
AliveColors
Grafikeditor

INHALT

- Funktionsweise
  - Installation unter Windows
  - Installation unter Mac
  - Installation unter Linux
  - Aktivierung
  - Arbeitsbereich
  - Arbeitsweise
  - Farbprofileinstellungen
  - Neues Bild erstellen
  - AKVIS Format
  - Farbmodi
  - Bildgröße ändern
  - Grafiktabletts
  - Stapelverarbeitung
  - Stapelkonvertierung
  - Drucken von Bildern
  - Optionen
  - Tastaturkürzel
- Bedienfelder
  - Navigator
  - Werkzeugpalette
  - Ebenen
  - — Smartobjekte
  - — Ebeneneffekte
  - — Ebenenmaske
  - — Vektormaske
  - — Schnittmaske
  - — Füllmethoden
  - — Mischen nach Helligkeit
  - Kanäle
  - Pfade
  - Auswahl
  - Protokoll
  - Farbe
  - Muster
  - Farbkreis
  - Aktionen
  - Dateiinformationen
- Korrekturen
  - Tonwertkorrektur
  - Auto-Tonwertkorrektur
  - Auto-Kontrast
  - Gradationskurven
  - Helligkeit/Kontrast
  - Belichtung
  - Dynamik
  - Farbton/Sättigung
  - Fotofilter
  - Farbbalance
  - Selektive Farbkorrektur
  - Farbsuche (3D LUT)
  - — LUT-Editor
  - Umkehren
  - Schwellenwert
  - Tontrennung
  - Schwarz-weiß

    - Verlaufsumsetzung
    - Entsättigen
    - Gleiche Farbe
    - Farbe ersetzen
    - Tonwertangleichung
- Effekte
    - Künstlerische Effekte
    - — Comic
    - — Halbtonmuster
    - — Linolschnitt
    - — Tintenzeichnung
    - — Bleistiftzeichnung
    - — Fotokopie
    - — Schablonenkunst
    - — Gerissene Kanten
    - Weichzeichnen
    - Pinselstriche
    - Kanalmixer
    - Bilder kombinieren
    - Verzerren
    - Schlagschatten
    - Glamour
    - Glitch
    - Hochpass
    - Objektivkorrektur
    - Rauschen
    - Sonstige Effekte
    - Seite aufrollen
    - Vergröbern
    - Rendern
    - Tiefen & Lichter
    - Scharfzeichnen
    - Stilisierung
    - Texturfüllung
    - Schlüsselfarben
    - Eingebaute Plugins
    - Externe Plugins
- Eingebaute Plugins
    - AirBrush
    - Enhancer
    - HDRFactory
    - LightShop
    - MakeUp
    - NatureArt
    - Neon
    - Noise Buster
    - Points
    - SmartMask
- AI-Filter
    - Lokale Bildgenerierung
    - Cloud-Bildgenerierung
    - — Prompts: Regeln und Tipps
    - Bildkolorierung
    - Bildvergrößerung
    - JPEG-Artefakte entfernen
    - Bewegungsunschärfe entfernen
    - Rauschen entfernen

- Auswahlwerkzeuge
  - Grundlegende Auswahlwerkzeuge
  - Zauberstab
  - Schnellauswahl
  - KI-Objektauswahl
  - KI-Punktauswahl
  - KI-Motivauswahl
  - Farbbereich auswählen
  - Kanten verbessern
  - Auswahl verändern
  - Standardauswahlbefehle
- Photoshop-Pinsel
  - PS-Pinsel
  - PS-Mischpinsel
  - PS-Pinseleditor
- Standardwerkzeuge
  - Farbpinsel
  - Farbstift
  - Spray
  - Umfärben-Pinsel
  - Textur-Pinsel
  - Radiergummi
  - Protokollpinsel
  - Füllwerkzeug
  - — Inhaltsbasierte Füllung
  - Verlaufswerkzeug
  - Stempel
  - Chamäleonpinsel
  - Weichzeichnen
  - Scharfzeichnen
  - Wischfinger
  - Aufhellen
  - Abdunkeln
  - Sättigung
  - Erweiterte Einstellungen
- Retuschierwerkzeuge
  - Korrekturpinsel
  - Fleckenentferner
  - Rote-Augen-Korrektur
  - Zahnaufhellung
- Verformungswerkzeuge
  - Mitziehen
  - Schieben
  - Aufblasen
  - Zusammenziehen
  - Strudel
  - Rekonstruieren
- FX-Pinsel
  - Flauschiger Pinsel
  - Haarpinsel
  - Borstenpinsel
  - Fadenpinsel
  - Voile-Pinsel
  - Rauchpinsel
  - Funkelpinsel
  - Energie-Pinsel
- Kunstwerkzeuge
  - Ölpinsel

    - Malerroller
    - Filzstift
    - Kreidestift
    - Kunststift
    - Kunstspray
    - Verwischwerkzeug
- Text-Werkzeuge
    - Text
    - Text verformen
    - Pfadtext
- Form-Werkzeuge
    - Zeichenstift
    - Freihand-Zeichenstift
    - Rechteck
    - Abgerundetes-Rechteck
    - Ellipse
    - Kreissektor
    - Dreieck
    - Polygon
    - Stern
    - Linienzeichner
    - Form bearbeiten
    - Form füllen
    - Kontur für Formen zuweisen
- Allgemeine Werkzeuge
    - Ausrichten
    - Verschieben
    - Freistellen
    - Perspektivisches Freistellen
    - Transformieren
    - Pipette
    - Hand
    - Zoom
- RAW-Verarbeitung
    - Allgemeine Einstellungen
    - Tonwertkurve
    - Detailstufe
    - HSL/Graustufen
    - Objektivkorrektur
    - Presets

FUNKTIONSWEISE

AliveColors ist die ideale Lösung für detaillierte Bildbearbeitung und Fotoretusche, Verbesserung der Aufnahmequalität, Erstellung von Stilisierungseffekten sowie digitales Malen und Zeichnen.

Eine breite Palette von Werkzeugen, Effekten und Parametern ermöglicht es, ein fertiges Bild hochqualitativ zu bearbeiten oder ein Gemälde von Grund auf zu erstellen.

Lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie das Produkt benutzen.

Installation unter Windows
Installation unter Mac
Installation unter Linux
Aktivierung
Arbeitsbereich
Arbeitsweise
Neues Bild erstellen
AKVIS Format
Farbmodi
Bildgröße ändern
Grafiktabletts
Stapelverarbeitung
Stapelkonvertierung
Drucken von Bildern
Optionen
Tastaturkürzel

ALIVECOLORS UNTER WINDOWS INSTALLIEREN

Der **AliveColors** Bildeditor läuft unter Windows, Mac und Linux (64-Bit). Hier finden Sie die unterstützten Betriebssysteme.

Nachfolgend finden Sie eine Anleitung zur Installation von AliveColors unter **Windows**.

Achtung!

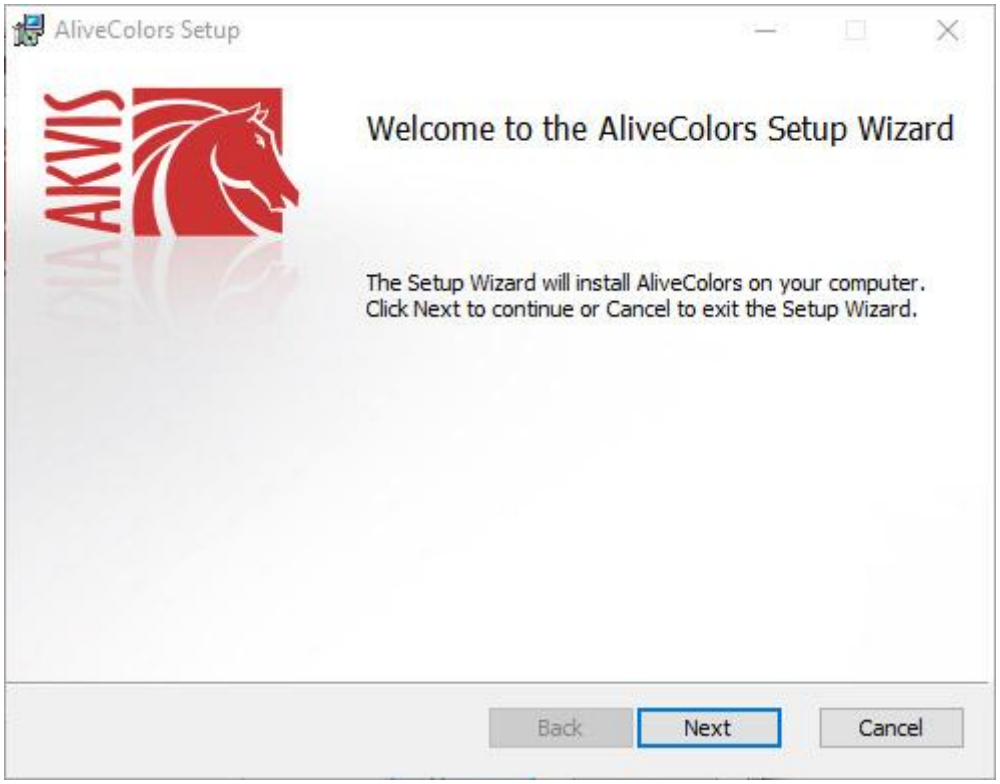
Für die Installation benötigen Sie Administratorrechte.

Bitte folgen Sie diesen Schritten:

1. Starten Sie die Datei **alivecolors-setup.exe**.
2. Wählen Sie Ihre Sprache aus und klicken Sie auf **Installieren**, um den Installationsvorgang zu starten.

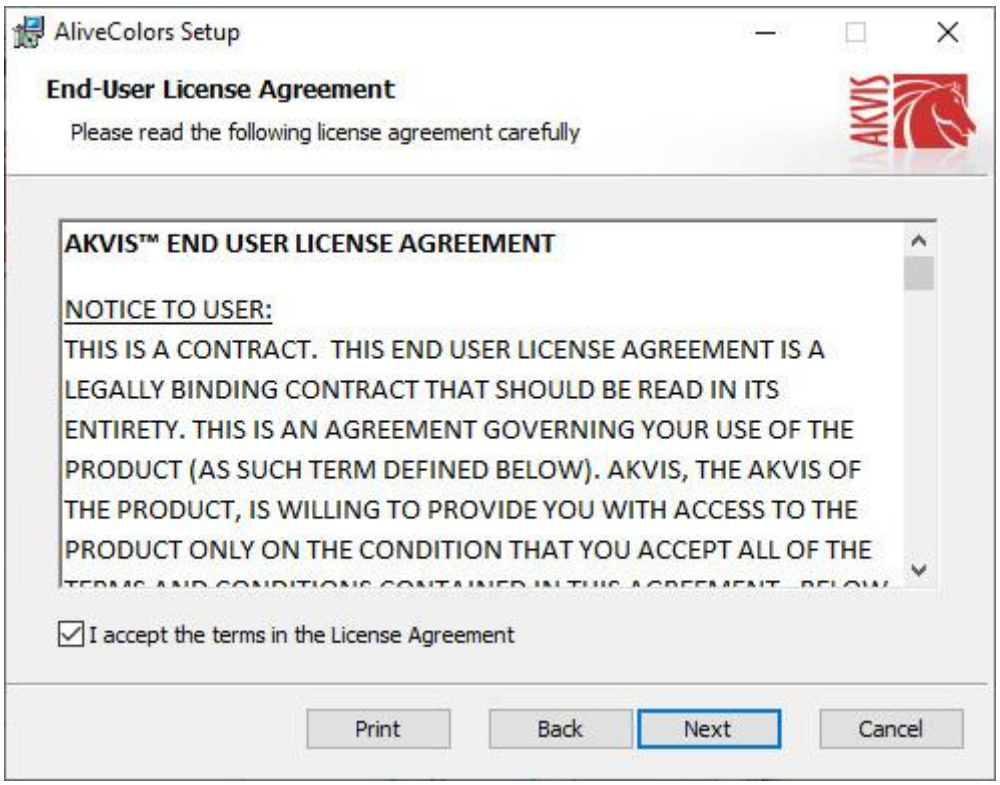
   Alle weiteren benötigten Dateien werden automatisch heruntergeladen und installiert.
   Falls Ihr Computer nicht mit dem Internet verbunden ist, nutzen Sie bitte die Offline-Methode.

3. Klicken Sie auf **Weiter**, um fortzufahren.

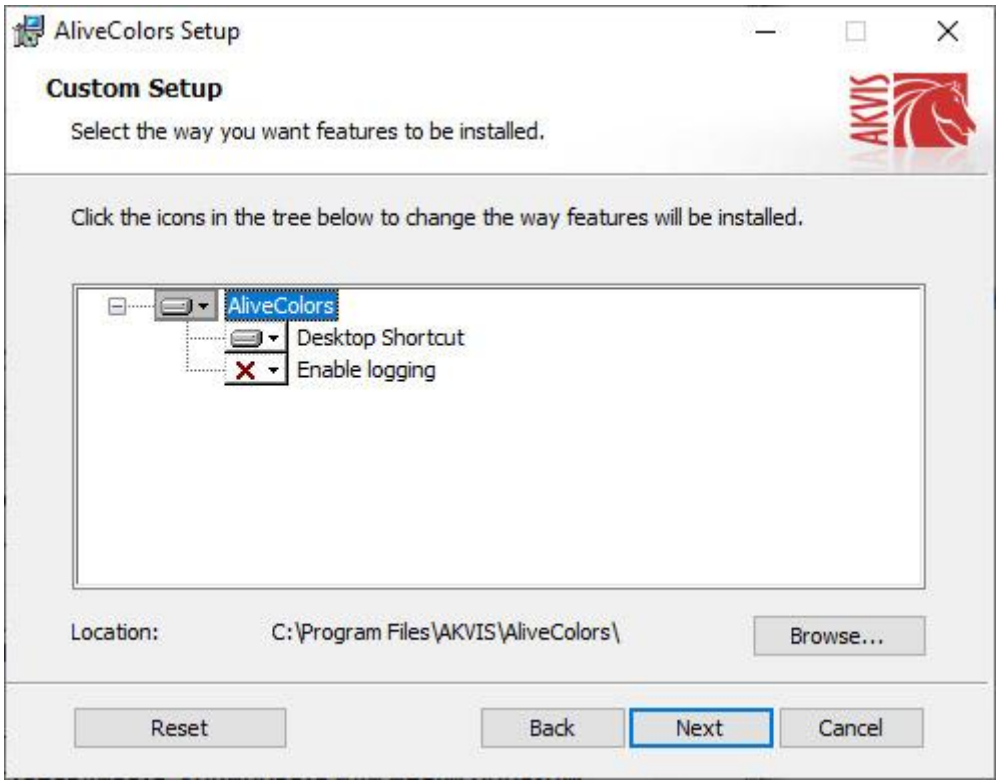


4. Lesen Sie den **Lizenzvertrag** und akzeptieren Sie ihn, um mit der Installation fortzufahren.

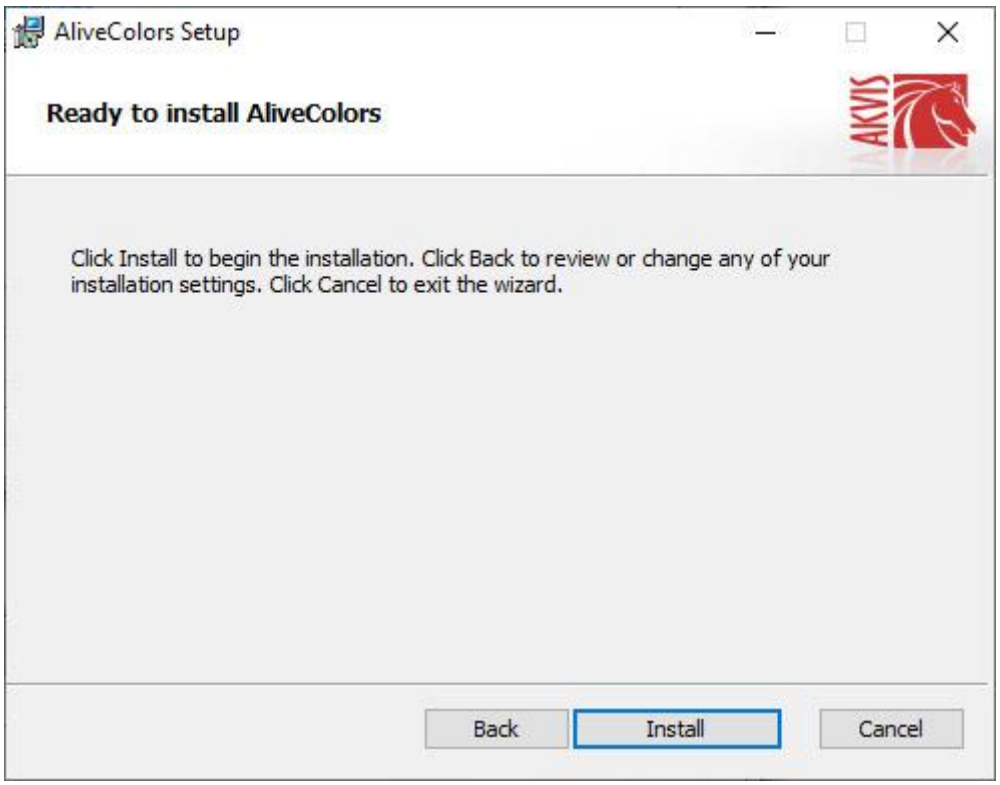
   Wählen Sie dazu **„Ich akzeptiere die Bedingungen der Lizenzvereinbarung“** und klicken Sie auf **Weiter**.



5. Wählen Sie das Laufwerk aus, auf dem das Programm installiert werden soll.



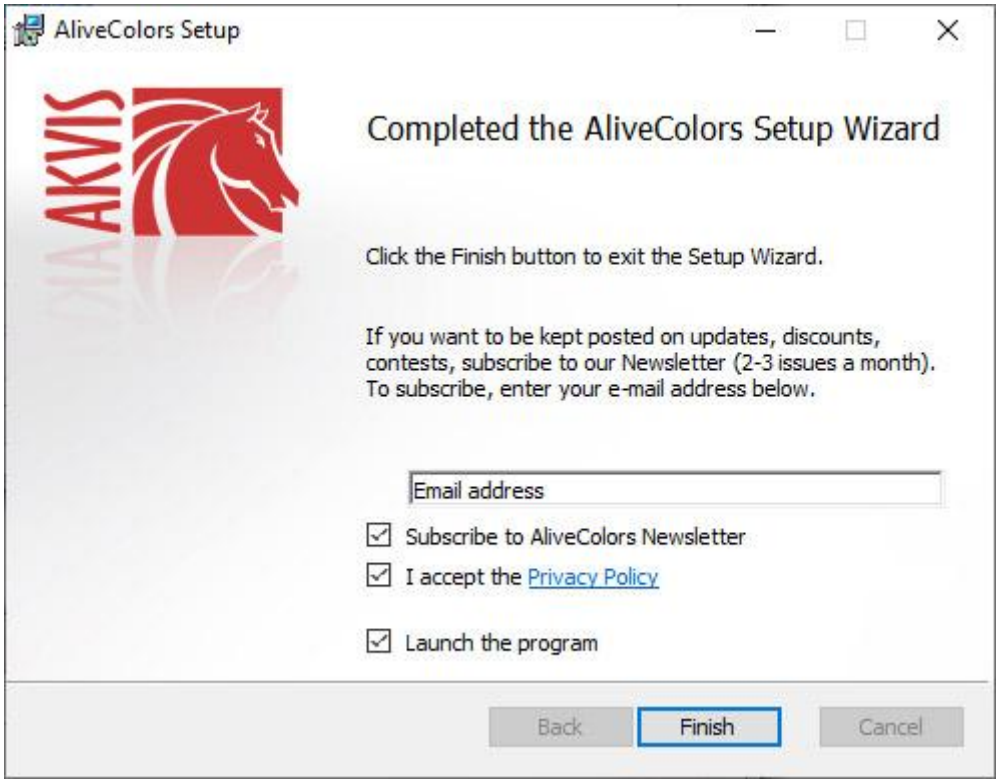
6. Klicken Sie auf **Installieren**.



7. Die Installation ist abgeschlossen.

   Wenn Sie über Updates, Veranstaltungen und Sonderangebote informiert bleiben möchten, können Sie den **AliveColors Newsletter** abonnieren. Geben Sie dazu einfach Ihre E-Mail-Adresse ein und bestätigen Sie, dass Sie die Datenschutzerklärung akzeptieren.

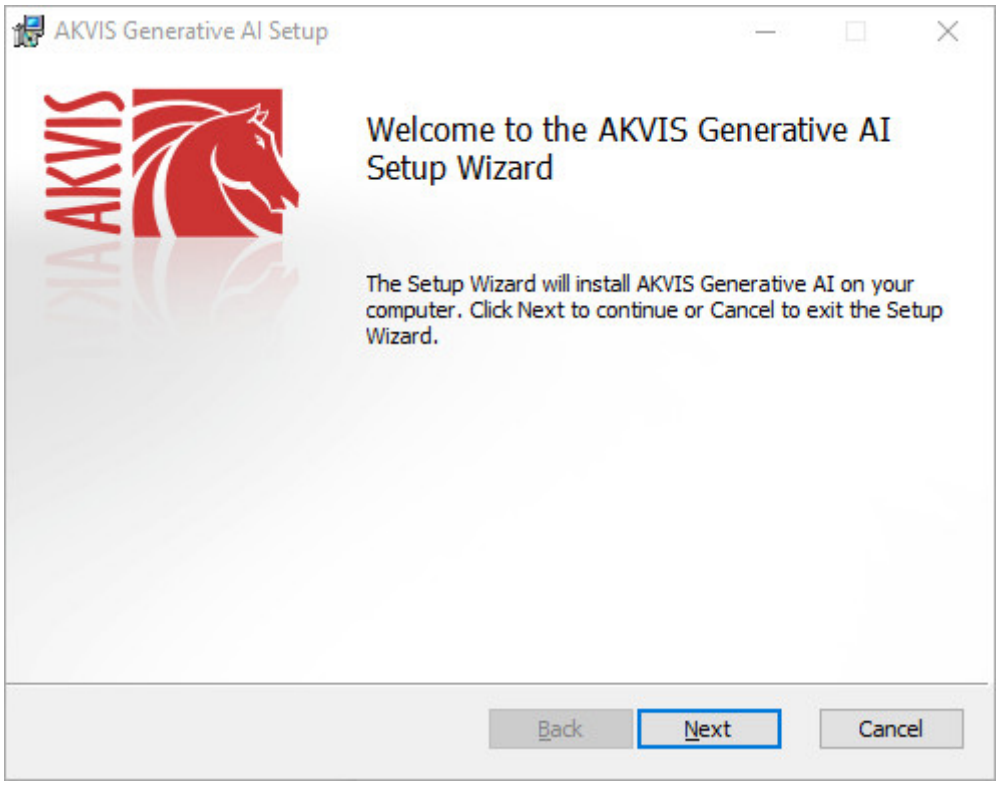
8. Klicken Sie auf **Fertigstellen**, um das AliveColors-Setup zu beenden.



Nach der Installation von AliveColors finden Sie einen neuen Eintrag im **Startmenü** sowie eine Verknüpfung auf dem Desktop.

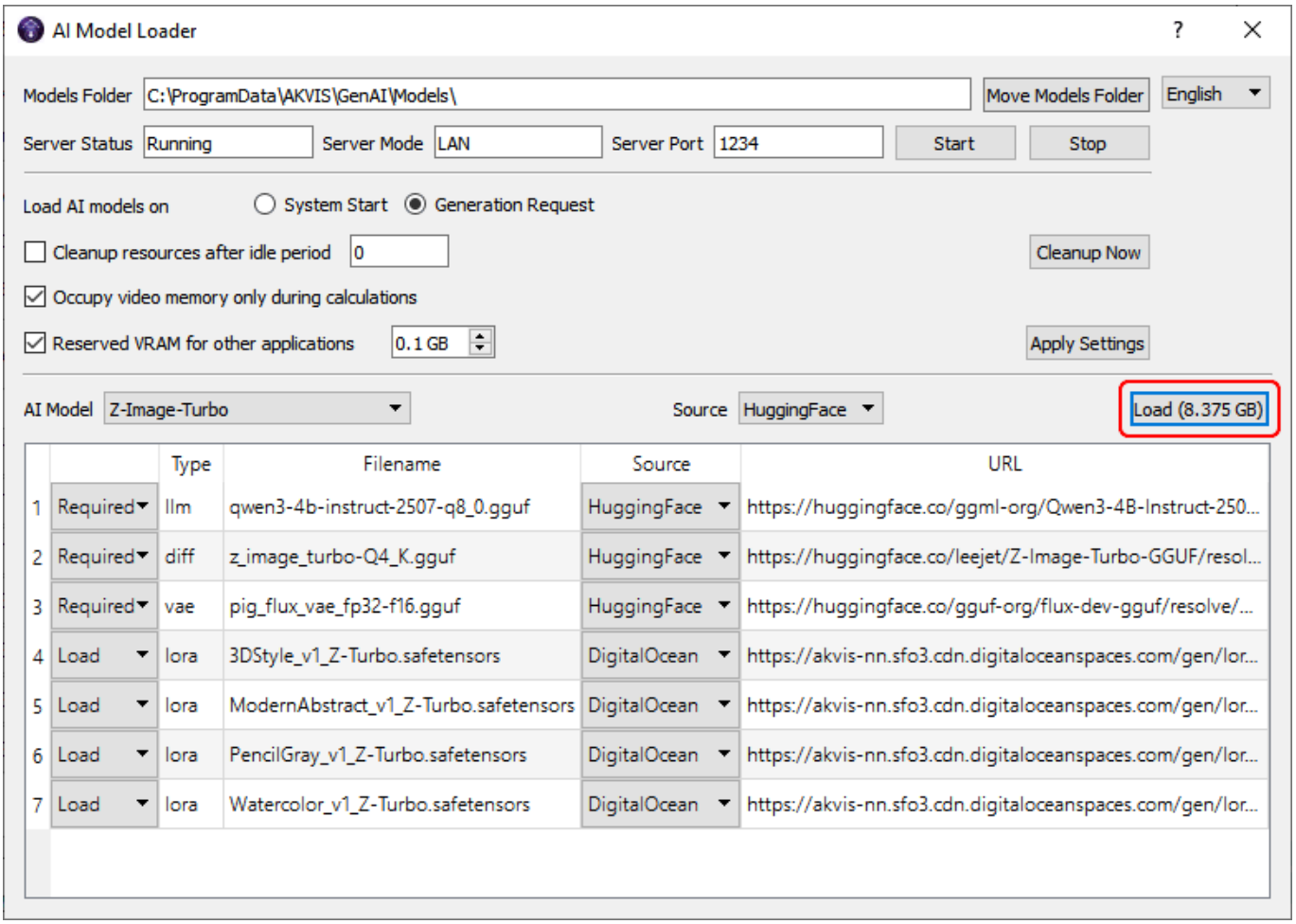
Um KI-Modelle für die Lokale Bildgenerierung zu laden, müssen Sie das **Ladeprogramm für KI-Modelle** (Model Loader) installieren.

1. Laden Sie das **Ladeprogramm für KI-Modelle** (Model Loader) von der Download-Seite herunter.
2. Führen Sie die heruntergeladene Datei aus und folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten.



3. Nach der Installation des Ladeprogramms für KI-Modelle starten Sie es, um die für die lokale Bildgenerierung benötigten Modelle herunterzuladen.

   Klicken Sie zum Starten des Ladevorgangs auf die Schaltfläche **Laden**.



4.
5. Warten Sie, bis das Modell vollständig heruntergeladen wurde, klicken Sie auf **Einstellungen übernehmen** und schließen Sie das Modell-Ladefenster.

   Jetzt können Sie das Modul **KI → Lokale Bildgenerierung** nutzen.

   Achtung!

   Um das KI-basiertes Modul **Lokale Bildgenerierung** nutzen zu können, benötigen Sie eine separate (nicht integrierte) **NVIDIA-Grafikkarte** mit mindestens 6–8 GB Speicher (ab NVIDIA 1060), die installierte **NVIDIA App** sowie aktuelle Treiber.

   Für einen optimalen Betrieb der anderen KI-Filter benötigen Sie eine separate Grafikkarte mit mindestens 3 GB Speicher und die neueste Version des Grafikkartentreibers. Andernfalls erfolgt die Verarbeitung über die CPU. Die Software funktioniert dann weiterhin, arbeitet jedoch etwas langsamer.

   Hier finden Sie die Systemanforderungen.

Installation auf einem Computer ohne Internetverbindung

Um das Programm auf einem Computer ohne Internetzugang zu installieren, folgen Sie bitte dieser Schritt-für-Schritt-Anleitung:

- Laden Sie zunächst die **Setup-Datei** herunter.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche **Start** und wählen Sie im Kontextmenü den Punkt **Ausführen** aus.
- Klicken Sie im Dialogfeld auf **Durchsuchen...** und suchen Sie die zuvor heruntergeladene Setup-Datei auf Ihrem Computer.

- In der Eingabezeile des Dialogfelds **Ausführen** fügen Sie am Ende des Dateipfads den Text **/layout** an. Dann klicken Sie auf **OK**, um den Vorgang zu starten.
- Es wird ein Download-Prozess gestartet. Alle erforderlichen Installationsdateien werden automatisch neben der ursprünglichen Setup-Datei gespeichert.
- Kopieren Sie die ursprüngliche Setup-Datei sowie alle neu heruntergeladenen Dateien auf einen USB-Speicherstick.
- Schließen Sie den USB-Stick an den Computer an, der keine Internetverbindung hat. Achten Sie darauf, alle Dateien vom USB-Stick auf den Computer zu übertragen - nicht nur die Setup-Datei. Öffnen Sie dann die Setup-Datei und folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten. Die Installation des Bildeditors läuft dann wie gewohnt ab.

Für die Offline-Installation des **Moduls zur Lokalen Bildgenerierung** senden Sie uns bitte eine Anfrage. Wir werden Ihnen die Datei-Links sowie eine detaillierte Installationsanleitung zusenden.

ALIVECOLORS UNTER MAC INSTALLIEREN

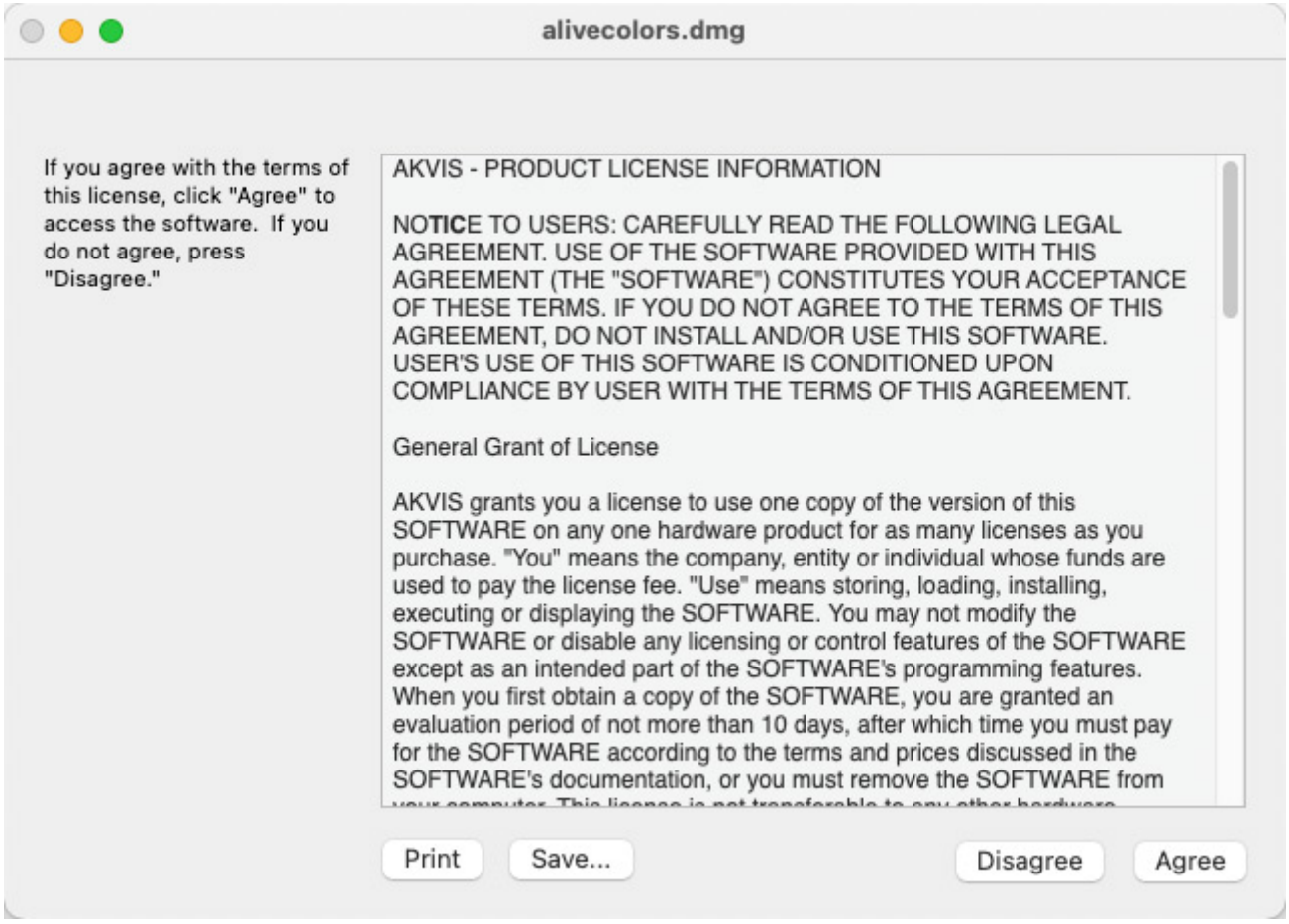
Der **AliveColors**-Bildeditor läuft unter Windows, Mac, Linux (64-Bit). S. die unterstützten Betriebssysteme.

Im Folgenden finden Sie Anweisungen zur Installation von AliveColors unter **Mac**.

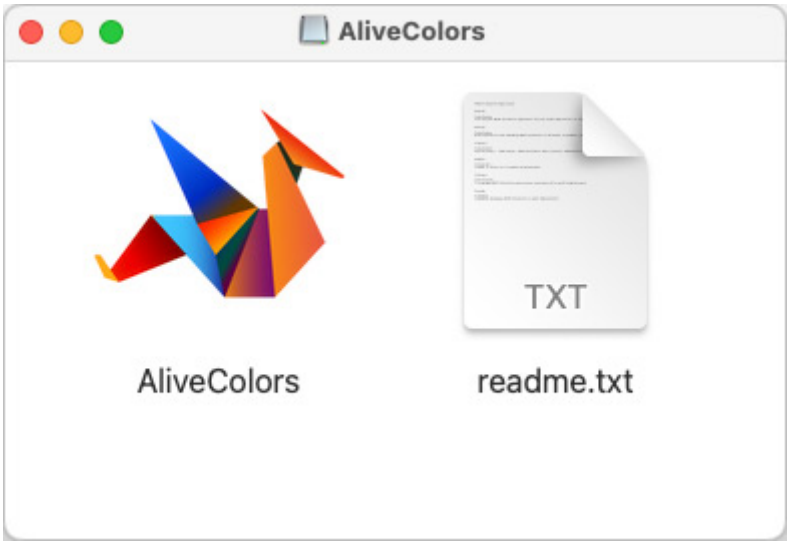
Sie müssen über Administratorrechte verfügen, um die Software zu installieren.

Folgen Sie den Schritten:

1. Öffnen Sie die virtuelle dmg-Disk: **alivecolors.dmg**
2. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung und klicken Sie auf **Akzeptieren**, wenn Sie die Bedingungen annehmen.



3. **Finder** öffnet sich, und Sie sehen einen Ordner mit AliveColors.



4. Um AliveColors zu installieren, ziehen Sie die Anwendung in den Ordner **Programme** oder in den gewünschten Ordner.

Öffnen Sie das Programm durch einen Doppelklick auf das Symbol im Finder.

ALIVECOLORS UNTER LINUX INSTALLIEREN

Der **AliveColors**-Bildeditor läuft unter Windows, Mac, Linux (64-Bit). S. die unterstützten Betriebssysteme.

Im Folgenden finden Sie Anweisungen zur Installation von AliveColors unter **Linux**.

> **Hinweis:** Der AliveColors-Bildeditor ist mit **Linux kernel 5.0+ 64-Bit** kompatibel. Sie können die Kernel-Version mit dem Befehl **uname -srm** herausfinden.

Sie benötigen apt-install- oder apt-get-Berechtigungen, um Software zu installieren.

AliveColors-Installer sind für mehrere Linux-Distributionen verfügbar:

► DEB-Paket: Debian/Ubuntu

► RPM-Paket: Red Hat/CentOS/Fedora

► openSUSE

Installation auf **Debian**-basierten Systemen:

1. Führen Sie das Terminal aus.
2. Erstellen Sie ein Verzeichnis zum Speichern von Schlüsseln:

   ```
   sudo mkdir -p /usr/share/keyrings
   ```

3. Laden Sie den Schlüssel herunter, mit dem das Repository signiert wurde:

   ```
   curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
   ```

   oder

   ```
   wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
   ```

4. Fügen Sie das Repository der Liste hinzu, in der das System nach zu installierenden Paketen sucht:

   ```
   echo 'deb [arch-=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list
   ```

5. Aktualisieren Sie die Liste der bekannten Pakete:

   ```
   sudo apt-get update
   ```

6. Installieren Sie den AliveColors-Bildeditor:

   ```
   sudo apt-get install alivecolors
   ```

   Stimmen Sie zu, die erforderlichen Pakete herunterzuladen und zu installieren (qt-akvis, akvis-alivecolors-bin, akvis-alivecolors-presets, akvis-alivecolors-framepack, akvis-hdrfactory-akf, akvis-makeup-akf, akvis-natureart-akf, akvis-smartmask-akf).

7. Die Installation ist abgeschlossen.

   Starten Sie den Bildeditor über das Terminal oder über die Programmverknüpfung.

8. Für automatische Updates verwenden Sie den Befehl:

   ```
   sudo apt-get upgrade
   ```

   So entfernen Sie den Bildeditor:

```
sudo apt-get remove alivecolors --autoremove
```

Installation auf **RPM**-basierten Systemen (**CentOS**, **RHEL**, **Fedora**):

1. Führen Sie das Terminal aus.
2. Registrieren Sie den Schlüssel, mit dem das Repository signiert wurde:

   ```
   sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc
   ```

3. Fügen Sie das Repository dem System hinzu:

   ```
   sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo
   ```

4. Aktualisieren Sie die Paketliste:

   beim Verwenden des **dnf**-Paketmanagers:

   ```
   sudo dnf update
   ```

   beim Verwenden des **yum**-Paketmanagers:

   ```
   sudo yum update
   ```

5. Installieren Sie AliveColors:

   beim Verwenden des **dnf**-Paketmanagers:

   ```
   sudo dnf install alivecolors
   ```

   beim Verwenden des **yum**-Paketmanagers:

   ```
   sudo yum install alivecolors
   ```

6. Die Installation ist abgeschlossen.

   Starten Sie den Bildeditor über das Terminal oder über die Programmverknüpfung.

7. Für automatische Updates verwenden Sie den Befehl:

   beim Verwenden des **dnf**-Paketmanagers:

   ```
   sudo dnf upgrade
   ```

   beim Verwenden des **yum**-Paketmanagers:

   ```
   sudo yum upgrade
   ```

8. So entfernen Sie den Bildeditor:

   beim Verwenden des **dnf**-Paketmanagers:

   ```
   sudo dnf remove alivecolors
   ```

   beim Verwenden des **yum**-Paketmanagers:

   ```
   sudo yum remove alivecolors
   ```

Installation auf **openSUSE**.

1. Führen Sie das Terminal aus.
2. Melden Sie sich als Root-Benutzer an.
3. Fügen Sie den Schlüssel hinzu, mit dem das Repository signiert wurde:

   ```
   rpm --import http://akvis.com/akvis.asc
   ```

4. Fügen Sie das Repository dem System hinzu:

   ```
   zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis
   ```

5. Aktualisieren Sie die Paketliste:

   ```
   zypper ref
   ```

6. Installieren Sie AliveColors:

   ```
   zypper install alivecolors
   ```

7. Die Installation ist abgeschlossen.

   Starten Sie den Bildeditor über das Terminal oder über die Programmverknüpfung.

8. Für automatische Updates:

   ```
   zypper update
   ```

   So entfernen Sie den Bildeditor:

   ```
   zypper remove alivecolors
   ```

Installation mit **Flatpak**:

1. Führen Sie das Terminal aus.
2. Fügen Sie das Flathub-Repository hinzu

   ```
   sudo flatpak remote-add --if-not-exists flathub https://flathub.org/repo/flathub.flatpakrepo
   ```

3. Fügen Sie das AKVIS-Repository hinzu

   ```
   sudo flatpak remote-add --if-not-exists akvis --from https://akvis-
   flatpak.sfo3.cdn.digitaloceanspaces.com/com.akvis.flatpakrepo
   ```

4. Installieren Sie AliveColors:

   ```
   sudo flatpak install -y akvis com.akvis.alivecolors
   ```

5. Die Installation ist abgeschlossen.

   Starten Sie den Bildeditor über die Programmverknüpfung oder über das Terminal:

   ```
   flatpak run com.akvis.alivecolors
   ```

6. Um alle installierten Flatpaks zu aktualisieren, verwenden Sie den folgenden Befehl:

```
sudo flatpak update -y
```

So entfernen Sie das Programm:

```
sudo flatpak remove -y com.akvis.alivecolors
```

Um die Programmoberfläche korrekt anzuzeigen, empfiehlt es sich, den Compton oder Picom Composite-Manager zu installieren.

SO AKTIVIEREN SIE ALIVECOLORS

Nachdem Sie **AliveColors** heruntergeladen haben, führen Sie die Setup-Datei aus und folgen Sie den Installationsanweisungen.

> **Achtung:** Für die unten beschriebene Methode benötigen Sie eine funktionierende Internetverbindung. Wenn es nicht möglich ist, verwenden Sie eine alternative Methode.

► Kostenlose Version

Gehen Sie wie folgt vor, um eine kostenlose Version von AliveColors zu aktivieren:

1. Beim Starten einer nicht registrierten Version des Programms erscheint das Fenster **Über AliveColors**.
   Klicken Sie auf die Schaltfläche **FREE**.



2. Geben Sie Ihre gültige E-Mail-Adresse in das Eingabefeld **E-Mail-Adresse** ein, aktivieren Sie die Kontrollkästchen Ich akzeptiere den Datenschutzhinweis und AliveColors Newsletter abonnieren und klicken Sie auf **OK**.



Alternativ können Sie eine Seriennummer direkt im Kundenbereich anfordern, indem Sie auf die Schaltfläche **Lizenzschlüssel für AliveColors (Free-Version)** klicken.

3. Der Lizenzschlüssel wird an die angegebene E-Mail-Adresse gesendet. Sie abonnieren automatisch den **AliveColors Newsletter**.
   Achtung: Wenn Sie sich abmelden, wird Ihr Free-Lizenzschlüssel sofort deaktiviert!
4. Öffnen Sie das Programm erneut und klicken Sie auf **AKTIVIEREN**.
5. Geben Sie Ihren Namen und den Lizenzschlüssel (Seriennummer) ein. Als Benutzername können Sie eine beliebige Identifikation auswählen. Es empfiehlt sich, Ihren eigenen Namen zu benutzen, damit keine Verwechslungen auftreten.



6. Wählen Sie die Option **Direkte Verbindung zum Aktivierungsserver** und klicken Sie auf **AKTIVIEREN**.
   Die Aktivierung ist abgeschlossen!

► Lebenslange Lizenz

1. Beim Starten einer nicht registrierten Version des Programms erscheint das Fenster **Über AliveColors**.
2. Klicken Sie auf **AKTIVIEREN**.
3. Geben Sie Ihren Namen und den Lizenzschlüssel (Seriennummer) ein, den Sie per E-Mail erhalten haben. Als Benutzername können Sie auch eine beliebige Identifikation auswählen. Es empfiehlt sich, Ihren eigenen Namen zu benutzen, damit keine Verwechslungen auftreten.
4. Wählen Sie die Option **Direkte Verbindung zum Aktivierungsserver** und klicken Sie auf **AKTIVIEREN**.
   Die Aktivierung ist abgeschlossen!

Aktivierung ohne Internetverbindung

Wenn Sie keine Internetverbindung haben, folgen Sie bitte diesen Schritten, um die Software zu aktivieren:

1. Klicken Sie auf **AKTIVIEREN**.
2. Geben Sie Ihren Namen und den Lizenzschlüssel (Seriennummer) ein. Als Benutzername können Sie eine beliebige Identifikation auswählen. Es empfiehlt sich, Ihren eigenen Namen zu benutzen, damit keine Verwechslungen auftreten.
3. Wählen Sie die Option **Aktivierungsanfrage per E-Mail senden** und klicken Sie auf **AKTIVIEREN**.
4. Das Programm erstellt eine Nachricht mit allen notwendigen Informationen.
5. Übertragen Sie die Aktivierungsnachricht auf einen Computer, der mit dem Internet verbunden ist, z.B. mit einem USB-Stick. Schicken Sie uns die Aktivierungsanfrage ohne Änderungen an activate@akvis.com.
6. Basierend auf diesen Informationen generieren wir eine Lizenzdatei (**AliveColors.lic**) und senden sie an Ihre E-Mail-Adresse.

7. Speichern Sie die AliveColors.lic-Datei (nicht öffnen!) auf Ihrem Computer, auf welchem Sie das Programm aktivieren möchten. Legen Sie die Lizenzdatei im Verzeichnis **AKVIS** ab:

   Windows: C:\Users\Public\Documents\AKVIS
   Mac: /Users/Shared/AKVIS
   Linux: /var/lib/AKVIS

Die Aktivierung ist abgeschlossen!

ARBEITSBEREICH

Der Grafikeditor **AliveColors** bietet vielseitige Möglichkeiten für detaillierte Bildbearbeitung und Fotoretusche, Bildkorrektur und Erstellung von Stilisierungseffekten sowie digitales Malen und Zeichnen.

Schauen Sie sich unser Video-Tutorial an, um mehr über den Arbeitsbereich zu erfahren.

Führen Sie **AliveColors** aus. Gleich nach dem Start des Programms sieht sein Arbeitsbereich wie folgt aus:



Startbildschirm des AliveColors Bildeditors

Im zentralen Bereich des Softwarefensters wird der **Startbildschirm** angezeigt.

Am oberen Rand des Bildschirms befinden sich folgende Bedienelemente:

- die Schaltfläche öffnet das Dialogfenster zum Erstellen eines neuen Dokuments;
- die Schaltfläche legt ein neues Dokument aus der Zwischenablage an;
- die Schaltfläche öffnet den Dateidialog, in dem Sie ein Bild von der Festplatte auswählen können.

Im zentralen Bereich des Startbildschirms befindet sich eine Liste der zuletzt geöffneten Dokumente. Die Dokumente können als Thumbnails oder eine Textliste angezeigt werden.

Die Größe der Thumbnails der zuletzt geöffneten Bilder kann mit dem Schieberegler am oberen Rand des Startbildschirms angepasst werden.

Wenn Sie auf die Schaltfläche neben einem Bild klicken, verwandelt sie in . Das Bild wird in der Liste fixiert und geht beim Öffnen anderer Bilder nicht verloren. Drücken Sie die Taste erneut, um das Bild loszulösen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche neben einem Bild klicken, wird es aus der Liste gelöscht.

Am unteren Rand des Startbildschirms befindet sich das **Tutorial**-Bedienfeld, wo man Links zu Video-Tutorials finden kann.

> **Hinweis.** Sie können den Startbildschirm und das Tutorial-Bedienfeld in den Optionen des Editors aktivieren bzw. deaktivieren.

Nach dem Öffnen eines Bildes sieht der Arbeitsbereich des Bildeditors wie folgt aus:

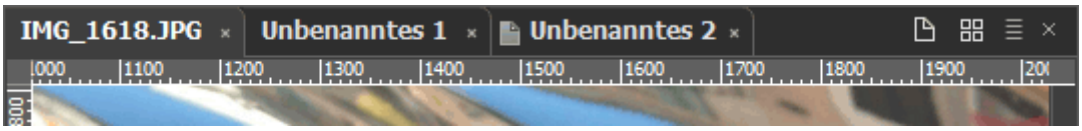


Arbeitsbereich von AliveColors

Elemente des Programmfensters:

Das **Bildfenster** nimmt den größeren Teil des Programmfensters ein.

Es ist möglich, mehrere Bilder gleichzeitig zu öffnen. Jedes Bild wird in einer separaten Registerkarte über dem **Bildfenster** angezeigt. Sie können zwischen den Bildern durch einen Klick auf die Registerkarte wechseln.



Geöffnete Bilder

Rechts von den Registerkarten befinden sich die folgenden Schaltflächen:

- - die Schaltfläche erstellt ein neues Bild;
- - die Schaltfläche zeigt Miniaturansichten von geöffneten Dateien an;
- - die Schaltfläche zeigt eine Liste der geöffneten Bilder;
- - die Schaltfläche schließt die aktive Datei.

Mit einem Rechtsklick auf die Registerkartenleiste wird ein Kontextmenü mit Befehlen aufgerufen.

Am oberen Rand des Programmfensters befindet sich das **Bedienfeld** mit folgenden Menübandgruppen:

Das **Datei**-Menü stellt die grundlegenden Funktionsbefehle zur Verwaltung von Dateien zur Verfügung. Mit diesen Befehlen können Sie ein Bild öffnen, speichern, drucken, schließen sowie das Programm beenden.

Anhand des **Automatisieren**-Befehls können Sie mehrere Dateien bearbeiten.

Der **Optionen...**-Befehl öffnet das Dialogfeld mit Programmeinstellungen.

Das **Bearbeiten**-Menü wird benutzt, um den Inhalt eines Dokuments zu bearbeiten und die vorgenommenen Änderungen zu protokollieren.

Im Menü **Bild** können Sie den Maßstab, die Größe und den Farbmodus eines Bildes anpassen. Es bietet auch Befehle für Ton- und Farbanpassungen.

Profil zuweisen. Der Befehl ersetzt das Profil durch das ausgewählte, ohne die Daten zu beeinflussen. Optisch ändert sich das Bild, aber die Daten an jedem Punkt bleiben gleich.
In Profil umwandeln. Der Befehl ersetzt das Profil durch das ausgewählte, die Daten werden neu berechnet, aber das visuelle Bild ändert sich nicht.

Das **Ebenen**-Menü enthält die Befehle für den Umgang mit Ebenen.

Das **Auswahl**-Menü enthält die Befehle für den Umgang mit ausgewählten Bereichen.

Das **Effekte**-Menü enthält eine Reihe von Effekten zur Verbesserung und Stilisierung von Bildern. Außerdem ist hier eine Liste der installierten Zusatzmodule zu finden.

Das **AI**-Menü (KI = Künstliche Intelligenz) bietet neuronale Filter zur Verbesserung von Bildern.

Das Menü **Arbeitsbereich** legt das Aussehen des Programms fest. Es enthält die folgenden Befehle und Menüpunkte:

Arbeitsbereich anpassen - der Befehl erlaubt es, den Arbeitsbereich zu verändern.

Das Menü **Bedienfelder** legt fest, welches Bedienfeld im Programmfenster angezeigt werden.

Die Ausrichtung-Befehle (Lineale, Raster, Hilfslinien u.a.) werden zum einfacheren Verschieben und Ausrichten von Ebenen und Objekten benutzt.

Das **Hilfe**-Menü beinhaltet die wichtigsten Informationen über das Programm. Das Menü enthält die folgenden Punkte:

Tutorial. Der Befehl öffnet die Bedienanleitung (Taste `F1`).

Über AliveColors. Der Befehl ruft Informationen über die aktuelle Version und die Lizenz des Programms auf.

Aktivierung. Anhand des Befehls können Sie das Programm registrieren und den Lizenztyp ändern.

Was gibt's Neues? Der Befehl öffnet im Browser-Fenster die Website, die aktuelle Informationen über Updates von AliveColors anbietet.

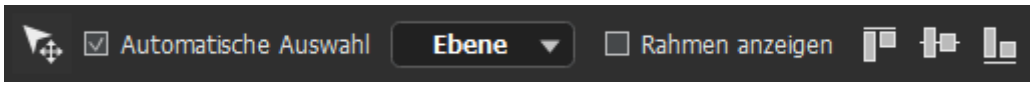
Technischer Support. Der Befehl wird benutzt, um den Kundendienst zu kontaktieren.

Webseite des Programms. Der Befehl öffnet im Browser-Fenster die Homepage des Programms.

AliveColors Newsletter abonnieren. Es bietet die Möglichkeit, den AliveColors Newsletter zu abonnieren.

Über Plugins. Wählen Sie den Namen eines installierten Plugins, um Informationen über die Version und den Status der Lizenz zu erhalten.

Unter dem oberen Bedienfeld befindet sich das **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld, wo die Parameter des aktiven Werkzeugs angezeigt werden.



Optionen des Verschieben-Werkzeugs

Im Werkzeugoptionen-Bedienfeld sind die Grundeinstellungen des Werkzeuges zusammengefasst. Um alle Parameter des aktiven Werkzeugs anzuzeigen, drücken Sie auf sein Symbol auf der linken Seite des Werkzeugoptionen-Bedienfelds oder klicken Sie im **Bildfenster** mit der rechten Maustaste.

Auf der linken Seite des Werkzeugoptionen-Bedienfelds werden folgende Symbole angezeigt:

Die Schaltfläche öffnet ein Fenster mit den neuesten Nachrichten über AliveColors.

Die Schaltfläche ruft die Hilfe auf.

Die Schaltfläche ruft das Dialogfenster Optionen auf.

Im Programm gibt es noch einige Bedienfelder, jedes von denen eigene Funktionen ausführt: Navigator, Werkzeugpalette, Farbe, Muster, Farbkreis, Protokoll, Aktionen, Ebenen, Kanäle, Pfade, Auswahl und Dateiinformationen.

Die Parameter des ausgwählten Anpassung-Befehls bzw. des ausgwählten Effekts werden im **Einstellungsfeld** angezeigt.

Das **Hinweise**-Bedienfeld zeigt eine kurze Beschreibung der Bedienfelder, Werkzeuge und Optionen an, wenn der Mauszeiger darüber schwebt.

Die Bedienfelder können beliebig verschoben, kombiniert, skaliert, ausgerichtet und ausgeblendet werden.

ARBEITSWEISE

AliveColors bietet vielseitige Möglichkeiten für detaillierte Bildbearbeitung und Fotoretusche, Bildkorrektur und Erstellung von Stilisierungseffekten sowie digitales Malen und Zeichnen.

Grundlagen der Arbeit mit dem Programm:

Schritt 1. Starten Sie das Programm **AliveColors**.

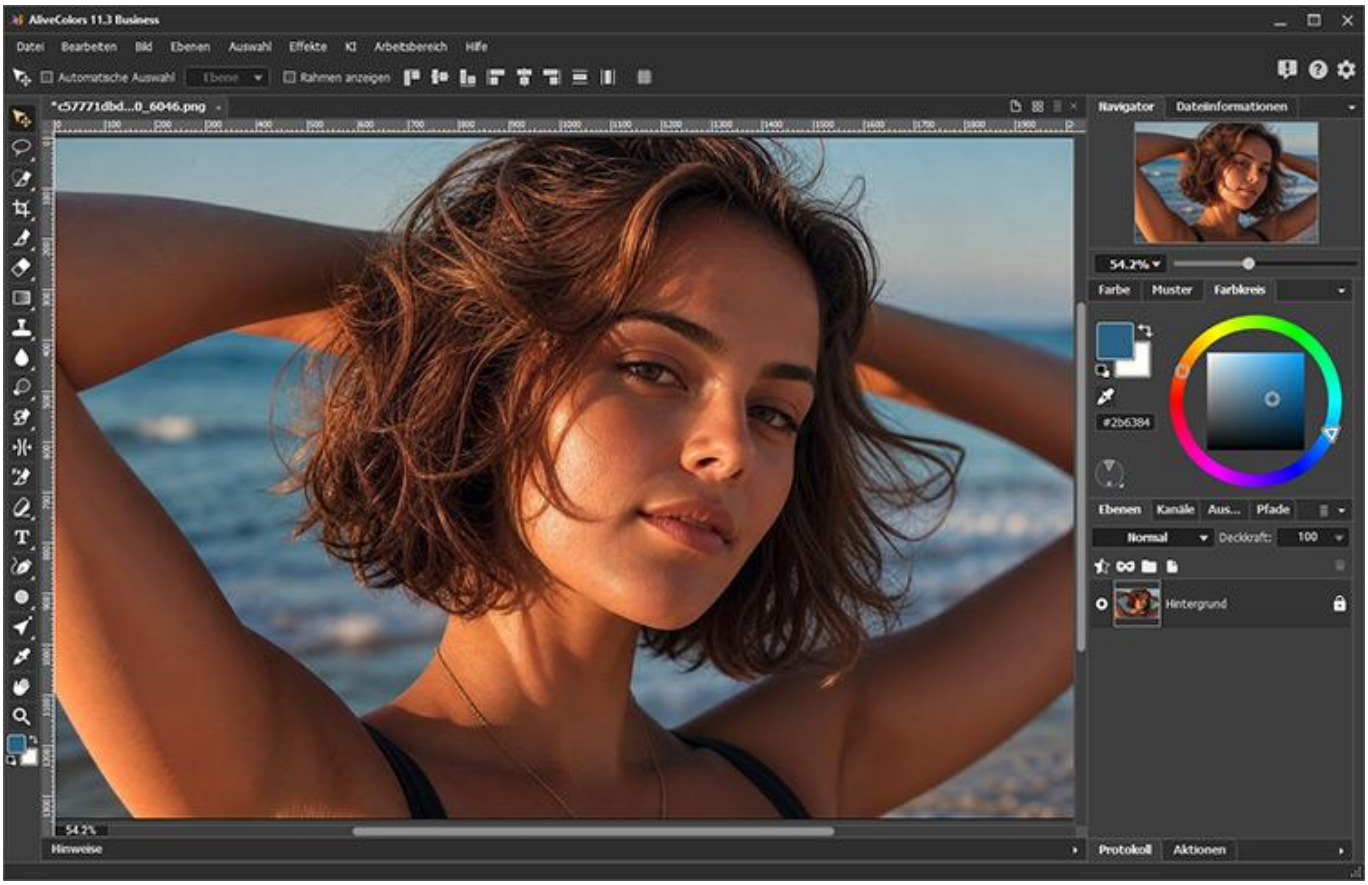
Schritt 2. Öffnen Sie eine Datei (unterstützte Formate: TIFF, BMP, JPEG, PNG, RAW, SVG, PSD, WEBP und AKVIS) oder erstellen Sie ein neues Dokument.

Sie können das Dialogfeld **Datei öffnen** aufrufen, indem Sie im Startbildschirmfenster die Schaltfläche **Datei öffnen**, den Befehl **Datei → Öffnen** verwenden oder die Tastenkombination Strg+O auf Windows, ⌘+O auf Mac benutzen.

Alternativ können Sie eine Bildverknüpfung direkt in den Programmarbeitsbereich ziehen. Beim Ziehen in eine geöffnete Datei wird das Bild als neue Ebene hinzugefügt.

Sie können mehrere ausgewählte Dateien von der Festplatte als separate Ebenen in ein einzelnes Dokument laden. Dazu verwenden Sie den Befehl **Dateien in Ebenen laden** im Menü **Datei → Automatisieren**.

Die vor kurzem geöffneten Bilder sind im Menü **Datei → Zuletzt geöffnete Dateien** zu finden.



Programmfenster von AliveColors

Es ist möglich, mehrere Bilder gleichzeitig zu öffnen.

Schritt 3. Mit den Korrektureinstellungen können Sie den Farb- und Tonwertkorrektur eines Bildes durchführen: **Bild → Anpassung**.

Schritt 4. Mit den Tools in der **Werkzeugpalette** lässt sich ein Bild bearbeiten.

Schritt 5. Wenden Sie Effekte und Filter an, indem Sie das **Effekte**-Menü im Bedienfeld benutzen.



Bild im Programm bearbeiten

Schritt 6. Speichern Sie das Ergebnis mit dem Befehl **Datei → Speichern unter** oder mit der Tastenkombination `Strg`+`Umschalt`+`S` auf Windows, `⌘`+`⇧`+`S` auf Mac.

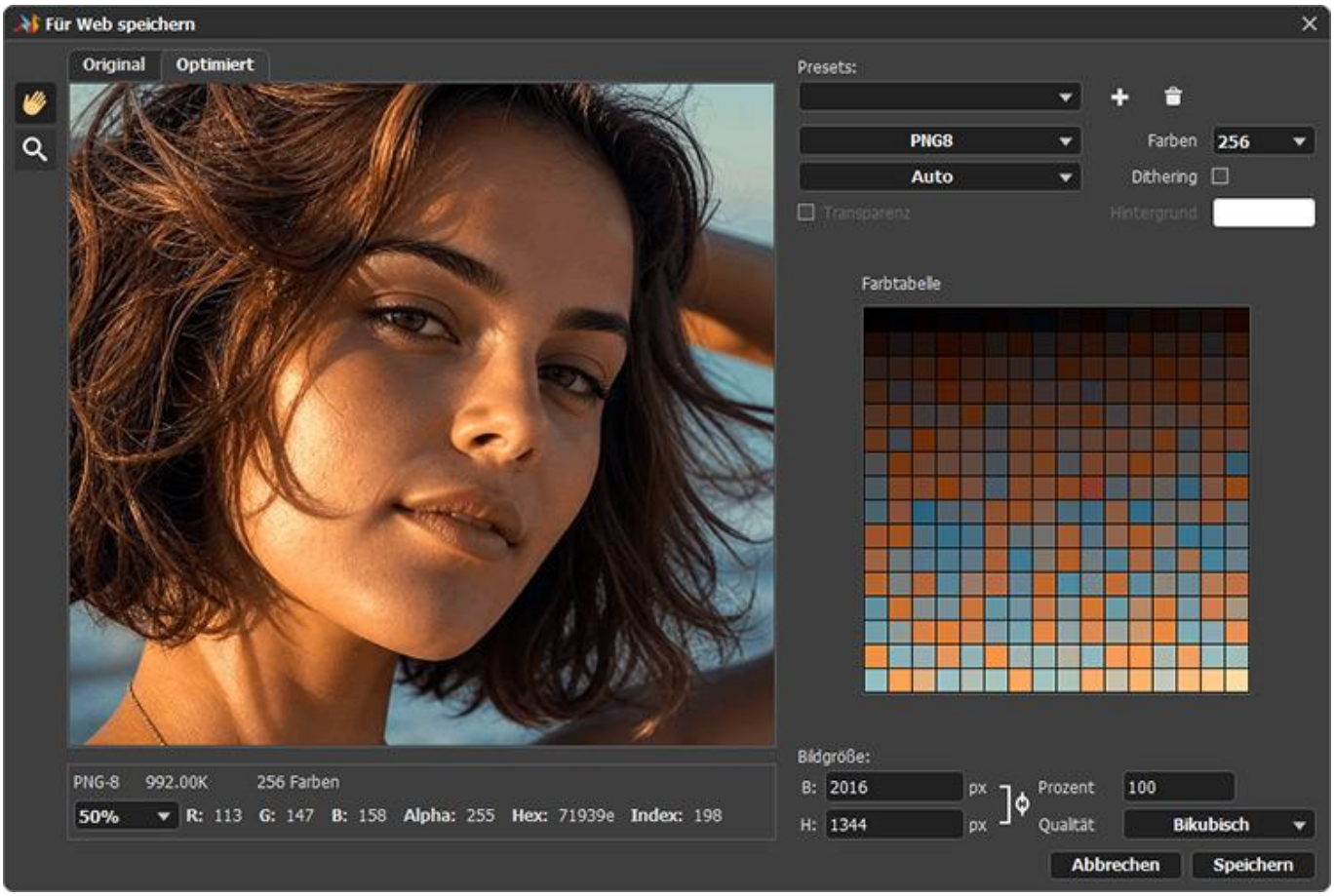
Im Dialogfeld **Speichern unter** geben Sie einen Namen ein, legen Sie ein Format (TIFF, BMP, JPEG, PNG, SVG, WEBP, PDF, PSD oder AKVIS) fest und wählen Sie ein Verzeichnis, wo die Datei gespeichert wird.

> **Hinweis.** Wenn eine Datei mehrere Ebenen hat, benutzen Sie das **AKVIS**-Format, das alle Ebenen, Kontrollpunkte, Auswahlen und Masken speichert. Das Endergebnis kann in jedem Format gespeichert werden.

Benutzen Sie den Befehl **Datei → Speichern** oder die Tastenkombination `Strg`+`S` auf Windows, `⌘`+`S` auf Mac, um das Originalbild durch das verarbeitete Bild zu ersetzen.

Mit dem Befehl **Datei → Ebenen in Dateien speichern** können Sie jede Ebene des Bildes in einer separaten Datei speichern. Wählen Sie beim Speichern den Ordner, den Dateinamen und das gewünschte Format aus.

Mit dem Befehl **Datei → Für Web speichern** können Sie ein Bild für die Veröffentlichung im Internet vorbereiten und speichern. Im Dialogfeld können Sie das optimale Format, die Qualität und die Dateigröße auswählen.



Für Web speichern

Schritt 7. Um das Bild zu drucken, wählen Sie den Befehl **Datei → Drucken** oder benutzen Sie die Tastenkombination Strg+P auf Windows, ⌘+P auf Mac.

Schritt 8. Um das Bild zu schließen:

- drücken Sie auf ☒ in der Registerkarte;
- drücken Sie auf ☒ rechts von den Registerkarten mit geöffneten Bildern;
- wählen Sie den Befehl **Datei → Schließen**;
- oder benutzen Sie das Tastaturkürzel Strg+W auf Windows, ⌘+W auf Mac.

Schritt 9. Um das Programmfenster zu schließen:

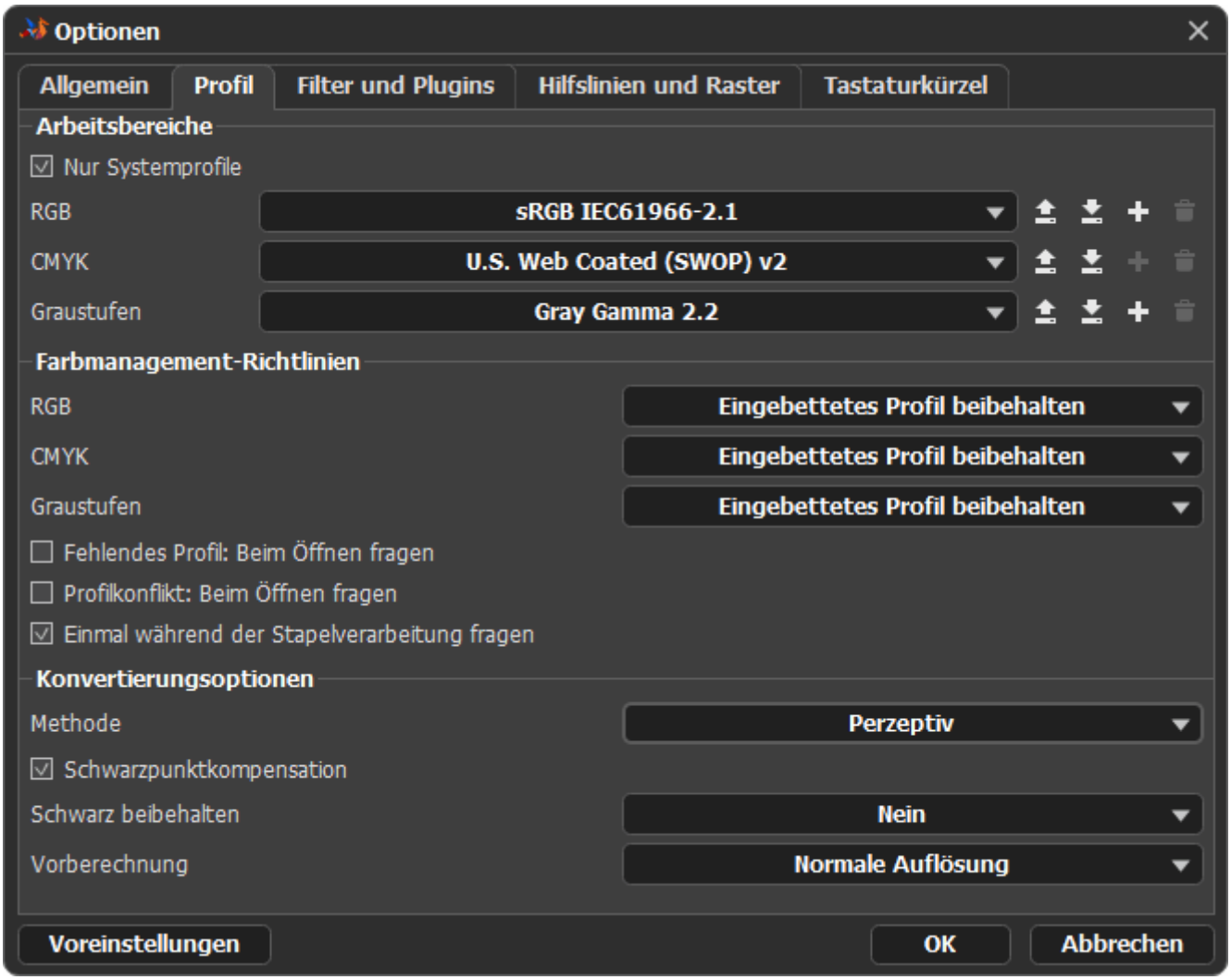
- drücken Sie auf das X-Symbol in der rechten oberen Ecke des Programms;
- wählen Sie den Befehl **Datei → Beenden** im Bedienfeld;
- oder benutzen Sie das Tastaturkürzel Strg+Q auf Windows, ⌘+Q auf Mac.

FARBPROFILEINSTELLUNGEN

Farbprofile werden benötigt, um die Wiedergabe von Farben auf verschiedenen Farbausgabegeräte (Bildschirme, Drucker usw.) zu synchronisieren.

Alle Geräte verfügen über unterschiedliche Farbwiedergabefunktionen. Daher ist es wichtig, darauf zu achten, dass sie die Farben so genau wie möglich wiedergeben. Zu diesem Zweck werden Farbprofile (oder ICC-Profile) verwendet – Dateien, die Informationen über den Farbumfang eines bestimmten Geräts enthalten.

Sie können ein Arbeitsbereichsprofil in den **Optionen** des Programms auf der Registerkarte **Profil** konfigurieren.



Arbeitsbereiche. Jedes Farbmodell hat sein eigenes Arbeitsbereichsprofil.

Nur Systemprofile anzeigen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden in der Liste sowohl Systemprofile als auch vom Benutzer importierte oder erstellte Profile angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden alle gefundenen Profile angezeigt.

RGB. Gibt das Arbeitsprofil des RGB-Farbraums an.
CMYK. Gibt das Arbeitsprofil des CMYK-Farbraums an.
Graustufen. Gibt das Arbeitsprofil des Graustufen-Farbraums an.

Profil importieren . Lädt ein Farbprofil von der Festplatte.

Profil exportieren . Speichert das Farbprofil auf der Festplatte.

Neues Profil . Es ist möglich, ein benutzerdefiniertes Profil für RGB- und Graustufenfarbräume zu erstellen. Klicken Sie auf das Symbol und legen Sie die Einstellungen für das neue Profil fest.

Profil entfernen . Löscht ein Farbprofil aus der Liste.

Farbmanagement-Richtlinien. Wenn Sie ein Bild mit einem eingebetteten Farbprofil öffnen, das nicht mit dem Profil des Arbeitsbereichs übereinstimmt, bestimmt das Programm anhand der **Farbmanagement-Richtlinien**, wie mit den Daten umgegangen werden soll.

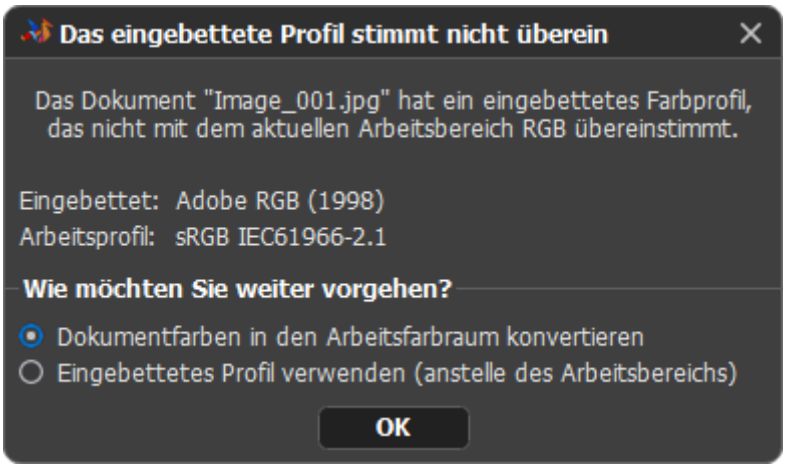
Dieser Abschnitt definiert die Farbmanagementmethode für einen bestimmten Farbraum. Für jeden Farbraum wird einer von zwei Werten angenommen:

Eingebettetes Profil beibehalten. Behält das Farbprofil des Dokuments bei.
In Arbeitsprofil konvertieren. Konvertiert in das im Abschnitt **Arbeitsbereiche** angegebene Profil.

Die folgenden Kontrollkästchen aktivieren/deaktivieren die Anzeige einer Meldung beim Öffnen eines Bildes mit einem ungeeigneten oder fehlenden Profil.

Fehlende Profile: Beim Öffnen fragen. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, wird beim Öffnen eines Bildes ohne eingebettetes Profil eine Meldung mit mehreren Optionen angezeigt.

Profilkonflikte: Beim Öffnen fragen. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, wird beim Öffnen eines Bildes mit einem eingebetteten Profil, das vom Arbeitsprofil abweicht, eine Meldung mit mehreren Optionen angezeigt.
Einmal während der Stapelverarbeitung fragen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird während der Stapelverarbeitung von Dokumenten, die andere eingebettete Profile als das Arbeitsprofil enthalten, die Frage einmal gestellt und die Antwort wird auf alle nachfolgend verarbeiteten Dokumente angewendet.



Konvertierungsoptionen

Methode. Eine Methode zum Konvertieren von Farben zwischen Farbräumen.

Perzeptiv. Bei der Konvertierung bleiben relative Farbunterschiede erhalten, sodass sie für das menschliche Auge natürlich erscheinen.
Sättigung. Die Methode erzielt eine hohe Farbsättigung, selbst auf Kosten der Farbwiedergabegenauigkeit.
Relativ farbmetrisch. Erzielt die Übereinstimmung der durchschnittlichen relativen Lab-

Koordinaten der Original- und angepassten Farben mit der Weißpunkteinstellung.
Absolut farbmetrisch. Erzielt maximale Übereinstimmung zwischen den absoluten Lab-Koordinaten der Original- und angepassten Farben.

Schwarzpunktkompensation. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der Dynamikbereich des Quellfarbraums an den Bereich des Zielfarbraums angepasst.

Schwarz beibehalten. Beibehaltung von Schwarz bei der Konvertierung in den CMYK-Farbraum.

Nein.
Nur schwarze Tinte.
Alle Tinten.

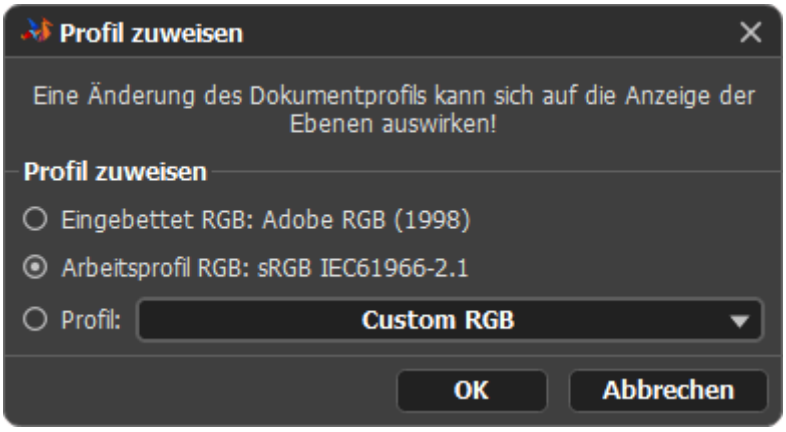
Vorberechnung. Beschleunigen Sie die Farbberechnung.

Keine. Die Vorberechnung ist deaktiviert.
Normale Auflösung. Verwendet die Standardfarbtabelle.
Hohe Auflösung. Verwendet die erweiterte Farbtabelle.

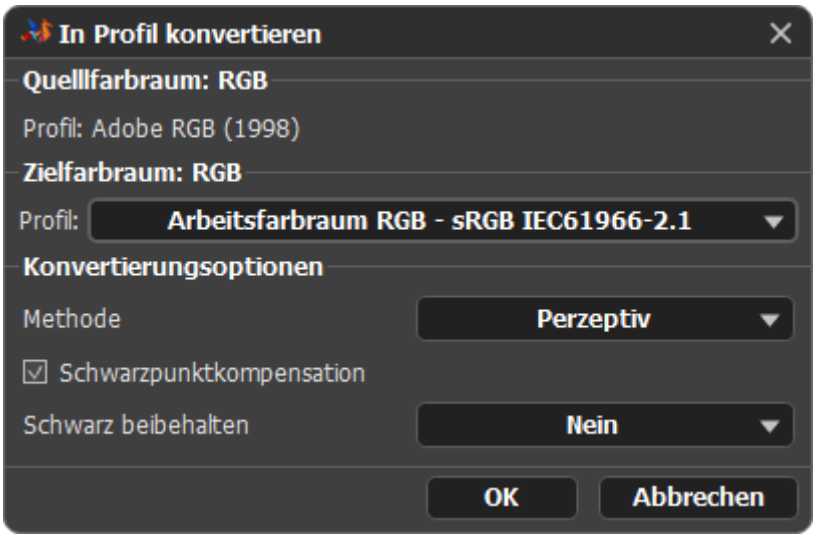
Um die Änderungen im Fenster **Optionen** zu akzeptieren, klicken Sie auf **OK**. Bei Bedarf können Sie die ursprünglichen Parameterwerte wiederherstellen, indem Sie auf die Schaltfläche **Voreinstellungen** klicken.

Um das Profil eines geöffneten Dokuments zu ändern, verwenden Sie die Menübefehle **Bild**:

Profil zuweisen. Der Befehl ersetzt das Profil durch das ausgewählte, ohne die Daten zu ändern. Das Bild ändert sich optisch, aber die Daten an jedem Punkt bleiben gleich.



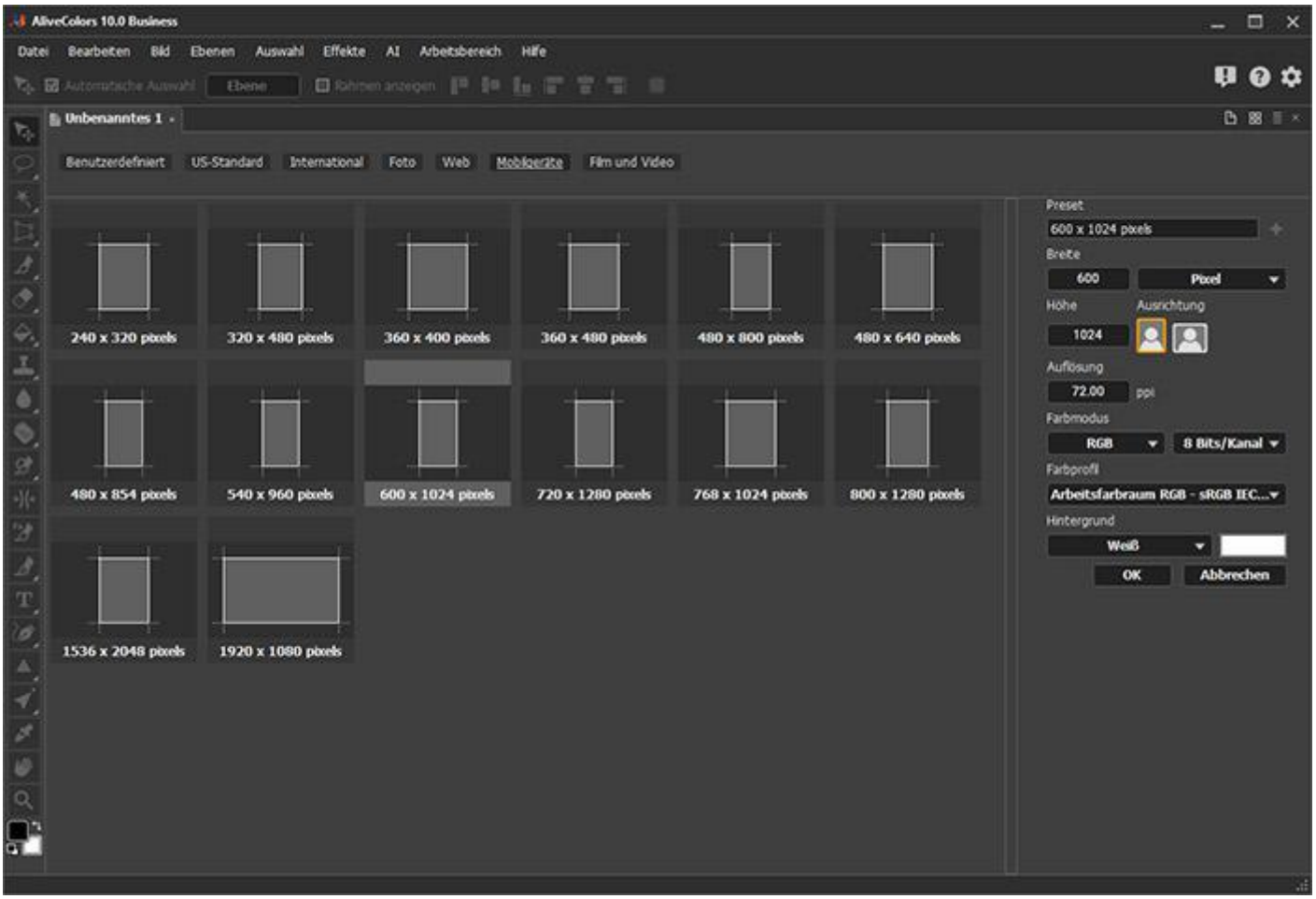
In Profil konvertieren. Der Befehl ersetzt das Profil durch das ausgewählte, die Daten werden neu berechnet, das Bild ändert sich jedoch optisch nicht.


In Profil konvertieren
Quelllfarbraum: RGB
Profil: Adobe RGB (1998)
Zielfarbraum: RGB
Profil:
Arbeitsfarbraum RGB - sRGB IEC61966-2.1
Konvertierungsoptionen
Methode
Perzeptiv
Schwarzpunktkompensation
Schwarz beibehalten
Nein
OK
Abbrechen

NEUES BILD ERSTELLEN

Mit **AliveColors** können Sie Bilder von Grund auf erstellen.

Um ein neues Bild zu erstellen, wählen Sie im Menü **Datei → Neu...**, klicken Sie auf  auf dem **Startbildschirm** oder verwenden Sie Hotkeys: `Strg`+`N` auf Windows, `⌘`+`N` auf Mac.



Neues Bild erstellen

Wählen Sie eine Presets-Gruppe aus:

Benutzerdefiniert,
US-Standard,
International,
Foto,
Web,
Mobiles Gerät,
Film und Video.

Nachdem Sie eine Gruppe ausgewählt haben, werden Presets-Miniaturansichten im zentralen Fenster angezeigt. Wählen Sie ein Preset aus und passen Sie gegebenenfalls die folgenden Parameter an:

Legen Sie die Größe des Dokuments in den Feldern **Breite** und **Höhe** fest.

In der Dropdown-Liste **Messeinheit** werden die Maßeinheiten (Pixel, Zoll, Zentimeter usw.) angezeigt.

Der **Auflösung**-Parameter bestimmt die Anzahl der Pixel in einem Bild (Detailstufe) und wird in Pixeln pro Zoll (ppi) gemessen.

Legen Sie die **Ausrichtung** des Dokuments fest - **Porträt**  oder **Album** . Das **Porträt** entspricht der vertikalen Orientierung der Seite (Höhe ist größer als Breite), das **Album** - der horizontalen (Breite ist größer als Höhe).

Wählen Sie in der Dropdown-Liste **Farbmodus** eines der folgenden Farbschemata aus: Graustufen, RGB, CMYK oder Lab. Die Modi unterscheiden sich in der Art und Weise, wie sie mit Farben umgehen. Nachdem Sie ein Farbmodell ausgewählt haben, wählen Sie eine Farbtiefe aus der folgenden Liste aus: 8 Bit/Kanal, 16 Bit/Kanal oder 32 Bit/Kanal.

Wählen Sie in der Dropdownliste **Farbprofil** ein Profil für das zu erstellende Dokument aus.

Verwenden Sie die **Hintergrund**-Option, um die Farbe der Hintergrundebene festzulegen. Um den benutzerdefinierten Hintergrund zu verwenden, wählen Sie **Benutzerdefiniert…** aus und legen Sie die Farbe im Farbauswahldialog fest.

Um die Einstellungen als neues Preset zu speichern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Preset speichern** . Sein Name erscheint im Feld daneben. Standardmäßig besteht der Name aus der gewählten Dokumentgröße, dem Farbmodus und der Tiefe und kann durch Eingabe einer beliebigen Buchstaben- und Zahlenkombination in das Feld geändert werden. Nach dem Drücken der `Eingabetaste` erscheint ein neues Preset im zentralen Fenster der Gruppe **Benutzerdefinierte** Presets.

Um ein Benutzerpreset zu löschen, wählen Sie es in der Liste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche .

Durch einen Klick auf **OK** wird ein neues Dokument mit angepassten Parametern erstellt.

Durch einen Klick auf **Abbrechen** wird das Dialogfeld geschlossen, ohne eine neue Datei zu erzeugen.

ARBEIT MIT AKVIS-FORMAT

Das Programm stellt ein spezielles **AKVIS-Format** zur Verfügung, das Speichern des Arbeitsprojekts in Dateiform erlaubt.

Um eine Datei im **.akvis**-Format zu speichern, wählen Sie im Hauptmenü den Befehl **Datei → Speichern unter**. Im geöffneten Dialogfeld legen Sie einen Zielordner fest, geben Sie einen Dateinamen ein und wählen Sie den Punkt **AKVIS Document (*.akvis)** aus der Liste **Format**.

Um eine Datei zu laden, benutzen Sie den Befehl **Datei → Öffnen**.

Das **AKVIS**-Dateiformat speichert den aktuellen Zustand des Dokuments, alle Ebenen (Raster-, Text-, Form-, Einstellungsebenen) und Ebenengruppen, ihre Eigenschaften, Masken, Pfade und Auswahlen sowie Kontrollpunkte, welche im Laufe der Arbeit erstellt werden (**Protokollpalette**).

AKVIS-Format ermöglicht:

1. Speichern der Dokumentstruktur (Ebenen- und Gruppenorganisation);
2. Speichern der Text-, Form- und Einstellungsebenen ohne Rasterung;
3. Speichern der Masken und Ebeneneffekte in der Struktur des Dokuments;
4. Speichern der Fixpunkte - Möglichkeit den letzten Zustand des Dokuments zurückzukehren;
5. Speichern aller Pfade und Auswahlen aus gleichnamigen Bedienfeldern;

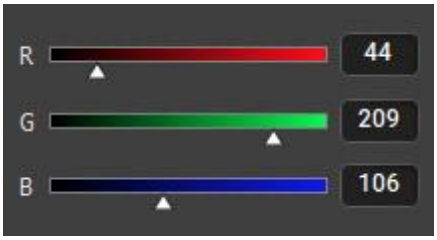
Es ist empfehlenswert, **AKVIS**-Format beim Erstellen von Entwürfen oder Ersatzkopien zu benutzen.
Das resultierende Bild kann in den Formaten **JPG**, **TIFF**, **BMP**, **PNG**, **TGA**, **SVG**, **WEBP** und **PDF** gespeichert werden.

FARBMODI

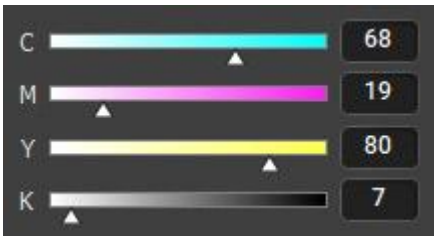
Das Programm **AliveColors** erlaubt es, den Farbraum und die Farbtiefe zu ändern. Die Liste der verfügbaren Farbmodi finden Sie im Menü **Bild → Modus** im Bedienfeld.

Insgesamt vier Farbmodi stehen zur Verfügung

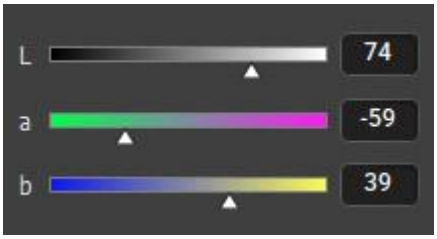
RGB-Modus. Dies ist ein Standard-Farbmodell. RGB-Bilder bestehen aus drei Farbkanälen: **R**ot, **G**rün und **B**lau. Die Farbe eines Pixels wird aus den drei Primärfarben additiv gemischt. Wenn alle drei Farbkanäle den Wert Null haben, ergibt sich reines Schwarz.



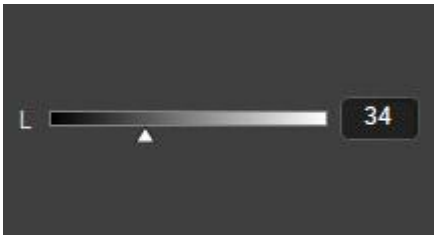
CMYK ist das Standard-Farbmodell im Druckbereich für den Vierfarbdruck. Ein CMYK-Bild besteht das Bild aus vier Farbkomponenten: Blaugrün (**C**yan), Rotblau (**M**agenta), Gelb (**Y**ellow) und Schwarz (blac**K**). Die Pixelfarbe wird durch die Werte jedes der vier Farbkomponenten (von 0 bis 100%) definiert. Je kleiner der Wert, desto heller ist die Farbe.



Lab-Modus. Dieses Farbmodell basiert auf dem Farbensehen des menschlichen Auges. Die Luminanz-Komponente (**L**) kann Werte von 0 bis 100 annehmen, die Farbkomponenten **a** (von Grün nach Purpurrot) und **b** (von Blau nach Gelb) liegen im Bereich von -128 bis 127.



Graustufenmodus. In diesem Modus werden verschiedene Schattierungen der Farbe Grau verwendet. Nur ein Kanal ist verfügbar - Grau (Grey). In 8-Bit-Bildern können bis zu 256 unterschiedliche Graustufen vorhanden sein.



Anhand dieses Menüs können Sie ebenso die Farbtiefe ändern: **8 Bit pro Kanal**, **16 Bit pro Kanal** und **32 Bit pro Kanal**.

Um die Farben am Bildschirm anzuzeigen, werden im RGB-Modus drei Farben verwendet. Bilder mit 8 Bit pro Kanal haben 256 Farbtöne pro Farbkanal ($2^8 = 256$). Demnach können die drei Kanäle bis zu 16,8 Millionen Farben pro Pixel (256^3) darstellen.

Bei Bildern mit 16 Bit pro Kanal und 32 Bit pro Kanal können noch mehr Farben pro Pixel dargestellt werden.

BILDABMESSUNGEN

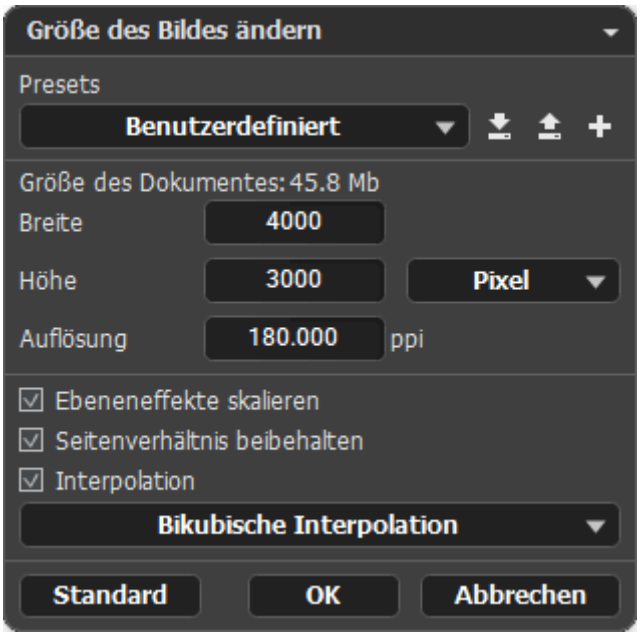
In diesem Tutorial erfahren Sie, wie man die Größe eines Bildes im **AliveColors**-Bildeditor ändern kann. Alternativ können Sie sich das Video-Tutorial ansehen.

Die Einstellungen können als **Presets** gespeichert werden. Alle verfügbaren Voreinstellungen werden in der Dropdown-Liste angezeigt. Wenn Sie die Parameter ändern, wird der Name des Presets auf **Mein Preset** geändert, und neben der Liste wird die Schaltfläche **Preset speichern** angezeigt. Drücken Sie darauf, um die aktuellen Einstellungen zu speichern. Das Preset erhält automatisch einen Namen, der durch Eingabe einer beliebigen Kombination von Buchstaben und Zahlen im hervorgehobenen Feld geändert werden kann. Nach dem Drücken der `Eingabetaste` wird ein neues Preset in der Dropdown-Liste angezeigt. Um ein Preset zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Preset löschen**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Benutzerpresets in einer Datei mit der Erweiterung .presets zu speichern. Drücken Sie die Taste, um die Presets zu laden.

Bildgröße ändern

Um die Größe eines Bildes zu ändern, können Sie den Befehl **Bild → Bildgröße** benutzen.



Dialogfeld "Bildgröße"

- Die Größe des aktuellen Dokuments wird über die Felder **Breite** und **Höhe** definiert. Wenn Sie die Werte in diesen Feldern ändern, wird das Bild auf die angegebene Größe skaliert. Mögliche Maßeinheiten (Pixel, Zoll, Zentimeter, Millimeter, Punkt, Pica und Prozent) werden in einer Drop-down-Liste aufgeführt.
- Der Parameter **Auflösung** legt die Punktdichte des Bildes (Detailstufe) fest und wird über die Anzahl der Pixel pro Zoll (ppi) definiert.
- Kontrollkästchen **Ebeneneffekte skalieren**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Ebeneneffekte gemeinsam mit dem Bild proportional skaliert. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, bleibt die ursprüngliche Größe der Effekte erhalten.
- Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, ändern sich die Einstellungen von Höhe und Breite im Verhältnis zueinander.
- Kontrollkästchen **Interpolation**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie ändern sich die Größe und Auflösung des Bildes unabhängig voneinander ändern (und somit die Gesamtzahl der Pixel im Bild).

Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, können Sie entweder die Größe des Bildes ändern oder seine Auflösung. Das Programm passt den restlichen Wert automatisch an, damit die Gesamtzahl der Pixel erhalten bleibt.

- Bei dem aktivierten Kontrollkästchen Interpolation können Sie ein **Interpolationsverfahren** in der Drop-down-Liste auswählen. Diese Option definiert, auf welche Weise Pixel hinzugefügt oder gelöscht werden sollen, wenn die Bildgröße verändert wird.

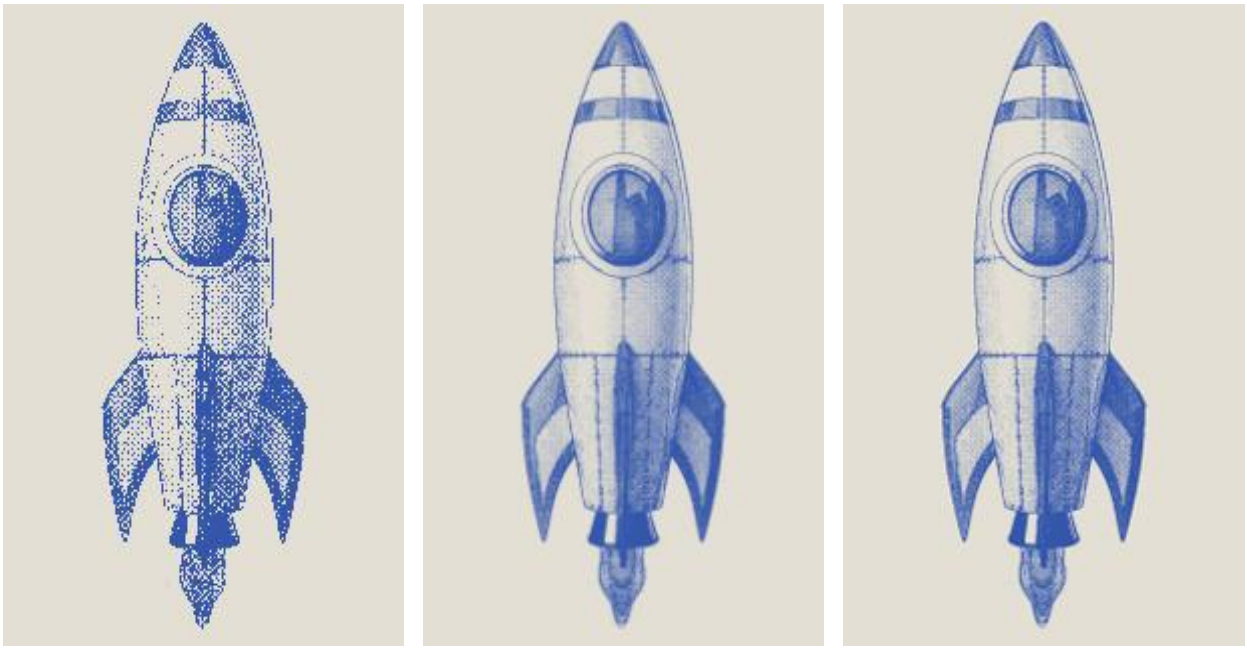
  Interpolationsverfahren:

  Aus Nachbarpunkten - eine schnelle aber wenig präzise Methode;

  Bilineare Interpolation - eine optimale Methode, die eine mittlere Qualität darstellt;

  Bikubische Interpolation - die genaueste, aber auch die langsamste Methode.

Reduzierung der Bildgröße (durch Interpolation)



Aus Nachbarpunkten | Bilineare Interpolation | Bikubische Interpolation

Um die Größe des Bildes zu verändern, klicken Sie auf **OK**. Um den Dialog zu beenden, ohne die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf die **Abbrechen**-Schaltfläche.

Größe der Arbeitsfläche ändern

Arbeitsfläche ist ein Arbeitsbereich, der alle Ebenen beinhaltet und eine bestimmte Größe hat. Die Größe des Dokuments wird durch Änderung der Größe der Arbeitsfläche angepasst.

Das entsprechende Dialogfeld wird mit dem Befehl **Bild → Größe der Arbeitsfläche** aufgerufen.



Dialogfeld "Größe der Arbeitsfläche"

- In der Sektion **Aktuelle Größe** wird die Größe in Megabyte sowie die Breite und Höhe in der ausgewählten Maßeinheit angegeben.
- In der Sektion **Neue Größe** kann man die Größe des Dokuments ändern, indem man Abmessungen in die Felder **Breite** und **Höhe** eingibt. Wenn man die Arbeitsfläche vergrößert, erscheint ein Rahmen um das Bild. Wenn man die Arbeitsfläche reduziert, werden die Ränder des Bildes abgeschnitten. Mögliche Maßeinheiten (Pixel, Zoll, Zentimeter, Millimeter, Punkt, Pica und Prozent) werden in einer Drop-down-Liste aufgeführt.
- Kontrollkästchen **Relativ**. Bei deaktiviertem Kontrollkästchen geben Sie in Feldern **Breite** und **Höhe** neue Abmessungen ein. Bei aktiviertem Kontrollkästchen werden in diesen Feldern die Werte eingetragen, um die die Größe der Arbeitsfläche erhöht bzw. verringert werden soll. Um die Arbeitsfläche zu vergrößern, geben Sie einen positiven Wert ein. Um die Arbeitsfläche zu reduzieren, geben Sie einen negativen Wert ein.
- Die **Position** des Bildes im Arbeitsbereich mit veränderten Abmessungen wird mit acht Pfeilen vorgegeben.
- Bei aktiviertem Kontrollkästchen **Hintergrund** können Sie die Farbe der hinzugefügten Randstreifen festlegen. Der **Farbauswahldialog** wird durch einen Klick auf das Farbmuster aufgerufen. Bei deaktiviertem Kontrollkästchen wird ein transparenter Hintergrund erzeugt.

> **Hinweis**. Die Farbbereiche werden nur der unteren Ebene hinzugefügt. Andere Ebenen werden durch transparente Bereiche ergänzt.



Erhöhte Größe der Arbeitsfläche

Um die Größe der Arbeitsfläche zu verändern, klicken Sie auf **OK**. Um den Dialog zu beenden, ohne die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf die **Abbrechen**-Schaltfläche.

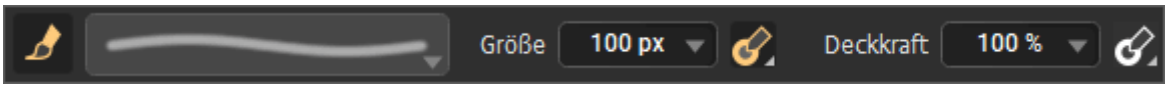
ARBEIT MIT GRAFIKTABLETTS

Der **AliveColors** Bildeditor erlaubt es, ein Grafiktablett zum Erstellen oder Bearbeiten von Bildern anzuwenden. Bei der Arbeit mit einem Grafiktablett kann man das Aussehen von Strichen dynamisch verändern, abhängig davon, wieviel Druck man auf das Stylus ausübt sowie wie man es neigt und dreht.

Außerdem kann man das Stylus verwenden, um Mausfunktionen (Werkzeugauswahl, Farbauswahl, Parameteränderung usw.) auszuführen.

Als Beispiel betrachten wir die Arbeit mit einem Grafiktablett mit dem **Farbpinsel**-Werkzeug .

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Tool-Symbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder rechtsklicken Sie auf das Bild.



Für die Werkzeug-Parameter, die mit dem Stift gesteuert werden können, steht eine Schaltfläche mit einem Dropdown-Menü zur Verfügung. Verwenden Sie die linke Maustaste, um die Anknüpfung der ausgewählten Stylus-Option zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste oder halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um die Drop-down-Liste zu öffnen, in der Sie auswählen können, welche Stylus-Option diesem Werkzeug-Parameter entsprechen soll:

- **Druckkraft** - die Parameteränderung hängt vom Druck des Stiftes ab;
- **Rotation** - die Parameteränderung hängt von der Drehung des Stifts um seine Achse ab;
- **Kippwinkel** - die Parameteränderung hängt vom Neigen des Stiftes ab.

Wollen wir die Größe des Werkzeuges an den Druck des Stylus anknüpfen. Bei einem schwachen Druck wird ein dünner Strich erstellt, bei einem starken Druck wird ein breiter Strich erstellt, der aber nicht breiter als der vorgegebene Wert ist.



Dünne Striche

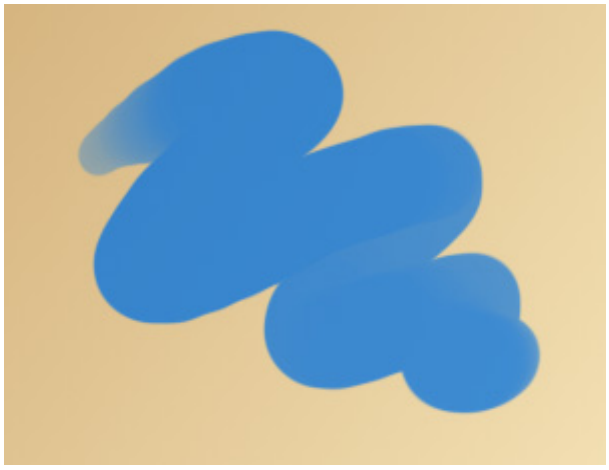


Breite Striche

Sie können mehrere Werkzeugparameter an eine einzelne Stylus-Option anknüpfen. Betrachten wir die Anknüpfung der Druckkraft des Stylus an die Parameter **Größe** und **Deckkraft**. Bei einem schwachen Druck wird ein dünner, transparenter Strich erstellt. Bei einem starken Druck wird eine breite, opake Linie erzeugt. Die Breite und die Deckkraft der gezogenen Linie überschreiten nicht die vorgegebenen Werte der Werkzeugparameter.



Dünne transparente Striche



Breite opake Linien

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Standard** in den Werkzeugoptionen klicken, werden die ursprünglichen Werte wiederhergestellt. Alle Anknüpfungen werden deaktiviert.

STAPELVERARBEITUNG

AliveColors unterstützt **Stapelverarbeitung**, die erlaubt es, eine Reihe von Bildern mit gleichen Einstellungen zu bearbeiten.

Sehen Sie sich unser Video-Tutorial an, um zu erfahren, wie man automatisch mehrere Bilder verarbeiten kann.

Selbst wenn Sie Stapelverarbeitung bisher noch nie benutzt haben, wird es Ihnen keine Mühe kosten, sich damit zurechtzufinden. Man muss eine **Aktion** anlegen und anschließend die Aktion auf das Verzeichnis anwenden, in dem sich die Bilder befinden.

> **Hinweis.** Nicht alle Befehle können in einer Aktion aufgezeichnet werden.

Folgen Sie der Anleitung:

Schritt 1. Erstellen Sie auf Ihrer Festplatte 2 Verzeichnisse: "Original" und "Ergebnis". Kopieren Sie Ihre Fotos zur Bearbeitung in den Ordner "Original". Bearbeitete Fotos werden in dem Ordner "Ergebnis" gespeichert.

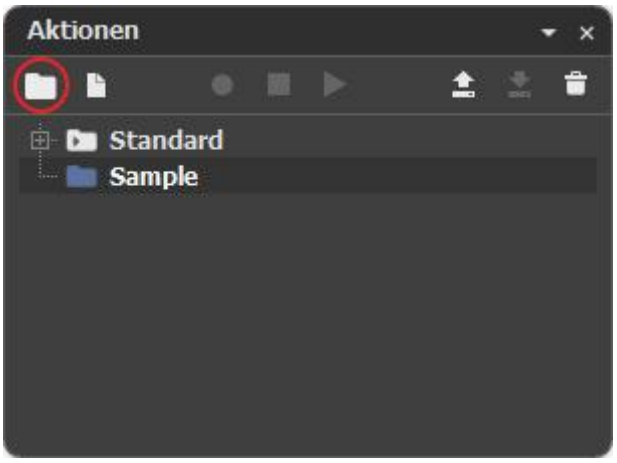
Schritt 2. Öffnen Sie eines der Originalfotos in **AliveColors**. Es ist notwendig, um Parameterwerte anzupassen und eine Aktion zu erzeugen.



Originalbild

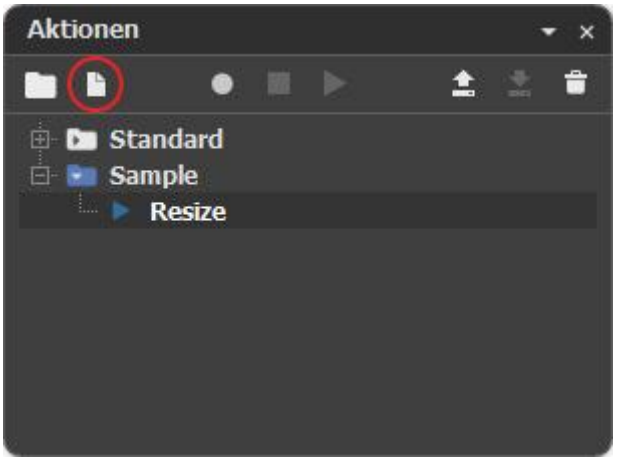
Schritt 3. Im **Aktionen**-Bedienfeld klicken Sie auf die Schaltfläche **Neuen Satz erstellen** . In dem erscheinenden Fenster geben Sie einen Namen für das neue Set von Aktionen ein, z.B. **Sample**. Der Name wird durch einen Doppelklick editierbar.

Wenn Sie bereits ein Set für Aktionen haben, können Sie es einfach auswählen.



Neues Set im Aktionen-Bedienfeld anlegen

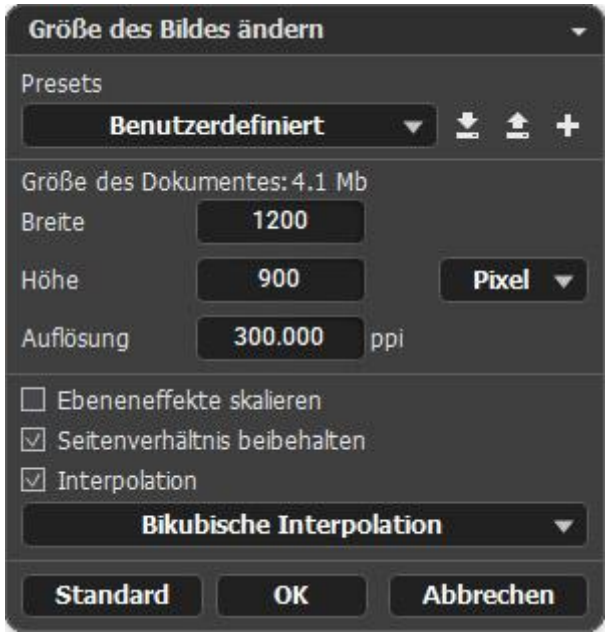
Schritt 4. Erstellen Sie eine neue Aktion. Klicken Sie auf das Symbol **Neue Aktion erstellen** und geben Sie einen Namen für die Aktion ein, z.B. **Resize**.



Neue Aktion

Klicken Sie auf den Button **Aufzeichnung beginnen**, sodass die Aufnahme der Aktion startet.

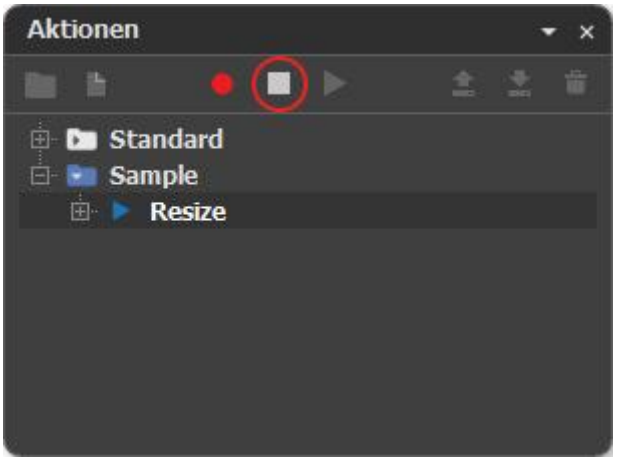
Schritt 5. Rufen Sie das Dialogfeld **Bildgröße ändern** (Bild → Bildgröße ändern) auf und passen Sie die Einstellungen an.



Dialogfeld "Bildgröße ändern"

Klicken Sie auf den Button **OK**. Das Dialogfeld wird geschlossen und das bearbeitete Foto wird erscheint im Fenster des Grafikeditors.

Schritt 6. Stoppen Sie die Aufnahme der Aktion, indem Sie den Button **Stop** ■ am oberen Rand des **Aktionen**-Bedienfelds anklicken.



Aufzeichnung beendet

Schritt 7. Die Aktion ist angelegt und Sie können somit mit der Stapelverarbeitung der Videobilder fortfahren. Wählen Sie unter **Datei** den Befehl **Automatisieren → Stapelverarbeitung**.

Als **Quellordner** wählen Sie den Ordner mit Ausgangsbildern.

Als **Zielordner** wählen Sie einen Speicherort aus.

Wenn das Kästchen **Einschließlich Unterordner** aktiviert ist, werden auch die Bilder in den Unterordnern bearbeitet.

In der Liste **Speichern unter** wählen Sie das gewünschte Dateiformat.

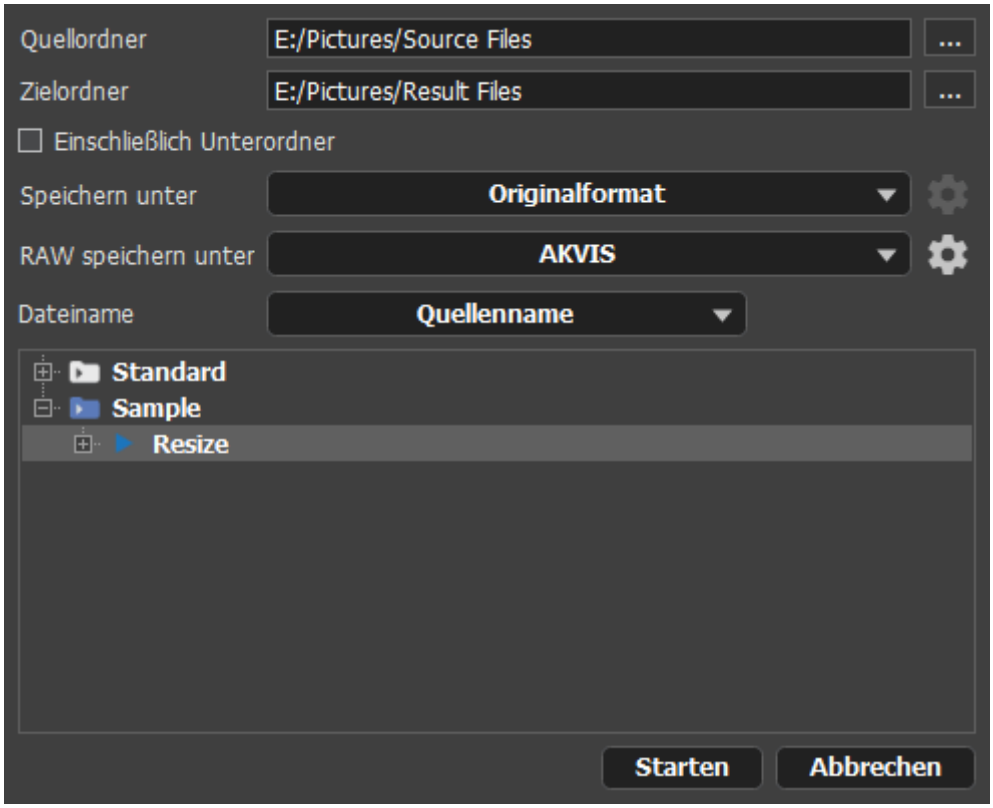
In der Liste **RAW speichern unter** wählen Sie das gewünschte Format für bearbeitete RAW-Dateien.

Klicken Sie auf , um ein Dialogfeld aufzurufen, in dem man die Speicheroptionen für das ausgewählte Dateiformat konfigurieren kann.

Im Feld **Dateiname** legen Sie die Namen der Ausgabedateien fest:

Quellenname - die verarbeiteten Dateien werden unter ihrem ursprünglichen Namen gespeichert.
Suffix hinzufügen - der angegebene Zeichensatz wird zu den ursprünglichen Namen hinzugefügt.
Neuer Name - die Namen aller Dateien werden durch den angegebenen Namen und eine fortlaufende Nummer ersetzt.

Aus der Aktionen-Liste wählen Sie die Gruppe **"Sample"** aus und anschließend die neu erstellte Aktion **"Resize"**.



Stapelverarbeitung

Schritt 8. Nach einem Klick auf die Schaltfläche **Starten** werden alle Fotos im Ordner "Original" verarbeitet und im Ordner "Ergebnis" gespeichert.

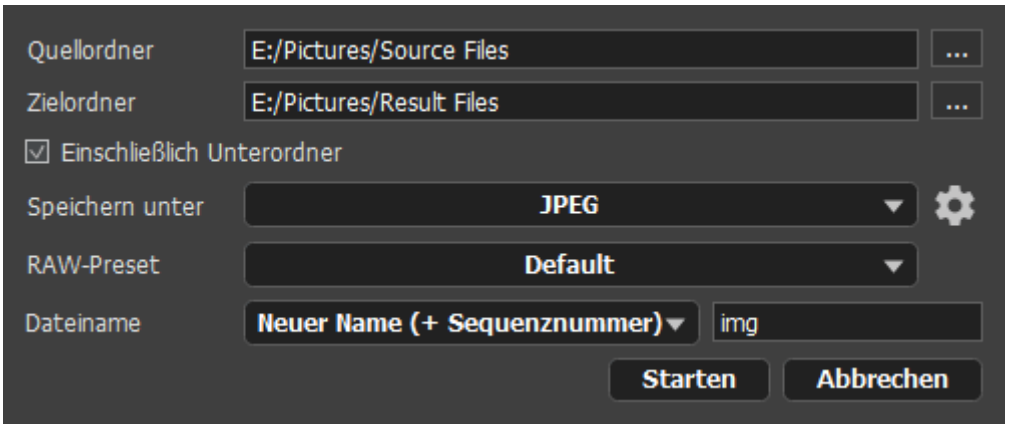
Um den Prozess zu unterbrechen, schließen Sie die Registerkarte **Stapelverarbeitung**.

Hinweis. Während der Stapelverarbeitung wird die Schnittstelle nicht gesperrt, so dass Sie andere Bilder gleichzeitig bearbeiten können.

STAPELKONVERTIERUNG

Mit AliveColors können Sie eine Reihe von Bildern von einem Format in ein anderes konvertieren.

Wählen Sie im Menü den Befehl: **Datei → Automatisieren → Konvertieren...**



Dateikonvertierung

Konvertierungsoptionen:

Wählen Sie im Feld **Quellordner** den Ordner mit den Originalbildern aus.

Wählen Sie im Feld **Zielordner** den Ordner aus, in dem die Dateien gespeichert werden sollen.

Aktivieren Sie das Kästchen **Einschließlich Unterordner**, um alle Bilder in allen Unterordnern des ausgewählten Ordners zu verarbeiten (bei Beibehaltung der Struktur).

Wählen Sie in der Liste **Speichern unter** ein Dateiformat aus.

Klicken Sie auf , um ein Dialogfeld aufzurufen, in dem Sie die Speicheroptionen für das ausgewählte Dateiformat konfigurieren können.

In der Liste **RAW-Preset** können Sie eine der Voreinstellungen für die Verarbeitung von RAW-Dateien während der Konvertierung auswählen. Sie können neue Presets im **RAW-Verarbeitungsmodus** erstellen.

Geben Sie im Feld **Dateiname** die Namen der Ausgabedateien an:

Quellenname - die verarbeiteten Dateien werden mit ihren ursprünglichen Namen gespeichert.
Suffix hinzufügen - der angegebene Zeichensatz wird zu den ursprünglichen Namen hinzugefügt.
Neuer Name - die Namen aller Dateien werden durch den angegebenen Namen und eine fortlaufende Nummer ersetzt.

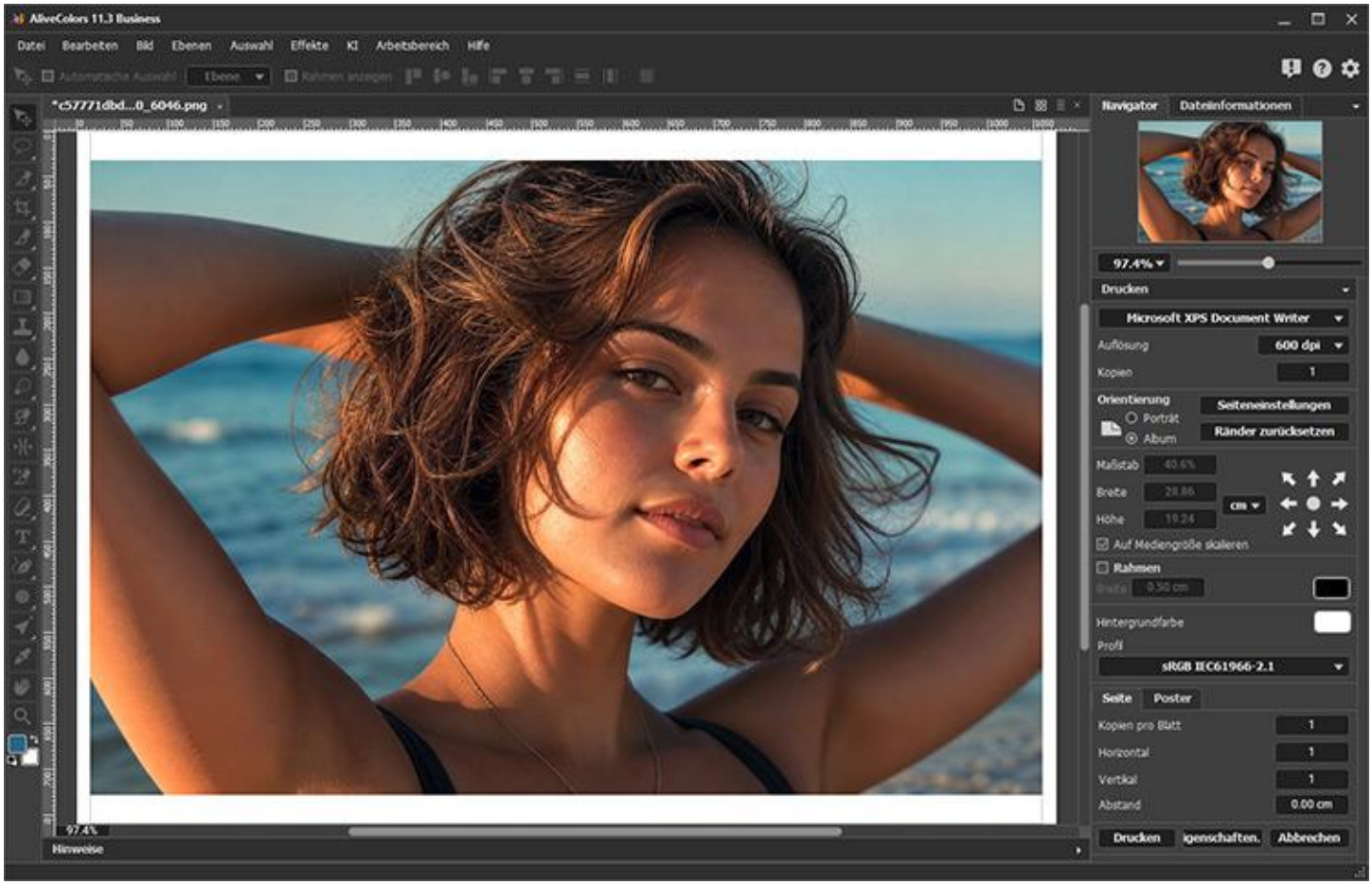
Klicken Sie auf **Starten**, um die Bildverarbeitung auszuführen. **AliveColors** verarbeitet alle Bilder im **Quellordner** nacheinander und speichert sie im ausgewählten Format im **Zielordner**.

Um die Verarbeitung zu unterbrechen, schließen Sie die Registerkarte **Konvertieren**.

Hinweis: Die Dateikonvertierung blockiert nicht die Programmoberfläche, sodass Sie gleichzeitig die anderen Bilder bearbeiten können.

DRUCKEN VON BILDERN IN ALIVECOLORS

Der **Druckmodus** wird für die Vorbereitung von Bildern zum Drucken verwendet. Um die Druckoptionen zu öffnen, verwenden Sie den Befehl **Datei → Drucken** oder das Tastaturkürzel `Ctrl`+`P` auf Windows, `⌘`+`P` auf Mac.



Druckeinstellungen in AliveColors

Passen Sie die Parameter im Einstellungsfeld an:

Wählen Sie aus der Liste der verfügbaren Drucker den gewünschten Drucker aus. Legen Sie die Anzahl der zu druckenden Kopien sowie die gewünschte Auflösung fest.

In der Parametergruppe **Orientierung** legen Sie die Orientierung des Bildes beim Drucken fest: **Porträt** (vertikal) oder **Album** (horizontal).

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Seiteneinstellungen**, um das Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie die Seitengröße, die Orientierung der Seite beim Drucken und die Breite der Kanten festlegen können.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ränder zurücksetzen**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Die Parameter **Maßstab**, **Breite** und **Höhe** und das Kästchen **Auf Mediengröße skalieren** legen die Druckgröße des Bildes fest. Sie beeinflussen nicht das Bild selbst, sondern seine gedruckte Kopie. Es ist möglich, die Größe der gedruckten Kopie zu ändern, indem man den **Maßstab** in Prozent festlegt (ein Wert unter 100% verringert das Bild, ein Wert über 100% vergrößert es) oder indem man neue Werte für **Breite** und **Höhe** einträgt.

Um das Bild auf die ausgewählte Papiergröße zu skalieren, aktivieren Sie das Kästchen **Auf Mediengröße skalieren**.

Verschieben Sie das Bild mit der Maus oder mit den Pfeiltasten.

Sie können das zu druckende Bild mit einem **Rahmen** versehen. Die Breite und Farbe des Rahmens sind einstellbar.

Wählen Sie eine **Hintergrundfarbe** durch einen Klick auf das Farbmuster.

In der Dropdownliste **Profil** wählen Sie das Profil aus, in das das Bild konvertiert wird, bevor es an das Ausgabegerät gesendet werden.

In dem **Seite**-Register können Sie mehrere Seiten auf ein Blatt Papier drucken lassen.

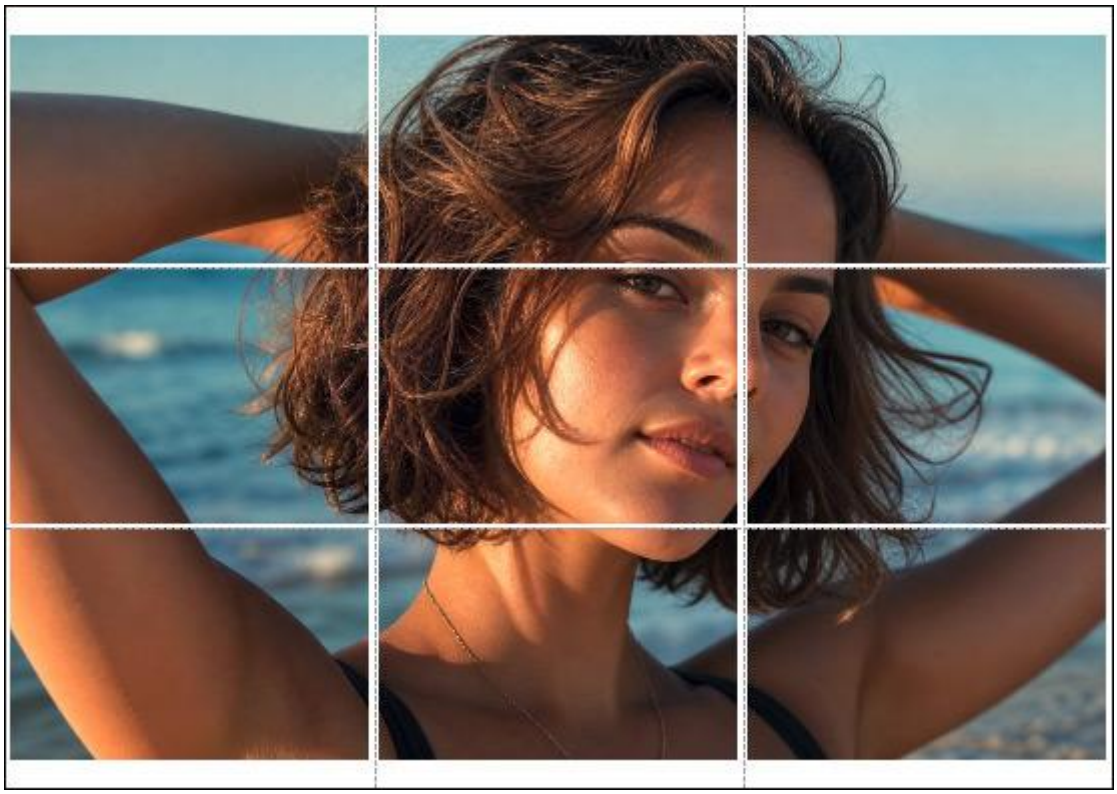


Seite drucken

- **Kopien pro Blatt**. Legen Sie fest, wie viele Kopien des Bildes auf ein Blatt Papier gedruckt werden.
- **Horizontal** und **Vertikal**. Diese Parameter bestimmen, in wie vielen Spalten und Zeilen die Kopien des Bildes dargestellt werden.
- **Abstand**. Der Parameter

  stellt den Abstand zwischen den Kopien des Bildes ein.

In dem **Poster**-Register können Sie ein Bild auf mehrere Blätter verteilt ausdrucken und die Ausdrücke zu einem großen Poster zusammenfügen.



Poster drucken

- **Blätter**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie die maximale Anzahl der Blätter festlegen, auf die das Bild gedruckt wird. Das Bild wird so skaliert, dass es auf die gewünschte Anzahl Druckseiten passt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird das Programm eine optimale Blattanzahl entsprechend der tatsächlichen Bildgröße (Maßstab = 100%) automatisch auswählen.
- **Kleberänder**. Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Breite der Kleberänder einzustellen. Die Ränder werden rechts und unten gesetzt.
- **Schnittlinien**. Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Schnittmarkierungen zu drucken. Sie helfen Ihnen beim Zusammensetzen des Bildes.
- **Seitenzählung**. Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um jedes Bildteil zu nummerieren. Nummer der Zeile und Spalte wird am Rand gedruckt.

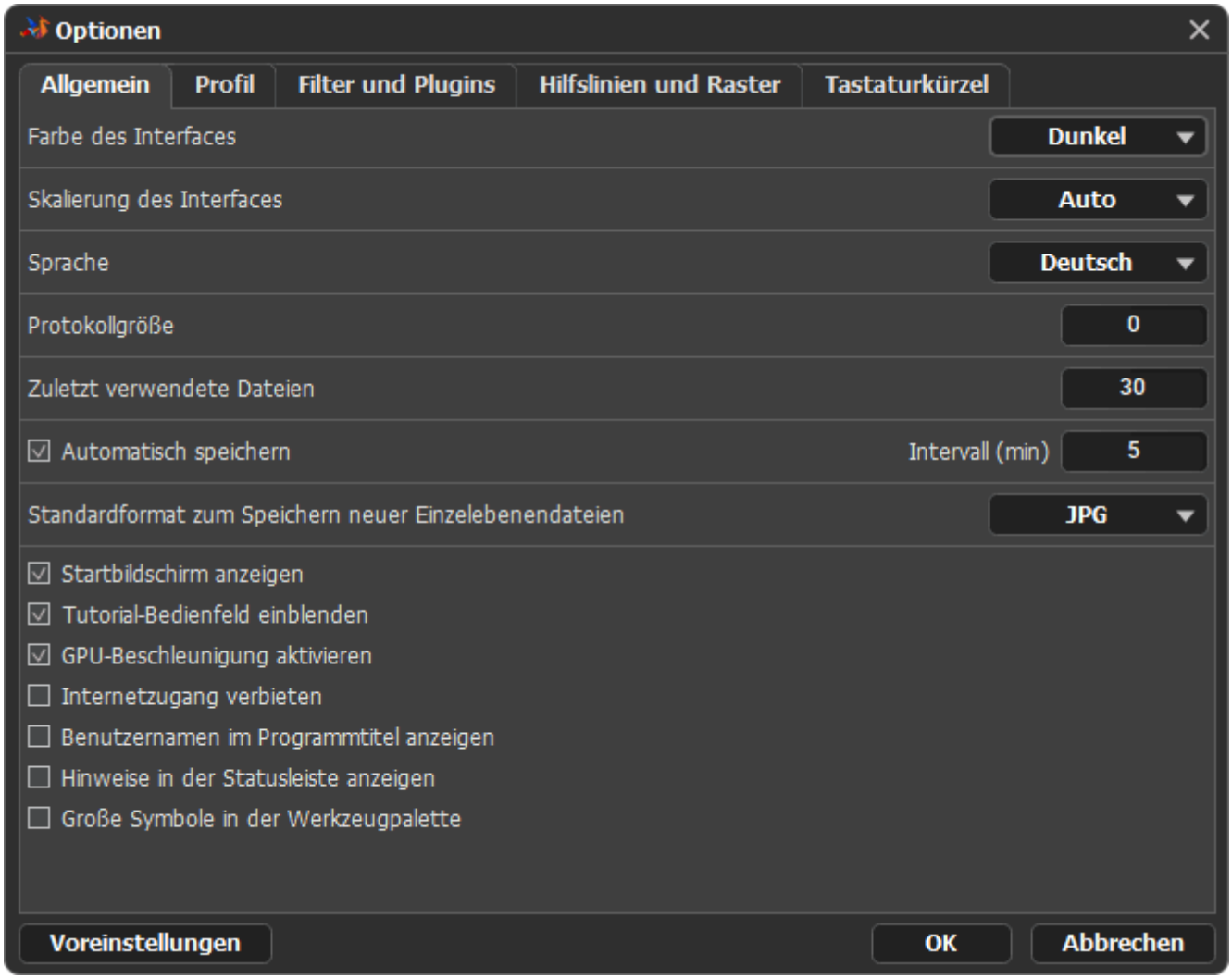
Um den Druckprozess zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Drucken**.
Um das Dialogfeld ohne Drucken des Bildes zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Eigenschaften...**, um ein Systemdialogfeld zu öffnen, wo Sie die Einstellungen anpassen und das Dokument drucken können.

OPTIONEN

Sie können das **Optionen**-Dialogfeld mit der Schaltfläche in der oberen rechten Ecke des Programmfensters oder mit dem Befehl **Datei → Optionen...** öffnen. Es enthält mehrere Registerkarten mit verschiedenen Parametern:

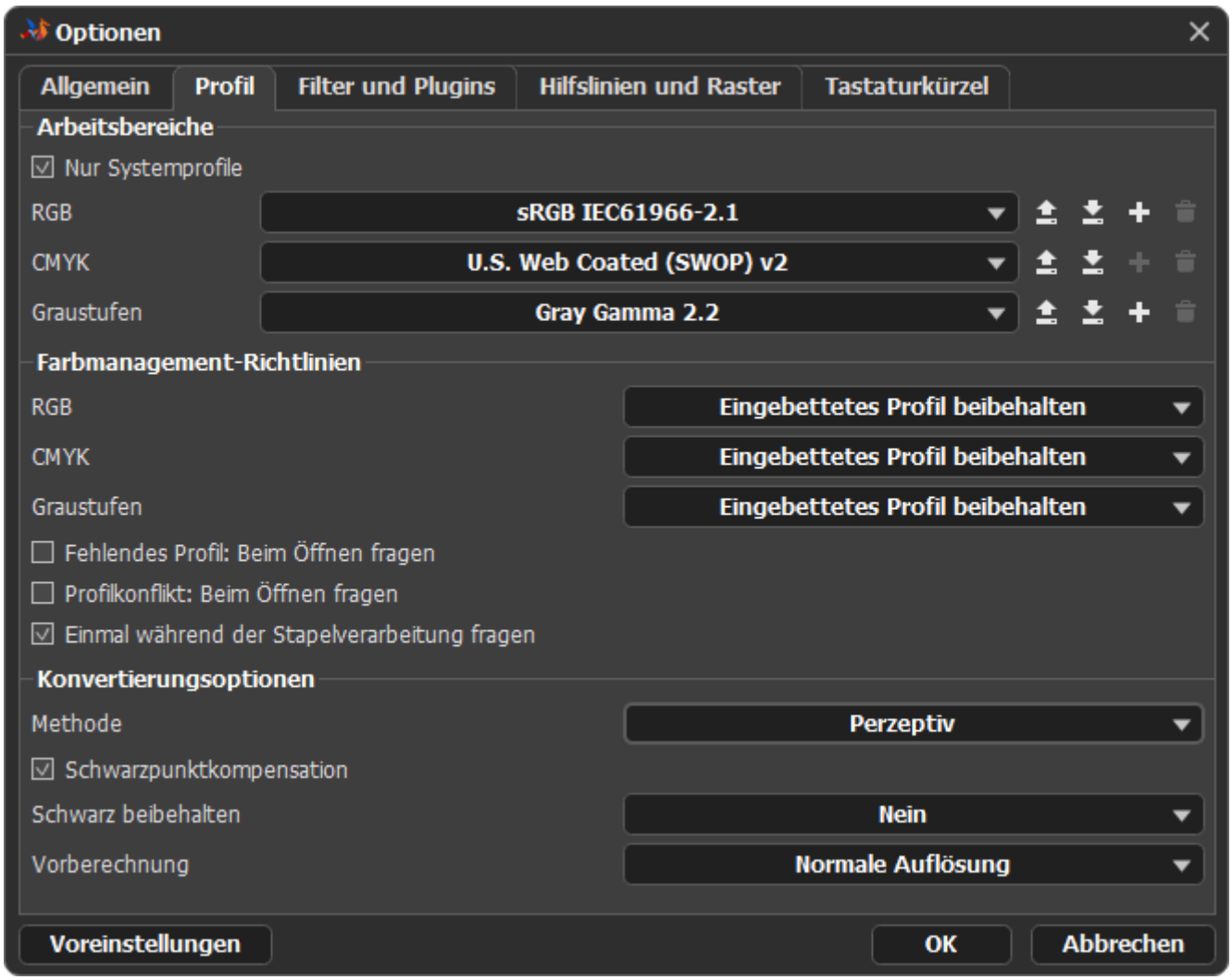
Allgemein



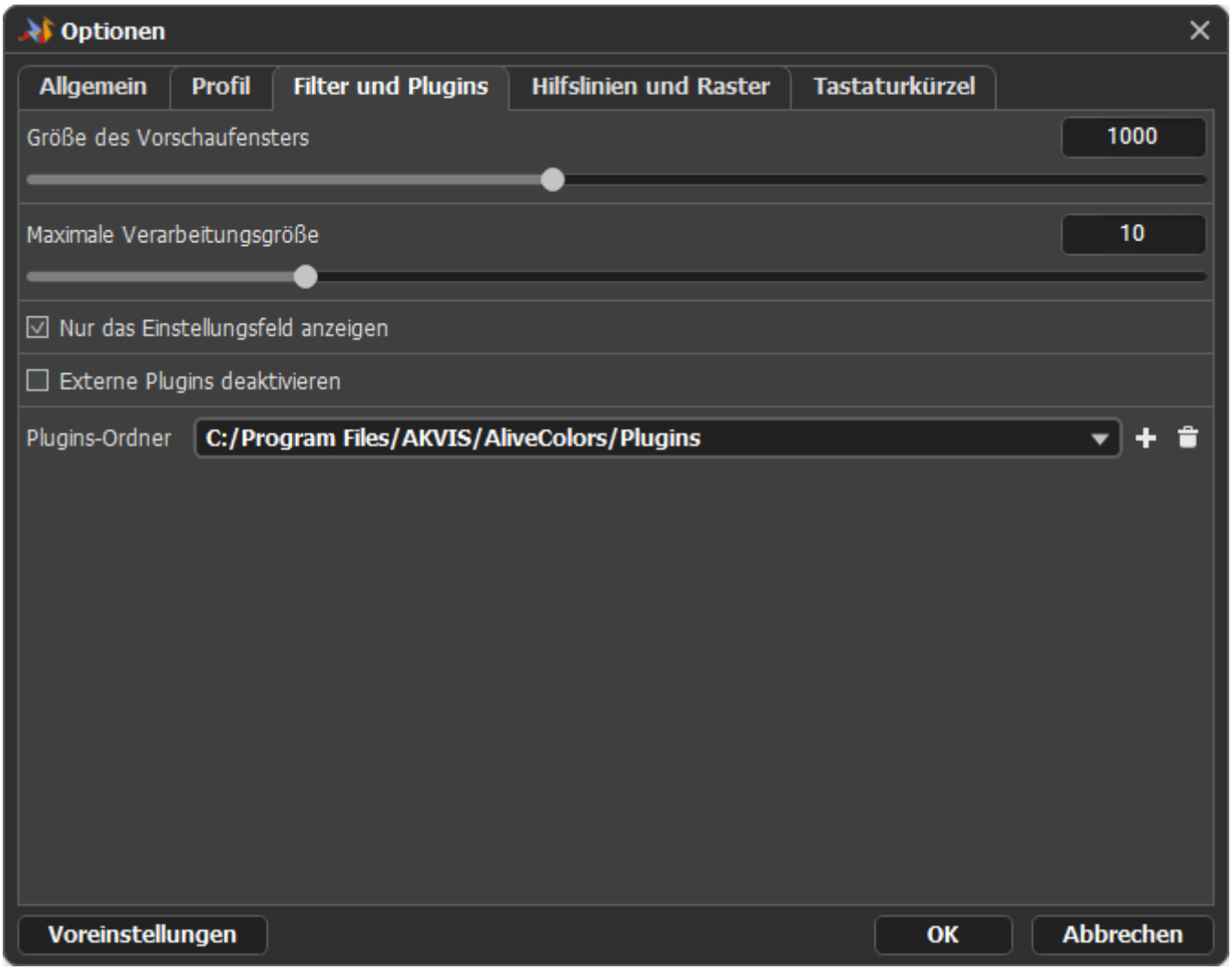
- **Farbe des Interfaces**. Wählen Sie den gewünschten Stil der Programmschnittstelle: **Hell**, **Dunkel** oder **Grau**.
- **Skalierung des Interfaces**. Wählen Sie die Größe von Schnittstellenelementen. Wenn die **Auto**-Option ausgewählt wird, erfolgt eine automatische Skalierung des Interfaces auf Basis der Bildschirmauflösung.
- **Sprache**. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus dem Drop-down-Menü aus.
- **Protokollgröße** (0-100). Dieser Parameter definiert die Anzahl der Zustände das Dokuments, die im **Protokoll**-Bedienfeld gleichzeitig angezeigt werden können. Bei einem Nullwert kann das Protokoll-Bedienfeld eine unbegrenzte Anzahl von Protokollobjekten umfassen.
- **Zuletzt verwendete Dateien** (5-30). Legen Sie die Zahl der zuletzt geöffneten Dateien fest.
- **Automatisch speichern**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird eine Wiederherstellungsdatei in einem angegebenen Zeitintervall automatisch generiert. Es hilft Ihnen, nicht gespeicherte Dateien nach einem Programmabsturz wiederherzustellen.
- **Standardformat zum Speichern neuer Einzelebenendateien**. Wählen Sie eine Standarderweiterung zum Speichern neuer Bilder mit einer Ebene (JPG, PNG, TIFF oder AKVIS).

- **Startbildschirm anzeigen**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, bietet das Bildfenster einen schnellen Zugriff auf die Neue-Datei-Option sowie auf die Liste der zuvor verwendeten Dateien. Um ein Dokument in der Liste der zuletzt geöffneten Dateien zu fixieren, klicken Sie auf die Schaltfläche daneben . Um das Dokument loszuheften, drücken Sie die Taste .
- **Tutorial-Bedienfeld einblenden**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird das Bedienfeld mit Links zu Tutorials im unteren Teil des Startbildschirms angezeigt.
- **GPU-Beschleunigung aktivieren**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Bearbeitung durch die Verwendung des Graphikprozessors beschleunigt.
- **Internetzugang verbieten**. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um zu verhindern, dass das Programm eine Verbindung zum Internet herstellt. In diesem Fall sind einige Funktionen nicht verfügbar: die neuesten Nachrichten, ein Feed mit Video-Tutorials sowie die Programmaktivierung über eine direkte Verbindung zum Server.
- **Benutzernamen im Programmtitel anzeigen**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der Name des Lizenzinhabers im Programmtitel angezeigt. Es ist der Name, der beim Aktivieren von AliveColors eigegeben wurde.
- **Hinweise in der Statusleiste anzeigen**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird unten im Programmfenster ein Hinweis für die ausgewählte Option angezeigt. Es handelt sich um eine Textzeile mit einer kurzen Beschreibung der Bedienfelder, Filter, Werkzeuge und Parameter, wenn der Mauszeiger darüber schwebt.
- **Große Symbole in der Werkzeugpalette**. Wenn das Kontrollkästchen aktiv ist, werden die Werkzeugsymbole in der Werkzeugpalette größer.

