kopieren

Der Stil einer 3D-Extrusion kann aus einem 3D-Objekt kopiert und in ein anderes eingefügt werden. Dies funktioniert auf die gleiche Weise wie für alle Foto & Grafik Designer-Attribute. Kopieren Sie einfach das extrudierte Ausgangsobjekt in die Zwischenablage, wählen Sie ein anderes 3D-Objekt aus und wählen Sie dann **BEARBEITEN > FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN**. Beachten Sie, dass 3D-Attribute nur in andere extrudierte 3D-Objekte eingefügt werden können. Daher müssen zuerst alle Formen extrudiert werden, bevor die 3D-Attribute eingefügt werden können.

Dabei werden alle 3D-Attribute wie z. B. Extrusionstiefe, Lichtfarben, Kantentyp sowie die Vorderseiten- und Linienfarben kopiert.

Schatten hinzufügen

Mit dem Schattenwerkzeug können 3D-Effekte durch Platzieren eines weichen Schattens hinter dem Objekt optimiert werden. Wählen Sie dazu das Schattenwerkzeug an und ziehen Sie am 3D-Objekt.



Im linken Beispiel wird ein Wandschatten verwendet, im rechten ein Bodenschatten.

Webgrafik

Buttons, Banner und andere Webgrafiken erzeugen

Foto & Grafik Designer ist ein Werkzeug zum Designen von eigenständigen Webgrafiken, die in anderen Programmen und Web-Editoren verwendet werden können. Sie können diese Objekte mit den Zeichen-Werkzeugen von Grund auf zeichnen oder die vorgefertigten Cliparts aus der Design-Galerie verwenden. Zeichnen, designen oder importieren Sie ein Element aus der Design-Galerie auf eine leere Seite. Verändern Sie es wie gewünscht - vergrößern oder färben Sie es, ändern Sie den Text oder die Schriftart und exportieren Sie es anschließend als PNG oder JPG.

So erstellen Sie z. B. einen eigenständigen Button aus einer Vorlage:

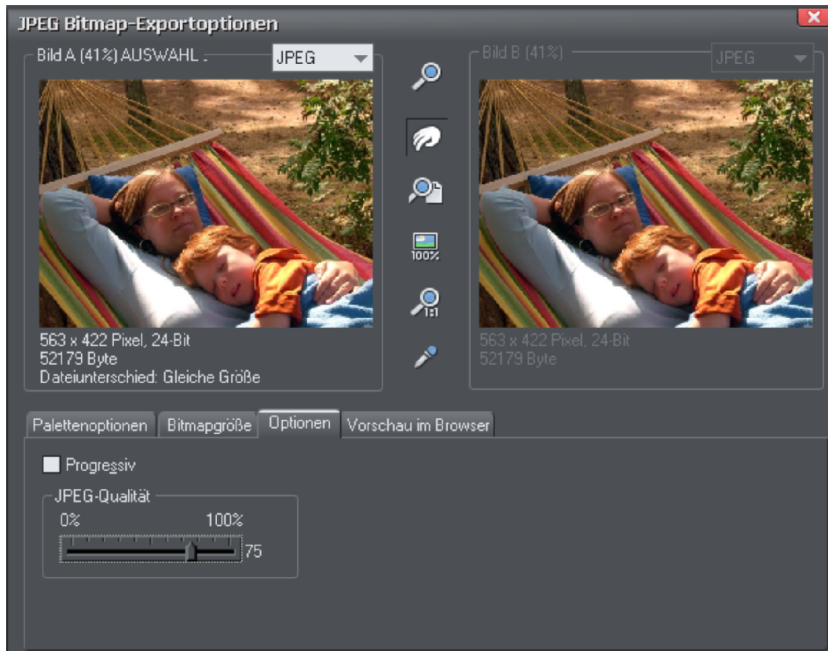
Öffnen Sie in der **DESIGN-GALERIE** den Ordner **SEITENELEMENTE > BUTTONS**.



Doppelklicken Sie auf ein Design, um es in einem neuen Dokument zu öffnen. Bearbeiten Sie es wie gewünscht. Sie können z. B.:

- Es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** vergrößern (oder drehen).
- Seine Farbe ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die entsprechenden Farben am linken Ende der Farbleiste klicken und „Bearbeiten“ auswählen.
- Den Text mit dem **TEXT-WERKZEUG** ändern.

Sie sollten bei allen Grafiken wie Buttons, Überschriften, Symbolen und anderen Objekten, die keine Fotos enthalten, das PNG-Format verwenden. Bei Elementen, die Fotos oder große texturierte Teile aus Fotos enthalten, ist JPEG das bessere Format. Wenn Sie ein gedrehtes oder mit einem Schatten oder einer weichen Kante versehenes Foto speichern, sollte dies im PNG-Format geschehen. Achtung, es entstehen viel größere Dateien als beim JPEG-Format.



Beim Export können Sie im Einstellungen-Dialog direkt nebeneinander zwei verschiedene Versionen desselben Bildes vergleichen. Sie können z. B. eine JPEG- mit einer PNG-Version derselben Grafik vergleichen, um die Qualität und/oder Dateigröße zu kontrollieren. Sie können auch zwei verschieden optimierte PNG-Bilder miteinander vergleichen. Lesen Sie dazu das Kapitel zum Exportieren-Dialog (siehe Seite 512). Im oberen Beispiel wurde die JPEG-Komprimierung angepasst, um die optimale Dateigröße zu erreichen.

Dehnbare Objekte

Viele Grafikobjekte wie „dehnbare Buttons“ und Textfelder können automatisch ihre Größe der Größe bzw. Länge des Textes anpassen. Die meisten Vorlagen und alle Buttons in der **DESIGN-GALERIE** unter **SEITENELEMENTE > BUTTONS** haben eine Variante mit fester Breite und eine dehnbare Version. Wir empfehlen, wenn Sie eine Reihe von Buttons erstellen (meistens eine horizontale oder vertikale Sammlung von Links oder Buttons), dass Sie eine feste Breite verwenden, so dass diese alle dieselbe Größe haben.



Ähnlich dazu können viele der Seiten- und Textflächen in den Vorlagen und manchmal sogar der Haupt-Textbereich ihre Größe horizontal und vertikal anpassen. Im Falle von Textfeldern können Sie die Breite der Spalte mit dem **TEXT-WERKZEUG** verändern, indem Sie am linken oder rechten Ende des Spalten-Anzeigers ziehen.



Hinweis: Sie können auch selbst neue dehnbare Komponenten mit MAGIX Foto & Grafik Designer erstellen.

Textfelder

Genau wie einige Schaltflächen aus der Design-Galerie können auch einige Textfelder ihre Breite oder Länge an den Textes anpassen, der eingegeben wurde.



Der Feldhintergrund verändert sich, um sich längeren und breiteren Textblöcke anzupassen.

Sie können die Breite einer Textspalte anpassen, indem Sie ins Text-Werkzeug wechseln und an den Anfassern für die Spaltenbreite (unter der ersten Textzeile) ziehen. In den meisten Vorlagen in der Design-Galerie gibt es ein paar Textfelder, die zu dessen Thema passen. Einige Textfelder können nur vertikal, andere vertikal und horizontal gestreckt werden.

Um Ihre eigenen erweiternden Schaltflächen oder Textbereiche zu erzeugen, nutzen Sie eins der bestehenden aus der Design-Galerie und passen Sie dieses an, indem Sie die Hintergrundfarbe, Textfarbe, -größe oder -breite ändern.

Hinweis: Sie können auch selbst neue erweiternde Komponenten mit MAGIX Foto & Grafik Designer erstellen. Siehe Kapitel Arbeiten mit Dokumenten (siehe Seite 98).)

Foto-Auflösung - Alles automatisch

Beim Import von hochauflösenden Fotos (alles über 1920 Pixel, entweder Höhe oder Breite) in ein Webdokument verringert MAGIX Foto & Grafik Designer automatisch die Größe des Fotos auf HD-Bildschirmauflösung, ohne Sie zu fragen, ob Sie eine Version mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Für ein Web-Dokument sind die Bilder sogar in der reduzierten Version mehr als hoch genug aufgelöst, um vernünftige Ergebnisse zu erzielen. Für Internetseiten ist es also fast nie notwendig, Digitalfotos in der vollen Auflösung zu importieren.

Wenn Sie jedoch ein großes Foto in ein Druck- oder Animations-Dokument importieren, fragt Sie MAGIX Foto & Grafik Designer, ob Sie eine Version Ihrer Fotos mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Wenn Ihr Dokument eine große Anzahl Fotos enthalten soll, sollten Sie diese Option wählen. Sonst werden Sie feststellen, dass Ihr abgespeichertes Design wesentlich größer ist, als es sein müsste (es enthält originale Kopien aller Ihrer Fotos) und Sie haben unter Umständen nicht genügend Speicher, um Ihre Dokumente zu laden, zu bearbeiten und zu exportieren.

Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie das Foto nicht doch später in voller Auflösung benötigen, können Sie es auch erst normal importieren und später „runteroptimieren“. Zum Optimieren wählen Sie im Kontextmenü (rechter Mausklick) die Option **FOTO OPTIMIEREN**. Oder optimieren Sie alle JPEG-Fotos in Ihrem Dokument auf einmal, indem Sie im Menü **EXTRAS > ALLE JPEGS OPTIMIEREN** auswählen.

Foto & Grafik Designer speichert immer das ursprünglich importierte Bild (bzw. die in der Größe reduzierte Version, wenn es beim Import wie oben erwähnt reduziert wird). Sie können also Ihr Bild ohne Qualitätsverlust skalieren oder beschneiden. Foto & Grafik Designer wandelt all Ihre Fotos automatisch in ein JPEG-Bild mit der richtigen Auflösung um, wenn Sie Ihr Design speichern. Sie müssen sich über DPI, Bildgröße, Pixel oder dergleichen keine Gedanken machen. Was Sie in Foto & Grafik Designer (bei 100% Zoom) sehen, ist genau das, was auch auf Ihrer Webseite erscheint.

Wenn Sie ein Foto oder jedes andere Objekt auf eine bestimmte Größe bringen möchten, geben Sie einfach die benötigte Größe in die Felder für Breite und Höhe in der Inforeiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** ein.

Wenn Sie ein Foto auf der Seite platzieren (solange Sie kein vorhandenes Foto ersetzen), wird es auf 500 Pixel Breite gesetzt. Wenn Sie es aber genau 200 Pixel breit haben möchten, geben Sie einfach „200pix“ in das W-Größen-Feld des **AUSWAHL-WERKZEUGS**. Sie können dabei jede beliebige Einheit verwenden - 2 cm macht es z. B. 2 Zentimeter breit.

Arbeiten mit Vorlagen

Die Vorlagen des Online-Content-Katalogs sind der schnellste und einfachste Weg, hochqualitative Designs wie Fotoalben, Flyer, Kalender, Grußkarten, Rundbriefe und andere Dokumente zu erstellen.

Um eine Vorlage zu laden, öffnen Sie den Online-Content-Katalog und klicken Sie doppelt auf ein Vorlagen-Vorschaubild in einer der Kategorien. Einmal geladen, können Sie die Vorlage anpassen, um ein personalisiertes Design zu erhalten. Typischerweise werden Sie alle Fotos durch Ihre eigenen ersetzen wollen, Ihren eigenen Text eingeben wollen und vielleicht das Farbschema ändern, alles davon geht in MAGIX Foto & Grafik Designer einfach. Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie die nötigen Anpassungen vornehmen können.

Fotos ersetzen

Um ein Bild auszutauschen, ziehen Sie das neue Bild (JPEG, GIF, PNG, BMP) einfach auf das zu ersetzende Bild und setzen Sie es dort ab. Das neue Bild wird automatisch entsprechend dem Vorlagen-Foto skaliert. Das Bild wird außerdem ausgewählt und die Smarten Fotobearbeitungsanfasser (siehe Seite 384) werden angezeigt, mit denen Position und Größe direkt beeinflusst werden können (siehe unten).

Sie können Fotos auch mit der Funktion „**DATEI**“ > „**IMPORTIEREN**“ ins aktuelle Design importieren. Dadurch wird im Design ein neues Foto-Objekt angelegt und zur **BITMAP-GALERIE** (siehe Seite 362) hinzugefügt. Entfernen Sie das neue Foto von der Seite, indem Sie es auswählen und „Entf“ drücken. Ziehen Sie anschließend dieses Foto aus der **BITMAP-GALERIE** über ein Foto in einer Vorlage, um es zu ersetzen.

Normalerweise werden dadurch auch alle anderen Versionen des Bildes auf der aktuellen Seite ersetzt. Dies werden Sie normalerweise auch so haben wollen, da einige Vorlagen verschiedene Kopien desselben Fotos beinhalten, die alle ersetzt werden müssten, einige davon auch auf versteckten Ebenen. Z. B. eine große Version eines Fotos und ein kleines Vorschaubild. Wenn Sie beim Fallenlassen zusätzlich die **STRG**-Taste drücken, können Sie in einem Optionsdialog festlegen, welche Instanzen des Fotos ersetzt werden sollen.

Hinweis: Normalerweise sollten Sie Fotos nicht ersetzen, indem Sie zunächst das Vorlagen-Foto löschen, weil dadurch auch die Form gelöscht wird, die seine Größe festlegt. Wenn Sie auf diese Art ein Foto gelöscht haben, nutzen Sie die „Rückgängig“-Funktion (Strg+Z), um es wiederherzustellen und ersetzen Sie das Foto stattdessen wie oben beschrieben.

Fotos im Rahmen anpassen

Manchmal müssen Sie die Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen. Wählen Sie das Foto aus und die smarten Fotobearbeitungs-Anfasser werden sichtbar, mit denen Sie das Bild skalieren und rotieren können, es innerhalb seines Rahmens verschieben, diesen Rahmen skalieren und sogar die Ecken des Rahmens abrunden.

Fotos bearbeiten

Mit den integrierten **FOTO-WERKZEUGEN** können Sie am schnellsten und bequemsten Bearbeitungen an Fotos vornehmen. Sie finden diese Werkzeuge über das Ausklappenü des Foto-Werkzeugs.



Mit dem Foto-Optimierungs-Werkzeug führen Sie die gängigsten Anpassungen wie Helligkeit, Kontrast und Sättigung durch. Mit diesem Werkzeug können Sie auch Fotos beschneiden, indem Sie an den Anfassern ziehen. Im integrierten Beschneidungs-Werkzeug stehen Ihnen noch mehr Optionen zur Verfügung. Das Klon-Werkzeug hilft beim nichtdestruktiven Entfernen von Teilen eines Fotos. Dabei werden Bereiche eines Fotos von einem Teil des Bildes zu einem anderen kopiert. Es gibt außerdem Werkzeuge, die Bilder intelligent skalieren, rote Augen entfernen, Panoramen erstellen, die Perspektive korrigieren und weitere Bearbeitungen durchführen können.

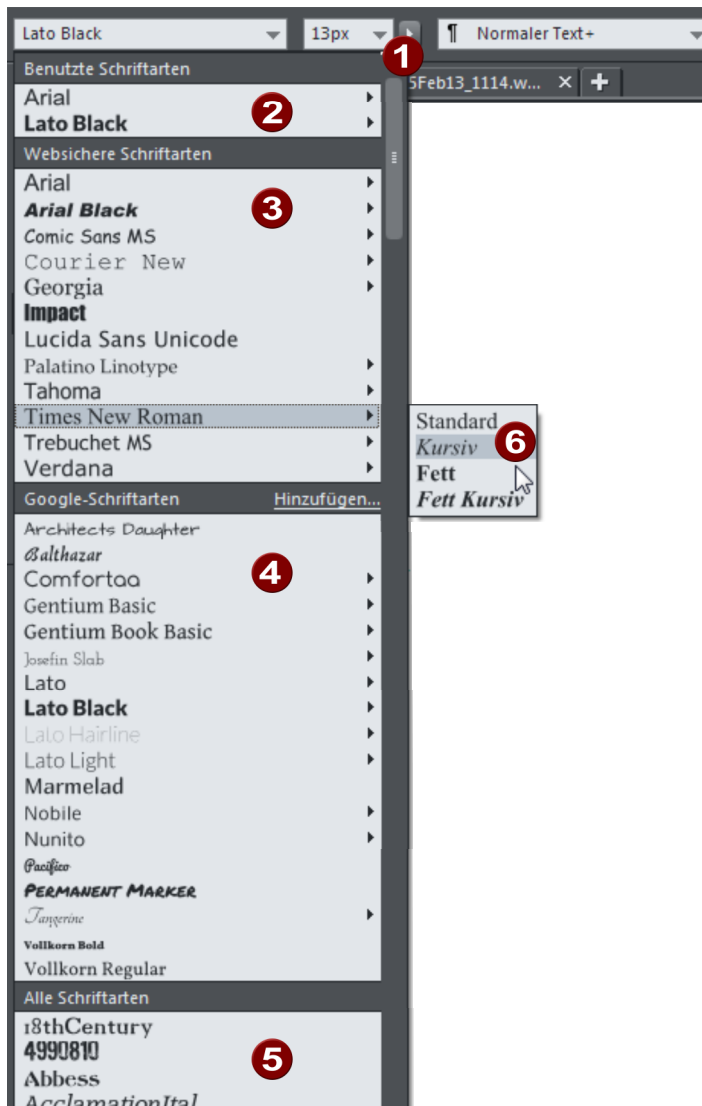
Für ausführliche Informationen dazu lesen Sie bitte das Kapitel „Foto-Werkzeug“ (siehe Seite 396).

Text ändern

T Doppelklicken Sie den Text, den Sie ändern wollen, um schnell in das **TEXT-WERKZEUG** zu wechseln oder klicken Sie das entsprechende Symbol auf der Hauptwerkzeugleiste.

Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste über den Text, um ihn auszuwählen und tippen Sie einfach los, um ihn zu ersetzen, genau wie in jedem Textverarbeitungs-Programm.

Um die Schriftart zu ändern, wählen Sie den Textbereich aus, der geändert werden soll, und wählen Sie die Schriftart im Ausklappmenü der Infoleiste aus.



- ➊ Popup für Schriftgröße
- ➋ Im aktuellen Dokument verwendete Schriftarten
- ➌ Websichere Schriftarten
- ➍ Google-Schriftarten
- ➎ Alle anderen Schriftarten
- ➏ Verfügbare Stilvarianten für gewählte Schriftart. Nicht alle Schriftarten haben solche Varianten

Neue Textpassagen können Sie hinzufügen, indem Sie einfach klicken und los schreiben, um einen Textrahmen mit fester Breite und Höhe zu definieren, klicken und ziehen Sie im **TEXT-WERKZEUG** diagonal auf der Seite einen Textrahmen auf, in den Sie dann ihren Text eingeben. Sie können einstellen, dass der Text automatisch um Fotos und andere Objekte auf der Seite fließt. Um Text um ein Objekt fließen zu lassen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie **ABWEISEN UND VERANKERN**. Siehe den Abschnitt Text abweisende Objekte (siehe Seite 264) im Kapitel **TEXT-WERKZEUG** für Einzelheiten.

Sie können ein Objekt an einer bestimmten Position innerhalb des Textes verankern, so dass das Objekt dem Text folgt, sobald sich dieser Ankerpunkt bewegt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie **AN TEXT VERANKERN**. Nach dem Verankern verschieben Sie das Objekt mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** an die gewünschte Position relativ zum Text. Das verankerte Objekt verschiebt sich nun zusammen mit dem Ankerpunkt, sobald Sie den Text bearbeiten. Für eine ausführliche Information dazu lesen Sie bitte das Kapitel „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 267).

Farben ändern

Grundfarben individuell bearbeiten

Wenn Sie das Farbschema einer Vorlage ändern möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der farbigen Quadrate der benannten Farben in der Farbleiste und wählen Sie im Menü „Bearbeiten“. Es öffnet sich der Farbeditor. Es gibt üblicherweise verschiedene benannte Farben auf der Farbleiste, wenn Sie die Maus über die Farbe bewegen, erscheint der Name der Farbe als Tooltip. Manchmal gibt es noch einige mit einer Grundfarbe verknüpfte Farben (auf der Farbleiste als etwas kleinere Quadrate angezeigt), diese brauchen Sie nicht ändern, da Sie sich automatisch mit ändern, sobald die Grundfarbe geändert wird, auf die sie sich beziehen.

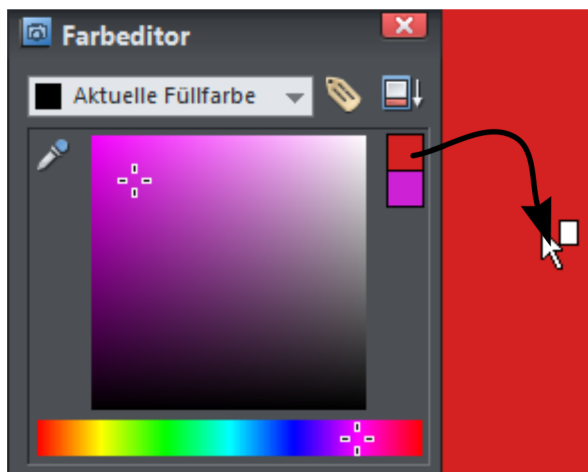
Sie können jedes Objekt durch Anklicken auswählen, klicken Sie dann auf eine benannte oder Palettenfarbe auf der Farbleiste, um die Farbe des Objekts zu ändern. Hat das Objekt nicht nur eine Farbe (z. B. ein Button, der aus mehreren farbigen Formen besteht), erscheint ein „Farbe ersetzen“-Dialog, der die im Objekt verwendeten Farben auflistet. Dort können Sie auswählen, welche Farbe mit Ihrer

gewählten Farbe ersetzt werden soll. So kann ein Button, der vorher „Grundfarbe 1“ verwendete, nun „Grundfarbe 2“ verwenden.

Wenn Sie die Grundfarben erst einmal geändert haben, und Ihrem Design weitere Vorlagen-Elemente hinzufügen, die weiterhin die Original-Grundfarben verwenden, haben Sie die Wahl: Sie können die Objekte mit ihren Originalfarben importieren, in diesem Falle wählen Sie „Nicht anpassen“. Aber wahrscheinlicher ist es, dass Sie diese geändert haben möchten, und zwar so, dass sie den geänderten Farben in Ihrem Dokument entsprechen, in diesem Fall wählen Sie „Anpassen“. Diese „Anpassen“-Nachfrage erfolgt immer dann, wenn Sie Objekte importieren, deren Farbnamen mit Farbnamen im aktuellen Dokument übereinstimmen (auch wenn die konkreten Farbwerte abweichen). Siehe Kapitel „Arbeiten mit Farben“ für mehr Informationen.

Farbe des Seitenhintergrunds

Wenn Sie eine Farbe von der Farbleiste auf die Seite ziehen, wird die Hintergrundfarbe auf diese Farbe eingestellt.



Sobald Sie die Farbe so definiert haben, können Sie sie mit dem Farbeditor bearbeiten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **SEITENHINTERGRUND ÄNDERN** aus dem Menü. Im sich öffnenden Farbeditor können Sie die Seitenfarbe anpassen.



Um eine gekachelte Hintergrund-Textur festzulegen, ziehen Sie ein Foto oder Bitmap auf Ihr Dokument. Öffnen Sie die Bitmap-Galerie und scrollen Sie zum gerade geladenen Bild. Klicken Sie es an und anschließend auf die **HINTERGRUND**-Schaltfläche an der Galerie. Wählen Sie die Option **SEITENHINTERGRUND FESTLEGEN**.

Seitengröße von Vorlagen ändern

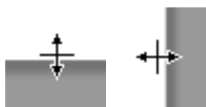
Sie können die vertikale Größe der vorgefertigten Vorlagen durch Ziehen an der unteren Seitenkante verändern. Dabei bleiben die Fußzeilen-Objekte automatisch am unteren Seitenrand. Alle Hintergrundfelder werden automatisch gestreckt, so dass die Seitengestaltung bei jeder Seitenlänge beibehalten wird.

Seitengröße

Die Seiten im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** haben eine Breite, die auf die meisten Computerbildschirme passt. Das Erstellen von breiteren Seiten wird nicht empfohlen, selbst wenn Sie einen breiteren Computerbildschirm haben. Die Erfahrung zeigt, dass die meisten Betrachter eine feste Seitenbreite bevorzugen. Dennoch können Sie die Seitengröße selbst bestimmen.

Sie können jede beliebige Seitengröße im Reiter **SEITENGRÖßE** des Dialogs **OPTIONEN** (oder Rechtsklick > **SEITENOPTIONEN...** oder **DATEI->SEITENOPTIONEN**) festlegen. Es wird nicht empfohlen mehr als 990 Pixel zu nehmen, da dies die maximale Breite von vielen Bildschirmen ist (1024 minus etwas Abstand für die Scrollleiste). Weiter verbreitet ist eine Seitenbreite von etwa 800 Pixeln.

Die Höhe und Breite Ihrer Seite können Sie direkt durch Ziehen am unteren oder rechten Rand der Seite verändern. Wählen Sie dazu das **AUSWAHL-WERKZEUG** und führen Sie den Mauszeiger über die untere Kante der Seite, der Mauszeiger verändert sich und zeigt an, dass Sie nun durch Ziehen die Seitenhöhe verändern können. Sie werden auch gefragt, ob diese Änderung alle Seiten des Dokuments oder der Website betreffen soll oder nur die aktuelle Seite.



Seiten hinzufügen

Sie können Ihrem Design einfach weitere Seiten hinzufügen, um mehrseitige Dokumente zu erstellen. Ziehen Sie einfach ein Seiten-Template aus der Design-Galerie auf Ihr Dokument und es wird als neue Seite direkt hinter der aktuellen Seite eingefügt.

Animationen

Einführung

MAGIX Foto & Grafik Designer verfolgt einen traditionellen Ansatz zur Animation. Sie erstellen Keyframes (oder „Schnappschüsse“) Ihrer Animation und MAGIX Foto & Grafik Designer erstellt automatisch alle Zwischenbilder für Sie, ein Prozess, der „tweening“ genannt wird.



Beispiel eines Start-Frames



Beim nächsten Keyframe wurde die Sternform verschoben, gedreht, verkleinert und mit einer anderen Farbe eingefärbt.



MAGIX Foto & Grafik Designer erstellt eine gleichmäßig ablaufende Flash-Animationsdatei, wobei die Zwischensequenzen automatisch erstellt werden. Dieser Prozess wird als „Tweening“ bezeichnet.

Möglichkeiten und Grenzen von Flash

Das Flash-Format unterstützt einige Funktionen von MAGIX Foto & Grafik Designer nicht, z. B. komplexe abgestufte Transparenzen, Randunschärfe, Kanten sowie die meisten Farb-Fülltypen.

Es unterstützt jedoch viele Effekte, u. a. die einfache Transparenz. Wenn Sie z. B. einen Stern im oben abgebildeten zweiten Frame auf 100 % Transparenz einstellen, erhalten Sie eine Animation, bei der der Stern sich bewegt, die Größe reduziert wird und dieser dann ausgeblendet wird.



Abb.: Dasselbe Beispiel, jedoch mit Zwischenframes und ebenfalls bei Einsatz einer Transparenz.

Wie MAGIX Foto & Grafik Designer basiert Flash auf Vektorgrafiken, was bedeutet, dass Sie Objekte verlustfrei vergrößern können. Weiterhin können Flash-Dateien sehr stark komprimiert sein, was für das Herunterladen von Webseiten ideal ist.

Um zu verdeutlichen, wie klein und kompakt MAGIX Foto & Grafik Designer-Flashanimationen sein können, wurde im o. g. Beispiel mehr als eine Sekunde mit 24 Frames animiert (damit der Film mit ruckelfreien 24 Frames/Sek. abspielt) - heraus kam eine Flash-Datei mit nur 700 Byte Größe.

Die sechs Kerntransformationen der Animation.

Um Flashdateien sehr kompakt zu halten, wurde die Anzahl des durch Flash unterstützten Form-Tweenings auf sechs Kerntransformationen begrenzt: Sie werden manchmal die 6 Kerntransformationen genannt, denn sie sind die wichtigsten Arten, wie Sie ein Objekt von einem zum nächsten Keyframe transformieren können.

1. **Bewegen:** Sie können Objekte von einer Stelle zur anderen bewegen.
2. **Skalieren:** Objekte lassen sich vergrößern oder verkleinern.
3. **Stauen oder Neigen:** Objekte können gestaucht oder geneigt werden.
4. **Drehen:** Drehen von Objekten.
5. **Transparenz:** Die gesamte (gleichmäßige) Transparenz des Objektes kann geändert werden.
6. **Farbänderung:** Die (gleichmäßige) Füllfarbe von Objekten kann geändert werden..

Letzteres gilt auch für eingefärbte Fotos. Sie können zwar kein normales Vollfarben-Foto in ein eingefärbtes transformieren, aber Sie können ein eingefärbtes Foto mit einer anderen Farbe färben.

Hinweis: Obige sechs Kerntransformationen sind absolut notwendig für alle Flash-Animationen.

Wenn Sie Beispiele von Flashanimationen im Internet betrachten, werden Sie feststellen, dass fast alle nur aus diesen Effekten bestehen. Objekte werden ein- und ausgeblendet und flitzen über den Bildschirm. Manchmal drehen sie sich oder werden skaliert. Dies ist die Grundlage für fast alle Flash-Animationen und kann mit den Animationen in MAGIX Foto & Grafik Designer sehr einfach hergestellt werden. Es ist auch möglich, die Umrisse von Formen und einige **FOTO-WERKZEUG**-Attribute in MAGIX Foto & Grafik Designer zu tweenen, aber diese sind weniger verbreitet und nur bei bestimmten Objekt-Typen verfügbar.

Nicht möglich ist allerdings die Veränderung der Form eines Objektes zwischen den Keyframes (obwohl es beim Export in einen Filmclip funktioniert).



In exportierten Flash-Animationen kann die Form nicht zwischen den Keyframes verändert werden.

Dies ist nicht möglich, da die Form sich verändert, d. h. sie verwandelt sich in eine andere Form. In MAGIX Foto & Grafik Designer-Flashanimationen ist dies nicht möglich.

Begrenzungen von MAGIX Foto & Grafik Designer-Flash

MAGIX Foto & Grafik Designer ist in erster Linie ein Vektorgrafikprogramm und nicht ein allumfassendes Flash-Werkzeug. Wir sind allerdings der Ansicht, dass es einen sehr einfachen, neuen und innovativen Ansatz für Flash-Animationen bietet. In Zusammenhang mit den hervorragenden Vektorgrafik-Werkzeugen von MAGIX Foto & Grafik Designer und deren einfacher Verwendung lassen sich sehr kompakte Flashanimationen viel einfacher als mit anderen Flash-Werkzeugen erstellen.

Aufgrund dieses vereinfachten Ansatzes unterstützt MAGIX Foto & Grafik Designer keine komplexen Flash-Funktionen wie z. B. Scripting (Programmieren), Audio oder eingefügte Filme.

Da Vektorgrafiken in Flash relativ einfach sein müssen, können fortgeschrittenere Effekte von MAGIX Foto & Grafik Designer nicht in Flash verwendet werden. Welche das sind, wird im Abschnitt „Welche Funktionen von MAGIX Foto & Grafik Designer werden von Flash unterstützt?“ (siehe Seite 483) aufgeführt.

Grundsätzliches zu Flash-Animationen

Flash-Animationen können neben animierten Objekten auch unaniimierte, statische Objekte beinhalten, bei denen zwischen den Keyframes kein „Tweening“ stattfinden soll. Um MAGIX Foto & Grafik Designer zu vermitteln, welche Objekte zu animieren sind und welche nicht, muss jedes Objekt einen individuellen Namen erhalten.



Dies erfolgt mit der Schaltfläche **NEUE NAMEN ERSTELLEN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS**.

Hinweis: Weitere Information zum Benennen von Objekten finden Sie unter „Objekte benennen“ im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 94).

Folgendes wäre ein typischer Prozess beim Erstellen einer neuen Animation von Grund auf:

1. Zeichnen Sie Ihren ersten Frame. Benennen Sie die Objekte, die Sie animieren möchten.
2. Erstellen Sie einen neuen Hauptframe (erfolgt in der Regel durch Kopieren des früheren Frames).
3. Verschieben und transformieren Sie die Objekte nach Belieben.
4. Betrachten Sie die Vorschau der Ergebnisse.
5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4.

Im weiteren Verlauf dieses Kapitels werden die einzelnen Schritte noch genauer besprochen.



Abb.: Die Schaltfläche **Frame kopieren** auf der **Animationsleiste**.

MAGIX Foto & Grafik Designer bietet ein einfaches Verfahren, um neue Schlüsselbilder (Keyframes) als Kopie des vorherigen Frames zu erstellen. Die **FRAME-GALERIE** bietet eine Liste mit allen bisher angelegten Keyframes. Sie können die Reihenfolge und Anzeigedauer verändern. Die **FRAME-GALERIE** wird in diesem Kapitel später genauer beschrieben.

Wenn Sie sich bereits mit der Funktionalität animierter GIF-Dateien beschäftigt haben, wird Ihnen der gesamte Prozess sehr bekannt vorkommen.

Anmerkung: Objekte, die von einem Frame zum nächsten animiert werden sollen, benötigen einen Namen. Alle anderen Objekte bleiben für die Anzeigedauer des Frames sichtbar, aber statisch. Um ein Objekt aus einer Animation zu löschen, löschen Sie es einfach aus dem Keyframe, ab dem es nicht mehr erscheinen soll.





Ihre erste Animation

Erstellen einer neuen Animation:

Erstellen Sie ein neues Animations-Dokument. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

Wählen Sie **DATEI > NEU > ANIMATION** („Strg + Umschalt+ N“).

Es öffnet sich ein neues Dokument und die Animationsleiste wird mit ihren Schaltflächen eingeblendet.

-  1. Zeichnen Sie eine Form, z. B. ein abgerundetes Rechteck mit dem **RECHTECK-WERKZEUG**.
-  2. Wählen Sie **NAMEN ZUWEISEN** in der Infoleiste des **AUSWAHL**-Werkzeugs und nennen Sie es „Form“.
-  3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **FRAME KOPIEREN**, um den zweiten Keyframe zu erstellen.
Verwandeln Sie die Form je nach Bedarf. Dies können Sie auf eine der sechs weiter vorne beschriebenen Animations-Typen machen.
-  4. Über die Schaltfläche **VIDEO-VORSCHAU** können Sie die Animation betrachten.

Die Anzeigedauer für jeden Keyframe beträgt eine halbe Sekunde. Siehe „Animations-Framerate und Tweenschritte“ (siehe Seite 474) in diesem Kapitel, um zu erfahren, wie eine längere Animation erstellt wird.

Sie können auch mehr als ein sich bewegendes Objekt pro Keyframe haben. Solange diese in irgendeiner Form zwischen den Keyframes verändert werden und einen Namen tragen, werden Sie animiert.

Hier ist ein weiteres Beispiel.

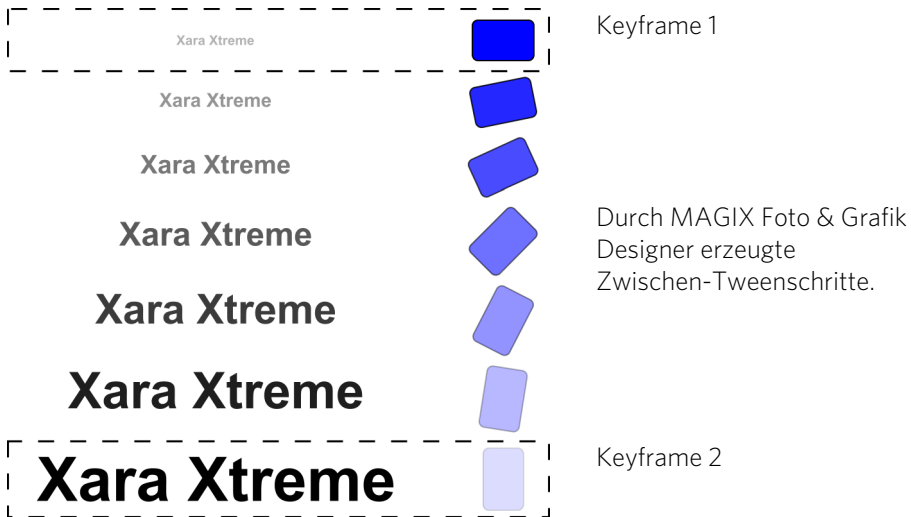


Im ersten Keyframe sehen Sie einen Text und eine einfache Form in einem statischen Rechteck.



Im nächsten Keyframe wurde der Text vergrößert und dunkler gemacht und das blaue Rechteck um 90 Grad gedreht und seine Transparenz erhöht.

So wird die Animation konstruiert.



Bei dieser Animation wird der Text größer, während das Rechteck sich dreht und ausgeblendet wird.

Exportieren einer Flash-Datei

Exportieren Ihrer Animation als Flash-Datei:

Wählen Sie **DATEI > ANIMATION EXPORTIEREN** und dann Flash unter **DATEITYP**.

Oder klicken Sie auf die Schaltfläche **ANIMIERTES FLASH EXPORTIEREN**.



Hierdurch wird die SWF-Datei in dem von Ihnen ausgewählten Ort gespeichert.

Vorschau von Flash-Objekten in MAGIX Foto & Grafik Designer



Klicken Sie auf die Schaltfläche **FLASH-VORSCHAU**, um Ihre Animation so zu sehen, wie sie auf einer Webseite aussehen wird.

Die Vorschau-Seite zeigt Ihnen Ihre fertige Flash-Animation sowie weitere nützliche Informationen an, z. B. Umfang der Animationen, Dateigröße sowie geschätzte Downloadzeiten. Dies beinhaltet auch Anweisungen für das Einfügen Ihrer Flash-Animation in eine Webseite.

Flash-Objekt in MAGIX Foto & Grafik Designer einfügen

Ziehen Sie einfach in MAGIX Foto & Grafik Designer die Flash-Datei auf die Seite, um Sie in die Website einzufügen. Es wird automatisch ein statisches Platzhalter-Bild erzeugt und auf der Seite eingefügt. Wenn Sie die Vorschau einschalten, sehen Sie eine funktionierende Flash-Animation!

Alternativ können Sie auch manuell ein Platzhalter-Objekt erzeugen. Erstellen Sie ein Platzhalter Objekt (z. B. ein einfaches Rechteck, Bild oder ein Screenshot) auf Ihrer Seite. Verschieben Sie das Objekt an die Position, an der Ihre Flash-Animation erscheinen soll und skalieren Sie es auf die richtige Größe.

Im **WEB-EINSTELLUNGEN**-Dialog (Strg + Umschalt + W) wählen Sie im Reiter **PLATZHALTER** unter **MIT FLASH ERSETZEN** die gewünschte .SWF-Datei aus. Klicken Sie **ÜBERNEHMEN**.

Bei der Website-Vorschau wird nun der Platzhalter durch die Flash-Animation ausgetauscht.

In beiden Fällen wird die .swf-Datei in den Hilfsordner neben Ihrer .xar/.web-Datei kopiert. Daher sollten Sie, wenn Sie Ihre Animation im Nachhinein ändern und eine neue Version abspeichern, entweder die Datei im Hilfsordner ihres Designs manuell ersetzen oder im Reiter Platzhalter des Web-Einstellungen-Dialogs die Datei dem Platzhalter noch einmal zuweisen.

Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ für weitere Informationen zum Thema „Hilfsordner“.

In einem anderen Web-Authoring-Programm einfügen

Um die SWF-Animation in Ihre eigene HTML-Seite einzubauen, klicken Sie auf **HTML ANZEIGEN** im Vorschaufenster für Flash, um den Code angezeigt zu bekommen, den Sie in Ihrem HTML-Editor in Ihre Seite einbauen können.

Hinweis: Sie müssen den Namen der SWF-Datei im Code gegen den tatsächlichen Namen Ihrer SWF-Datei austauschen. Weiterhin müssen Sie Ihre SWF-Datei im selben Verzeichnis wie Ihre Website ablegen, damit der Code funktioniert. Wenn Sie die Datei in einem anderen Ordner ablegen möchten, müssen Sie auch den HTML-Code anpassen.

Animationen als AVI exportieren

Neben dem Export von Animationen als animierte GIFs und Flash-Animationen können Sie Ihre Animation auch als AVI-Datei exportieren. In einem Animations-Dokument wählen Sie **ANIMATION EXPORTIEREN** im Menü **DATEI** und **AVI-ANIMATION (*.AVI)** aus der Dropdown-Liste „Dateityp“ im Exportdialog. Um die Exporteinstellungen zu ändern, klicken Sie auf **OPTIONEN** oder gleich auf **EXPORTIEREN**, um die aktuellen Standardeinstellungen zu benutzen.

AVI-Optionen

Codec-Auswahl

Nutzen Sie das Ausklappmenü, um aus der Liste der installierten Codecs auszuwählen. Dadurch wird festgelegt, wie die AVI-Datei encodiert und komprimiert wird. Oder Sie nutzen die Einstellung „Unkomprimiert“ für den Export eines unkomprimierten AVI-Videos. Beachten Sie, dass dabei eine sehr große Datei entstehen kann!

Keyframe alle N Frames

Der voreingestellte Wert wird vom ausgewählten Codec bestimmt und sollte am besten beibehalten werden. Eine kleinerer Wert kann zwar die Videoqualität erhöhen, erzeugt aber größere Dateien, umgekehrt erhalten Sie kleinere Dateien von geringerer Qualität.

Konfigurieren

Über die Schaltfläche **KONFIGURIEREN** öffnen Sie einen Einstellungsdialog (sofern vorhanden), der spezielle Konfigurationseinstellungen für den ausgewählten Codec bereitstellt. Betätigen Sie die Schaltfläche **ÜBER**, werden Informationen zum ausgewählten Codec angezeigt.

Hintergrund transparent

Mit dieser Einstellung erzeugen Sie ein AVI mit einem transparenten Hintergrund. Das kann nützlich sein, wenn Ihre Animation über einem Film angezeigt werden soll, z. B. für Film-Untertitel.

Ist diese Option aktiv, können Sie als Codec nur noch „Unkomprimiert“ auswählen, weil Transparenz von keinem Codec unterstützt wird. Ein unkomprimiertes AVI mit Transparenz wird von MAGIX-Videobearbeitungsprogrammen und einigen anderen Programmen mit der Transparenz geladen.

Zu speichernder Bereich

Wählen Sie, ob die Abmessungen des Videos denen der Seitengröße der Animation oder der Größe der Animation entsprechen soll. Klicken Sie auf „OK“, um die AVI-Animation zu exportieren.

Animierte GIFs erstellen

Animierte GIFs sind eine schnelle und einfache Methode, um einfache Animationssequenzen auf Webseiten darzustellen. Bei animierten GIFs handelt es sich letztendlich lediglich um eine GIF-Datei, die eine Bildersequenz enthält, vergleichbar mit den Einzelbildern eines Films.

Animation öffnen

Um ein animiertes GIF zu erstellen, müssen Sie zuerst ein Dokument vom Typ „Animation“ öffnen. Gehen Sie zu **DATEI > NEU > ANIMATION**. Danach haben Sie auch Zugang zur **FRAME-GALERIE**.

Animation erstellen

So erstellen Sie ein animiertes GIF:



1. Wählen Sie **EXTRAS > GALERIEN > FRAME-GALERIE** bzw. klicken Sie auf das GIF-Symbol **FRAME-GALERIE** in der **GALERIENLEISTE**.
2. Erstellen Sie die Zeichnung, die im ersten Frame erscheinen soll.
3. Klicken Sie in der **FRAME-GALERIE** auf **NEU**, um den nächsten Frame zu erstellen.
4. Setzen Sie nach Wunsch Hintergrund- und Überlagerungsmarkierungen.
5. Erstellen Sie die Objekte, die in diesem Frame erscheinen sollen.
6. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, bis Sie die gewünschte Frame-Sequenz aufgebaut haben.

Animation exportieren

Wählen Sie **DATEI > ANIMATION EXPORTIEREN**, um die Animation zu speichern. Wählen Sie als Dateiformat „Animiertes GIF(.gif)“ aus.

Animationseigenschaften

Um die Animationseigenschaften zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Frame in der **FRAME-GALERIE** und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN**. Sie können dann die folgenden Optionen ändern.

Reiter Frame

Im Reiter **FRAME** können Sie Folgendes einstellen:

- **NAME:** Name des Frames. Dies ist nur für Sie zur Kontrolle und wird nicht mit dem animierten GIF exportiert.

- **HINTERGRUND:** ist dies aktiviert, zieht sich der Frame durch alle anderen. So wird praktisch ein Hintergrund geschaffen, auf welchem alle anderen Frames aufbauen. Oft ist der erste Frame einer Animation der Hintergrundframe. Ist dies nicht der Fall, wird von der GIF-Animation der Seitenhintergrund verwendet.
- **ÜBERLAGERND:** dadurch wird der Frame den vorherigen überlappen.
- **VERZÖGERUNG:** Legen Sie fest, wie lange der Frame in der Animation angezeigt wird.
- **FRAME ANZEIGEN:** ist dies ausgewählt, wird der Frame mit einbezogen und angezeigt.
- **FRAME IN ZEITLEISTE VERSCHIEBEN:** Dieser Wert legt fest, wie stark die Zeit eines Frames verändert wird, wenn die Schaltflächen **FRAME NACH VORNE/HINTEN BEWEGEN** in der Frame-Galerie betätigt werden.

Flash-Optionen

Hier einige Möglichkeiten für Flash-Animationen, die meisten werden oben beschrieben.

- Link auf die gesamte Animation anwenden (siehe Seite 487)
- Geschwindigkeit Flash-Film (siehe Seite 478)
- JPEG-Qualität (siehe Seite 474)
- Zu speichernder Bereich (siehe Seite 476)

GIF-Optionen

Im Reiter **GIF-OPTIONEN** können Sie die in der Animation verwendeten Farben einstellen:

- **PALETTENFARBEN:** legt die bevorzugten Palettenfarben für das animierte GIF fest.
- **ANZAHL FARBEN AUF PALETTE:** Diese Option ist nur bei der Verwendung optimierter Paletten verfügbar. Für einfache Grafiken können Sie die Anzahl der Farben in der Palette reduzieren. Hierdurch werden ohne Qualitätsverlust kleinere Dateien erstellt. Möglicherweise müssen Sie ein wenig experimentieren, um das optimale Gleichgewicht zwischen Dateigröße und Qualität zu finden.
- **DITHERING:** Wählen Sie aus drei Streustertypen.
- **TRANSPARENZ:** Wählen Sie diese Option, um die Bitmap an den Stellen durchsichtig zu machen, an denen es keine Objekte gibt.

Wiederholungen und Geschwindigkeit

Im Reiter **WIEDERHOLUNGEN UND GESCHWINDIGKEIT** können Sie die Animationsrate und Frequenz ändern:

- **ENDLOSSCHLEIFE:** Hiermit spezifizieren Sie die Anzahl der Wiederholungen.
- **JEDEN FRAME ANZEIGEN FÜR:** Geben Sie hier einen Wert ein, wenn Sie die gleiche Pause zwischen jedem Frame in der Animation festlegen möchten. Verwenden Sie den Reiter **FRAME**, um unterschiedliche Pausen für individuelle Frames festzulegen (oben beschrieben). Wenn die Animation mehr als eine Pause hat, wird hier **VIELE** angezeigt.

Vorschau in Browser

Viele Einstellungen zur GIF-Animation lassen sich direkt in einem Webbrowser Ihrer Wahl in einer Vorschau kontrollieren. Hier können Sie einige Einstellungen zur Browser-Vorschau vornehmen.

- **HINTERGRUNDEINSTELLUNGEN:** Legen Sie fest, welchen Hintergrund das animierte GIF haben soll, um ein bestmögliches Ergebnis zu erhalten.
- **ZUSÄTZLICHE OPTIONEN:** Hier lassen sich nützliche Informationen in der Vorschau anzeigen, wie z. B. Downloadzeiten in einer Webseite.
- **GIF BROWSER-VORSCHAU:** Öffnet die Vorschau im Webbrowser.

AVI-Optionen

Optionen: Auswahl des benutzten Codecs von den installierten.

Qualität: Einstellung der Qualität des AVI-Videos (bis 100%)

Key-Frame alle... Ein- und Ausschalten der Keyframes und Einstellen der Frequenz.

Transparenz: Klicken, um den Hintergrund des AVI transparent zu machen.

Speicherbereich: Setzen Sie den Speicherbereich auf **ZEICHNUNG**, erhalten Sie ein AVI-Video, dass nur genau so groß ist, wie es sein muss, damit die gesamte Zeichnung gerade so hineinpasst. Das ist nützlich, wenn Sie nicht gerade eine bestimmte Größe brauchen.

Frame-Galerie



Wählen Sie **EXTRAS > GALERIEN > FRAME-GALERIE**, um die **FRAME-GALERIE** zu öffnen.

Hierdurch wird eine Liste der in Ihrem Dokument enthaltenen Keyframes angezeigt. Klicken Sie in der Galerie einfach auf einen Keyframe, um diesen zu betrachten.

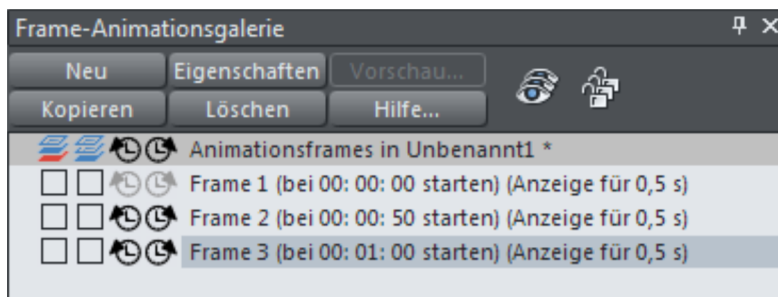


Abb.: Eine typische **FRAME-GALERIE**.

Die **FRAME-GALERIE** zeigt die Frames von oben nach unten sortiert an, so dass der erste Frame sich oben befindet und jeder neue Frame am Ende der Liste hinzugefügt wird. Sie können die Frames neu sortieren, indem Sie sie verschieben. Für die Hauptfunktionen **FRAME LÖSCHEN**, **FRAME KOPIEREN** und **NEUEN FRAME** erstellen sind entsprechende Schaltflächen vorhanden.

Die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** ist sehr wichtig; sie führt zum Dialog **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**, der viele Aspekte nicht nur des ausgewählten Frames, sondern auch der gesamten Animation anzeigt.

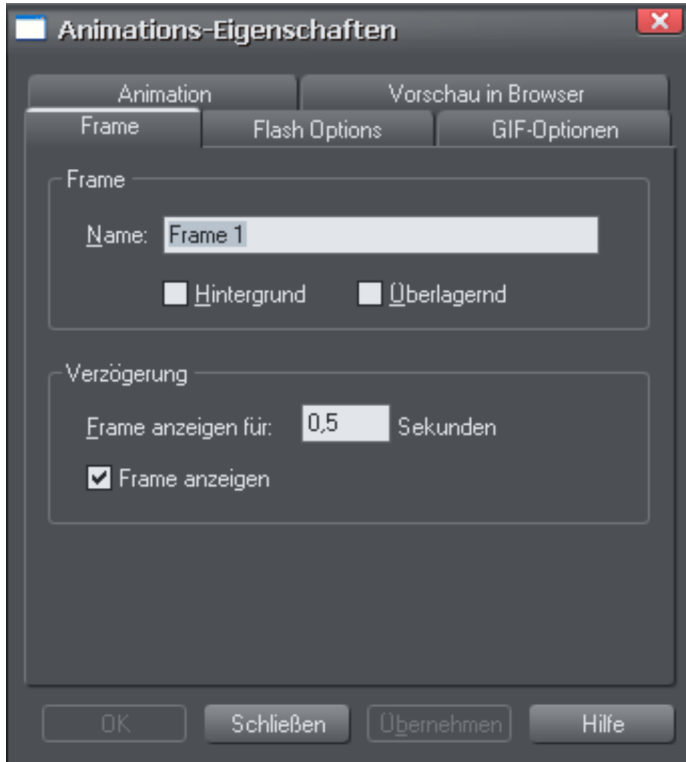


Abb.: Der Dialog Animationseigenschaften

Der Dialog **ANIMATIONSEIGENSCHAFTEN** lässt sich auch durch einfaches Doppelklicken des Frame-Namens in der **FRAME-GALERIE** anzeigen.



Die Schaltflächen **ALLE FRAMES SICHTBAR** (Auge) und **ALLE FRAMES BEARBEITEN** (Pfeil) in der **FRAME-GALERIE** ermöglichen es, alle Frames zusammen bzw. übereinander zu betrachten oder zu bearbeiten.

Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Sie mehrere Objekte auf verschiedenen Frames auswählen möchten.

Beim Kopieren eines Frames wird immer der ausgewählte Frame kopiert und am Ende abgelegt. Um einen neuen Frame z. B. zwischen Frame 4 und 5 einzufügen, wählen Sie „Frame 4“, klicken auf die Schaltfläche **KOPIEREN** und ziehen dann die neue Kopie vom Ende zur gewünschten Position zwischen den Frames 4 und 5.

Hinweis: Frame-Namen können beliebig gewählt werden. Sie müssen nicht Frame 1, Frame 2, etc. lauten. In Animationen werden die Frames immer in der Reihenfolge von oben nach unten gespielt, unabhängig davon, wie sie benannt wurden.

Objekte kopieren

Sie können Objekte von einem Frame in einen anderen kopieren (z. B. indem Sie den Inhalt kopieren, den neuen Frame auswählen und dann in den neuen Frame einfügen). Die Option **BEARBEITEN > AN POSITION EINFÜGEN** (Strg + Umschalt + V) ist hierfür besonders nützlich, da die Objekte immer genau an der ursprünglichen Position, jedoch im neuen Frame eingefügt werden.

Beim Kopieren eines Objekts wird dessen Name mitkopiert. Achten Sie jedoch darauf, dass sich nicht mehrere Objekte mit dem gleichen Namen im Frame befinden. Andernfalls entstehen Fehler.

Fotos

Da Flash-Dateien in der Regel aus Vektorformen bestehen und deren Umwandlung relativ einfach ist, können diese sehr klein sein. Fotos und Bitmaps lassen sich in Flash-Animationen einbetten, allerdings entstehen dabei, wenn man nicht aufpasst, sehr große Animationsdateien. Sie können alle Kern-Flashtransformationen mit Bitmaps oder Fotos durchführen (z. B. Verschieben, Skalieren, Stauchen, Drehen, Ein-/Ausblenden und Umfärben).

Genau wie .Xar-Dateien können Flash-Dateien sowohl PNG- als auch JPEG-Bilder enthalten, Foto & Grafik Designer erzeugt beim Erzeugen von Flash automatisch Fotos in der passenden Auflösung. Wenn Sie zum Beispiel ein hochauflöstes Digitalkamera-Foto laden und dieses auf 200 Pixel skalieren, wird ein 200-Pixel-Bild eingebettet anstelle des hochauflösten JPEG-Bildes.

Wenn hochauflöste Fotos für die Aufnahme in die Flashdatei herunterkonvertiert werden, können Sie über die JPEG-Kompressionseinstellungen (Dialog Animations-Eigenschaften, Reiter Flash-Optionen) steuern, wie stark Ihre JPEG-Fotos komprimiert werden. (siehe weiter unten)

Beim Tweenen der Fotos oder Bitmaps wird nur eine Kopie der Bitmap in der Flash-Datei gespeichert, daher lassen sich Transformationen der Bitmap mit wenig Kapazität durchführen. In anderen Worten: Nur weil die Bitmap in den Frames 1, 2 und 3 Ihrer Animation erscheint, bedeutet das nicht, dass drei Versionen der Bitmap in der Flash-Datei eingebettet sind.

Andere Bitmaps (außer JPEG)

Andere Bitmap-Arten, wie etwa BMP, TIFF oder PNG, sind in der Regel viel größer und daher weniger zur Verwendung in Flash-Animationen geeignet (JPEG-Kompression ist viel größer als bei PNG). Bei der Erstellung einer Flash-Animation werden diese Bitmaps daher in JPEGs umgewandelt, um die kleinstmögliche Dateigröße zu erhalten.

Die für die automatische JPEG-Umwandlung verwendete Kompression kann in den Flash-Optionen des Dialogs **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** verändert werden. Der voreingestellte Kompressionswert beträgt 75% und kann beliebig geändert werden. Über eine Vorschau können Sie das Verhältnis zwischen Qualität und Größeneinsparung direkt verfolgen.

Hinweis: Diese JPEG-Kompressionseinstellung betrifft nur die automatisch generierten JPEG-Bitmaps, die aus anderen Bitmaptypen gewonnen werden. JPEG-Dateien werden direkt in ihrer Originalauflösung eingebunden.

Bitmaps mit 256 Farben oder weniger (z. B. GIF-Dateien) werden nicht wie JPEGs kodiert und daher mittels PNG-Kompression eingebunden, welches die beste Qualität für diese Bildarten liefert.

Bitmap-Qualität

Der Flash-Player 8 (und höher) verfügt über eine höhere Bitmap-Qualität als die vorherigen Versionen. Dies ist vor allem beim Drehen oder Skalieren von Bitmaps und Fotos wichtig, wo ältere Player-Versionen pixelige und ruckelige Bewegungen erzeugten.

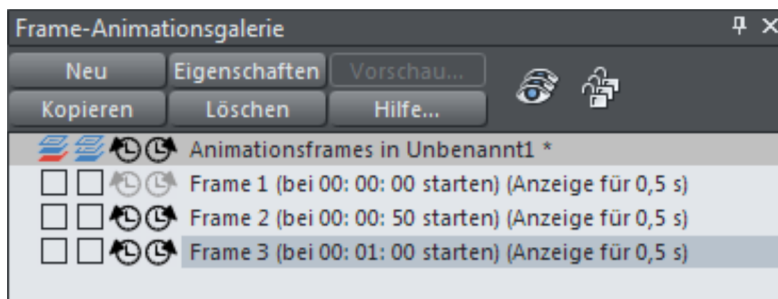
Hinweis: Die Flash-Player Version lässt sich durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf eine Flash-Animation in Ihrem Webbrowser (Option „Über...“) herausfinden.

Wir empfehlen daher, Ihre Flash-Animation für die Version 8 zu exportieren, falls Sie Bitmaps oder Fotos verwenden. Dies kann in den Flash-Optionen des Dialogs **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** eingestellt werden.

Animations-Framerate und Tweenschritte

Flash-Animationen werden mit einer festen Framerate abgespielt. Je größer die Framerate, desto gleichmäßiger die Animation und größer die Flash-Datei. Standardmäßig zeigt MAGIX Foto & Grafik Designer Animationen mit 24 Bildern pro Sekunde an, dies lässt sich jedoch ändern.

Beim Erstellen jedes Keyframes legen Sie fest, wie lange es bis zum nächsten Keyframe dauert. Ist daher z. B. ein Frameabschnitt auf eine halbe Sekunde eingestellt, bedeutet dies, dass die Animationsdauer von diesem Keyframe zum nächsten eine halbe Sekunde dauern wird. Bei 24 Frames pro Sekunde bedeutet dies, dass MAGIX Foto & Grafik Designer 11 Zwischenschritte in der Animation erstellen wird, d. h. 12 Frames insgesamt. (Diese Zwischenframes werden niemals in MAGIX Foto & Grafik Designer angezeigt, sondern werden nur beim Erstellen einer Flash-Datei erstellt.)



Die **FRAME-GALERIE** zeigt immer die Anzeigedauer für jeden Keyframe an. In diesem Beispiel werden drei Frames für je eine Sekunde angezeigt, sodass die gesamte Animation 3 Sekunden dauert, bevor sie wiederholt wird.

Um den Tween-Effekt zu verlängern, d. h. die Animation zu verlangsamen, erhöhen Sie die Anzeigedauer mithilfe des **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**-Dialogs.

Die Anzeigedauer eines Frames lässt sich am einfachsten ändern, wenn Sie auf den Frame doppelklicken, den Sie ändern möchten, dann die neue Anzeigedauer in Sekunden eingeben und abschließend auf **OK** bzw. **ÜBERNEHMEN** klicken.

Frame nach vorne/hinten bewegen

Mit diesen Schaltflächen bewegen Sie einen Keyframe in der Animation vor/zurück, ohne die Länge der Animation zu beeinflussen. Das ist nützlich, wenn Sie Animationen erstellen, die als AVI exportiert werden sollen, vor allem, wenn ein Objekt im Film mit Ihrer Animation verfolgt werden soll. Normalerweise bewegt jeder Klick den Frame um 1/25 Sekunde, was einem Frame in einem 25fps-Film entspricht. Sie können diesen Wert im Reiter **FRAME** des **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**-Dialog ändern.



Frame 1/25 Sekunde nach vorne bewegen



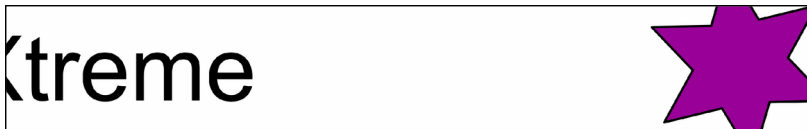
Frame 1/25 Sekunde nach hinten bewegen

Die Länge des vorherigen Frames wird angepasst, um die Gesamtlänge der Animation nicht zu ändern und Sie im Endeffekt nur den Keyframe vor oder zurück bewegen.

Ausschnitte animieren

Nehmen wir an, Sie haben eine typische Flash-Animation erstellt, wie sie vielfach im Internet erscheint, d. h. mit animierten Texten oder sich bewegenden Fotos. Sie möchten nun die Animation auf die Rahmengröße anpassen.

Am besten verwenden Sie dafür **CLIPANSICHTEN** (siehe Seite 171). Wenn Sie ein Rechteck als **CLIPANSICHT**-Objekt verwenden, wandert Ihre Animation nie aus dem Rechteck heraus, so dass das Rechteck zu einem Rahmen wird. Eine halb abgelaufene Animation würde also z. B. folgendermaßen aussehen:



So erstellen Sie eine solche Animation:

- Erstellen Sie den ersten Keyframe, d. h. zeichnen Sie Rechteck, Text und Formen an ihren Startpositionen (Text und Form können sich zu Beginn auch vollständig außerhalb des Rahmens befinden, so dass sie erst im Lauf der Animation ins Bild laufen).
- Benennen Sie die Objekte, die Sie animieren möchten. Im Beispiel oben sind dies der Text und die Sternform.
- Stellen Sie sicher, dass der rechteckige Rahmen das hinterste Objekt ist (wählen Sie im Zweifelsfall das Objekt aus und dann **ANORDNEN > EINS NACH HINTEN** bzw. Strg + B). Dies ist notwendig, da das hinterste Objekt zum Beschneiden der Form verwendet wird.
- Wählen Sie alle Objekte aus und dann **ANORDNEN > CLIPANSICHT ANWENDEN**.



- Klicken Sie auf die Schaltfläche **KOPIEREN**, um den zweiten Keyframe zu erstellen.
- Wählen Sie **ANORDNEN > CLIPANSICHT ENTFERNEN**, um wieder an unterschiedlichen Objekten arbeiten können.
- Ändern Sie nach Bedarf Text und Sternform sowie deren Position.
- Wählen Sie erneut alle Objekte aus und dann **ANORDNEN > CLIPANSICHT ANWENDEN**.



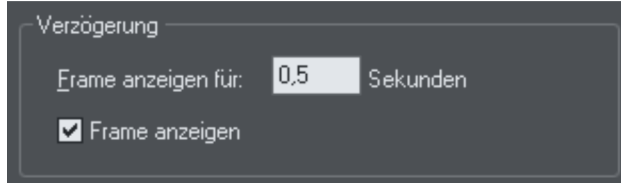
- Drücken Sie die **FLASH-VORSCHAUTASTE**, um die Animation zu betrachten.

Hinweis: Wenn eine Warnmeldung erscheint, dass das Verbinden von „nicht abgerundeten Linien“ und „stumpfen Enden“ nur von SWF 8 unterstützt werde, können Sie diese entweder ignorieren oder die Flash-Version 8 aus dem Menü **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** wählen (klicken Sie auf **EIGENSCHAFTEN** im Menü **FRAME-GALERIE**).

Obwohl die Option **INNEN AUSWÄHLEN** zum Auswählen der Objekte benutzt werden kann, ist es in der Regel einfacher, die **CLIPANSICHT** zu entfernen, dann den Frame-Inhalt nach Bedarf zu bearbeiten, danach **ALLES AUSWÄHLEN** zu wählen und schließlich die **CLIPANSICHT** erneut anzuwenden. Bitte beachten Sie, dass das **CLIPANSICHT**-Objekt immer das hinterste der Auswahl sein muss.

Animationsgeschwindigkeit

Der Standardwert für Keyframes liegt bei einer halben Sekunde. Das bedeutet, dass die Animation von diesem Keyframe zum nächsten eine halbe Sekunde dauert. Je länger dieser Zeitabschnitt eingestellt wird, desto langsamer wird die Animation. Um den Zeitraum für einen Frame einzustellen, wählen Sie zuerst den gewünschten Frame aus der **FRAME-GALERIE** (durch Anklicken) und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** (oder doppelklicken Sie einfach auf den Namen des Frames).



Das Ändern der Einstellung **FRAME ANZEIGEN FÜR** auf z. B. zwei Sekunden bedeutet, dass die Animation zwei Sekunden benötigt, bevor der nächste Frame erreicht wird.

Anmerkung: Der Dialog **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** ist non-modal und kann dauerhaft auf dem Bildschirm verbleiben. Durch die Schaltfläche **ÜBERNEHMEN** anstelle von **OK** wird der Dialog weiterhin angezeigt. Die Inhalte des Dialogs werden aktualisiert, wenn Sie andere Frames auswählen. Die benötigte Anzeigedauer kann für jeden Frame separat eingestellt werden.

Flüssigkeit der Animation

Flash-Filme werden bei konstanter Frame-Rate abgespielt. Je höher die Frame-Rate eingestellt ist, desto gleichmäßiger und flüssiger wirkt die Animation. Standardmäßig zeigt MAGIX Foto & Grafik Designer 24 Bilder pro Sekunde an. Die Rate kann in den **FLASH-OPTIONEN** des Dialogs **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** eingestellt werden.



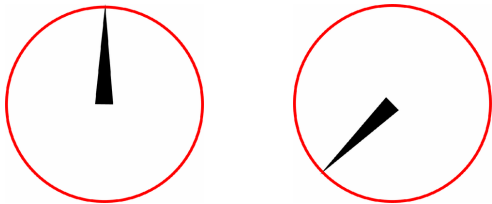
Abb.: Im Reiter **FLASH-OPTIONEN** kann die Filmgeschwindigkeit und die zu exportierende Flash-Version eingestellt werden.

Anmerkung: Je mehr Bilder pro Sekunde gezeigt werden, desto größer wird die Flash-Datei. Wenn Ihre Animation hauptsächlich aus ein- und ausblendenden Objekten besteht, können Sie die Frame-Rate geringer als 24 Frames pro Sekunde einstellen. Wenn in Ihrem Video viel Bewegung ist, kann es sinnvoll sein, die Framerate zu erhöhen. Frame-Raten über 50 Frames/Sek. sind jedoch selten angebracht.

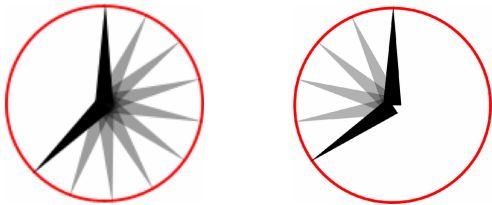
Drehung

Bei einer Drehung berechnet MAGIX Foto & Grafik Designer automatisch, wie die Formen von einem Keyframe zum nächsten transformiert werden müssen, und generiert die Tween-Frames entsprechend. Dabei gibt es jedoch mehrere Möglichkeiten.

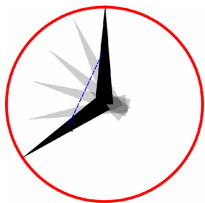
Ein Beispiel: Nehmen wir an, Sie tweenen von einer Uhranzeige zur nächsten:



Möglicherweise erwarten Sie eine Drehung im Uhrzeigersinn, jedoch könnte sich der Zeiger genauso gut gegen den Uhrzeigersinn drehen:



Es gibt sogar noch andere Möglichkeiten. Die oben genannten Beispiele nehmen an, dass der Zeiger sich um das eine Ende dreht, jedoch könnten Sie genauso gut von einem Zustand in den anderen tweenen, indem Sie über eine gerade Linie vom Mittelpunkt des Objektes ausgehend tweenen. Dies würde in folgendem Ergebnis resultieren:



Wenn Sie genauer hinschauen, werden Sie feststellen, dass der Zeiger sich um seinen Mittelpunkt statt um das eine Ende dreht und dass sich der Mittelpunkt in einer geraden Linie von einem Keyframe zum nächsten verschiebt. Standardmäßig dreht MAGIX Foto & Grafik Designer Objekte auf diese Weise.

Rotate-Befehl (Drehen)

Um eine Rotation um einen anderen Punkt zu erzwingen, können Sie das Wort „rotate“ an den Anfang des Objektnamens setzen (siehe **NAMEN-GALERIE**). Mit „rotate+“ wird eine Drehung im Uhrzeigersinn erzwungen, mit „rotate-“ eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn.

Nehmen wir das Beispiel oben mit zwei Keyframes, wobei der Stundenzeiger von 12 Uhr auf 8 Uhr bewegt werden soll. Wenn Sie das Zeigerobjekt mit „rotate+zeiger“ benennen, erhalten Sie eine Animation, in der der Zeiger der Uhr im Uhrzeigersinn bewegt wird. Wenn Sie es „rotate-zeiger“ nennen, wird sich der Zeiger gegen den Uhrzeigersinn bewegen.

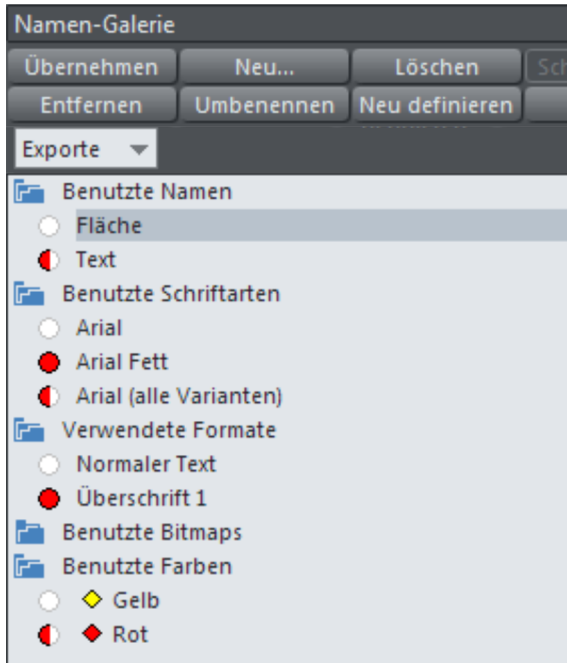
Wird kein bestimmter Befehl zum Drehverhalten des Objekts angegeben, verwendet die Überblendung den kürzesten direkten Weg zwischen den Objekten in den Keyframes.

Wird am Objektnamen eine Drehung angegeben, wird diese vom tatsächlichen Drehpunkt aus mitberechnet (im obigem Beispiel am größeren Ende des Zeigers).

Hinweis: Es ist nicht möglich, ein Objekt um volle 360° zu drehen, wenn der Drehpunkt nicht im Zentrum liegt. Um also beispielsweise eine volle Rotation des Uhrzeigers zu erzeugen, müsste ein Zwischenkeyframe erzeugt werden.

Namen-Galerie

Anzeigen der **NAMEN-GALERIE**: Wählen Sie **EXTRAS > NAMEN-GALERIE** bzw. klicken Sie auf die Schaltfläche **NAMEN-GALERIE** auf der **GALERIEN**-Symbolleiste.







Die **NAMEN-GALERIE** listet alle Schriften, Bitmaps, benannte Farben und Objektnamen auf, die in einer Zeichnung oder Animation vorkommen. Sie sehen Ordnerstrukturen für die jeweiligen Typen von Namen. Besonders wichtig sind hier die Objektnamen für Animationen, der oberste Ordner, da alle Objekte, die von einem Keyframe zum nächsten animiert werden sollen, spezifische Namen haben müssen.

Ein typisches Layout einer Namen-Galerie.

Dies sind die entscheidenden Punkte, wenn Sie die **NAMEN**-Galerie verwenden:

- Um ein neues Objekt zu benennen, wählen Sie es aus und verwenden Sie die Schaltfläche **NEU** in der Galerie oder die Schaltfläche **NAMEN** erstellen von der Infoleiste des Auswahl-Werkzeug. Jedes Objekt, welches Sie animieren möchten, muss einen individuellen Namen bekommen, der auch für die Dauer der Animation beibehalten wird, d. h. auf jedem Keyframe, auf dem das Objekt erscheint, muss der Name richtig sein. Glücklicherweise behält ein Objekt seinen einmal vergebenen Namen, sogar wenn es kopiert und eingefügt wird.
- Sie können einen Namen aus der **NAMEN**-Galerie mit jedem anderen Objekt verbinden, indem Sie ihn einfach auf das entsprechende Objekt ziehen (oder dieses auswählen und dann den Namen doppelklicken). In diesem Sinne ist das Zuweisen von Namen so ähnlich wie das Zuweisen von Farben an Objekte. Dies kann nützlich werden, wenn Sie z. B. ein Objekt in mehrere Keyframes kopiert haben, aber vergessen haben, es zu benennen. Sie können den Namen anlegen, alle nötigen Objekte auswählen und dann den Namen in der **NAMEN**-Galerie doppelklicken.

- Wenn Sie ein Objekt doppelklicken, wird sein Name in der Namen-Galerie hervorgehoben und entweder mit einem halben oder vollen roten Kreis angezeigt.
 -  Dies zeigt, dass andere Objekte oder Kopien dieses Objektes denselben Namen tragen.
 -  Dies zeigt, dass das Objekt allein diesen Namen trägt. Das hilft, wenn Sie sicherstellen wollen, dass auch alle Vorkommnisse dieses Objektes gewählt sind.
- Nutzen Sie die **NAMEN-GALERIE** um Objekte auszuwählen. Indem Sie auf den Kreis links neben dem Namen klicken, wählen Sie alle Vorkommen von Objekten mit diesem Namen aus.
 -  Wie oben, bedeutet der halb gefüllte Kreis, dass es noch andere Objekte gibt, die nicht ausgewählt wurden - typischerweise weil Sie auf anderen Frames liegen und daher nicht sichtbar oder anwählbar sind.
 -  Dies bedeutet, dass alle Vorkommen dieses Namens ausgewählt sind.
- Wollen Sie alle Vorkommen auf allen Einzelbildern auswählen, müssen die Schaltflächen **ALLE FRAMES SICHTBAR** oder **ALLE FRAMES BEARBEITEN** in der **FRAME**-Galerie betätigt werden.
- Sie können das JPG- oder GIF-Symbol rechts unbeachtet lassen. Diese Funktion ist nur beim Export von Slice-Bildern für das Internet von Relevanz.

Mit dem Dialog **NAMEN** können Sie ebenfalls Namen erzeugen und diese Objekten zuordnen oder von diesen entfernen, Sie erreichen den Dialog über **EXTRAS > NAMEN** oder mit der Namen-Schaltfläche auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS**.

Der **NAMEN**-Dialog ist viel einfacher zu benutzen, aber nicht so leistungsfähig wie die Namen-Galerie für die Kontrolle, welche Namen an welche Objekte vergeben wurden. Aber mit dem Erzeugen von Namen und dem Zuordnen oder Entfernen bestehender Namen bietet der Namen-Dialog oft schon alles, was Sie für das Erstellen von Animationen brauchen.

Mehr Information zum Benennen von Objekten finden Sie unter Objekte benennen (siehe Seite 94) im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“.

Gruppen

Gruppen werden in Animationen speziell behandelt. Damit Sie nicht jeden einzelnen Teil der Gruppe benennen müssen, wird der gesamten Gruppe ein Name gegeben. So kann diese zum nächsten Keyframe kopiert werden. MAGIX Foto & Grafik Designer wird also die Gruppe als Ganzes zwischen den Keyframes animieren. Sie können die gewöhnlichen Transformationen an der Gruppe vornehmen (Skalierung, Drehung, Neigung - nicht aber Transparenz, s. u.).

Sollen einzelne Objekte einer Gruppe separat animiert werden, müssen sie separat benannt werden (Strg + Klick, um ein Objekt innerhalb einer Gruppe auszuwählen und es wie gewohnt zu benennen).

Wenn Sie eine Gruppe auflösen, um Veränderungen vorzunehmen, und anschließend wieder gruppieren, sollten Sie folgendes beachten:

- Sie müssen der neuen Gruppe wieder den ursprünglichen Namen zuweisen (Gruppe auswählen und dann in der **NAMEN-GALERIE** auf den richtigen Namen doppelklicken).
- Die Objektanordnung (vorne/hinten) darf nicht verändert werden.
- Es dürfen keine Objekte der Gruppe hinzugefügt oder weggenommen werden.

Transparenz bei Gruppen

Bei einer Gruppe muss die Transparenz bei jedem Objekt in der Gruppe einzeln eingestellt werden. Dies kann auf zwei verschiedenen Wegen geschehen:

- Wählen Sie nacheinander jedes Objekt in der Gruppe aus und stellen Sie dessen Transparenz ein
- oder deaktivieren Sie die Option **GRUPPEN ALS GANZES TRANSPARENT MACHEN** über das Auswahlkästchen im Optionen-Dialog (**EXTRAS > OPTIONEN > ALLGEMEIN**). So wird später, wenn Sie die Transparenz einstellen, die Transparenz jedes einzelnen Objekts geregelt.

Welche Features aus MAGIX Foto & Grafik Designer werden von Flash unterstützt?

Der Vektor-Renderer von Flash ist gegenüber dem Renderer von MAGIX Foto & Grafik Designer recht einfach, daher kann man einige Funktionen von MAGIX Foto & Grafik Designer bei Flash nicht anwenden, so z. B. Randunschärfe, komplexe Transparenzen und Füllungen oder weiche Schatten. Linien können nur eine konstante Linienstärke und abgerundete Enden haben. Strichelung wird nicht unterstützt. Linien müssen auch mindestens einen Pixel breit sein – MAGIX Foto & Grafik Designer verbreitert dünnere Linien automatisch für Flash auf einen Pixel.

Man beachte zwei Aspekte beim Produzieren von Flash-kompatiblen Zeichnungen. Zum einen sollte man sich auf die Funktionen beschränken, die der Flash-Player verarbeiten kann. Zweitens gibt es in Animationen nur wenige Eigenschaften, die getweent (weich übergehend transformiert) oder animiert werden können.

Zeichenfunktionen in MAGIX Foto & Grafik Designer, die von Flash unterstützt werden:

- Alle normalen Linien- und Formenzeichnungen (Flash ist jedoch weniger genau als MAGIX Foto & Grafik Designer. Daher können Ungenauigkeiten bei Linien und Formen entstehen).
- Einfarbige, lineare, kreisförmige Füllungen und elliptische Farbverläufe.
- Mehrstufige Farbverläufe, inkl. linearer und elliptischer Füllungen. Achtfarbig ist jedoch das Maximum.
- Gleichmäßige Transparenz. Nur Typ „Mix“.
- Transparenzverlauf wird in einfarbig gefüllten Objekten unterstützt. Also kann man Objekte mit Farbverlauf und gleichmäßiger Transparenz oder monochrome Objekte mit Transparenzverlauf haben; beides ist jedoch nicht möglich.
- Formen mit gleichmäßig breiten Außenlinien mit runden Enden und Linienverbindungen (ab Flash Version 8 werden auch andere End- und Verbindungs-Typen unterstützt).
- Text, einschließlich Unterschneidung. Alle Schriftarten können verwendet werden. Die Umrisse aller verwendeten Schriften, werden in die Flash-Datei mit eingebunden. Dies ist wesentlich effektiver als beispielsweise Schriften, die in PDF-Dateien eingebunden sind.
- Text auf einer Kurve. Hinweis: Damit die Animation funktioniert, muss die Linie, die als Kurve verwendet wird, unsichtbar gemacht werden.
- Bitmaps und Bitmapfüllungen.
- Eingefärbte Bitmaps
- Foto-Sättigung, Farbtemperatur und Weichzeichnung (aber nicht Wechsel von Helligkeit/Kontrast).
- Fraktalwolken und Plasmafüllungen funktionieren, werden aber zu Bitmaps konvertiert. Folglich sind sie nicht sonderlich effektiv.

Folgende Funktionen können nicht genutzt werden:

- Andere Transparenztypen als „Mix“.
- Randunschärfe.
- Alle komplexen Verlaufsfüllungen (kegelförmig, diamantförmig, 3-farbig, etc.).
- Alle komplexen Verlaufstransparenzen (bzw. Stile wie oben beschrieben). (Sie können lineare und elliptische Transparenzen nutzen, die auf einfarbig gefüllten Objekten liegen.)
- Live-Effekte.

Die folgenden Objekte werden als statisches Flash exportiert, jedoch nicht animiert.

- Weiche Schatten.
- Kanten.
- Konturen.
- Überblendungen.
- Modellieren

Einige für MAGIX Foto & Grafik Designer spezifische Effekte wie z. B. weiche Schatten und Kanten, die in statischen Dateien funktionieren, werden jedoch als Bitmaps ins Flash exportiert, weswegen sie sich nicht gut für die Animation eignen.

Folgendes kann animiert werden:

Wie schon am Anfang dieses Kapitels aufgezählt, finden Sie nun die goldenen Regeln, was von einem zum nächsten Keyframe geändert werden darf:

- Bewegen: Sie können Objekte von einer Stelle zur anderen bewegen.
- Skalieren: Objekte lassen sich vergrößern oder verkleinern.
- Stauchen oder Neigen: Objekte können gestaucht oder geneigt werden.
- Drehen: Drehen von Objekten.
- Transparenz: Die gesamte (gleichmäßige) Transparenz des Objektes kann geändert werden.
- Farbtransformation: Ermöglicht die Veränderung der (einfachen) Füllfarbe von Objekten.
- Jegliche Kombination der vorher genannten Veränderungen.

Zusätzlich gibt es einige Spezialfälle von Foto-Farbveränderungen, die Flash unterstützt. Sie können die Sättigung ändern (z. B. um ein farbiges Bild in ein Schwarzweiß-Bild zu verwandeln), die Farbtemperatur umstellen (warm/kalt) und die Bildschärfe. Damit können Sie z. B. ein unscharfes Bild in ein scharfes Bild umwandeln lassen. Dies funktioniert aber nur für Weichzeichnen, nicht für Schärfen. Flash zeichnet Fotos auch etwas anders weich. Flash zeichnet das gesamte Bild weich, während MAGIX Foto & Grafik Designer nur das Innere des Bildes weichzeichnet und die Ränder scharf lässt.

Eine weitere Besonderheit: Sie können Text auf einer Kurve animieren. Das ist außergewöhnlich, da man Text, der an einer Kurve entlang läuft, stufenlos in Text umwandeln kann, der an einer völlig anderen Kurve entlang läuft. Tatsächlich wird dabei von einer Position des Schriftzeichens im entsprechenden Keyframe auf die Position im nächsten Keyframe übergeblendet. So können einige interessante Effekte erzeugt werden.

Hinweis: Damit die Animation funktioniert, muss die Linie, die als Kurve verwendet wird, unsichtbar gemacht werden.

Ein wenig Text hier entlang einer Kurve

Als letztes können Sie noch die Außenlinienstärke von Formen tweenen, allerdings nur für Formen mit konstanter Linienstärke (das heißt, das geht nicht für Formen mit speziellen Pinselstrich-Außenlinien)

Unbewegte Objekte

Sie können Ihrer Animation statische Objekte hinzufügen, indem Sie sie direkt in einen Keyframe einsetzen. Dann werden die Objekte in der Animation an dem betreffenden Keyframe auftauchen, bis zum nächsten Keyframe sichtbar bleiben und danach verschwinden (es sei denn, das Objekt wird in den nächsten Keyframe kopiert).

Um Objekte in allen Frames statisch zu zeigen, ist es am einfachsten, sie in alle Keyframes zu kopieren. Die Speicher-Optimierung von MAGIX Foto & Grafik Designer für Flash ist sehr effizient; ein kopiertes Objekt vergrößert kaum die Dateigröße.

Animation mit Farbveränderungen

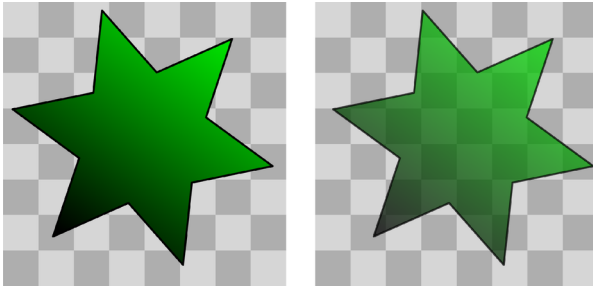
Sie haben folgende Möglichkeiten, Farben zu animieren:

- einfache flache Farbveränderungen zwischen Keyframes
- Änderung der Linienfarbe unabhängig von der Füllfarbe
- Änderung der Füllfarbe
- Beeinflussung der Position von Farbverläufen

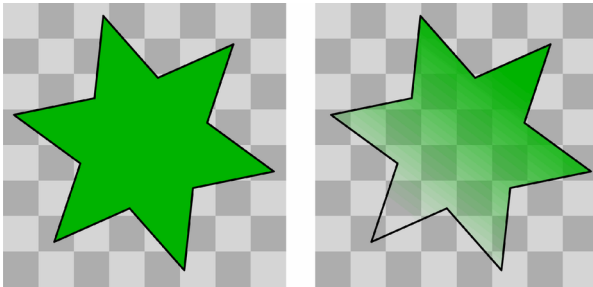
Sie können RGB-, HSV- oder CMYK-Farben verwenden. Diese werden in Flash allerdings zu RGB konvertiert.