Profil. Farbprofile werden verwendet, um ein und dieselbe Grafik auf unterschiedlichen Medien (Bildschirme, Drucker usw.) gleich abzubilden. Sie helfen dabei, das Erscheinungsbild von Bildern zu standardisieren. Weitere Informationen zu Farbprofileinstellungen finden Sie hier.

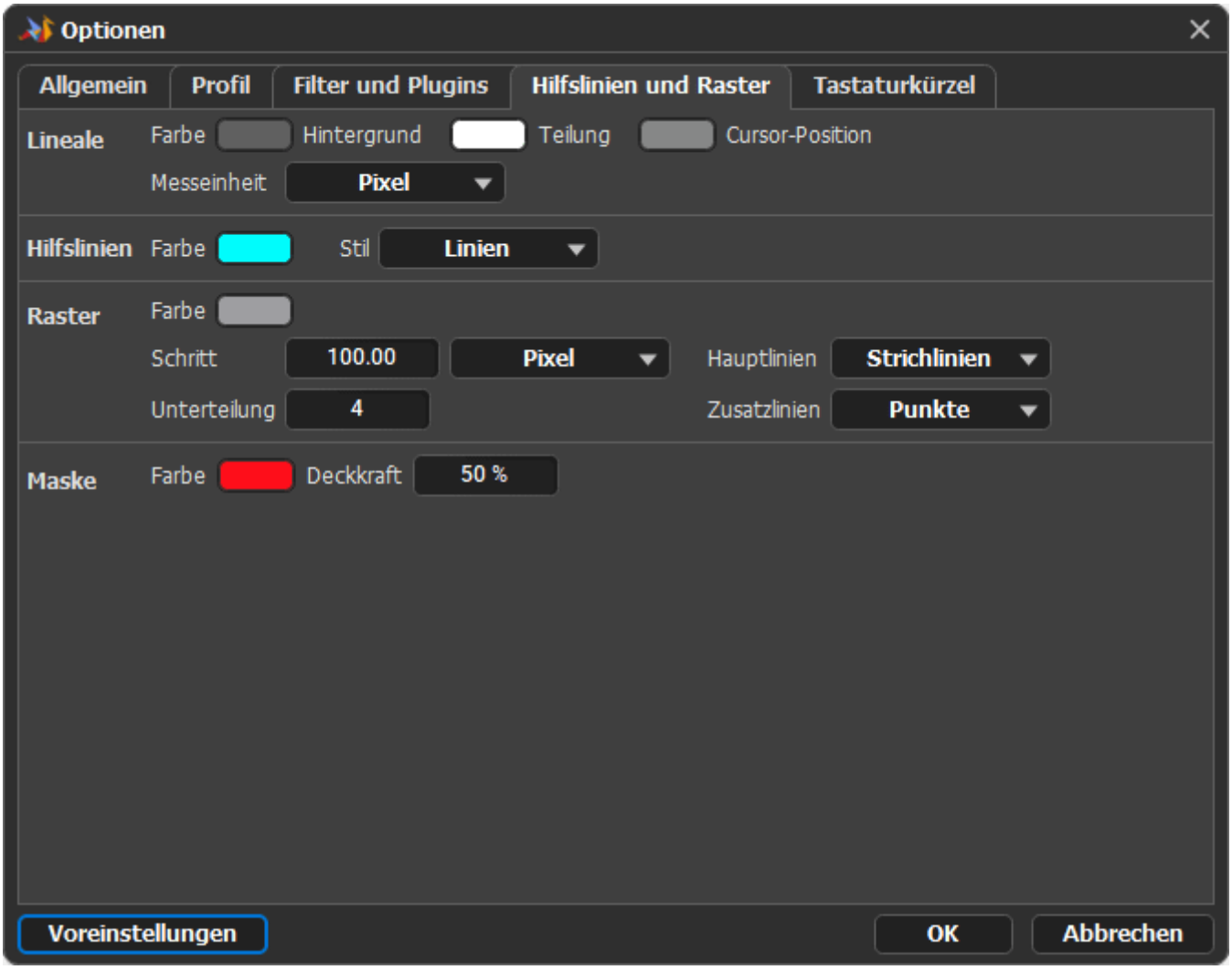

Optionen
Allgemein
Profil
Filter und Plugins
Hilfslinien und Raster
Tastaturkürzel
Arbeitsbereiche
Nur Systemprofile
RGB
sRGB IEC61966-2.1
CMYK
U.S. Web Coated (SWOP) v2
Graustufen
Gray Gamma 2.2
Farbmanagement-Richtlinien
RGB
Eingebettetes Profil beibehalten
CMYK
Eingebettetes Profil beibehalten
Graustufen
Eingebettetes Profil beibehalten
Fehlendes Profil: Beim Öffnen fragen
Profilkonflikt: Beim Öffnen fragen
Einmal während der Stapelverarbeitung fragen
Konvertierungsoptionen
Methode
Perzeptiv
Schwarzpunktkompensation
Schwarz beibehalten
Nein
Vorberechnung
Normale Auflösung
Voreinstellungen
OK
Abbrechen

Filter und Plugins



- **Größe des Vorschaufensters** (in Pixeln). Der Parameter legt die Größe des Vorschaufensters fest, das für Effekte und Korrekturen verwendet wird. Die Größe des Bereichs kann von 200x200 px bis 2000x2000 px variieren. Der Standardwert ist 1000x1000 px. Sie können die Anzeige des Vorschaufensters ein-/ausblenden, indem Sie das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** im Parameterpanel aktivieren/deaktivieren.
- **Maximale Verarbeitungsgröße (Neon & Points)** (in Megapixeln). Die Verarbeitung der Datei kann lange dauern. Mit diesem Parameter können Sie die Berechnung beschleunigen, indem Sie die Größe der verarbeiteten Datei vorübergehend reduzieren. Wenn die Dateigröße (in Megapixel) die angegebene Zahl nicht überschreitet, wird das Bild normal verarbeitet. Wenn die Größe der hochgeladenen Datei größer ist, wird das Bild während des Betriebs auf seine ursprüngliche Größe verkleinert, bearbeitet und anschließend wieder vergrößert.
  Der Parameter gilt nur für das eingebaute Neon-Plugin.
- **Nur das Einstellungsfeld anzeigen**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird beim Aufrufen von Effekten und Filtern nur das Einstellungsfeld angezeigt. Alle anderen Bedienfelder, die daran angehängt sind, werden ausgeblendet (außer Navigator und Werkzeugpalette).
- **Externe Plugins deaktivieren**. Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, kann das Programm nicht auf externe Plugins zugreifen.
- **Plugins-Ordner**. Geben Sie den Pfad zu externen Zusatzmodulen ein, die mit dem Grafikeditor Alivecolors anwendbar sind. Um einen neuen Pfad hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche  und wählen Sie das gewünschte Verzeichnis aus. Wenn Sie die Taste  drücken, wird der ausgewählte Pfad entfernt.

Hilfslinien und Raster



Anzeigen/Ausblenden von Hilfslinien erfolgt über das Menü **Arbeitsbereich**. Die Parameter werden in drei Gruppen unterteilt:

- In der Sektion **Lineale** können Sie die Farbe der Lineale anpassen.

  Die **Farbe** der Elemente (Hintergrund, Teilung, Cursor-Position) ist in dem jeweiligen Farbmuster angezeigt. Um eine andere Farbe zu wählen, klicken Sie auf das Farbmuster und wählen Sie eine neue Farbe im Farbauswahldialog.

  Eine **Messeinheit** wird aus dem Pull-down-Menü ausgewählt. Sie sind auch in dem Kontextmenü zu finden (um das Kontextmenü aufzurufen, klicken Sie jedes beliebige Lineal mit der rechten Maustaste an).

- In der Sektion **Hilfslinien** können Sie das Aussehen der Hilfslinien verändern:

  Um die **Farbe** der Hilfslinien zu ändern, klicken Sie auf das Farbmuster und wählen Sie eine neue Farbe aus dem Farbauswahldialog.

  In dem Pull-down-Menü **Stil** wird der Linientyp zugewiesen (ununterbrochene Linien, Strichlinien, Punkte).

- Mit der Sektion **Raster** können Sie das Aussehen des Rasters, der aus Haupt- und Hilfslinien besteht.

  Um die **Farbe** des Rasters zu ändern, klicken Sie auf das Farbmuster und wählen Sie eine neue Farbe aus dem Farbauswahldialog.

  In dem Feld **Schritt** wird der Abstand zwischen den Hauptlinien des Rasters bestimmt. Die Messeinheiten sind in dem Pull-down-Menü angeführt.

  Der Parameter **Unterteilung** bestimmt die Anzahl der Abstände zwischen den Zusatzlinien.

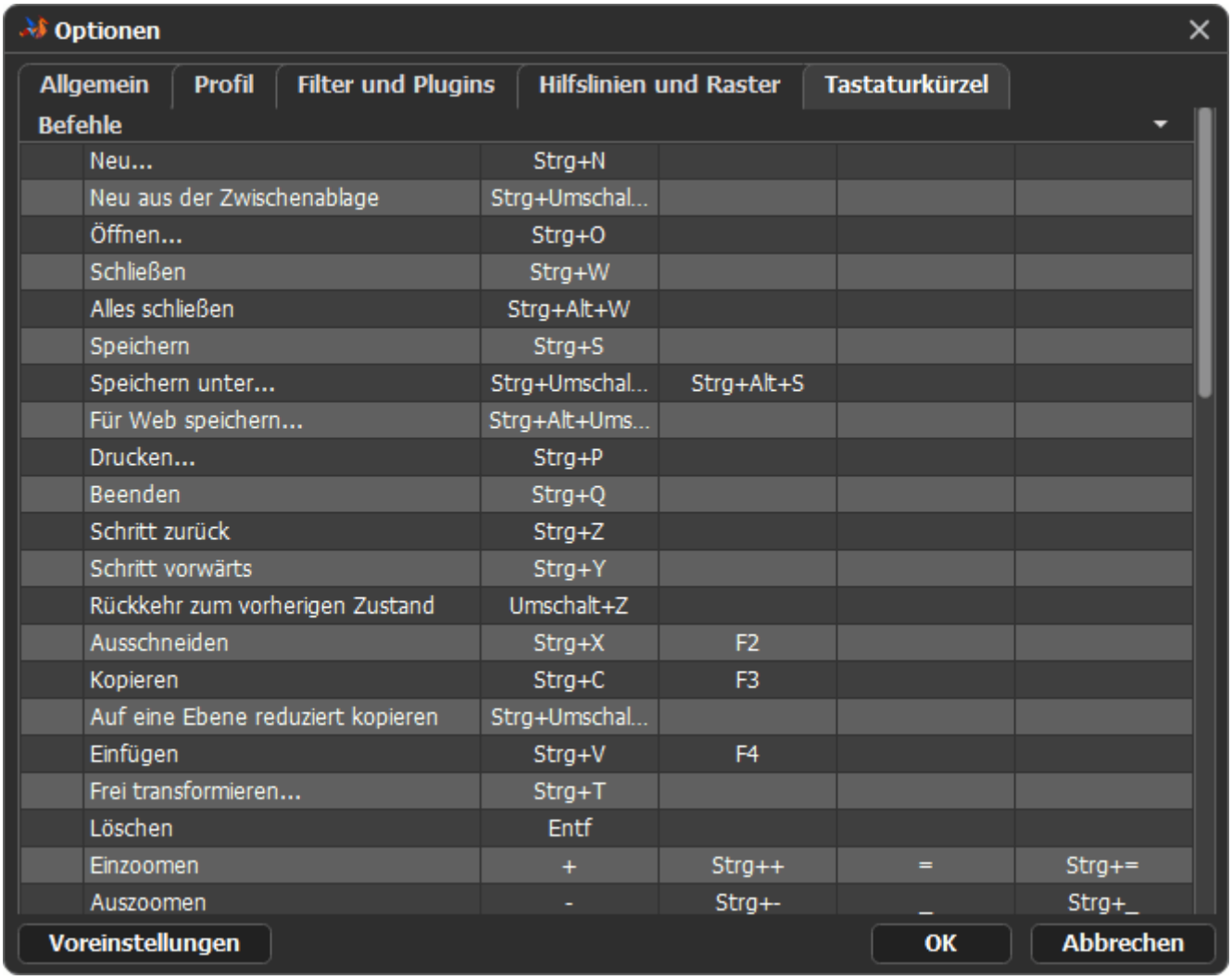
  Sie können den Ansichtsmodus für die Rasterlinien (Linien, Strichlinien, Punkte) anpassen. Es gibt zwei Drop-down-Listen für jeden Linientyp: **Hauptlinien** und **Zusatzlinien**.

- In der Sektion **Maske** können Sie die Farbe und Transparenz der Füllung in den Maskenkanälen, der Auswahl und dem Alphakanal ändern:

  Farbe. Um die Füllfarbe zu ändern, klicken Sie auf die Farbplatte und wählen Sie eine Farbe im Farbdialog aus. Standardmäßig ist dies Rot.

  Deckungskraft (0–100 %) legt die Durchsichtigkeit der Füllung fest.

Tastaturkürzel. In der Registerkarte können Sie die Tastaturkürzel anpassen.



Um diese **Optionen** zu speichern, klicken Sie auf **OK**. Klicken Sie auf **Standard**, um auf die Standardeinstellungen zurückzusetzen.

TASTENKOMBINATIONEN

Sie können die Bedienung des Grafikeditors mit sogenannten Hotkeys noch effektiver und individueller gestalten. Um ein Werkzeug zu aktiveren, können Sie entweder auf sein Symbol klicken oder eine **Tastenkombination** verwenden. Die Hotkeys vereinfachen die Steuerung des Programms.

Im Folgenden finden Sie eine Liste der nutzbaren Tastenkombinationen für **AliveColors**. Um einen Tastaturkürzel zu ändern, verwenden Sie die Registerkarte **Tastenkombinationen** in den Programmoptionen (klicken Sie auf  in der oberen rechten Ecke des Programmfensters).

Windows	Mac	
		Hauptbefehle:
Strg+N	⌘+N	Neues Bild erstellen
Strg+Umschalt+N	⌘+⇧+N	Neues Bild aus der Zwischenablage erzeugen
Strg+O	⌘+O	Bild öffnen
Strg+W	⌘+W	Bild schließen
Strg+Alt+W	⌘+Option+W	Alle Bilder schließen
Strg+S	⌘+S	Bild speichern
Strg+Umschalt+S	⌘+⇧+S	Bild speichern unter...
Strg+Alt+Umschalt+S	⌘+Option+⇧+S	Für Web speichern
Strg+P	⌘+P	Bild drucken
Strg+Z	⌘+Z	Letzte Änderung rückgängig machen
Strg+Y	⌘+Y	Letzte Änderung wiederherstellen
Umschalt+Z	⇧+Z	Zurück zur letzten Aktion
F1	F1	Hilfe aufrufen
Strg+Q	⌘+Q	Programm beenden
		Skalierung:
+ oder Strg++	+ oder ⌘++	Maßstab erhöhen
- oder Strg+-	- oder ⌘+-	Maßstab verringern
Strg+1	⌘+1	Originalgröße des Bildes (100%)
Strg+0	⌘+0	Bild auf Fenstergröße skalieren
Alt+→	Option+→	Bild auf die Fensterbreite skalieren
Alt+↓	Option+↓	Bild auf die Fensterhöhe skalieren
		Korrekturen:
Strg+L	⌘+L	Tonwertkorrektur
Strg+Umschalt+L	⌘+⇧+L	Auto-Tonwertkorrektur
Strg+Alt+Umschalt+L	⌘+Option+⇧+L	Auto-Kontrast
Strg+M	⌘+M	Gradationskurven
Strg+U	⌘+U	Farbton/Sättigung
Strg+B	⌘+B	Farbbalance
Strg+I	⌘+I	Umkehren
Strg+Alt+Umschalt+B	⌘+Option+⇧+B	Schwarz-weiß
Strg+H	⌘+H	Tonwertangleichung
Strg+Umschalt+U	⌘+⇧+U	Entsättigen
		Größe ändern:

Strg+Alt+I	⌘+Option+I	Bildgröße ändern
Strg+Alt+C	⌘+Option+C	Größe des Arbeitsbereichs ändern
		Ebenen:
Strg+Alt+G	⌘+Option+G	Schnittmaske erstellen/entfernen
Strg+G	⌘+G	Ebenen gruppieren
Strg+Umschalt+G	⌘+⇧+G	Ebenengruppierung aufheben
Strg+,	⌘+,	Ebenen ein-/ausblenden
Strg+Umschalt+]	⌘+⇧+]	Nach vorne bringen
Strg+]	⌘+]	Schrittweise vorwärts
Strg+[	⌘+[	Schrittweise rückwärts
Strg+Umschalt+[	⌘+⇧+[	Nach hinten stellen
Strg+E	⌘+E	Ausgewählte Ebenen auf eine Ebene reduzieren
Strg+Umschalt+E	⌘+⇧+E	Sichtbare auf eine Ebene reduzieren
		Arbeit mit der Auswahl:
Strg+A	⌘+A	Alles auswählen
Strg+D	⌘+D	Auswahl aufheben
Strg+Umschalt+D	⌘+⇧+D	Erneut auswählen
Strg+Umschalt+I	⌘+⇧+I	Auswahl umkehren
Strg+X	⌘+X	Auswahl ausschneiden
Strg+C	⌘+C	In die Zwischenablage kopieren
Strg+Umschalt+C	⌘+⇧+C	Inhalt aller Ebenen kopieren
Strg+V	⌘+V	Aus der Zwischenablage einfügen
Strg+J	⌘+J	Ebene durch Kopie
Strg+Umschalt+J	⌘+⇧+J	Ebene durch Ausschneiden
Strg+Alt+R	⌘+Option+R	Kanten verbessern
Delete	Delete	Löschen
		Werkzeuge:
V	V	**Verschieben**-Werkzeug
Strg+T	⌘+T	**Transformieren**-Werkzeug
M	M	Grundlegende Auswahlwerkzeuge: **Rechteckauswahl**, **Ellipsenauswahl**, **Lasso**, **Polygon-Lasso**
W	W	Schnellauswahl-Werkzeuge: **Zauberstab**, **Schnellauswahl**, **Objektauswahl**
C	C	**Freistellen**-Werkzeug
O	O	Ansichtsmodus für das Raster beim Zuschneiden
Umschalt+O	⇧+O	Das Raster beim Zuschneiden drehen
T	T	Text-Werkzeuge: **Text** und **Pfadtext**
I	I	**Pipette**-Werkzeug
H	H	**Hand**-Werkzeug
Z	Z	**Zoom**-Werkzeug
B	B	Standard-Zeichenwerkzeuge: **Farbpinsel**, **Farbstift**, **Spray**, **Umfärben-Pinsel**, **Textur-Pinsel**

E	E	Radierwerkzeuge: **Radiergummi** und **Protokollpinsel**
G	G	Füllwerkzeuge: **Füllwerkzeug** und **Verlaufswerkzeug**
S	S	Klonwerkzeuge: **Stempel** und **Chamäleonpinsel**
K	K	Schärfwerkzeuge: **Weichzeichnen**, **Scharfzeichnen**, **Wischfinger**
O	O	Helligkeitswerkzeuge: **Aufhellen**, **Abdunkeln**, **Sättigung**
J	J	Retuschierwerkzeuge: **Korrekturpinsel**, **Fleckenentferner**, **Rote-Augen-Korrektur**, **Zahnaufhellung**
D	D	Verformungswerkzeuge
X	X	FX-Pinsel
P	P	Pen Tools
U	U	Form-Werkzeuge
A	A	Path and Direct Selection Tools
[und]	[und]	Größe des Pinsels reduzieren / erhöhen
N +Mausrad	N +Mausrad	Größe des Pinsels ändern
Umschalt +[und Umschalt +]	⇧ +[und ⇧ +]	Pinselhärte verringern / erhöhen
		Verschieben des Bildes (bei gedrückter Leertaste wird das **Hand**-Werkzeug aktiviert)
		Bedienfelder (ein-/ausblenden):
F5	F5	Erweitertes Werkzeug-Bedienfeld
F6	F6	**Farbe**-Bedienfeld
F7	F7	**Ebenen**-Bedienfeld
F8	F8	**Dateiinformationen**-Bedienfeld
F9	F9	**Aktionen**-Bedienfeld
		Markierungen:
Strg +R	⌘ +R	Lineale anzeigen
Strg +'	⌘ +'	Raster anzeigen
Strg +;	⌘ +;	Hilfslinien anzeigen
Strg +Umschalt +;	⌘ +⇧ +;	Ausrichten an Kanten
Strg +Alt +;	⌘ +Option +;	Hilfslinien sperren
		Zusätzlich:
Strg +F	⌘ +F	Letzten Effekt anwenden
Umschalt +Mausklick	⇧ +Mausklick	Gerade Linie ziehen

BEDIENFELDER

AliveColors ist ein leistungsfähiger Grafik-Editor zur Erstellung und Verarbeitung von Bildern.

Die **Werkzeugpalette** des Programms bietet eine breite Auswahl an Tools.

Die Bedienfelder **Navigator**, **Farbe**, **Muster**, **Farbkreis**, **Protokoll**, **Ebenen**, **Kanäle** und **Auswahl** sind unersetzlich bei einer professionellen Bildbearbeitung.

Das **Hinweise**-Bedienfeld zeigt eine kurze Beschreibung der Bedienfelds, Werkzeuge und Optionen an, wenn der Mauszeiger darüber schwebt.

Die Bedienfelder lassen sich verschieben, indem Sie den Bedienfeld-Titel ziehen. Sie können die Bedienfelder nach Wunsch gruppieren und sie am Rand des Fensters andocken. Die Verbindungsstelle wird blau hervorgehoben.

Um ein Bedienfeld ein- bzw. ausblenden, verwenden Sie das Menü **Arbeitsbereich → Bedienfelder**.

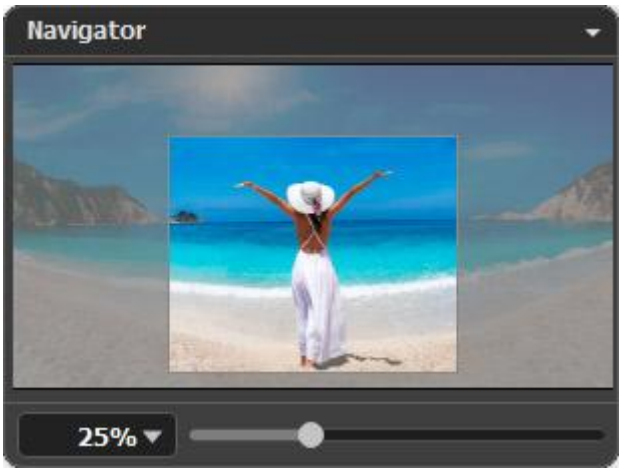
Navigator
Werkzeuge
Ebenen

- **Ebeneneffekte**
- **Ebenenmaske**
- **Vektormaske**
- **Schnittmaske**
- **Füllmethoden**
- **Mischen nach Helligkeit**

Kanäle
Pfade
Auswahl
Protokoll
Farbe
Muster
Farbkreis
Aktionen
Dateiinformationen

NAVIGATOR

Im **Navigator**-Fenster kann man das Bild skalieren. Der Rahmen zeigt den Bereich des Bildes, der im **Bildfenster** angezeigt wird. Wenn Sie den Rahmen über das Bild verschieben, ändert sich der sichtbare Bereich im **Bildfenster**. Um den Rahmen zu verschieben, bringen Sie den Cursor in den Rahmen hinein, drücken die linke Maustaste und diese gedrückt haltend, ziehen Sie den Rahmen.



Außerdem ist es möglich, das Bild im **Bildfenster** zu scrollen, indem Sie die Leertaste auf der Tastatur drücken und das Bild mit der linken Maustaste ziehen. Benutzen Sie das Mausrad, um das Bild nach oben und nach unten zu verschieben; wenn die `Strg`-Taste (`⌘` auf Mac) gedrückt wird, wird das Bild nach links oder nach rechts verschoben; wenn die `Alt`-Taste (`Option` auf Mac) gedrückt wird, kann man das Bild skalieren. Mit einem Rechtsklick auf die Bildlaufleiste kann man das Menü Schnellnavigation öffnen.

Verwenden Sie den Schieberegler, um das Bild im Bildfenster zu skalieren. Wenn Sie den Schieberegler nach rechts bewegen, wird der Bildmaßstab vergrößert. Wenn Sie ihn nach links verschieben, verringert sich der Bildmaßstab.

Sie können auch einen Wert in das Feld eingeben und die `Eingabetaste` drücken (`Return` unter Mac). Häufig verwendete Werte werden im Drop-down-Menü angezeigt.

Häufig benutzte Presets werden im Menü **Bild → Skalierung** aufgelistet:

Originalgröße (`Strg`+`1` auf Windows, `⌘`+`1` auf Mac) - das Bild wird in Originalgröße (100%) angezeigt;

Ans Fenster anpassen (`Strg`+`0` auf Windows, `⌘`+`0` auf Mac) - das Bild wird soweit vergrößert, dass es gerade noch vollständig in das Bildfenster passt;

An Breite anpassen (`Alt`+`→` auf Windows, `Option`+`→` auf Mac) - das Bild wird auf Fensterbreite skaliert;

An Höhe anpassen (`Alt`+`↓` auf Windows, `Option`+`↓` auf Mac) - das Bild wird auf Fensterhöhe skaliert;

Fenster füllen - das Bild wird so skaliert, dass es das Bildfenster komplett ausfüllt.

Um ein Bild zu vergrößern, verwenden Sie den Menübefehl **Bild → Einzoomen** oder die Tastaturkürzel `+` und `Strg`+`+` (`⌘`+`+` unter Mac). Um ein Bild zu verkleinern, verwenden Sie den Befehl **Bild → Auszoomen** oder die Tastenkombinationen `-` und `Strg`+`-` (`⌘`+`-` unter Mac).

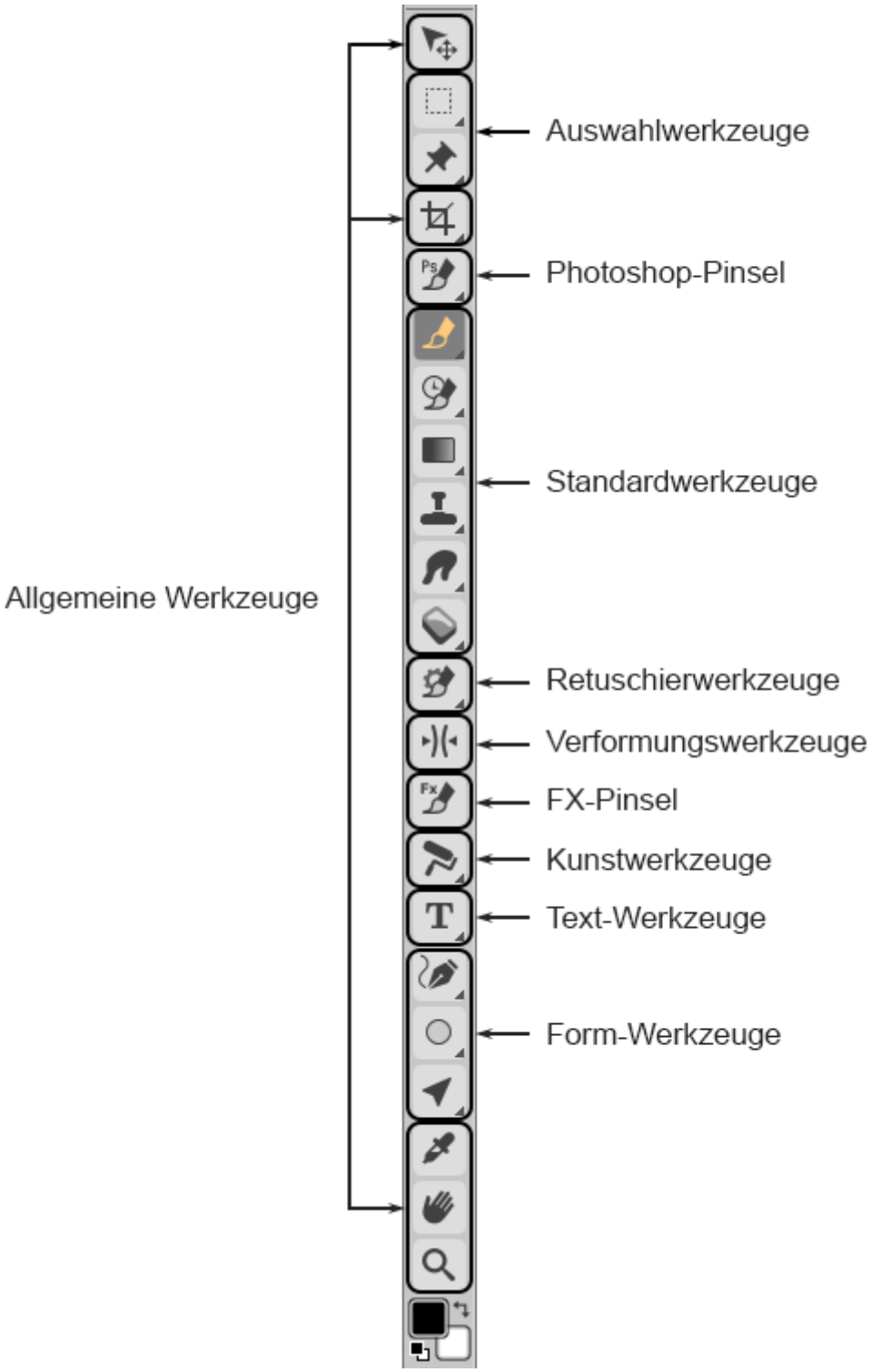
Sie können das **Navigator**-Bedienfeld frei bewegen, mit anderen Bedienfeldern kombinieren, skalieren sowie ein- oder ausblenden. Die Verbindungsstelle wird blau markiert.

WERKZEUGPALLETTE

Die **Werkzeugpallette** enthält mehrere Gruppen von Bildbearbeitungstools. Klicken Sie auf die entsprechende Taste, um die Auswahlwerkzeuge, Standardwerkzeuge, Retuschierwerkzeuge, Verformungswerkzeuge, FX-Pinsel, Kunstwerkzeuge, Text-Werkzeuge, Form-Werkzeuge und Allgemeine Werkzeuge zu aktivieren.

Die Hauptparameter des ausgewählten Werkzeugs werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, drücken Sie das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder verwenden Sie die F5-Taste.

Die Schaltflächen, die mit einem kleinen Dreieck am unteren Rand markiert sind, enthalten ein Untermenü mit zusätzlichen Tools, die entweder durch einen Rechtsklick oder durch Drücken und Halten der linken Maustaste ausgewählt werden können. Alle Werkzeuge dieser Gruppe wird in einer Drop-down-Menü angezeigt. Klicken Sie auf das gewünschte Werkzeug, um es auszuwählen.



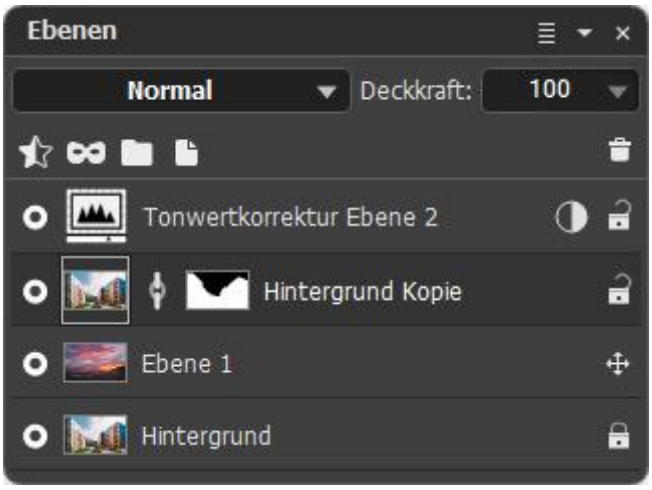
Werkzeugpallette

Am unteren Rand der Werkzeugpalette befindet sich ein Farbsteuerungsfeld. Das obere Quadrat zeigt die Vordergrundfarbe an, das untere Quadrat - die Hintergrundfarbe. Doppelklicken Sie auf eine davon, um das Dialogfeld **Farbe auswählen** zu öffnen. Um die Farben zu tauschen, drücken Sie . Sie können die Standardfarben (Hauptfarbe ist Schwarz, Hintergrundfarbe ist Weiß) durch Drücken auf  zurücksetzen.

Sie können die Werkzeugpallette am linken bzw. rechten Rand des Programmfensters andocken oder an jeder beliebigen Stelle positionieren. Ziehen Sie die Werkzeugpallette, indem Sie ihren oberen Teil klicken und ziehen.

EBENEN

Im **Ebenen**-Bedienfeld können Sie mit Ebenen (Pixelsätze, die separat bearbeitet werden können) und Ebenengruppen arbeiten.



Ebenen-Bedienfeld

Das Bedienfeld enthält eine Liste mit Ebenen. Es bleibt leer, bis Sie ein Bild öffnen oder ein neues Dokument erstellen.

Die aktive (bearbeitbare) Ebene wird grau hervorgehoben. Um eine andere Ebene auszuwählen, klicken Sie auf ihren Namen oder ihre Miniaturansicht. Um mehrere Ebenen auszuwählen, halten Sie `Strg` gedrückt. Um mehrere zusammenhängende Ebenen auszuwählen, klicken Sie auf die erste Ebene und dann bei gedrückter `Umschalttaste` auf die letzte Ebene.

Um eine Ebene umzubenennen, doppelklicken Sie auf den Ebenennamen neben der Miniaturansicht, geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die `Eingabetaste`.

Sie können die Miniaturgröße ändern, indem Sie die Schaltfläche ≣ am oberen Rand des **Ebenen**-Bedienfelds drücken.

Auf links vom Miniaturbild der Ebene sieht man ein Sichtbarkeitsindikator ●/◎, mit dem man die Ebene vorübergehend ein- und ausblenden kann. Wenn eine Ebene ausgeblendet ist, kann man keine Werkzeuge darauf anwenden. Um eine Ebene aus- bzw. einblenden, klicken Sie auf den Sichtbarkeitsindikator.

> **Hinweis:** Die Ebenen in einer Gruppe sind nur sichtbar, wenn die Sichtbarkeit der Ebenengruppe aktiviert ist (unabhängig von der Sichtbarkeit der einzelnen Ebenen).

Es gibt mehrere Ebenen-Typen:

Rasterebene ist ein Grundtyp, der erlaubt es, Werkzeuge und Filter anzuwenden. Andere Ebenentypen können mit dem Befehl **Ebene rastern** gerastert werden.

Einstellungsebene ist mit ◑ rechts neben dem Ebenennamen gekennzeichnet. Diese Ebene enthält das Ergebnis einer Korrektur. Mit einem Klick auf das Symbol wird das Einstellungsfeld geöffnet.

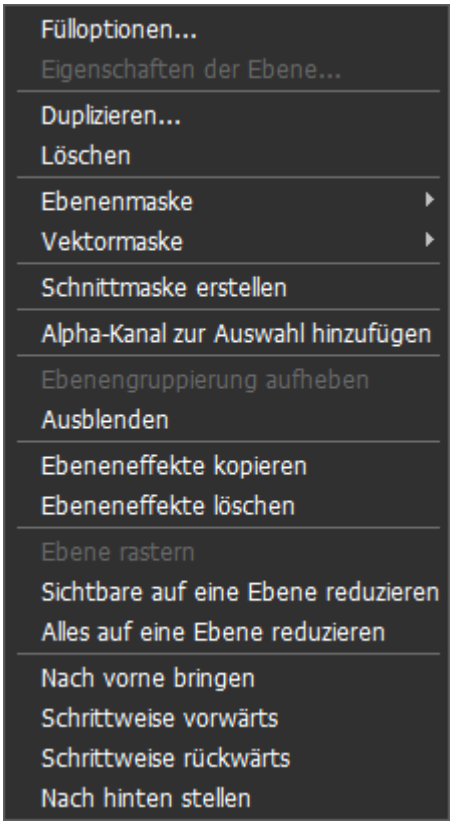
Formebene mit dem △-Symbol rechts neben dem Ebenennamen gekennzeichnet. Dieser Ebenentyp dient zum Erstellen und Bearbeiten von Vektorformen. Klicken Sie auf das Symbol, um das Einstellungsfenster für die Formebene zu öffnen. Die Ebene wird automatisch erstellt, wenn Sie die Form-Werkzeuge verwenden.

Textebenen werden verwendet, um Text an beliebigen Stellen des Bildes hinzuzufügen. Sie werden bei Verwendung der Text-Werkzeugen automatisch erstellt.

Smartobjekt ist eine Containerebene, die Ebenen beliebigen anderen Typs enthalten kann. Sie bewahrt die Originaldaten und ermöglicht so eine nicht-destruktive Bildbearbeitung.

Sie können die Reihenfolge der Ebenen ändern, indem Sie diese bei gedrückter Maustaste nach oben oder unten ziehen.

Ein Rechtsklick auf eine Ebene öffnet das Befehlmenü. Der Inhalt des Menüs hängt von Art der Ebene und der Anzahl der ausgewählten Ebenen ab.



Fülloptionen. Der Befehl öffnet das Menü Füllmethoden.

Eigenschaften der Ebene. Der Befehl ruft das separate Parametermenü einer Einstellungs- oder Formebene auf.

Duplizieren. Der Befehl kopiert die ausgewählte Ebene oder eine Ebenengruppe. Sie können die Ebene in ein neues Dokument sowie in ein geöffnetes Dokument kopieren. Die Kopierrichtung kann im Dialogfeld eingestellt werden. Sie können die ausgewählte Ebene oder Ebenengruppe kopieren, indem Sie sie mit der Maus bei gedrückten `Umschalt`+`Alt` Tasten auf Win, `⇧`+`Option` auf Mac ziehen.

Außerdem können Sie die Ebene auf ein anderes Bild kopieren, indem Sie das Ebenensymbol auf die geöffnete Dokument-Registerkarte verschieben.

Löschen. Der Befehl entfernt die ausgewählte Ebene oder Ebenengruppe.

Ebeneneffekte. Das Untermenü enthält Befehle für die Arbeit mit Ebeneneffekten.

Smartfilter. Das Untermenü enthält Befehle für die Arbeit mit Smartfiltern.

Ebenenmaske. Das Untermenü enthält Befehle zum Erstellen und Bearbeiten einer Raster-(Pixel-)Ebenenmaske.

Vektormaske. Das Untermenü enthält Befehle zum Erstellen und Bearbeiten einer Vektormaske.

Schnittmaske erstellen/zurückwandeln. Der Befehl fügt die ausgewählte Ebene einer Schnittmaske hinzu oder entfernt die Ebene daraus.

Alpha-Kanal zur Auswahl hinzufügen. Der Befehl erstellt eine Auswahl, die den Alpha-Kanal mit dem Auswahlkanal kombiniert.

Alpha-Kanal von Auswahl subtrahieren. Der Befehl erstellt eine Auswahl, die den gemeinsamen Inhalt des Auswahlkanals außer des Alpha-Kanals enthält.

Schnittmenge bilden. Der Befehl erstellt eine Auswahl, die die gemeinsamen Teile des Alpha-Kanals und der Auswahlkanal enthält.

Ebenen gruppieren. Der Befehl verbindet Ebenen in einer Gruppe.

Ebenengruppierung aufheben. Der Befehl lässt eine Ebene aus der ausgewählten Gruppe herausziehen.

Ebenen ein-/ausblenden. Der Befehl aktiviert/deaktiviert die Anzeige der Inhalte der Ebene/ Ebenengruppe.

Ebene rastern. Der Befehl konvertiert jede Ebene in eine Rasterebene.

Arbeitspfad erstellen. Der Befehl erstellt einen Vektorumriss aus der aktiven Textebene.

Textebene vektorisieren. Der Befehl konvertiert die ausgewählte Textebene in die Formebene.

Auf eine Ebene reduzieren. Der Befehl fügt alle ausgewählten Ebenen in eine Ebene zusammen.

Gruppe auf eine Ebene reduzieren. Der Befehl fügt sichtbare Ebenen der Gruppe in eine einzelne Ebene zusammen. Die neue Ebene wird in der Hauptliste anstelle der Gruppe platziert. Unsichtbare Ebenen verschwinden.

Schnittmaske zusammenführen. Der Befehl fügt alle Ebenen der Schnittmaske zu einer Rasterebene zusammen.

Sichtbare auf eine Ebene reduzieren. Der Befehl reduziert alle sichtbaren Ebenen auf eine Ebene.

Alles auf eine Ebene reduzieren. Der Befehl reduziert alle sichtbaren Ebenen auf eine Ebene und löscht dabei die unsichtbaren Ebenen.

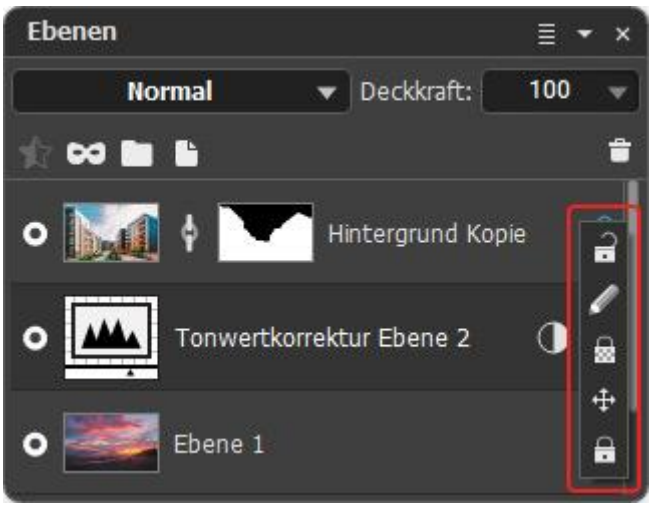
Nach vorne bringen. Der Befehl verschiebt die ausgewählte Ebene in der Liste ganz nach vorne.

Schrittweise vorwärts. Der Befehl tauscht die obere Ebene mit der ausgewählten Ebene aus.

Schrittweise rückwärts. Der Befehl tauscht die untere Ebene mit der ausgewählten Ebene aus.

Nach hinten stellen. Der Befehl verschiebt die ausgewählte Ebene in der Liste ganz nach unten.

Rechts neben dem Ebenennamen gibt es ein Schlosssymbol. Mit einem Klick darauf wird ein Menü mit vier Schaltflächen angezeigt. Diese Symbole geben Ihnen die Möglichkeit, den Inhalt der Ebenen vor Änderungen zu schützen.



Sperrmodi

Die Schaltfläche **Freigegeben** ermöglicht ein Ändern von Ebenen.

Die Schaltfläche **Bildpixel sperren** schützt die Pixel auf einer opaken Ebene vor Bearbeitung.

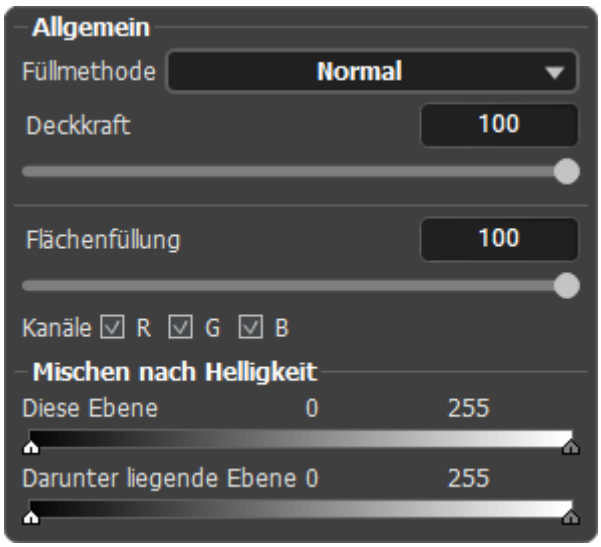
Die Schaltfläche **Transparente Pixel sperren** (nur für Rasterebenen) verhindert die Änderungen an der transparenten Pixel auf einer Ebene.

Die Schaltfläche **Position sperren** - verhindert die Verschiebung der Ebene.

Die Schaltfläche **Alles sperren** lässt keine Änderungen der Ebene zu.

Ein Doppelklick auf dem Miniaturbild der Ebene öffnet das Menü **Fülloptionen**. Durch Klicken auf Esc wird das Menü ausgeblendet (die Änderungen werden dabei nicht gespeichert). Durch Klicken außer dem Menü wird das Menü ausgeblendet und die Änderungen werden gespeichert.

Das Menü **Fülloptionen** sieht so aus:



Die Option **Füllmethode** bestimmt, auf welcher Weise Pixel auf einer Ebene mit denen auf der darunter liegenden Ebene gemischt werden.

Die Option **Deckkraft** (0-100) beeinflusst die Sichtbarkeit der Ebenen, die unter der ausgewählten Ebene liegen. Wenn eine Ebene die Deckkraft von 0% hat, wird sie komplett transparent

(unsichtbar). Ein mittlerer Wert der Deckkraft erstellt halbdurchsichtige Pixel. Bei 100% sind nur die Punkte dieser Ebene sichtbar. Transparente Bereiche werden durch ein Schachbrettmuster dargestellt.

Bei anderen Füllmethoden (außer Normal) legt die **Deckkraft** fest, in welchem Maße die jeweilige Ebene an der Erstellung des Mischbildes teilnimmt.

> **Hinweis.** Die Parameter **Füllmethode** und **Deckkraft** werden auch im oberen Bereich des **Ebenen**-Bedienfelds angezeigt und lassen sich ohne Aufruf des Menüs verändern.

Füllung (0–100) - Deckkraft der Ebenenfüllung. Wirkt sich nur auf Pixel, Vektorformen und Text aus; die Deckkraft von Ebeneneffekten wird nicht beeinflusst.

Der Modus **Kanäle** steuert unabhängige Farbkanäle. Mit einem Klick auf das Kontrollkästchen legen Sie fest, welche Farbkanäle vermischt werden sollen.

Mischen nach Helligkeit steuert die Sichtbarkeit der Pixel auf der aktiven Ebene und auf den darunterliegenden Ebenen auf der Grundlage ihrer Helligkeit.

Am oberen Rand des Bedienfelds befinden sich die folgenden Schaltflächen:

Die Schaltfläche **Effekt hinzufügen**  ruft das Menü mit Ebeneneffekten auf, die das Aussehen der Ebene verändern.

Mit der Schaltfläche **Neue Maske**  können Sie eine Ebenenmaske und eine Vektormaske erstellen. Ein Klick auf die Schaltfläche zeigt eine Miniaturansicht der Pixelmaske, ein weiterer Klick zeigt eine Miniaturansicht der Vektormaske.

Die Schaltfläche **Neue Gruppe**  erlaubt es, mehrere Ebenen zu kombinieren. Wenn Sie auf diese Schaltfläche im **Ebenen**-Bedienfeld klicken, wird eine Gruppe erstellt (Gruppe 1, Gruppe 2 usw.). Durch das Verschieben eines Ordners bewegen Sie alle Ebenen der Gruppe.

Um eine Ebene einer Gruppe hinzuzufügen, ziehen Sie diese in den Ordner, die linke Maustaste gedrückt haltend, und lassen sie über den Ordner los. Auf die gleiche Weise kann man eine Ebene aus einer Gruppe entfernen. Wenn Sie einen Ordner auf  ziehen, wird eine Kopie des Ordners erstellt.

Um mehrere Ebenen zu gruppieren, wählen Sie diese und klicken auf  oder benutzen Sie den Befehl **Ebenen → Gruppieren**. Die Ebenen werden automatisch in eine Gruppe kombiniert.

Um die Gruppierung aufzuheben, markieren Sie die Gruppe und wählen Sie **Ebenen → Ebenengruppierung aufheben**.

Um eine Gruppe zu umbenennen, klicken Sie auf deren Name und drücken die `Eingabetaste`.

Klicken Sie auf den Ordner um die Gruppe zu öffnen/schließen. Wenn eine Gruppe geöffnet ist , können ihre Ebenen einzeln verschoben, gelöscht oder bearbeitet werden. Wenn die aktive Gruppe geschlossen ist , werden neue Ebenen oben erstellt.

Man kann auch eine Füllmethode für die ganze Gruppe zuweisen. Wenn der Modus **Durchsickern** ausgewählt wird, werden alle Ebenen der Gruppe miteinander normalerweise gemischt, als ob sie nicht einer Gruppe gehören.

Bei anderen Modi werden die Ebenen einer Gruppe nicht einzeln behandelt, sondern als ob sie eine einzige Ebene bilden. In diesem Fall haben die einzelnen Ebenen keinen Einfluss auf die Ebenen außer ihrer Gruppe.



Zugeklappte Gruppe Aufgeklappte Gruppe

Die Schaltfläche **Neue Ebene** erstellt eine neue Ebene über die aktive Ebene. Wenn Sie eine Ebene (oder eine Gruppe) auf diesen Button mit der gedrückten linken Maustaste ziehen, wird eine Kopie der Ebene (Gruppe) erstellt. Wenn Sie eine neue Ebene erstellen, erscheint ein Menü mit den Ebenentypen - Rasterebene, Einstellungs- oder Formebene.

Wenn Sie eine Einstellungsebene aus der Liste auswählen, können Sie festlegen, was für eine Einstellung erforderlich ist. Die Einstellungsebene enthält Einstellungen, die die darunter liegenden Ebenen beeinflussen, ohne ihre Pixelwerte zu verändern.

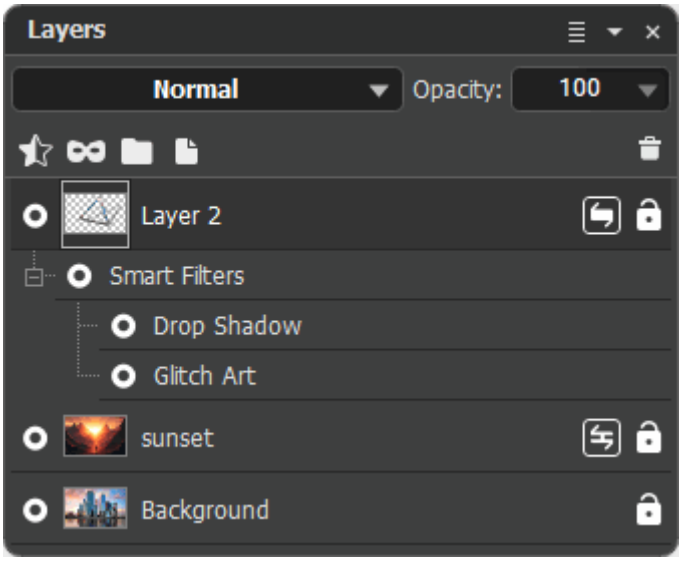
Die Einstellungen der Einstellungsebenen stimmen teilweise mit den Einstellungen im Menü **Bild → Korrekturen** überein.

Die Schaltfläche **Löschen** entfernt die ausgewählte Ebene oder Gruppe. Wenn eine Ebenengruppe auf diese Schaltfläche gezogen wird, wird die ganze Gruppe gelöscht. Wenn eine Gruppe ausgewählt ist und der Button gedrückt ist, kann man die Gruppe mit oder ohne ihren Inhalt löschen.

Hinweis: Es ist unmöglich, alle bis auf den letzten Ebenen zu löschen.

SMARTOBJEKTE

Ein **Smartobjekt** ist eine Containerebene, die Daten verschiedener Typen (Raster- oder Vektordaten) aufnehmen kann. Smartobjekte bewahren den Originalzustand eines Bildes mit all seinen ursprünglichen Eigenschaften und ermöglichen so eine zerstörungsfreie Bearbeitung.



Smartobjekte im Ebenen-Bedienfeld

Mit Smartobjekten können Sie folgende Operationen durchführen:

Transformationen. Es ist möglich, Objekte zu transformieren, ohne die Bildqualität zu verlieren.

Hinzufügen von Smartfiltern. Wenden Sie Effekte und Korrekturen auf ein Smartobjekt als **Smartfilter** an, um Datenverlust zu vermeiden.

Hinweis: Operationen, die die Pixeldaten einer Smartobjekt-Ebene verändern (z. B. Malen, Retuschieren oder Klonen), sind erst nach der Rasterisierung möglich. Um Operationen durchzuführen, die Pixel verändern, können Sie den Inhalt des Smartobjekts (d. h. die Quelldaten) bearbeiten, das Smartobjekt duplizieren oder neue Ebenen erstellen.

Es gibt zwei Arten von Smartobjekten:

Eingebettet. Das Originalbild wird innerhalb eines Smartobjekts gespeichert.

Sie können eingebettete Smartobjekte auf verschiedene Weise erstellen:

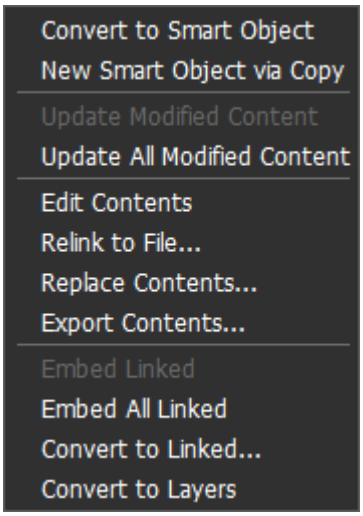
- Öffnen Sie ein Bild als Smartobjekt (der Befehl **Als Smartobjekt öffnen** im Menü **Datei**);
- Fügen Sie ein Smartobjekt zu einem geöffneten Dokument hinzu (der Befehl **Platzieren und einbetten** im Menü **Datei**);
- Ziehen Sie eine Datei in ein geöffnetes Dokument, während Sie die `Alt`-Taste gedrückt halten;
- Konvertieren Sie eine einzelne Ebene, mehrere ausgewählte Ebenen oder eine Gruppe von Ebenen in ein Smartobjekt (der Befehl **In Smartobjekt konvertieren**);
- Konvertieren Sie ein verknüpftes Smartobjekt in ein eingebettetes Smartobjekt (der Befehl **Verknüpftes Objekt einbetten**).

Verknüpft. Das Originalbild ist eine externe Datei (auf der Festplatte). Der Inhalt eines verknüpften Smartobjekts wird aktualisiert, sobald das Originalbild geändert wird. Da verknüpfte Smartobjekte externe Dateien verwenden, wird die Dateigröße beim Speichern deutlich reduziert. Bei der Arbeit mit verknüpften Smartobjekten können Sie eine gemeinsame Quelldatei für mehrere

Dokumente verwenden.
Sie können verknüpfte Smartobjekte auf folgende Weise erstellen:

- Fügen Sie ein Smartobjekt zu einem geöffneten Dokument hinzu (der Befehl **Platzieren und verknüpfen** im Menü **Datei**);
- Konvertieren Sie ein eingebettetes Smartobjekt in ein verknüpftes (der Befehl **In verknüpftes Smartobjekt konvertieren**),
- Ersetzen Sie den Inhalt eines eingebetteten Smartobjekts durch eine externe Datei (der Befehl **Erneut mit Datei verknüpfen**).

Wenden Sie die folgenden Befehle auf ein Smartobjekt über das Menü **Ebenen → Smartobjekt** an:



Smartobjekt-Menü

In Smartobjekt konvertieren. Der Befehl fügt die ausgewählten Ebenen in ein eingebettetes Smartobjekt ein. Ein Smartobjekt kann eine einzelne Ebene, mehrere Ebenen oder eine Ebenengruppe enthalten. Weitere eingebettete und verknüpfte Smartobjekte können ebenfalls innerhalb des Smartobjekts platziert werden.

Neues Smartobjekt durch Kopie. Der Befehl ermöglicht das Duplizieren eines eingebetteten Smartobjekts. Sie können auch eine Kopie eines eingebetteten oder verknüpften Smartobjekts mit den Befehlen **Ebene duplizieren** oder **In neue Ebene kopieren** erstellen.

Geänderte Inhalte aktualisieren. Der Befehl aktualisiert den Inhalt eines verknüpften Smartobjekts, wenn die externe Quelldatei geändert wurde.

Alle geänderten Inhalte aktualisieren. Der Befehl aktualisiert den Inhalt aller verknüpften Smartobjekte im Dokument auf einmal, deren externe Quelldatei geändert wurde.

Inhalt bearbeiten. Der Befehl ermöglicht die Bearbeitung der Ebenen, die in einem Smartobjekt enthalten sind.

Erneut mit Datei verknüpfen. Der Befehl ermöglicht es, ein Smartobjekt mit einer neuen externen Datei zu verknüpfen.

Inhalt ersetzen. Der Befehl ermöglicht das Ersetzen der Inhalte eines Smartobjekts (bei Beibehaltung aller hinzugefügten Smartfilter und Transformationen).

Inhalt exportieren. Der Befehl ermöglicht das Speichern der Inhalte eines Smartobjekts in einer Datei im .**akvis**-Format.

Verknüpftes Objekt einbetten. Der Befehl konvertiert ein verknüpftes Smartobjekt in ein eingebettetes Smartobjekt.

Alle verknüpften Objekte einbetten. Der Befehl konvertiert alle verknüpften Smartobjekte in einem Dokument in eingebettete.

In verknüpftes Smartobjekt konvertieren. Der Befehl konvertiert ein eingebettetes Smartobjekt in ein verknüpftes. Sie werden aufgefordert, die Inhalte als Datei auf dem Datenträger zu speichern.

In Ebenen konvertieren. Der Befehl konvertiert das Smartobjekt zurück in seine ursprünglichen Ebenen. Wenn das Smartobjekt mehrere Ebenen enthält, wird es in eine Gruppe konvertiert.

Inhalt bearbeiten

Sie können den Inhalt eines **eingebetteten** Smartobjekts bearbeiten:

Mithilfe des Befehls **Inhalt bearbeiten** (im Menü **Smartobjekt**) wird der Inhalt als temporäre Datei auf der Festplatte gespeichert und im Bildbearbeitungsprogramm geöffnet. Nach dem Speichern des bearbeiteten Dokuments werden die Änderungen dem eingebetteten Smartobjekt hinzugefügt. Beim Schließen des Dokuments wird die temporäre Datei gelöscht.

Sie können die Inhalte eines **verknüpften** Smartobjekts bearbeiten:

Bearbeiten Sie die verknüpfte Datei mit einem Grafikprogramm eines Drittanbieters und speichern Sie sie am selben Speicherort und unter demselben Namen. Das Smartobjekt wird automatisch aktualisiert, wenn Sie in AliveColors zu dem Dokument wechseln, in dem das Smartobjekt geöffnet ist.

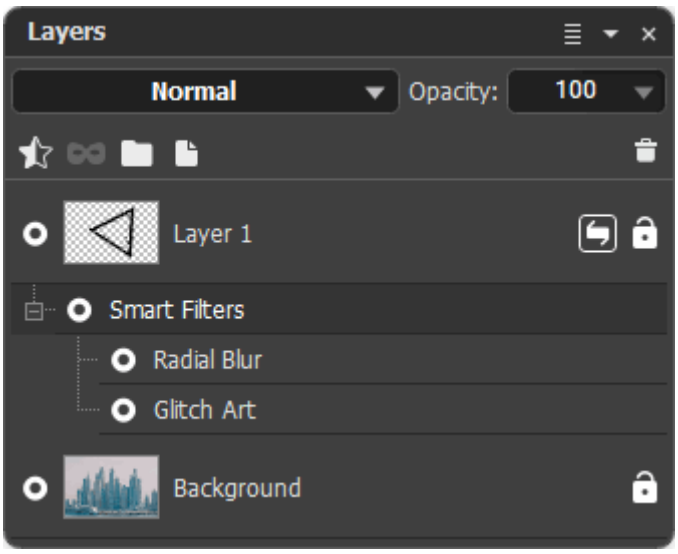
Durch Verwendung des Befehls **Inhalt bearbeiten** (im Menü **Smartobjekt**). In diesem Fall wird die externe Datei in AliveColors zum Bearbeiten geöffnet. Nach dem Speichern des bearbeiteten Dokuments wird es automatisch aktualisiert.

> **Hinweis:** Durch das Bearbeiten eines Smartobjekts wird ein Eintrag im Dokumentverlauf erstellt. Eine automatische Aktualisierung erfolgt daher nur, wenn die letzte Aktion im Verlauf ausgewählt ist. Andernfalls wird für das Smartobjekt der Status „Nicht synchronisiert“ angezeigt. Um die Änderungen anzuwenden, aktualisieren Sie das Smartobjekt mit dem Befehl **Geänderten Inhalt aktualisieren**. Dadurch werden alle nachfolgenden Aktionen aus dem Verlauf entfernt.

Beim Löschen, Verschieben oder Umbenennen einer externen Datei wird das zugehörige Smartobjekt mit  markiert. Um dies zu beheben, verwenden Sie den Befehl **Mit Datei verknüpfen** und wählen Sie eine neue Datei aus.

Smartfilter

Sie können Effekte und Korrekturen als Smartfilter auf ein Smartobjekt anwenden. Das Hinzufügen von Smartfiltern ändert die Originaldaten nicht.



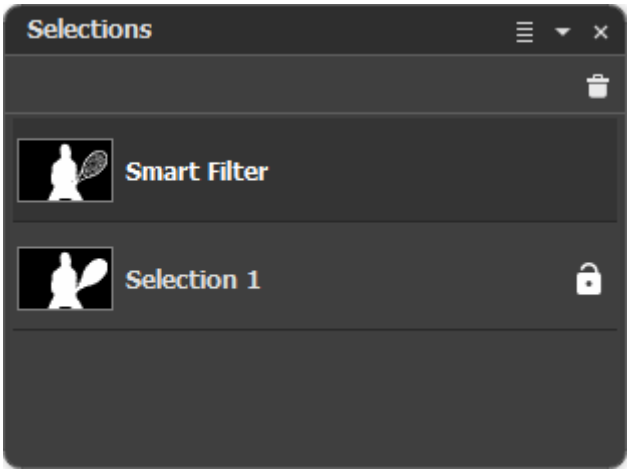
Smartfilter

Die Parameter von Smartfiltern können jederzeit geändert werden. Die Einstellungsleiste öffnen Sie durch Doppelklicken auf den Filternamen.

Wenn eine Auswahl vorliegt, wird der Smartfilter innerhalb dieser Auswahl angewendet.

Bei Auswahl eines Smartfilters wird seine Auswahl im **Auswahl**-Bedienfeld angezeigt und kann mit einigen der Auswahlwerkzeuge bearbeitet werden, sowie durch Bearbeitung des entsprechenden Auswahlkanals.

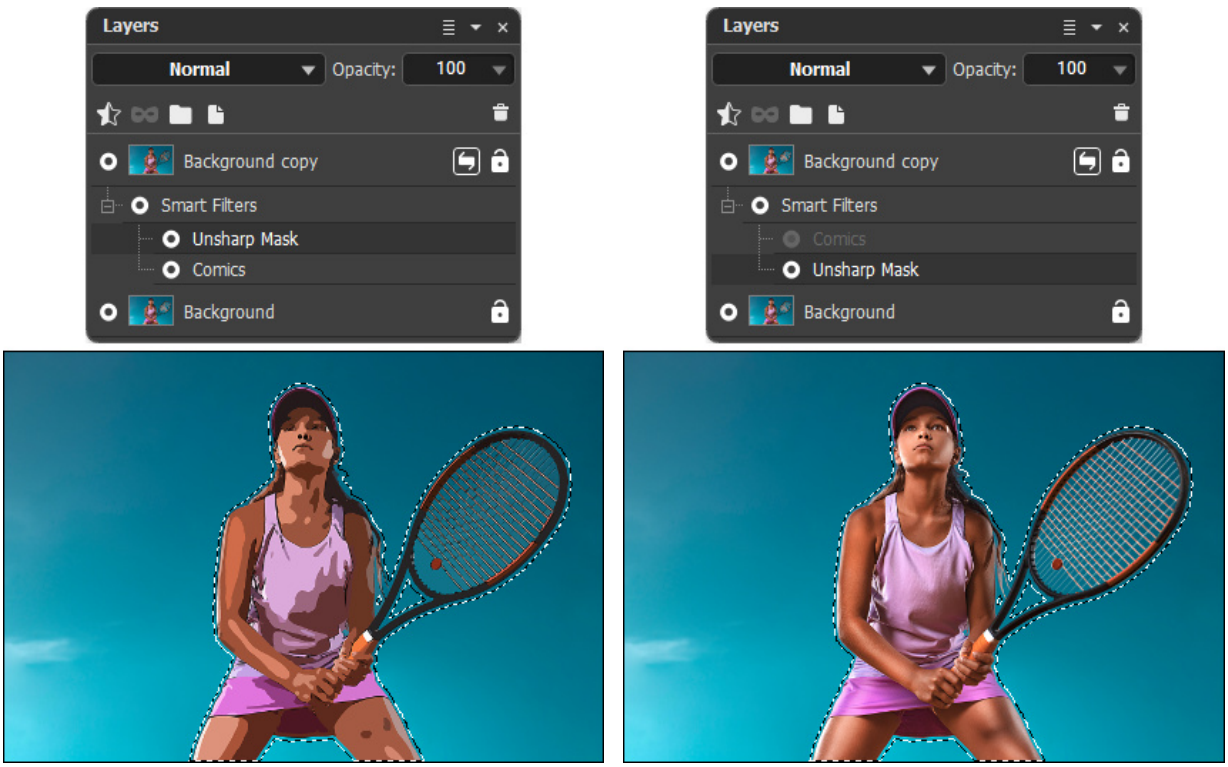
Ein bereits hinzugefügter Smartfilter kann auf eine andere Auswahl angewendet werden. Wählen Sie dazu die gewünschte Auswahl im Bedienfeld aus und starten Sie den Smartfilter (Doppelklick auf seinen Namen). Nach Klick auf die **Anwenden**-Schaltfläche wird der Smartfilter auf die neue Auswahl angewendet.



Smartfilter-Auswahl

Sie können die Reihenfolge der Smartfilter durch Ziehen ändern. Duplizieren Sie einen Smartfilter, indem Sie ihn auf ein anderes Smartobjekt ziehen, während Sie die `Umschalt`- und `Alt`-Taste gedrückt halten.

Wenn Sie einen Smartfilter auswählen, werden alle später hinzugefügten Filter deaktiviert und haben keinen Einfluss auf das Ergebnis. Beim Bearbeiten eines Smartfilters wird das Ergebnis des aktuellen und aller zuvor hinzugefügten Filter angezeigt. Beim Transformieren eines Smartobjekts werden alle angewendeten Smartfilter deaktiviert und nach Abschluss der Transformation erneut angewendet. Beim Ersetzen von Inhalten werden Smartfilter auf den neuen Inhalt angewendet.



Reihenfolge der Smartfilter

Wenn Sie ein Smartobjekt in Ebenen umwandeln (Befehl **In Ebenen konvertieren**), können Sie Smartfilter und Transformationsvorgänge auf das Ergebnis anwenden oder deren Auswirkungen rückgängig machen.

> **Hinweis:** Enthält ein Smartobjekt mehrere Ebenen, können keine Smartfilter und Transformationen angewendet werden.

Beim Rasterisieren eines Smartobjekts (mit dem Befehl **Ebene rastern**) werden der gesamte Inhalt des Smartobjekts und alle hinzugefügten Smartfilter in einer einzigen Rasterebene zusammengeführt.

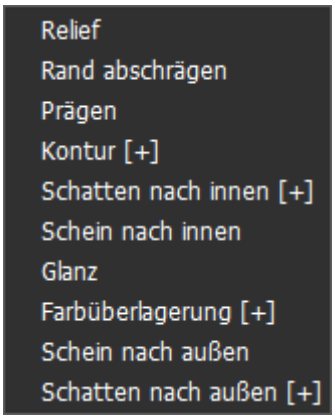
Das Menü **Smartfilter** enthält die folgenden Befehle:

> **Ein-/Ausblenden** - Schaltet die Sichtbarkeit des Smartfilters und seine Wirkung auf das Smartobjekt ein bzw. aus. Alternativ können Sie dies auch durch Klicken auf die Sichtbarkeitsanzeige ●/◎ links neben dem Namen des Smartfilters tun;
>
> **Kopieren** - Kopiert den Smartfilter mit allen seinen Einstellungen in die Zwischenablage;
>
> **Einfügen** - Fügt den Smartfilter aus der Zwischenablage in das ausgewählte Smartobjekt ein;
>
> **Löschen** - Löscht den ausgewählten Smartfilter.

Sie können einen Smartfilter per Drag-and-Drop in ein anderes Smartobjekt ziehen.

EBENENEFFEKTE

Sie können den ausgewählten Ebenen **Ebeneneffekte** hinzufügen, um das Aussehen ihrer Inhalte zu ändern. Um einen Effekt hinzuzufügen, klicken Sie in das Bedienfeld **Ebenen** oder rufen Sie den Befehl **Ebenen → Ebeneneffekte** auf.



Ebeneneffekte

Ebeneneffekte werden an eine bestimmte Ebene oder Ebenengruppe angewendet. Wenn Sie den Inhalt einer Ebene verändern, werden die Effekte auf den neuen Inhalt angewendet.

Ebeneneffekte können zwischen den Ebenen verschoben werden, indem sie mit dem Mauszeiger gezogen werden.

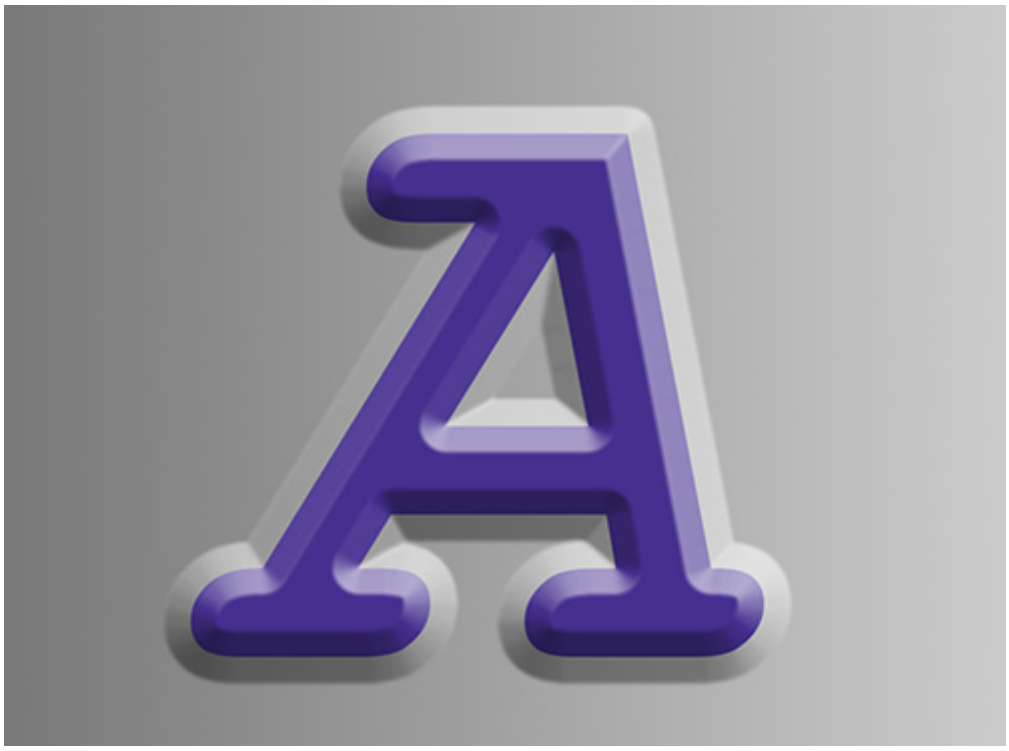
Das Menü **Ebeneneffekte** enthält die folgenden Befehle:

Ein-/Ausblenden - Schaltet die Sichtbarkeit ausgewählter Effekte und deren Auswirkung auf die Ebene ein bzw. aus. Sie können auch auf das Sichtbarkeitssymbol indicator ●/○ links neben dem Effektnamen klicken.
Alle ein-/ausblenden - Schaltet die Sichtbarkeit der Effektgruppe der aktiven Ebene ein bzw. aus. Sie können auch auf das Sichtbarkeitssymbol indicator ●/○ links neben dem Namen der Effektgruppe der Ebene klicken.
Kopieren - Kopiert die Effekte der ausgewählten Ebene oder alle Effekte der ausgewählten Ebene in die Zwischenablage.
Einfügen - Fügt Effekte aus der Zwischenablage in die ausgewählte Ebene ein.
Löschen - Löscht den ausgewählten Effekt oder die Effektgruppe sowie alle Effekte der ausgewählten Ebenen.

Ebeneneffekte:

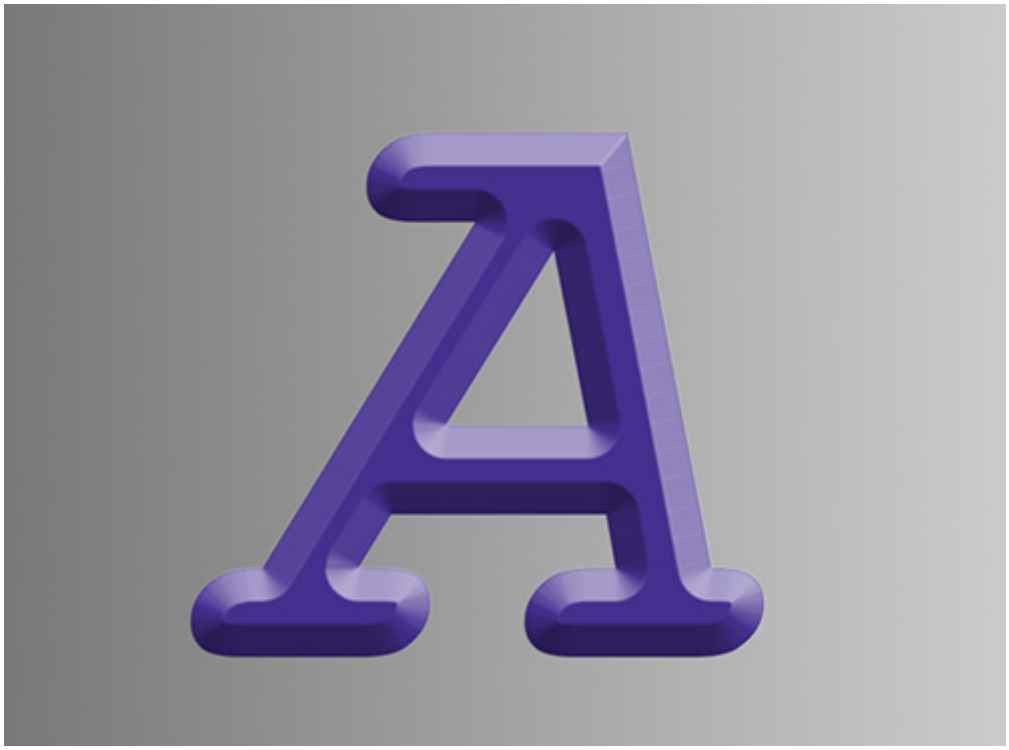
Abgeflachte Kante und Relief (Relief, Rand abschrägen, Prägen). Die Effekte in dieser Gruppe verleihen der Ebene Volumen.

Relief. Der Effekt imitiert eine Reliefoberfläche und beeinflusst sowohl die aktuelle als auch die darunterliegende Ebene.



Relief

Rand abschrägen. Der Effekt imitiert die Reliefoberfläche. Nur die aktuelle Eben wird beeinflusst.



Rand abschrägen

Prägen. Die Option imitiert einen Prägung-Effekt.



Prägen

Parameter der Effektgruppe:

Lichtermodus. Dieser Parameter bestimmt, wie die Lichter mit den Pixeln der Ebene gemischt werden.

Lichterdeckkraft (0-100). Dieser Parameter steuert die Deckkraft der Lichter.

Lichterfarbe. Um die Farbe der Lichter zu ändern, öffnen Sie den Farbauswahl-Dialog, indem Sie auf das Farbmuster klicken.

Tiefenmodus. Dieser Parameter bestimmt, wie die Schatten mit den Pixeln der Ebene gemischt werden.

Tiefendeckkraft (0-100). Dieser Parameter steuert die Deckkraft des Schattens.

Tiefenfarbe. Um die Farbe des Schattens zu ändern, öffnen Sie den Farbauswahl-Dialog, indem Sie auf das Farbmuster klicken.

Richtung. Kehrt die Lichtrichtung um, indem einer der Zustände ausgewählt wird – Nach oben oder Nach unten.

Weichzeichnen (0-50). Der Parameter legt die Schärfe des Effekts fest. Je höher der Wert, desto verschwommener der Effekt.

Größe (1-200). Der Parameter regelt die Breite des Effekts. Je höher der Wert, desto größer ist der Effekt.

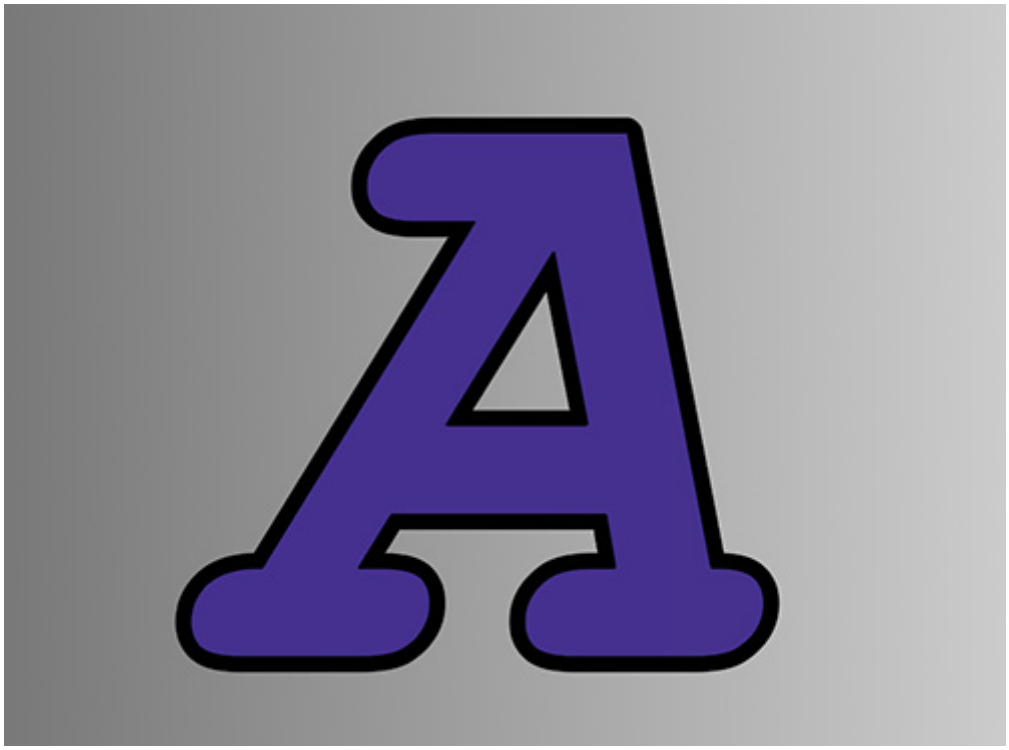
Winkel (-180..-180). Der Parameter gibt die Position der Lichtquelle an. Je nach dem Wert ändert sich der Anordnung von hellen und dunklen Bereichen.

Höhe (0-90). Der Parameter legt die Höhe der Lichtquelle fest. Bei höheren Werten wird der Schatten dunkler.

Tiefe (1-150). Der Parameter beeinflusst die Tiefe des Effekts. Je höher der Wert, desto stärker ist das Relief.

Verschiebung (1-99). Der Parameter verschiebt die halbtransparente Effektgrenze im unscharfen Bereich. Bei höheren Werten verschiebt sich der Effekt nach innen; bei niedrigeren Werten - nach außen.

Kontur. Der Effekt versieht den Inhalt der Ebene mit einer farbigen Kontur.



Kontur

Effektparameter:

Füllmethode. Der Parameter bestimmt, wie sich die Pixel des Effekts mit den Pixeln der aktuellen Ebene vermischen.

Farbe. Um die Farbe der Kontur zu ändern, rufen Sie das Farbauswahldialog auf, indem Sie auf das Farbmuster klicken.

Deckkraft (0-100). Der Parameter steuert die Transparenz des Effekts.

Größe (1-250). Der Parameter regelt die Stärke der Kontur.

Weichzeichnen (0-50). Der Parameter gibt die Schärfe der Kontur an. Je höher der Wert, desto verschwommener die Kontur.

Verschiebung (1-99). Der Parameter verschiebt die Kontur im unscharfen Bereich. Bei höheren Werten verschiebt sich der Effekt nach innen; bei niedrigeren Werten - nach außen.

Position. Wählen Sie die Position des Effekts im Drop-down-Menü aus: Außen, Innen oder Mitte.

Schatten nach innen bzw. nach außen. Fügt einen Schatteneffekt der Ebene hinzu.

Schatten nach innen. Fügt einen Schatten hinzu, der entlang den inneren Kanten des Ebeneninhalts verläuft; die Ebene wirkt dadurch „versenkt“.



Schatten nach innen

Schatten nach außen. Fügt einen Schatten hinzu, der hinter dem Inhalt auf die Ebene fällt.



Schatten nach außen

Parameter der Effektgruppe:

Füllmethode. Der Parameter bestimmt, wie sich der Effekt mit den Pixeln der aktuellen Ebene vermischt.

Farbe. Um die Farbe des Schattens zu ändern, rufen Sie das Farbauswahldialog auf, indem Sie auf das Farbmuster klicken.

Deckkraft (0-100). Der Parameter steuert die Transparenz des Effekts.

Abstand (0-3000). Der Abstand zwischen dem Schatten und dem Objekt bzw. der Ebene.

Winkel (-180..-180). Der Parameter gibt die Position der Lichtquelle an. Je nach dem Wert ändert sich die Position des Schattens.

Unterfüllen (0-100) (für **Schatten nach innen**). Der Parameter zieht die Ränder des inneren Schattens zur Mitte vor dem Weichzeichnen.

Überfüllen (0-100) (für **Schatten nach außen**). Der Parameter erweitert die Ränder des äußeren Schattens vor dem Weichzeichnen.

Größe (0-250). Legt die Größe des Schattens im Verhältnis zur Größe des Objekts fest.

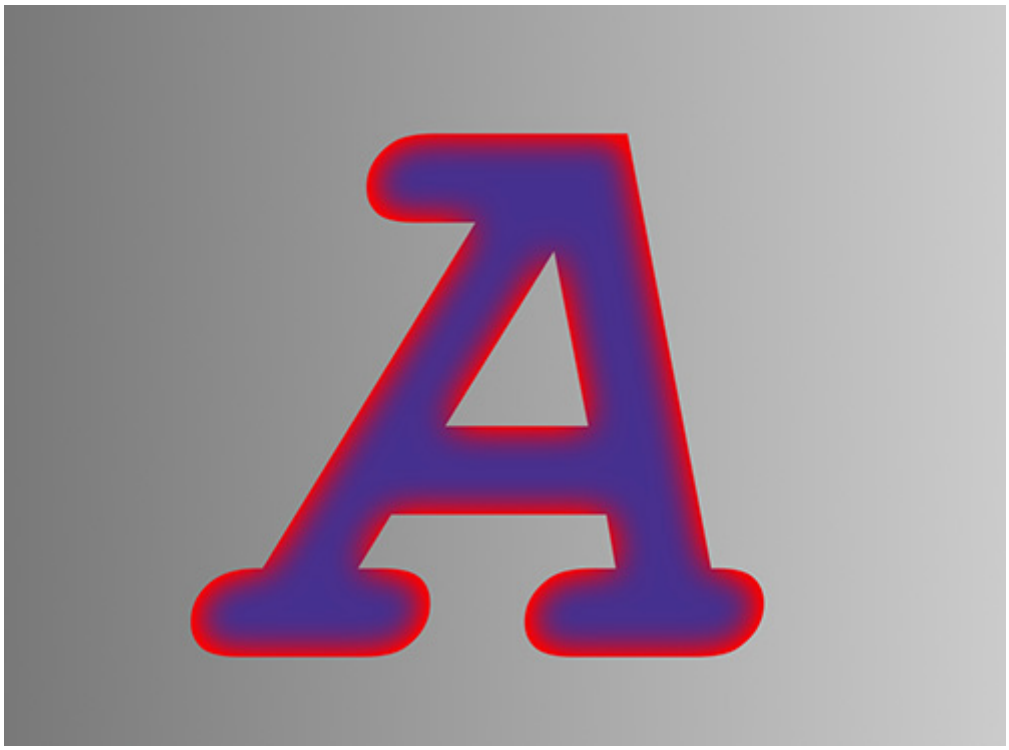
Kontur. Wählen Sie mithilfe der Dropdown-Liste aus, wie die Deckungskraft des Schattens abnimmt.

Rauschen (0–100). Fügt dem Schatten Rauschen hinzu.

Ebene spart Schatten aus. Bei aktiviertem Kontrollkästchen wird der Ebeneninhalt aus dem Schatten ausgeschnitten.

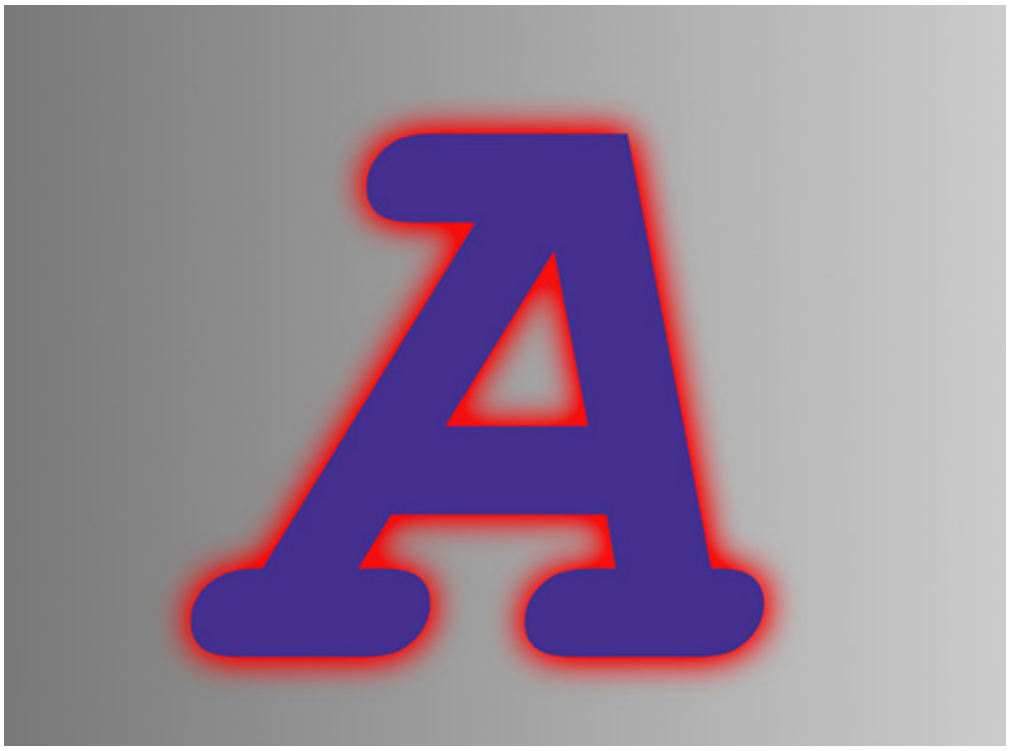
Schein nach innen bzw. nach außen. Die Effekte fügen der Ebene farbiges Leuchten hinzu.

Schein nach innen. Wendet einen Schein an, der von den inneren Kanten der Ebene ausstrahlt.



Schein nach innen

Schein nach außen. Wendet einen Schein an, der von den äußeren Kanten der Ebene ausstrahlt.



Schein nach außen

Parameter der Effektgruppe:

Füllmethode. Der Parameter bestimmt, wie sich der Effekt mit den Pixeln der aktuellen Ebene vermischt.

Farbe. Um die Farbe des Scheins zu ändern, rufen Sie das Farbauswahldialog auf, indem Sie auf das Farbmuster klicken.

Deckkraft (0-100). Der Parameter steuert die Transparenz des Effekts.

Unterfüllen (0-100) (für **Schein nach innen**). Der Parameter zieht die Ränder des inneren Leuchtens zur Mitte vor dem Weichzeichnen.

Überfüllen (0-100) (für **Schein nach außen**). Der Parameter erweitert die Ränder des äußeren Scheins vor dem Weichzeichnen.

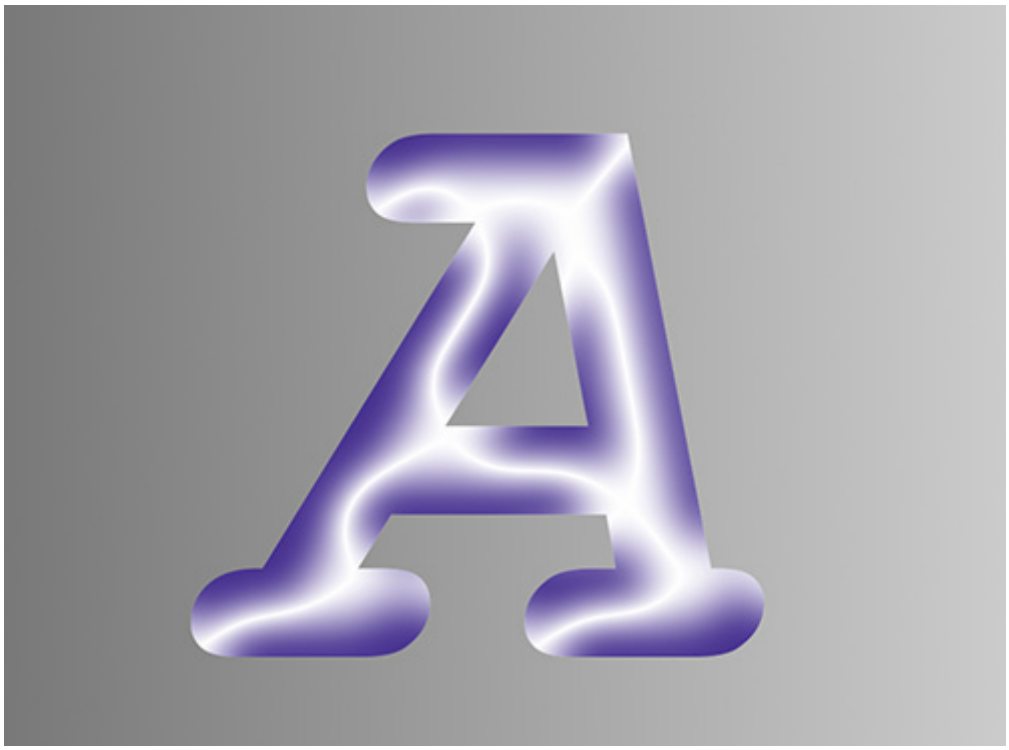
Größe (0-300). Der Parameter legt die Breite des Leuchtens fest.

Kontur. Wählen Sie mithilfe der Dropdown-Liste aus, wie das Leuchten abklingt.

Rauschen (0–100). Fügt dem Leuchten Rauschen hinzu.

Bereich (0-300). Der Parameter passt den Leuchtbereich an.

Glanz. Erzeugt einen Effekt der Lichtreflexion in der aktuellen Ebene.



Glanz

Effektparameter:

Füllmethode. Der Parameter bestimmt, wie sich die Pixel des Effekts mit den Pixeln der aktuellen Ebene vermischen.

Farbe. Um die Farbe des Effekts zu ändern, rufen Sie das Farbauswahldialog auf, indem Sie auf das Farbmuster klicken.

Deckkraft (0-100). Der Parameter steuert die Transparenz des Effekts.

Abstand (0-300). Der Parameter bestimmt die Größe und die Position der Lichtreflexion.

Winkel (-180..-180). Der Parameter legt die Richtung fest, in der die Reflexion verschoben wird.

Größe (0-300). Dieser Parameter bestimmt den Glättungsgrad des Effekts.

Kontur. Wählen Sie mithilfe der Dropdown-Liste aus, wie der Übergang des Effekts an den Rändern aussieht.

Umkehren-Kontrollkästchen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Farben des Objekts und des Effekts invertiert.

Farbüberlagerung. Füllt die Ebene mit der ausgewählten Farbe.



Farbüberlagerung

Effektparameter:

Füllmethode. Der Parameter bestimmt, wie sich der Effekt mit den Pixeln der aktuellen Ebene vermischt.

Farbe. Um die Farbe des Effekts zu ändern, rufen Sie das Farbauswahldialog auf, indem Sie auf das Farbmuster klicken.

Deckkraft (0-100). Der Parameter steuert die Transparenz des Effekts.

EBENENMASKE

Anhand der Maske können Sie Teile der Ebene ausblenden und den Effekt in bestimmten Bereichen maskieren.

Der schnellste Weg, um eine Ebenenmaske zu erstellen, ist die Taste im **Ebenen**-Bedienfeld zu drücken.



Um eine Maske zu erstellen, wählen Sie im Menü **Ebenen → Ebenenmaske** eines der Punkte aus:

Alles einblenden - der Befehl erstellt eine transparente Maske, die die Ebene vollständig bedeckt.



Alles ausblenden - der Befehl erstellt eine undurchsichtige Maske, die die Ebene vollständig bedeckt.



Auswahl einblenden - der Befehl erstellt eine Maske, die die Auswahl einblendet.



Auswahl ausblenden - der Befehl erstellt eine Maske, die die Auswahl ausblendet.



Alle Befehle sind als Menüeinträge verfügbar. Das Menü wird mit einem Rechtsklick auf das **Ebenen**-Bedienfeld aufgerufen.

Sie können die Maske mit Zeichen- und Malwerkzeugen bearbeiten. Wählen Sie eine Maske im Ebenen-Bedienfeld aus, indem Sie auf ihre Miniaturansicht klicken. Malen Sie mit Schwarz, um eine undurchsichtige Maske zu erzeugen. Malen Sie mit Weiß, um eine transparente Maske zu erzeugen. Andere Farben erstellen eine halbtransparente Maske.

Standardmäßig ist die Maske mit der aktiven Ebene verbunden. Um die Verbindung zwischen der Ebene und der Maske abbrechen bzw. wiederherstellen, klicken Sie auf zwischen den Thumbnails der Ebene und der Maske oder benutzen Sie den Befehl **Ebenen → Ebenenmaske → Verknüpfung aufheben/ Verknüpfen**. Wenn die Verknüpfung aufgehoben wird, kann man die Maske unabhängig von der Ebene verschieben.

Sie können die Maske auf eine andere Ebene verschieben, indem Sie sie mit dem Mauszeiger ziehen. Wenn Sie die `Shift`+`Alt`-Tasten auf Win (`⇧`+`Option` auf Mac) gedrückt halten, wird die aktive Maske auf die ausgewählte Ebene kopiert.

Um eine Maske umzukehren, wählen Sie den Befehl **Maske umkehren**.

Um eine Maske zu entfernen, wählen Sie ihre Miniaturansicht aus und klicken Sie auf die Schaltfläche oder verwenden Sie den Befehl **Ebenen → Ebenenmaske → Löschen**.

Um eine Maske zu aktivieren/deaktivieren, wählen Sie die Ebene mit der Maske und rufen Sie den Befehl **Ebenen → Ebenenmaske → Deaktivieren/Aktivieren** auf. Wenn die Maske deaktiviert ist, erscheint ein "X" über der Miniaturansicht und der Inhalt der Ebene wird ohne Maskierungseffekte angezeigt.



Um eine Maske der Auswahl hinzuzufügen, rechtsklicken Sie auf die entsprechende Miniatur im **Ebenen**- oder **Kanäle**-Bedienfeld und wählen Sie eine der folgenden Befehle:

Der Befehl **Maske zur Auswahl hinzufügen** fügt einen transparenten Bereich der Maske der Auswahl hinzu.

Der Befehl **Maske von Auswahl subtrahieren** entfernt transparente Maskenbereiche aus der Auswahl.

Der Befehl **Schnittmenge bilden** erstellt eine Überschneidung der Auswahl und des transparenten Maskenbereichs.

Um eine Maske auf die Ebene anzuwenden, wählen Sie **Ebenen → Ebenenmaske → Anwenden** (nur für Rasterebenen). Nachdem der Befehl ausgeführt ist, werden die ausgeblendeten Ebenenteile transparent.

Hinweis. Sie können mit der rechten Maustaste auf eine Ebenenmaske im **Ebenen**- oder **Kanäle**-Bedienfeld klicken, um die Befehle aus dem Kontextmenü aufzurufen.

Sie können den Ansichtsmodus einer Maske im **Kanäle**-Bedienfeld anpassen. Klicken Sie auf das Symbol rechts neben der **Maskenkanal** und wählen Sie einen Anzeigemodus im Drop-down-Menü aus.

- Graustufenmaske,
- Trimap-Maske,
- rote halbtransparente Maske im Originalbild,
- invertierte rote Maske,
- schwarze Maske im Originalbild,
- weiße Maske im Originalbild,

Sie können die Kanten einer Maske verbessern, indem Sie die **Kanten verbessern**-Funktion im **Auswahl**-Menü aufrufen.

VEKTORMASKE

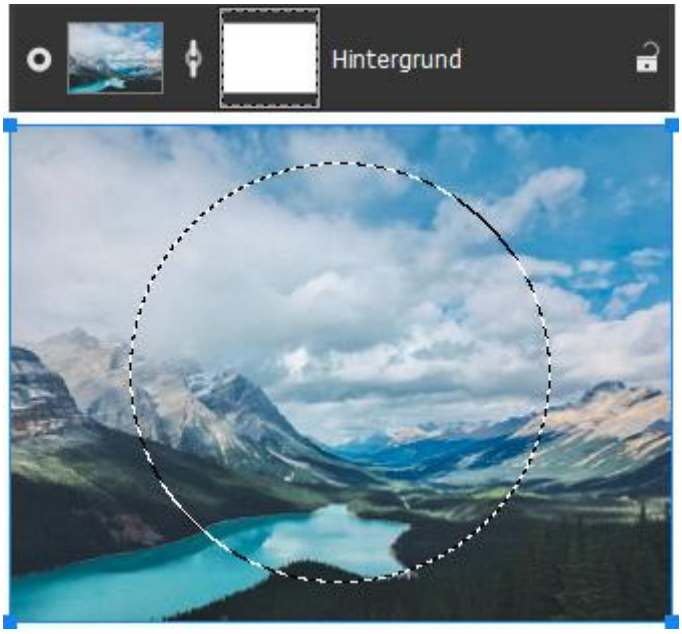
Vektormaske ist eine auflösungsunabhängige Maske, die aus einem Vektorpfad erstellt wird. Sie können eine Vektormaske aus einem aktiven Pfad oder einer Auswahl erstellen. Wenn kein aktiver Pfad oder keine aktive Auswahl vorhanden ist, wird eine Maske in der Größe des gesamten Dokuments erstellt.

Erstellen Sie eine Vektormaske, indem Sie im Bedienfeld **Pfade** oder **Ebenen** auf klicken. Wenn die Ebene keine Maske enthält, wird beim Aufruf dieses Befehls im Bedienfeld **Ebenen** zunächst eine Ebenenmaske erstellt. Beim nächsten Klick darauf wird dann eine Vektormaske erstellt.

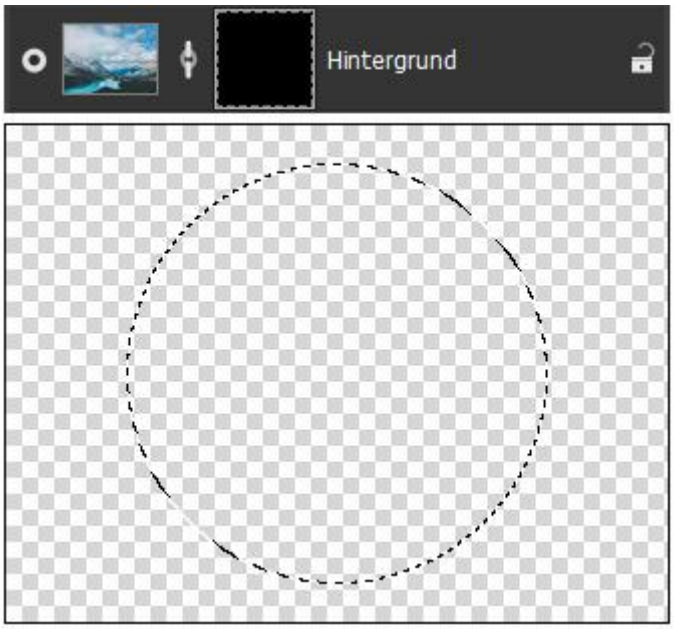


Sie können auch eine Vektormaske erstellen, indem Sie eines der folgenden Elemente aus dem Menü **Ebenen → Vektormaske** auswählen:

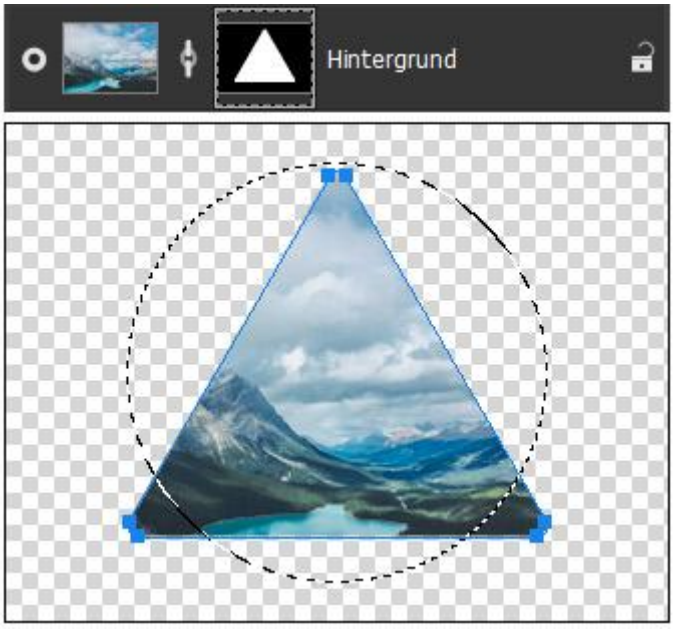
Alles einblenden – der Befehl erstellt eine transparente Vektormaske, die die gesamte Ebene anzeigt.



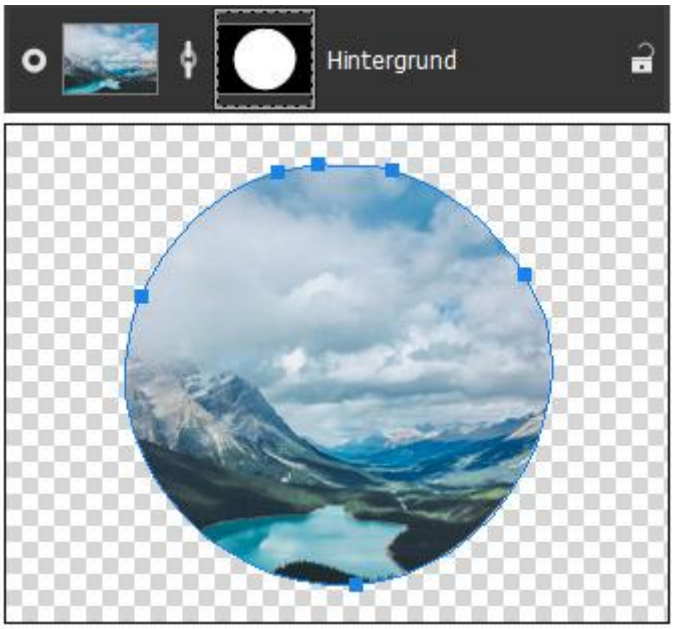
Alles ausblenden - der Befehl erstellt eine undurchsichtige Vektormaske, die die gesamte Ebene ausblendet.



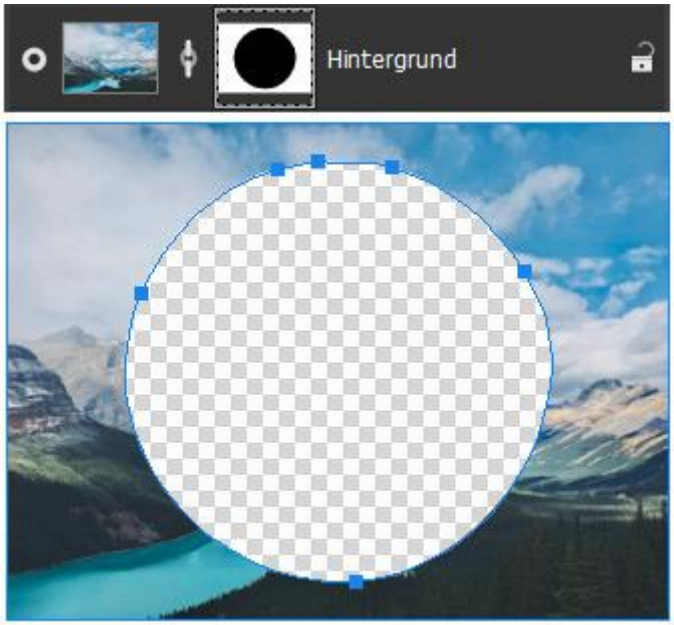
Pfad einblenden - Der Befehl erstellt eine Vektormaske basierend auf dem aktiven Vektorpfad.



Auswahl einblenden - Der Befehl erstellt eine Vektormaske, die alles außer dem ausgewählten Teil der Ebene ausblendet.



Auswahl ausblenden - der Befehl erstellt eine Vektormaske, die nur den ausgewählten Bereich der Ebene ausblendet.



Diese Befehle finden Sie auch im Menü, das durch einen Rechtsklick auf eine Ebene im Bedienfeld **Ebenen** aufgerufen wird, und zwar im Untermenü **Vektormaske**. Sie können eine Vektormaske mit den **Formbearbeitungswerkzeugen** bearbeiten. Wählen Sie dazu die erstellte Vektormaske im Bedienfeld **Ebenen** oder den Vektormaskenpfad im Bedienfeld **Pfade** aus, indem Sie auf die Miniaturansicht klicken.

Standardmäßig ist die Maske mit der aktiven Ebene verknüpft. Um die Verknüpfung zwischen Ebene und Maske aufzuheben/wiederherzustellen, klicken Sie zwischen den Miniaturansichten auf oder wählen Sie **Ebenen → Vektormaske → Verknüpfung aufheben/Verknüpfen**. Durch das Aufheben der Verknüpfung können Sie die Maske unabhängig von der Ebene verschieben.

Sie können die Vektormaske durch Ziehen mit dem Mauszeiger auf eine andere Ebene verschieben. Wenn Sie die Tastenkombination `Umschalt`+`Alt` (Windows) bzw. `⇧`+`Optionen` (Mac) gedrückt halten, wird die aktive Maske auf die ausgewählte Ebene kopiert.

Um eine Maske zu entfernen, wählen Sie deren Miniatur aus und klicken Sie auf oder verwenden Sie den Befehl: **Ebenen → Vektormaske → Löschen**. Sie können eine Vektormaske auch löschen, indem Sie

ihren Pfad löschen oder die Miniatur auf das Papierkorbsymbol oben im Bedienfeld **Ebenen** oder **Pfade** ziehen.

Um eine Vektormaske zu deaktivieren/aktivieren, wählen Sie die Ebene mit der Maske aus und wählen Sie **Ebenen → Vektormaske → Deaktivieren/Aktivieren**. Wenn die Maske deaktiviert ist, erscheint ein „X“ über der Miniaturansicht, und der Inhalt der Ebene wird ohne die Maske angezeigt.



Um der Auswahl eine Vektormaske hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Miniaturansicht im Bedienfeld **Ebenen** und wählen Sie einen der folgenden Befehle im Untermenü **Vektormaske** aus:

Maske zur Auswahl hinzufügen - Der Befehl fügt der Auswahl einen Bereich einer Vektormaske hinzu.

Maske von Auswahl subtrahieren - Der Befehl subtrahiert einen Bereich einer Vektormaske von der Auswahl.

Schnittmenge mit Auswahl bilden - Der Befehl erstellt eine Auswahl, die den Überlappungsbereich der Auswahl und der Vektormaske enthält.

Der Befehl im Menü **Ebenen → Vektormaske → Anwenden** wandelt eine Vektormaske in eine Ebenenmaske um. Falls die Ebene bereits eine Ebenenmaske enthält, werden die Masken zusammengeführt.

SCHNITTMASKE

Mit der **Schnittmaske** können Sie den Inhalt einer Ebene oder einer Gruppe von Ebenen als Maske für die darüber liegenden Ebenen verwenden.

Eine Schnittmaske besteht aus einer Basisebene und beschnittenen Ebenen darüber. Die undurchsichtigen Bereiche der Basisebene zeigen, wo der Inhalt der darüber liegenden Ebenen angezeigt wird. Der Inhalt von beschnittenen Ebenen außerhalb der Maske (transparente Bereiche) wird ausgeblendet.



Schnittmaske

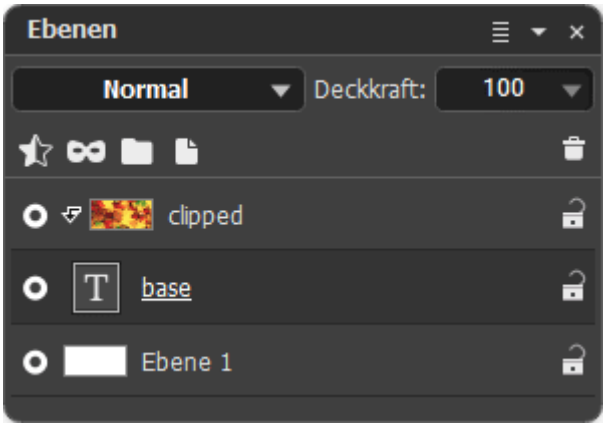
Um eine Schnittmaske zu erstellen, können Sie eine der folgenden Methoden verwenden:

- wählen Sie den Befehl **Schnittmaske erstellen** im **Ebenen**-Hauptmenü aus;
- wählen Sie den Befehl **Schnittmaske erstellen** im **Ebenen**-Kontextmenü aus;
- drücken Sie die Tastenkombination `Strg` + `Alt` + `G`;
- Linksklick + `Alt`-Taste auf die Grenze zwischen den Ebenen (der Cursor wird zu).

Die ausgewählte Ebene wird in eine beschnittene Ebene konvertiert und die darunter liegende Ebene wird in eine Basisebene konvertiert.

Der Name der Basisebene der Maske wird unterstrichen und die beschnittenen Ebenen werden mit einem Pfeil markiert.

Wenn Sie eine Ebene erstellen oder in Ebenen der Schnittmaske verschieben, wird sie automatisch hinzugefügt. Wenn Sie eine Ebene außerhalb der Schnittmaske verschieben, wird sie davon ausgeschlossen.



Wenn Sie die Sichtbarkeit der Basisebene deaktivieren, werden auch die anderen Ebenen der Schnittmaske unsichtbar.

Um eine Ebene aus einer Schnittmaske zu entfernen, können Sie eine der folgenden Methoden verwenden:

- wählen Sie im **Ebenen**-Bedienfeld die Ebene aus und verwenden Sie den Befehl **Schnittmaske zurückwandeln**.

- drücken Sie die Tastenkombination `Strg` + `Alt` + `G`;

- Linksklick + `Alt`-Taste auf die Grenze zwischen Ebenen.

Dadurch werden die ausgewählte Ebene und alle darüber liegenden Ebenen von der Schnittmaske ausgeschlossen.

FÜLLMETHODEN

Die Füllmethoden legen fest, auf welche Weise die Farben und die Helligkeit der Bildebenen gemischt werden. Unten ist ein Beispiel der Kombination zweier Ebenen bei verschiedenen Füllmethoden:



Obere Ebene



Untere Ebene

Das Programm bietet 27 Füllmethoden. Jede Methode ist standardmäßig auf **Normal** gestellt.

Eine Füllmethode kann für eine Gruppe von Ebenen ausgewählt werden. Wenn **Durchgängig** in der Drop-down-Liste ausgewählt wird, verhalten sich die einzelnen Ebenen, als ob sie nicht gruppiert wären. Wenn eine andere Methode der Überblendung ausgewählt wird, verhalten sich die Ebenen so, als ob sie alle zu einer Ebene verbunden wären, die dann mit der Ebene außerhalb der Gruppe auf Grundlage der ausgewählten Füllmethode arbeitet. In diesem Falle wirken die Füllmethoden nur auf die markierte Ebenengruppe und nicht auf andere Ebenen.

Basismodi

Normal. Es findet keine Verbindung zwischen der aktiven und der unteren Ebene statt; d. h. die Pixel werden wie vorher dargestellt. Überblendung kann in diesem Modus nur durch die Einstellung der **Deckkraft**.



Sprenkeln. Diese Methode funktioniert nur, wenn die **Deckkraft** geringer als 100% ist. Durch verringern der Deckkraft werden Pixel in der oberen Ebene durch Pixel der unteren Ebene ersetzt.



Verdunkelungsmodi

Abdunkeln. In diesem Modus erscheint die obere Ebene dunkler als die niedrigere Ebene. Dunkle Pixel auf der oberen Ebene bleiben unverändert, währen die Farbe transparent wird. Das Ergebnis wird von den dunkelsten Pixelwerten von jedem Kanal bestimmt.



Multiplizieren. Die obere Ebene verdunkelt die untere. Farben werden so kombiniert, dass sie dichter werden. Das Bild verdunkelt sich. Die Farbe Weiß wird durchsichtig. Diese Methode kann zur Restaurierung verblasster oder überbelichteter Aufnahmen verwendet werden, oder Schatten zu verstärken oder eine Filzschreiber-Effekt zu erzielen.



Farbig nachbelichten. Mit dieser Einstellung wird der Kontrast verstärkt durch die Überblendung der dunklen Pixel der unteren Ebene mit den Farben der oberen Ebene. Weiße Pixel werden transparent. Schatten werden in diesem Modus intensiver als im Modus **Multiplizieren**. Es wird oft eingesetzt, um die Sättigung in hellen Gebieten zu verstärken. Beispiele sind gefärbtes Glas,

Edelsteine, Verstärkung von Details in Kollagen, und um den Effekt des Einbrennens von Bildern zu simulieren.



Linear nachbelichten. Die Füllmethode funktioniert wie **Farbig nachbelichten** mit einem weicheren Effekt.



Dunklere Farbe. Die Füllmethode vergleicht die Pixel der oberen und unteren Ebene und zeigt die dunkleren an.



Aufhellungsmodi

Aufhellen. Hier ersetzen die hellen Bereiche der oberen Ebene die dunklen Bereiche der unteren Ebene. Hellere Pixel der oberen Ebene bleiben unverändert; schwarze Pixel werden transparent. Das Ergebnis wird von den hellsten Pixel beider Ebenen erzeugt.



Negativ multiplizieren. Die obere Ebene hellt die untere auf abhängig von ihrer Helligkeit. Schwarz in der oberen Ebene wird transparent. Mit dieser Methode kann man Bilder abdunkeln, Strahlen simulieren, ein Bild mit der unteren Eben zu verschmelzen, und mit unterschiedlichem Strahlen.



Farbig abwedeln. Das Bild in der unteren Ebene wird aufgehellt durch den Kontrast auf der oberen Ebene. Schwarz auf der oberen Ebene wird transparent. In hellen Gebieten ist der Effekt stärker als im **Abdecken**-Modus. Mit dieser Methode kann man helle Flächen erzeugen und den Kontrast eines Bildes mit dem Hintergrund abgleichen.



Linear abwedeln. Funktioniert ebenso wie **Farbig abwedeln**, der Effekt ist aber weniger intensiv und weicher.



Hellere Farbe. Die Füllmethode vergleicht die Pixel der oberen und unteren Ebene und zeigt die helleren an.



Kontrastmodi

Ineinander kopieren. Diese Methode kombiniert die Füllmethoden von **Multiplizieren** und **Abdecken**. das Ergebnis hängt von der Helligkeit in den gefüllten Ebenen ab: wenn die Pixel der unteren Ebene dunkler sind als in der oberen, wird das Bild dunkler; wenn sie heller sind, wird das

Bild heller. Das Verfahren ist gut geeignet um Details mit geringem Kontrast und Muster in einem Bild zu verstärken. Wenn die Farbe Grau (50%) ist, gibt es keinen Effekt.



Weiches Licht. Das Bild wird aufgehellt auf Basis der Helligkeit der oberen Ebene. Wenn die Pixel der oberen Ebene heller als 50% Grau sind, wird das Bild aufgehellt; wenn sie dunkler sind als das neutrale Grau, wird es abgedunkelt. Bei genau 50% Grau gibt es keinen Effekt. Diese Füllart ist hilfreich bei der Einstellung der Töne des Hintergrundes bei der Erstellung einer Kollage, sodass das eingesetzte Objekt mit dem Hintergrund verschmilzt.



Hartes Licht. Vergleichbar mit der vorher gezeigten Methode, wird das Bild abgedunkelt (Multiplizieren) wenn die Pixel auf der oberen Ebene dunkler sind (dunkler als Neutralgrau), und

aufgehellt (Abdecken), wenn diese Pixel heller sind (heller als Neutralgrau). Wenn die obere Ebene Neutralgrau ist, gibt es keine Veränderung. Mit dieser Art der Füllung kann das Muster des Hintergrundes der unteren Ebene auf der oberen Ebene sichtbar gemacht werden.



Strahlendes Licht. Wenn die Farbe des Pixels der oberen Ebene dunkler als 50% Grau ist, wird das Bild durch Erhöhen des Kontrasts dunkler. Wenn die Farbe des Pixels der oberen Ebene heller als 50% Grau ist, wird das Bild durch Verringern des Kontrasts heller. Wenn die obere Ebene 50% grau ist, gibt es keinen Effekt.



Lineares Licht. Wenn die Farbe des Pixels der oberen Ebene heller als 50% Grau ist, wird das Bild durch Erhöhen der Helligkeit heller. Wenn die Farbe des Pixels der oberen Ebene dunkler als 50%

Grau ist, wird das Bild durch Verringern der Helligkeit dunkler. Wenn die obere Ebene 50% grau ist, gibt es keinen Effekt.



Lichtpunkt. Wenn die Farbe des Pixels der oberen Ebene heller als 50% Grau ist, werden die dunkleren Pixel der unteren Ebene ersetzt und die helleren Pixel bleiben unverändert. Wenn die Farbe des Pixels der oberen Ebene dunkler als 50% Grau ist, werden die helleren Pixel der unteren Ebene ersetzt und die dunkleren Pixel bleiben unverändert. Der Modus kann zum Hinzufügen von Spezialeffekten verwendet werden.



Hart Mischen. Die Farbe des resultierenden Pixels wird durch Addieren der Farbwerte der Pixel bestimmt. Wenn die Summe eines Kanals 255 oder höher ist, wird der Wert 255 zugewiesen, ist die

Summe kleiner als 255, wird der Wert 0 verwendet. Aus diesem Grund haben alle angeglichenen Pixel als Werte für den Rot-, Grün- und Blaukanal 0 oder 255. Dadurch werden die Pixelfarben in Rot, Grün, Blau, Cyan, Magenta, Gelb, Weiß oder Schwarz geändert und es wird ein Posterisierungseffekt erzeugt.



Vergleichsmodi

Differenz. Diese Methode zeigt die Tonwertdifferenz zwischen den Inhalten von zwei Ebenen. Farben werden umgekehrt abhängig von der Helligkeit der Pixel der oberen und unteren Ebene. Wenn die Farbe der oberen Ebene Weiß ist, werden die Farben der unteren Eben invertiert; wenn diese Schwarz ist, ergibt sich keine Veränderung. Wenn die kombinierten Ebenen nicht zu dunkel oder zu hell sind und die Farben ausreichend saturiert sind, können interessante Effekte entstehen. Mit dieser Methode können auch gut zwei Bilder verglichen werden – wenn es Unterschiede gibt, werden diese in Schwarz dargestellt.



Ausschluss. Vergleichbar mit der vorhergehenden Methode, wird die Umkehrung der Farben von der Helligkeit der Pixel der beiden Ebenen bestimmt. Pixel mit mittlerer Helligkeit werden in Grau dargestellt und reduzieren den Kontrast. Überblenden mit Weiß invertiert die Farben der unteren Ebene, überblenden mit Schwarz hat keine Auswirkung. Diese Methode kann zur Erzielung unterschiedlicher Effekte eingesetzt werden.



Subtrahieren. In diesem Modus wird die endgültige Pixelfarbe durch die Differenz zwischen den Farbwerten der Pixel in den unteren und oberen Ebenen bestimmt. Wenn das Ergebnis der Subtraktion negativ ist, wird die Farbe des Pixels schwarz.



Dividieren. Die Ergebnisfarbe eines Pixels wird durch das Dividieren der Farbwerte der unteren Pixel durch die Farbwerte der oberen Pixel erhalten. Wenn eine Ebene dupliziert wird, wird das Bild völlig weiß.



Komponentenmodi

Farbton. In diesem Modus haben die resultierenden Pixel die Helligkeit und Sättigung der unteren Ebene und den Farbton der oberen Ebene.



Sättigung. In diesem Modus haben die resultierenden Pixel die Helligkeit und den Farbton der unteren Ebene und die Sättigung der oberen Ebene.



Farbe. In diesem Modus haben die resultierenden Pixel die Helligkeit der unteren Ebene und den Farbton und die Sättigung der oberen Ebene. Dieser Modus kann für die Bildtonung verwendet werden.



Helligkeit. In diesem Modus übernehmen die resultierenden Pixel den Farbton und die Sättigung der unteren Ebene und die Helligkeit der oberen Ebene.



MISCHEN NACH HELLIGKEIT

Mischen nach Helligkeit wird eingesetzt, um die Sichtbarkeit von Pixeln auf der aktiven (diese Ebene) und der unteren Ebene (darunterliegende Ebene) abhängig von ihrer Helligkeit zu steuern. Jede Skala hat zwei Einstellungsmöglichkeiten (Reiter). An der linken Einstellung hat das Pixel einen Wert von 0 (Schwarz), am rechten Ende den Wert 255 (Weiß).

Diejenigen Pixel, deren Helligkeit zwischen den beiden Werten liegen, werden angezeigt (auf der oberen Ebene) bzw. verborgen (auf der unteren Ebene).

Wenn ein Reiter bei gleichzeitigem Halten von `Strg` bewegt wird, wird dieser Reiter in zwei Teile aufgeteilt, die dann unabhängig voneinander bewegt werden können. Geteilte Reiter beeinflussen den Tonwertbereich zwischen sichtbaren und unsichtbaren Pixeln, sodass man feine Effekte mit sanften Farbwechseln erreichen kann.



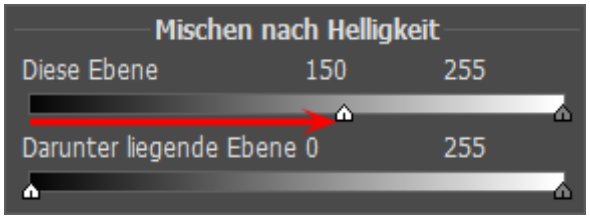
Obere Ebene



Untere Ebene

Arbeiten auf der aktiven Ebene (**aktuelle Ebene**):

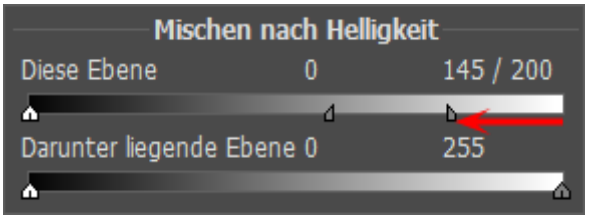




Aktive Ebene:
Versteckt 0-150,
Sichtbar 150-255

Bewegung des linke-Reiters versteckt Pixel mit niedriger Helligkeit

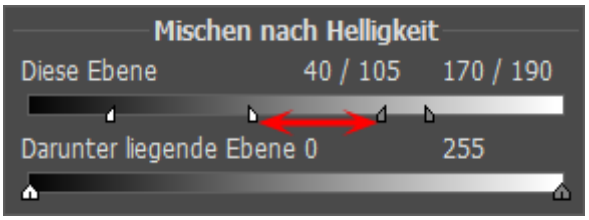




Aktive Ebene:
Sichtbar 0-145,
Übergangsbereich 145-200,
Versteckt 200-255

Bewegung des rechten Reiters versteckt Pixel mit höherer Helligkeit



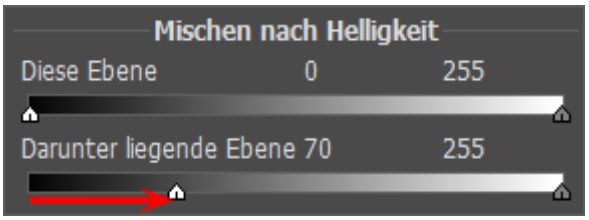


Aktive Ebene:
Versteckt 0-40,
Übergangsbereich 40-105,
Sichtbar 105-170,
Übergangsbereich 170-190,
Versteckt 190-255

Bewegung des Reiters zur Mitte lässt nur Pixel im Bereich zwischen den Reitern erscheinen

Arbeiten auf der unteren Ebene (**untere Ebene**):

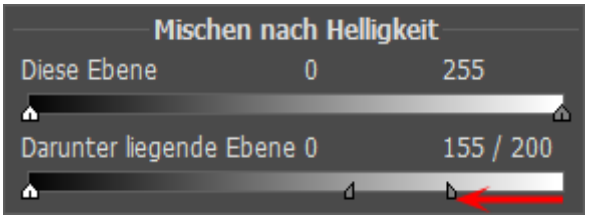




Untere Ebene:
Sichtbar 0-70,
Versteckt 70-255

Bewegung des linken Reiters macht die dunklen Pixel sichtbar auf der oberen Ebene,
wenn ihre Helligkeit weniger als der angegeben Wert ist

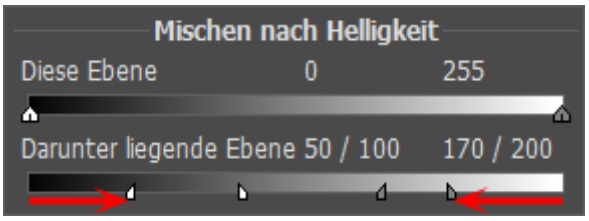




Untere Ebene:
Versteckt 0-155,
Übergansbereich 155-200,
Sichtbar 200-255

Bewegung des rechten Reiters macht die helleren Pixel der unteren Ebene
auf der Oberen Ebene sichtbar, wenn ihre Werte heller als der genannte Wertebereich sind





Untere Ebene:
Sichtbar 0-50, Übergang 50-100,
Versteckt 100-170,
Übergang 170-200, Sichtbar 200-255

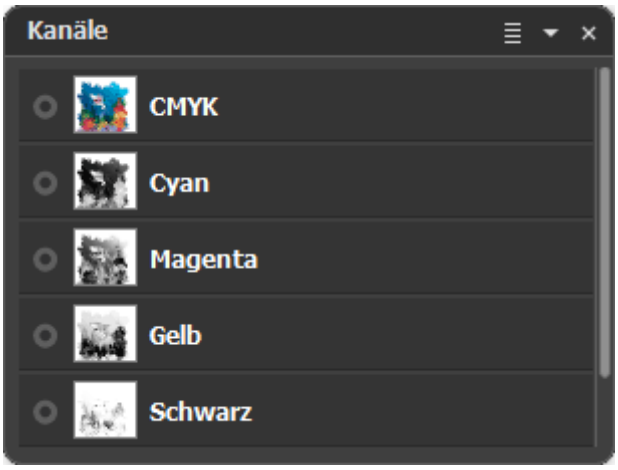
Bewegung des Reiters zum Zentrum macht die Pixel der oberen Ebene sichtbar,
deren Wert außerhalb des markierten Bereiches liegt

KANÄLE

Anhand des **Kanäle**-Bedienfelds kann man das resultierende Bild in einzigen Kanälen anzeigen und bearbeiten. Die Kanäle enthalten die Farbinformation über die Helligkeit der bestimmten Farbkomponenten. Die Kanalliste enthält ein zusammengesetztes Bild (RGB, CMYK, Lab, Graustufen), separate Kanäle eines Farbmodus, den Transparenzkanal der laufenden Rasterebene (Alpha-Kanal), den Vorschaukanal der aktiven Auswahl und den Maskenkanal der aktiven Ebene.

Jedem Kanal des Bedienfelds entspricht seine Miniaturansicht, die alle seine Änderungen widerspiegelt.

Un die Größe der Miniaturbilder anzupassen, rufen Sie das Menü durch einen Klick auf ≣ im oberen Bereich des **Kanäle**-Bedienfelds auf.

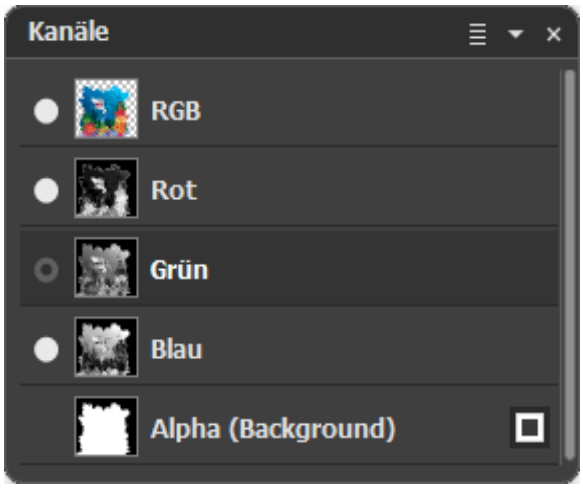


Kanäle-Bedienfeld für CMYK

Der aktive (bearbeitbare) Kanal wird in der Liste grau hervorgehoben. Um einen anderen Kanal zu wählen, klicken Sie auf seinen Namen. Wenn nur ein Kanal aktiviert ist, wird das Halbtonbild angezeigt.



Grüner Kanal wird angezeigt

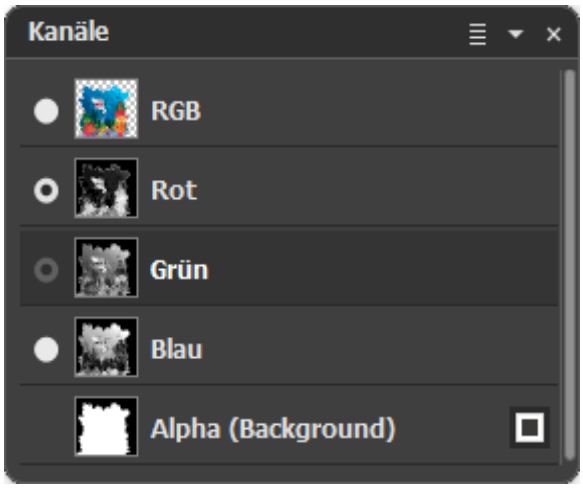


Grüner Kanal wird ausgewählt

Sichtbarkeitsindikator neben der inaktiven Ebene weist darauf hin, dass der Kanal sichtbar ist, kann aber nicht bearbeitet werden. Wenn einige Kanäle gleichzeitig angezeigt werden, ist das Bild farbig.



Grüner und roter Kanäle werden ausgewählt

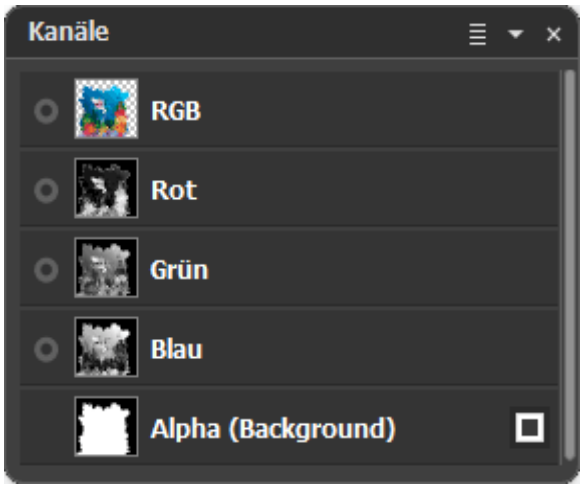


Grüner und roter Kanäle werden ausgewählt

Wenn man ein zusammengesetztes Bild (Hauptbild) auswählt, werden alle Kanäle aktiv. Das zusammengesetzte Bild wird an dem obersten Ende der Liste angeordnet und ist standardmäßig sichtbar.



Alle Farbkomponenten sind sichtbar



RGB-Kanal ist ausgewählt

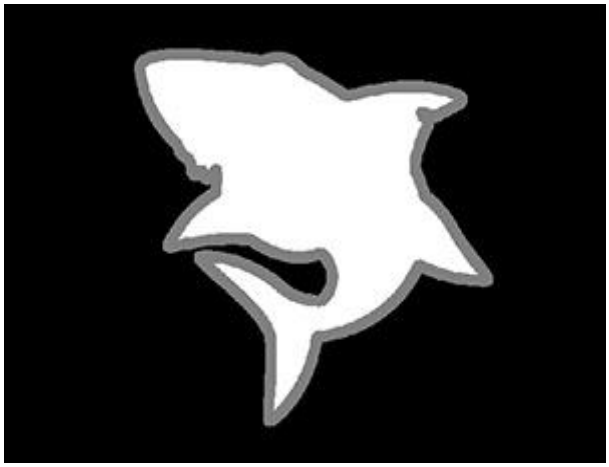
Um einen Kanal zu bearbeiten, können Sie die Standardwerkzeuge verwenden. Füllung mit der weißen Farbe erhöht die Intensität der Farbe des aktiven Kanals auf 100%. Hellere Töne entsprechen dem weniger sättigen Auflegen der Farbe. Die schwarze Farbe entfernt die Farbe des Kanals.

In dem **Alpha-Kanal** werden opake Bereiche mit Weiß markiert, transparente Bereiche - mit Schwarz, halbtransparente Bereiche - mit Grau.

Sie können einen der Anzeigemodi des Alpha-Kanals im Pop-up-Menü auswählen: Graustufen, Halbtöne oder Rote Füllung.



Graustufen



Halbtöne

Mit einem Rechtsklick auf den Alpha-Kanal rufen Sie das Kontextmenü mit den folgenden Befehlen auf:

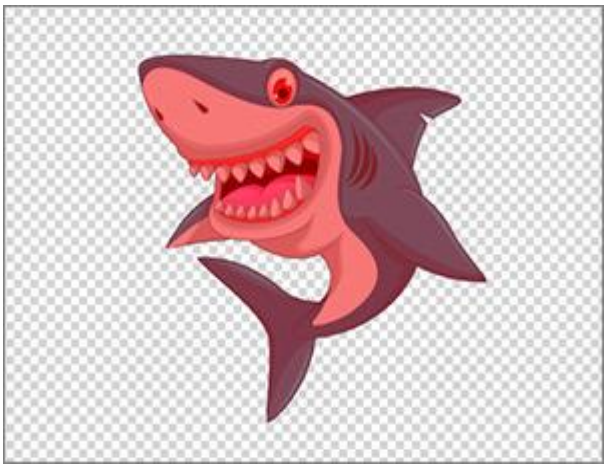
Alpha-Kanal leeren füllt den Alpha-Kanal mit Weiß; die Ebene enthält keine transparenten Bereiche.

Alpha-Kanal zur Auswahl hinzufügen kombiniert den Alpha-Kanal mit der Auswahl oder erstellt eine Auswahl aus dem Alpha-Kanal.

Alpha-Kanal von Auswahl subtrahieren entfernt den Alpha-Kanal aus dem Auswahlkanal.

Schnittmenge bilden erstellt eine Überschneidung des Alpha-Kanals mit dem Auswahlkanal.

Der **Maskenkanal** zeigt die aktuelle Ebenenmaske an, falls vorhanden: Schwarz markiert den geschützten Bereich, Weiß markiert den ungeschützten Bereich, Grau markiert die Übergangszone. Die Kanalmaske stellt 6 Anzeigemodi zur Verfügung.



Rote Füllung



Invertierte rote Füllung

Mit einem Rechtsklick auf den Maskenkanal wird das Kontextmenü mit den folgenden Befehlen aufgerufen:

Maske löschen - entfernt die Maske der aktuellen Ebene;

Maske umkehren - invertiert die ausgewählte Maske.

Maske anwenden - vereinigt die Maske und die Ebene.

Maske zur Auswahl hinzufügen - fügt einen ungeschützten Bereich des ausgewählten Maske zur Auswahl hinzu.

Maske von Auswahl subtrahieren - entfernt einen ungeschützten Bereich des ausgewählten Maske aus der Auswahl.

Schnittmenge bilden - erstellt eine Auswahll, die die gemeinsamen Bereiche der Auswahl und des ungeschützten Maskenbereichs enthält.

Der **Auswahlkanal** zeigt den Bereich der aktuellen Auswahl an: Weiß markiert den ausgewählten Bereich, Schwarz markiert den nicht ausgewählten Bereich, Grau markiert die Übergangszone. Für diesen Kanal stehen 6 Anzeigemodi zur Verfügung.



Auf schwarzem Hintergrund



Auf weißem Hintergrund

Mit einem Rechtsklick auf den Maskenkanal wird das Kontextmenü mit den folgenden Befehlen aufgerufen:

Auswahl aufheben - hebt die Auswahl auf.

Auswahl umkehren - invertiert die Auswahl.

Auswahl einblenden - fügt eine Maske hinzu, die alles außer der Auswahl ausblendet.

Auswahl ausblenden - fügt eine Maske hinzu, die die Auswahl ausblendet.

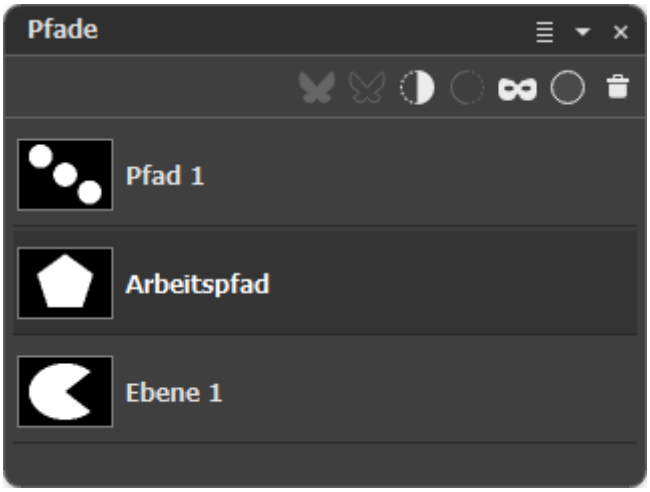
Klicken Sie auf das Symbol rechts neben der Kanalminiatur, um den Anzeigemodus des Alphakanals, der Maske und der Auswahl im **Bildfenster** anzupassen. Wählen Sie einen Anzeigemodus in der Drop-down-Liste aus:

- Graustufen,
- Halbtöne,
- Rote Füllung,
- Invertierte rote Füllung,
- Schwarzer Hintergrund,
- Weißer Hintergrund.

PFADE-BEDIENFELD

Das Bedienfeld **Pfade** ermöglicht Ihnen die Arbeit mit Vektorpfaden. Es kann die Pfade selbst, Vektorformen, Vektormasken und Textpfade enthalten.

Sie können das Bedienfeld **Pfade** ein- und ausblenden, indem Sie im Menü **Arbeitsbereich → Bedienfelder → Pfade** auswählen.



Pfade-Bedienfeld

Im Grafikdesign ist ein Vektorpfad der Umriss einer Vektorform, die aus geraden oder gekrümmten Segmenten besteht. Die Pfade sind unabhängig von der Auflösung und können ohne Qualitätsverlust vergrößert werden.

Sie können Pfade mit den **Form-Werkzeugen** erstellen. Jeder Pfad kann aus mehreren Segmenten bestehen. Bei Verwendung eines Form-Werkzeugs wird ein neuer Pfad in der Leiste als Listenelement mit dem Namen Arbeitspfad angezeigt und bei jeder Verwendung des Werkzeugs aktualisiert. Um den aktuellen Arbeitspfad zu speichern, geben Sie ihm einen neuen Namen. Um ein Listenelement umzubenennen, doppelklicken Sie einfach auf den Namen, geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die `Eingabetaste`.

Der aktive Pfad ist in der Liste dunkler hervorgehoben und wird im Bild angezeigt. Um einen anderen Pfad auszuwählen, klicken Sie auf dessen Namen oder Miniaturansicht. Um die Auswahl eines Pfads aufzuheben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle im Pfade-Panel.

Sie können die Größe der Miniaturansichten im Menü ändern, das über die Schaltfläche ≣ neben dem Titel des **Pfade**-Panels aufrufen werden kann.

Am oberen Rand des Bedienfelds befinden sich die folgenden Schaltflächen:

Pfad füllen . Diese Schaltfläche füllt die aktive Rasterebene mit der Grundfarbe innerhalb des ausgewählten Pfades.

Pfadkontur füllen . Mit diesem Button erzeugen Sie eine Kontur (Umrandung) der Form mit dem aktuell ausgewählten Werkzeug und dessen Einstellungen – direkt auf der aktiven Rasterebene.

Auswahl aus Pfad . Die Schaltfläche erstellt eine Auswahl entlang des ausgewählten Pfades.

Pfad aus Auswahl . Die Schaltfläche erstellt einen Arbeitspfad aus der aktiven Auswahl.

Neue Vektormaske . Die Schaltfläche erstellt eine Vektormaske aus einem ausgewählten Pfad.

Neuer Pfad . Die Schaltfläche erstellt einen neuen leeren Pfad mit den Namen „Pfad 1“, „Pfad 2“ usw. Durch Ziehen eines Pfades auf dieses Symbol wird eine Kopie davon erstellt.

Löschen . Mit diesem Button können Sie den ausgewählten Pfad löschen. Alternativ können Sie den Pfad auch auf dieses Symbol ziehen.

Ein Rechtsklick auf ein Listenelement öffnet ein Menü mit folgenden Befehlen:

Pfad duplizieren... Hiermit erstellen Sie eine Kopie eines Vektorpfads. Sie können einen Pfad zwischen Bildern kopieren, indem Sie das ausgewählte Pfadsymbol auf die Registerkarte des geöffneten Bildes ziehen.

Löschen. Hiermit löschen Sie den ausgewählten Pfad.

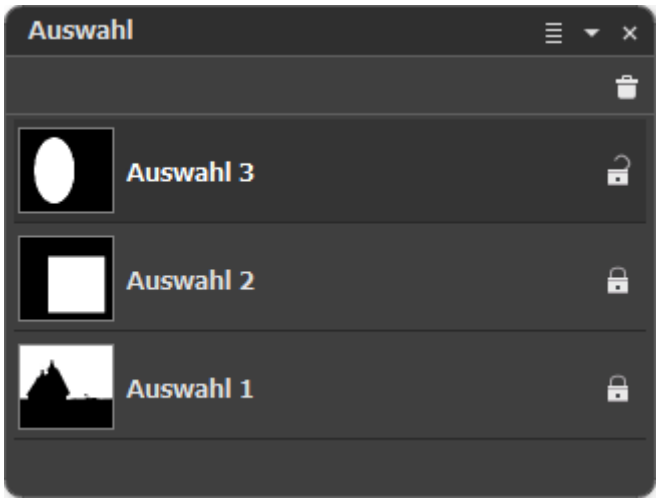
Auswahl erstellen... Hiermit erstellen Sie eine Auswahl aus dem ausgewählten Pfad. Durch Auswahl eines der Befehle im Dialogfeld können Sie die Option für die Interaktion mit einer vorhandenen Auswahl festlegen.

Pfad füllen... Hiermit füllen Sie die aktive Rasterebene mit der Grundfarbe innerhalb der ausgewählten Formkomponente.

Pfad zeichnen... Hiermit erstellen Sie einen Strich für die Formkomponente mit dem ausgewählten Werkzeug und den aktuellen Einstellungen auf der aktiven Rasterebene.

AUSWAHL

Anhand des **Auswahl**-Bedienfelds kann man mehrere Auswähle gleichzeitig behalten und benutzen.



Auswahl-Bedienfeld

Wenn man eine Auswahl erstellt, erscheint jede neue Kontur als ein Listenelement mit den Namen Selection 1, Selection 2 usw. Bevor eine Auswahl erstellt ist, ist diese Liste leer. Um ein Listenelement zu umbenennen, muss man auf den Namen doppelklicken, den neuen Namen eingeben und auf `Enter` drücken.