Transparenz

Wie schon erwähnt können Sie flache Transparenzen von Objekten (nicht Gruppen!) animieren - Flash unterstützt dies sowohl für statische Objekte als auch für durch Tweens herbeigeführte Transparenzveränderungen. Die ausblendenden Transparenzen von MAGIX Foto & Grafik Designer werden nicht von Flash unterstützt. Es gibt nur einen Fall, in dem man ausblendende Transparenzen verwenden kann: auf Objekten mit flacher Farbfüllung.



Es ist möglich, flache Transparenzen auf allen Arten von Objekten, Formen, Text und Fotos anzupassen und zu animieren.



Verlaufstransparenzen (linear, kreisförmig und elliptisch) können hingegen nicht in ihrer Transparenz animiert werden. Die Farbe dieser Transparenz allerdings schon.

URLs in Flash

Damit ein Objekt in Ihrer Flashanimation anklickbar wird, wählen Sie das Objekt zuerst aus und anschließend im Menü **EXTRAS > WEBEIGENSCHAFTEN** (Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + W).

Geben Sie die gewünschte URL ein. (Soll der Link in einem neuen Browser-Fenster oder -Frame geöffnet werden, wählen Sie das Ziel im **LINK ÖFFNEN IN** Dropdown-Menü aus).

Wenn Sie den Text anklickbar machen möchten, aktivieren Sie **RECHTECK UM DAS OBJEKT**. Damit stellen Sie sicher, dass ein Benutzer auf den Text, samt dessen Hintergrund, und nicht nur auf die Linien der Buchstaben klicken kann.

Gesamte Animation anklickbar machen

Unter **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN > FLASH-OPTIONEN** können Sie Ihrer ganzen Animation eine URL zuweisen. So kann man z. B. überall auf ein Banner klicken, um auf eine andere Adresse weitergeleitet zu werden.

clickTAG

ClickTags werden oft von Werbenetzwerken verwendet. Man setzt eher ein clickTAG als die absolute URL in eine Flashanimation, sodass ein Werbeanbieter die eigene URL in die Animation setzen kann - dies ist insbesondere zur Nachverfolgung von Werbe-Klicks nützlich.

Wenn Sie diese Funktion verwenden, wählen Sie einfach unter **FLASH-OPTIONEN** den Punkt **CLICKTAG** anstelle einer URL.

Erweiterte Flashbefehle

Beschleunigen und Verlangsamen

Normalerweise sind die Schritte zwischen den Einzelbildern gleichmäßig weit auseinander, so dass von einem zum nächsten Keyframe eine lineare, gleichmäßige Animation entsteht. Indem Sie „<“ oder „>“ vor den Objektnamen setzen, lassen sich Objekte beschleunigen oder auch verlangsamen. Ein Objekt mit einem „>“ vor dem Namen startet schnell und wird dann langsamer. Das Gegenteil: „<Name“ würde also langsam starten und dann schneller werden.

Beide Parameter können auch in Kombination gesetzt werden. Ein Objekt „<>Name“ würde langsam beginnen, dann schneller werden und am Ende der Bewegung wieder langsamer werden.

Der Grad, in welchem ein Objekt seine Geschwindigkeit ändert, kann mit Nummern (0 - 9) definiert werden. „<2Name“ wäre eine sehr weiche Beschleunigung, während „<9Name“ extrem schnell beschleunigen würde. Entsprechend ergibt „>2Name“ ein langsames Abbremsen. Wird keine Zahl vergeben („>Name“), entspricht dies dem Mittelwert „>5Name“.

Beispiel: Unter den **FLASH-BEISPIELEN** gibt es eine .xar-Datei namens „Pendulum“ (wählen Sie **DESIGN HERUNTERLADEN** in der **DESIGN-GALERIE**). Die Animation verwendet eine Mischung aus <> und der Drehfunktion. Ein anderes Beispielt gibt die Datei „Zoom6.xar“.

Stop und Goto

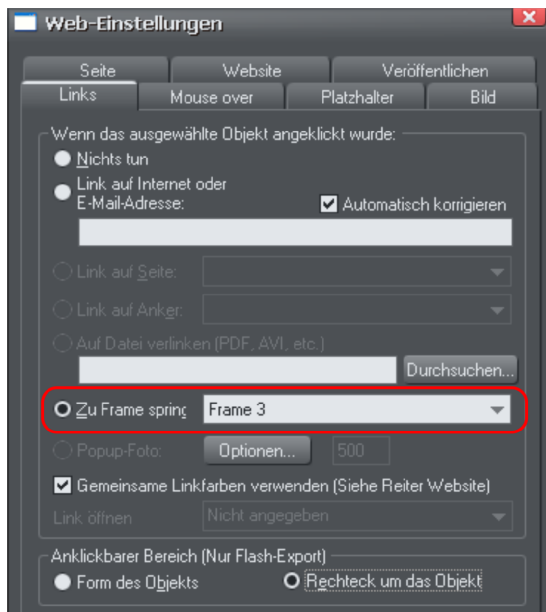
Sie können einem Frame-Namen die Befehle „;Stop“ und „;Goto“ (abgetrennt mit einem Semikolon) anhängen, um das Spielverhalten der Animation entsprechend zu beeinflussen. Heißt Ihr erster Frame also „Frame 1;Goto Frame 6“, wird die Animation von Frame 1 direkt zu Frame 6 springen. Es kann dadurch unter Umständen zu Fehlern im Tween kommen.

Auf ähnliche Weise wird „;Stop“ benutzt, um die Animation anzuhalten, wenn das entsprechende Keyframe erreicht wird. Spezielle Arten von URL-Verknüpfungen können dabei auf Objekte gelegt werden, so dass die Animationssequenz per Mausklick auf bestimmte Einzelbilder an bestimmten Keyframes fortgesetzt wird.

Anklickbare Objekte und MouseOver-Effekte

Sie können die Animations-Sequenz zu jedem Keyframe springen lassen, indem Sie entweder ein Objekt anklicken oder die Maus darüber bewegen. Dazu wählen Sie das Objekt aus, das Sie als Schalter benutzen wollen, öffnen den

WEBEIGENSCHAFTEN-DIALOG (Strg + Umschalt + W) und wählen auf dem Reiter **LINK** die Option **ZU FRAME SPRINGEN**.



Wenn Sie den Sprung durch Bewegen der Maus über das Objekt auslösen wollen, wählen Sie den Reiter **MOUSEOVER** stattdessen und wählen dieselbe Option.

Wenn Sie nun in der Animation ein Objekt anklicken oder mit der Maus darüber fahren, wird die Animation beim neuen Frame fortgesetzt. Sehen Sie sich dazu die Beispieldatei „Die Themse“ in der **DESIGN-GALERIE** an. Dort wird ein Goto-Befehl

verwendet, um eine Schleife (Loop) von Frame 4 zu Frame 3 zu erzeugen. Der Link „Wiederholen“ in der oberen linken Ecke führt zu Frame 1.

Tipp: Das Tastaturkürzel Strg + Umschalt + W ist ein besonders schneller Weg, um den Webeigenschaften-Dialog zu öffnen.

Flash-Animation - Zusammenfassung

- Keyframes in MAGIX Foto & Grafik Designer sind wie feste Stationen Ihrer Animation. MAGIX Foto & Grafik Designer erzeugt automatisch eine Überblendung (Blend) oder eine Transformation (Tween) von Objekten von einem Keyframe zum nächsten und stellt so eine flüssige Flash-Animation her.
- Es gibt keine Zeitleiste (Timeline). Stattdessen zeigt die **FRAME-GALERIE** Ihre Keyframes im zeitlichen Verlauf (von oben nach unten). Klicken Sie einfach auf den Namen des Keyframes, um diesen zu bearbeiten.
- Wenn Sie die Anzeigezeit eines Keyframes auf z. B. zwei Sekunden setzen, wird es zwei Sekunden dauern, bis die Objekte in der Animation von ihrer Startposition im aktuellen Keyframe zu ihrer Zielposition im nächsten Keyframe gewechselt haben. Benutzen Sie den Dialog **EIGENSCHAFTEN > ANIMATION** aus der **FRAME-GALERIE**, um die Anzeigezeit festzulegen.
- Um MAGIX Foto & Grafik Designer zu zeigen, welche Objekte ineinander überblendet oder transformiert werden sollen, benennen Sie sie einfach. Für ein neues Objekt, das Sie animieren wollen, wählen Sie **NEUE NAMEN ERSTELLEN** in der Infoleiste des Auswahlwerkzeugs und benennen sie es. Das Objekt muss in allen folgenden Keyframes diesen Namen tragen.
- Neue Keyframes erstellt man am einfachsten durch das Kopieren des vorherigen Keyframes. So erhalten Sie eine exakte Kopie aller Objekte und ihrer Namen. Im neuen Keyframe können Sie die Objekte wie gewünscht weiter bewegen.
- Alle anderen (unbenannten) Objekte bleiben für die jeweilige Dauer des Keyframe statisch, bewegen sich also nicht.
- Sie können die Objekte bewegen, skalieren, drehen, zerren oder die Farbe sowie Transparenz zwischen den Keyframes ändern.
- Für die Bildrate der Flash-Animation gilt: Je mehr Bilder pro Sekunde eingestellt sind, desto weicher werden die Übergänge.
- Da jedes Einzelbild in MAGIX Foto & Grafik Designer ein Bild der gesamten Animation ist, sollten alle Objekte, die in Keyframes auftauchen, dort auch zu sehen sein. Ein Objekt kann nicht von Frame 1 zu Frame 3 überblendet werden, ohne in Frame 2 aufzutauchen.
- Sie können Formen auf sechs verschiedene Arten transformieren. Möglich ist Bewegung, Skalierung, Zerren/Neigen, Drehen, flache Transparenz und Farbveränderung. Wird die Form auf irgendeine andere Art und Weise verändert, führt dies zu keinem Ergebnis.
- Haben Sie weitere Fragen zur Flash-Animation, wenden Sie sich bitte an die Programmhilfe in MAGIX Foto & Grafik Designer. Diese ist im Menü **HILFE** zu finden (Tastaturkürzel F1).

Drucken

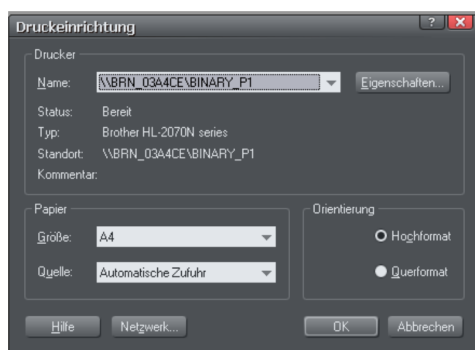
Druckränder anzeigen

Über **FENSTER > DRUCKRÄNDER ANZEIGEN** lassen sich eine gelbe und eine rote Linie (die nicht mitgedruckt werden) einblenden, die die Seiten- und Druckränder anzeigen. Die rote Linie zeigt dabei den Druckrand an, der vom aktuellen Drucker abhängig ist. Bei manchen Druckern kann der druckbare Bereich verändert werden, allerdings gibt es nur wenige, die bis ganz an den Seitenrand drucken können.

Liegen Objekte also außerhalb der roten Linie, werden sie höchstwahrscheinlich nicht mitgedruckt.

Drucker auswählen und einstellen

Zum Auswählen und Einrichten Ihres Druckers wählen Sie **DATEI > DRUCKEINRICHTUNG**. Dies öffnet den Standarddialog von Windows:



Neben dem aktuellen Drucker kann hier auch die Papiergröße und Ausrichtung festgelegt werden. Beachten Sie, dass diese Werte (Größe und Ausrichtung) den tatsächlichen Papierseiten im Drucker entsprechen sollten – anders als die Abmessungen des Dokuments, das gedruckt werden soll.

HOCHFORMAT druckt die Seite, ohne sie zu drehen, **QUERFORMAT** druckt die Seite mit einer Drehung von 90 Grad (Die gleichen Schaltflächen kommen auch im später beschriebenen Druckoptionsdialog vor). Wir empfehlen, die Einstellungen hier einfach in ihrer Ausgangsposition zu belassen.

Hinweis: Wir können Ihnen leider keine Auskunft über das Installieren und primäre Einrichten Ihres Druckers geben, da dies grundsätzliche systemadministrative Aufgaben sind. Sollten Sie damit Probleme haben, wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres Computers oder Druckers.

Eigenschaften

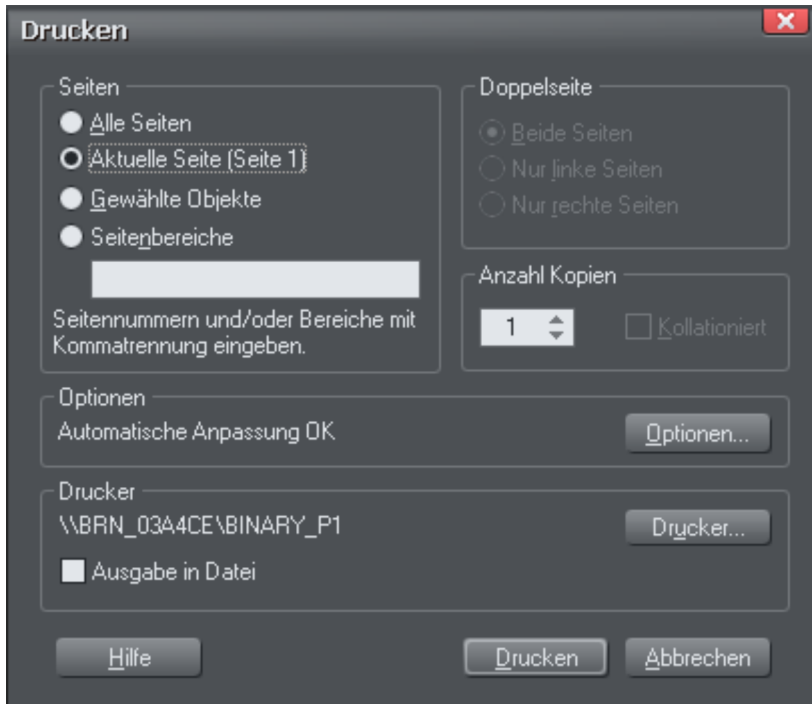
Diese Schaltfläche öffnet einen Dialog, in dem Sie verschiedene Einstellungen für Ihren Drucker vornehmen können. Dieser Dialog wird nicht von Foto & Grafik Designer verwaltet, sondern vom jeweiligen Druckertreiber.

Netzwerk

Ist Ihr Computer in ein Netzwerk eingebunden, können Sie hier die verfügbaren Drucker im Netzwerk ansteuern. Dieser Dialog wird nicht von Foto & Grafik Designer verwaltet.

Drucken-Dialog

Wählen Sie **DATEI > DRUCKEN** (Tastaturkürzel „Strg + P“), um den „Drucken“-Dialog zu öffnen.



Drucken

Wenn alle Optionen und Einstellungen vorgenommen sind und Sie Ihr Dokument ausdrucken möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **DRUCKEN**.

Drucker...

Diese Schaltfläche öffnet den Dialog zur **DRUCKEINRICHTUNG** (siehe Seite 491).

Optionen

Diese Schaltfläche öffnet einen Dialog, in dem noch weitere Druckoptionen zu finden sind. Diese werden weiter oben (siehe Seite 495) erklärt.

Seiten

ALLE SEITEN: Druckt sämtliche Seiten des Dokuments.

AKTUELLE SEITE(N): Druckt die aktuelle Seite oder Doppelseite.

GEWÄHLTE OBJEKTE: Diese Option erscheint nur dann, wenn Objekte im Dokument markiert sind. Ist diese aktiv, werden nur gewählte Objekte gedruckt. Beachten Sie, dass nur die ausgewählten Objekte gedruckt werden. Andere Objekte, die sich im Bereich der ausgewählten Objekte befinden, werden nicht gedruckt.

Versteckte Objekte, Objekte auf versteckten Ebenen sowie Hilfslinienebenen werden nicht gedruckt. Lesen Sie bitte das Kapitel zur Seiten- & Ebenen-Galerie für weitere Details.

SEITENBEREICHE: Ermöglicht Ihnen auszuwählen, welche Seiten Sie gerne drucken möchten. Sie können einzelne Seitenzahlen durch Komma trennen bzw. Seitenbereiche durch einen Bindestrich zwischen den Seitenzahlen auswählen.

Beispiele für Seitenbereiche:

2 druckt nur Seite 2.

1,3,5-7 druckt nur die Seiten 1, 3, 5, 6 und 7.

2, 3, 6-8, 11-12 druckt nur die Seiten 2, 3, 6, 7, 8, 11 und 12.

Der Dialogbereich **Optionen** zeigt an, ob Ihre Auswahl gültig oder ungültig ist.

Doppelseite

Wenn das Dokument aus einer Doppelseite besteht, können Sie über die Rubrik **DOPPELSEITE** beide Seiten oder auch nur die linke oder die rechte Seite drucken.

Diese Option ist ausgegraut, wenn das Dokument einseitig angelegt ist. Es kann aber auch **EINZELNE SEITEN DRUCKEN/EXPORTIEREN** in den Seitenoptionen (siehe Seite 548) aktiviert werden, so dass die beiden Seiten einer Doppelseite wie separate Einzelseiten behandelt werden.

Ausgabe in Datei

Die Option **AUSGABE IN DATEI** erzeugt eine Datei, die Sie an eine Druckerei weitergeben können (sofern diese das Format unterstützt und akzeptiert).

Ist diese Option gewählt, wird mit **DRUCKEN** der normale **SPEICHERN ALS**-Dialog geöffnet, in dem Sie Name und Speicherort der Datei bestimmen können.

Druckdateien haben als Standard die Dateiendung .prn.

Wollen Sie ein PDF erzeugen, ist es besser, den Menüpunkt **DATEI > EXPORT...** zu nutzen. Für gewöhnlich erzeugt diese Vorgehensweise ein kompakteres PDF in besserer Qualität als der „Druck“ in eine PDF-Datei.

Anzahl Kopien

Legt fest, wie viele Exemplare des Dokuments gedruckt werden sollen.

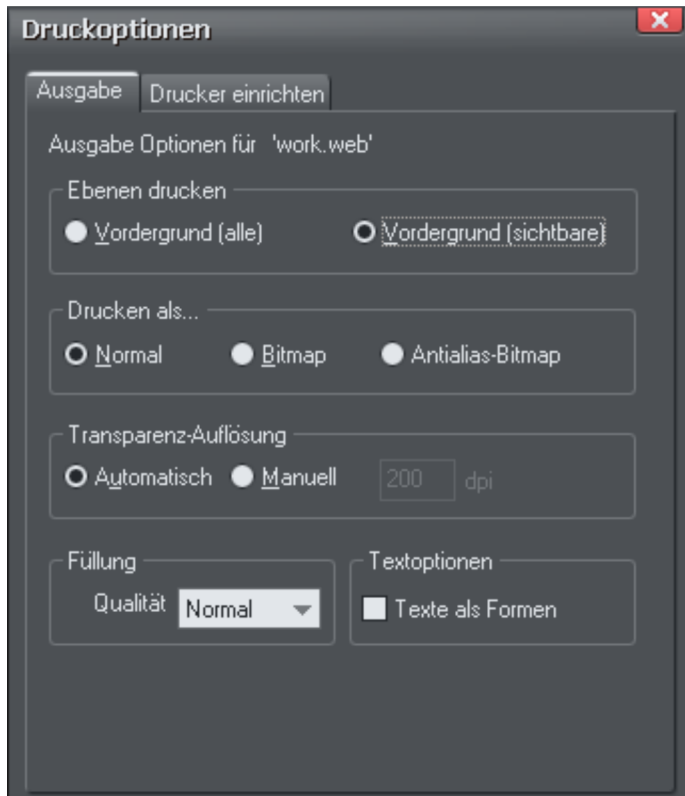
Gesammelt

Diese Funktion lässt sich bei doppelseitig angelegten Dokumenten aktivieren, um mehrfache Kopien von Doppelseiten als zwei Einzelseiten zu drucken. Dabei werden abwechselnd linke und rechte Seiten gedruckt. Ist diese Option deaktiviert, werden zuerst alle linken Seiten gedruckt und danach die rechten.

Bei Druckern, die ein Bild der Seite im Arbeitsspeicher zwischenspeichern, kann es einige Zeit dauern, bis das Bild erstmalig ausgegeben wird. Der Drucker ist dann in der Lage, mehrere Exemplare bei schnellstmöglicher Geschwindigkeit auszudrucken. Bei derartigen Druckern ist es oft schneller, die Seiten nach dem Druck manuell zu sortieren.

Andere Druckertypen müssen die Seite für jedes Exemplar verarbeiten. Hierfür wählen Sie am besten **GESAMMELT** und sparen sich damit Zeit.

Druckoptionen: Ausgabe



Ebenen drucken

Es gibt zwei selbsterklärende Varianten:

- **ALLE VORDERGRUND-EBENEN** drucken
- **SICHTBARE VORDERGRUND-EBENEN** drucken.

Hinweis: Beachten Sie, dass in beiden Fällen nur Vordergrund-Ebenen gedruckt werden. Hintergrund-Ebenen und Hilfeebenen werden nicht gedruckt.

Drucken als...

NORMAL ist für die meisten Dokumente passend.

Manche Drucker geben Farben nicht sonderlich konsistent wieder, wenn es sich um Vektorgrafiken oder Bitmaps mit derselben Farbe handelt. Bemerkbar macht sich dies, wenn Objekte auf Bitmaps überlappen oder transparent auf anderen liegen. In diesem

Fall sollten Sie **BITMAP** oder **ANTI-ALIASED BITMAP** auswählen und den Vorgang wiederholen.

Ob Sie **BITMAP** oder **ANTI-ALIASED BITMAP** wählen, hängt vom Drucker und persönlichem Vorzug ab. Einige Drucker erzielen die besten Ergebnisse, wenn Anti-Aliasing ausgeschaltet ist - besonders bei dünnen Linien.

Transparenz-Auflösung

Beim Druck werden Transparenzen in MAGIX Foto & Grafik Designer vorübergehend zu Bitmaps konvertiert. Diese Option steuert die Auflösung der Bitmaps, wenn sie zum Drucker übermittelt werden. Meistens ist die Einstellung **AUTOMATISCH** passend. Bei Offsetdruck (Filmbelichtungs-Drucktechnik) oder anderen hochauflösenden Drucken stellen Sie die Auflösung besser manuell mit dem richtigen Wert ein.

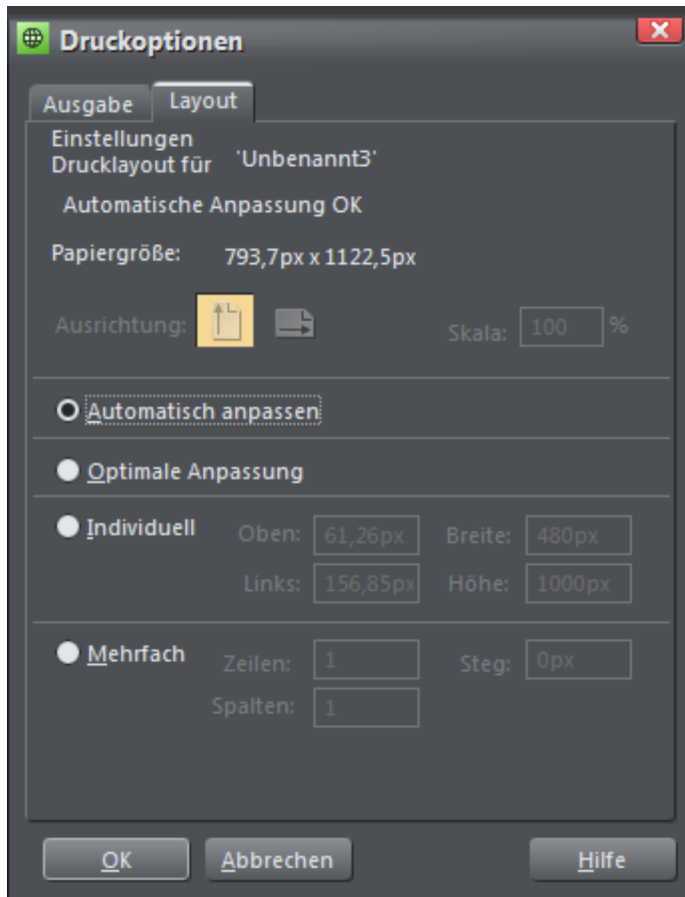
Füllung - Qualität

Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Schritte von abgestuften Füllungen beim Ausdrucken Ihres Dokuments bestimmen. Die Einstellung **NORMAL** ist für die meisten Zwecke ausreichend. Bei PostScript-Druckern ist die Option ausgegraut.

Textoptionen

Sollte Ihr Drucker Probleme haben, Schriften zu drucken, wählen Sie die Funktion **TEXTE ALS FORMEN DRUCKEN**. Dann wird Text zuerst zu Formen vektorisiert und dann an den Drucker gesendet. Das ist möglicherweise etwas langsamer, wird aber genau das, was Sie auf dem Bildschirm sehen, wiedergeben.

Druckoptionen: Layout



Die meisten Einstellungen unter „Layout“ sind ausgegraut, wenn Sie **AUTOMATISCH ANPASSEN** oder **OPTIMALE ANPASSUNG** gewählt haben. Der Einfachheit halber sollten Sie eine dieser Einstellungen auswählen.

Selbstverständlich können diese Werte auch individuell definiert werden (siehe unten bei „Benutzerdefiniert“).

Optimale Anpassung

Diese Option ist bestens geeignet, wenn Sie ein größeres oder kleineres Bild haben, das Sie an die Seite anpassen möchten. Ihr Bild wird zentriert und entsprechend der Seitengröße vergrößert bzw. verkleinert.

Automatisch anpassen

Mit dieser Option wird Ihre Zeichnung für den Druck ausgerichtet, ohne dass dabei die Größe geändert wird. Diese Option ist empfehlenswert, wenn Sie für Ihre Zeichnung eine bestimmte Größe festgelegt haben und diese nicht ändern möchten.

Individuell

Diese Option ermöglicht Ihnen, Ausrichtung, Größe und Ränder des Ausdrucks manuell einzustellen.

Mit den Schaltflächen für **AUSRICHTUNG** legen Sie das Hoch- oder Querformat fest. Die Größe wird über das Eingabefeld **GRÖßENVERHÄLTNIS** festgelegt.

Die Randbereiche lassen sich anhand der Schaltflächen **OBEN** und **LINKS** einstellen (diese legen fest, an welcher Position auf dem Papier die linke, obere Ecke der Seite auf dem Ausdruck erscheint).

Über **BREITE** und **HÖHE** können Sie ebenfalls die Druckskalierung einstellen (beim Ändern einer dieser Einstellungen wird die andere jeweils automatisch angepasst, um das Seitenverhältnis beizubehalten).

Mehrfach

Diese Option wählen Sie, um mehrere Kopien auf eine Seite zu drucken. Die Anzahl der Kopien bestimmen Sie über die Anzahl der **ZEILEN** und **SPALTEN**, in denen die Kopien aneinander gereiht werden. **ZWISCHENRAUM** bestimmt den Abstand zwischen den Kopien.

Importieren und Exportieren

Allgemeine Hinweise zum Exportieren und Importieren

Möglicherweise möchten Sie Ihre MAGIX Foto & Grafik Designer-Dokumente zu anderen Programmen auf Ihrem oder anderen Rechnern oder für die Nutzung auf einer Webseite exportieren. Oder Sie möchten Designs aus anderen Quellen importieren. Um dies alles so einfach wie möglich zu machen, bietet Foto & Grafik Designer eine große Auswahl an Import- und Exportoptionen.

Erstens: Es ist wichtig den Unterschied zwischen dem Speichern und Exportieren von Dateien zu erkennen:

- **SPEICHERN** befasst sich mit dem Speichern Ihrer Arbeit, sodass Sie sie später wieder öffnen und daran weiterarbeiten können. MAGIX Foto & Grafik Designer speichert Ihr Dokument in einer .XAR-Datei. Betrachten Sie diese als das „Master-Dokument“-Format.
- **EXPORTIEREN** bezeichnet die Umwandlung von Designs in sonstige unterstützte Formate. Exportieren ermöglicht Ihnen, Ihre Designs zu verteilen und zu verwenden. Möglicherweise möchten Sie eine PNG-Datei für eine Website erstellen bzw. eine TIFF- oder PDF-Datei für eine Druckerei. Exportierte Dateien sind kein Ersatz für eine gespeicherte .xar-Datei, denn sie sind keine vollständige Repräsentation Ihres MAGIX Foto & Grafik Designer-Designs, also speichern Sie Ihr Design immer auch als .xar-Datei.

Empfohlene Formate

Die Standard-Exportformate, die von den meisten Programmen gelesen werden, sind BMP (Bitmap), GIF, PNG und JPEG. Diese sehen garantiert auch so aus wie sie in MAGIX Foto & Grafik Designer dargestellt werden. PNG stellt die höchste Qualitätsstufe dar und unterstützt Transparenz, daher ist dieses Format auch für Microsoft Office Anwendungen geeignet.

Wir empfehlen PDF zum Exportieren von Dateien, die in Adobe Illustrator betrachtet oder exportiert werden sollen. Der PDF-Export von MAGIX Foto & Grafik Designer ist von hoher Qualität, vektorbasiert und unterstützt fortgeschrittene Funktionen wie z. B. abgestufte Transparenzen.

Sonstige Anmerkungen

Mit EPS- und Bitmap-Dateien stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten der Datenspeicherung zur Verfügung. Bei einigen dieser Optionen können sehr große Dateien erstellt werden (z. B. wenn Ihr Dokument viele abgestufte/radiale Füllungen bzw. Transparenzen enthält).

Die Umwandlung der Datei kann bei komplexen Grafiken einige Zeit in Anspruch nehmen.

Bitte beachten Sie, dass andere Hersteller die Spezifikationen anderer Dateiformate ändern können. Diese Angaben wurden durch uns nach bestem Gewissen zusammengestellt, jedoch können wir keine Garantie dafür übernehmen, dass Dateien zwischen Foto & Grafik Designer und anderen Programmen ausgetauscht werden können. Des Weiteren bestehen oft Variationen bestimmter Formate. Foto & Grafik Designer kann leider nicht alle unterstützen, vor allem nicht wenn es sich um aktuelle, undokumentierte Formate handelt.

Da andere Programme nicht alle Funktionen von MAGIX Foto & Grafik Designer unterstützen (z. B. komplexere Füllungen und Transparenz-Arten) müssen diese simuliert werden. In der Regel erfolgt dies durch Exportieren der Objekte als Bitmaps.

Unterstützte Dateiformate für Import und Export

Importformate

Wenn eine Datei in MAGIX Foto & Grafik Designer geladen werden soll, ist es wichtig, dass Sie eine der unten aufgelisteten Dateierweiterungen verwenden.

Importformate für Bitmaps

- .BMP Windows Bitmap
- .CUT Halo CUT (256-farbig)
- .DCM Digital Imaging and Communications in Medicine (DICOM) Bildformat
- .DCX DCX
- .FAX Faxbild, das mit einem Fax empfangen oder mit einer Fax-Software erzeugt wurde.
- .GIF Graphics Interchange Format
- .ICO Microsoft Windows Icon (16-farbig)
- .JPG JPEG
- JPEG2000 (*.jp2, *.j2c, *.j2k, *.jpx, *.jpf)
- .MXB MAGIX Bitmap
- .PAI MAGIX Foto Designer-Bild
- .PBM UNIX monochrom
- .PCD PhotoCD
- .PCT PICT

.PCX PCX Paintbrush

.PGM UNIX Graustufen

.PNG PNG

.PPM UNIX farbig (bis 24 Bit)

Photoshop (siehe „Importieren“ (siehe Seite 504) und „Exportieren von PSD-Dateien“ (siehe Seite 510)); 16bit-Dateien und CMYK-Farben werden nur in Designer Pro unterstützt (*.psd).

.RAS Sun Raster

.SGI Silicon Graphics Image

.TGA TrueVision TARGA

.TIF TIFF (RGB, RGBA + Alphakanal-Transparenz).

MAGIX Foto & Grafik Designer unterstützt: Fax TIFF-Dateien (Schwarz-Weiß-Bilder). Mehrseitige Faxe werden als mehrere Seiten in MAGIX Foto & Grafik Designer importiert); Mac oder PC Byte-Order TIFF-Dateien; TIFF-Dateien mit Ebenen und Transparenz (wird aus Photoshop gespeichert, es gelten die gleichen Blend-Modi wie in PSD-Dateien); JPEG in TIFF (Transparenzen sind in diesem Fall nicht möglich).

.XAR MAGIX Foto & Grafik Designer

.XBM X Windows (2-farbig)

.XPM X Windows (256-farbig)

.WBMP Wireless Bitmap Image. Schwarz/Weiß-Bitmap (1-bit) für mobile Geräte.

.RAW Kamera Format - eine Liste aller Formate finden Sie unter „RAW Foto Import“ (siehe Seite 507)

EPS Importformate

.AI Illustrator EPS

.EPS ArtWorks-EPS

.EPS Illustrator EPS

.EPS CorelDRAW 3 & 4 EPS

.EPS FreeHand 3.0 EPS

Photoshop EPS (*.eps) (Um Dateien aus Photoshop in MAGIX Foto & Grafik Designer zu importieren, verwenden Sie PSD-Dateien anstelle von EPS-Dateien. Dies erzielt bessere Ergebnisse.)

.EPS XaraX EPS

Andere Importformate

- .ART Xara Studio
- .WEB Xara Webster Dateien
- .AFF Acorn Draw
- .CDR CorelDRAW (3, 4 & 5)
- .CDT CorelDRAW Template
- .CMX Corel CMX 5 & 6
- .DRW Acorn Draw
- .HTM, .HTML Grafiken auf HTML-Seiten, HTML-Dateien
- .WMF Windows Metadatei (16 Bit)
- .EMF/ .WMF Erweiterte Windows Metadatei
- .DOCX Microsoft Word Dokument
- .RTF Text
- .SVG Internet Scalable Vector Graphics
- .WIX wird von Xara intern benutzt

Importformate für Paletten

- .CPL CorelDraw Palette
- .PAL CorelDRAW Palette
- .PAL Microsoft Palette
- PaintShop Pro Palette (*.pal)
- .ACT Adobe Color Table
- .ACO Adobe Color Swatch

Informationen zum Importieren von Paletten finden Sie unter „Farben und Paletten importieren“ (siehe Seite 237).

Exportformate

Exportformate für Bitmaps - Beachten Sie auch die Übersicht zum GIF-, PNG-, BMP- und JPEG-Exportdialog (siehe Seite 512)

.BMP Windows Bitmap

.DCX DCX

PCX Format (*.pcx)

CompuServe GIF (*.gif)

Animierte GIF-Dateien (*.gif) Lesen Sie dazu das Kapitel „Animierte GIF-Dateien erstellen“ (siehe Seite 469)

.JPG JPEG

JPEG2000 (*.jp2, *.j2c, *.j2k, *.jpx, *.jpf)

.PDF - siehe auch „Erstellen von PDF-Dateien“ (siehe Seite 514)

.PCT PICT

.PNG PNG

.RAS Sun Raster

.TGA TrueVision TARGA

.TIF TIFF (RGB)

.WBMP Wireless Bitmap Image. Schwarz/Weiß-Bitmap (1-bit) für mobile Geräte.

Exportformate für EPS

.AI Illustrator EPS

.EPS ArtWorks-EPS

.EPS Illustrator EPS

.EPS Xara Xtreme EPS

Andere Exportformate

AVI-Animation (.avi) – Animations-Dokumente)

.XAR CorelXARA

.XAR Foto & Grafik Designer

.WEB Xara Webster Dateien

Windows Metadatei (*.wmf)

Erweiterte Windows Metadatei (*.emf / *.wmf)

.PSD Photoshop (Lesen Sie dazu „Import und Export von PSD-Dateien“ (siehe Seite 510))

.CMX Corel CMX 5 & 6

.HTM Image Map

Flash (.swf) Animierte Flash-Dateien oder einzelne Frames - siehe „Flash-Animation“ (siehe Seite 461)

.RTF Rich Text Format

.SVG Internet Scalable Vector Graphics

.WIX wird von Xara intern benutzt

Dateien importieren

So werden Dateien importiert:

- Wählen Sie im Menü **DATEI** -> **IMPORTIEREN** - dadurch wird der Inhalt der Datei in das Dokument eingefügt. Bei einigen Formaten haben Sie die Wahl, ob Sie das Dokument in die aktuelle Seite einfügen wollen oder ob Sie es als neue Seite anhängen möchten.
- Sie können auch im Menü **DATEI** -> **ÖFFNEN** wählen - dadurch wird die Datei als ein neues Dokument geöffnet.

Bilddateien auswechseln

Sie können jedes bereits geladene Bild oder jede Bitmap-Füllung durch ein eigenes Bild ersetzen. Um ein Bild zu ersetzen, ziehen Sie das neue Bild (JPEG, GIF, PNG, BMP) einfach auf das zu ersetzende Bild und setzen Sie es dort ab. Das neue Bild wird automatisch entsprechend dem vorherigen skaliert. Das Bild ist außerdem ausgewählt und MAGIX Foto & Grafik Designer wechselt ins **FÜLL-WERKZEUG**, so dass Position und Größe direkt beeinflusst werden können.

PSD Photoshop-Datei importieren

Um eine PSD-Datei zu importieren, benutzen Sie wie üblich Menü **„DATEI > IMPORTIEREN“** oder ziehen Sie die .psd Datei einfach in MAGIX Foto & Grafik Designer.

Es öffnet sich ein Dialog, in dem gefragt wird, ob die Photoshop-Ebenen als Objekte importiert werden sollen (das ist die Standardvorgabe) oder ob Sie die Ebenen als Ebenen importieren wollen.

Wir empfehlen die Standardoption (Photoshop-Ebenen werden Designer-Objekte), denn während im Photoshop Effekte wie Transparenz auf Ebenen angewendet werden, sind in Foto & Grafik Designer Ebenen lediglich „Container“ für Objekte und

verschiedene Objekte auf der selben Ebene können unterschiedliche Einstellungen für Transparenz und anderes haben.

Die voreingestellte Auflösung (DPI) ist die mit der die PSD-Datei erstellt wurde.

Die Datei wird in Ihrem Arbeitsbereich geöffnet. Schauen Sie sich die Datei-/Objektstruktur in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** (siehe Seite 203) an.

Alle Transparenz-Modi von Foto & Grafik Designer (mit Ausnahme der Optimieren-Transparenz) sind kompatibel zu den entsprechenden Modi in Photoshop und lassen sich nach dem Import weiterhin in Foto & Grafik Designer mit dem **TRANSPARENZ-WERKZEUG** bearbeiten.

In Photoshop wird die Transparenz Deckkraft genannt und funktioniert genau umgekehrt, dass heißt, 90% Deckkraft in Photoshop entsprechen 10% Transparenz in MAGIX Foto & Grafik Designer.

Tipp: Wenn Sie separate Objekte in Photoshop haben, die Sie unabhängig voneinander in MAGIX Foto & Grafik Designer bearbeiten möchten, legen Sie diese in Photoshop auf je eigenen Ebenen ab, bevor Sie exportieren.

Achtung: Nur Designer Pro kann PSD-Dateien im 16-Bit Farbmodus oder im CMYK Farbraum importieren.

Import von TIFF-Dateien

MAGIX Foto & Grafik Designer unterstützt Drag & Drop für verschiedene TIFF-Dateitypen:

- Fax-TIFF-Dateien (Schwarz-Weiß-Bilder. Mehrseitige Faxe werden als mehrere Seiten in MAGIX Foto & Grafik Designer importiert.)
- TIFF-Dateien mit Transparenz. (Wenn Sie ein TIFF mit der „Speichern als“-Option aus Photoshop exportieren, können Sie die Option **TRANSPARENZEN BEIBEHALTEN** aktivieren)
- TIFF-Dateien im Mac- oder PC-Byte-Format.
- TIFF-Dateien mit Ebenen und Transparenz.
- JPEG in TIFF (hier sind keine Transparenzen möglich).

Hinweis: Für gewöhnlich haben TIFF-Dateien die Endung „.tif“.

PDF-Dateien importieren

PDF ist ein komplexes Vektorgrafikformat welches sich immer weiter fortentwickelt hat und mehrere Unterformate und Einstellungen bietet. PDF wurde als portables Dokumentenformat zum Betrachten und Drucken eingeführt und nicht, um Daten zwischen verschiedenen Anwendungen auszutauschen. Nichtsdestotrotz kann MAGIX Foto & Grafik Designer die meisten PDF-Dateien laden.

PDF ist die empfohlene Methode, Vektor-Dateien von Adobe Illustrator zu MAGIX Foto & Grafik Designer zu übertragen. Speichern sie als PDF und importieren Sie die Datei in MAGIX Foto & Grafik Designer.

Folgenden Punkten sollten Sie Beachtung schenken:

- Mehrseitige PDF-Dateien werden als mehrseitige Dokumente in MAGIX Foto & Grafik Designer eingefügt.
- Text in PDF-Dateien ist typischerweise über viele einzelne Textobjekte innerhalb der PDF-Datei verteilt. Das macht zur Ansicht und zum Druck keinen Unterschied, beim Import heißt es aber, dass Text, der wie ein oder mehrere Absätze Fließtext aussieht, keiner ist. MAGIX Foto & Grafik Designer versucht, Zeilen und Absätze in bearbeitbaren Text zu verwandeln, oft werden Sie jedoch feststellen, dass Text in mehrere Textobjekte auseinander gerissen wurde.
- Um es einfacher zu machen, Text aus einem PDF zu extrahieren, wird eine neue Ebene angelegt, die nur Text enthält. Benutzen Sie die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**, um diese Ebene zu betrachten.
- PDF-Dateien gehen sehr großzügig mit Clipping um. In MAGIX Foto & Grafik Designer tauchen diese dann als ClipAnsicht-Objekte auf und daher ist es oft nötig, **ANORDNEN > CLIPANSICHT ENTFERNEN** zu benutzen, um die Objekte auf der Seite zu bearbeiten.
- Alle Anmerkungen (Annotationen) in der PDF-Datei werden in eine gesonderte Ebene namens „PDF- Annotationen“ in Ihr Dokument importiert.

Was möglicherweise nicht funktionieren wird:

- Viele PDF-Dateien verwenden eingebettete Schriften. Sie können diese nicht extrahieren und auf Ihrem System installieren. Besitzen Sie diese Schriften also nicht, wird ein Substitut verwendet.
- Dateien, die verschlüsselt oder mit Passwörtern gesperrt sind, können nicht importiert werden.
- Text in PDF-Dateien, der ein eingebettetes Schriftart-Subset verwendet, wird nicht lesbar oder editierbar sein.

Das PDF-Format ist sehr komplex und kann oft nicht perfekt importiert werden. Die beste Importmethode hängt davon ab, welchen Verwendungszweck sie vorhaben. Die **OPTIMIERUNG FÜR ANSICHT**-Option versucht das Dokument so zu importieren, dass die Ansicht so genau wie möglich der Anzeige in Acrobat entspricht. Die Option **OPTIMIERUNG FÜR BEARBEITUNG** entfernt Teile, die schwer manuell bearbeitet werden können (z. B. verschachtelte ClipAnsichten).