Die laufende Auswahl wird in der Liste grau hervorgehoben. Die entsprechende Kontur wird als Punktlinie angezeigt. Um eine andere Auswahl zu aktivieren, klicken Sie auf ihren Namen oder ihre Miniaturansicht. Um die Kontur einer Auswahl auszublenden, benutzen Sie die Tastenkombination `Strg`+`D` auf Windows, `⌘`+`D` auf Mac (in diesem Fall werden alle Listenelemente deaktiviert).

Um die Größe der Thumbnails zu ändern, drücken Sie die Taste ≣ am oberen Rand des **Auswahl**-Bedienfelds.

Rechts von der Auswahl befindet sich ein Schlosssymbol 🔒. Wenn ein Element entsperrt wird 🔓, wird die laufende Auswahl bei dem nochmaligen Verwenden der Werkzeuge rückgängig gemacht und eine neue Auswahl wird erstellt.

Eine aktive Auswahl wird im **Kanäle**-Bedienfeld angezeigt.

Um eine aktive Auswahl zu entfernen, klicken Sie auf 🗑 im oberen Teil des Bedienfelds oder ziehen Sie das Piktogramm eines Elements darauf.

PROTOKOLL

Das **Protokoll**-Bedienfeld zeichnet jeden Schritt der Bildbearbeitung auf. Mit einem Klick auf einen Eintrag in der Liste können Sie zu einem früheren Schritt zurückkehren.

Im oberen Teil des Bedienfelds, neben der Miniaturansicht des Bildes, wird die Information über die Datei angezeigt: Name, Größe (in Pixeln), Farbmodus, Profil und Datum.



Änderungsprotokoll

Das Änderungsprotokoll wird als lineare Baumstruktur dargestellt. Wenn Sie einen der Schritte wählen und das Bild mit einem Werkzeug ändern, werden alle nachgelagerten Einträge aus der Liste gelöscht (nur die Kontrollpunkte bleiben erhalten). Wenn Sie den Befehl **Öffnen** aus der Liste auswählen, wird die Datei in ihre ursprüngliche Form gebracht.

Neben jedem Eintrag sieht man das Symbol des entsprechenden Werkzeugs. Wenn man das Bild mit dem gleichen Werkzeug mehrmals bearbeitet, werden diese Änderungen gruppiert (wenn sie auf einander folgen). Die Anzahl der Elemente in der Gruppe wird auf rechts von der Gruppe angezeigt. Die Liste der Elemente in der Gruppe kann durch einen Klick auf "+" auf- und zugeklappt werden.

Nachdem Sie einen Filter oder Effekt im Programm angewendet haben, können Sie dazu zurückkehren und das Ergebnis bearbeiten. Um dies zu tun, klicken Sie auf das "+" Symbol neben dem Namen des Effekts im **Protokoll**-Bedienfeld und wählen Sie **Ergebnis**. Das geöffnete Dialogfeld zeigt die zuletzt verwendeten Einstellungen. Nachdem die Bearbeitung abgeschlossen ist, werden alle nachfolgenden Protokollobjekte gelöscht.

Die mögliche Anzahl der Protokollobjekte kann in den Optionen eingestellt werden.

Am oberen Rand des Bedienfelds befinden sich die folgenden Schaltflächen:

Annulieren/wiederherstellen / . Die Schaltflächen schalten zwischen zwei Protokollobjekten um.

Kunstklonen-Modus/Verformungsmodus beenden . Die Schaltfläche beendet den Kunstklonen-Modus des Chamäleonpinsel-Werkzeugs oder den Verformungsmodus und übernimmt alle vorgenommenen Änderungen.

Neues Dokument vom vorhandenen Status . Die Schaltfläche erlaubt es, ein neues Dokument mit den aktuellen Einstellungen zu erstellen.

Kontrollpunkt erstellen . Über die Schaltfläche können Sie einzelne Bildstatus speichern. Ein Kontrollpunkt ist ein beliebiger Dokumentstatus, der unter einem Standardnamen (Kontrollpunkt 1, Kontrollpunkt 2 usw.) gespeichert wird. Das Programm speichert das Ergebnis der Änderungen, aber nicht die Schritte, die zu diesem Ergebnis geführt haben. Um einen Kontrollpunkt umzubenennen, doppelklicken Sie auf seinen Namen, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die `Eingabetaste`.

Schritte löschen . Mit einem Klick auf die Schaltfläche lassen sich alle Schritte unter dem ausgewählten Eintrag löschen. Dabei bleiben alle Kontrollpunkte erhalten. Wenn man diesen Befehl zu einem Kontrollpunkt anwendet, wird er auch entfernt.

Gruppe zuklappen . Die Schaltfläche reduziert die Liste der Änderungen in einer Gruppe zu einen Status. Nachdem Sie diese Taste gedrückt haben, können Sie die einzelnen Schritte nicht mehr bearbeiten.

Sie können den Protokoll über das Menü **Bearbeiten** verändern:

- **Schritt zurück**. Der Befehl macht die letzte Änderung rückgängig. Wenn Sie diesen Befehl mehrere Male auswählen, werden mehrere Änderungen rückgängig gemacht. Der Hotkey ist `Strg`+`Z` auf Windows, `⌘`+`Z` auf Mac.
- **Schritt vorwärts**. Der Befehl stellt die rückgängig gemachte Änderung wiederher. Der Hotkey ist `Strg`+`Y` auf Windows, `⌘`+`Y` auf Mac.
- **Rückkehr zum vorherigen Zustand**. Der Befehl erlaubt es, zwischen dem aktuellen und dem vorherigen Zustand des Dokuments zu wechseln. Der Befehl ist äquivalent zu Tasten  und  im **Protokoll**-Bedienfeld. Der Hotkey ist `Umschalt`+`Z` auf Windows, `⇧`+`Z` auf Mac.
- Das **Entleeren**-Menü erlaubt es, die Daten unwiederbringlich zu löschen:

  Protokoll. Der Befehl löscht alle Protokoll-Einträge, außer dem Ausgangs- und dem aktuellen Status sowie Kontrollpunkten.

  Zwischenablage. Der Befehl löscht den Inhalt der Zwischenablage.

  Alles löschen. Der Befehl leert sowohl den Protokoll als auch die Zwischenablage.

Achtung! Die **Entleeren**-Befehle können nicht rückgängig gemacht werden!

FARBE

Das Bedienfeld **Farbe** zeigt die Farbkomponenten des aktuell ausgewählten Farbtons an. Die angezeigten Werte variieren je nach gewähltem Farbmodus.

Die Vordergrundfarbe (oben) und die Hintergrundfarbe (unten) erscheinen in zwei großen Quadraten. Ein Doppelklick auf eines der Felder öffnet den **Farbauswahldialog**. Mit  tauschen Sie die Farben, und mit stellen Sie die Standardfarben wieder her (Vordergrund schwarz, Hintergrund weiß).

Im Feld darunter können Sie die Vordergrundfarbe festlegen, indem Sie ihren Wert aus der Web-Farbtabelle eingeben.

Ein Rechtsklick öffnet ein Menü mit den verfügbaren Farbmodi: Graustufen, RGB, Lab und CMYK.



Farbe-Bedienfeld

Durch Bewegen der Schieberegler oder Eingabe numerischer Werte können Sie die einzelnen Farbkomponenten des gewählten Farbtons gezielt anpassen. Am unteren Rand des Panels befindet sich ein schmaler Spektralbalken; sobald Sie den Cursor darüber bewegen, verwandelt er sich in eine Pipette. Ein Klick innerhalb des Balkens wählt die entsprechende Farbe aus.

Die leeren Quadrate oben dienen zum Speichern häufig verwendeter (benutzerdefinierter) Farben. Um eine Farbe hinzuzufügen, ziehen Sie sie einfach aus dem großen Farbfeld in eines der Quadrate. Um eine gespeicherte Farbe als Hauptfarbe zu übernehmen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Mit einem Rechtsklick entfernen Sie die Farbe wieder aus dem Feld.

Dialogfeld **Farbe auswählen**:



Farbauswahldialog

Der größte Bereich des Fensters wird von einem quadratischen Feld eingenommen, in dem Sie eine Farbe auswählen und ihre Sättigung anpassen können. Über den vertikalen Farbverlauf und den Schieberegler auf der rechten Seite lässt sich zudem die Helligkeit der Farbe steuern.

In den drei Quadraten oben werden die zuletzt verwendeten Farben angezeigt.

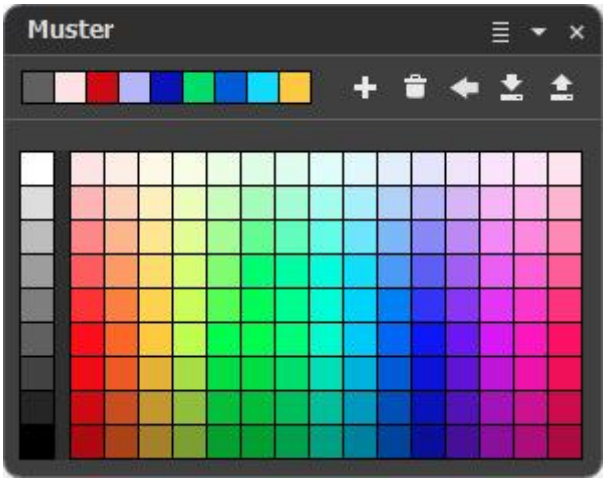
Darunter können Sie den gewünschten Farbraum (**RGB**, **Lab** oder **HSL**) auswählen und die Farbe festlegen, wenn Ihnen die genauen Komponentenwerte bekannt sind.

Sie können eine Farbe auch auswählen, indem Sie ihren hexadezimalen Code im Feld **Web-Farben** eingeben. Der sechsstellige Code besteht aus drei Paaren: Das erste Paar beschreibt den Rotanteil, das zweite den Grünanteil und das dritte den Blauanteil. Zum Beispiel steht „000000“ für Schwarz und „ff0000“ für Rot.

In unterliegenden quadratischen Zellen können Sie die häufig verwendeten Farben speichern. Ziehen Sie eine Farbe aus einem der oberen Quadrate. Drücken Sie auf die Schaltfläche **Farbe hinzufügen**, um die aktuelle Farbe zu benutzerdefinierten Farben hinzuzufügen.

MUSTER

Das **Muster**-Bedienfeld enthält eine Sammlung häufig verwendeter Farben. Wählen Sie eine Farbe aus dem Satz aus, indem Sie auf sie mit der linken Maustaste klicken, und sie wird als Hauptfarbe festgelegt. Drücken Sie ≣, um auf das Steuerungsmenü zuzugreifen, das die Funktionen der folgenden Tasten dupliziert.



Farben auswählen

Die Quadrate am oberen Rand des Bedienfelds behalten die zuletzt verwendeten Farben bei. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Zelle, um die Hauptfarbe durch die ausgewählte Farbe zu ersetzen.

Die Befehle im Kontextmenü und die Schaltflächen am unteren Rand des Bedienfelds haben folgende Verwendungszwecke:

Muster hinzufügen : die laufende Farbe dem Muster-Bedienfeld hinzufügen.

Muster löschen : Farbe löschen (alternativ kann man das Muster in den Mülleimer ziehen).

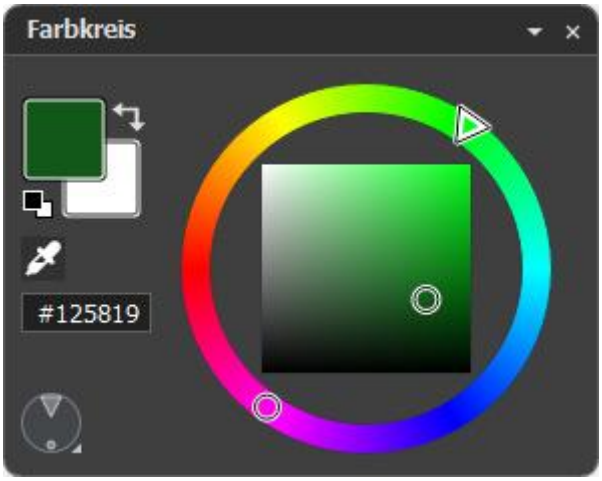
Standard wiederherstellen : die ursprünglichen Einstellungen wiederherstellen.

Muster importieren : gespeicherte Mustersammlung aus der **.swatches**-Datei laden.

Muster exportieren : Mustersammlung in der **.swatches**-Datei speichern.

FARBKREIS

Sie können die aktuelle Farbe ganz einfach über das Bedienfeld **Farbkreis** ändern. Der größte Bereich wird vom spektralen Farbring eingenommen, mit dem Sie Farbnuancen mühelos anpassen und perfekte Farbkombinationen auswählen können.



Farbkreis-Bedienfeld

Passen Sie die Farbe über einen der Farbstifte an. Anzahl und Verhalten der Marker können über die Dropdown-Liste in der unteren linken Ecke des Panels eingestellt werden.

Im Zentrum des Rings befindet sich ein quadratisches Feld, in dem Sie durch Verschieben des kleinen runden Markers die Helligkeit und Sättigung des gewählten Farbtons präzise anpassen können.

Die Vordergrundfarbe (oben) und die Hintergrundfarbe (unten) werden in zwei großen Quadraten angezeigt. Ein Doppelklick auf eines der Felder öffnet den **Farbauswahldialog**. Um die Farben zu tauschen, klicken Sie auf . Mit setzen Sie die Standardfarben zurück (Vordergrund schwarz, Hintergrund weiß).

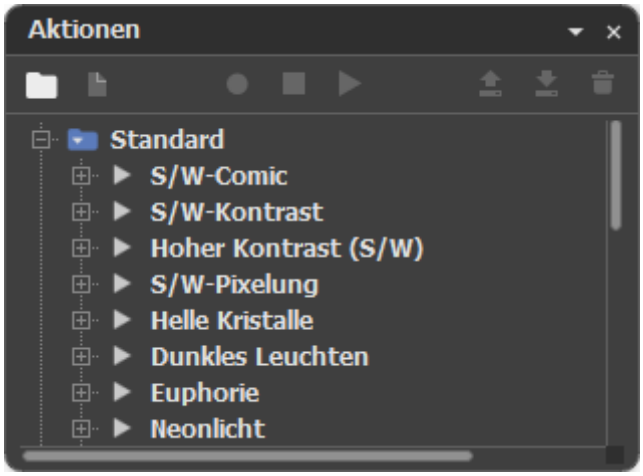
Im Feld darunter wird der sechsstellige Web-/HTML-Farbcode der aktuellen Vordergrundfarbe angezeigt.

Alternativ können Sie Farben auch mit dem Werkzeug **Pipette** aufnehmen.

AKTIONEN

Anhand des **Aktionen**-Bedienfelds können Sie eine Reihe von Aktionen speichern, die automatisch auf andere Bilder angewendet werden. Sie können die Aktionen auf einzelne Dokumente anwenden oder diese für die Stapelverarbeitung von Dateien verwenden.

Die Aktionen werden in einer Liste angezeigt und zur besseren Übersicht gruppiert dargestellt.



Aktionen-Liste

Am oberen Rand des Bedienfelds befinden sich die folgenden Schaltflächen:

- Die Schaltfläche **Neuen Satz erstellen** erstellt eine neue leere Aktionsgruppe. Die Gruppierung von Aktionen ermöglicht Ihnen, diese für die bequeme Nutzung zu organisieren.
- Die Schaltfläche **Neue Aktion erstellen** erstellt eine neue leere Aktion im gewählten Satz. Doppelklicken Sie auf den Namen der Aktion (oder den Namen der Gruppe), um ihn zu bearbeiten.
- Die Schaltfläche **Aufzeichnung starten** fügt ausgewählte Befehle der Aktion hinzu. Klicken Sie auf die Schaltfläche und führen Sie die Vorgänge und Befehle aus, die aufgezeichnet werden sollen.

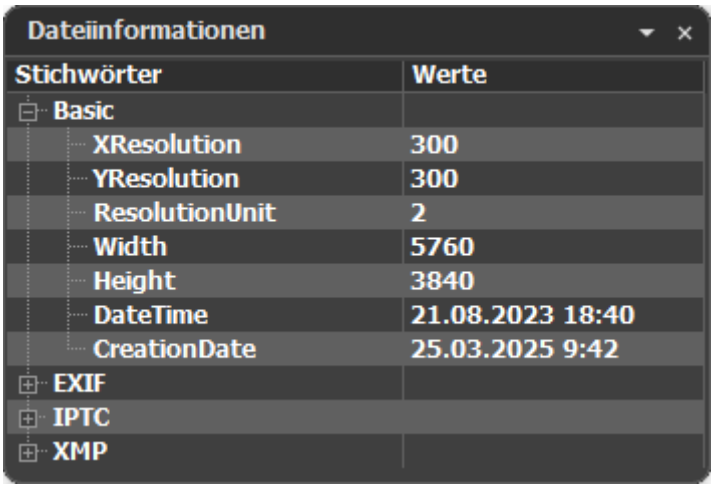
  Hinweis. Nicht alle Befehle können in Aktionen aufgezeichnet werden.

- Die Schaltfläche **Abspielen** wendet die ausgewählte Aktion auf das aktive Bild an.
- Die **Stopp**-Schaltfläche beendet die Aufzeichnung oder das Abspielen einer Aktion.
- Die Schaltfläche **Speichern** erlaubt es, die ausgewählte Aktion zu speichern.
- Mit der Schaltfläche **Laden** können Sie eine Aktion von der Festplatte laden.
- Die Schaltfläche **Löschen** entfernt die ausgewählte Aktion bzw. den ausgewählten Satz aus der Liste.

Wenn Sie eine Aktion abspielen, wird sie als separater Punkt zur **Protokoll**-Liste hinzugefügt. Die aufgezeichneten Befehle und ihre Einstellungen werden im **Aktionen**-Bedienfeld angezeigt.

DATEIINFORMATIONEN

Das **Dateiinformationen**-Bedienfeld enthält Informationen zum ausgewählten Foto.



Die Informationen sind in folgende Abschnitte unterteilt:

Im **Basic**-Abschnitt werden die grundlegenden Informationen zum Bild angezeigt.

Der **EXIF**-Abschnitt enthält Informationen über die Aufnahme (Aufnahmedatum, Verschlusszeit, Belichtungseinstellungen usw.) und über die Kamera (Hersteller, Modell usw.).

Der **IPTC**-Abschnitt enthält beschreibende Informationen zum Bild (Beschreibung, Autorschaft, Stichwörter usw.), die von dem Fotografen oder jemand anderem hinzugefügt wurde.

Im **GPS**-Abschnitt werden die geografischen Koordinaten des Aufnahmeortes angezeigt.

Im **XMP**-Abschnitt werden zusätzliche Informationen zum Foto gespeichert, die von Grafikprogrammen hinzugefügt wurden.

KORREKTUREN UND EINSTELLUNGSEBENEN

AliveColors ist ein mächtiges Werkzeug zur Fotokorrektur und Bildbearbeitung.

Das Programm bietet eine breite Palette von **Korrekturen** und **Einstellungsebenen** zur Ton- und Farbkorrektur von Bildern:

Tonwertkorrektur
Auto-Tonwertkorrektur
Auto-Kontrast
Gradationskurven
Helligkeit/Kontrast
Belichtung
Dynamik
Farbton/Sättigung
Fotofilter
Farbbalance
Selektive Farbkorrektur
Farbsuche (3D LUT) (Siehe auch **LUT-Editor**.)
Umkehren
Schwellenwert
Tontrennung
Schwarz-weiß
Verlaufsumsetzung: Durchgehend/Rauschen
Entsättigen (nur als Korrektur verfügbar)
Gleiche Farbe (nur als Korrektur verfügbar)
Farbe ersetzen (nur als Korrektur verfügbar)
Tonwertangleichung (nur als Korrektur verfügbar)

Alle Korrekturen können mit den Befehlen **Bild → Korrekturen** direkt auf die aktive Ebene angewendet werden. Sie können auch eine Einstellungsebene erstellen, die sich auf die darunter liegenden Ebenen auswirkt, ohne deren Inhalt zu ändern, indem Sie **Ebenen → Neu → Einstellungsebene** auswählen oder die Schaltfläche  oben im **Ebenen**-Bedienfeld klicken.

Wenn Sie eine Korrektur aus der Liste auswählen, wird das Einstellungsfeld standardmäßig rechts angezeigt. Sie können das Panel an die gewünschte Stelle ziehen und beim nächsten Mal erscheint das Panel an der ausgewählten Position.

Es ist möglich, die Korrektureinstellungen als **Preset** zu speichern. Finden Sie alle verfügbaren Presets in der Dropdown-Liste. Wenn Sie die Parameter ändern, ändert sich der Preset-Name automatisch in **Benutzerdefiniert** und die Schaltfläche **Benutzerdefiniertes Preset speichern**  erscheint neben der Liste. Um die aktuellen Einstellungen zu speichern, drücken Sie diese Taste.
Einem neuen Preset wird automatisch ein Name zugewiesen (z. B. Benutzerdefiniert_1, Benutzerdefiniert_2 usw.), der bei Bedarf durch Eingabe einer beliebigen Kombination aus Buchstaben und Zahlen geändert werden kann. Nachdem Sie die `Eingabetaste` gedrückt haben, erscheint ein neues Preset in der Dropdown-Liste.
Um ein Benutzerpreset zu entfernen, wählen Sie es aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Benutzerdefiniertes Preset löschen** .

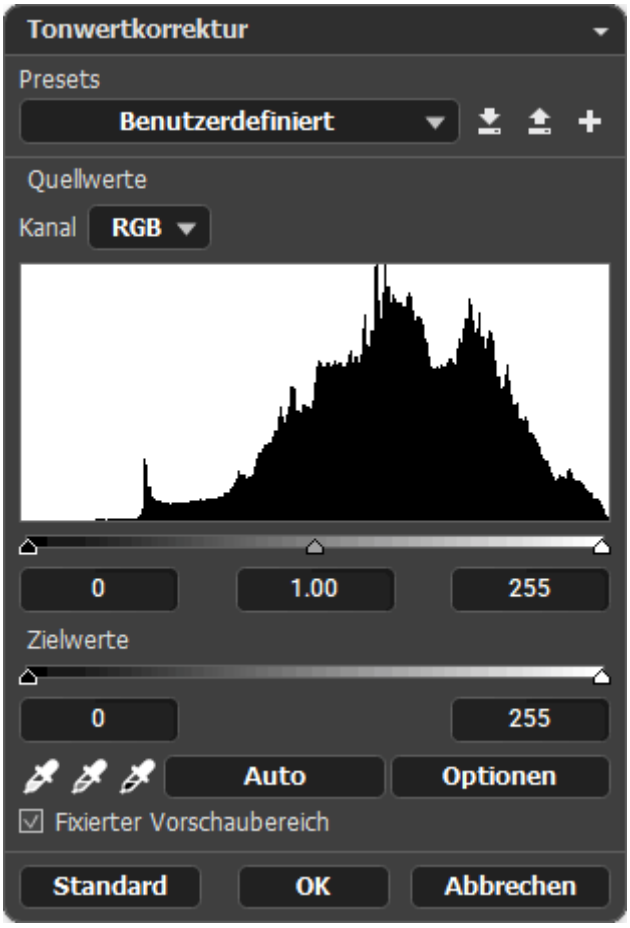
Klicken Sie auf , um Benutzerpresets in eine .presets-Datei zu exportieren. Um ein Preset in das Programm zu laden, klicken Sie auf .

TONWERTKORREKTUR

Die **Tonwertkorrektur** wird zur Ton- und Farbkorrektur benutzt und passt die Helligkeit der Schatten, Mitteltöne und Lichter an. Schauen Sie sich unser Video-Tutorial an, um mehr über die **Tonwertkorrektur** zu erfahren.

Die Parameter der Tonwertkorrektur werden im Einstellungsfeld angezeigt, wenn Sie den Befehl **Bild → Einstellungen → Tonwertkorrektur...** aufrufen.

Sie können auch eine **Tonwertkorrektur**-Einstellungsebene verwenden (Befehl **Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Tonwertkorrektur...**), die die darunter liegenden Ebenen beeinflusst, ohne ihren Inhalt zu verändern.



Tonwertkorrektur

Einstellungen und Bedienungselemente:

- In der **Preset**-Drop-down-Liste können Sie die zuvor gespeicherten Einstellungen der **Tonwertkorrektur** wählen. Wenn Sie die Parameter ändern, ändert sich der Preset-Name automatisch auf **Benutzerdefiniertes Preset** und neben der Liste erscheint die Schaltfläche **Benutzerdefiniertes Preset speichern**. Um die aktuellen Einstellungen zu speichern, drücken Sie diese Taste. Jedem Preset wird automatisch ein Name zugeordnet, die Sie bei Bedarf ändern können, indem Sie eine beliebige Kombination aus Buchstaben und Zahlen im markierten Feld eingeben. Nachdem Sie auf die `Eingabetaste` drücken, wird ein neues Preset in der Drop-down-Liste angezeigt. Um ein benutzerdefiniertes Preset zu entfernen, drücken Sie die Schaltfläche **Benutzerdefiniertes Preset löschen**.
- Den größten Teil der **Quellwerte**-Sektion nimmt ein Histogramm ein, dass die Helligkeitsverteilung im Originalbild widerspiegelt.

  Über dem Histogramm befindet sich die Kanäle-Drop-down-Liste. Sie können die Parameter entweder für jeden Kanal separat einstellen oder das zusammengesetzte Farbkanal verwenden.

Die rechte Kante des Histogramms repräsentiert Pixel mit maximaler Helligkeit (Weißpunkt). Dieser Punkt entspricht dem weißen Schieberegler. Wenn die Kurve des Histogramms nicht bis ganz nach rechts reicht, gibt es keine weißen Pixel im Bild. Wenn Sie den weißen Schieberegler nach links bewegen, übernehmen alle Punkte links daneben die maximale Helligkeit (255) und alle anderen Pixel werden neu berechnet. Das gesamte Bild wird heller.



Weißpunkt verändern

Die linke Seite des Histogramms zeigt Pixel mit minimaler Helligkeit (Schwarzpunkt). Dieser Punkt entspricht dem schwarzen Schieberegler. Wenn die Kurve des Histogramms nicht bis ganz nach links reicht, gibt es keine schwarzen Pixel im Bild (Helligkeit = 0). Wenn Sie den schwarzen Regler nach rechts bewegen, werden die dunkelsten Punkte im Bild schwarz und alle anderen Pixel werden neu berechnet. Das gesamte Bild wird dunkler.



Schwarzpunkt verändern

Der mittlere Schieberegler legt den Ton des Bildes fest, der einen Helligkeit von 128 (mittlere Grautöne) haben wird. Wenn Sie den Schieberegler nach links bewegen, werden die mittleren Grautöne leichter; wenn Sie den Schieberegler nach rechts bewegen, werden die mittleren Grautöne dunkler.



Mittlere Grautöne anpassen

Mit den Werkzeugen , , und können Sie den weißen, schwarzen und mittelgrauen Punkt direkt aus dem Bild aufnehmen. Die Werte hängen von einem Farbkanal ab, deswegen wählen Sie einen neutralen grauen Bildbereich als Muster aus. Ansonsten wird das Bild eingefärbt.

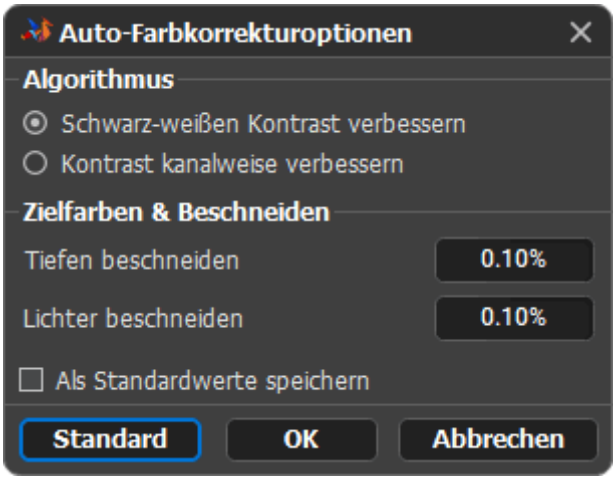
Hinweis. Das Werkzeug sollte nach den beiden anderen Werkzeugen verwendet werden. Andernfalls geht der Wert des mittleren Graus verloren.

- In der **Zielwerte**-Sektion können Sie den Helligkeitsbereich anpassen, welche den Umfang des Quellwerte-Bereichs beeinflusst.

  Wenn der Zielwerte-Bereich kleiner als der Quellwerte-Bereich ist, wird das Bild kontrastarmer. Andernfalls wird der Kontrast erhöht.

- Wenn Sie auf die **Auto**-Taste drücken, passt die Software den Quellwerte-Bereich automatisch. Die automatischen Korrektureinstellungen wirken sich nur auf die Ebenen in einzelnen Farbkanälen aus.

  Durch einen Klick auf die **Optionen**-Schaltfläche wird das Dialogfeld **Auto-Farbkorrekturoptionen** aufgerufen.



Auto-Farbkorrekturoptionen

Algorithmus-Sektion:

Schwarz-weißen Kontrast verbessern - alle Kanäle werden identisch beschnitten. Zur Folge werden die Schatten dunkler und die Lichter werden heller. Dieser Algorithmus wird vom **Auto-Kontrast**-Befehl verwendet.

Kontrast kanalweise verbessern - die Farbkanäle werden einzeln beschnitten. Die Werte von Schwarz- und Weißpunkten in jedem Farbkanal werden unterschiedlich verändert. Das sich ergebende Bild kann gefärbt werden. Dieser Algorithmus wird vom **Auto-Farbton**-Befehl verwendet.

Die Sektion **Zielfarben & Beschneiden** zeigt den Prozentsatz von weißen und schwarzen Pixeln an, die sich an jedem Rand des Bereichs entfernt werden.

Wenn das Kontrollkästchen **Als Standardwerte speichern** aktiviert ist, werden die angegebenen Parameterwerte als Standard für den Auto-Befehl verwendet.

- Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen zu übernehmen und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

AUTO-TONWERTKORREKTUR

Die **Auto-Tonwertkorrektur** dient der Tonwert- und Farbkorrektur von Bildern. Sie reduziert automatisch die Schwarz- und Weißpunktwerte in jedem Farbkanal um unterschiedliche Beträge. So können Sie die Farbbalance Ihrer Fotos schnell wiederherstellen.

Um diese Korrektur anzuwenden, wählen Sie im Menü: **Bild → Korrektur → Auto-Tonwertkorrektur**.



Auto-Tonwertkorrektur

AUTO-KONTRAST

Die **Auto-Kontrast**-Korrektur dient zum schnellen Anpassen des Bildkontrasts. Sie reduziert automatisch die Schwarz- und Weißpunktwerte in jedem Farbkanal um den gleichen Betrag. Sie dient zur schnellen Verbesserung kontrastarmer Bilder. So passen Sie den Bildkontrast automatisch an.

Um diese Korrektur anzuwenden, wählen Sie im Menü: **Bild → Korrektur → Auto-Kontrast**.



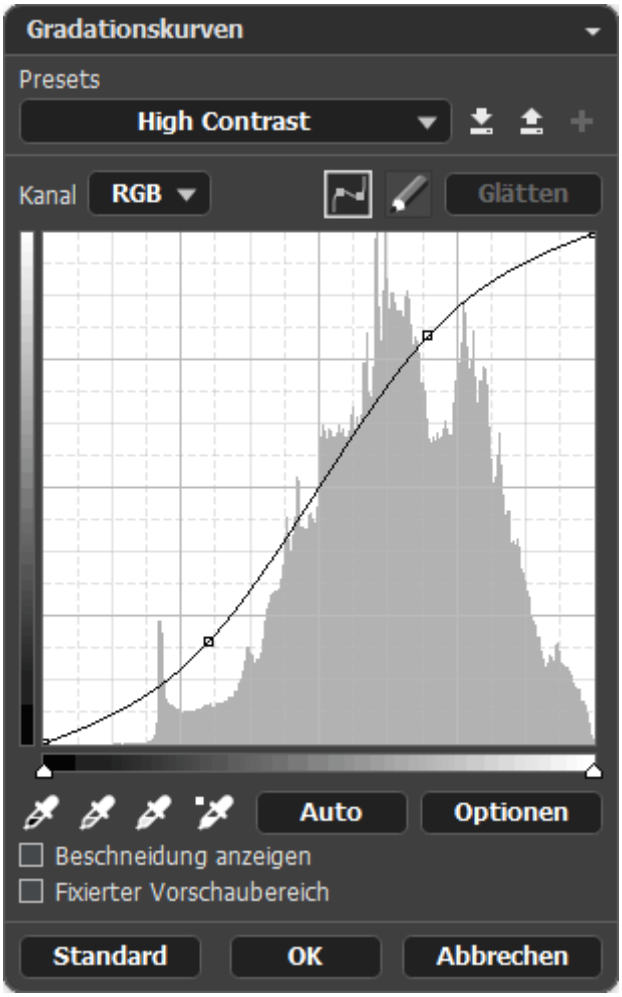
Auto-Kontrast

GRADATIONSKURVEN

Die **Gradationskurven**-Korrektur erlaubt es, die Helligkeit und den Kontrast des ganzen Bildes sowie seiner einzelnen Teile anzupassen. Schauen Sie sich unser Video-Tutorial an, um mehr über die **Gradationskurven**-Korrektur zu erfahren.

Die Einstellungen werden im Einstellungsfeld angezeigt, wenn man den Menü-Befehl **Bild → Korrektur → Gradationskurven...** aufruft.

Sie können auch eine **Gradationskurven**-Einstellungsebene verwenden (Befehl **Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Gradationskurven...**), die die darunter liegenden Ebenen beeinflusst, ohne ihren Inhalt zu verändern.



Gradationskurven

Einstellungen und Bedienungselemente:

- In der **Preset**-Drop-down-Liste können Sie die zuvor gespeicherten Einstellungen der **Gradationskurven** wählen. Wenn Sie die Parameter ändern, ändert sich der Preset-Name automatisch auf **Benutzerdefiniertes Preset** und neben der Liste erscheint die Schaltfläche **Benutzerdefiniertes Preset speichern**. Um die aktuellen Einstellungen zu speichern, drücken Sie diese Taste. Jedem Preset wird automatisch ein Name zugeordnet, die Sie bei Bedarf ändern können, indem Sie eine beliebige Kombination aus Buchstaben und Zahlen im markierten Feld eingeben. Nachdem Sie auf die `Eingabetaste` drücken, wird ein neues Preset in der Drop-down-Liste angezeigt. Um ein benutzerdefiniertes Preset zu entfernen, drücken Sie die Schaltfläche **Benutzerdefiniertes Preset löschen**.
- Der größte Teil des Dialogfelds wird von einem Kurvendiagramm eingenommen. Sie können die Parameter entweder für jeden Kanal separat einstellen oder das zusammengesetzte Farbkanal verwenden. Wählen Sie den gewünschten Kanal in der **Kanal**-Drop-down-Menü über dem Diagramm.

Standardmäßig ist die Kurve eine gerade Linie mit einer Steigung von 45° und sie zeigt keine Änderungen an. Wenn Sie einen Abschnitt der Kurve oberhalb der diagonalen Linie bewegen, wird der entsprechende Bereich des Bildes heller. Wenn Sie ihn unterhalb der diagonalen Linie bewegen, wird der entsprechende Bereich dunkler. Wenn Sie die ganze Kurve oberhalb der diagonalen Linie ziehen, wird das gesamte Bild heller. Wenn Sie die ganze Kurve unterhalb der diagonalen Linie ziehen, wird das gesamte Bild dunkler.



Kurve oberhalb der Linie

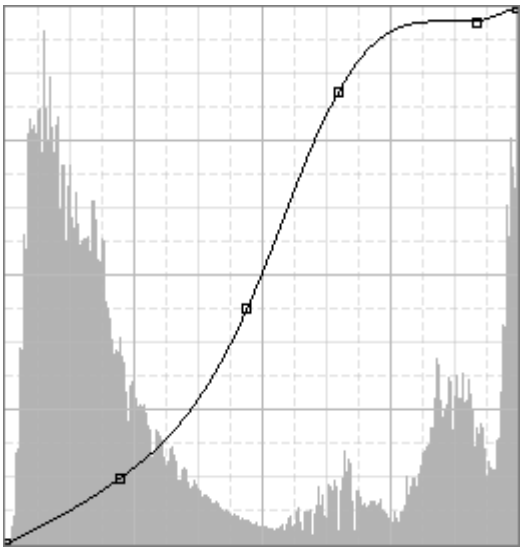


Kurve unterhalb der Linie

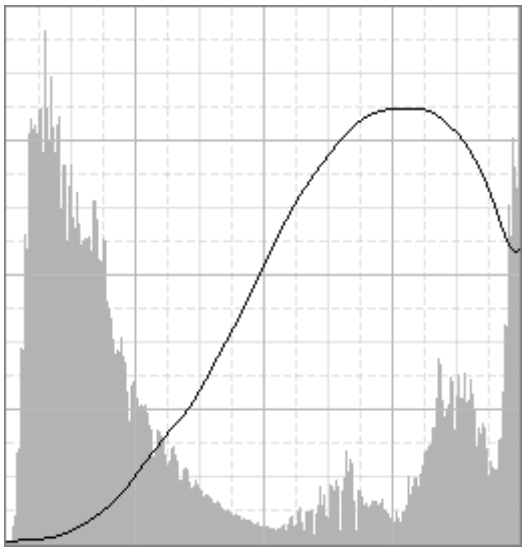
Es gibt folgende Bearbeitungsoptionen:

Im Modus  können Sie die Kurve bearbeiten, indem Sie die Kontrollpunkte setzen und ziehen.

Im Modus  können Sie Ihre eigene Kurve zeichnen. Wenn Sie auf **Glätten** klicken, wird die gezogene Kurve glätter.



Punkte setzen



Kurve zeichnen

Wenn Sie das Diagramm mit den Kontrollpunkten ändern, können Sie durch einen Linksklick zusätzliche Punkte der Kurve hinzufügen.

Verschieben Sie die Punkte im oberen Teil der Kurve, um Lichter anzupassen. Das Verschieben der Punkte in der Mitte der Kurve regelt die Mitteltöne. Die Punkte im unteren Bereich der Kurve beeinflussen die Schatten.

Um einen Punkt zu löschen, rechtsklicken Sie darauf oder ziehen Sie ihn nach außen.

Hinweis. Setzen Sie nicht zu viele Punkte, weil sie Bildartefakte verursachen können.

Sie können die dunkelsten und die hellsten Farbtöne im Bild mit den Schiebereglern unter der Kurve sowie mit den Tools und festlegen. Die Werkzeuge können die Kurven in jedem Farbkanal außer dem zusammengesetzten Kanal bearbeiten.

Hinweis. Wenn Sie den Werkzeuge und benutzen, gehen alle bisherigen Änderungen verloren! Verwenden Sie sie ganz am Anfang.



Weißpunkt verändern



Schwarzpunkt verändern

Mit dem Tool können Sie automatischen Weißabgleich im Bild durchführen. Klicken Sie mit der Pipette auf einen neutralen grauen Bereich des Bildes. Die Kurven der Farbkanäle werden entsprechend angepasst.

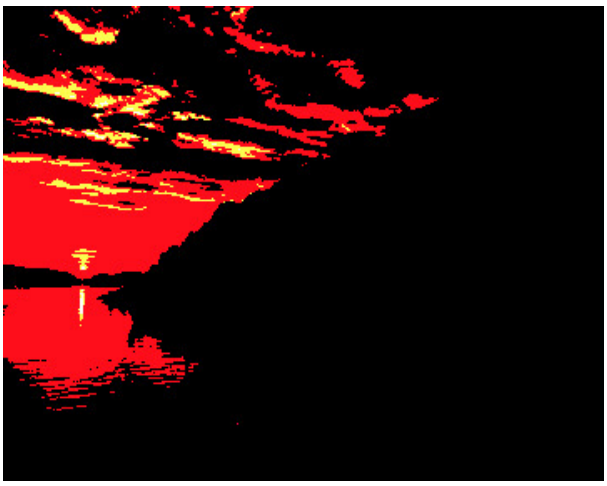
Mit dem Tool können Sie die Korrektur direkt im Bild steuern. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach oben, um diesen Bildbereich aufzuhellen bzw. nach unten, um diesen Bildbereich zu verdunkeln. Drücken Sie die Maustaste, um einen neuen Punkt zu erstellen. Bewegen Sie die Maus, um die Kurve in diesem Punkt zu krümmen.

- Legen Sie fest, wie die Änderungen angezeigt werden:

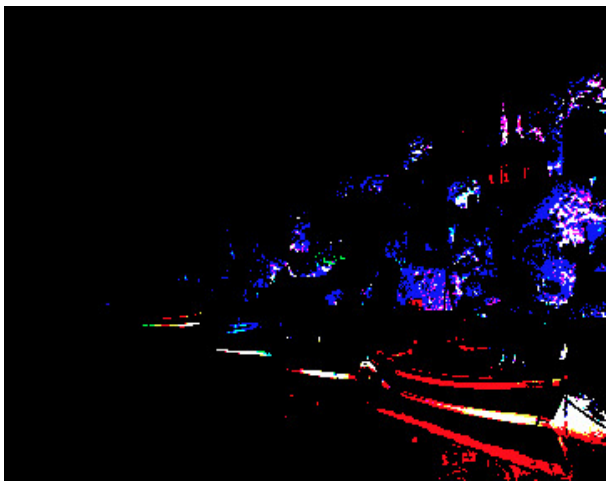
  Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

  Wenn das Kontrollkästchen **Beschneidung anzeigen** aktiviert ist, werden im Bildfenster Bereiche angezeigt, wo Details in Schatten oder Lichtern verloren gegangen sind. Um die Beschneidung in Lichtern anzuzeigen, klicken Sie auf den Weißpunkt-Schieberegler. Um die Beschneidung in Schatten anzuzeigen, klicken Sie auf den Schwarzpunkt-Schieberegler.

  Hinweis. Das Kontrollkästchen **Beschneidung anzeigen** steht nur im RGB-Modus zur Verfügung.



Detailverlust in Lichtern

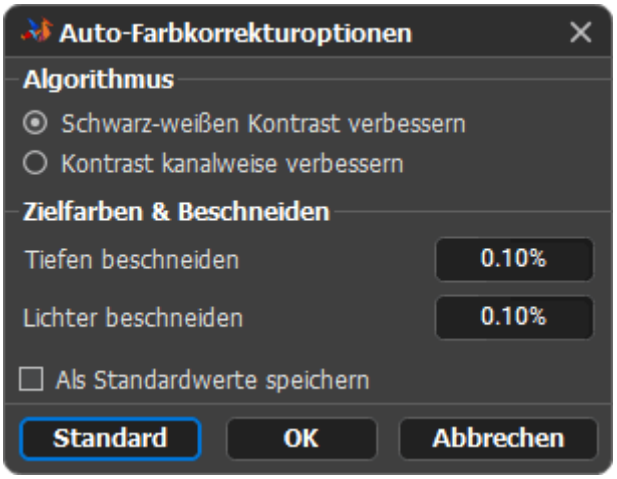


Detailverlust in Schatten

Der Farbverlust wird als Farbpixel auf schwarzem oder weißem Hintergrund angezeigt. Rote Pixel zeigen eine Beschneidung im roten Kanal, grüne Pixel zeigen eine Beschneidung im grünen Kanal, blaue Pixel zeigen eine Beschneidung im blauen Kanal. Andere Farben kennzeichnen eine Beschneidung in mehreren Farbkanälen. Sie können die Beschneidung im zusammengesetzten Kanal oder einzeln in jedem Farbkanal analysieren.

- Drücken Sie auf die **Auto**-Taste, um den Kurvenbereich automatisch einzustellen. Die Autokorrektur-Einstellungen wirken sich nur auf die Kurven in den einzelnen Farbkanälen aus.

  Sie können das Dialogfeld **Auto-Farbkorrekturoptionen** aufrufen, indem Sie auf **Optionen**-Schaltfläche klicken.



Auto-Farbkorrekturoptionen

Algorithmus-Sektion:

Schwarz-weißen Kontrast verbessern - alle Kanäle werden identisch beschnitten. Zur Folge werden die Schatten dunkler und die Lichter werden heller. Dieser Algorithmus wird vom **Auto-Kontrast**-Befehl verwendet.

Kontrast kanalweise verbessern - die Farbkanäle werden einzeln beschnitten. Die Werte von Schwarz- und Weißpunkten in jedem Farbkanal werden unterschiedlich verändert. Das sich ergebende Bild kann gefärbt werden. Dieser Algorithmus wird vom **Auto-Farbton**-Befehl verwendet.

Die Sektion **Zielfarben & Beschneiden** zeigt den Prozentsatz von weißen und schwarzen Pixeln an, die sich an jedem Rand des Bereichs entfernt werden.

Wenn das Kontrollkästchen **Als Standardwerte speichern** aktiviert ist, werden die angegebenen Parameterwerte als Standard für den Auto-Befehl verwendet.

- Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen zu übernehmen und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

HELLIGKEIT/KONTRAST

Mit der Korrektur von **Helligkeit/Kontrast** können Sie einfache Korrekturen am Tonwertbereich eines Bildes vornehmen. Schauen Sie sich unser Video-Tutorial an, um mehr über die **Helligkeit/Kontrast**-Korrektur zu erfahren.

Die Korrektureinstellungen werden im Einstellungsfeld angezeigt, indem Sie den Befehl **Bild → Korrektur → Helligkeit/Kontrast...** aufrufen.

Sie können auch eine **Helligkeit/Kontrast**-Einstellungsebene verwenden (Befehl **Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Helligkeit/Kontrast...**), die die darunter liegenden Ebenen beeinflusst, ohne ihren Inhalt zu verändern.

Parameter:

Helligkeit (-200..200). Der Parameter passt die Helligkeit des Bildes an. Bei einer Erhöhung des Wertes werden alle Pixel des Bildes heller; bei niedrigen Werten wird das Bild dunkler.



Helligkeit = -50



Helligkeit = 50

Kontrast (-200..200). Die Parameter erhöht (bei Werten größer als 0) bzw. reduziert (bei Werten kleiner als 0) den Unterschied zwischen hellen und dunklen Bereichen des Bildes.



Kontrast = -50



Kontrast = 50

Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen zu übernehmen und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

BELICHTUNG

Mit der Korrektur **Belichtung** können Sie die Lichtmenge im Bild ändern und das Gesamtbild dadurch heller oder dunkler machen.

Wählen Sie **Bild → Korrektur → Belichtung...**, um die Anpassungsparameter im Einstellungsfenster anzuzeigen.

Sie können auch die entsprechende Einstellungsebene verwenden (**Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Belichtung...**), die sich auf alle darunterliegenden Ebenen auswirkt, ohne deren Inhalt zu ändern.



Belichtung

Parameter:

Belichtung (-20..20). Der Parameter dient zur Korrektur heller Bereiche mit geringerer Auswirkung auf dunkle Bereiche.

Verschiebung (-0.5..0.5). Der Parameter dunkelt Schatten und Mitteltöne im Bild ab, ohne sich auf helle Bereiche auszuwirken.

Gamma (9.99-0.01). Der Parameter passt das Gamma des Bildes an.

Mithilfe von Pipetten können Sie Parameterwerte festlegen:

 - ändert die Belichtung, indem die Farbe des ausgewählten Pixels in Richtung Weiß verschoben wird;
 - ändert die Belichtung, indem die Farbe des ausgewählten Pixels in Richtung Schwarz verschoben wird;
 - ändert die Belichtung, indem dem ausgewählten Pixel eine mittlere Graufarbe zugewiesen wird.

Fixierter Vorschaubereich. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Bereich angezeigt, der durch die gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen auf den im Bildfenster sichtbaren Bereich angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardwerte wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen anzuwenden.

DYNAMIK

Mit der **Dynamik**-Korrektur können Sie die Farbsättigung eines Bildes gezielt optimieren. Dies ist nützlich, wenn Sie eine bestimmte Motivfarbe intensivieren oder abschwächen und die bereits gut gesättigten Farben beibehalten wollen. Die Sättigung von weniger gesättigten Farben wird mehr erhöht als die von Farben, die bereits zu einem gewissen Grad gesättigt sind.

Die Parameter der Tonwertkorrektur werden im Einstellungsfeld angezeigt, wenn Sie den Befehl **Bild → Korrektur → Dynamik...** aufrufen.

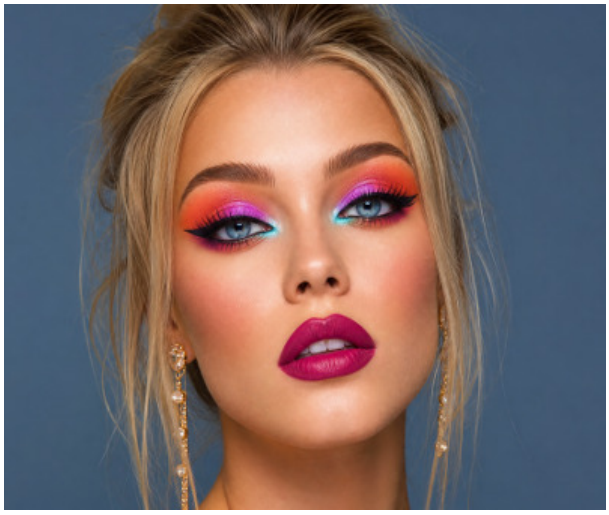
Sie können auch eine **Tonwertkorrektur**-Einstellungsebene verwenden (Befehl **Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Dynamik...**), die die darunter liegenden Ebenen beeinflusst, ohne ihren Inhalt zu verändern.

Parameter:

Dynamik (-100..100). Der Parameter wirkt sich stärker auf die Sättigung aller weniger gesättigten Farben in einem Bild aus, mit einer schwachen Wirkung auf gut gesättigte Farben.



Dynamik = -50



Dynamik = 50

Sättigung (-100..100). Der Parameter ändert die Intensität aller Farben in einem Bild. Der Einstellwert variiert von -100 (Schwarzweiß) bis +100 (sehr helle Farben).



Sättigung = -50



Sättigung = 50

Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen zu übernehmen und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

FARBTON/SÄTTIGUNG

Mit dem Befehl **Farbton/Sättigung** können Sie den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit eines Bildes anpassen. Schauen Sie sich unser Video-Tutorial an, um mehr über die **Farbton/Sättigung**-Korrektur zu erfahren.

Die Einstellungen werden im Einstellungsfeld angezeigt, wenn man den Menü-Befehl **Bild → Korrektur → Farbton/Sättigung...** aufruft.

Sie können auch eine **Farbton/Sättigung**-Einstellungsebene verwenden (Befehl **Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Farbton/Sättigung...**), die die darunter liegenden Ebenen beeinflusst, ohne ihren Inhalt zu verändern.

Parameter:

In der Drop-down-Liste wählen Sie einen Farbbereich, der bearbeitet wird. Um alle Farben im Bild gleichzeitig zu korrigieren, wählen Sie den Menüpunkt **Standard**.

Farbton (-180..180). Der Parameter verändert den Farbton aller Farben im Bild bzw. eines bestimmten Farbbereichs.



Farbton = -100



Farbton = 100

Sättigung (-100..100). Der Parameter regelt die Sättigung des ganzen Bildes bzw. eines bestimmten Farbbereichs.



Sättigung = -50



Sättigung = 50

Helligkeit (-100..100). Der Parameter ermöglicht es, das ganze Bild oder einen bestimmten Farbbereich aufzuhellen bzw. abzudunkeln.

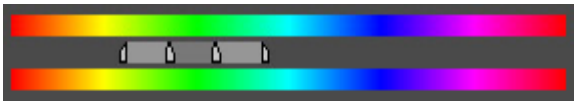


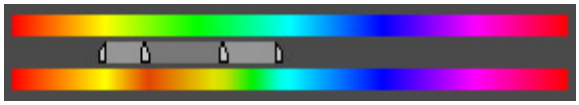
Helligkeit = -10



Helligkeit = 10

Sie können einen Farbbereich genauer definieren, indem Sie zwei Verlaufslinien und vier Schieberegler benutzen: zwei äußere und zwei innere Schieberegler.





Die obere Linie zeigt ursprüngliche Farben, die untere Linie zeigt die Farben nach der Korrektur. Die Farben zwischen den inneren Schiebereglern werden in vollem Umfang verändert. Die Farben zwischen den äußeren Schiebereglern werden weniger verändert. Die Farben außerhalb der äußeren Schieberegler bleiben unverändert.

Hinweis. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn **Standard** ausgewählt ist.



Originalbild



Ergebnis

Kolorieren. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie das gesamte Bild in einer einheitlichen Farbe einfärben. Sie können die Farbe mit den Schiebereglern **Farbton**, **Sättigung** und **Helligkeit** anpassen.



Originalbild



Koloriertes Bild

Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen zu übernehmen und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

FOTOFILTER

Die **Fotofilter**-Korrektur simuliert die Effekte, die beim Verwenden eines farbigen Objektivfilter erzeugt werden und ermöglicht Ihnen, den Farbton und die Temperatur eines Fotos anzupassen.

Wählen Sie **Bild → Korrektur → Fotofilter...**, um die Korrekturparameter im Einstellungsfeld anzuzeigen.

Sie können auch die Einstellungsebene **Fotofilter** verwenden (**Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Fotofilter...**), die sich auf alle darunter liegenden Ebenen auswirkt, ohne deren Inhalt zu ändern.

Parameter:

Filter. Wählen Sie einen der eingebauten Farbfilter aus der Dropdown-Liste aus.

Farbe. Wählen Sie eine Farbe im Farbauswahldialog aus, der durch Klicken auf die Farbpalette aufgerufen wird.



Originalbild



Kaltfilter (82)

Dichte (1-100). Steuert die Intensität des Fotofilters.



Dichte = 25



Dichte = 75

Luminanz erhalten. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wirken sich Farbänderungen nicht auf die Gesamthelligkeit des Bildes aus.



Luminanz erhalten deaktiviert



Luminanz erhalten aktiviert

Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Wenn Sie auf **OK** klicken, werden alle Änderungen akzeptiert und das Dialogfeld wird geschlossen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

FARBBALANCE

Mit der **Farbbalance**-Korrektur können Sie Farbtöne in einzelnen Tonbereichen anpassen.

Wählen Sie **Bild → Korrektur → Farbbalance...** aus, um die Anpassungsparameter im Einstellungsfeld anzuzeigen.

Sie können auch die Einstellungsebene **Farbbalance** (**Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Farbbalance...**) verwenden, die sich auf alle darunter liegenden Ebenen auswirkt, ohne deren Inhalt zu ändern.



Farbbalance

Parameter:

Wählen Sie in den Registerkarten **Schatten**, **Mitteltöne** und **Lichter** den zu korrigierenden Tonbereich aus.

Mit den Optionen **Cyan/Rot**, **Magenta/Grün** und **Gelb/Blau** erhöhen bzw. verringern Sie den Anteil der gewünschten Farbe im ausgewählten Tonwertbereich .

Luminanz erhalten. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, bleibt die Gesamthelligkeit des Bildes beim Ändern der Farbe erhalten.

Fixierter Vorschaubereich. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen auf den im Bildfenster sichtbaren Bereich angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

SELEKTIVE FARBKORREKTUR

Mit der Funktion **Selektive Farbkorrektur** können Sie die ausgewählte Farbe in einem Bild ändern, ohne andere Farben zu beeinflussen.

Wählen Sie **Bild → Korrektur → Selektive Farbkorrektur...**, um die Korrekturparameter im Einstellungsfeld anzuzeigen.

Sie können auch die Einstellungsebene **Selektive Farbe** verwenden (**Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Selektive Farbkorrektur...**), die sich auf alle darunter liegenden Ebenen auswirkt ohne ihren Inhalt zu ändern.



Selektive Farbkorrektur

Parameter:

Bereich. Wählen Sie in der Dropdown-Liste den anzupassenden Farb-/Tonbereich aus.

Farbkomponenten (-100..100). Mit den Werten **Cyan**, **Magenta**, **Gelb** und **Schwarz** können Sie die Menge der ausgewählten Farbe innerhalb des angegebenen Bereichs anpassen.

Relativ. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, ändern die Parameter den Anteil von Cyan, Magenta, Gelb oder Schwarz je nach Anteil in der ausgewählten Farbe. Wenn es deaktiviert ist, wird die Farbe in absoluten Werten geändert.

Fixierter Vorschaubereich. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Wenn Sie auf **OK** klicken, werden alle Änderungen akzeptiert und das Dialogfeld wird geschlossen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

FARBSUCHE (3D LUT)

Mit der Korrektur **Farbsuche (3D LUT)** können Sie Farben und Farbtöne Ihres Bildes mithilfe einer LUT-Datei (Lookup-Tabelle-Datei) ändern. Mit dieser Funktion können Sie Ihrem Bild schnell ein bestimmtes Aussehen verleihen und seine Stimmung vollständig ändern.

Wählen Sie **Bild → Korrektur → Farbsuche (3D LUT)...**

Sie können auch die Einstellungsebene **Farbsuche (3D LUT)** anwenden (indem Sie sie unter **Ebenen → Neu → Einstellungsebene** auswählen), die sich auf alle darunter liegenden Ebenen auswirkt, ohne deren Inhalt zu ändern.



Farbsuche

Bei Bedarf können Sie eine Nachschlagetabelle (Lookup-Tabelle) laden, indem Sie auf klicken und eine oder mehrere Dateien im Format **.3dl** bzw. **.cube** auswählen. Die ausgewählten Nachschlagetabellen werden der Liste hinzugefügt und können auf das Bild angewendet werden. Um die ausgewählte Datei zu speichern, klicken Sie auf . Um eine LUT-Datei aus der Liste zu entfernen, klicken Sie auf .

Um den **LUT-Editor** aufzurufen, verwenden Sie diese Schaltflächen:

Die Schaltfläche **Erstellen** öffnet ein Dialogfeld zum Erstellen einer neuen Nachschlagetabelle.

Die Schaltfläche **Bearbeiten** öffnet ein Dialogfeld zum Bearbeiten der ausgewählten Nachschlagetabelle.

Fixierter Vorschaubereich. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Wenn Sie auf **OK** klicken, werden alle Änderungen akzeptiert und das Dialogfeld wird geschlossen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

LUT-EDITOR: NACHSCHLAGETABELLEN ERSTELLEN UND BEARBEITEN

Der **LUT-Editor** ist für die allgemeine oder selektive Tonkorrektur und das Erstellen oder Bearbeiten Farbtabellen (CLUTs) konzipiert, die in der Korrektur und Einstellungsebene **Farbsuche (3D LUT)** verwendet werden können.



LUT-Editor

Auf der linken Seite des Dialogfelds befindet sich eine Bildvorschau, in der alle Änderungen angezeigt werden.

Im Dropdown-Menü können Sie den Vorschaumaßstab auswählen.

Wenn Sie das Kontrollkästchen **Original** aktivieren, wird das Originalbild im Vorschaufenster angezeigt.

Mit dem **Pipette**-Werkzeug können Sie eine Farbe aus dem Bild auswählen, um sie auf der Registerkarte „3D-LUT“ zu bearbeiten. Wenn Sie auf das Vorschaubild klicken, wird ein Rasterknoten ausgewählt, der der ausgewälten Farbe am nächsten kommt.

Die Farbfelder zeigen die Originalfarbe an einem Punkt (oben) und die geänderte Farbe (unten) mit Koordinaten im RGB-Raum an.

Mit dem **Hand**-Tool  können Sie das Bild im Vorschaufenster scrollen.

Im rechten Teil des Dialogfelds gibt es Optionen zum Erstellen und Bearbeiten von Farbtabellen.

Geben Sie im Feld **Dateiname** einen kurzen Dateinamen ein.

Geben Sie im Feld **Titel** (optional) einen aussagekräftigen Namen ein, der den erzeugten Effekt beschreibt.

Dateiformat auswählen:

.3dl – kann 1D und 3D speichern, aber die 1D-Tabelle ist für alle R-, G- und B-Kanäle gleich;
.cube (Ir) – kann entweder 1D oder 3D speichern;
.cube (Re) – kann 1D und 3D speichern.

Es gibt zwei Stufen der Farbkorrektur – 1D und 3D, die nacheinander angewendet werden, d. h. das Ergebnis der 1D-Korrektur wird dem 3D-Korrektureingang zugeführt.

Legen Sie die **Qualität** separat für 1D und 3D fest:

1D – Größe der Kurventabelle im Bereich von 2 bis 4096;
3D - Würfelgröße (Größe einer Würfelseite) im Bereich von 2 bis 256.

Die 1D-Daten werden durch drei Zahlentabellen (Kanalwerte) dargestellt, die den Kanälen R, G, B entsprechen. Die Bearbeitung der 1D-Daten erfolgt im Reiter **1D LUT** anhand von Kurven. Für **1D LUT** wird die lineare Interpolation verwendet.



1D LUT

Wenn das Kontrollkästchen **Alle Kanäle** aktiviert ist, ändert sich die Kurve gleichzeitig für alle Kanäle. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, kann die Kurve für jeden Kanal individuell geändert werden.

Durch Klicken auf die Schaltfläche **Löschen** wird die Kurve auf ihren Standardwert zurückgesetzt.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Zurücksetzen** klicken, wird die Kurve in ihre ursprüngliche Form zurückversetzt (wie sie war, als Sie den **LUT-Editor** gestartet haben).

3D-Daten sind eine Tabelle mit Zahlentripeln (R-, G-, B-Werte) in einem 3D-Würfel. Die Bearbeitung von 3D-Daten erfolgt auf der Registerkarte **3D LUT** durch Verschieben von Rasterknoten aus ihrer ursprünglichen Position.



3D LUT

Der mittlere Teil des Fensters wird von einem Farbverlaufsfeld mit Raster eingenommen. Es handelt sich um eine Reihe von Punkten, die von der Ausgangsposition aus verschoben werden können. Die Rasterknoten befinden sich in einem zylindrischen Raum, der in seiner Bedeutung dem HSL-Raum (Hue, Saturation, Lightness/Farbton, Sättigung, Helligkeit) entspricht.

Die Anzahl der Rasterknoten wird durch den Parameter **Größe des Knotenrasters** bestimmt.

> **Achtung!** Bei einer Änderung der Rastergröße werden alle Knoten auf ihren ursprünglichen Zustand zurückgesetzt.

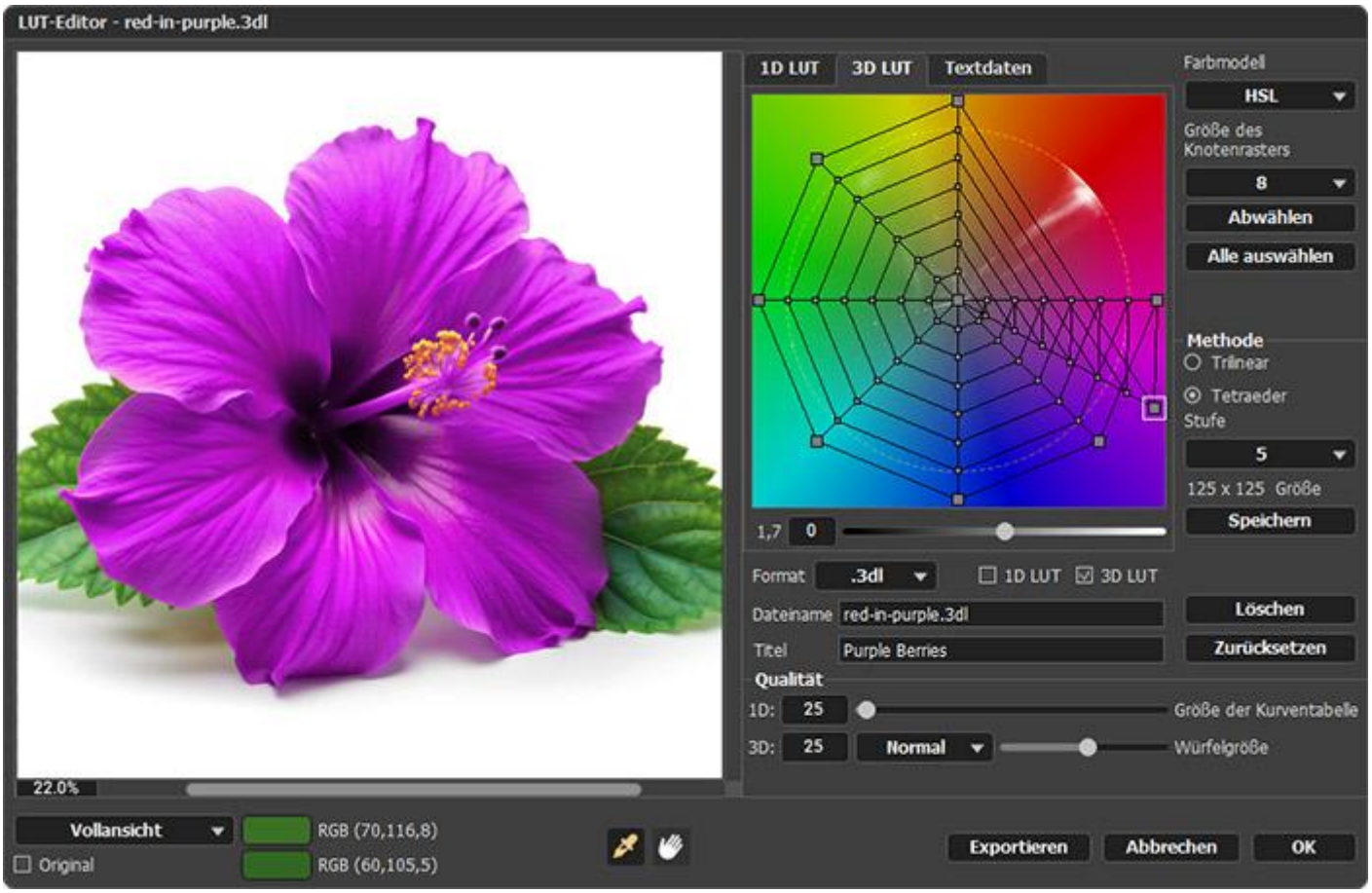
Rasterknoten können frei (kleine Markierung) oder gesperrt (große Markierung) sein. Ein gesperrter Knoten behält seine Position und Helligkeit unabhängig von der Bewegung und Helligkeit seiner Nachbarn.

Klicken Sie auf den Knoten, um ihn auszuwählen und zu sperren. Passen Sie die Helligkeit des ausgewählten Knotens mit dem Schieberegler unter dem Raster an. Wählen Sie mehrere Knoten aus, indem Sie die `Strg`-Taste gedrückt halten.



Originalraster und Bild

Wenn Sie einen Rasterknoten von der ursprünglichen Position verschieben, können Sie den ursprünglichen Farbton durch den Farbton ersetzen, der durch die aktuelle Position des Rasterknotens angegeben wird.



Geänderte Raster und Bild

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den geänderten Knoten klicken, kehrt der Zustand in den Ausgangszustand zurück, die Helligkeit und die Sperre werden zurückgesetzt. Werden mehrere Knoten ausgewählt, kehren diese alle in ihren ursprünglichen Zustand zurück.

Alle auswählen - wählt alle Rasterknoten aus.

Abwählen - wenn mehrere Knoten ausgewählt sind, wird die Auswahl für alle bis auf einen abgebrochen.

Farbmodell ist ein mathematisches Modell zur Darstellung von Farben in den Koordinaten des zylindrischen Arbeitsraums.

Sie können aus den Modellen wählen: **HSL** (Hue, Saturation, Lightness/Farbton, Sättigung, Helligkeit), **HCY** (Hue, Chroma, Luma/Farbton, Chrominanz, Leuchtdichte), **Lab**, **YUV**.

Die Wahl des Modells hängt vom Ausgangsbild und der Aufgabenstellung ab. Wählen Sie ein Modell, das im Ergebnis keine Konturen, Lichthöfe und andere Fehler erzeugt.



HSL



Lab

Interpolationsmethode – Berechnung eines Zwischenwerts für einen reibungslosen Übergang von einer Tabellenzelle zur anderen mit einem Bruchargument. Sie können entweder die **Trilineary** oder die **Tetraedrische** Methode auswählen.

HALD-Bild ist eine visuelle Darstellung einer 3D-LUT. Es handelt sich um ein flaches quadratisches Bild, das alle Farben des Würfels nacheinander enthält, wenn sich zuerst die R-Komponente ändert, dann G und dann B.

> **Stufe** – eine Zahl von 2 bis 16, die den Abmessungen des Würfels und des Quadrats entspricht.
> **HALD speichern** - wenn Sie die Schaltfläche klicken, wird das Bild als **PNG**-Datei auf der Festplatte gespeichert.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Löschen**, um das Raster auf seinen Standardwert zurückzusetzen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zurücksetzen**, um das Raster in seine ursprüngliche Form zurückzusetzen (wie es war, als Sie den **LUT-Editor** gestartet haben).

Auf der Registerkarte **Textdaten** können Sie einen Kommentar hinzufügen und das Urheberrecht angeben.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Exportieren**, um die konfigurierte Nachschlagetabelle auf der Festplatte zu speichern.

Klicken Sie auf **OK**, um die konfigurierte Nachschlagetabelle zur LUT-Liste in der Korrektur **Farbsuche (3D LUT)** hinzuzufügen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

UMKEHREN VON FARBEN

Der **Umkehren**-Filter invertiert die Farben in einem Bild. Der Helligkeitswert jedes Pixels in jedem Kanal wird umgekehrt. Zum Beispiel wird der Wert 0 (schwarzes Pixel) durch den Wert 255 ersetzt (das Pixel wird weiß). Schauen Sie sich unser Video-Tutorial an, um mehr über die **Umkehren**-Korrektur zu erfahren.

Um die Farben im Bild umzukehren, wählen Sie **Bild → Korrektur → Umkehren** im Bedienfeld-Menü.

Sie können auch eine **Umkehren**-Einstellungsebene verwenden (Befehl **Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Umkehren**), die die darunter liegenden Ebenen beeinflusst, ohne ihren Inhalt zu verändern.



Invertierte Farben

SCHWELLENWERT

Die **Schwellenwert**-Korrektur erlaubt es, Fotos in kontrastreiche Schwarz-Weiß-Bilder umzuwandeln. Schauen Sie sich unser Video-Tutorial an, um mehr über die **Schwellenwert**-Korrektur zu erfahren.

Die Korrekturparameter werden im Einstellungsfeld angezeigt, indem Sie den Hauptmenü-Befehl **Bild → Korrektur → Schwellenwert...** auswählen.

Sie können auch eine **Schwellenwert**-Einstellungsebene benutzen (Befehl **Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Schwellenwert...**), die die darunter liegenden Ebenen beeinflusst, ohne deren Inhalt zu verändern.

Das Dialogfeld enthält die folgenden Elemente:

Histogramm. Zeigt die Helligkeitsverteilung im Bild.

Schwellenwert (0-100). Dieser Parameter legt einen Schwellenwert der Helligkeit fest. Alle Pixel, die dunkler als dieser Wert sind, werden schwarz, hellere Pixel werden weiß.



Schwellenwert = 25



Schwellenwert = 75

Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Wenn Sie auf **OK** klicken, werden alle Änderungen akzeptiert und das Dialogfeld wird geschlossen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

TONTRENNUNG

Die **Tontrennung**-Korrektur erlaubt es, große monochromatische Bereiche im Bild zu erstellen. Schauen Sie sich unser Video-Tutorial an, um mehr über die **Tontrennung**-Korrektur zu erfahren.

Die Korrekturparameter werden im Einstellungsfeld angezeigt, indem Sie den Hauptmenü-Befehl **Bild → Korrektur → Tontrennung...** auswählen.

Sie können auch eine **Tontrennung**-Einstellungsebene benutzen (Befehl **Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Tontrennung...**), die die darunter liegenden Ebenen beeinflusst, ohne deren Inhalt zu verändern.



Tontrennung

Parameter:

> **Tonwertkorrektur** (2-255). Der Parameter gibt die Anzahl der Tonwertstufen für jeden Kanal des Bildes an. Je höher der Wert des Parameters, desto mehr Farbunterschiede gibt es in den einzelnen Bereichen.

Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Wenn Sie auf **OK** klicken, werden alle Änderungen akzeptiert und das Dialogfeld wird geschlossen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

SCHWARZ-WEISS

Die **Schwarz-weiß**-Korrektur erlaubt es, ein Bild in Graustufen umzuwandeln sowie dem Bild einen Farbton (zum Beispiel, Sepia) zu verleihen. Schauen Sie sich unser Video-Tutorial an, um mehr über die **Schwarz-weiß**-Korrektur zu erfahren.

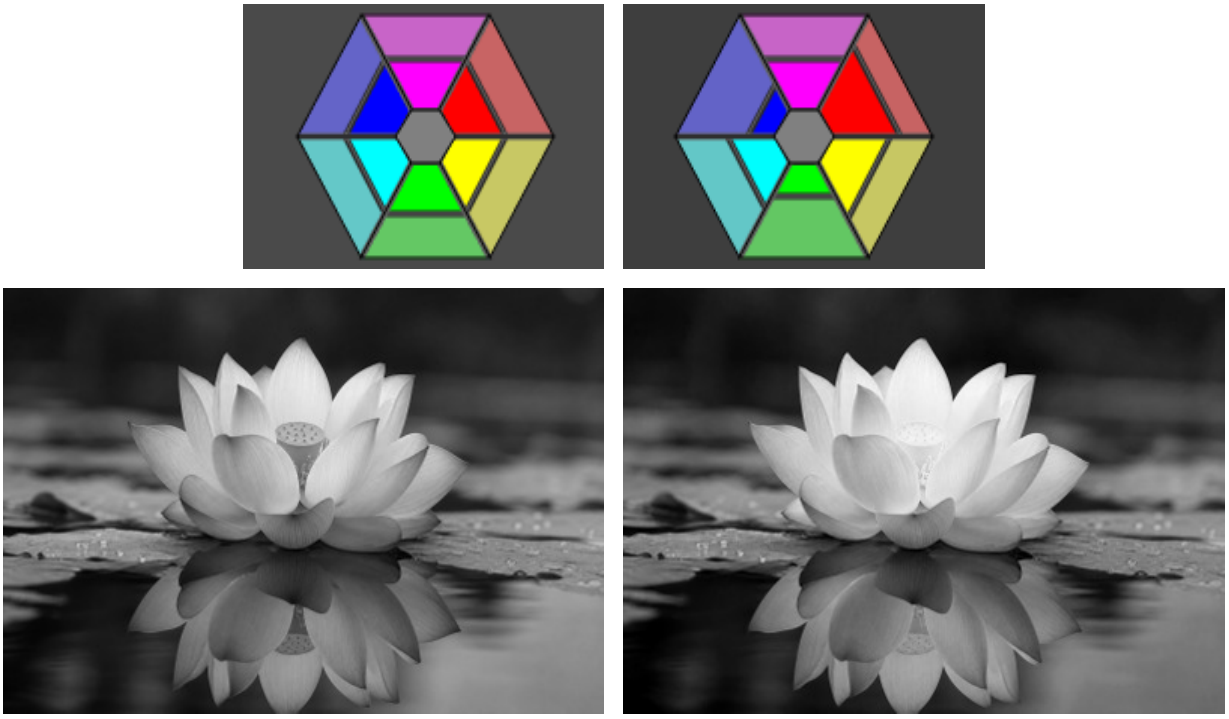
Die Korrektureinstellungen werden im Einstellungsfeld angezeigt, indem Sie den Befehl **Bild → Korrektur → Schwarz-weiß...** aufrufen.

Sie können auch eine **Schwarz-weiß**-Einstellungsebene verwenden (Befehl **Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Schwarz-weiß...**), die die darunter liegenden Ebenen beeinflusst, ohne ihren Inhalt zu verändern.

Parameter:

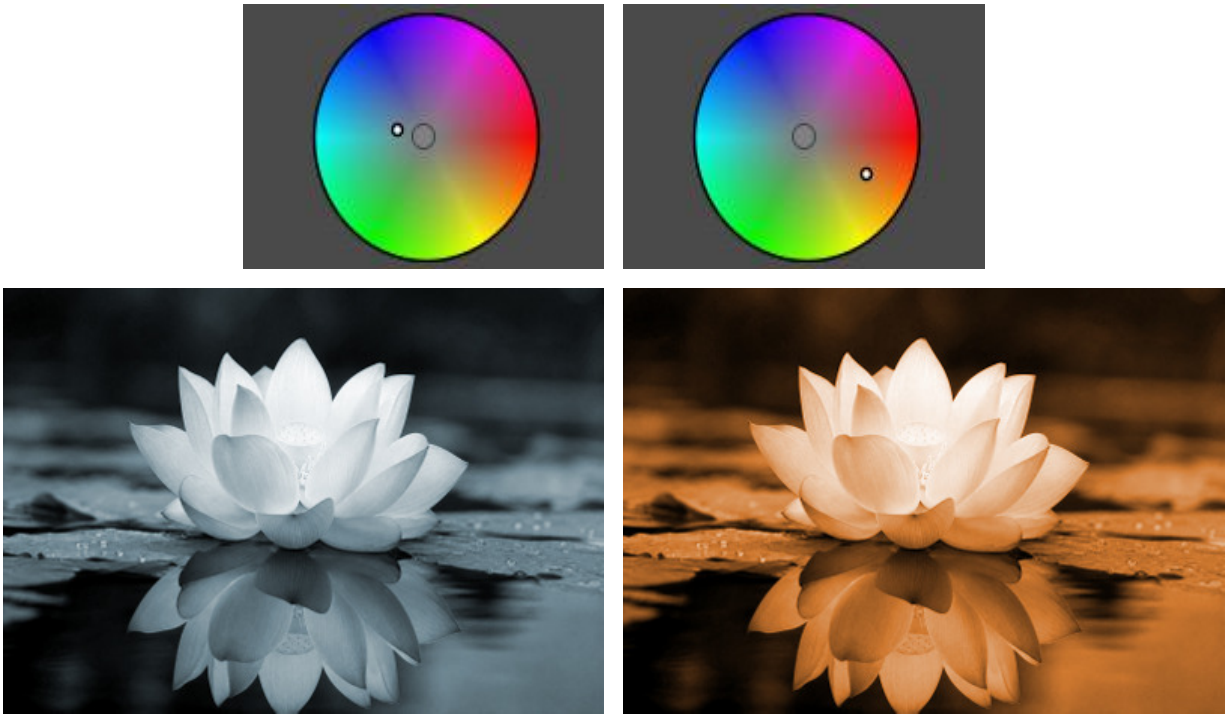
Um eine Farbtonkorrektur vorzunehmen, benutzen Sie das Sechseck, das aus 6 Abschnitten mit jeweils einer Farbe und einem Schieberegler besteht. Verwenden Sie den Schieberegler, um die Grautöne, die den Farben des Originalbildes entsprechen, dunkler oder heller zu machen. Je näher der Schieberegler an das Zentrum ist, desto dunkler ist der Ton; und umgekehrt, je weiter er vom Zentrum entfernt ist, desto heller ist der Ton.

Die Standardeinstellungen können mit einem Klick auf das graue Sechseck in der Mitte wiederhergestellt werden.



Standardwerte Nach der Korrektur

Tönung. Wählen Sie eine Farbe aus dem Farbenkreis aus, um dem Bild einen Farbton zu verleihen. Standardmäßig befindet sich der Schieberegler in der Mitte des Farbenkreises und das Bild hat eine graue Tönung. Um einen anderen Ton zu wählen, klicken Sie auf einen Punkt auf dem Farbenkreis; der Schieberegler wird sich auf diesen Punkt verlagern. Der Schieberegler legt auch die Sättigung fest. Je weiter vom Zentrum, desto intensiver ist die Farbnuance.



Hellblau Intensive Tönung

Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen zu übernehmen und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

VERLAUFSUMSETZUNG

Die **Verlaufsumsetzung**-Korrektur ordnet Farben des ausgewählten Farbverlaufs dem Helligkeitsbereich eines Bilds zu. Die Schatten werden durch die Farben der Anfangspunkte des Farbverlaufs ersetzt, die Lichter werden durch die Farben vom Ende des Farbverlaufs ersetzt. Alle anderen Farben im Bild werden ebenfalls durch die entsprechenden Verlaufsfarben ersetzt.

Wählen Sie **Bild → Korrektur → Verlaufsumsetzung → Volltonfarbe/Rauschen...** aus, um die Korrekturparameter im Einstellungsfeld anzuzeigen.

Sie können auch die entsprechende Einstellungsebene verwenden (**Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Verlaufsumsetzung: Durchgehend/Rauschen...**), die sich auf alle darunter liegenden Ebenen auswirkt, ohne deren Inhalt zu ändern.

Verlaufsumsetzung: Durchgehend

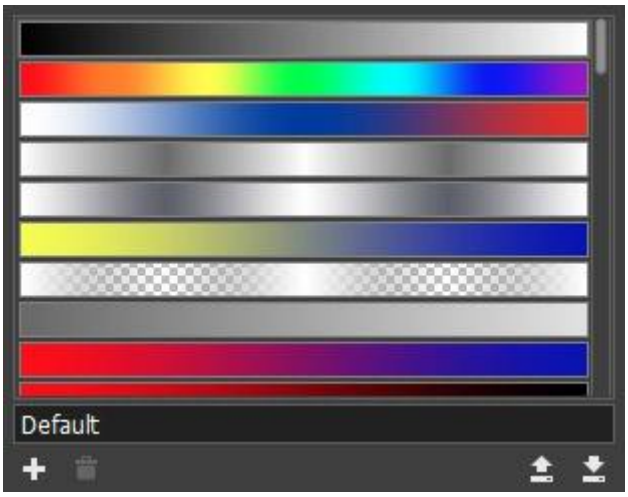
Der durchgehende Farbverlauf sieht wie ein glatter Übergang von einer Farbe zur anderen aus.



Verlaufsumsetzung: Durchgehend

Parameter:

Wählen Sie einen Farbverlauf in der Bibliothek aus, wo alle verfügbaren Farbverläufe gespeichert sind, sowohl eingebaute als auch benutzerdefinierte.



Sie können einen Namen für den Farbverlauf im Feld am Ende der Liste eingeben.

Klicken Sie auf , um der Bibliothek einen neuen Farbverlauf hinzuzufügen.

Um den ausgewählten Farbverlauf zu entfernen, klicken Sie .

Klicken Sie auf , um alle Farbverläufe in einer Datei mit der Erweiterung **.gradlib** zu speichern.

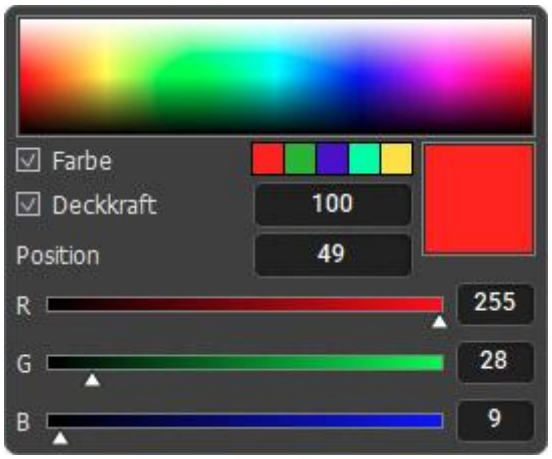
Um die Verlaufsbibliothek (***.gradlib**) zu laden, verwenden Sie die Schaltfläche .

Mit der Verlaufslinie können Sie die Anzahl der Verlaufsfarben ändern, indem Sie mit einem linken Mausklick neue Punkte hinzufügen oder entfernen, sowie Farbe und Transparenz der Farbkomponenten des Verlaufs ändern. Um einen Farbpunkt aus dem Farbverlauf zu entfernen, ziehen Sie ihn zur Seite und lassen Sie die Maustaste los.



Anpassung des Gradientenpunkts:

Passen Sie die Farbe, Transparenz und Position der Punkte des Farbverlaufs mithilfe des Popup-Menüs an, das durch Rechtsklicken auf den Punkt aufgerufen wird.



Sie können die Farbe des Punktes mit dem Spektralbalken in diesem Popup-Menü einstellen. Es ist auch möglich, den Farbauswahldialog zu verwenden, der durch Klicken auf das Farbquadrat aufgerufen wird, oder die Werte der Farbkomponenten anzupassen.

Das Kontrollkästchen **Farbe** aktiviert/deaktiviert für den Punkt die ausgewählte Farbe, die im großen Quadrat rechts angezeigt wird. Kleinere Quadrate stellen die letzten Farben dar, die zum Erstellen des Farbverlaufs verwendet wurden. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, hängt die Farbe dieses Punktes von benachbarten Pixeln ab und kann nicht geändert werden.

Der Parameter **Deckkraft** (0-100) legt die Transparenz des Farbverlaufs an dem Punkt fest. Wenn der Wert unter dem Maximum liegt, ändert sich die Deckkraft des Farbverlaufs gleichmäßig von Punkt zu Punkt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, kann die Transparenz des Farbverlaufs an dem Punkt nicht geändert werden und hängt von der Gesamtdeckkraft des Farbverlaufs und der Deckkraft benachbarter Punkte ab.

Mit dem Parameter **Position** (0-100) können Sie die genaue Position für jeden Punkt des Farbverlaufs festlegen.

> **Hinweis:** An den äußersten Punkten des Farbverlaufs sind die Kontrollkästchen **Farbe** und **Deckkraft** immer aktiviert, und der Parameter **Position** kann nicht geändert werden.

Die Schaltfläche **Umkehren**  kehrt die Reihenfolge der Farben des Farbverlaufs um.

Der Parameter **Glättung** (0-100) macht den Farbverlauf glatter, indem er die Übergänge zwischen den einzelnen Farben und Farbschattierungen glättet. Wenn Sie den Wert verringern, werden die Übergänge zwischen den Farben besser sichtbar.

Wenn das Kontrollkästchen **Transparenz anzeigen** aktiviert ist, wird die Transparenz des Farbverlaufs berücksichtigt, wenn es deaktiviert ist, ist der Farbverlauf vollständig deckend.

Verlaufsumsetzung: Rauschen

Der Rauschverlauf sieht wie ein Satz zufällig verteilter Farben aus einem bestimmten Bereich aus.



Verlaufsumsetzung: Rauschen

Parameter:

Farbmodell. Die Dropdown-Liste enthält die verfügbaren Farbmodelle, die die für die Anpassung zugänglichen Farbkomponenten ändern (RGB, HSB, LAB).

Farbkomponenten (0-100). Abhängig vom ausgewählten Farbmodell. Das Ändern der Bereiche ändert die Farben im Farbverlauf. Beispielsweise können Sie für ein HSB-Modell die Bereiche für Farbton (H), Sättigung (S) und Helligkeit (B) der im Farbverlauf verwendeten Farben angeben.

Rauheit (0-100). Die Glätte der Verlaufsfüllung. Beim Wert = 0 wird ein glatter Farbverlauf erzeugt, eine Erhöhung des Wertes macht den Farbverlauf körniger.

Transparenz hinzufügen. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um den zufälligen Farben des Farbverlaufs Transparenz hinzuzufügen.

Dithering. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Übergänge zwischen den Farben des Farbverlaufs zu glätten.

Zufallszahl (0-999). Die Option erzeugt einen anderen Farbverlauf mit den angegebenen Einstellungen.

Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen im kleinen Bereich angezeigt, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen an den sichtbaren Bereich im Bildfenster angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen zu übernehmen und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

ENTSÄTTIGEN

Mit der Korrektur **Entsättigen** können Sie ein Farbbild schnell in Schwarzweiß umwandeln. Es reduziert automatisch die Sättigung jeder Farbe auf Null und wandelt jede Farbe in ihr Graustufenäquivalent um.

Wählen Sie im Menü **Bild → Korrektur → Entsättigen**.



Entsättigen-Korrektur

GLEICHE FARBE

Die Korrektur **Gleiche Farbe** passt die Farben eines Bildes an die eines anderen Bildes an.

Wählen Sie **Bild → Korrektur → Gleiche Farbe...** aus, um die Anpassungsparameter im Einstellungsfeld anzuzeigen.



Gleiche Farbe

Parameter:

Musterbild laden. Klicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie ein Bild aus, das als Muster für die Farbauswahl verwendet werden soll.

Stärke (0-100). Die Intensität der Korrektur. Um den Effekt auszublenden, verringern Sie den Wert.

Fixierter Vorschaubereich. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt, der durch die gepunktete Linie gekennzeichnet ist. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen auf den im Bildfenster sichtbaren Bereich angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardwerte wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen zu übernehmen und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um die Änderungen zu verwerfen und das Dialogfeld zu schließen.

FARBE ERSETZEN

Mit der Korrektur **Farbe ersetzen** können Sie die ausgewählte Farbe durch eine andere Farbe ersetzen.

Wählen Sie **Bild → Korrektur → Farbe ersetzen...** aus, um die Anpassungsparameter in der Einstellungsleiste anzuzeigen.



Farbe ersetzen

Verwenden Sie die Pipette, um die Farbe auszuwählen, die Sie ersetzen möchten.

Passen Sie den ausgewählten Bereich mit den folgenden Optionen an:

Umkehren. Mit dem Kontrollkästchen können Sie den ausgewählten Bereich invertieren.

Toleranz (0-200). Der Parameter definiert die Breite des Farbbereichs für die ausgewählte Farbe.

Lokalisierter Bereich. Mit dem Kontrollkästchen können Sie den Bereich auf den angegebenen **Radius** beschränken, wobei sich der Mittelpunkt an dem mit der Pipette ausgewählten Punkt befindet.

Auswahlmodi (in Form von Symbolen) – Modi der Pipette, die das Ergebnis der Interaktion zwischen ausgewählten Farben bestimmen.

Neu . Eine neue Farbe zum Ersetzen auswählen.

Hinzufügen . Die neue Farbe wird der bereits ausgewählten Farbe hinzugefügt. Der Modus wird durch Gedrückthalten der `Umschalttaste` aktiviert.

Subtrahieren . Die ausgewählte Farbe wird aus dem verarbeiteten Bereich ausgeschlossen. Der Modus wird durch Gedrückthalten der `Alt`-Taste aktiviert.

Der Vorschaubereich zeigt entweder das Originalbild (**Bild**) oder den ausgewählten Bereich (**Auswahl**) als Maske. Im letzteren Fall werden die bearbeiteten Bereiche in Weiß, die nicht bearbeiteten Bereiche in Schwarz und die Übergangszone in Grautönen dargestellt.

Passen Sie die Farbe im ausgewählten Bereich mit den Optionen an:

Farbton (-180..180). Mit diesem Parameter können Sie den Farbton anpassen.

Sättigung (-100..100). Mit diesem Parameter können Sie die Sättigung der ausgewählten Farbe ändern.

Helligkeit (-100..100). Mit diesem Parameter können Sie die ausgewählte Farbe aufhellen oder abdunkeln.

Die Farbänderungen werden im Farbfeld angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste in das Farbfeld, um den Farbauswahldialog aufzurufen, in dem Sie eine zu ersetzende Farbe auswählen können.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardwerte wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um alle Änderungen anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen anzuwenden.

TONWERTANGLEICHUNG

Mit der **Tonwertangleichung**-Korrektur können Sie die Helligkeitswerte der Bildpixel neu verteilen, sodass die Pixel die Helligkeitsstufen gleichmäßiger darstellen: die hellsten Pixel werden weiß, die dunkelsten Pixel werden schwarz und der Rest wird über die Graustufen verteilt.

Um diese Korrektur anzuwenden, wählen Sie im Menü: **Bild → Korrektur → Tonwertangleichung**.

Sie können die Korrektur auch als Einstellungsebene verwenden (**Ebenen → Neu → Einstellungsebene → Tonwertangleichung**), die sich auf alle darunter liegenden Ebenen auswirkt, ohne deren Inhalt zu ändern.



Tonwertangleichung

EFFEKTE

AliveColors ist eine leistungsfähige Software zur Bildbearbeitung und -korrektur.

Das Programm bietet eine ganze Reihe von verschiedenen Effekten zur Verbesserung und Stilisierung von Bildern. Finden Sie sie im Menü **Effekte**:

- **Künstlerische Effekte**
  - **Comic**
  - **Halbtonmuster**
  - **Linolschnitt**
  - **Tintenzeichnung**
  - **Bleistiftzeichnung**
  - **Fotokopie**
  - **Schablonenkunst**
  - **Gerissene Kanten**
- **Weichzeichnen**
  - **Gauß'sches Weichzeichnen**
  - **Iris-Weichzeichnen**
  - **Tiefenschärfe abmildern**
  - **Bewegungsunschärfe**
  - **Radiales Weichzeichnen**
  - **Smart-Weichzeichnen**
  - **Oberfläche weichzeichnen**
  - **Tilt-Shift**
- **Pinselstriche**
  - **Kanten betonen**
  - **Dunkle Malstriche**
  - **Leuchtende Kanten**
  - **Spritzer**
  - **Spray**
- **Kanalmixer**
- **Bilder kombinieren**
  - **Chamäleon**
  - **Emersion**
- **Verzerren**
  - **Versetzen**
  - **Extrudieren**
  - **Blume**
  - **Distorsion**
  - **Polarkoordinaten**
  - **Wellen**
  - **Wirbel**
  - **Schwingungen**
- **Schlagschatten**
- **Glamour**
- **Glitch**
- **Hochpass**
- **Objektivkorrektur**
- **Rauschen**
  - **Rauschen hinzufügen**
  - **Staub & Kratzer**
  - **Mediane**

Sonstige Effekte

HSB/HSL

Seite aufrollen
Vergröbern

Farbraster
Mosaik
Kristallisieren

Rendern

Wolken

Tiefen & Lichter
Scharfzeichnen

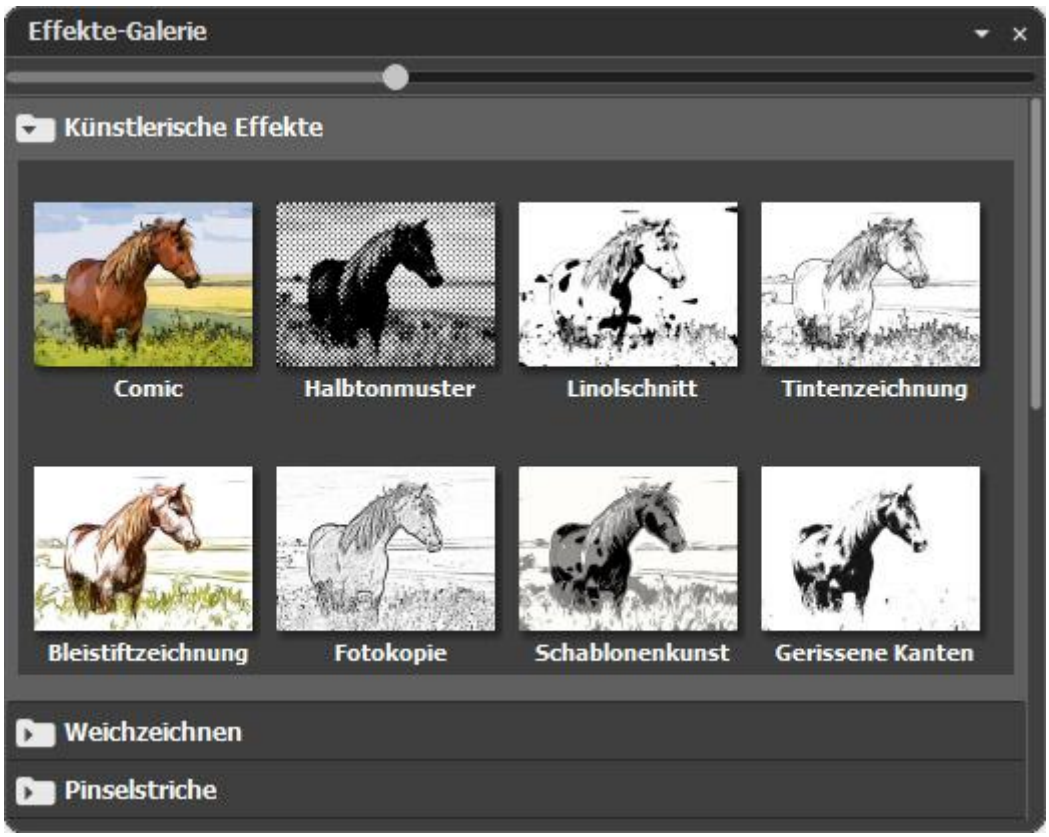
Schärfe
Unscharf maskieren

Stilisierungsfilter

Diffus
Relief
Konturen finden
Solarisation

Texturfüllung
Schlüsselfarben

Die AliveColors-Effekte sind auch in der **Effekte-Galerie** verfügbar. Die Effekte sind in Gruppen unterteilt und jeder Effekt ist mit einer Miniaturansicht versehen. Klicken Sie auf eine Miniaturansicht, um die Effektparameter zu öffnen.



Effekte-Galerie

Wenn Sie einen Effekt aus der Liste auswählen, erscheint rechts das **Einstellungsfeld**. Sie können das Einstellungsfeld an eine beliebige Position ziehen und das nächste Mal erscheint sie dort.

Die Effekteinstellungen können als **Presets** gespeichert werden. Alle verfügbaren Voreinstellungen werden in der Dropdown-Liste angezeigt. Wenn Sie die Parameter ändern, wird der Name des Presets auf **Mein Preset** geändert, und neben der Liste wird die Schaltfläche **Preset speichern** angezeigt. Drücken Sie darauf, um die aktuellen Einstellungen zu speichern. Das Preset erhält automatisch einen Namen, der durch Eingabe einer beliebigen Kombination von Buchstaben und Zahlen im hervorgehobenen Feld geändert werden kann. Nach dem Drücken der `Eingabetaste` wird ein neues Preset in der Dropdown-Liste angezeigt. Um ein Preset zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Preset löschen**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Benutzerpresets in einer Datei mit der Erweiterung .presets zu speichern. Drücken Sie die Taste, um die Presets zu laden.

Darüber hinaus stehen im Menü **Effekte** einige eingebaute AKVIS-Plugins zur Verfügung. Sie erweitern die bereits beeindruckenden Möglichkeiten des Editors erheblich.

Außerdem können auch noch Drittanbieter-Plugins installiert werden.

Die Ebeneneffekte sind hier verfügbar: **Ebenen → Ebeneneffekte** und können auch durch Klicken auf im **Ebenen**-Bedienfeld zugegriffen werden.

KÜNSTLERISCHE EFFEKTE

Mit den **Künstlerischen Effekten** können Sie Bilder in Kunstwerke verwandeln. Mit diesen Filtern können Sie Mal- und Zeichentechniken stilisieren sowie Polygraphieabdrücke erstellen.

Comic
Halbtonmuster
Linolschnitt
Tintenzeichnung
Bleistiftzeichnung
Fotokopie
Schablonenkunst
Gerissene Kanten

COMIC

Der **Comic**-Effekt verwandelt ein Bild in ein Poster oder eine Cartoon-Zeichnung. Mit diesem Filter können Sie Ihren Bildern ganz einfach kreative Effekte hinzufügen.



Comic-Effekt

Die Parameter der **Bild**-Gruppe beeinflussen die Bildvereinfachung und die Farbwiedergabe.

Radius der Vereinfachung (0-20). Der Radius der Vereinfachung für jeden Punkt des Bildes. Der Parameter beeinflusst die Größe der vereinfachten Bereiche. Je höher der Wert des Parameters, desto stärker ist die Vereinfachung.

Glätten (0-100). Dieser Effekt glättet den Übergang zwischen ähnlichen Farben. Die Farben wirken homogener.

Tontrennung (0-100). Dieser Parameter legt ähnliche Pixel zusammen und reduziert dadurch die Anzahl der Farben. Je höher der Wert des Parameters, desto weniger Töne werden verwendet, um eine Farbe darzustellen.

Übergang der Farbsegmente (0-10). Die Weichheit des Übergangs zwischen den Farbsegmenten nach der Tontrennung. Je höher der Wert des Parameters, desto gleichmäßiger werden die Farbsegmente umgerissen. Bei niedrigen Werten haben die Segmente eher unregelmäßige Grenzen.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Konturen**, um dem Bild schwarze Konturen hinzuzufügen. Passen Sie die Einstellungen für die Konturen an:

Detailstufe (1-100). Die Anzahl von kleinen Details und Strichen, die die Konturen bilden.

Sensitivität (0-100). Die Intensität der Konturen. Je höher der Wert, desto dichter und klarer sind die Kanten. Reduzieren Sie den Wert, um überflüssige Linien zu entfernen.

Dichte (1-100). Die Breite der schwarzen Konturen. Der kleinste Wert ist ein Pixel. Mit der Erhöhung des Wertes werden die Linien dicker.

Länge der Striche (0-8). Der Parameter legt die Länge und die Form der einzelnen Striche fest. Bei großen Werten des Parameters gibt es mehr Linien und sie sind schärfer.

Schärfe (0-100). Die Schärfe der Linien. Je größer der Wert des Parameters, desto klarer und genauer sind die Konturen. Bei niedrigen Werten des Parameters werden die Striche breiter und glätter.

Alle Änderungen werden in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt.

Um das gesamte Bild mit den ausgewählten Einstellungen zu verarbeiten, drücken Sie die Schaltfläche **Ausführen**.

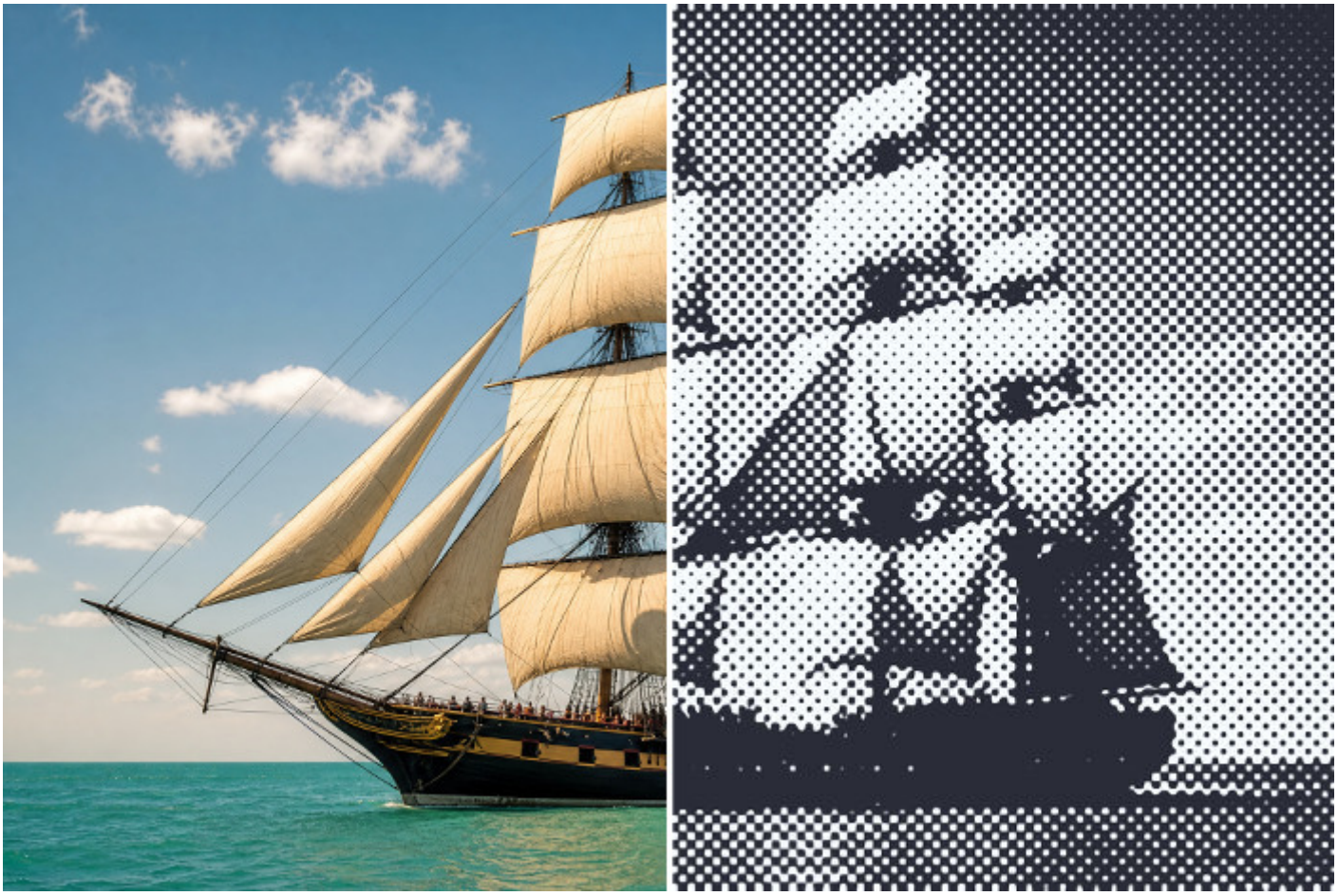
Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

HALBTONMUSTER

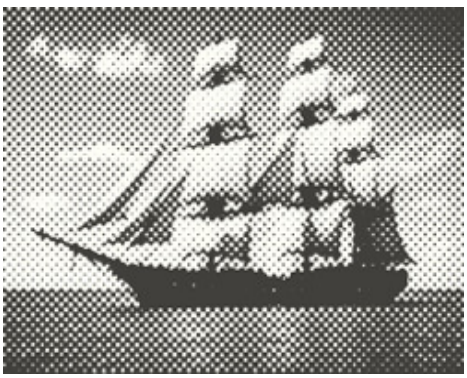
Der **Halbtonmuster**-Effekt verwandelt ein Foto in ein Bild, das als zweifarbiger Druck gerendert wird. Diese im modernen Design weit verbreitete Technik eignet sich zur Erstellung von Bildern im Retro-Stil, Comics und Pop-Art-Postern.



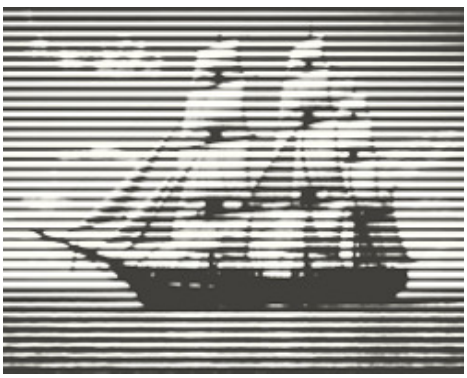
Halbtonmuster

Effektparameter:

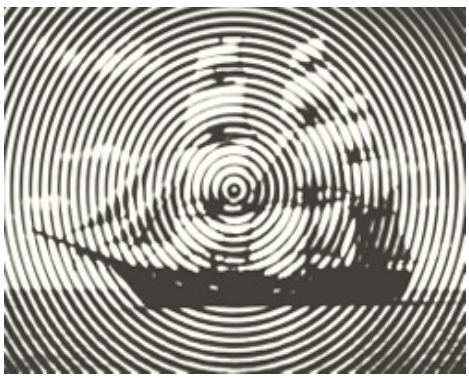
Muster. Wählen Sie eine Musteroption aus: Punkte, Linien, Kreise.



Punkte



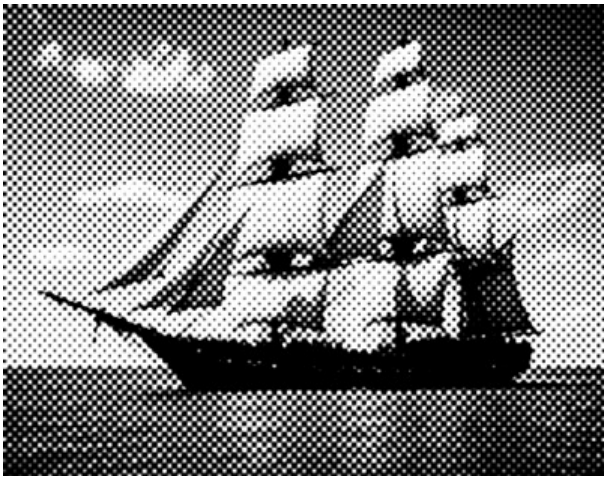
Linien



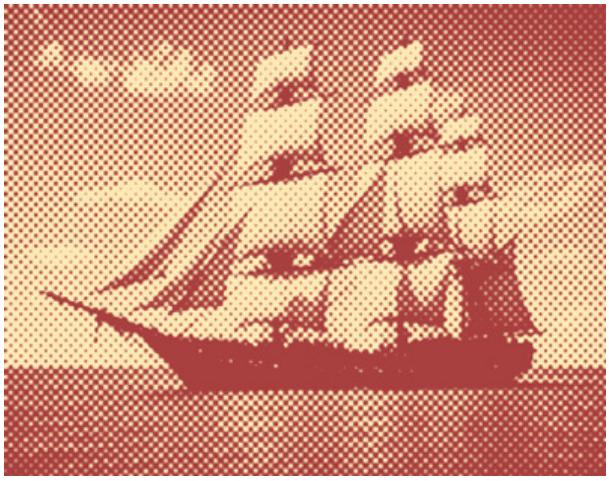
Kreise

Farbe. Verwenden Sie die Farbquadrate, um die Farben für das Muster festzulegen. Doppelklicken Sie auf das Quadrat und wählen Sie im Standarddialog eine Farbe aus.

Die Schaltfläche setzt die Farben auf die Standardeinstellungen zurück (schwarz und weiß). Wenn Sie drücken, werden die Farben ausgetauscht.

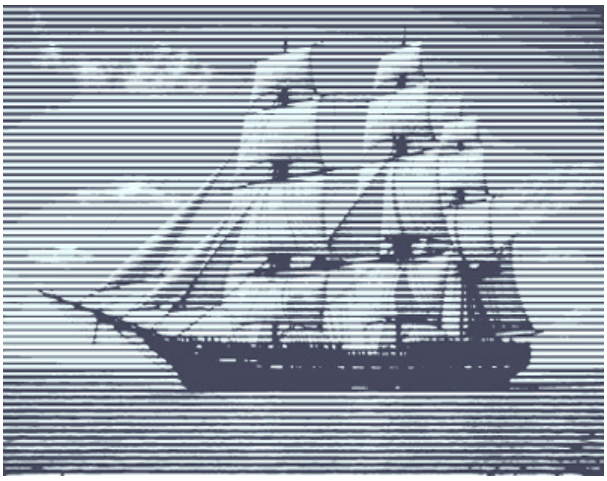


Schwarz-Weiß-Bild



Farbiges Bild

Größe (1-12). Der Parameter legt die Größe der Musterelemente fest.

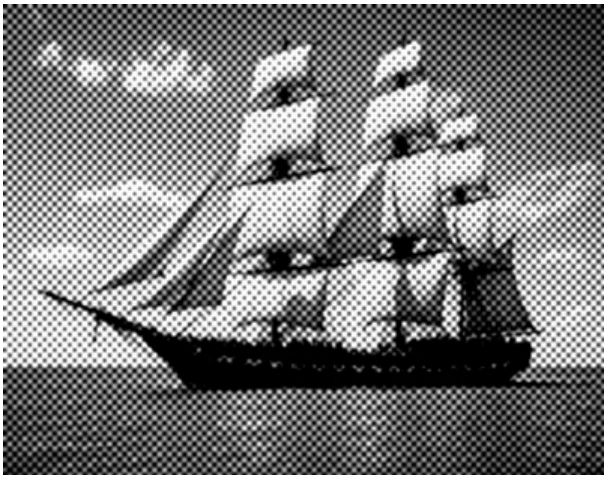


Größe = 5

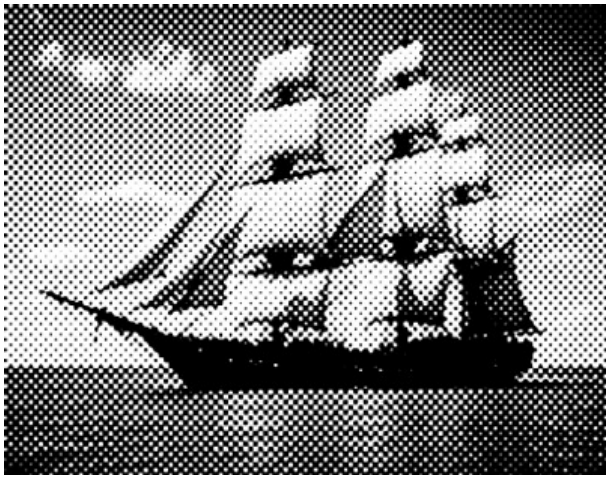


Größe = 10

Kontrast (0-50). Der Parameter ändert den Kontrast des Bildes.



Kontrast = 10



Kontrast = 40

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

LINOLSCHNITT

Der **Linolschnitt**-Effekt imitiert die Methode des Gravierens auf Linoleum, ähnlich der Technik des Holzschnitts. Diese Drucktechnik wird auch Linoldruck genannt. Die Zeichnung wird auf eine Druckplatte (Linoleumpaltte) aufgebracht, von der man sie auf Papier drucken kann. Bei einer klassischen Gravur entsteht das Bild durch schwarze Striche auf weißem Grund. Die charakteristische Ausdruckskraft von Linolschnitt wird durch einen starken Kontrast zwischen Schwarz und Weiß erreicht.



Linolschnitt

Tontrennung (10-100). Dieser Parameter legt ähnliche Pixel zusammen und reduziert dadurch die Anzahl der Töne.

Detailstufe (1-100). Die Detailgenauigkeit des Bildes: Je höher der Wert des Parameters, desto mehr Details sind vorhanden und desto dunkler ist das Bild.

Schärfe (1-100).Die Schärfe des Bildes: Je höher der Wert des Parameters, desto schärfer sind die einzelnen Striche, während die gesamte Detailgenauigkeit unverändert bleibt. Verschwommene Bilder werden dadurch dunkler aussehen.

Mehr Weiß (0-50). Dieser Parameter legt die Anzahl der Bereiche fest, die mit Weiß gefüllt werden.

Mehr Schwarz (0-100). Dieser Parameter legt die Anzahl der Bereiche fest, die mit Schwarz gefüllt werden.

Farbe. Verwenden Sie die Farbtafeln, um die Umrissfarbe und die Hintergrundfarbe einzustellen. Um die Farbe zu ändern, doppelklicken Sie auf die Platte und wählen Sie eine neue Farbe im Dialog aus.

Alle Änderungen werden in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt.

Um das gesamte Bild mit den ausgewählten Einstellungen zu verarbeiten, drücken Sie die Schaltfläche **Ausführen**.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

TINTENZEICHNUNG

Der **Tintenzeichnung**-Effekt verwandelt Fotos in farbige Tintenzeichnungen. Der Effekt gibt authentisch die Arbeit eines Stiftes wieder. Ein Merkmal der Tintenzeichnung sind ausdrucksstarke Konturen und die Veränderlichkeit der Linien.



Tintenzeichnung

Detailstufe (1-100). Die Anzahl von kleinen Details und Strichen, die die Konturen bilden.

Sensitivität (0-100). Die Intensität der Konturen. Je höher der Wert, desto dichter und klarer sind die Kanten.

Dichte (1-100). Die Dichte der schwarzen Konturen. Der kleinste Wert ist ein Pixel. Mit der Erhöhung des Wertes werden die Linien dicker.

Scharfzeichnung (0-8). Der Parameter legt die Länge und die Form der einzelnen Striche fest. Bei großen Werten des Parameters gibt es mehr Linien und sie sind schärfer.

Schärfe (0-100). Die Schärfe der Linien. Je größer der Wert des Parameters, desto klarer und genauer sind die Konturen. Bei niedrigeren Werten werden Linien dicker und verschwommen.

Tintenfarbe. Ändern Sie die Tintenfarbe, indem Sie auf die Farbtafel klicken, die den Farbauswahldialog öffnet.

Hintergrundfarbe. Wählen Sie die Farbe eines Papiers aus, indem Sie auf die Farbtafel klicken.

Alle Änderungen werden in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt.

Um das gesamte Bild mit den ausgewählten Einstellungen zu verarbeiten, drücken Sie die Schaltfläche **Ausführen**.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

BLEISTIFTZEICHNUNG

Der Effekt **Bleistiftzeichnung** verwandelt Fotos in Skizzen und imitiert die Technik einer echten Zeichnung.



Bleistiftzeichnung

Farboptionen:

Monochrom. Die Zeichnung wird mit einem Bleistift erstellt. Sie können die Farbe der Bleistiftstriche und des Hintergrunds in den Farbquadraten auswählen.
Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf das Quadrat und wählen Sie eine Farbe im Farbauswahldialogfeld.
Klicken Sie , um die Farben auf die Standardeinstellung (Schwarzweiß) zurückzusetzen. Klicken Sie , um die Hintergrund- und Bleistiftfarben umzukehren.

Helle Farben. Die Zeichnung wird mit hellen, gesättigten Farben erstellt. In diesem Modus können Sie die Hintergrundfarbe ändern.

Natürliche Farben. Die Zeichnung wird mit der ursprünglichen Farbpalette erstellt. Der Hintergrund ist weiß und kann nicht geändert werden.

Effektparameter:

Verdünnte Linien. Das Kontrollkästchen ändert das Aussehen der Bleistiftstriche. Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Enden der Linien dünner, die Zeichnung sieht verfeinerter und eleganter aus.

Zusatzkontrast. Das Kontrollkästchen fügt dunklen Bereichen helle und klare Linien hinzu und erzeugt so den Tinteneffekt.

Helligkeit (10-100). Der Parameter ändert die Farbintensität der Linien (von blass bis gesättigt).

Detaillierung (10-100). Der Parameter passt die Menge an Details und Linien an.

Breite der Striche (3-30). Der Parameter definiert die Breite der Linien.

Schraffurdichte (0-200). Der Parameter ändert die Anzahl der Schraffurstriche, wodurch Sie die Tiefe der Skizze verstärken können.

Empfindlichkeit (0-80). Der Parameter beeinflusst die Intensität der Schraffur. Je höher die Empfindlichkeitsstufe, desto mehr Striche werden im Bild erstellt.

Krümmung (0-12). Dieser Parameter ändert die Form der Striche, von geraden (Wert = 0) bis gekrümmten Linien.

Streuung (1-100). Der Parameter ändert die Schraffur zufällig. Erhöhen Sie den Wert, um die Striche schwächer, dünner und chaotischer zu machen.

Mikrodetails (0-1000). Der Parameter legt die Anzahl der kleinen dunklen Linien fest, die die Konturen der Zeichnung ergänzen.

Helligkeit der Konturen (1-100). Der Parameter ändert die Intensität der Konturen.

Zusätzliche Effekte:

Schatten (0-50). Der Parameter verstärkt die Schatten im Bild.

Rauschen (0-100). Der Parameter fügt dem Bild Körnigkeit hinzu.

Kontrast (-100..100). Der Parameter erhöht den Unterschied zwischen Lichtern und Schatten.

Wenn das Kontrollkästchen **Autostart** aktiviert ist, startet jede Änderung der Parameter automatisch die Verarbeitung. Wenn es deaktiviert ist, wird die Verarbeitung durch Drücken der Schaltfläche **Starten** ausgeführt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die ursprünglichen Einstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und die Effektparameter zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu speichern.

FOTOKOPIE

Der **Fotokopie**-Filter simuliert den Effekt des Fotokopierens eines Bilde und erstellt einen kontrastreichen Zweifarbdruck. Die Bereiche in einem Bild werden mit der Hintergrundfarbe gefüllt, während die Ränder der Bereiche mit der Malfarbe hervorgehoben werden.



Fotokopie

Effektparameter:

Detailstufe (1-24). Vergrößerung von Details. Kleine Details verschwinden. Die gefüllten Bereiche werden größer.

Dunkelheit (3-50). Durch Erhöhen des Parameters erhöht sich die Helligkeit der Farbe.

Malfarbe und **Hintergrundfarbe**. Verwenden Sie Farbtafeln, um die Farben für Anstrich und Hintergrund festzulegen. Die Standardfarben sind Schwarz und Weiß. Um eine Farbe zu ändern, rufen Sie den Dialog **Farbe auswählen** auf, indem Sie in die entsprechende Farbtafel klicken.

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

SCHABLONENKUNST

Der **Schablonenkunst**-Effekt verwandelt ein Bild in eine Schablonenzeichnung mit einer kontrastreichen Kontur.

Das Stencil (englisch für Schablone) ist eine Technik zum Erstellen eines monochromen Drucks (normalerweise Schwarzweiß). Mit dem Effekt in AliveColors können Sie nicht nur einen authentischen monochromen Druck, sondern auch eine mehrfarbige Zeichnung erstellen. Ein einzigartiger Algorithmus ermöglicht es Ihnen, kontrastreiche, auffällige Bilder zu erhalten.



Schablonenkunst-Effekt

Parameter:

Weichzeichnen (1-25). Vorläufige Glättung des Originalbildes. Der Parameter hilft, das Bild zu vereinfachen und unnötige Details loszuwerden.

Glättung (0-100). Glätte der Bereichsgrenzen.

Schatten/Lichter (0-100). Der Parameter legt die Füllbereiche fest. Der linke Schieberegler regelt die Anzahl der mit dunkler Farbe gefüllten Bereiche (im Bereich von Grau bis Schwarz), der rechte Schieberegler regelt die Anzahl der mit heller Farbe gefüllten Bereiche (im Bereich von Weiß bis Grau).

Malfarbe/Hintergrundfarbe. Der Parameter legt die Farben fest. Die Malfarbe wird zum Zeichnen von Konturen und dunklen Bereichen verwendet. Die Hintergrundfarbe wird für die hellen Bereiche verwendet. Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf das Quadrat und wählen Sie im Standarddialog eine Farbe aus.

Mitteltöne. Der Schieberegler legt die Zwischenfarbe fest (standardmäßig grau).

Mischen. Das Kontrollkästchen ermöglicht es Ihnen, das Ergebnis mit dem Originalbild im Modus **Multiplizieren** zusammenzuführen, ohne den Filter zu verlassen. Dadurch können Sie farbenfrohe Farbzeichnungen erstellen.

Konturen. Der Effekt fügt dem Bild Konturen hinzu.



Konturen

Parameters of the **Konturen** tab:

Empfindlichkeit (0-100). Die Anzahl der Konturlinien.

Breite (0-100). Die Intensität und Breite der Konturlinien.

Schraffur. Der Effekt fügt den Mitteltonbereichen eine Schraffur hinzu.



Schraffur

Parameters of the **Schraffur** tab:

Abstand (1-100). Der Abstand zwischen den Linien und ihre Anzahl.

Breite (1-100). Die Dicke der Linien.

Tontrennung (5-100). Die Anzahl der Bereiche mit unterschiedlicher Schraffur. Bei einem Wert von 100 ist die Schraffur gleichmäßig.

Zufällige Neigung (0-9999). Ein Generator, der eine zufällige Schraffurrichtung erzeugt.

Kreuzschraffur. Das Kontrollkästchen aktiviert den Schraffurmodus. Striche werden in verschiedene Richtungen gezogen.

Pop Art. Der Effekt füllt die Mitteltonbereiche mit Musterelementen.



Pop Art

Parameters of the **Pop Art** tab:

Muster. Die Dropdown-Liste bietet eine Liste von Elementen: Kreis, Quadrat, Rhombus, Dreieck, Kreuz, Dollar.

Versatz. Die untereinander liegenden Elemente werden um das halbe Intervalll verschoben.

Intervall (2-100). Der Abstand zwischen den Elementen.

Größe (2-20). Die Größe der Elemente. Die Elemente können ineinander übergehen, um einen dichteren Schattierungseffekt zu erzeugen.

Hinweis: Sie können entweder **Schraffur** oder **Pop Art** verwenden, nicht beide Effekte gleichzeitig.

Alle Änderungen werden in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt.

Um das gesamte Bild mit den ausgewählten Einstellungen zu verarbeiten, drücken Sie die Schaltfläche **Ausführen**.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen anzunehmen und die Effektparameter zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

GERISSENE KANTEN

Der Effekt **Gerissene Kanten** verwandelt Fotos in zweifarbige, kontrastreiche Zeichnungen mit rauen, zerrissenen Kanten.



Gerissene Kanten

Balance (1-50). Das Verhältnis von Bereichen unterschiedlicher Farbe. Je höher der Wert des Parameters, desto mehr Bereiche werden mit der Farbe gefüllt.

Glätten (1-15). Erhöht die Unschärfe der Kanten.

Kontrast (1-25). Verbessert den Bildkontrast.

Malfarbe/**Hintergrundfarbe**. Verwenden Sie Farbtafeln, um Farben festzulegen. Klicken Sie auf die Farbtafel, um den Farbauswahldialog aufzurufen.

Wenn das Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen auf den im **Bildfenster** sichtbaren Bereich angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die ursprünglichen Einstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effektdialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne Änderungen zu speichern.

WEICHZEICHNEN

Mit den Weichzeichnen-Menübefehlen können Sie die Schärfe das gesamte Bild oder nur eines bestimmten Bereichs reduzieren, digitales Rauschen unterdrücken sowie eine Vielzahl von Effekten anwenden.

Das Programm bietet folgende Weichzeichnen-Typen:

Gauß’sches Weichzeichnen
Bewegungsunschärfe
Radiales Weichzeichnen
Smart-Weichzeichnen
Oberfläche weichzeichnen
Tiefenschärfe abmildern
Iris-Weichzeichnen
Tilt-Shift

Gauß’sches Weichzeichnen. Wenn diese Methode gewählt wird, berechnet das Programm die Farbenkomponenten (Rot, Blau und Grün) für jeden Punkt des Bildes unter Berücksichtigung der entsprechenden Werte von den benachbarten Punkten. Infolgedessen ändern die Punkte ihre Farben. Die Berechnung basiert auf der Gauß-Verteilung und trägt deshalb diesen Namen. Auf diese Weise werden die Werte der Farbenkomponenten gemittelt und der Kontrast zwischen ihnen schwächt sich ab. Das Bild wirkt getrübt, nebelhaft.

Der **Radius**-Parameter (0,1-250,0) legt die Anwendungsstärke des Effektes fest. Er bestimmt, in welchem Maß ein Punkt Einfluss auf die benachbarten Punkte hat, wenn seine Farbenkomponenten neu berechnet werden. Bei niedrigen Werten des Parameters werden nur die angrenzenden Punkte geändert. Jeder Punkt wird nur ein wenig geändert, aber die Unschärfe wird schon sichtbar. Je höher der Wert des Parameters, desto größer ist der Einflussbereich eines jeden Punktes. Das Bild wird noch mehr verwischt, bis es völlig unklar aussieht (bei hohen Werten des Parameters).



Radius = 10



Radius = 50

Die **Bewegungsunschärfe** imitiert die **geradlinige Bewegung** der Kamera.

Parameters:

Winkel (0-180). Der Parameter legt den Neigungswinkel der Linie fest, entlang der sich der Effekt auf das Bild erweitert. Bei 0 und 180 Grad ist die Verwischung horizontal. Bei 90 Grad ist die Verwischung vertikal.

Distanz (1-500). Der Parameter legt den Einflussbereich des Effekts fest. Die Zone wird in Pixeln gemessen.



Bewegungsunschärfe
(fahren Sie mit der Maus über das Bild, um das Originalbild zu sehen)

Radiales Weichzeichnen. Diese Methode bietet zwei Typen der Bewegung an:

Der **Wirbel**-Modus imitiert die Rotation der Kamera rund um den zentralen Punkt des Bildes. Das Ergebnis ist eine kreisförmige Verwischung.



Radiales Weichzeichnen: Wirbel

Der **Zoom**-Modus imitiert eine Hin- oder Rückfahrt der Kamera.



Radiales Weichzeichnen: Zoom

Der Drehwinkel im **Wirbel**-Modus und der Anwendungsbereich des Effekts im **Zoom**-Modus können mit folgenden Parametern angepasst werden:

Lichter (1-100). Der Parameter bestimmt die Intensität der Unschärfe in hellen Bereichen. Je höher der Wert, desto mehr helle verschwommene Pixel erscheinen in dunklen Bereichen.

Tiefen (1-100). Der Parameter bestimmt die Intensität der Unschärfe in dunklen Bereichen. Je höher der Wert, desto mehr dunkle verschwommene Pixel erscheinen in hellen Bereichen.



Wirbel-Weichzeichnen von hellen Bereichen



Zoom-Weichzeichnen von dunklen Bereichen

In der **Mittelpunkt**-Sektion können Sie die Position des zentralen Punktes des Effekts bestimmen. Um die Position zu ändern, klicken Sie auf das Bild mit dem Werkzeug oder geben Sie die Koordinaten des Mittelpunkts in den Feldern **X** und **Y** ein.

Smart-Weichzeichnen. Die Option ermöglicht es Ihnen, den Unschärfe-Effekt genau anzupassen.

Radius (1-20). Dieser Parameter legt die Größe des Bereichs fest, in dem nach unähnlichen Pixeln gesucht wird.

Schwellenwert (0,1-50,0). Die Parameter bestimmt, um wie viel sich die Pixel unterscheiden sollen, um scharf zu bleiben.



Smart-Weichzeichnen

Oberfläche weichzeichnen. Der Effekt verwischt monochrome Bildbereiche, ohne die Kanten zu beeinflussen.

Radius (0,1-20,0). Der Parameter legt die Größe des Bereichs fest, wo die Pixel verglichen werden.

Schwellenwert (0,0-100,0). Der Parameter bestimmt, wie stark die benachbarten Pixel von dem Mittelpixel unterscheiden sollen, um verschwommen zu werden.



Oberfläche weichzeichnen

Tiefenschärfe abmildern. Der Effekt simuliert eine geringere Schärfentiefe. Im unscharfen Bereich kann man einen Bokeh-Effekt beobachten.



Tiefenschärfe abmildern

Mit dem **Iris-Weichzeichnen**-Effekt können Sie ein bestimmtes Objekt im Bild akzentuieren und den Rest verwischen. Im unscharfen Bereich kann man einen Bokeh-Effekt beobachten.



Iris-Weichzeichnen

Tilt-Shift. Der Effekt erlaubt es, Pseudo-Miniaturbilder zu erzeugen. Im unscharfen Bereich kann man einen Bokeh-Effekt beobachten.



Tilt-Shift-Effekt

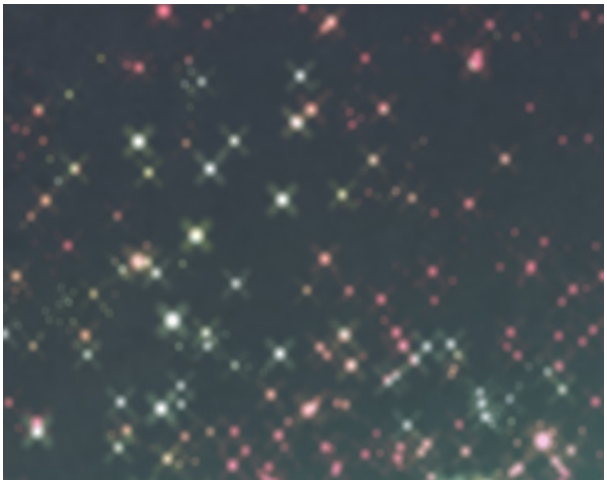
Parameters (gleich für die letzten drei Effekte):

Wählen Sie einen Vorschaumodus:

Schnellvorschau - diese Option erlaubt es, die Einstellungen auf eine verkleinerte Kopie des Originalbildes anzuwenden.

Vollbearbeitung - das Bild wird in seiner Originalgröße bearbeitet.

Mit dem Parameter **Weichzeichnen** (1-100) können Sie die Intensität des Unschärfe-Effekts anzupassen. Je höher der Wert, desto intensiver ist der Effekt.



Weichzeichnen = 5

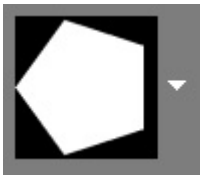


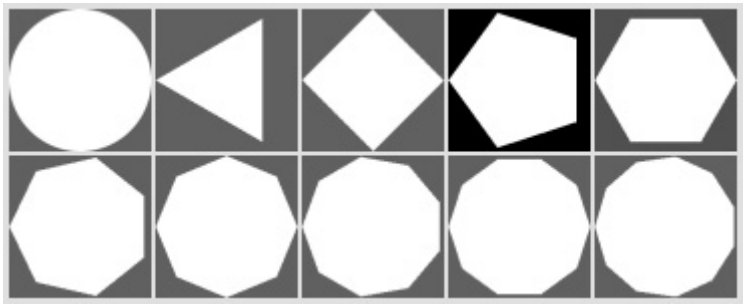
Weichzeichnen = 15

Alle hellen Unschärfebereiche im Effektbereich werden zu Lichtflecken. Benutzen Sie folgende Parameter, um das Aussehen der Lichtflecke anzupassen:

Parametergruppe **Bokeh-Form**.

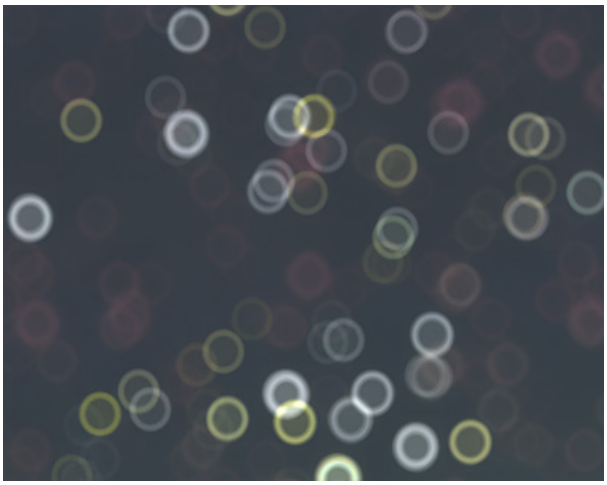
Klicken Sie im **Einstellungsfeld** auf die quadratische Schaltfläche und wählen Sie eine Form aus einer Liste aus. Alle Lichtpunkte im unscharfen Bereich werden entsprechend geformt:





Bokeh-Formen

Weichheit (-100..100). Bei einem Wert von 0 haben die Lichtflecken eine ausgewählte Form. Mit zunehmendem Wert werden die Ränder der Lichtflecke verschwommen und unscharf. Mit abnehmendem Wert wird das Zentrum des Lichtfleckes verwischt und transparent. Bei niedrigen Parameterwerten bleiben nur Außenkonturen sichtbar.



Weichheit = -75



Weichheit = 75

Deformation (-100..100). Bei einem Wert von 0 nehmen die Lichtflecken eine vieleckige Form an. Mit zunehmendem Wert werden die Ränder des Polygons abgerundet. Mit abnehmendem Wert werden die Ränder nach innen gerichtet und das Polygon verwandelt sich in Stern.

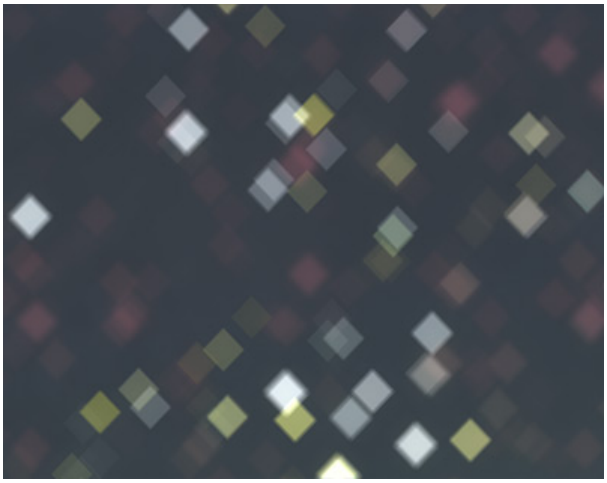


Deformation = -50

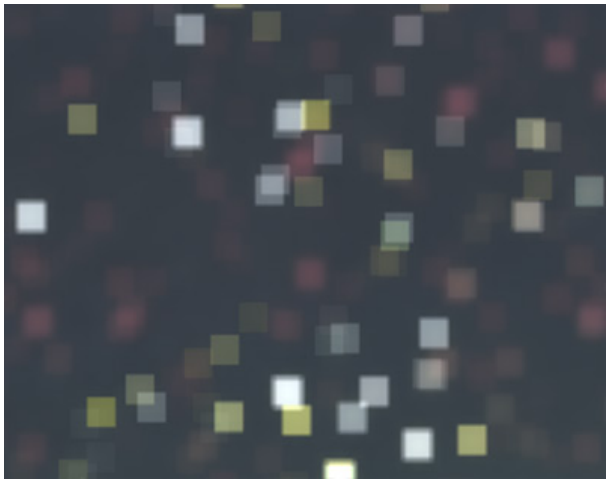


Deformation = 50

Rotation (0-360). Anhand dieses Parameters lassen sich die Polygone um ihren Mittelpunkt drehen.



Rotation = 0



Rotation = 45

Hinweis: Ist der **Kreis** (Form 1) als Bokeh-Form ausgewählt, so werden die Parameter **Deformation** und **Rotation** deaktiviert.

Parametergruppe **Leuchten**.

Helligkeit (0-100). Bei Erhöhung des Parameters nimmt die Helligkeit der Lichtpunkte zu.

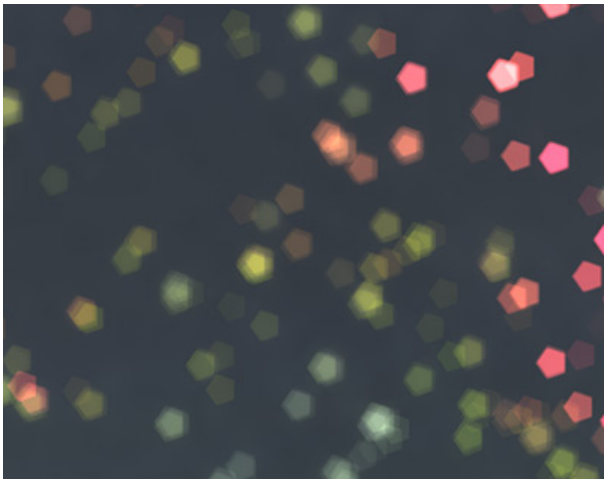


Helligkeit = 25

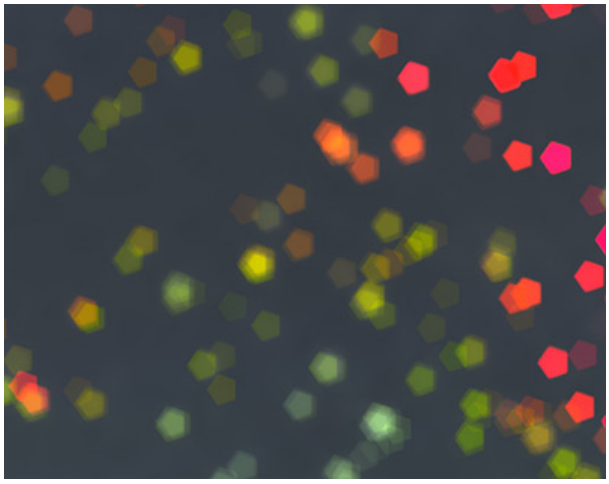


Helligkeit = 75

Sättigung (0-100). Der Parameter erhöht die Farbsättigung von Lichtpunkten. Der Parameter ist dem Parameter Helligkeit untergeordnet. Je höher die Helligkeit, desto gesättigter sind die Farben.



Sättigung = 25



Sättigung = 75

Bereich (0-255). Der Parameter definiert den Helligkeitsbereich der Lichtpunkte an, auf die die ersten beiden Parameter angewendet werden.



Bereich = 165/185



Bereich = 235/250

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** (nicht verfügbar für die letzten drei Unschärfe-Effekte) aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

PINSELSTRICHE

Mit den Befehlen des **Pinselstriche**-Menüs können Sie einfache künstlerische Effekte erstellen und einem Bild Striche, Körnung und Textur hinzufügen. Sie können diese Effekte anwenden: **Kanten betonen**, **Dunkle Malstriche**, **Leuchtende Kanten**, **Spritzer** und **Spray**.

Kanten betonen. Der Effekt hebt Kanten in einem Bild mit dunkleren oder helleren Strichen hervor. Je nach Einstellungen kann man eine Strichzeichnung erstellen oder die Kanten eines Bildes akzentuieren.

Kantenbreite (1-14). Der Parameter legt die Breite der Linien fest.

Kantenhelligkeit (0-50). Der Parameter ändert die Farbe der Linien. Je niedriger der Wert des Parameters, desto dunkler sind die Striche. Durch Erhöhen der Werte werden sie heller. Bei einem Wert = 25 werden die Kanten nicht umrandet.

Glättung (1-15). Das Erhöhen des Parameters reduziert die Detailgenauigkeit im Bild und glättet unebene Kanten.



Kanten betonen

Dunkle Malstriche. Dunkle Bereiche werden mit dichten, dunklen Strichen und helle Bereiche mit hellen Strichen ausgefüllt.

Balance (0-10). Das Verhältnis von dunklen und hellen Strichen. Je höher der Wert des Parameters, desto mehr dunkle Striche sind im Bild.

Schwarzintensität (0-10). Das Abdunkeln dunkler Bereiche.

Weißintensität (0-10). Das Aufhellen heller Bereiche.



Dunkle Malstriche

Leuchtende Kanten. Der Effekt definiert Kanten in einem Bild und fügt ihnen ein Neonlicht hinzu, wodurch die restlichen Bereiche mit Schwarz gefüllt werden.

Kantenbreite (1-14). Die Breite der leuchtenden Linien. Der minimale Wert entspricht einem Pixel. Durch Erhöhen des Parameters werden die Linien dicker.

Kantenhelligkeit (1-20). Die Helligkeit der leuchtenden Linien. Je höher der Wert, desto heller ist die Farbe der Ränder.

Glättung (1-15). Reduziert die Anzahl kleiner Details.



Leuchtende Kanten

Spritzer. Der Effekt simuliert Farbspritzer und -kleckse.

Radius (0.0-50.0). Streubereich von Partikeln.

Glätten (1-15). Reduziert die Menge von Spritzern durch Kombination einzelner Partikel.

Zufallszahl (0-100). Legt eine andere Verteilung der Partikel fest.



Spritzer-Effekt

Spray. Der Effekt imitiert das Spritzen von Farbe entlang der angegebenen Richtung.

Richtung. Legt die Richtung der Striche fest: horizontal oder vertikal.

Radius (0.0-70.0). Streubereich der Striche.

Länge der Striche (0-20). Dehnung von Strichen entlang der ausgewählten Richtung.

Zufallszahl (0-100). Legt eine andere Verteilung der Striche fest.



Spray-Effekt

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

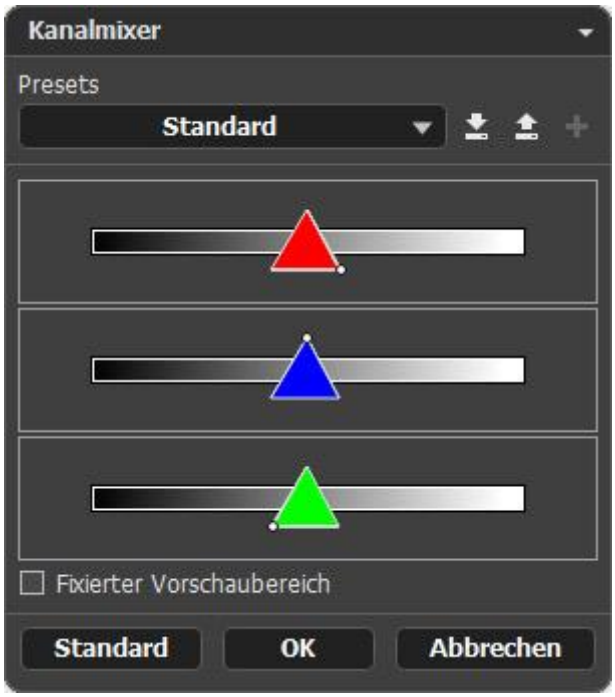
Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

KANALMIXER

Dieser Effekt erlaubt es, ein Bild anhand der drei Kanäle (**Rot**, **Grün** und **Blau**) zu bearbeiten. Dabei kann man die Farbtöne, Sättigung, Kontrast, Helligkeit usw. des Bildes ändern.



Jeder Kanal wird als Skala mit einem Dreieck gezeigt.

Die Parameter kann auf folgende Weise angepasst werden:

Die **Verschiebung des Dreiecks nach rechts/links** führt zur Erhöhung/Verringerung der entsprechenden Farbkomponente **in jedem Bildpunkt**.



Rote Farbkomponente in jedem Bildpunkt erhöhen



Rote Farbkomponente in jedem Bildpunkt verringern

Erhöhen/Verringern. Klicken Sie auf eine Ecke des Dreiecks und verschieben Sie den Cursor zur/von der Mitte des Dreiecks. Durch die Erhöhung/Verringerung der Größe des Dreiecks, wird diese Farbkomponente verstärkt/reduziert. Die Farbe wird nur in den Punkten verstärkt/reduziert, wo sie war; andere Punkte des Bildes bleiben unverändert.



Blaue Farbe im blauen Kanal verstärken



Blaue Farbe im blauen Kanal verringern

Farbe des Dreiecks ändern. Dafür klicken Sie auf den weißen Kreis an der Spitze des Dreiecks und ziehen Sie ihn an eine andere Spitze. Zum Beispiel, wenn wir die Farbe des Dreiecks im roten Kanal zu blau ändern, wird die rote Farbkomponente in jedem Punkt dieses Kanals blau.



Originalbild



Farbe im Kanal ersetzen

Die **Farbe** des Dreiecks **in zwei Farb-Sektoren teilen**. Dafür klicken Sie auf den weißen Kreis an der Spitze des Dreiecks und ziehen Sie ihn zu einer Seite des Dreiecks. Zum Beispiel, wenn das Dreieck im grünen Kanal aus blauem und rotem Sektoren besteht, wird der neue Wert der grünen Farbkomponente als Summe der blauen und roten Komponenten berechnet. Andere Farbkomponenten ändern sich nicht.



Originalbild



Farbe im Kanal ersetzen

Die **Farbe** des Dreiecks **in drei Farb-Sektoren teilen**. Dafür klicken Sie auf den weißen Kreis an der Spitze des Dreiecks, und ziehen Sie ihn in die Mitte des Dreiecks. Zum Beispiel, wenn das Dreieck im blauen Kanal aus drei Farben besteht, wird der neue Wert der blauen Komponente für jeden Punkt des Bildes als Summe dieser drei Farbabschnitten berechnet. Andere Farbkomponenten (in diesem Fall rot und grün) ändern sich nicht.



Originalbild



Farbe im Kanal ersetzen

Achtung! Das Dreieck zeigt nicht das Ergebnis. Es zeigt nur, wie die Punkte in diesem Kanal berechnet werden.

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

BILDER KOMBINIEREN

Das Menü **Bilder kombinieren** bietet Effekte, mit denen man Bilder zu einer Komposition bzw. Collage kombinieren kann.

Sie benötigen eine obere aktive Ebene mit einem Fragment, das Sie einbetten möchten, und darunter liegende Ebenen mit einem Hintergrund.

Der **Chamäleon**-Effekt passt das Fragment vollständig an das Hintergrundbild an: Die Kanten werden geglättet und die Farbe des gesamten Fragments ändert sich und passt sich den Farben des es umgebenden Hintergrundbilds an.



Chamäleon-Effekt

Der Chamäleon-Effekt verfügt über keine Optionen und wird automatisch sofort nach dem Filteraufruf angewendet.

Der **Emersion**-Effekt verbindet zwei Bilder auf besondere Weise, sodass das Objekt in separaten Bereichen in den Hintergrund „eingebettet“ wird, wodurch in manchen Fällen Objekte mit komplexen Formen kombiniert werden können.



Emersion-Effekt

Steuerelemente für den Emersion-Effekt:

Farben. Eine Reihe von Farben, die beim Konvertieren des Bildes berücksichtigt werden. Während der Verarbeitung wird eine Maske aus Pixeln des Hintergrundbilds erstellt, deren Farben mit den Farben aus dem Satz übereinstimmen und diesen nahe kommen, und auf die Ebene mit dem eingebetteten Fragment angewendet.

Standardmäßig sind alle Farbfelder leer und enthalten keine Farben.

Klicken Sie auf eine Datei und nehmen Sie eine Farbe aus dem Bild auf.

Ändern Sie die Farbe, indem Sie erneut auf das Feld klicken und eine andere Farbe aus dem Bild auswählen.

Um ein Farbfeld zu löschen, klicken Sie darauf mit der rechten Maustaste.

Schwellenwert (0-100). Diese Option erweitert den Bereich der dem Satz hinzugefügten Farben. Wenn Sie den Parameter erhöhen, werden in die Maske nicht nur Punkte mit gleichen Farben aus dem Satz eingeschloßen, sondern auch Punkte mit ähnlichen Farben.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

VERZERREN

Mit den **Verzerrungseffekten** können Sie eine aktive Ebene oder Auswahl verzerren, transformieren oder falten. Mit den Filtern können Sie Ebenen in verschiedene Richtungen verzerren, verdrehen und ziehen.

Sie können diese Verzerrungseffekte anwenden:

Versetzen
Extrudieren
Blume
Distorsion
Polarkoordinaten
Wellen
Wirbel
Schwingungen

Versetzen. Der Effekt verschiebt die Pixel der aktuellen Ebene anhand der ausgewählten Verschiebungsmatrix. Das resultierende Bild wird mit einem Muster in Form der Matrix bedeckt.

Verschiebungsmatrix. Doppelklicken Sie auf das Quadrat, um ein Bild auszuwählen, das als Verschiebungsmatrix verwendet werden soll.

Die Kontrollkästchen **Originalgröße**, **Anpassung** und **Nebeneinander** regeln die Größe der Verschiebung.

Wenn das Kontrollkästchen **Originalgröße** aktiviert ist, wird die ursprüngliche Verschiebungsmatrix-Größe verwendet. Wenn die Matrix kleiner als die Größe des verarbeiteten Bildes ist, wird sie wiederholt, um das gesamte Bild zu füllen. Wenn die Matrix größer ist, wird nur ein Teil davon angezeigt.

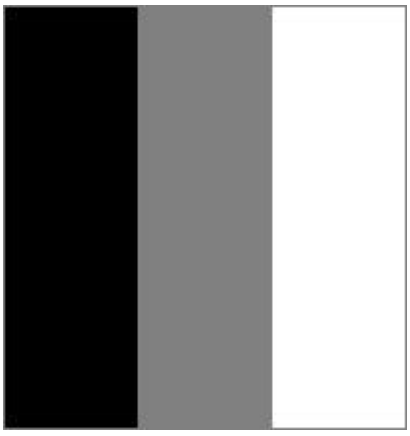
Wenn das Kontrollkästchen **Anpassung** aktiviert ist, wird das als Verschiebungsmatrix verwendete Bild auf die Größe des verarbeiteten Bildes angepasst. Als Ergebnis können die Proportionen der Verschiebungsmatrix geändert werden.

Wenn das Kontrollkästchen **Nebeneinander** aktiviert ist, werden die Matrizen nebeneinander als Gitter angeordnet. In den Feldern **X** und **Y** können Sie festlegen, wie oft die Matrix horizontal und vertikal wiederholt wird.

Mit den folgenden Parametern können Sie die Farbkanäle verschieben. Der **Stärke**-Parameter (0-500) definiert, wie stark die Farbkanäle verschoben werden. Der Parameter **Richtung** (0-360) gibt die Richtung an, in welcher das Bild verschoben werden soll.



Originalbild



Verschiebungsmatrix



Ergebnis

Extrudieren. Der Effekt verleiht dem Bild eine dreidimensionale Wirkung. Das Bild besteht aus den quadratischen Blöcken, die aus seiner Mitte entspringen.

Größe (1-100). Der Parameter legt die Breite jedes Blocks fest.

Höhe (0-500). Der Parameter bestimmt die Höhe der Blöcke.

Streuung (0-500). Der Parameter beeinflusst die Schwankung der Höhe der Blöcke. Bei einem Wert von 0 haben alle Blöcke die gleiche Höhe. Bei Erhöhung des Parameters wird die Differenz zwischen den Höhen einzelner Blöcke deutlicher.

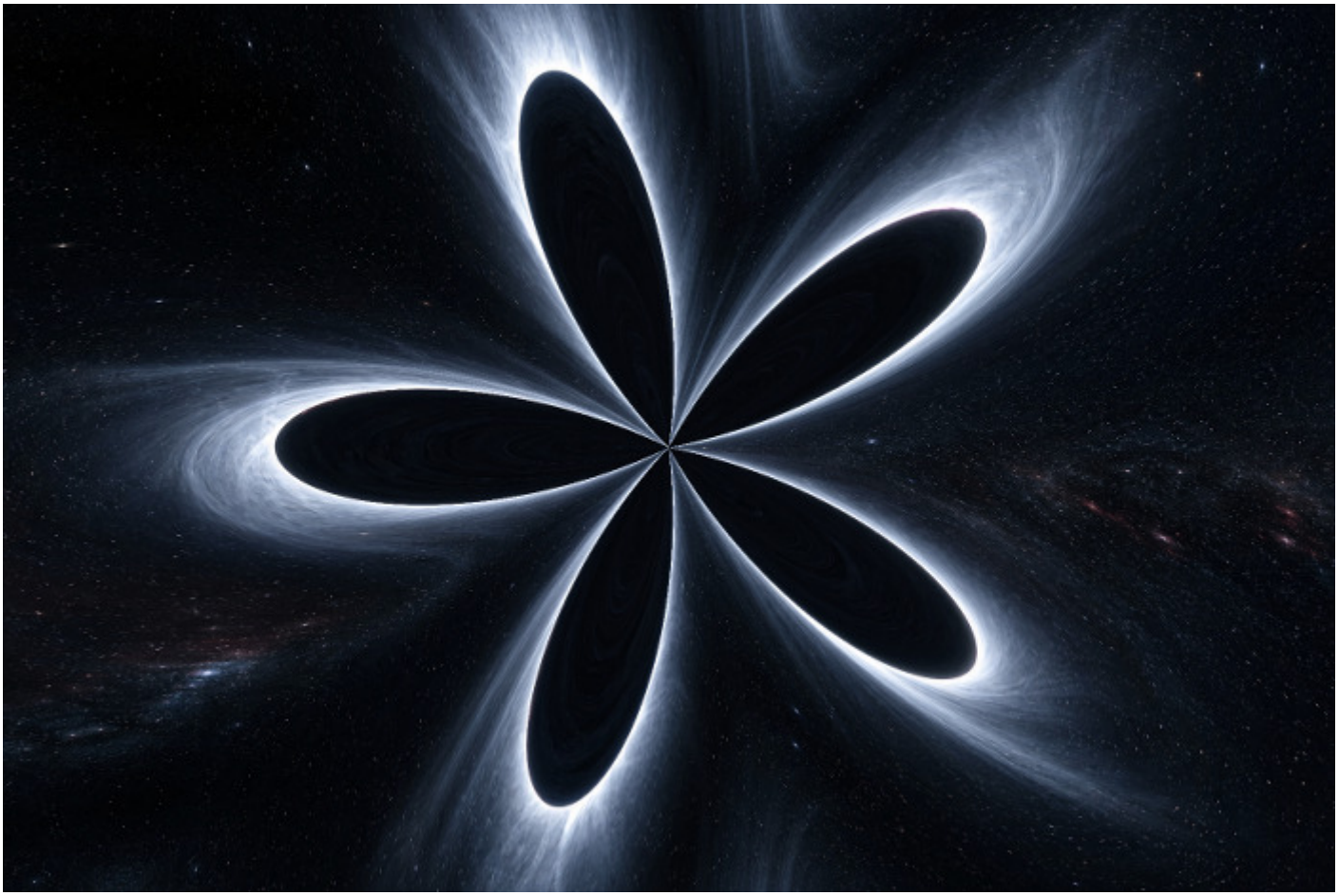
Dichte (0-100). Der Parameter erhöht die Anzahl der Blöcke im Bild.

Glätten. Das Kontrollkästchen glättet die Unebenheiten an den Rändern der Blöcke.



Extrudieren-Effekt

Blume. Dieser Effekt erzeugt eine blütenförmige Verzerrung.



Blumeneffekt

Position, Größe und Drehung der Verzerrung können Sie direkt im Bild über den Manipulator anpassen.
Aktivieren Sie den Manipulator, indem Sie das Werkzeug **Verformen** auswählen.

Parameter:

Blütenblätter (2-20). Legt die Anzahl der Blütenblätter fest.

Versatz (0-100). Mit diesem Parameter wird das Bild zum Zentrum der Verzerrung hingezogen.

Kantentyp. Wählen Sie im Drop-down-Menü die Methode zur Füllung der Randbereiche rund um den Effekt:

Wiederholen - füllt mit wiederholten Randpixeln.
Umwickeln - füllt mit Bildbereichen, die außerhalb des sichtbaren Bildes liegen.
Spiegeln - füllt mit gespiegelten Fragmenten.

Distorsion. Der Effekt streckt bzw. staucht das Bild. Es gibt zwei Distorsionstypen:

Sphärisch. Bei negativen Werten des **Stärke**-Parameters wird das Bild zum Mittelpunkt zusammengezogen. Bei positiven Werten dehnt es sich vom Mittelpunkt aus.



Sphärische Stauchung



Sphärische Ausdehnung

Linear. Das Bild wird in horizontaler oder vertikaler Richtung gestreckt bzw. geschrumpft. Bei negativen Werten wird das Bild gestaucht. Bei positiven Werten wird das Bild gestreckt.



Horizontale Stauchung



Vertikale Ausdehnung

Polarkoordinaten. Der Effekt verzerrt das Bild, indem er die rechtwinkligen Koordinaten jedes Punktes in Polarkoordinaten umwandelt.

X-Verschiebung (1.0-100.0). Mit diesem Parameter können Sie das Zentrum des Effekts horizontal verschieben.

Y-Verschiebung (1.0-100.0). Mit diesem Parameter können Sie das Zentrum des Effekts vertikal verschieben.

Maßstab (1.0-100.0). Der Parameter stellt die Effektskalierung ein.

Transformieren. Wählen Sie die Konvertierungsoption: Polar → Rechteckig oder Rechteckig → Polar.

Überlappung (0.0-100.0). Die Option verbirgt die Nahtlinie.

Spiegeln. Die Option vertauscht oben und unten.



Polarkoordinaten

Wellen. Der Effekt verursacht wellenförmige Verzerrungen der Bildoberfläche.

Wellenhöhe (1-50). Der Parameter legt die Höhe der Wellen fest.

Wellenlänge (1-100). Der Parameter legt den Abstand zwischen den Wellenkämmen fest. Je größer der Wert, desto größer der Abstand.

Reflexion (0-50). Bei Erhöhung des Parameters wird die Welle um eine bestimmte Achse gespiegelt. Je höher der Wert, desto mehr reflektierte Wellen erscheinen im Bild.

Kleine Wellen (0-100). Der Parameter zerlegt große Wellen in kleinere Wellen. Je höher der Wert, desto häufiger werden sie wiederholt. Der Parameter funktioniert nur, wenn der **Reflexion**-Parameter ungleich Null ist.



Große Wellen



Kleine Wellen

Wirbel. Der Effekt verdreht die Ränder des Bildes um seinen Mittelpunkt.

Der Effekt wird durch den **Drehen**-Parameter (-1000..1000) beeinflusst, der die Richtung des Wirbels festlegt. Positive Werte entsprechen der Drehung im Uhrzeigersinn; negative Werte entsprechen der Drehung gegen den Uhrzeigersinn.

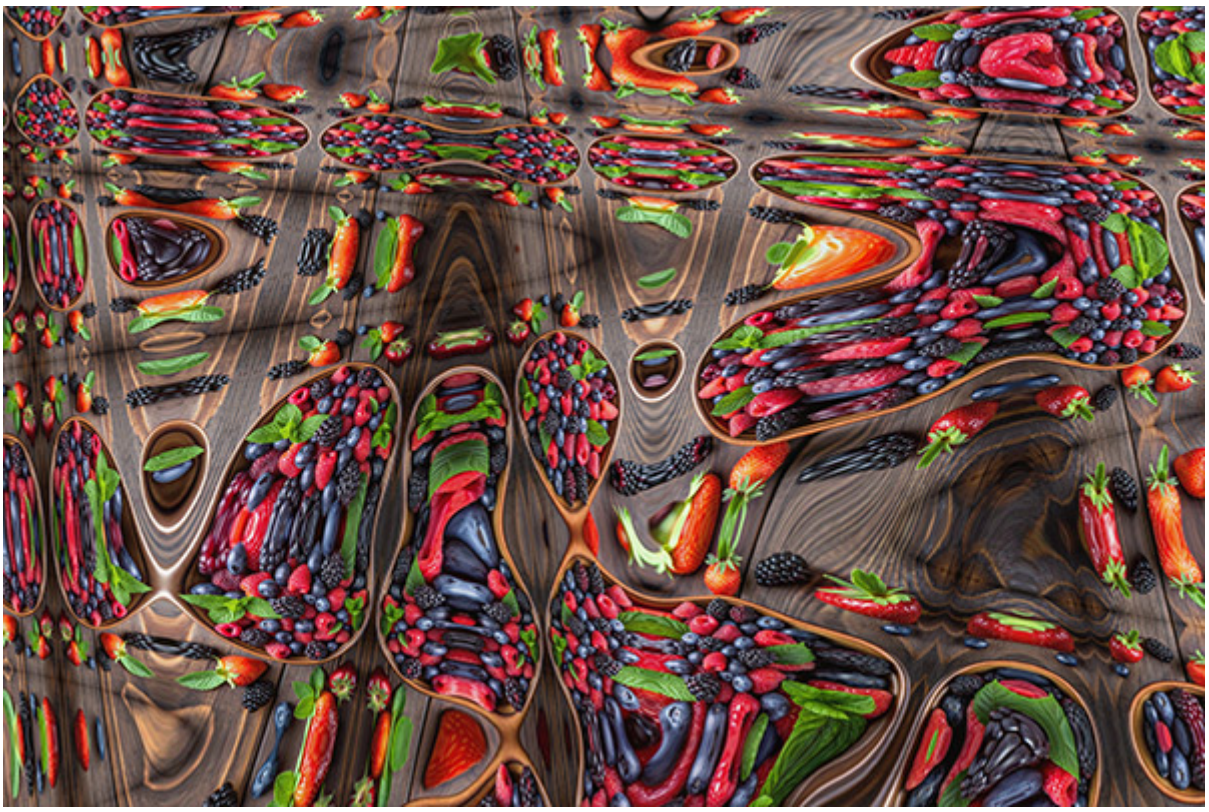


Schwache Drehung



Starke Drehung

Schwingungen. Der Effekt fügt Verzerrungen in Form von Wellen hinzu und erzeugt so ein wellenförmiges Muster.



Schwingungen-Effekt

Anzahl der Generatoren (1-999). Legen Sie die Anzahl der Schwingungsgeneratoren fest.

Min./Max. Wellenhöhe (1-999). Der Bereich, in dem der Abstand zwischen den oberen und unteren Punkten der Welle variiert.

Min./Max. Wellenlänge (1-999). Legen Sie den minimalen und maximalen Abstand zwischen den einzelnen Wellenbergen fest.

Horizontale Skala (1-100). Horizontale Änderung der Wellenskala.

Vertikale Skala (1-100). Vertikale Änderung der Wellenskala.

Wellentyp. Wählen Sie in der Dropdown-Liste einen Schwingungstyp aus: Quadrat, Dreieck oder Sinus.

Kantentyp. Wählen Sie in der Dropdown-Liste die Methode zum Füllen der Bereiche um den Effekt an den Bildrändern aus:

Wiederholen - Füllen mit sich wiederholenden Kantenpixeln,
Füllen - Füllen mit Fragmenten, die außerhalb des Bildes liegen,
Spiegeln - Füllen mit gespiegelten Fragmenten.

Zufallswert (0-100). Der Parameter ändert die Position der Schwingungen zufällig.

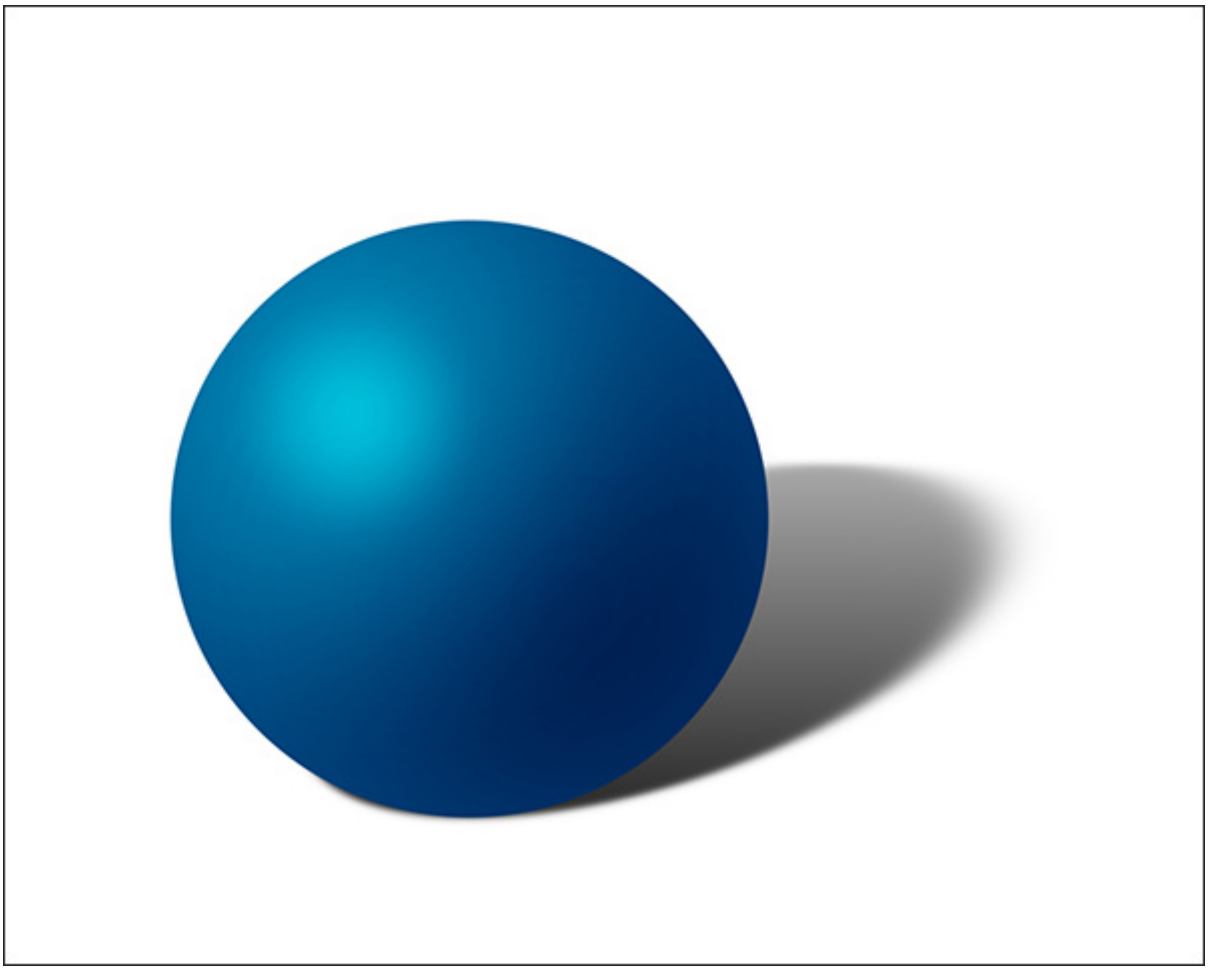
Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

SCHLAGSCHATTEN

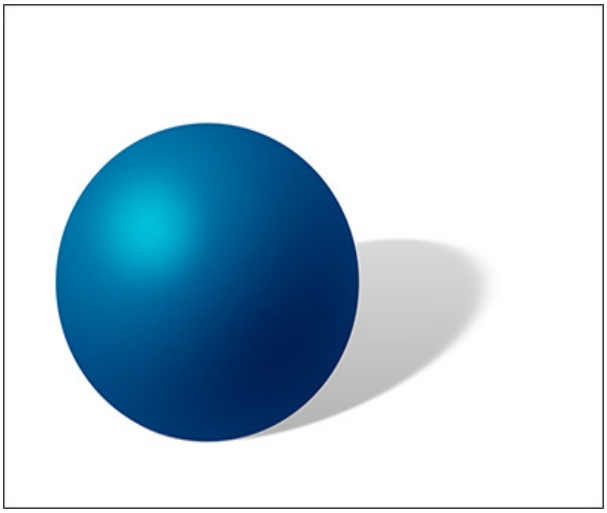
Der **Schlagschatten**-Effekt fügt einen Schatten hinter dem ausgewählten Objekt hinzu.



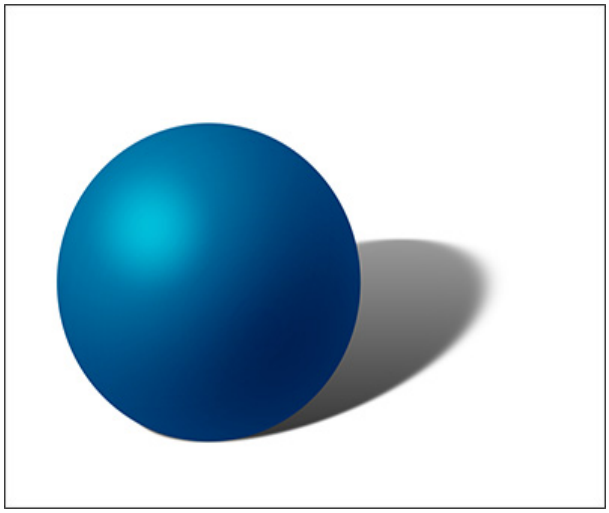
Schlagschatten

Effektparameter:

Deckkraft (0-100). Der Parameter legt die Transparenz des Effekts fest.

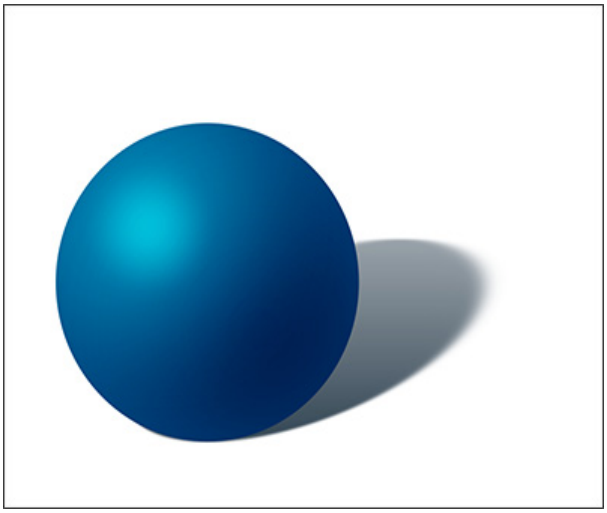


Deckkraft = 30

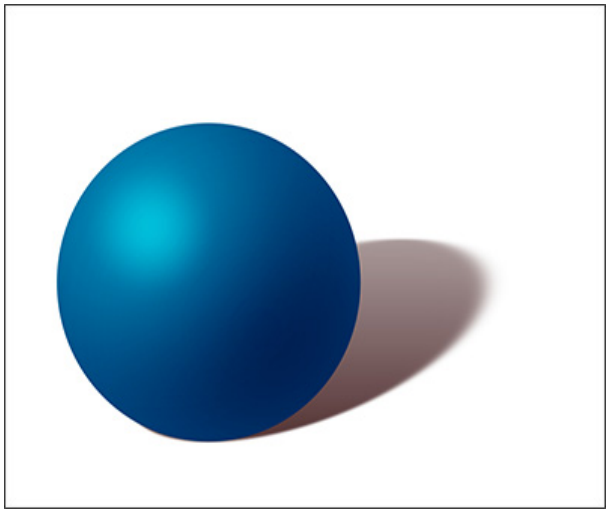


Deckkraft = 80

Farbe. Rufen Sie den **Farbauswahl**-Dialog, indem Sie auf das Farbmuster klicken.

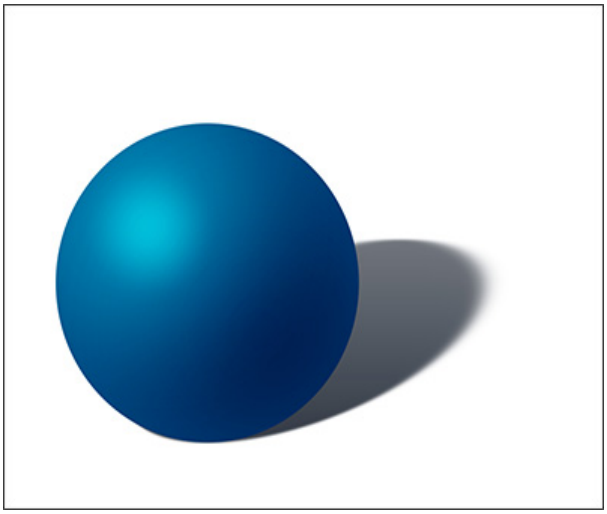


Farbe des Schattens: Dunkelblau

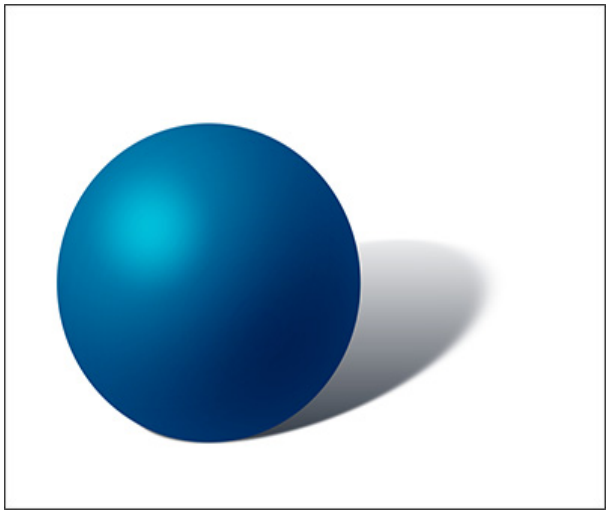


Farbe des Schattens: Dunkelrot

Abschwächung (0-100) Der Parameter bestimmt, bei welcher Entfernung vom Objekt der Schatten transparent wird.

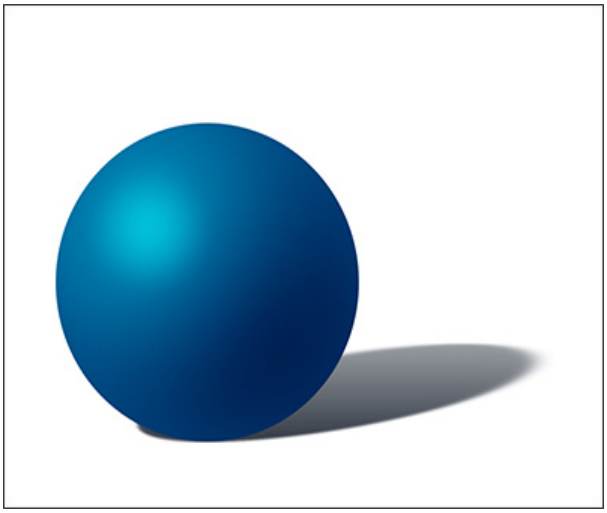


Abschwächung = 30

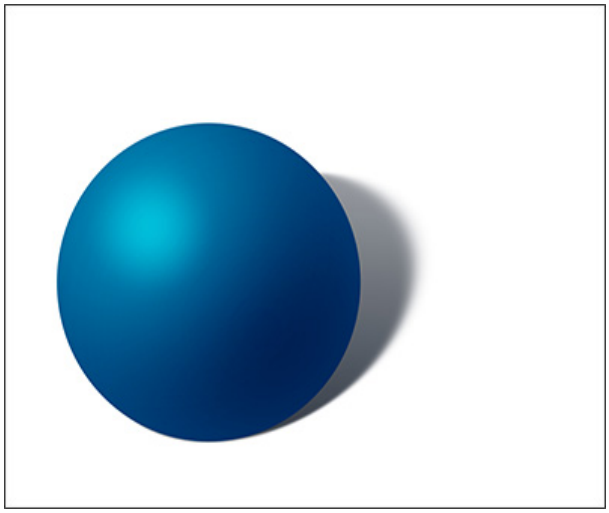


Abschwächung = 90

Drehen (0-360). Der Parameter legt die Position der Lichtquelle fest. Je nach dem Wert des Parameters ändert sich die Position des Schattens.

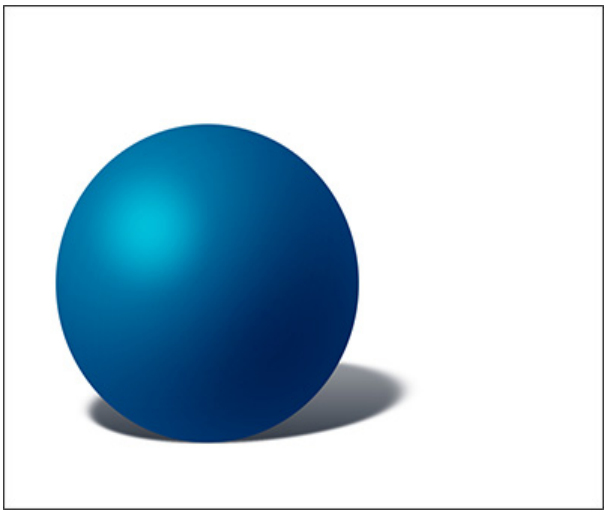


Drehen = 110

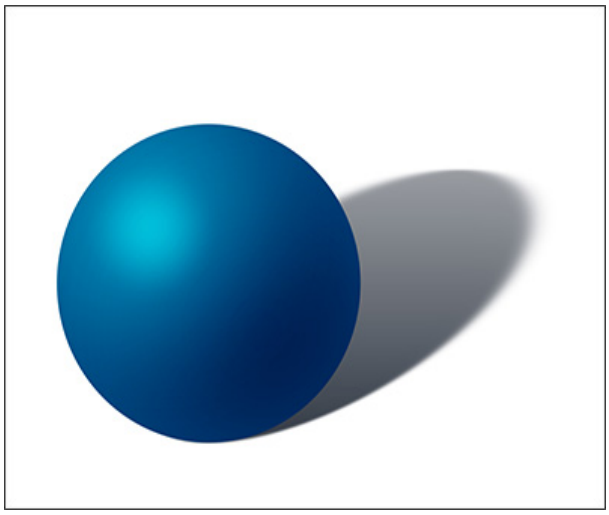


Drehen = 160

Höhe (0-90). Der Parameter bestimmt die Höhe der Lichtquelle. Je höher der Wert, desto länger ist der Schatten.

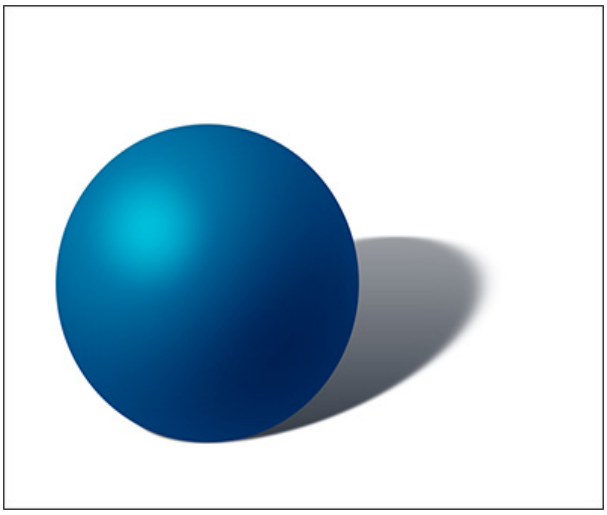


Höhe = 20

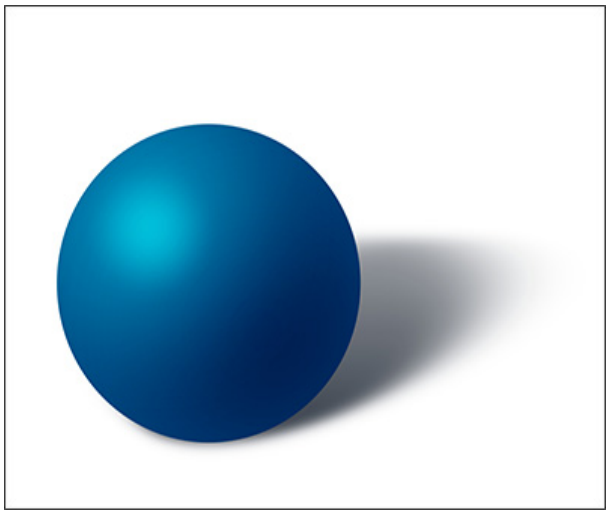


Höhe = 50

Weichzeichnen (0-100). Der Parameter bestimmt die Unschärfe des Effekts. Je höher der Wert, desto mehr verwischt sich die Grenze des Schattens.



Weichzeichnen = 10



Weichzeichnen = 50

Klicken Sie auf **Standard**, um ursprüngliche Einstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

GLAMOUR-EFFEKT

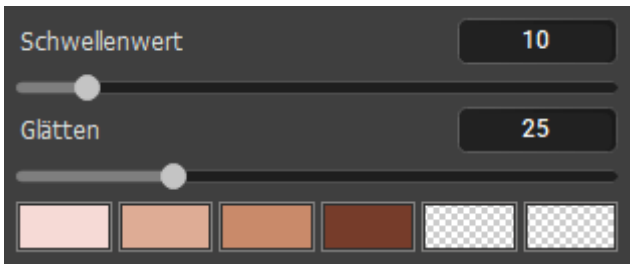
Der **Glamour**-Effekt ist für die Verarbeitung von Portraitfotos ausgelegt. Es ermöglicht Ihnen, den Hautton zu vereinheitlichen, Falten loszuwerden, kleine Mängel verbergen usw.



Glamour-Effekt

Der Effekt hat die folgenden Steuerelemente:

Farben. Dieses Feld enthält ein Set von Farben, die bei der Bearbeitung des Bildes verwendet werden.



Farbensatz

Dieses Set hat 6 Farb-Quadrate. Standardmäßig sind diese Quadrate leer. Wenn Sie jetzt das Bild bearbeiten, werden Sie keine Änderungen sehen.

Klicken Sie auf ein leeres Quadrat (der Mauszeiger verwandelt sich in eine Pipette) und wählen Sie eine Farbe aus dem Bild mit einem Linksklick. Das Quadrat wird die gewählte Farbe übernehmen.

Um die Farbe des Quadrats zu ändern, klicken Sie darauf und wählen Sie eine andere Farbe aus dem Bild mit einem Linksklick.

Um die Farbe zu löschen und das Quadrat wieder leer zu machen, klicken Sie darauf mit der rechten Maustaste.

Der **Schwellenwert**-Parameter legt die Farben fest, die bei der Bearbeitung verwendet werden. Bei minimalem Wert des Parameters werden nur die Farben aus dem Farben-Set verwendet. Wenn Sie den Wert des Parameters erhöhen, werden auch die Farben, die dem Farben-Set ähnlich sind, verändert. Je höher der Wert des Parameters, desto mehr Farben werden geändert.

Der **Glätten**-Parameter legt die Verwischung des Bildes fest. Er legt fest, inwieweit der Kontrast zwischen den Farben der benachbarten Pixel verringert wird.

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

GLITCH

Mit dem **Glitch**-Effekt können Sie einem Foto digitales Rauschen und Verzerrungen hinzufügen, um die Illusion eines verdorbenen Bildes zu erzeugen. In Wirklichkeit treten solche Störungen aufgrund von Fehlern bei der Wiedergabe digitaler Aufnahmen, technischen Ausfällen oder physischen Schäden am Gerät auf. Heuzutage wird dieser Effekt gezielt erreicht. Diese visuelle Technik wird verwendet, um den ästhetischen Wert der Bilder zu erhöhen und eine besondere Wirkung auf den Betrachter zu erzielen.



Glitch-Effekt

Die Effektparameter sind in zwei Gruppen unterteilt: **Störungen** und **Streifen und Verschiebungen**.

Störungen tab

Kanalverschiebung. Die Parameter dieser Gruppe trennen und verschieben die Farbkomponenten des Bildes und erstellen zusätzliche Farbkonturen (den sogenannten 3D-Anaglypheneffekt).

Rot. Verschiebung des roten Kanals.

Grün. Verschiebung des grünen Kanals.

Blau. Verschiebung des blauen Kanals.



Roter Kanal



Grüner Kanal



Blauer Kanal

Scanlinien. Rasterlinien, die einen TV-Rauscheffekt imitieren.

Füllmethode: **Ineinander kopieren** oder **Weiches Licht**. Der Modus beeinflusst den Kontrastgrad zwischen den Linien und dem Bild.



Ineinander kopieren



Weiches Licht

Breite. Breite der Scanlinien.



Breite = 5



Breite = 20

Schärfe. Schärfe der Linienkanten.



Schärfe = 0



Schärfe = 50

Intensität. Die Sichtbarkeit der Linien. Bei 0 gibt es keinen Scanlinieneffekt.



Intensität = 25



Intensität = 75

Rauschen. Hinzufügen von digitalem Rauschen und Filmkorn.

Stärke. Die Sichtbarkeit des Rauschens.



Stärke = 0



Stärke = 100

Streifen und Verschiebungen

Größe und Position. Mit diesen Parametern kann man die Geometrie der Streifen verändern.

Min Höhe/Max Höhe. Legen Sie den Bereich fest, in dem die zulässigen Werte der Streifenhöhe liegen sollen.



Min Höhe/Max Höhe = 1/10



Min Höhe/Max Höhe = 50/100

Min Länge/Max Länge. Legen Sie den Bereich fest, in dem die zulässigen Werte der Streifenlänge liegen sollen.



Min Länge/Max Länge = 20/30



Min Länge/Max Länge = 190/200

Verschiebung. Grad der Verschiebung (für einfache und umgekehrte Streifen).



Verschiebung = 0



Verschiebung = 15

Einfache Verschiebungen. Die Anzahl der Streifen, die durch verschobene Rechtecke erzeugt werden.



Einfache Verschiebungen = 60



Einfache Verschiebungen = 90

Einfache Dehnungen. Die Anzahl der Streifen, die durch Strecken von Rechtecken gebildet werden.



Einfache Dehnungen = 60



Einfache Dehnungen = 90

Min Dehnung/Max Dehnung. Legen Sie den Bereich fest, in dem die zulässigen Werte der Dehnungslänge liegen sollen.



Min Dehnung/Max Dehnung = 12/12



Min Dehnung/Max Dehnung = 14/15

Umgekehrte Verschiebungen. Die Anzahl der Streifen mit Farbumkehrung.



Umgekehrte Verschiebungen = 40



Umgekehrte Verschiebungen = 60

Das Kontrollkästchen **Vertikal** aktiviert vertikale statt horizontale Effekte.



Vertikal-Kontrollkästchen ist deaktiviert



Vertikal-Kontrollkästchen ist aktiviert

Die Schaltfläche **Zufallszahl** erzeugt eine andere Verteilung der Streifen im Bild.

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

HOCHPASS

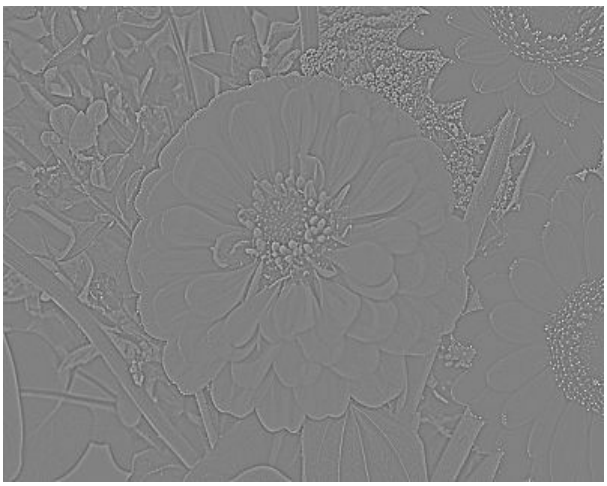
Der **Hochpass**-Filter übernimmt Details an harten Farbübergängen, verbessert den Kontrast und macht das Bild schärfer. Die anderen Teile des Bildes werden gedämpft.

Eine der weit verbreiteten Techniken ist das Anwenden verschiedener Füllmethoden auf die mit **Hochpass** verarbeitete Ebene. Am häufigsten werden die Modi zur Kontrastverbesserung verwendet: Ineinander kopieren, Weiches Licht, Hartes Licht, Strahlendes Licht, Lineares Licht. Diese Methode ist nützlich für die Porträtverbesserung.



Hochpass-Effekt

Radius (0.1-250.0). Der Parameter definiert den Bereich entlang der Kanten, wo die ursprünglichen Details beibehalten werden.

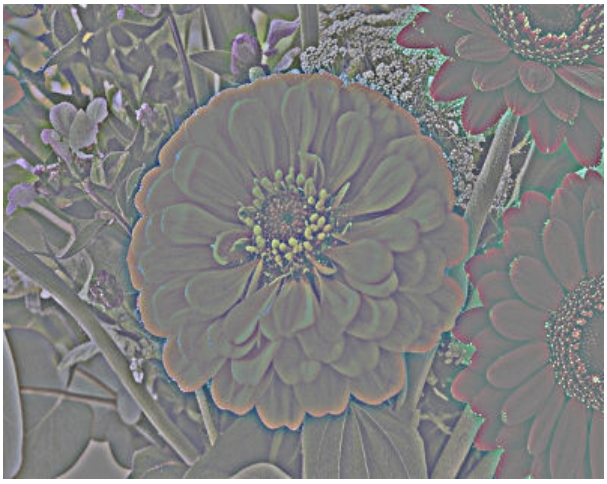


Radius = 1

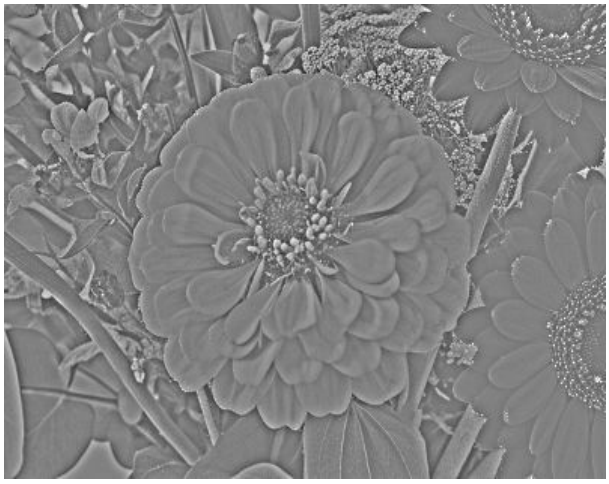


Radius = 10

Graustufen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Ebene entsättigt. Mit dem Parameter kann man Farbrauschen und Streustrahlung entlang der Ränder reduzieren.



Kontrollkästchen deaktiviert



Kontrollkästchen aktiviert

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

OBJEKTIVKORREKTUR

Mit dem Filter **Objektivkorrektur** können Sie optische Verzerrungen korrigieren und die Perspektive eines Bildes anpassen.

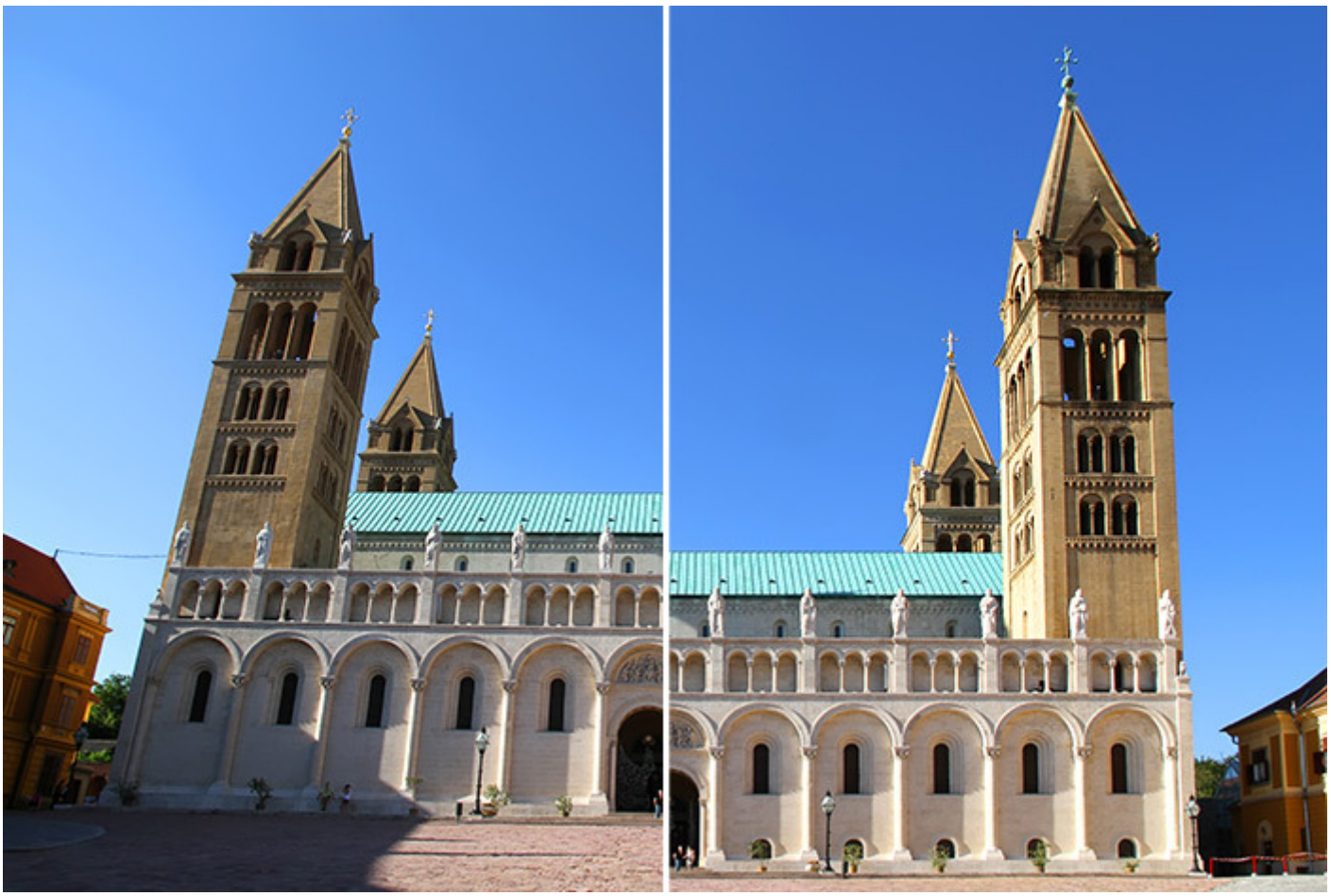
Verzerrung (-100..100). Der Parameter begradigt Linien, die relativ zur Bildmitte konkav oder konvex sind.



Objektivkorrektur

Vertikale Perspektive (-100..100). Dies ist eine perspektivische Korrektur, die schräge vertikale Linien parallel erscheinen lässt.

Horizontale Perspektive (-100..100). Dies ist eine perspektivische Korrektur, die schräge horizontale Linien parallel erscheinen lässt.



Perspektivkorrektur

Vertikale Verschiebung (-100..100). Mit diesem Parameter können Sie das Bild nach oben oder unten verschieben.

Horizontale Verschiebung (-100..100). Mit diesem Parameter können Sie das Bild nach links oder rechts verschieben.

Skalieren (50-150). Mit diesem Parameter ändern Sie die Bildskalierung. Er wird verwendet, um transparente Bereiche an den Rändern des angepassten Bilds auszublenden.

Winkel (0-360). Legt den Bilddrehwinkel fest und kann zur Korrektur eines geneigten Horizonts verwendet werden.

Klicken Sie auf **Standard**, um die ursprünglichen Einstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effektdialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu speichern.

RAUSCHEN

Das **Rauschen**-Menü fügt Störungen Ihrem Bild hinzu bzw. entfernt sie. Es werden folgende Effekte angeboten: **Rauschen hinzufügen**, **Staub & Kratzer**, **Mediane**.

Rauschen hinzufügen. Der Effekt fügt Rauschen dem Bild hinzu.

In der **Verteilung**-Sektion legen Sie fest, wie das Rauschen im Bild verteilt wird: Gleichmäßig, Impulsartig oder Gaußsche Normalverteilung.



Gleichmäßige Verteilung



Gaußsche Normalverteilung



Impulsartige Verteilung

Monochromatisch-Kontrollkästchen. Wenn das Kästchen aktiviert ist, wird das Farbrauschen dem Bild hinzugefügt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird nur das Schwarz-weiß-Rauschen hinzugefügt.



Monochromatisches Rauschen



Farbrauschen

Stärke (0-100). Der Parameter legt die Menge des Rauschens fest.



Stärke = 10



Stärke = 50

Staub & Kratzer. Der Filter reduziert das Niveau des Rauschens, indem er unähnliche Pixel innerhalb des angegebenen Radius verwischt.

Radius (1-100). Der Parameter legt die Größe des Bereichs fest, in dem ungleiche Pixeln verwischt werden.

Schwellenwert (0-100). Der Parameter legt fest, um wie viel sich die Pixel unterscheiden sollen, um verschwommen zu werden.



Nach Anwendung des Filters

Hinweis. Wenden Sie diesen Filter auf einen kleinen ausgewählten Bereich mit Mängeln an, weil er nicht nur Rauschen, sondern auch kleine Details entfernen kann.

Mediane. Der Filter reduziert das Rauschen im Bild, indem er die Farbwerte von ähnlichen Pixeln innerhalb eines bestimmten Radius ausgleicht.

Radius (1-100). Der Parameter bestimmt den Radius eines Bereichs, in dem die Farben der einzelnen Pixel miteinander verglichen werden.



Originalbild Nach Anwendung des Filters

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

SONSTIGE EFFEKTE

Das Menü **Sonstige Effekte** enthält spezialisierte Effekte, die in keine der Standardkategorien passen.

HSB/HSL. Der Effekt simuliert die Umwandlung von Farben aus dem RGB-Farbraum in den HSL- oder HSB-Farbraum und zurück.

Eingabemodus. Wählen Sie den Eingabefarbraum aus.

Reihenfolge. Wählen Sie den Ausgabefarbraum aus.



HSB/HSL

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

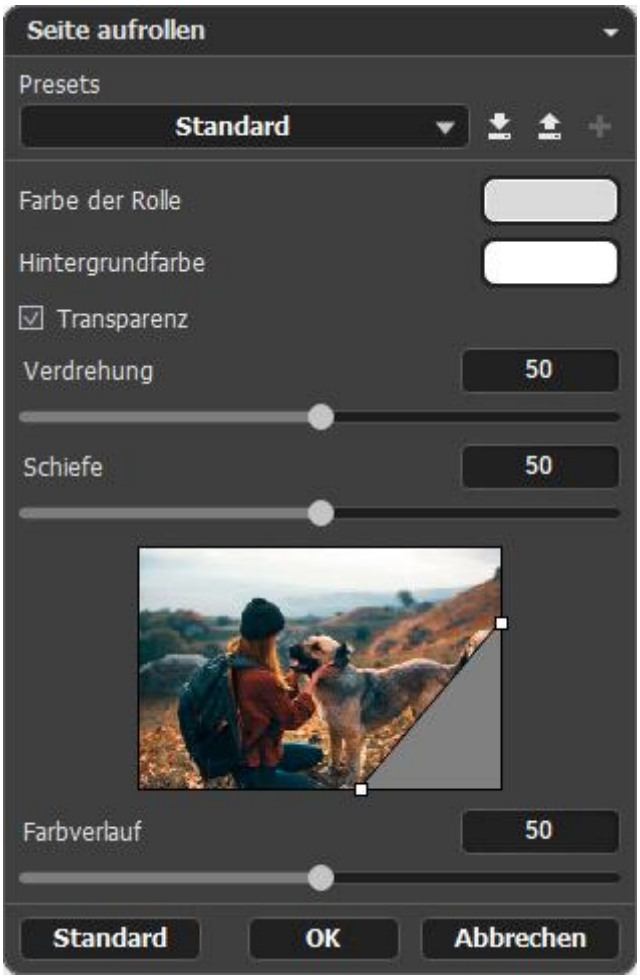
Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

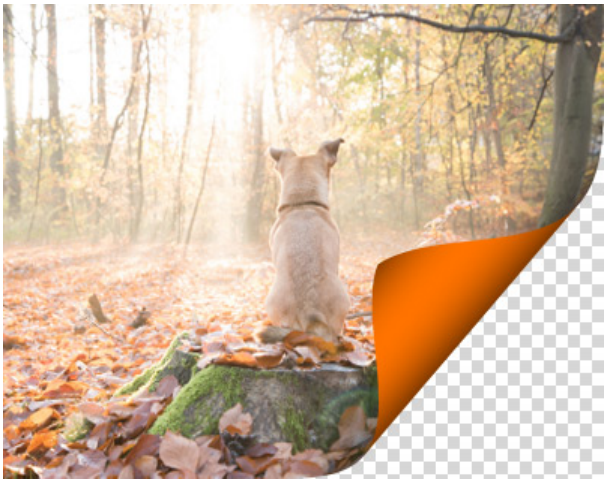
SEITE AUFROLLEN

Mit dem Effekt **Seite aufrollen** kann man ein Bild so aussehen lassen, als ob es aufgerollt ist. Die Farbe der Rolle, ihre Form die Stärke der Aufrollung werden im **Einstellungsfeld** festgelegt.

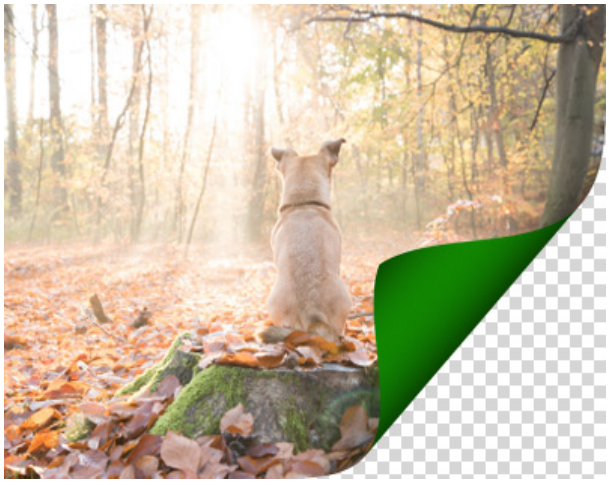


Das **Einstellungsfeld** bietet die folgenden Parameter für diesen Effekt.

Farbe der Rolle. Das Feld **Farbe der Rolle** ermöglicht es, die Unterseite der Aufrollung einzustellen. Doppelklicken Sie auf das Feld **Farbe der Rolle**, um eine Farbe im Farbauswahldialog auszuwählen.



Farbe der Rolle: Orange



Farbe der Rolle: Grün

Hintergrundfarbe. Das Feld **Hintergrundfarbe** ermöglicht die Einstellung der Farbe für den Bereich unterhalb der Rolle. Führen Sie einen Doppelklick auf das Feld **Hintergrundfarbe** aus, um eine Farbe im Farbauswahldialog auszuwählen.

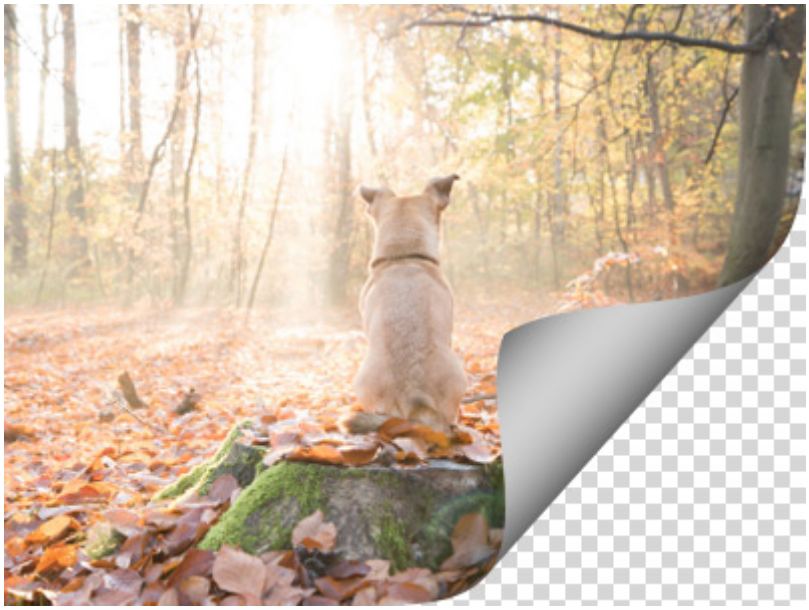


Hintergrundfarbe: Schwarz



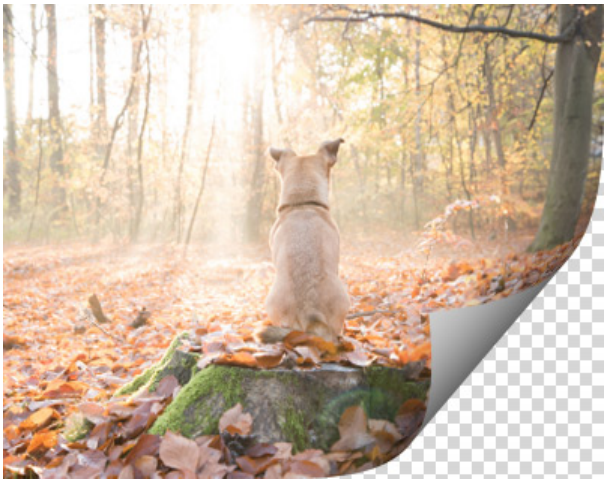
Hintergrundfarbe: Weiß

Transparenz. Wenn in der Kontrollkästchen **Transparenz** aktiviert ist, wird der Bereich unterhalb der Rolle transparent. Dies kann etwa bei einem Bild mit mehreren Ebenen notwendig sein. Auf diese Art kann zum Beispiel ein anderes Foto unterhalb der Aufrollung sichtbar werden.

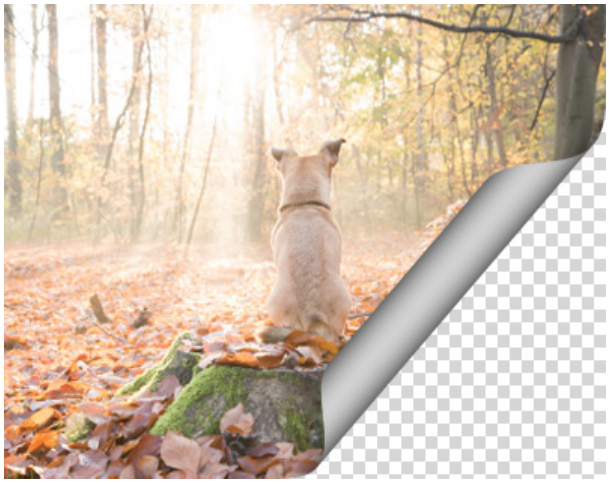


Transparenz-Kontrollkästchen ist aktiviert

Verdrehung (0-100). Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Stärke der Verdrehung der aufgerollten Seite. Je höher der Wert gesetzt wird, umso stärker ist die Verdrehung der Seite.

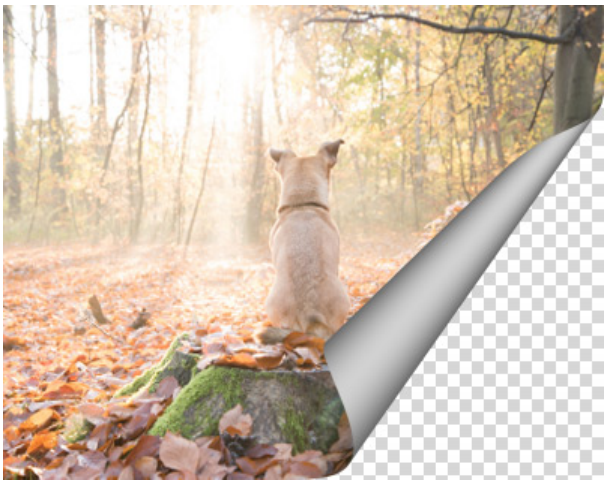


Verdrehung = 25

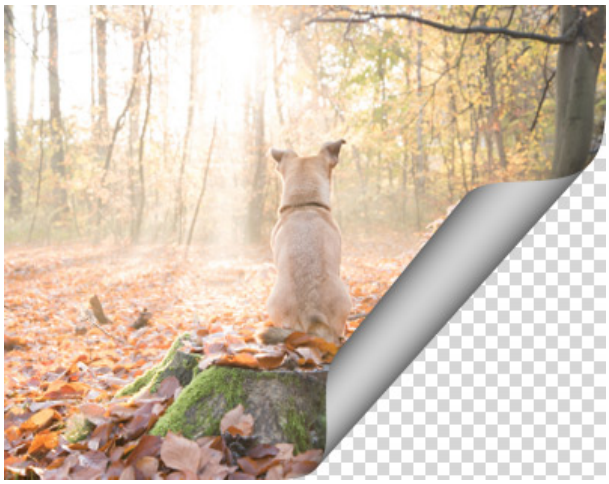


Verdrehung = 75

Schiefe (0-100). Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Form der aufgerollten Seite. Auch hier sind Werte von 0 bis zu 100% möglich. Werte von 1 bis 49 formen einen Kegel (mit dem Scheitelpunkt am Rand der Seite), bei einer Einstellung von 50 wird ein Zylinder geformt, Werte von 51 bis 100 führen wiederum zu einem Kegel, nur dass diesmal der Scheitelpunkt am gegenüberliegenden Ende liegt.

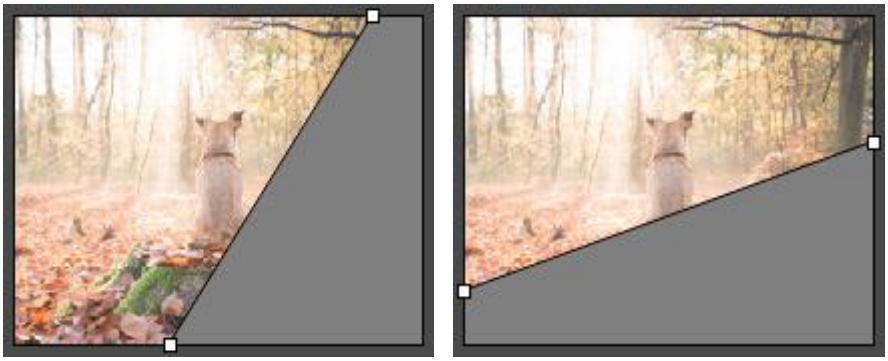


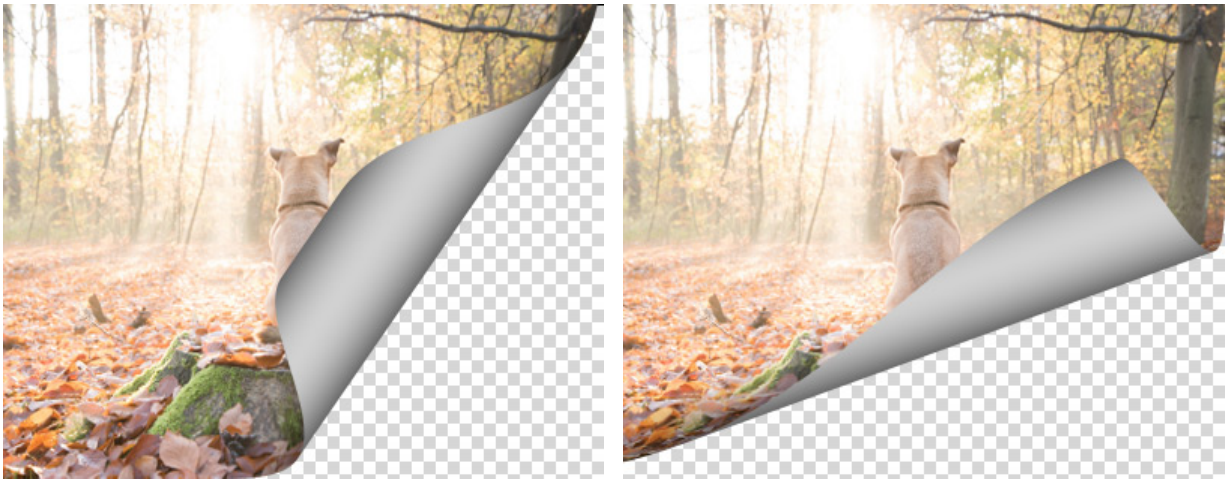
Schiefe = 10



Schiefe = 60

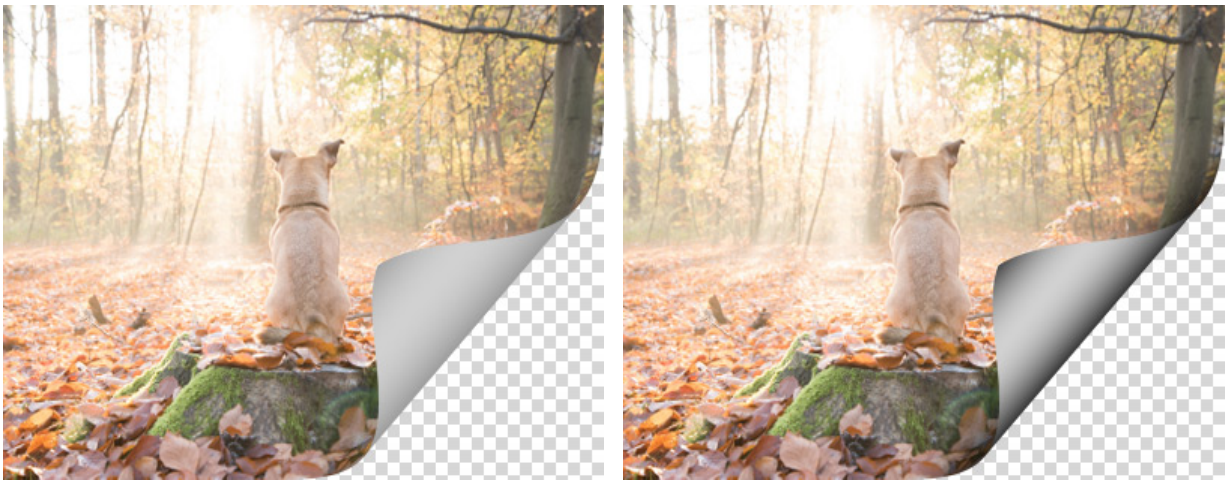
Linie mit Markierungen an beiden Enden. Die Option legt fest, welche Ecke des Blattes gerollt wird. Außerdem die Position der Linie, an der aufgerollt werden soll und die Aufrollrichtung. Benutzen Sie die Markierungen, um die Position der Linie festzulegen. Um eine Markierung zu bewegen, positionieren Sie den Cursor darauf und ziehen Sie die Markierung bei gedrückter Maustaste auf eine neue Position. Es ist jedoch nicht möglich, mehr als die Hälfte eines Bildes aufzurollen.





Vertikal Horizontal

Farbverlauf (0-100). Diese Einstellung erlaubt es, der Rolle ein höheres Volumen zuzuweisen. Dies geschieht durch das Einstellen des Kontrastes der Mitteltöne.



Farbverlauf = 25 Verlauf = 75

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

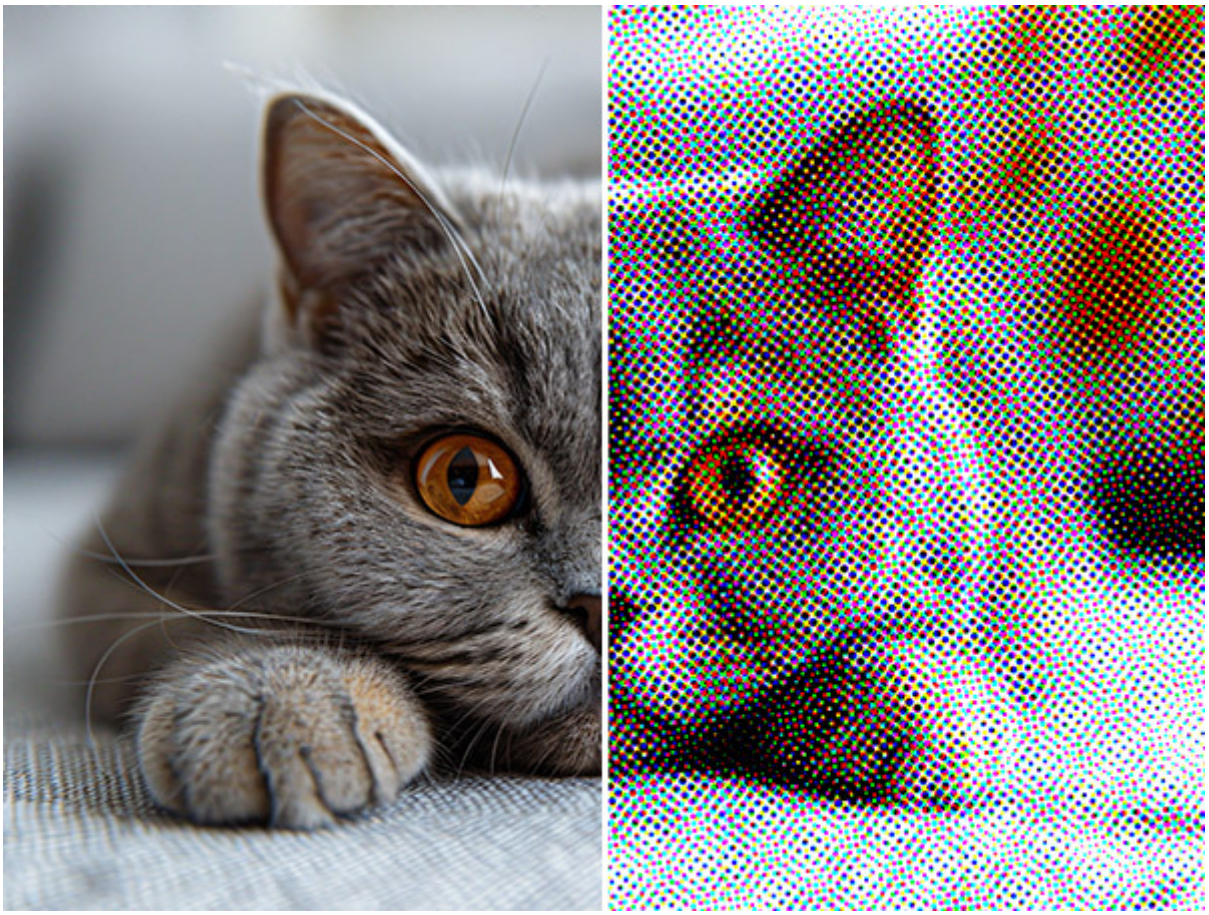
Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

VERGRÖBERN

Die **Vergröbern**-Effekte (**Farbraster**, **Kristallisieren**, **Mosaik**) kombinieren benachbarte Pixel des Bildes miteinander, so dass sie monochrome Zellen bilden. Betrachten wir jeden Effekt im Einzelnen:

Farbraster. Bei diesem Effekt wird ein Bild aus Punkten in Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz gebildet. Durch Mischen der Punkte dieser vier Farben können Sie neue Farben im Bild erhalten.



Farbraster

Radius (4-127). Die Parameter legen die Größe der Punkte und den Abstand zwischen ihnen fest.

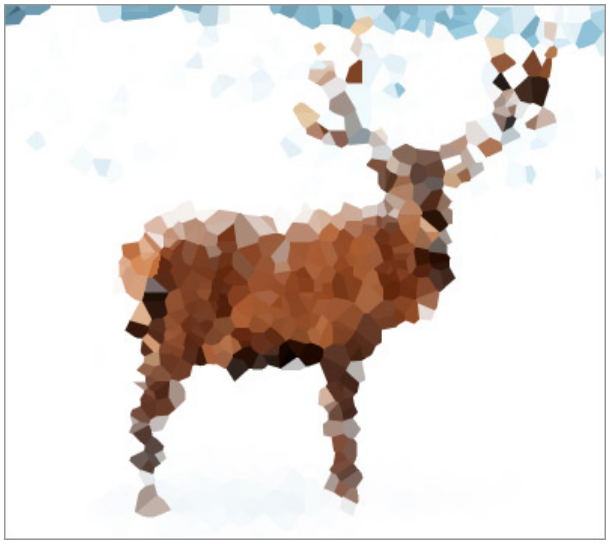
Kanal (-360..360). Die Parameter definieren den Neigungswinkel der Punkte jeder Farbe.

Kristallisieren. Der Effekt gruppiert benachbarte Pixel in polygonförmige Farbflecke. Die Farbe jedes Polygons entsteht durch die Zusammenfassung einer Durchschnittsfarbe von gruppierten Pixeln.

Größe (5-300). Dieser Parameter bestimmt die Größe der Polygone. Je höher der Wert, desto größer die Polygone.



Kleine Polygone



Große Polygone

Mosaik. Der Effekt gruppiert benachbarte Pixel in quadratische Farbblöcke. Die Farbe jedes Blocks entsteht durch die Zusammenfassung einer Durchschnittsfarbe von gruppierten Pixeln.

Größe (2-300). Der Parameter legt das Größe der quadratischen Farbblöcken in Pixeln fest.



Kleine Blöcke



Große Blöcke

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

RENDERN

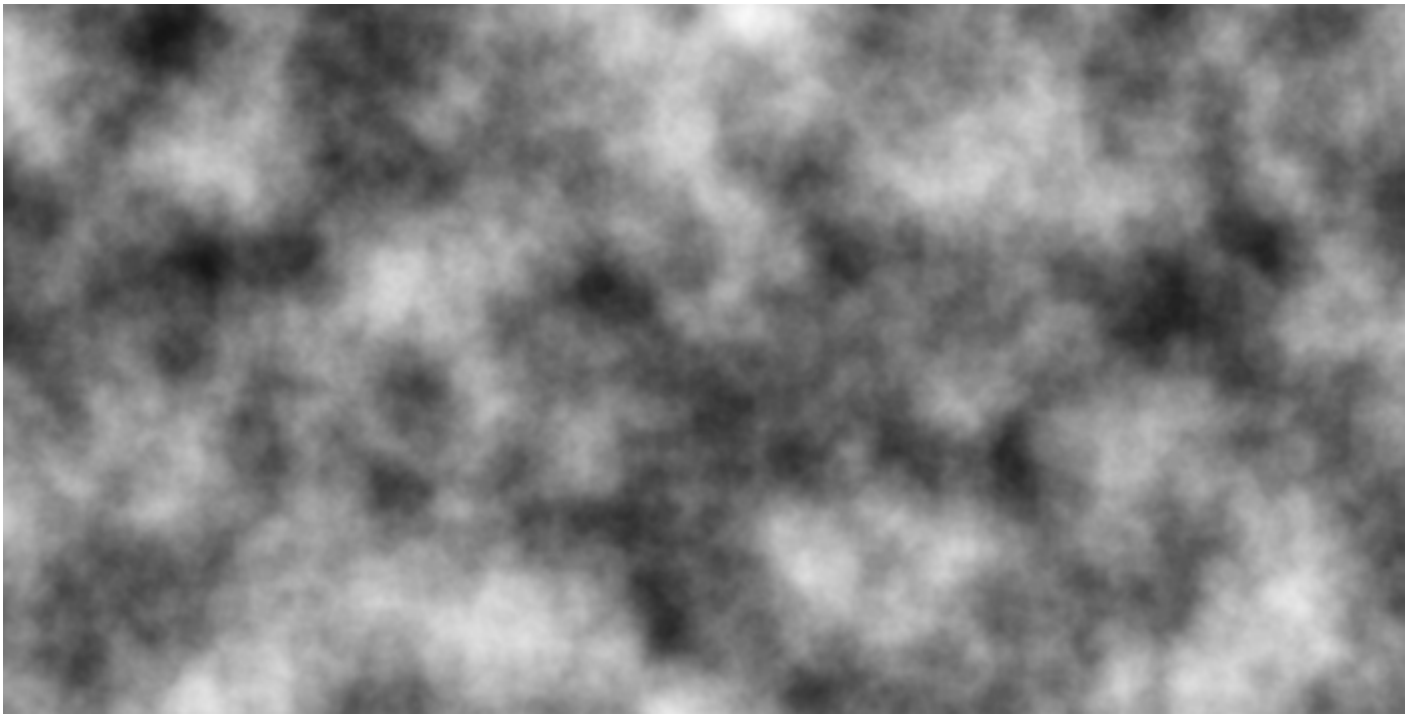
Mithilfe der Befehle im Menü **Rendern** können Sie Texturen erzeugen.

Wolken. Der Effekt erzeugt eine weiche Wolken-Textur unter Verwendung der angegebenen Farben.

Farbe 1/Farbe 2. Mithilfe der Farbplatten können Sie die Farbe der Wolken und die Hintergrundfarbe festlegen.

Zufallsgenerator (0–100). Ändert die Verteilung der Pixel.

Hinweis: Das Anwenden eines Effekts ersetzt die Daten der aktiven Ebene.



Wolken-Effekt

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

TIEFEN & LICHTER

Der **Tiefen & Lichter**-Effekt hebt Details in hellen und dunklen Bereichen des Bildes hervor und verringert den Kontrast.



Tiefen & Lichter

Der Effekt-Bedienfeld enthält zwei Parameter-Sektionen.

Die **Schatten**-Sektion hellt die dunklen Bereiche des Bildes auf.

Stärke (0-100). Der Parameter steuert die Intensität der Aufhellung von dunklen Bereichen.



Stärke = 25



Stärke = 75

Umfang (0-100). Der Parameter bestimmt den Bereich der Töne, die geändert werden. Bei kleineren Werten werden nur die dunkelsten Bereiche angepasst. Größere Werte erhöhen die Reichweite des Parameters.



Umfang = 10



Umfang = 100

Radius (0-100). Der Parameter legt die Größe des Bereichs um das Pixel fest, der seine Zugehörigkeit zu einem dunklen oder hellen Bereiche bestimmt.



Radius = 10



Radius = 50

Die **Lichter**-Sektion erlaubt es, helle Bereiche abzudunkeln.

Stärke (0-100). Der Parameter regelt die Intensität der Abdunkelung von hellen Bereichen.



Stärke = 25



Stärke = 75

Umfang (0-100). Der Parameter bestimmt den Bereich der Töne, die geändert werden. Bei kleineren Werten werden nur die hellsten Bereiche angepasst. Größere Werte erhöhen die Reichweite des Parameters.



Umfang = 10



Umfang = 100

Radius (0-100). Der Parameter legt die Größe des Bereichs um das Pixel fest, der seine Zugehörigkeit zu einem dunklen oder hellen Bereiche bestimmt.



Radius = 10



Radius = 50

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

SCHARFZEICHNEN

Mit dem **Scharfzeichnen**-Menü können Sie die Schärfe des Bildes sowie seine Detailstufe erhöhen. Es werden folgende Effekte angeboten: **Schärfe** und **Unscharf maskieren**.

Der **Schärfe**-Effekt verbessert die Schärfe des Bildes, indem er den Kontrast zwischen den einzelnen Pixeln erhöht.

Stärke (0.0-30.0). Der Parameter bestimmt den Grad der Kontrastverstärkung. Wenn Sie den Parameter erhöhen, werden helle Pixel noch heller und dunkle Pixel noch dunkler.



Nach Anwendung des Schärfe-Effekts

Der Effekt **Unscharf maskieren** erhöht die Bildschärfe durch Kontrasterhöhung an Kanten und Linien im Bild. Das Programm vergleicht das Bild mit seiner unscharfen Kopie, und wenn ein Pixel des Bildes mit dem entsprechenden Pixel der unscharfe Kopie kontrastiert, wird der Kontrast erhöht; andernfalls bleibt das Pixel unverändert. Das Programm verarbeitet alle Bildpixel auf diese Weise.

Radius (0.1-250.0). Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der Pixel, die scharfgezeichnet werden sollen.

Kontrast (1-500). Der Parameter steuert die Intensität des Scharfzeichnens.

Schwellenwert (0-255). Dieser Parameter bestimmt die Größe des Bereichs, der scharfgezeichnet wird. Bei kleineren Werten wirkt sich der **Kontrast**-Parameter auch auf einzelne Pixel aus. Bei höheren Werten wird nur die Schärfe der schärfsten Grenzen erhöht.



Unscharf maskieren

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

STILISIERUNGSFILTER

Mit den **Stilisierungsfiltern** können Sie Ihren Bildern verschiedene Stile verleihen.

Diffus
Relief
Konturen finden
Solarisation

Diffus. Dieser Effekt mischt benachbarte Pixel abhängig vom gewählten Modus durcheinander:

Normal - verschiebt Pixel zufällig (ohne Berücksichtigung der Farbwerte).
Abdunkeln - ersetzt helle Pixel durch dunkle Pixel.
Aufhellen - ersetzt dunkle Pixel durch helle Pixel.

Zufallszahl - erzeugt eine alternative Pixelverteilung.



Diffus-Effekt

Relief. Simuliert den Effekt einer Prägung oder eines Stempels. Das Bild wird in Grautönen dargestellt, während die Kanten durch die Originalfarben hervorgehoben werden.

Winkel (-180..180). Der Einfallswinkel des Lichts.
Höhe (1-100). Die Tiefenwirkung des Reliefs.
Kontrast (1-500). Verstärkt den Kantenkontrast.
Kantentyp. Wählen Sie im Drop-down-Menü die Methode zur Füllung der Bereiche außerhalb des Effekts:

Wiederholen - füllt mit wiederholten Randpixeln.
Umwickeln - füllt mit Bildbereichen, die außerhalb des sichtbaren Bildes liegen.
Spiegeln - füllt mit gespiegelten Fragmenten.



Relief-Effekt

Konturen finden. Der Effekt transformiert das Bild, indem er die Kanten mit dunkleren Linien auf weißem Hintergrund hervorhebt.



Konturen finden

Solarisation. Der Effekt kombiniert ein Negativ- und ein Positivbild und simuliert so die fotografische Solarisation. Helle Bereiche werden invertiert (werden negativ), dunkle Bereiche bleiben unverändert.



Solarisation

Konturen nachzeichnen. Dieser Effekt erkennt Übergänge zwischen Bereichen gleicher Helligkeit und zeichnet sie in jedem Farbkanal mit einer dünnen Linie nach.

Stufe (0–255). Legt den Tonwert fest, an dem die Konturen erzeugt werden.

Kante. Wählen Sie im Drop-down-Menü aus, welche Bereiche konturiert werden sollen:

Unterhalb - zeichnet Bereiche nach, in denen die Pixelwerte unter der angegebenen Stufe liegen.
Oberhalb - zeichnet Bereiche nach, in denen die Pixelwerte über der angegebenen Stufe liegen.



Konturen nachzeichnen

TEXTURFÜLLUNG

Mit dem Effekt **Texturfüllung** können Sie eine Ebene oder Auswahl mit einem ausgewählten Muster füllen.



Texturfüllung

Füllparameter:

Methode. Wählen Sie die Texturüberlagerungsmethode aus der Dropdown-Liste:

- Wiederholung
- Reflexion
- Zufällig
- Ausrichtung

Füllmethode. Wählen Sie die Methode zum Mischen der Textur mit der verarbeiteten Ebene. Das Programm bietet 27 Füllmethoden. Weitere Informationen dazu finden Sie hier.

Deckkraft (1-100). Transparenz der Textur im Verhältnis zu den Hintergrundfarben. Je niedriger der Wert, desto blasser sind die Füllfarben und desto stärker ist die Interaktion mit den Hintergrundfarben.

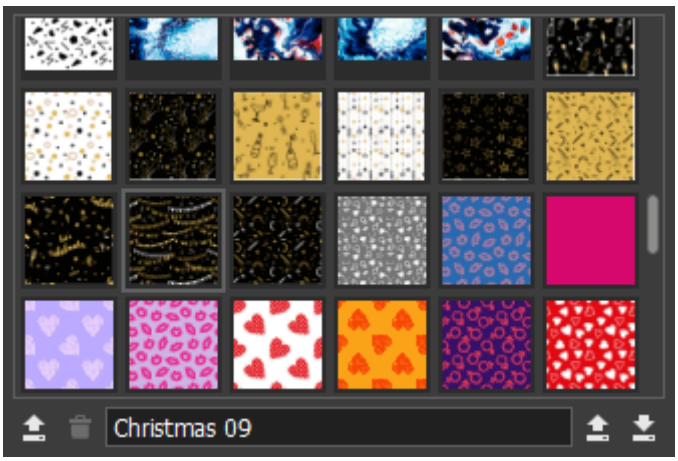
Skalierung (10-400). Die Größe des Texturmusters.

Horizontale Verschiebung (0-100). Horizontaler Füllversatz.

Vertikale Verschiebung (0-100). Vertikaler Füllversatz.

Winkel (-180..180). Der Rotationswinkel der Textur.

Die **Texturbibliothek** enthält alle verfügbaren Texturen.



Texturbibliothek

Unterhalb der Texturliste befinden sich die folgenden Elemente (für benutzerdefinierte Texturen):

Textur hinzufügen . Laden Sie ein Bild, das als Textur verwendet werden soll.

Textur löschen . Entfernt die ausgewählte Benutzertextur aus der Bibliothek.

Texturname. Klicken Sie auf das Feld, um es bearbeitbar zu machen, geben Sie einen neuen Texturnamen ein und drücken Sie die `Eingabetaste`, um ihn anzuwenden.

Bibliothek importieren . Lädt eine Texturbibliothek von der Festplatte (eine .brush_textures-Datei).

Bibliothek exportieren . Speichert eine Texturbibliothek in einer .brush_textures-Datei.

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** (nicht verfügbar für die letzten drei Unschärfe-Effekte) aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

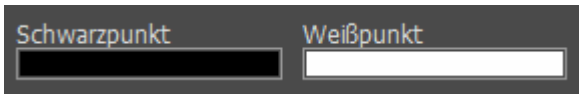
SCHLÜSSELFARBEN

Der **Schlüsselfarben**-Effekt erlaubt es Ihnen, ein Bild anhand zwei Schlüsselfarben zu bearbeiten (Farbtöne zu ändern, Farben zu ersetzen, Kontrast und Helligkeit anzupassen usw.).



Schlüsselfarben-Effekt

Der Effekt hat zwei Steuerelemente:



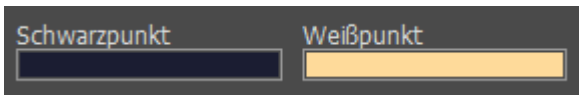
Originale Schlüsselfarben

Im **Schwarzpunkt**-Feld wird die Farbe festgelegt, die als schwarze Schlüsselfarbe angewendet wird. Im **Weißpunkt** wird die Farbe festgelegt, die als weiße Schlüsselfarbe angewendet wird. Standardmäßig haben die Felder die entsprechenden Farben und das Bild bleibt unverändert.

Um eine andere Farbe als Schlüsselfarbe festzulegen:

- Klicken Sie auf das Farbfeld (der Mauszeiger verwandelt sich nun in eine Pipette) und wählen Sie eine Farbe aus dem Bild mit einem Linksklick aus. Das Feld wird diese Farbe übernehmen.

- Doppelklicken Sie auf das Farbfeld, um **Farbauswahldialog** zu öffnen.



Neue Schlüsselfarben

> **Hinweis:** Die Farbe des Schwarzpunktes kann nicht leichter sein als die Farbe des Weißpunktes und umgekehrt.

Als Ergebnis werden alle Farben, die dunkler als die schwarze Schlüsselfarbe sind, in Richtung der neuen schwarzen Farbe verschoben; die Farben, die heller als die weiße Schlüsselfarbe sind, werden in Richtung der neuen weißen Farbe verschoben.

Sie können auch nur eine Schlüsselfarbe festlegen. Wenn Sie nur die schwarze Schlüsselfarbe ändern, werden nur die dunkleren Farben verschoben, während die hellen Farben unverändert bleiben.

Bitte beachten Sie, dass je heller die schwarze Schlüsselfarbe ist, desto dunkler wird das Bild. Auch je dunkler die weiße Schlüsselfarbe ist, umso heller wird das Bild.

> **Hinweis:** Wenn Sie wollen, dass die Farbtöne auf dem Bild unverändert bleiben, verwenden Sie die graue Farbe als die Schlüsselfarbe (diese Farbe enthält alle Farbkomponenten - Grün, Rot und Blau - gleichermaßen).



Schlüsselfarben-Effekt

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen im sichtbaren Bereich des **Bildfensters** angezeigt.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

EINGEBAUTE PLUGINS

Einige populäre AKVIS-Plugins sind im AliveColors-Bildeditor verfügbar (**Effekte → Eingebaute Plugins**). Diese Filter erweitern die bereits beeindruckenden Funktionalität von AliveColors.

Außerdem können Sie AKVIS-Plugins sowie Tools von Drittanbietern als externe Plugins einbinden.

EXTERNE PLUGINS

AliveColors ist ein leistungsstarkes Programm zum Bearbeiten und Verbessern von Fotos.

Sie können den Funktionsumfang erweitern, indem Sie externe Plugins von Drittanbietern hinzufügen (außer bei der Linux-Version).

So fügen Sie Plugins unter Windows und Mac hinzu:

1. Klicken Sie oben rechts im Programmfenster auf  . Es öffnet sich das **Optionen**-Fenster.
2. Wechseln Sie zur Registerkarte **Filter und Plugins**.
3. Im Feld **Plugins-Ordner** wählen Sie den Ordner aus, in dem Ihre ***.8bf**-Dateien gespeichert sind.

   Sie können jeden beliebigen Ordner mit Plugins verwenden, zum Beispiel:

   - Einen selbst erstellten Ordner, z. B. C:\Meine Plugins. Kopieren Sie dort alle *.8bf-Dateien hinein, damit diese in der Effektliste angezeigt werden.
   - Einen Standardordner, z. B. für AKVIS-Plugins unter Windows: C:\Program Files\AKVIS.
   - Den Plugins-Ordner eines anderen Grafikprogramms. Das ist praktisch, wenn Sie mehrere Programme nutzen. Beispiel für Photoshop CC:

     - Windows: C:\Program Files\Common Files\Adobe\Plug-Ins\CC
     - Mac: Macintosh HD/Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC

   Sie können mehrere Ordner auswählen – alle ausgewählten Ordner sind aktiv. Die gewählten Pfade werden in der Dropdown-Liste angezeigt. Um einen Ordner zu entfernen, wählen Sie ihn in der Liste aus und klicken Sie auf .

4. Bestätigen Sie mit **OK**, um die Änderungen zu speichern.
5. Starten Sie AliveColors neu und öffnen Sie das Plugin über das Menü **Effekte**.

Liste der kompatiblen **AKVIS**-Plugins (unter Windows und Mac):

AKVIS AirBrush — Airbrush-Technik in Fotos (das eingebaute **AirBrush**-Plugin ist verfügbar).

AKVIS Artifact Remover AI — komprimierte JPEG-Bilder wiederherstellen (auch als AI-Filter in AliveColors verfügbar: **AI -> JPEG-Artefakte entfernen**).

AKVIS ArtSuite — Bilderrahmen und Effekte für Ihre Fotos.

AKVIS ArtWork — Vielseitige Sammlung von Maltechniken.

AKVIS Chameleon — Erstellung von Fotocollagen.

AKVIS Charcoal — Kohle- und Kreidezeichnungen.

AKVIS Coloriage AI — Bildeinfärbung und Farbenänderung (auch als AI-Filter in AliveColors verfügbar: **AI -> Bildkolorierung**).

AKVIS Decorator — Oberflächengestaltung und Farbveränderung.

AKVIS Draw — Skizzeneffekt in Fotos.

AKVIS Enhancer — Bildkorrektur und Detailoptimierung (das eingebaute **Enhancer**-Plugin ist verfügbar).

AKVIS Explosion — Spektakuläre Explosionseffekte.

AKVIS HDRFactory — HDR-Bilder: Über die Wirklichkeit hinaus (das eingebaute **HDRFactory**-Plugin ist verfügbar).

AKVIS Inspire AI — Kunstwerke leicht gemacht

AKVIS LightShop — Licht- und Sterneneffekte (das eingebaute **LightShop**-Plugin ist verfügbar).

AKVIS MakeUp — Porträtverbesserung (das eingebaute **MakeUp**-Plugin ist verfügbar).

AKVIS NatureArt — Natur-Effekte auf digitalen Fotos (das eingebaute **NatureArt**-Plugin ist verfügbar).

AKVIS Neon — Leuchtbilder aus Fotos (das eingebaute **Neon**-Plugin ist verfügbar).

AKVIS Noise Buster AI — Digitale Rauschunterdrückung (der traditionelle Algorithmus ist im eingebauten Plugin **Noise Buster** verfügbar; der AI-basierte Filter ist unter **AI -> Rauschen entfernen** verfügbar).

AKVIS OilPaint — Ölgemälde-Effekt.

AKVIS Pastel — Pastellgemälde aus Fotos.

AKVIS Points — Pointillismus-Effekt in Fotos (das eingebaute **Points**-Plugin ist verfügbar).

AKVIS Refocus AI — Fokusverbesserung und Unschärfeeffekte (eine der Optionen ist unter **AI -> Bewegungsunschärfe entfernen** verfügbar).

AKVIS Retoucher — Software zur Fotorestaurierung.

AKVIS Sketch — Fotos in Zeichnungen umwandeln.

AKVIS SmartMask AI — Objekte aus Foto ausschneiden (das eingebaute **SmartMask**-Plugin ist verfügbar).

AKVIS Watercolor — Aquarell-Effekt auf Fotos.

Liste kompatibler Plugins von Drittanbietern:

Plugins von **Corel ParticleShop** (für Windows und Mac)

Plugins von **Auto FX Software** (für Windows und Mac)

Plugins von **Topaz Labs** (nur für Windows)

Plugins von **Nik Collection** (nur für Windows)

Plugins von **Exposure Software** - ex **Alien Skin Software** - Exposure, Snap Art, Eye Candy (nur für Windows)

Plugins von **Imagenomic** (nur für Windows)

Um die Informationen über die Version und den Lizenzstatus eines beliebigen Plugins abzurufen, benutzen Sie den Menübefehl **Hilfe → Über Plugins** auf.

EINGEBAUTE PLUGINS

Im **Menü Effekte → Eingebaute Plugins** stehen einige populäre AKVIS-Plugins zur Verfügung, die die Funktionalität des Editors erheblich erweitern:

AirBrush (Airbrush-Gemälde in den Modi Monochrom und Ausgangsfarben)

Enhancer (Modi: Detailoptimierung, Tonkorrektur und Druckvorbereitung)

HDRFactory (Modi: HDR-Bilder erstellen, Geister entfernen, Lokale Korrektur)

LightShop (Lichteffekte, Glitzerpinsel)

MakeUp (Automatische Erstellung einer Tonmaske, Werkzeuge zur Porträtretusche)

NatureArt (Effekte: Regen, Wasser, Wolken, Regenbogen, Blitz, Reif, Nordlicht)

Neon (Neonlinien-Effekt)

Noise Buster (traditioneller Rauschunterdrückungsalgorithmus).
Der KI-basierte Filter ist im Menü verfügbar: **AI → Rauschen entfernen**.

Points (Pointillismus-Effekt)

SmartMask (Auswahl mit dem Zauberpinsel, Chroma-Key, Kanten verbessern)

Sie können AKVIS-Plugins und Plugins von Drittanbietern als externe Module installieren.

AIRBRUSH

Mit dem eingebauten **AirBrush**-Plugin können Sie die Sprühtechnik nachahmen und ein Foto in ein Airbrush-Gemälde verwandeln.

Airbrushing ist eine Maltechnik, bei der die Farbe per Spritzpistole aufgetragen wird. Airbrush-Bilder lassen sich auf verschiedene Materialien bzw. Hintergründe aufbringen. Diese Maltechnik findet beispielsweise im Modellbau, beim Nageldesign, Bodypainting, für Makeup und in der grafischen Kunst Anwendung. Airbrush-Bilder zeichnen sich durch klare Linien und außergewöhnliche Detailstufe aus.

Hier finden Sie alle Parameter der Vollversion des Programms.

Folgende Funktionen stehen im eingebauten **AirBrush**-Plugin zur Verfügung:

Unterstützung für zwei Farbmodi:

Ausgangsfarben. Erstellen eines fotorealistischen Bildes mit den Originalfarben.



Ausgangsfarben

Monochrom. In einer monochromen Zeichnung wird nur eine Farbe und ihre Schattierungen verwendet.



Monochrom

Das Plugin ist mit einer Reihe von **Presets** ausgestattet, mit denen Sie Änderungen an Ihrem Bild mit einem Klick vornehmen können. Die Voreinstellungen können entweder unverändert oder mit Modifizierungen verwendet werden.

Testen Sie die Software AKVIS AirBrush (als Standalone und Plugin verfügbar), um weitere Optionen zum Konvertieren eines Fotos in eine Airbrush-Zeichnung zu entdecken. Die Originalsoftware bietet 3 Modi an: **Ausgangsfarben**, **Monochrom** und **Mehrfarbig**.

ENHANCER

Das eingebaute **Enhancer**-Plugin wurde entwickelt, um die Details eines Fotos zu verbessern, die dunklen Bereiche zu korrigieren, die Schärfe der Ränder und den Kontrast von Bildern zu erhöhen usw. In AliveColors ist das Plugin als drei Effekte in der **Enhancer**-Gruppe verfügbar (drei Bildverbesserungsmodi): **Detailoptimierung**, **Tonkorrektur** und **Druckvorbereitung**.

Die folgenden Funktionen sind im eingebauten **Enhancer**-Plugin verfügbar:

Detailoptimierung. Mit diesem Modus lassen sich die Details in hellen und dunklen Bereichen eines Bildes hervorheben. Erfahren Sie mehr über die Effekteinstellungen.



Detailoptimierung

Tonkorrektur. Der Modus verbessert Bilder durch Korrektur bestimmter Farbbereiche. Erfahren Sie mehr über die Effekteinstellungen hier.



Tonkorrektur

Druckvorbereitung. In diesem Modus können Sie die Schärfe der Konturen und den Kontrast des gesamten Bildes vor dem Drucken bzw. Veröffentlichen erhöhen. Erfahren Sie mehr über die Effekteinstellungen.



Druckvorbereitung

Das Plugin ist mit einer Reihe von **Presets** ausgestattet, mit denen Sie Änderungen an Ihrem Bild mit einem Klick vornehmen können. Die Voreinstellungen können entweder unverändert oder mit Modifizierungen verwendet werden.

Testen Sie die Software AKVIS Enhancer (als Standalone und Plugin verfügbar), um weitere Möglichkeiten zur Fotooptimierung zu entdecken.

HDRFACTORY

Das eingebaute **HDRFactory**-Plugin ist für die Erstellung von Bildern mit hohem Dynamikbereich konzipiert.

Mit **HDRFactory** können Sie ein HDR-Bild erstellen, indem Sie mehrere Fotos desselben Motivs mit unterschiedlicher Belichtung aufnehmen und zu einem optimal ausgeleuchteten Einzelfoto zusammenrechnen. Alternativ können Sie den HDR-Effekt in einem einzelnen Foto imitieren.

Die HDR-Funktion ermöglicht eine genauere Betrachtung und Bearbeitung von Bildern, sodass das Potenzial von Rohdaten maximal genutzt werden kann. Das Ergebnis ist viel realitätsnäher. Das heißt, die Bilder sind näher an dem, was unser Auge sieht, sowohl was Helligkeit als auch was Kontrast betrifft.

Folgende Funktionen stehen im eingebauten **HDRFactory**-Plugin zur Verfügung:

HDR-Bilder erstellen. Der Modus ermöglicht das Erzeugen eines Bildes mit einem hohen dynamischen Bereich. Weitere Informationen zu den Effektoptionen finden Sie auf den Seiten: HDR-Bilder erstellen, Anpassung und Effekte.



HDR-Bild

Lokale Korrektur. Der Modus ermöglicht die zusätzliche Bearbeitung einzelner Bildbereiche. Erfahren Sie mehr über die Korrekturparameter.



Lokale Korrektur

Geister entfernen. In diesem Modus können sogenannte Geister entfernt werden, die manchmal beim Erstellen eines HDR-Bildes auftreten. Weitere Informationen zu dieser Funktion finden Sie hier.



Geister entfernen

Das Plugin ist mit einer Reihe von **Presets** ausgestattet, mit denen Sie Änderungen an Ihrem Bild mit einem Klick vornehmen können. Die Voreinstellungen können entweder unverändert oder mit Modifizierungen verwendet werden.

Testen Sie die Software AKVIS HDRFactory (als Standalone und Plugin erhältlich), um weitere Optionen zum Erstellen von HDR-Bildern und zur Tonkorrektur zu entdecken.

LIGHTSHOP

Mit dem eingebauten **LightShop**-Plugin können Sie einem Bild Lichteffekte hinzufügen.

LightShop bietet verschiedene Leuchtelemente, aus denen ein Lichteffekt aufgebaut wird. Sie können jedes Element des Effekts sowie den gesamten Effekt verschieben und ändern sowie den Mischmodus und den Effektbereich anpassen.

Folgende Funktionen stehen im eingebauten **LightShop**-Plugin zur Verfügung:

Lichteffekte hinzufügen. Erstellen komplexer Lichteffekte aus mehreren einfachen Elementen. Erfahren Sie mehr über die Lichteffekte.



Lichteffekt

Glitzerpinsel . Das Werkzeug streut kleine glühende Elemente - Sterne, Herzen, Blumen usw. Erfahren Sie mehr über den Pinsel.



Glitzerpinsel

Das Plugin ist mit einer Reihe von **Presets** ausgestattet, mit denen Sie Änderungen an Ihrem Bild mit einem Klick vornehmen können. Die Voreinstellungen können entweder unverändert oder mit Modifizierungen verwendet werden.

Testen Sie die Software AKVIS LightShop (als Standalone und Plugin verfügbar), um weitere Optionen zum Erstellen von Licht- und Sterneffekten zu entdecken.

MAKEUP

Das eingebaute **MakeUp**-Plugin ermöglicht das Retuschieren und Verbessern von Porträtfotos.

MakeUp beseitigt automatisch kleinere Defekte und glättet die Haut, wodurch sie strahlend und gleichmäßig wirkt. Der intelligente Algorithmus sorgt für professionelle Ergebnisse, ohne dass das Gesicht unnatürlich glatt erscheint.

Das Plugin verbessert und verjüngt die Haut, ohne andere Bereiche eines Fotos (Augen, Haare, Hintergrund) zu beeinflussen.

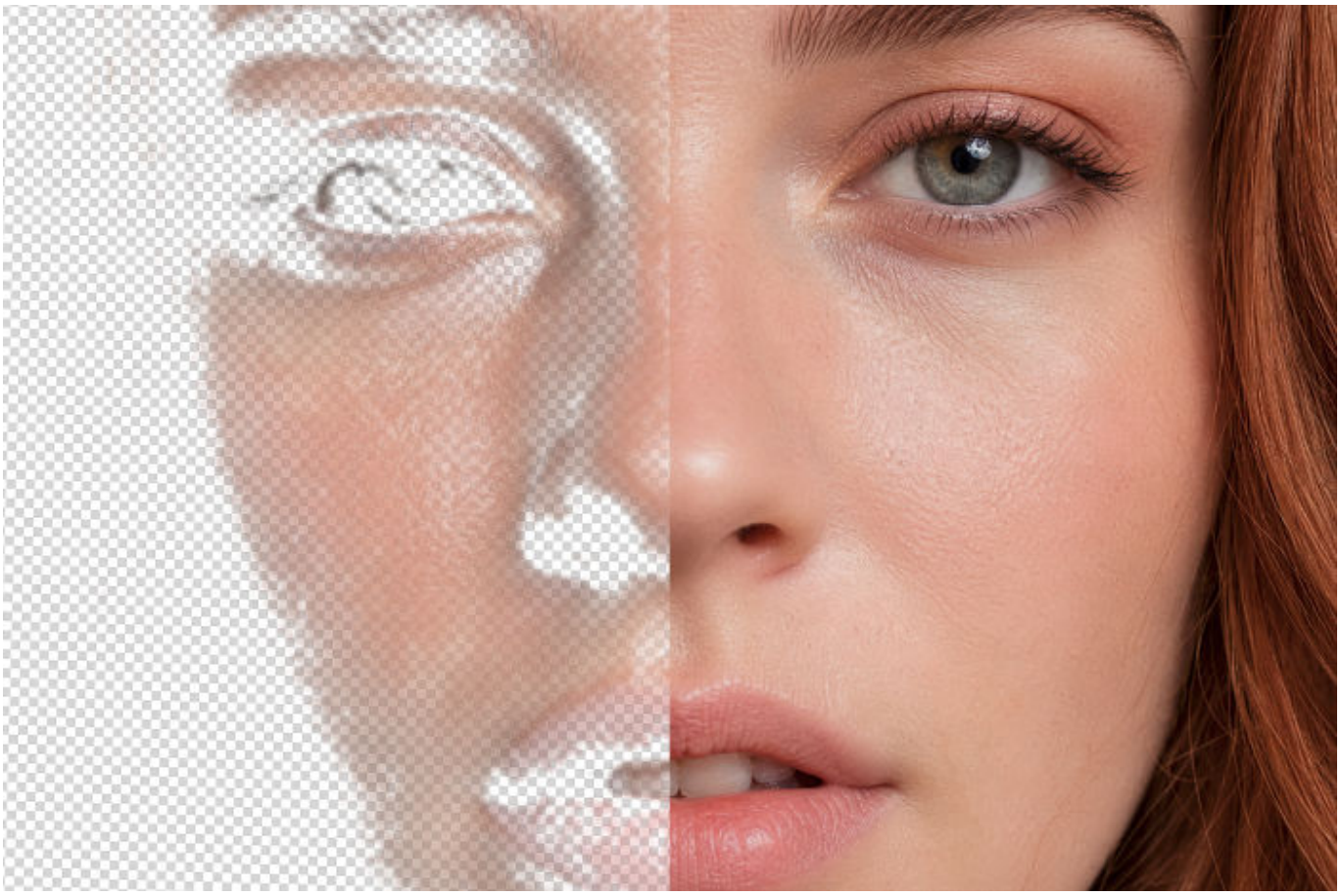


Porträt-Retusche

Folgende Funktionen stehen im eingebauten **MakeUp**-Plugin zur Verfügung:

Hautglättung. Das Plugin erkennt automatisch den Gesichtsbereich und erstellt eine Maske, auf die die Retusche angewendet wird. Sie können die Auswahl mit diesen Maskenbearbeitungswerkzeugen bearbeiten: , , .

Passen Sie den Glättungseffekt mit den MakeUp-Parametern an.



Maske

Retuschierwerkzeuge , , , , . Die Werkzeuge ermöglichen es, kleinere Defekte manuell zu entfernen. Erfahren Sie mehr über die Tools.



Retuschierwerkzeuge

Das Plugin ist mit einer Reihe von **Presets** ausgestattet, mit denen Sie Änderungen an Ihrem Bild mit einem Klick vornehmen können. Die Voreinstellungen können entweder unverändert oder mit Modifizierungen verwendet werden.

Probieren Sie die Software AKVIS MakeUp (als Standalone und Plugin verfügbar) aus, um weitere Retusche-Optionen zu entdecken.

NATUREART

Das eingebaute **NatureArt**-Plugin bietet eine Sammlung einzigartiger Effekte, die Naturphänomene nachahmen.

> **Achtung!** Die Effekte sind in der kostenlosen Programmversion nicht verfügbar.

NatureArt bietet folgende Effekte an: Regen, Wolken, Regenbogen, Wasser, Blitz, Reif und Nordlicht.

> **Regen**. Der Effekt imitiert Regentropfen: vom Nieseln bis zum Schauer und sogar Schnee. Erfahren Sie mehr über die Effektparameter hier.



Regen

Wasser. Mit diesem Effekt können Sie einem Foto eine Wasserfläche hinzufügen. Es ist auch möglich, die Glanz-Einstellungen so anzupassen, dass das Bild den Umgebungsbedingungen möglichst nahe kommt. Erfahren Sie mehr über die Effektparameter hier.



Wasser

Wolken. Mit diesem Effekt können Sie einem Bild Wolken, Nebel oder Rauch hinzufügen. Erfahren Sie mehr über die Effektparameter hier.



Nebel

Regenbogen. Mit dem Effekt können Sie einem Bild einen Regenbogen hinzufügen. Erfahren Sie mehr über die Effektparameter hier.



Regenbogen

Blitz. Mit dem Effekt können Sie einem Bild Blitze in beliebiger Anzahl und Größe hinzufügen. Erfahren Sie mehr über die Effektparameter hier.



Blitz

Reif. Mit diesem Effekt können Sie ein Bild mit Eiskristallen schmücken. Erfahren Sie mehr über die Effektparameter hier.



Reif

Nordlicht. Der Effekt ermöglicht es Ihnen, den Nachthimmel mit einem einzigartigen Naturphänomen zu verschönern - dem Nordlicht. Erfahren Sie mehr über die Effektparameter hier.



Nordlicht

Das Plugin ist mit einer Reihe von **Presets** ausgestattet, mit denen Sie Änderungen an Ihrem Bild mit einem Klick vornehmen können. Die Voreinstellungen können entweder unverändert oder mit Modifizierungen verwendet werden.

Testen Sie die Software AKVIS NatureArt (als Standalone und Plugin erhältlich), um weitere Natureffekte (einschließlich **Sonne**, **Feuer**, **Eis**, **Sternenhimmel**, **Schnee**) zu entdecken.

NEON

Das eingebaute **Neon**-Plugin erlaubt es, Neoneffekte auf Bilder anzuwenden. Es verwandelt digitale Fotos in kontrastreiche und leuchtende Zeichnungen.

> **Achtung!** Der Effekt ist in der kostenlosen Programmversion nicht verfügbar.

Hier finden Sie alle Parameter der Vollversion des Programms.

Folgende Funktionen stehen im eingebauten **Neon**-Plugin zur Verfügung:

Neon-Effekt. Konvertieren eines Fotos in eine leuchtende Zeichnung.



Neon-Zeichnung

Kolorieren. Mit dieser Option können Sie einem Bild einen Farbton hinzufügen.



Mit Blau färben

Verzerrung-Effekt. Die Parameter erlauben es, die Objekte zu verformen und dadurch das Bild interessanter oder ausdrucksstärker aussehen zu lassen.



Verzerrung-Effekt anwenden

Das Plugin ist mit einer Reihe von **Presets** ausgestattet, mit denen Sie Änderungen an Ihrem Bild mit einem Klick vornehmen können. Die Voreinstellungen können entweder unverändert oder mit Modifizierungen verwendet werden.

Testen Sie die Software AKVIS Neon (als Standalone und Plugin verfügbar), um weitere Neoneffekt-Funktionen (einschließlich **Verstärkung**-Parameter, **Schraffur**-Effekt, Farbanpassung und Gestaltungsoptionen) zu entdecken.

NOISE BUSTER

Das eingebaute **Noise Buster**-Plugin ermöglicht es, digitales Rauschen in Fotos zu reduzieren. Digitales Rauschen tritt auf, wenn der Kamerasensor die Informationen während der Aufnahme nicht richtig erfasst.

> **Achtung!** Der Effekt ist in der kostenlosen Programmversion nicht verfügbar.

Mit **Noise Buster** können Sie digitales Rauschen beseitigen und die Körnigkeit verringern, ohne feine Bilddetails zu verschmieren.

In den **Effekten** finden Sie einen traditionellen Rauschunterdrückungsalgorithmus. Der AI-basierte Filter ist hier verfügbar: AI → Rauschen entfernen.

Hier finden Sie die Beschreibung der Rauschunterdrückungsparameter.

Folgende Funktionen stehen im eingebauten **Noise Buster**-Plugin zur Verfügung:

Digitales Rauschen verringern. Sie können Helligkeits- und Farbrauschen unterdrücken.



Digitales Rauschen verringern

Moiré entfernen. Die Option wird verwendet, um einen Moiré-Effekt zu reduzieren und Halbton-Punktbilder wiederherzustellen.



Moiré entfernen

Das Plugin ist mit einer Reihe von **Presets** ausgestattet, mit denen Sie Änderungen an Ihrem Bild mit einem Klick vornehmen können. Die Voreinstellungen können entweder unverändert oder mit Modifizierungen verwendet werden.

Testen Sie die Software AKVIS Noise Buster AI (als Standalone und Plugin verfügbar), um weitere Optionen zur Beseitigung vom digitalen Rauschen zu entdecken.

POINTS

Das eingebaute **Points**-Plugin ermöglicht die Umwandlung von Fotos in Bilder in der Pointillismus-Technik.

> **Achtung!** Der Effekt ist in der kostenlosen Programmversion nicht verfügbar.

Der Pointillismus ist eine besondere Maltechnik, bei der Farbpunkte oder -striche mit reiner Farbe wie Mosaiksteinchen eng nebeneinander aufgetragen werden. Für das menschliche Auge sind die einzelnen Farbpunkte jedoch nicht wahrnehmbar, sondern es entsteht ein flächiger Farbeindruck. Die Stilrichtung gehört zur Impressionismusbewegung und wurde von Künstlern wie Claude Monet, Paul Signac und George Seurat verwendet.

Hier finden Sie alle Parameter der Vollversion des Programms.



Pointillismus-Effekt

Das Plugin ist mit einer Reihe von **Presets** ausgestattet, mit denen Sie Änderungen an Ihrem Bild mit einem Klick vornehmen können. Die Voreinstellungen können entweder unverändert oder mit Modifizierungen verwendet werden.

Testen Sie die Software AKVIS Points (als Standalone und Plugin erhältlich), um weitere Funktionen des Pointillismus-Effekts (einschließlich der zusätzlichen Parameter und Gestaltungsoptionen) zu entdecken.

SMARTMASK

Das eingebaute **SmartMask**-Plugin ermöglicht das Maskieren und Ausschneiden von Bildbereichen.

Mit **SmartMask** können Benutzer schnell und mühelos präzise Auswahlen erstellen und ein Objekt vom Hintergrund isolieren.

Das Plugin funktioniert gleichermaßen gut mit weichen und harten Kanten eines Fragments. Mit nur wenigen Klicks können Sie Objekte mit klar gezeichneten Rändern sowie mit unscharfen, durchscheinenden Kanten auswählen.

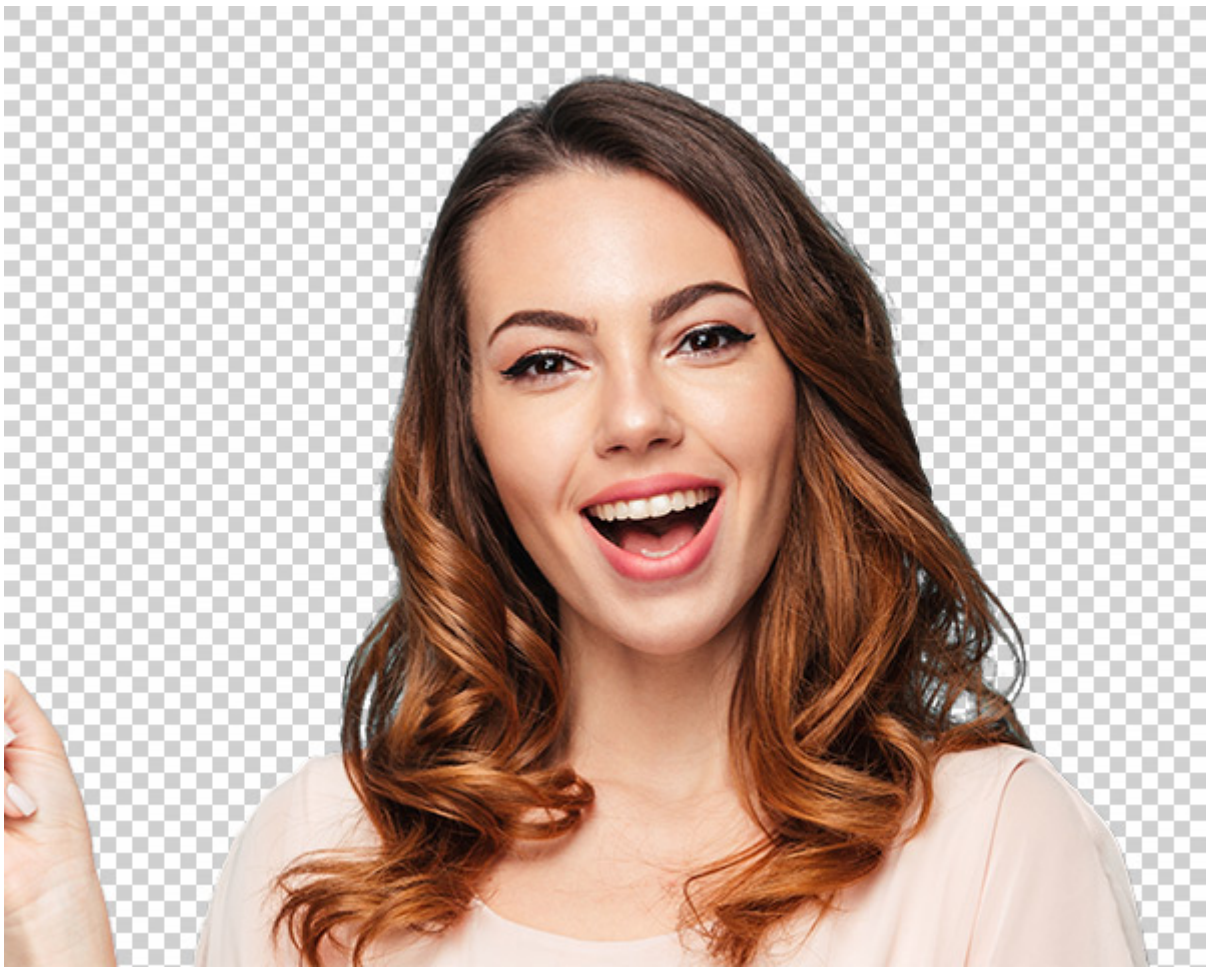
Folgende Modi stehen im eingebauten **SmartMask**-Plugin zur Verfügung:

Zauberpinsel . Mit dem Tool können Sie komplexe Objekte wie Haare oder Fell auswählen. Erfahren Sie mehr über das Werkzeug.



Zauberpinsel

Chroma-Key. In diesem Modus können Sie einen monochromen Hintergrund schnell und genau entfernen. Erfahren Sie mehr über die Parameter.



Chroma-Key

Kanten verbessern. In diesem Modus können Sie die Kanten der erstellten Auswahl bzw. des ausgeschnittenen Objekts verfeinern. Erfahren Sie mehr über die Funktion.



Kanten verbessern

Testen Sie die Software AKVIS SmartMask AI (als Standalone und Plugin verfügbar), um weitere Bildmaskierungsfunktionen zu entdecken.

AI-FILTER

Der **AliveColors**-Bildeditor bietet auf neuronalen Netzen basierende KI-Filter für eine schnelle und hochwertige Bildverarbeitung.

KI-betriebene Filter:

- **Lokale Bildgenerierung** (auf Ihrem eigenen Computer)
- **Cloud-Bildgenerierung** (über externe Server)
  - **Prompts: Regeln und Tipps**
- **Bildkolorierung**
- **Bildvergrößerung**
- **JPEG-Artefakte entfernen**
- **Bewegungsunschärfe entfernen**
- **Rauschen entfernen**

Schauen Sie sich die Systemanforderungen an.

LOKALE BILDGENERIERUNG

Lokale Bildgenerierung ist ein Modul auf Basis neuronaler Netze, das aus Textbeschreibungen (den sogenannten Prompts) Bilder erzeugt. Es kann sowohl völlig neue Bilder erschaffen als auch bereits vorhandene Bilder verändern oder anpassen. Alle KI-Modelle und benötigten Dateien sind lokal auf Ihrem Computer gespeichert - daher ist keine Internetverbindung nötig. Und da alles auf Ihrer eigenen Hardware läuft, fallen pro generiertem Bild keine zusätzlichen Kosten an.



Lokale Bildgenerierung

Wählen Sie im Menü: **KI → Lokale Bildgenerierung**. Es wird ein Dialogfeld mit Einstellungen angezeigt.

Mit der aktuellen Version haben Sie Zugriff auf folgende leistungsstarke Modelle: **Z-Image-Turbo**, **Z-Image-Turbo-CyberRealistic-v7**, **ERNIE-Image-Turbo**, **RealVisXL-v5-Lightning** und **DreamShaperXL-Lightning**.

Am unteren Rand des Dialogfelds befindet sich das **Ergebnisse**-Panel, das Vorschau-Miniaturansichten der generierten Bilder enthält. Durch Doppelklick auf eine Miniatur wird das Ergebnis im Panel fixiert. Es verschwindet nicht beim nächsten Generierungsvorgang.

Prompt. Geben Sie eine detaillierte textliche Beschreibung des zu generierenden Bildes ein. Sie können Prompts in jeder Sprache schreiben. Für komplexe, detaillierte Beschreibungen bietet jedoch Englisch eine höhere Genauigkeit und Konsistenz mit dem Ergebnis der Anfrage.



Prompt = „Holzvogel“



Prompt = „Glasvogel“

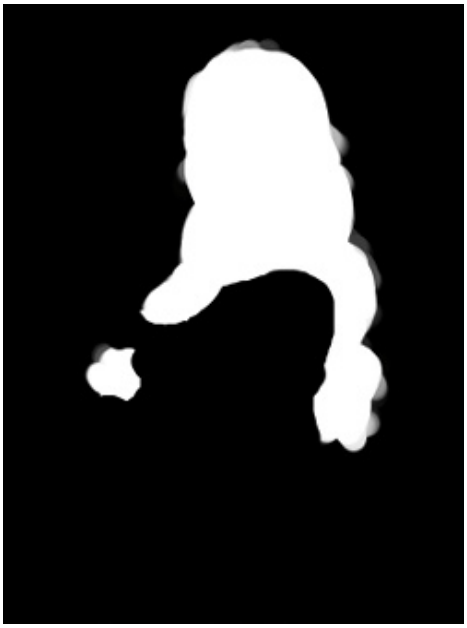
Negativ-Prompt. Fügen Sie Beschreibungen von Elementen/Objekten hinzu, die nicht im generierten Bild enthalten sein sollen.

> **Hinweis:** Hier finden Sie Empfehlungen zum Verfassen von Prompts.
>
> AKVIS und die Software AliveColors übernehmen keine Haftung für Bilder, die mit KI-Modellen von Drittanbietern generiert wurden. Die Nutzer sind selbst dafür verantwortlich, die Nutzungsbedingungen, Lizenzbestimmungen und Inhaltsrichtlinien des jeweiligen KI-Modellanbieters zu prüfen und einzuhalten. Mehr erfahren.

Maske. Das Bild wird nur im ausgewählten Bereich generiert.



Originalbild



Maske



Lokale Bildgenerierung mittels Maske

> **Maske anzeigen**. Das Kontrollkästchen schaltet die Sichtbarkeit der Maske ein/aus, und die Dropdown-Liste ermöglicht die Änderung des Anzeigetypus.

Maske verwenden. Diese Option ermöglicht die Generierung innerhalb des ausgewählten Bereichs. Wenn sie deaktiviert ist, erfolgt die Generierung über das gesamte Bild.

Maske weichzeichnen (0–100%). Mit zunehmendem Wert wird die Maske erweitert und ihre Kanten werden weicher, wodurch ein sanfter Übergang entsteht (bei positiven Werten nach außen, bei negativen nach innen).

Arbeitsbereich. Wählen Sie den Bereich aus, aus dem die Bilddaten für die Generierung entnommen werden:

Auto. Eine der unten stehenden Optionen wird automatisch ausgewählt.

Ebene. Alle Inhalte der ausgewählten Rasterebene.

Deckkraft. Der undurchsichtige Inhalt der aktiven Rasterebene.

Auswahl. Der ausgewählte Bereich der aktiven Rasterebene.

Generierungsbereich erweitern (0–100%). Erhöht den Abstand zum Rand des ausgewählten Bereichs (in Prozent des ursprünglichen Auswahlbereichs).

Generierungseinstellungen .

Modell. Wählen Sie ein Modell für die lokale Bildgenerierung aus.

Z-Image-Turbo. Ein universelles Modell. Schnell. Hochwertige Ergebnisse. Unterstützt die Texterzeugung. Negativ-Prompts werden nicht unterstützt.

Z-Image-Turbo-CyberRealistic-v7. Spezialisiert auf Fotorealismus. Schnell. Hochwertige Ergebnisse. Unterstützt die Texterzeugung. Eher europäischer Bildstil. Negativ-Prompts werden nicht unterstützt. Etwas anfälliger für Bildfehler (Artefakte).

ERNIE-Image-Turbo. Ein universelles Modell. Schnell. Hochwertige Ergebnisse. Verbesserte Texterzeugung. Eher asiatischer Bildstil. Negativ-Prompts werden nicht unterstützt. Etwas anspruchsvoller für die Hardware.

RealVisXL-v5-Lightning. Spezialisiert auf Fotorealismus. Sehr schnell. Benötigt weniger Rechenleistung. Durchschnittliche Ergebnisqualität. Unterstützt Negativ-Prompts. Texterzeugung und die Generierung von Illustrationen werden nicht unterstützt.

DreamShaperXL-Lightning. Spezialisiert auf Illustrationen und künstlerische Bilder. Schnell. Benötigt weniger Rechenleistung. Durchschnittliche Ergebnisqualität. Unterstützt Negativ-Prompts. Texterzeugung wird nicht unterstützt.

Größe (512–2048). Die Größe der längeren Seite des generierten Bildes. Das Seitenverhältnis entspricht dem Dokument, auf dem der Filter ausgeführt wurde.

Stärke (0,00–1,00). Der Einfluss des Inhalts des Ausgangsbildes auf das generierte Ergebnis. Bei einem Wert von 1 wird das Ausgangsbild vollständig ignoriert. Um ein Bild von Grund auf zu erstellen, setzen Sie **Stärke = 1**.



Originalbild
(Eichhörnchen)



Stärke = 0,6
Prompt = „Strickpuppe“

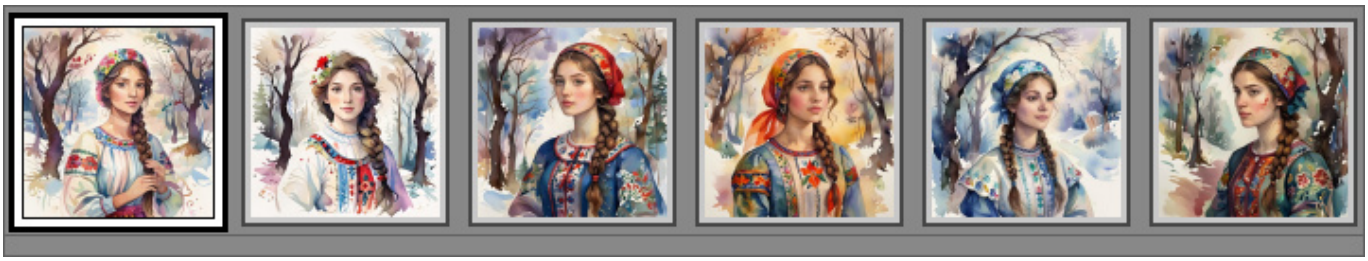


Stärke = 1,0
Prompt = „Strickpuppe“

Stärke begrenzen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden **Stärke**-Werte mit ähnlichen Generierungsergebnissen verworfen.

> **Hinweis:** Diese Funktion ist nur aktiv, wenn das Kontrollkästchen **Schritte** (unten) aktiviert ist. Je höher der Wert von **Schritte**, desto geringer ist die Erhöhung von **Stärke**.

Ergebnisse (1-8). Die Anzahl der Ergebnisse, die in einer Berechnung generiert werden.



Ergebnisse = 6

Schritte (5-150). Die Anzahl der Generierungsschritte. Je mehr Schritte, desto detaillierter und länger ist die Generierungszeit des Bildes.



Schritte = 5



Schritte = 25

Zufallszahl (0-999 999). Die Startzahl für die Bildgenerierung. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie eine bestimmte Zahl festlegen; wenn es deaktiviert ist, wird jedes Mal eine zufällige Zahl ausgewählt.

Präzision (0.1-20.0). Der Standardwert ist **1.0**. Wir empfehlen ausdrücklich, diesen Wert für das aktuelle neuronale Netzwerk zu verwenden.

> Prompt: "Junge Frau in einem leichten Kleid, Sonnenbrille im Haar, große Ohrringe, mit einer Tasse Kaffee in einem Sommercafé auf der Straße, sehr detailreich, professionelles Foto, volumetrische Beleuchtung, weiche Unschärfe, 8K"



Präzision = 1.0 Präzision = 2.0

Sampler. Wählen Sie in der Dropdown-Liste den Hauptalgorithmus für die Bildgenerierung aus.



Verschiedene Sampler-Optionen

Scheduler. Wählen Sie in der Dropdown-Liste den zusätzlichen, verfeinernden Generierungsalgorithmus aus.



Verschiedene Scheduler-Optionen

Sie können Generierungseinstellungen und Prompts als **Presets** speichern. Klicken Sie auf , um eine Liste aller verfügbaren Voreinstellungen zu öffnen oder Ihr eigenes Einstellungsset zu speichern.

LoRA-Modell (LoRA — Low-Rank-Anpassung). Kompakte, schnelle Erweiterungsmodule, die auf dem Hauptneuronalen Netzwerk trainiert wurden. Sie ermöglichen das Hinzufügen spezifischer Stile, Figuren oder Objekte, ohne das gesamte Modell neu zu trainieren.

Aktivieren Sie die Kontrollkästchen, um die LoRA-Modelle auszuwählen, die auf das Generierungsergebnis angewendet werden sollen.



Zeichnung mit Bleistift



Aquarellzeichnung

Einfluss (0,1–2,0). Der Einfluss des Modells auf das Generierungsergebnis.

Servereinstellungen (optional). Die Möglichkeit, den Bildgenerierungsprozess an einen anderen (leistungsstärkeren) Computer weiterzugeben.

Hinweis: Eine Verlagerung der Bildgenerierung auf einen anderen Computer ist nur im Rahmen einer **Business**-Lizenz gestattet.

- **Name**. Ihr Name für den Server.
- **Adresse**. IP-Adresse oder Domainname des Computers.
- **Port**. Zugriffsport.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Starten**, um die Generierung eines Bildes aus der textlichen Beschreibung zu starten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Abbrechen**, um den Generierungsprozess zu stoppen.

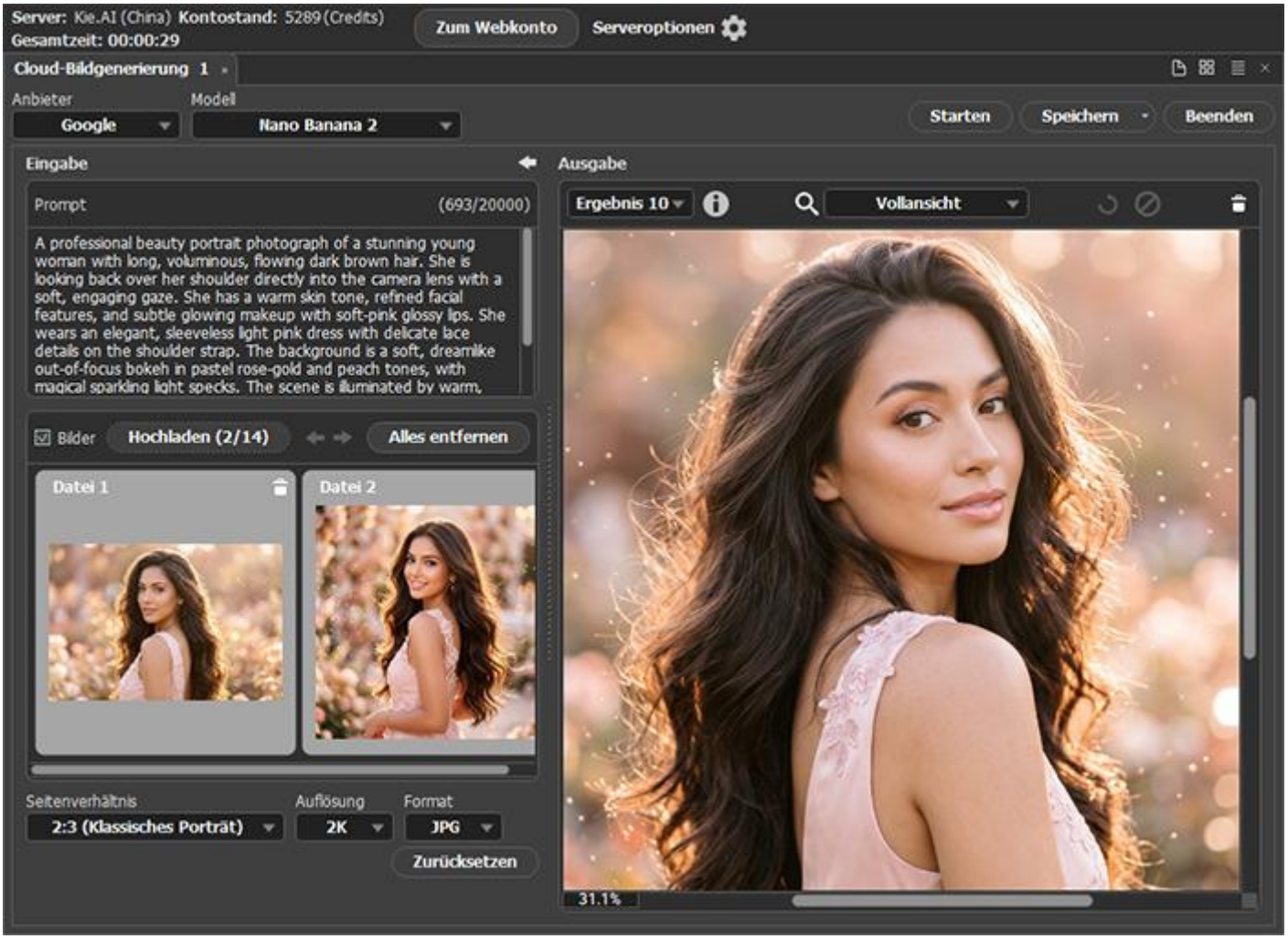
Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern**, um das ausgewählte Ergebnis im Fenster des Bildeditors zu öffnen. Wenn mehrere fixierte Ergebnisse vorliegen, werden sie in einem einzelnen Dokument als separate Ebenen geöffnet. Wählen Sie **Als neue Datei speichern**, um die Ergebnisse in einem neuen Dokument zu öffnen; wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden sie im ursprünglichen Dokument geöffnet.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen**, um das Dialogfeld „Bildgenerierung“ zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

CLOUD-BILDGENERIERUNG

Cloud-KI-Bildgenerierung - Mit dieser Funktion können Sie anhand einer Textbeschreibung (dem sogenannten **Prompt**) Bilder erstellen. Dabei kommen leistungsstarke KI-Modelle zum Einsatz, die auf einer externen Cloud-Plattform betrieben werden. Sie haben außerdem die Möglichkeit, bestehende Bilder zu verändern oder zu erweitern. Für die Nutzung ist eine aktive Internetverbindung erforderlich.

Diese Funktion ist besonders praktisch, wenn Ihr Computer nicht über die neueste High-End-Hardware verfügt. Sie können trotzdem von modernsten KI-Modellen profitieren und professionelle Bilder erzeugen - ganz ohne teure Aufrüstung.



Dialogfenster der Cloud-KI-Bildgenerierung

> **Achtung!** AKVIS nimmt keine Zahlungen an, bietet die genannten Leistungen nicht an und verfügt nicht über Ihre persönlichen Daten. AKVIS ermöglicht lediglich den Zugang zu externen Angeboten Dritter und leitet Sie an diese weiter.

Rufen Sie die Funktion über **AI → Cloud-Bildgenerierung** im Programm-Menü auf.

Um die Verbindung herzustellen, benötigen Sie einen persönlichen **API-Schlüssel**. Diesen erhalten Sie, indem Sie sich auf der Webseite **kie.ai** registrieren oder in Ihr bestehendes Konto einloggen.

1. Klicken Sie im Programm auf **Account**, um direkt zur Webseite zu gelangen (oder besuchen Sie kie.ai manuell).
2. Klicken Sie auf der Webseite oben rechts auf **Get Started** (Erste Schritte).
3. Im nun erscheinenden Fenster **Login / Register Kie** (KI-Power entfesseln) können Sie entweder ein neues Konto erstellen oder sich mit Ihren Zugangsdaten anmelden. Falls erforderlich, laden Sie Ihr Konto mit Guthaben auf, um die KI-Generierungen zu nutzen.

4. Kopieren Sie Ihren **API-Schlüssel** aus Ihrem Account-Bereich.
5. Wechseln Sie zurück zum Programm, öffnen Sie den Bereich **Servereinstellungen** und fügen Sie den kopierten Schlüssel in das dafür vorgesehene Feld ein.

Servereinstellungen. Hier nehmen Sie die Verbindungseinstellungen zum KIE.AI-Dienst vor. Tragen Sie Ihren API-Schlüssel ein und passen Sie bei Bedarf die Proxy-Einstellungen an.



Servereinstellungen

Server. Wählen Sie einen verfügbaren Server aus der Liste.

API-Schlüssel. Ihr persönlicher Benutzerschlüssel für die Authentifizierung.

Klicken Sie auf **API-Schlüssel anwenden**, um den eingegebenen Schlüssel zu speichern. Mit **API-Schlüssel zurücksetzen** stellen Sie den zuletzt gespeicherten Schlüssel wieder her.

Proxy verwenden. Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie eine Proxy-Verbindung nutzen möchten, und geben Sie die entsprechenden Daten ein.

Klicken Sie auf **Proxy anwenden**, um die Proxy-Einstellungen zu übernehmen. Mit **Proxy zurücksetzen** stellen Sie die zuvor gespeicherten Werte wieder her.

Eingabe. Im linken Bereich des Fensters stellen Sie alle Parameter für die Bildgenerierung ein (je nach gewähltem Modell können diese variieren). Mit der Schaltfläche ◀ können Sie diesen Bereich einklappen, mit ▶ wieder ausklappen.

Anbieter. Filtern Sie die verfügbaren Modelle nach Hersteller oder Einsatzzweck.

Modell. Wählen Sie das gewünschte KI-Modell aus der Dropdown-Liste.

Prompt. Beschreiben Sie hier in einem kurzen Text, was das Bild zeigen soll. Sie können Ihre Beschreibung in jeder Sprache verfassen - für besonders komplexe und detaillierte Ergebnisse empfiehlt sich jedoch Englisch.

Negativ-Prompt. Geben Sie hier an, was auf dem Bild nicht vorkommen soll (z. B. „verschwommen, unscharf, deformiert“).

Hinweis: Hier finden Sie Empfehlungen zum Verfassen von Prompts.

AKVIS und die Software AliveColors übernehmen keine Haftung für Bilder, die mit KI-Modellen von Drittanbietern generiert wurden. Die Nutzer sind selbst dafür verantwortlich, die Nutzungsbedingungen,

Lizenzbestimmungen und Inhaltsrichtlinien des jeweiligen KI-Modellanbieters zu prüfen und einzuhalten. Mehr erfahren.

Bilder. Falls Sie ein vorhandenes Bild als Grundlage für die Generierung verwenden möchten, laden Sie es über die **Laden**-Schaltfläche hoch.

Seitenverhältnis. Wählen Sie das gewünschte Format des Bildes (z. B. quadratisch, Hochformat oder Querformat).

Auflösung. Legen Sie die Größe des generierten Bildes fest.

Format. Wählen Sie, ob das Bild als JPEG oder PNG gespeichert werden soll.

Stärke. Dieser Wert bestimmt, wie stark das ursprüngliche Quellbild (sofern hochgeladen) das Endergebnis beeinflusst.

Render-Geschwindigkeit. Steuert die Geschwindigkeit der Bildberechnung.

Stil. Wählen Sie einen bestimmten Kunst- oder Fotostil für Ihre Generierung.

Anzahl der Ergebnisse. Legen Sie fest, wie viele Varianten auf einmal erstellt werden sollen.

Schritte. Die Anzahl der Iterationen, die das KI-Modell durchläuft. Mehr Schritte bedeuten oft mehr Detailreichtum, aber auch längere Wartezeit.