Word-Dokument importieren

Microsoft-Word-Dokumente (.docx) können einfach importiert werden. Ziehen Sie Datei einfach aus dem Windows Explorer auf MAGIX Foto & Grafik Designer oder wählen Sie **DATEI > IMPORTIEREN**.

Import von RAW-Fotodateien

Sie können Dateien im RAW-Format digitaler Kameras wie gehabt über **IMPORT** oder per Drag&Drop einfügen.

Folgende Dateiendungen werden unterstützt: *.crw, *.cr2, *.nef, *.mrw, *.raf, *.kdc, *.orf, *.dng, *.ptx, *.pef, *.anw, *.x3f

Es gibt eine große Anzahl unterschiedlicher Dateiendungen, die für RAW-Dateien von verschiedenen Kameras genutzt werden, wenn Sie also eine RAW-Datei haben, deren Endung oben nicht aufgelistet ist, können Sie versuchen, sie trotzdem zu importieren.

Von Website importieren

Sie können Text und Grafiken direkt von einer Webseite in Ihr Dokument laden oder Text/Grafiken direkt aus einem Webbrowser kopieren und auf Ihrer Seite einfügen.

So importieren Sie eine Webseite aus dem Internet:

1. Wählen Sie **DATEI > VON INTERNETADRESSE IMPORTIEREN...** (Strg + Alt + W).
2. Geben Sie die Webadresse der Seite oder Grafik ein, die Sie importieren möchten.
3. Klicken Sie auf **IMPORTIEREN**.

Falls die eingegebene Adresse zu einer Webseite gehört, werden Text und Bilder dieser Seite importiert und etwa an derselben Position wie auf der Webseite eingefügt. Mit dieser Funktion können Sie also eine komplette Webseite einigermaßen importieren, zumindest ihre Texte und Bilder. Die meisten aktuellen Webseiten bestehen aber aus einer komplexen Kombination von Text, Grafiken, JavaScript und anderen Funktionen, so dass bei einem solchen Import nur selten die exakte Seite in MAGIX Foto & Grafik Designer angezeigt wird. Immerhin haben Sie durch diese Funktion aber einen Anfang, um Ihre bestehende durch eine MAGIX Foto & Grafik Designer Website zu ersetzen.

Wenn Sie von Webseiten importieren, wird die Länge Ihrer Seite in MAGIX Foto & Grafik Designer ggf. automatisch auf die Menge von Text/Grafiken angepasst.

Dateien exportieren

So exportieren Sie eine Datei:

- Wählen Sie **DATEI > EXPORT**
- oder drücken Sie „Strg + Umschalt + E“.

Wählen Sie im Exportdialog einen Dateinamen und aus dem von **SPEICHERN IN...**-Menü das benötigte Format. Einige Formate werden unten detailliert aufgeführt.

PDF exportieren

Das PDF-Format können Sie verwenden, um Grafiken an eine Druckerei zu liefern, oder als Importformat für andere Programme, z. B. Adobe Illustrator. Dieses Verfahren wird in einem späteren Abschnitt (siehe Seite 512) im Detail beschrieben.

Als Word-Dokument exportieren

Wählen Sie **DATEI > EXPORT** und dann im Auswahlménü die Option **MICROSOFT WORD (.DOCX)**.

Als Flash exportieren

Sie können auch im Flash-Format SWF von Adobe exportieren. Es ist ideal für Vektorgrafiken und bewirkt sehr geringe Dateigrößen. Sie können dann die SWF-Datei in eine Webseite einbinden oder zur Verwendung in Flash-Animationen in Adobe Flash importieren.

Hinweis: Aus MAGIX Foto & Grafik Designer-Zeichnungen können nur statische Dateien exportiert werden, keine Animationen. Animationen können als animiertes Flash exportiert (siehe Seite 466) werden.

Als AVI exportieren

Wählen Sie **DATEI > ANIMATION EXPORTIEREN** und dann AVI unter **DATEITYP**. Wenn Sie den verwendeten Codec und andere Einstellungen für den Export ändern wollen, klicken Sie auf **OPTIONEN**.

EPS exportieren

Mit dieser Option wird das Dokument als EPS-Datei gespeichert. Wir empfehlen das EPS-Format für den Export zu anderen Grafikprogrammen.

ArtWorks EPS exportieren

Mit dieser Option wird das Dokument so gespeichert, dass Sie es in ArtWorks Computer Concepts für Acorn RISC-Computer laden können. Dateien dieses Formats

können nicht in andere Programme auf dem PC geladen werden. Einige Funktionen wie z. B. Transparenz existieren bei ArtWorks nicht.

Illustrator-EPS exportieren

Wir empfehlen die Verwendung dieses Formats für ältere Versionen von Adobe Illustrator. Ab Version 9 empfehlen wir den PDF-Export (siehe oben).

Windows-Metadatei exportieren (.wmf)

In diesem Format gespeicherte Dateien können von Microsoft Word und anderen Programmen gelesen werden.

Enhanced Metafile Format (EMF) exportieren

Einige Windows-Programme unterstützen dieses erweiterte Dateiformat für Vektorgrafiken. Es kann auch in Anwendungen, die „spezielles Einfügen“ unterstützen, verwendet werden.

Beachten Sie, dass bestimmte Effekte wie zum Beispiel komplexe Füllungen nicht in Vektor-Dateien wie EMF dargestellt werden können. In solchen Fällen wird dieser Teil als Bitmap exportiert.

Bitmapformate exportieren

Bei den Bitmapformaten JPEG, GIF und PNG handelt es sich um Standardformate, die von den meisten Anwendungen unterstützt werden. PNG hat die höchste Qualität. JPEG ist für Fotos besser geeignet und erstellt kompakte Dateien in akzeptabler Qualität (Dateiqualität und Dateigröße können eingestellt werden).

Das GIF-Format unterstützt nur 256 Farben, und trotz seiner weiten Verbreitung auf Internetseiten ist das PNG-Format besser. PNG unterstützt auch halbtransparente Grafiken (Einstellung: **TRUE COLOR + ALPHA**).

Je weniger Farben eine Datei enthält, desto kleiner ist die Datei und die Qualität. Bei Verwendung von 256 Farben oder weniger bietet MAGIX Foto & Grafik Designer hochqualitative Verfahren, um eine weitaus höhere Farbzahl zu simulieren.

Wichtig: Bitmaps werden so ausgegeben, wie die Qualität der Ansicht gerade eingestellt ist. Für beste Qualität stellen Sie sicher, dass unter **FENSTER > QUALITÄT** (oder beim Regler der **STANDARDSYMBOLLEISTE**) **ANTI-ALIASING** eingestellt ist.



Photoshop-PSD-Dateien exportieren

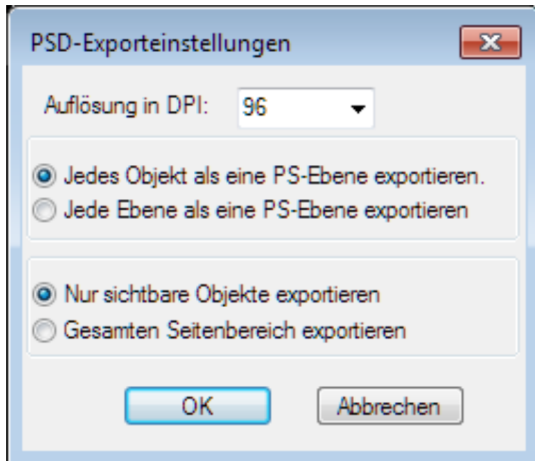
Photoshop ist ein Bildbearbeitungsprogramm, deswegen werden alle Vektorgrafiken beim Export aus MAGIX Foto & Grafik Designer im PSD Format gerastert (d. h. zu Bitmaps konvertiert). Beim Export kann die Auflösung (dpi) gewählt werden.

Speichern Sie immer alle Ihre Arbeiten in MAGIX Foto & Grafik Designer, bevor Sie exportieren. Wenn Sie dann Ihre Originalobjekte bearbeiten möchten, laden Sie sie einfach in MAGIX Foto & Grafik Designer, ändern Sie sie wie gewünscht und exportieren Sie die Objekte nochmals.

Um als PSD-Datei zu exportieren, wählen Sie **DATEI > EXPORT** und dann **ADOBE PHOTOSHOP** aus der **DATEITYP**-Liste.

PSD-Exporteinstellungen

Im Dialog PSD-Exporteinstellungen haben Sie verschiedene Optionen:



Auflösung in DPI:

96 dpi ist die für Windows normale Bildschirmauflösung und Exporte in 96dpi werden in Photoshop in der selben Größe bei 100% erscheinen wie Sie es in MAGIX Foto & Grafik Designer bei 100% tun. Sollten Sie Ihre Arbeiten drucken wollen, wählen sie einen höheren dpi-Wert.

Jedes Objekt als eine PS-Ebene exportieren.

Foto & Grafik Designer-Objekte werden Photoshop-Ebenen zugeordnet, jedes Objekt wird eine eigene Ebene im Photoshop. Damit passen die zwei Programme ganz gut zusammen, denn während in Photoshop Effekte und Transparenz-Modi stets auf ganze Ebenen angewendet werden, werden diese in Foto & Grafik Designer auf Objekte angewandt. Es ist somit sehr sinnvoll, Foto & Grafik Designer-Objekte in und

aus Photoshop-Ebenen umzuwandeln, da sie dadurch bearbeitbar bleiben. Diese Option ist die Standardeinstellung.

Jede Ebene als eine PS-Ebene exportieren

Jede Ebene in Foto & Grafik Designer wird als separate Photoshop-Ebene gespeichert. Alle Objekte auf der selben Ebene werden inklusive Name der Ebene als ein Bitmapzusammen gefasst. Wenn Sie das so machen, aber Objekte wie Text oder solche mit Transparenz (im Photoshop Füllmethoden genannt) weiterhin bearbeitbar bleiben sollen, müssen diese vor dem Export auf jeweils eigenen Ebenen platziert werden. Wenn Sie Objekte mit verschiedenen Transparenz-Modi auf einer Ebene kombinieren, erscheint beim Export ein Warnhinweis.

Nur sichtbare Objekte exportieren

Alle sichtbaren Objekte auf Seite und Arbeitsbereich werden exportiert.

Gesamten Seitenbereich exportieren

Es wird nur die Seite mit allen auf der Seite sichtbaren Objekten exportiert.

Image slicing (Bilder zerschneiden)

Werden großformatige, komplexe Grafiken für Webseiten erzeugt, können sie durch ihre relativ hohe Dateigröße zu langen Downloadzeiten führen. Dieses Problem lässt sich beheben, indem Sie ein Bild in einzelne Teile zerschneiden (sog. „Slicing“), wodurch dann kleine Einzelgrafiken geladen werden.

So wird ein Bild für „Image slicing“ zerschnitten:

1. Beim „Image slicing“ werden benannte Objekte angesteuert, daher wird der Teil des Bilds, der ein separates Stück ergeben soll, als benanntes Objekt angelegt. Nutzen Sie die **NAMEN-GALERIE** oder die Schaltfläche **NEUEN NAMEN ERSTELLEN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** (Bei sehr vielschichtigen Bildern empfiehlt es sich, mehrere Teile zu benennen).
2. In der **NAMEN-GALERIE** finden Sie Optionen für den Export des Teilstücks. Wählen Sie **EXPORTE** aus dem Dropdown-Menü, klicken Sie dann auf den Dateityp neben dem benannten Bild, passen Sie die Einstellungen so an, wie Sie wünschen, und klicken Sie auf **ANWENDEN**.

Hinweis: Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 95).

Grafik in Slices exportieren

Sie müssen die Unterteilung des Bildes in Slices nicht spezifizieren, da MAGIX Foto & Grafik Designer dieses automatisch auf Grundlage der Informationen in der **NAMEN-GALERIE** durchführt.

1. Wählen Sie das vollständige Bild einschließlich der Slices.
2. Wählen Sie **DATEI > ALS UNTERTEILTES BILD EXPORTIEREN...**
3. Wählen Sie das Dateiformat (dies gilt für alle Bereiche des Bildes mit Ausnahme Ihres Slices).
4. Der Dateiname entspricht der HTML-Datei, die den HTML-Code für das unterteilte Bild enthält. Sie können den Namen bei Bedarf ändern.
5. Klicken Sie auf **SPEICHERN**.
6. Wählen Sie die benötigten Speicheroptionen (diese gelten dann für alle Bildbereiche mit Ausnahme Ihres Slices).
7. Klicken Sie auf **EXPORTIEREN**, um das in Slices zerlegte Bild zu exportieren.

So verhindern Sie die Slice-Unterteilung bestimmter benannter Objekte:

1. Wählen Sie **SLICES** aus der **NAMEN-GALERIE**.
2. Bei Namen, neben denen sich angekreuzte Kästchen befinden, wird die Grafik unterteilt. Entfernen Sie das Häkchen im Kästchen bei Bedarf.

PDF-Export

Das „Portable Document Format“ PDF bietet den besten Weg, Ihre Zeichnungen anderen zukommen zu lassen. Der Adobe PDF Reader ist sehr gebräuchlich und erlaubt, PDF-Dateien zu drucken und zu betrachten.

Hinweis: Bei sehr komplexen Vektorgrafiken kann es sein, dass das PDF sehr langsam dargestellt wird (bis zu 20 mal langsamer als MAGIX Foto & Grafik Designer). Daher ist es gelegentlich nützlich, komplexe Vektorgrafiken in Bitmaps zu konvertieren.

PDF-Dateien sind vektorbasiert, was bedeutet, dass sie nicht von Auflösungen abhängen und sehr gut geeignet sind, um auf hochauflösenden Geräten gedruckt zu werden. Außerdem können Sie sehr weit in Details hineinzoomen, ohne Qualität einzubüßen. Das Dokument sollte im PDF-Format genauso aussehen wie in MAGIX Foto & Grafik Designer. MAGIX Foto & Grafik Designer bietet umfangreiche Kontrolle über viele Aspekte des auszugebenden PDFs. Im Folgenden finden Sie nur einige der Möglichkeiten und Einstellungen:

- Alle verwendeten Schriften können in die PDF-Datei eingebettet werden, allerdings zu Lasten der Dateigröße, die dadurch ansteigt. Dadurch wird die PDF-Datei auf jedem Computer unabhängig von den dort installierten Schriften korrekt lesbar. Alternativ kann ein sogenanntes „Subset“ der Schrift eingebettet werden. Dabei werden nur die verwendeten Schriftzeichen eingebettet, so dass die Dateigröße kleiner wird.
- Alle Bilder und Fotos können in einer bestimmten Auflösung neu komprimiert werden, um evtl. zu hohe Auflösungen zu vermeiden.
- Bitmaps können zu JPEG konvertiert werden.
- Ebenen aus dem MAGIX Foto & Grafik Designer-Dokument bleiben erhalten und können in Adobe Reader ein- und ausgeschaltet werden.
- Sogar die originale .xar-Datei (oder auch andere Dateien) können in das PDF eingebettet werden und so mittransportiert werden.

Vor dem Export sollten Sie sich außerdem folgende Fragen stellen:

- Welche Version von PDF möchten Sie erstellen?
- Welche Seiten aus einem mehrseitigen Dokument sollen exportiert werden?
- Möchten Sie das Dokument durch ein Passwort schützen?

Um Ihnen das Leben mit PDF einfacher zu machen, sind die vielen Optionen in folgenden vier Voreinstellungen (Presets) bereits gesetzt:

- Entwurfsqualität.
- E-Mail- oder Web-Komprimierung
- Hohe Qualität.

Alle Voreinstellungen können angepasst werden, indem Sie **ERWEITERTE OPTIONEN** wählen.

PDF-Dateien exportieren

PDF Versionen

PDF hat sich über die Jahre mit mehr und mehr Möglichkeiten entwickelt. Mit jeder neuen PDF-Version wird eine neue Version des Acrobat Readers veröffentlicht um die neuen Features zu unterstützen. Leider stimmen die Versionsnummer des Readers und der PDF-Dateiformate nicht überein. Beispielsweise braucht, man Reader v.5 um PDF-Dokumente der Version 1,4 zu lesen.

PDF Version 1.4 war die erste Version, die Transparenzen unterstützt und ist damit die empfohlene Minimalversion für die Nutzung. Spätere Versionen unterstützen einige zusätzliche Funktionen. 1.5 kann mit Ebenen arbeiten, die zu- oder abgeschaltet werden können. Der Adobe Reader in Version 6 oder höher ist dazu nötig.

Es können Dateien in PDF-Formate 1.3, 1.4, 1.5 und 1.6 exportiert werden:

Objekte, die nicht in PDF-Dokumenten unterstützt werden

Manche Funktionen, die MAGIX Foto & Grafik Designer ermöglicht, können nicht in einem PDF verarbeitet werden, so dass beim Export einige Funktionen „simuliert“ werden müssen, für gewöhnlich durch Konvertierung in eine Bitmap oder Bitmap-Füllung.

Transparenzarten

MAGIX Foto & Grafik Designer unterstützt mehrere Transparenzen, von denen drei ein direktes Pendant in Adobe PDF (ab Version 1.4) haben.

- **Normal (Mix):** Als Standardeinstellung in MAGIX Foto & Grafik Designer wird dies direkt zu „normaler Transparenz“ im PDF konvertiert.
- **Negativ multiplizieren (Bleichen):** Dies wird im PDF zum Typus „Screen“.
- **Multiplizieren (Buntglas):** Dies entspricht der Transparenz „Multiply“.

Andere Transparenzen in MAGIX Foto & Grafik Designer haben kein direktes Pendant in PDF-Dokumenten und werden deswegen in Bitmaps konvertiert.

Füllungsarten

Verschiedene Arten von Füllungen wie flach, linear, kreisförmig und elliptisch werden direkt zu entsprechenden PDF-Typen umgewandelt, während komplexere Füllungen aus MAGIX Foto & Grafik Designer zu Bitmaps konvertiert werden.

ClipAnsicht

Wenn Sie eine dicke Linie oder einen sehr dicken Text als ClipAnsicht-Objekt verwenden (eher selten), müssen diese zuerst in gewöhnliche Formen und dann in ein PDF konvertiert werden.

Künstliche Schriften & Schriften einbetten

MAGIX Foto & Grafik Designer besitzt die Fähigkeit „fettgedruckte“ und „kursive“ Schriften für die Schriftsätze nachzuahmen, die diese nicht schon mitbringen. PDF-Programme und andere Software unterstützen dies oft nicht und würden die Schrift falsch wiedergeben. Es ist empfehlenswert, solchen Text in Vektoren zu konvertieren oder andere Schriften zu verwenden, die fette und kursive Varianten von Haus aus mitbringen.

Außerdem können Schriften vollständig in ein PDF-Dokument eingebettet werden; der Schriftsatz kann aber auch vom Hersteller urheberrechtlich so geschützt worden sein, dass dies nicht funktioniert. Wird die Schrift nicht eingebettet und der Empfänger hat die passende Schrift nicht installiert, wird vom PDF-Programm die Schriftart eingesetzt, die am ehesten passen könnte. Das verändert aber das Erscheinungsbild Ihres Dokuments meist massiv.

Wenn Sie in ein PDF exportieren, werden Sie über fehlende Schriften oder Schriften, die nicht eingebettet werden konnten, informiert. Wenn Sie ein Dokument „veröffentlichen“ oder extern drucken lassen wollen, ist folgendes empfohlen:

Gehen Sie sicher, dass der Empfänger die passenden Schriften in seinem System hat.

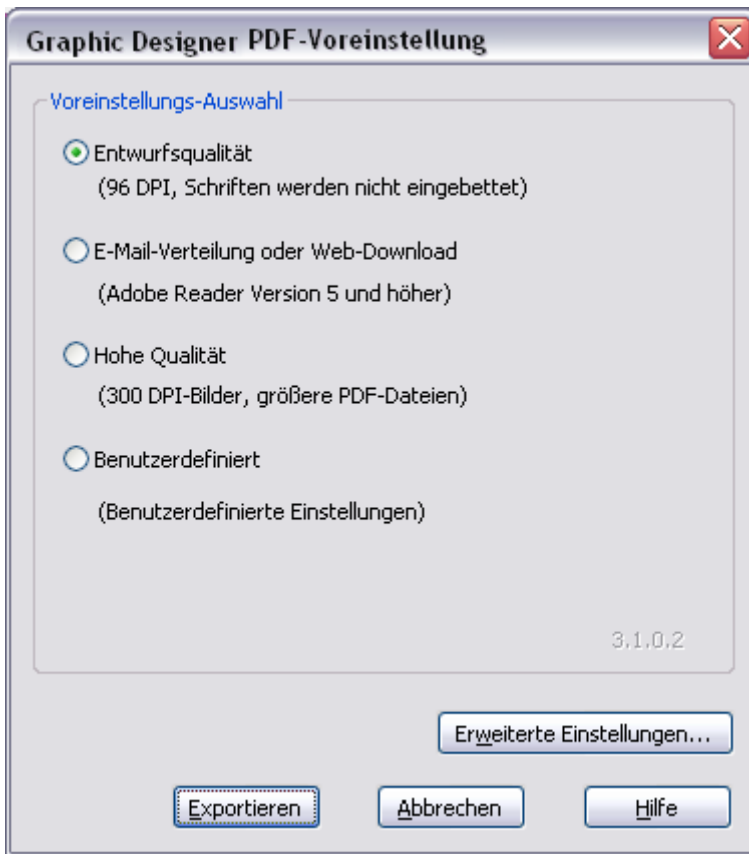
Wandeln Sie alle künstlich generierten Schriften in Vektoren um oder verwenden Sie andere Schriften.

Flash-Dateien einbetten

Wenn Sie PDF in Version 1.5 oder höher exportieren, können Sie eingebettete Flash-Objekte Ihres Dokuments mit übernehmen. Aktuelle Versionen des Acrobat Readers können diese Flash-Animationen wiedergeben. Allerdings wird diese Funktion nicht von allen anderen PDF-Anzeigeprogrammen unterstützt.

Um als PDF zu exportieren,

3. gehen Sie im Hauptmenü zu "Datei > Export (Tastaturkürzel Strg + Umschalt + E).
4. Wählen Sie **PDF (*.PDF)** aus der Liste mit dem Titel "**SPEICHERN ALS**".
5. Geben Sie der Datei einen Namen und klicken Sie dann **SPEICHERN**. Der Dialog zum Export wird geöffnet.



Die vier Voreinstellungen sind für die meisten Anwendungsfälle geeignet. Im Detail sind diese:

Entwurfsqualität (96dpi, Schriften werden nicht eingebettet)

Die Einstellung für Entwürfe wird beispielsweise verwendet, wenn ein Design zur Ansicht und Korrektur verschickt wird und ist am schnellsten. Folgende Einstellungen werden verwendet:

- PDF Version 1.4.
- Schriften werden nicht eingebettet.
- Alle Bitmaps und Fotos werden als JPEG-Bilder mit 96dpi eingebettet.

Dies Option wird die kleinste Dateigröße erzeugen, aber keine Schriften einbeziehen. Wenn Sie die Datei weitergeben muss der Empfänger ebenso die Schriftsätze installiert haben um das Dokument korrekt angezeigt zu bekommen.

E-Mail oder internetfähige Komprimierung (Adobe Arobat Reader 5 oder höher)

Diese Einstellung verwendet Filteroptionen, die passend für die Veröffentlichung von PDF-Dokumenten durch E-Mail oder das Internet sind. Schriften werden eingebettet, Bilder in mittlerer Qualität für Tintenstrahldrucke und Ansicht komprimiert.

- PDF Version 1.4.
- Schriften werden eingebettet und als Subsets (nur verwendete Zeichen werden gespeichert) angelegt.
- Bitmaps und Fotos werden zu JPEGs mit 150dpi umgewandelt.

Hohe Qualität (300dpi, relativ große PDF-Dateien)

Diese Einstellungen sind für die Ausgabe von qualitativ hochwertigen PDF-Dokumenten wenn absolute Genauigkeit und hohe Auflösung benötigt werden. Dies ist die beste Einstellung für Tintenstrahldrucker oder Betrachtung mit hoher Vergrößerung. Folgende Einstellungen werden angewandt:

- PDF 1.4.
- Schriften werden eingebettet und als Subsets angelegt. (nur verwendete Zeichen werden gespeichert)
- Alle Bitmaps und Fotos werden nicht neu komprimiert, außer Sie arbeiten mit Auflösungen über 300dpi. Dann werden Bilder zu 300dpi herunterkomprimiert, bleiben allerdings in ihrem Ursprungsformat (werden also nicht zwangsläufig in JPEG umgewandelt).

PDF-Export: erweiterte Einstellungen

Wenn Sie **ERWEITERTE EINSTELLUNGEN** wählen, können Sie jede der Voreinstellungen individuell anpassen. So werden erweiterte Einstellungen vorgenommen:

6. Wählen Sie die Einstellung, die Ihren Wünschen am nächsten ist.
7. Wählen Sie **ERWEITERTE EINSTELLUNGEN...**
8. Bearbeiten Sie die Einstellungen.
9. Klicken Sie **EXPORTIEREN**, um das PDF herzustellen.

Die modifizierten Einstellungen werden nun unter **BENUTZERDEFINIERT** für den zukünftigen Gebrauch gespeichert.

Die **ERWEITERTEN EINSTELLUNGEN** sind in die Kategorien **ALLGEMEIN**, **OBJEKTE**, **DOKUMENT**, **EBENEN**, **DRUCKVORSTUFE** und **SICHERHEIT** aufgeteilt.

Import-PDFs für Adobe Illustrator (V 9 und höher)

PDF ist das geeignete Format, um Grafiken von MAGIX Foto & Grafik Designer zu aktuellen Versionen von Adobe Illustrator zu übertragen. Vektorformen, Bitmaps, Text, einfache Füllungen sowie Bitmap-Formen werden verlustfrei übertragen.

Ebenen

Adobe Illustrator 9 & 10 unterstützten noch die Bearbeitung von Ebenen in PDF-Dateien. Deaktivieren Sie **UNSICHTBARE EBENEN AUSSCHLIESSEN**, damit sicher ist, dass alle Ebenen übernommen werden. Illustrator ab CS erhält die Ebenenaufteilung allerdings nicht.

Text

Damit in Adobe Illustrator 9 & 10 Text ein PDF-Dokumente bearbeitet werden kann, müssen auf dem System, auf welchem gearbeitet wird, die Schriften installiert sein, die in das PDF eingebettet wurden. Außerdem muss **UNICODE FÜR TEXT-KONVERTIERUNG** im Dialog **OPTIONEN** deaktiviert werden.

Bitmap-Kacheln

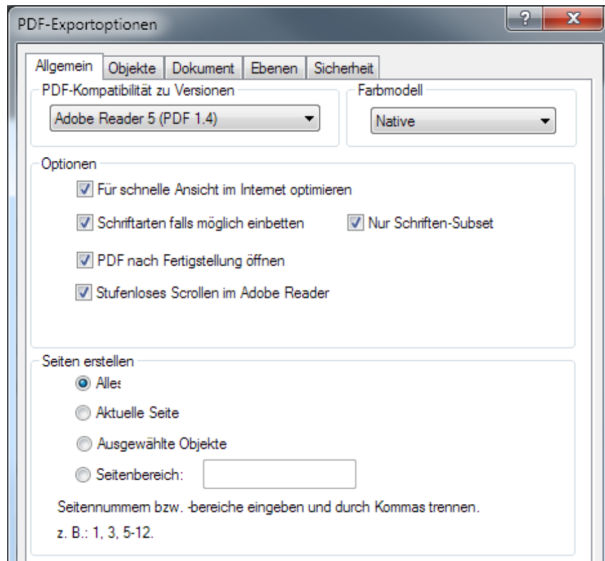
Adobe Illustrator 9 & 10 wird das PDF nicht öffnen können, wenn wiederholte Deckung mit Bitmaps verwendet wird; deaktivieren Sie also **BITMAP-KACHELN BEIBEHALTEN**. Ab CS ist dies nicht nötig.

Gruppen

Sie können Ihre Gruppierungen bestehen lassen und im Adobe Illustrator anzeigen, indem Sie **GRUPPEN BEIBEHALTEN** im Exportdialog aktivieren.

Hinweis: Da PDF-Dateien von Haus aus eigentlich keine Gruppen kennen, werden Clipmasken zusammen mit den Gruppen in Illustrator ab CS auftauchen. Diese können nach dem Auflösen der Gruppe entfernt werden.

PDF-Export Filtereinstellungen: Allgemeine Optionen



Der Reiter **ALLGEMEIN** im PDF-Exportfilter ermöglicht Ihnen eine Reihe an Einstellungen, einschließlich Kompatibilität zu Versionen, Ladeverhalten von Inhalten und welche Seiten verarbeitet werden sollen.

PDF-Kompatibilität zu Versionen

Der PDF-Exportfilter unterstützt die Versionen 1.3, 1.4., 1.5 und 1.6, um weitestgehende Kompatibilität zu erreichen. Außer es wird explizit Version 1,3 verlangt, verwenden Sie 1,4 oder höher, da diese Version Transparenzen unterstützt.

Farbmodell

Der Farbraum für das PDF-Dokument kann in RGB oder auch entsprechend der Originaldatei angegeben werden. "Originaldatei" heißt, dass Farben im PDF so definiert sein werden wie in der Datei in MAGIX Foto & Grafik Designer angegeben - also RGB und/oder CMYK.

Hinweis: Beachten Sie, dass Sie auch mit der Option „Originaldatei“ keine komplett mit CMYK-Farben ausgestatteten PDFs erstellen können, wie sie in der professionellen Druckvorstufe benötigt werden. Bitmaps, die immer in RGB-Farben vorliegen, können mit Foto & Grafik Designer nicht in CMYK-Farben konvertiert werden. Dazu benötigen Sie Designer Pro oder den MAGIX Page & Layout Designer.

Optionen

- **FÜR SCHNELLE ANSICHT IM INTERNET OPTIMIEREN:** Diese Linearisierung von PDF-Dateien ist optimal, um Dateien online auszutauschen und anzusehen. Diese Option ist die Standardeinstellung.
- **SCHRIFTARTEN FALLS MÖGLICH EINBETTEN:** Wählen Sie diese Option, um Schriften, die nicht in der PDF-Basis (14 Schriftsätze) enthalten sind, einzubetten. Nur die Schriften, die nicht urheberrechtlich geschützt sind, können mit in das PDF eingebettet werden. Dies ist die Standardeinstellung.

Hinweis: Bei PDF/X-Dokumenten (nur Designer Pro) müssen alle Schriften eingebettet werden.

- **NUR SCHRIFTEN-SUBSET:** Diese Option kann in Verbindung mit **SCHRIFTARTEN FALLS MÖGLICH EINBETTEN** angewendet werden. Dabei werden nur die verwendeten Schriftzeichen eingebettet. Mit dieser Option kann die Dateigröße des PDFs verringert werden, jedoch kann das PDF nur noch bedingt bearbeitet werden. Diese Option ist keine Standardeinstellung.
- **PDF NACH FERTIGSTELLUNG ÖFFNEN:** Damit wird das fertige PDF von der Standardanwendung des Systems geöffnet. Dies ist eine Standardeinstellung.
- **STUFENLOSES SCROLLEN IM ADOBE READER.** Wählen Sie diese Option, wenn Sie das PDF im Adobe Reader mit derselben Geschwindigkeit durchscrollen möchten, wie Sie die Scrollbalken am Rand des Dokuments ziehen. Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Hinweis: Diese Einstellung greift nur bei Dokumenten, die größer als eine Seite sind.

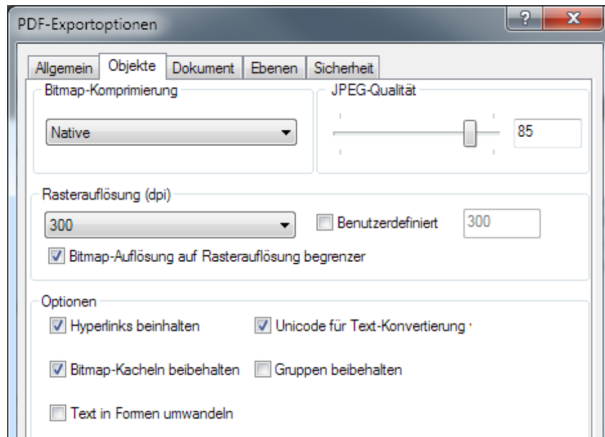
Seiten erstellen

Wenn ein PDF aus einem mehrseitigen Design erstellt wird, kann optional eingestellt werden, nur einen bestimmten Bereich von Seiten auszuspielen.

Welche Seiten ausgespielt werden, stellen Sie so ein:

- Wählen Sie **ALLES**, um alle Seiten des Dokuments zu verarbeiten.
- **AKTUELLE SEITE:** Exportiert die aktuelle Seite.
- **AUSGEWÄHLTE OBJEKTE:** Nur ausgewählte Objekte werden exportiert.
- Um bestimmte Seiten im Dokument zu exportieren, aktivieren Sie **SEITENBEREICH** und geben Sie im dazugehörigen Feld die gewünschten Seitenzahlen an (x-y). Individuelle Seiten können einzeln eingegeben werden. Der Wert wird mit Kommas getrennt (x,y). Um einen Bereich zu definieren, geben Sie Start- und Endseite ein. Um also z. B. zu bestimmen, dass die Seiten 1, 3 und die Seiten 5 - 12 zum PDF ausgespielt werden, geben Sie **1,3, 5-12** ein. Hinweis: Die Seiten werden in der Reihenfolge exportiert, in der sie im Original-Dokument stehen.

PDF-Export Filtereinstellungen: Objekte



Im Reiter **OBJEKTE** in den PDF-Exporteinstellungen finden sich einige Möglichkeiten, Objektrendering in PDF-Dokumenten zu beeinflussen.

Bitmap-Komprimierung

Wählen Sie ein Komprimierungsschema aus dem Menü aus. Mögliche Einstellungen sind: **NATIV** (Komprimierung wie im Original), **KEINE** (keine Komprimierung) und **JPEG**, sowie **FLACH**.

JPEG-Qualität

Mit dem Regler kann die JPEG-Qualität für Bitmaps, die konvertiert werden, eingestellt werden. Je höher, desto besser ist die Qualität, je niedriger, desto höher ist die Komprimierung und somit der Verlust der Qualität. Die Standardeinstellung ist 75.

Rasterauflösung (dpi)

Grafische Objekte, die nicht im originalen Vektorformat ausgegeben werden können (weiche Schatten, Randunschärfe, Kanten), werden von MAGIX Foto & Grafik Designer automatisch gerastert, d. h. in eine Bitmap konvertiert. Hier kann eingestellt werden, in welcher dpi-Auflösung gerastert werden soll. Wählen Sie diese über das Dropdown-Menü oder numerisch über **BENUTZERDEFINIERT**. Es gelten Werte zwischen 20 und 600. Die Grundeinstellung ist 150. Je höher der Wert, desto größer die PDF-Datei. Selbst für hochqualitativen Druck ist es nicht nötig, größere Werte als 300 anzugeben.

Optionen

HYPERLINKS BEINHALTEN: Diese Option behält Verknüpfungen (Hyperlinks) beim Export bei. Das ist Standard für PDF-Dateien.

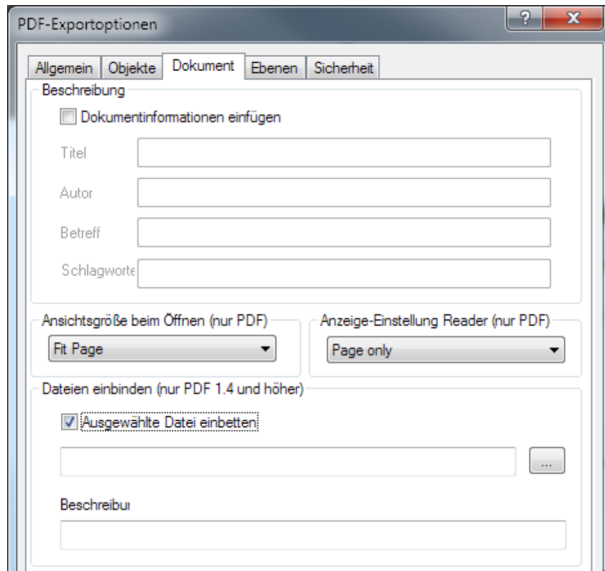
TEXT IN FORMEN UMWANDELN: Ist diese Option aktiv, wird der gesamte Text in Vektorformen umgewandelt. Diese Option kann aktiviert werden, um das Erscheinungsbild des Text zu bewahren, auch wenn auf dem Zielsystem die entsprechende Schriftart nicht vorhanden ist und das Einbetten von Schriftarten nicht erlaubt ist. Beachten Sie, dass dabei der Text im fertigen PDF in Formen umgewandelt wurde und daher nicht mehr bearbeitbar ist. Diese Option ist standardmäßig nicht aktiviert.

UNICODE FÜR TEXT-KONVERTIERUNG: Diese Option legt fest, wie Text im PDF enkodiert wird. Standardmäßig ist die Option deaktiviert und ANSI-Enkodierung wird verwendet. Aktivieren Sie diese Funktion, wird Text in Unicode abgespeichert.

BITMAP-KACHELN BEIBEHALTEN: Diese Option bestimmt, mit welchem Verfahren Bitmap-Kacheln im PDF erstellt werden. In der Grundeinstellung ist **BITMAP-KACHELN BEIBEHALTEN** aktiv und eine Reihe von einzelnen Bitmaps werden benutzt, um die entsprechenden Objekte zu füllen. Wenn die erzeugte PDF-Datei in Adobe Illustrator 9, 10 benutzt werden soll oder einem anderen Programm, das keine Bitmap-Kacheln als Füllungen unterstützt, deaktivieren Sie bitte diese Funktion.

GRUPPEN BEIBEHALTEN: Verwenden Sie diese Option, um Gruppen in das PDF zu übernehmen. Beachten Sie dass PDF-Dokumente eigentlich keine Gruppen kennen, und diese Funktion deswegen mit Clipping-Masken simulieren.

PDF-Export Filtereinstellungen: Dokument



Der Reiter **DOKUMENT** gibt Ihnen die Möglichkeit, Informationen zum Dokument einzufügen und festzulegen, wie das Dokument als PDF im Adobe Reader dargestellt wird.

Beschreibung

In dieser Oberfläche können Titel, Autor, Thema und Schlagwörter an das PDF angehängt werden. Wählen Sie **DOKUMENTINFORMATIONEN EINSCHLIEßEN**, um diese Details im PDF zu speichern. Standardmäßig ist dies ausgeschaltet.

Ansichtsgröße beim Öffnen

Wählen Sie aus den Ansichtsoptionen im Ausklappmenü den Grad der Vergrößerung des PDFs für Anwendungen, die dies unterstützen. Die Standardanzeigegröße beträgt 100%.

Anzeige-Einstellung Reader

Beim Erstellen einer PDF-Datei, die für die Anzeige im Adobe Reader gedacht ist, können Sie durch die Option im Ausklappmenü festlegen, wie der Reader konfiguriert ist, wenn die PDF-Datei geöffnet wird.

Optional sind: Nur Seite anzeigen, Lesezeichen und Seite anzeigen, Seitenübersicht und Seite anzeigen, Dokument als Vollbild anzeigen, Ebenen und Seite anzeigen (PDF 1.5), Anlagenverwaltung anzeigen (PDF 1.6). Die Option zum Anzeigen der Lesezeichen, Seiten und Ebenen ist vor allem bei PDF-Dateien, die Ebenen enthalten, sinnvoll. Die Standardeinstellung ist **NUR SEITE**.

Dateien einbinden

Eine einmalige Funktion des PDF-Formates ist die Fähigkeit, Dateien auf Dokumentenebene einzubetten. Der Exportfilter von MAGIX Foto & Grafik Designer erlaubt es, eine Datei jeder Größe und Art in das PDF einzufügen. Wird das PDF von Anwendungen geöffnet, die dies unterstützen (wie der Adobe Reader), wird das Verwaltungsfeld für Anlagen angezeigt.

Einbetten von Dateien in das PDF ist besonders nützlich, wenn eine Zeichnung veröffentlicht oder an eine Agentur geschickt werden soll. So kann beispielsweise die originale .xar Datei, eine Readme-Datei mit Autor- und Copyright-Informationen oder eine hochauflösend gerasterte Version der Zeichnung an das finale PDF angehängt werden.

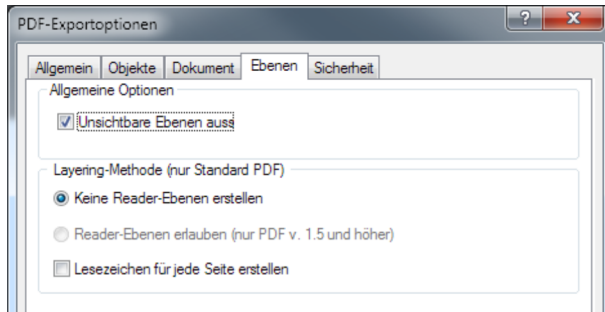
Um eine Datei beim Export in ein PDF einzubinden, betätigen Sie die Schaltfläche [...]. Damit kann dann eine Datei ausgewählt werden.

Aktivieren Sie **AUSGEWÄHLTE DATEI EINBETTEN**, um die Datei dem Dokument hinzuzufügen. Als Standard ist diese Einstellung deaktiviert.

Des Weiteren kann der Datei eine **BESCHREIBUNG** zugewiesen werden. Diese Beschreibung wird als Kommentar erscheinen, wenn das Verwaltungsfeld im Adobe Reader geöffnet wird.

Hinweis: Datei-Einbettung ist ab PDF-Version 1.4 möglich.

PDF-Export Filtereinstellungen: Ebenen



Der Reiter **EBENEN** innerhalb des PDF-Exportfilters bietet die Möglichkeit, festzulegen, wie Ebenen im PDF verarbeitet werden.

Allgemeine Optionen

UNSICHTBARE EBENEN AUSSCHLIEßEN: Ist diese Option eingeschaltet, werden alle Ebenen, die versteckt sind, nicht mit ins PDF übernommen. Um die Hilfslinien-Ebene aus dem PDF auszuschließen, schalten Sie die Ebene in der Seiten- & Ebenen-Galerie auf unsichtbar und exportieren Sie die Grafik mit dieser Option.

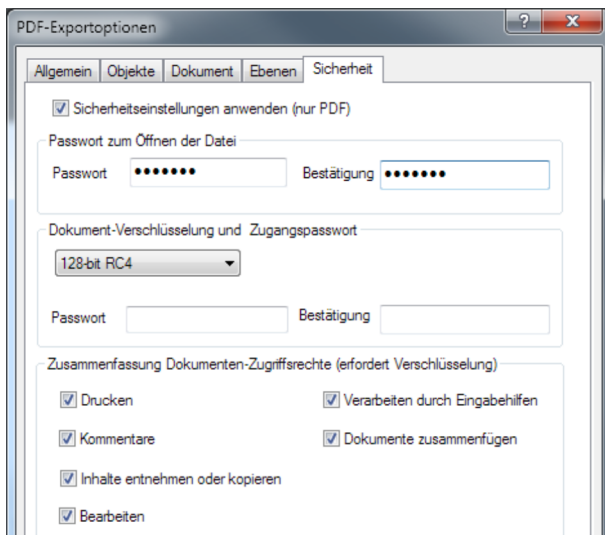
Layering-Methode (nur in Standard PDF)

KEINE READER-EBENEN GENERIEREN: Im PDF werden keine separaten Ebenen angelegt. Diese Option ist standardmäßig aktiv.