Startwert (0-999999). Der Ausgangswert für den Zufallsgenerator. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, können Sie einen festen Wert eingeben, um reproduzierbare Ergebnisse zu erzielen. Ist es deaktiviert, wird bei jedem Durchlauf ein zufälliger Wert verwendet.

Prompt erweitern. Der Server verbessert Ihre Texteingabe automatisch mit einem speziellen Algorithmus, um noch bessere Bildergebnisse zu erzielen.

NSFW 18+. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie sicherstellen möchten, dass keine nicht jugendfreien Inhalte generiert werden.

Sobald Sie auf die Schaltfläche **Ausführen** klicken, wird Ihre Anfrage an den externen Server gesendet. Das Bild wird dort in der Cloud berechnet und anschließend automatisch in Ihr Programm zurückgeladen.

Möchten Sie den Vorgang vorzeitig beenden, klicken Sie einfach auf **Abbrechen**.

Ausgabe. Die generierten Bilder werden Ihnen auf der rechten Seite angezeigt.

Wählen Sie über das Dropdown-Menü zwischen den verschiedenen Ergebnissen (z. B. Ergebnis 1, Ergebnis 2, ...) aus.

Klicken Sie auf , um sich detaillierte Informationen zum ausgewählten Bild anzeigen zu lassen (z. B. Größe, verwendetes Modell, Generierungsdauer und Kosten).

Klicken Sie auf , um das Ergebnis noch einmal manuell vom Server neu herunterzuladen.

Klicken Sie auf , um den aktuellen Ladevorgang eines Bildes vom Server abzubrechen.

Klicken Sie auf , um ein generiertes Ergebnis aus der Liste zu entfernen.



Modell: Nano Banana 2. Prompt:
"Ein professionelles Beauty-Foto einer atemberaubenden jungen Frau mit langem, voluminösem, fließendem dunkelbraunem Haar. Sie schaut über ihre Schulter direkt in die Kamera mit einem weichen, fesselnden Blick. Sie hat einen warmen Hautton, feine Gesichtszüge und ein sanftes, strahlendes Make-up mit weichen, rosafarbenen, glänzenden Lippen. Sie trägt ein elegantes, hellrosa ärmelloses Kleid mit zarter Spitze an den Trägern. Der Hintergrund ist ein weicher, traumhafter, verschwommener Bokeh-Effekt in Pastell-Rosegold- und Pfirsichtönen mit magisch glitzernden Lichtpartikeln. Die Szene wird von warmem, diffusem Gegenlicht beleuchtet, das die Kanten ihres Haars wunderschön hervorhebt. Eine reine High-Fashion-Ästhetik."

Über die Schaltfläche **Speichern** haben Sie die Wahl: Entweder Sie öffnen das aktuell ausgewählte Bild in einer neuen Datei, oder Sie speichern alle generierten Ergebnisse als separate Ebenen in einer Datei.

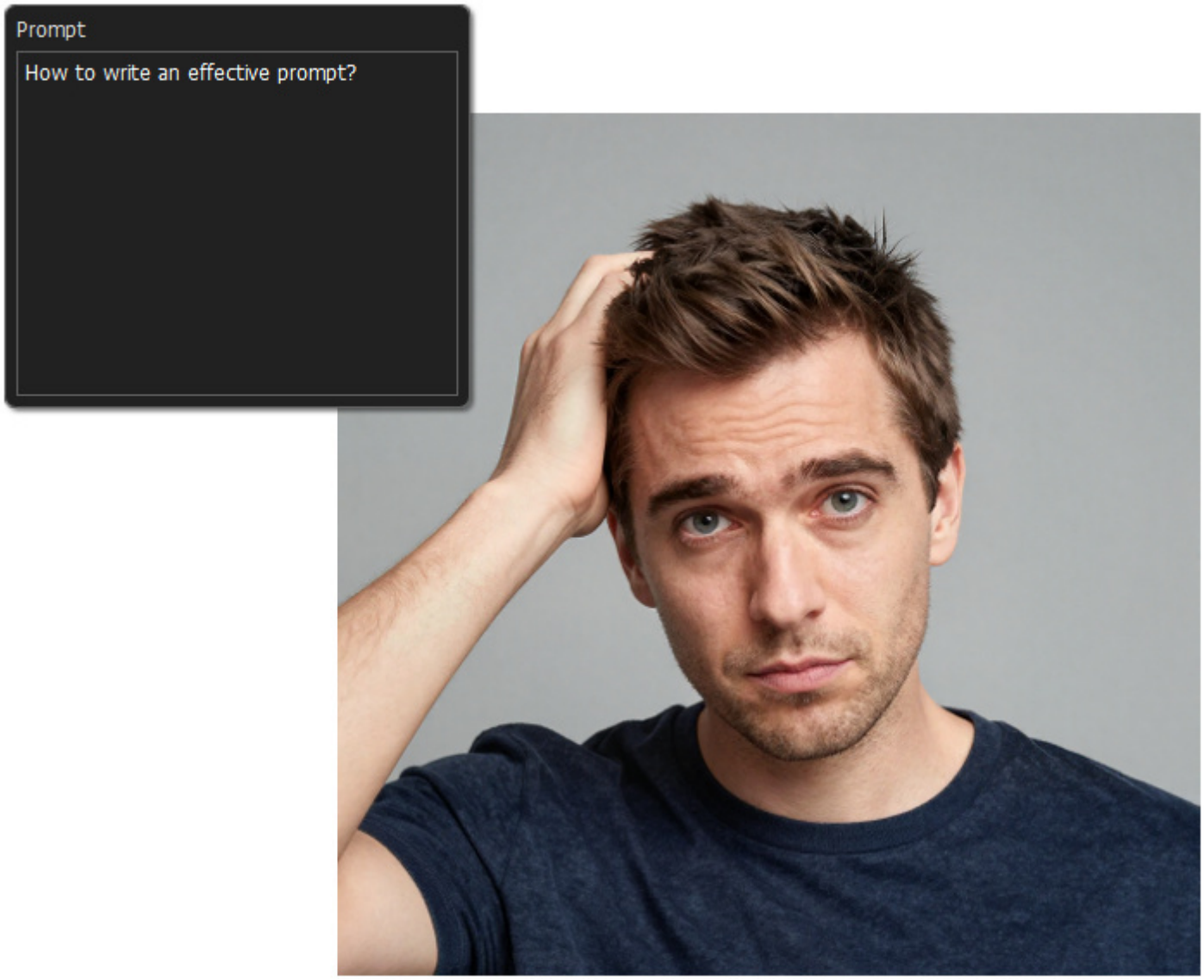
Klicken Sie auf **Beenden**, um das Dialogfenster zu schließen.

REGELN ZUR ERSTELLUNG VON PROMPTS BEI DER BILDGENERIERUNG

Bildgenerierung - ein Modul auf Basis eines neuronalen Netzwerks, das dazu dient, Bilder anhand einer textbasierten Beschreibung zu erstellen.

Der wichtigste Parameter bei der Bildgenerierung ist der **Prompt**.

Prompt - eine textbasierte Anfrage, Anweisung oder Aufgabe, die der Benutzer an das neuronale Netzwerk sendet, damit dieses die vorgegebene Aufgabe ausführt.



Regeln zur Erstellung eines Prompts

Für die Bildgenerierung reichen ein oder zwei einfache Wörter aus. In diesem Fall wird das Bild erstellt und das Ergebnis kann sogar zufriedenstellend sein - jedoch ergänzt das neuronale Netzwerk alle Details selbst.

Zum Beispiel: Wenn Sie das Wort „Katze“ eingeben, wird ein Bild einer Katze generiert. Aber welche Katze wird es sein - weiß oder rot, ein Foto oder eine Illustration, zu Hause oder im Garten?

Um ein detailliertes Bild zu erhalten, ist es besser, eine bestimmte Struktur einzuhalten und präzise, ausführliche Beschreibungen zu verwenden.

Ein effektiver Prompt besteht normalerweise aus folgenden Elementen:

- Bildtyp / Stil
- Objekt
- Aussehen
- Pose oder Aktion
- Umgebung
- Beleuchtung
- Technische Details

Bildtyp / Stil. Geben Sie an, was Sie als Ergebnis erhalten möchten: ein Foto, eine Illustration, ein Ölgemälde, eine Zeichnung, einen Comic, im Anime-Stil, im Cyberpunk-Stil usw.



Foto



Zeichnung

Objekt / Subjekt. Wählen Sie die Hauptfigur aus, die im Zentrum der Komposition stehen soll - zum Beispiel ein Hund, eine Sängerin, ein Arzt, ein Auto, ein Schloss, ein Fluss usw. Bei Bedarf geben Sie das Geschlecht an: Mann oder Frau, Mädchen oder Junge (z. B. Frau-Arzt, Mädchen-Gamer).



Musiker



Arzt

Aussehen. Dies beschreibt, wie das zuvor genannte Objekt aussehen soll. Für eine Person können Sie beispielsweise angeben, was sie trägt, die Haarfarbe, das Gesichtstyp, die Emotionen, das Alter, was sie in den Händen hält usw. Je ausführlicher die Beschreibung ist, desto genauer versucht das neuronale Netzwerk, das gewählte Objekt wiederzugeben.

> **Hinweis**. Das neuronale Netzwerk versteht vage, abstrakte Beschreibungen schlecht. Verwenden Sie stattdessen konkrete visuelle Details.



Foto einer Brünette in einem Kleid

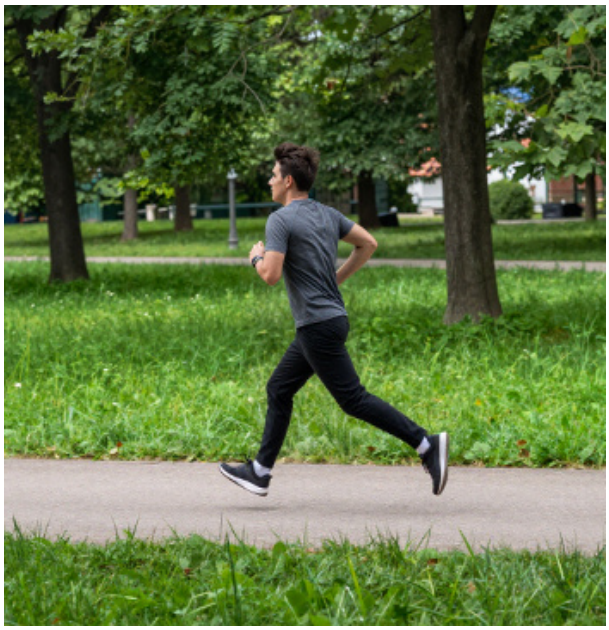


Foto einer Brünette in einem roten Kleid und mit Brille

Pose oder Aktion. Beschreiben Sie, was das Objekt tut - zum Beispiel sitzt, läuft, tanzt. Hier sollten Sie ebenfalls abstrakte Begriffe wie „denkt“, „träumt“, „grübelt“ vermeiden, da das neuronale Netzwerk diese nicht eindeutig darstellen kann.



Mann geht durch den Park

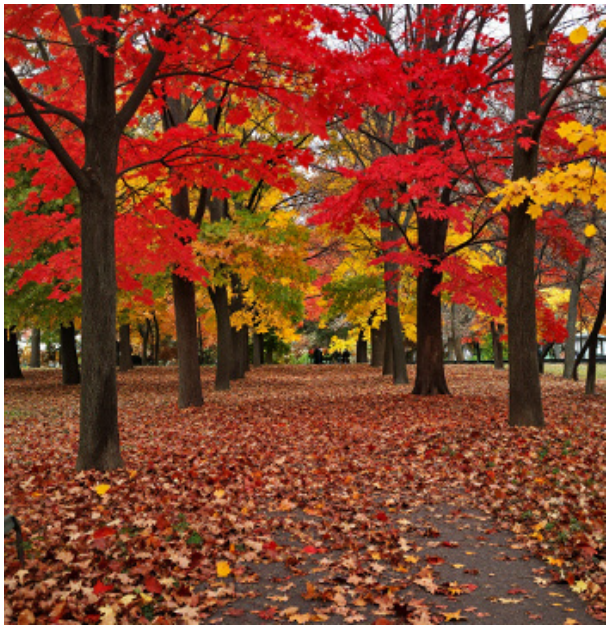


Mann läuft durch den Park

Umgebung. Beschreiben Sie den Ort, an dem sich das Objekt befindet, sowie die Gegenstände darum herum. Die Umgebung soll ebenfalls möglichst detailliert beschrieben werden - zum Beispiel nicht einfach „Wald“, sondern „heller Laubwald im Herbst“, um ein präziseres und lebendigeres Bild zu erhalten.



Park



Herbstlicher Park
mit roten und gelben Blättern darum herum

Beleuchtung. Das Licht bestimmt die Atmosphäre. Geben Sie den Beleuchtungstyp an (künstlich, natürlich), die Farbe (rot, blau), die Richtung (von oben, von unten) usw. Beispiele: kinematografische Beleuchtung, sanftes Abendlicht, kaltes Mondlicht usw.



Gelbes Licht fällt aus der Tür



Blaues Licht fällt aus der Tür

Technische Details. Am Ende können Sie einige Kameraparameter, deren Position, Aufnahmebedingungen und -typ sowie die Werkzeuge angeben, mit denen das Bild erstellt wurde.



Corgi. Foto mit Fischaugen-Effekt



Corgi. Foto mit Bokeh-Effekt

Abschließend fassen wir alles, was wir gelernt haben, in einem umfassenden Prompt zusammen und sehen, was dabei herauskommt!

Prompt: Realistisches Foto einer jungen Studentin vor einem alten Gebäude mit Säulen, langes helles Haar, klassische Pose mit leichter Körperdrehung nach links und Blick direkt in die Kamera, weißes Hemd mit detaillierter Stoffstruktur und roter Schleife am Hals, schlankere Figur, halbgeschlossene braune Augen, auffällige Sommersprossen im Gesicht, leicht geöffnete Lippen, sonniger Sommertag, kinematografische Schärfetiefe f/1.4, vintage 85-mm-Objektiv mit Filmkorn



Ergebnis

Nützliche Tipps (Lifehacks).

- **Sprache der Anfrage**. Das neuronale Netzwerk versteht Deutsch, wurde aber wahrscheinlich auf Englisch trainiert. Daher können Sie versuchen, den Prompt auf Englisch zu schreiben, um ein genaueres Ergebnis zu erhalten.
- **Synonyme verwenden**, um eine bestimmte Stimmung zu verstärken - zum Beispiel dunkel, düster, gruselig, erschreckend - um die Atmosphäre eines Horrorfilms zu schaffen.
- **Präzise Beschreibungen**. Verwenden Sie kurze, klare Beschreibungen und minimieren Sie abstrakte Begriffe, die das neuronale Netzwerk nicht eindeutig interpretieren kann.
- **Verneinungen vermeiden**. Versuchen Sie, Wörter wie „nicht“, „ohne“, „außer“ usw. nicht zu verwenden - ersetzen Sie solche Phrasen besser durch passende Synonyme. Zum Beispiel statt „ohne Haare“ schreiben Sie „kahl“.
- **Anzahl der Objekte begrenzen**. Gehen Sie nicht zu weit. Je mehr Objekte, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass das neuronale Netzwerk jedes einzelne schlechter rendert.
- **Satzzeichen**. Zusätzliche Kommas können vom neuronalen Netzwerk als Erhöhung der Anzahl von Objekten interpretiert werden, selbst wenn es sich um Adjektive handelt, die sich auf ein und dasselbe Objekt beziehen. Daher sollten Sie bei mehreren Beschreibungen Kommas zwischen ihnen besser vermeiden.

- **Mehrere Generierungen**. Wenn der Prompt richtig formuliert ist, aber das Generierungsergebnis Sie nicht zufriedenstellt, verzweifeln Sie nicht. Sie können die Startzahl ändern und es erneut versuchen oder gleich mehrere Varianten generieren lassen.
- **Text**. Einige neuronale Netzwerke können einfache Texte auf das Bild hinzufügen. Für ein besseres Ergebnis sollten Sie den Text in Großbuchstaben eingeben.

Der Prompt zusammen mit den Generierungseinstellungen kann als **Preset** gespeichert werden. Bei Klick auf die Schaltfläche  erscheint ein Dialogfenster, das alle verfügbaren Voreinstellungen enthält und Ihnen zudem ermöglicht, Ihr eigenes Einstellungsset zu speichern.

Hinweis: AKVIS und die Software AliveColors übernehmen keine Haftung für Bilder, die mit KI-Modellen von Drittanbietern generiert wurden. Die Nutzer sind selbst dafür verantwortlich, die Nutzungsbedingungen, Lizenzbestimmungen und Inhaltsrichtlinien des jeweiligen KI-Modellanbieters zu prüfen und einzuhalten. Mehr erfahren.

BILDKOLORIERUNG

Die Option **Bildkolorierung** verwendet ein trainiertes neuronales Netzwerk, um Schwarzweißfotos zu kolorieren.



Bildkolorierung

Wählen Sie im Hauptmenü: **KI → Bildkolorierung**.

Passen Sie die Parameter an:

Empfindlichkeit (0-25). Dieser Parameter ist für die Farbgebung verantwortlich. Verwenden Sie ihn, um die Farbtöne zu ändern, wenn die Farben zu eintönig sind oder Farbrauschen im Foto auftritt.

Sättigung (-100..100). Mit diesem Parameter können Sie die Intensivität der Farben ändern.

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen auf das gesamte Bild angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

BILDVERGRÖSSERUNG

Das Modul **Bildvergrößerung** nutzt moderne Technologien der künstlichen Intelligenz, um Fotos um bis zu 800% zu vergrößern und so ihre Qualität zu verbessern.



Bildvergrößerung

Wählen Sie im Hauptmenü: **AI → Bildvergrößerung**.

Passen Sie die Parameter an:

Neue Größe. Legen Sie im Feld **Breite** oder **Höhe** die neue Größe des Bildes (in Pixel, Prozent, mm, cm oder Zoll) unter Berücksichtigung der **Auflösung** fest. Die maximale Vergrößerung beträgt 800%.

Vergrößerungsalgorithmus (abhängig vom KI-Modell):

Standard. Der Algorithmus ermöglicht das Vergrößern von Fotos, wobei Details und Textur erhalten bleiben und der Kontrast verbessert wird. Es wird empfohlen, Fotos in guter Qualität ohne merkliches Rauschen und Komprimierungsartefakte zu verarbeiten.
Universal. Vergrößert Bilder, verbessert Details, erhält Kanten und reduziert gleichzeitig das Rauschen. Liefert eine bessere Qualität als der Modus Standard und natürlichere Ergebnisse für Fotos als der Modus Verstärkt, arbeitet jedoch langsamer.
Verstärkt. Damit kann man Bilder vergrößern, Rauschen entfernen und Defekte komprimieren und so Kanten in einem Bild hervorheben. Der Algorithmus eignet sich hervorragend für Illustrationen, Kunstwerke, Bilder mit niedriger Auflösung aus dem Internet sowie Bilder mit Text.

Glättung (0-25). Vorläufige Glättung von Unregelmäßigkeiten im Bild. Höhere Werte verursachen Unschärfe.

Führen Sie die Bildverarbeitung aus, indem Sie auf die Schaltfläche **Starten** klicken.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

JPEG-ARTEFAKTE ENTFERNEN

Der Filter **JPEG-Artefakte entfernen** verwendet Algorithmen für maschinelles Lernen, um JPEG-Artefakte zu entfernen, die Pixelierung zu reduzieren und Kanten zu bereinigen.



JPEG-Artefakte entfernen

Das Einstellungsfeld wird angezeigt, wenn Sie im Hauptmenü auswählen: **AI → JPEG-Artefakte entfernen**.

Originalbild. Wählen Sie je nach Qualität des Originalfotos einen der KI-Modi:

Geringe Kompression - um die mit überdurchschnittlicher Qualität gespeicherten Bilder zu verarbeiten;
Hohe Kompression - um Bilder mit geringer Qualität wiederherzustellen;
Hohe Kompression mit Rauschen - um verrauschte Fotos wiederherzustellen, die in schlechter Qualität gespeichert wurden;
Extrem - um Fotos zu verarbeiten, die mehrfach verändert wurden: in der Größe geändert, in unterschiedlicher Qualität und in unterschiedlichen Formaten erneut gespeichert usw.

Fixierter Vorschaubereich. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen auf das gesamte Bild angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

BEWEGUNGSUNSCHÄRFE ENTFERNEN

Der Filter **Bewegungsunschärfe entfernen** verwendet ein trainiertes neuronales Netzwerk, um Unschärfe zu beheben, die aufgrund von Kameraverwacklungen oder Motivbewegungen auftritt. Der neuronale Filter eliminiert Bewegungsunschärfe und stellt unscharfe Bilder wieder her.



Bewegungsunschärfe entfernen

Das Einstellungsfeld wird angezeigt, wenn Sie im Hauptmenü auswählen: **AI → Bewegungsunschärfe entfernen**.

Artefakte entfernen (0-30). Reduzierung und Entfernung von Artefakten in einem Foto. Höhere Werte können zu unscharfen Ergebnissen führen.

Fokus (2-9). Verbesserung der Schärfe eines Bildes. Stellen Sie den Parameterwert abhängig von der anfänglichen Bewegungsunschärfe ein: Je stärker die Unschärfe in einem Bild, desto höher der einzustellende Wert.

Fixierter Vorschaubereich. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen auf das gesamte Bild angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

RAUSCHEN ENTFERNEN

Der Filter **Rauschen entfernen** verwendet maschinelle Lernalgorithmen, um digitales Rauschen zu reduzieren und gleichzeitig Kanten und Details beizubehalten.



Rauschen entfernen

Wählen Sie im Hauptmenü: **KI → Rauschen entfernen**. Passen Sie die Parameter im Einstellungsfeld an.

Rauschpegel. Wählen Sie den Rauschunterdrückungsmodus je nach der Qualität eines Fotos:

Schwaches Rauschen;
Starkes Rauschen;
Starke Kompression mit Rauschen.

Nachbearbeitung. Nach der Rauschentfernung können Sie die Schärfe erhöhen und die Kantenschärfe verbessern.

Intensität der Kanten (0-100). Der Parameter macht die Kanten klarer definiert.

Scharfzeichnen (0-100). Dieser Parameter ändert die Klarheit des Bildes, indem er den Kontrast zwischen den Pixeln verstärkt.

Wenn die Kontrollkästchen **Fixierter Vorschaubereich** aktiviert ist, werden alle Änderungen in einem kleinen Vorschaubereich angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden die Änderungen auf das gesamte Bild angewendet.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Effekt-Dialogfeld zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

AUSWAHLWERKZEUGE

AliveColors bietet Auswahlwerkzeuge, mit denen Sie Auswahlen zum Bearbeiten von Bildbereichen oder zum Kombinieren von Teilen verschiedener Bilder erstellen können. Einige Werkzeuge sind in der **Werkzeugpalette** verfügbar, andere als Befehle im **Auswahl**-Menü.


Grundlegende Auswahlwerkzeuge (Rechteckauswahl, Ellipsenauswahl, Lasso, Polygon-Lasso)


Zauberstab


Schnellauswahl


KI-Objektauswahl


KI-Punktauswahl

KI-Motivauswahl

Farbbereich auswählen

Kanten verbessern

Auswahl verändern

Außerdem können Sie das eingebaute SmartMask-Plugin für komplexe Auswahlen verwenden.

AUSWAHLWERKZEUGE

Mit den Auswahlwerkzeugen werden die Bearbeitungsgrenzen markiert. Der ausgewählte Bereich wird mit der gestrichelten Linie umgerissen, außerhalb davon die Bearbeitungswerkzeuge unanwendbar sind. Sie können die Kontur neu positionieren, indem Sie den Cursor in den ausgewählten Bereich bringen.



Auswahlkontur

Auswahltypen:

Rechteckauswahl erlaubt es Ihnen, rechteckige oder quadratische Bereiche des Bildes auszuwählen. Dazu ziehen Sie den Cursor über den gewünschten Bereich mit gedrückter Maustaste.

Ellipsenauswahl erlaubt es, elliptische oder kreisförmige Fragmente auszuwählen. Dazu ziehen Sie den Cursor über den gewünschten Bereich mit gedrückter Maustaste.

Lasso erlaubt es Ihnen, ein beliebig geformtes Fragment auszuwählen. Um eine Auswahl zu erstellen, muss man die Linie um ein Fragment herum ziehen. Wenn man die Maustaste loslässt, schließt sich die Kontur automatisch.

Polygon-Lasso erlaubt es Ihnen, eine beliebige Kontur zu erstellen, indem Sie die Linie abschnittweise ziehen. Um die Kontur zu schließen, müssen Sie auf den letzten Punkt eines Polygons doppelklicken.

Magnetisches Lasso erlaubt es, einen Auswahlrahmen zu erstellen, der beim Bewegen des Cursors an den Bildrändern haftet. Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, schließt sich die Kontur.

Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um die kreisförmige oder quadratische Auswahl zu erstellen sowie gerade horizontale oder vertikale Linien in einem Polygon zu ziehen.

Die Werkzeugeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt und können durch einen Rechtklick auf das Bild aufgerufen werden.

Werkzeugeinstellungen (können je nach Werkzeug variieren):

Auswahlmodi (in Form der Piktogramme) sind logische Operationen, die eine Zusammenwirkung der ausgewählten Bereiche beeinflussen.

Neu . Beim Erstellen der neuen Auswahl wird die bestehende Auswahl entfernt.

Hinzufügen . Die neue Auswahl wird zu der bestehenden Auswahl hinzugefügt. Um diesen Modus zu aktivieren, können Sie auch die `Shift`-Taste drücken.

Subtrahieren . Der gemeinsame Bereich wird von der Auswahl ausgeschlossen. Um diesen Modus zu aktivieren, drücken Sie die `Alt`-Taste.

Schnittmenge bilden . In diesem Modus wird die Auswahl aus einem Überlappungsbereich gebildet. Um diesen Modus zu aktivieren, drücken Sie `Shift`+`Alt`.

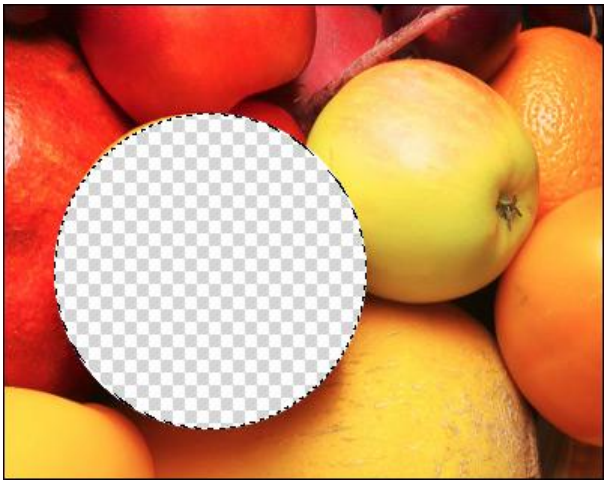


Summieren der ausgewählten Bereiche



Subtrahieren der ausgewählten Bereiche

Weichzeichnen (0-250) ist das Verwischen der Auswahlkanten durch die gleichmäßige Verringerung der Zeichnung.

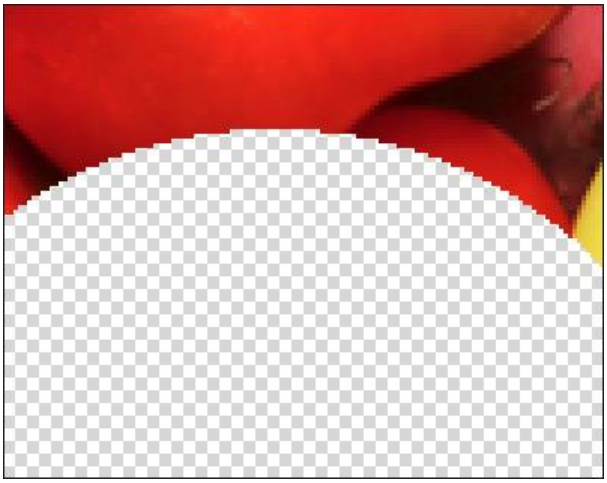


Weichzeichnen = 0



Weichzeichnen = 10

Wenn Sie das Kästchen **Glätten** aktivieren, werden Unebenheiten der Auswahlkontur (s.g. "Zacken") entfernt. Um die glatten Grenzen zu erstellen, muss man das Kästchen vor der Werkzeugnutzung aktivieren.



Kästchen ist deaktiviert



Kästchen ist aktiviert

Breite (0-250). Der Parameter ändert den Radius des Bereichs, innerhalb dessen die Grenzen gesucht werden sollen (für **Magnetisches Lasso** ).

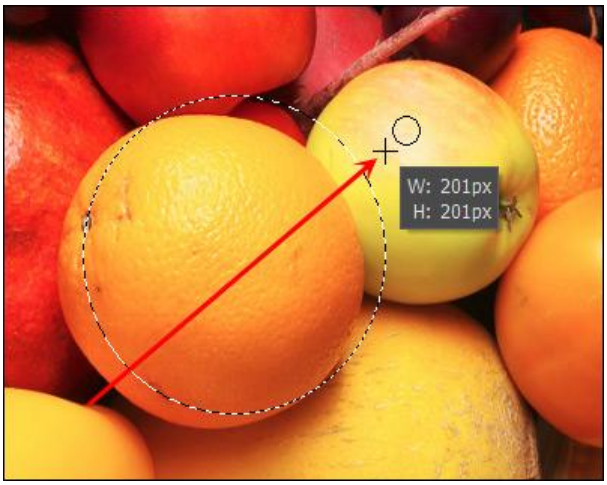


Breite = 25



Breite = 75

Das Kästchen **Vom Mittelpunkt aus** stellt fest, von welchem Punkt die Auswahl ausgeht. Wenn ein Häkchen gesetzt ist, entsteht die Auswahlkontur vom Zentrum nach außen. Wenn das Kästchen deaktiviert ist, befindet sich der Ausgangspunkt in der Ecke einer Auswahl.



Auswahl geht von der Ecke aus



Auswahl geht vom Zentrum aus

Anhand des Pull-down-Menüs **Stil** wird die Auswahlgröße bestimmt.

Normal. Auswahlgröße wird durch die Cursorbewegung festgelegt.

Feste Größe. Die Option lässt einen Auswahlbereich mit angegebenen Maßen erstellen (in Px). In dem Fall wird die Auswahl mit einem Klick erstellt.

Proportional. Seitenverhältnisse der Kontur (X und Y) bleiben unverändert.

In der Drop-down-Liste wählen Sie einen Ansichtsmodus aus. Alle Ansichtsmodi mit (außer "marschierender Ameisen") können mit den Standardwerkzeugen bearbeitet werden.



Auswahl: marschierende Ameisen



Auswahl: mit Rot füllen

Mit der Funktion **Kanten verbessern** können Sie die Auswahlbegrenzung weiter verfeinern.

Um Auswahlen zu erstellen und zu bearbeiten, können Sie auch die Standardauswahlbefehle verwenden.

Alle Auswahlen werden im **Auswahl**-Bedienfeld angezeigt.

ZAUBERSTAB

Das **Zauberstab**-Auswahlwerkzeug wählt Bereiche ähnlicher Farbe mit einem Mausklick aus.

Die Werkzeugeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt und können durch einen Rechtklick auf das Bild aufgerufen werden. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Parameter des Werkzeuges:

Auswahlmodi (in Form von Piktogrammen) - Verknüpfungsoperationen, die das Ergebnis der Wechselwirkung zwischen ausgewählten Bereichen festlegen.

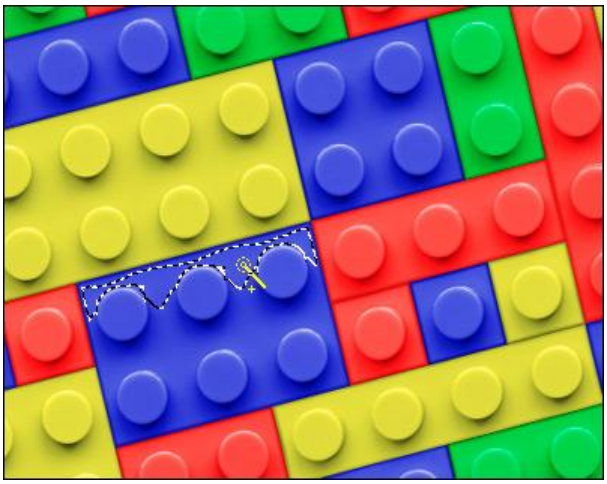
Neu . Beim Erstellen einer neuen Auswahl verschwindet die vorherige Auswahl.

Hinzufügen . Der Auswahlbereich wird um die neue Auswahl erweitert. Um diesen Modus zu aktivieren, können Sie auch die `Shift`-Taste drücken.

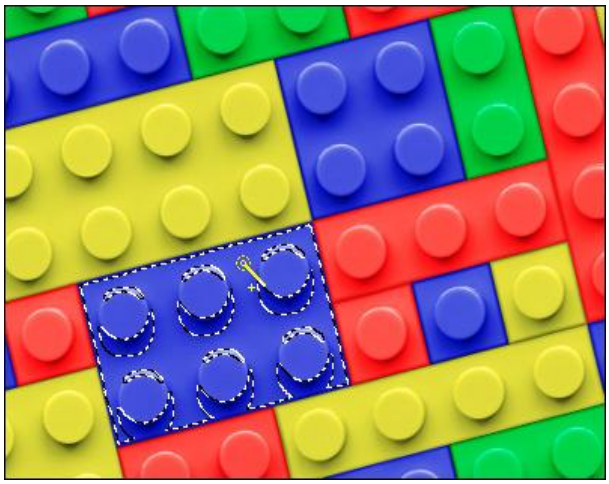
Subtrahieren . Die alte Auswahl wird um die neue Auswahl reduziert. Um diesen Modus zu aktivieren, drücken Sie die `Alt`-Taste.

Schnittmenge . Nur der gemeinsame Bereich der beiden Auswahlen bleibt erhalten. Um diesen Modus zu aktivieren, drücken Sie `Shift` + `Alt`.

Toleranz (0-250). Je höher der Wert des Parameters, desto mehr Farben sind in der Auswahl enthalten.

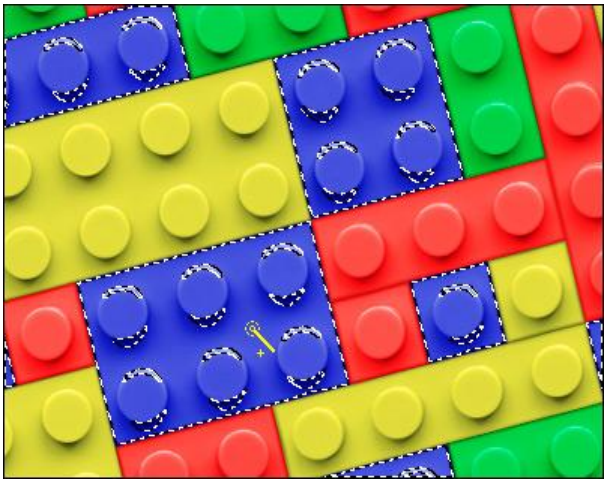


Toleranz = 10

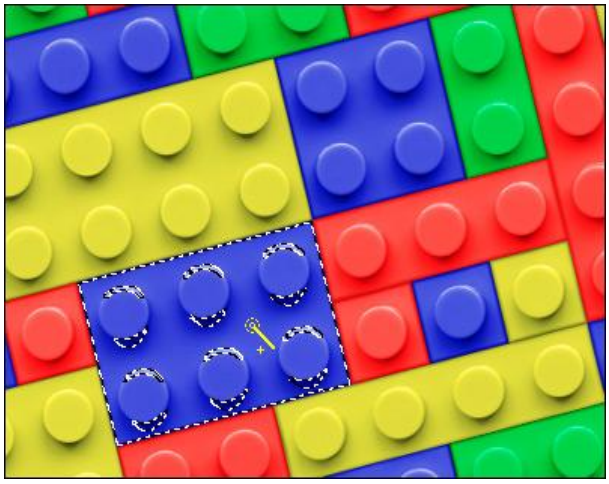


Toleranz = 50

Kontrollkästchen **Benachbart**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden nur benachbarte Pixel derselben Farbe ausgewählt. Andernfalls werden alle Pixel der gleichen Farbe im gesamten Bild ausgewählt.

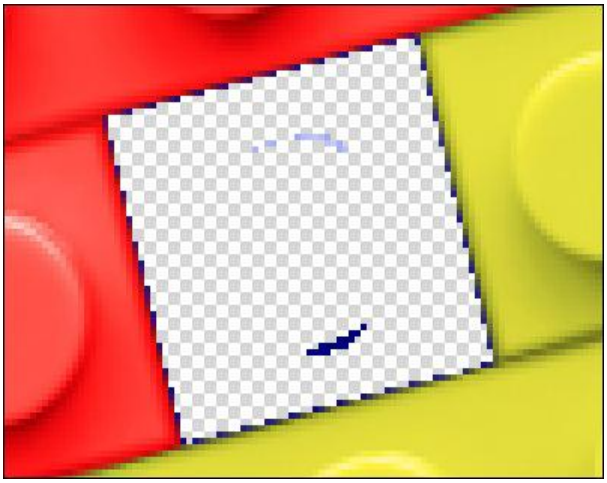


Kontrollkästchen ist deaktiviert

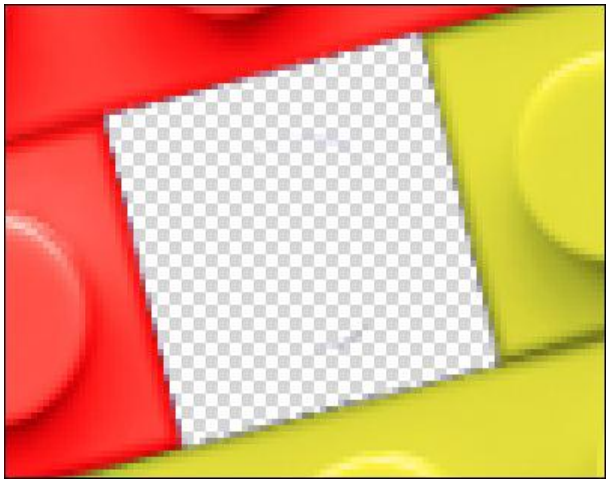


Kontrollkästchen ist aktiviert

Das Kontrollkästchen **Glätten** glättet die unregelmäßigen Kanten einer Auswahl. Aktivieren Sie diese Option, bevor Sie eine Auswahl erstellen.

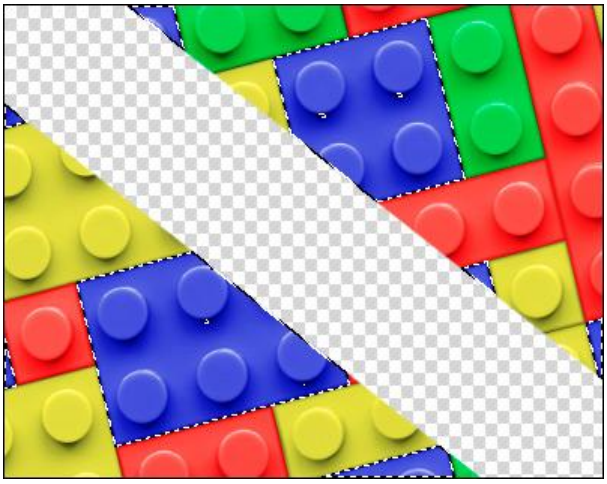


Kontrollkästchen ist deaktiviert

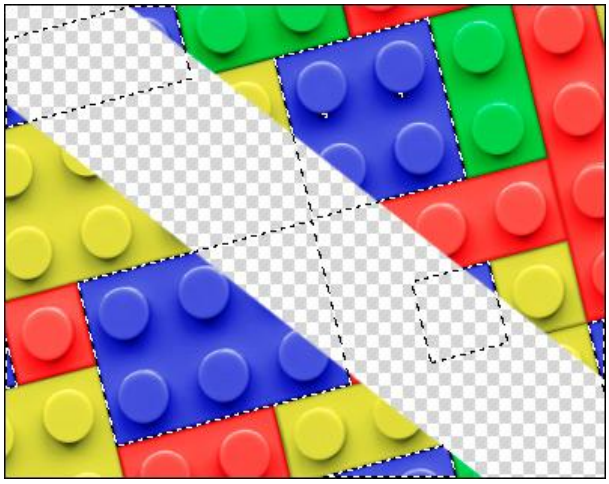


Kontrollkästchen ist aktiviert

Kontrollkästchen **Alle Ebenen**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Pixel anhand von Daten aus allen sichtbaren Ebenen ausgewählt. Andernfalls werden nur Farben aus der aktiven Ebene ausgewählt.

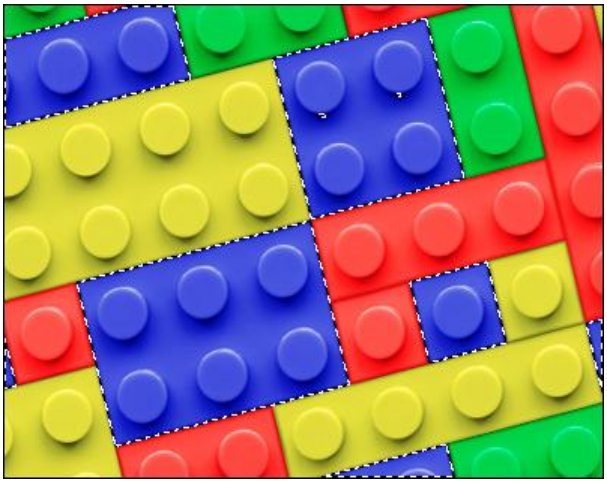


Kontrollkästchen ist deaktiviert

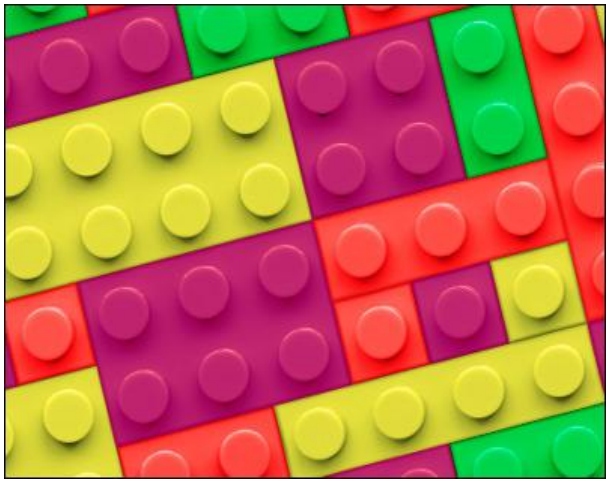


Kontrollkästchen ist aktiviert

In der Drop-down-Liste wählen Sie einen Ansichtsmodus aus. Alle Ansichtsmodi mit (außer "marschierender Ameisen") können mit den Standardwerkzeugen bearbeitet werden.



Auswahl: marschierende Ameisen



Auswahl: mit Rot füllen

Mit der Funktion **Kanten verbessern** können Sie die Auswahlbegrenzung weiter verfeinern.

Um Auswahlen zu erstellen und zu bearbeiten, können Sie auch die Standardauswahlbefehle verwenden.

Alle Auswahlen werden im **Auswahl**-Bedienfeld angezeigt.

SCHNELLAUSWAHL

Das **Schnellauswahl**-Werkzeug wählt ein Objekt entsprechend der Farbe der Nachbarpixel aus. Malen Sie mit dem Pinsel über der Stelle im Bild, die Sie auswählen möchten. Das Werkzeug erkennt die Kanten automatisch.

Die Werkzeugeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt und können durch einen Rechtklick auf das Bild aufgerufen werden. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Parameter des Werkzeuges:

Auswahlmodi (in Form der Piktogramme) sind logische Operationen, die eine Zusammenwirkung der ausgewählten Bereiche beeinflussen.

Neu . Beim Erstellen der neuen Auswahl wird die bestehende Auswahl entfernt.

Hinzufügen . Die neue Auswahl wird zu der bestehenden Auswahl hinzugefügt. Um diesen Modus zu aktivieren, können Sie auch die `Shift`-Taste drücken.

Subtrahieren . Der gemeinsame Bereich wird von der Auswahl ausgeschlossen. Um diesen Modus zu aktivieren, drücken Sie die `Alt`-Taste.

Schnittmenge bilden . In diesem Modus wird die Auswahl aus einem Überlappungsbereich gebildet. Um diesen Modus zu aktivieren, drücken Sie `Shift`+`Alt`.

Größe (1-250). Dieser Parameter legt die Größe des Werkzeugs fest. Alle ähnlichen Farben werden unter Berücksichtigung der Kanten der Objekte und des **Toleranz**-Parameters ausgewählt.

Toleranz (0-250). Je höher der Wert des Parameters, desto mehr Farben sind in der Auswahl enthalten. Wenn der Parameter auf 0 gesetzt ist, werden nur die mit dem Zauberstab markierten Bereiche ausgewählt.

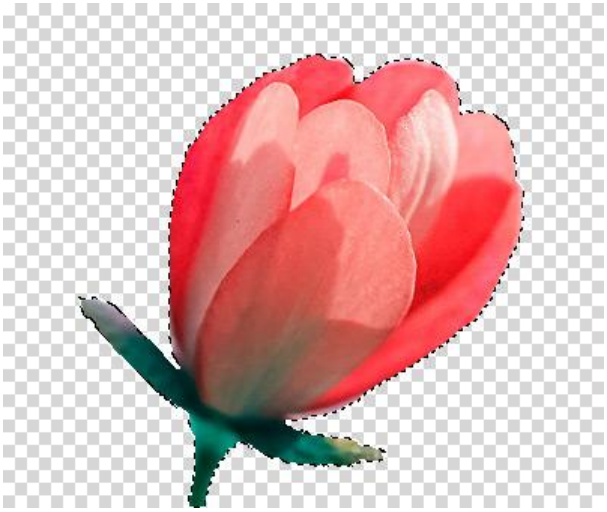


Toleranz = 10

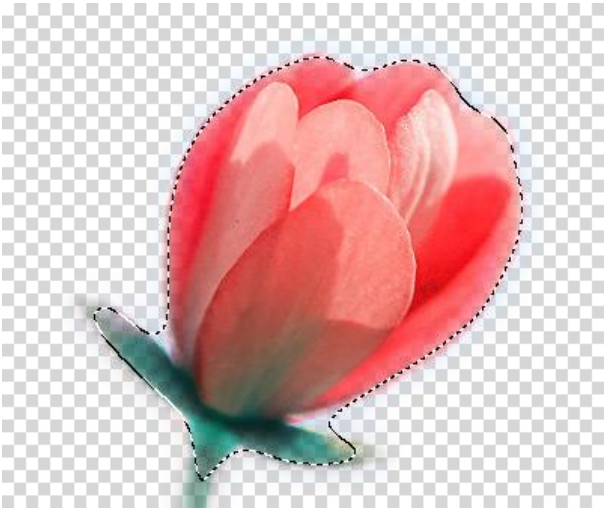


Toleranz = 50

Weichzeichnen (0-250). Feder (0-250). Der Parameter erlaubt es, die Kanten der Auswahl zu verwischen.

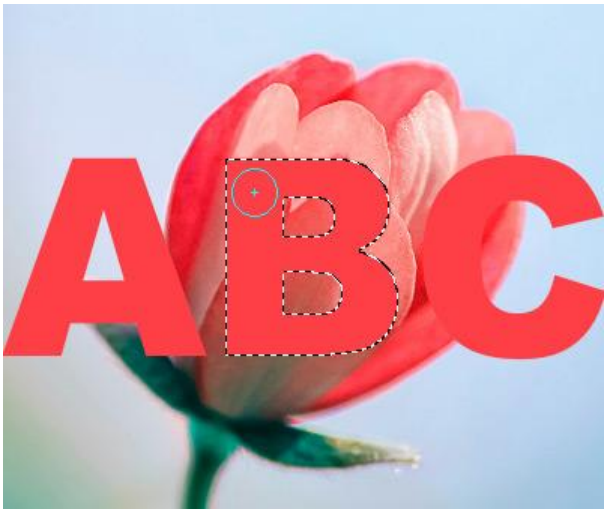


Weichzeichnen = 0



Weichzeichnen = 10

Kontrollkästchen **Alle Ebenen**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Pixel anhand von Daten aus allen sichtbaren Ebenen ausgewählt. Andernfalls werden nur Farben aus der aktiven Ebene ausgewählt.



Kontrollkästchen ist deaktiviert



Kontrollkästchen ist aktiviert

In der Drop-down-Liste wählen Sie einen Ansichtsmodus aus. Alle Ansichtsmodi mit (außer "marschierender Ameisen") können mit den Standardwerkzeugen bearbeitet werden.



Auswahl: marschierende Ameisen



Auswahl: auf schwarzem Hintergrund

Mit der Funktion **Kanten verbessern** können Sie die Auswahlbegrenzung weiter verfeinern.

Um Auswahlen zu erstellen und zu bearbeiten, können Sie auch die Standardauswahlbefehle verwenden.

Alle Auswahlen werden im **Auswahl**-Bedienfeld angezeigt.

KI-OBJEKTAUSWAHL

Das **KI-Objektauswahl**-Werkzeug dient zur automatischen Auswahl von Objekten oder Bereichen in einem Bild mithilfe eines speziell trainierten neuronalen Netzwerks. Dieses Tool ist hilfreich, wenn Sie ein Objekt von den anderen trennen müssen.

Aktivieren Sie das **KI-Objektauswahl**-Werkzeug in der Werkzeugpalette und erstellen Sie eine ungefähre Auswahl um das Objekt, das Sie auswählen möchten. Eine genaue Auswahl wird automatisch erstellt, sobald Sie die Maustaste loslassen.



KI-Objektauswahl

Parameter des Werkzeugs:

Auswahlmodi (in Form von Symbolen) – logische Operationen, die das Ergebnis der Interaktion zwischen ausgewählten Bereichen festlegen.

Neu . Beim Erstellen der neuen Auswahl wird die bestehende Auswahl entfernt.

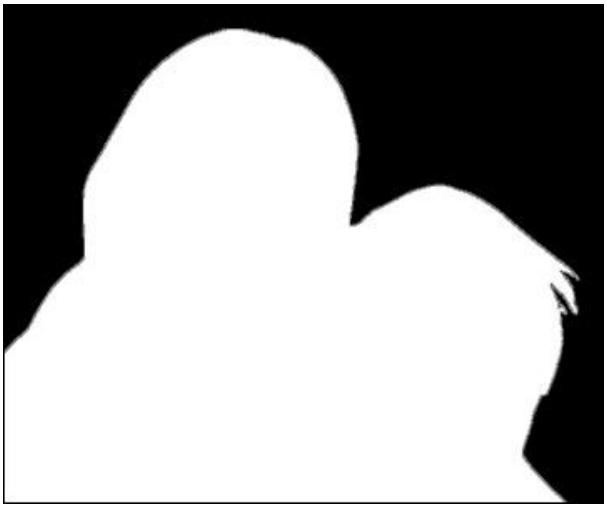
Hinzufügen . Die neue Auswahl wird zu der bestehenden Auswahl hinzugefügt. Um diesen Modus zu aktivieren, können Sie auch die `Shift`-Taste drücken.

Subtrahieren . Der gemeinsame Bereich wird von der Auswahl ausgeschlossen. Um diesen Modus zu aktivieren, drücken Sie die `Alt`-Taste.

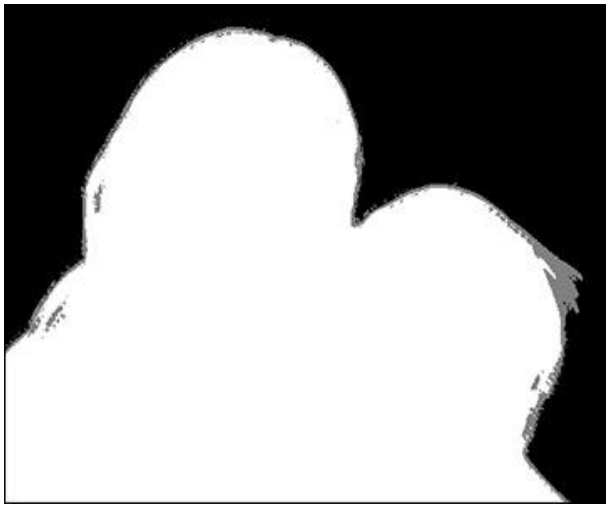
Schnittmenge bilden . In diesem Modus wird die Auswahl aus einem Überlappungsbereich gebildet. Um diesen Modus zu aktivieren, drücken Sie `Shift`+`Alt`.

Auswahltyp. Wählen Sie in der Dropdown-Liste ein Werkzeug zum Erstellen einer groben Auswahl um das Objekt aus: **Rechteckauswahl** oder **Lasso**.

Kontrast. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden klarere Auswahlgrenzen erstellt.



Kontrollkästchen ist aktiviert



Kontrollkästchen ist deaktiviert

In der Dropdown-Liste können Sie den **Ansichtsmodus** der Auswahl auswählen. Wenn die Auswahl auf andere Weise als „marschierende Ameisen“ gerendert wird, kann sie mit Pinseln bearbeitet werden.



Auswahl: Marschierende Ameisen



Auswahl: Rot hervorgehoben

Mit der Funktion **Kanten verbessern** können Sie die Auswahlbegrenzung weiter verfeinern.

Um Auswahlen zu erstellen und zu bearbeiten, können Sie auch die Standardauswahlbefehle verwenden.

Alle Auswahlen werden im **Auswahl**-Bedienfeld angezeigt.

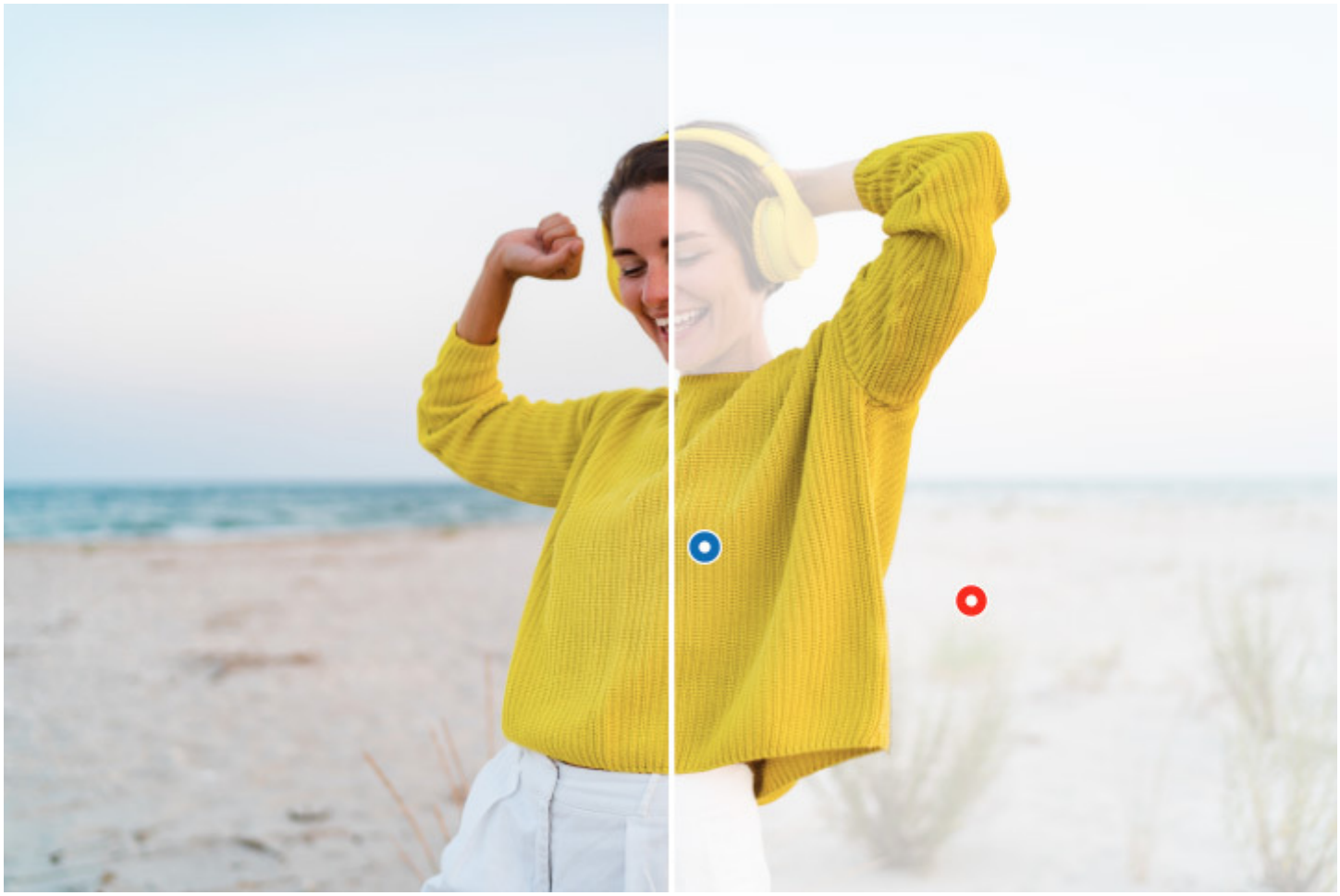
KI-PUNKTAUSWAHL

KI-Punktauswahl . Dieses Werkzeug ermöglicht eine schnelle und präzise Objektauswahl mithilfe eines trainierten neuronalen Netzwerks. Durch das Setzen spezieller Markierungen erkennt das Tool automatisch das gewünschte Objekt oder einzelne Bereiche davon und isoliert sie.

Besonders hilfreich ist das Werkzeug für:

die Auswahl von Kleidung, Schuhen und einzelnen Accessoires,
die Auswahl von Gesichtspartien wie Haaren, Lippen oder dem gesamten Gesicht,
die Auswahl einer einzelnen Person aus einer Gruppe,
die Auswahl des Himmels oder anderer Landschaftselemente.

Um eine Auswahl zu erstellen, wählen Sie das Werkzeug in der Werkzeugpalette. Setzen Sie im Modus (`Umschalt`-Taste) einen blauen Punkt in den Bereich, den Sie auswählen möchten. Falls nötig, wechseln Sie in den Modus (`Alt`-Taste) und setzen rote Punkte in Bereiche, die nicht zur Auswahl gehören sollen. Die Punkte können Sie per Maus verschieben. Um einen Punkt zu löschen, nutzen Sie den Modus (`Strg`-Taste). Mit der Schaltfläche **Alles löschen** entfernen Sie alle Punkte auf einmal.



KI-Punktauswahl

Werkzeugeinstellungen:

Ansichtsmodus. Dieser Parameter beeinflusst nicht das Endergebnis, erleichtert jedoch die Kontrolle über die Auswahl.

Wählen Sie im Drop-down-Menü, wie die Auswahl dargestellt werden soll: als „laufende Ameisen“, mit Farbüberlagerung oder in Graustufen.

Bei Farbüberlagerung steuert der Parameter **Deckkraft**, wie stark das Originalbild durchscheint.

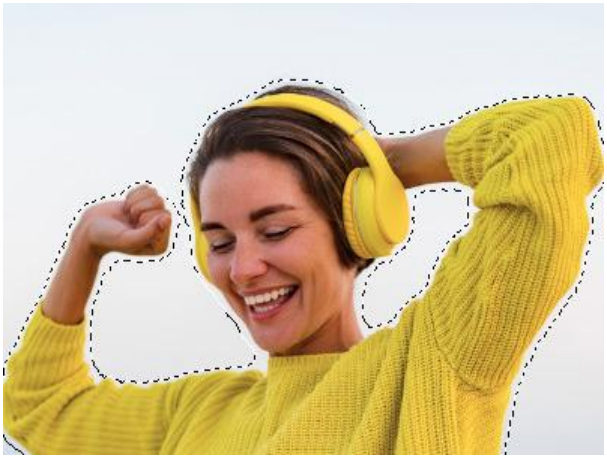


Auswahl: Laufende Ameisen

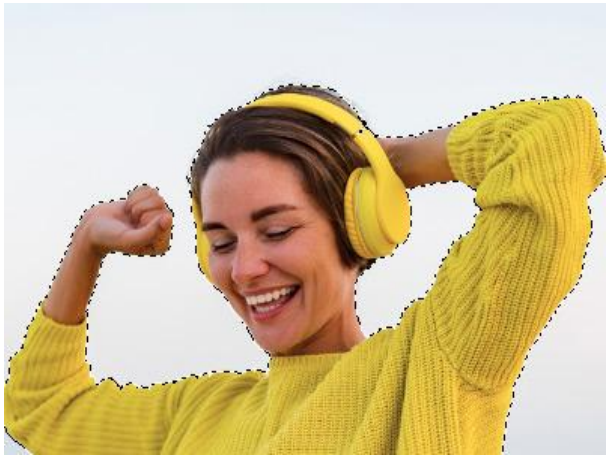


Auswahl: Auf Schwarz

Autoverfeinerung. Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Auswahl automatisch mithilfe eines speziellen neuronalen Netzwerks verfeinert. Ist sie deaktiviert, können Sie die Verfeinerung manuell über starten.



Kontrollkästchen ist deaktiviert



Kontrollkästchen ist aktiviert

Zur Feinjustierung der Auswahl stehen folgende Parameter zur Verfügung:

Komprimieren (1-100). Verschiebt die Auswahlkante nach innen und erzeugt weichere Ränder.

Erweitern (1-100). Verschiebt die Auswahlkante nach außen und erzeugt ebenfalls weiche Ränder.

Nutzen Sie die Funktion **Kanten verbessern**, um Auswahlkanten schnell nachzubearbeiten.

Zum Erstellen und Bearbeiten von Auswahlen stehen Ihnen außerdem die Standardbefehle zur Verfügung.

Alle Auswahlen werden im **Auswahl**-Bedienfeld angezeigt.

KI-MOTIVAUSWAHL

Mit dem Befehl **KI-Motivauswahl** können Sie mithilfe eines speziell trainierten neuronalen Netzwerks eine automatische Auswahl des wichtigsten, auffälligsten Motivs (oder mehrerer auffälligster Motive) in einem Bild erstellen.

Wählen Sie im Menü: **Auswählen → Motiv**, und die Auswahl wird sofort erstellt.



Motivauswahl

Mit der Funktion **Kanten verbessern** können Sie die Auswahlbegrenzung weiter verfeinern.

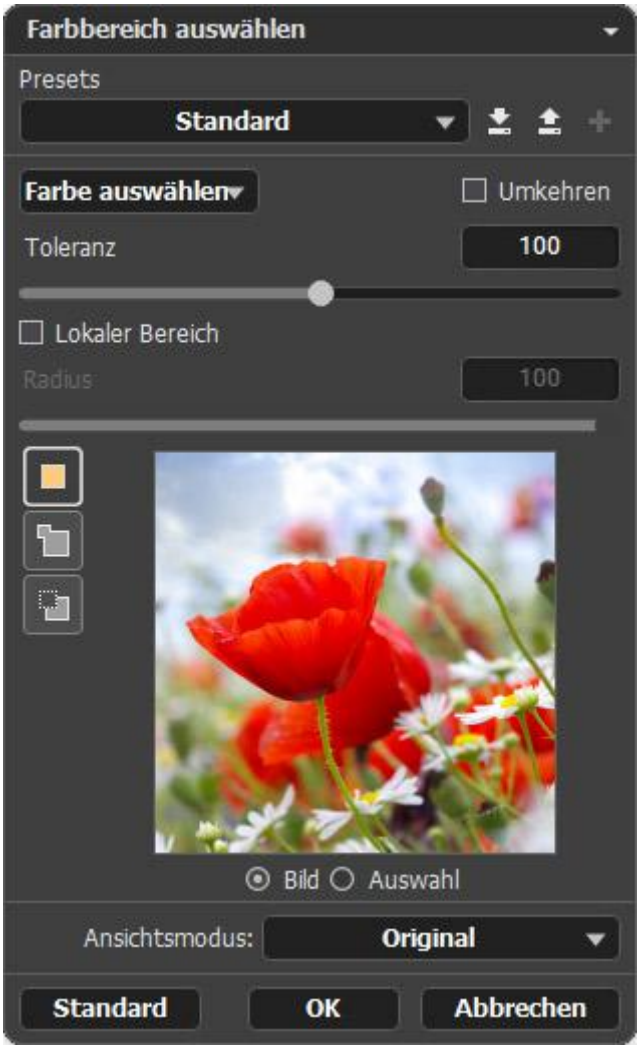
Um Auswahlen zu erstellen und zu bearbeiten, können Sie auch die Standardauswahlbefehle verwenden.

Alle Auswahlen werden im **Auswahl**-Bedienfeld angezeigt.

FARBBEREICH AUSWÄHLEN

Das **Farbbereich**-Werkzeug erlaubt es, eine bestimmte Farbe oder einen bestimmten Farbbereich im Bild auszuwählen. Um es aufzurufen, wählen Sie **Auswahl → Farbbereich auswählen...**

Die Pixel der aktuellen Ebene werden auf der Grundlage aller sichtbaren Farben im Bild ausgewählt.



Die Einstellungen des Werkzeuges können als **Presets** gespeichert werden. Alle verfügbaren Voreinstellungen werden in der Dropdown-Liste angezeigt. Wenn Sie die Parameter ändern, wird der Name des Presets auf **Mein Preset** geändert, und neben der Liste wird die Schaltfläche **Preset speichern** angezeigt. Drücken Sie darauf, um die aktuellen Einstellungen zu speichern. Das Preset erhält automatisch einen Namen, der durch Eingabe einer beliebigen Kombination von Buchstaben und Zahlen im hervorgehobenen Feld geändert werden kann. Nach dem Drücken der `Eingabetaste` wird ein neues Preset in der Dropdown-Liste angezeigt. Um ein Preset zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Preset löschen**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Benutzerpresets in einer Datei mit der Erweiterung .presets zu speichern. Drücken Sie die Taste, um die Presets zu laden.

Passen Sie die Farbauswahl mit den folgenden Parametern an:

Auswahlmodi (in Form von Icons) - Verknüpfungsoperationen, die die Interaktion zwischen ausgewählten Bereichen beeinflussen.

Neu . Beim Erstellen einer neuen Auswahl wird die bestehende Auswahl entfernt.

Hinzufügen . Der Auswahlbereich wird durch Hinzufügen neuer Fragmente vergrößert. Der Modus wird aktiviert, indem man die `Umschalt`-Taste gedrückt hält.

Subtrahieren . Der allgemeine Teil wird aus der Auswahl ausgeschlossen. Der Modus wird aktiviert, indem man die `Alt`-Taste gedrückt hält.

In der Drop-down-Liste wählen Sie einen Farbbereich (Rot, Gelb usw.) oder Tonbereich (Lichter, Mitteltöne, Schatten) aus. Außerdem können Sie eine Farbe mit dem **Pipette**-Werkzeug auswählen. Es werden nur die Pixel ausgewählt, die mit die ausgewählten Farbe oder Helligkeit haben.



Rote Bereiche wurden ausgewählt



Helle Bereiche wurden ausgewählt

Toleranz (0-200). Der Parameter legt die Breite des in der Auswahl enthaltenen Farbbereichs fest, wenn eine Farbe aus dem Bild ausgewählt wird.



Toleranz = 20



Toleranz = 100

Das Kontrollkästchen **Lokaler Bereich** erlaubt es, eine Auswahl mit dem angegebenen Radius erstellen, deren Mitte sich an der Klickstelle befindet.



Radius = 25



Radius = 50

Das Kontrollkästchen **Umkehren** invertiert die Auswahl.



Erstellte Auswahl



Invertierte Auswahl

Im **Vorschaufenster** wird entweder das Quellbild oder der ausgewählte Bereich im Graustufenmodus angezeigt. Im zweiten Fall zeigt Weiß die ausgewählten Bereiche, Schwarz - nicht ausgewählte Bereiche und Grau - die Übergangszone.

Im Drop-down-Menü **Ansichtsmodus** können Sie festlegen, wie die Auswahl im Bildfenster angezeigt wird.

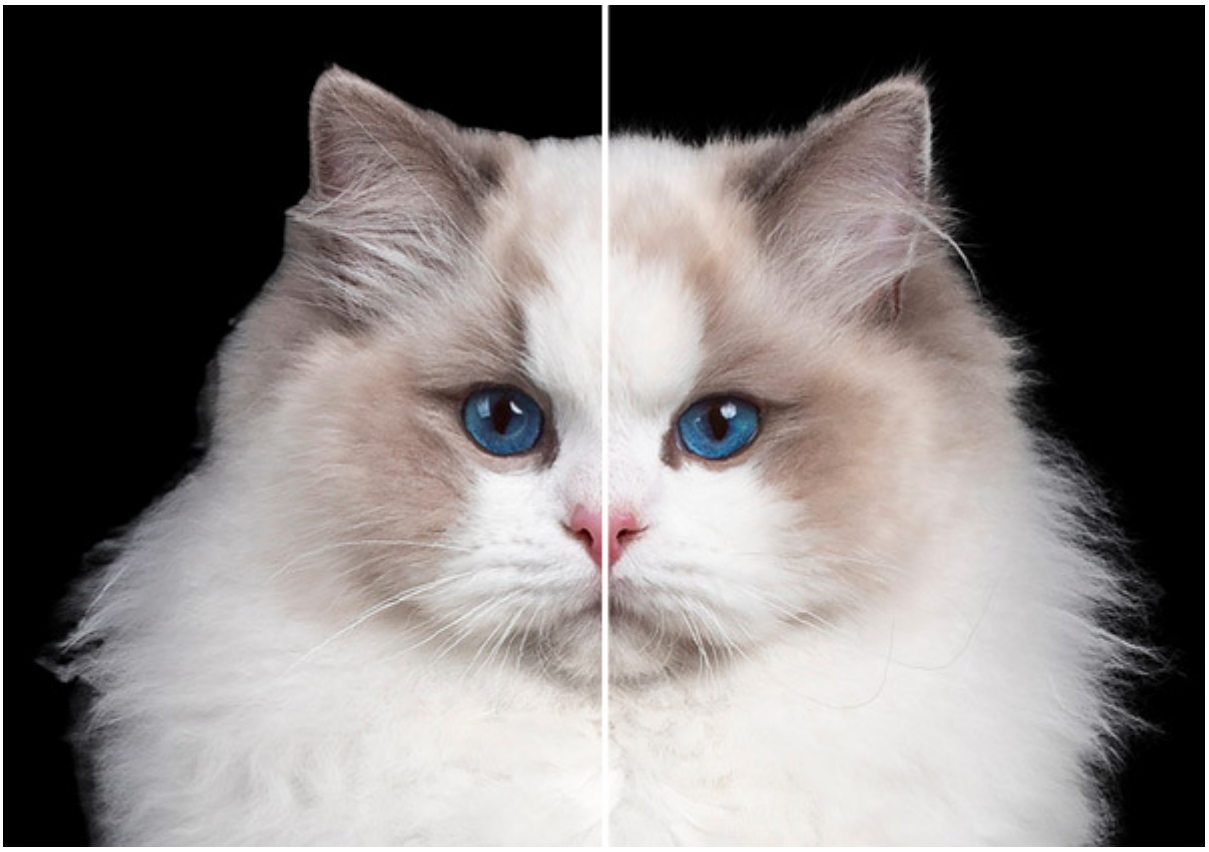
Drücken Sie auf **OK**, um eine Auswahl zu erstellen, oder auf **Abbrechen**, um das Fenster zu schließen, ohne die Änderungen zu speichern.

Um Auswahlen zu erstellen und zu bearbeiten, können Sie auch die Standardauswahlbefehle verwenden.

Alle Auswahlen werden im **Auswahl**-Bedienfeld angezeigt.

KANTEN VERBESSERN

Die Funktion **Kanten verbessern** wird verwendet, um die Kanten von Auswahlen oder Masken zu bearbeiten. Die Funktion wird mit dem Befehl **Auswahl → Kanten verbessern...** aufgerufen.



Kanten verbessern

Mit dem Werkzeug **Radius verfeinern** können Sie den Bereich der Kantenverfeinerung für die Auswahl bzw. Maske (blaue Zone) genauer anpassen.

Mit dem Werkzeug **Kanten wiederherstellen** können Sie die ursprüngliche Auswahl bzw. Maske (rote Zone) wiederherstellen.

Mit dem **Radiergummi**-Werkzeug können Sie Striche entfernen, sowohl blaue als auch rote.

Die Einstellungen der Werkzeuge:

Größe (10-3000). Die maximale Linienbreite, die mit einem Pinsel gezogen werden kann (in Pixeln).

Härte (0-100). Der Grad der Unschärfe der äußeren Kante des Pinsels.

Striche anzeigen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der mit dem Werkzeug markierte Bereich immer angezeigt; wenn es inaktiv ist, wird er ausgeblendet.

Mit den Schaltflächen / können Sie die mit den Werkzeugen vorgenommenen Änderungen rückgängig machen/wiederherstellen.

Passen Sie die Kanten mit den folgenden Parametern an:

Radius (0-250). Der Parameter gibt die Breite des Bereichs um die Auswahl/den Ausschnitt an, wo die Kantenverfeinerung angewendet wird.



Radius = 5



Radius = 50

Schwellenwert (-10..90). Der Parameter legt den Helligkeits-/Farbbereich der Pixel fest, die bei einer Erhöhung des Parameters gelöscht werden.



Schwellenwert = -5



Schwellenwert = 25

Übergang (0-100). Der Parameter erhöht die Glätte des Übergangs innerhalb des angegebenen Bereichs.



Übergang = 25



Übergang = 75

Hinweis: Die Parameter **Schwellenwert** und **Übergang** wirken sich nur dann auf das Bild aus, wenn der Wert des Parameters **Radius** ungleich Null ist oder das Werkzeug **Radius verfeinern** verwendet wurde.

Der Parameter **Radius** und das Werkzeug **Radius verfeinern** funktionieren auf ähnliche Weise. Der Hauptunterschied besteht darin, dass der Parameter die gleiche Breite für den Bereich entlang der gesamten Kante festlegt und das Werkzeug es Ihnen ermöglicht, die Größe des Bereichs in verschiedenen Teilen der Kante zu ändern.

Glätten (0-100). Der Parameter glättet die Ecken des Bereichs und macht die Kontur der Auswahl/ Maske glatter.



Glätten = 5



Glätten = 50

Weiche Auswahlkante (0-100). Der Parameter verwischt den Übergang zwischen dem ausgewählten Bereich (Maske) und dem umgebenden Hintergrund.



Weiche Auswahlkante = 5



Weiche Auswahlkante = 25

Kontrast (0-100). Der Parameter schärft die Kanten der Auswahl bzw. der Maske.



Kontrast = 10



Kontrast = 50

Verschieben (-100..100). Der Parameter verringert oder vergrößert eine Auswahl bzw. Maske innerhalb des Übergangsbereichs.



Verschieben = -50



Verschieben = 50

Im Drop-down-Menü **Ansichtsmodus** können Sie festlegen, wie die Auswahl im Bildfenster angezeigt wird.

Im Dropdown-Menü **Ergebnis** legen Sie fest, wie bearbeitete Kanten dargestellt werden sollen: Auswahl, Maske, Ebene oder Ebene mit Maske.

Die Einstellungen des Werkzeuges können als **Presets** gespeichert werden. Alle verfügbaren Voreinstellungen werden in der Dropdown-Liste angezeigt. Wenn Sie die Parameter ändern, wird der Name des Presets auf **Mein Preset** geändert, und neben der Liste wird die Schaltfläche **Preset speichern** angezeigt. Drücken Sie darauf, um die aktuellen Einstellungen zu speichern. Das Preset erhält automatisch einen Namen, der durch Eingabe einer beliebigen Kombination von Buchstaben und Zahlen im hervorgehobenen Feld geändert werden kann. Nach dem Drücken der `Eingabetaste` wird ein neues Preset in der Dropdown-Liste angezeigt.

Um ein Preset zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Preset löschen** .

Klicken Sie auf die Schaltfläche , um die Benutzerpresets in einer Datei mit der Erweiterung .presets zu speichern. Drücken Sie die Taste , um die Presets zu laden.

Drücken Sie auf **OK**, um eine Auswahl zu erstellen, oder auf **Abbrechen**, um das Fenster zu schließen, ohne die Änderungen zu speichern.

AUSWAHL VERÄNDERN

Um die Auswahlränder zu verändern, können Sie die Befehle im Menü **Auswahl** verwenden.

Verändern-Befehle:

Mit dem Befehl **Erweitern** können Sie die Auswahlgrenze um die angegebene Anzahl Pixel nach außen verschieben.



Ursprüngliche Auswahl



Erweitern-Befehl

Mit dem Befehl **Verkleinern** können Sie die Auswahlgrenze um die angegebene Anzahl Pixel nach innen verschieben.



Ursprüngliche Auswahl



Verkleinern-Befehl

Mit dem Befehl **Glätten** können Sie harte Kanten einer Auswahl glätten.



Ursprüngliche Auswahl



Glätten-Befehl

Mit dem Befehl **Rand** können Sie eine Pixellinie mit einer bestimmten Breite entlang eines vorhandenen Auswahlrahmens auswählen.



Ursprüngliche Auswahl



Rand-Befehl

Mit dem Befehl **Weiche Kante** können Sie die Kanten einer Auswahl durch schrittweises Verringern der Schärfe weicher machen.



Ursprüngliche Auswahl



Weiche Kante

Auswahl vergrößern. Mit diesem Befehl können Sie die Auswahl um benachbarte Pixel erweitern.



Ursprüngliche Auswahl



Auswahl vergrößern

Ähnliches auswählen. Mit diesem Befehl können Sie Pixel ähnlicher Farbe im gesamten Bild der Auswahl hinzufügen.



Ursprüngliche Auswahl



Ähnliches auswählen

STANDARDAUSWAHLBEFEHLE

Die Standardbefehle des Editors stehen zum Erstellen und Bearbeiten einer Auswahl zur Verfügung.

Befehle im **Auswahl**-Menü:

Alles auswählen - wählt das gesamte Bild aus (`Strg`+`A` auf Windows, `⌘`+`A` auf Mac).

Auswahl aufheben - hebt jegliche Auswahl wieder auf (`Strg`+`D` auf Windows, `⌘`+`D` auf Mac).

Erneut auswählen - stellt die letzte Auswahl wieder her (`Strg`+`Shift`+`D` auf Windows, `⌘`+`⇧`+`D` auf Mac).

Auswahl umkehren - hebt die Auswahl aller ausgewählten Bereiche auf und wählt alle nicht ausgewählten Bereiche aus (`Strg`+`Shift`+`I` auf Windows, `⌘`+`⇧`+`I` auf Mac).

Auswahl transformieren - transformiert die Auswahlkanten, ohne den Bildinhalt zu ändern.

Befehle im **Bearbeiten**-Menü:

Ausschneiden - schneidet den ausgewählten Bereich aus und kopiert ihn in die Zwischenablage. (`Strg`+`X` auf Windows, `⌘`+`X` auf Mac).

Kopieren - kopiert den ausgewählten Bereich in die Zwischenablage (`Strg`+`C` auf Windows, `⌘`+`C` auf Mac).

Auf eine Ebene reduziert kopieren - kopiert den ausgewählten Bereich der zusammengefügten Ebenen in die Zwischenablage (`Strg`+`Shift`+`C` auf Windows, `⌘`+`⇧`+`C` auf Mac).

Einfügen - fügt den Inhalt der Zwischenablage in eine neue Ebene ein (`Strg`+`V` auf Windows, `⌘`+`V` auf Mac).

Löschen - entfernt den ausgewählten Bereich der aktuellen Ebene (`Delete`).

Befehle im Menü **Ebenen → Neu**:

Ebene durch Kopie - erstellt eine neue Ebene durch Kopieren des ausgewählten Bereichs der aktiven Ebene (`Strg`+`J` auf Windows, `⌘`+`J` auf Mac).

Ebene durch Ausschneiden - erstellt eine neue Ebene durch Ausschneiden des ausgewählten Bereichs der aktiven Ebene (`Strg`+`Shift`+`J` auf Windows, `⌘`+`⇧`+`J` auf Mac).

PHOTOSHOP-PINSEL

AliveColors eröffnet Ihnen vielfältige Möglichkeiten: Bearbeiten Sie Ihre Fotos, verfeinern Sie Porträts oder erschaffen Sie lebendige Kunstwerke. Die breite Palette an kreativen Werkzeugen hilft Ihnen, Ihre Ideen mühelos umzusetzen.

Die **Photoshop-Pinsel (ABR)** bieten Ihnen umfangreiche Einstellmöglichkeiten, mit denen Sie verschiedenste Maltechniken und Pinselstile täuschend echt nachahmen können.

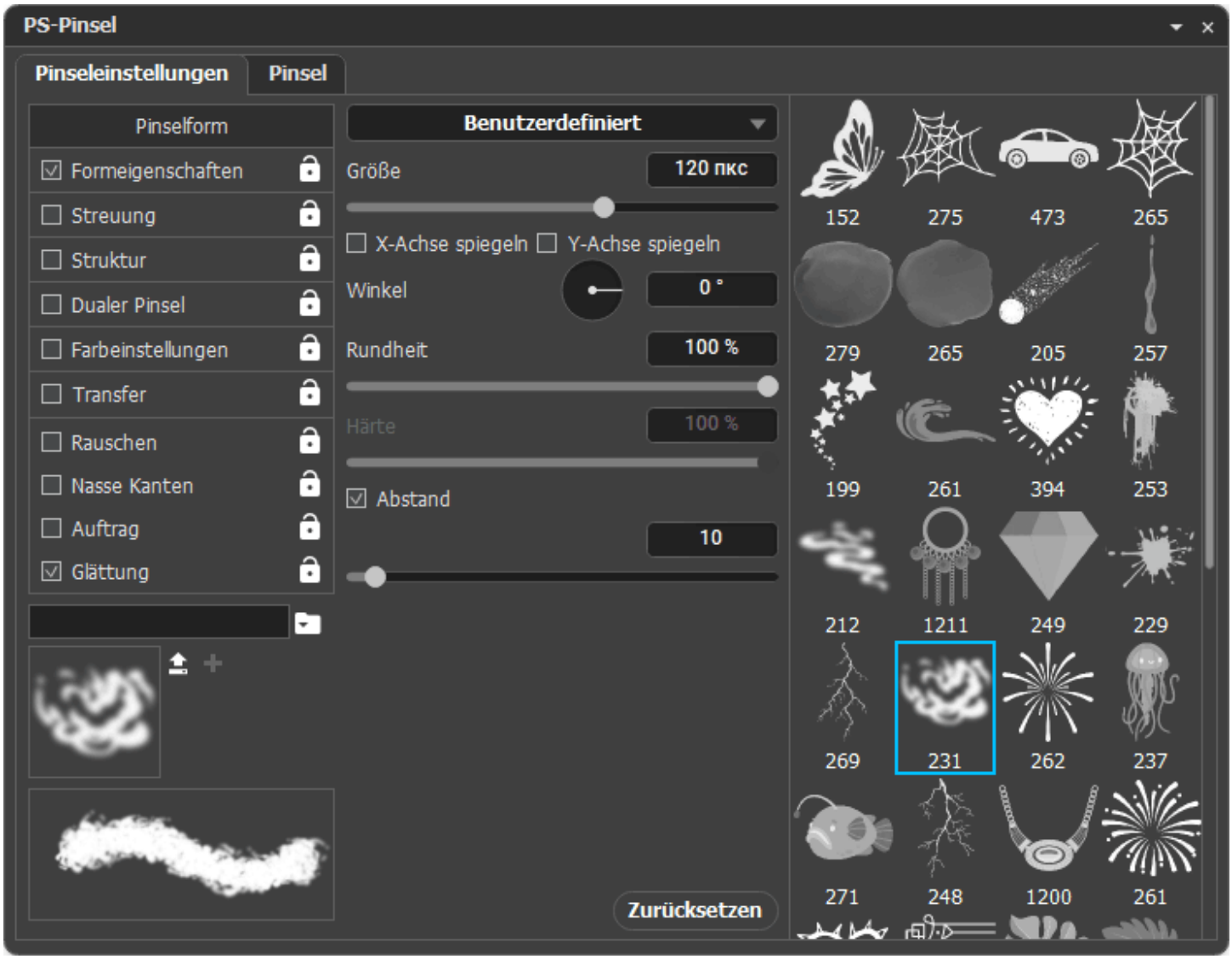
PS-Pinsel

PS-Mischpinsel

Mehr über den PS-Pinseleditor erfahren

ABR-Pinsel herunterladen

Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen werden Ihnen übersichtlich im Bereich **Werkzeugoptionen** oberhalb des Bildfensters angezeigt. Die vollständige Liste aller Parameter (der **PS-Pinseleditor**) rufen Sie auf, indem Sie auf das Werkzeugsymbol in der Optionsleiste klicken oder einfach die Taste F5 drücken.



Dialog der Photoshop-Pinsel

Alle verfügbaren Voreinstellungen werden Ihnen übersichtlich im Reiter **Pinsel** angezeigt:

Sie können Pinselvoreinstellungen zur Liste hinzufügen, indem Sie auf  klicken und eine **.abr**-Datei von Ihrem Computer auswählen.

Hinweis: Schauen Sie sich die ABR-Pinselbibliothek an und laden Sie die Pinselvoreinstellungen in das Programm. Diese von AKVIS erstellten Pinsel sind kostenlos nutzbar.

Die Schaltfläche  ermöglicht es Ihnen, eine neue Gruppe zum Speichern Ihrer Pinsel zu erstellen.

Doppelklicken Sie auf den Namen eines Pinsels oder einer Pinselgruppe, um ihn zur Bearbeitung verfügbar zu machen.

Die Schaltfläche  ermöglicht es Ihnen, einzelne Pinsel oder Pinselgruppen zu löschen.

Den ausgewählten Pinsel können Sie im Reiter **Pinseleinstellungen** ganz nach Ihren Wünschen anpassen. Folgende Parameter stehen Ihnen zur Verfügung:

Pinselform
Formeigenschaften
Streuung
Struktur
Dualer Pinsel
Farbeinstellungen
Transfer
Erweiterte Optionen (Rauschen, Nasse Kanten, Auftrag, Glättung)
Steuerung

PS-ПИНСЕЛ

Das **PS-Pinsel**-Werkzeug  ist zum Zeichnen farbiger Linien in jeder beliebigen Form gedacht. Dieser Pinsel arbeitet ähnlich wie das gleichnamige Werkzeug in Photoshop.

Sie können die Pinselfarbe ganz einfach über die Bedienfelder **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** ändern oder indem Sie mit der Farbpipette direkt ins Bild klicken. Um eine Farbe aus dem Bild aufzunehmen, halten Sie die Taste I gedrückt und wählen Sie die gewünschte Farbe mit der Pipette aus. Sobald Sie die Taste loslassen, ist das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen werden Ihnen übersichtlich im Bereich **Werkzeugoptionen** oberhalb des Bildfensters angezeigt. Um die vollständige Liste aller Parameter aufzurufen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol in der Optionsleiste (oder drücken Sie F5) oder klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Bild. Zum Festlegen der Parameterwerte geben Sie einfach einen Zahlenwert in das Eingabefeld ein oder bewegen Sie den Schieberegler.

Größe (0-100). Die Größe der Pinselspitze (in Pixel).

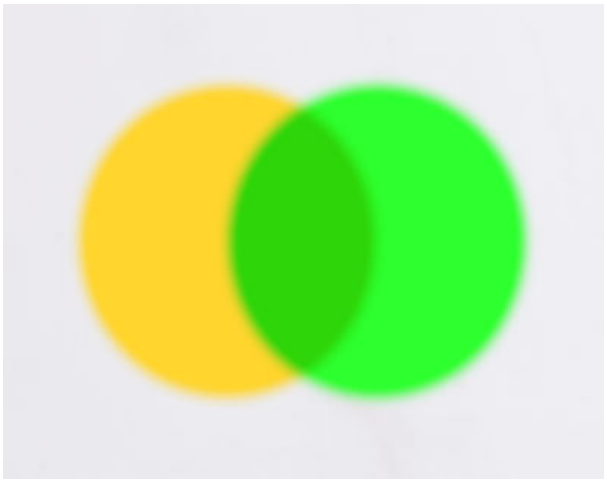


Größe = 25



Größe = 75

Füllmethode. Legt fest, wie die Pixelfarbe des Pinsels mit den Pixeln der bearbeiteten Ebene vermischt wird. Das Programm umfasst 27 verschiedene Füllmethoden. Mehr dazu erfahren Sie hier.



Multiplizieren-Modus

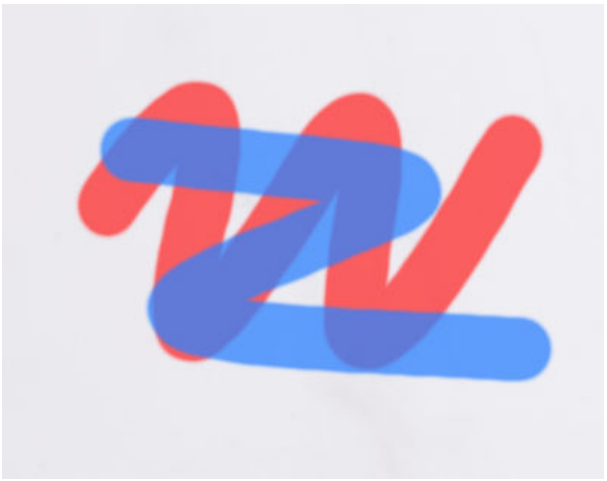


Überlagern-Modus

Deckkraft (1-100). Die Transparenz des Pinselstrichs im Verhältnis zum Hintergrund. Dieser Parameter bestimmt die Deckkraft der Zeichenfarbe: Je niedriger der Wert, desto blasser und durchscheinender wirkt der Strich - und desto stärker tritt der darunterliegende Bildinhalt hervor.



Deckkraft = 25



Deckkraft = 75

Fluss (0-100). Bestimmt die „Auftragsstärke“ der Farbe auf die Ebene. Bei höheren Werten wirkt der Strich kräftiger und deckender, bei niedrigeren Werten feiner und durchscheinender.

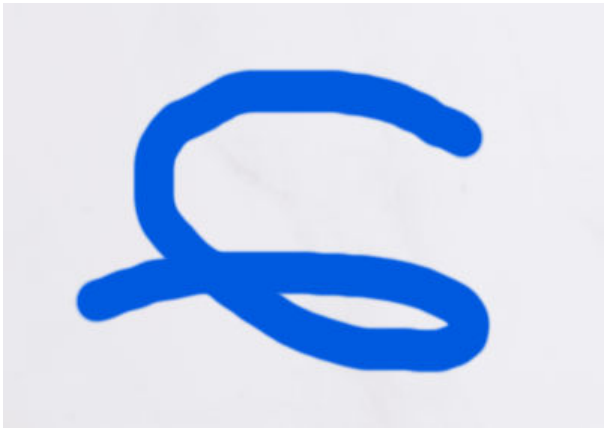


Fluss = 10



Fluss = 60

Glättung (0-100). Der Grad der Kantenglättung des Pinselstrichs. Höhere Werte sorgen für weichere, gleichmäßigere Linien.



Glättung = 0



Glättung = 10

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern bietet der Pinsel noch erweiterte Einstellungen (im **PS-Pinseleditor**), mit denen Sie das Erscheinungsbild des Pinselstrichs noch feiner justieren können.

PS-МISCHPINSEL

Der **PS-Mischpinsel** ist zum Malen mit der Möglichkeit gedacht, Farben im Bild zu mischen. Er besteht aus dem Pinsel selbst und einem Farbreservoir. Beim Malen wird abhängig von den eingestellten Parametern Farbe aus dem Reservoir entnommen. An der Pinselspitze kann sich die Farbe aus dem Reservoir mit der Farbe der Leinwand vermischen.

Sie können die Pinselfarbe ganz einfach über die Bedienfelder **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** ändern oder indem Sie mit der Farbpipette direkt ins Bild klicken. Um eine Farbe aus dem Bild aufzunehmen, halten Sie die Taste I gedrückt und wählen Sie die gewünschte Farbe mit der Pipette aus. Sobald Sie die Taste loslassen, ist das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen werden Ihnen übersichtlich im Bereich **Werkzeugoptionen** oberhalb des Bildfensters angezeigt. Um die vollständige Liste aller Parameter aufzurufen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol in der Optionsleiste (oder drücken Sie F5) oder klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Bild. Zum Festlegen der Parameterwerte geben Sie einfach einen Zahlenwert in das Eingabefeld ein oder bewegen Sie den Schieberegler.

Aktuelle Pinselladung. Ein kleines farbiges Quadrat auf dem Bedienfeld zeigt den Füllstand des Reservoirs und des Pinsels an. Wenn Sie darauf klicken, öffnet sich der Farbauswahl-Dialog, in dem Sie eine Farbe zum Befüllen des Reservoirs auswählen können.

Automatisch laden . Zu Beginn jedes Strichs wird das Reservoir mit der aktuellen Hauptfarbe gefüllt.

Automatisch reinigen . Zu Beginn jedes Strichs werden sowohl das Reservoir als auch der Pinsel von Farbe befreit.

Nass (0-100). Der Grad der Wechselwirkung mit den Farben der Leinwand.



Nass = 10



Nass = 100

Auftrag (0-100). Die Menge der Farbe, die im Pinsel geladen ist.

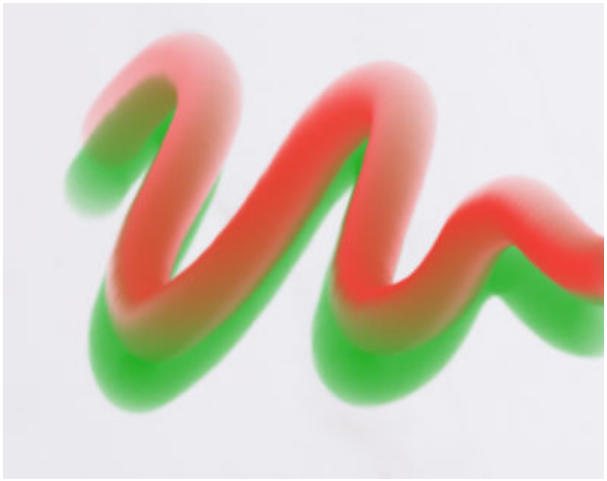


Auftrag = 5



Auftrag = 25

Mix (0-100). Der Grad der Vermischung der Pinselfarbe mit den Farben der Leinwand. Bei einem Wert von 0 findet keine Vermischung statt; bei 100 werden die Farben der Leinwand eingemischt und es wird keine Farbe aus dem Reservoir verwendet.



Mix = 25



Mix = 75

Fluss (0-100). Der Grad der Einwirkung auf die Ebene.

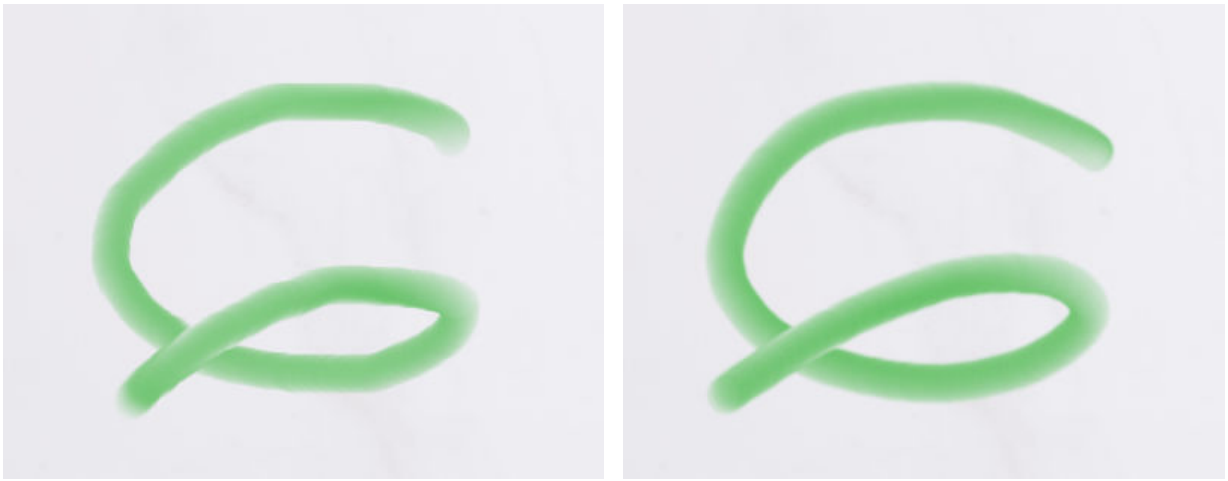


Fluss = 40



Fluss = 90

Glättung (0-100). Der Grad der Kantenglättung des Pinselstrichs.



Glättung = 0 Glättung = 10

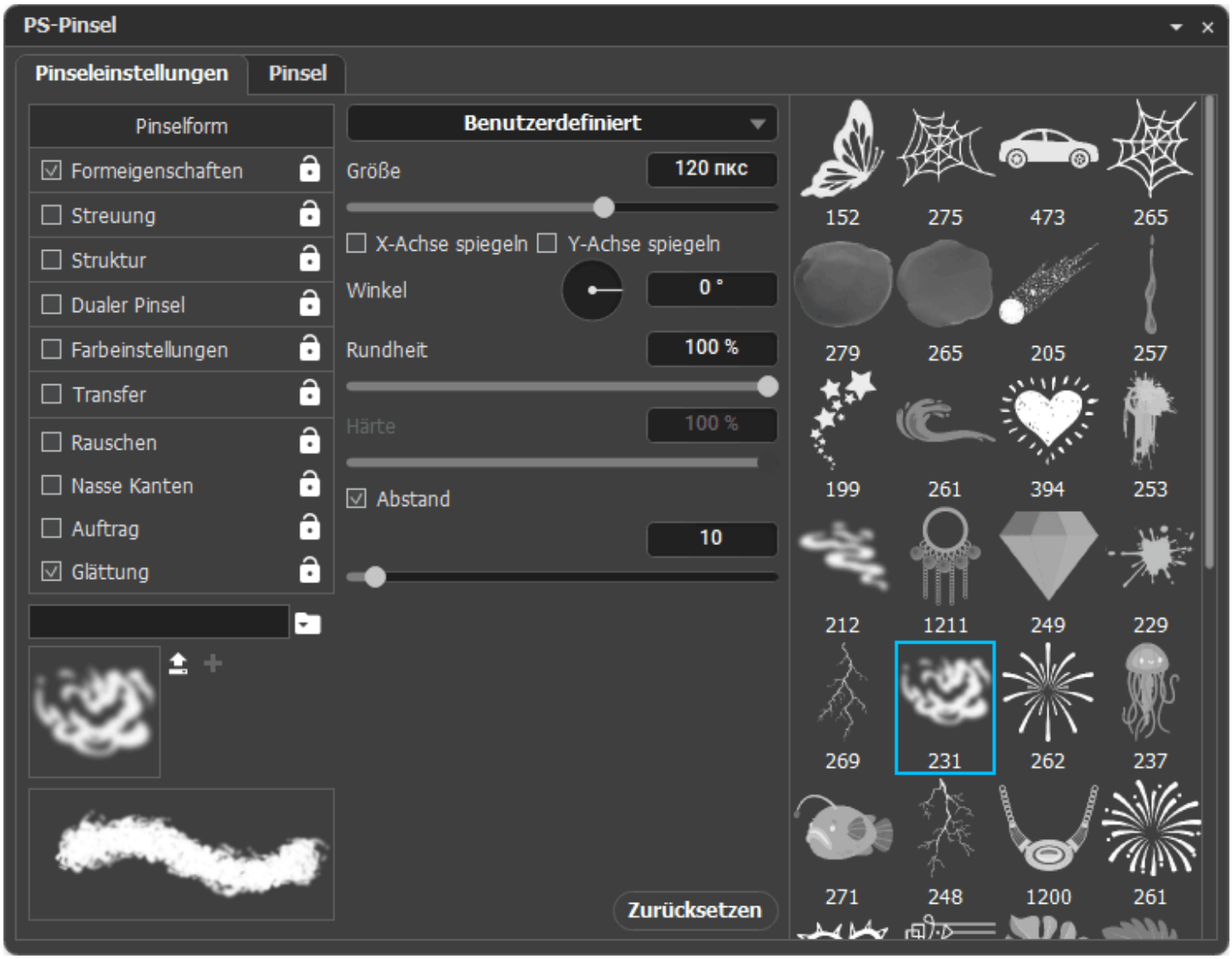
Zusätzlich zu den oben genannten Parametern bietet der Pinsel erweiterte Einstellungen (im **PS-Pinseleditor**), mit denen Sie das Erscheinungsbild des Pinselstrichs noch feiner justieren können.

PS-PINSELEDITOR: ERWEITERTE EINSTELLUNGEN

ABR-Pinsel bieten Ihnen umfangreiche Einstellmöglichkeiten, mit denen Sie verschiedenste Malstile und Pinseltechniken täuschend echt nachahmen können.

PS-Pinsel
PS-Mischpinsel

Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen werden Ihnen übersichtlich im Bereich **Werkzeugoptionen** oberhalb des Bildfensters angezeigt. Die vollständige Liste aller Parameter (der **PS-Pinseleditor**) rufen Sie auf, indem Sie auf das Werkzeugsymbol in der Optionsleiste klicken oder einfach die Taste F5 drücken.



Dialog der Photoshop-Pinsel

Alle verfügbaren Pinsel werden Ihnen übersichtlich im Reiter **Pinsel / Pinsel-Bibliothek** angezeigt.

Den ausgewählten Pinsel können Sie im Reiter **Pinseleinstellungen** ganz nach Ihren Wünschen anpassen. Die Parameter sind übersichtlich in Kategorien gruppiert. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dem Gruppennamen, um die entsprechenden Parameter zu nutzen.

Pinselform
Formeigenschaften
Streuung
Struktur
Dualer Pinsel

Farbeinstellungen
Transfer
Erweiterte Optionen (Rauschen, Nasse Kanten, Auftrag, Glättung)
Steuerung

Der Reiter **Pinselform** enthält Parameter, die die Form der Pinselspitze beeinflussen.

Die Liste auf der rechten Seite zeigt alle verfügbaren Pinselformen an. Klicken Sie auf die gewünschte Form, um sie auszuwählen. Die Zahl unter jeder Form gibt die ursprüngliche Größe in Pixeln an.



Pinselform

Wählen Sie in der Dropdown-Liste den Typ der Pinselspitze: **Ellipse** oder **Benutzerdefiniert**.

Größe (1-5000). Die Größe der Pinselform (in Pixel).

X-Achse spiegeln. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Pinselform horizontal gespiegelt.

Y-Achse spiegeln. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Pinselform vertikal gespiegelt.

Rundheit (1-100). Die Stauchung der Pinselspitzenform. Bei 1 wird die Pinselform zu einer Linie zusammengedrückt, bei 100 ergibt sich ein Kreis. Zwischenwerte entsprechen Ellipsen. Je niedriger der Wert, desto stärker ist die Ellipse in die durch den Parameter **Winkel** vorgegebene Richtung gestreckt.

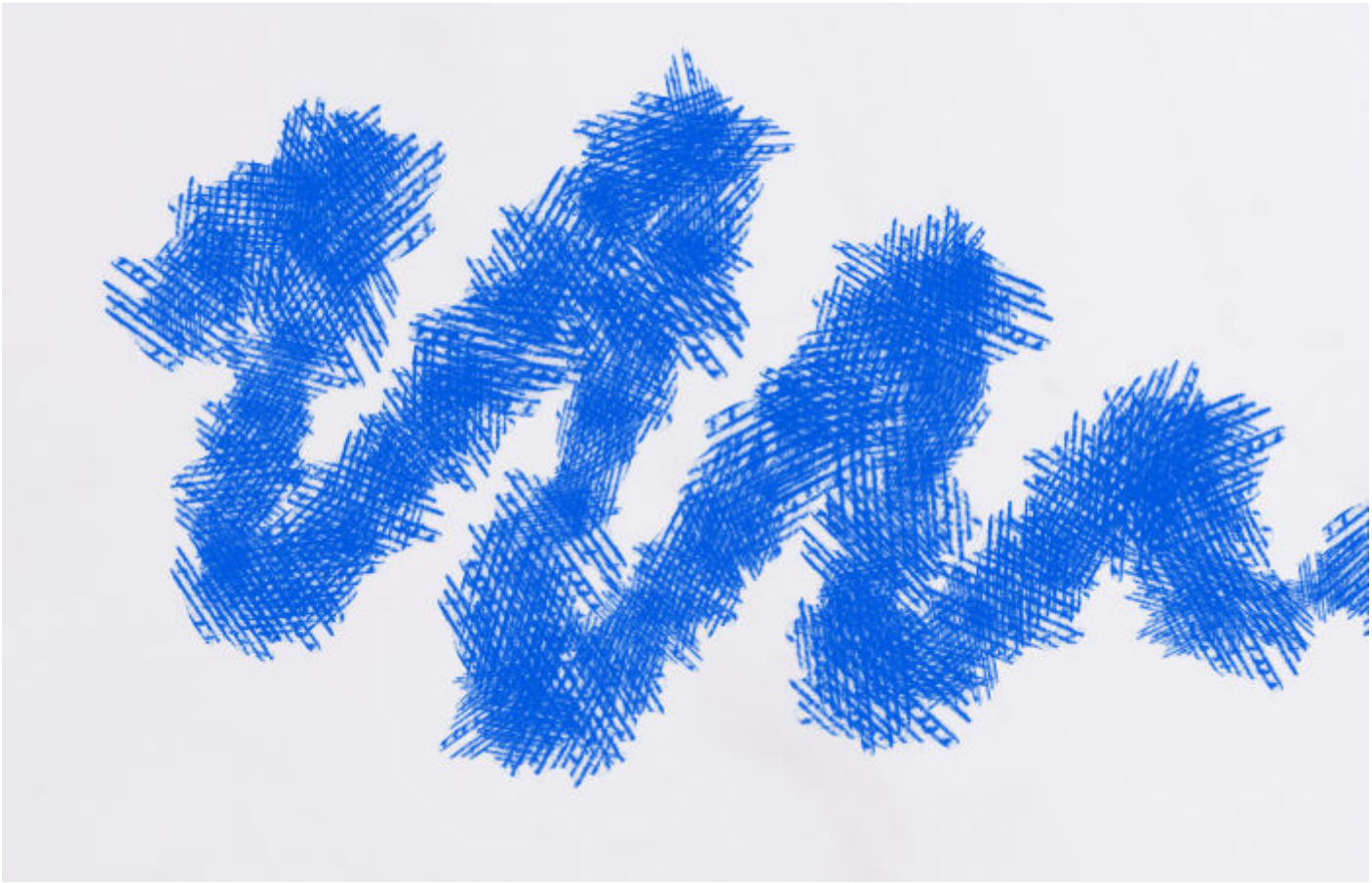
Winkel (-180..180). Der Neigungswinkel der Pinselform.

Härte (0-100). Der Grad der Unschärfe am äußeren Rand der Pinselform. Je höher der Wert, desto schärfer ist der Pinselrand. Bei 100% zeichnet der Pinsel fast so scharf wie ein Bleistift; eine

geringere Härte sorgt für einen weicheren Übergang zwischen bearbeiteten und unbearbeiteten Bereichen.

Abstand. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, hängt der Abstand von der Mausbewegungsgeschwindigkeit ab - je schneller die Bewegung, desto größer der Abstand. Ist es aktiviert, wird der Abstand über den entsprechenden Parameter festgelegt.
Abstand (1-1000). Der Abstand der Elemente, aus denen der Pinselstrich besteht. Durch Erhöhen dieses Parameters erhalten Sie statt eines durchgehenden Strichs eine Punktreihe, wobei der Abstand zwischen den Punkten vom gewählten Abstandswert abhängt.

Der Reiter **Formeigenschaften** enthält Parameter, die die Pinselform variieren.



Formeigenschaften

Größen-Jitter (0-100). Legt die Größenabweichung der Pinselform fest (in Prozent der eingestellten Pinselgröße). Bei 0 haben alle Elemente die gleiche Größe; mit zunehmendem Wert erscheinen kleinere Elemente.
Mindestdurchmesser (0-100). Legt den Mindestprozentsatz fest, auf den die Pinselform verkleinert werden kann.

Neigungsgröße (0-200). Der Stauchungsfaktor der Pinselform bei Änderung der Stiftneigung.

> **Hinweis**. Nur verfügbar bei der Arbeit mit einem Grafiktablett und wenn der Parameter **Steuerung** auf **Zeichenstift-Schrägstellung** eingestellt ist.

Winkel-Jitter (0-100). Legt die Abweichung des Drehwinkels der Pinselform fest. Bei 0 sind alle Elemente im gleichen Winkel gedreht; mit zunehmendem Wert variiert der Drehwinkel der einzelnen Elemente gegenüber dem ursprünglichen Winkel.

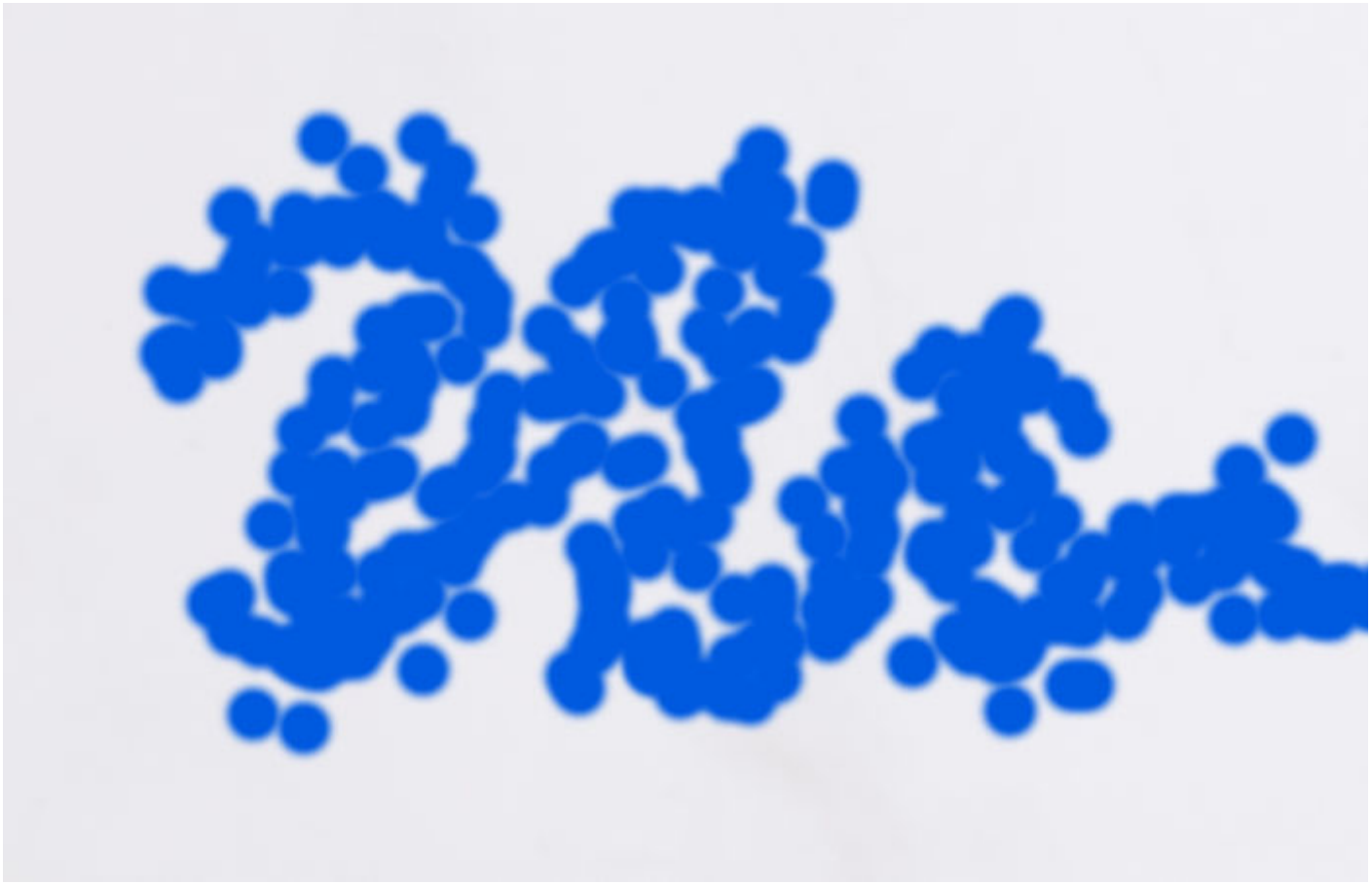
Rundheit-Jitter (0-100). Legt die Abweichung des Stauchungsfaktors der Pinselform fest. Bei 0 sind alle Elemente gleich stark gestaucht; mit zunehmendem Wert nimmt die Stauchung der einzelnen

Elemente zu.
Mindestrundheit (0-100). Legt den Mindestprozentsatz fest, auf den die Pinselform gestaucht werden kann.

X-Spiegelungs-Jitter – Ist diese Option aktiviert, werden dem Pinsel zufällige horizontale Spiegelungen hinzugefügt.

Y-Spiegelungs-Jitter – Ist diese Option aktiviert, werden dem Pinsel zufällige vertikale Spiegelungen hinzugefügt.

Der Reiter **Streuung** enthält Parameter, die die Anzahl und Position der Pinsel-Elemente in einem Strich beeinflussen.



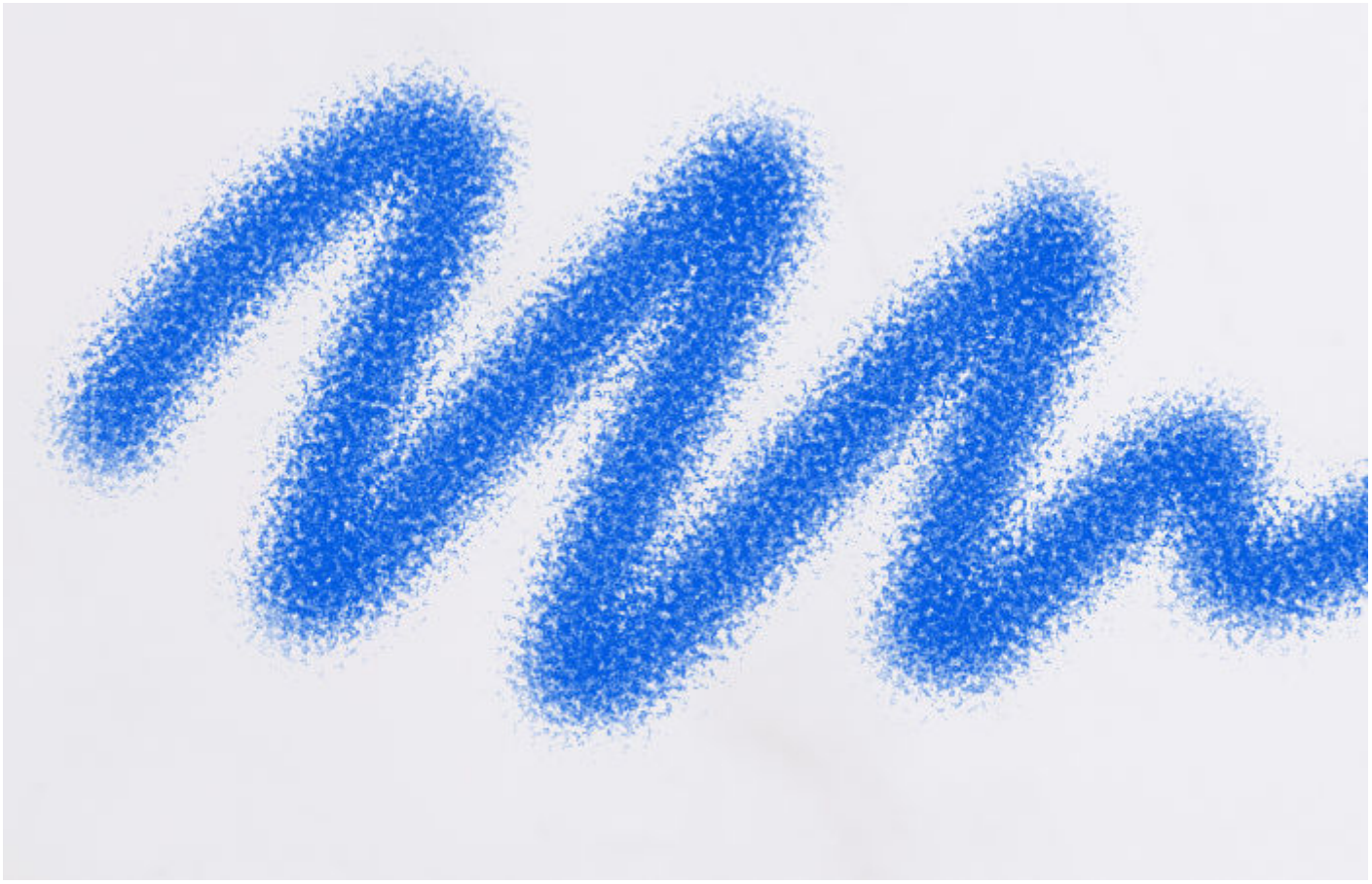
Streuung

Streuung (0-1000). Legt die Verteilung der Pinsel-Elemente fest. Höhere Werte platzieren die Elemente weiter vom Pinsel-Cursor entfernt.
Wenn das Kontrollkästchen **Beide Achsen** deaktiviert ist, werden die Elemente in Bewegungsrichtung des Pinsels verteilt; bei Aktivierung erfolgt die Streuung in beide Richtungen.

Anzahl (1-20). Legt die Anzahl der Pinsel-Elemente pro Schritt fest.

Anzahl-Jitter (0-100). Legt die Abweichung der Anzahl der Pinsel-Elemente pro Schritt fest. Bei 0 entspricht die Anzahl dem Wert des vorherigen Parameters. Mit zunehmendem Wert kann die Anzahl der Elemente in einzelnen Schritten geringer ausfallen.

Der Reiter **Struktur** ermöglicht es, ein Muster zu den Pinseln hinzuzufügen.



Struktur

Rechts befindet sich die **Strukturbibliothek**, die alle verfügbaren Strukturen enthält.

Umkehren. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Strukturfarben invertiert.

Skalieren (10-400). Die Größe des Strukturmusters.

Helligkeit (-150..150). Bei Erhöhung wird die Struktur heller, bei Verringerung dunkler.

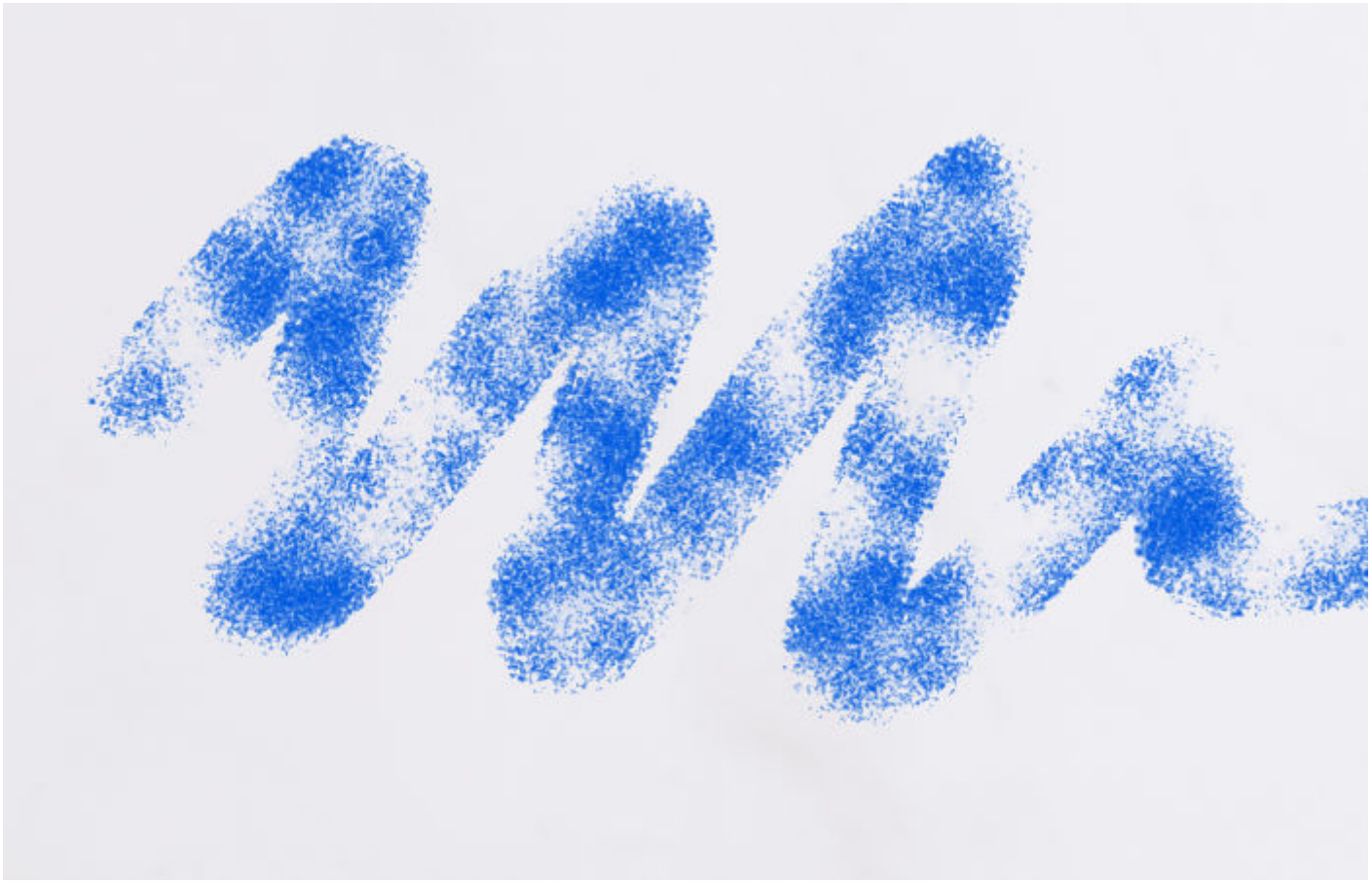
Kontrast (-50..100). Bei Erhöhung werden die hellen Pixel der Struktur heller und die dunklen Pixel dunkler.

Jede Spitze mit Struktur versehen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die ausgewählte Struktur auf jede einzelne Pinselspur angewendet; wenn deaktiviert, wird sie auf den gesamten Strich angewendet.

Füllmethode. Legt fest, wie die Strukturpixel mit der ausgewählten Pinselfarbe vermischt werden.

Tiefe (0-100). Der Grad der Sichtbarkeit der Struktur.

Der Reiter **Dualer Pinsel** enthält Parameter zum Hinzufügen einer Maske zum Pinsel mithilfe einer weiteren Form.



Dualer Pinsel

Auf der rechten Seite befindet sich die **Musterbibliothek**, in der Sie eine Pinselspitzenform auswählen können, die als Maske verwendet wird.

Spiegeln. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Form gespiegelt.

Durchmesser (0-100). Die Größe der Pinselform.

Abstand (1-1000). Der Abstand der Elemente, aus denen die Maske besteht. Durch Erhöhen des Werts entsteht statt eines durchgehenden Strichs eine Punktreihe, wobei der Abstand zwischen den Punkten vom gewählten Abstandswert abhängt.

Streuung (0-1000). Legt die Verteilung der Pinsel-Elemente fest. Höhere Werte platzieren die Elemente weiter vom Pinsel-Cursor entfernt.
Wenn das Kontrollkästchen **Beide Achsen** deaktiviert ist, werden die Elemente in Bewegungsrichtung des Pinsels verteilt; bei Aktivierung erfolgt die Streuung in beide Richtungen.

Anzahl (1-20). Legt die Anzahl der Pinsel-Elemente pro Schritt fest.

Füllmethode. Legt fest, wie die ausgewählte Pinselform mit der primären Pinselform vermischt wird.

Der Reiter **Farbeinstellungen** enthält Parameter, die den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit der Pinselfarbe variieren.



Farbeinstellungen

Pro Spitze anwenden. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Farbabweichungen auf einzelne Elemente des Pinselstrichs angewendet; bei Deaktivierung auf einzelne Striche.

Vorder-/Hintergrund-Jitter (0-100). Legt die Farbabweichung zwischen Vordergrund- und Hintergrundfarbe fest.

Farbton-Jitter (0-100). Legt die Abweichung des Farbtons des Pinselstrichs fest. Bei 0 haben alle Elemente die gleiche Farbe; mit zunehmendem Parameter wird die Farbvielfalt größer.

Sättigungs-Jitter (0-100). Legt die Abweichung der Sättigung des Pinselstrichs fest. Bei 0 haben alle Elemente die gleiche Sättigung; mit zunehmendem Wert ändert sich die Sättigung der einzelnen Elemente.

Helligkeits-Jitter (0-100). Legt die Abweichung der Helligkeit des Pinselstrichs fest. Bei 0 haben alle Elemente die gleiche Helligkeit; mit zunehmendem Wert kann sich die Helligkeit einzelner Elemente ändern.

Reinheit (-100..100). Legt die Gesamtfarbintensität fest. Der Parameterwert reicht von -100 (graustufen) bis +100 (sehr leuchtende Töne).

Der Reiter **Transfer** enthält Parameter, die bestimmen, wie sich die Farbe über einen Strich hinweg verändert.



Transfer

Deckkraft-Jitter (0-100). Legt die Abweichung der Deckkraft des Pinselstrichs fest. Bei 0 haben alle Elemente die gleiche Deckkraft; mit zunehmendem Wert nimmt die Transparenz einzelner Elemente zu.
Minimum (0-100). Legt den Mindestprozentsatz fest, auf den die Strichdeckkraft variieren kann.

Fluss-Jitter (0-100). Legt die Abweichung der Farbfüllung des Pinselstrichs fest. Bei 0 haben alle Elemente die gleiche Fülldichte; mit zunehmendem Wert nimmt die Füllung einzelner Elemente ab.
Minimum (0-100). Legt den Mindestprozentsatz fest, auf den die Strichfüllung variieren kann.

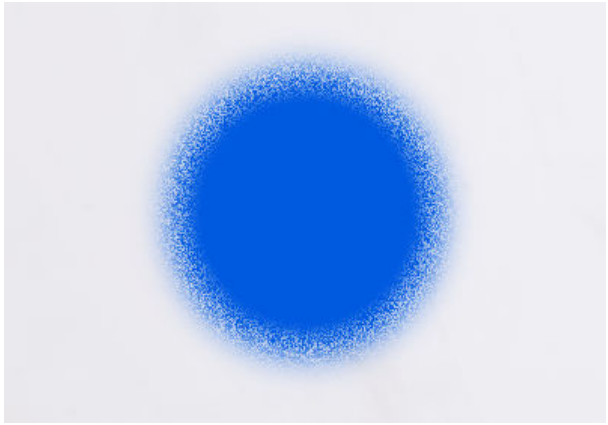
Nässe-Jitter (0-100) (nur für den Misch-Pinsel). Legt die Abweichung der Nässe des Pinselstrichs fest. Bei 0 haben alle Elemente die gleiche Nässe; mit zunehmendem Wert nimmt die Nässe einzelner Elemente ab.
Minimum (0-100). Legt den Mindestprozentsatz fest, auf den die Strichnässe variieren kann.

Mischungs-Jitter (0-100) (nur für den Misch-Pinsel). Legt die Abweichung der Farbmischung des Pinselstrichs fest. Bei 0 mischen sich alle Elemente gleich stark mit den Hintergrundfarben; mit zunehmendem Wert nimmt die Mischung einzelner Elemente ab.
Minimum (0-100). Legt den Mindestprozentsatz fest, auf den die Strichmischung variieren kann.

Rauschen-Kontrollkästchen. Fügt der weichen Kante des Pinsels ein Rauschen hinzu.



Kontrollkästchen deaktiviert



Kontrollkästchen aktiviert

Nasse Kanten-Kontrollkästchen. Fügt dem Strich einen Farbaufsaugungseffekt hinzu.



Kontrollkästchen deaktiviert

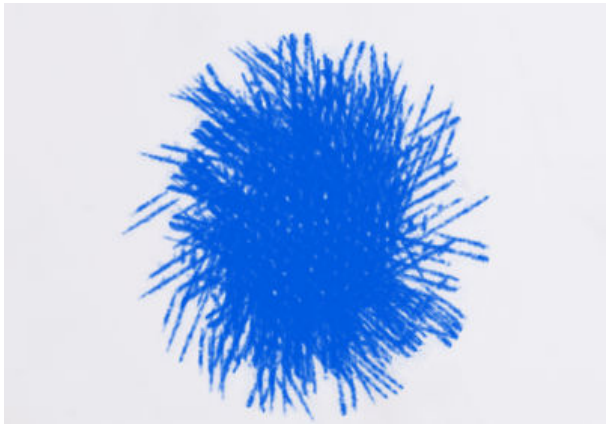


Kontrollkästchen aktiviert

Auftrag-Kontrollkästchen. Aktiviert den automatischen (kontinuierlichen) Zeichenmodus, wenn der Cursor an einer Stelle gehalten wird.

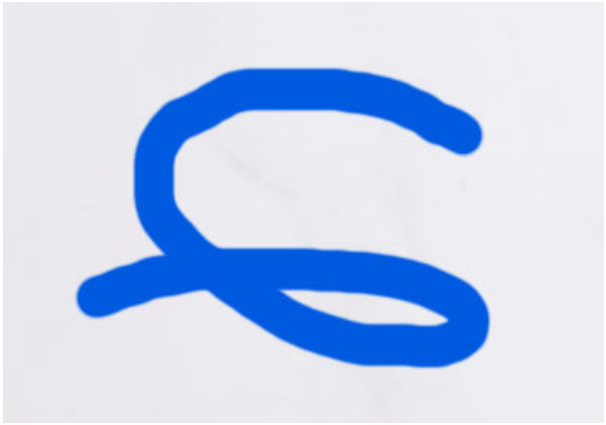


Kontrollkästchen deaktiviert



Kontrollkästchen aktiviert

Glättung-Kontrollkästchen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der Pfad des Pinselstrichs geglättet.
Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird auf der oberen Leiste der Parameter **Glättung** aktiv, um den Glättungsgrad des Strichpfads anzupassen.



Kontrollkästchen deaktiviert

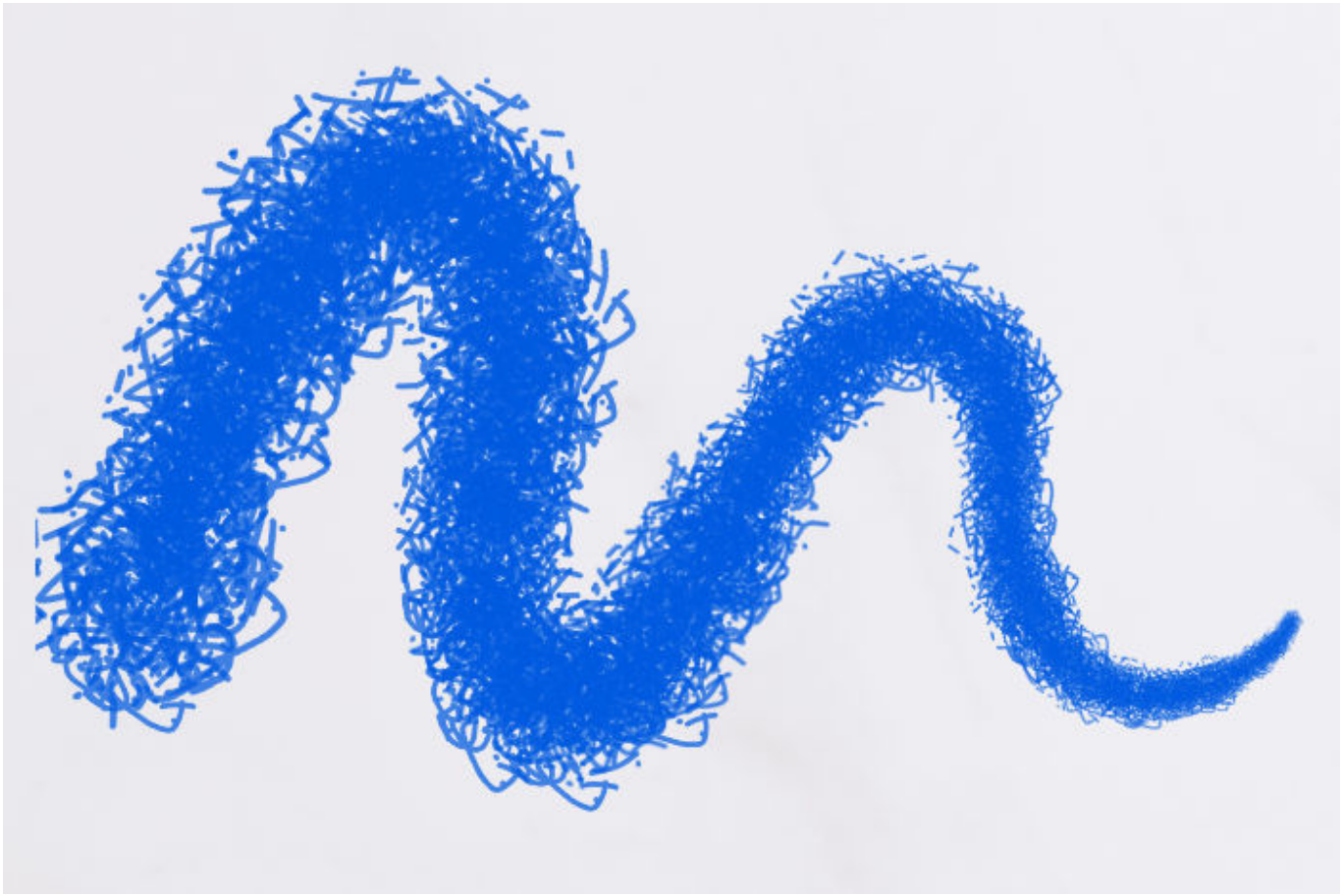


Kontrollkästchen aktiviert

Steuerung. Wenn Sie darauf klicken, wird eine Dropdown-Liste angezeigt, in der Sie auswählen können, wie dieser Pinsel-Parameter gesteuert werden soll:

Aus. Es wird keine Steuerung angewendet.

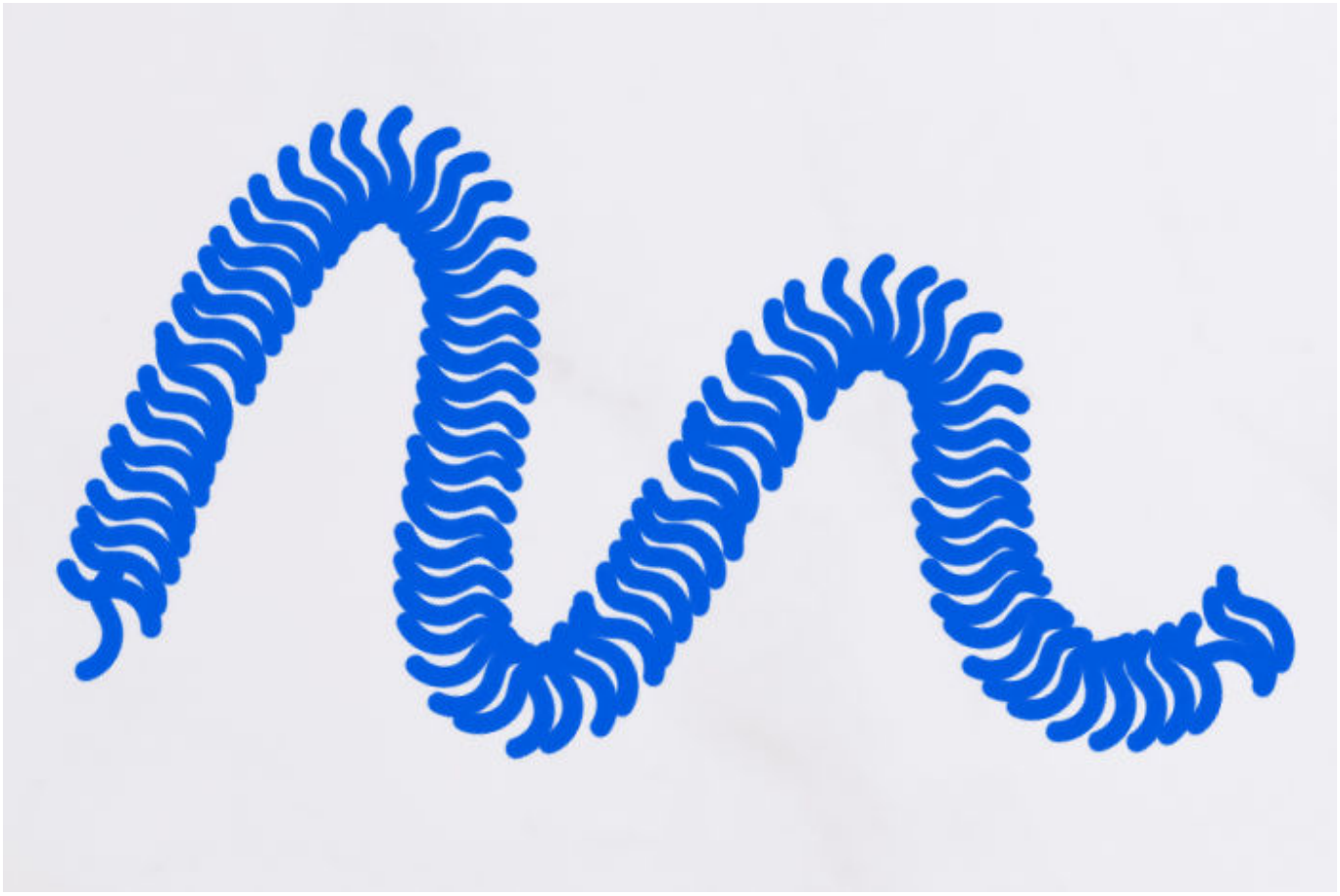
Verblassen. Verringert den Wert des ausgewählten Parameters über die Anzahl der im Feld daneben angegebenen Schritte auf das Minimum.



Steuerung: Verblassen

Zeichenstift-Druck . Steuert den Parameter über den Druck des Grafiktablett-Stifts.

Richtung. Behält den eingestellten Neigungswinkel des Elements entlang der Bewegungsrichtung bei (wenn Winkel-Jitter = 0).



Beibehaltung des Drehwinkels

Klicken Sie auf **Zurücksetzen**, um alle Parameter auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

STANDARDWERKZEUGE

Mit **AliveColors** können Sie ein Foto bearbeiten, ein Portrait verbessern, ein buntes Bild erstellen usw. Das Programm bietet eine breite Palette an vielseitigen Werkzeugen für jeden Zweck.

Darunter finden Sie die **Standardwerkzeuge** für Malerei, Retusche, Kolorierung, Klonen usw. Sie sind immer griffbereit in der **Werkzeugpalette**. Die Standardwerkzeuge können ausschließlich auf Rasterebenen angewendet werden.

Standardwerkzeuge:

 **Farbpinsel**
 **Farbstift**
 **Spray**
 **Umfärben-Pinsel**
 **Textur-Pinsel**
 **Radiergummi**
 **Protokollpinsel**
 **Füllwerkzeug**
 **Verlaufswerkzeug**
 **Stempel**
 **Chamäleonpinsel**
 **Weichzeichnen**
 **Scharfzeichnen**
 **Wischfinger**
 **Aufhellen**
 **Abdunkeln**
 **Sättigung**

FARBPINSEL

Der **Farbpinsel** malt weiche Linien, die in den Hintergrund einblenden.

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste I und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Die maximale Breite der Linie, die mit dem Farbpinsel gemalt wird (in Pixeln).

Härte (0-100). Der Parameter legt fest, inwieweit die Kanten verschwommen sind. Je höher der Wert des Parameters, desto klarer sind die Kanten. Bei 100% zeichnet der Pinsel fast so deutlich wie ein Bleistift; während bei niedrigen Werten der Übergang zwischen der Linie und dem Hintergrund verschwommen ist.



Härte = 40



Härte = 90

Deckkraft (1-100). Die Deckkraft der Pinselstriche in Bezug auf die Farbe des Hintergrundes. Bei niedrigeren Werten des Parameters ist die Farbe der Striche heller und die Farben des Hintergrunds sind sichtbar.



Deckkraft = 25



Deckkraft = 75

Füllung (1-100). Die Dichte der Farbe in einem Pinselstrich. Wenn Striche übereinander gezogen werden, wird die Farbe dichter (im Gegensatz zum **Deckkraft**-Parameter). Bei niedrigeren Werten dieses Parameters wird die Farbe der gezogenen Striche transparenter. Wenn der Parameter auf 100% eingestellt ist, wird die maximale Deckkraft erreicht.



Füllung = 25



Füllung = 75

Füllmethode. Dieser Parameter legt fest, wie sich die Pixel eines Pinselstriches mit Pixeln der bearbeiteten Ebene vermischen. Das Programm stellt Ihnen 27 Modi zur Verfügung. Mehr Informationen finden Sie hier.



Multiplizieren



Ineinander kopieren

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Klicken Sie auf die Taste **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los.

FARBSTIFT

Der **Farbstift**  zeichnet scharfe Linien, die nicht in den Hintergrund einblenden.

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste `I` und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die `F5`-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Die maximale Breite der Linie, die mit dem Farbstift gemalt wird (in Pixeln).

Deckkraft (1-100). Die Deckkraft der Striche in Bezug auf die Farbe des Hintergrundes. Bei niedrigeren Werten des Parameters ist die Farbe der Striche heller und die Farben des Hintergrunds sind sichtbar.



Deckkraft = 25



Deckkraft = 75

Füllung (1-100). Der Parameter legt die Farbdichte im Pinselstrich fest. Wenn Sie beim Zeichnen die Maustaste gedrückt halten, überlappen sich die Striche und der Fülleffekt wird erhöht (im Gegensatz zum Parameter **Deckkraft**). Je kleiner der Parameter, desto dünner und transparenter ist die Farbschicht. Bei einem Wert von 100% sind die Pinselstriche maximal undurchsichtig.

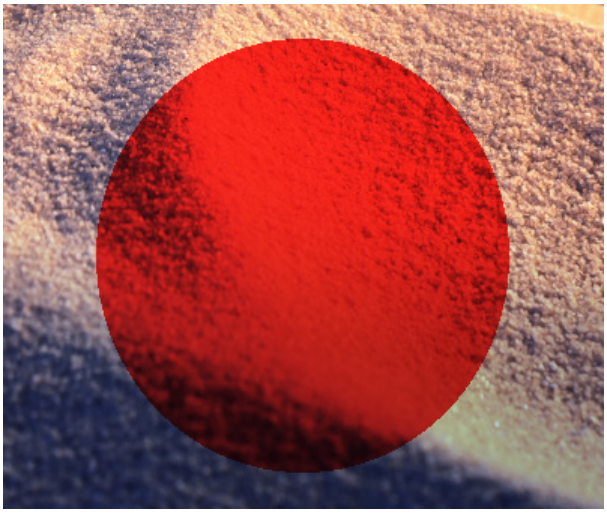


Füllung = 25



Füllung = 75

Füllmethode. Dieser Parameter legt fest, wie sich die Pixel eines Bleistiftstriches mit Pixeln der bearbeiteten Ebene vermischen. Das Programm stellt Ihnen 27 Modi zur Verfügung. Mehr Informationen finden Sie hier.



Multiplizieren



Ineinander kopieren

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Klicken Sie auf die Taste **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Um eine gerade Linie mit dem Stift zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los.

SPRAY

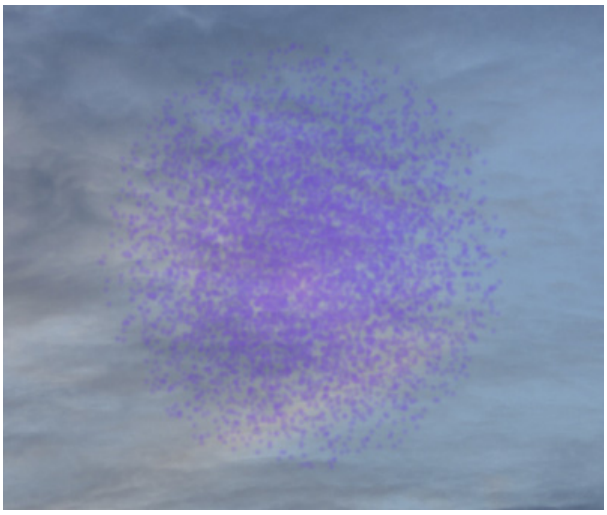
Spray  imitiert das Sprühen der Farbe auf einem Bild. Der Pinsel malt keine kontinuierliche Linie, sondern verstreut Tropfen entlang der gezogenen Linie.