READER-EBENEN ERLAUBEN (PDF 1,5 ODER HÖHER): Nur die Ebenen auf einer Seite werden separat verarbeitet und in Adobe Reader in der Ebenenübersicht angezeigt.

LESEZEICHEN FÜR JEDE SEITE ERSTELLEN: Diese Funktion fügt Lesezeichen im PDF für jede Seite des Dokuments hinzu. Für jede Seite wird ein Lesezeichen hinzugefügt, wobei als Name der Seitentitel des Reiters **SEITE** aus dem Webeigenschaften-Dialog benutzt wird. Wurde kein Seitentitel definiert, wird der Dateiname der Seite benutzt (so wie er im selben Dialog definiert wurde). Gibt es auch keine Dateinamen für die Seiten, heißen die Lesezeichen einfach Seite 1, Seite 2, usw. Im Adobe Reader können Sie sich die Lesezeichen auflisten lassen und dann durch einfaches Anklicken zu jeder Seite springen.

PDF-Export Filtereinstellungen: Sicherheit



Der Reiter **SICHERHEIT** bietet Funktionen zur Verschlüsselung des PDFs bzw. zur begrenzten Bearbeitung durch Dritte an. Diese Optionen sind nur für Standard-PDFs zulässig und können nicht verwendet werden, wenn PDF/X-Dateien erstellt werden.

Um diese Sicherheitseinstellungen für das zu produzierende PDF wirksam zu machen, machen Sie einen Haken vor **SICHERHEITSEINSTELLUNGEN ANWENDEN**. Als Standard ist dies ausgeschaltet.

Passwort zum Öffnen der Datei

Um ein PDF mit einem Passwort zu schützen, legen Sie einfach eins fest. Dieses Passwort wird verlangt werden, wenn ein Benutzer versucht, das Dokument zu öffnen.

Beachten Sie, dass ein Dokument an sich auch noch verschlüsselt werden sollte, da ein Passwort zum Öffnen der Datei relativ einfach umgangen werden kann. Deswegen ist ein solches Passwort nur dazu gedacht, unerfahrene Anwender vom Öffnen des Dokuments abzuhalten.

Dokument-Verschlüsselung und Zugangspasswort

Um ein PDF zu verschlüsseln, wählen Sie eine Verschlüsselungsart und bestimmen Sie ein Passwort. Dieses Passwort wird verlangt werden, wenn ein Benutzer versucht, das Dokument zu öffnen. Das Passwort wird oft auch Benutzer- oder Masterpasswort genannt und gilt für Öffnen, Bearbeitung und Speichern des Dokuments.

Zusätzliche Zugriffsrechte können wie folgt bestimmt werden, um festzulegen, wie weit ein Benutzer in das Dokument eingreifen kann.

Vier Arten von Verschlüsselung gibt es:

- **KEINE:** Diese Einstellung wird keinerlei Verschlüsselung anlegen. Sie entspricht der Grundeinstellung des Dokuments.
- **40-BIT RC4** verschlüsselt das Dokument mit einem 40-Bit Algorithmus.
- **128-BIT RC4** verschlüsselt das Dokument mit einem 128-Bit Algorithmus.
- **128-BIT AES:** Diese Einstellung wird das Dokument mit einem 128-Bit AES Algorithmus verschlüsseln. Bei wichtigen und/oder vertraulichen Dokumenten ist dies die beste Verschlüsselung, um Inhalte zu schützen. **Hinweis:** Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie PDF 1.6 verwenden.

Zusammenfassung Dokumenten-Zugriffsrechte

Über die Zugriffsrechte für ein Dokument lässt sich bestimmen, wer was mit dem Dokument tun kann, wenn es in einem anderen System geöffnet wird.

Wählen Sie Innerhalb der **ZUSAMMENFASSUNG DOKUMENTEN-ZUGRIFFSRECHTE** folgende Optionen aus:

Drucken: Dies erlaubt dem Benutzer, das Dokument zu drucken. Dies ist eine Standardeinstellung.

Verarbeiten durch Eingabehilfen: Diese Option erlaubt das Verarbeiten von Inhalten durch Eingabehilfen, die behinderten Benutzern helfen. Dies ist eine Standardeinstellung.

Kommentare: Erlaubt Benutzern Kommentare und Notizen zum PDF hinzuzufügen. Dies ist eine Standardeinstellung.

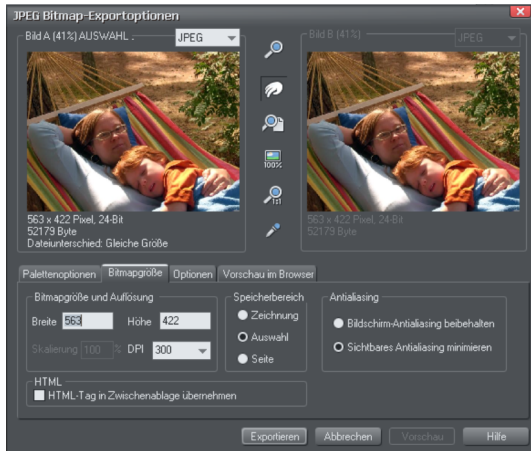
Bearbeiten: Diese Einstellung erlaubt Veränderungen im Dokument. Dies ist eine Standardeinstellung.

Dokumente zusammenfügen (benötigt 128-Bit Verschlüsselung): Damit wird einem Benutzer erlaubt dieses mit anderen Dokumenten zusammenzufügen. Dies ist eine Standardeinstellung.

Inhalte herausnehmen oder kopieren (benötigt 128-Bit Verschlüsselung): Diese Option erlaubt Texte und Grafiken aus dem Dokument zu kopieren oder herauszunehmen. Dies ist eine Standardeinstellung.

Hinweis: Das Dokument muss verschlüsselt sein, um diese Rechte einzuschränken. Außerdem hängt das Einhalten der Rechte davon ab, wie das verwendete Programm damit umgeht.

Übersicht JPEG, PNG, GIF und BMP Export-Dialog



Der Export-Dialog verfügt über zwei Vorschaufenster **BILD A** (links) und **BILD B** (rechts), so dass sich alternative Exporteinstellungen oder Dateitypen nebeneinander vergleichen lassen. Klicken Sie einfach in das linke oder rechte Vorschaufenster, um die aktive Vorschau zu wechseln.

Über dem Vorschaufenster befindet sich ein kleines Auswahlmennü mit den vier gängigsten Exportformaten: JPEG, PNG, GIF und BMP.

Nach der Auswahl von Vorschau **A** oder **B** können Sie dann über die fünf Reiter unterhalb der Vorschau zahlreiche Exportoptionen auswählen. Einige Optionen, z. B. die Palettenoptionen, sind nur bei Dateitypen wie PNG anwendbar und nicht relevant für JPEG.

Andere Optionen im Reiter **OPTIONEN** ändern sich abhängig vom gewählten Exportformat, z. B. beim Exportieren eines JPEG befindet sich dort die Einstellung für die Qualität.

Ablauf für das Exportieren eines Bildes:

1. Wählen Sie das oder die zu exportierenden Objekte auf der Seite aus.
2. Gehen Sie in das Menü Datei > Exportieren oder drücken Sie „Strg + Umschalt + E“, geben Sie dort einen Namen ein und wählen Sie aus dem Auswahl-Mennü einen Dateityp aus. Bei den wichtigsten Dateitypen wird obiger Vorschau-dialog angezeigt.
3. In diesem Vorschau-dialog können die Einstellungen angepasst werden. Sie können auch diesen Dialog überspringen, wenn Sie mit den Standardeinstellungen zufrieden sind.
4. Klicken Sie auf **EXPORTIEREN**

Für die zwei meistgenutzten Formate JPEG und PNG können Sie in Schritt 2 stattdessen auch die direkten Befehle im Menü **DATEI: JPEG EXPORTIEREN** und **PNG EXPORTIEREN** benutzen. Im folgenden „Exportieren“-Dialog gibt es eine Schaltfläche „Einstellungen“, die Sie zum Einstellungsdialog für den Bitmap-Export führt.

Die meisten Exporteinstellungen werden für den nächsten Export gespeichert. Wenn z. B. die JPEG-Qualität verändert wird, bleibt die Einstellung für den nächsten Export von JPEGs erhalten.

Größe des exportierten Bildes

Die voreingestellte Exportgröße des Bildes ist die Größe, mit der das Bild bei 100% Zoom-Einstellung (Originalgröße) auf dem Bildschirm angezeigt wird. Die Pixelgröße wird unterhalb des Vorschaufensters angezeigt. Die Abmessungen in Pixel können angepasst werden, indem vor dem Exportieren entweder auf der Seite die Objektgröße geändert wird oder durch Eingabe alternativer Pixel- oder DPI-Werte im Dialog **BITMAP-GRÖßE**.

Bedienelemente

Hier können Sie die Bildvorschau verändern. Dies hat jedoch keinerlei Auswirkung auf die exportierte Datei.



- **ZOOMWERKZEUG:** Klicken Sie auf eine Vorschau, um diese zu vergrößern. Halten Sie beim Klicken die Umschalt-Taste gedrückt, um herauszuzoomen. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über die Vorschau, um in den aufgezogenen Bereich hineinzuzoomen.
- **VERSCHIEBEWERKZEUG:** Hiermit können Sie das Bild im Vorschaufenster bewegen.
- **AUF SEITENGRÖßE ZOOMEN:** skaliert das Vorschaubild auf Seitengröße.
- **AUF 100 % ZOOMEN:** skaliert das Bild auf Vollbildgröße (100 %).
- **AUF BILDAUFLÖSUNG VERGRÖßERN (1:1):** hat keinerlei Auswirkung auf GIF-Dateien. Skaliert das Bild so, dass ein Pixel in der Bitmap einem Pixel auf dem Bildschirm entspricht. Dies ist für eine detaillierte Vorschau in der Bitmap sinnvoll.

Das folgende Bedienelement ist nur für Dateien relevant, die weniger als 256 Farben verwenden.



FARBWÄHLER: Bewegen Sie den Zeiger über die Grafik, um die Farbe unter dem Zeiger zu markieren. Klicken Sie, um diese Farbe in der Palette auszuwählen. Sie können dann die u. g. **PALETTENOPTIONEN** verwenden, um die Farbe zu ändern.

VORSCHAU: Diese Schaltfläche ist in allen Reitern des Dialogs verfügbar. Hiermit werden die Vorschaufenster aktualisiert, um alle vorgenommenen Änderungen wiederzugeben.

Palettenoptionen

Hier können Sie einstellen, wie die Farben in Ihrem exportierten Bild gehandhabt werden.

Dithering & Palette

DITHERING- und **PALETTENEINSTELLUNGEN** werden dann nötig, wenn mit 256 Farben oder weniger exportiert wird. Es wird empfohlen, immer eine **OPTIMIERTE PALETTE** zu verwenden. Bei der Dithering-Einstellung **KEINE** werden kleinere, aber möglicherweise streifige Dateien erstellt; **FEHLER-DIFFUSION** erzeugt zwar größere Dateien, dafür aber auch bessere Ergebnisse.

Farbtiefe

Wählen Sie die Anzahl der Farben, die in Ihrer Bitmap vorkommen sollen. Je mehr Farben gewählt sind, umso größer wird (meistens) die Datei, aber auch die Qualität. **TRUE COLOUR** legt die Palette auf 16 Millionen Farben fest. **TRUE COLOUR + ALPHA** (nur PNG) schließt außerdem noch einen Farbkanal für Halb-Transparenzen wie z. B. Schatten mit ein. Dieses Format wird für Anwendungen empfohlen, die Alpha-Kanäle in PNG-Dateien unterstützen.

Bei 256 Farben oder weniger kann mit einfachen Transparenzen gearbeitet werden (beachten Sie das Glassymbol). Halb-transparente Pixel werden nicht unterstützt, sondern nur vollkommen deckend oder völlig durchsichtig. Dies kann ausgefranste Kanten nach sich ziehen.

Max. Farben

Bei Werten von 256 oder weniger Farben kann man sich genau die Palette zusammenstellen, die man haben möchte bzw. die im Dokument vorkommt. Einfach die gewünschte Anzahl an Farben eingeben und auf **VORSCHAU** klicken.

Die Schaltflächen (außer **TRANSPARENTER HINTERGRUND**) gelten, wenn Sie mit 256 oder weniger Farben exportieren. Die Dateien werden mit einer ganz bestimmten, limitierten Palette an Farben erzeugt. Klicken Sie auf die **FARBPIPETTE** oder auf eine der Farben in der **FARBPALETTE**.



Farbe sperren

Sie können die Anzahl der Farben in der Palette der zu exportierenden Bitmap beliebig bestimmen. Möchten Sie, dass bestimmte Farben immer in der Palette auftauchen, so können Sie diese ganz einfach sperren (abschließen). Klicken Sie auf die Farbe, um sie auszuwählen, und klicken Sie dann auf das Vorhängeschloss (**FARBE SPERREN**). Die Farbe hat jetzt ein kleines Quadrat in ihrer unteren linken Ecke, um zu zeigen, dass sie gesperrt ist.



Websicher gestalten

Ist dies aktiviert, werden die Farben entsprechend zu den 216 gebräuchlichen „websicheren“ Farben verschoben. Dies ist allerdings ein leicht veraltetes System, da die nahezu alle Computer inzwischen Millionen von Farben darstellen können und sich daher kein Vorteil aus dieser Vorgehensweise ergibt.



Hintergrund transparent

Alle Bereiche, die nicht von Objekten bedeckt werden, werden transparent. Dies erzeugt automatisch einen Eintrag in der Farbpalette für transparent.



Ausgewählte Farbe transparent

Macht diese Farbe transparent. Beachten Sie den Unterschied zwischen dieser Einstellung, die Teile des Objekts transparent macht, und **Hintergrund transparent**, was sich auf den Bereich hinter den Objekten auswirkt.



Farbe löschen

Löscht die Farbe aus der Palette. Bei den Objekten, die bisher diese Farbe verwendeten, wird die ähnlichste Farbe aus der restlichen Farbpalette ausgewählt. Je weniger Farben in der Palette sind, um so kleiner wird die Bitmap.



Farbe wiederherstellen

Macht den Löschvorgang wieder rückgängig



Systemfarben hinzufügen

Fügt der Palette 28 Farben hinzu. Dies sind die Windows-Systemfarben und einige Grundfarben. Dadurch wird sichergestellt, dass eine grundsätzliche Bandbreite an Farben in der Palette vorkommt. Wahrscheinlich ist es das Beste, wenn Sie mit dieser Funktion ein wenig experimentieren.

Bitmapgröße

In diesem Reiter können Sie die Größe des exportierten Bildes ändern.

Bitmapgröße und Auflösung

Sie können die Größe des exportierten Bitmaps ändern, indem Sie folgende Werte ändern:

- **GRÖßE:** Geben Sie die benötigte Breite oder Höhe in eines der Felder ein. Bitte beachten Sie, dass das Seitenverhältnis fixiert ist, so dass bei Änderung einer

Dimension automatisch die andere mit verändert wird. **GRÖßE** ist besser geeignet als **SKALIERUNG** wenn Sie ein Bitmap mit einer bestimmten Größen in Pixeln erstellen möchten.

- **SKALIERUNG:** (bei JPEG & PNG ausgeblendet). Hiermit können Sie eine Bitmap um einen bestimmten Faktor in Prozent skalieren. **SKALIERUNG** ist geeigneter als **Größe** wenn Sie z. B. ein Bitmap 50 % größer als das Original benötigen.
- **AUFLÖSUNG:** (ausgeblendet bei GIF & BMP). Geben Sie die Auflösung in das Feld **DPI** ein. Wenn Sie ein Bild zum Betrachten auf einem Bildschirm exportieren (z. B. einer Webseite) brauchen Sie normalerweise nicht mehr als 96 DPI einzustellen. (Wenn Sie für ein Gerät mit Retina-Display exportieren, können Sie automatisch gleichzeitig mit einer höheren Auflösung von 192dpi exportieren.)

Speicherbereich

Das Bitmap kann unter Verwendung eines dieser Bereiche des Dokuments erstellt werden:

- **SEITE:** der gesamte Seitenbereich.
- **ZEICHNUNG:** der von allen Objekten abgedeckte Bereich.
- **AUSWAHL:** der von den ausgewählten Objekten abgedeckte Bereich. Nur verfügbar, wenn Objekte ausgewählt sind.

Anti-Aliasing

Anti-Aliasing verbessert durch Glätten der stufenartigen Ränder das Erscheinungsbild der Grafiken:

- **BILDSCHIRM-ANTI-ALIASING BEIBEHALTEN:** Das exportierte Bitmap verwendet exakt dieselbe Positionierung wie auf dem Bildschirm angezeigt und hat deshalb ein identisches Anti-Aliasing. Dadurch können die Ränder der Objekte leicht unscharf werden, da sie nicht genau auf den Pixelgrenzen liegen.
- **SICHTBARES ANTI-ALIASING MINIMIEREN:** Hierdurch werden die Objekte um Bruchteile eines Pixels geringfügig neu positioniert, um das Anti-Aliasing um den Rand des exportierten Bitmaps zu minimieren. Im Zweifelsfall sollte diese Option ausgewählt werden.

HTML-Tag in Zwischenablage kopieren

Hiermit erzeugen Sie zusammen mit dem Bitmap gleich einen einfachen HTML-IMG-Tag mit den passenden Informationen. Danach können Sie den Tag gleich in Ihren Text- oder HTML-Editor einfügen.

Auch Retina-Bitmap (192dpi) exportieren

Mit dieser Option wird gleichzeitig auch eine hochaufgelöste Retina-Version (192dpi) des Bildes exportiert. Damit sparen Sie sich den doppelten Export, wenn Sie neben einem Bild in 96dpi auch noch eine 192dpi Version des Bildes für Retina-Geräte bereitstellen müssen. Für JPEGs und PNGs ist diese Option nur verfügbar, wenn 96dpi ausgewählt wurde.

Siehe „Hochauflösende Bilder“ für weitere Informationen zu Retina-Bildern.

Optionen

Hiermit kann die JPEG-Komprimierung kontrolliert und Progressive/Interlacing-Einstellungen vorgenommen werden.

JPEG-Qualität (nur bei JPEG): Niedrige Einstellungen verringern die Dateigröße mit Qualitätsverlust; hohe Werte erzeugen dagegen nur eine leichte Reduktion der Dateigröße, aber hohe Qualität. Beachten Sie jedoch dass 100% die Datei auch schon komprimieren. 75% erzeugen sehr gute Kompression ohne bemerkbare Verluste in der Qualität.

Interlaced (nur GIF und PNG): Die Option wirkt wie bei einem progressiven JPEG. **Im Internet erscheint zuerst ein niedrig aufgelöstes Bild. Um so mehr von der Datei geladen wird, um so größer wird die Auflösung.**

Transparent (nur GIF und PNG): Bereiche, die nicht von Objekten verdeckt werden, werden durchsichtig. Mit dieser Option wird automatisch ein Eintrag in der Farbpalette als transparent gekennzeichnet.

Jede Ebene in eine eigene Datei exportieren: Mit dieser Option werden Designs mit mehreren Ebenen in einzelne Dateien - eine pro Ebene - gespeichert. Die Dateien werden so benannt wie Ihre Ebenennamen (in der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE**).

Image Map

Eine „Image Map“ erlaubt Ihnen das Einbinden von klickbaren Bereichen, wenn die Datei in einem Browser dargestellt wird. Wie bei einem Link öffnet dann ein Klick auf einen solchen Bereich eine neue Webadresse. Um eine Image Map herzustellen, gehen Sie zu **EXTRAS > INTERNET-ADRESSE** und geben Sie die entsprechende Adresse (URL) dort für den jeweiligen Teil Ihrer Zeichnung ein.

Image Map in Zwischenablage exportieren: Diese Funktion kopiert den HTML-Code der Image Map in die Zwischenablage, so dass Sie ihn später in einen Text- oder Webeditor einfügen können. Es gibt außerdem eine Option im **BITMAP-GRÖßE**-Bereich, der den gesamten HTML-IMG-String in die Zwischenablage kopiert.

Image Map als Datei exportieren: Dies kopiert die Image Map in eine Textdatei. Sie haben die Wahl zwischen:

- **IMAGE MAP IN BEREITS BESTEHENDE DATEI EINFÜGEN:** Setzen Sie die Image Map in eine bestimmte Datei ein. Besitzt die Datei bereits klickbare Bereiche mit demselben Namen, werden diese überschrieben. Kommen die Bereiche neu dazu, werden sie ans Ende der Datei angefügt.
- **BESTEHENDE DATEI ERSETZEN:** Dies überschreibt die gesamte Datei.

Hinweis: Wird die Datei in einem Browser geöffnet, erscheint ein leeres Fenster; das Bild ist also nicht sichtbar. Der Grund dafür ist, dass das IMG-Tag nicht im Code enthalten ist. Das IMG-Tag könnte z. B. so aussehen: ``.

DREAMWEAVER-INTEGRATION: Mit dieser Option wird das Bild in Dreamweaver mit dem Original-MAGIX Foto & Grafik Designer-Dokument verknüpft. Soll es später bearbeitet werden, kann Dreamweaver das Original laden und anzeigen. Mehr dazu finden Sie weiter unten.

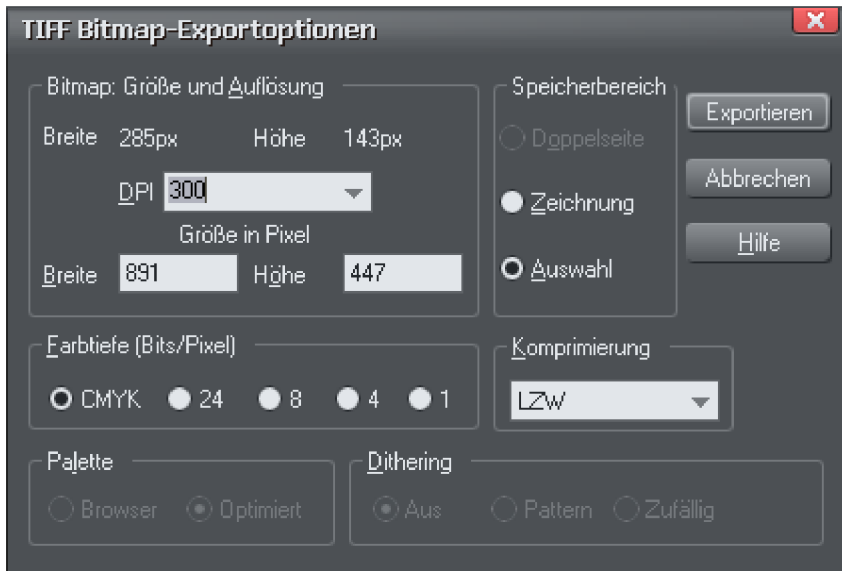
Image Map Optionen

- **NAME:** Image Maps werden mit Namen versehen (die Namen müssen innerhalb eines Dokuments einmalig sein). Wenn Sie eine Image Map in eine andere einfügen, haben Sie die Möglichkeit, einen neuen Namen zu vergeben oder den bestehenden zu verwenden und dadurch mit neuen Daten zu überschreiben.
- **KURVEN DURCH LINIEN ANGENÄHERT DARSTELLEN:** Image Map-Polygone bestehen aus einer Reihe gerader Linien. Mit dieser Option können Sie bestimmen, wie nah Kurven in den klickbaren Bereich kommen dürfen. Beachten Sie, dass Kreise in Bezug auf Image Maps Spezialfälle sind. **SEHR GENAU** erzielt die besten Ergebnisse. Ihre Webpage wird dadurch allerdings größer und wird langsamer geladen.
- **ALLE KLIKBAREN BEREICH ALS RECHTECK SPEICHERN** missachtet die Form der klickbaren Bereiche. Stattdessen werden einfache Rechtecke um die Bereiche herum gelegt.

Vorschau in Browser

Mithilfe der Vorschaufenster A und B im Dialog **EXPORT** (oben abgebildet) können Sie den bestmöglichen Kompromiss zwischen Dateigröße und Qualität der Webgrafiken herausfinden. Am besten ist es jedoch zu überprüfen, wie eine Grafik im Web-Browser aussehen wird. In diesem Reiter finden Sie zahlreiche Optionen für diese Vorschau. Klicken Sie auf die Schaltfläche **VORSCHAU IM BROWSER**, um die Grafiken vor dem Export im Web-Browser zu betrachten.

Exportdialog für andere Bitmaps



Für Bitmaps, die nicht im GIF-, PNG-, BMP- oder JPEG-Format vorliegen (z. B. TIF), verwenden Sie diesen Exportdialog. Nicht alle Optionen sind für alle Bitmap-Formate gleichermaßen gültig:

Bitmap-Größe und Auflösung

Niedrigere Auflösungen erzeugen kleinere Dateien, verringern aber die Qualität. Die passende Auflösung hängt vom Verwendungszweck der Bitmap ab. Für die Bildschirmanzeige ist 96dpi angebracht. Im Druck sind höhere Auflösungen nötig, um gute Resultate zu erhalten.

Meistens ist es unnötig, Bitmaps mit mehr als 300dpi zu erzeugen (besonders, wenn Antialiasing verwendet wurde). Mit 300dpi lassen sich qualitativ hochwertige Druckerzeugnisse erzielen.

Wenn Sie das Bild vergrößern oder verkleinern, ändert sich damit auch die Auflösung. So hat beispielsweise eine Bitmap mit 100dpi bei halber Größe eine Auflösung von 200dpi. Entsprechend wird der dpi-Wert halbiert, wenn sich die Bildgröße halbiert.

Die Größe kann auch in Pixeln angegeben werden. Wählen Sie entweder aus dem Menü oder tragen Sie den Wert numerisch in die Textfelder ein.

Komprimierung

Die Optionen zum Komprimierungsverfahren hängen von der Art der Bitmap ab. BMP-Dateien werden per RLE komprimiert, TIF-Dateien über LZW oder mit

verschiedenen Algorithmen bei monochromen (1 bit) Bildern: **HUFFMAN**, **GROUP 3 FAX**, **GROUP 4 FAX** oder **PACKBITS COMPRESSION**.

Speicherbereich

- **DOPPELSEITE:** speichert die gesamte Arbeitsfläche. Speziell bei mehr als 256 Farben erzeugt dies relativ große Dateien.
- **ZEICHNUNG:** speichert den durch die Zeichnung abgedeckten Bereich.
- **AUSWAHL:** speichert den Bereich, der von den markierten Objekten bedeckt wird. Nicht markierte Objekte, die innerhalb dieses Bereichs liegen, werden ebenfalls gespeichert.

Foto & Grafik Designer anpassen

Ändern des leeren Vorlagendokuments

Das leere Vorlagendokument ist die Vorlage, die unter **„DATEI“** > **„NEU“** zur Verfügung steht.

Vorgefertigte Designs gibt es im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (oder über Menü **„DATEI“** > **„NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG“**).

Hinzufügen eines Vorlagendokuments:

1. Öffnen Sie ein bestehendes Dokument (**„DATEI“** > **„ÖFFNEN“** oder Strg + O) oder klicken Sie auf die Schaltfläche **NEU** auf der Standard-Werkzeugleiste, um ein neues leeres Dokument zu beginnen (Tastaturkürzel: Strg + N).
2. Nehmen Sie notwendige Änderungen vor (Änderung der Seitengröße, Hinzufügen eines Logos oder einer Nachricht). Sie können das Vorlagendokument wie ein gewöhnliches Dokument bearbeiten.
3. Wenn Sie mit den Änderungen zufrieden sind, wählen Sie **„DATEI“** > **„VORLAGE SPEICHERN“** und geben Sie einen Namen an.



Um Ihre neue Vorlage als Standardvorlage einzustellen (diese wird beim Öffnen von Foto & Grafik Designer oder beim Drücken von "Strg + N" geladen), aktivieren Sie beim Speichern die Option **ALS VORLAGE BENUTZEN**.

Optionen im Menü „Extras“

Mit **EXTRAS** > **OPTIONEN** oder „Strg + Umschalt + O“ öffnen Sie den Optionen-Dialog. Hier können Sie einige Voreinstellungen für Foto & Grafik Designer vornehmen.



Mit der Schaltfläche **OK** speichern Sie diese und schließen den Dialog gleichzeitig.

ÜBERNEHMEN speichert die Änderungen, der Dialog bleibt aber geöffnet. So können Sie weitere Änderungen vornehmen.

Allgemein

Allgemein

Allgemeine Optionen

☐ Aktuelle Ebene immer sichtbar und bearbeitbar

☒ Neue Objekte erhalten die aktuellsten Attribute

☐ Vorsetzen aktueller Attribute nachfragen

☒ Gruppen als Ganzes transparent machen

Ebenen importieren: **Namen importierter Ebenen beibehalten** ▼

Zuletzt geöffnete Dateien: **20**

Objektlasso-Modus

☐ Objekte auswählen nur innerhalb des Rechtecks

☒ Objekte auswählen, die das Rechteck berührt

Dokumentbearbeitung

Dokumententyp: **Druckdokument** ▼

☐ Webbrowser-kompatible Zeilenbreiten

☐ Word-kompatible Zeilenabstand

Beschränkungswinkel: **45** ▼

Abstand: **5mm**

Schrittweite: **1mm**

Duplizierung: **-5mm**

Aktuelle Ebene immer sichtbar und bearbeitbar.

Wenn diese Option ausgewählt wurde, wird durch Auswahl einer Ebene in der Seiten- & Ebenen-Galerie diese automatisch sichtbar und bearbeitbar.

Wenn diese Option nicht ausgewählt wurde, bleiben die Sichtbar- und Bearbeitbar-Zustände einer Ebene unverändert, wenn Sie diese auswählen.

Neue Objekte erhalten die aktuellen Attribute

Attribute sind u. a. Linienstärke, Linienmuster, Pfeilspitzen, Farbfüllung und Art der Füllung.

Diese Option bewirkt, dass neu gezeichnete Objekte die Attribute des zuletzt ausgewählten Objekts übernehmen. Bsp.: eine Form bekommt eine rote Füllung und grüne Linien. Wenn Sie nun eine neue Form zeichnen, hat diese ebenfalls eine rote

Füllung und grüne Linien. Im Abschnitt „Aktuelle Attribute“ (siehe Seite 32) im Einführungskapitel gibt es weitere Beschreibungen zu dieser Option.

Voreingestellt ist diese Option an

Vor Setzen aktueller Attribute nachfragen

Diese Option aktiviert einen Bestätigungsdialog, der immer dann erscheint, wenn ein aktuelles Attribut verändert wird.

Ein aktuelles Attribut verändern Sie, indem Sie ein Attribut (z. B. Farbe, Linienstärke...) ändern, ohne dass ein Objekt ausgewählt ist. Bei aktivierter Option werden Sie gebeten, die Änderung zu bestätigen. Ist die Option nicht aktiviert, so wird die Änderung ohne Nachfrage übernommen.

Gruppen als Ganzes transparent machen

Hinweis: Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Transparenzen“.

Wenn Sie eine Gruppe von Objekten transparent machen, wird nach der Voreinstellung von Foto & Grafik Designer die gesamte Gruppe transparent gemacht, als ob sie ein Objekt wäre (d. h. den Objekten der Gruppe werden keine individuellen Transparenzen zugewiesen). Wird diese Option deaktiviert, erhält jedes Objekt seine eigene Transparenz.

Namen importierter Ebenen beibehalten

Ist diese Funktion aktiviert, werden Ebenen-Informationen beim Import von Vorlagen oder anderen Dateien beibehalten. Wenn Sie stattdessen **EBENEN IN DIE AKTIVE EBENE IMPORTIEREN** auswählen, werden die Ebenen-Informationen ignoriert und alle Objekte in die aktuell ausgewählte Ebene importiert.

Zuletzt geöffnete Dateien

In einem Untermenü des Dateimenüs gibt es eine Liste der zuletzt geöffneten Dateien. Über diese Liste kann man schnell diese Dateien wieder laden. Hier können Sie einstellen, wie viele Dateien dort angezeigt werden (1 - 20).

Objektlasso-Modus

Hier stellen Sie die Standard-Einstellungen der Lasso-Auswahl (siehe Seite 134) ein. Sie können einstellen, dass Objekte ausgewählt werden, die vom Auswahlrechteck berührt werden oder nur solche, die sich vollständig innerhalb dieses Rechtecks befinden.

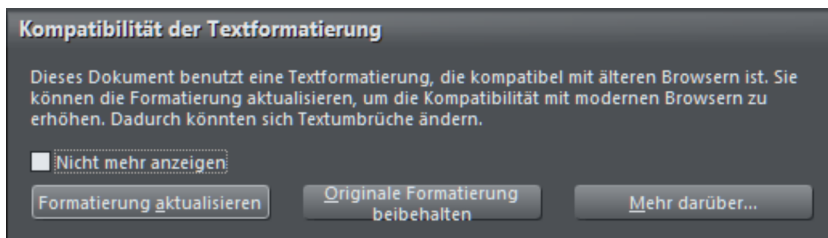
Zeilenlängen kompatibel zu alten Web-Browsern

Ältere Internet-Browser stellten Text nicht besonders akkurat dar. Wenn Sie eine bestimmte Schriftgröße anzeigen wollen, wurde diese auf- oder abgerundet, oft in der falschen Größe oder Breite angezeigt, verglichen mit dem originalen Schriftdesign und wie Foto & Grafik Designer, Word, PDF und alle modernen DTP-Programme diese Schriftart anzeigen würden.

Ältere Versionen von Foto & Grafik Designer versuchten, diese Ungenauigkeiten zu kompensieren, indem Sie die Option **ZEILENLÄNGEN KOMPATIBEL ZU ALTEN WEB-BROWSERN** bereit stellten, was bedeutete, das der Text leicht abweichend formatiert wurde, mit leicht abweichenden Zeilenlängen verglichen mit normalen Druckdokumenten oder dem gleichen Text in Word oder PDF-Dokumenten.

Die meisten modernen Webbrowser sind besser darin geworden, Text akkurat anzuzeigen, Sie können jetzt jede Schriftgröße in px oder pt angeben, sogar in Bruchteilen davon und der Text wird größtenteils korrekt angezeigt*. Der Text sollte genau wie in Druckdokumenten, PDFs und Seitenlayouts aussehen. Dies betrifft automatische und manuelle Unterschneidung und Laufweite.

Wenn Sie ein älteres Foto & Grafik Designer-Dokument laden, erscheint ein Dialog, der anbietet, die Textformatierung anzupassen. Dieser passt das Dokument so an, dass es in den meisten modernen Internet-Browsern korrekt angezeigt wird.



Eine Folge dieser Anpassung der Formatierung für die Unterstützung moderner Browser ist, dass der Textfluss sich leicht ändern kann, da die Zeilenlängen leicht abweichen können, wodurch Textspalten leicht kürzer oder länger werden können. Wurde die Formatierung einmal angepasst, bleibt das Dokument so und Sie werden nicht noch einmal danach gefragt.

Um die Formatierung auf das alte Modell zurück zu setzen, stellen Sie sicher, dass die Option **ZEILENLÄNGEN KOMPATIBEL ZU ALTEN WEB-BROWSERN** im Reiter **ALLGEMEIN** des Dialogs **EXTRAS > OPTIONEN** aktiv ist. Oder sie wählen die Option **ORIGINALE FORMATIERUNG BEIBEHALTEN**, wenn Sie ein altes Dokument in Foto & Grafik Designer laden.

*Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Dokumentation runden Safari und Chrome auf Mobilgeräten wie Telefonen oder Tablets die Schriftgröße immer noch auf ganze Pixelgrößen

Beschränkungswinkel

Wenn bei gedrückter Strg-Taste ein Objekt bewegt oder gedreht wird, rastet es in einem Beschränkungswinkel ein. Hier können Sie die Beschränkungswinkel festlegen. Sie können entweder aus dem Menü auswählen oder einen Wert in Grad eingeben.

Schrittweite

SCHRITTWEITE betrifft das Bewegen von Objekten mit den Pfeiltasten.

Der Wert im Textfeld bestimmt, wie weit die Objekte bei jedem Schritt verschoben werden. Wenn das Dokument Maßstäbe verwendet (z. B.: „1cm entspricht 1 Meter“), dann wird der entsprechende Wert in diesem Textfeld angezeigt (Wenn Sie schrittweise verschieben, vergrößern Strg und Umschalt die Abstände relativ mal 5 und mal 10).

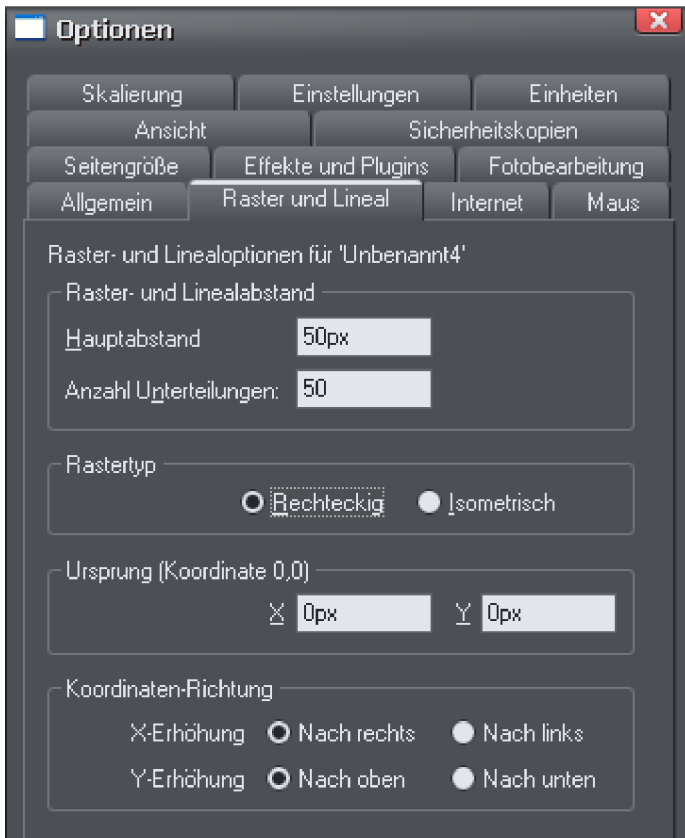
Abstand Duplizierung

BEARBEITEN > DUPLIZIEREN (Strg + D) erstellt eine leicht vom Originalobjekt versetzte Kopie. In diese Textfelder wird der Versatzabstand der Kopie eingegeben.

Bei Eingabe positiver Werte wird die Kopie rechts oder oberhalb des Originals erstellt.

Bei negativen Werten wird die Kopie unterhalb oder links des Originals erstellt.

Raster und Lineal



Raster- und Linealabstand

HAUPTABSTAND legt den Hauptabstand für Raster und Lineal fest. Die Einheiten, die für Raster und Lineal verwendet werden, werden von der Einheit dieses Hauptabstands definiert. Geben Sie also beispielsweise „2cm“ als Hauptabstand an, werden Raster- und Linealeinheiten in Zentimetern gerechnet, unabhängig von den Standardeinheiten, die Sie im Reiter **EINHEITEN** eingestellt haben.

ANZAHL UNTERTEILUNGEN: Anzahl der Unterteilungen des Hauptabstands.

Rastertyp

MAGIX Foto & Grafik Designer unterstützt sowohl **RECHTECKIGE** als auch **ISOMETRISCHE** Rasterdarstellung.

Ursprung (Koordinate 0,0)

Für gewöhnlich ist die Ursprungscoordinate des Rasters und der Lineale unten links im Dokument. Wollen Sie dies ändern, geben Sie hier die entsprechenden Werte ein.

Koordinaten-Richtung

Hier können Sie die Ausrichtung der Seitenkoordinaten ändern, so dass beispielsweise Y-Werte größer werden, je weiter Sie nach unten scrollen. Das ist praktisch, wenn Sie den Ursprungspunkt 0,0 oben links haben möchten. Z. B. in HTML wird so gerechnet.

Internet



Internet-Cache

Wenn Sie mit MAGIX Foto & Grafik Designer Grafiken aus dem Internet herunterladen, werden diese in einem bestimmten Bereich auf Ihrer Festplatte gespeichert - dieser Bereich wird „Cache“ genannt. Werden diese Objekte in Zukunft nochmals gebraucht, können sie direkt von der Festplatte geladen werden; dies ist

wesentlich schneller und somit effektiver, als sie nochmals aus dem Internet herunterladen zu müssen.

CACHE-VERBRAUCH: zeigt, wie viel des Caches momentan genutzt wird. Damit können Sie auch klären, ob die Cache-Größe richtig eingestellt ist. So wäre z. B. die Tatsache, dass der Cache-Verbrauch ständig auf 100% steht, ein klares Zeichen dafür, dass Sie den Cache vergrößern sollten.

CACHE-GRÖßE: Die eingestellte Cache-Größe an sich wirkt sich nicht negativ auf das Programm aus oder belegt Speicher auf Ihrer Festplatte. 15 - 20MB sind empfehlenswert. 500KB ist das Minimum, der gesamte freie Platz auf der Festplatte wäre das Maximum. Alles außerhalb dieser Werte verursacht einen Fehler. Sie können Bytes direkt als numerischen Wert oder auch in Kilobyte (z. B. 500K) und Megabyte (z. B. 10M) eingeben.

CACHE LEEREN: löscht alle Dateien aus dem Cache außer weniger, für MAGIX Foto & Grafik Designer essentieller Daten. Das heißt, dass der Cache-Verbrauch nicht unbedingt auf 0% zurückgehen muss. Um eine Datei, die gelöscht wurde, nochmals zu verwenden, muss sie wieder aus dem Internet heruntergeladen werden.

Verbindungsart

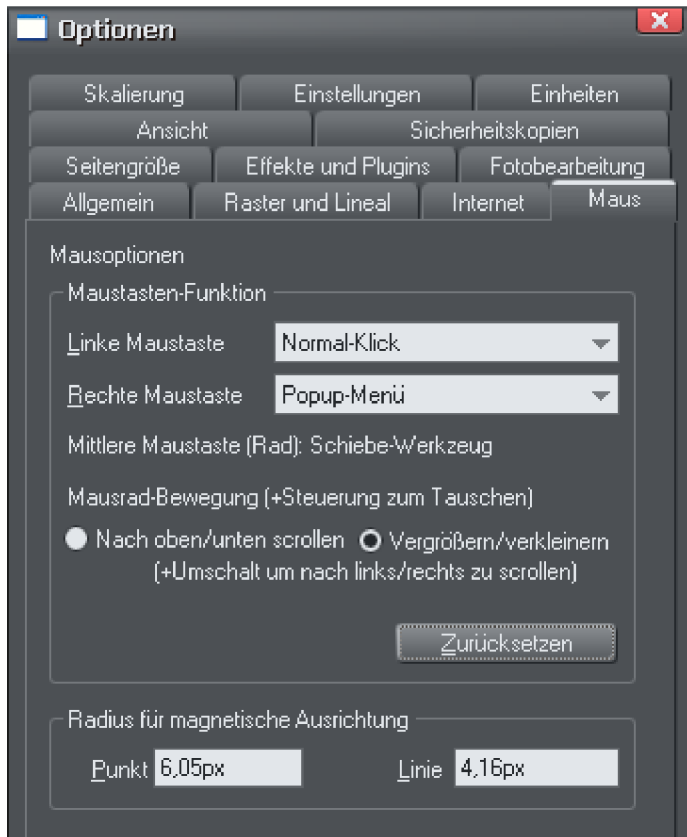
MAGIX Foto & Grafik Designer kann eine Verbindung über Modems, ISDN und Netzwerke beschleunigen, indem mehrfache Verbindungen genutzt werden. Die multiplen Verbindungen sind für Sie unsichtbar; Sie bemerken höchstens die Erhöhung der Geschwindigkeit.

Wählen Sie bitte **MODEM**, wenn Sie sich über ein Modem ins Internet einwählen. Wenn Sie sich über eine Breitbandverbindung ins Internet einwählen (z. B. ADSL oder ein Kabelmodem), wählen Sie **BREITBAND**.

Proxy-Server-Einstellungen

Sollte Ihr Rechner einen Internet-Proxy verwenden, werden hier die entsprechenden Details aufgeführt. Für die meisten Anwender wird dieser Dialog nicht wichtig sein.

Maus



Maustasten-Funktion

Foto & Grafik Designer bietet einige Funktionen, die Sie sowohl für die linke als auch die rechte Maustaste einstellen können. Linkshänder möchten möglicherweise die rechte Maustaste als primäre Funktionstaste verwenden. „Normal-Klick“ könnte dazu also auch der rechten Maustaste zugewiesen werden (Sollten Sie dies wollen, können Sie auch beide Tasten mit den gleichen Funktionen belegen).

Belegungsoptionen:

- Normal-Klick: Mindestens eine Taste sollte für den normalen Klick zugeteilt sein.
- Umschalt+ Klick
- Strg + Klick
- Alt + Klick
- Popup-Menü (siehe unten)
- Vollbild-Modus ein-/ausschalten; lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 64)

- Vergrößern/verkleinern, Umschalt + Klick, um heraus zu zoomen; dies wird in „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 65) beschrieben
- **SCHIEBE-WERKZEUG** (als ob „ Umschalt + F8“ gedrückt wäre)

Das Popup-Menü enthält Optionen für das Objekt, welches Sie gerade anklicken. Die meisten Objektarten bieten z. B. **AUSSCHNEIDEN, KOPIEREN, EINFÜGEN, LÖSCHEN, DUPLIZIEREN, KLONEN**. Diese Funktionen werden im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140) beschrieben.

MAUSRAD-BEWEGUNG: Sie können zwischen „Nach oben/unten scrollen“ und „Vergrößern/Verkleinern“ wählen. Scrollen ist die Standardeinstellung.

Klicken Sie auf **STANDARD WIEDERHERSTELLEN**, um die ursprünglichen Einstellungen wiederherzustellen. Dies geschieht dann sofort, ohne dass Sie es mit **OK** oder **ÜBERNEHMEN** bestätigen müssen.

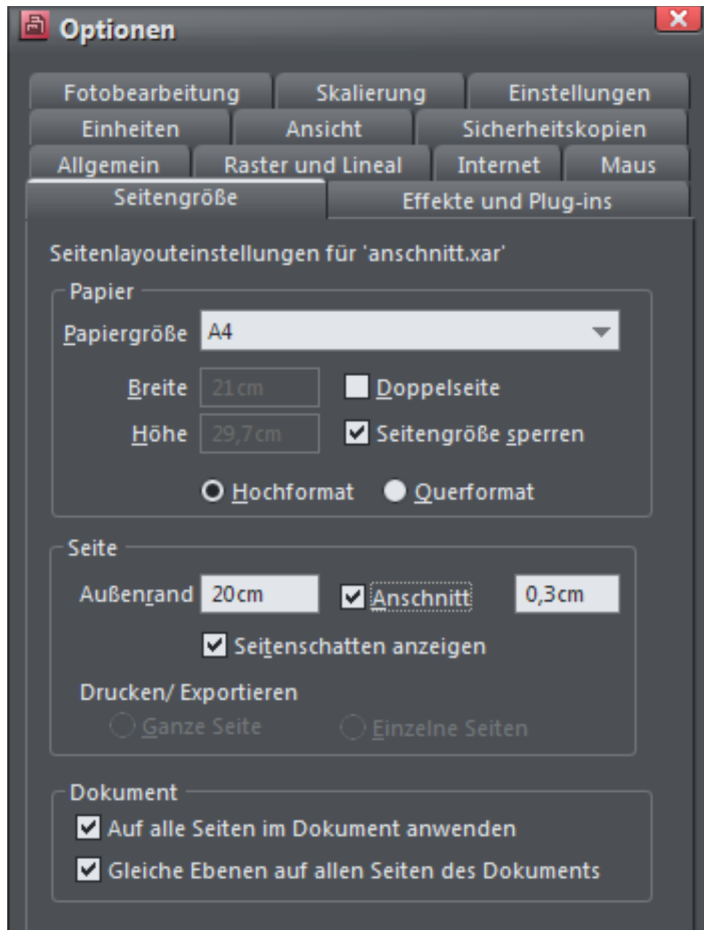
In den Windows-Systemeinstellungen kann die Maustastenbelegung ebenfalls vertauscht werden.

Radius für das Ausrichten an Objekten

Hinweis: Ausrichten an Objekten wird ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 156) beschrieben.

Diese Werte bestimmen, wie nahe Objekte den Ausrichtpunkten kommen können, bevor Sie angezogen werden. Es sind Abstände auf dem Bildschirm und nicht abhängig von der Größe Ihres Dokuments.

Seitengröße



Diese Option gilt nur für das aktuelle Dokument.

Papier

Optionen, die sich auf die Einstellungen der Seite beziehen (Papier, Orientierung, Seitenverteilung) werden im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 67) unter „Ändern der Seitengröße“ beschrieben.

Wenn die Option **SEITENGRÖßE SPERREN** aktiviert ist, können Sie die Größe einer Seite nicht ändern, indem Sie am unteren oder rechten Seitenrand ziehen. Die Seitengröße lässt sich auch nicht durch Verschieben von „verdrängenden“ Objekten über den unteren Seitenrand ändern.

Seite

Der **AUßENRAND** definiert den Abstand vom Rand der gesamten Arbeitsfläche auf dem Bildschirm zum eigentlichen Dokument.

ANSCHNITT gibt vor, welchen Beschnitttrand das Dokument haben soll. Dieser Wert (typischerweise 1-3mm) ist wichtig, wenn bis zum Rand gedruckt werden soll. Lesen sie dazu auch den Abschnitt zur Seitengröße im Kapitel Arbeiten mit Dokumenten (siehe Seite 69).

SEITENSCHATTEN ANZEIGEN legt einen Schatten außen an Ihr Dokument. Der Schatten ist nur auf dem Monitor sichtbar und wird nicht gedruckt oder exportiert.

Mit **DOPPELSEITE** können Sie ein Dokument mit zwei Seiten erstellen. Eine zweite Seite wird einfach Ihrem Dokument beigelegt.

DRUCKEN/EXPORTIEREN: Ist **GESAMTE DOPPELSEITE** gewählt, wird jede Doppelseite (genau wie in MAGIX Foto & Grafik Designer sichtbar) auf je ein Blatt gedruckt oder exportiert. Ist **EINZELNE SEITEN** gewählt, wird jede Doppelseite als zwei separate Seiten ausgegeben.

Dokument

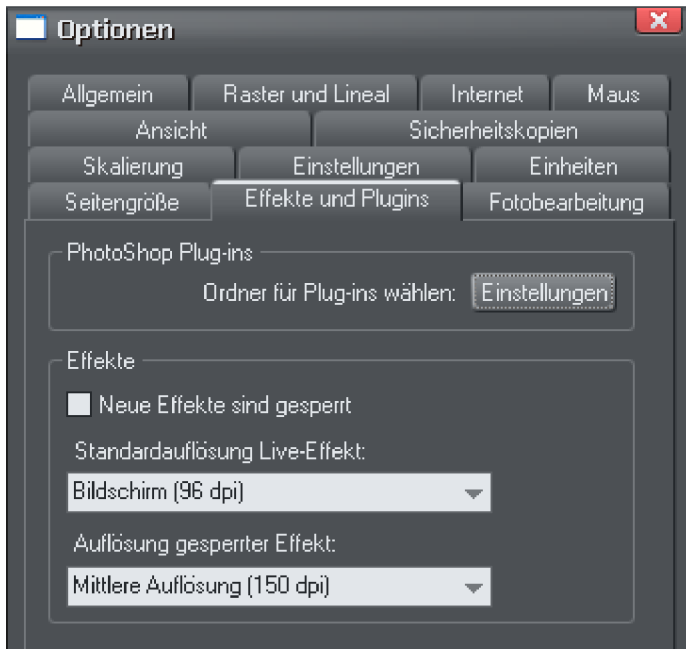
AUF ALLE SEITEN IM DOKUMENT ANWENDEN: Wenn diese Option aktiv ist, erhalten alle Seiten eines mehrseitigen Dokuments die gleichen Abmessungen. Wenn Sie die Größe einer Seite ändern, werden dadurch auch alle anderen Seiten im Dokument geändert.

GLEICHE EBENEN AUF ALLEN SEITEN DES DOKUMENTS: Wenn diese Option aktiv ist, enthalten alle Seiten eines mehrseitigen Dokuments die gleichen Ebenen. Wenn Sie zu einer Seite Ihres Dokuments Ebenen hinzufügen oder entfernen, werden alle anderen Seiten entsprechend aktualisiert. . Außerdem werden die Inhalte der Hintergrundebenen aller Seiten synchronisiert, so dass jede Seite denselben Hintergrund hat (eine Änderung des Hintergrunds auf einer Seite wird auf alle übertragen).

Sicherheitskopien

Der Reiter **SICHERHEITSKOPIEN** des Optionen-Dialogs erlaubt Ihnen, die automatische Sicherheitskopie an- oder abzustellen. Diese Funktion speichert Kopien von allen geänderten offenen Dokumenten in regelmäßigen Abständen. Wir empfehlen, diese Option aktiviert zu lassen, damit Ihre Arbeit regelmäßig gesichert wird. Sie können dort auch auswählen, ob Sie beim Schließen des Programms eine Sicherheitsabfrage über ungespeicherte Änderungen bekommen wollen, oder ob stattdessen alle offenen Dokumente automatisch gesichert und beim nächsten Start wiederhergestellt werden sollen. Im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 77) finden Sie hierzu ausführlichere Informationen.

Effekte & Plug-ins



Hinweis: Lesen Sie dazu bitte auch das Kapitel „Live-Effekte“ (siehe Seite 416).

PhotoShop-Plug-ins (nur in der 32bit-Version)

Über "**SETUP**" können Sie Ordner, die Live-Effekte beinhalten, hinzufügen oder löschen.

Effekte

Hier können Sie die Standardauflösung von Live-Effekten und gesperrten Effekten einstellen.

Neue Effekte sind gesperrt

Diese Option bewirkt, dass alle neuen Live-Effekte standardmäßig nach der Erstellung gesperrt sind, so dass sie sich nicht verändern, wenn Sie die dazugehörigen Objekte bewegen oder skalieren.

Standardauflösung Live-Effekt

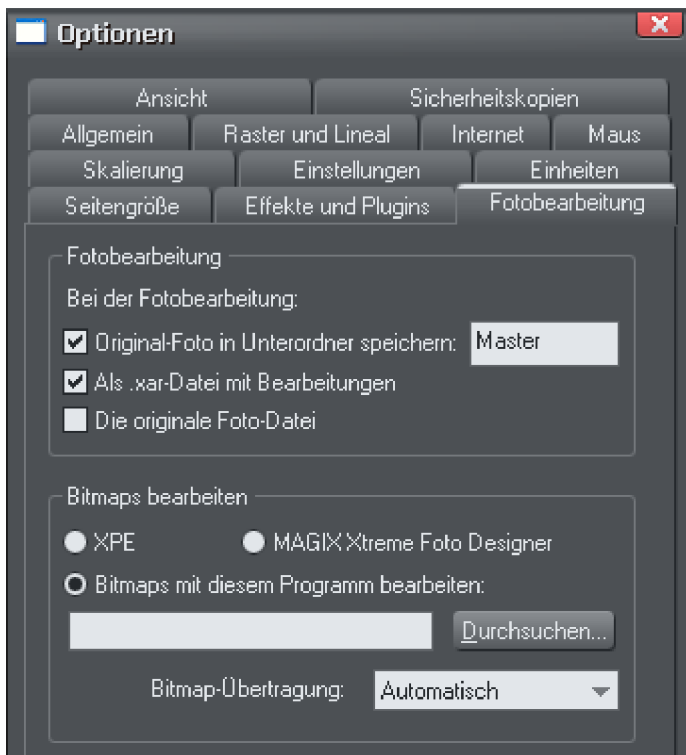
Wenn die Auflösung für Live-Effekte auf **AUTO** gestellt ist, erscheinen standardmäßig alle auf Objekte angewendeten Live-Effekte in der Bildschirmauflösung. Wenn Sie Ihr Dokument ausdrucken möchten, können Sie für einen Live-Effekt eine höhere

Auflösung einstellen, so dass alle Effekte dieses Objekts in der hohen Auflösung gerechnet werden (solange die anderen Effekte noch auf **AUTO** stehen). Es ist also nicht notwendig, alle Effekte einzeln zu verändern. Sie können auch einen anderen Standardwert in diesem Dialog einstellen. Alle Live-Effekte werden dann in dieser Auflösung erstellt.

Auflösung gesperrter Effekte

Hierbei handelt es sich um die Standardauflösung gesperrter Effekte. Sie müssen einen gesperrten Effekt neu erstellen, um dessen Standardauflösung zu ändern. Achtung: Dies gilt nur für gesperrte Effekte und nicht für einen gesperrten Live-Effekt.

Fotobearbeitung



Fotobearbeitung

Sie können bestimmen, was beim Speichern eines Foto-Dokuments, das ein bearbeitetes Foto enthält, passiert. Normalerweise wird das Originalfoto in einer .xar-Datei im Unter-Ordner „Masters“ gesichert und die Datei überschrieben. Stattdessen kann auch das Original-Foto in diesem Ordner gesichert werden. Im Abschnitt „Foto-Dateien bearbeiten“ (siehe Seite 390) des Kapitels „Arbeiten mit Fotos“ gibt es weitere Informationen.

Bitmaps bearbeiten

Hier können Sie das Standardprogramm für die Bearbeitung von Bitmaps in MAGIX Foto & Grafik Designer einstellen. Dieses öffnet sich automatisch, wenn Sie auf eine Bitmap oder Bitmap-Füllung doppelklicken oder **FOTO BEARBEITEN...** aus dem Menü **EXTRAS** wählen.

Hier können Sie XPE wählen oder über **DURCHSUCHEN** einen anderen auf Ihrem Rechner installierten Editor wählen. Die meisten Bitmap-Bearbeitungsprogramme sollten mit MAGIX Foto & Grafik Designer funktionieren.

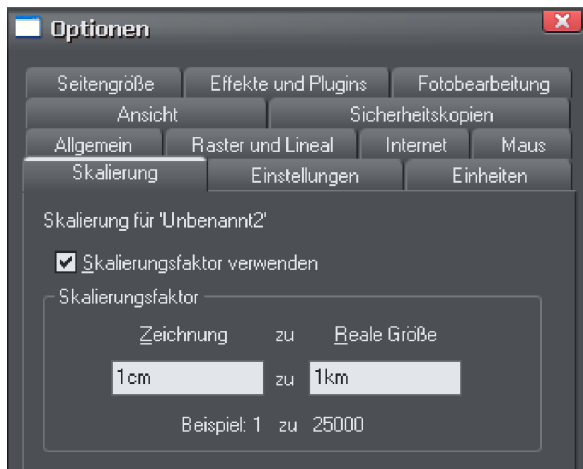
Bitmap-Übertragung

Automatisch: Das ist die Standardeinstellung. MAGIX Foto & Grafik Designer entscheidet automatisch, welches Format verwendet wird, wenn das Bild an den Bitmap-Editor übergeben wird. Hat die Bitmap keine Transparenzen, wird BMP verwendet. Andernfalls wird PNG verwendet.

Immer BMP verwenden: Die Dateien werden immer als BMP übertragen. Das ist der schnellste Weg, um Bilder auszutauschen; BMP unterstützt allerdings keine Transparenzen. Benötigen Sie in Ihrem Editor also Transparenzen, benutzen Sie dies nicht.

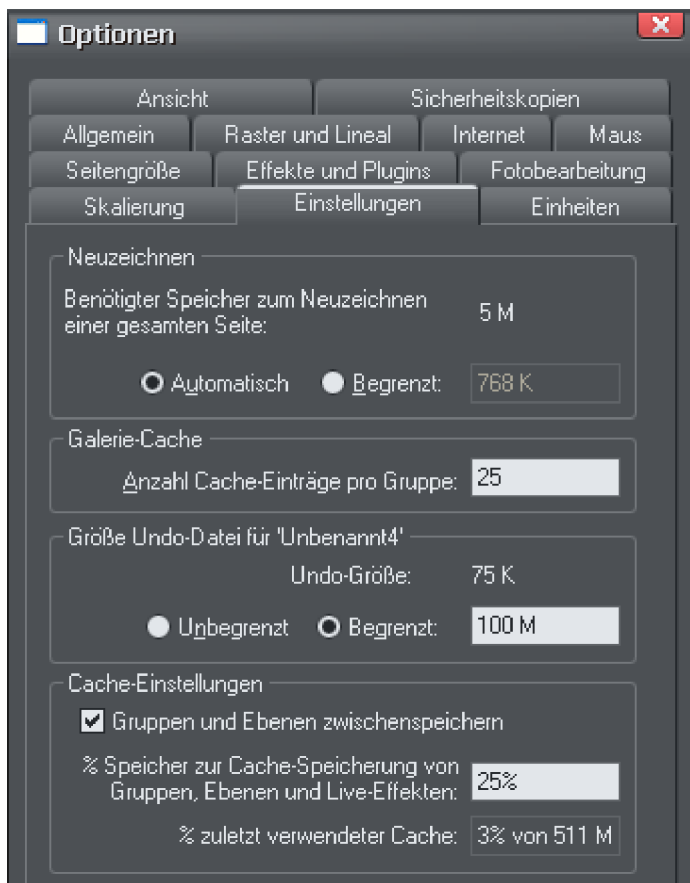
Immer PNG verwenden: Bilder werden als unkomprimierte PNG-Dateien übertragen, wobei Transparenzen erhalten bleiben. Die meisten Editoren schicken das PNG allerdings komprimiert zurück, was bei großen Bildern relativ langsam vonstatten geht. Verwenden Sie dies, wenn Sie 24bpp (deckende) Bitmaps als Ausgangsmaterial verwenden und im Editor Transparenzen benötigt werden.

Skalierung



Die Maßeinheiten werden im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 85) beschrieben.

Einstellungen



Neuzeichnen

Der Wert dieser Option bestimmt, wie das Dokument auf dem Bildschirm, beim Export und beim Druck jeweils neu aufgebaut wird. Normalerweise ist **AUTOMATISCH** die beste Einstellung, jedoch kann bei älteren Computern mit wenig Arbeitsspeicher ein anderer Wert sinnvoll sein. Dies kann jedoch das Nachzeichnen (Aufbau der Bildschirmdarstellung) verlangsamen.

Galerie-Cache

Bei der Anzeige einer Galerie werden die zugehörigen Daten durch Foto & Grafik Designer von der Festplatte in den Cache eingelesen. Hierdurch wird das Neuzeichnen aktueller Objekte beschleunigt.

Der Standardwert ist im Allgemeinen geeignet. Sie können diesen Wert reduzieren, wenn nicht ausreichend Speicher zur Verfügung steht oder Sie können ihn erhöhen, wenn Sie die Galerien regelmäßig benutzen.

Größe Undo-Datei

Diese Option bezieht sich nur auf das aktuelle Dokument, wie es in „Rückgängig & Wiederherstellen“ (siehe Seite 99) beschrieben wird.

Cache-Einstellungen

MAGIX Foto & Grafik Designer bietet eine leistungsstarke Cache-Verwaltung. Komplexe Objekte einschließlich Ebenen, Gruppen, Kanten, Schatten, Überblendungen, Formen, Konturen, ClipAnsichten und Live-Effekten lassen sich als Bitmaps beim Rendern im Cache speichern. Das bedeutet, dass beim nächsten Neuzeichnen dieser Objekte oft diese Bitmap verwendet werden kann, anstatt die Objekte neu zu zeichnen, wodurch das Neuzeichnen und das Neupositionieren von Objekten bedeutend schneller vonstatten geht. Der Unterschied wird vor allem bei komplexen Dokumenten deutlich.

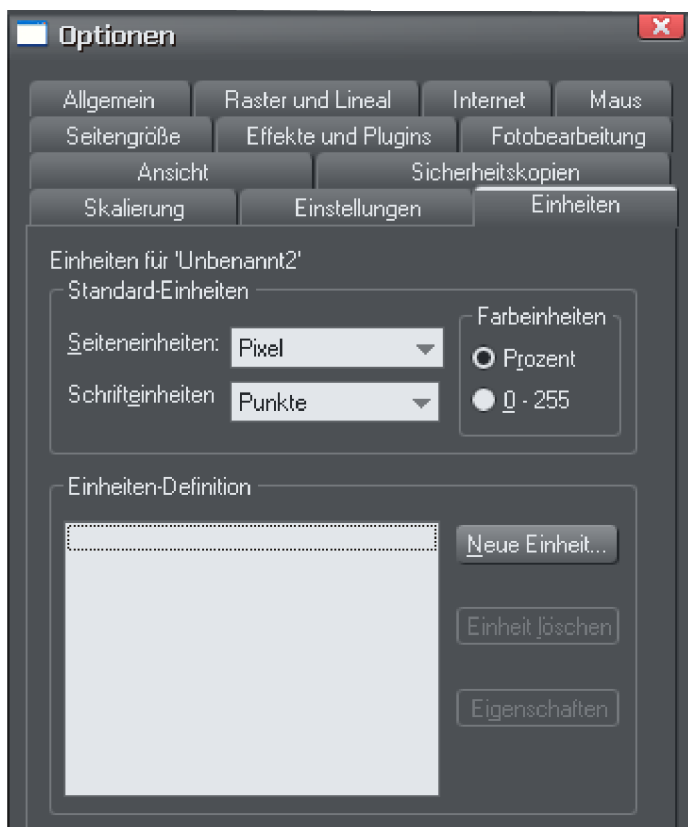
Erhöhung der Speicherprozentzahl bewirkt, dass MAGIX Foto & Grafik Designer mehr Objekte im Cache speichert, wodurch generell das Zeichnen und Ziehen von Objekten beschleunigt und der Speicherbedarf erhöht wird. Wenn Sie umgekehrt den Cache reduzieren, werden unter Umständen einige Objekte komplexer Dokumente nicht im Cache gespeichert, obwohl das für eine korrekte und flüssige Bildschirmanzeige notwendig wäre, weil der Speicher dafür nicht ausreicht.

In diesem Dialog wird ebenfalls angezeigt, wie viel Speicher derzeit durch Ihren Cache verwendet wird.

Hinweis: Die Funktion Live-Ziehen wird im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 63) beschrieben.

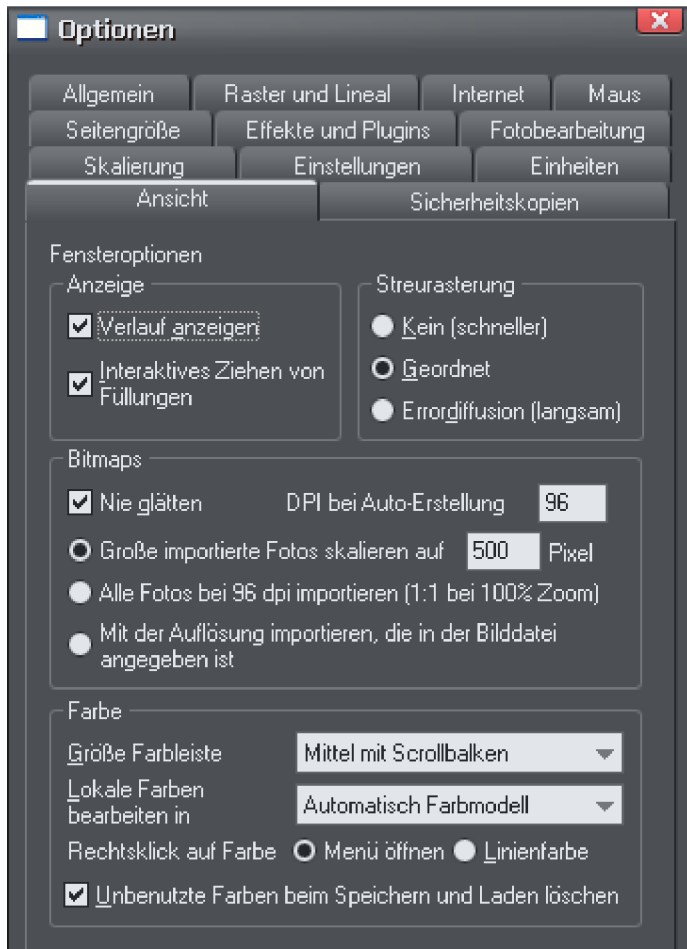
Im Cache gespeicherte Bitmaps werden nur beim Ziehen der Objekte verwendet, wenn Sie die Funktion **LIVE-ZIEHEN** nutzen. Wenn **LIVE-ZIEHEN** deaktiviert wurde, sehen Sie nur die Umrisse der gezogenen Objekte.

Einheiten



Maßeinheiten werden im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 82) beschrieben.

Ansicht



Anzeige

Verlauf anzeigen Während aufwändiger, langer Berechnungen wird von Foto & Grafik Designer ein Fortschrittsbalken angezeigt. Wenn Sie die traditionelle Sanduhr als Mauszeiger bevorzugen, deaktivieren Sie die Funktion **VERLAUF ANZEIGEN**. Beide Ansichtsmodi sind rein informativ und ändern das Dokument in keinsten Weise.

Interaktives Ziehen von Füllungen: Diese Option ermöglicht Ihnen zu testen, wie Füllungen und Transparenzen aussehen werden, wenn Sie an deren Anfassern ziehen.

Dithering

Damit stellen Sie die verwendete Dithering-Methode zum Anzeigen Ihres Dokuments auf dem Bildschirm ein. Wir empfehlen, die Standardeinstellung beizubehalten.

Bitmaps

Diese Option gilt nur für das aktuelle Dokument. Sie wirkt sich nicht auf andere zum Zeitpunkt geladenen Dokumente aus.

NIE GLÄTTEN: Skaliert MAGIX Foto & Grafik Designer eine Bitmap, wird diese zwischen den einzelnen Pixeln weich nachgezeichnet (Interpolation), um die Bitmap gleichmäßiger wirken zu lassen. Dies erzeugt für gewöhnlich die besten Ergebnisse. Sollten Sie diese Funktion dennoch nicht in Anspruch nehmen wollen, deaktivieren Sie sie hier.

DPI BEI AUTO-ERSTELLUNG: Einige Funktionen wie Kanten und Schatten werden mithilfe von Bitmaps generiert. MAGIX Foto & Grafik Designer errechnet die Auflösung dieser Bitmaps bei der Anzeige. Wie auch immer Sie Schatten und Kanten auf bestimmte Art verändern (**ZU BEARBEITBAREN FORMEN KONVERTIEREN, FORMEN KOMBINIEREN, ALS EPS EXPORTIEREN** und **ALS FLASH EXPORTIEREN**), in jedem Fall erzeugt MAGIX Foto & Grafik Designer eine neue Bitmap mit der hier vorgegebenen Auflösung. Bei Verwendung am Bildschirm - z. B. Grafiken für Webseiten - sind 72dpi geeignet. Für Drucksachen braucht man mehr. Ändern Sie diesen Wert, wird dies keinerlei Effekt auf bestehende Objekte haben. Nur neue werden damit angelegt.

Die drei alternativen Optionen legen fest, wie große Fotos beim Import behandelt werden sollen. Die Abmessungen von Digitalkamerafotos übersteigen die Seitengröße oft um ein Vielfaches.

GROSSE IMPORTIERTE FOTOS SKALIEREN AUF ...PIXEL: Das ist die Standardeinstellung. Große Bilder werden auf eine besser handhabbare Größe von 500 Pixeln Breite skaliert, oder was immer Sie für eine Breite vorgeben. Die Zoomstufe des Dokuments bleibt unverändert.

ALLE FOTOS BEI 96 DPI IMPORTIEREN (1:1 BEI 100% ZOOM): Bei dieser Option wird die Auflösung (DPI) des Fotos ignoriert und das Foto mit 96dpi (1:1 Bildschirmauflösung) importiert. Wenn also ein Bild 2000 Pixel breit ist, hat es auch in Foto & Grafik Designer 2000 Pixel Breite. MAGIX Foto & Grafik Designer zoomt außerdem automatisch so weit heraus, dass das ganze Foto in die Ansicht passt.

IMPORT MIT DER AUFLÖSUNG, DIE IN BILDDATEI ANGEGEBEN IST: Mit dieser Option wird das Foto mit der im Foto selbst gespeicherten Auflösung importiert. Beachten Sie, dass manche Digitalkameras falsche oder sinnlose Auflösungswerte speichern und diese Option daher manchmal unerwartete Resultate zeigen kann.

Obige Importoptionen gelten nicht für Foto-Dokumente. Fotos werden in Foto-Dokumenten immer in der vollen Auflösung geladen.

Farbe

FARBLEISTENGROÖßE: Hiermit können Sie die Größe der Farbleiste am unteren Bildschirmrand einstellen. Eine Scrollleiste wird angezeigt, wenn die Anzahl der Farben die Bildschirmbreite überschreitet.

LOKALE FARBEN BEARBEITEN IN: Betrifft das Farbmodell, welches beim Bearbeiten einer lokalen Farbe angezeigt wird.

AUTOMATISCH zeigt das Farbmodell des originalen Farbmusters an, auf dem die lokale Farbe basiert. So steht etwa das Farbmodell **HSV** für einen in HSV definierten Farbstil. Dies ist z. B. wichtig, wenn Sie gewährleisten müssen, dass Ihre Objekte in CMYK sind.

Mit der anderen Option können Sie bestimmen, welche der vier Farbmodelle (RGB, CMYK, HSV, Graustufe) immer als Standard verwendet werden soll.

RECHTSKLIICK AUF FARBE: Damit kann das Kontextmenü der Farbleiste abgeschaltet werden und ein Klick mit der rechten Maustaste, wie in älteren Versionen, zum Einstellen der Linienfarben benutzt werden.

UNBENUTZTE FARBEN BEIM SPEICHERN UND LADEN LÖSCHEN: Ist diese Option gewählt, werden alle unbenutzten Farben gelöscht. Das verhindert, dass die Farbleiste durch unbenutzte Farben unübersichtlich wird. Das ist insbesondere nützlich beim Laden von Dateien aus älteren Versionen von Foto & Grafik Designer, da früher benannte Farben nur erstellt, aber nicht gelöscht werden konnten. Deswegen kann es sein, dass ein älteres Dokument noch einige unbenutzte Farben enthält. Ist diese Option nicht eingeschaltet, ist es schwer, benannte Farben, die nicht benutzt werden, zu finden.

Symbolleisten

Sie können die Symbolleisten von Foto & Grafik Designer an unterschiedliche Stellen im Fenster verschieben, neue Symbolleisten erstellen, Schaltflächen zwischen Symbolleisten hin- und herschieben oder -kopieren u. v. m.

Sie können weder die Infoleiste eines Werkzeugs, noch die Ausklappmenüs, die sich hinter einigen Schaltflächen befinden, verändern.

Vollbildmodus

Bei Foto & Grafik Designer gibt es zwei Konfigurationen der Symbolleisten:

- Eine Konfiguration erscheint, wenn das Fenster in normaler Größe dargestellt wird.
- Die zweite Konfiguration erscheint, wenn Sie **FENSTER > VOLLBILD** auswählen.

Alle Änderungen der einen Konfiguration (z. B. Größe ändern oder verschieben) wirken sich nicht auf die andere Konfiguration aus. Änderungen an einzelnen Schaltflächen gelten sowohl im Normal- als auch im Vollbildmodus.

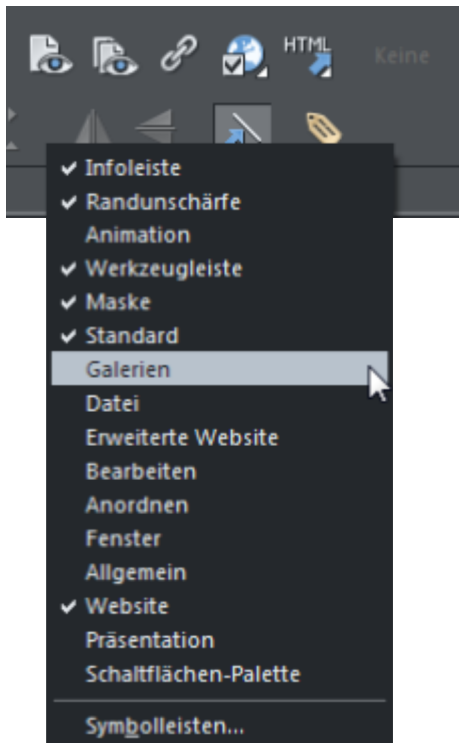
Symbolleisten ein- und ausblenden



Das Anzeigen der Symbolleisten wird über den Dialog **SYMBOLLEISTEN** gesteuert (**FENSTER > SYMBOLLEISTEN**).

Neben dem Namen jeder Symbolleiste befindet sich ein Kästchen. Ein angekreuztes Kästchen zeigt an, dass eine Symbolleiste derzeit eingeblendet ist. Klicken Sie auf das Kästchen, um diese Leiste ein- oder auszublenden.

Sie können die **SYMBOLLEISTEN** auch schnell ein- oder ausschalten, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich oben im Programmfenster klicken. Über das Dropdown-Menü können Sie die Leisten wählen, die angezeigt werden sollen.



Angedockte und freischwebende Symbolleisten

In der Regel sind die Symbolleisten angedockt, d. h. sie sind am Fensterrand fest positioniert und werden beim Verschieben des Fensters ebenfalls verschoben.

Symbolleisten können ebenfalls freischwebend sein. In diesem Fall folgen sie den Fensterbewegungen nicht.



Abb.: Freischwebende Symbolleiste



Angedockte Symbolleiste

Sie können eine freischwebende Symbolleiste entweder über den o. g. Dialog **SYMBOLLEISTEN** oder ihr Schließfeld (x) ausblenden.

Um eine Symbolleiste freischwebend zu machen, ziehen Sie sie einfach vom Fensterrand auf die Arbeitsfläche oder aus dem Foto & Grafik Designer-Fenster. Um eine Symbolleiste anzudocken, ziehen Sie sie über

- den Fensterrand,
- die Menüleiste oder
- eine andere Symbolleiste.

Der Umriss einer freischwebenden Symbolleiste wird beim Ziehen zu einer Doppellinie. Diese ändert sich nach Andocken zu einer Einzellinie. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um die Symbolleiste beim Verschieben immer freischwebend zu belassen.

Symbolleisten skalieren

Wenn Sie den Mauszeiger auf den Rand der Symbolleiste ziehen, wird er zu einem Doppelpfeil. Damit können Sie an der Kante ziehen, um die Symbolleiste zu skalieren.

Neue Symbolleisten erstellen

Um eine neue Symbolleiste zu erstellen, klicken Sie im Dialog **EXTRAS > SYMBOLLEISTEN** auf **NEU**. Hiermit können Sie eine neue Symbolleiste erstellen und benennen. Die neue Leiste ist leer. Sie können Schaltflächen per Drag & Drop hinzufügen.

Symbolleisten löschen

Sie können nur leere Symbolleisten löschen, daher verschieben Sie vor dem Löschen alle Symbole auf eine andere Leiste. Schließen Sie die Symbolleiste (klicken Sie

entweder auf **SCHLIEßEN** oder verwenden Sie den Dialog **SYMBOLLEISTEN**). Die Symbolleiste wird beim Schließen von Foto & Grafik Designer automatisch gelöscht.

Schaltflächengröße ändern

Die Größe der Schaltflächen lässt sich im Dialog **FENSTER > SYMBOLLEISTEN** einstellen (groß oder klein).

Schaltflächen und Werkzeuge bewegen

So werden Schaltflächen und Werkzeuge bewegt:

1. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Schaltfläche, die Sie bewegen wollen.
2. Halten Sie „Alt“ (die linke Alt-Taste) um Schaltflächen in Werkzeugleisten zu verschieben oder „Alt Gr“ (die rechte Alt-Taste), um diese zu kopieren. In der vordefinierten Schaltflächen-Palette bewirken beide Alt-Tasten lediglich ein Kopieren der Schaltfläche.
3. Ziehen Sie die Schaltfläche zu:
 - Einem anderen Ort auf derselben Symbolleiste.
 - Einer anderen Symbolleiste.
 - Oder aber auch auf die Arbeitsfläche von Foto & Grafik Designer um eine neue Symbolleiste zu erstellen.

Sie können von der Infoleiste keine Schaltflächen entfernen oder welche hinzufügen.

Schaltflächen und Werkzeuge ausblenden

Bewegen Sie Schaltflächen oder Werkzeuge, die Sie ausblenden möchten, auf eine andere Symbolleiste und blenden Sie diese dann (wie oben beschrieben) aus.

Werden diese Schaltflächen später wieder gebraucht, rufen Sie die Leiste über **FENSTER > SYMBOLLEISTEN** einfach wieder auf.

Hinweis: Schaltflächen und Werkzeuge können nicht gelöscht werden.

Ausklappmenüs

Einige Schaltflächen haben ein kleines weißes Dreieck in der unteren rechten Ecke. Dieses bedeutet, dass es ein Ausklappmenü gibt, das erscheint, sobald Sie die Maus über die Schaltfläche halten. Den Inhalt der Ausklappmenüs können Sie nicht bearbeiten. Sie können aber die komplette Schaltfläche per Drag & Drop in andere Symbolleisten verschieben.

Galerien an-/abdocken

Sie können eine oder mehrere Galerien an beliebiger Seite des Foto & Grafik Designer-Fensters andocken (siehe Seite 89).

Ursprüngliche Werkzeugleisten/Galerien wiederherstellen

Wählen Sie im Menü **FENSTER > WERKZEUGLEISTEN** und betätigen Sie **ZURÜCKSETZEN**, um das Standardlayout der Symbolleisten wiederherzustellen.

Menüs und Tastaturkürzel

Einführung

In diesem Kapitel werden die in den Menüs und über die Tastaturkürzel verfügbaren Befehle beschrieben. In vielen Fällen beziehen sich die hier beschriebenen Befehle auf ein ausgewähltes Objekt. Meistens gelten diese auch, wenn mehrere Objekte ausgewählt sind. Wir verwenden deshalb „ausgewähltes Objekt“ als Abkürzung für „ausgewähltes Objekt oder ausgewählte Objekte“.

Funktionen können oft aus einem Menü, mit einer Symbolleiste oder mit einem Tastaturkürzel aufgerufen werden. Gibt es ein Tastaturkürzel und/oder eine Schaltfläche für eine Funktion, wird dies neben dem Menüeintrag aufgeführt. Im folgenden Beispiel wird deutlich, dass es eine Schaltfläche auf der **STANDARD-SYMBOLLEISTE** gibt, die denselben Effekt hat wie der Menüeintrag und das dort ebenso aufgeführte Tastaturkürzel „Strg + N“.

Neu (Standardsymbolleiste oder Strg + N)

Menü Datei

Neu (Standardsymbolleiste oder Strg + N)

Erstellt ein neues Dokument.

Neu aus dem Content-Katalog

Öffnet den Online-Content-Katalog Im Katalog finden Sie in den Kategorien „Web“, „Layout“ und „Foto und Grafik“ Smart-Formen, Vorlagen, Widgets und Cliparts.

Neu aus der Design-Galerie

Wenn Sie diese Option auswählen wird die Design-Galerie geöffnet und Sie können eine Vorlage für ein neues Dokument auswählen. Klicken Sie auf einen Ordner in der Galerie, um ihn zu öffnen und doppelklicken Sie die gewünschte Vorlage, um ein neues Dokument mit dieser zu öffnen.



Sie können die Design-Galerie auch über das Symbol in der Galerien-Leiste öffnen.

Öffnen (Standardsymbolleiste oder Strg + O)

Öffnet ein neues Fenster und lädt eine Datei. Folgende Dateitypen können geladen werden:

- Foto & Grafik Designer .xar Datei. Sie öffnet ein bestehendes Dokument zur Bearbeitung.
- Anderen Formate, die ausführlich im Kapitel „Importieren & Exportieren“ (siehe Seite 499) beschrieben werden.

Zuletzt benutzte Dateien

Hier erreichen Sie eine Liste der zuletzt geladenen oder gespeicherten Dateien. Über diese Liste können die Dateien schnell erneut geladen werden. Sie können die Anzahl der angezeigten Dateien ändern. Lesen Sie das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 539) für weitere Details.

Schließen (Strg + W)

Schließt das aktuelle Dokument. Foto & Grafik Designer wird nicht geschlossen. Es erscheint eine Warnmeldung, wenn die Datei nicht gespeicherte Änderungen enthält.

Speichern (Standardsymbolleiste oder Strg + S)

Speichert das aktuelle Dokument.

Speichern unter

Das Dokument kann unter einem anderen Namen und/oder an einem anderen Ort gespeichert werden.

Alles speichern

Speichert alle geladenen Dokumente.

Vorlage speichern

Speichert das aktuelle Dokument als Vorlage. Bitte lesen Sie hierfür das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537).

Importieren... (Strg + Alt + I)

Lädt eine Datei in das aktuelle Dokument. Für eine Liste der unterstützten Formate lesen Sie „Importieren & Exportieren“ (siehe Seite 499). Beachten Sie den Unterschied zwischen **ÖFFNEN** und **IMPORTIEREN**: Beide laden eine Reihe an verschiedenen Formaten, jedoch passiert dies bei „Öffnen“ immer in einem neuen Dokument. **IMPORTIEREN** lädt die Datei in das aktuell geöffnete Dokument.

Von Internetadresse importieren (Strg + Alt + W)

Text und Grafiken können direkt von Webseiten in Ihr Dokument importiert werden. Geben Sie die URL (Internetadresse) der Website, die Sie importieren möchten, in den Dialog ein.

Exportieren (Strg + Umschalt + E)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **EXPORTIEREN** wählen. Ermöglicht Ihnen, das Dokument in einem beliebigen durch Foto & Grafik Designer unterstützten Format zu exportieren (Siehe „Importieren & Exportieren“ (siehe Seite 499) für eine List der Formate).

JPEG exportieren

Lässt Sie die ausgewählten Objekte, eine Seite oder das gesamte Dokument als JPEG exportieren.