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste `I` und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

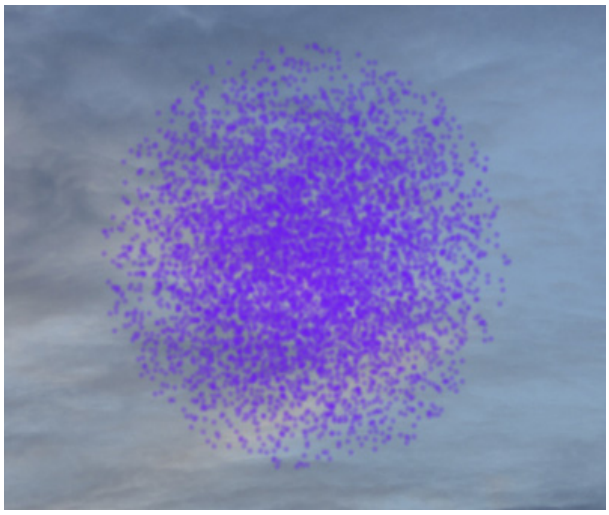
Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die `F5`-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (10-1000). Die maximale Breite der gezogenen Linie (in Pixeln).

Deckkraft (1-100). Die Deckkraft des Striches in Bezug auf die Farbe des Hintergrundes. Bei niedrigeren Werten sind die Tropfen heller und die Wirkung der Hintergrundfarbe ist deutlicher.

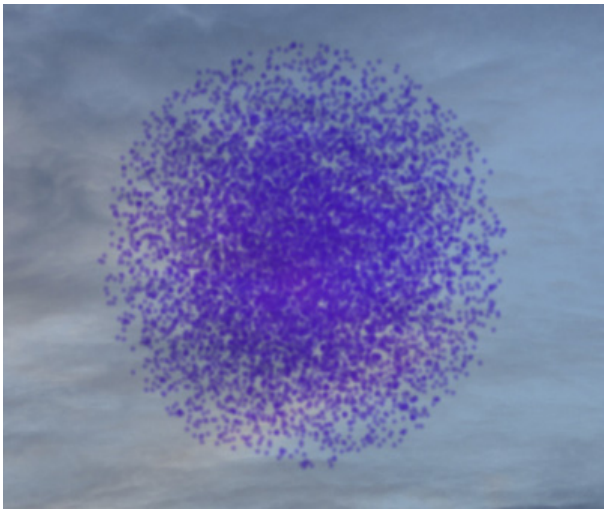


Deckkraft = 40

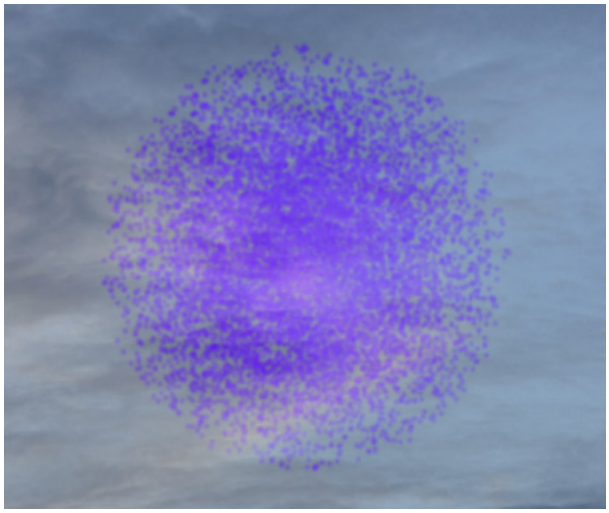


Deckkraft = 90

Füllmethode. Dieser Parameter legt fest, wie sich die Pixel eines Pinselstriches mit Pixeln der bearbeiteten Ebene vermischen. Das Programm stellt Ihnen 27 Modi zur Verfügung. Mehr Informationen finden Sie hier.



Multiplizieren



Ineinander kopieren

Tropfendichte (1-100). Die Dichte der Tropfen in einem Strich. Je höher der Wert des Parameters, desto dichter sind die Tropfen in einem Pinselstrich.



Tropfendichte = 10



Tropfendichte = 50

Tropfengröße (1-50). Der Durchmesser der einzelnen Punkte. Bei hohen Werten des Parameters verschmelzen die Punkte und formen eine Linie mit unregelmäßigen Rändern.



Tropfengröße = 5



Tropfengröße = 30

Intensität (1-100). Die Intensität der Tropfenfarbe in einem Strich. Bei niedrigen Werten ist die Farbe blasser.



Intensität = 10



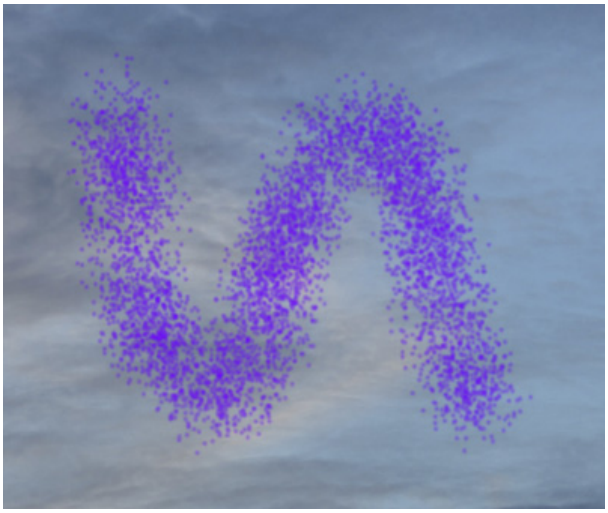
Intensität = 50

Die Parameter auf der Registerkarte **Dynamik** beeinflussen die dynamischen Änderungen beim Auftragen von Farbtropfen.

Tropfendichte-Variation (0-100). Der Parameter definiert, wie die Dichte der Farbtropfen für jedes Abstandsintervall variiert.



Tropfendichte-Variation = 10



Tropfendichte-Variation = 100

Tropfengröße-Variation (0-100). Der Parameter definiert, wie die Größe der Farbtropfen für jedes Abstandsintervall variiert.



Tropfengröße-Variation = 25



Tropfengröße-Variation = 75

Farbintensitätsvariation (0-100). Der Parameter definiert, wie die Intensität der Farbe für jedes Abstandsintervall variiert.



Farbintensitätsvariation = 20



Farbintensitätsvariation = 90

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Klicken Sie auf die Taste **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Um eine gerade Linie mit dem Werkzeug zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los.

UMFÄRBEN-PINSEL

Der **Umfärben-Pinsel** wird verwendet, um die Ebene mit der ausgewählten Farbe einzufärben.

Sie können die Farbe des Werkzeuges in Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** anpassen sowie die Farbe direkt aus dem Bild aufnehmen. Um eine Farbe mit der Pipette auszuwählen, halten Sie die I-Taste gedrückt. Wenn Sie den Hotkey loslassen, wird das Tool erneut aktiviert.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Die maximale Breite einer mit dem Werkzeug gezeichneten Linie (in Pixel).

Härte (0-100). Der Parameter legt fest, inwieweit die Kanten des Werkzeuges verschwommen sind. Je höher der Wert des Parameters, desto klarer sind die Kanten. Bei 100% zeichnet der Pinsel fast so deutlich wie ein Bleistift; während bei niedrigen Werten der Übergang zwischen der Linie und dem Hintergrund verschwommen ist.



Härte = 40 Härte = 90

Stärke (1-100). Die Anwendungsstärke des Werkzeuges. Je höher der Wert des Parameters ist, desto intensiver ist die Farbüberlagerung beim Zeichnen mit dem Werkzeug.



Stärke = 25



Stärke = 75

Füllung (1-100). Der Parameter legt die Farbdichte im Pinselstrich fest. Wenn Sie beim Zeichnen die Maustaste gedrückt halten, überlappen sich die Striche und der Fülleffekt wird erhöht. Je kleiner der Parameter, desto dünner und transparenter ist die Farbschicht. Bei einem Wert von 100% sind die Pinselstriche maximal undurchsichtig.



Füllung = 25



Füllung = 75

Modus. Die Option bestimmt, wie sich die Pixel der Werkzeugfarbe mit den Pixeln der zu bearbeitenden Ebene vermischen. Es gibt 2 Modi:

Kontrast - der Kontrast des Bildes bleibt erhalten; die Farbe wird in den hellen Bereichen heller und in den dunklen Bereichen dunkler. Helle Farben haben eine größere Sättigung.

Gleichmäßig - die Färbung ist gleichmäßiger; die Farbe wird in dunklen Bereichen dunkler, die hellen Bereiche werden koloriert. Dunkle Farben haben eine größere Sättigung.



Kontrast-Modus



Gleichmäßig-Modus

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Bei einem Klick auf den Button **Standard** werden die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los. Wenn man die `Umschalt`-Taste nicht loslässt, werden alle neuen Punkte mit geraden Linien konsequent verbunden.

TEXTUR-PINSEL

Textur-Pinsel  zeichnet Linien beliebiger Form mit weichen Kanten, die mit der ausgewählten Textur gefüllt sind.

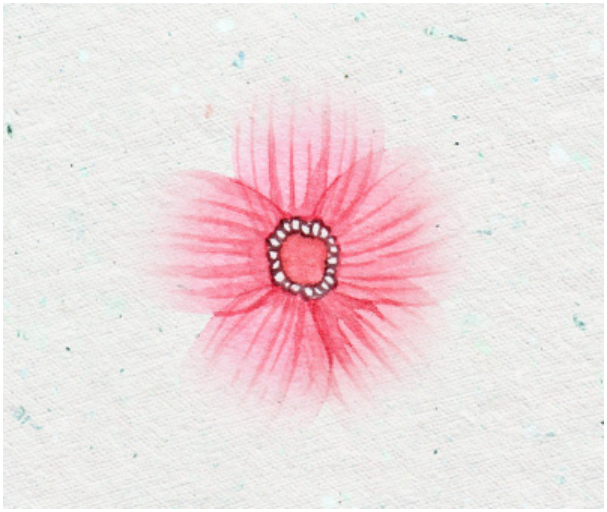
Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Das aktuelle Erscheinungsbild der Striche sowie alle an den Parametern vorgenommenen Änderungen werden im Vorschaufenster unten im geöffneten **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld angezeigt.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Die maximale Breite einer Linie, die mit dem Werkzeug gezeichnet wird (in Pixel).

Härte (0-100). Die Unschärfe der Pinselkante. Mit zunehmendem Wert dieses Parameters wird die Kante des Pinsels härter. Bei 100% wird die Grenze zwischen verarbeiteten und nicht verarbeiteten Bereichen deutlicher sein. Bei niedrigeren Werten wird die Grenze zwischen diesen Bereichen glätter.

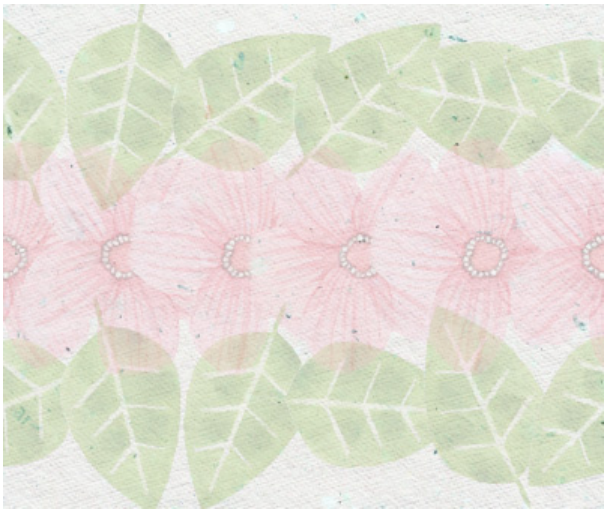


Härte = 40



Härte = 90

Deckkraft (1-100). Der Parameter legt die Transparenz der Textur fest, die beim Erzeugen von Strichen verwendet wird: Je kleiner der Wert, desto blasser ist die Farbe der gezeichneten Linien und desto stärker ist ihre Interaktion mit den Hintergrundfarben.

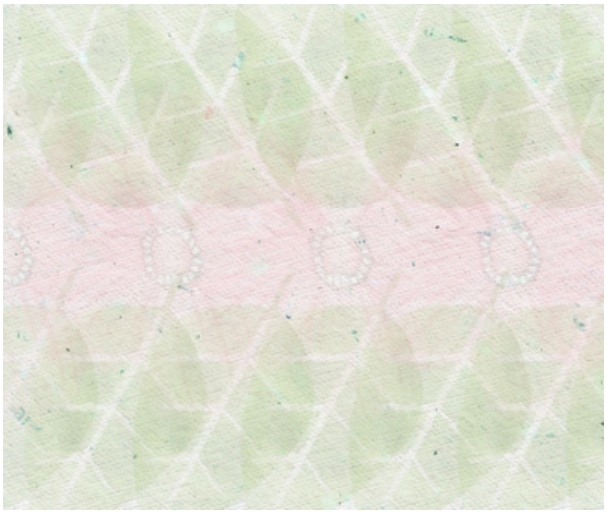


Deckkraft = 25

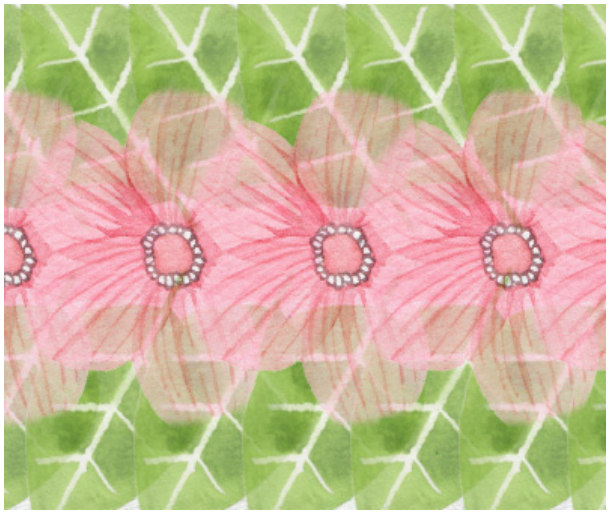


Deckkraft = 75

Füllung (1-100). Der Parameter bestimmt die Dichte der Textur im Basiselement. Wenn Sie beim Zeichnen die Maustaste gedrückt halten, überlappen sich die Elemente und der Fülleffekt wird erhöht (im Gegensatz zum Parameter **Deckkraft**). Je kleiner der Parameter, desto dünner und transparenter ist die Schicht der angewendeten Textur.



Füllung = 25



Füllung = 75

Füllmethode. Der Parameter definiert, wie sich die Pixel der Pinselstriche mit den Pixeln der zu verarbeitenden Ebene vermischen. Das Programm bietet 27 Füllmethoden.



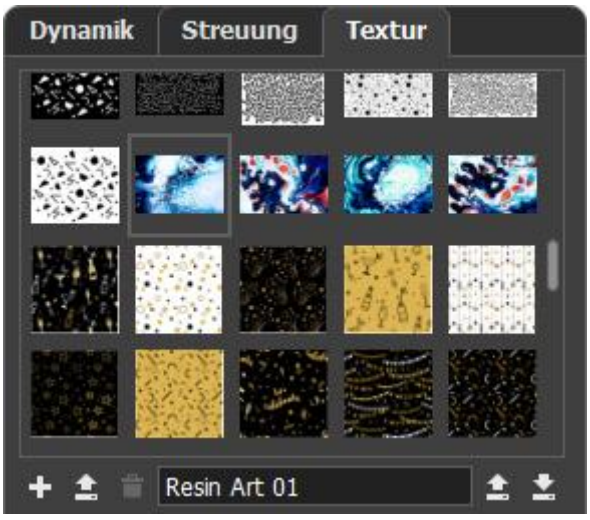
Füllmethode: Normal



Füllmethode: Miltiplizieren

Sie können die Textur auf der Registerkarte **Textur** auswählen und anpassen, indem Sie auf die Schaltfläche ⚙ im geöffneten **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld klicken.

In der **Texturbibliothek** werden die verfügbaren Texturen als Miniaturbilder angezeigt.



Texturbibliothek

Unter der Texturliste befinden sich die folgenden Optionen:

Neue Textur ➕. Die Schaltfläche erstellt eine Textur aus dem Inhalt des aktiven Dokuments (Sie können auch den Befehl **Neue Textur** im Bearbeiten-Menü verwenden).

Textur hinzufügen ⬆. Die Schaltfläche lädt ein Bild von der Festplatte, das als Textur verwendet wird.

Textur löschen 🗑. Die Schaltfläche entfernt die ausgewählte Textur aus der Liste.

> **Achtung!** Wenn Sie die Textur löschen, die in einem Pinsel-Preset gespeichert ist, wird die Standardtextur in diesem Preset verwendet.

Texturname. Durch Klicken auf das Feld wird es bearbeitbar. Geben Sie einen neuen Texturnamen ein und drücken Sie die `Eingabetaste`.

Bibliothek importieren . Mit dieser Option können Sie eine Texturbibliothek von der Festplatte laden (.brush_textures-Dateien).

Bibliothek exportieren . Mit dieser Option können Sie eine Texturbibliothek auf der Festplatte speichern (in einer .brush_textures-Datei).

Die Parameter der ausgewählten Textur:

Registerkarte **Eigenschaften**:

Skalieren (1-200). Der Parameter legt die Größe des Texturmusters fest. Der voreingestellte Texturmaßstab beträgt 100%.



Skalieren = 50%



Skalieren = 100%



Skalieren = 150%

Nebeneinander. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Textur mehrmals wiederholt, um den gesamten Bereich des Pinselcursors zu überziehen (wenn der **Skalieren**-Parameter weniger als 100% beträgt).



Kontrollkästchen deaktiviert



Kontrollkästchen aktiviert

Spiegeln. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden angrenzende Texturen gespiegelt.



Kontrollkästchen deaktiviert



Kontrollkästchen aktiviert

Horizontal spiegeln. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um den linken und den rechten Teil der Textur auszutauschen.

Vertikal spiegeln. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um den oberen und den unteren Teil der Textur auszutauschen.



Originaltextur



Horizontal gespiegelt



Vertikal gespiegelt

Registerkarte **Farbe**:

Pro Spitze anwenden. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Farbvariationen auf einzelne Elemente des Pinselstrichs angewendet. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist - aif einzelne Striche.



Kontrollkästchen aktiviert



Kontrollkästchen deaktiviert

Farbton (-100..100). Der Parameter verschiebt alle Farben durch den gleichen Farbton.



Farbton = -25



Farbton = 25

Farbtonvariation (0-100). Der Parameter legt die Variation der Farben fest, die beim Zeichnen bentuzt werden. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Farbe. Je höher der Wert, desto mehr Farbtöne werden verwendet.



Farbtonvariation = 20



Farbtonvariation = 70

Sättigung (-100..100). Die Intensität der Farben der Textur: von neutralem Grau (-100) bis zu den hellsten Farben (+100).



Sättigung = -50



Sättigung = 50

Sättigungsvariation (0-100). Der Parameter legt die Variation der Sättigung des Basiselements fest. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Sättigung. Bei höheren Werten ändert sich die Sättigung einzelner Elemente.



Sättigungsvariation = 40



Sättigungsvariation = 90

Helligkeit (-100..100). Der Parameter passt die Helligkeit der Textur an. Wenn der Parameter zunimmt, wird die Textur heller und wenn der Parameter abnimmt, wird die Textur dunkler.



Helligkeit = -25



Helligkeit = 25

Helligkeitsvariation (0-100). Der Parameter legt die Variation der Helligkeit des Basiselements fest. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Helligkeit. Bei höheren Werten kann sich die Helligkeit einzelner Elemente ändern.



Helligkeitsvariation = 10



Helligkeitsvariation = 50

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Wenn Sie die Einstellungen eines Presets ändern, können Sie sie mit der Schaltfläche **Standard** wiederherstellen.

Um eine gerade Linie zu zeichnen, klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Startpunkt festzulegen. Halten Sie dann die `Umschalttaste` gedrückt, bewegen Sie den Mauszeiger, klicken Sie auf den Endpunkt und lassen Sie die `Umschalttaste` los. Wenn Sie die `Umschalttaste` nicht loslassen, werden alle neuen Punkte zu einer Linie verbunden.

RADIERGUMMI

Der **Radiergummi**  ändert die Transparenz eines Bildes. Verarbeitete Abschnitte werden als transparente Bereiche auf einem Schach-Hintergrund angezeigt.

Achtung! Beim Speichern der Datei wählen Sie nicht die Formate, die keine Transparenz unterstützen (zum Beispiel, JPEG), da die transparenten Bereiche in diesem Fall durch weiße Farbe ersetzt werden.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Die maximale Breite der vom Radiergummi hinterlassenen transparenten Linie (in Pixeln).

Härte (0-100). Der Parameter legt die Härte von Radiergummi-Kanten fest. Je höher der Wert des Parameters, desto härter sind die Kanten. Bei 100% ist die Grenze zwischen entfernten und gebliebenen Bereichen deutlich; bei niedrigeren Werten des Parameters ist der Übergang fließend.

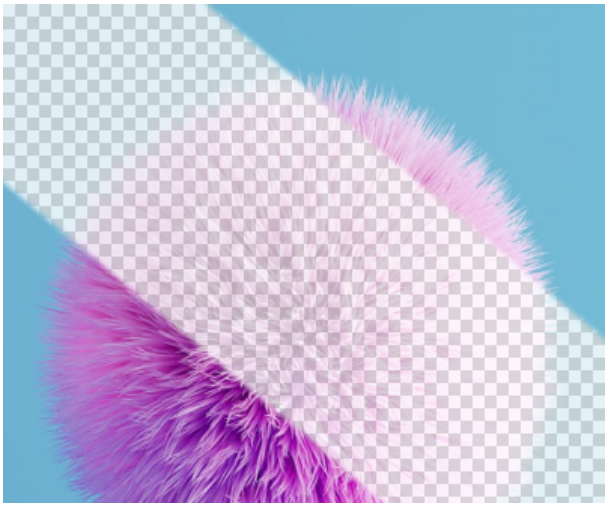


Härte = 40 Härte = 90

Stärke (1-100). Die Anwendungsstärke des Radiergummis. Je höher der Wert des Parameters, desto transparenter ist der entfernte Bereich.



Stärke = 30



Stärke = 80

Füllung (1-100). Der Parameter beeinflusst die Intensität des **Stärke**-Parameters in einem einzelnen Pinselstrich. Bei einem Wert von 100% wird der **Stärke**-Parameter nicht beeinflusst.



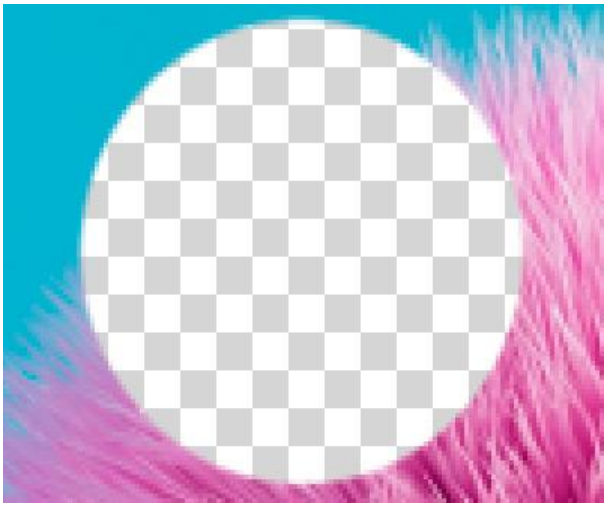
Füllung = 30



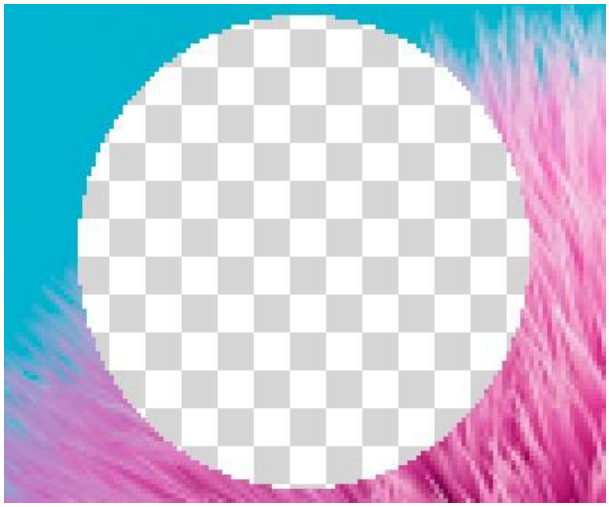
Füllung = 80

Modus. Wählen Sie in der Dropdown-Liste den Betriebsmodus des Radiergummis:

Pinsel - das Werkzeug hat eine weiche Kante (wie ein Pinsel);
Bleistift - das Werkzeug hat eine harte Kante (wie ein Bleistift).



Pinsel-Modus



Bleistift-Modus

Farbenmuster. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, werden alle Pixel gelöscht, über die das Werkzeug gezogen wird. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um bestimmte Hintergrundfarben zu löschen.
Toleranz (1-100). Dieser Parameter wird aktiv, wenn das Kontrollkästchen **Farbenmuster** aktiviert ist. Bei niedrigen Werten des Parameters wird nur die Farbe gelöscht, die bei Mausklick in der Mitte des Werkzeugs angezeigt wird. Je höher der Wert, desto breiter ist das Spektrum von entfernten Farben.



Kästchen ist deaktiviert



Kästchen ist aktiviert

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Um eine gerade Linie mit dem Radiergummi zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los.

PROTOKOLLPINSEL

Mit dem **Protokollpinsel** wird die verarbeitete Bildebene teilweise oder vollständig auf den ausgewählten Zustand zurückgesetzt, wodurch die angewendeten Änderungen oder Effekte abgeschwächt oder aufgehoben werden.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Die maximale Breite der Linie, die mit dem Pinsel gemalt wird (in Pixeln).

Härte (0-100). Der Parameter legt fest, inwieweit die Kanten verschwommen sind. Je höher der Wert des Parameters, desto klarer sind die Kanten. Bei 100% zeichnet der Pinsel fast so deutlich wie ein Bleistift; während bei niedrigen Werten ist der Übergang zwischen der Linie und dem Hintergrund verschwommen.



Härte = 40



Härte = 90

Stärke (1-100). Der Grad der Wiederherstellung des ausgewählten Zustandes. Bei niedrigeren Werten wird der Bereich nicht vollständig wiederhergestellt, sondern der Effekt vermischt sich mit dem Originalbereich. Bei 100% wird der ursprüngliche Zustand vollständig wiederhergestellt.



Stärke = 25



Stärke = 75

Füllung (1-100). Der Parameter beeinflusst die Intensität des **Stärke**-Parameters in einem einzelnen Pinselstrich. Bei einem Wert von 100% wird der **Stärke**-Parameter nicht beeinflusst.



Füllung = 25



Füllung = 75

In der **Datenquelle**-Liste wählen Sie einen der vorherigen Zustände des Bildes aus. Die mit dem Werkzeug bearbeiteten Bereiche kehren in diesen Zustand zurück. Standardmäßig stellt der Pinsel den ursprünglichen Zustand des Bildes wieder her.

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los.

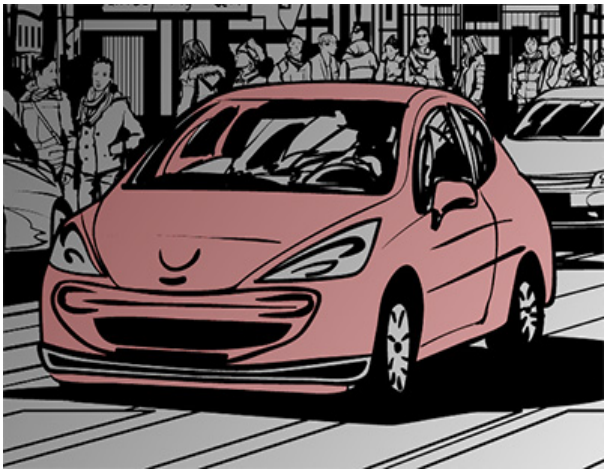
FÜLLWERKZEUG

Das **Füllwerkzeug** wird verwendet, um einfarbige Bereiche eines Bildes schnell mit einer **Farbe** oder einem **Muster** zu füllen.

Beim Verwenden des Befehls **Bearbeiten → Füllen** stehen folgende Füllmethoden zur Verfügung: **Farbe**, **Muster**, **Inhaltsbasiert** und **Protokoll**. Sie können entweder eine gesamte Ebene oder einen ausgewählten Bereich füllen.

Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen werden im Bedienfeld **Werkzeugoptionen** oberhalb des Bildfensters oder per Rechtsklick auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter einzublenden, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bedienfeld **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste F5. Um die Parameter anzupassen, geben Sie einen numerischen Wert in das entsprechende Feld ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Deckkraft (0-100). Der Parameter legt die Transparenz der Füllfarbe fest. Je geringer der Wert, desto matter ist die Füllung.



Deckkraft = 25



Deckkraft = 75

Toleranz (0-250). Bei dem minimalen Wert werden nur die Pixel gefärbt, deren Farbe mit der angeklickten Farbe übereinstimmt. Je höher der Wert, desto mehr Bereiche werden gefärbt.

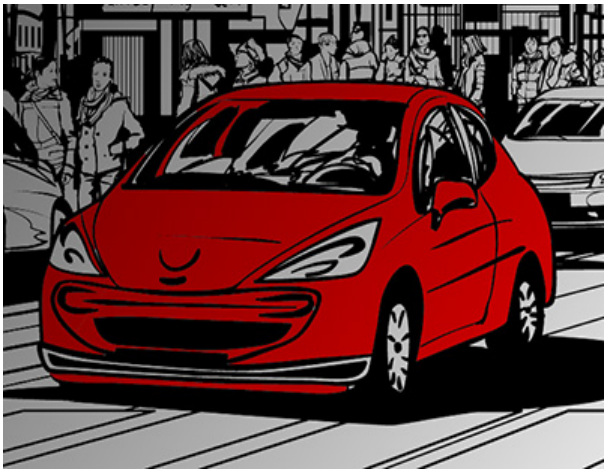


Toleranz = 5

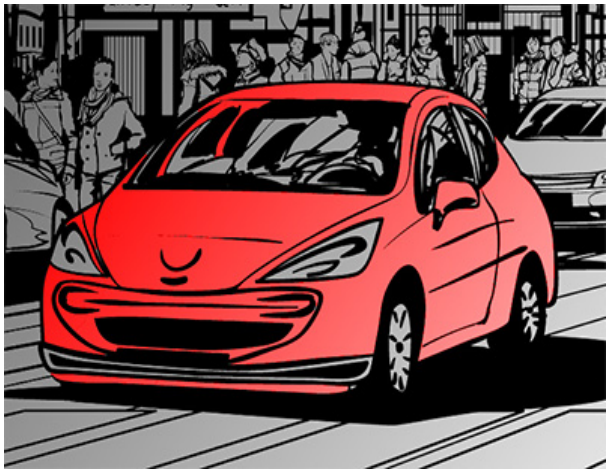


Toleranz = 50

Füllmethode. Dieser Parameter legt fest, wie sich die Pixel der Füllung mit den Pixeln der bearbeiteten Ebene vermischen. Das Programm stellt Ihnen 27 Modi zur Verfügung. Mehrere Informationen finden Sie hier.

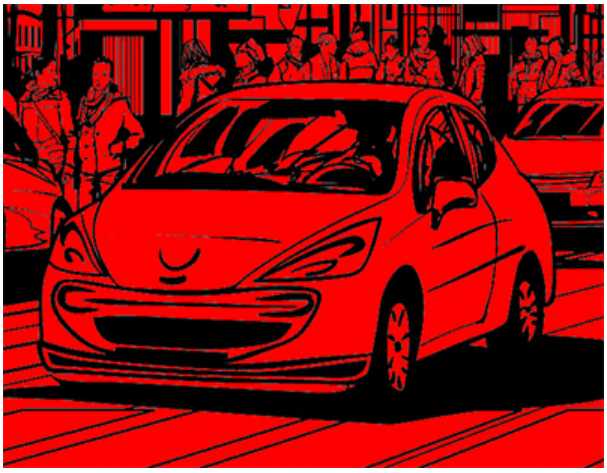


Multiplizieren

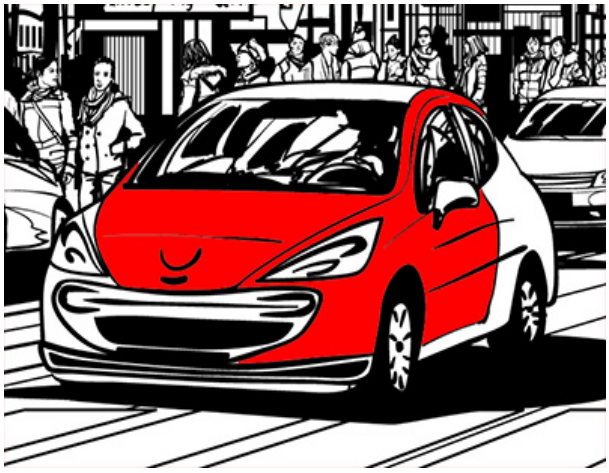


Ineinander kopieren

Benachbart. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden nur die benachbarten Pixel dieser Farbe ausgewählt. Wenn das Kästchen deaktiviert ist, werden die Pixel dieser Farbe auf dem ganzen Bild ausgewählt.

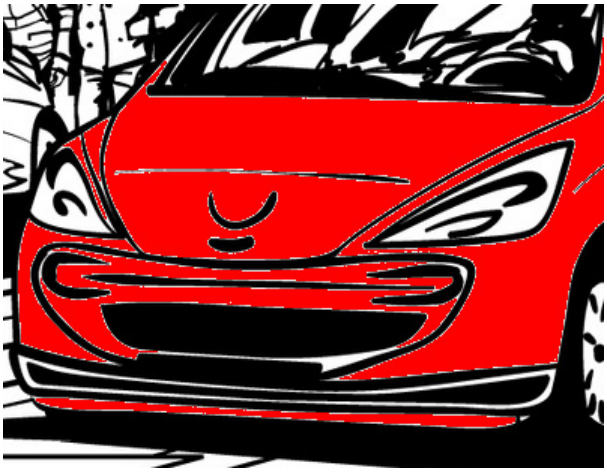


Kästchen ist deaktiviert



Kästchen ist aktiviert

Glätten. Das Kontrollkästchen erlaubt es, Unregelmäßigkeiten an der Grenze der Füllung zu beseitigen. Aktivieren Sie das Kästchen vor der Anwendung der Werkzeuges.

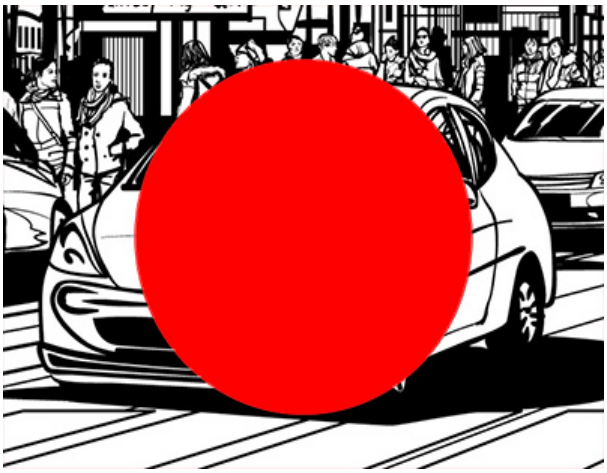


Kästchen ist deaktiviert



Kästchen ist aktiviert

Alle Ebenen. Bei dem aktivierten Kontrollkästchen wird die Ebene anhand der Farbdaten aller sichtbaren Ebenen gefüllt.



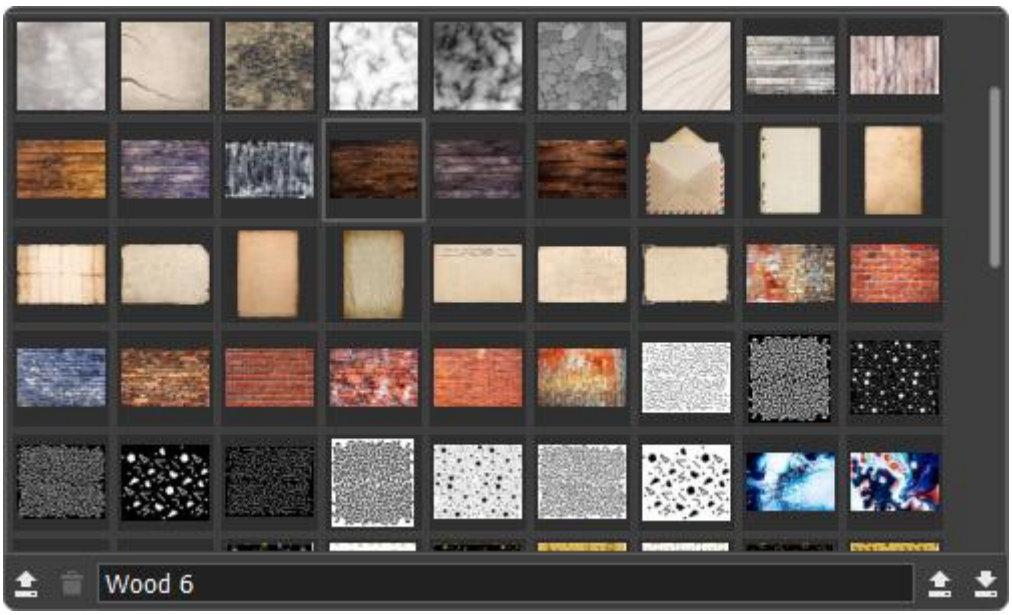
Kästchen ist deaktiviert



Kästchen ist aktiviert

Mit Muster füllen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der Bereich mit dem ausgewählten Muster gefüllt. Die Mustereinstellungen sind nur im erweiterten Optionsfeld sichtbar, das mit F5 aufgerufen wird.

Öffnen Sie die **Texturbibliothek**, indem Sie mit der linken Maustaste auf das ausgewählte Texturmuster klicken.



Texturbibliothek

Unter der Liste der Texturen befinden sich die folgenden Elemente:

Textur hinzufügen . Laden Sie ein Bild hoch, das als Muster verwendet werden soll.

Textur löschen . Entfernen Sie das ausgewählte Muster aus der Bibliothek.

Texturname. Klicken Sie, um das Feld bearbeitbar zu machen. Geben Sie einen neuen Musternamen ein und drücken Sie die `Eingabetaste`, um ihn anzuwenden.

Bibliothek importieren . Laden Sie die Texturbibliothek von der Festplatte (Datei .brush_textures).

Bibliothek exportieren . Speichern Sie die Bibliothek auf der Festplatte (in der Datei .brush_textures).

Texturparameter:

Maßstab (10-400). Die Größe des Texturmusters.



Maßstab = 50 Maßstab = 150

Winkel (-180..180). Der Rotationswinkel der Textur.



Winkel = -10



Winkel = 50

Spiegeln. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden benachbarte Texturen gespiegelt.



Kontrollkästchen ist deaktiviert



Kontrollkästchen ist aktiviert

Horizontal spiegeln. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Textur spiegelverkehrt zu machen.

Vertikal spiegeln. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Textur vertikal umzudrehen.



Kontrollkästchen sind deaktiviert



Vertikal gespiegelt

Wenn Sie den Befehl **Füllen** im Menü **Bearbeiten** verwenden, stehen Ihnen neben den Optionen **Farbe** und **Muster** auch die folgenden Füllmethoden zur Verfügung:

Inhaltsbasiert. Füllt den ausgewählten Bereich mit Bildinhalten, die sich unmittelbar neben der Auswahl befinden. **Hinweis:** Funktioniert nur bei einer aktiven Auswahl!

Protokoll. Die Ebene wird mit dem ausgewählten Protokollstatus gefüllt. Sie können den auszufüllenden Status mit dem Befehl **Quelle für Protokollpinsel** im Kontextmenü des **Protokoll**-Bedienfelds auswählen. Standardmäßig ist der Originalstatus des Dokuments ausgewählt.

Transparenz beibehalten (nur beim Befehl **Füllen**). Ist das Kontrollkästchen aktiviert, bleibt die Transparenz der Bereiche beim Füllen erhalten.

Bei einem Klick auf den Button **Standard** werden die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

INHALTSBASIERTE FÜLLUNG

Inhaltsbasierte Füllung ermöglicht es, eine Auswahl mithilfe der umgebenden Bildbereiche zu füllen.



Inhaltsbasierte Füllung

Erstellen Sie eine Auswahl und wählen Sie im Menü: **Bearbeiten → Inhaltsbasierte Füllung**.

> **Hinweis:** Das inhaltsbasierte Füllen funktioniert nur bei einer aktiven Auswahl.

Parameter:

> **Bereich erweitern** (1-100%). Erweiterung des Sampling-Bereichs (als Prozentsatz der Auswahlgröße), aus dem die Daten zum Füllen der Auswahl entnommen werden.
>
> **Skalierungsmethode**. Wählen Sie in der Dropdown-Liste die Skalierungsmethode für das Füllergebnis aus.

Klicken Sie auf **Standard**, um die ursprünglichen Einstellungen wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden und das Dialogfenster zu schließen.

Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfenster ohne Übernahme der Änderungen zu schließen.

VERLAUFSWERKZEUG

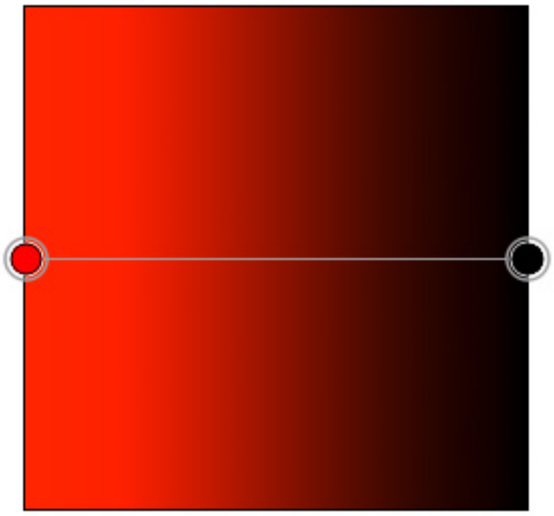
Mit dem **Verlaufswerkzeug** können Sie ein Objekt mit einem Verlauf füllen. Sie können es auf Raster- und Formebenen sowie auf Pfadtext-Ebenen verwenden.

Um einen Farbverlauf anzuwenden, drücken Sie am Anfangspunkt des Farbverlaufs die linke Maustaste und ziehen Sie den Mauszeiger ohne loszulassen an die Stelle, an der der Endpunkt des Farbverlaufs liegen soll. Wenn Sie beim Anwenden des Farbverlaufs die `Umschalttaste` gedrückt halten, ändert sich der Neigungswinkel in 45^{o}-Schritten. Sobald ein Farbverlauf angewendet wurde, kann er mithilfe einer Hilfslinie geändert werden. Bei gedrückter `Alt`-Taste kann die Hilfslinie mit der Maus über die Extrempunkte verschoben werden.

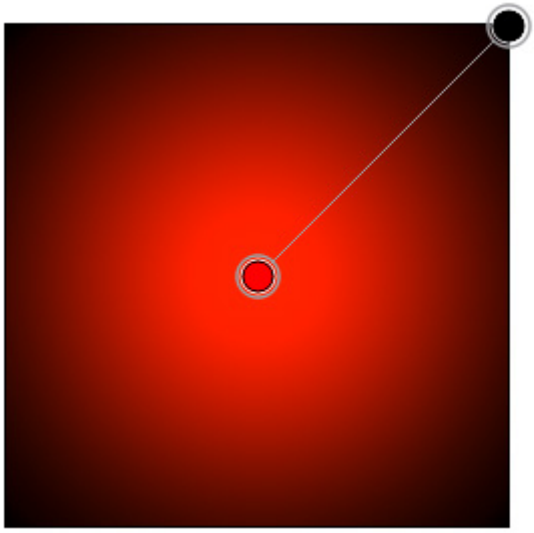
Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die `F5`-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Wählen Sie einen **Verlaufstyp** in der Drop-down-Liste aus:

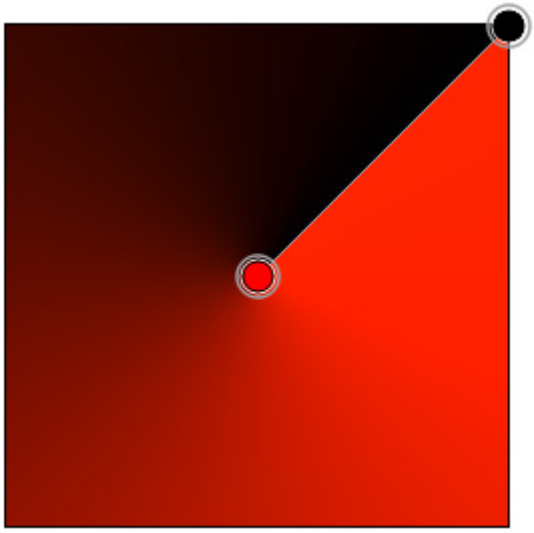
Linearer Verlauf . Die Option erzeugt eine in einer geraden Linie vom Ausgangs- zum Endpunkt verlaufende Schattierung.



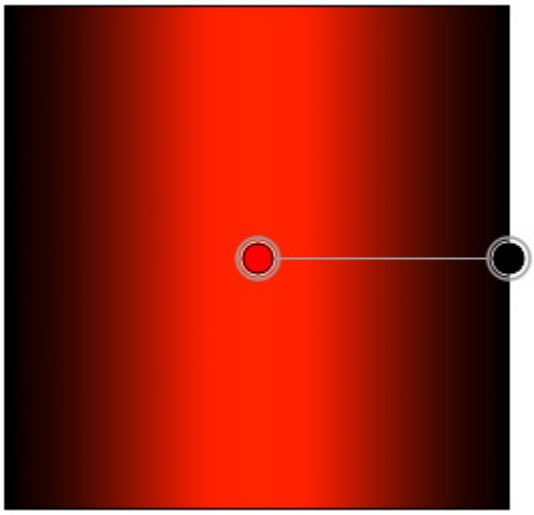
Radialverlauf . Die Option erzeugt ein Füllmuster, das von der Mitte des Objekts ausstrahlt.



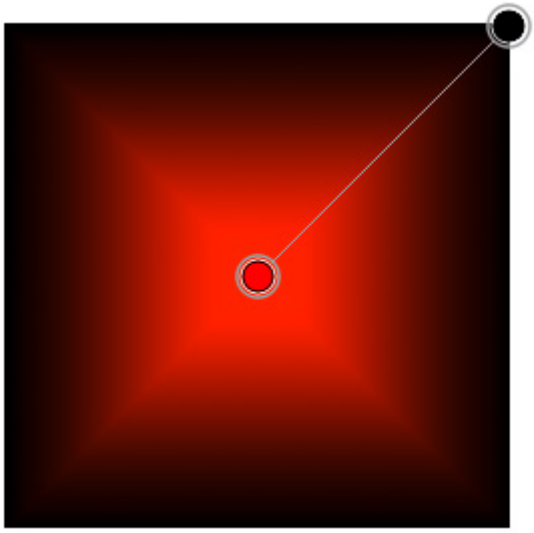
Winkelförmiger Verlauf . Die Option erzeugt eine Schattierung in einer gegen den Uhrzeigersinn verlaufenden Krümmung um den Ausgangspunkt.



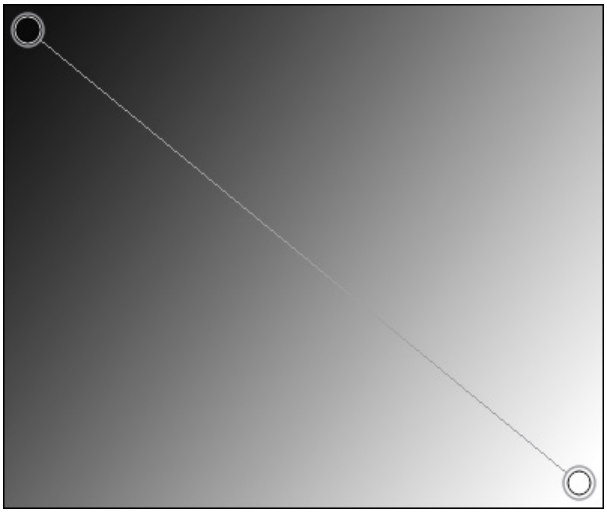
Reflektierter Verlauf . Die Option erzeugt einen linearen Verlauf, der sich auf beiden Seiten des Startpunkts widerspiegelt.



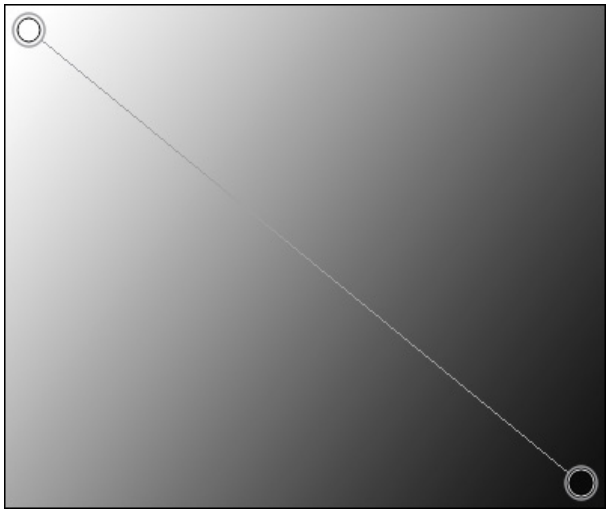
Rautenverlauf . Die Option erzeugt einen Verlauf, der sich vom Mittelpunkt im Form eines Diamanten ausbreitet.



Umkehren . Die Schaltfläche kehrt die Reihenfolge der Farben im Farbverlauf um. Klicken Sie auf die Schaltfläche noch einmal, um die ursprüngliche Reihenfolge wiederherzustellen.



Ursprüngliche Reihenfolge



Umgekehrte Reihenfolge

Füllmethode. Der Parameter legt fest, wie die Pixel des Farbverlaufs mit den Pixeln der aktuellen Ebene vermischt werden. Das Programm bietet 27 Füllmethoden.



Multiplizieren



Ineinander kopieren

Winkel (-180..180). Mit dem Parameter können Sie den Farbverlauf um den Startpunkt drehen. Wenn Sie die `Umschalttaste` gedrückt halten, ändert sich der Winkel in Schritten von 5^{o}, während Sie die `Strg`-Taste gedrückt halten - in Schritten von 10^{o}.



Winkel = 60



Winkel = 120

Deckkraft (0-100). Die Transparenz des Farbverlaufs in bezug auf die Farben des Hintergrunds. Der Parameter regelt die Gesamtdeckkraft des Farbverlaufs: je niedriger der Wert, desto heller die Farbe des Farbverlaufs und desto stärker die Wechselwirkung mit den Farben des Hintergrunds.

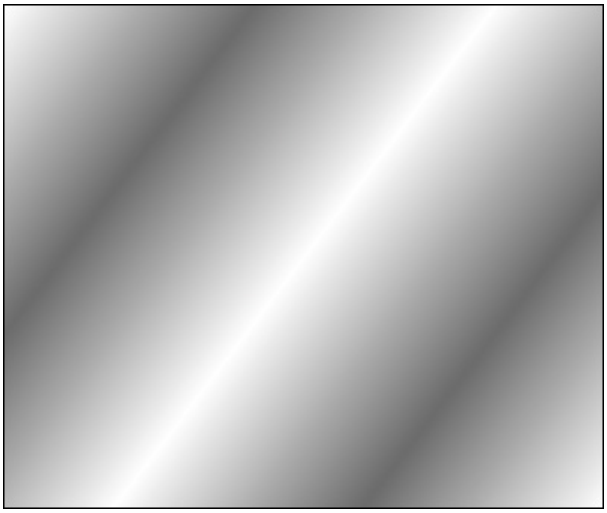


Deckkraft = 40

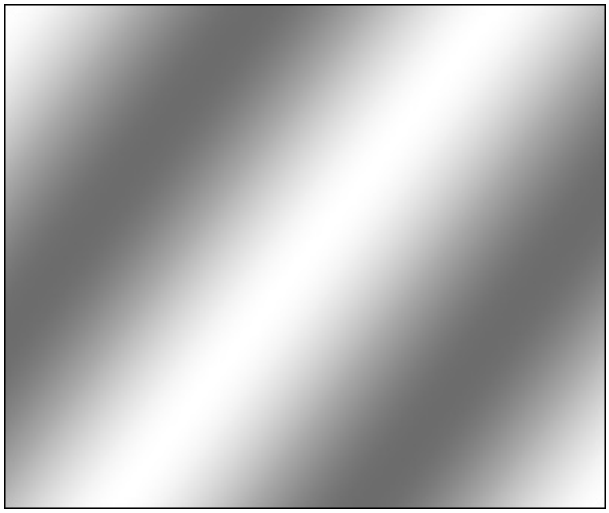


Deckkraft = 90

Glättung (0-100). Der Parameter glättet den Farbverlauf, indem er die Übergänge zwischen den einzelnen Farben und den Farbtönen glättet. Wenn der Wert dieses Parameters reduziert wird, werden die Übergänge sichtbarer.



Glättung = 0



Glättung = 100

Kontrollkästchen **Dithering**. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um den Farbverlauf glätter zu machen und die Anzahl der Streifen zu reduzieren.



Kästchen ist deaktiviert

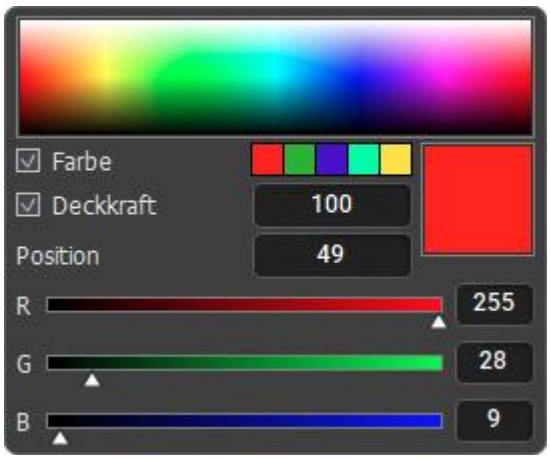


Kästchen ist aktiviert

Nachdem der Farbverlauf erzeugt wurde, können Sie ihn mit den Parametern im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld bearbeiten. Mit der Verlaufslinie können Sie die Anzahl der Farben im Verlauf erhöhen sowie die Farbe und Transparenz seiner Komponenten anpassen.

Um dem Farbverlauf eine Farbe hinzuzufügen, klicken Sie auf die Farbverlaufslinie im **Bildfenster**. Um einen Farbpunkt aus dem Farbverlauf zu entfernen, ziehen Sie ihn zur Seite und lassen Sie die Maustaste los.

Um die Farbe, die Transparenz und die Position des Farbpunktes anzupassen, rufen Sie das Menü auf, indem Sie mit der rechten Maustaste einen Punkt klicken.



Legen Sie die Farbe des Punktes mithilfe des Spektralbalkens fest. Sie können auch den Farbauswahldialog verwenden, der durch einen Klick auf das Farbquadrat angezeigt wird.

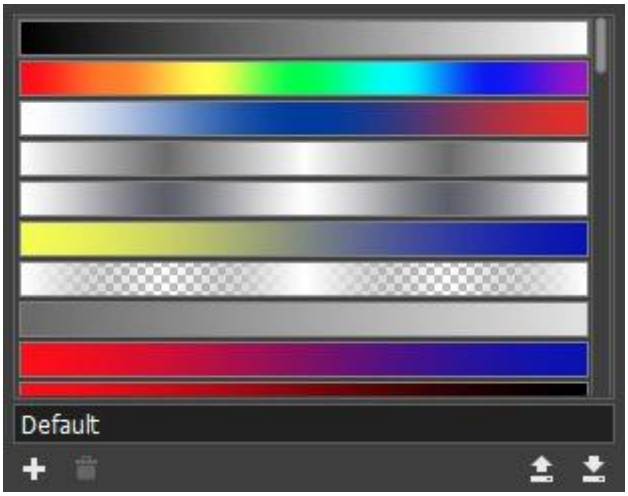
Mit dem Kontrollkästchen **Farbe** können Sie festlegen, ob der Punkt die im Farbmuster ausgewählte Farbe widerspiegelt. Kleinere Quadrate zeigen die letzten Farben, die beim Erstellen eines Farbverlaufs verwendet wurden. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird die Farbe dieses Punktes anhand der benachbarten Pixel festgelegt und kann nicht geändert werden.

Das Kontrollkästchen **Deckkraft** (0-100) steuert den Transparenzgrad des Farbverlaufs an diesem Punkt. Wenn der Wert kleiner als das Maximum ist, ändert sich die Transparenz des Farbverlaufs Punkt für Punkt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, kann die Transparenz des Farbverlaufs an diesem Punkt nicht geändert werden und hängt von der Gesamtdeckkraft des Farbverlaufs ab.

Mit dem **Position**-Parameter (0-100) können Sie die genaue Position der einzelnen Punkte des Farbverlaufs angeben.

> **Hinweis.** An Endpunkten des Farbverlaufs sind die Kontrollkästchen **Farbe** und **Deckkraft** immer aktiviert und der Wert des **Position**-Parameters kann nicht geändert werden.

Sie können den Farbverlauf speichern, um ihn in Zukunft verwenden zu können. Klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld, um die vollständige Liste der Farbverläufe anzuzeigen.



Um einen neuen Verlauf zu benennen bzw. einen ausgewählen Verlauf umzubenennen, geben Sie einen neuen Namen ins Feld am unteren Rand der Liste ein.

Klicken Sie auf , um ein neues Listenelement zu erstellen.

Klicken Sie auf , um den ausgewählten Farbverlauf aus der Bibliothek bzw. Liste zu löschen.

Klicken Sie auf , um alle Farbverläufe in einer Datei mit der Endung **.gradlib** zu speichern.

Um eine Farbverlaufsbibliothek zu laden, drücken Sie auf .

Um einen Farbverlauf auf das Bild anzuwenden, klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Bild oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus.

STEMPEL

Das **Stempel**  erlaubt das Klonen der Bildbereiche unter Beibehaltung des ursprünglichen Farbbereichs, der Schatten, der Texturen, der Beleuchtung und anderer Eigenschaften des kopierten Bereichs. Das Klonen kann innerhalb einer Ebene, zwischen verschiedenen Ebenen oder zwischen geladenen Bildern erfolgen.

Um ein Objekt zu klonen, **wählen Sie zuerst den zu klonenden Bereich aus**: Halten Sie dazu zuerst die `Alt`-Taste unter Windows (`Option` auf dem Mac) gedrückt und klicken Sie dann auf den Bereich, aus dem der Klon genommen werden soll.

Sobald der Referenzpunkt festgelegt ist, platzieren Sie den Cursor über dem Bereich, wo Sie den Klon platzieren möchten. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Klon anzuwenden. Wenn Sie mit der linken Maustaste klicken, wird ein kreuzförmiger Cursor über dem Quellbild angezeigt, der das ursprüngliche Fragment identifiziert.

> **Hinweis:** Das Muster kann aus jeder Ebene ausgewählt, aber nur in eine Rasterebene kopiert werden.
>
> **Achtung!** Unter **Linux** wird standardmäßig ein `Alt`+Klick vom System abgefangen, um das Fenster mit der Maus zu verschieben. Für das **Stempel**-Werkzeug können Sie `Alt`+`Strg` verwenden oder die Systemeinstellungen ändern und eine andere Tastenkombination zum Verschieben des Fensters festlegen.



Stempel

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die

F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Der Durchmesser des Quellbereiches (in Pixeln).

Härte (0-100). Der Parameter legt fest, inwieweit die Kanten des Klonbereiches verschwommen sind. Je höher der Wert des Parameters, desto klarer sind die Kanten. Bei 100% sind die Kanten des Fragments sehr deutlich; während bei niedrigen Werten ist der Übergang zwischen dem Fragment und dem Hintergrund verschwommen.



Härte = 10



Härte = 100

Deckkraft (1-100). Die Deckkraft des kopierten Fragments in Bezug auf die Farbe des Hintergrundes. Dieser Parameter beeinflusst nicht den Quellbereich. Bei niedrigeren Werten des Parameters ist das Fragment heller und die Farben des Hintergrunds sind sichtbar.



Deckkraft = 40



Deckkraft = 90

Füllung (1-100). Die Intensität des Effekts in einem Pinselstrich. Bei einem Wert von 100% wird die Transparenz des Klons nicht reduziert.



Füllung = 40



Füllung = 90

Füllmethode. Dieser Parameter legt fest, wie sich die Pixel der klonierten Bereichen mit Pixeln der bearbeiteten Ebene vermischen. Das Programm stellt Ihnen 27 Modi zur Verfügung. Mehr Informationen finden Sie hier.

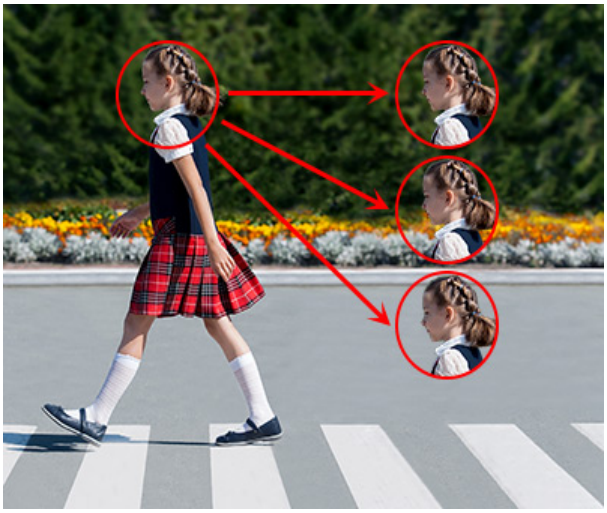


Multiplizieren

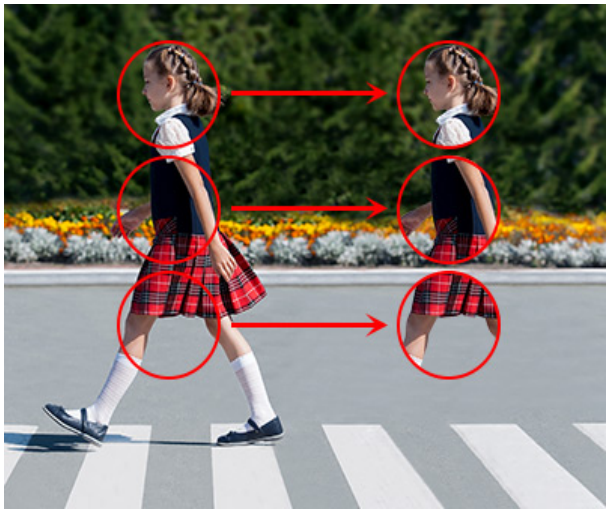


Ineinander kopieren

Ausgerichtet. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, kopiert der Stempel entsprechende Teile aus dem gleichen Quellbereich. Wenn das Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, wird bei jedem Loslassen der Maustaste wieder an der Originalstelle der Quelle angefangen.



Ausgerichtet-Kästchen ist deaktiviert

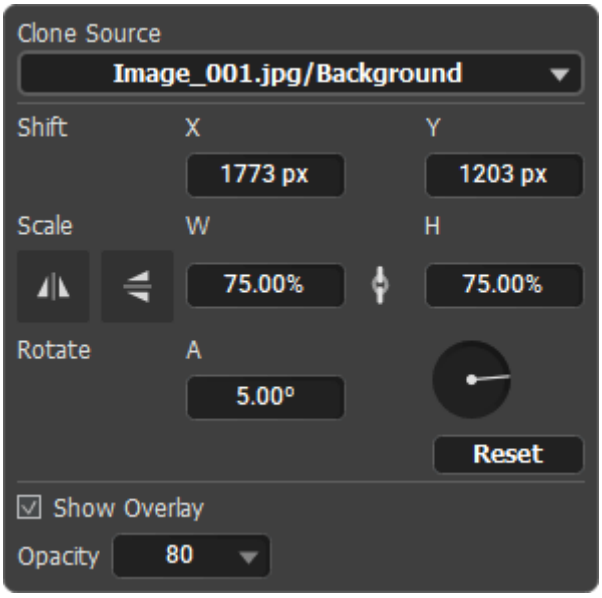


Ausgerichtet-Kästchen ist aktiviert

Muster. Legen Sie eine Quelle für das Muster fest:

Aktuelle Ebene - Daten der aktiven Ebene,
Aktuell und darunter - Daten aus der aktiven Ebene und allen sichtbaren darunter liegenden Ebenen,
Alle Ebenen - Daten aus allen sichtbaren Ebenen.

Klonquelle-Einstellungen . Die Änderungen werden übernommen, wenn das Einstellungsmenü geschlossen wird: durch Drücken der Eingabetaste oder durch Klicken auf eine beliebige Stelle im Programmfenster.



Klonquelle-Einstellungen

Sie können in der Dropdown-Liste bis zu fünf verschiedene Muster einrichten und zwischen ihnen wechseln. Die ausgewählten Muster werden in der Liste als „Dokumentname/Ebenenname“ gespeichert, bis die Quelle (Dokument oder Ebene) geschlossen wird. Um ein neues Muster hinzuzufügen, wählen Sie einen „leeren“ Listeneintrag aus, wechseln Sie zum Bild und legen Sie bei gedrückter `Alt`-Taste einen neuen Quellpunkt fest. Wenn beim Hinzufügen eines neuen Klonpunkts aus einem Bild ein vorhandenes Muster in der Liste ausgewählt wird, wird es überschrieben.

Transformation des geklonten Bereichs. Für jedes Muster in der Liste gibt es separate Transformationseinstellungen:

Versatz. In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Koordinaten des Startpunkts für das Kopieren des Musters angeben. Die Werte werden automatisch eingestellt, wenn der Quellpunkt mit gedrückter `Alt`-Taste ausgewählt wird.

Skalieren. Die Größe des Klons im Verhältnis zum Originalfragment. In den Feldern **B** und **H** können Sie neue Skalenwerte festlegen. Um die Proportionen des Klons beizubehalten, schließen Sie das Linksymbol .



Klonskalierung (Links nach rechts: 50%, 100%, 75%)

Horizontal spiegeln . Der Befehl ermöglicht das Spiegeln eines Klons entlang der Stehachse, also das Vertauschen der linken und rechten Seite.

Vertikal spiegeln . Der geklonte Bereich wird vertikal gespiegelt, wodurch seine Ober- und Unterseite ihre Position tauschen.



Originalbild



Standardklon



Horizontal spiegeln



Vertikal spiegeln

Drehen. Drehung des geklonten Bereichs.

Zurücksetzen. Drücken Sie die Taste, um auf die ursprünglichen Transformationseinstellungen zurückzusetzen.

Mustervorschau:

Muster anzeigen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der kopierte Bereich des Bildes innerhalb des Cursors angezeigt.

Deckkraft. Mit dem Parameter können Sie die Transparenz des Musters innerhalb des Cursors ändern.



Kontrollkästchen ist deaktiviert



Kontrollkästchen ist aktiviert

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Bei einem Klick auf den Button **Standard** werden die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los.

CHAMÄLEONPINSEL

Der **Chamäleonpinsel**  erlaubt das Kopieren der Bereiche des Bildes unter Berücksichtigung von Lichteinfall, Textureigenschaften, Farben und Schatten des neuen Hintergrunds. Im Unterschied zu dem **Stempel**-Werkzeug wird mit dieser Methode des Klonens die Textur des Bildes erhalten. Das Klonen kann innerhalb derselben Ebene, zwischen verschiedenen Ebenen oder zwischen geöffneten Bildern durchgeführt werden.

Um ein Objekt zu klonen, muss man zunächst einen Quellbereich definieren, die Sie auf andere Bereiche des Fotos übertragen möchten. Dazu halten Sie die `Alt`-Taste (`Option` auf Mac) gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle, die Sie kopieren möchten. Nachdem der Quellbereich bestimmt ist, setzen Sie den Cursor an die gewünschte Stelle. Um das geklonte Objekt einzufügen, betätigen Sie den **Chamäleonpinsel** bei gedrückter linker Maustaste. Neben dem Quellbereich erscheint ein Kreuzcursor, mit dem die Elemente des Ausgangsbildes gekennzeichnet werden.

> **Hinweis:** Das Muster kann aus jeder Ebene ausgewählt, aber nur in eine Rasterebene kopiert werden.
>
> **Achtung!** Unter **Linux** wird standardmäßig ein `Alt`+Klick vom System abgefangen, um das Fenster mit der Maus zu verschieben. Für den **Chamäleonpinsel** können Sie `Alt`+`Strg` verwenden oder die Systemeinstellungen ändern und eine andere Tastenkombination zum Verschieben des Fensters festlegen.



Chamäleonpinsel

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die

F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Der Durchmesser des Quellbereiches (in Pixeln).

Füllung (1-100). Die Deckkraft des Klons in einem einzigen Pinselstrich. Wenn Sie Striche aufeinander angewendet werden, erhöht sich die Deckkraft des Klons.



Füllung = 25



Füllung = 75

Ausgerichtet. Diese Option legt die Klonen-Methode fest. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, kopiert der Pinsel entsprechende Teile aus dem gleichen Quellbereich. Wenn das Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, wird bei jedem Loslassen der Maustaste wieder an der Originalstelle der Quelle angefangen.



Kästchen ist aktiviert

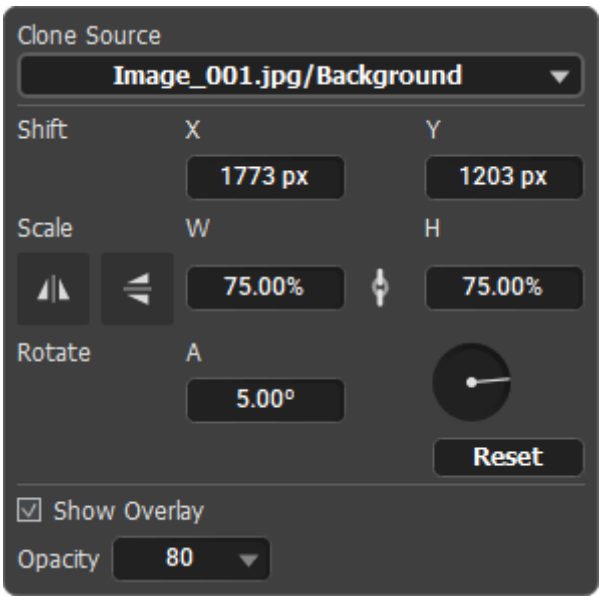


Kästchen ist deaktiviert

Muster. Legen Sie eine Quelle für das Muster fest:

Aktuelle Ebene - Daten der aktiven Ebene,
Aktuell und darunter - Daten aus der aktiven Ebene und allen sichtbaren darunter liegenden Ebenen,
Alle Ebenen - Daten aus allen sichtbaren Ebenen.

Klonquelle-Einstellungen . Die Änderungen werden übernommen, wenn das Einstellungsmenü geschlossen wird: durch Drücken der Eingabetaste oder durch Klicken auf eine beliebige Stelle im Programmfenster.



Klonquelle-Einstellungen

Sie können in der Dropdown-Liste bis zu fünf verschiedene Muster einrichten und zwischen ihnen wechseln. Die ausgewählten Muster werden in der Liste als „Dokumentname/Ebenenname“ gespeichert, bis die Quelle (Dokument oder Ebene) geschlossen wird. Um ein neues Muster hinzuzufügen, wählen Sie einen „leeren“ Listeneintrag aus, wechseln Sie zum Bild und legen Sie bei gedrückter `Alt`-Taste einen neuen Quellpunkt fest. Wenn beim Hinzufügen eines neuen Klonpunkts aus einem Bild ein vorhandenes Muster in der Liste ausgewählt wird, wird es überschrieben.

Transformation des geklonten Bereichs. Für jedes Muster in der Liste gibt es separate Transformationseinstellungen:

Versatz. In den Feldern **X** und **Y** können Sie die Koordinaten des Startpunkts für das Kopieren des Musters angeben. Die Werte werden automatisch eingestellt, wenn der Quellpunkt mit gedrückter `Alt`-Taste ausgewählt wird.

Skalieren. Die Größe des Klons im Verhältnis zum Originalfragment. In den Feldern **B** und **H** können Sie neue Skalenwerte festlegen. Um die Proportionen des Klons beizubehalten, schließen Sie das Linksymbol .



Klonskalierung (Links nach rechts: 30%, 60%, 100%)

Horizontal spiegeln . Der Befehl ermöglicht das Spiegeln eines Klons entlang der Stehachse, also das Vertauschen der linken und rechten Seite.

Vertikal spiegeln . Der geklonte Bereich wird vertikal gespiegelt, wodurch seine Ober- und Unterseite ihre Position tauschen.



Original Image



Standardklon



Horizontal spiegeln



Vertikal spiegeln

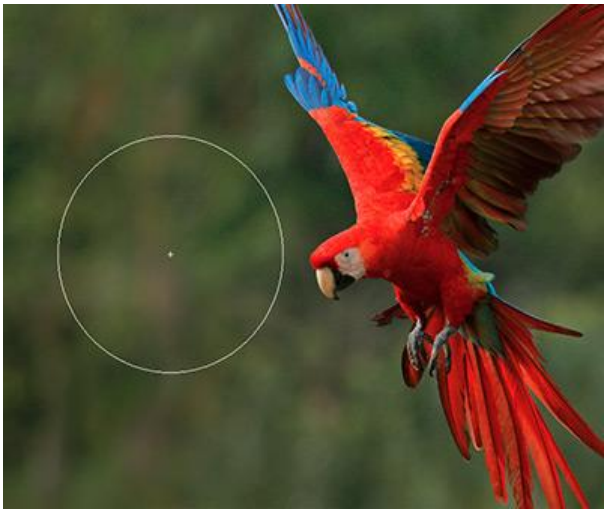
Drehen. Drehung des geklonten Bereichs.

Zurücksetzen. Drücken Sie die Taste, um auf die ursprünglichen Transformationseinstellungen zurückzusetzen.

Mustervorschau:

Muster anzeigen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der kopierte Bereich des Bildes innerhalb des Cursors angezeigt.

Deckkraft. Mit dem Parameter können Sie die Transparenz des Musters innerhalb des Cursors ändern.



Kontrollkästchen ist deaktiviert



Kontrollkästchen ist aktiviert

Das Kontrollkästchen **Kunstklonen** blockiert vorübergehend die Anpassung des Fragments an den Hintergrund. Dieser Modus ist nützlich, wenn Sie große Bildteile klonen wollen, oder wenn es unmöglich ist, einen Bereich in einem Schritt zu restaurieren. In diesem Modus können Sie die Größe des Stempels ändern, eine andere Quelle für Klonen zeigen, einen Klon aus unterschiedlichen Teilen des Bildes erstellen und einige Teile des geklonten Bereiches entfernen. Um einen Teil des Klons zu entfernen, drücken Sie die `Strg`-Taste (`⌘` auf dem Mac) und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über den Bereich.

Dieser Modus ist empfehlenswert, wenn Sie von einem großen Bild klonen oder einen Klon aus verschiedenen Teilen eines Bildes erstellen.

Um das Fragment zu verarbeiten und den **Kunstklonen**-Modus zu schließen, können Sie eine der folgenden Methoden verwenden:

- auf die Schaltfläche  im Werkzeugoptionen-Bedienfeld klicken,

- das Kontrollkästchen **Kunstklonen** im Werkzeugoptionen-Bedienfeld deaktivieren oder

- im **Protokoll**-Bedienfeld auf die Schaltfläche **Kunstklonen-Modus beenden**  klicken.

Um den Modus **Kunstklonen** zu beenden, ohne die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf  im Werkzeugoptionen-Bedienfeld.

> **Hinweis:** Wenn Sie den Modus **Kunstklonen** verwenden, werden im **Protokoll**-Bedienfeld nur die in diesem Modus ausgeführten Aktionen angezeigt. Wenn Sie den Modus beenden, wird der vollständige Bildverarbeitungsverlauf wiederhergestellt.

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Bei einem Klick auf den Button **Standard** werden die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los.

WEICHZEICHNEN

Weichzeichnen-Werkzeug reduziert die Schärfe des Bildes, indem es den Farbkontrast zwischen den benachbarten Pixeln erhöht.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-500). Durchmesser des Pinsels (in Px).

Härte (0-100). Die Breite der äußeren Kante des Pinsels. In diesem Bereich wird das Bild nur teilweise weich gezeichnet. Je höher der Wert, desto größer ist der Bereich, der stark weichgezeichnet wird.



Härte = 40



Härte = 90

Radius (0.1-5.0). Intensität der Auswirkung. Dieser Parameter legt den Bereich fest, in dem die Punkte verwischt werden. Bei höheren Werten des Parameters ist der Verwischungsradius größer.



Radius = 1.0



Radius = 4.0

Füllung (1-100). Die Intensität der Unschärfe mit einem Pinselstrich. Wenn Sie beim Zeichnen die Maustaste gedrückt halten, überlappen sich die Striche und der Unschärfeeffekt ist intensiver.



Füllung = 25



Füllung = 75

Neben den oben aufgeführten Einstellungen sind einige **zusätzliche Parameter** für dieses Tool verfügbar.

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los. Wenn man die `Umschalt`-Taste nicht loslässt, werden alle neuen Punkte mit geraden Linien konsequent verbunden.

SCHARFZEICHNEN

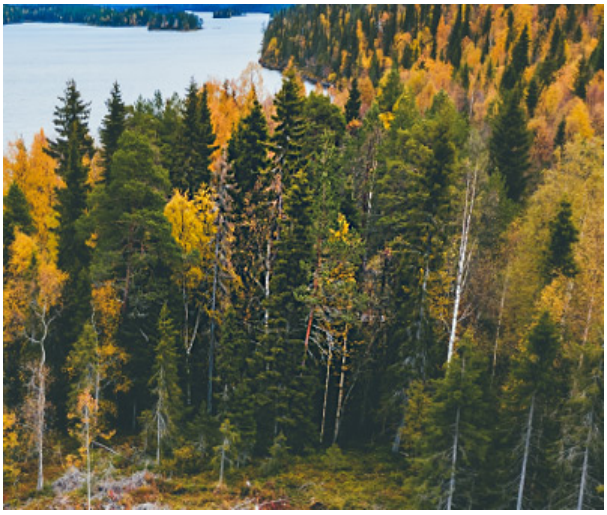
Das **Scharfzeichnen** verbessert die Schärfe des Bildes durch die Erhöhung des Farbkontrastes zwischen Pixeln.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-500). Durchmesser des Pinsels (in Px).

Härte (0-100). Die Breite des äußeren Randes, wo der Effekt nur teilweise angewendet wird. Je höher der Wert des Parameters, desto größer ist der innere Bereich des Werkzeugs, wo der Effekt vollständig angewendet wird.



Härte = 40



Härte = 90

Kontrast (1-250). Der Kontrast zwischen den Pixeln. Bei einem Wert von 100% erhöht sich der Kontrast zweimal, bei 200% viermal usw.



Kontrast = 50



Kontrast = 150

Radius (0,1-20,0). Der Grad der Kantenschärfe. Dieser Parameter legt die Zahl der benachbarten Pixel fest, die von der Schärfe eines Pixels beeinflusst werden. Bei hohen Werten wird die Intensität der Übergang zwischen den Farben erhöht.



Radius = 1,0

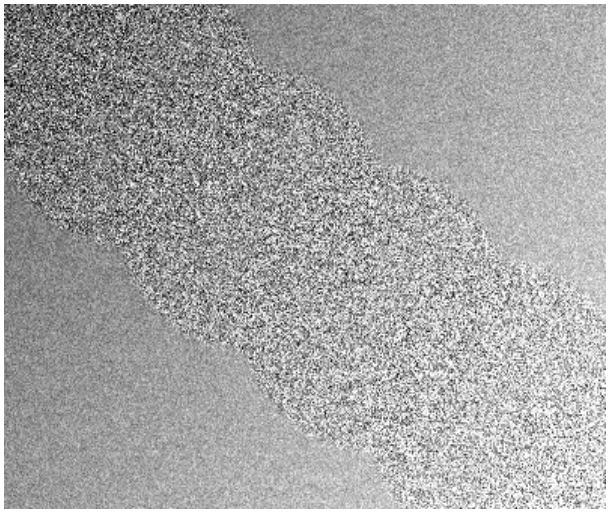


Radius = 10,0

Füllung (1-100). Die Intensität der Schärfe mit einem Pinselstrich. Wenn Sie beim Zeichnen die Maustaste gedrückt halten, überlappen sich die Striche und der Schärfeeffekt ist intensiver.



Füllung = 25



Füllung = 75

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Bei einem Klick auf den Button **Standard** werden die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los. Wenn man die `Umschalt`-Taste nicht loslässt, werden alle neuen Punkte mit geraden Linien konsequent verbunden.

WISCHFINGER

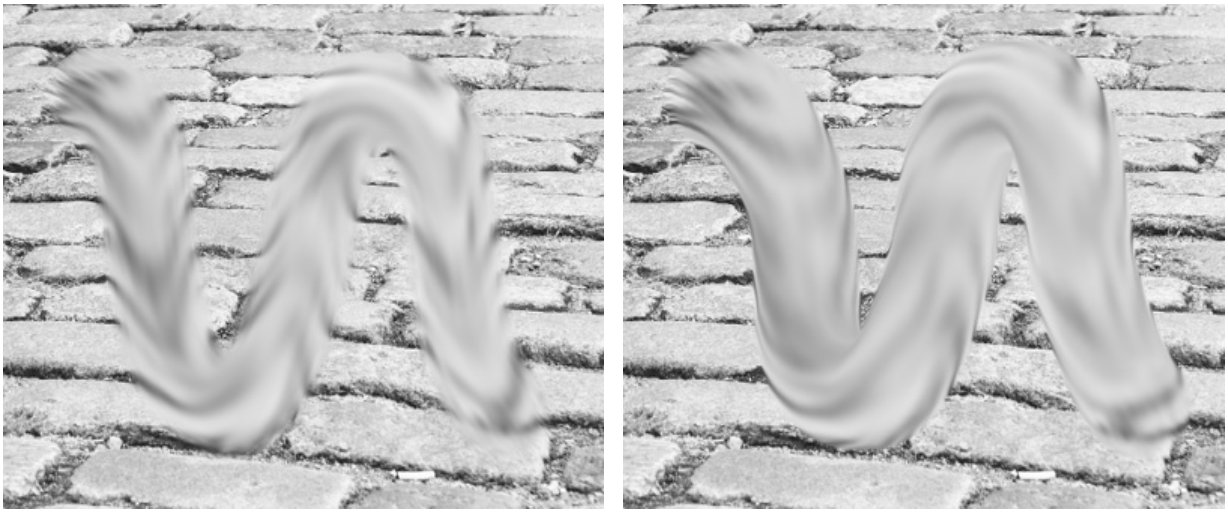
Der **Wischfinger**  verschiebt die Farben eines Bereiches, als ob man mit dem Finger Farben auf nassem Papier verstreicht.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-500). Die Breite des Pinsels.

Härte (0-100). Der Parameter beeinflusst die Verschwommenheit der Kanten des Werkzeugs. Je höher der Wert, desto härter ist die Pinselkante.



Härte = 10 Härte = 90

Stärke (1-100). Der Parameter legt die Länge der Verwischung fest. Bei 100% zieht sich die Farbe des ersten Elements der ganzen Linie entlang.



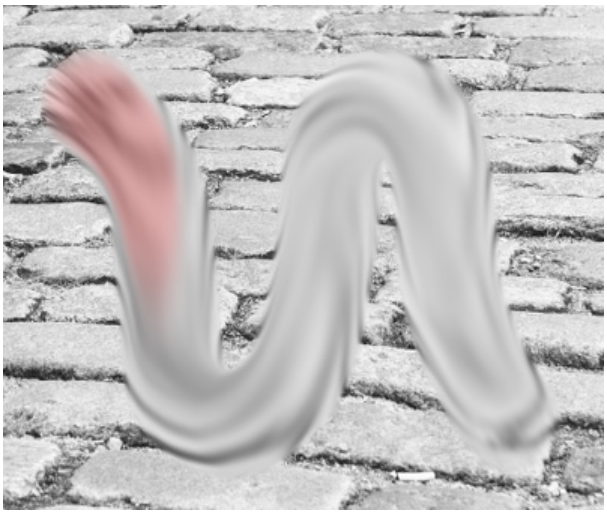
Stärke = 30



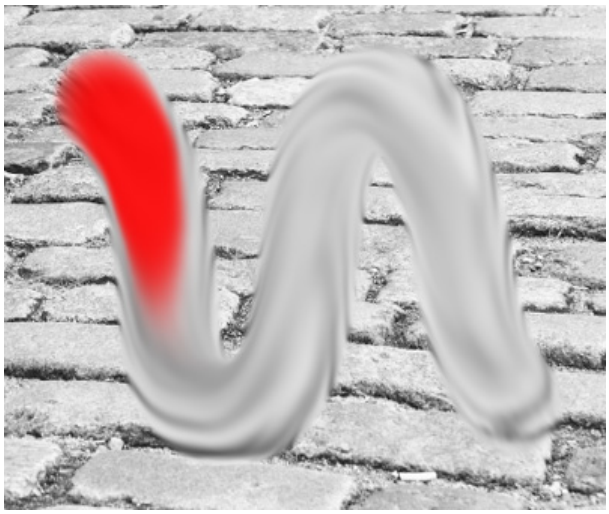
Stärke = 65

Hauptfarbe (0-100). Die ausgewählte Farbe am Anfang jedes Striches verwendet wird. Je höher der Wert, desto heller ist die Farbe am Anfang des Pinselstriches. Wenn dieser Parameter auf 0 gesetzt wird, wird ein Pinselstrich ohne Grundfarbe gezogen.

Um eine Hauptfarbe zu wählen, verwenden Sie die Bedienfelder **Farben** oder **Muster**. Klicken Sie mit dem Cursor auf eine Farbe im Spektralband oder wählen eine Farbe aus dem Farbauswahldialog. Auch durch Verschieben des Reglers oder durch Eingabe des Wertes in den Feldern kann man die einzelnen Farbwerte der ausgewählten Farbe ändern.



Hauptfarbe = 20



Hauptfarbe = 90

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Bei einem Klick auf den Button **Standard** werden die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los. Wenn man die `Umschalt`-Taste nicht loslässt, werden alle neuen Punkte mit geraden Linien konsequent verbunden.

AUFHELLEN

Das **Aufhellen**  tont ein Bild durch die Aufhellung der Farben. Der Effekt wird mit jedem überlappenden Pinselstrich stärker.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Durchmesser des Pinsels.

Härte (0-100). Der Parameter legt die Härte von Kanten fest. Je höher der Wert des Parameters, desto härter sind die Kanten. Bei 100% ist die Grenze zwischen den bearbeiteten und nicht bearbeiteten Bereichen deutlich; bei niedrigeren Werten des Parameters ist der Übergang fließend.



Härte = 40



Härte = 90

Stärke (1-100). Die Stärke der Aufhellung. Bei einem Wert von 100% sind die Farben am hellsten.



Stärke = 25



Stärke = 75

Füllung (1-100). Die Intensität der Aufhellung mit einem einzigen Pinselstrich. Wenn Sie beim Zeichnen die Maustaste gedrückt halten, überlappen sich die Striche und der Aufhellungseffekt nimmt zu.



Füllung = 25



Füllung = 75

Das Aufklappmenü **Umfang** bietet drei Methoden der Bearbeitung an.

Schatten. Die dunklen Bereiche werden am stärksten verändert.

Mitteltöne. Die dunklen und die hellen Bereiche werden gleichermaßen verändert.

Lichter. Die hellen Bereiche werden am stärksten verändert.



Schatten Mitteltöne Lichter

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Bei einem Klick auf den Button **Standard** werden die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los. Wenn man die `Umschalt`-Taste nicht loslässt, werden alle neuen Punkte mit geraden Linien konsequent verbunden.

ABDUNKELN

Das **Abdunkeln**  tont ein Bild durch die Verringerung der Farbhelligkeit. Der Effekt wird mit jedem überlappenden Pinselstrich stärker.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Durchmesser des Pinsels.

Härte (0-100). Der Parameter legt die Härte von Kanten fest. Je höher der Wert des Parameters, desto härter sind die Kanten. Bei 100% ist die Grenze zwischen den bearbeiteten und nicht bearbeiteten Bereichen deutlich; bei niedrigeren Werten des Parameters ist der Übergang fließend.



Härte = 40



Härte = 90

Stärke (1-100). Die Stärke der Abdunkelung. Bei einem Wert von 100% sind die Farben am dunkelsten.



Stärke = 25



Stärke = 75

Füllung (1-100). Die Intensität des Abdunkeln-Effekts mit einem einzigen Pinselstrich. Wenn Sie beim Zeichnen die Maustaste gedrückt halten, überlappen sich die Striche und der Effekt der Abdunkelung nimmt zu.



Füllung = 25



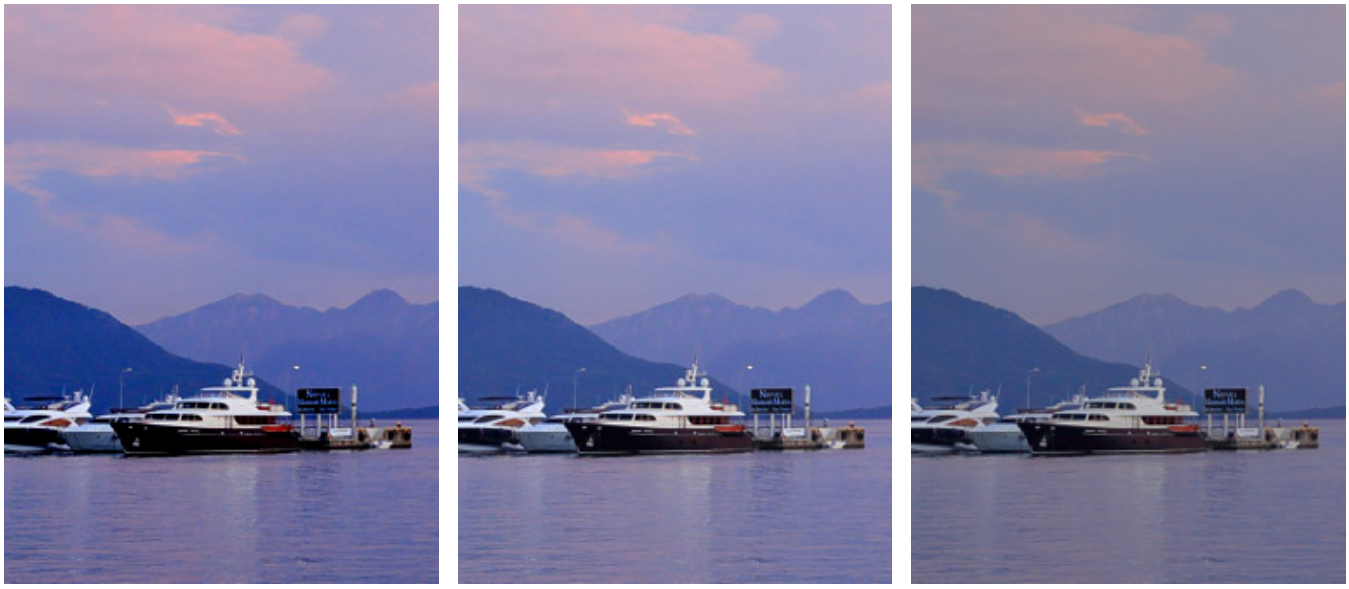
Füllung = 75

Das Aufklappmenü **Umfang** bietet drei Methoden der Abdunkelung an.

Schatten. Die dunklen Bereiche werden am stärksten verändert.

Mitteltöne. Die dunklen und die hellen Bereiche werden gleichermaßen verändert.

Lichter. Die hellen Bereiche werden am stärksten verändert.



Schatten Mitteltöne Lichter

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Bei einem Klick auf den Button **Standard** werden die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los. Wenn man die `Umschalt`-Taste nicht loslässt, werden alle neuen Punkte mit geraden Linien konsequent verbunden.

SÄTTIGUNG

Das **Sättigung**  tont ein Bild, indem es die Sättigung und den Kontrast der benachbarten Pixel verändert.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Element. Wählen Sie in der Drop-down-Liste einen Typ des Basiselements des Pinsels aus: **Ellipse** oder **Form auswählen**.

Größe (1-5000). Durchmesser des Pinsels.

Härte (0-100). Der Parameter legt die Härte von Kanten fest. Je höher der Wert des Parameters, desto härter sind die Kanten. Bei 100% ist die Grenze zwischen den bearbeiteten und nicht bearbeiteten Bereichen deutlich; bei niedrigeren Werten des Parameters ist der Übergang fließend.



Härte = 40



Härte = 90

Stärke (1-100). Die Stärke des Einflusses des Pinsels.



Stärke = 25



Stärke = 75

Füllung (1-100). Die Intensität des Effekts in einem Pinselstrich. Wenn Sie beim Zeichnen die Maustaste gedrückt halten, überlappen sich die Striche und der Entsättigungseffekt steigt.



Füllung = 25



Füllung = 75

Das Tool arbeitet in zwei Modi: im **Sättigen**-Modus werden die Farben intensiver, im **Entsättigen**-Modus werden die Farben blasser.



Sättigen-Modus



Entsättigen-Modus

Zusätzlich zu den oben genannten Parametern können Sie die **erweiterten Einstellungen** anpassen.

Bei einem Klick auf den Button **Standard** werden die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

Um eine gerade Linie mit dem Pinsel zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, dann drücken und halten die `Umschalt`-Taste, bringen den Cursor auf den Endpunkt und lassen die `Umschalt`-Taste los. Wenn man die `Umschalt`-Taste nicht loslässt, werden alle neuen Punkte mit geraden Linien konsequent verbunden.

PINSEL-EDITOR: ERWEITERTE PINSELEINSTELLUNGEN

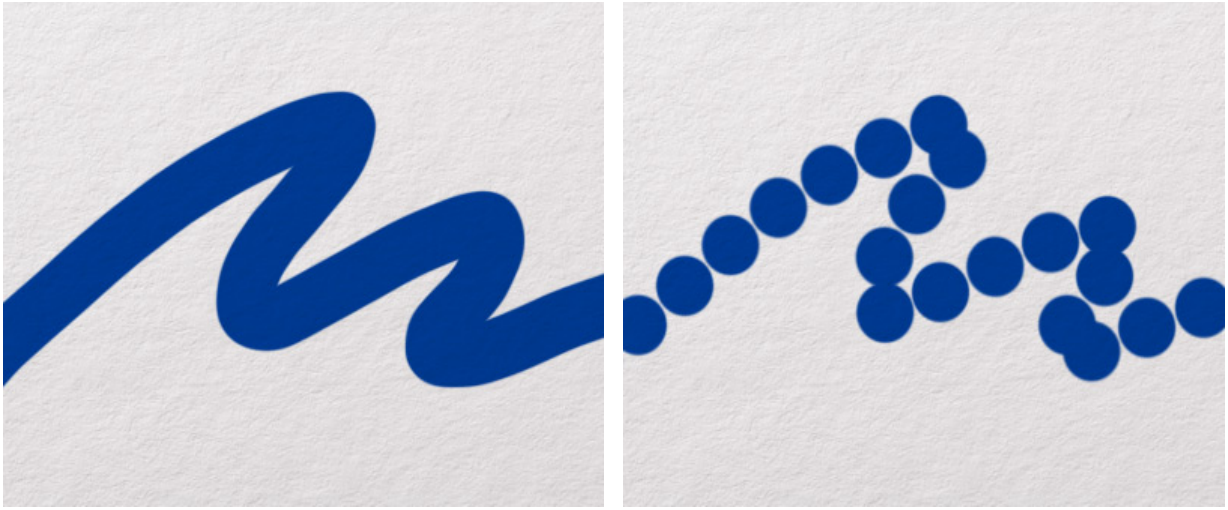
Verwenden Sie die erweiterten Pinseleinstellungen, um neue Pinsel zu erstellen und vorhandene Pinsel zu verändern.

Erweiterte Einstellungen sind gleich für die meisten Standardwerkzeuge. Die Parameter werden im geöffneten **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld angezeigt, das durch Klicken auf das Werkzeugsymbol oder mit der F5-Taste geöffnet wird.

Um den Wert eines Parameters zu ändern, geben Sie einen numerischen Wert in das Eingabefeld dieses Parameters ein oder verschieben Sie den Schieberegler.

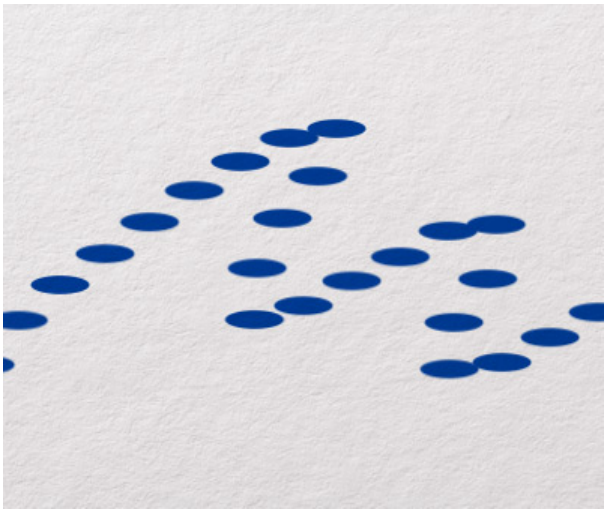
Standardparameter:

Abstand (1-500). Die Verteilung der Punkte, aus denen die gezogene Linie besteht. Die Erhöhung des Wertes erweitert den Abstand zwischen den Punkten der unterbrochenen Linie.

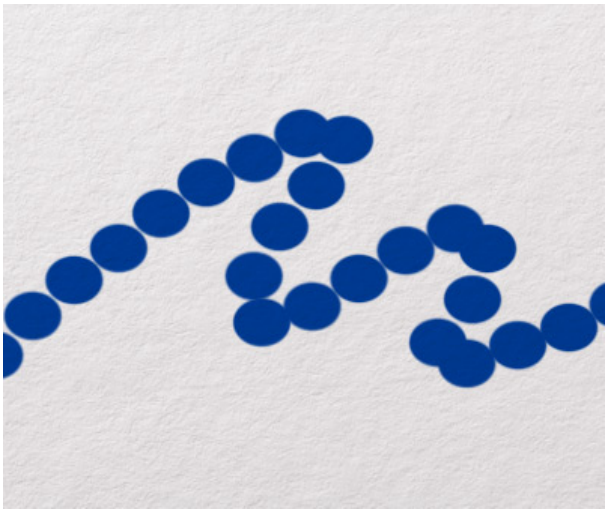


Abstand = 10 Abstand = 100

Form (1-100). Die Kompression des Basiselements. Bei einem Wert von 1 wird der Pinsel zu einer Linie abgeflacht, bei 100 wird er zum Kreis und bei Zwischenwerten - zur Ellipse. Je niedriger der Wert dieses Parameters, desto weiter wird die Ellipse in die durch den **Winkel**-Parameter angegebene Richtung komprimiert.

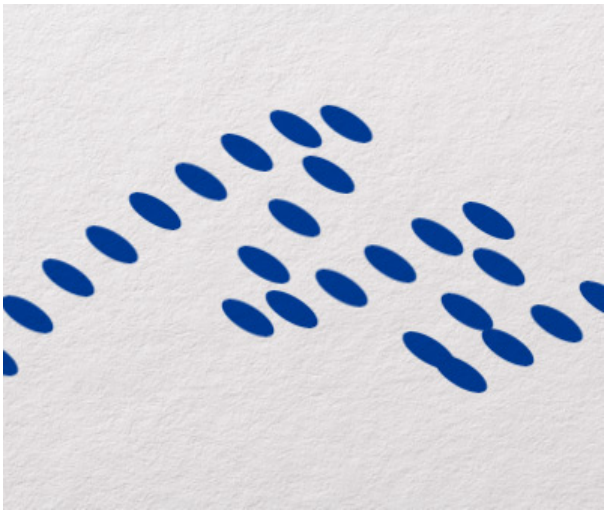


Form = 30

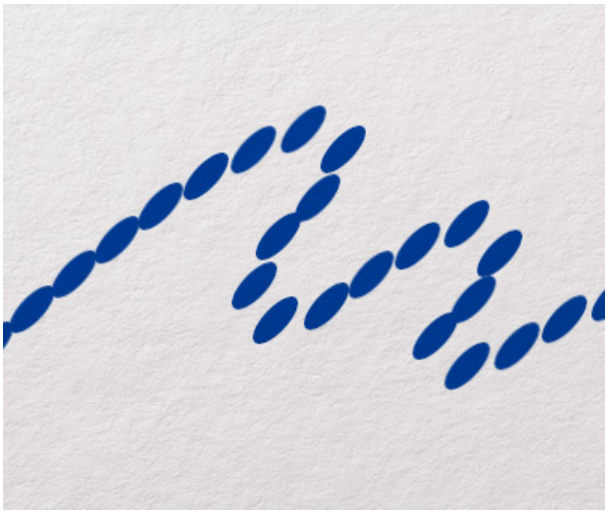


Form = 80

Winkel (-180..180). Der Winkel des Basiselements.

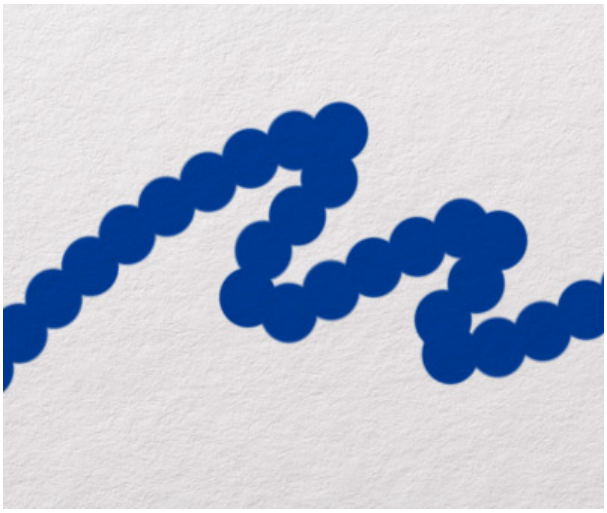


Winkel = -30

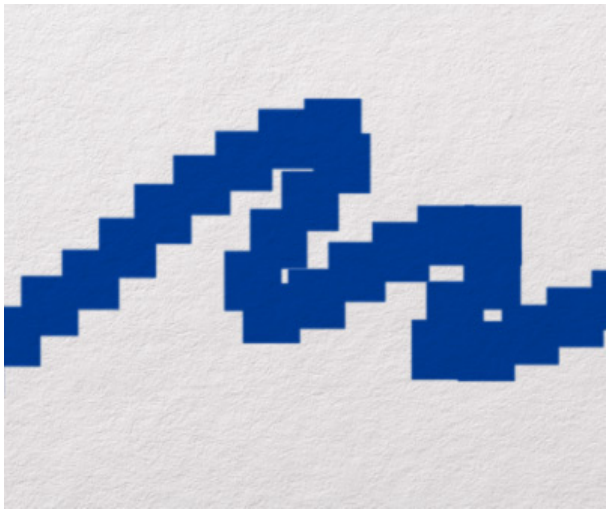


Winkel = 45

Rundpinsel. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, hat der Pinsel die Form einer Ellipse, falls deaktiviert, eine rechteckige Form.

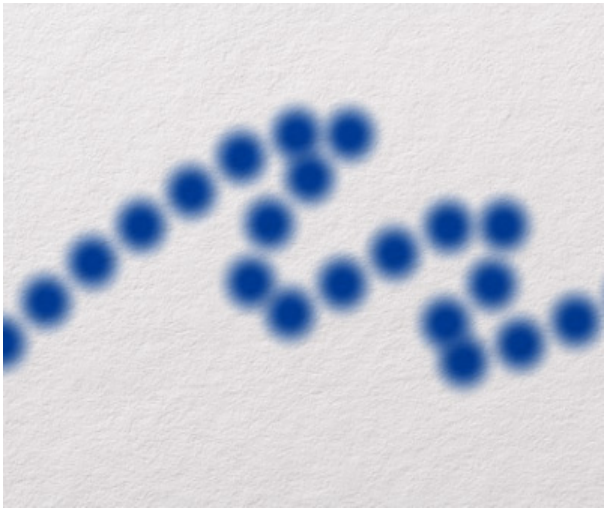


Rundpinsel
(Kontrollkästchen aktiviert)

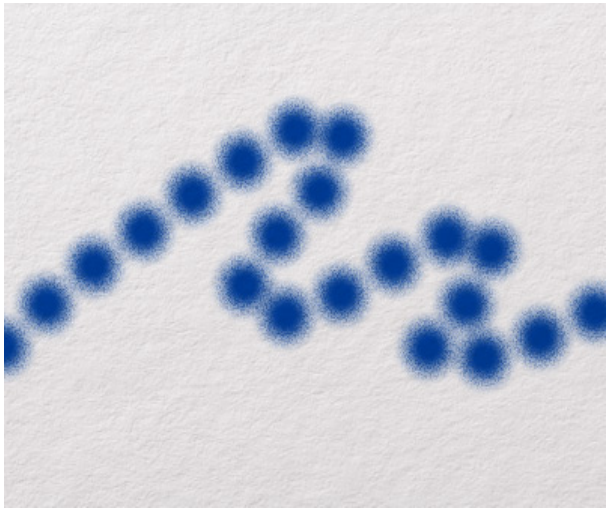


Quadratpinsel
(Kontrollkästchen deaktiviert)

Rauschen. Das Kontrollkästchen fügt der weichen Kante des Pinsels Rauschen hinzu. Bei einem niedrigeren Wert des **Härte**-Parameters und einem höheren Wert des **Abstad**-Parameters wird der Rauschen-Effekt stärker ausgeprägt.

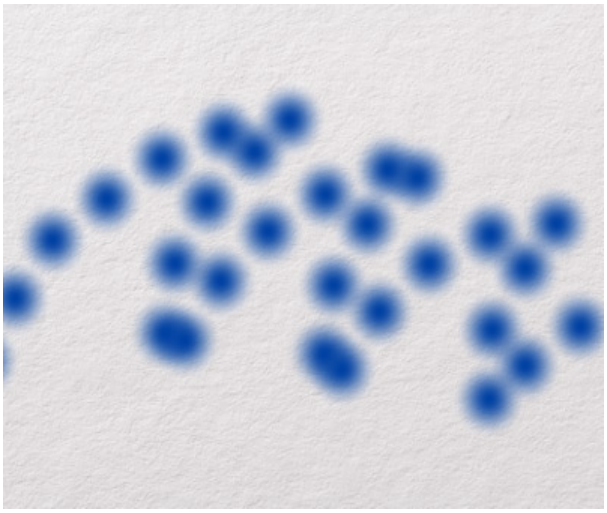


Kontrollkästchen deaktiviert

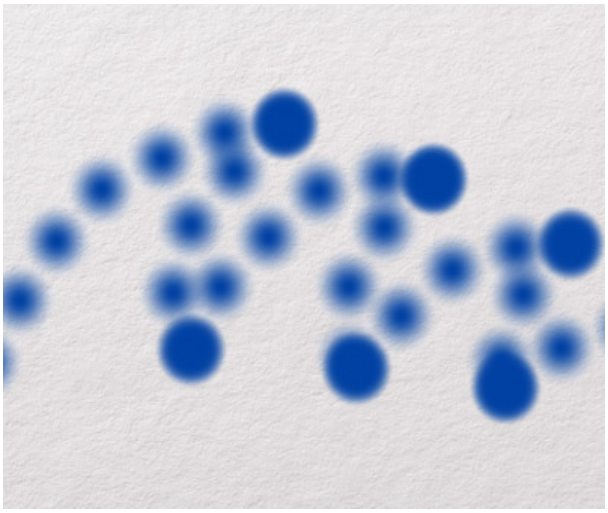


Kontrollkästchen aktiviert

Autowiederholung. Das Kontrollkästchen aktiviert den automatischen Zeichenmodus, wenn Sie den Mauszeiger über einen beliebigen Punkt des Bildes halten.



Kontrollkästchen deaktiviert



Kontrollkästchen aktiviert

Glättung. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Strichkante glätter zu machen.



Kontrollkästchen deaktiviert



Kontrollkästchen aktiviert

Erweiterte Einstellungen sind im Menü verfügbar, das durch Klicken auf die Schaltfläche im geöffneten **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld aufgerufen wird.

In der Registerkarte **Form** können Sie die Form des Grundelements des Pinsels auswählen. Die Registerkarte ist nur sichtbar, wenn **Element = Form auswählen** ausgewählt ist.



Pinselform-Bibliothek

Unter der Formliste befinden sich die folgenden Optionen:

Neue Form - erstellt eine Pinselform aus dem Inhalt des aktiven Dokuments (alternativ können Sie den Befehl **Neuer Pinsel** im **Bearbeiten**-Menü verwenden).

Form hinzufügen - lädt ein Bild von der Festplatte, der als Pinselform verwendet wird.

Form löschen - entfernt die ausgewählte Pinselform aus der Liste.

> **Hinweis.** Wenn Sie die Form löschen, die in einem Pinsel-Preset gespeichert ist, wird die Standardform in diesem Preset verwendet.

Formname. Durch Klicken auf das Feld wird es bearbeitbar. Geben Sie einen neuen Formnamen ein und drücken Sie die `Eingabetaste`.

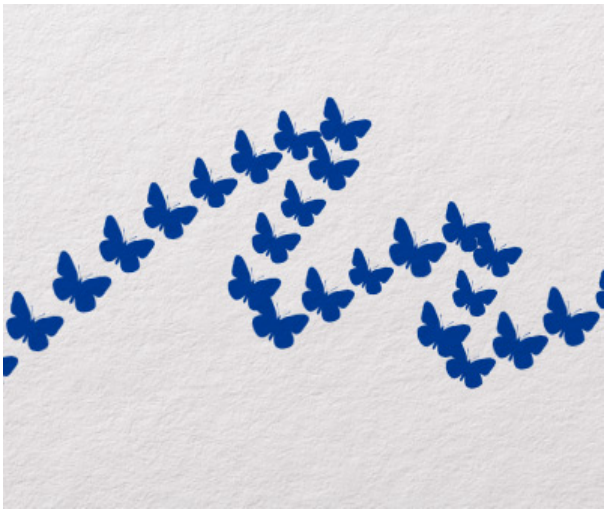
Bibliothek importieren . Mit dieser Option können Sie eine Formbibliothek von der Festplatte laden (.brush_shapes-Dateien).

Bibliothek exportieren . Mit dieser Option können Sie eine Formbibliothek auf der Festplatte speichern (in einer .brush_shapes-Datei).

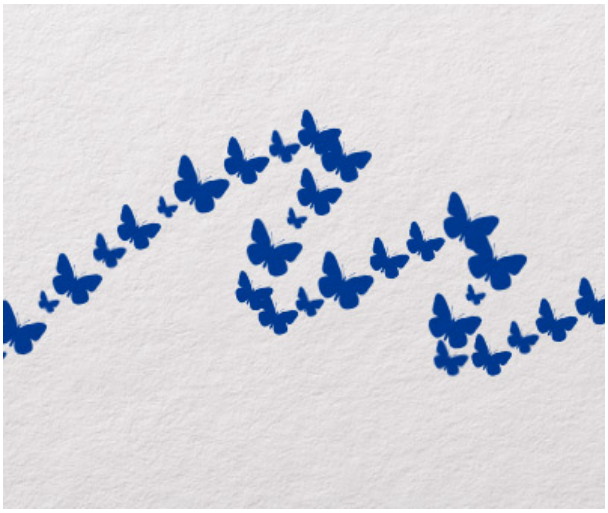
Die Registerkarte **Dynamik** enthält die Parameter, die zufällige Änderungen des Basiselements definieren (diese können bei verschiedenen Werkzeugen und Pinseltypen unterschiedlich sein):

Größen-Jitter (0-100). Der Parameter definiert die Variation der Größe der Pinselspuren (als Prozentsatz der angegebenen Pinselgröße). Bei einem Wert von 0 ist die Größe aller Elemente gleich. Wenn Sie den Parameter erhöhen, entstehen kleinere Elemente.

Mindestdurchmesser (0-100). Der Parameter legt den minimalen Prozentsatz fest, um den die Pinselmarken skaliert werden können. Der Parameter wirkt sich aus, wenn die **Größen-Jitter** nicht 0 ist und/oder einer der **Steuerbefehle**. aktiviert ist.

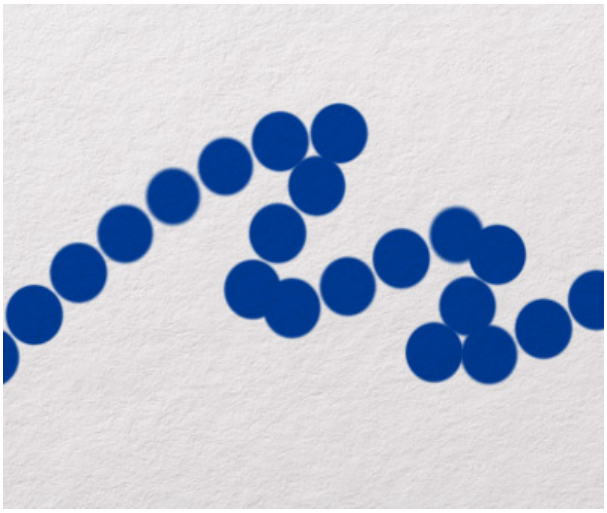


Größen-Jitter = 25

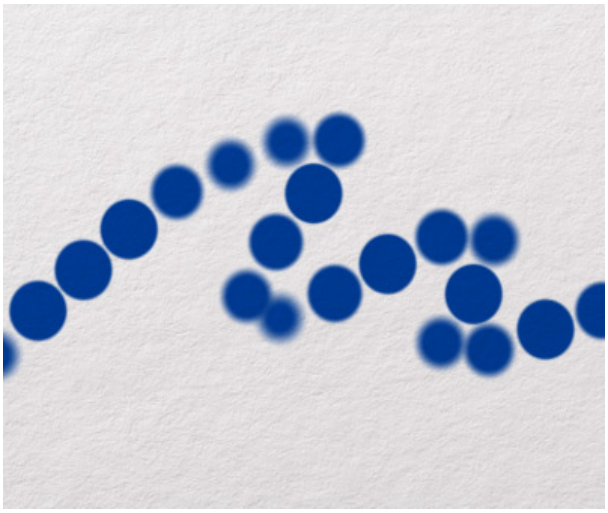


Größen-Jitter = 75

Härte-Jitter (0-100). Der Parameter gibt an, wie die Härte der Pinselspuren für jedes Abstandsintervall variiert. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Härte. Bei Erhöhung des Parameters nimmt die Härte bestimmter Elemente ab.



Härte-Jitter = 25



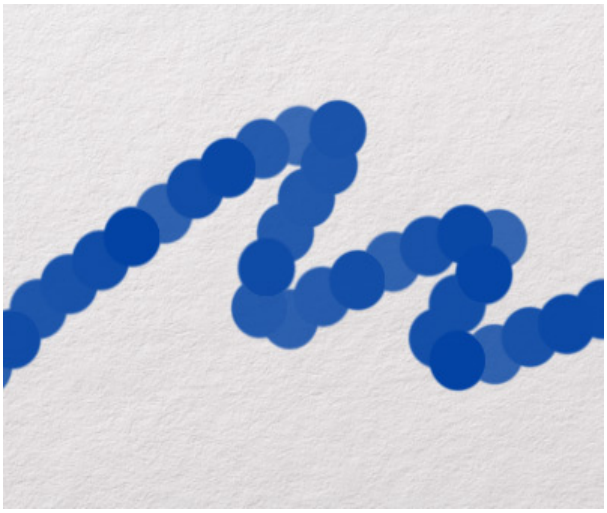
Härte-Jitter = 75

Druck-Jitter (0-100). Der Parameter legt die Variation des Pinseldrucks fest. Bei einem Wert von 0 ist der Druck unveränderlich. Wenn der Parameterwert ansteigt, nimmt der Druck bestimmter Elemente ab.

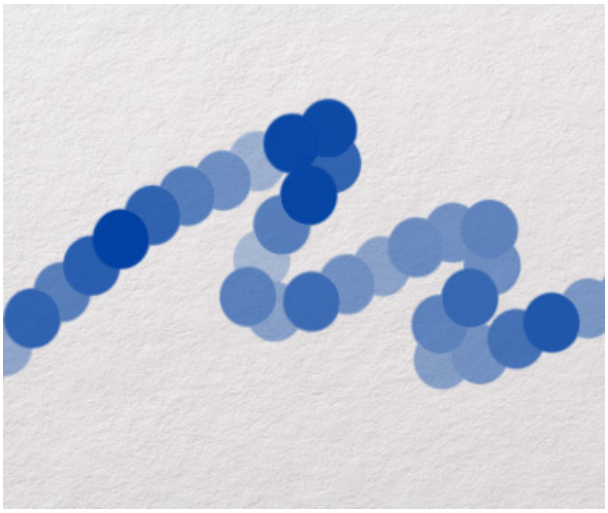
Druck-Jitter = 25

Druck-Jitter = 75

Deckkraft-Jitter (0-100). Der Parameter legt die Variation der Transparenz der Pinselspuren fest. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Deckkraft. Bei höheren Werten erhöht sich die Transparenz bestimmter Elemente.

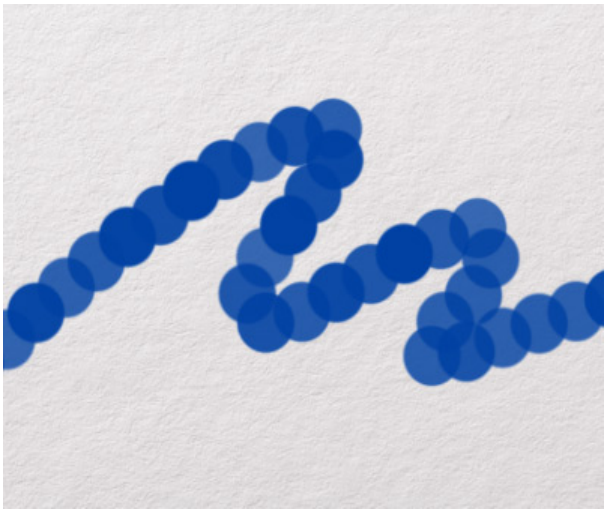


Deckkraft-Jitter = 25

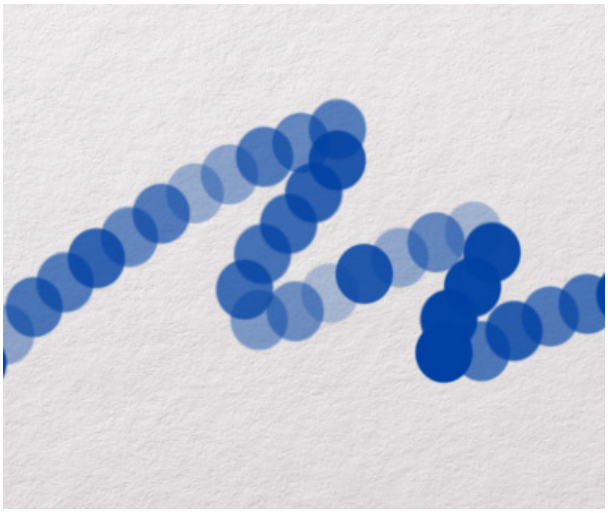


Deckkraft-Jitter = 75

Füll-Jitter (0-100). Der Parameter gibt an, wie die Füllung von Pinselspuren für jedes Abstandsintervall variiert. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Fülldichte. Bei Erhöhung des Parameters nimmt die Füllung bestimmter Elemente ab.

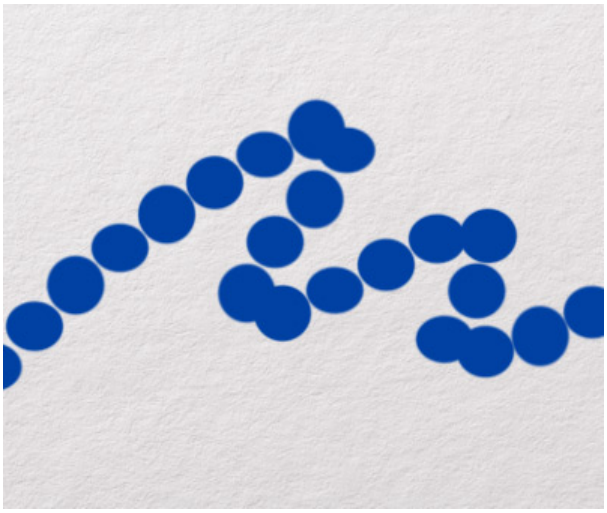


Füll-Jitter = 25

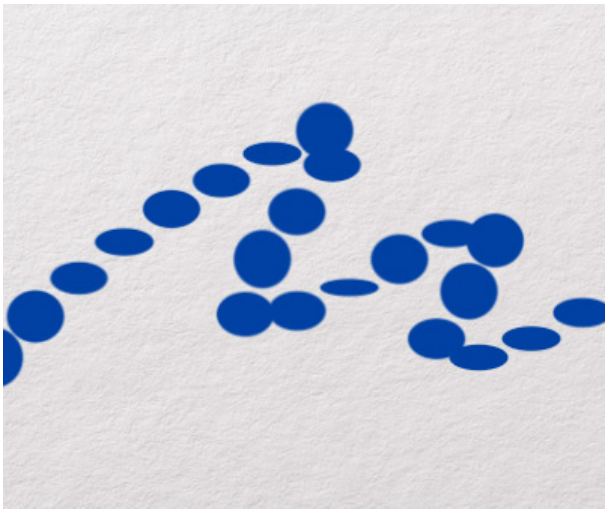


Füll-Jitter = 75

Form-Jitter (0-100). Der Parameter definiert wie die Form der Pinseln für jedes Abstandsintervall variiert. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Form. Wenn Sie den Parameter erhöhen, erhöht sich die Komprimierung bestimmter Elemente.



Form-Jitter = 25

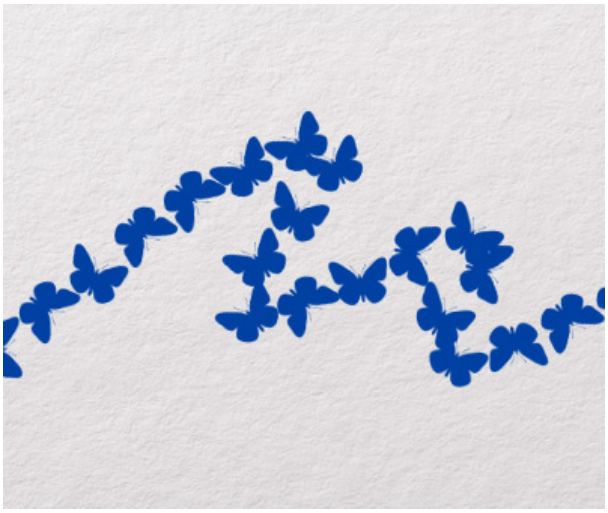


Form-Jitter = 75

Winkel-Jitter (0-100). Der Parameter gibt an, wie der Winkel der Pinselspuren für jedes Abstandsintervall variiert. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente den gleichen Winkel. Beim Erhöhen des Parameters nimmt der Winkel bestimmter Elemente zu.



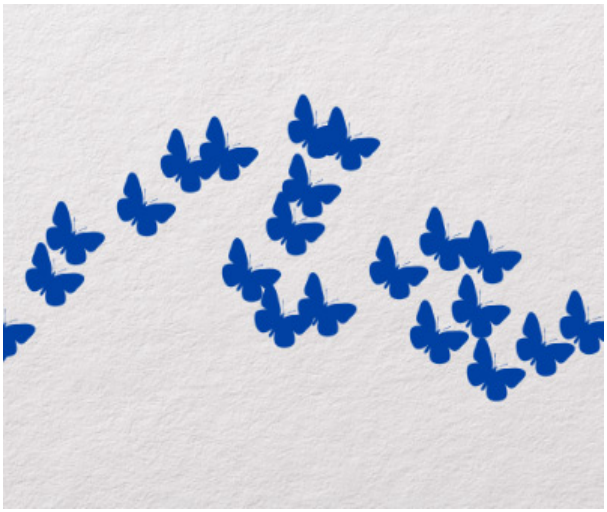
Winkel-Jitter = 25



Winkel-Jitter = 75

Die Registerkarte **Streuung** enthält die Parameter, die die Anzahl und Position der Basiselemente im Strich beeinflussen.

Streuung (0-1000). Der Parameter legt fest, wie Pinselspuren in einem Strich verteilt werden. Je höher der Wert des Parameters ist, desto weiter können die Elemente vom Pinsel-Cursor entfernt positioniert werden.
Wenn das Kontrollkästchen **X-Achse** aktiviert ist, werden die Elemente entlang der Richtung der Pinselbewegung verteilt. Wenn das Kontrollkästchen **Y-Achse** aktiviert ist, werden die Elemente querüber die Pinselbewegung verteilt. Wenn beide Kontrollkästchen aktiviert sind, werden Pinselspuren in beide Richtungen verteilt.

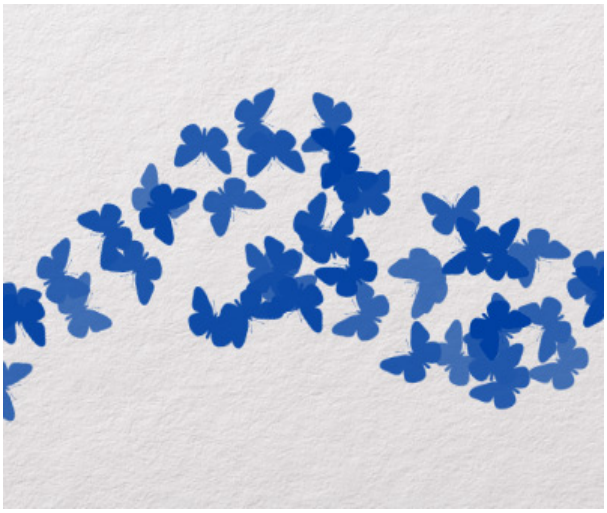


Streuung = 50

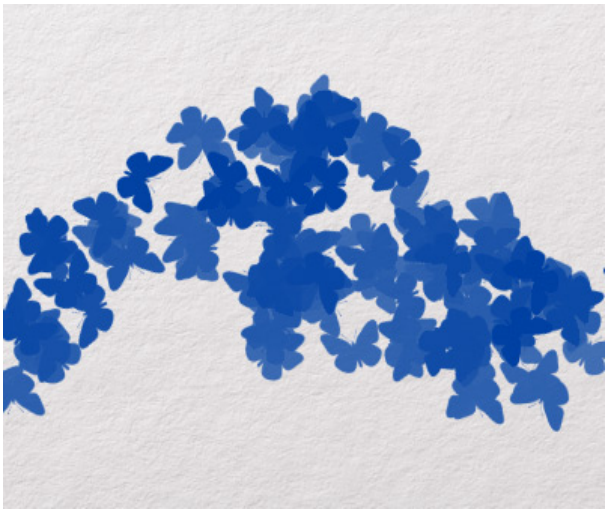


Streuung = 150

Anzahl (1-20). Der Parameter legt die Anzahl der Pinselspuren fest, die in jedem Abstandsintervall angewendet werden.

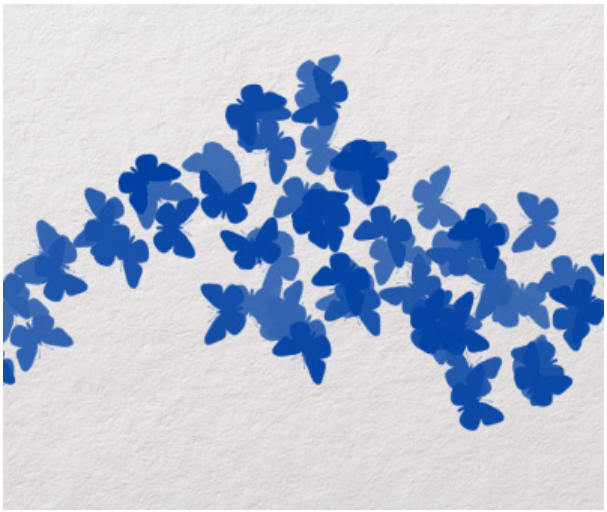


Anzahl = 2

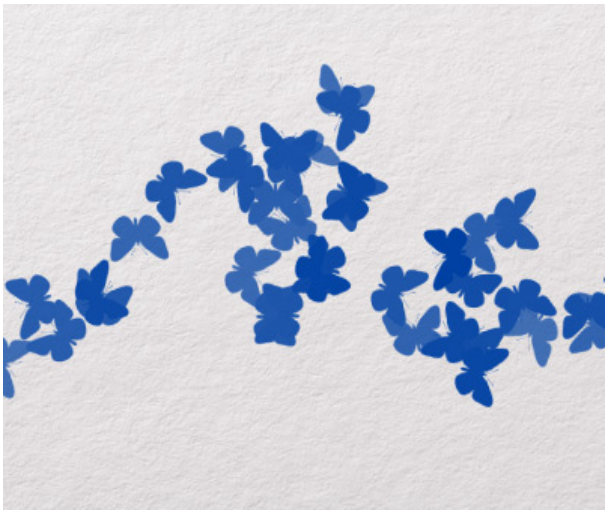


Anzahl = 5

Anzahl-Jitter (0-100). Der Parameter definiert, wie die Anzahl der Pinselspuren für jedes Abstandsintervall variiert. Bei einem Wert von 0 entspricht die Anzahl der Elemente der durch den vorherigen Parameter angegebenen Anzahl. Wenn der Parameter ansteigt, kann die Anzahl der Elemente in jedem Abstandsintervall abnehmen.



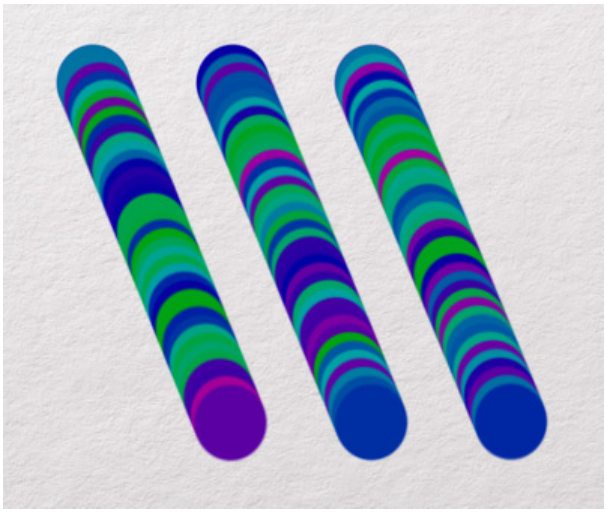
Anzahl-Jitter = 10



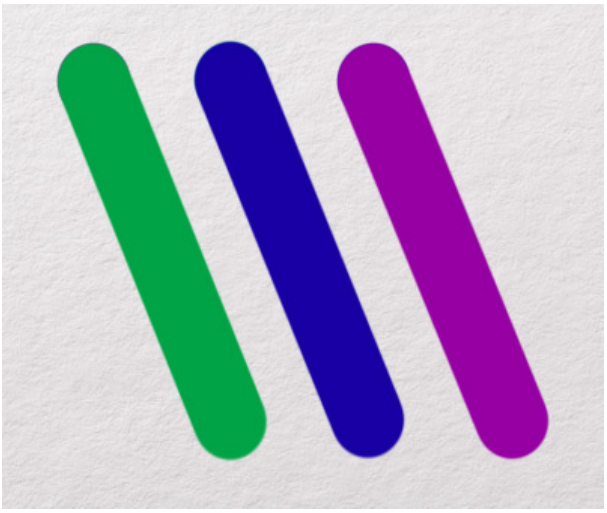
Anzahl-Jitter = 100

Die Registerkarte **Farbe** enthält die Parameter, die den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit der Grundelemente oder Striche beeinflussen.

Pro Spitze anwenden. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Farbvariationen auf einzelne Elemente des Pinselstrichs angewendet. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist - auf einzelne Striche.

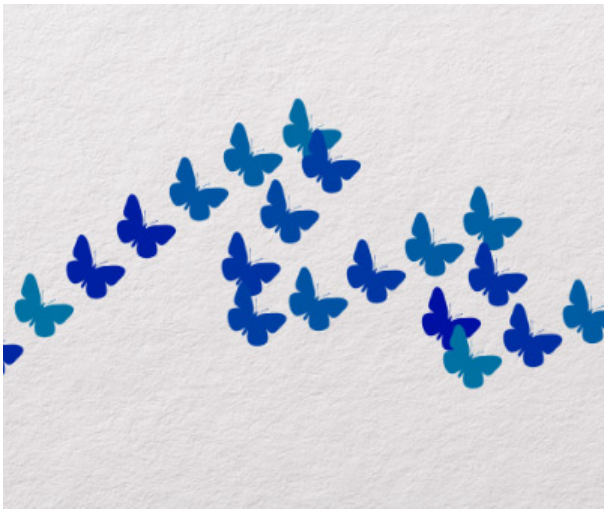


Kontrollkästchen aktiviert

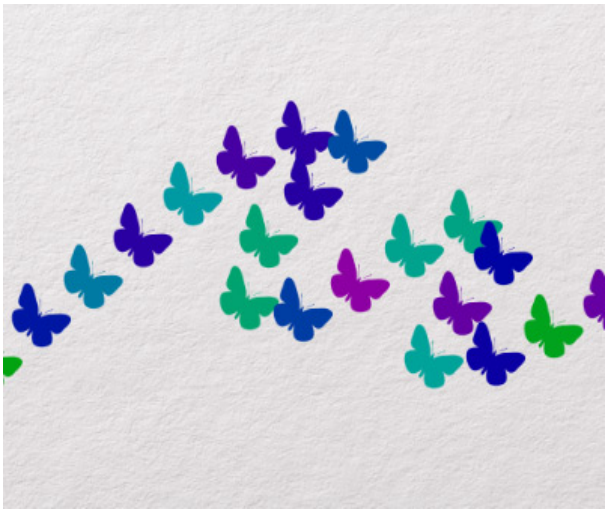


Kontrollkästchen deaktiviert

Farbton-Jitter (0-100). Der Parameter legt fest, wie die Farbe der Pinselspuren varriert. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Farbe. Je höher der Wert, desto mehr Farbtöne werden verwendet.

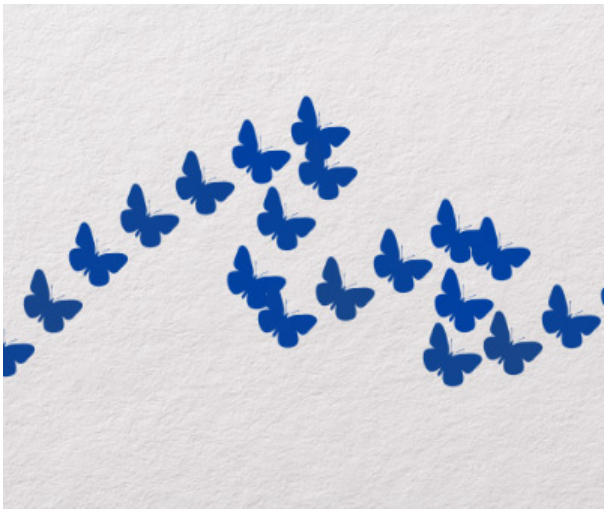


Farbton-Jitter = 10

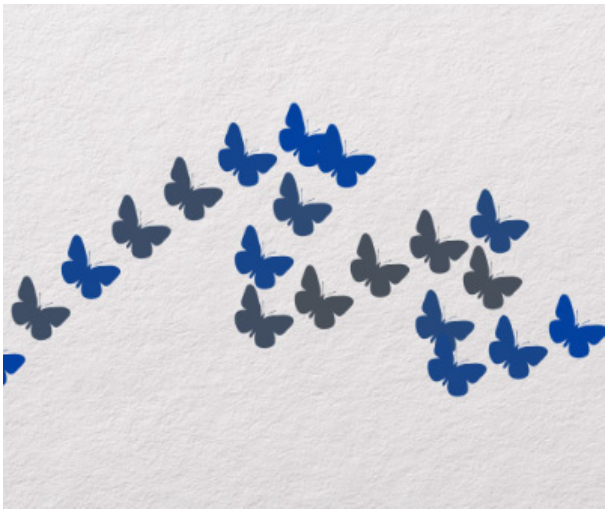


Farbton-Jitter = 50

Sättigungs-Jitter (0-100). Der Parameter legt fest, wie die Sättigung des Basiselements varriert. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Sättigung. Bei höheren Werten ändert sich die Sättigung bestimmter Elemente.

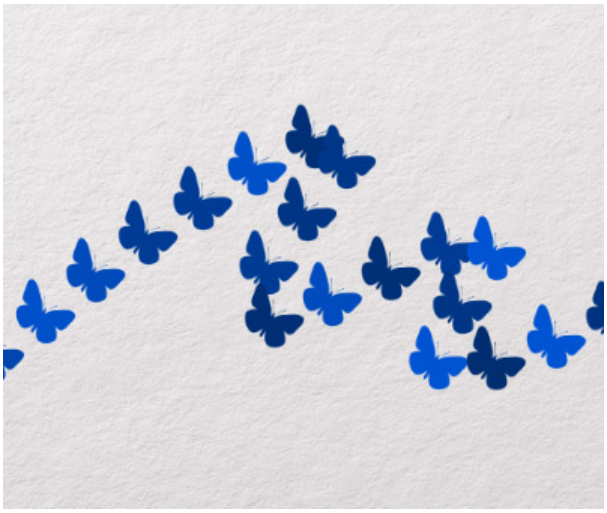


Sättigungs-Jitter = 30

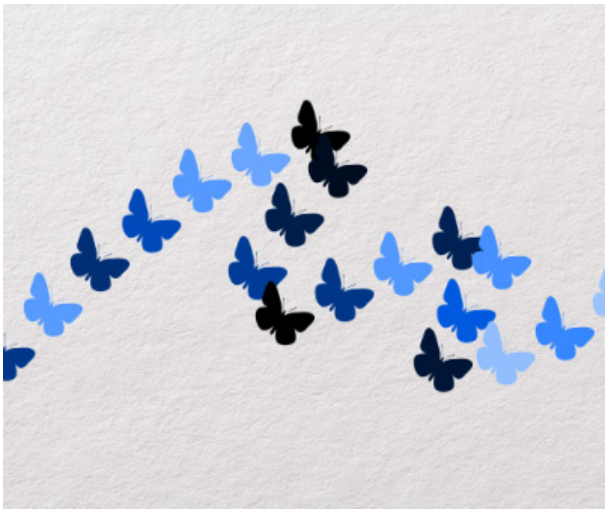


Sättigungs-Jitter = 90

Helligkeits-Jitter (0-100). Der Parameter legt fest, wie die Helligkeit des Basiselements varriert. Bei einem Wert von 0 haben alle Elemente die gleiche Helligkeit. Bei höheren Werten kann sich die Helligkeit einzelner Elemente ändern.



Helligkeits-Jitter = 10



Helligkeits-Jitter = 50

Steuerung. Neben einigen Variationsparametern befindet sich die Steuertaste. Wenn Sie diese Steuertaste mit der linken Maustaste anklicken, wird der ausgewählte Steuerbefehl ein- oder ausgeschaltet. Wenn Sie diese Steuertaste mit der rechten Maustaste klicken oder die linke Maustaste darauf gedrückt halten, wird eine Dropdown-Liste geöffnet, in der Sie einstellen können, wie dieser Pinselparameter verwendet werden soll:

Druckkraft  -variiert die Parametereinstellungen anhand der von einem Grafiktablett bereitgestellten Stiftdruckwerte.

Kippwinkel  - variiert die Parametereinstellungen anhand der von einem Grafiktablett bereitgestellten Stiftneigungswerte.

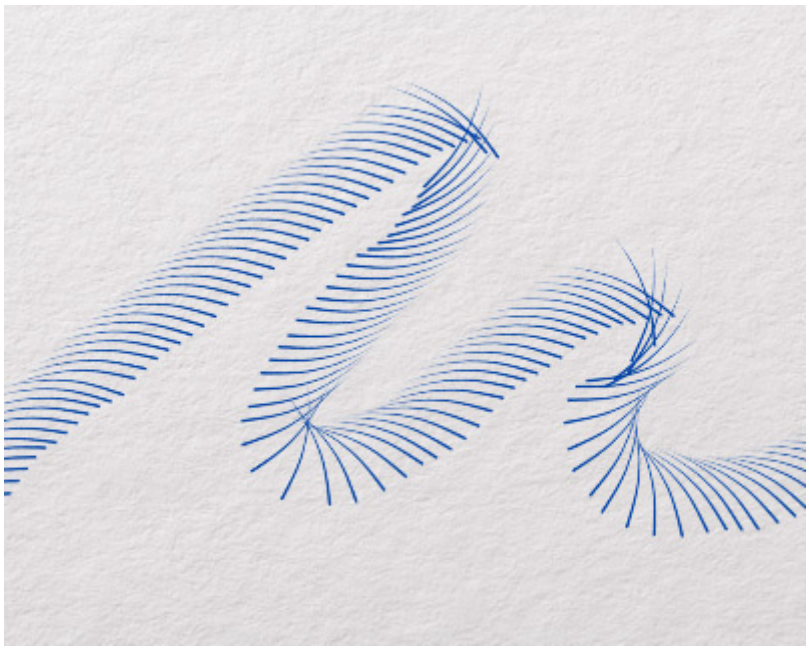
Rotation - variiert die Parametereinstellungen anhand der von einem Grafiktablett bereitgestellten Stift-Drehungswerte.

Verblassen - reduziert den Wert des ausgewählten Parameters auf das Minimum gemäß den im nebenstehenden Feld angegebenen Schritte.



Pinselgröße wird reduziert

Richtung - der vorgegebene Winkel des Elements wird entlang der Bewegungsrichtung beibehalten (bei Winkel-Jitter = 0).



Winkel wird entlang der Bewegungsrichtung beibehalten

Anfangsrichtung - der vorgegebene Winkel des Elements wird unabhängig von der Bewegungsrichtung beibehalten (bei Winkel-Jitter = 0).



Anfangswinkel wird beibehalten

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Zurücksetzen** klicken, werden die Parameter der ausgewählten Registerkarte auf Null zurückgesetzt und die Steuerungseinstellungen werden deaktiviert.

Sie können die angegebenen Einstellungen des Pinsels als Preset speichern. Die Liste der Presets befindet sich links im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neues Preset** , um eine neue Voreinstellung hinzuzufügen. Um ein Preset aus der Liste zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Preset löschen** .

Klicken Sie auf die Schaltfläche , um die Liste Ihrer Pinselvorgaben in einer Datei mit der Erweiterung .brush_presets zu speichern.

Sie können Pinsel (.brush_presets und .abr) mit der Schaltfläche laden. Beim Laden von Pinselvorgaben werden die zugehörigen Formen und Texturen in die entsprechenden Bibliotheken geladen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Standard** klicken, werden alle geänderten Parameter des ausgewählten Presets auf die ursprünglichen Einstellungen zurückgesetzt.

RETUSCHIERWERKZEUGE

Mit **AliveColors** können Sie ein Foto bearbeiten und ein Porträt verbessern. Das Programm bietet eine Reihe nützlicher Tools.

Retuschierwerkzeuge wurden entwickelt, um Porträtaufnahmen zu retuschieren: kleine Hautunreinheiten entfernen, rote Augen korrigieren, Zähne aufhellen. Alle Werkzeuge sind in der **Werkzeugpalette** zu finden. Sie können Retuschierwerkzeuge nur auf einer Rasterebene verwenden.