PNG exportieren

Lässt Sie die ausgewählten Objekte, eine Seite oder das gesamte Dokument als PNG exportieren.

PDF exportieren

Hiermit exportieren Sie das gewählte Dokument als PDF. Unter „PDF-Dateien exportieren“ (siehe Seite 514) finden Sie weitere Informationen.

Vorschau Flash-Animation

Diese Option kann nur ausgewählt werden, wenn Sie an einem Animations-Dokument arbeiten. Ihre Animation wird dann als Flash exportiert und in einem Popup-Fenster angezeigt. Dort finden Sie auch einige Informationen über Ihr Flash, wie die Dateigröße.



Sie erreichen diese Funktion schnell über die Schaltfläche auf der Animations-Werkzeugleiste.

Animation exportieren



Diese Funktion steht Ihnen auch in der Animations-Werkzeugleiste zur Verfügung, die in Animations-Dokumenten unter der Standard-Werkzeugleiste angezeigt wird.

Exportiert eine Animation zur Verwendung auf einer Website.

Slices erstellen und exportieren (Strg + I)

Hierbei werden die ausgewählten Objekte in mehrere Bereiche unterteilt und dann exportiert. Lesen Sie dazu bitte das Kapitel „Web-Grafiken“.

Dokumenteigenschaften

Diese Option zeigt einen Infodialog zum ausgewählten Dokument an. Es enthält eine Anzahl von zusammengefassten Informationen zum Dokument an, welche Schriftarten mit welchen Rechten enthalten sind und welche Live-Effekt-Plugins benutzt worden sind.

Seitenoptionen

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **SEITENOPTIONEN** auswählen. Dort können Sie Seitenlayout, Größe usw. bearbeiten.

Drucken (Strg + P)

Hier können Sie zuerst alle nötigen Einstellungen vornehmen und dann Ihr Dokument ausdrucken. (siehe Drucken (siehe Seite 491) für mehr Informationen)

Beenden

Schließt alle Fenster und beendet Foto & Grafik Designer. Sie werden gewarnt, falls Änderungen noch nicht gespeichert wurden.

Menü Bearbeiten

Rückgängig (Standardsymbolleiste oder Strg + Z)

Macht den letzten Vorgang rückgängig. Der weitere Wortlaut ist entsprechend der Aktion flexibel; z. B. **RÜCKGÄNGIG AUSSCHNEIDEN**. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Rückgängig & Wiederherstellen“ (siehe Seite 99).

Wiederherstellen (Standardsymbolleiste oder Strg + Y)

Mit „Wiederherstellen“ können Sie den zuletzt **RÜCKGÄNGIG** gemachten Befehl wiederherstellen. Auch hierbei zeigt der weitere Wortlaut die Art der wiederherstellbaren Aktion. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Rückgängig & Wiederherstellen“ (siehe Seite 99).

Ausschneiden (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + X)

Schneidet das markierte Objekt aus und kopiert es in die Zwischenablage. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 141).

Kopieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + C)

Kopiert das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage. Der weitere Wortlaut dieser Option informiert über den ausgewählten Objekttyp. Das Objekt bleibt im Dokument erhalten. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 141).

Einfügen (Symbolleiste "Bearbeiten" oder Strg + V)

Sie können auch rechtsklicken und **EINFÜGEN** wählen.

Sie fügen damit den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein. (siehe Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 141))

Manchmal lässt sich der Inhalt der Zwischenablage in mehreren verschiedenen Formaten in ein Dokument einfügen. In diesem Fall erscheint der Dialog **SPEZIELLES EINFÜGEN**, in dem Sie das gewünschte Format wählen können. Siehe Ausschneiden, Kopieren und Einfügen (siehe Seite 141) im Kapitel Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 140) für weitere Details.

An Position einfügen (Strg + Umschalt + V)

Dieselbe Funktion wie **EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass das Objekt an derselben Stelle, von der es kopiert wurde, eingefügt wird. Damit kann ein Objekt von einer Ebene oder Seite auf eine andere bewegt werden, ohne die relative Position auf der Seite/Ebene zu ändern.

Attribut/Format einfügen (Strg + Umschalt + A)

Mit dieser Option können Sie bestimmte Attribute (z. B.: Linienmuster oder Füllfarben) zwischen Objekten hin- und herkopieren. So werden schnell mehrere Attribute auf ein Objekt gesetzt. Wenn Sie Attribute einfügen, werden die Attribute der in der Zwischenablage befindlichen Objekte auf die aktuell ausgewählten Objekte angewendet (Infos unter „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 170)).

Position einfügen

Diese Aktion überträgt die Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, das auf dieselbe Position verschoben wird wie das kopierte Objekt.

Wenn mehrere Objekte in die Zwischenablage kopiert worden sind, behandelt Foto & Grafik Designer sie so, als wären sie eine Gruppe und bewegt das aktuell ausgewählte Objekt auf die Position der ganzen kopierten Gruppe.

Das aktuell ausgewählte Objekt wird auf den Mittelpunkt des kopierten Objekts oder der Objektgruppe verschoben.

Größe einfügen

Diese Aktion überträgt die Größe des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, dieses ändert seine Größe, ausgehend vom Mittelpunkt, auf dieselbe Größe wie das kopierte Objekt.

Wenn mehrere Objekte in die Zwischenablage kopiert worden sind, behandelt Foto & Grafik Designer sie so, also wären sie eine Gruppe und ändert die Größe des aktuell ausgewählten Objekts auf die Größe der ganzen kopierten Gruppe.

Einfügen mit Ersetzen der Auswahl

Diese Aktion ist ähnlich wie **POSITION EINFÜGEN**, jedoch ersetzt hier das Objekt aus der Zwischenablage das ausgewählte Objekt und nimmt dessen Position ein. Das kopierte Objekt wird mittig an der Position des gelöschten Objekts eingefügt.

In aktuelle Ebene einfügen

Dieselbe Funktion wie **AN POSITION EINFÜGEN**, nur dass das Objekt in die aktuelle Ebene eingefügt wird.

Dies ist dann sinnvoll, wenn die darüber oder darunter liegenden Ebenen angezeigt werden und Sie das eingefügte Objekt anzeigen oder verbergen möchten.

Hinweis: Um eine Ebene in der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 75) aufzuklappen, doppelklicken Sie auf diese.

An gleicher Position in aktuelle Ebene einfügen

Dieselbe Funktion wie **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass das Objekt an derselben Stelle in die aktuelle Ebene eingefügt wird, von der es kopiert wurde.

Hinweis: Um eine Ebene in der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 75) aufzuklappen, doppelklicken Sie auf diese.

Deckkraft-Maske einfügen (Strg + Umschalt + M)

Infos hierzu gibt es unter „Deckkraft-Masken“ (siehe Seite 318).

Deckkraft-Maske an Position einfügen

Dieselbe Funktion wie **DECKKRAFT-MASKE EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass die Maske an derselben Stelle eingefügt wird, von der sie kopiert wurde. Damit können Deckkraft-Masken von einer Ebene oder Seite auf eine andere bewegt werden, ohne die Position auf der Seite/Ebene zu ändern.

Auf allen Seiten einfügen

Fügt das kopierte Objekt auf allen Seiten des Dokuments in der selben Größe und an der gleichen Position ein.

Löschen (Bearbeiten-Symbolleiste & Standardsymbolleiste bzw. Entf)

Löscht das markierte Objekt. Der weitere Wortlaut informiert über das aktuell ausgewählte Objekt. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 141).

Alles markieren (Strg + A)

Wählt alle Objekte aus, die in den bearbeitbaren Ebenen des Dokuments liegen. Bearbeitbare und gesperrte Ebenen werden im Kapitel „Ebenen“ (siehe Seite 203) beschrieben.

Auswahl aufheben/Aktuelle Werte zurücksetzen (Esc)

Auswahl aller Objekte aufheben. Wurde nichts ausgewählt, werden die aktuellen Attribute (siehe Seite 32) zurückgesetzt. Dies geschieht ebenfalls, wenn Sie zweimal Esc drücken.

Suchen/Ersetzen (Strg + Alt + F)

Suchen und Ersetzen in Textobjekten, mehr dazu im Kapitel „Arbeiten mit Text“, Abschnitt „Suchen & Ersetzen“ (siehe Seite 259).

Duplizieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + Alt + D)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **DUPLIZIEREN** wählen. Kopieren Sie das ausgewählte Objekt, wobei Sie die Kopie leicht versetzt vom Original platzieren. Die Kopie wird dann zum ausgewählten Objekt. Der Versatz kann eingestellt werden (siehe „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 541)).

Klonen (Strg + K)

Verdoppelt das ausgewählte Objekt wie **DUPLIZIEREN**, jedoch wird die Kopie direkt über dem Original platziert.

Seiten

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **SEITEN** wählen. Das Untermenü für Seiten erlaubt Ihnen, diese hinzuzufügen oder zu löschen, zu duplizieren oder nach oben oder unten zu verschieben. Lesen Sie auch detailliert über mehrseitige Dokumente.

Menü Anordnen

Auf eine Ebene weiter vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + U)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN > AUF EINE EBENE WEITER VORN** wählen.

Das Objekt wird eine Ebene weiter nach vorne bewegt. In der Zielebene wird das Objekt zu hinterst angebracht. In Animations-Dokumenten wird aus dieser Option dann **ZUM NÄCHSTEN FRAME VERSCHIEBEN**.

In den Vordergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + F)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN > IN DEN VORDERGRUND** wählen. Das ausgewählte Objekt wird vor alle anderen Objekte derselben Ebene bewegt. Siehe Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 140) für weitere Informationen.

Eins nach vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + F)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN > EINS NACH VORN** wählen. Das ausgewählte Objekt wird einen Schritt nach vorne verschoben (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140)).

Eins nach hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + B)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN > EINS NACH HINTEN** wählen. Das ausgewählte Objekt wird einen Schritt nach hinten verschoben (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140)).

In den Hintergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg+B)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN > IN DEN HINTERGRUND** wählen. Das ausgewählte Objekt wird hinter alle anderen Objekte derselben Ebene bewegt (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140)).

Auf eine Ebene weiter hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + D)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN > AUF EINE EBENE WEITER HINTEN** wählen.

Das gewählte Objekt wird eine Ebene nach hinten verschoben. In der Zielebene wird das Objekt zu vorderst angebracht. In Animations-Dokumenten wird aus dieser Option **ZUM VORHERIGEN FRAME VERSCHIEBEN**.

Gruppieren (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + G)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Objekte klicken und **GRUPPIEREN** wählen. Die gewählten Objekte werden in einer Gruppe zusammengefasst, sodass Sie sich wie ein Objekt verhalten (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 140)).

Gruppe auflösen (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + U)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine Gruppe klicken und **GRUPPE AUFLÖSEN** wählen. Eine Gruppe oder auch Gruppen werden in ihre einzelnen Elemente aufgeteilt. Ist das Objekt keine Gruppe, ist diese Funktion ausgegraut. Bei Mehrfachauswahl muss mindestens ein gewähltes Objekt eine Gruppe sein, um diesen Befehl verwenden zu können.

Weiche Gruppe bilden (Strg + Alt + G)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Objekte klicken und **WEICHE GRUPPE BILDEN** auswählen. Die ausgewählten Objekte formen eine weiche Gruppe. Diese kann auch Objekte auf verschiedenen Ebenen enthalten. Lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 165).

Weiche Gruppe auflösen (Strg + Alt + U)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine weiche Gruppe klicken und **WEICHE GRUPPE AUFLÖSEN** auswählen. Damit lösen Sie eine weiche Gruppe auf, so dass Sie alle Objekte wieder einzeln auswählen können.

ClipAnsicht anwenden/auflösen (Q/Alt + Q)

Hier stehen folgende Optionen zur Auswahl:

- **CLIPANSICHT ANWENDEN** wenn zwei oder mehrere Objekte ausgewählt sind.
- **CLIPANSICHT AUFLÖSEN** wenn eine ClipAnsicht markiert ist.

Bei **CLIPANSICHT ANWENDEN** maskiert oder beschneidet das hintere Objekt die anderen Objekte. Der Effekt ist vergleichbar mit der Betrachtung anderer Objekte durch ein Fenster, welches hier das hintere Objekt ist. **CLIPANSICHT ENTFERNEN** entfernt alle Beschnitte, die in der **CLIPANSICHT** auf die Objekte angewendet wurden. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 171).

Deckkraft-Maske anwenden

Befehl zum schnellen Anwenden von Deckkraft-Masken, siehe „Deckkraft-Masken“ (siehe Seite 318) im Transparenz-Kapitel.

Fotogruppe glätten

Wandelt eine Fotogruppe in eine einzelne Bitmap um.

Ausrichtung (Strg + Umschalt + L)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **AUSRICHTEN** wählen. Wird zum Ausrichten von Objekten verwendet. Funktioniert bei ausgewähltem einzelnen Objekt nicht. Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 166) für weitere Informationen).

Formen zusammenfügen (Anordnen-Symbolleiste)

Damit lassen sich Formen aus Objekten herausschneiden. Bitte lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 193).

Formen trennen (Anordnen-Symboleiste)

Hebt den Befehl **FORMEN ZUSAMMENFÜGEN** auf. Bitte lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 190).

Formen kombinieren (Symboleiste anordnen)

Im Untermenü "Formen kombinieren" können Sie:

- Formen zusammenfügen.
- Oder die oberste Form von den anderen Formen subtrahieren.
- Oder löschen Sie die Teile von Formen, die nicht von der obersten Form überdeckt werden.
- Oder verwenden Sie die oberste Form, um die anderen Formen zu unterteilen.
- Oder benutzen Sie sich überschneidende Formen, um Slices aus den Formen zu erstellen.

Es werden nur ausgewählte Formen kombiniert. Nicht ausgewählte Formen ändern sich nicht (Kapitel Arbeiten mit Formen (siehe Seite 190) enthält weitere Informationen).

Linie in Form konvertieren

Diese Option wandelt eine Linie in eine Form um.

In bearbeitbare Form konvertieren (Anordnen-Symboleiste oder Strg + Umschalt + S)

Vordefinierte Objekte wie z. B. Rechtecke, Ellipsen und Text werden in Formen umgewandelt. D. h. Foto & Grafik Designer behandelt diese Formen nicht mehr als Rechtecke, Ellipsen oder Text, sondern als eine Sammlung gerader und gebogener Linien.

Bitmapkopie erstellen (Strg + Umschalt + C)

BITMAPKOPIE ERSTELLEN erstellt eine Bitmapversion (siehe Seite 389) der ausgewählten Objekte.

Text an Kurve anpassen/Text von Kurve entfernen

Sie können auch mit der rechten Taste auf Objekte klicken und **TEXT AN KURVE ANPASSEN/TEXT VON KURVE ENTFERNEN** wählen. Ermöglicht die Anpassung eines Textes an eine beliebige Kurve bzw. diesen hiervon zu entfernen (siehe „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 262) für weitere Informationen).

Abweisen und Verankerung

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **TEXT DARUNTER ABWEISEN**, **IN TEXT VERANKERN** oder **ABWEISEN & VERANKERUNG** auswählen. Lassen Sie Objekte darunter liegenden Text abweisen und sich in einer Textspalte verankern. Siehe „Textabweisende Objekte“ (siehe Seite 264) und „Verankerte Grafiken“ (siehe Seite 267) für weitere Details.

Wiederholtes Objekt

Im Untermenü Wiederholtes Objekt können Sie:

- **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN (UMSCHALT + STRG + ALT + R)** Das ausgewählte Objekt wird auf jede Seite an dieselbe Stelle kopiert.
- **WIEDERHOLEN BEENDEN (UMSCHALT + STRG + ALT + O)** - beendet das Wiederholen eines Objekts, entweder für das ausgewählte Objekt oder für alle Kopien des Objekts.

Siehe Wiederholte Objekte (siehe Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**) für mehr Informationen.

Einfügen-Menü

Aus Content-Katalog (Umschalt + Alt + I)

Öffnet den Online-Content-Katalog (siehe Seite 40). Im Katalog finden Sie in den Kategorien „Web“, „Layout“ und „Foto und Grafik“ Smart-Formen, Vorlagen, Widgets und Cliparts.

Bild

- Aus Datei: Computer nach einer Bilddatei durchsuchen, die in das gewählte Dokument geladen wird.
- Von Internetadresse: extrahiert alle Bilder einer bestimmten Website. (Strg + Alt + W)
- Bildschirmaufnahme: Öffnet das Bildschirmaufnahme-Werkzeug.
- Von Kamera: Erkennt eine Webkamera oder ein anderes Videoaufnahmegerät an Ihrem Computer und fügt ein Standbild in das Dokument ein.

Form

- Rechteck: Fügt ein Rechteck in das aktuelle Dokument ein (Umschalt + R).
- Ellipse: Fügt eine Ellipse in das aktuelle Dokument ein (Strg + Alt + Umschalt + E)
- Mehr Formen: Öffnet den Abschnitt „Mehr Formen“ von „Smart-Formen“ im Online-Content-Katalog (siehe Seite 40).

- Pfeile: Öffnet den Abschnitt „Pfeile“ von „Smart-Formen“ im Online-Content-Katalog.
- Textfeld: Fügt ein Textfeld in das aktuelle Dokument ein (Umschalt + C).
- Mehr Textfelder: Öffnet den Abschnitt „Textfelder“ im Online-Content-Katalog.
- Sprechblase: Fügt eine Sprechblase in das aktuelle Dokument ein.

Textbox

Fügt eine Textbox in das aktuelle Dokument ein.

Font-Awesome-Symbol

Fügt ein Font-Awesome-Symbol (siehe Seite 247) in Ihr Dokument ein, entweder als Schriftzeichen oder als Form.

Neue Seite

- Neue leere Seite: fügt nach der aktuellen oder ausgewählten Seite eine neue leere Seite in das Dokument ein.
- Seite duplizieren: fügt nach der aktuellen oder ausgewählten Seite eine duplizierte Seite ein.
- Aus Content-Katalog: Öffnet den Online-Content-Katalog (siehe Seite 40).

Menü Extras

Galerien

Farb-Galerie (Galerie-Symbolleiste oder F9)

Blendet die **FARB-GALERIE** ein oder aus, siehe „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 218).

Seiten- & Ebenen-Galerie (Galerien-Leiste oder F10)

Zeigt oder verbirgt die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**. Nicht in Animationen, lesen Sie dazu „Seiten- & Ebenen-Galerie und Ebenen“ (siehe Seite 203).

Bitmap-Galerie (Galerie-Symbolleiste oder F11)

Blendet die **BITMAP-GALERIE** ein/aus. Lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Bitmaps“ (siehe Seite 362).

Linien-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F12)

Blendet die **LINIEN-GALERIE** ein oder aus, siehe „Linien zeichnen“ (siehe Seite 123).

Schriftarten-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F9)

Blendet die **SCHRIFTARTEN-GALERIE** ein oder aus, siehe „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 239).

Design-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F10)

Blendet die **DESIGN-GALERIE** ein/aus. Lesen Sie dazu „Importieren und Exportieren“ (siehe Seite 499)

Füll-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F11)

Blendet die **FÜLL-GALERIE** ein/aus. Lesen Sie dazu „Arbeiten mit Bitmaps“.

Frame-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F12)

Blendet die **FRAME-GALERIE** ein/aus. Wird nur in animierten Dokumenten verwendet. Mehr dazu im Kapitel „Webgrafiken“.

Namen-Galerie (Galerien-Leiste oder Strg + Umschalt + F9)

Blendet die **NAMEN-GALERIE** ein oder aus, siehe „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 95).

Farbeditor (Strg + E)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **FÜLLFARBE** wählen.

Öffnet den **FARBEDITOR**, siehe Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 224).

Namen

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **NAMEN** wählen.

Öffnet den Dialog „Namen“ (siehe Seite 94).

Hyperlink... (Shift + Ctrl + W)

Erlaubt das Einfügen eines Hyperlinks zu einem Objekt für den Export als PDF oder Webdokument. Siehe Hyperlinks hinzufügen (siehe Seite 176).

Bitmap-Editor

Wenn Sie eine Bitmap auswählen, können Sie diese über diesen Befehl in einem Bitmap-Editor öffnen. In den Programmoptionen (Extras > Optionen > Fotobearbeitung) können Sie XPE oder ein anderes Bitmap-Bearbeitungsprogramm auswählen. Für weitere Informationen zum Bitmap-Editor, lesen Sie bitte die Programmhilfe oder das elektronische Handbuch (PDF) des entsprechenden Programms.

Foto optimieren

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Foto klicken und **FOTO OPTIMIEREN** wählen.

Hier optimieren Sie die Bitmap-Auflösung zur Verwendung in MAGIX Foto & Grafik Designer. Siehe „Fotos und Bitmaps optimieren“ (siehe Seite 386) für weitere Details.

Alle Bilder optimieren

Optimiert alle Fotos und Bitmaps im Design. Siehe „Fotos und Bitmaps optimieren“ (siehe Seite 386) für weitere Details.

Foto vektorisieren

Öffnet den **FOTO VEKTORISIEREN**-Dialog. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 392).

Animation

Dieses Menü ist nur in animierten Dokumenten verfügbar und bietet drei Optionen:

- **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN:** Mit diesem Dialog können Sie die Eigenschaften für die Animation sowie für jeden Frame anpassen.
- **VIDEO-VORSCHAU:** Zeigt alle Frames der Animation in der Vorschau. Bei Flash-Animationen ist das nicht sinnvoll, da nur die Keyframes ohne Zwischenschritte angezeigt werden.
- **VORSCHAU GIF-ANIMATION:** Die Auswahl dieses Menüpunkts erstellt ein animiertes GIF aus den Frames Ihres Dokuments und öffnet dieses in Ihrem Web-Browser damit Sie sehen können, wie es aussehen wird. Es gibt auf der Animations-Leiste eine Schaltfläche für den Schnellzugriff auf diese Option.
- **VORSCHAU FLASH-ANIMATION:** Sie können anzeigen lassen, wie Ihre Animation nach dem Export in einem Browserfenster aussehen würde. Benutzen Sie diese Option für die Vorschau von Flash-Animationen. Es gibt auf der Animations-Leiste eine Schaltfläche für den Schnellzugriff auf diese Option.

Bildschirmaufnahme

Öffnet das Bildschirmaufnahme-Werkzeug

Rechtschreibung während der Eingabe prüfen

Hier aktivieren Sie die **RECHTSCHREIBPRÜFUNG** (siehe Seite 257) im Text-Werkzeug.

Optionen (Strg + Umschalt + O)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **SEITENOPTIONEN** auswählen.

Öffnet den Dialog **OPTIONEN** (beschrieben in „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537)).

Menü Bereitstellen

Im Bereitstellen-Menü finden Sie verschiedene Möglichkeiten, um das aktuell ausgewählte Bild mit Diensten von MAGIX oder Drittanbietern zu teilen. Sie können ein ausgewähltes Foto z. B. schnell an ein MAGIX Online Album, an Facebook oder Flickr schicken. Wenn Sie weitere kompatible MAGIX Programme installiert haben, können Sie es auch an diese schicken. So können Sie es beispielsweise an MAGIX Video deluxe senden, um ein Bild aus MAGIX Foto & Grafik Designer in einen Film zu integrieren.

Bilder zu anderen installierten MAGIX-Anwendungen übertragen

Wenn Sie weitere kompatible MAGIX Programme installiert haben, werden im Menü „Bereitstellen“ Optionen aufgelistet, mit denen Sie ausgewählte Bilder an diese Anwendungen übergeben können. Wenn Sie z. B. Video deluxe installiert haben, wird ein Eintrag **Objekte in Video einfügen** ins Menü aufgenommen, mit dem Sie die Auswahl zu diesem Programm schicken können, um es in einem Film zu verwenden.

Menü Fenster

Maske oder Bereich anzeigen (Standard-Symbolleiste oder Strg + M)

Sichtbarkeit der aktuellen Maske bzw. des aktuellen Bereichs ein-/ausschalten. Weitere Informationen finden Sie unter Masken & Bereiche (siehe Seite 338).

Maske oder Bereich invertieren (Strg + Umschalt + I)

Invertiert die aktuelle Maske bzw. den aktuellen Bereich. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Masken“ (siehe Seite 338).

Maske oder Bereich löschen (Strg + D)

Entfernt die aktuelle Maske/den aktuellen Bereich. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Masken“ (siehe Seite 338).

Auswahl aufheben/Aktuelle Werte zurücksetzen (Esc)

Auswahl aller Objekte aufheben. Wurde nichts ausgewählt, werden die aktuellen Attribute (siehe Seite 32) zurückgesetzt. Dies geschieht ebenfalls, wenn Sie zweimal Esc drücken.

Mehrseitige Anzeige

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **MEHRSEITIGE ANZEIGE** wählen.

Standard ist, dass Foto & Grafik Designer nur die aktuelle Seite des gerade geöffneten Dokuments anzeigt. Mehrseitige Anzeige sorgt dafür, dass alle Seiten Ihres Dokuments angezeigt werden.

Neues Fenster

Öffnet ein neues Fenster mit dem aktuellen Dokument.

Ansichten anordnen

Ordnet alle Foto & Grafik Designer-Fenster nebeneinander an.

Überlappend

Ordnet alle Foto & Grafik Designer-Fenster stufenweise hintereinander an, so dass die Titelleisten sichtbar sind.

Symbole anordnen

Räumt alle Symbole für minimierte Foto & Grafik Designer-Fenster auf.

Symbolleisten

Öffnet den Dialog **SYMBOLLEISTEN**. Lesen Sie dazu das Kapitel „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 557).

Leisten

Menüeinträge, die die wichtigsten Symbolleisten ein- und ausschalten.

Ansichtsqualität

Legt fest, wie die Objekte dargestellt werden. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 86).

Druckerfarben zeigen

Es wird simuliert, wie das Dokument im Druck aussehen wird. Die Farben des Dokuments werden nicht verändert; dies ist nur ein anderer Ansichtsmodus auf dem Bildschirm.

Sie können sich hier auch CMYK Farbseparationen anzeigen lassen.

Dokumentenreiter anzeigen

Die Dokumentenreiter, mit denen Sie auf alle geöffneten Dokumente zugreifen können, werden oben im Foto & Grafik Designer-Fenster angezeigt.

Durch Klicken auf einen Reiter wird ein Dokument ausgewählt. Ein „*“ nach dem Dokumentennamen heißt, dass es noch nicht gespeicherte Änderungen gibt.

Vollbild (8 im Ziffernblock)

Schaltet zwischen dem Vollbild- und Normalbildmodus um.

Raster anzeigen (ä)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN > RASTER ANZEIGEN** auswählen.

Das Bildschirmraster wird angezeigt. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 80).

Hilfslinien anzeigen (1 im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN > HILFSLINIEN ANZEIGEN** auswählen.

Zeigt oder versteckt die Hilfsebene, auf welcher alle Hilfslinien und Hilfsobjekte liegen.

Druckränder anzeigen

Die meisten Drucker besitzen einen Abstand zum Seitenrand, der nicht bedruckt wird (Druckrand). Ist **DRUCKRÄNDER ZEIGEN** aktiv, werden zwei Rechtecke auf dem Bildschirm sichtbar. Das eine zeigt die tatsächliche Kante des Papiers, das andere den bedruckbaren Bereich, also den Druckrand.

An Raster ausrichten (, im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **AUSRICHTEN AN > AN RASTER AUSRICHTEN** wählen.

Ist diese Option gewählt, schnappen Objekte an allen Rasterpunkten ein. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 156).

An Hilfslinien ausrichten (2 im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **AUSRICHTEN AN > AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** wählen.

Ist diese Option gewählt, schnappen Objekte an allen Hilfslinien ein. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

An Objekten ausrichten (* im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **AUSRICHTEN AN > AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** wählen.

Ist diese Option gewählt, richten sich Objekte an anderen Objekten und deren Anfassern aus; siehe „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 156) für weitere Informationen. Sie können auch die Entfernung zum Ausrichten einstellen; siehe „Foto & Grafik Designer anpassen“ (siehe Seite 537) für weitere Informationen.

Geladene Dokumente

Unten im Menü wird eine Liste der aktuell geladenen Dokumente angezeigt. Durch Klick auf einen Namen wird das dazugehörige Dokument ausgewählt (mit „Strg + F6“ kann zwischen den geöffneten Dokumenten hin- und hergeschaltet werden). Ein „*“ nach dem Dokument zeigt an, dass es ungespeicherte Änderungen gibt.

Menü Hilfe

MAGIX Foto & Grafik Designer Hilfe

Mit diesem Befehl öffnen Sie die Startseite der Programmhilfe. Von dort aus können Sie die Hilfe Schritt für Schritt durcharbeiten und über die Baumstruktur auf der linken Seite zu bestimmten Kommandos springen.

Hilfe

Dieser Befehl ist an fast allen Stellen des Programms verfügbar und ruft die Programmhilfe mit dem passenden Themeneintrag auf. Nutzen Sie diesen Befehl, um Hilfe über irgendeine Funktion von MAGIX Foto & Grafik Designer zu erhalten.

Tastaturkürzel: F1

Einführungsvideos

Hier können Sie mehrere [Einführungsvideos](#) aufrufen.

Mehr über MAGIX Foto & Grafik Designer

In diesem Menü befinden sich nützliche Links zu Online-Workshops, dem Online-Forum und speziellen Angeboten.

Tipp des Tages

Unterhalb des „Tipp des Tages“ befindet sich ein Kontrollkästchen mit dem Sie bestimmen können, ob bei jedem Programmstart Tipps angezeigt werden.

Registrieren

Hier können Sie sich über das Internet als neuer MAGIX Foto & Grafik Designer-Kunde registrieren.

Aktualisierungen

Öffnet einen Dialog mit Links zu den (englischsprachigen) Websites TalkGraphics, The Outsider <http://www.xara.com/outsider/>, The XaraXone, The Xara Gallery, und zur Support-Seite.

Contentinstaller herunterladen

Diese Option ist nur nach Kauf und Aktivierung der Testversion dieses Programms verfügbar. Sie lädt zusätzliche Inhalte, die nicht in der Testversion enthalten sind, z. B. Live-Effekt-Plug-ins, Schriftarten der Schriftarten-Galerie, Füllungen der Füll-Galerie und Wörterbücher für andere Sprachen, herunter.

Info-Popups

An einigen Stellen wird beim Verwenden eines Werkzeugs ein Einführungs-Hinweis angezeigt. Diese stellen Sie ab, indem Sie **NICHT MEHR ANZEIGEN** anwählen. **ALLE ANSCHALTEN** sorgt dafür, dass alle Nachrichten wieder angezeigt werden, **ALLE AUSSCHALTEN** stellt alle Nachrichten ab.

Über MAGIX Foto & Grafik Designer

Zeigt Copyright-Info und Versionsnummer von MAGIX Foto & Grafik Designer.

Tastaturkürzel

Werkzeuge

Auswahl-Werkzeug	F2 oder V oder Alt + S
Freihand- und Pinsel-Werkzeug	F3 oder N
Form-Werkzeug	F4
Rechteck-Werkzeug	Umschalt + F3 oder M
Ellipsen-Werkzeug	Umschalt + F4 oder L
QuickShape-Werkzeug	Umschalt + F2
Text-Werkzeug	F8 oder T
Füll-Werkzeug	G
Transparenz-Werkzeug	F6
Schatten-Werkzeug	Strg + F2
Kanten-Werkzeug	Strg + F3
Kontur-Werkzeug	Strg + F7
Blenden-Werkzeug	F7 oder W
Modellieren-Werkzeug	Umschalt + F6
Live-Effekte-Werkzeug	Strg + F5
Schiebe-Werkzeug	Umschalt + F8, H, Alt + X oder die Leertaste (nicht im Text-Werkzeug)
Zoom-Werkzeug	Umschalt + F7, Z oder Alt + Z

Galerien

Schriftarten-Galerie	Umschalt + F9
Design-Galerie	Umschalt + F10
Füll-Galerie	Umschalt + F11
Frame-Galerie	Umschalt + F12
Farben-Galerie	F8
Seiten- & Ebenen-Galerie	F10
Bitmap-Galerie	F11
Linien-Galerie	F12
Namen-Galerie	Strg + Umschalt + F9

Zoomen

Vorheriger Zoom	Strg + R
Zoom auf Auswahl	Strg + Umschalt + Z
Zoom auf Zeichnung	Strg + Umschalt + J
Zoom auf Seiten	Strg + Umschalt + P
Hineinzoomen (vergrößern)	Strg + '+' auf dem Ziffernblock
Herauszoomen (verkleinern)	Strg + '-' auf dem Ziffernblock
Auf 100 % zoomen	1
Auf 200 % zoomen	2
Auf 300 % zoomen	3
Auf 400 % zoomen	4
Auf 50 % zoomen	5

Mit dem Mousrad können Sie bei gehaltener Strg-Taste zoomen und die Dokumentenansicht verschieben (Mausrad-Taste zum Verschieben halten).

Dokumente bearbeiten

Befinden Sie sich im Text-Werkzeug, haben Tastaturkürzel, die hier mit einem * gekennzeichnet sind, eine andere Funktion als normalerweise (siehe weiter unten).

Neues Dokument	Strg + N
Neue Animation	Strg + Umschalt + N
Dokument öffnen	Strg + O
Dokument schließen	Strg + W
Zwischen Dokumenten wechseln	Strg + Tab
Dokument drucken	Strg + P
Dokument speichern	Strg + S
Importieren	Strg + Umschalt + I
Grafiken aus dem Internet importieren	Alt + W *
Exportieren	Strg + Umschalt + E
Zeit zur Neuzeichnung eines Dokuments	Strg + Umschalt + T
Gitter anzeigen	ä
Hilfslinien anzeigen	Ziffernblock 1
An Raster ausrichten	Ziffernblock ,

An Hilfslinien ausrichten	Ziffernblock 2
An Objekten ausrichten	Ziffernblock *
Vollbildansicht auswählen	Ziffernblock '8'
Lineale zeigen	Strg + Umschalt + R
Rückgängig	Strg + Z oder ,
Wiederherstellen	Strg + Y oder .

Objekte bearbeiten

Befinden Sie sich im Text-Werkzeug, haben Tastaturkürzel, die hier mit einem * gekennzeichnet sind, eine andere Funktion als normalerweise (siehe weiter unten).

Alles markieren	Strg + A
Nächstes Objekt auswählen	Tab
Auswahl aufheben	Entf *
Auswahl aufheben/Aktuelle Attribute zurücksetzen	Esc
Objekt nach vorne bringen	Strg + F
Objekt nach hinten verschieben	Strg + B *
Objekt eine Ebene nach vorne verschieben	Strg + Umschalt + F
Objekt eine Ebene nach hinten verschieben	Strg + Umschalt + B
Objekt zur vorderen Ebene verschieben (Zeichnungen)	Strg + Umschalt + U
Objekt zur hintersten Ebene verschieben (Zeichnungen)	Strg + Umschalt + D
Zum nächsten Einzelbild gehen (Animationen)	Strg + Umschalt + U
Zum vorherigen Einzelbild gehen (Animationen)	Strg + Umschalt + D
Objekte gruppieren	Strg + G
Gruppe auflösen	Strg + U
Weiche Gruppe bilden	Strg + Umschalt + G
Weiche Gruppe auflösen	Strg + Umschalt + U
Objekte klonen	Strg + K
Objekt mit Verschiebung duplizieren	Strg + Alt + D
Objekt in Zwischenablage kopieren	Strg + C

Auswahl in die Zwischenablage ausschneiden	Strg + X
Objekt aus der Zwischenablage einfügen	Strg + V
Objekt an originaler Position einfügen	Strg + Umschalt + V
Deckkraft-Maske einfügen	Strg + Umschalt + M
Attribute einfügen	Strg + Umschalt + A
Bitmap erstellen	Strg + Umschalt + C
Slice-Bild exportieren	Strg + I *
Formen addieren	Strg + 1
Formen subtrahieren	Strg + 2
Formenschnittmenge	Strg + 3
Formen ausschneiden	Strg + 4
Formen zusammenfügen	Strg + J
ClipAnsicht anwenden	Q
ClipAnsicht verwerfen	Alt + Q
In bearbeitbare Formen umwandeln	Strg + Umschalt + S
Dialog zum Ausrichten öffnen	Strg + Umschalt + L *
Webdokument erstellen	Strg + Umschalt + W
Auf allen Seiten wiederholen	Strg + Alt + Umschalt + R
Wiederholte Objekte aktualisieren	Alt + Umschalt + R
Wiederholen beenden	Strg + Alt + Umschalt + O

Bewegen des markierten Objekts (im Auswahl-Werkzeug): Pfeiltasten, lesen Sie bitte auch „Objekte schrittweise verschieben“ (siehe Seite 141).

Ausgewählte Objektfassern bewegen (in anderen Werkzeugen als dem Auswahlwerkzeug): Pfeiltasten.

Text-Werkzeug

Pfeiltasten	Bewegen Sie damit den Zeiger im Text nach links, rechts, hoch oder runter um jeweils einen Buchstaben. um jeweils einen Buchstaben.
Pos 1	Cursor an den Anfang der Zeile bewegen.
Ende	Cursor an das Ende der Zeile bewegen.
Strg + Pfeiltaste links/rechts	Cursor im Text jeweils ein Wort nach links oder rechts bewegen.

Strg + Pos 1	Cursor an den Anfang der ersten Zeile in einem Textobjekt bewegen.
Strg + Ende	Cursor ans Ende der letzten Zeile in einem Textobjekt bewegen.
Strg + A	Alles in einem Textobjekt markieren.
Strg + B	Text fett drucken.
Strg + I	Text kursiv laufen lassen.
Strg + C	Markierten Text in die Zwischenablage kopieren.
Strg + L	Die Zeile, in der sich der Cursor befindet, markieren.
Strg + Eingabe	Seitenumbruch einfügen
Strg + Umschalt + Eingabe	Spaltenumbruch einfügen
Strg + Umschalt + L	Blindtext einfügen („Lorem Ipsum“)
Strg + V	Text an Cursorposition einfügen (wenn Text in der Zwischenablage ist)
Strg + W	Groß-/Kleinschreibung für Buchstaben rechts des Cursors umschalten
Strg + Umschalt + F1	Ausgewählten Text zwischen Groß- und Kleinschreibung umschalten
Strg + -	Trennungsstrich einfügen (nur bei Zeilenumbruch)
Strg + Umschalt + -	Langen Bindestrich einfügen, um eine Verwechslung mit einem Trennungszeichen am Ende einer Linie zu vermeiden.
Strg + <	Schrift vergrößern/verkleinern (Dies gilt nur, wenn die Auswahl durchgängig dieselbe Schriftgröße hat.)
Strg + >	
Alt + Pfeiltasten	Schrittweite/Unterschneidung erhöhen/verringern
↵	Eine neue Zeile beginnen.
Löschen	Den Buchstaben rechts des Cursors löschen. Ist der Cursor am Ende einer Zeile, wird diese mit der nächsten Zeile zusammengeführt.
Rücktaste	Den Buchstaben links des Cursors löschen. Ist der Cursor am Anfang einer Zeile, wird diese mit der vorherigen Zeile zusammengeführt.
Umschalt + Pfeiltasten	Allen Text zwischen Cursor und Anfang der Zeile markieren.
Umschalt + Ende	Allen Text zwischen Cursor und Ende der Zeile markieren.