Retuschierwerkzeuge:

- **Korrekturpinsel**
- **Fleckenentferner**
- **Rote-Augen-Korrektur**
- **Zahnaufhellung**

KORREKTURPINSEL

Der **Korrekturpinsel** ermöglicht es Ihnen, die Farben eines Objekts leicht zu verändern; Schattierungen, Mitteltöne hinzuzufügen; Knicke, Falten und Fältchen zu glätten; sowie unerwünschte Farbtöne oder Details zu entfernen.



Korrekturpinsel angewendet

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste I und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Werkzeugeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Alternativ können Sie die Parameter anzeigen, indem Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld klicken oder die F5-Taste drücken. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (1-5000). Der Durchmesser des Pinsels (in Pixel).

Härte (0-100). Die Intensität der Unschärfe der äußeren Kante des Pinsels. Je höher der Wert des Parameters, desto härter wird die Kante.

Stärke (1-100). Der Einfluss auf das Bild.

Glättungsradius (1-10). Bei niedrigen Werten glättet der Parameter große Details. Bei großen Werten glättet er kleinere Details und behält große bei.

Muster (0-100). Bei der Einstellung 0 verwendet der Pinsel die Farbe vom Startpunkt des Strichs. Je höher der Wert des Parameters, desto schwächer ist die Originalfarbe und desto heller erscheint die Farbe aus der Palette. Beim Wert = 100 wird die Originalfarbe nicht verwendet.

Farbmischung (0-100). Der Grad der Überblendung mit der ausgewählten Farbe.

Klicken Sie auf die Taste **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

FLECKENENTFERNER

Mit dem **Fleckenentferner**-Werkzeug  können Sie kleine Unvollkommenheiten mit einem Mausklick beseitigen. Es heilt nicht nur die Hautprobleme, sondern stellt auch Bilder wieder her, indem es Flecken, Schönheitsfehler und kleine Defekte entfernt.



Fleckenentferner verwenden

Die Werkzeugeinstellungen werden im Werkzeugoptionen-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Sie können die Parameter des Werkzeugs auch im schwebenden Dialog öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste in das Bild klicken. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (10-300). Die Größe des Werkzeugs.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

ROTE-AUGEN-KORREKTUR

Mit dem Werkzeug **Rote-Augen-Korrektur** können Sie die unerwünschten roten Bereiche in Augen korrigieren und die natürliche Augenfarbe zurückholen.



Rote-Augen-Korrektur

Die Werkzeugeinstellungen werden im Werkzeugoptionen-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Sie können die Parameter des Werkzeugs auch im schwebenden Dialog öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste in das Bild klicken. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (10-300). Die Größe des Werkzeugs.

Helligkeit (-25..25). Der Parameter macht den bearbeiteten Bereich dunkler oder heller.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

ZAHNAUFHELLUNG

Mit dem Werkzeug **Zahnaufhellung** können Sie die Farbe der Zähne verbessern, sie heller machen und Plaque entfernen. Ein weißes Lächeln symbolisiert Gesundheit und wertet jedes Porträt auf.



Zahnaufhellung

Die Werkzeugeinstellungen werden im Werkzeugoptionen-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Sie können die Parameter des Werkzeugs auch im schwebenden Dialog öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste in das Bild klicken. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (20-200). Die Größe des Werkzeugs.

Glättung (0-10). Die Weichzeichnung der Kante des Werkzeugs.

Toleranz (0-100). Die Empfindlichkeit des Werkzeugs: je größer der Wert, desto mehr Bereiche werden verändert.

Stärke (10-100). Die Intensität des Effekts.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

VERFORMUNGSWERKZEUGE

Mit dem Bildeditor **AliveColors** können Sie ein Foto bearbeiten, ein Porträt verbessern und eine farbenfrohe Zeichnung erstellen. Das Programm stellt eine Vielzahl unterschiedlicher Werkzeuge zur Verfügung.

Die **Verformungswerkzeuge** wurden entwickelt, um Teile eines Bildes zu verzerren. Sie ermöglichen es Ihnen, Porträtaufnahmen zu retuschieren, Gesichtszüge zu korrigieren, Gesichter oder Körper neu zu formen sowie Karikaturen und verschiedene auffällige Effekte zu erstellen. Sie finden diese Werkzeuge in der **Werkzeugpalette**.



Verformungswerkzeuge verwenden

Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf und wechseln Sie zwischen den Werkzeugen im oberen Bereich:

- **Mitziehen**
- **Schieben**
- **Aufblasen**
- **Zusammenziehen**
- **Strudel**
- **Rekonstruieren**

Wenn Sie eines dieser Werkzeuge auswählen, wird der Modus **Verformung** aktiviert.

Mit einem Verformungs-Mesh können Sie Verzerrungen genauer verfolgen. Im Werkzeugoptionen-Bedienfeld können Sie die Größe der Gitterzellen und ihre Farbe festlegen sowie ihre Sichtbarkeit ein- bzw. ausblenden.

Nachdem Sie eine Verformung erstellt haben, können Sie das Verformungs-Mesh zur späteren Anwendung auf andere Bilder speichern. Drücken Sie die Schaltfläche  im Werkzeugoptionen-Bedienfeld. Um die gespeicherte Verformung zu laden, klicken Sie auf  und wählen Sie eine Datei mit der Erweiterung **.dmesh** aus.

Um den Modus **Verformung** zu schließen und alle Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf  im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder auf  im **Protokoll**-Bedienfeld.

Um den Modus **Verformung** zu verlassen, ohne die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf  im Werkzeugoptionen-Bedienfeld.

> **Hinweis:** Nach dem Aktivieren des **Verformungsmodus** zeigt das **Protokoll**-Bedienfeld nur die Aktionen an, die in diesem Modus durchgeführt wurden. Wenn Sie den Modus verlassen, wird der vollständige Bildverarbeitungsprotokoll angezeigt.
>
> Um in den Modus zurückzukehren, um die Bearbeitung fortzusetzen, gehen Sie im **Protokoll**-Bedienfeld zur Gruppe **Verformung** und wählen Sie eine der Aktionen aus.

Nachdem der Modus geschlossen wurde, wird bei einer neuen Verwendung des Verformungswerkzeugs eine neue **Verformung**-Gruppe im **Protokoll** erstellt.

MITZIEHEN-WERKZEUG

Mit dem **Mitziehen**-Werkzeug  können Sie Objekte im Bild strecken.



Mitziehen-Werkzeug benutzen: Vorher/Nachher

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (20-500). Die Größe des Pinsels.

Härte (0-100). Die Weichheit der Werkzeugskante. Der Effekt ist in der Mitte des Pinsels am stärksten und am Rand schwächer. Eine Erhöhung des Wertes intensiviert den Effekt am Rand des Pinsels.

Stärke (1-100). Die Intensität des Effekts. Je höher der Wert, desto ausgeprägter sind die Änderungen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

SCHIEBEN-WERKZEUG

Mit dem **Schieben**-Werkzeug können Sie die Grenzen von Objekten in einem Bild nach innen (bei Bewegung des Cursors gegen den Uhrzeigersinn) oder nach außen (bei Bewegung im Uhrzeigersinn) verschieben.



Schieben-Werkzeug benutzen: Vorher/Nachher

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (20-500). Die Größe des Pinsels.

Härte (0-100). Die Weichheit der Werkzeugskante. Der Effekt ist in der Mitte des Pinsels am stärksten und am Rand schwächer. Eine Erhöhung des Wertes intensiviert den Effekt am Rand des Pinsels.

Stärke (1-100). Die Intensität des Effekts. Je höher der Wert, desto ausgeprägter sind die Änderungen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

AUFBLASEN-WERKZEUG

Mit dem **Aufblasen**-Werkzeug können Sie die Größe des verarbeiteten Objekts erhöhen.



Aufblasen-Werkzeug benutzen: Vorher/Nachher

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5 -Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (20-500). Die Größe des Pinsels.

Härte (0-100). Die Weichheit der Werkzeugskante. Der Effekt ist in der Mitte des Pinsels am stärksten und am Rand schwächer. Eine Erhöhung des Wertes intensiviert den Effekt am Rand des Pinsels.

Stärke (1-100). Die Intensität des Effekts. Je höher der Wert, desto ausgeprägter sind die Änderungen.

Pinselgeschwindigkeit (0-100). Legt die Geschwindigkeit fest, mit der Verzerrungen angewendet werden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

ZUSAMMENZIEHEN-WERKZEUG

Mit dem **Zusammenziehen**-Werkzeug können Sie die Größe des verarbeiteten Objekts verringern, während Sie den Cursor entlang seiner Kanten bewegen.



Zusammenziehen-Werkzeug benutzen: Vorher/Nachher

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (20-500). Die Größe des Pinsels.

Härte (0-100). Die Weichheit der Werkzeugskante. Der Effekt ist in der Mitte des Pinsels am stärksten und am Rand schwächer. Eine Erhöhung des Wertes intensiviert den Effekt am Rand des Pinsels.

Stärke (1-100). Die Intensität des Effekts. Je höher der Wert, desto ausgeprägter sind die Änderungen.

Pinselgeschwindigkeit (0-100). Legt die Geschwindigkeit fest, mit der Verzerrungen angewendet werden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

STRUDEL-WERKZEUG

Das **Strudel**-Werkzeug dreht verarbeitete Pixel spiralförmig um die Mitte des Cursors.



Strudel-Werkzeug benutzen: Vorher/Nachher

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (20-500). Die Größe des Pinsels.

Härte (0-100). Die Weichheit der Werkzeugskante. Der Effekt ist in der Mitte des Pinsels am stärksten und am Rand schwächer. Eine Erhöhung des Wertes intensiviert den Effekt am Rand des Pinsels.

Stärke (1-100). Die Intensität des Effekts. Je höher der Wert, desto ausgeprägter sind die Änderungen.

Pinselgeschwindigkeit (0-100). Legt die Geschwindigkeit fest, mit der Verzerrungen angewendet werden.

Im Uhrzeigersinn. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, erfolgt die Drehung im Uhrzeigersinn. Wenn es deaktiviert ist, erfolgt die Drehung gegen den Uhrzeigersinn.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

REKONSTRUIEREN-WERKZEUG

Mit dem Werkzeug **Rekonstruieren** können Sie die vorgenommenen Verzerrungen abschwächen oder aufheben, indem das Originalbild wiederhergestellt wird.

Hinweis: Das Werkzeug entfernt Verzerrungen nur innerhalb der Deformationsgruppe, in der sie vorgenommenen wurden, d. h. vor dem Drücken von .



Rekonstruieren-Werkzeug benutzen: Vorher/Nachher

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster sowie durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder drücken Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (20-500). Die Größe des Pinsels.

Härte (0-100). Die Weichheit der Werkzeugskante. Der Effekt ist in der Mitte des Pinsels am stärksten und am Rand schwächer. Eine Erhöhung des Wertes intensiviert den Effekt am Rand des Pinsels.

Stärke (1-100). Die Intensität des Effekts. Je höher der Wert, desto ausgeprägter sind die Änderungen.

Pinselgeschwindigkeit (0-100). Legt die Geschwindigkeit fest, mit der Änderungen angewendet werden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

FX-PINSEL

Mit dem **AliveColors**-Bildeditor können Sie Fotos bearbeiten, Porträts verbessern und einzigartige Bilder von Grund auf erstellen. Das Programm bietet eine Reihe beeindruckender Pinsel zur kreativen Inspiration und Umsetzung Ihrer Designideen.

Die FX-Pinsel sind eine Sammlung aufregender Zeichen- und Malwerkzeuge, die erstaunliche Effekte erzeugen.

Um einen vollständigen Satz der FX-Pinsel zu zugreifen, klicken Sie auf  in der Werkzeugpalette. Sie können zwischen den Spezialeffektpinseln in der Dropdown-Liste in den Werkzeugoptionen wechseln. Wenden Sie diese Werkzeuge auf Rasterebenen an.

FX-Pinsel:

Flauschiger Pinsel
Haarpinsel
Borstenpinsel
Fadenpinsel
Voile-Pinsel
Rauchpinsel
Funkelpinsel
Energie-Pinsel

ФЛУФФИ ПИНСЕЛЬ

Активируйте инструмент **FX-Пинсель**  и выберите **Флуффи Пинсель** в выпадающем списке.

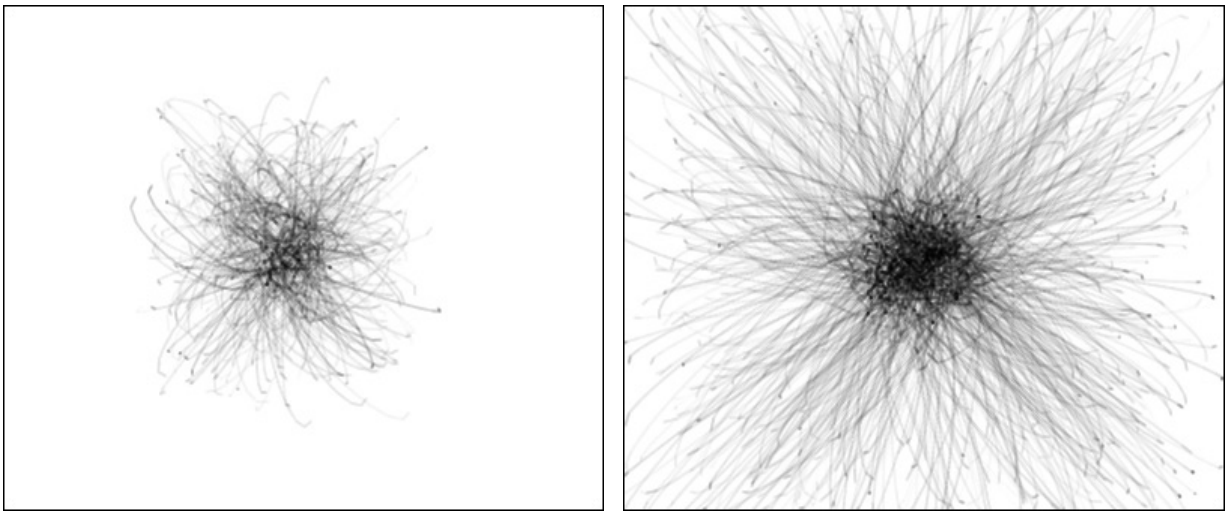
Флуффи Пинсель создает мазок, который выглядит как пучок тонких полосок, исходящих из центра. Основная особенность этого инструмента - его исключительная пушистость. С помощью этой кисти можно рисовать все виды размытых и пушистых объектов: шерсть, ангору, одуванчики, дымку и туман и т.д.

Выберите цвет кисти в панели **Цвет**, **Узор**, **Цветовой круг** или с помощью **Пипетки** на изображении. Чтобы выбрать узор, удерживайте клавишу I и щелкните пипеткой по изображению. После отпускания клавиши инструмент рисования снова станет активным.

Основные настройки находятся в панели **Параметры инструмента** над окном изображения или в контекстном меню. Чтобы открыть полный список параметров, нажмите на значок инструмента в панели **Параметры инструмента** или нажмите клавишу F5. Чтобы настроить параметры, введите числовое значение в поле параметра или используйте ползунок.

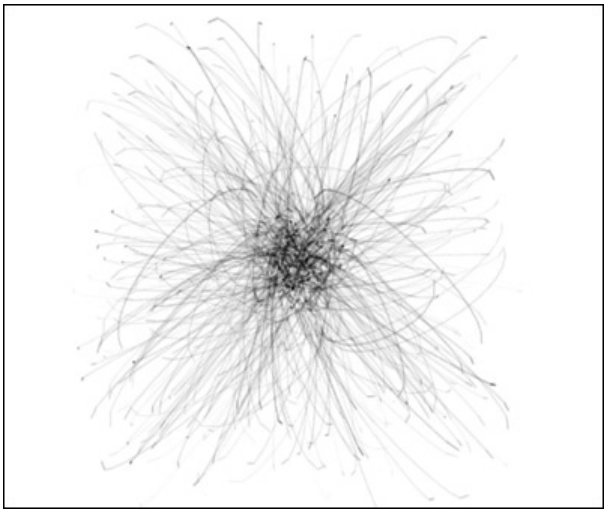
Размер (2-100). Размер базового элемента кисти (в пикселях).

Длина линии (0-100). Параметр определяет длину пушистых линий.

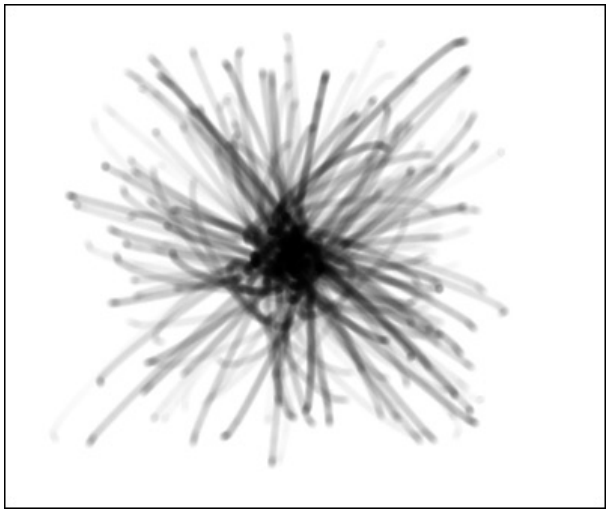


Длина линии = 30 Длина линии = 70

Ширина линии (1-100). Ширина линий в мазке. При низких значениях линии тоньше и жестче. Чем выше значение, тем шире и мягче линии.

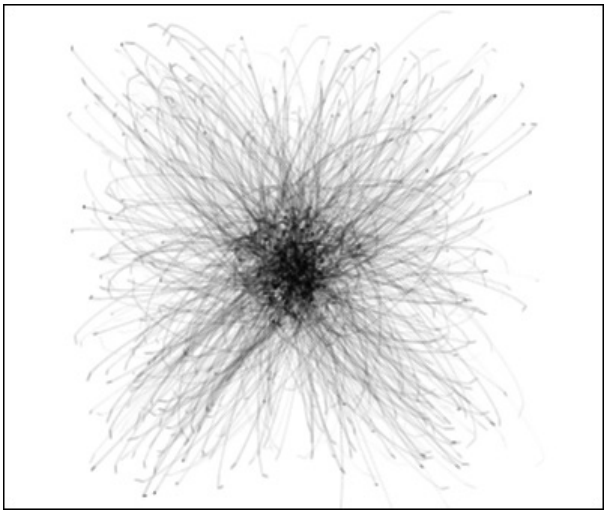


Linienbreite = 25

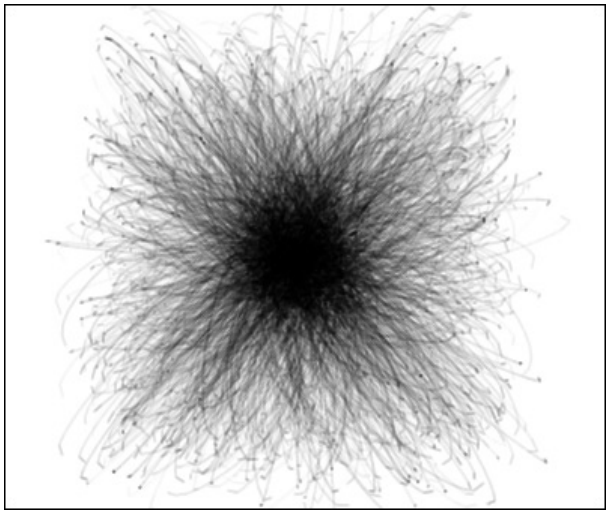


Linienbreite = 75

Dichte (1-100). Der Parameter legt die Anzahl der Linien in einem Pinselstrich fest.

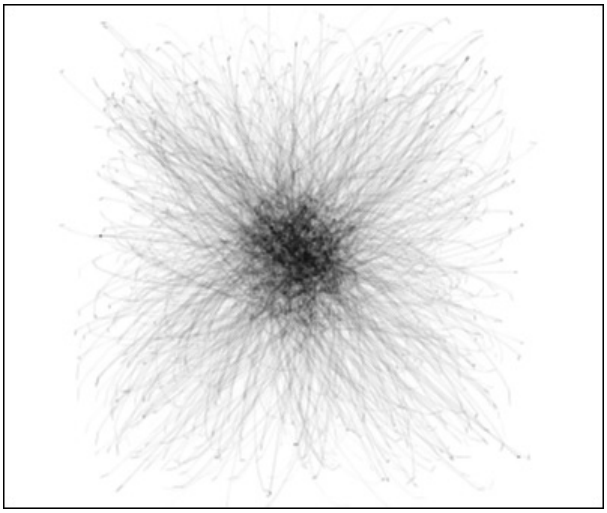


Dichte = 20

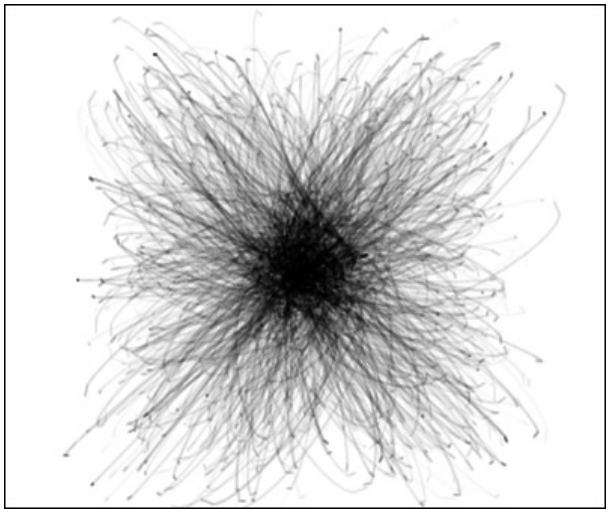


Dichte = 80

Stärke (10-100). Der Parameter definiert die Helligkeit der Striche. Bei niedrigen Werten sind die Linien transparenter, und durch Erhöhen des Werts werden sie heller und dichter.



Stärke = 25



Stärke = 75

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

HAARPINSEL

Aktivieren Sie das **FX-Pinsel**-Werkzeug und wählen Sie den **Haarpinsel** in der Dropdown-Liste aus.

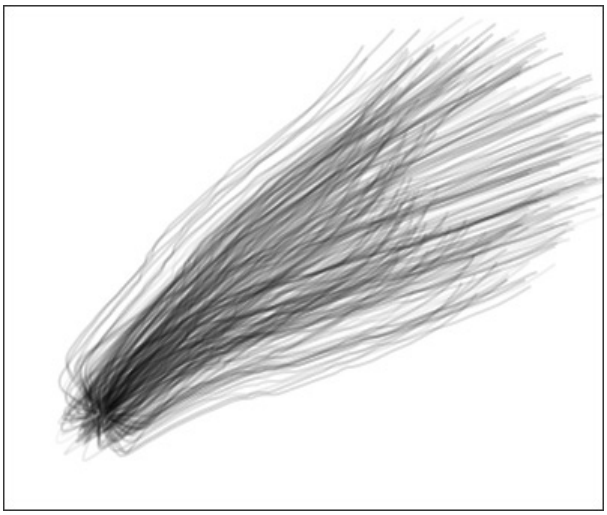
Der **Haarpinsel** erzeugt ein Bündel dünner langer Linien, die von einem Punkt ausgehen. Das Zeichnen von realistisch aussehenden Haaren ist beim Erstellen eines Porträts unerlässlich. Der Pinsel eignet sich auch zum Zeichnen von langhaarigen Tieren, Schnurrhaaren, Gras, Netz- und Streifenstrukturen sowie für andere aufregende Effekte.

Wählen Sie die Pinselfarbe im Bedienfeld **Farbe**, **Muster**, **Farbenkreis** oder mit der **Pipette** aus dem Bild aus. Um ein Farbmuster auszuwählen, halten Sie die I-Taste gedrückt und klicken Sie dann mit der Pipette auf das Bild. Nachdem der Hotkey losgelassen wurde, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

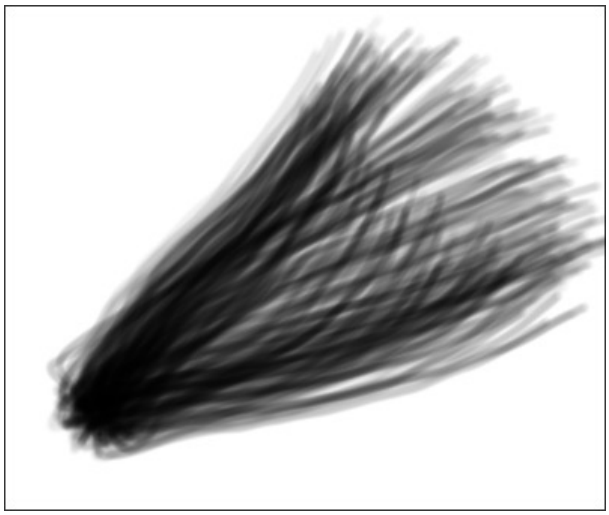
Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster oder durch einen Rechtsklick auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, drücken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder verwenden Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Parameterfeld ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (5-500). Die Größe des Basiselements des Pinsels (in Pixeln).

Linienbreite (1-100). Die Breite der Linien in einem Pinselstrich. Bei niedrigen Werten sind die Linien dünner und härter. Je höher der Wert, desto breiter und weicher sind die Linien.

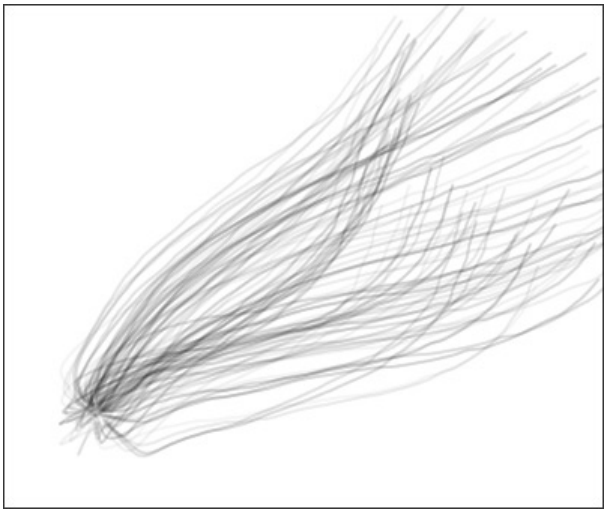


Linienbreite = 30

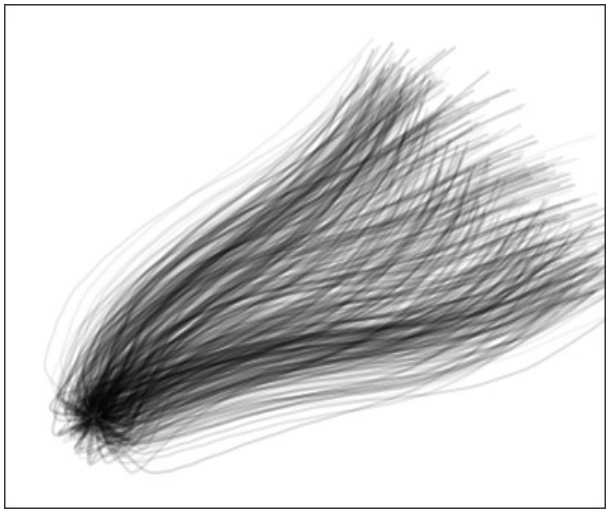


Linienbreite = 80

Dichte (1-100). Der Parameter legt die Anzahl der Linien in einem Pinselstrich fest.

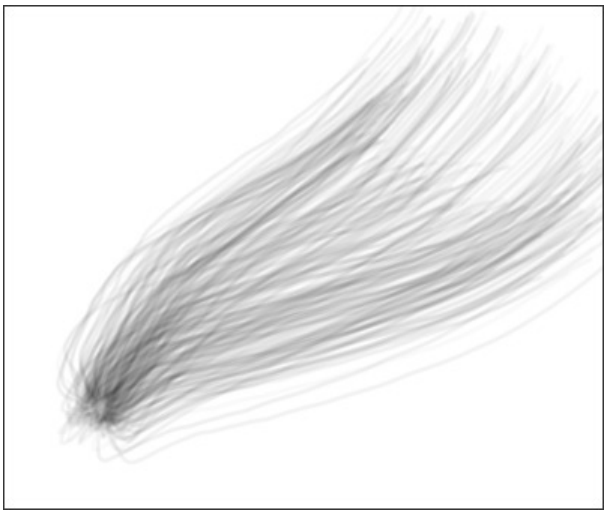


Dichte = 10



Dichte = 50

Stärke (10-100). Der Parameter definiert die Helligkeit der Striche. Bei niedrigen Werten sind die Linien transparenter, und durch Erhöhen des Werts werden sie heller und dichter.



Stärke = 25



Stärke = 75

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

BORSTENPINSEL

Aktivieren Sie das **FX-Pinsel**-Werkzeug und wählen Sie den **Borstenpinsel** in der Dropdown-Liste aus.

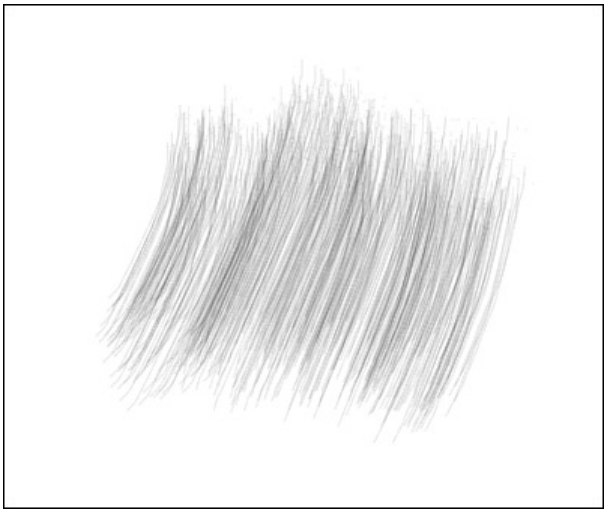
Der **Borstenpinsel** erzeugt einen Strich, der aus mehreren dünnen langen parallelen Linien besteht. Das Tool bietet großartige kreative Möglichkeiten und ermöglicht es Ihnen, alles zu zeichnen, was Ihnen einfällt.

Wählen Sie die Pinselfarbe im Bedienfeld **Farbe**, **Muster**, **Farbenkreis** oder mit der **Pipette** aus dem Bild aus. Um ein Farbmuster auszuwählen, halten Sie die I-Taste gedrückt und klicken Sie dann mit der Pipette auf das Bild. Nachdem der Hotkey losgelassen wurde, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster oder durch einen Rechtsklick auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, drücken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder verwenden Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Parameterfeld ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (10-400). Die Größe des Basiselements des Pinsels (in Pixeln).

Linienbreite (1-100). Die Breite der Linien in einem Pinselstrich. Bei niedrigen Werten sind die Linien dünner und härter. Je höher der Wert, desto breiter und weicher sind die Linien.

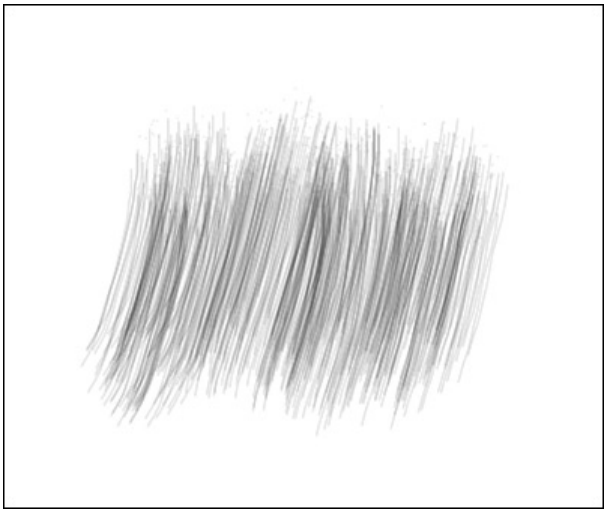


Linienbreite = 20

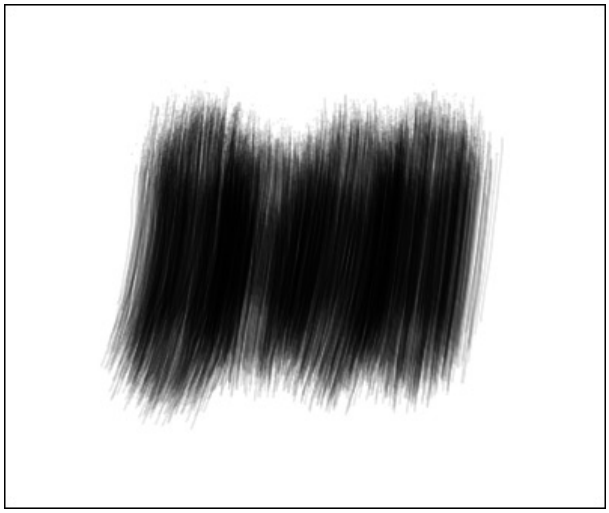


Linienbreite = 50

Dichte (1-100). Der Parameter legt die Anzahl der Linien in einem Pinselstrich fest.

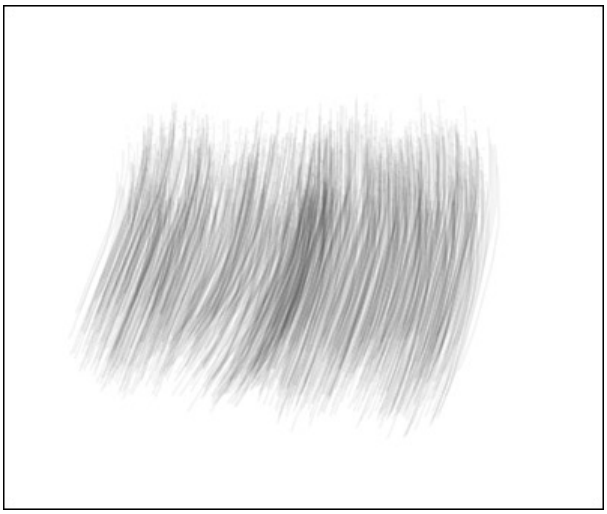


Dichte = 5

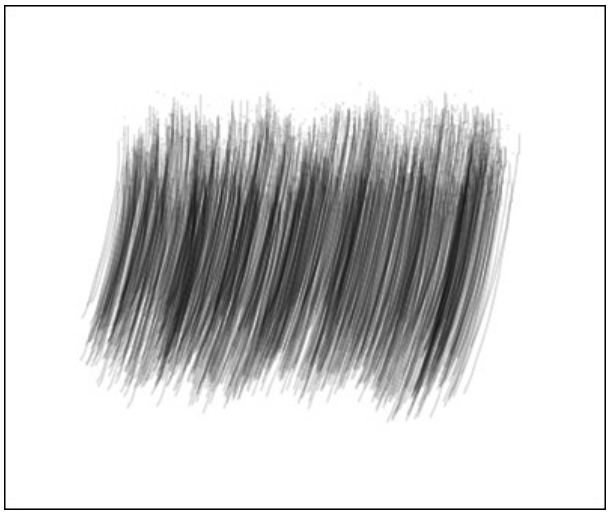


Dichte = 50

Stärke (10-70). Der Parameter definiert die Helligkeit der Striche. Bei niedrigen Werten sind die Linien transparenter, und durch Erhöhen des Werts werden sie heller und dichter.



Stärke = 25



Stärke = 70

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

FADENPINSEL

Aktivieren Sie das **FX-Pinsel**-Werkzeug und wählen Sie den **Fadenpinsel** in der Dropdown-Liste aus.

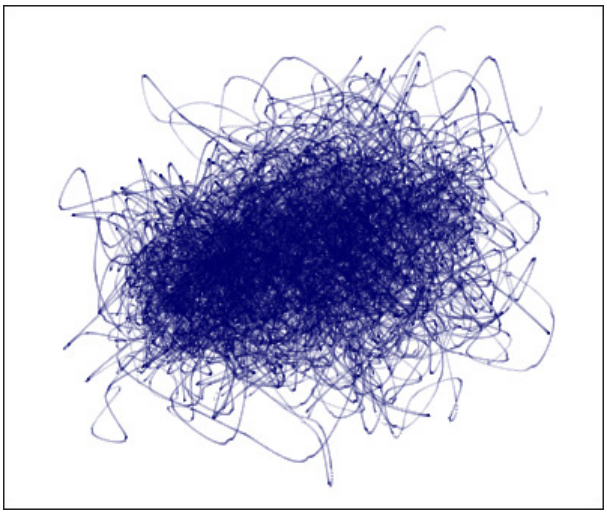
Der **Fadenpinsel** erzeugt Striche, die aus mehreren dünnen verwobenen Linien bestehen, und ermöglicht es Ihnen, eine Vielzahl von dekorativen Effekten zu erzielen. Mit dem Pinsel lassen sich abstrakte Hintergründe und auffällige Texturen erstellen.

Wählen Sie die Pinselfarbe im Bedienfeld **Farbe**, **Muster**, **Farbenkreis** oder mit der **Pipette** aus dem Bild aus. Um ein Farbmuster auszuwählen, halten Sie die I-Taste gedrückt und klicken Sie dann mit der Pipette auf das Bild. Nachdem der Hotkey losgelassen wurde, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

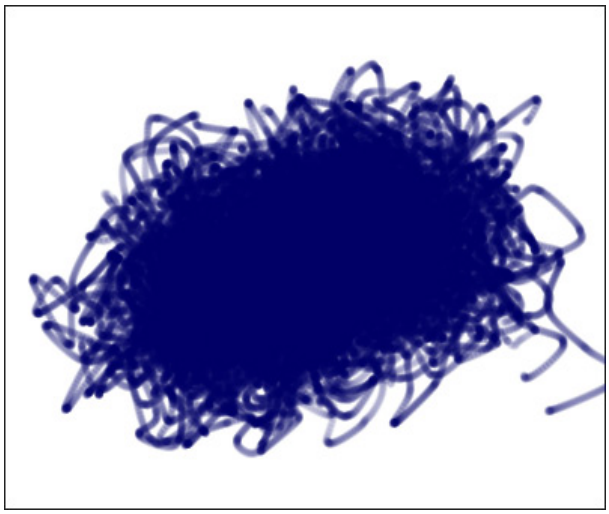
Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster oder durch einen Rechtsklick auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, drücken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder verwenden Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Parameterfeld ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (5-200). Die Größe des Basiselements des Pinsels (in Pixeln).

Linienbreite (1-100). Die Breite der Linien in einem Pinselstrich. Bei niedrigen Werten sind die Linien dünner und härter. Je höher der Wert, desto breiter und weicher sind die Linien.

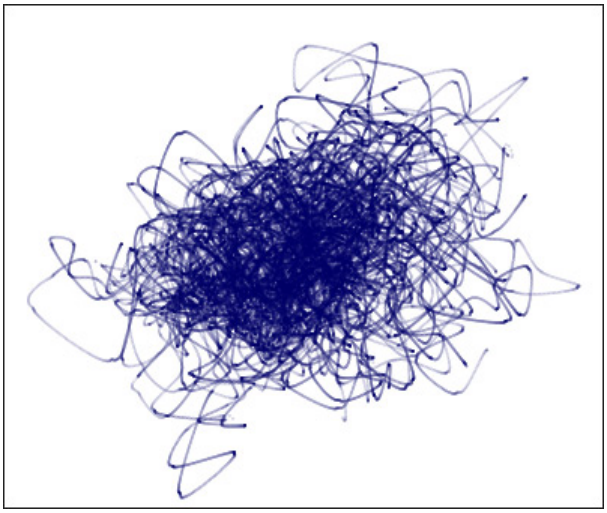


Linienbreite = 25

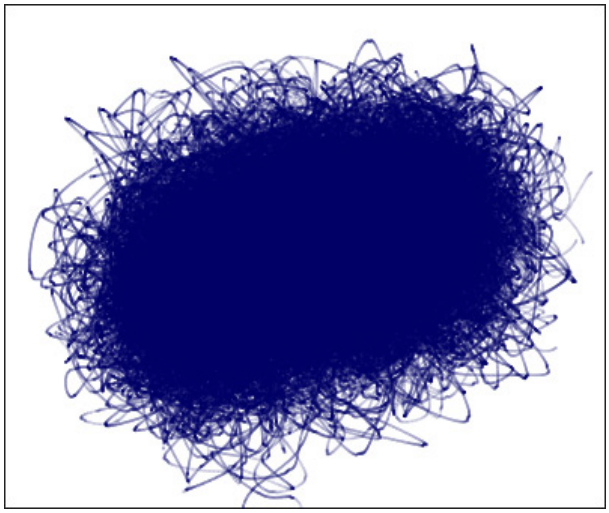


Linienbreite = 75

Dichte (1-100). Der Parameter legt die Anzahl der Linien in einem Pinselstrich fest.

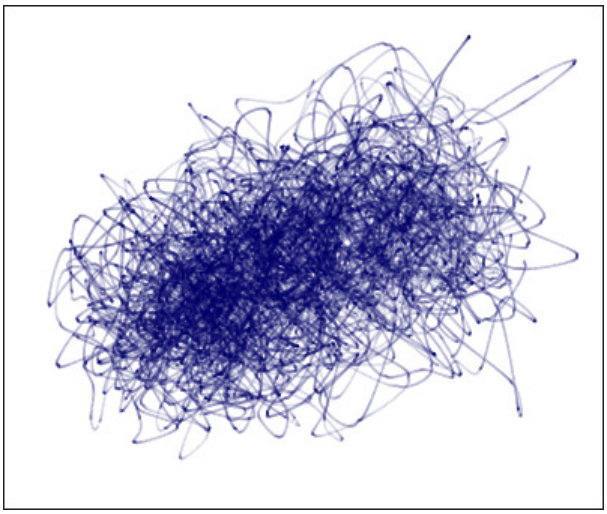


Dichte = 5

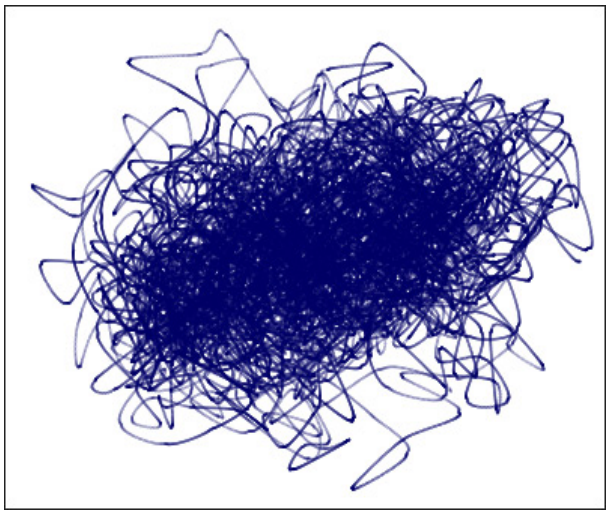


Dichte = 50

Stärke (10-50). Der Parameter definiert die Helligkeit der Striche. Bei niedrigen Werten sind die Linien transparenter, und durch Erhöhen des Werts werden sie heller und dichter.

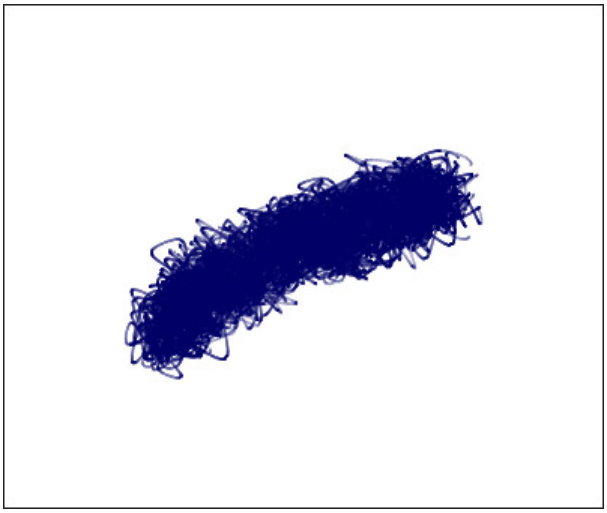


Stärke = 10

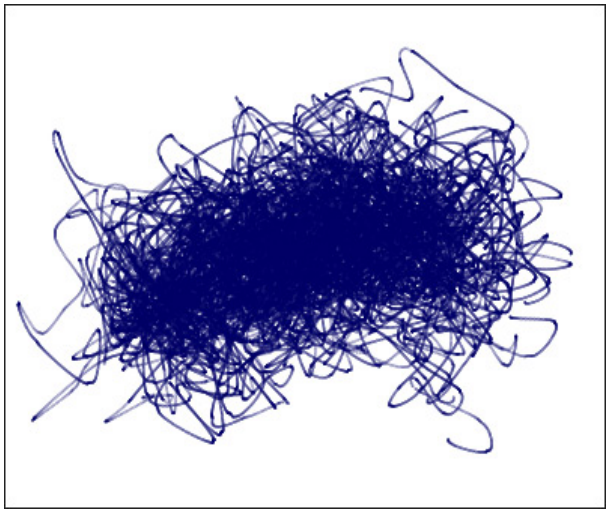


Stärke = 30

Streuung (0-100). Der Parameter legt die Verteilung der Linien fest. Bei niedrigen Werten befinden sich die Linien näher an der Mitte des Cursors. Wenn Sie den Wert erhöhen, wird der Verbreitungsbereich vergrößert.

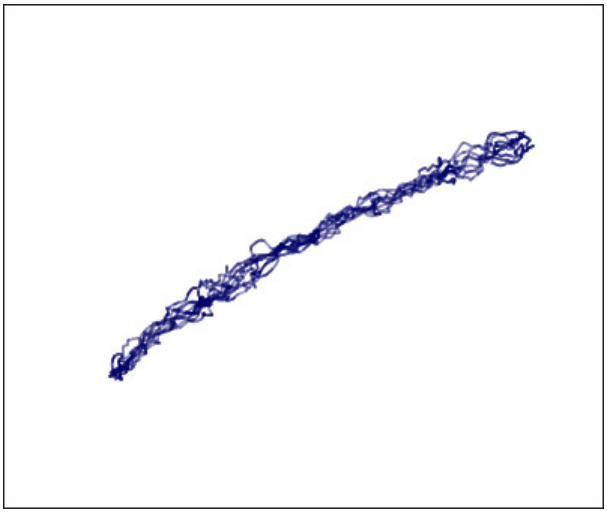


Streuung = 30

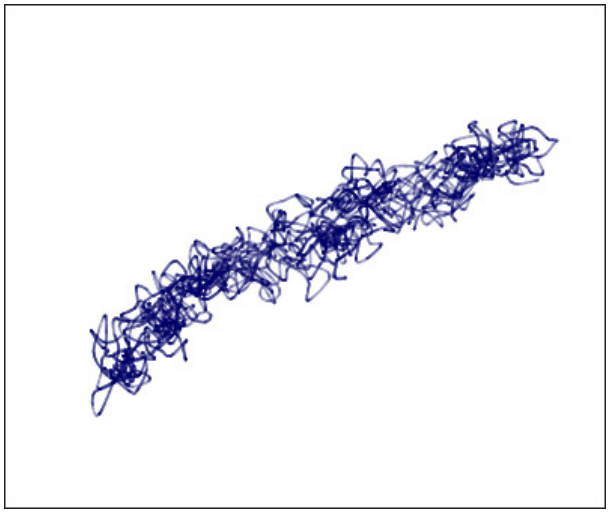


Streuung = 80

Krümmung (10-100). Der Parameter macht die Striche chaotiker. Bei niedrigen Werten befinden sich die Linien dichter entlang des Haupstriches und näher an der Mitte. Durch Erhöhen des Werts werden sie stärker gekrümmt und weichen von der Hauptrichtung ab.



Krümmung = 25



Krümmung = 75

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

VOILE-PINSEL

Aktivieren Sie das **FX-Pinsel**-Werkzeug und wählen Sie den **Voile-Pinsel** in der Dropdown-Liste aus.

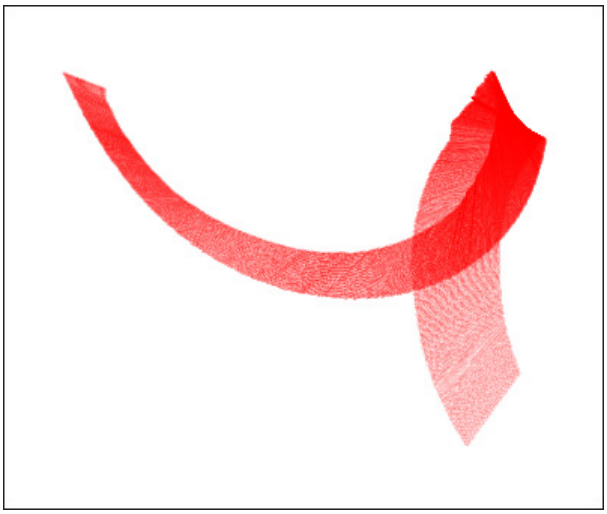
Der **Voile-Pinsel** erzeugt Striche in Form von durchscheinenden Bändern, die sich sanft wie bunte Wellen biegen. Mit diesem spektakulären Tool können Sie aufregende Illustrationen und atemberaubende Hintergründe und Texturen erstellen. Es bringt Ihre Fotos auf ein neues Level.

Wählen Sie die Pinselfarbe im Bedienfeld **Farbe**, **Muster**, **Farbenkreis** oder mit der **Pipette** aus dem Bild aus. Um ein Farbmuster auszuwählen, halten Sie die I-Taste gedrückt und klicken Sie dann mit der Pipette auf das Bild. Nachdem der Hotkey losgelassen wurde, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

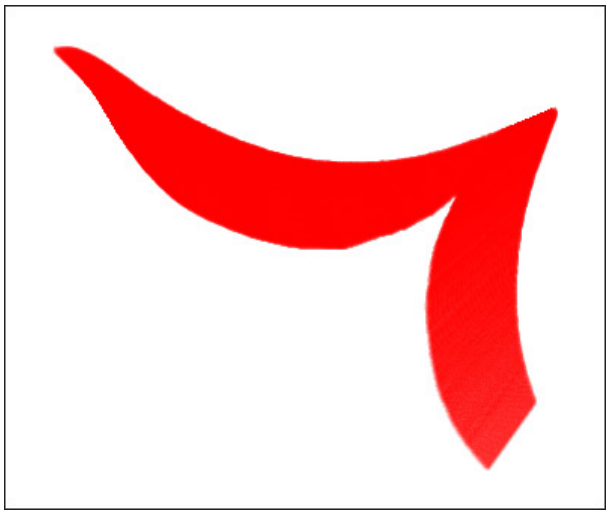
Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster oder durch einen Rechtsklick auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, drücken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder verwenden Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Parameterfeld ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (10-1500). Die Größe des Basiselements des Pinsels (in Pixeln).

Linienbreite (1-100). Die Breite der Linien in einem Pinselstrich. Bei niedrigen Werten sind die Linien dünner und härter. Je höher der Wert, desto breiter und weicher sind die Linien.

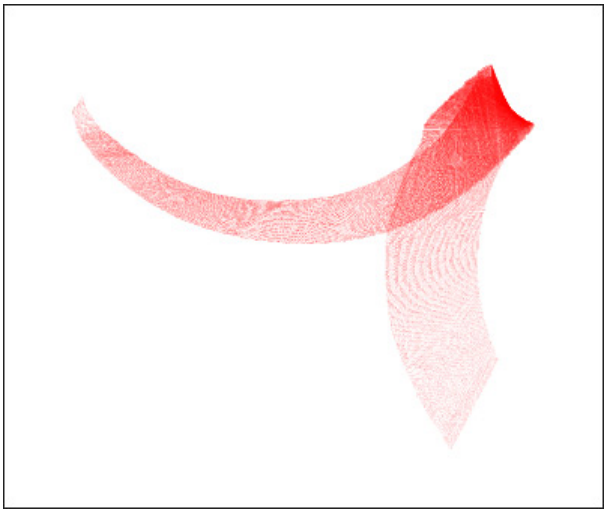


Linienbreite = 25

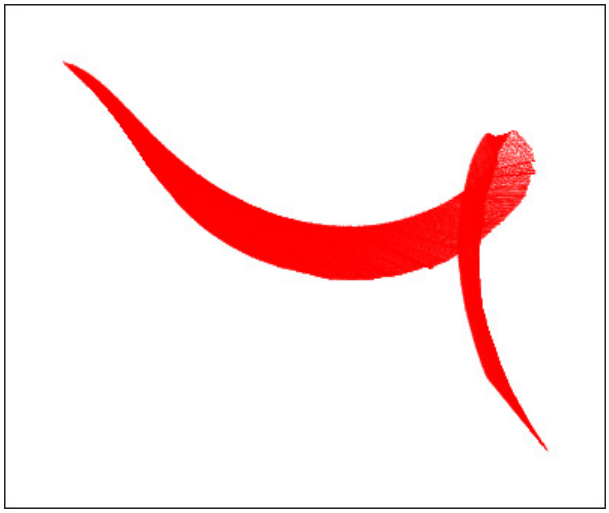


Linienbreite = 75

Stärke (15-100). Der Parameter definiert die Helligkeit der Striche. Bei niedrigen Werten sind die Linien transparenter, und durch Erhöhen des Werts werden sie heller und dichter.

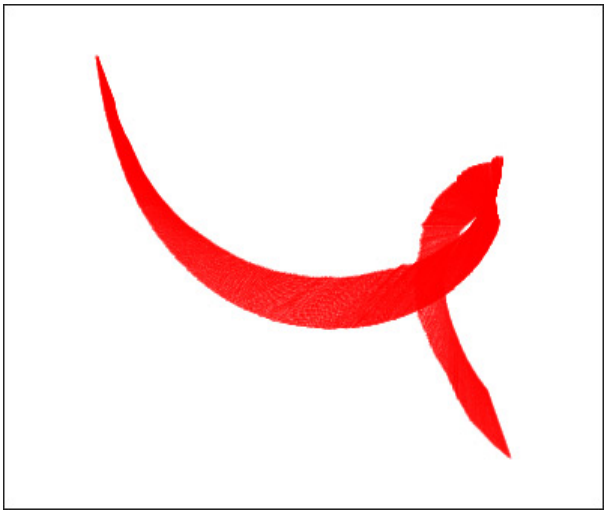


Stärke = 25

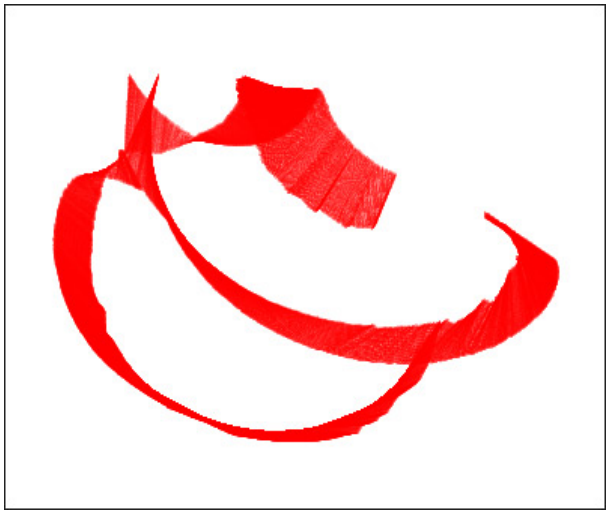


Stärke = 75

Anzahl (1-8). Der Parameter legt die Anzahl der Bänder in einem Strich fest.



Anzahl = 1



Anzahl = 3

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

RAUCHPINSEL

Aktivieren Sie das **FX-Pinsel**-Werkzeug und wählen Sie den **Rauchpinsel** in der Dropdown-Liste aus.

Der **Rauchpinsel** zeichnet Striche in Form von fließenden Rauchströmen. Mit diesem Tool können Sie Ihrem Bild ganz einfach Kerzen- oder Zigarettenrauch hinzufügen oder einen gruseligen Nebeleffekt erzeugen.

Wählen Sie die Pinselfarbe im Bedienfeld **Farbe**, **Muster**, **Farbenkreis** oder mit der **Pipette** aus dem Bild aus. Um ein Farbmuster auszuwählen, halten Sie die I-Taste gedrückt und klicken Sie dann mit der Pipette auf das Bild. Nachdem der Hotkey losgelassen wurde, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster oder durch einen Rechtsklick auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, drücken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder verwenden Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Parameterfeld ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (2-100). Die Größe des Basiselements des Pinsels (in Pixeln).

Linienbreite (1-100). Die Breite der Linien in einem Pinselstrich. Bei niedrigen Werten sind die Linien dünner und härter. Je höher der Wert, desto breiter und weicher sind die Linien.



Linienbreite = 25

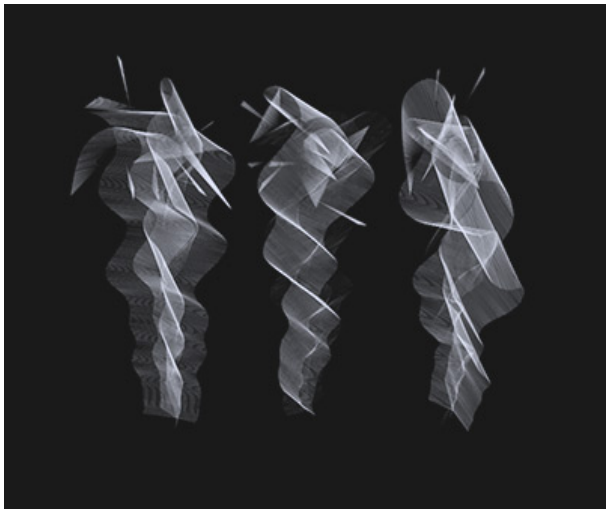


Linienbreite = 75

Stärke (10-100). Der Parameter definiert die Helligkeit der Striche. Bei niedrigen Werten sind die Linien transparenter, und durch Erhöhen des Werts werden sie heller und dichter.

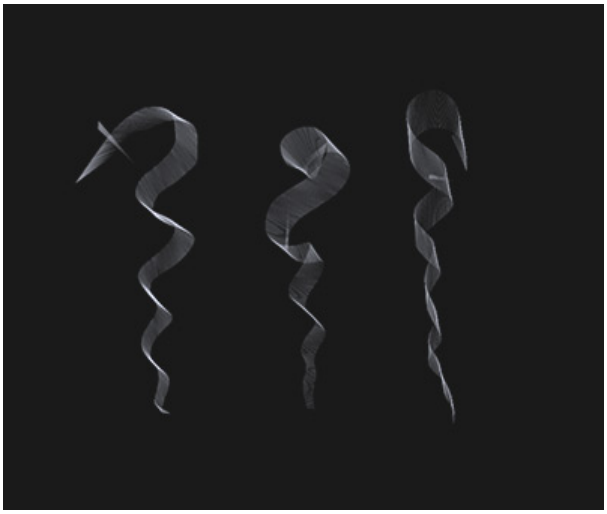


Stärke = 30

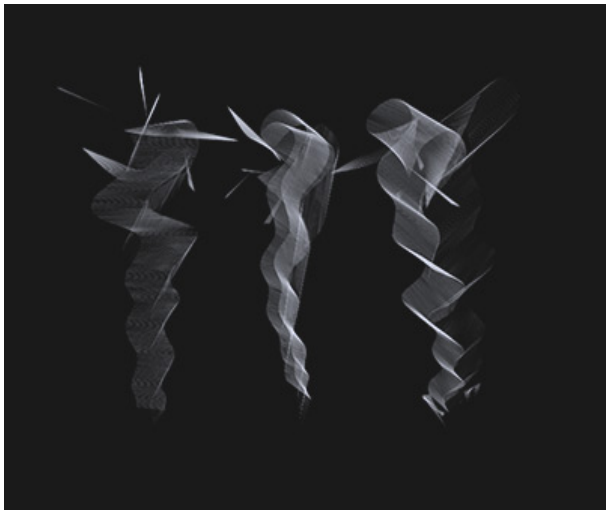


Stärke = 80

Anzahl (1-8). Der Parameter legt die Anzahl der Rauchströme in einem Strich fest.



Anzahl = 1



Anzahl = 3

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

FUNKELPINSEL

Aktivieren Sie das **FX-Pinsel**-Werkzeug und wählen Sie den **Funkelpinsel** in der Dropdown-Liste aus.

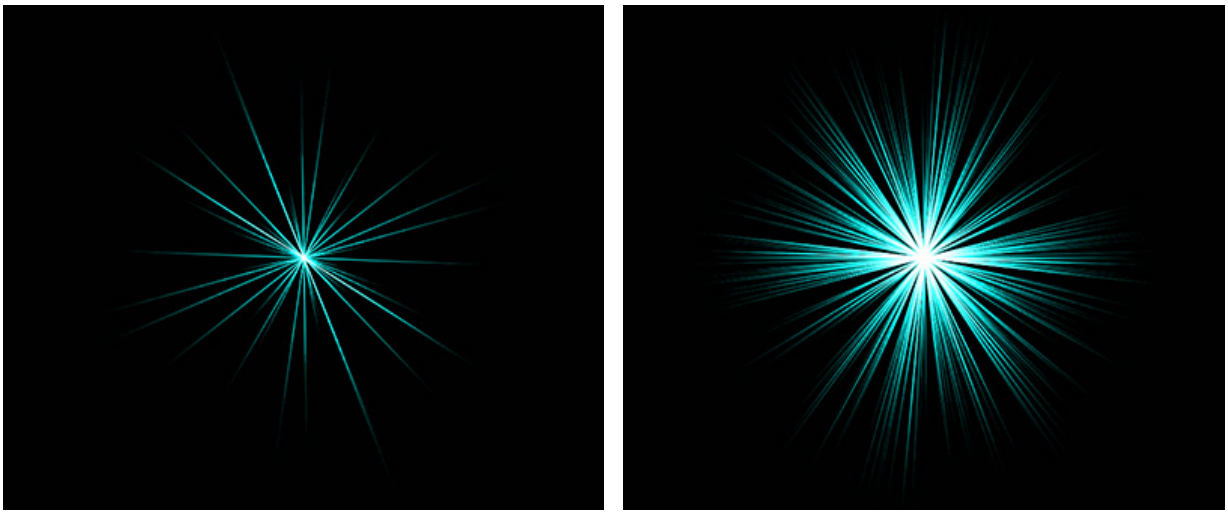
Der **Funkelpinsel** sieht wie ein Bündel dünner Strahlen aus, die vom hellen Zentrum ausgehen. Die Farbe der Strahlen lässt sich anpassen, während die Mitte des funkelnden Elements immer weiß bleibt. Mit diesem Tool können Sie Ihren Bildern Sterne, Funkeln und Lichtblitze hinzufügen sowie eindrucksvolle Illustrationen erstellen.

Wählen Sie die Pinselfarbe im Bedienfeld **Farbe**, **Muster**, **Farbenkreis** oder mit der **Pipette** aus dem Bild aus. Um ein Farbmuster auszuwählen, halten Sie die I-Taste gedrückt und klicken Sie dann mit der Pipette auf das Bild. Nachdem der Hotkey losgelassen wurde, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster oder durch einen Rechtsklick auf das Bild angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, drücken Sie auf das Werkzeugsymbol im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oder verwenden Sie die F5-Taste. Um die Parameter einzustellen, geben Sie einen numerischen Wert in das Parameterfeld ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

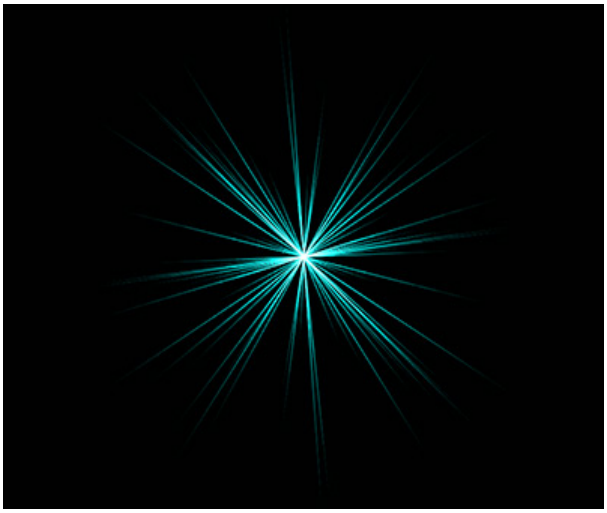
Größe (10-400). Die Größe des Basiselements des Pinsels (in Pixeln).

Dichte (1-100). Der Parameter legt die Anzahl der Strahlen fest.

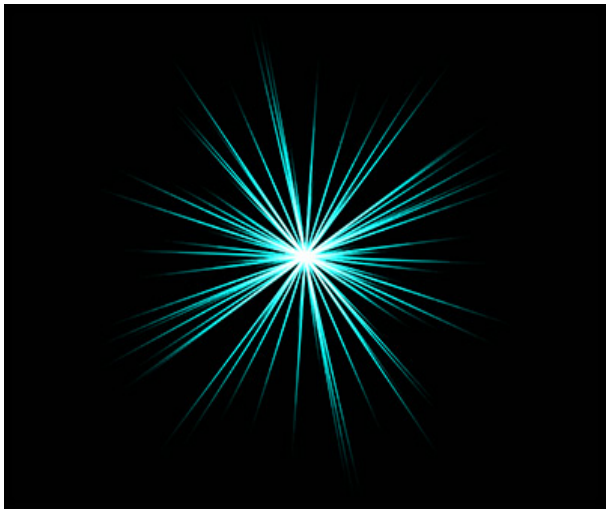


Dichte = 5 Dichte = 50

Linienbreite (1-100). Der Parameter definiert die Breite der Strahlen.

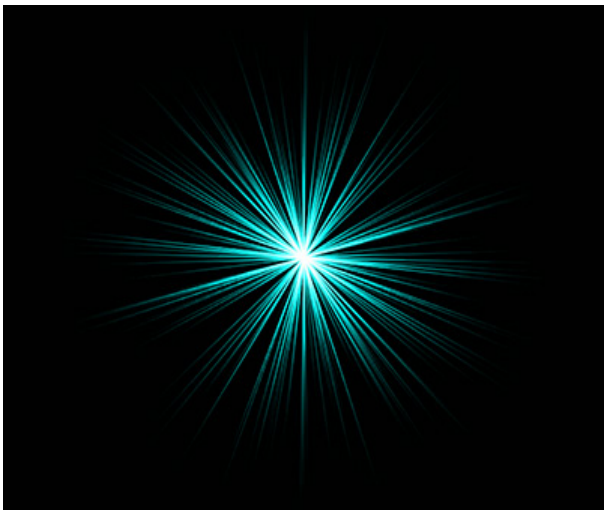


Linienbreite = 25

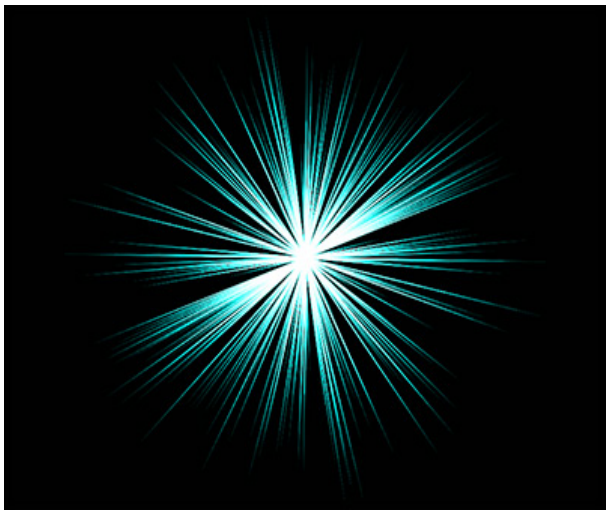


Linienbreite = 75

Stärke (10-50). Der Parameter definiert die Helligkeit der Striche. Durch Erhöhen des Parameters nimmt die Weißmenge in der Mitte des Striches zu.



Stärke = 10



Stärke = 50

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

ЭНЕРГИЯ-ПИНСЕЛЬ

Активируйте инструмент **FX-Пинсель** и выберите **Энергия-Пинсель** в выпадающем списке.

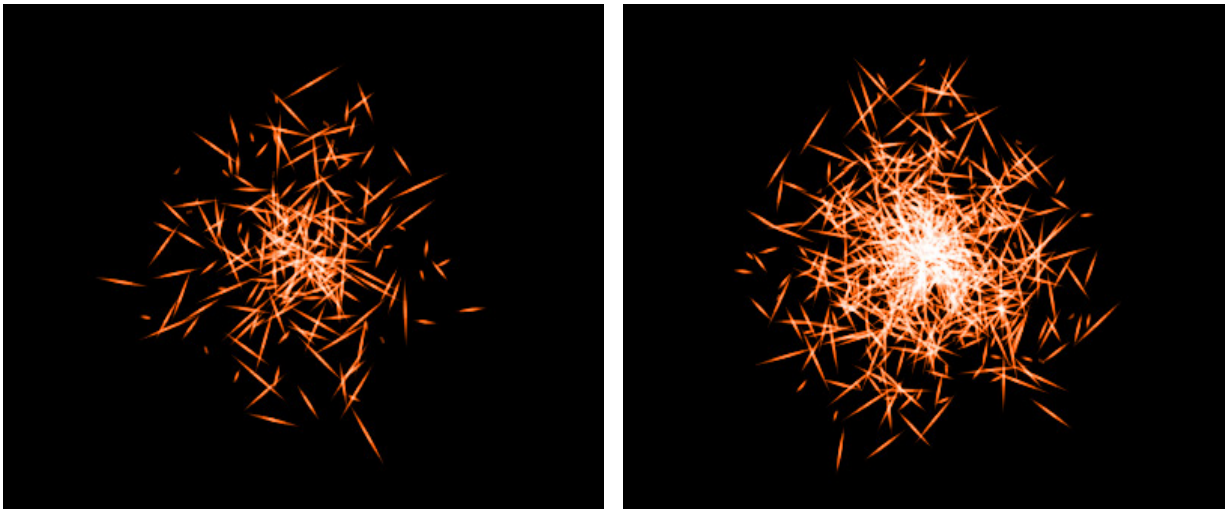
Энергия-Пинсель рисует линию, которая выглядит как энергетический шар с ярким центром. Цвет светящегося контура можно настроить, в то время как центр всегда остается белым.

Выберите цвет кисти в панели **Цвет**, **Узор**, **Цветовой круг** или с помощью **Пипетки** на изображении. Чтобы выбрать узор, нажмите и удерживайте клавишу I и щелкните пипеткой по изображению. После отпускания горячей клавиши инструмент рисования снова станет активным.

Основные настройки доступны в панели **Параметры инструмента** над окном изображения или по щелчку правой кнопкой мыши на изображении. Чтобы увидеть полный список параметров, нажмите на значок инструмента в панели **Параметры инструмента** или используйте клавишу F5. Чтобы настроить параметры, введите числовое значение в поле параметра или используйте ползунок.

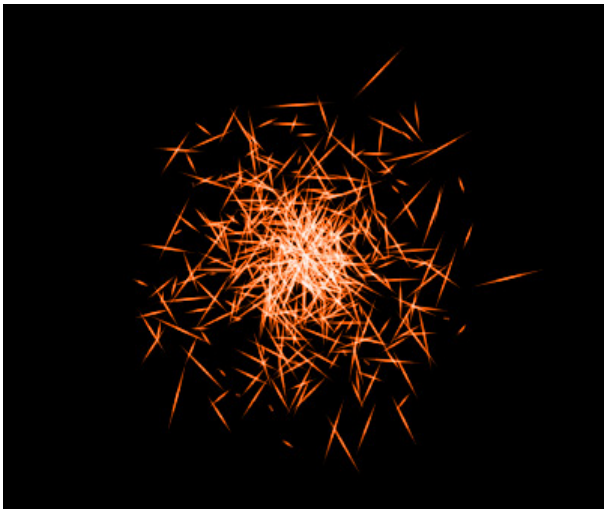
Размер (10-400). Размер базового элемента кисти (в пикселях).

Плотность (1-100). Параметр определяет количество светящихся частиц.

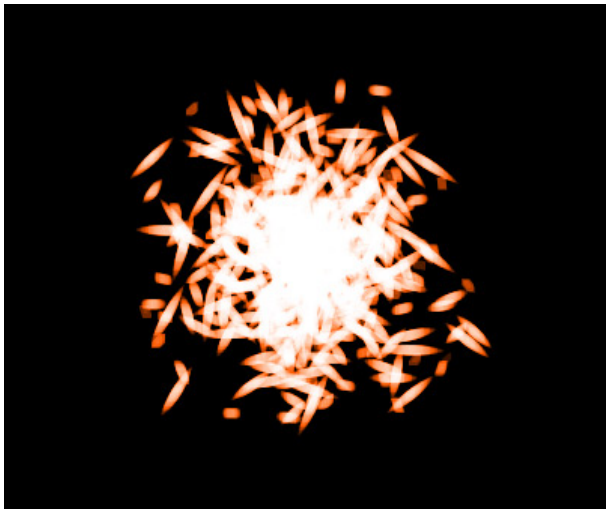


Плотность = 20 Плотность = 70

Ширина линии (1-100). Параметр определяет ширину светящихся частиц.

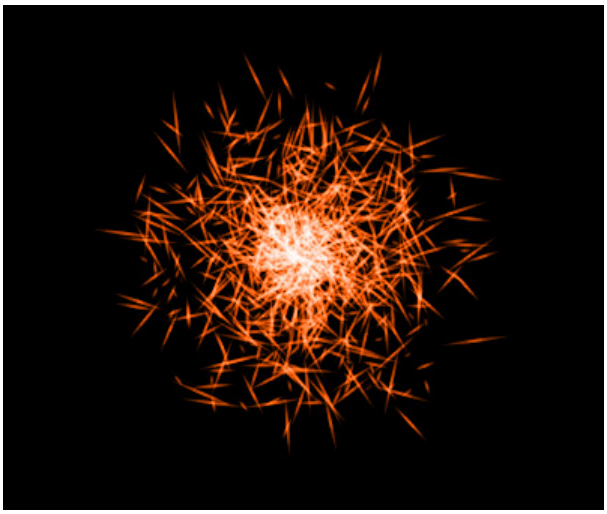


Linienbreite = 25

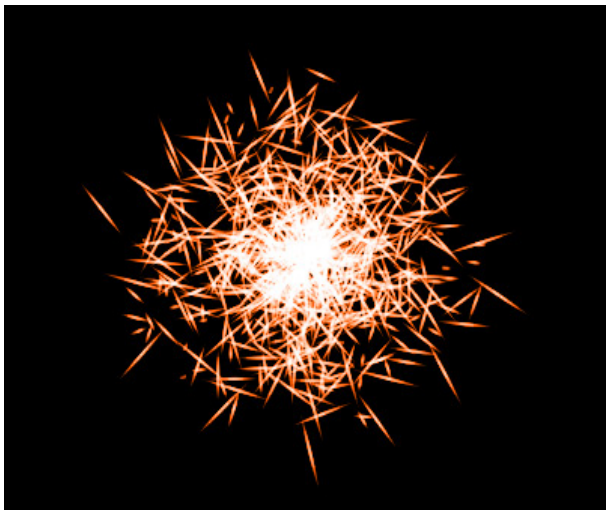


Linienbreite = 75

Stärke (10-50). Der Parameter definiert die Helligkeit der Striche. Durch Erhöhen des Parameters nimmt die Weißmenge in der Mitte jedes Funkens zu.



Stärke = 10



Stärke = 30

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

KUNSTWERKZEUGE

AliveColors bietet nicht nur Werkzeuge für Fotoretusche, sondern auch viele Möglichkeiten, ein Bild künstlerisch zu gestalten und verschiedene Effekte zu erstellen.

Das Programm bietet eine breite Palette von Mal- und Zeichenwerkzeugen, die die Arbeit mit echten Pinseln imitieren (Mischen von Farben, Trocknen usw.). Verwenden Sie sie, um Ihre Fotos zu dekorieren und interessante Details hinzufügen, die Ihren Bildern einen komplett neuen Look verleihen! Außerdem können Sie ein neues Bild in Öl oder Kreide von Grund auf erstellen!

Sie finden die Kunstwerkzeuge in der Werkzeugpalette des Programms. Sie lassen sich nur auf Rasterebenen anwenden.

Kunstwerkzeuge:

- **Ölpinsel**
- **Malerroller**
- **Filtzstift**
- **Kreidestift**
- **Kunststift**
- **Kunstspray**
- **Verwischen**

ÖLPINSEL

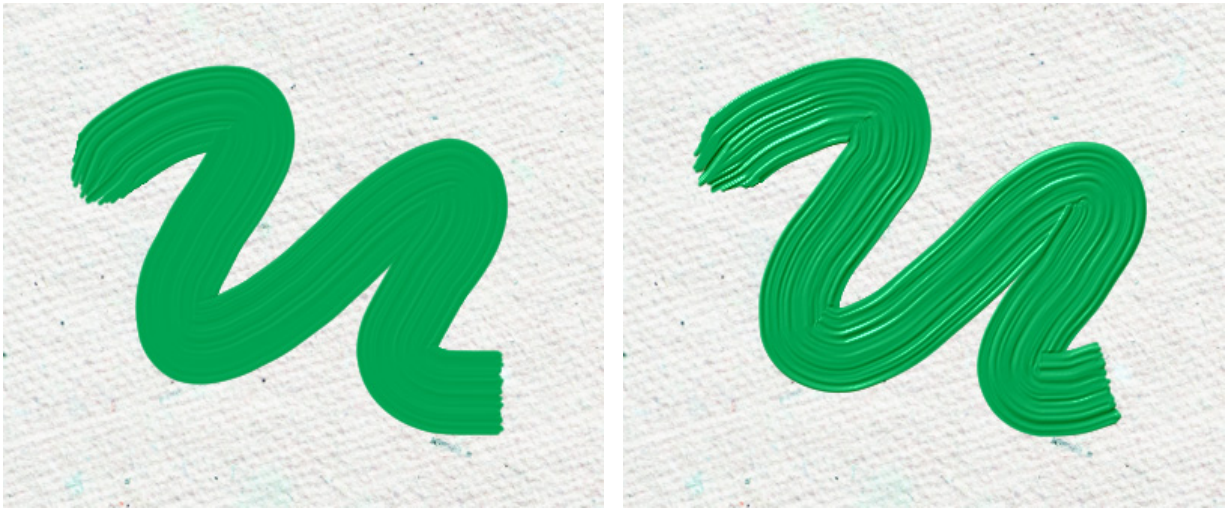
Der **Ölpinsel**  imitiert Striche mit einem Relief wie auf einem Gemälde. Die Farbdicke ändert sich auf der ganzen Länge der Linie.

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste `I` und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Tool-Symbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder rechtsklicken Sie auf das Bild. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (1-300). Die maximale Breite der gemalten Linie (in Pixeln).

Relief (0-100). Das Relief der Striche. Je größer der Wert des Parameters, desto tiefer sind die Rillen, die der Pinsel zieht.



Relief = 20 Relief = 70

Farbreserve (0-100). Der Parameter bestimmt die Länge der gemalten Linien. Wenn die Farbreserve leer wird, verblasst die Spur des Pinsels allmählich.



Farbreserve = 5



Farbreserve = 25

Das Kästchen **Farbmischung**. Wenn das Kästchen aktiviert wird, werden die Pinselstriche miteinander gemischt, als ob die Farben noch nass sind. Wenn das Kästchen deaktiviert wird, werden die neuen Farben über die bereits gemalten ohne Farbmischung gezogen.



"Farbmischung" ist deaktiviert



"Farbmischung" ist aktiviert

Flachpinsel. Das Kästchen ändert die Kantenform der Pinselstriche. Wenn es aktiviert ist, sehen die Striche so aus, als ob sie mit einem flachen Pinsel oder Spachtel gezogen wären. Wenn diese Option deaktiviert ist, sehen die Pinselstriche so aus, als ob sie mit einem Rundpinsel gemalt wären bzw. wie Tubenfarben.



Flachpinsel ist deaktiviert



Flachpinsel ist aktiviert

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

MALERROLLER

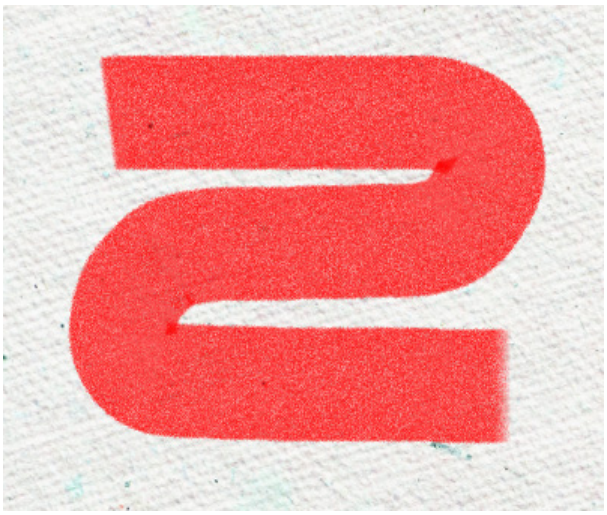
Der **Malerroller**  simuliert den Farbverlauf eines Malerrollers auf einem Bild. Der Pinsel zieht flache poröse Striche. Die Farbdicke ändert sich auf der ganzen Länge der Linie.

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste I und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

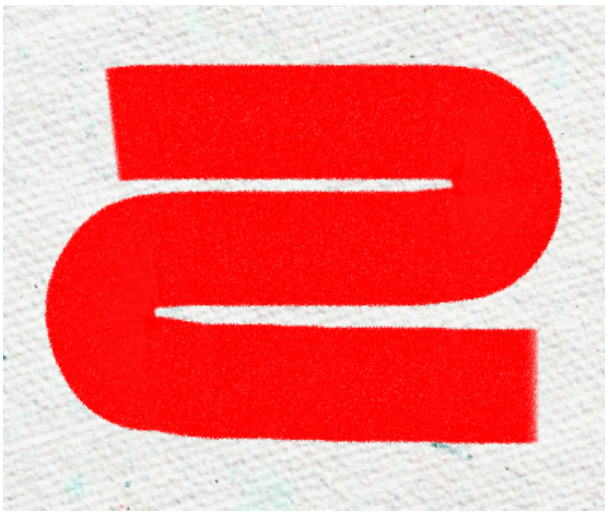
Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Tool-Symbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder rechtsklicken Sie auf das Bild. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (10-300). Die maximale Breite der gezogenen Linie (in Pixeln).

Füllung (0-100). Die Farbdichte eines Pinselstriches. Wenn die Striche über einander gemalt werden, wird die Farbe dichter. Bei niedrigeren Werten des Parameters werden die Striche in halb transparenten Schichten aufgetragen. Bei 100% zieht der Pinsel die volle Dichte der gewählten Farbe.

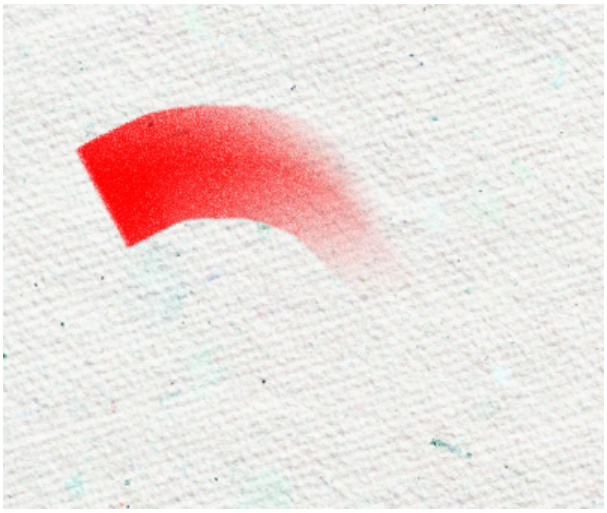


Füllung = 20



Füllung = 70

Farbreserve (0-100). Der Parameter bestimmt die Länge der gemalten Linien. Wenn die Farbreserve leer wird, verblasst die Spur des Pinsels allmählich.



Farbreserve = 1



Farbreserve = 10

Das Kästchen **Farbmischung**. Wenn das Kästchen aktiviert wird, werden die Pinselstriche miteinander gemischt, als ob die Farben noch nass sind. Wenn das Kästchen deaktiviert wird, werden die neuen Farben über die bereits gemalten ohne Farbmischung gezogen.



"Farbmischung" ist deaktiviert



"Farbmischung" ist aktiviert

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

FILZSTIFT

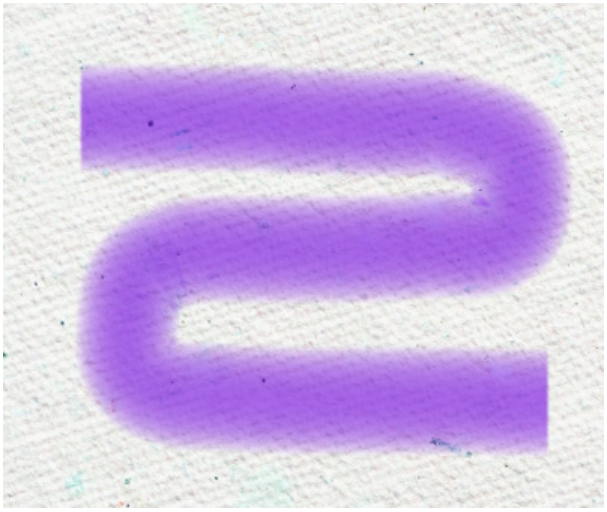
Filzstift  ist ein Tool mit ständig fließender Farbe. Es zieht glatte sättige Linien.

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste I und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Werkzeugeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt und können durch einen Rechtklick auf das Bild aufgerufen werden. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (3-100). Die maximale Breite der gezogenen Linie (in Pixeln).

Füllung (0-100). Die Farbdichte eines Striches. Wenn die Striche über einander gemalt werden, wird die Tinte dichter. Bei niedrigeren Werten des Parameters werden die Striche in halb transparenten Schichten aufgetragen. Bei 100% zieht der Filzstift die volle Dichte der gewählten Farbe.



Füllung = 10

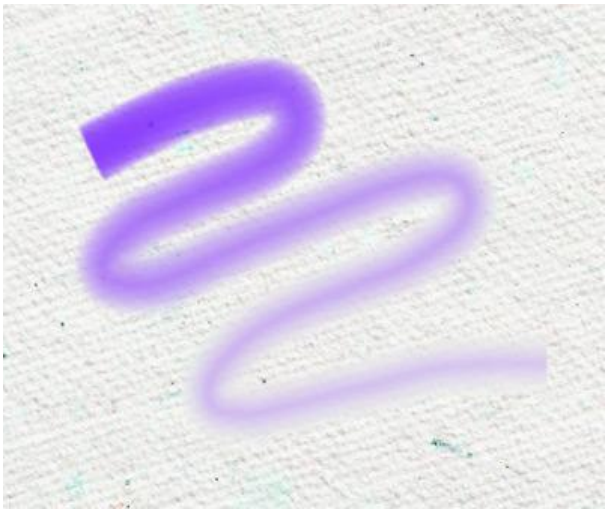


Füllung = 100

Farbmischung. Das Kontrollkästchen definiert das Verhalten der Farbe in einem Pinselstrich. Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, vermischen sich die Striche, als wäre die Farbe nass. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird die Farbe wie beim Trocknen aufgetragen und die Striche vermischen sich nicht.



Farbmischung-Kontrollkästchen ist deaktiviert



Farbmischung-Kontrollkästchen ist aktiviert

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

KREIDESTIFT

Der **Kreidestift** zieht weiche strukturierte Linien mit porösen Kanten.

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste I und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Werkzeugeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt und können durch einen Rechtklick auf das Bild aufgerufen werden. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (3-200). Die maximale Breite der gezogenen Linie (in Pixeln).

Stärke (0-100). Die Intensität der Striche. Bei höheren Werten werden die Linien dicker und die Kanten schärfer.



Stärke = 10



Stärke = 50

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

KUNSTSTIFT

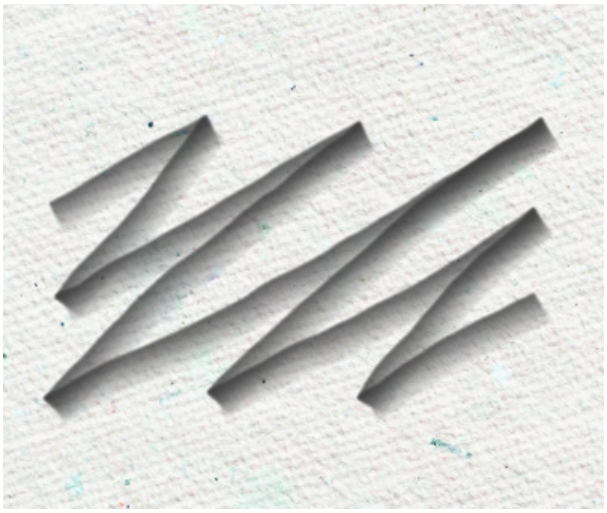
Der **Kunststift** zeichnet Linien mit scharfen Grenzen und ohne Relief.

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste I und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

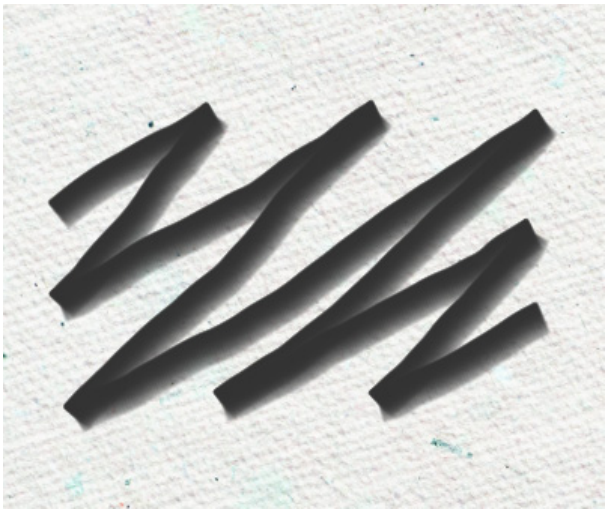
Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Tool-Symbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder rechtsklicken Sie auf das Bild. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (3-100). Die maximale Breite der gezogenen Linie (in Pixeln).

Füllung (0-100). Die Farbdichte eines Striches. Wenn die Striche über einander gemalt werden, wird die Minenfarbe intensiver. Bei niedrigeren Werten des Parameters werden die Striche dünner und in halb transparenten Schichten aufgetragen. Bei 100% zieht der Kunststift die volle Dichte der gewählten Farbe.



Füllung = 10

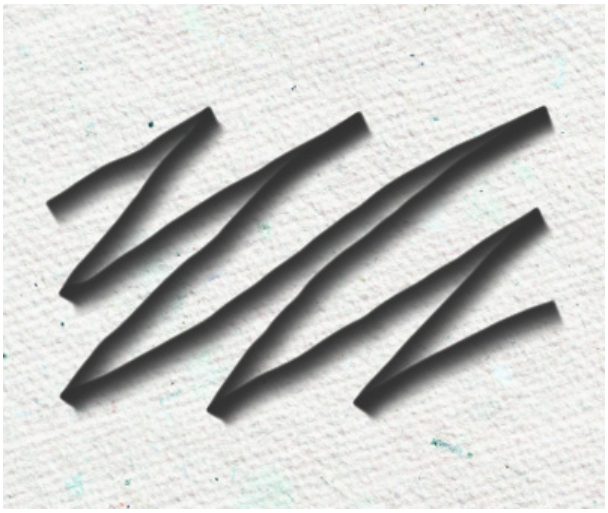


Füllung = 80

Kippwinkel (-100..100). Der Parameter erstellt den Effekt des ungleichmäßigen Drucks auf einer Kante des Stiftes. Je stärker die Feder auf eine Kante gekippt ist, desto größer ist der Unterschied zwischen den Kanten.

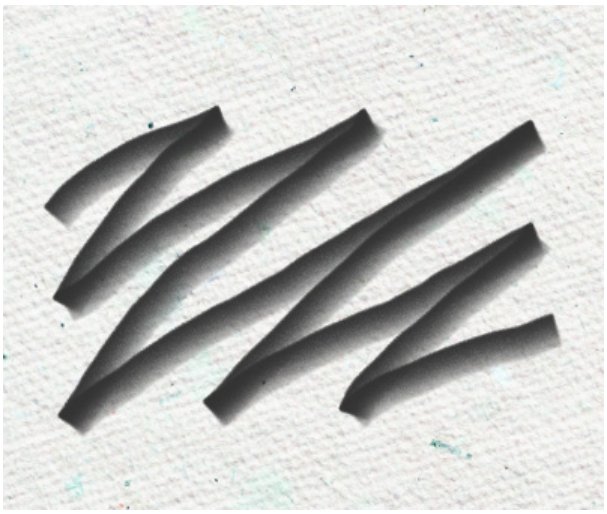


Kippwinkel = 10

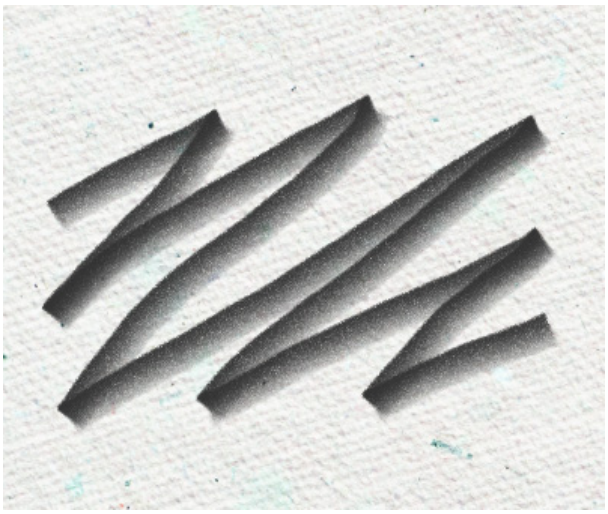


Kippwinkel = 100

Körnung (0-100). Je nach diesem Parameter fällt die Strichstruktur fein oder grob aus. Der Effekt ist bei niedrigen Werten des Parameters **Füllung** sichtbar.



Körnung = 30



Körnung = 100

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

KUNSTSPRAY

Kunstspray imitiert das Sprühen der Farbe auf einem Bild. Der Pinsel malt keine kontinuierliche Linie, sondern verstreut Tropfen entlang der gezogenen Linie.

Sie können die Pinselfarbe mit den Bedienfeldern **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** sowie durch Anklicken des Bildes mit dem Pipette-Werkzeug verändern. Um ein Farbmuster auszuwählen, drücken und halten Sie die Taste I und klicken Sie anschließend das Bild mit dem Pipette-Werkzeug an. Nachdem der Hotkey freigegeben ist, wird das Malwerkzeug wieder aktiv.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Tool-Symbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder rechtsklicken Sie auf das Bild. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (10-300). Die maximale Breite der gezogenen Linie (in Pixeln).

Tropfendichte (1-100). Die Dichte der Tropfen in einem Strich. Je höher der Wert des Parameters, desto dichter sind die Tropfen in einem Pinselstrich.

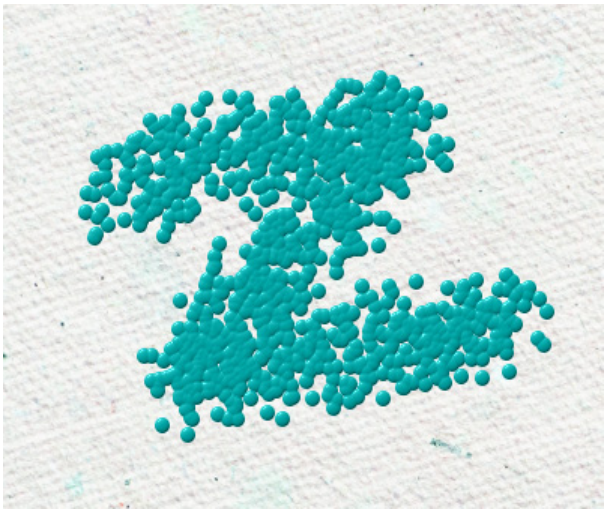


Tropfendichte = 25

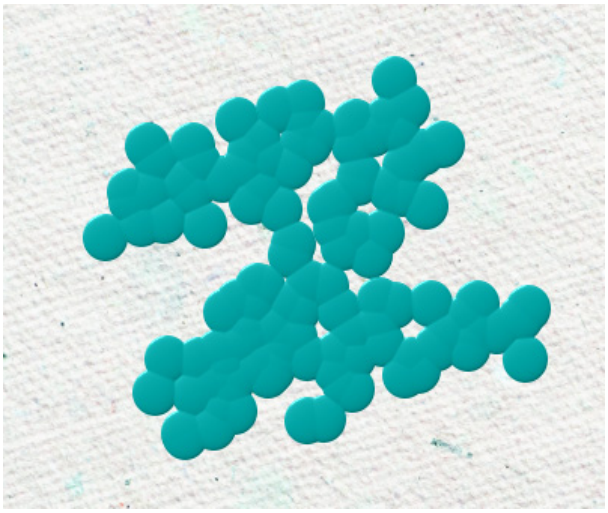


Tropfendichte = 75

Tropfengröße (1-50). Der Durchmesser der einzelnen Punkte. Bei hohen Werten des Parameters verschmelzen die Punkte und formen eine Linie mit unregelmäßigen Rändern.



Tropfengröße = 10



Tropfengröße = 30

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

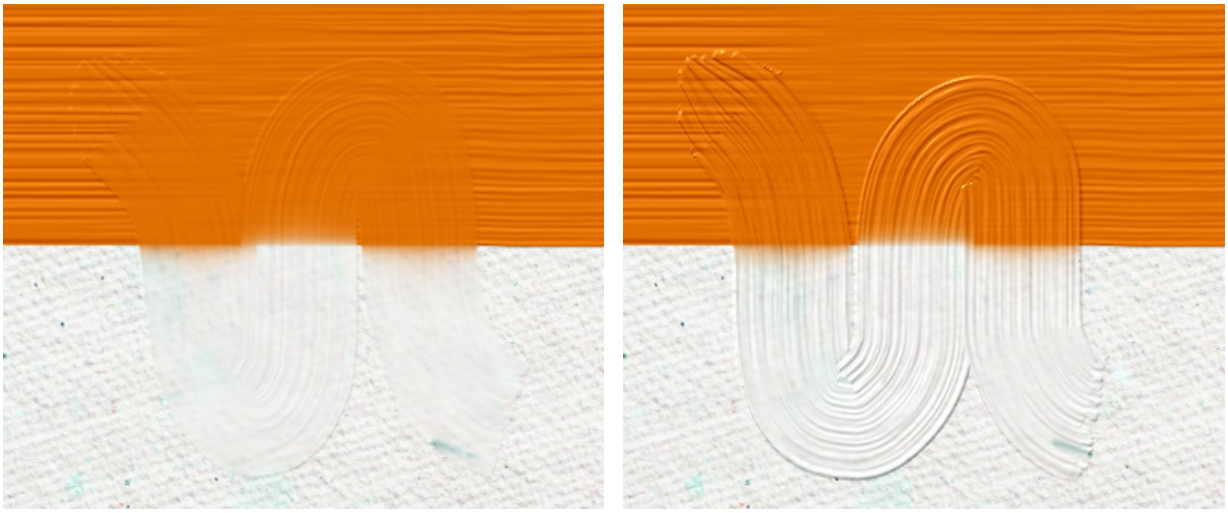
VERWISCHWERKZEUG

Das **Verwischwerkzeug**  erlaubt es, Farben zu vermischen und das Relief von gemalten Strichen anzupassen.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Tool-Symbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder rechtsklicken Sie auf das Bild. Um die Parametereinstellungen festzulegen, geben Sie einen numerischen Wert in das Feld des Parameters ein oder verwenden Sie den Schieberegler.

Größe (1-300). Die maximale Breite der gemalten Linie (in Pixeln).

Relief (0-100). Je höher der Wert, desto ausdrucksvoller sind die Striche. Bei niedrigen Werten ergibt sich ein Glättungseffekt.

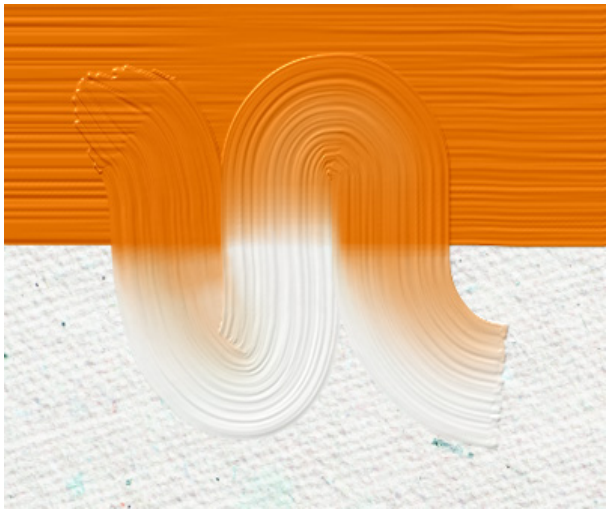


Relief = 20 Relief = 70

Farbmischung (0-100). Der Parameter legt den Farbenzustand beim Zeichnen mit dem Pinsel fest. Bei einem Wert von 0 werden die Striche nicht miteinander gemischt. Je höher der Wert, desto mehr Striche werden verwischt und gemischt.

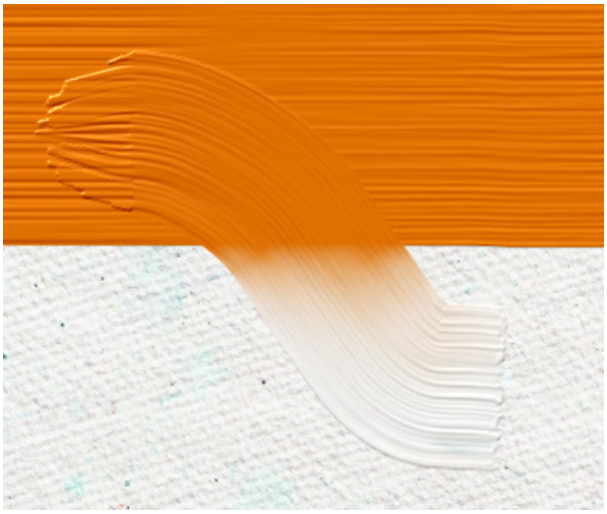


Farbmischung = 25

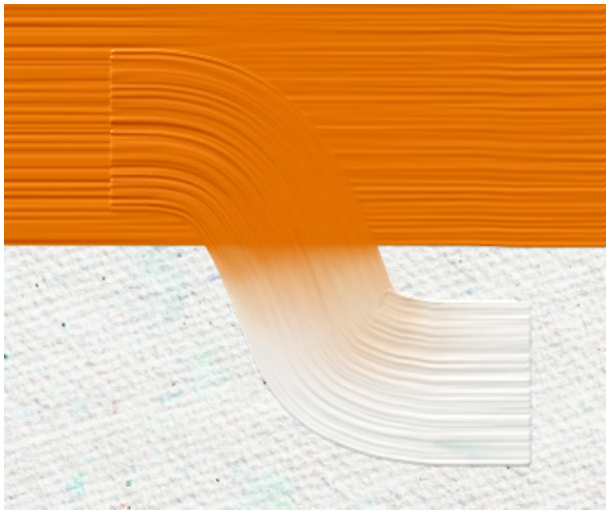


Farbmischung = 75

Flachpinsel. Das Kästchen ändert die Kantenform der Pinselstriche. Wenn es aktiviert ist, sehen die Striche so aus, als ob sie mit einem flachen Pinsel oder Spachtel gezogen wären. Wenn diese Option deaktiviert ist, sehen die Pinselstriche so aus, als ob sie mit einem Rundpinsel gemalt wären bzw. wie Tubenfarben.



Flachpinsel ist deaktiviert



Flachpinsel ist aktiviert

Drücken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

TEXT-WERKZEUGE

Mit dem **AliveColors**-Bildeditor können einem Bild Text hinzufügen. Der Text wird auf einer speziellen Textebene angezeigt.

Erfahren Sie mehr über die Text-Werkzeuge:

- **Text**
- **Text verformen**
- **Pfadtext**

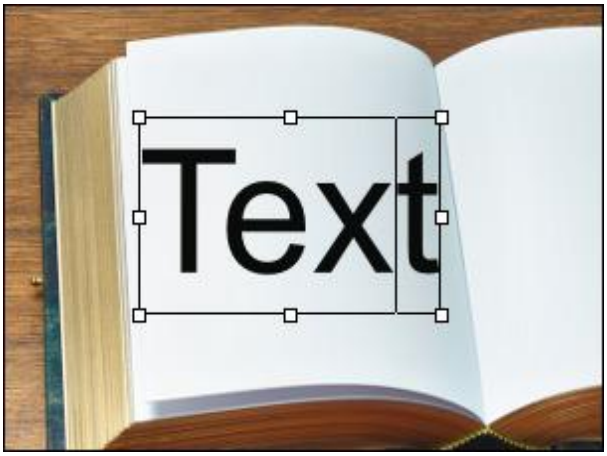
Um die Textwerkzeuge auszuwählen und schnell zwischen ihnen zu wechseln, verwenden Sie die T-Taste.

TEXT

Das **Text**-Werkzeug erlaubt das Einfügen eines Textes in ein Bild.

Wenn Sie den Cursor im Bildfenster bewegen, erscheint ein Begrenzungsrahmen, wo man den Text eingeben soll. Ziehen Sie den Begrenzungsrahmen oder einen seiner Marker, um die Konturgröße anzupassen. Halten Sie `Umschalt` gedrückt, um das Seitenverhältnis des Rahmens zu behalten. Wenn Sie mit dem Cursor über die Grenzen des Rahmens gehen, können Sie den Text verschieben.

Sie können die Aufschrift auf andere Weise erstellen. Dazu klicken Sie an einer beliebigen Stelle des Bildes. An dieser Stelle erscheinen die Einfügemarke und das Eingabefeld. In diesem Fall besteht der Text aus Zeilen, deren Länge unbegrenzt ist.

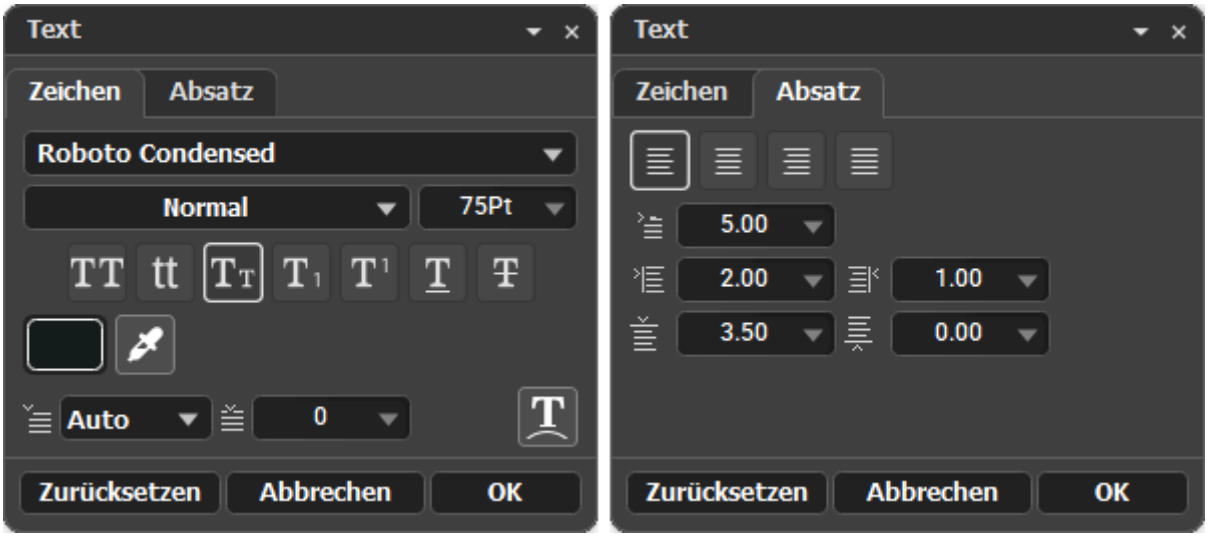


Begrenzungsrahmen



Den Text direkt eingeben

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Tool-Symbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld.



Parameter des Text-Werkzeuges

Registerkarte **Zeichen**:

Schriftart. Die Dropdown-Liste enthält eine Reihe von Systemschriftarten, die beim Tippen verwendet werden können.

Stil. Die Liste enthält verschiedene Variationen der gewählten Schriftart.

Schriftgröße (1-1500). Mit diesem Parameter kann man die Größe der Buchstaben anpassen (in Punkten).

Texteinstellungen (als Piktogramme):

 GROßBUCHSTABEN

 kleinbuchstaben

 Großschreibung

 Tiefstellen

 Hochstellen

 Unterstreichen

 ~~Durchstreichen~~

Textfarbe. Die aktuelle Textfarbe wird auf dem Farbfeld angezeigt. Klicken Sie auf das Farbfeld, um den Farbauswahldialog zu öffnen, in dem Sie die Farbe des Textes festlegen können. Sie können Farbe direkt im Bild auswählen, indem Sie die Pipette-Schaltfläche drücken. Außerdem kann die Farbe des Textes über die Bedienfelder **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** festgelegt werden.

Intervalle:

 - Laufweite (Buchstabenabstand). Dies ist der Abstand zwischen den Buchstaben innerhalb eines Wortes.

 - Zeilenabstand (Durchschuss). Dies ist der Abstand zwischen den Textzeilen.

Registerkarte **Absatz**:

Textausrichtung:

 - Text links ausrichten

 - Text zentrieren

 - Text rechts ausrichten

 - Blocksatz

Einzugsoptionen. Sie können die Einzugsbreite in Pixeln in den Eingabefeldern anpassen.

 - Einzug erste Zeile

 - Einzug am linken Rand

 - Einzug am rechten Rand

 - Abstand vor dem Absatz

 - Abstand nach Absatz

Hinweis. Um das Formatierungsoptionsfenster aufzurufen, können Sie auf die Miniaturansicht der Textebene im **Ebenen**-Bedienfeld doppelklicken.

Der Text erscheint automatisch auf einer speziellen **Textebene**. Sie können diese Ebene mit dem Befehl **Ebene rastern** in eine Rasterebene umwandeln.

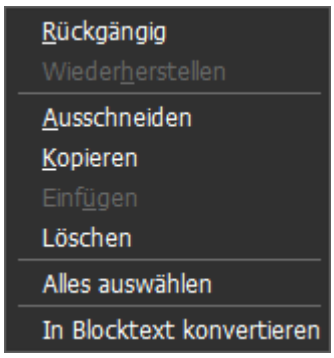
Mit dem Befehl **Arbeitspfad erstellen** (Kontextmenü des **Ebenen**-Bedienfelds) können Sie einen **Vektorpfad** aus einer Textebene erstellen. Jedes Zeichen wird zu einem separaten Formsegment.

Die Textebene kann auch mit dem Befehl **Textebene vektorisieren** in die **Formebene** umgewandelt werden. Nach der Vektorisierung wird jedes Zeichen als separate Vektorform dargestellt.

Besteht das Vektorsymbol aus mehreren Einzelteilen, können Sie diese mit dem **Pfadauswahl-Werkzeug**  auswählen und verschieben.

Nach der Rasterung/Vektorisierung des Textes ist eine Änderung oder Neuformatierung nicht mehr möglich.

Während der Textbearbeitung können Sie das Kontextmenü mit Standardbefehlen aufrufen, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken:



Schritt zurück. Der Befehl macht die letzte Aktion rückgängig. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`Z`.

Schritt vorwärts. Der Befehl stellt die rückgängig gemachten Aktionen wiederher. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`Y`.

Ausschneiden. Der Befehl löscht das ausgewählte Fragment und trägt dieses in die Zwischenablage ein. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`X`.

Kopieren. Mit dem Befehl lässt sich ein Fragment in die Zwischenablage speichern. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`C`.

Einfügen. Mit dem Befehl lässt sich ein Fragment aus der Zwischenablage einfügen. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`V`.

Löschen. Mit dem Befehl Alles auswählen wird der gesamte Text ausgewählt. Das Tastaturkürzel ist `Delete`.

Alles auswählen. Mit dem Befehl wird der gesamte Text ausgewählt. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`A`.

In Blocktext konvertieren/In Freitext konvertieren. Mit den Befehlen lässt sich der Texttyp ändern.

Wenn das **Verschieben**-Werkzeug  aktiviert ist, kann das Textfragment transformiert werden. Parameter der Transformierung werden im **Einstellungsfeld** angezeigt, wenn Sie im Verschieben-Modus den Rahmen anklicken.

Sie können den Text auch manuell transformieren, indem Sie die Taste `Strg` gedrückt halten. Bitte unterscheiden Sie diesen Modus von der einfachen Änderung des Begrenzungsrahmens.



Aufschrift transformieren

Klicken Sie auf **OK**, um eine Aufschrift hinzuzufügen. Wenn Sie eine Aktion widerrufen möchten, benutzen Sie **Abbrechen** oder Esc.

TEXT VERFORMEN

Mit der Funktion **Text verformen**  können Sie der ausgewählten Textebene Verzerrungseffekte hinzufügen.



Textverzerrungseffekt

Parameter:



Parameter der Textverformung

Wählen Sie in der Dropdown-Liste die Art der Textverzerrung aus: Bogen, Torbogen, Flagge, Fisch usw.

Richtung. Ändert die Ausrichtung der Verformung – **Horizontal** oder **Vertikal**.

Biegung (-100–100). Bestimmt den Grad der Verformung.

Horizontale Verzerrung (-100–100). Ändert die horizontale Perspektive.

Vertikale Verzerrung (-100–100). Ändert die vertikale Perspektive.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um die Einstellungen auf ihre ursprünglichen Werte zurückzusetzen.

TEXT AN PFAD AUSRICHTEN

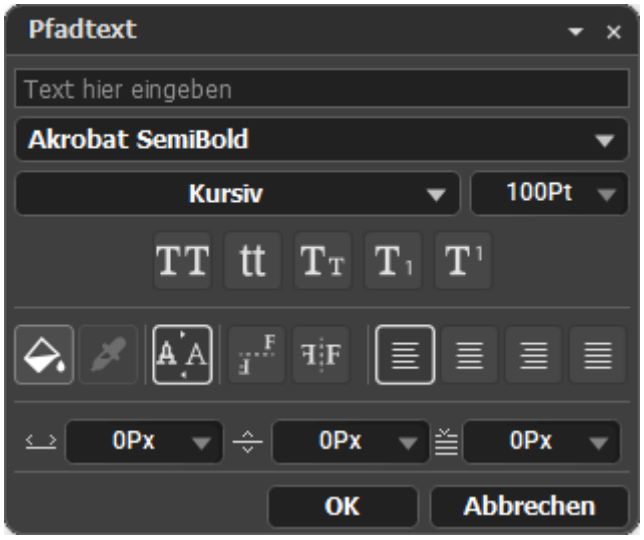
Mit dem **Pfadtext**-Werkzeug  können Sie den Text an einem ausgewählten Vektorpfad ausrichten.

Um Text einzugeben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Kontur. An der ausgewählten Stelle erscheint eine Markierung in Form eines Kreuzes, die den Anfang des Textes markiert, und eine Markierung in Form eines Kreises am Ende. Beide Markierungen können mit der Maus entlang der Kontur verschoben werden und definieren so den Texteingabebereich.



Text an Pfad ausrichten

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder verwenden Sie die F5-Taste.



Werkzeugparameter

Textfeld. Hier können Sie Text eingeben, der an einem Pfad ausgerichtet wird.

Schriftart. Die Dropdown-Liste enthält eine Reihe von Systemschriftarten, die beim Tippen verwendet werden können.

Stil. Die Liste enthält verschiedene Variationen der gewählten Schriftart.

Schriftgröße (1-1500). Mit diesem Parameter kann man die Größe der Buchstaben anpassen (in Punkten).

Texteinstellungen (als Piktogramme):

 GROßBUCHSTABEN

 kleinbuchstaben

 Großschreibung

 Tiefstellen

 Hochstellen

Textfarbe. Klicken Sie auf , um das Dialogfeld mit zwei Registerkarten zu öffnen. Auf der Registerkarte **Form füllen** können Sie die Textfarbe anpassen. Auf der Registerkarte **Kontur** können Sie die Textkontur hinzufügen und anpassen.

Sie können Farbe direkt im Bild auswählen, indem Sie die Pipette-Schaltfläche drücken. Außerdem kann die Farbe des Textes über die Bedienfelder **Farbe**, **Muster** oder **Farbkreis** festgelegt werden.

Schriftglättung. Die Schaltfläche  aktiviert die Schriftglättung (Antialiasing).

Textreflexion-Optionen:

 - Text umkehren

 - Text spiegeln

Textausrichtung-Optionen:

 - Text links ausrichten

 - Text zentrieren

 - Text rechts ausrichten

 - Blocksatz

Verschiebungsoptionen. Sie können die Textposition auf dem Pfad verschieben (in Pixeln):

 - Nach links/rechts verschieben

 - Nach oben/unten verschieben

 - Buchstaben-Abstand

Hinweis: Um das Optionsfeld des Werkzeugs zu öffnen, doppelklicken Sie auf die Miniaturansicht der Textebene im **Ebenen**-Bedienfeld .

Der Text erscheint automatisch auf einer speziellen **Textebene**. Sie können diese Ebene mit dem Befehl **Ebene rastern** in eine Rasterebene umwandeln.

Mit dem Befehl **Arbeitspfad erstellen** (Kontextmenü des **Ebenen**-Bedienfelds) können Sie einen **Vektorpfad** aus einer Textebene erstellen. Jedes Zeichen wird zu einem separaten Formsegment.

Die Textebene kann auch mit dem Befehl **Textebene vektorisieren** in die **Formebene** umgewandelt werden. Nach der Vektorisierung wird jedes Zeichen als separate Vektorform dargestellt.

Besteht das Vektorsymbol aus mehreren Einzelteilen, können Sie diese mit dem **Pfadauswahl-Werkzeug**  auswählen und verschieben.

Nach der Rasterung/Vektorisierung des Textes ist eine Änderung oder Neuformatierung nicht mehr möglich.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf Text klicken, wird ein Menü mit Standardbefehlen geöffnet.

Schritt zurück. Der Befehl macht die letzte Aktion rückgängig. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`Z`.

Schritt vorwärts. Der Befehl stellt die rückgängig gemachten Aktionen wiederher. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`Y`.

Ausschneiden. Der Befehl löscht das ausgewählte Fragment und trägt dieses in die Zwischenablage ein. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`X`.

Kopieren. Mit dem Befehl lässt sich ein Fragment in die Zwischenablage speichern. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`C`.

Einfügen. Mit dem Befehl lässt sich ein Fragment aus der Zwischenablage einfügen. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`V`.

Löschen. Mit dem Befehl Alles auswählen wird der gesamte Text ausgewählt. Das Tastaturkürzel ist `Delete`.

Alles auswählen. Mit dem Befehl wird der gesamte Text ausgewählt. Das Tastaturkürzel ist `Strg`+`A`.

Drücken Sie auf **OK**, um den Text anzuwenden. Um abzubrechen, klicken Sie auf **Abbrechen** oder verwenden Sie die `Esc`-Taste.

FORM-WERKZEUGE

AliveColors bietet vielfältige Möglichkeiten zum Erstellen von Bildern, Illustrationen und anderen Grafiken.

Neben Retuschier- und Malpinseln bietet das Programm **Form-Werkzeuge**, mit denen Sie Vektorformen erstellen und bearbeiten können.

Mehr über die Form-Werkzeuge erfahren:


Zeichenstift-Werkzeug


Freihand-Zeichenstift-Werkzeug


Rechteck-Werkzeug


Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug


Ellipse-Werkzeug


Kreissektor-Werkzeug


Dreieck-Werkzeug


Polygon-Werkzeug


Stern-Werkzeug


Linienzeichner-Werkzeug


Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug


Ankerpunkt-löschen-Werkzeug


Punkt-umwandeln-Werkzeug


Pfadauswahl-Werkzeug


Direktauswahl-Werkzeug

Form füllen

Kontur für Formen zuweisen

Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen werden im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste F5.

Allgemeine Parameter der Formwerkzeuge (können je nach Werkzeug variieren):

Modus. Wählen Sie in der Dropdown-Liste aus, was das Werkzeug erstellen soll:

Form. Formen werden auf einer separaten Formebene erstellt, die durch  gekennzeichnet ist.

Pfad. Pfade werden im Bedienfeld **Pfade** angezeigt. Ein Pfad kann mehrere Unterpfade (Komponenten) enthalten.

Pixel. Eine mit der Vordergrundfarbe gefüllte Form wird auf der aktiven Rasterebene gezeichnet.

Füllen. Klicken Sie im Optionsfeld auf die Farbpalette, um ein Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie einen Fülltyp auswählen können. Fülloptionen sind auch in der Registerkarte **Füllen** im vollständigen Werkzeugoptionenfeld (F5) oder durch Klicken auf das Symbol  rechts neben dem Namen der ausgewählten Vektorebene verfügbar.

Kontur. Klicken Sie im Optionsfeld auf die Farbpalette, um ein Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie die Umrissfarbe auswählen können. Die Umrissoptionen sind auch auf der Registerkarte **Kontur** im vollständigen Werkzeugoptionenfeld (F5) oder durch Klicken auf das Symbol  rechts neben dem Namen der ausgewählten Vektorebene verfügbar.

Im **Pfad**-Modus können Sie durch Drücken einer der Schaltflächen eine **Auswahl**, **Maske** oder **Form** aus dem Pfad erstellen.

Im **Pixel**-Modus können Sie die Mischmethode und die Deckkraft der Form ändern:

Füllmethode. Wählen Sie, wie die Füllfarbpixel mit den Pixeln der aktiven Ebene vermischt werden sollen. Mehr über die Füllmethoden erfahren.

Deckkraft (0–100). Legen Sie die Transparenz der Füllfarbe fest.

Operationen. Wählen Sie eine Operation, die das Ergebnis der Interaktion der erstellten Formen oder Pfade definiert:

Neue Ebene . Jede neue Form wird auf einer separaten Ebene erstellt.

Dem Formbereich hinzufügen . Eine neue Komponente wird zu den vorhandenen hinzugefügt.

Vom Formbereich subtrahieren . Eine neue Komponente wird von den vorhandenen ausgeschlossen.

Schnittmenge bilden . Es wird nur der Überlappungsbereich der Komponenten angezeigt.

> **Hinweis:** Die Vorgänge **Dem Formbereich hinzufügen**, **Vom Formbereich subtrahieren** und **Schnittmenge bilden** arbeiten mit Komponenten eines einzelnen Pfads.

Reihenfolge. Schaltflächen, die für die Reihenfolge der Komponenten verantwortlich sind:

 - bringt die ausgewählte Form in den Vordergrund.

 - verschiebt die ausgewählte Form um eine Position nach vorne.

 - verschiebt die ausgewählte Form um eine Position nach hinten.

 - bringt die ausgewählte Form in den Hintergrund.

Ausrichtung mehrerer ausgewählter Komponenten relativ zueinander:

 - Oberkanten ausrichten,

 - vertikale Zentren ausrichten,

 - Unterkante ausrichten,

 - linke Kanten ausrichten,

 - horizontale Zentren ausrichten,

 - rechte Kanten ausrichten.

Stellen Sie den gleichen Abstand zwischen mehreren ausgewählten Komponenten mit den Schaltflächen ein:

 - Vertikal verteilen;

 - Horizontal verteilen.

Die **Transformationsparameter** sind beim Ändern der Form nicht mehr verfügbar (außer dem Zeichenstift-Werkzeug und dem Freihand-Zeichenstift-Werkzeug):

Mit den Parametern **Breite** und **Höhe** können Sie die Größe der Form ändern.

Mit den Parametern **X** und **Y** können Sie die Position der Form auf der Arbeitsfläche anpassen. Durch Ändern des Parameters **X** wird die Form horizontal verschoben, durch Ändern des Parameters **Y** wird die Form vertikal verschoben.

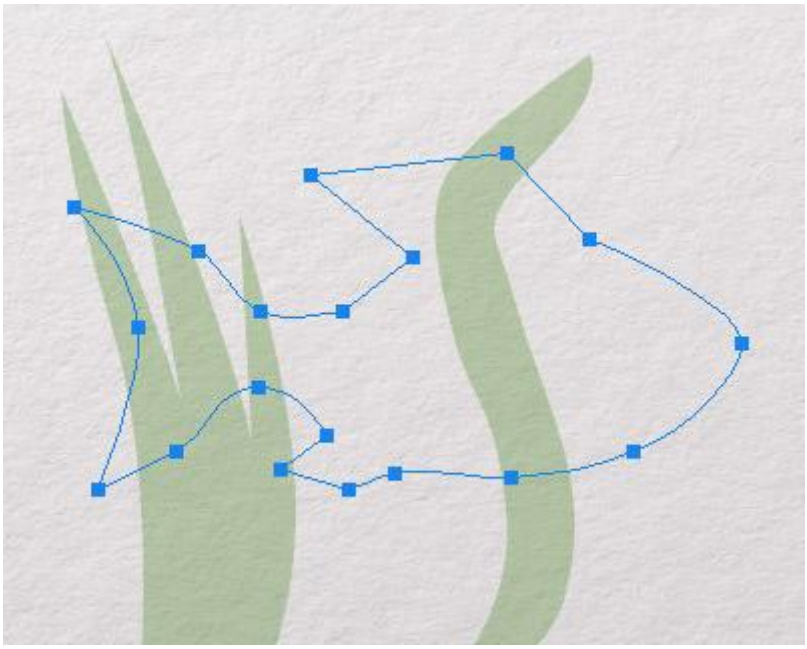
Mit dem Parameter **Drehen** können Sie die Form drehen.

Mit den Schaltflächen **Horizontal spiegeln** und **Vertikal spiegeln** können Sie die Form horizontal oder vertikal spiegeln.

Außerdem können Sie einen Pfad mithilfe von Transformationsbefehlen (**Bearbeiten → Transformieren** und **Frei Transformieren**) umwandeln.

ZEICHENSTIFT-WERKZEUG

Das **Zeichenstift-Werkzeug** dient zum Erstellen von Vektorpfaden und -formen durch Hinzufügen von Ankerpunkten mit der Maus.



Klicken Sie, um einen Ankerpunkt zu erstellen. Klicken Sie weiter, um einen Pfad aus geraden Liniensegmenten zu erstellen.

Klicken Sie bei gedrückter Maustaste und bewegen Sie den Cursor, um einen glatten Punkt (Kurve) zu erstellen.

Halten Sie die `Alt`-Taste gedrückt, um die Richtung der Kurve zu ändern. Halten Sie die `Umschalttaste` gedrückt, um den Winkel des Segments auf ein Vielfaches von 45° zu beschränken.

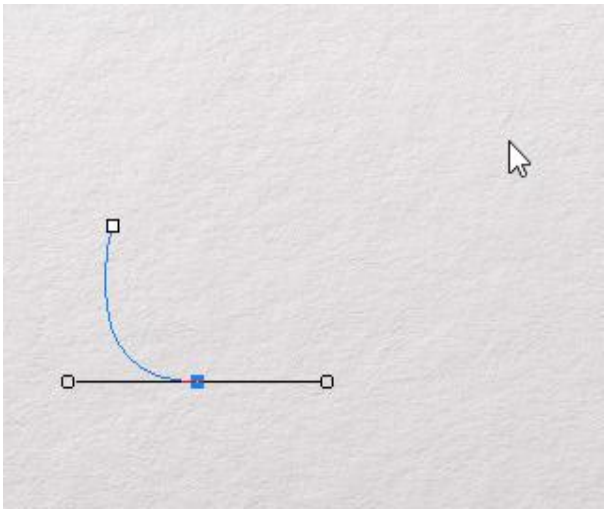
Um den zuletzt hinzugefügten Punkt zu entfernen, drücken Sie die `← Rücktaste`-Taste.

Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen werden im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich Werkzeugoptionen oder drücken Sie die Taste `F5`.

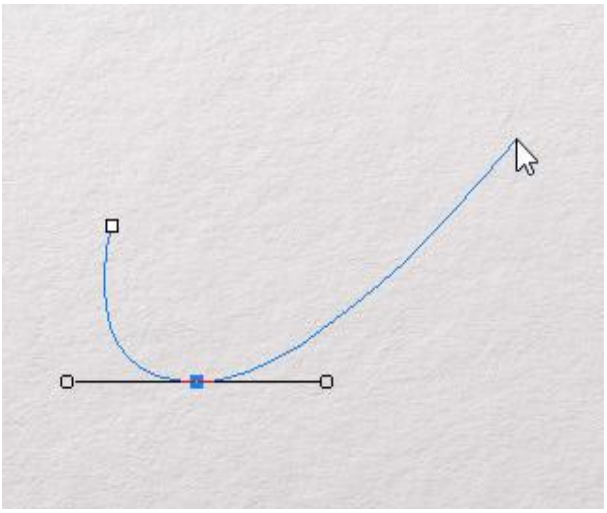
Allgemeine Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

Zusätzlich stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Gummiband. Das Kontrollkästchen aktiviert die Anzeige des hinzugefügten Kurvensegments. Durch Gedrückthalten der `Umschalttaste` ändert sich die Richtung des Segments in 45°-Schritten.



Kontrollkästchen ist deaktiviert



Kontrollkästchen ist aktiviert

Automatisch hinzufügen/löschen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, kann das Werkzeug Kurvenknoten hinzufügen/entfernen.

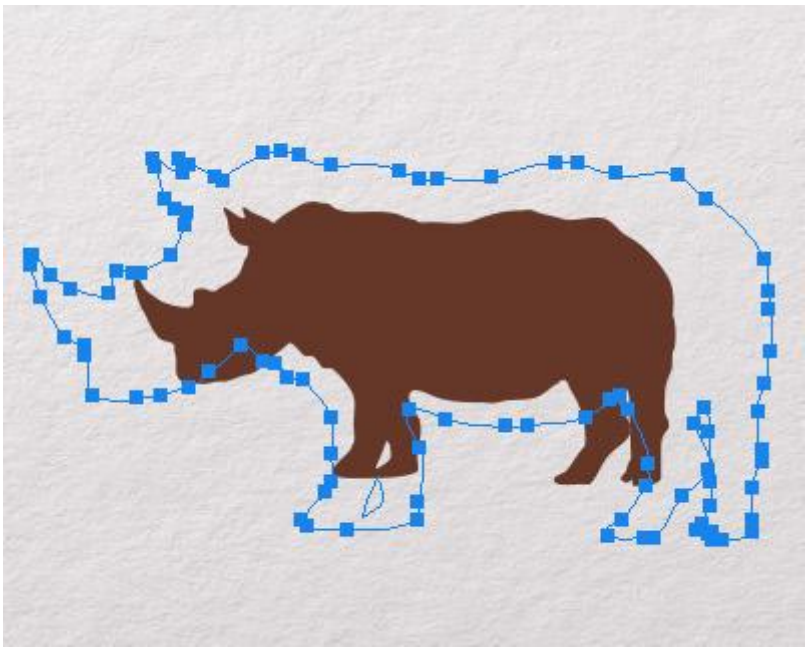
Um den Pfad zu schließen, kombinieren Sie Start- und Endpunkt der Kurve. Um die Pfaderstellung im aktuellen Stadium abzuschließen, drücken Sie die `Esc`-Taste.

Mit gedrückter `Strg`-Taste können Sie die gesamte Komponente oder einzelne Knoten und Segmente mit der Maus verschieben. Mit gedrückter `Umschalt`-Taste können Sie mehrere Komponenten oder Knoten auswählen.

Sie können auch **Formbearbeitungswerkzeuge** verwenden, um Form und Position des erstellten Pfads zu ändern.

FREIHAND-ZEICHENSTIFT-WERKZEUG

Mit dem **Freihand-Zeichenstift-Werkzeug** erstellen Sie eine beliebige Linie. Beim Loslassen der Maustaste verwandelt sich diese in einen Vektorpfad, der die gezeichnete Linie exakt wiederholt. Mit diesem Werkzeug können Sie mühelos glatte, freihändige Formen erstellen.

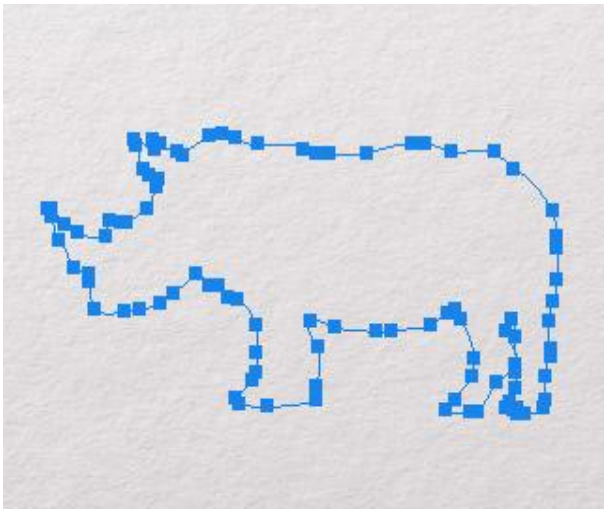


Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen finden Sie im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste F5.

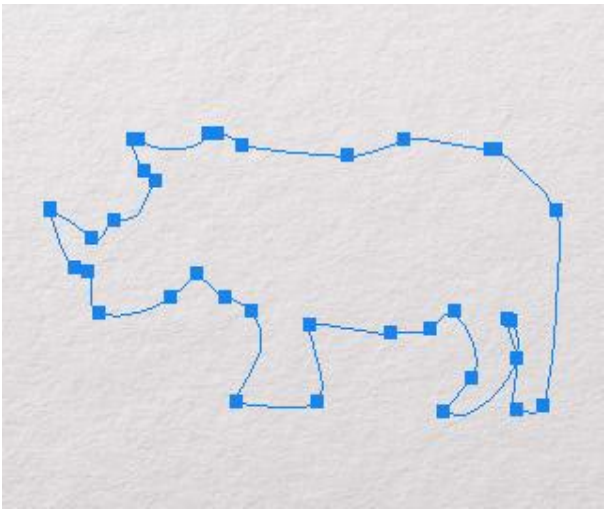
Die allgemeinen Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

Zusätzlich stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Glätte (0-200). Der Parameter gibt den Glättungsgrad der Linie an. Mit steigendem Parameterwert verringert sich die Anzahl der Punkte und die Kurven werden glatter.



Glätte = 10



Glätte = 100

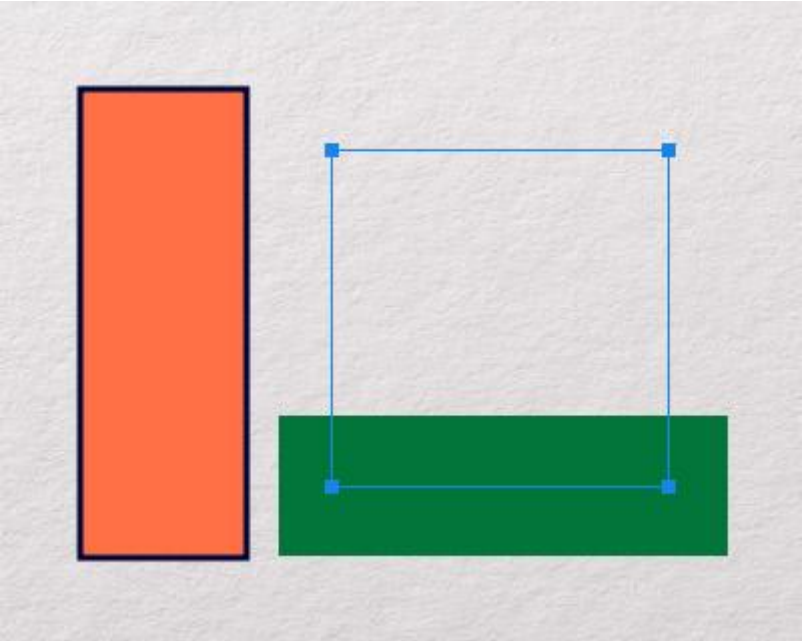
Um den Pfad zu schließen, kombinieren Sie Start- und Endpunkt der Kurve oder klicken Sie in den Werkzeugoptionen auf die Schaltfläche **Schließen**.

Mit gedrückter `Strg`-Taste können Sie die gesamte Form oder einzelne Ankerpunkte und Segmente mit der Maus verschieben. Mit gedrückter `Umschalt`-Taste können Sie mehrere Formen oder Ankerpunkte auswählen.

Sie können auch **Formbearbeitungswerkzeuge** verwenden, um Form und Position des erstellten Pfads zu ändern.

RECHTECK-WERKZEUG

Mit dem **Rechteck-Werkzeug** können Sie rechteckige und quadratische Vektorformen erstellen.



Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen finden Sie im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich Werkzeugoptionen oder drücken Sie die Taste F5.

Allgemeine Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

Darüber hinaus sind folgende Einstellungen verfügbar:

Stil. In der Dropdown-Liste können Sie die Methode zum Erstellen der Form festlegen.

Ohne Einschränkungen. Die Form wird durch Bewegen des Cursors gezeichnet.

Quadratisch. Ermöglicht das Erstellen eines Quadrats. Sie können diesen Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten.

Proportional. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit einem vorgegebenen Breite-Höhe-Verhältnis.

Feste Größe. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit vorgegebener Breite und Höhe (in Pixeln).

Drehung. Ermöglicht das Drehen der Form beim Erstellen.

Vom Mittelpunkt aus. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, entsteht die Form beim Verschieben von der Mitte nach außen. Ist das Kontrollkästchen deaktiviert, wird die Form von der linken oberen Ecke aus gezeichnet.

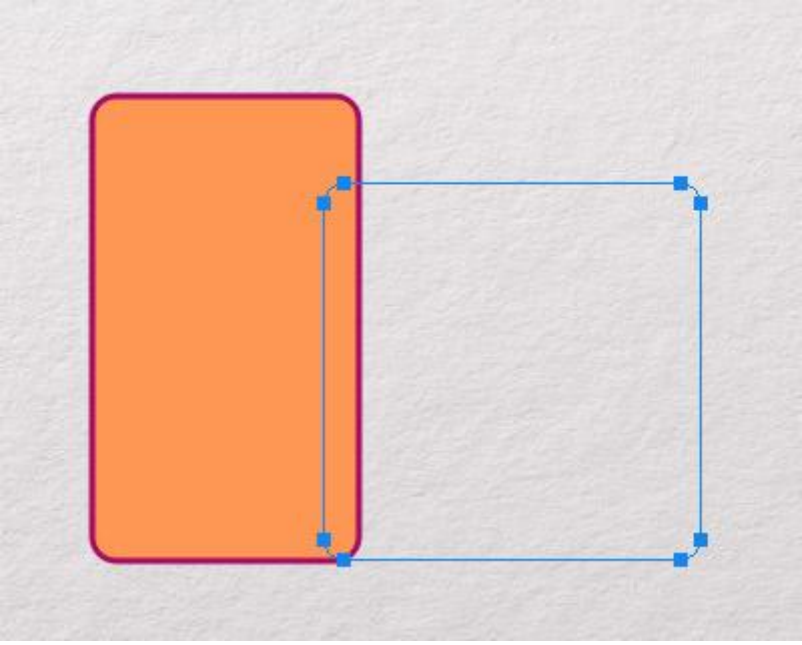
Der Dialog mit den Parametern wird auch angezeigt, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Bild klicken. Geben Sie die Parameterwerte an und klicken Sie auf **OK**, um die Form mit den angegebenen Parametern hinzuzufügen. Wenn Sie auf **Abbrechen** klicken, wird der Dialog geschlossen, ohne die Form zu erstellen.

Halten Sie die `Strg`-Taste gedrückt, um die Form mit der Maus zu verschieben. Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um mehrere Formen auszuwählen.

Sie können auch **Werkzeuge zur Formbearbeitung** verwenden.

ABGERUNDETES-RECHTECK-WERKZEUG

Mit dem **Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug** können Sie rechteckige Vektorformen mit abgerundeten Ecken erstellen.

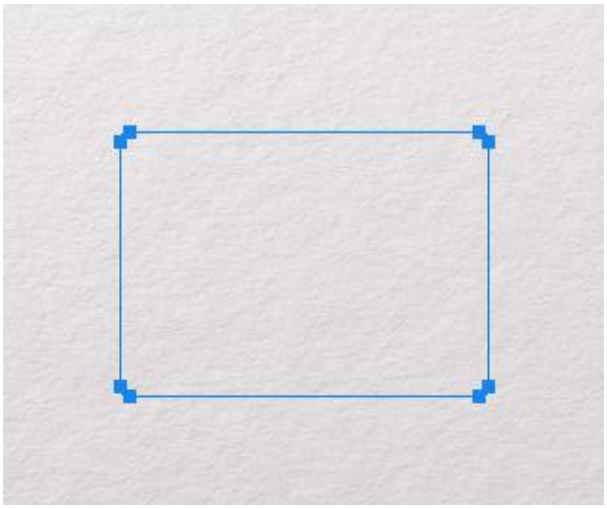


Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen finden Sie im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste F5.

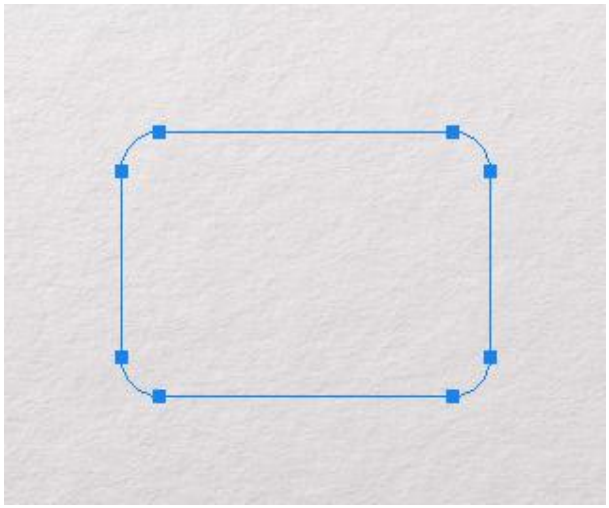
Die allgemeinen Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

Zusätzlich stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Radius (1-100). Der Parameter gibt den Rundungsradius der Ecken des Rechtecks an.



Radius = 5



Radius = 20

Stil. In der Dropdown-Liste können Sie die Methode zum Erstellen der Form festlegen.

Ohne Einschränkungen. Die Form wird durch Bewegen des Cursors gezeichnet.

Quadratisch. Ermöglicht das Erstellen eines Quadrats. Sie können diesen Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie die `Umschalttaste` gedrückt halten.

Proportional. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit einem vorgegebenen Breite-Höhe-Verhältnis.

Feste Größe. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit vorgegebener Breite und Höhe (in Pixeln).

Drehung. Ermöglicht das Drehen der Form beim Erstellen.

Vom Mittelpunkt aus. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, entsteht die Form beim Verschieben von der Mitte nach außen. Ist das Kontrollkästchen deaktiviert, wird die Form von der linken oberen Ecke aus gezeichnet.

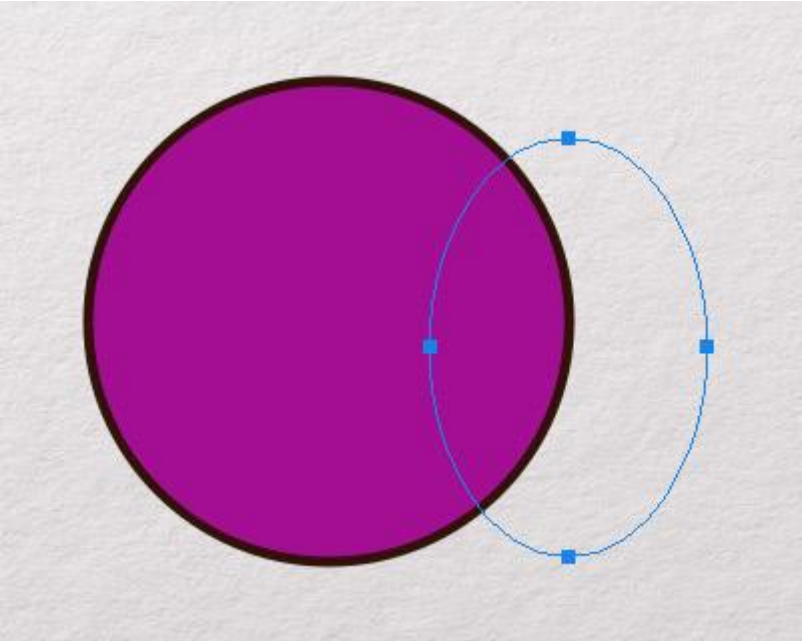
Der Dialog mit den Parametern wird auch angezeigt, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Bild klicken. Geben Sie die Parameterwerte an und klicken Sie auf **OK**, um die Form mit den angegebenen Parametern hinzuzufügen. Wenn Sie auf **Abbrechen** klicken, wird der Dialog geschlossen, ohne die Form zu erstellen.