Spezielle Zeichen (im Textwerkzeug)

Untrennbares Leerzeichen (Wörter mit solchen Leerzeichen werden am Ende einer Zeile nicht umgebrochen)	Strg + Leertaste
Bindestrich (Ein Bindestrich ist länger als ein Minus)	- Strg + Ziffernblock '-'
Gedankenstrich (Ein Gedankenstrich ist ein sehr langer Bindestrich)	— Strg + Alt + Ziffernblock '-'
Auslassungspunkte	... Strg + Alt + . (Punkt)
Copyright	© Strg + Alt + C
Registriert	® Strg + Alt + R
Warenzeichen	™ Strg + Alt + T
Listenpunkt	• Strg + Alt + B

Randunschärfe-Werkzeug

Der Regler für Randunschärfe kann mit Maus und Tastatur bedient werden. Bei gewähltem Textfeld und Regler für Randunschärfe:

Breite der Randunschärfe erhöhen bzw. verringern	Mausrad hoch/runter
In größeren Schritten erhöhen bzw. reduzieren	Strg + Mausrad hoch/runter
In größeren Schritten erhöhen bzw. reduzieren	Tasten Bild hoch/runter
Den minimalen oder maximalen Randunschärfe-Wert festlegen.	Tasten Pos1/Ende

Sonstige

Farbeditor	Strg + E (Öffnen und Schließen)
Optionen-Dialog	Strg + Umschalt + O
MAGIX Foto & Grafik Designer-Hilfe	F1

Index

3

3D-Extrusionsattribute kopieren.....	449
3D-Extrusions-Werkzeug	444

A

Abgerundete Rechtecke erstellen.....	185
Absatzabstand	288
Absatzformat- und Zeichenformatvorlagen	280
Abstand Duplizierung	145, 541, 569
Abtönung, Schattierung oder verknüpfte Farbe herstellen	219, 236
Abtönungen	235
Abweisen und Verankerung	573
Adobe Photoshop vs. Xara Picture Editor.....	417
Aktualisierungen	581
Aktuell verwendete Schriftarten anzeigen	291
Aktuelle Attribute	32, 539, 568, 577
Aktuelle Ebene	209
Aktuelle Ebene immer sichtbar und bearbeitbar	538
Aktuelle Seite	71
Alle anzeigen & Alle entsperren.....	216
Alle Bilder optimieren	576
Alle Objekte auswählen.....	135
Alles markieren (Strg + A)	568
Alles speichern	563
Alles speichern (im Menü.....	76
Allgemein	33, 210, 538
Allgemeine Hinweise zum Exportieren und Importieren.....	499
Allgemeine Optionen	525
Als AVI exportieren.....	508
Als Flash exportieren.....	508
Als Word-Dokument exportieren.....	508
Alt + S.....	133
Alternatives inhaltsabhängiges Skalieren	424
Am Anfang einer Linie:	114
An gleicher Position in aktuelle Ebene einfügen	568
An Hilfslinien ausrichten (2 im Ziffernblock)	579
An Objekten ausrichten.....	63, 81, 156, 546, 579, 580
An Objekten ausrichten (* im Ziffernblock)	580
An Position einfügen (Strg + Umschalt + V)	566
An Raster ausrichten.....	155
An Raster ausrichten (, im Ziffernblock)	579
Andere Bitmaps (außer JPEG).....	474
Ändern des leeren Vorlagendokuments	60, 537, 563
Ändern Sie den Zoomwert über die Infoleiste/Werkzengleiste.....	66
Anfasser/Auflösung.....	317

Angedockte und freischwebende Symbolleisten	559
Angewendete Namen.....	95
Animation	576
Animation erstellen	469
Animation exportieren	469, 564
Animation mit Farbveränderungen.....	486
Animation öffnen.....	469
Animationen.....	461, 504
Animationen als AVI exportieren.....	468
Animationseigenschaften.....	469
Animations-Framerate und Tweensschritte.....	465, 475
Animationsgeschwindigkeit.....	477
Animierte GIFs erstellen	469, 503
Ankerpunkt anzeigen.....	270
Ankerpunkt neu hinzufügen.....	113
Ankerpunkte bewegen	115
Ankerpunkte bewegen – Auswahlwerkzeug	117, 133
Ankerpunkte löschen	115
Anklickbare Objekte und MouseOver-Effekte	489
Anmerkungen zur inhaltsabhängigen Skalierung.....	425
Anschnitt.....	69, 548
Ansicht	232, 555
Ansichten anordnen.....	578
Ansichtsgröße beim Öffnen.....	523
Ansichtsqualität	578
Anwenden mit der Zwischenablage	319
Anwendung einer gleichmäßigen Transparenz.....	311
Anwendung einer Schriftart aus der Schriftarten-Galerie	293
Anwendungen von Überblendungen.....	345
Anzahl der Überblendungsschritte	349
Anzahl Kopien	494
Anzeige.....	555
Anzeige-Einstellung Reader.....	523
Anzeigequalität für Fotos	369
Arbeit speichern & exportieren.....	56
Arbeiten mit Dokumenten.....	44, 59
Arbeiten mit Farben	130, 218, 250, 254, 300, 301, 314, 325, 332, 335, 351, 574
Arbeiten mit Formen.....	120, 137, 179, 372
Arbeiten mit Fotos.....	51, 163, 179, 321, 342, 353, 438
Arbeiten mit Objekten.....	63, 133, 137, 138, 140, 188, 546, 566, 569, 570
Arbeiten mit Text.....	37, 54, 239, 273, 420, 574
Arbeiten mit Vorlagen.....	455
Arten von benutzerdefinierten Tabulatoren	263
ArtWorks EPS exportieren	508
Attribut/Format einfügen (Strg + Umschalt + A).....	567
Attribute.....	25, 371
Attribute auf ganze Textbereiche anwenden	290
Attributsprofil von Konturen ändern	335
Auf allen Seiten einfügen.....	568
Auf anderen Formaten basierende Formatvorlagen.....	281
Auf Browser-Palette begrenzen.....	226
Auf eine Ebene weiter hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + D).....	570

Auf eine Ebene weiter vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + U)	569
Aufgetragene Effekte einstellen	414
Auflösung der Live-Effekte	419
Auflösung gesperrter Effekte	550
Aufzählungen	273
Aufzählungen und Nummerierte Listen	54, 273
Aus Content-Katalog (Umschalt + Alt + I)	573
Ausgabe in Datei	494
Ausgangsgröße des Fotos	359
Ausgangspegel	432
Ausgeblendete Formatvorlagen	284
Ausgewählte Objekte identifizieren	137
Ausgewähltes Dokument und Titelleiste	61
Ausklappleisten	31
Ausklappmenüs	560
Ausrichten	168
Ausrichtung	69, 166, 571
Ausrichtung (Strg + Umschalt + L)	571
Ausrichtungs-Modi	158
Ausschneiden (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + X)	566
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen	142, 420, 566, 568
Ausschneiden, Kopieren, Löschen	342
Ausschnitte animieren	470, 476
Außenrand	69
Auswahl aufheben/Aktuelle Werte zurücksetzen (Esc)	568, 577
Auswahl erweitern	134
Auswahl und Anwendung eines Effekts	413
Auswählen mit weichen Gruppen	136
Auswählen und Ebenen	135
Auswahlmarker	137
Auswahlwerkzeug	115
Auswahl-Werkzeug	38, 50, 56, 132, 180, 249, 356, 382
Autokorrektur	259
Automatisch anpassen	498
Automatische Sicherheitskopien	57, 76, 77, 548
Automatisches Ausrichten (Snapping)	154
Auto-Optimieren	399
Auto-Tonwert	430
AVI-Optionen	471

B

Basislinie verschieben	248, 289
Bearbeiten innerhalb der Deckkraft-Masken-Gruppe	320
Bearbeiten innerhalb von Gruppen	79, 163
Bearbeitung von Kunstpinseln	130
Bearbeitung von Stempel-Pinseln	129
Bearbeitungen, die eine Maske verwenden	341
Bearbeitungen, die Fotobereiche verwenden	341
Bedienelemente	529
Beenden	565
Begrenzung der Linie	117

Begrenzungen von MAGIX Foto & Grafik Designer-Flash.....	463
Begrenzungsanfasser	137
Beim Zeichnen löschen	103
Beispiel für Linientext	255
Beispielgrafiken	36
Bemerkungen zum Foto-Werkzeug	438
Benannte Farben bearbeiten	228, 232
Benannte Farben für Frames/Ebenen lokal verfügbar machen	234
Benannte Farben importieren	233
Benannte Farben löschen	232
Benannte Farben umbenennen	232
Benutzer-Wörterbuch	258
Bereiche aus einer Galerie löschen	93
Bereiche und Masken erstellen	338
Beschleunigen und Verlangsamen	488
Beschneidung entfernen	408
Beschneidungs-Werkzeug	407
Beschnittene Objekte auswählen	172
Beschnittenen Bereich bearbeiten	408
Beschnitt-Form auswählen	172
Beschränkungswinkel	87, 149, 541
Beschreibung	523
Besondere Ebenen	213
Bezugsfarbe bearbeiten	237
Bild	573
Bilddateien auswechseln	504
Bilder aus der Galerie löschen	364
Bilder optimieren	435
Bilder zu anderen installierten MAGIX-Anwendungen übertragen	577
Bildschirmaufnahme	576
Bildschirmaufnahme-Funktion	376
Bildschirmraster	80, 579
Bitmap als Seitenhintergrund einstellen	364
Bitmap-Editor	575
Bitmap-Eigenschaften	364
Bitmapformate exportieren	509
Bitmap-Füllung einfärben	220, 221, 305
Bitmap-Füllungen	303
Bitmap-Füllungen ersetzen	304
Bitmap-Galerie	303, 357, 362, 388, 455, 574
Bitmapgröße	531
Bitmap-Komprimierung	521
Bitmapkopie erstellen (Strg + Umschalt + C)	572
Bitmap-Qualität	470, 474
Bitmaps	317, 556
Bitmaps bearbeiten	551
Bitmap-Transparenz einstellen	364
Bitmap-Übertragung	551
Blindtext einfügen	257
Bodenschatten	323
Breite der Textspalte ändern	251
Breite/Höhe	408

Buttons, Banner und andere Webgrafiken erzeugen	451
---	-----

C

Cache-Einstellungen.....	553
ClipAnsicht	171, 343, 476, 571
CLIPANSICHT	382
ClipAnsicht anwenden/auflösen (Q/Alt + Q)	571
ClipAnsicht entfernen	172
ClipAnsicht mit weichen Rändern	172
CMYK-Farben und Transparenz-Effekte	227
Contentinstaller herunterladen	581
Copyright.....	2
Crossprozess-Effekt	401

D

Das Freihand- & Pinselwerkzeug	102
DAS FREIHAND- & PINSELWERKZEUG	32
Das Linien- und Pfeil-Werkzeug	32, 107, 125
Das Schriftarten-Menü	243, 292
Das Text-Werkzeug	56, 180, 182, 183, 185, 241, 248, 249, 271, 278
Das Verzerren-Werkzeug.....	198
Dateien einbinden	524
Dateien exportieren	508
Dateien importieren	504
Dateien speichern und weitergeben	419
Deckkraft-Maske an Position einfügen	568
Deckkraft-Maske anwenden	571
Deckkraft-Maske einfügen (Strg + Umschalt + M)	568
Deckkraft-Masken	318, 343, 395, 568, 571
Dehnbare Objekte	452
Dehnen und Stauchen von Objekten	148, 151, 153, 196, 252
Dehnung	98, 453
Der Farbeditor (einfache Ansicht).....	181, 183, 218, 222, 277
Dezimalzeichen und Tausender-Trennzeichen.....	85
Diagramm-Smart-Formen	182
Diamant-Füllungen	302
Die Anzeigen	63, 553
Die Namen-Galerie.....	95, 511, 575
Die sechs Kerntransformationen der Animation	462
Direkt anwenden	319
Dithering.....	555
Dokument.....	24, 74, 548
Dokument schließen	76
Dokumente bearbeiten	583
Dokumente speichern	76
Dokumenteigenschaften	28, 565
Dokument-Eigenschaften und Live-Effekte.....	420
Dokumentenreiter anzeigen	579
Dokument-Verschlüsselung und Zugangspasswort.....	526

Doppelseite	70, 493
Doppelseiten in mehrseitigen Dokumenten	74
Drag & Drop von Füll- und Linienfarben	220
Drehen mit der Maus	148
Drehung	479
Dreifarb-Füllungen	303
Drittel-Regel	408
Druck- und Bildschirmfarben	227
Druckempfindliches Zeichnen	105, 123
Drucken	491, 492, 565
Drucken (Strg + P)	565
Drucken als	495
Drucken-Dialog	492
Drucker auswählen und einstellen	491, 493
Drucker	493
Druckerfarben zeigen	578
Druckoptionen	
Ausgabe	493, 495
Layout	497
Druckränder anzeigen	491, 579
Duplizieren	145
Duplizieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + Alt + D)	569
Duplizieren einer Seite	72
Duplizieren und Klonen	145
Duplizieren, Klonen	343
Durchläufe	393

E

Ebenen	55, 58, 208
Ebenen drucken	495
Ebenen in PDF-Dokumenten	210
Ebenen und Objekte verbergen	215
Ebenen-Aktionen	211
Ebeneneigenschaften	55, 212, 267
Ecken auf Gehrung/Abgerundete Ecke	448
Effekte	549
Effekte & Plug-ins	549
Effekte sperren	418
Effektpinsel	413
Eigene benannte Farben erzeugen	48
Eigene Farbschemata erstellen	228
Eigenschaften	492
Ein Beispiel	306
Ein Beispiel unter Nutzung eines Fotobereichs	367
Ein einzelnes Objekt aus einer Gruppe wählen	162
Ein neues Dokument beginnen	59
Ein Objekt	265
Einfacher Text	250
Einfaches Beschneiden	407
Einfarbige Füllungen	300
Einfügen (Symbolleiste)	566

Einfügen mit Ersetzen der Auswahl	567
Einfügen-Menü	573
Einführung	133, 296, 345, 461, 562
Einführung in MAGIX Foto & Grafik Designer	16
Einführungsvideos.....	580
Eingebettete Grafiken	271
Eingebettete JPEG-Dateien	365
Eingebettete Schriftarten	55
Einheiten	554
Einheiten der Standardanzeige ändern.....	83
Einheiten löschen	84
Einleitung.....	239, 353
Eins nach hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + B)	570
Eins nach vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + F)	570
Einstellungen	552
Einzüge.....	287
Elliptische Füllungen.....	302
End- oder Startobjekt markieren.....	348
Enhanced Metafile Format (EMF) exportieren	509
EPS exportieren.....	508
Erste Schritte	29
Erstellen einer Hilfslinie	160
Erweitert	344
Erweiterte Flashbefehle	488
Erweiterte Optionen	320
Erweiterte Pegel-Einstellungen - Die grüne Linie	430
Erweiterte Texteingenschaften	290
Exakte Rotationswinkel nutzen (mittels der Infoleiste)	149
Exif-Werkzeug	437
Exportdialog für andere Bitmaps.....	535
Exporte.....	97
Exporte, Unterteilungen (Slices) und Ausdehnen	97
Exportformate	503
Exportieren (Strg + Umschalt + E)	564
Exportieren einer Flash-Datei	466, 508
Externe Foto-Editoren einbinden	384
Extrusion ein- und ausschalten	445
Extrusionstiefe	446

F

Farbe.....	557
Farbe des Seitenhintergrunds	459
Farbe von Konturen ändern.....	334
Farbeditor - erweiterte Optionen.....	223
Farbeditor (Strg + E)	575
Farbeditor im 3D-Modus	225
Farbeditor im Detail.....	129, 224, 575
Farbeinstellung.....	393
Farben ändern	458
Farben auf der Farbleiste.....	219
Farben auf der Farbleiste neu anordnen.....	219

Farben einer Füllung ändern	301
Farben ersetzen.....	181, 230, 277
Farben im Farbeditor exakt bestimmen	225
Farben mit der Pipette aufnehmen.....	218, 219, 223
Farben und Paletten importieren	237, 502
Farben-Galerie	232, 238
Farbgebung oder Fülleffekt von Schatten ändern.....	325
Farbgebung von Kanten oder Fülleffekten ändern	331
Farbleiste.....	218
Farbmodell.....	519
Farbmodelle.....	226
Farbpunkte skalieren	403
Farbstich - Weißabgleich korrigieren	429
Farbverlauf bei Überblendungen.....	351
Fett & Kursiv	285
Fettschrift, Kursiv & künstliche Schriftarten.....	245, 285
Flash-Animation - Zusammenfassung.....	490
Flash-Dateien einbetten.....	515
Flash-Objekt in MAGIX Foto & Grafik Designer einfügen.....	467
Flash-Optionen.....	470
Flüssigkeit der Animation.....	470, 478
Font-Awesome-Symbol	574
Font-Awesome-Symbole.....	247, 259, 574
Form	573
Form extrudieren	444
Formatvorlage bearbeiten und ansehen	284
Formatvorlage neu definieren.....	281
Formatvorlagen	37, 279
Formatvorlagen aktualisieren	280
Formatvorlagen entfernen.....	283
Formatvorlagen löschen.....	283
Formbearbeitung.....	441
Formen auf die Masken-Ebene kopieren	344
Formen auftrennen	121
Formen bearbeitbar machen.....	104, 195, 348
Formen bearbeiten	417
Formen einer Überblendung bearbeiten	351
Formen einfärben.....	45
Formen kombinieren	190, 343, 572
Formen kombinieren (Symbolleiste anordnen).....	572
Formen mit einem Bitmap füllen	363
Formen trennen (Anordnen-Symbolleiste)	572
Formen zerschneiden	192
Formen zusammenfügen	193, 571
Formen zusammenfügen (Anordnen-Symbolleiste).....	571
Formenschnittmenge.....	171, 191
Formerstell-Werkzeug	32, 108, 340, 344, 412, 413
Form-Werkzeug	32, 108, 110
Foto & Grafik Designer anpassen	26, 31, 64, 68, 83, 140, 158, 419, 537, 576, 580
Foto auf 100% skalieren	397
Foto auf volle Größe bringen	385
Foto optimieren.....	575

Foto vektorisieren.....	576
Foto verkleinern und als neues JPEG speichern	371
Foto vorbereiten	422
Fotoauflösung.....	361
Foto-Auflösung	51
Foto-Auflösung - Alles automatisch.....	454
Fotobearbeitung	550
Fotobearbeitung mit Optimier-Transparenz.....	316
Fotobearbeitungs-Attribute	371
Fotobereich- und Masken-Werkzeuge	339, 374
Fotobereiche und Masken	171, 190, 213, 338, 373, 424, 577
Foto-Dateien bearbeiten	391, 550
Foto-Dokumente	359, 370, 389, 396, 409
Foto-Dokumente beschneiden	409
Foto-Farben verbessern.....	401
Foto-Filter Voreinstellungen	379
Foto-Filter Voreinstellungen bearbeiten	381
Foto-Grids	179, 354
Fotogruppe glätten	571
Fotogruppen	163, 316, 340, 353, 359, 382, 406, 416
Fotohintergrund entfernen.....	341
Foto-Klon-Werkzeug	341, 353, 380, 409
Foto-Objekte	353
Fotos	50, 473
Fotos als Füllungen verwenden	359
Fotos austauschen und Voreinstellungen entfernen	380
Fotos bearbeiten.....	456
Fotos beschneiden.....	373
Fotos einfärben	46, 378
Fotos ersetzen.....	359, 455
Fotos im Rahmen anpassen.....	456
Fotos importieren.....	357
Fotos mit dem Formradier-Werkzeug beschneiden	373
Fotos mit Maske beschneiden.....	373
Fotos skalieren (nur bei Webdokumenten)	150
Fotos speichern und exportieren.....	370
Fotos und Bitmaps optimieren.....	386, 576
Fotos und Smart-Formen auswählen.....	135
Fotos vektorisieren.....	392, 576
Fotos zusammenfügen und mischen	366
Foto-Verbessern-Werkzeug	341
Fotowerkzeug.....	396
Foto-Werkzeug.....	51, 135
Fraktalfüllungen.....	306
Frame-Galerie	471
Freihandform schließen (um eine gefüllte Form zu erstellen)	104
Füll-Galerie.....	303, 308
Füllung - Qualität	496
Füllungen	140, 296
Füll-Werkzeug.....	34, 45, 183, 297, 312
Funktionen auf der erweiterten Textleiste.....	288
Funktionsweise von Live-Effekten	418

G

Galerie anzeigen.....	88
Galerie-Cache.....	552
Galerien.....	87, 125, 203, 238, 292, 309, 362, 574, 582
Galerien an-/abdocken.....	88, 89, 561
Galerien verwenden.....	90
Geladene Dokumente.....	580
Gemeinsame Foto-Funktionen.....	396
Geöffnete Dokumente bei Programmende sichern.....	79
Geöffnete Dokumente sichern.....	77
Gerade Linien zeichnen und bearbeiten.....	107
Gerade Segmente im Freihand-Werkzeug zeichnen.....	103
Gesammelt.....	494
Gesperrte Effekte und Live-Effekte.....	417
GIF-Optionen.....	470
Glänzend/Matt.....	448
Glättung.....	395
Google-Schriftarten.....	246
Grafik in Slices exportieren.....	511
Grafische Aufzählungen und nummerierte Listen.....	248, 278
Groß- und Kleinschreibung wechseln.....	256
Größe der Undo-Liste ändern.....	101
Größe einfügen.....	567
Große Fotos importieren.....	51
Größe Undo-Datei.....	553
Grundfarben.....	44
Grundfarben individuell bearbeiten.....	458
Grundsätzliches zu Flash-Animationen.....	463
Gruppe auflösen (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + U).....	570
Gruppe erstellen.....	161
Gruppen.....	57, 483
Gruppen als Ganzes transparent machen.....	539
Gruppen auflösen.....	161
Gruppen skalieren.....	152, 196
Gruppen und Ebenen.....	162
Gruppeninhalt bearbeiten.....	163
Gruppentransparenz bei Überblendungen.....	318
Gruppieren (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + G).....	570
Gruppieren und Gruppen auflösen.....	161, 165, 178, 192, 194, 345

H

Hängende Zeileneinzüge erstellen.....	264
Hauptwerkzeugleiste.....	62
Helligkeit anpassen.....	428
Helligkeit/Kontrast/Farbtemperatur/Sättigung/Farbtone.....	400
Helligkeitskurven.....	432
Highlights-Helligkeit.....	400
Hilfe.....	580

Hilfslinie löschen	161
Hilfslinien anzeigen (1 im Ziffernblock).....	579
Hilfsobjekte und Hilfslinien.....	159, 213
Hintergründe entfernen	375, 439
Hintergrundfarbe der ClipAnsicht ändern	171
Hintergrundfarbe der Seite	47
Hintergrundfarben ändern	231
Hinweise zum Pegel-Werkzeug	433
Horizonte begradigen.....	383
Hyperlink... (Shift + Ctrl + W).....	575
Hyperlinks hinzufügen	176, 575

I

Ihre erste Animation	464
Illustrator-EPS exportieren	509
Image Map.....	533
Image slicing (Bilder zerschneiden)	97, 98, 511
Import von RAW-Fotodateien.....	501, 507
Import von TIFF-Dateien.....	505
Importformate.....	500
Importieren und Exportieren	56, 76, 92, 499, 563, 564, 575
Importieren... (Strg + Alt + I)	563
Importierte Cliparts einfärben	46
Import-PDFs für Adobe Illustrator (V 9 und höher).....	517
In aktuelle Ebene einfügen.....	567
In bearbeitbare Form konvertieren (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + S).....	572
In den Hintergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg+B).....	570
In den Vordergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + F)	569
In einem anderen Web-Authoring-Programm einfügen	467
Individuell.....	498
Individuelle und Gruppentransparenzen mischen.....	317
Infoleiste	39, 62, 133
Infoleiste des Füll-Werkzeugs	298
Infoleiste des Klon-Werkzeugs	410
Infoleiste Extrusions-Werkzeug.....	445
Infoleiste Formatvorlagen	279
Info-Popups	581
Inhalte aus vorherigen Versionen von MAGIX Foto & Grafik Designer verschieben.....	93
Inhaltsabhängige Foto-Skalierung	341, 421
Inhaltsabhängige Skalierung mit Masken nutzen	424
Inhaltsabhängiger Foto-Zoom	423
Innenbereich eines Objekts auswählen	46, 134, 174, 297
Innerhalb.....	167
Intelligente Anführungszeichen	257
Internet	543
Internet-Cache	543

J

JPEG exportieren.....	564
JPEG-Qualität	521

K

Kante bei mehreren Objekten erstellen	329
Kante erstellen.....	328
Kanten.....	328
Kanten entfernen	332
Kanten modifizieren	329
Kantenausrichtung	329
Kantenglättungs- (Anti-Alias-)Funktion bei Schlaglichtern	349
Kantengröße ändern	331
Kantentyp & -größe	446
Kantentyp ändern	331
Kanten-Werkzeug	328
Kegelförmige Füllungen	302
Klonen.....	146
Klonen (Strg + K).....	569
Komplexe Formen zerschneiden	193
Konflikte im Seitenlayout.....	178
Kontextmenü der Farbleiste.....	129, 220
Kontextmenüs (Rechtsklick)	40
Kontur auf mehrere Objekte anwenden	336
Konturen.....	333
Konturen entfernen	337
Konturen in Formen umwandeln	337
Konturverbindungsart ändern	335
Kontur-Werkzeug.....	333
Koordinaten-Richtung	543
Kopf-/Fußzeilen.....	175
Kopien ohne zusätzlichen Speicherbedarf	362
Kopieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + C)	566
Kopieren durch Ablegen	140
Kopieren und Einfügen von formatiertem Text (RTF).....	291
Kopieren von Stilen - Attribute einfügen.....	25, 170, 446, 567
Kreise und Ellipsen erstellen	186
Kreisförmige Füllungen	302
Kundendienst	14
Kurven ändern	118
Kurven ausbalancieren	119
Kurven und gerade Linien mischen.....	112

L

Lasso-Auswahl	134, 539
Laufweite.....	288
Layering-Methode (nur in Standard PDF)	525

Leisten	25, 578
Leuchten	324
Lichteinfallswinkel ändern (vertikal)	330
Lichtquelle ändern	329
Lichtquellen	446
Lichtstärke ändern (Kontrast)	330
Ligaturen	286
Lineale	62, 81, 261
Lineale anzeigen/ausblenden	82
Lineal-Nullpunkte ändern	82
Lineare Verlaufs-Füllungen	301
Lineare, farbige Verlaufsfüllung erstellen	297
Linie abschließen	113
Linie in Form konvertieren	572
Linien glätten	116
Linien mit variabler Breite	123, 130
Linien oder Formen zeichnen	102
Linien und Formen zeichnen	102
Linien verbinden	120
Linien verlängern	113
Linien, Formen und Objekte	24
Linien/Formen mit dem Freihand & Pinsel-Werkzeug bearbeiten	104
Linienbegrenzung ändern	126
Linienbreite skalieren	150
Linienende	114
Linien-Galerie	124, 128, 574
Linienmitte	114
Liniensegment ziehen	118
Linienstärke ändern	122, 250
Linken und rechten Textrand an Kurve anpassen	254
Listeneinträge bearbeiten	275
Live-Effekte	367, 416, 549
Live-Effekte anwenden	416
Live-Effekte bearbeiten	418
Live-Effekte kopieren	420
Live-Effekte-Plug-ins hinzufügen	420
Löcher in Formen erstellen	190
Lokale Design-Galerie	41, 43
Lokale und benannte Farben	228
Löschen	408
Löschen (Bearbeiten-Symbolleiste & Standardsymbolleiste bzw. Entf)	568

M

MAGIX Foto & Grafik Designer Hilfe	580
Magnetisches Auswahl-Lasso	339, 374
Maske oder Bereich anzeigen (Standard-Symbolleiste oder Strg + M)	577
Maske oder Bereich invertieren (Strg + Umschalt + I)	577
Maske oder Bereich löschen (Strg + D)	577
Masken oder Bereiche verwenden	406
Masken oder Fotobereiche?	338
Maßeinheiten	82, 554

Maus	545
Mausaktionen	26
Maustasten-Funktion	66, 545
Mauszeiger.....	27
Mehr über MAGIX Foto & Grafik Designer	580
Mehrere Ankerpunkte auswählen.....	114
Mehrere Fenster anordnen.....	64
Mehrere Fenster öffnen	64
Mehrere Filter einsetzen.....	380
Mehrere Formen zu einer zusammenfügen.....	191
Mehrfach.....	498
Mehrfache Farbverläufe.....	220, 307
Mehrfachüberblendungen.....	348
Mehrseitige Anzeige.....	578
Mehrseitige Dokumente	71
Mehrstufiger Transparenzverlauf.....	312
Menü Anordnen.....	569
Menü Bearbeiten.....	566
Menü Bereitstellen	577
Menü Datei.....	562
Menü Extras	574
Menü Fenster	577
Menü Hilfe	580
Menüs.....	27
Menüs und Tastaturkürzel	562
Millipunkte.....	83
Mindestbereich	394
Minimieren mehrerer Fenster.....	65
Modellierformen bearbeiten	201
Möglichkeiten und Grenzen von Flash.....	461

N

Nach einem Objektnamen suchen	92
Namen	575
Namen hinzufügen	95
Namen importierter Ebenen beibehalten	539
Namen-Galerie	481
Neigung der Textspalte ändern.....	251
Netzwerk.....	492
Neu (Standardsymboleiste oder Strg + N)	562
Neu aus dem Content-Katalog.....	562
Neu aus der Design-Galerie.....	562
Neue benannte Farben erstellen.....	229, 236
Neue Effekte sind gesperrt	549
Neue Einheit erstellen.....	84
Neue Formate erstellen.....	280, 282
Neue Objekte erhalten die aktuellen Attribute	538
Neue Seite.....	574
Neue Seite aus Vorlage.....	72
Neue Symbolleisten erstellen	559
Neue Textobjekte erstellen	54

Neuen Pinsel erstellen	128
Neues Fenster	578
Neuzeichnen	552
Nicht-destruktive Bearbeitung	442
Normal/Vollbildmodus	64, 545
Normale Farben	234
Normale Farben, Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben	234
Nummerierte Liste	274

O

Objekt-Auswahl ändern	133
Objektauswahl aufheben	135
Objektbasiertes Design	37
Objekte	213
Objekte auf	139
Objekte auf der Hilfslinienebene platzieren	160
Objekte aus dem Dokument entfernen	144
Objekte aus einer Gruppe entfernen	162
Objekte ausschneiden	144
Objekte auswählen	81, 91, 120, 132, 133, 348
Objekte bearbeiten	584
Objekte benennen	94, 96, 133, 464, 482, 575
Objekte bewegen	140
Objekte drehen	39, 148, 152
Objekte im Skaliermodus drehen	149
Objekte in der ClipAnsicht markieren	172
Objekte in der Galerie neu anordnen	91
Objekte in der Objekt-Galerie finden	138
Objekte kopieren	39, 473
Objekte löschen	145
Objekte markieren mithilfe des Schatten-Werkzeugs	327
Objekte mit Konturen versehen	333
Objekte mithilfe der Namen-Galerie auswählen	99
Objekte mittels Konturen skalieren	336
Objekte nach hinten oder vorne bringen	146
Objekte neigen	197
Objekte oder Zeichnungen in Bitmaps umwandeln	389, 572
Objekte schrittweise bewegen	39, 141, 585
Objekte sperren	139
Objekte spiegeln	153
Objekte suchen	215
Objekte und Ebenen sperren	215
Objekte verbergen	138
Objekte verzerren	137, 196
Objekte zwischen Ebenen bewegen	58, 217
Objekte, die nicht in PDF-Dokumenten unterstützt werden	514
Objektfarben bearbeiten	221
Objektlasso-Modus	539
Objektreihenfolge	38
Öffnen (Standardsymbolleiste oder Strg + O)	563
Öffnen eines vorhandenen Dokuments	60

Online-Content-Katalog	41, 43, 54, 179, 247, 278, 354, 379, 573, 574
Optimale Anpassung	497
Optimieren.....	315, 422
Optimier-Transparenz anwenden	315
Optimierung beim Import.....	358
Optionen	83, 493, 520, 522, 533
Optionen (Strg + Umschalt + O)	576
Optionen im Menü	537
Original-JPEG extrahieren	365

P

Palettenoptionen.....	530
Panoramafunktion	434
Papier	547
Papiergröße	68
Passwort zum Öffnen der Datei.....	526
PDF exportieren.....	508, 564
PDF Versionen	514
PDF-Dateien exportieren	503, 514, 564
PDF-Dateien importieren.....	505
PDF-Export	176, 210, 508, 513
erweiterte Einstellungen.....	517
PDF-Export Filtereinstellungen	
Allgemeine Optionen	519
Dokument.....	523
Ebenen.....	525
Objekte.....	521
Sicherheit.....	526
PDF-Kompatibilität zu Versionen.....	519
Per Doppelklick Werkzeuge wechseln	136
Perspektive	198
Perspektivenkorrektur-Werkzeug	436
Pfad umkehren.....	108
Pfeilspitzen & -enden hinzufügen.....	107
PhotoShop-Plug-ins (nur in der 32bit-Version)	549
Photoshop-PSD-Dateien exportieren	501, 504, 510
Pinzel.....	127
Pinzelstile	106
PNG exportieren.....	564
Polygone und Sterne bearbeiten.....	188
Polygone und Sterne erstellen.....	187
Polygone/Sterne mit abgerundeten Ecken	188
Popup-Schieberegler.....	399
Position einfügen	567
Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen.....	50, 135, 354, 372, 373, 381,
Positionsprofil von Konturen ändern	336
Präzision	394
Profil	316
Profile	350
Programmoberfläche	29
Proxy-Server-Einstellungen.....	544

PSD Photoshop-Datei importieren	501, 504
PSD-Exporteinstellungen	510

R

Radier-Werkzeug	319, 341, 439
Radius für das Ausrichten an Objekten	546
Ränder und Zeileneinzüge	261
Randunschärfe	35
Randunschärfe (Verblassen)	109, 202, 315, 368, 375, 406, 414
Randunschärfe-Werkzeug	587
Rasten und Linienbreiten	156
Raster anzeigen (ä)	579
Raster und Lineal	80, 81, 116, 542
Raster- und Linealabstand	542
Rasterauflösung (dpi)	521
Rastertyp	542
Rauschen entfernen	394
Rechtecke und Quadrate erstellen	185
Rechtschreibprüfung	55, 257, 576
Rechtschreibung während der Eingabe prüfen	576
Registrieren	581
Regler	86, 578
Reiter Frame	469
Reparaturpinsel	412
RGB kombiniert oder Rot, Grün und Blau getrennt	431
Rotate-Befehl (Drehen)	480
Rotationsanfasser	138
Rotieren entlang einer Kurve	351
Rückgängig	100
Rückgängig (Standardsymbolleiste oder Strg + Z)	566
Rückgängig und Wiederherstellen	100, 553, 566
Runde Verbindung erstellen	119

S

Satz und Ausrichtung von Text	287
Schablonen	200
Schaltfläche	150
Schaltflächen und Werkzeuge ausblenden	560
Schaltflächen und Werkzeuge bewegen	560
Schaltflächengröße ändern	560
Schatten	161, 322
Schatten auf andere Objekte kopieren	327
Schatten auf mehrere Objekte legen	326
Schatten entfernen	326
Schatten erstellen	323
Schatten hinzufügen	450
Schatten zu Formen konvertieren	326
Schatten, Kanten & Konturen	214
Schatten-Helligkeit	400

Schattenprofil ändern	325
Schattenränder weichzeichnen	324
Schattentransparenz ändern	324
Schatten-Werkzeug	36, 322
Schattierungen	235
Schlaglichter erstellen	348
Schließen (Strg + W)	563
Schriftart ersetzen	249
Schriftarten de-/installieren	294
Schriftarten einbetten	295
Schriftarten und PDF	295
Schriftarten-Galerie	292
Schriftarten-Vorschau in Echtzeit	244
Schriftgrad ändern	285
Schriftgröße	54
Schrittweite	141, 541
Schritzzahl einer Kontur bearbeiten	334
Schwarz, Weiß- und Grau-Punkt auswählen	428
Screenshots	376
Screenshots mit Windows	376
Seite	24, 493, 548
Seite zoomen/scrollen/verschieben	30
Seiten	208, 493, 569
Seiten- & Ebenen-Galerie	58, 75, 135, 138, 139, 145, 146, 147, 159, 160, 162, 165, 203, 265, 272, 354, 406, 505, 567, 568, 574
Seiten aus dem Dokument entfernen	73
Seiten erstellen	520
Seiten hinzufügen	460
Seiten in ein Dokument einfügen	71
Seiten innerhalb eines Dokuments verschieben	73
Seiten kopieren und einfügen	39, 72
Seiten mit verschiedenen Größen und Ebenen	74
Seitengröße	56, 69, 460, 547
Seitengröße ändern	67, 547
Seitengröße von Vorlagen ändern	460
Seitenoptionen	565
Seitenverhältnis beibehalten	409
Sicherheitskopien	548
Sicherheitskopien beim Herunterfahren des Systems	80
Sicherheitskopien wiederherstellen	80
Skalieren mit der Maus	151
Skalieren über die Infoleiste	151
Skalieren und Neuausrichten von Bitmap-Füllungen	305
Skalieren von Objekten (Größenänderung)	150
Skaliertes Foto in voller Größe anzeigen	385
Skalierung	551
Skalierungsfaktor (Maßstab) löschen	85
Skalierungsfaktor hinzufügen	85, 552
Skizzenmodus	105
Slices	98
Slices erstellen und exportieren (Strg + I)	565

Smart-Formen.....	179
Smart-Formen bearbeiten.....	180
Sofortnavigation im Schriftartenmenü	245
Solo-Modus	216
Sonderzeichen eingeben	257
Sonstige	587
Speichern.....	364
Speichern (im Datei-Menü)	76
Speichern (Standardsymbolleiste oder Strg + S).....	563
Speichern als... (im Menü	76
Speichern unter.....	563
Speicherort für die Sicherheitskopien	78
Spezielle Zeichen (im Textwerkzeug)	257, 587
Spitze Verbindung erstellen	118
Sprachauswahl	258
Standardauflösung Live-Effekt.....	549
Standardüberblendung entfernen.....	352
Start- und Endanfasser einer Füllung bewegen.....	301
Statusleiste	27, 63, 137, 165, 272, 406
Stauen oder Dehnen von Schriftzeichen (Seitenverhältnis)	285
Sterne bearbeiten	189
Steuerelemente zum Drehen um 90°	396
Stiftgröße.....	439
Stop und Goto.....	489
Strg (Steuerung)-Taste.....	87, 251
Suchen & Ersetzen	259, 569
Suchen/Ersetzen (Strg + Alt + F)	569
Symbole.....	247, 277
Symbole als Grafiken einfügen	249
Symbole anordnen	578
Symbole in Text einfügen.....	249
Symbolleisten.....	61, 62, 86, 557, 578
Symbolleisten ein- und ausblenden	558
Symbolleisten löschen	559
Symbolleisten skalieren	559
Synchronisierter Text	57

T

Tab-Taste.....	138
Tabulator	262
Tabulatoren anpassen.....	263
Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge	81, 261
Tastatur.....	25
Tastaturkürzel	582
Terminologie.....	24, 240
Text.....	52
Text abweisende Objekte	54, 178, 212, 265, 458, 573
Text an Kurve anpassen/Text von Kurve entfernen	572
Text ändern.....	457
Text auf einer Kurve umdrehen	254
Text bearbeiten.....	255

Text entlang einer Kurve.....	253, 262, 572
Text extrudieren.....	449
Text in bearbeitbare Formen konvertieren.....	292
Text in einer Spalte.....	250
Text mithilfe von weichen Gruppen synchronisieren.....	260
Text unterstreichen.....	286
Textabweisende Objekte.....	54
Textattribute anwenden.....	285
Textbereiche.....	251
Textbereiche neu skalieren.....	252
Textbereiche verbinden - Textfluss.....	251
Textbox.....	574
Textdarstellung kopieren.....	290
Textfelder.....	453
Textfelder Smart-Formen.....	184
Textobjekt auswählen.....	256
Textoptionen.....	496
Textsynchronisierung.....	166
Texturen und Fotos.....	448
Text-Werkzeug.....	585
The Photo Tools.....	356, 371, 372, 373, 414, 434, 456
Tiefgestellt & hochgestellt.....	287
Tipp des Tages.....	581
Toleranz und Verlauf einstellen.....	405
Tonwertkorrektur.....	426
Tonwertkorrekturen auf mehrere Bilder anwenden.....	433
Tooltips.....	28
Transparenz.....	310, 487
Transparenz auf mehreren Objekten.....	317
Transparenz bei Gruppen.....	483
Transparenz-Auflösung.....	496
Transparenztypen.....	312
Transparenz-Werkzeug.....	35

U

Über MAGIX Foto & Grafik Designer.....	28, 581
Überblendung einer Kurve entfernen.....	352
Überblendung entlang einer Kurve.....	350
Überblendungen.....	86, 318, 345
Überblendungen als Umrisslinie anzeigen.....	352
Überblendungen entfernen.....	352
Überblendungen und PDF-/PostScript-Dateien.....	351
Überlappend.....	578
Übersicht der Tastaturkürzel auf dem Ziffernblock.....	161
Übersicht JPEG, PNG, GIF und BMP Export-Dialog.....	97, 370, 389, 452, 503, 528
Um als PDF zu exportieren.....	515
Umfang & Fläche.....	153
Umriss eines Fotos bearbeiten.....	372
Umwandlung einer geraden Linie in eine Kurve (und umgekehrt).....	119
Unbenannte Dokumente.....	79
Unbenutzte Farben löschen.....	232

Unbewegte Objekte.....	486
Unterhalb oder innerhalb ausgewählte Objekte bewegen	135
Unterschneidung.....	289
Unterstützte Dateiformate für Import und Export	500
Update-Service	23
URLs in Flash	470, 487
Ursprung (Koordinate 0,0).....	543
Ursprüngliche bzw. Endgültige Farbtoleranz	394
Ursprüngliche Werkzeugleisten/Galerien wiederherstellen	561

V

Verankerte Grafiken	267, 458, 573
Verankerte Objekte	55
Verankerte Objekte in einer Zeile.....	270
Verankerte Objekte verschieben.....	270
Verbessern-Werkzeug.....	398
Verbesserung durchführen	403
Verbinden zweier Linien.....	104
Verbindungsart.....	544
Verbindungsart von Kanten ändern	332
Verbindungstyp ändern.....	126, 128, 250
Vergleichen & Wiederherstellen des Originals.....	434
Vergrößerungsfaktor mit der Maus ändern	66
Verknüpfte Farben	235
Verknüpfte Schattierungen.....	48
Verlängern einer Linie.....	104
Verlaufstransparenz anwenden	312
Verschieben von Dokumenten innerhalb des Fensters.....	67
Verschiedene Bereiche einer ClipAnsicht auswählen	171
Verschiedene Farben verbessern.....	404
Versionen.....	78
Versteckte Objekte auswählen.....	134
Verteilen	169
Verwenden der Textfelder der Infoleiste	116
Verwenden des Foto-Werkzeugs.....	397
Verwenden des Überblenden-Werkzeugs	346
Verwenden des Zoom-Werkzeugs	65, 415
Verwendung des Kurvenanfassers.....	118
Verwendung eines vorhandenen Pinsels.....	128
Vierfarb-Füllungen.....	303
Vollbild (8 im Ziffernblock).....	579
Vollbildmodus.....	557
Von Internetadresse importieren (Strg + Alt + W)	564
Von Website importieren	507
Vor Setzen aktueller Attribute nachfragen.....	539
Voreinstellungen aus der Lokalen Design-Galerie nutzen	379
Vorherige und aktuelle Farbe.....	225
Vorheriges & nächstes.....	396
Vorlage speichern	563
Vorlagen & Cliparts verwenden	40
Vorschau der Schriftgröße in Echtzeit.....	245, 285

Vorschau Flash-Animation	564
Vorschau in Browser	471, 534
Vorschau von Flash-Objekten in MAGIX Foto & Grafik Designer	466

W

Wählen Sie das Fenster aus, das angezeigt werden soll	64
Wandschatten	323
Warum ein Linien-Werkzeug?	107
Was bedeutet	100
Was ist neu in MAGIX Foto & Grafik Designer?	16
Webgrafik	451
Websichere Schriftarten	244
Weiche Gruppe auflösen (Strg + Alt + U)	571
Weiche Gruppe bilden (Strg + Alt + G)	571
Weiche Gruppen	57, 136, 163, 165, 210, 215, 260, 270, 571
Weiche Gruppen entfernen	166
Weiche Gruppen erstellen	165
Weiche Gruppen und Ebenen	210
Weiche Masken	339
Weiche Schatten, Text mit Farbfüllung, transparenter Text	54
Weiches Radieren	441
Weiches Radieren mit dem Formradier-Werkzeug	319
Weichzeichnen/Schärfen	401
Weitere Gruppenarten	165
Weitere Informationsquellen	27
Weitere Linienabschnitte hinzufügen	108
Welche Features aus MAGIX Foto & Grafik Designer werden von Flash unterstützt?	463, 483
Werkzeuge	582
Wiederherstellen	100
Wiederherstellen (Standardsymbolleiste oder Strg + Y)	566
Wiederherstellung nach einem unvorhergesehenem Programmende	79
Wiederholen von Objekten beenden	176
Wiederholte Objekte	58, 165, 172, 573
Wiederholte Objekte löschen	176
Wiederholtes Objekt	573
Wiederholtes Objekt bearbeiten	174
Wiederholungen und Geschwindigkeit	470
Willkommen bei MAGIX Foto & Grafik Designer	16
Windows-Metadatei exportieren (.wmf)	509
Windows-Terminologie	25
Winkel-Balken und Pfeil-Smartformen	184
Word-Dokument importieren	506
Wörter zählen	253

X

X-Y-Koordinaten	63
-----------------------	----

Z

Zeichen-Werkzeuge.....	31
Zeichen-Werkzeuge für Formen.....	179
Zeichnen eines geraden Liniensegments.....	111
Zeichnen eines Kurvensegments.....	112
Zeilenabstand.....	288
Zeilenlängen kompatibel zu alten Web-Browsern.....	540
Zeitlinie-Smart-Formen.....	181
Zoom auf 1:1.....	397
Zoomen.....	583
Zoomwert ändern.....	65, 546
Zu Galerie hinzufügen.....	92
Zuletzt benutzte Dateien.....	563
Zuletzt geöffnete Dateien.....	539, 563
Zurücksetzen.....	430
Zusammenfassung der Klon-Werkzeug-Operationen.....	411
Zusammenfassung Dokumenten-Zugriffsrechte.....	527
Zusammengefügte Formen trennen.....	194
Zusätzliche Objekte zu einer Gruppe hinzufügen.....	162
Zwischen Seiten hin- und hernaavigieren.....	73
Zwischenablage.....	27