Halten Sie die `Strg`-Taste gedrückt, um die Form mit der Maus zu verschieben. Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um mehrere Formen auszuwählen.

Sie können auch **Werkzeuge zur Formbearbeitung** verwenden.

ELLIPSE-WERKZEUG

Mit dem **Ellipse-Werkzeug** können Sie Ellipsen- und Kreisvektorformen erstellen.



Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen finden Sie im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste `F5`.

Die allgemeinen Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

Zusätzlich stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Stil. In der Dropdown-Liste können Sie die Methode zum Erstellen der Form festlegen.

> **Ohne Einschränkungen**. Die Form wird durch Bewegen des Cursors gezeichnet.
>
> **Kreis**. Ermöglicht das Erstellen eines Kreises. Sie können diesen Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie die `Umschalttaste` gedrückt halten.
>
> **Proportional**. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit einem vorgegebenen Breite-Höhe-Verhältnis.
>
> **Feste Größe**. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit vorgegebener Breite und Höhe (in Pixeln).
>
> **Drehung**. Ermöglicht das Drehen der Form beim Erstellen.

Vom Mittelpunkt aus. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, entsteht die Form beim Verschieben von der Mitte nach außen. Ist das Kontrollkästchen deaktiviert, wird die Form von der linken oberen Ecke aus gezeichnet.

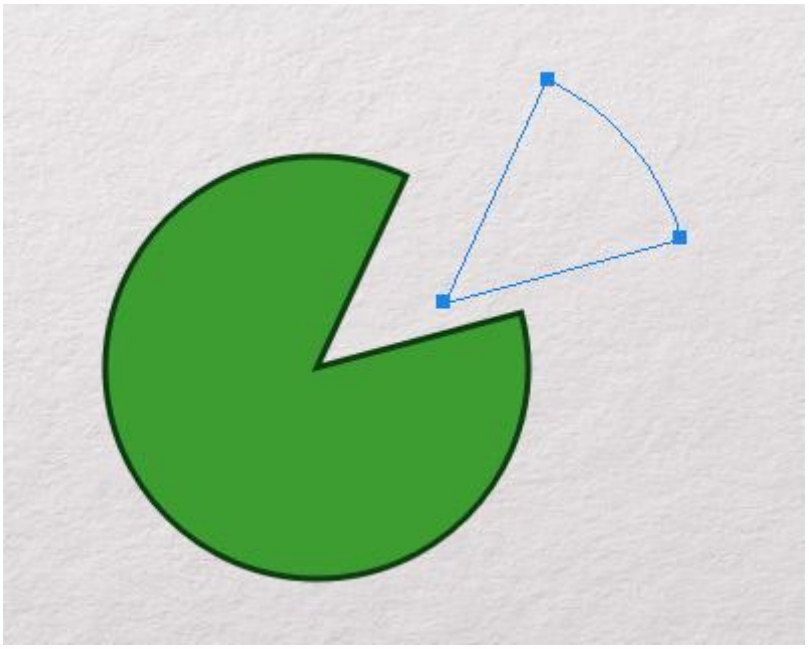
Der Dialog mit den Parametern wird auch angezeigt, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Bild klicken. Geben Sie die Parameterwerte an und klicken Sie auf **OK**, um die Form mit den angegebenen Parametern hinzuzufügen. Wenn Sie auf **Abbrechen** klicken, wird der Dialog geschlossen, ohne die Form zu erstellen.

Halten Sie die `Strg`-Taste gedrückt, um die Form mit der Maus zu verschieben. Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um mehrere Formen auszuwählen.

Sie können auch **Werkzeuge zur Formbearbeitung** verwenden.

KREISSEKTOR-WERKZEUG

Mit dem **Kreissektor-Werkzeug** können Sie eine unvollständige Ellipse erstellen, die durch einen Kreisbogen und zwei Radien begrenzt wird. Anschaulich sieht sie aus wie ein Tortenstück.



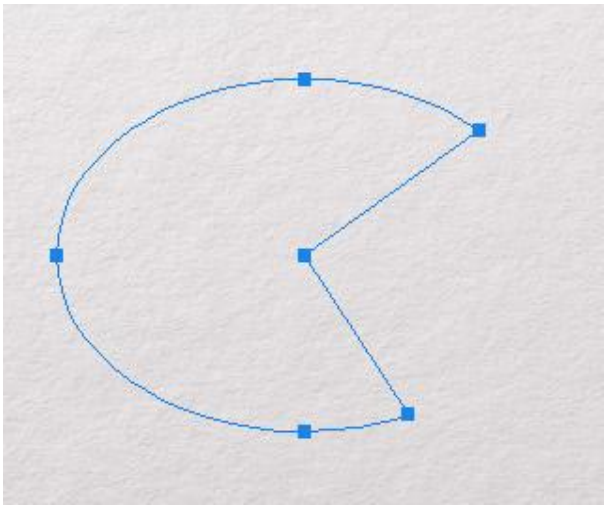
Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen finden Sie im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste F5.

Die allgemeinen Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

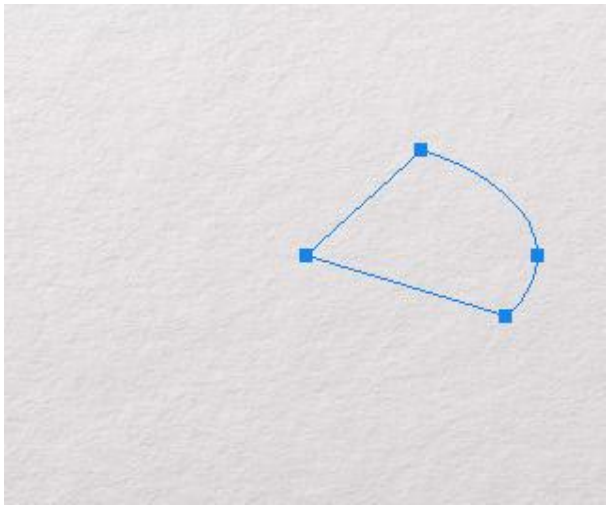
Zusätzlich stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Startwinkel (-180..180). Gibt den Winkel an, aus dem der Sektor gezeichnet wird.

Endwinkel (-180..180). Gibt den Winkel an, bei dem die Sektorzeichnung endet.



Startwinkel = -45,
Endwinkel = 65



Startwinkel = 30,
Endwinkel = -60

Stil. In der Dropdown-Liste können Sie die Methode zum Erstellen der Form festlegen.

Ohne Einschränkungen. Die Form wird durch Bewegen des Cursors gezeichnet.

Kreis. Ermöglicht das Erstellen eines Kreises. Sie können diesen Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie die `Umschalttaste` gedrückt halten.

Proportional. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit einem vorgegebenen Breite-Höhe-Verhältnis.

Feste Größe. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit vorgegebener Breite und Höhe (in Pixeln).

Drehung. Ermöglicht das Drehen der Form beim Erstellen.

Vom Mittelpunkt aus. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, entsteht die Form beim Verschieben von der Mitte nach außen. Ist das Kontrollkästchen deaktiviert, wird die Form von der linken oberen Ecke aus gezeichnet.

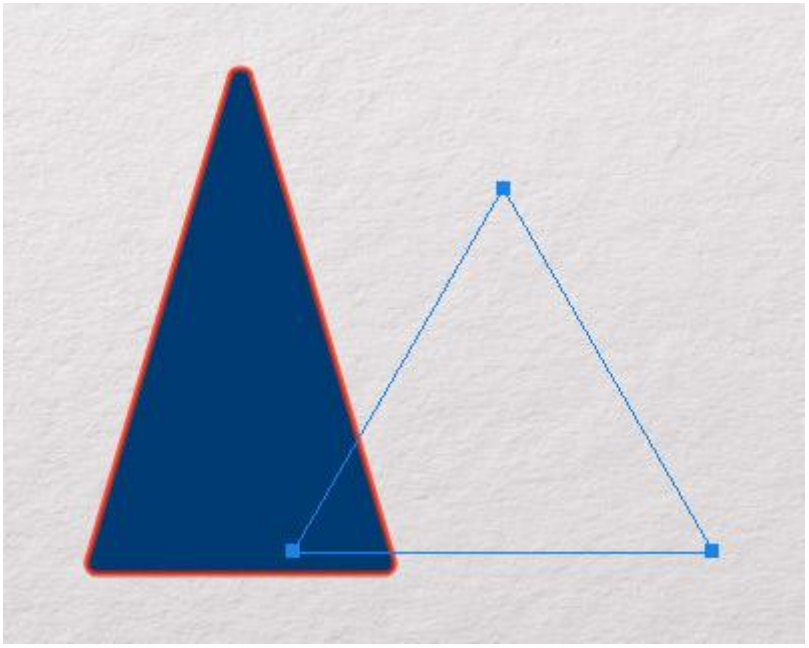
Der Dialog mit den Parametern wird auch angezeigt, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Bild klicken. Geben Sie die Parameterwerte an und klicken Sie auf **OK**, um die Form mit den angegebenen Parametern hinzuzufügen. Wenn Sie auf **Abbrechen** klicken, wird der Dialog geschlossen, ohne die Form zu erstellen.

Halten Sie die `Strg`-Taste gedrückt, um die Form mit der Maus zu verschieben. Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um mehrere Formen auszuwählen.

Sie können auch **Werkzeuge zur Formbearbeitung** verwenden.

DREIECK-WERKZEUG

Mit dem **Dreieck-Werkzeug** [△] können Sie dreieckige Vektorformen erstellen.

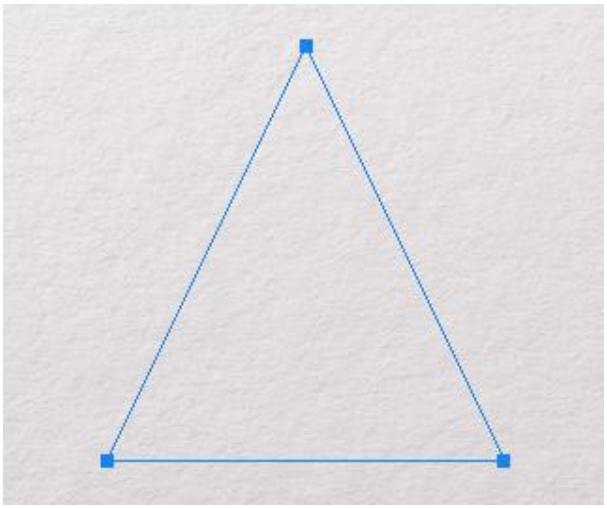


Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen finden Sie im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste F5.

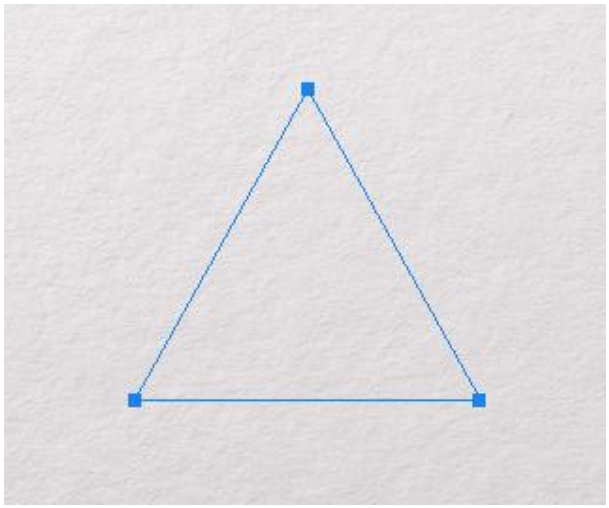
Die allgemeinen Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

Zusätzlich stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Gleichseitig. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird eine gleichseitige Form erstellt.

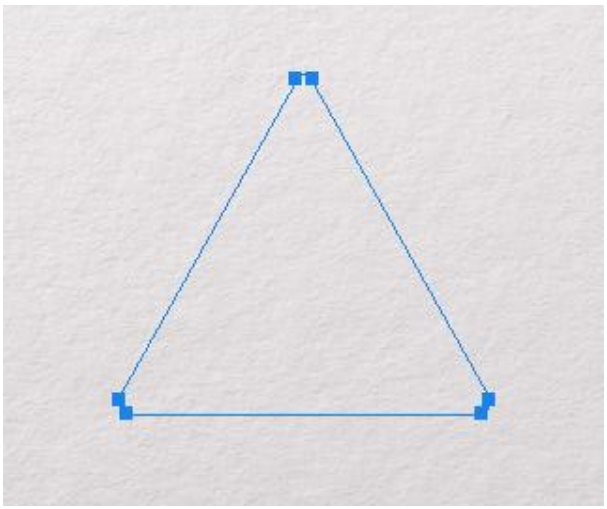


Kontrollkästchen ist deaktiviert

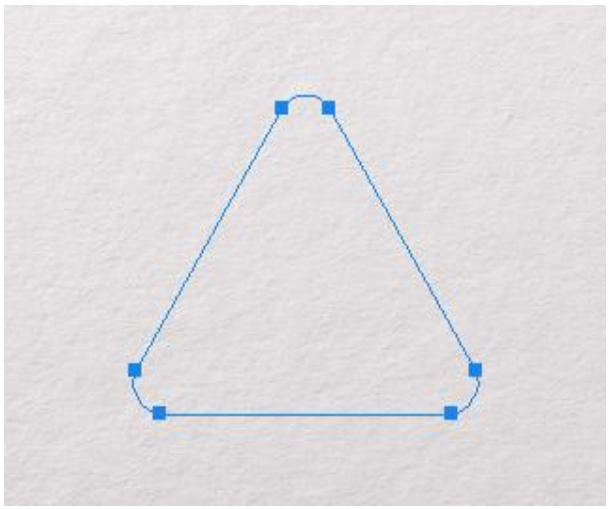


Kontrollkästchen ist aktiviert

Radius (1-100). Der Parameter gibt den Rundungsradius der Ecken des Dreiecks an.



Radius = 5



Radius = 15

Stil. In der Dropdown-Liste können Sie die Methode zum Erstellen der Form festlegen.

Ohne Einschränkungen. Die Form wird durch Bewegen des Cursors gezeichnet.

Gleichseitig. Ermöglicht die Erstellung einer regelmäßigen gleichseitigen Form. Sie können diesen Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie die `Umschalttaste` gedrückt halten.

Proportional. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit einem vorgegebenen Breite-Höhe-Verhältnis.

Feste Größe. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit vorgegebener Breite und Höhe (in Pixeln).

Drehung. Ermöglicht das Drehen der Form beim Erstellen.

Vom Mittelpunkt aus. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, entsteht die Form beim Verschieben von der Mitte nach außen. Ist das Kontrollkästchen deaktiviert, wird die Form von der linken oberen Ecke aus gezeichnet.

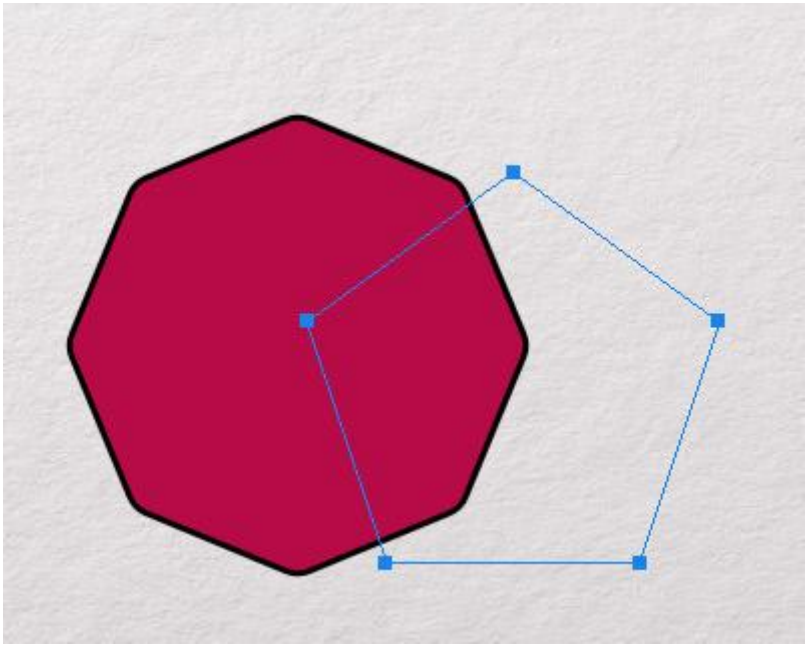
Der Dialog mit den Parametern wird auch angezeigt, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Bild klicken. Geben Sie die Parameterwerte an und klicken Sie auf **OK**, um die Form mit den angegebenen Parametern hinzuzufügen. Wenn Sie auf **Abbrechen** klicken, wird der Dialog geschlossen, ohne die Form zu erstellen.

Halten Sie die `Strg`-Taste gedrückt, um die Form mit der Maus zu verschieben. Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um mehrere Formen auszuwählen.

Sie können auch **Werkzeuge zur Formbearbeitung** verwenden.

POLYGON-WERKZEUG

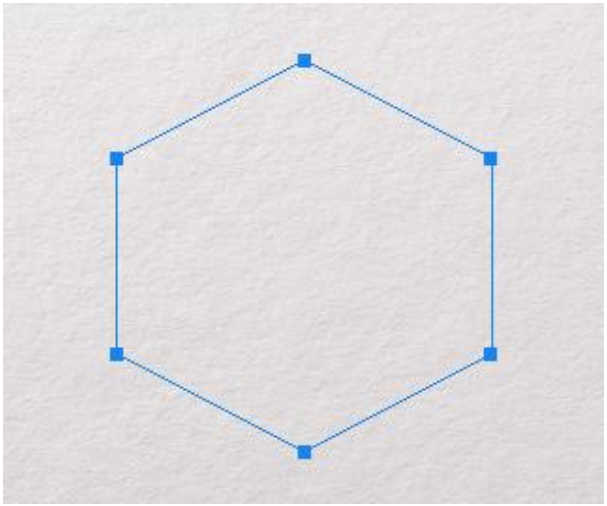
Mit dem **Polygon-Werkzeug** können Sie vieleckige Vektorformen erstellen.



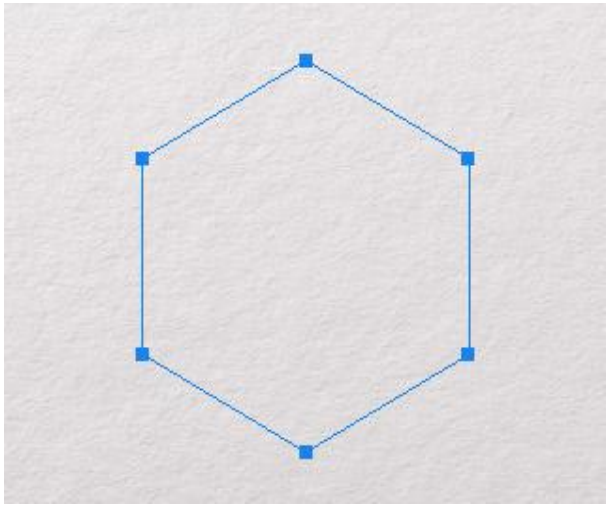
Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen finden Sie im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste F5.

Die allgemeinen Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

Zusätzlich stehen folgende Einstellungen zur Verfügung: **Gleichseitig**. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird eine gleichseitige Form erstellt.

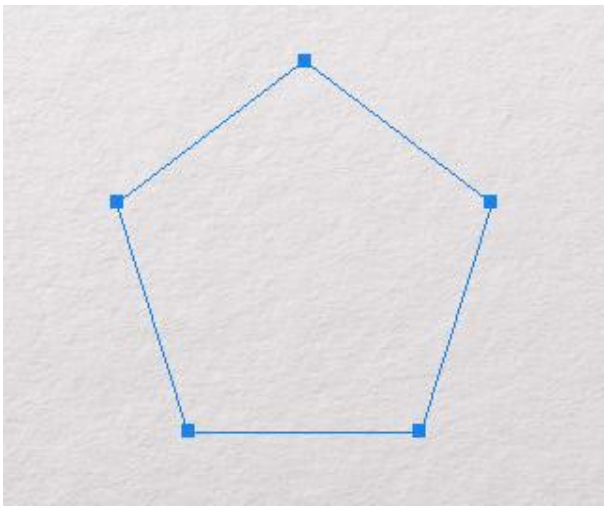


Kontrollkästchen ist deaktiviert

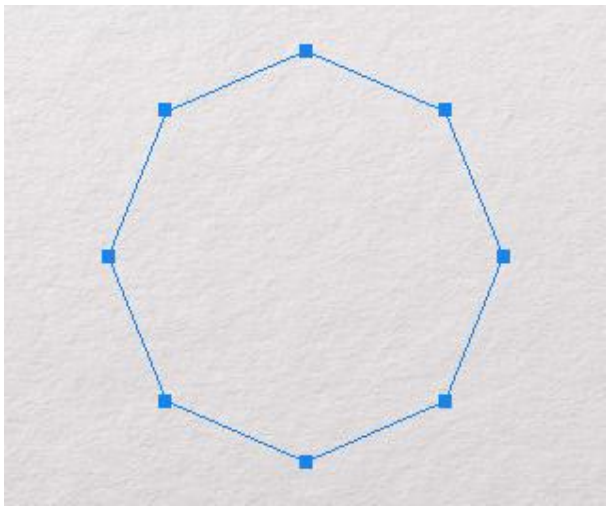


Kontrollkästchen ist aktiviert

Seiten (3-100). Der Parameter gibt die Anzahl der Ecken des Polygons an.

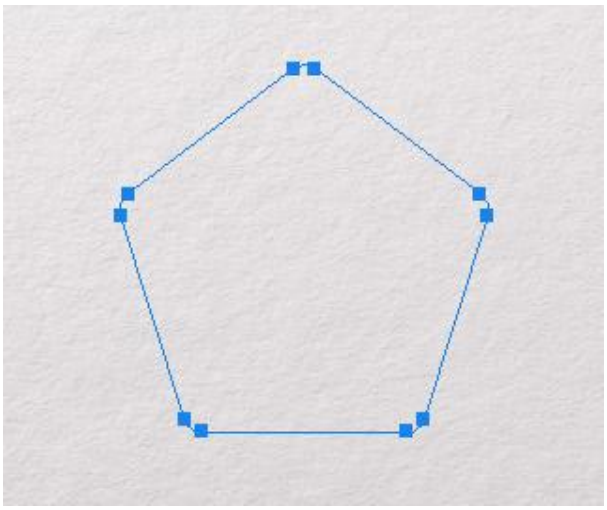


Sides = 5

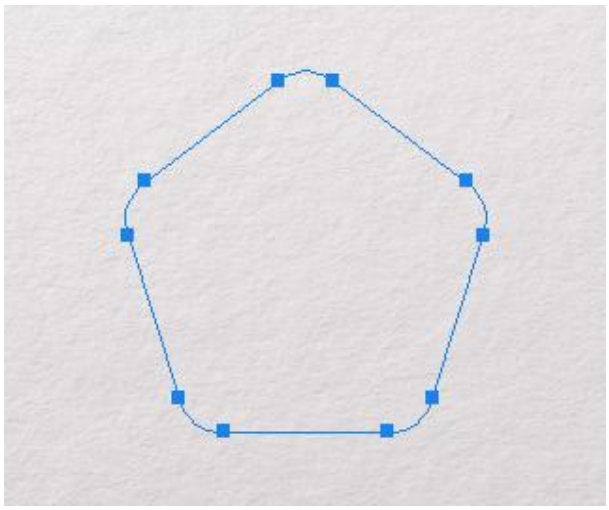


Sides = 8

Radius (1-100). Der Parameter gibt den Rundungsradius der Ecken des Polygons an.



Radius = 10



Radius = 25

Stil. In der Dropdown-Liste können Sie die Methode zum Erstellen der Form festlegen.

Ohne Einschränkungen. Die Form wird durch Bewegen des Cursors gezeichnet.

Gleichseitig. Ermöglicht die Erstellung einer regelmäßigen gleichseitigen Form. Sie können diesen Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie die `Umschalttaste` gedrückt halten.

Proportional. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit einem vorgegebenen Breite-Höhe-Verhältnis.

Feste Größe. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit vorgegebener Breite und Höhe (in Pixeln).

Drehung. Ermöglicht das Drehen der Form beim Erstellen.

Vom Mittelpunkt aus. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, entsteht die Form beim Verschieben von der Mitte nach außen. Ist das Kontrollkästchen deaktiviert, wird die Form von der linken oberen Ecke aus gezeichnet.

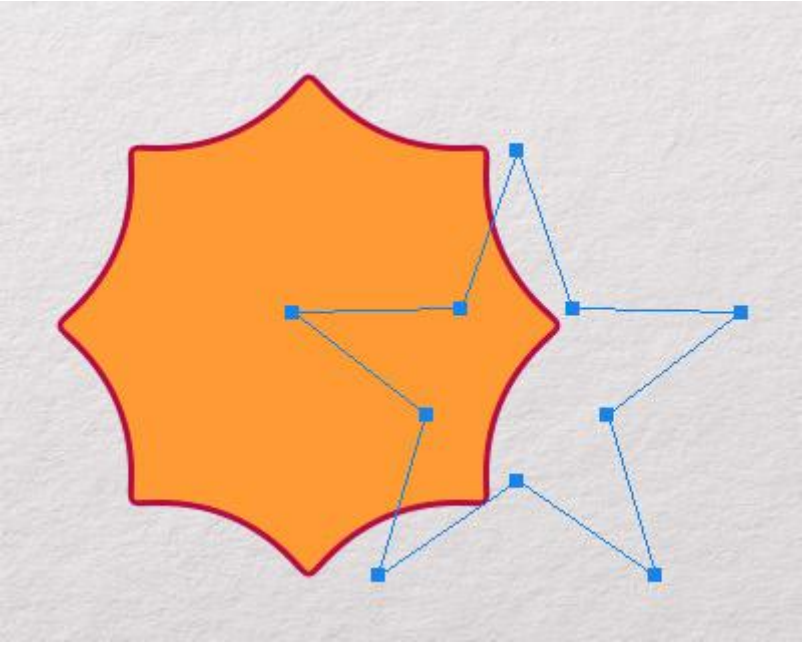
Der Dialog mit den Parametern wird auch angezeigt, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Bild klicken. Geben Sie die Parameterwerte an und klicken Sie auf **OK**, um die Form mit den angegebenen Parametern hinzuzufügen. Wenn Sie auf **Abbrechen** klicken, wird der Dialog geschlossen, ohne die Form zu erstellen.

Halten Sie die `Strg`-Taste gedrückt, um die Form mit der Maus zu verschieben. Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um mehrere Formen auszuwählen.

Sie können auch **Werkzeuge zur Formbearbeitung** verwenden.

STERN-WERKZEUG

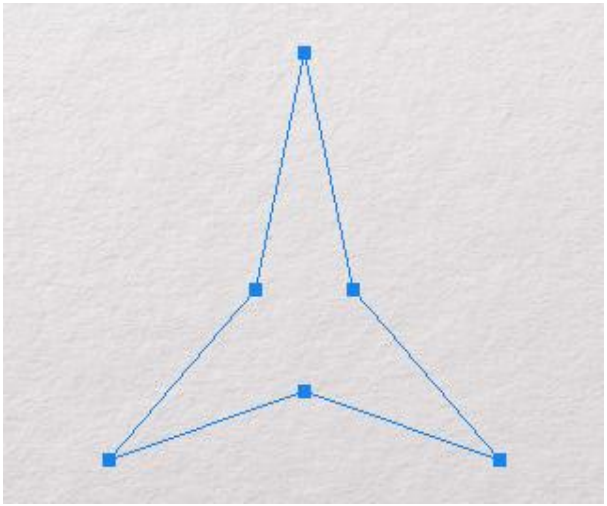
Mit dem **Stern-Werkzeug** ☆ können Sie Vektorformen mit Spitzen erstellen.



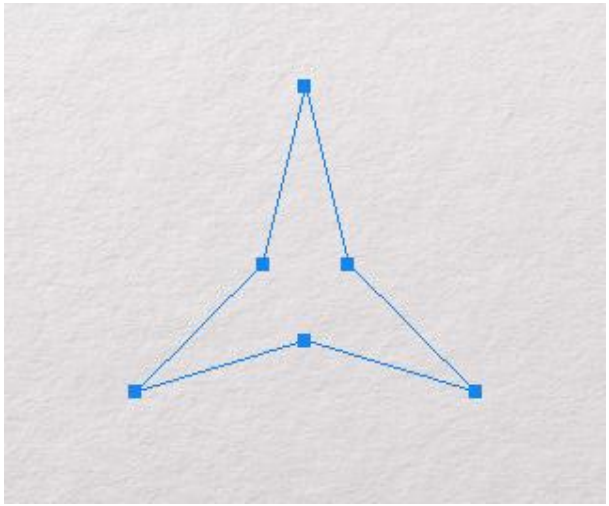
Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen finden Sie im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste F5.

Die allgemeinen Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

Zusätzlich stehen folgende Einstellungen zur Verfügung: **Gleichseitig**. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, wird eine gleichseitige Form erstellt. Andernfalls wird der Stern länglich.

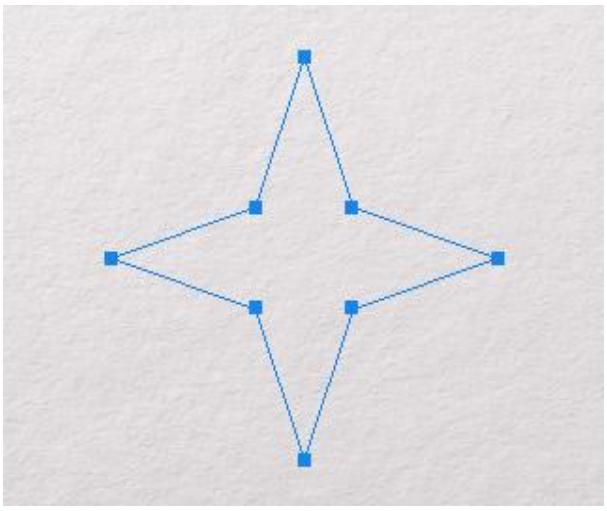


Kontrollkästchen ist deaktiviert

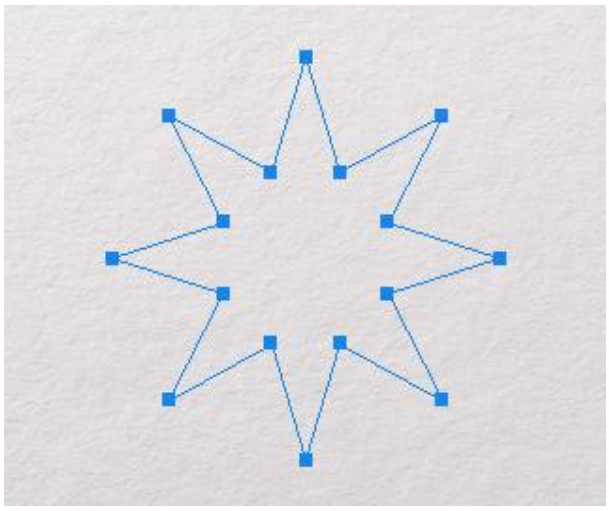


Kontrollkästchen ist aktiviert

Seiten (3-100). Der Parameter gibt die Anzahl der Sternstrahlen an.

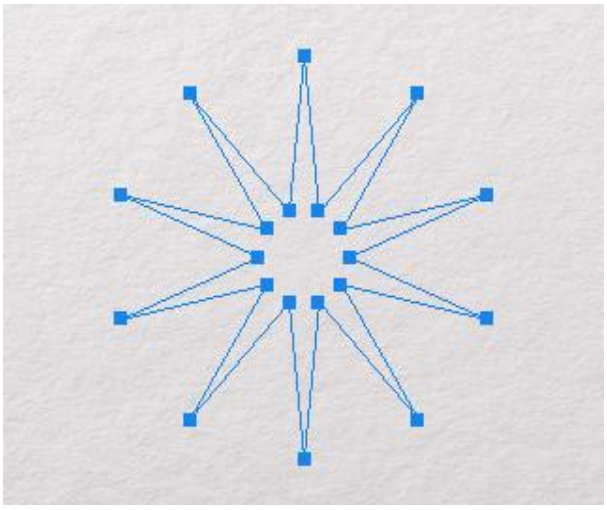


Seiten = 4

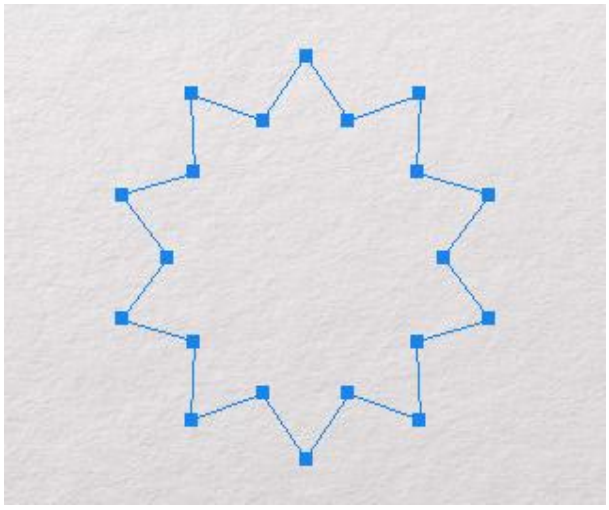


Seiten = 8

Sternverhältnis (1-100). Wenn der Parameter abnimmt, werden die inneren Winkel des Sterns zu seinem Zentrum hin gezogen.

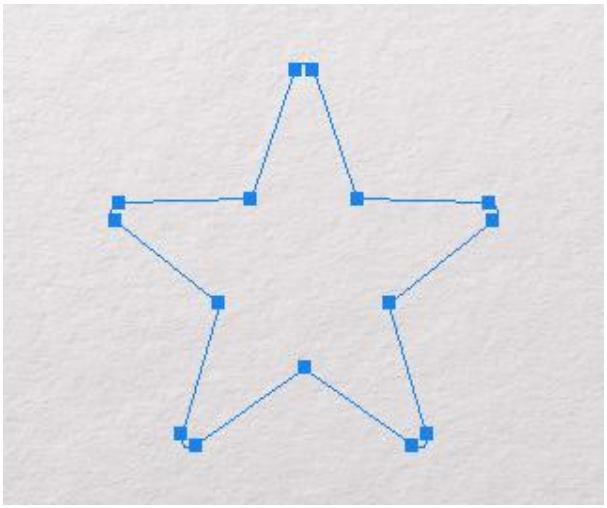


Sternverhältnis = 25

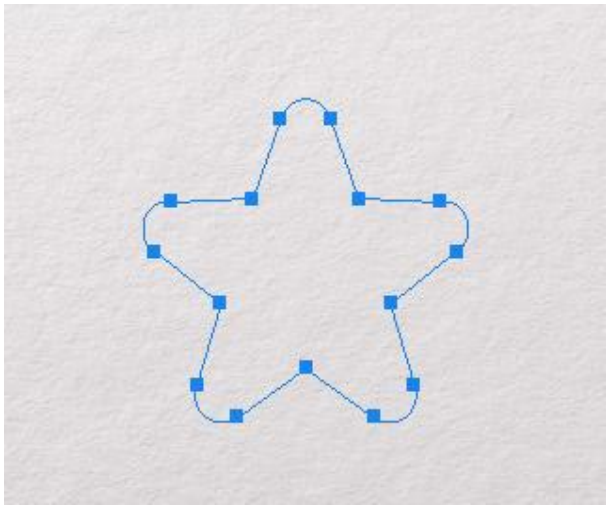


Sternverhältnis = 75

Radius (1-100). Der Parameter gibt den Rundungsradius der Strahlenspitzen an.

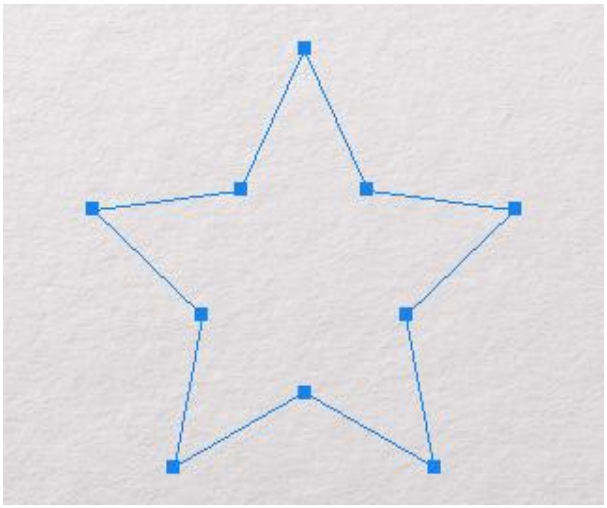


Radius = 5

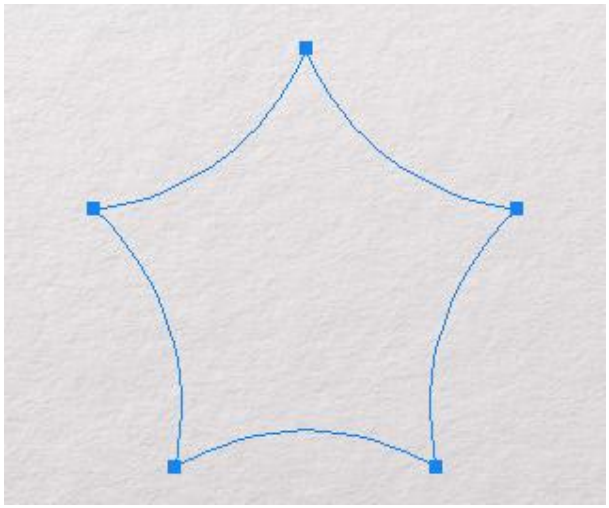


Radius = 15

Einzüge abrunden. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die inneren Ecken des Sterns abgerundet.



Kontrollkästchen ist deaktiviert



Kontrollkästchen ist aktiviert

Stil. In der Dropdown-Liste können Sie die Methode zum Erstellen der Form festlegen.

Ohne Einschränkungen. Die Form wird durch Bewegen des Cursors gezeichnet.

Gleichseitig. Ermöglicht die Erstellung einer regelmäßigen gleichseitigen Form. Sie können diesen Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie die `Umschalttaste` gedrückt halten.

Proportional. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit einem vorgegebenen Breite-Höhe-Verhältnis.

Feste Größe. Ermöglicht das Erstellen einer Form mit vorgegebener Breite und Höhe (in Pixeln).

Drehung. Ermöglicht das Drehen der Form beim Erstellen.

Vom Mittelpunkt aus. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, entsteht die Form beim Verschieben von der Mitte nach außen. Ist das Kontrollkästchen deaktiviert, wird die Form von der linken oberen Ecke aus gezeichnet.

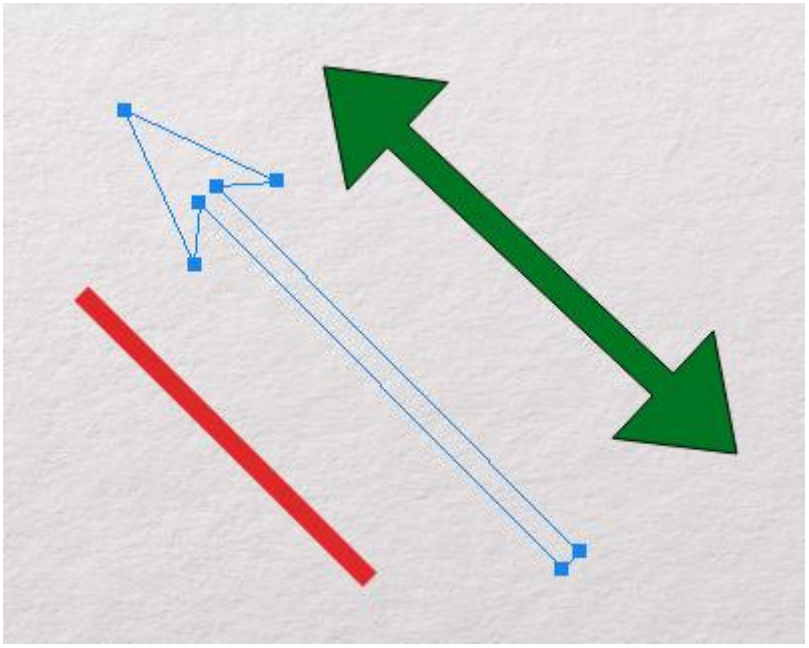
Der Dialog mit den Parametern wird auch angezeigt, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Bild klicken. Geben Sie die Parameterwerte an und klicken Sie auf **OK**, um die Form mit den angegebenen Parametern hinzuzufügen. Wenn Sie auf **Abbrechen** klicken, wird der Dialog geschlossen, ohne die Form zu erstellen.

Halten Sie die `Strg`-Taste gedrückt, um die Form mit der Maus zu verschieben. Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um mehrere Formen auszuwählen.

Sie können auch **Werkzeuge zur Formbearbeitung** verwenden.

LINIENZEICHNER-WERKZEUG

Mit dem **Linienzeichner-Werkzeug**  können Sie Linien und Pfeilen erstellen.

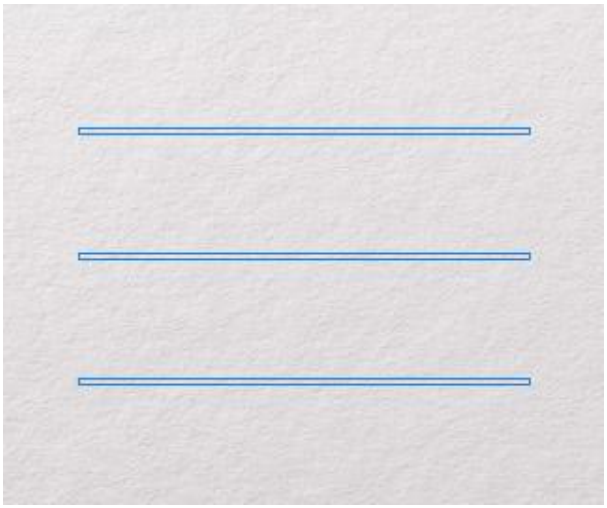


Die grundlegenden Werkzeugeinstellungen finden Sie im Bereich **Werkzeugoptionen** über dem Bildfenster. Um die vollständige Parameterliste anzuzeigen, klicken Sie auf das Werkzeugsymbol im Bereich **Werkzeugoptionen** oder drücken Sie die Taste F5.

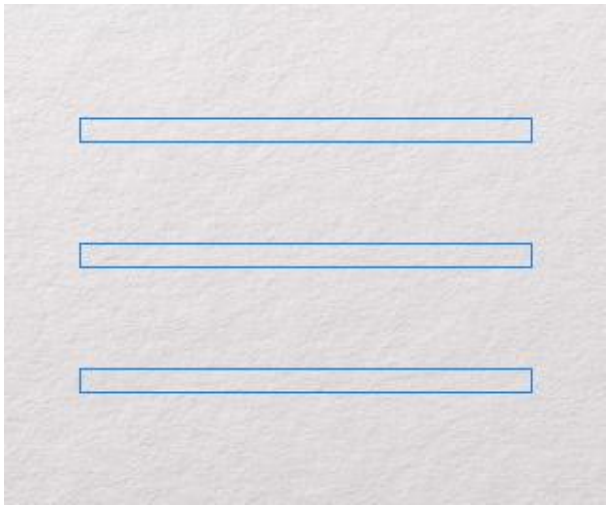
Die allgemeinen Parameter für Vektorformen finden Sie hier.

Zusätzlich stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Stärke (3-100). Der Parameter gibt die Linienbreite an.

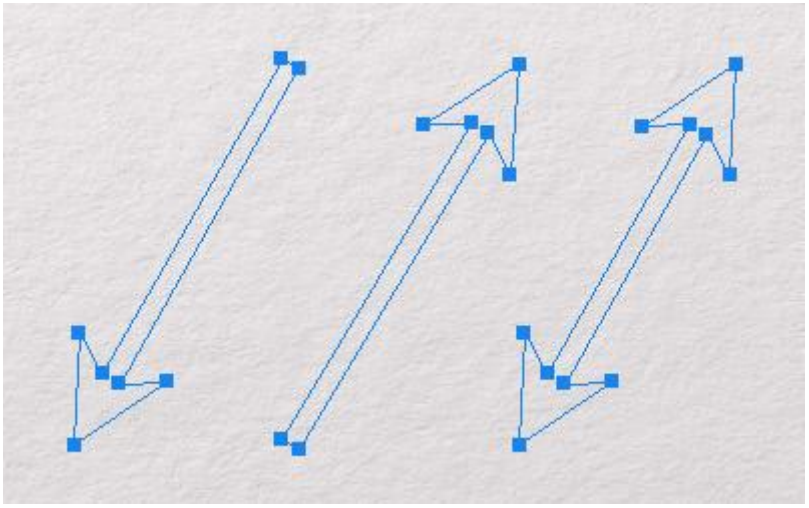


Stärke = 3



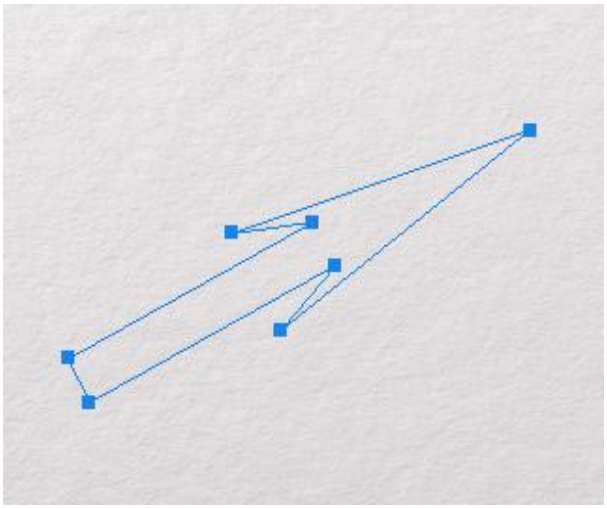
Stärke = 12

Pfeilspitzen. Wählen Sie aus, wo sich die Pfeile auf der Linie befinden sollen: am Anfang, am Ende.

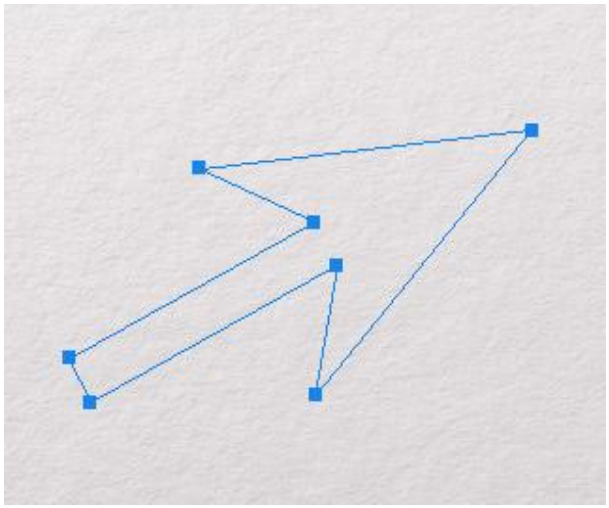


Pfeile

Pfeilbreite (3-100). Der Parameter gibt die Breite des Pfeils an.

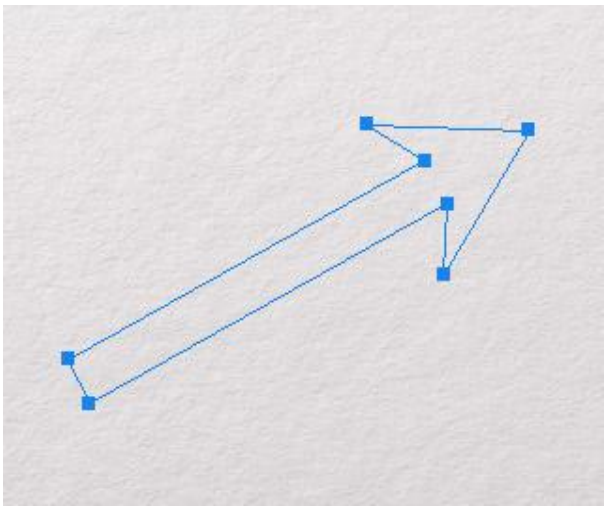


Pfeilbreite = 225

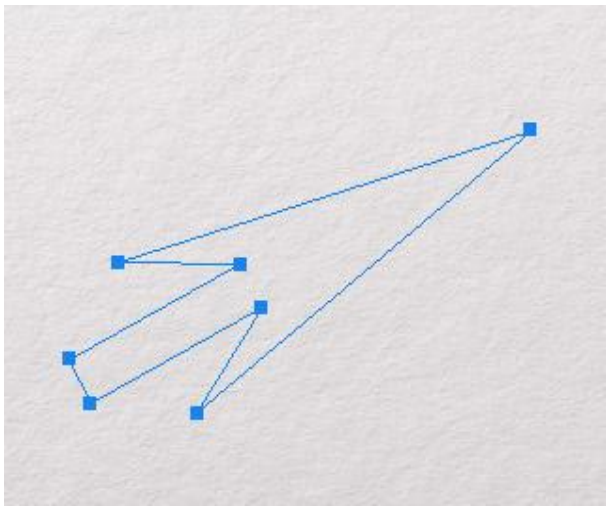


Pfeilbreite = 525

Pfeillänge (3-100). Der Parameter gibt die Länge des Pfeils an.

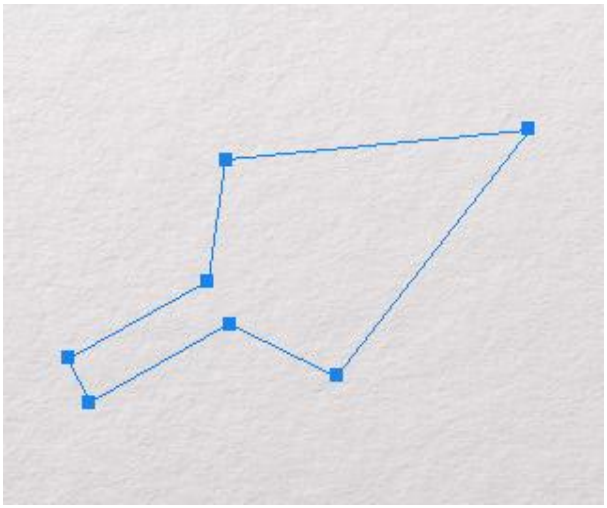


Pfeillänge = 300

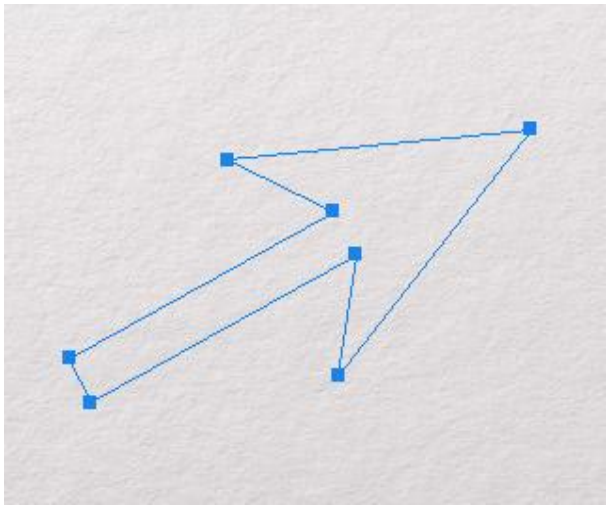


Pfeillänge = 900

Konkavität (-50..50). Der Parameter gibt die Krümmung der Pfeilspitzen an.



Konkavität = -25



Konkavität = 25

Halten Sie die `Strg`-Taste gedrückt, um die Form mit der Maus zu verschieben. Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um mehrere Formen auszuwählen.

Sie können auch **Werkzeuge zur Formbearbeitung** verwenden.

FORM BEARBEITEN

Mit den **Form-Werkzeugen** können Sie Vektorformen und -pfade erstellen und bearbeiten, die im Bedienfeld **Pfade** angezeigt werden.

Verwenden Sie zum Bearbeiten von Formen die folgenden Werkzeuge:

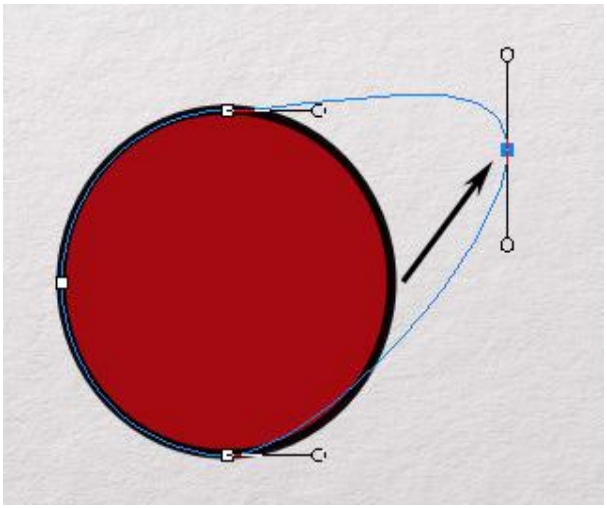
Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug . Klicken Sie, um einen neuen Ankerpunkt entlang des Pfads hinzuzufügen.

Ankerpunkt-löschen-Werkzeug . Klicken Sie auf einen Ankerpunkt, um ihn zu entfernen. Sie können auch die Taste `Entf` verwenden, um ausgewählte Ankerpunkte zu entfernen.

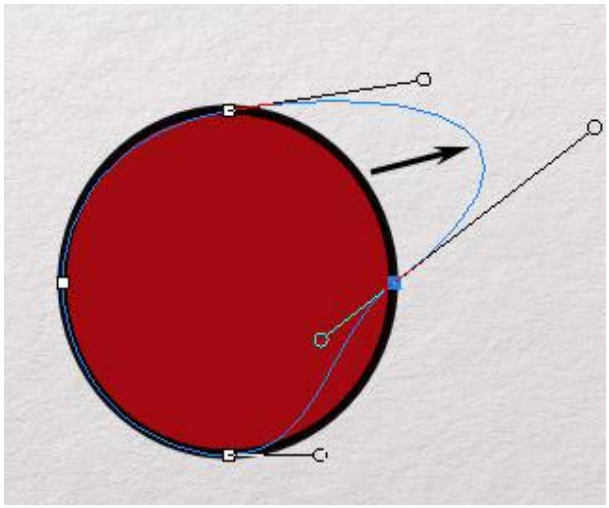
Punkt-umwandeln-Werkzeug . Klicken Sie auf einen glatten Ankerpunkt, um ihn in einen abgewinkelten Ankerpunkt umzuwandeln und umgekehrt.

Pfadauswahl-Werkzeug . Klicken Sie, um einen Pfad oder ein Segment auszuwählen. Sie können diese durch Ziehen verschieben.

Direktauswahl-Werkzeug . Mit diesem Werkzeug können Sie die **Ankerpunkte** der ausgewählten Form bearbeiten. Sie können einen oder mehrere Punkte per Klick oder mit einem Rahmen auswählen. Sie können die Form auch durch Ziehen ihrer **Segmente** ändern.



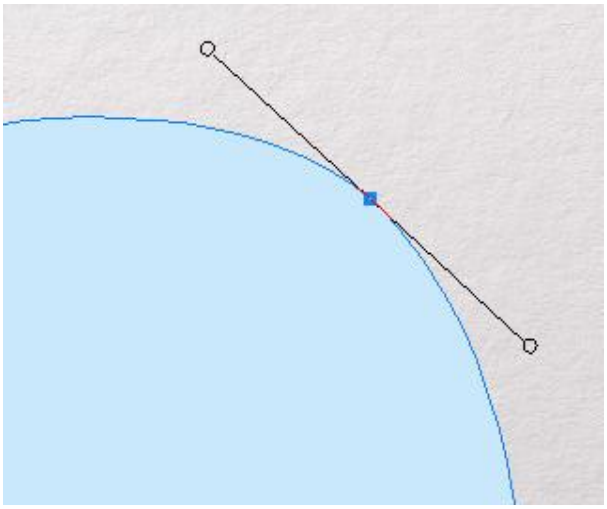
Punkt ziehen



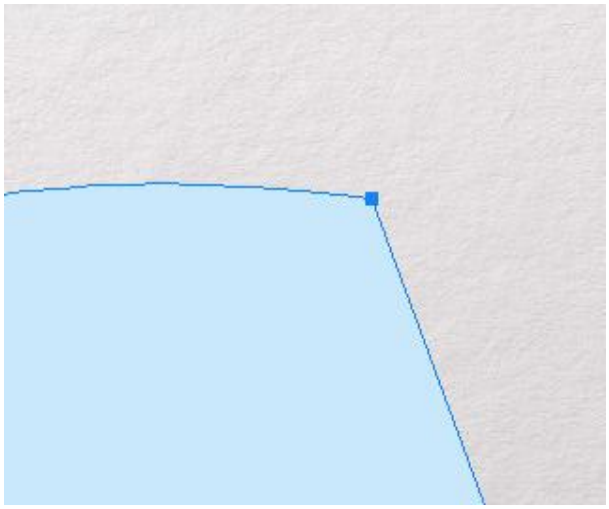
Segment ziehen

Die ausgewählten Ankerpunkte werden farblich hervorgehoben und können verschoben oder gelöscht werden. Sie können mehrere Ankerpunkte mit der Maus, gedrückter `Umschalttaste` oder durch Auswahl eines Rahmens auswählen. Sie können die ausgewählten Punkte auch mit den Pfeiltasten in 1-Pixel-Schritten oder mit gedrückter `Umschalttaste` in 10-Pixel-Schritten verschieben.

Der Ankerpunkt kann von zwei Typen sein: glatter Punkt und Eckpunkt. Die Bearbeitung verschiedener Punkttypen ist unterschiedlich.



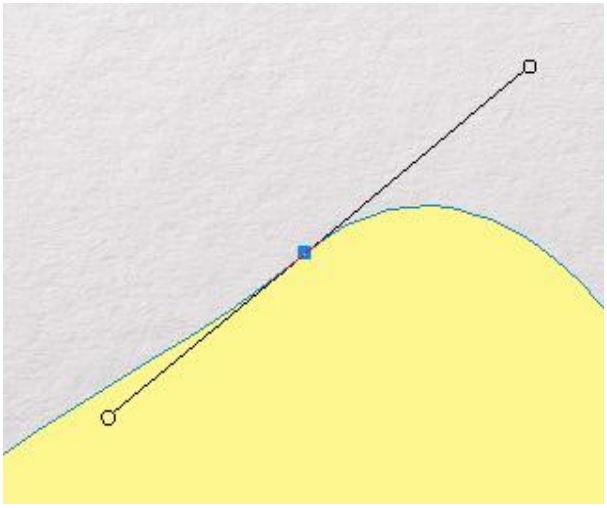
Glatter Punkt



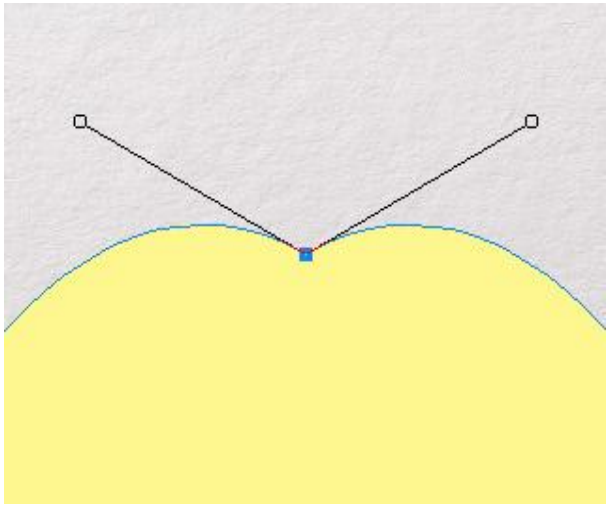
Eckpunkt

Sie können Eckpunkte mit dem Mauszeiger verschieben. Wenn Sie glatte Punkte bearbeiten, können Sie sie nicht nur mit dem Cursor ziehen, sondern auch die benachbarten Segmente mit zwei Richtungslinien ändern. Um die Länge und die Richtung der Richtungslinien zu ändern, passen Sie die runden Markierungen an ihren Enden an. Eine Vergrößerung der Länge der Richtungslinie erhöht die Krümmung der benachbarten Kurve.

Die Richtung beider Vektoren des ausgewählten glatten Punkts ändert sich gleichzeitig. Halten Sie die `Umschalt`-Taste gedrückt, um die Richtung in 45°-Schritten zu ändern. Halten Sie die `Alt`-Taste gedrückt, um Richtung und Größe jeder Vektorlinie separat zu ändern.



Gleichzeitige Anpassung



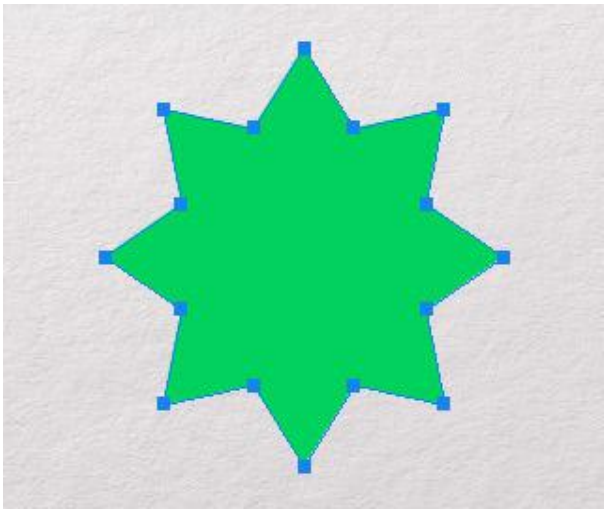
Separate Anpassung

Bearbeitungsoptionen (im Werkzeugoptionen-Bedienfeld):

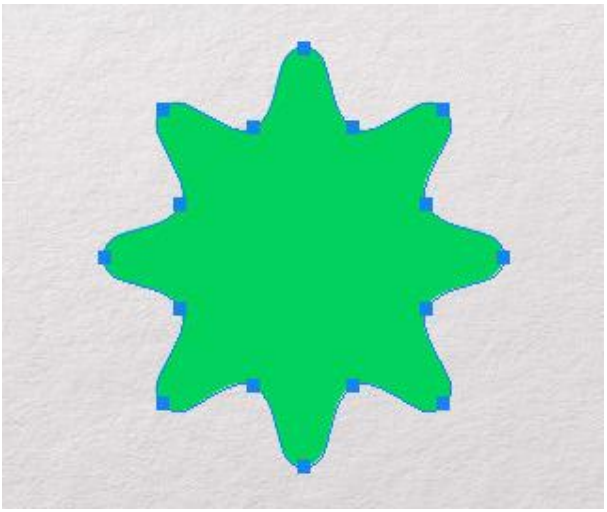
Automatisch auswählen. Das Kontrollkästchen aktiviert den automatischen Wechsel zur Vektorebene durch Anklicken einer Form.

In glatten Punkt umwandeln . Klicken Sie hier, um die ausgewählten Winkelpunkte in glatte Punkte umzuwandeln.

In Eckpunkt umwandeln . Klicken Sie hier, um die ausgewählten Winkelpunkte in abgewinkelte Punkte umzuwandeln.



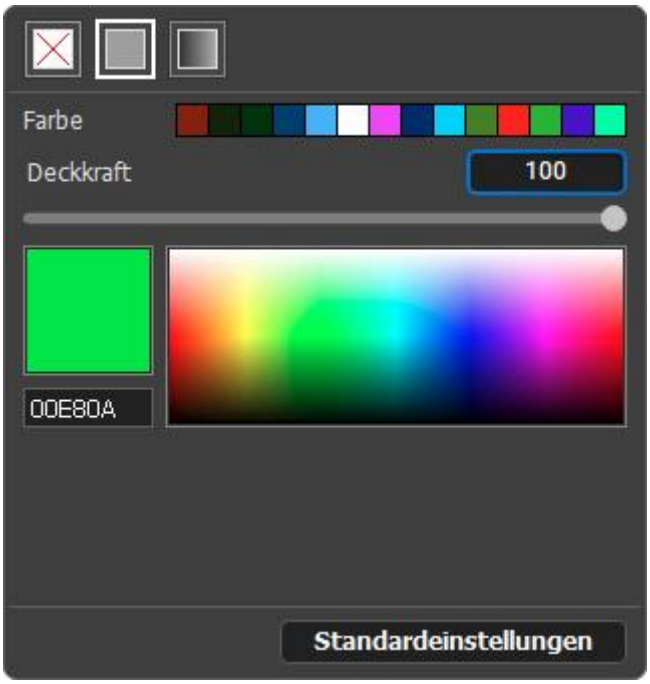
Scharfe Ecken



Abgerundete Ecken

FORM FÜLLEN

Sie können sowohl Formen als auch Pfadtext mit einer Farbe oder einem Farbverlauf füllen. Die Einstellungen wirken sich auf alle ausgewählten Formen innerhalb derselben Formebene aus.

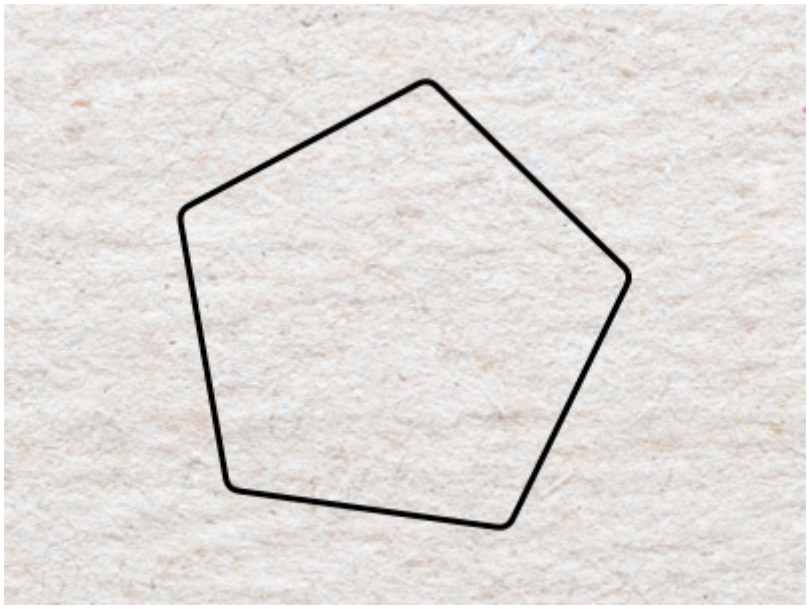


Fülloptionen

Um auf die Fülleinstellungen zuzugreifen, klicken Sie auf das Farbfeld **Füllen** im Werkzeugoptionenfeld oder auf der Registerkarte **Füllen** in der Optionsleiste des vollständigen Formwerkzeugs oder klicken Sie auf das Symbol rechts neben dem Namen der ausgewählten Formebene.

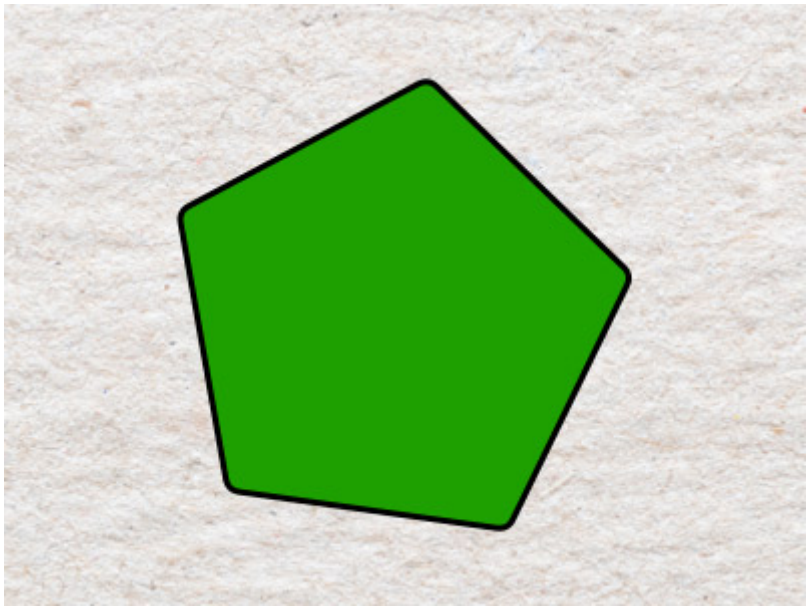
Fülltypen:

Keine Füllung . Die erstellte Form ist transparent.



Keine Füllung

Farbfüllung . Die erstellte Form wird mit einer Farbe gefüllt.

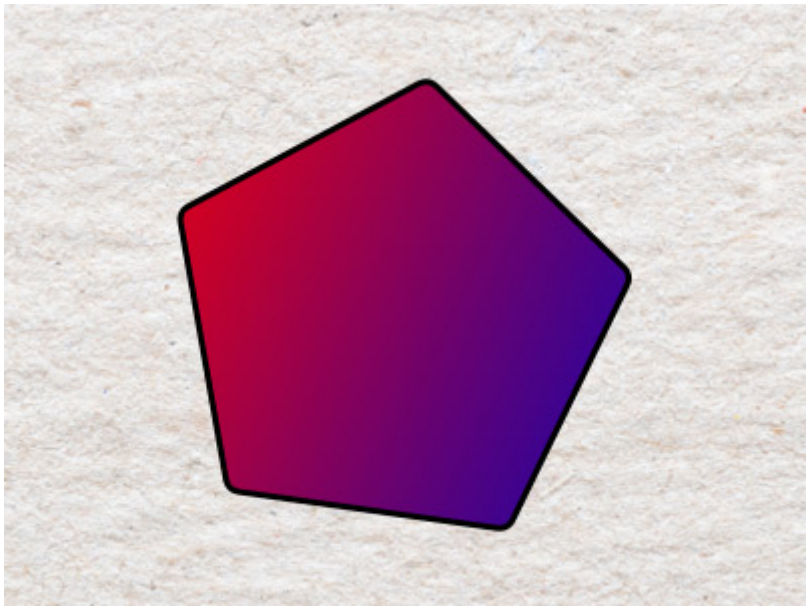


Farbfüllung

Bewegen Sie den Cursor über das Farbfeld (der Cursor nimmt die Form einer Pipette an) und wählen Sie die gewünschte Farbe aus.

Das große Quadrat zeigt die ausgewählte Farbe an. Klicken Sie darauf, um den Farbauswahldialog zu öffnen. Die zuletzt ausgewählten Farben werden in den kleinen quadratischen Kästchen angezeigt.

Verlaufsfüllung . Die erstellte Form wird mit dem ausgewählten Farbverlauf gefüllt.



Verlaufsfüllung

Sie können die Farben des Verlaufs anhand der Farbverlaufslinie festlegen. Klicken Sie auf die Farbverlaufslinie, um einen Farbpunkt zu erstellen. Sie können die Farbe und die Deckkraft eines Punktes anpassen, indem Sie auf ihn mit der Maustaste doppelklicken.

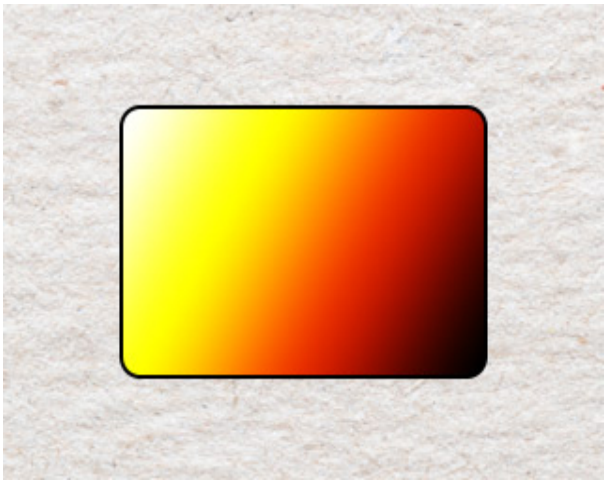
Sie können auch die Form mit einem Farbverlauf füllen, indem Sie das **Verlaufswerkzeug** verwenden. Wählen Sie das Werkzeug aus der **Werkzeugpalette** aus und wenden Sie es auf die Formsebene an. Die Einstellungen können mit den Parametern des Verlaufswerkzeugs oder des Form-füllen-Werkzeugs angepasst werden.

Einstellungen:

Verlaufstyp:

- Linearer Verlauf ,
- Radialverlauf ,
- Winkelförmiger Verlauf ,
- Reflektierter Verlauf ,
- Rautenverlauf .

Umkehren . Die Schaltfläche kehrt die Reihenfolge der Farben im Farbverlauf um.



Ursprüngliche Reihenfolge



Umgekehrte Reihenfolge

Dithering. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um den Farbverlauf glätter zu machen und die Anzahl der Streifen zu reduzieren.

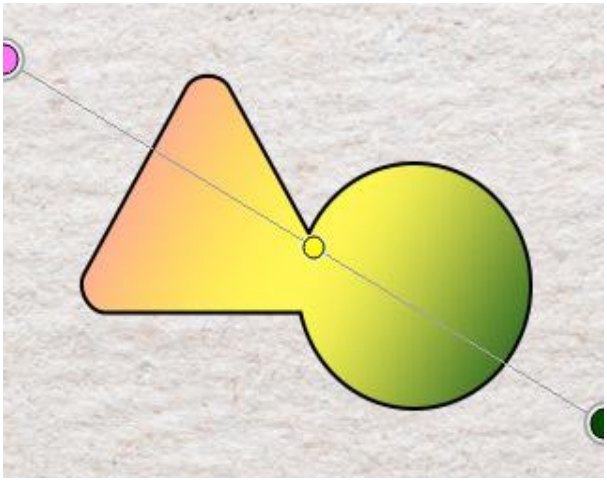


Kontrollkästchen ist deaktiviert

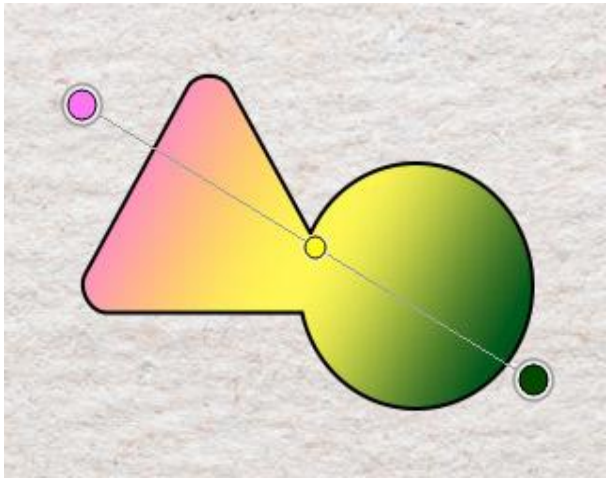


Kontrollkästchen ist aktiviert

Ausgerichtet. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der Farbverlauf auf die Form ausgerichtet und bewegt sich entsprechend. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird der Farbverlauf auf das Dokument ausgerichtet und bewegt sich nicht, wenn Sie die Form ziehen. Sie können den Farbverlauf skalieren, indem Sie das Kontrollkästchen aktivieren bzw. deaktivieren.

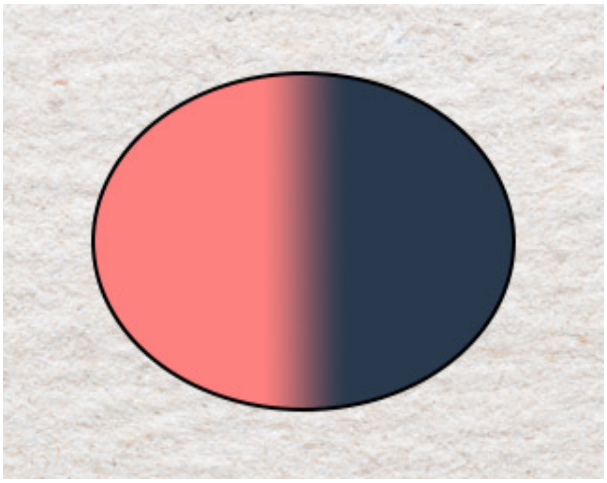


Kontrollkästchen ist deaktiviert

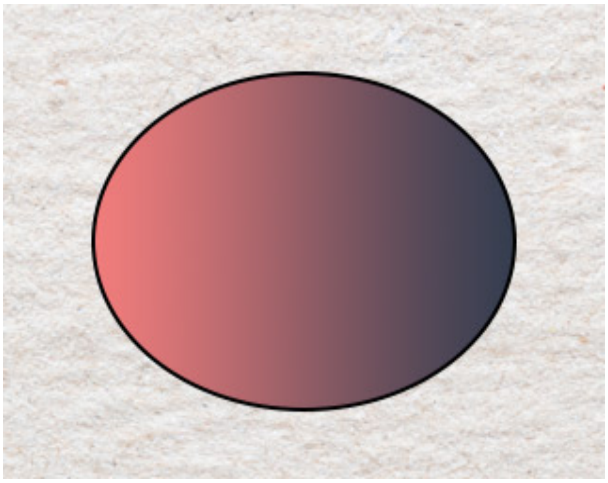


Kontrollkästchen ist aktiviert

Skalierung (10-150%). Der Parameter legt den Abstand zwischen den Extrempunkten des Farbverlaufs fest. Der Standardwert ist 100 % und entspricht der Größe der Form.

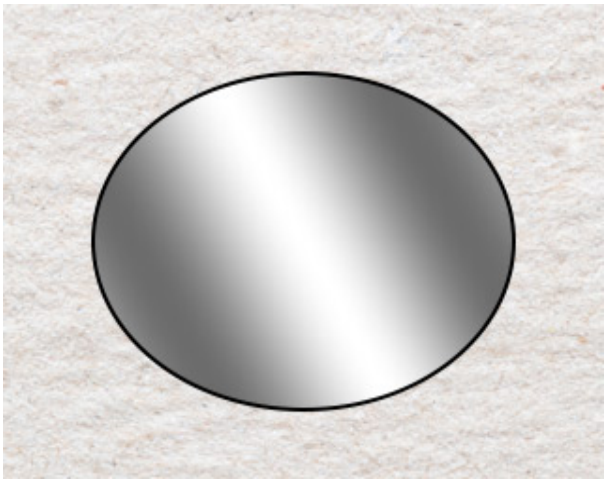


Skalierung = 20

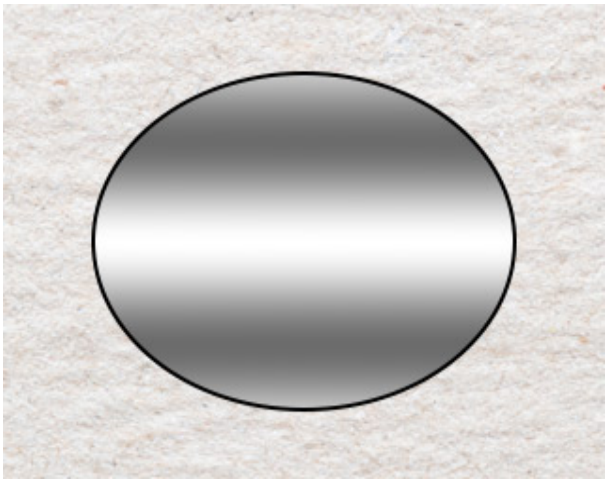


Skalierung = 120

Winkel (-180..180). Mit dem Parameter können Sie den Farbverlauf drehen.

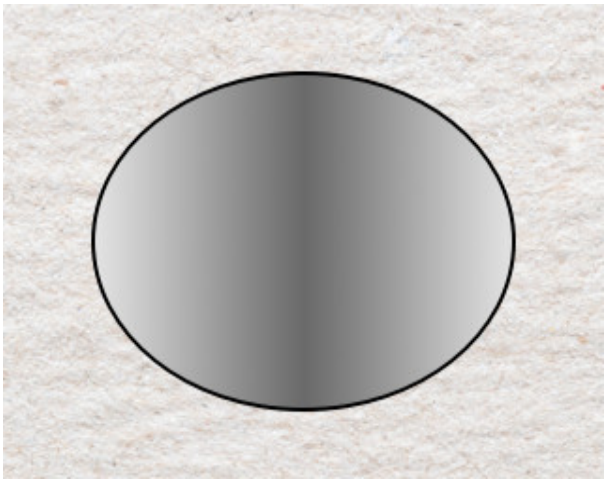


Winkel = 30

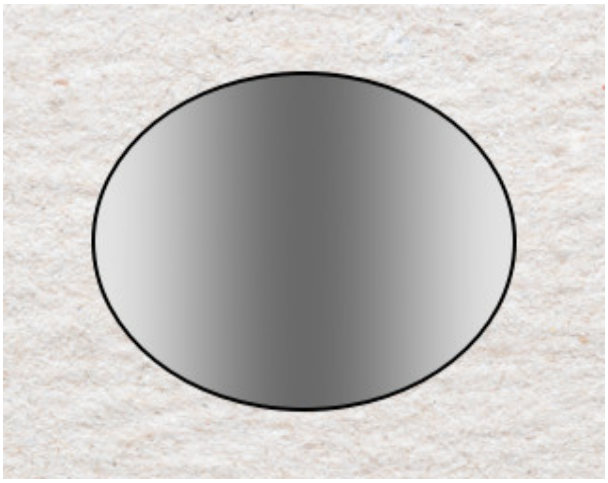


Winkel = 90

Glättung (0-100). Der Parameter glättet den Farbverlauf, indem er die Übergänge zwischen den einzelnen Farben und den Farbtönen glättet.



Glättung = 10



Glättung = 100

Deckkraft (0-100). Der Parameter ist gemeinsam für beide Fülltypen und legt die allgemeine Fülldeckkraft fest: je kleiner der Wert, desto heller und transparenter sind die Formen in der ausgewählten Ebene.



Deckkraft = 40



Deckkraft = 90

Um eine Kontur um die ausgewählte Form zu legen, passen Sie die Einstellungen in der **Kontur**-Registerkarte an.

KONTUR FÜR FORMEN ZUWEISEN

Sie können Formen und Pfadtext mit einer farbigen Kontur versehen. Die Kontur wird allen Formen in der ausgewählten Formebene hinzugefügt.

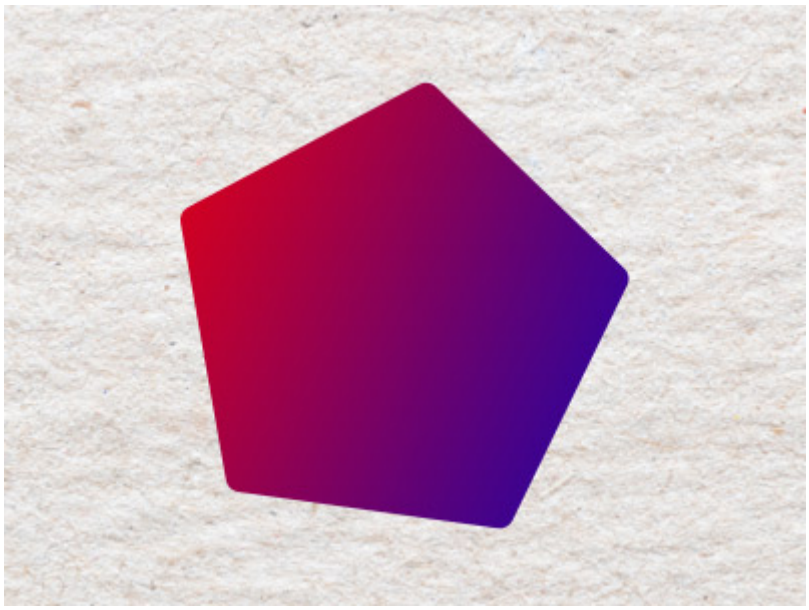


Kontureinstellungen

Um auf die Kontur-Einstellungen zuzugreifen, klicken Sie auf das Farbfeld **Kontur** im Werkzeugoptionenbedienfeld oder auf der Registerkarte **Kontur** in der Optionsleiste des vollständigen Formwerkzeugs oder klicken Sie auf das Symbol rechts neben dem Namen der ausgewählten Formebene.

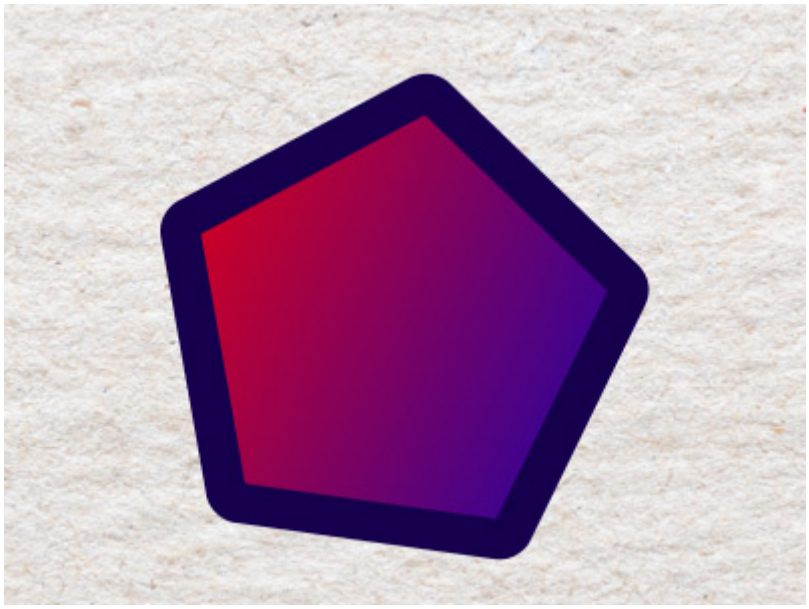
Konturtypen:

Keine Kontur . Es wird keine Kontur hinzugefügt.



Keine Kontur

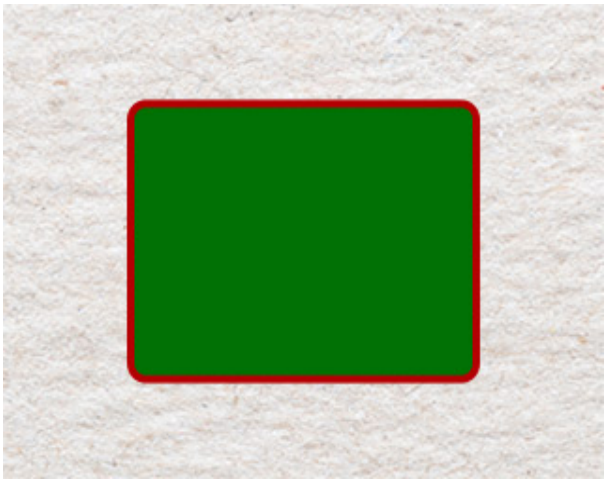
Farbkontur . Der Rand der ausgewählten Form wird mit der gewünschten Farbe hervorgehoben.



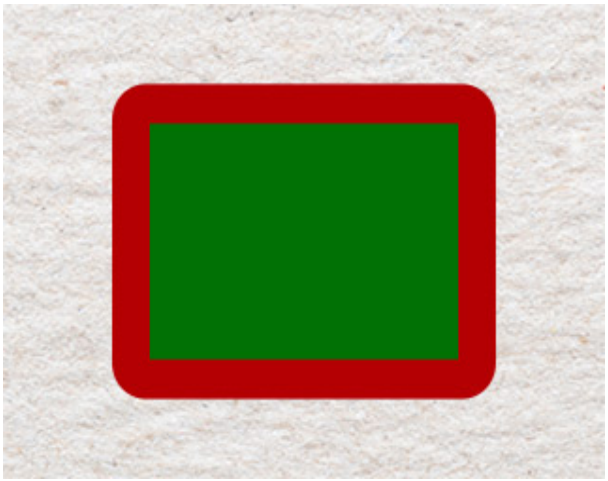
Farbkontur

Bewegen Sie den Cursor über das Farbfeld (der Cursor nimmt die Form einer Pipette an) und wählen Sie die gewünschte Farbe für die Kontur aus.

Das große Quadrat zeigt die ausgewählte Farbe an. Klicken Sie darauf, um den Farbauswahldialog zu öffnen. Die zuletzt ausgewählten Farben werden in den kleinen quadratischen Kästchen angezeigt.

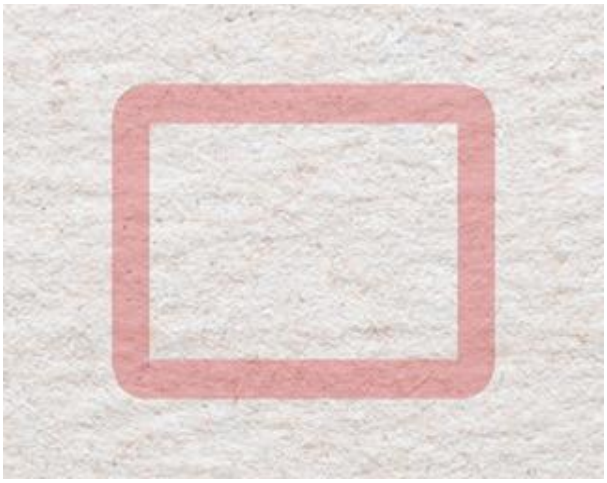


Breite = 5

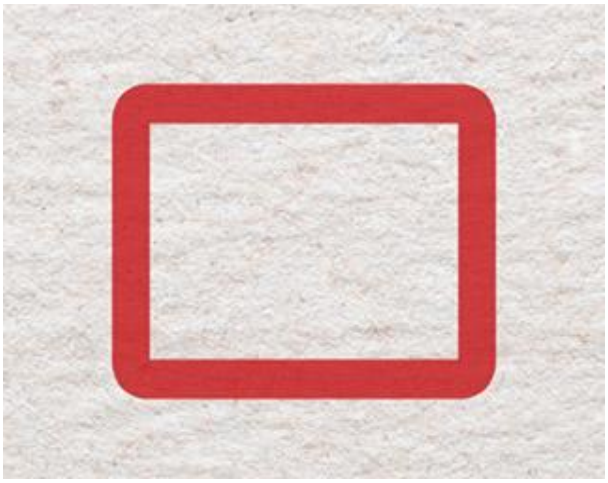


Breite = 25

Deckkraft (0-100). Der Parameter ändert die Transparenz der Kontur: Je niedriger der Wert, desto blasser und transparenter ist die Farbe.

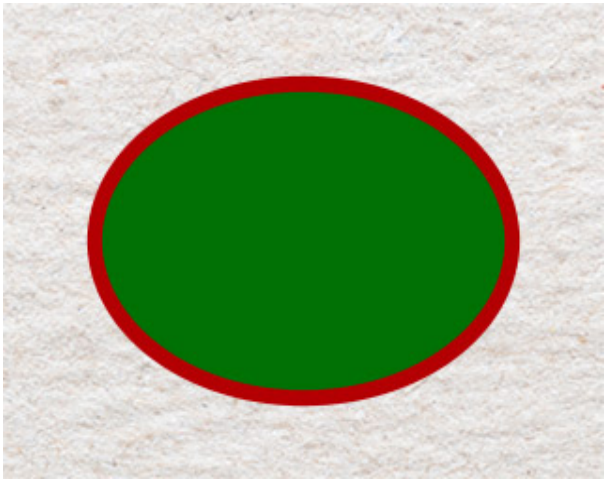


Deckkraft = 25

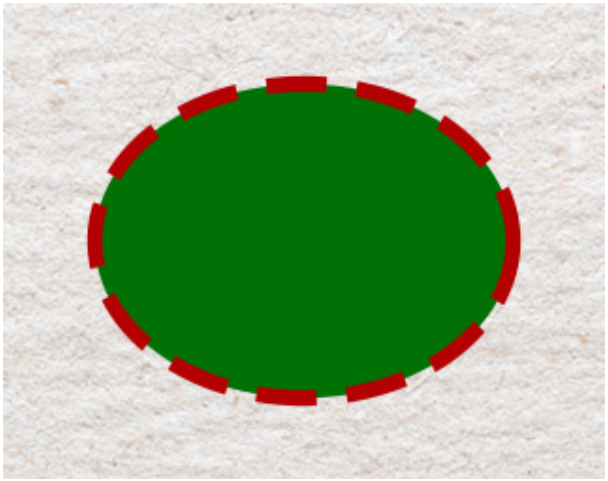


Deckkraft = 75

Wählen Sie einen **Linientyp** aus der Drop-down-Liste aus:

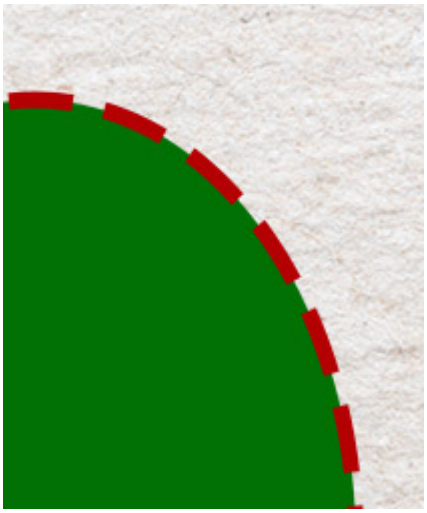


Vollinie

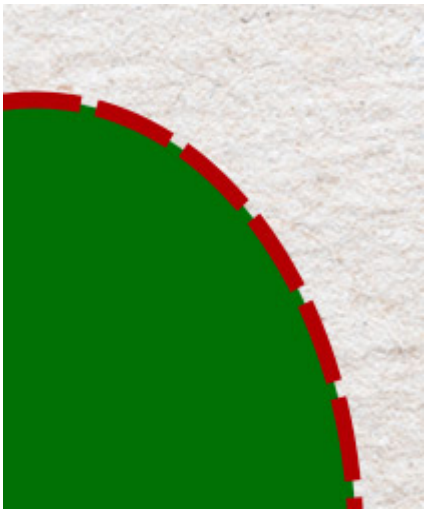


Punktlinie

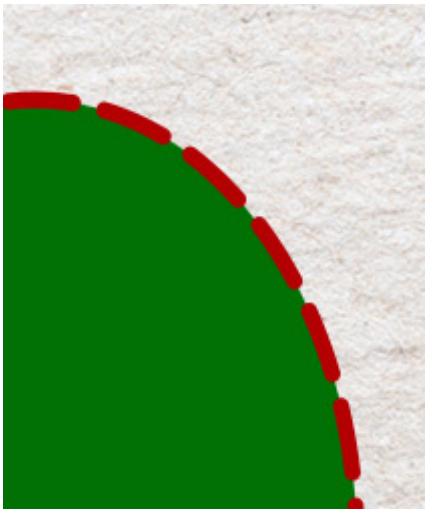
Wählen Sie einen **Kantentyp** der Punktlinie in der Drop-down-Liste aus:



Kurze Striche

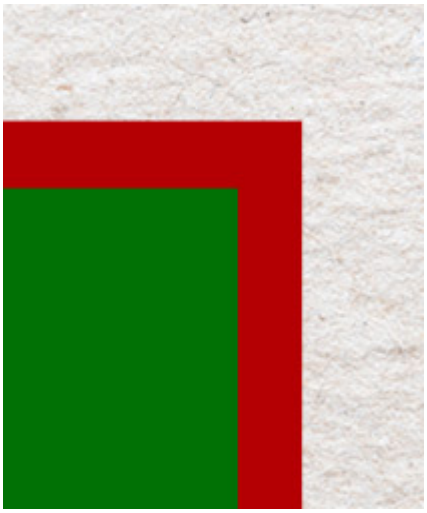


Lange Striche

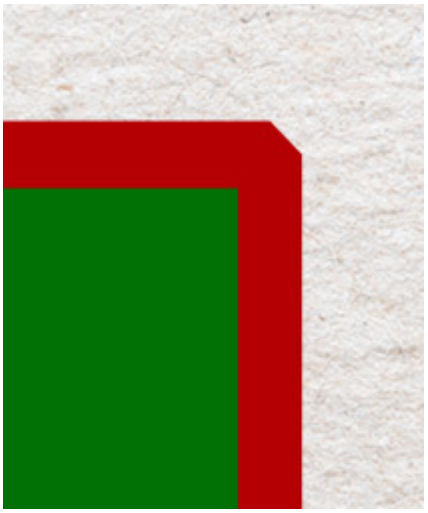


Abgerundete Striche

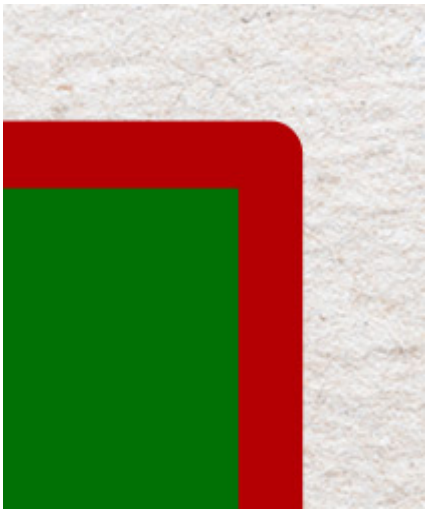
Wählen Sie das Aussehen der **Konturecken** in der Drop-down-Liste aus:



Spitze Ecken



Abgeschrägte Ecken



Abgerundete Ecken

Um die Farbe einer Form zu ändern, passen Sie die Einstellungen in der Registerkarte **Form füllen** an.

ALLGEMEINE WERKZEUGE

AliveColors bietet eine breite Palette von Funktionen zur Fotobearbeitung und Retusche.

Zusätzlich zu den Standardwerkzeugen und künstlerischen Pinseln stellt das Programm eine Reihe von zusätzlichen Tools zur Verfügung.

Folgen Sie den untenstehenden Links, um mehr über diese Tools zu erfahren:

Ausrichten (Lineale, Hilfslinien, Raster)

 **Verschieben**

 **Freistellen**

 **Perspektivisches Freistellen**

Transformieren

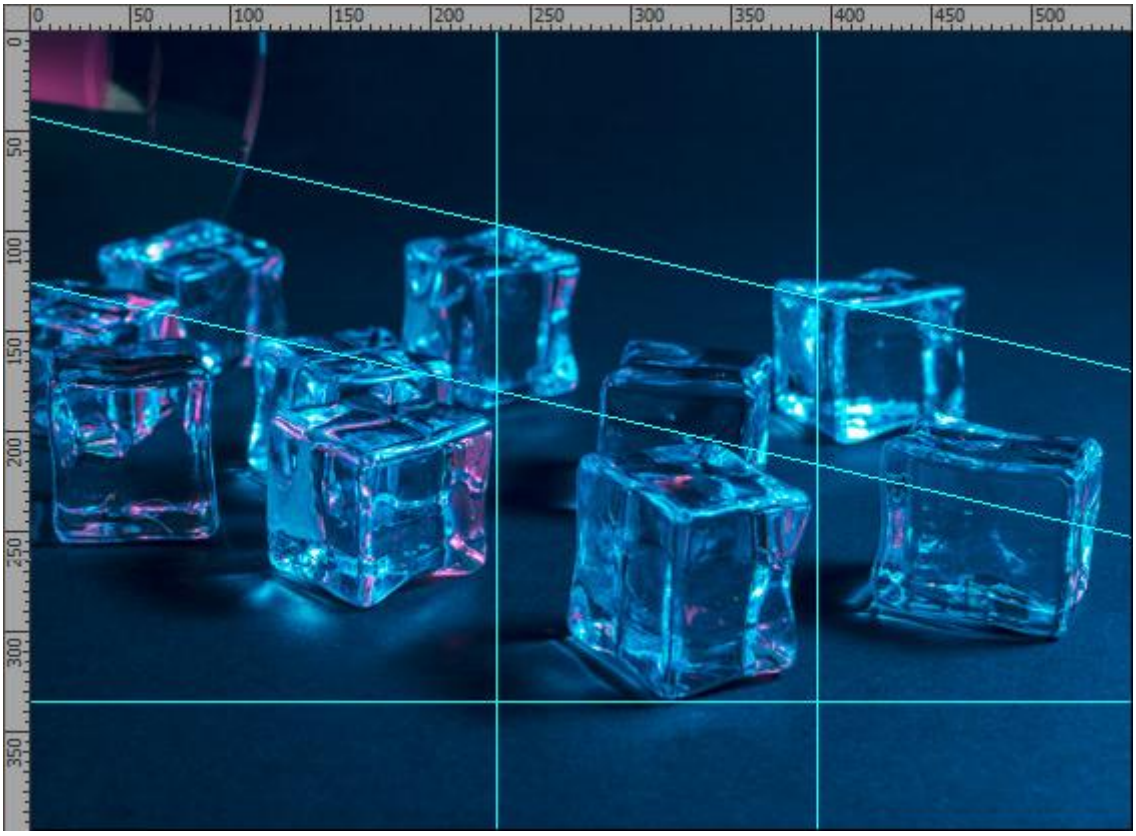
 **Pipette**

 **Hand**

 **Zoom**

AUSRICHTUNGSWERKZEUGE

Um das Verschieben und Ausrichten von Objekten (Ebenen) und ausgewählten Bereichen zu erleichtern, verwenden Sie Lineale und ein Raster mit Hilfslinien. Die Ausrichtungslinien werden nur auf dem Bildschirm angezeigt; Sie können sie jederzeit deaktivieren.



Hilfslinien

Um die Ausrichtungseinstellungen anzupassen, verwenden Sie das Menü **Arbeitsbereich** im Bedienfeld:

Lineale. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Lineale an den Rändern des Bildfensters sehen. Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf ein Lineal können Sie die Maßeinheiten (Pixel, Zoll, Zentimeter usw.) auswählen.

Markierungen auf den Linealen zeigen die Position des Cursors an.

Um den Ursprung (Null) zu ändern, platzieren Sie den Cursor über dem Schnittpunkt der Lineale in der oberen linken Ecke des Bildfensters und ziehen Sie diagonal zum gewünschten Punkt im Bild. Um den Standardursprung wiederherzustellen, doppelklicken Sie auf diese Ecke.

Raster. Wenn dieser Menüpunkt markiert ist, wird das Raster über dem Bild angezeigt. Der Ursprungspunkt des Rasters hängt vom Ursprung des Lineals ab.

Pixelraster. Wenn dieser Menüeintrag aktiviert ist, erscheint bei einem Maßstab von 600% und höher eine helle Kontur um jedes Pixel.

Hilfslinien... Der Befehl öffnet einen Dialog, in dem Sie Richtlinien erstellen, verschieben und löschen können.

Hilfslinien anzeigen. Wenn dieser Menüpunkt aktiviert ist, werden alle Hilfslinien im Bild angezeigt; andernfalls werden die Hilfslinien ausgeblendet. Durch das Ausblenden von Hilfslinien werden diese deaktiviert und es ist unmöglich, Objekte an ihnen auszurichten.

Hilfslinien sperren. Wenn dieser Menüpunkt markiert ist, kann man alle Hilfslinien sperren, um diese von der zufälligen Verschiebung zu schützen.

Hilfslinien löschen. Mit der Auswahl dieses Menüpunktes werden alle Hilfslinien entfernt.

Knüpfen. Diese Option vereinfacht das Positionieren eines Objektes, indem seine Kante ans zugewiesene Element festgebunden wird. Sie können Objekte innerhalb von 5 Pixeln um den Ankerpunkt verschieben, indem Sie das Mausrad drehen, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten.

Knüpfen an... In der Drop-down-Liste Elemente legen Sie fest, an welche Elemente die Kanten des Objekts geknüpft werden:

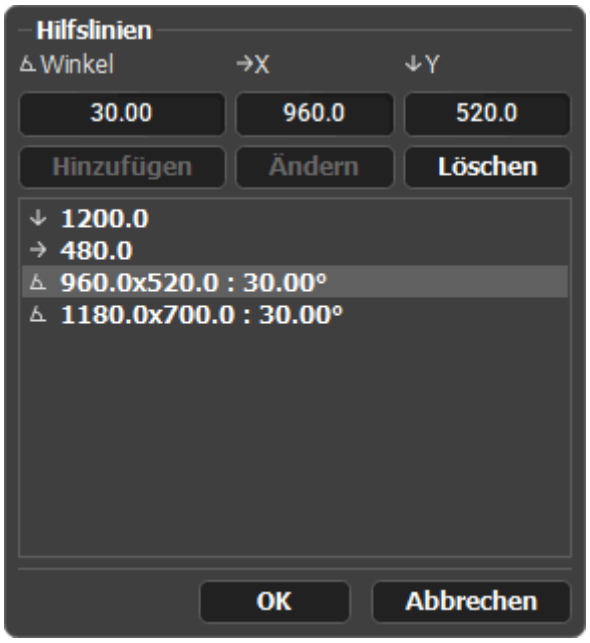
- Raster;
- Hilfslinien;
- Auswahl;
- Ebenen;
- Pfade;
- Dokument.

Arbeiten mit Hilfslinien:

Um eine horizontale oder vertikale Hilfslinie zu erstellen, platzieren Sie den Cursor über einem entsprechenden Lineal und ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste eine blaue Linie.

Sie können eine Hilfslinie auch im Dialogfeld erstellen. Rufen Sie den Dialog auf, indem Sie **Arbeitsbereich → Hilfslinien...** auswählen oder in den Optionen des **Verschieben**-Werkzeugs  auf die Schaltfläche klicken.

Geben Sie in den Feldern **X** und **Y** die Position des Drehzentrums der Hilfslinie und im Feld **Winkel** den Drehwinkel an. Bei einem Winkelwert von = 0^{o} wird eine horizontale Hilfslinie erstellt, bei einem Wert von 90^{o} wird eine vertikale Hilfslinie erstellt. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**, um dem Bild eine Hilfslinie hinzuzufügen.



Liste der Hilfslinien

Sie können die Hilfslinien mit dem **Verschieben**-Werkzeug verschieben. Wenn Sie mit der Maus über eine Hilfslinie fahren, werden diese Steuerelemente angezeigt:

Runde Markierungen werden zum Drehen der Richtlinie verwendet. Wenn Sie mit der Maus darüber fahren, ändert sich der Cursor in . Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und den Cursor bewegen, dreht sich die Hilfslinie um die Mitte. Sie können den Drehpunkt mit der Maus entlang der Hilfslinie verschieben.

Mit den quadratischen Markierungen an den Enden der Linie können Sie die Neigung der Hilfslinie anpassen. Wenn Sie mit der Maus darüber fahren, ändert sich der Cursor zu . Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Cursor, um den Neigungswinkel der Hilfslinie zu ändern.

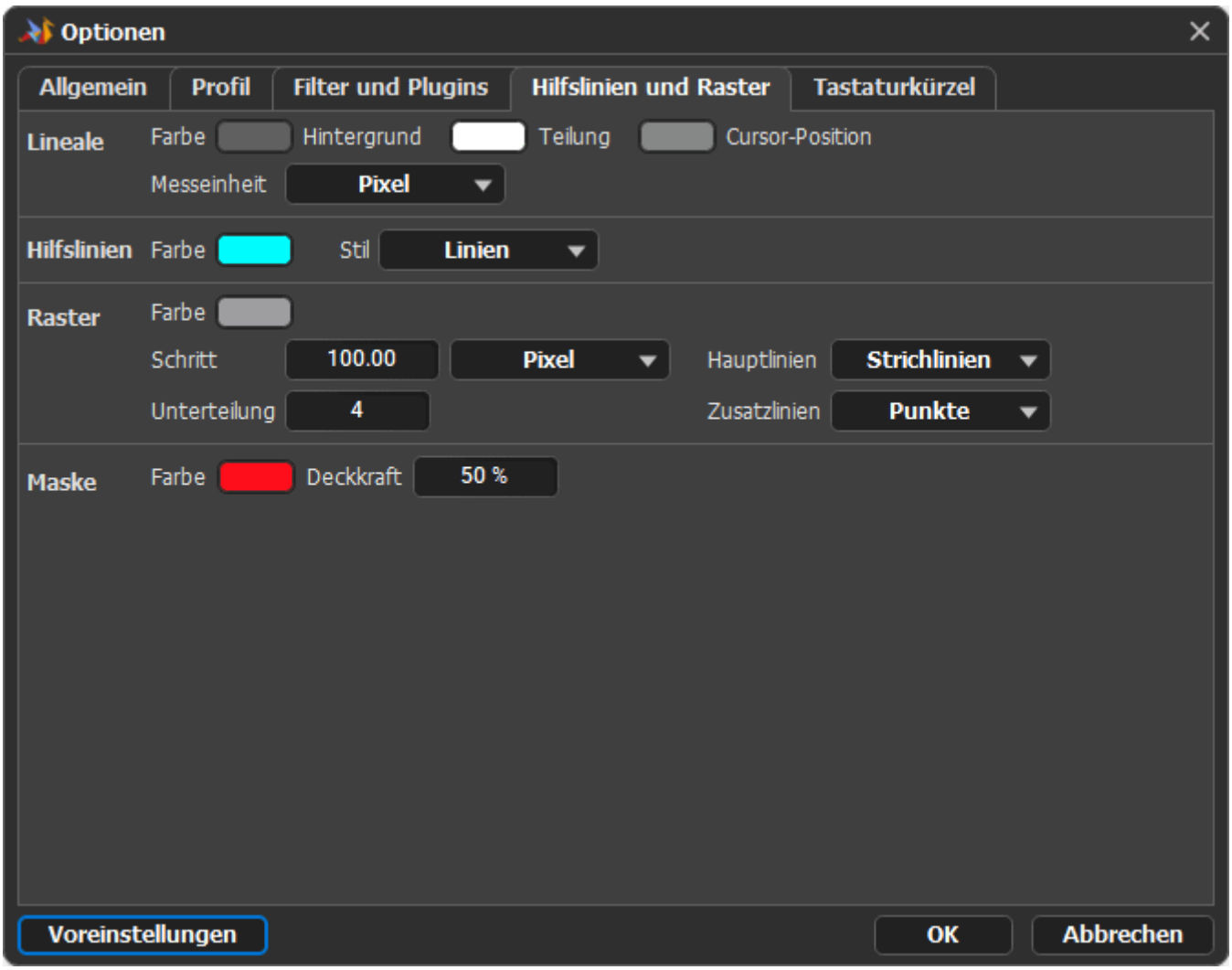
Wenn Sie mit der Maus über eine Linie fahren, erscheint der Cursor als und die Hilfslinie kann verschoben werden. Wenn Sie die `Strg`-Taste gedrückt halten, verschiebt sich die Hilfslinie in 10-Pixel-Schritten.

Um eine Kopie einer Hilfslinie zu erstellen, halten Sie beim Verschieben die Tasten `Umschalt`+`Alt` gedrückt.

Sie können auch die Position der Hilfslinie im Dialogfeld ändern. Wählen Sie die Zeile in der Liste aus, legen Sie neue Werte in den Feldern **X**, **Y** und **Winkel** fest und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ändern**.

Um eine Hilfslinie zu entfernen, ziehen Sie sie aus dem Arbeitsbereich oder wählen Sie sie aus der Liste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Löschen**.

Die Schaltfläche in der oberen rechten Ecke des Programmfensters sowie der **Datei - Optionen...** Befehl rufen das Optionen-Dialogfeld auf. Wechseln Sie zur Registerkarte **Hilfslinien und Raster**, um Lineale, Hilfslinien und Raster anzupassen.

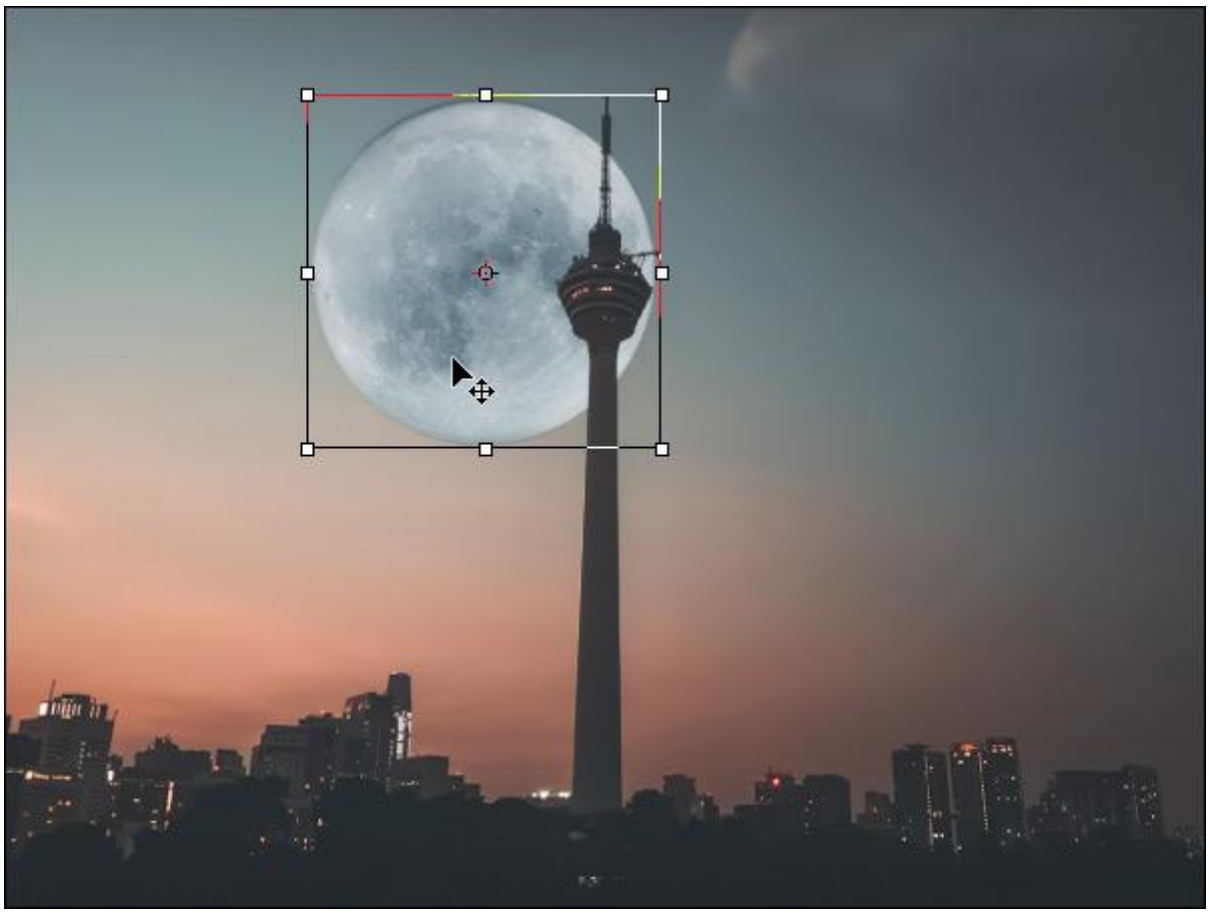

Optionen
Allgemein
Profil
Filter und Plugins
Hilfslinien und Raster
Tastaturkürzel
Lineale
Farbe
Hintergrund
Teilung
Cursor-Position
Messeinheit
Pixel
Hilfslinien
Farbe
Stil
Linien
Raster
Farbe
Schritt
100.00
Pixel
Hauptlinien
Strichlinien
Unterteilung
4
Zusatzlinien
Punkte
Maske
Farbe
Deckkraft
50 %
Voreinstellungen
OK
Abbrechen

VERSCHIEBEN

Mit dem **Verschieben** kann man Objekte (Ebenen) verschieben. Um ein Objekt zu verschieben, ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste.

Mit den Pfeiltasten bei aktiviertem Werkzeug können Sie die aktive Ebene oder das ausgewählte Fragment in Schritten von einem Pixel oder mit der Taste `Strg` in Schritten von 10 Pixeln in die gewählte Richtung verschieben.

Halten Sie die Tasten `Shift`+`Alt` gedrückt, während Sie eine Ebene bzw. ein Objekt verschieben, um ihre Kopie zu erstellen und zu verschieben.



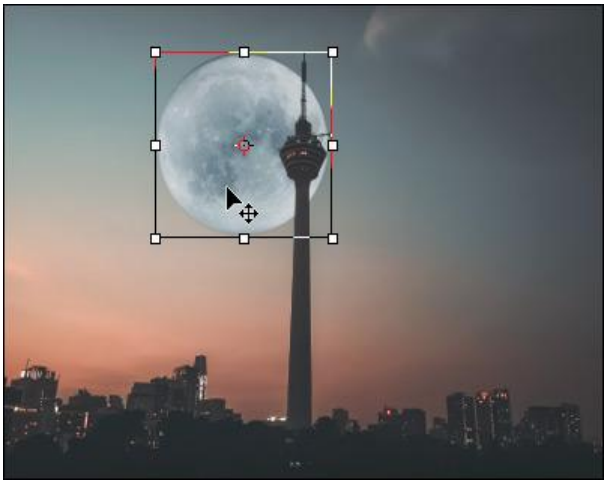
Verschieben eines Objektes

Die Parameter des Werkzeugs werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oberhalb des Bildfensters angezeigt und können durch einen Rechtklick auf das Bild aufgerufen werden.

Beim aktivierten Kästchen **Automatische Auswahl** wird eine Ebene (oder eine Ebenengruppe) mit dem bewegten Objekt automatisch aktiviert. Solcherweise ist es unnötig, eine Ebene im **Ebenen**-Bedienfeld manuell auszuwählen. Nutzen Sie diese Möglichkeit bei der Arbeit mit kompliziert strukturierten Dokumenten (mehrere Ebenen, Ebenengruppen usw.).

Durch Doppelklicken auf eine Vektorform oder einen Text wird eines der Werkzeuge – Form bearbeiten, Text bzw. Pfadtext – aktiviert, um das ausgewählte Element zu bearbeiten.

Das Kästchen **Rahmen anzeigen** macht die Grenzen des bewegten Objektes sichtbar.



Sichtbare Grenzen des bewegten Objektes



Rahmen ist ausgeblendet

Hinweis. Wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren und eine der quadratischen Markierungen ziehen, wird das Werkzeug **Frei transformieren** aktiviert. Die Transformationsparameter werden im Einstellungsfeld angezeigt.

Verwenden Sie die folgenden Schaltflächen, um die ausgewählte Ebene an Leinwand anzupassen oder mehrere ausgewählte Ebenen aneinander auszurichten:

 - Oberkanten ausrichten,

 - vertikale Zentren ausrichten,

 - Unterkante ausrichten,

 - linke Kanten ausrichten,

 - horizontale Zentren ausrichten,

 - rechte Kanten ausrichten.



Oberkanten wurden ausgerichten



Horizontale Zentren wurden ausgerichten

Sie können den gleichmäßigen Abstand zwischen mehreren ausgewählten Ebenen mithilfe der folgenden Schaltflächen festlegen:

-  - Vertikal verteilen;
-  - Horizontal verteilen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um die Einstellungen zurückzusetzen.

FREISTELLEN

Anhand des **Freistellen**-Werkzeuges kann man einen Bildbereich entfernen und das Bild ausrichten. Der Tastaturkurzbefehl zur Auswahl dieses Werkzeuges ist `C`.

Außerdem können Sie das **Freistellen**-Werkzeug mit dem Befehl **Bild → Freistellen** aktivieren.

Durch Aktivieren des Werkzeugs wird ein Zuschnittrahmen erstellt, der das gesamte Bild umschließt. Wählen Sie einen Bereich aus, den Sie behalten möchten, indem Sie den Cursor bei gedrückter linker Maustaste ziehen.



Erstellung einer Kontur

Wenn es eine aktive Auswahl gibt, erstellt das Werkzeug automatisch einen Zuschneiderahmen um den Auswahlbereich.

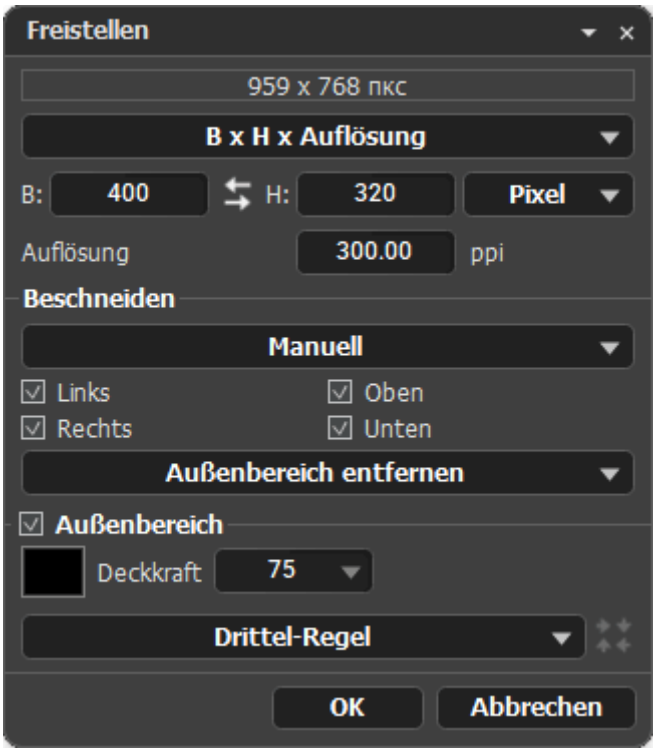
Sie können die Größe des Bereichs ändern, indem Sie die Markierungen an den Seiten und in den Ecken des Begrenzungsrahmens ziehen. Um das Seitenverhältnis beizubehalten, halten Sie die `Shift`-Taste gedrückt. Um die ganze Kontur zu verschieben, ziehen Sie den Cursor bei gedrückter Maustaste innerhalb des Rahmens. Wenn Sie den Cursor zum Mittelpunkt bewegen, wird er zu einem Pfeil mit einem Kreis : In diesem Fall kann nur die Mitte verschoben werden.

Um den Freistellungsbereich umzukehren, verschieben Sie den Cursor außerhalb des Rahmens bis der Cursor folgende Form annimmt: . Dann drücken Sie auf die linke Maustaste und bewegen Sie den Cursor. Hält man beim Drehen die `Alt`-Taste gedrückt, dreht man den Bereich in Winkelschritten von 5^{o}. Die Drehung erfolgt um das Transformationszentrum herum.

Hinweis. Blaue Quadrate zeigen, wo die obere Grenze des freigestellten Fotos liegt.

Wenn der Freistellungsrahmen über die Bildgrenzen hinausragt, wird das Bildfragment durch einen transparenten Hintergrund ergänzt.

Die Grundeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie auf das Tool-Symbol im Werkzeugoptionen-Bedienfeld.



Freistell-Optionen

In der **Seitenverhältnis**-Liste können Sie das Verhältnis zwischen der Breite und der Höhe des Freistellbereichs festlegen. Sie können zwischen den Zuschneidemodi wählen: **B x H x Auflösung** (genaue Größe), **Frei**, **Benutzerdefiniertes Seitenverhältnis**, **Original** usw.

B x H x Auflösung. Mit dieser Option können Sie ein Bild auf eine feste Größe (in Pixel, Zoll, mm, cm) zuschneiden. Das zugeschnittene Bild wird auf die angegebene **Breite**, **Höhe** und **Auflösung** skaliert.

Frei. Aktivieren Sie diese Option, um den Zuschneidebereich durch Ziehen des Cursors auszuwählen.

Benutzerdefiniertes Seitenverhältnis. Mit dieser Option können Sie ein Bild auf ein bestimmtes Seitenverhältnis zuschneiden. Geben Sie das gewünschte horizontale und vertikale Seitenverhältnis in die Felder **Breite** und **Höhe** ein.

Original. Verwenden Sie diese Option, um das ursprüngliche Seitenverhältnis beizubehalten.

Mit anderen Elementen in der Liste können Sie eines der am häufigsten verwendeten Seitenverhältnisse auswählen.

Klicken Sie auf , um die Werte für **Breite** und **Höhe** des Zuschneidebereichs zu vertauschen.

Wählen Sie einen der Freistell-Modi in der **Beschneiden**-Sektion:

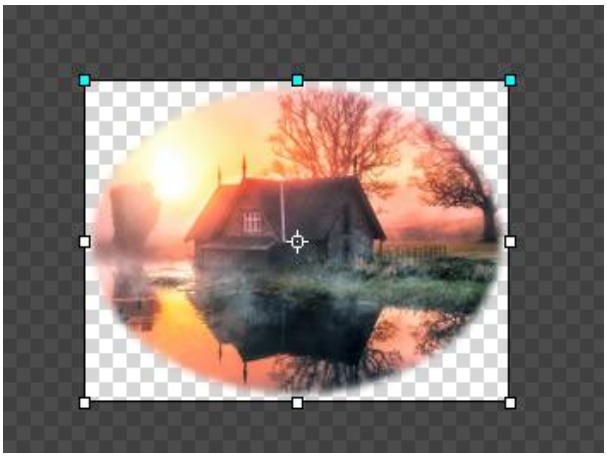
Manuell. Der Freistellbereich wird mit dem Cursor erstellt.

Alpha-Kanal beschneiden. Der Freistellbereich wird aufgrund der Informationen des Alphakanals erstellt.

Auswahl-Kanal beschneiden. Der Freistellbereich wird aufgrund der Informationen des Auswahlkanals erstellt.

Pixelfarbe oben links. Bereiche, die die gleiche Farbe wie das obere linke Pixel im Bild haben, werden außerhalb des Freistellbereichs platziert.

Pixelfarbe unten rechts. Bereiche, die die gleiche Farbe wie das untere rechte Pixel im Bild haben, werden außerhalb des Freistellbereichs platziert.



Alpha-Kanal beschneiden



Pixelfarbe oben links

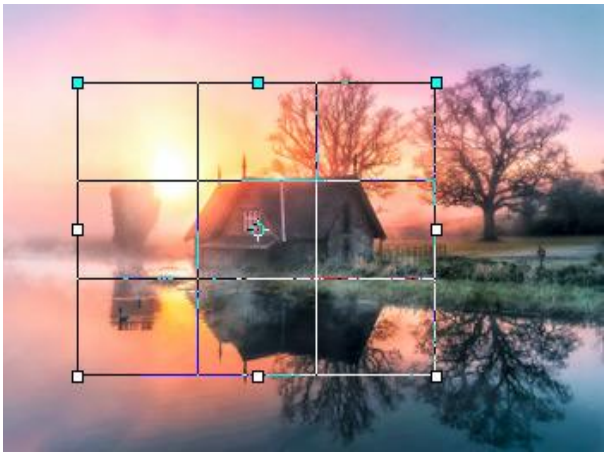
Legen Sie fest, von welcher Seite das Bild freigestellt wird: **Oben**, **Unten**, **Links**, **Rechts**. Diese Option ist inaktiv, wenn man den **Manuell**-Modus auswählt.

Das Werkzeug funktioniert in zwei Modi:

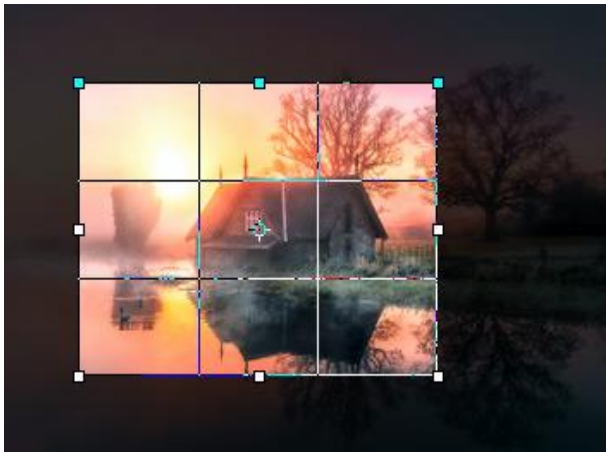
Außenbereich entfernen. Pixel außer ausgewähltem Bereich werden gelöscht.

Außenbereich ausblenden. Pixel außer ausgewähltem Bereich werden ausgeblendet. Sie werden sichtbar, wenn man die Abbildung verschiebt.

Aktivieren Sie das Kästchen **Außenbereich**, um den Freistellbereich visuell hervorzuheben. Wenn das Kästchen aktiviert wird, wird der Bereich außer Auswahl visuell mit einer Hilfsfarbe markiert.



Kontrollkästchen ist deaktiviert



Kontrollkästchen ist aktiviert

Fülloptionen:

Farbe. Mit einem Klick auf das Farbmuster wird der Farbauswahldialog aufgerufen.



Rot zum Abdunkeln

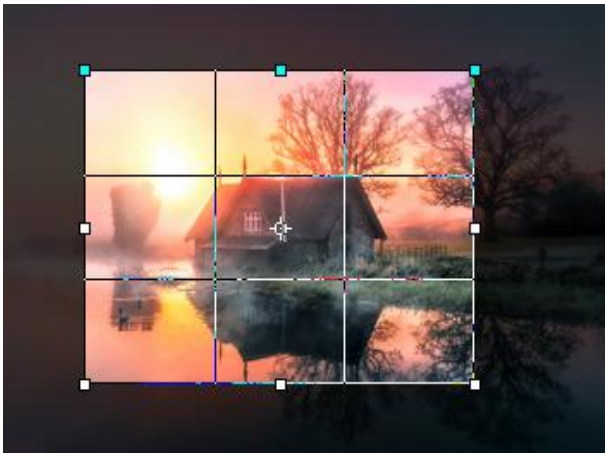


Weiß zum Abdunkeln

Deckkraft (1-100). Anhand dieses Parameters wird die Durchsichtigkeit der Füllung festgelegt.



Deckkraft = 25



Deckkraft = 75

Raster . Wählen Sie im Dropdown-Menü einen Anzeigemodus für das Raster aus, das beim Erstellen einer Bildkomposition oder beim Ausrichten von Rahmengrenzen hilfreich ist. Sie können die Rasteransicht mit der `0`-Taste wechseln.

Für die Rastertypen **Dreieck** und **Goldene Spirale** ist die Schaltfläche **Nächste Ausrichtung**  aktiv. Sie ermöglicht es, das Raster zu spiegeln und zu drehen. Sie können das Raster auch mit der Tastenkombination `Umschalt`+`0` drehen.

Um die unnötigen Bereiche zu entfernen, klicken Sie auf **OK** oder `Enter`. Wenn Sie diesen Befehl widerrufen möchten, benutzen Sie **Abbrechen** oder `Esc`.

PERSPEKTIVISCHES FREISTELLEN

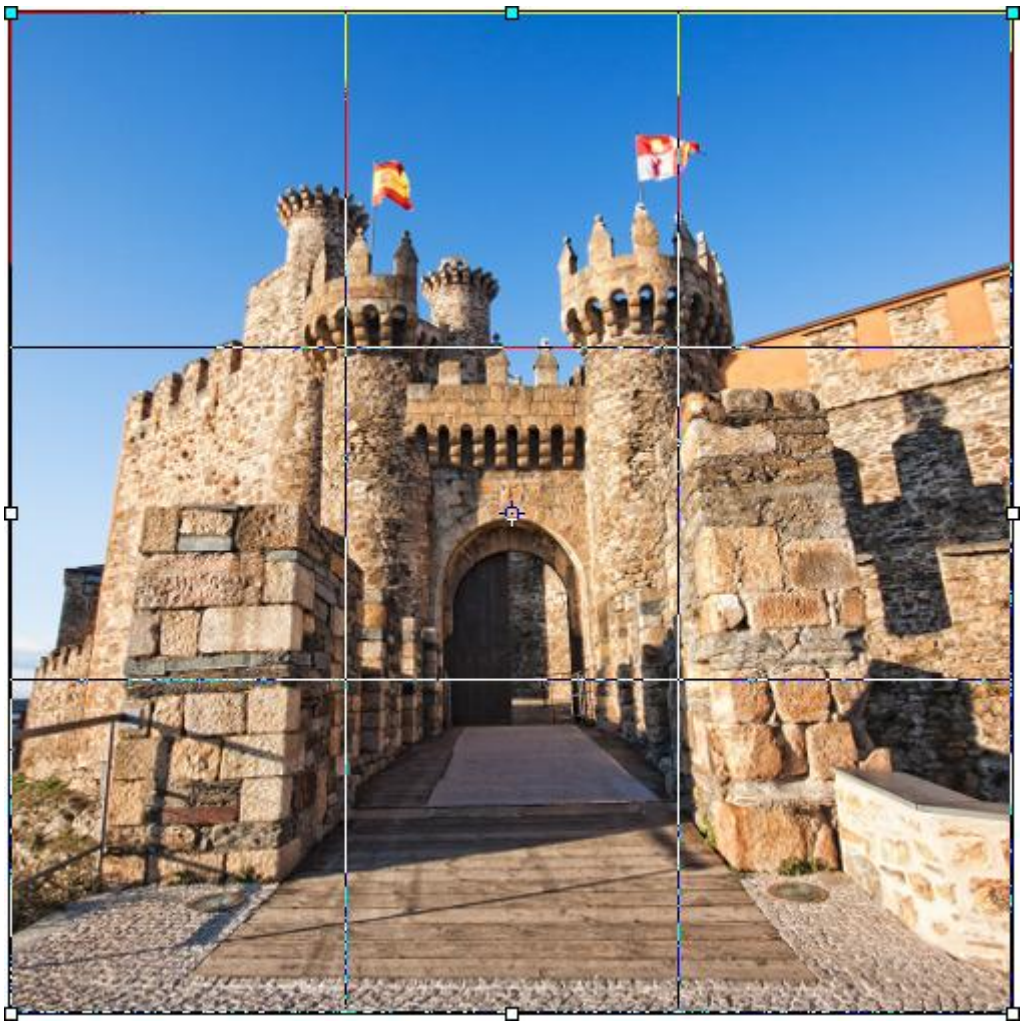
Das Werkzeug **Perspektivisches Freistellen** kombiniert zwei Vorgänge in einem Arbeitsschritt – das Korrigieren der Perspektive und das Zuschneiden. Mit dem Tool lassen sich perspektivische Verzerrungen beheben, die beim Fotografieren von breiten oder hohen Objekten auftreten, z.B. wenn die Kamera schräg auf das Objekt gerichtet ist.



Perspektivisches Freistellen

Durch Aktivieren des Werkzeugs wird ein Zuschnittrahmen erstellt, der das gesamte Bild umschließt. Wählen Sie einen Bereich aus, den Sie behalten möchten, indem Sie den Cursor bei gedrückter linker Maustaste ziehen.

Wenn es im Bild eine aktive Auswahl gibt, wird der Auswahlbereich vom Freistellbereich abgedeckt.



Ursprünglicher Freistellbereich

Ziehen Sie die Eckmarkierung, um die Perspektive der Kontur zu ändern. Beim Verschieben der Markierungen muss sichergestellt werden, dass die Seiten des Rahmens parallel zu den Seiten des zu korrigierenden Objekts sind.

Hinweis. Blaue Markierungen zeigen die höchsten Punkte des zugeschnittenen Bildes an.



Veränderter Freistellbereich

Die Werkzeugeinstellungen werden im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld über dem Bildfenster angezeigt. Um die vollständige Liste der Parameter anzuzeigen, klicken Sie das Werkzeugsymbol  im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oder benutzen Sie die F5-Taste.

Geben Sie in den Feldern **Breite**, **Höhe** und **Auflösung** die endgültigen Abmessungen des zugeschnittenen Bildes an. Bei Werten von Null werden die endgültigen Bildabmessungen automatisch ermittelt.

Wählen Sie einen der Freistell-Modi in der **Beschneiden**-Sektion:

Manuell. Der Freistellbereich wird mit dem Cursor erstellt.

Alpha-Kanal beschneiden. Der Freistellbereich wird aufgrund der Informationen des Alphakanals erstellt.

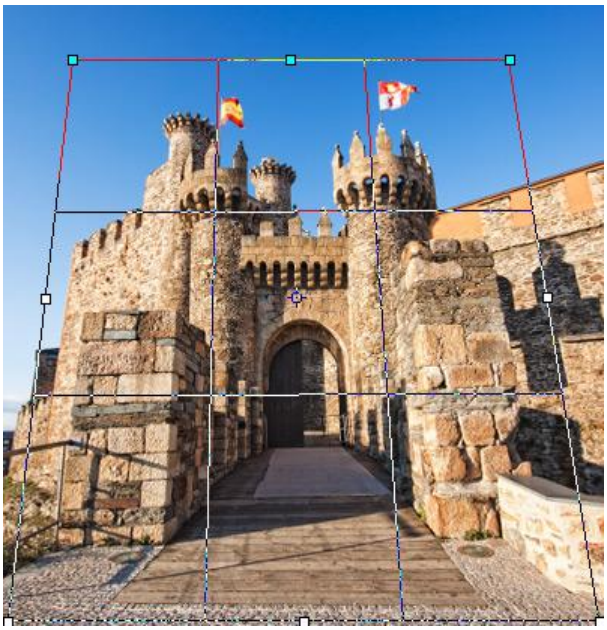
Auswahl-Kanal beschneiden. Der Freistellbereich wird aufgrund der Informationen des Auswahlkanals erstellt.

Pixelfarbe oben links. Bereiche, die die gleiche Farbe wie das obere linke Pixel im Bild haben, werden außerhalb des Freistellbereichs platziert.

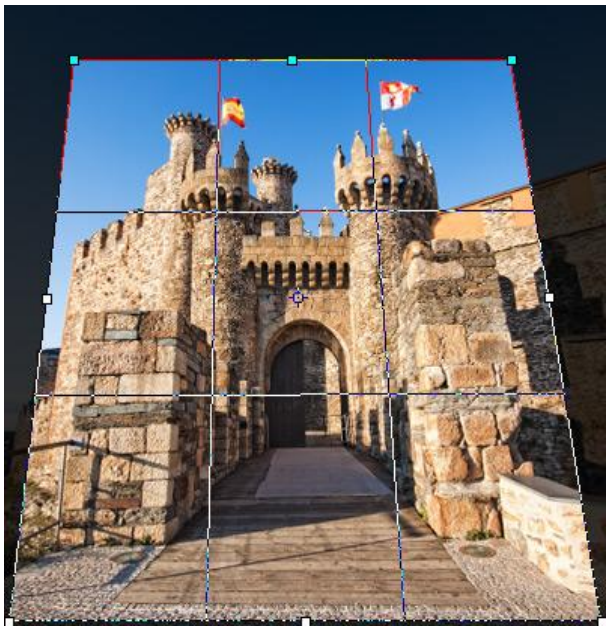
Pixelfarbe unten rechts. Bereiche, die die gleiche Farbe wie das untere rechte Pixel im Bild haben, werden außerhalb des Freistellbereichs platziert.

Legen Sie fest, von welcher Seite das Bild freigestellt wird: **Oben**, **Unten**, **Links**, **Rechts**. Diese Option ist inaktiv, wenn man den **Manuell**-Modus auswählt.

Außenbereich. Aktivieren Sie das Kästchen, um den Freistellbereich visuell hervorzuheben. Wenn das Kästchen aktiviert wird, wird der Bereich außer Auswahl mit einer Hilfsfarbe markiert.



Kontrollkästchen ist deaktiviert



Kontrollkästchen ist aktiviert

Raster anzeigen. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird über dem Freistellbereich ein Raster angezeigt, das beim Anpassen des Zuschneiderahmens hilfreich ist.

Um das Bild freizustellen, klicken Sie auf **OK** oder drücken Sie die `Eingabetaste`. Der Freistellbereich wird in eine rechteckige Form transformiert und alles außerhalb des Rahmens wird gelöscht.



Freigestelles Bild

ОБЪЕКТЕ ТРАНСФОРМИЕРЕН

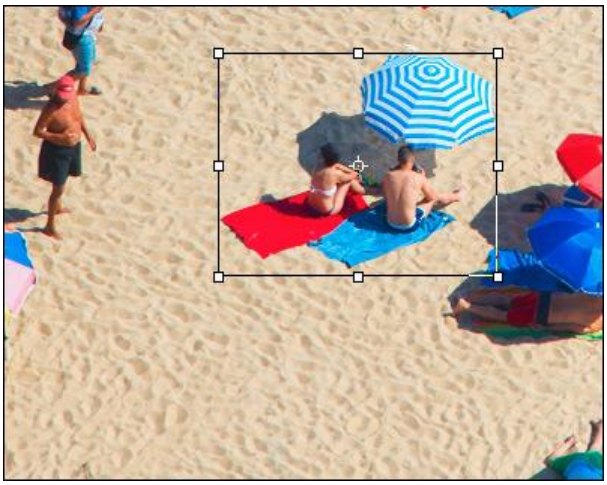
Rufen Sie die Befehle **Frei transformieren** und **Transformieren** im Menü **Bearbeiten** auf, um Transformationen auf die ausgewählte Ebene bzw. das ausgewählte Objekt anzuwenden. Die Transformationsparameter werden im Einstellungsfeld angezeigt.

> **Hinweis.** Wenn Sie das gesamte Bild transformieren möchten, wählen Sie im Menü **Bild → Bild transformieren** die gewünschte Operation aus. In diesem Fall werden alle Ebenen des aktiven Bildes transformiert.
>
> Um die Kontur der Auswahl zu transformieren, verwenden Sie den Befehl **Auswahl transformieren** im Menü **Auswahl**.

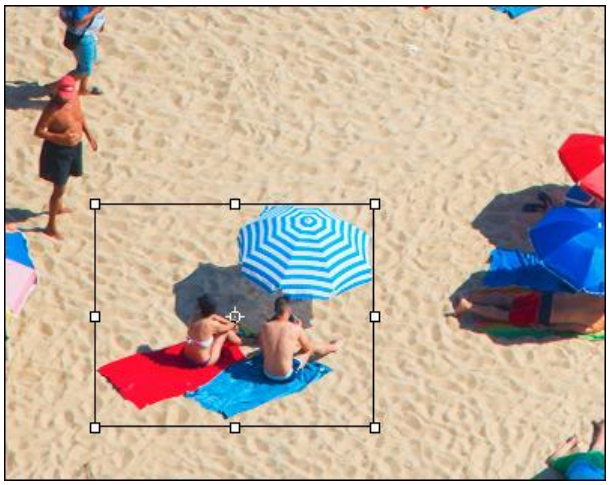
Mögliche Transformierungen:

Versatz. Verschiebt ein Objekt waagerecht (X) und senkrecht (Y) (in Px). Die Position des Objektes wird entsprechend den Koordinaten seiner linken oberen Ecke oder den Koordinaten seines Referenzpunktes (wenn das Knüpfen an den Referenzpunkt aktiviert ist) festgelegt.

Bewegen Sie ein Objekt indem Sie den Cursor in den Rahmen hinein bringen und die linke Maustaste gedrückt halten. Wenn Sie mit dem Cursor über die Mitte gehen, sieht er so aus , in diesem Fall wird nur das Zentrum der Transformierung verschoben.

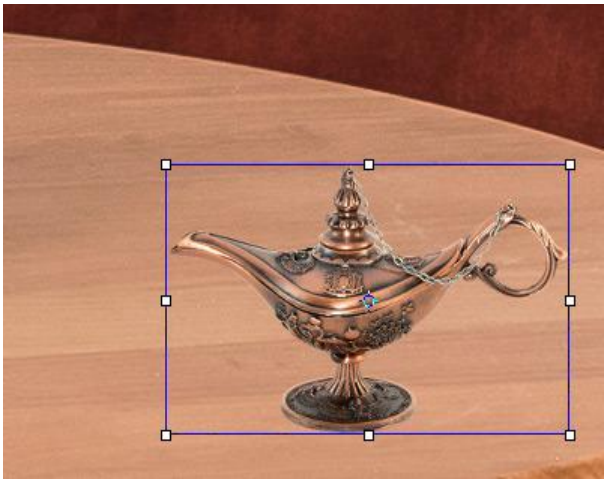


Vor der Verschiebung



Nach der Verschiebung

Skalieren. Ändert die Größe des Fragmentes der Länge (W) und der Höhe (H) nach (in Prozent). Sie können ein Objekt vergrößern bzw. verkleinern. Dazu ziehen Sie einen der Marker des Begrenzungsrahmens. Über den Markern nimmt der Cursor die Form eines Doppelpfeils ↔ an. Wenn Sie das Seitenverhältnis behalten wollen, halten Sie die Taste `Umschalt` gedrückt oder benutzen Sie das Verknüpfungssymbol . Wenn das Schloss aufgeschlossen ist, wird das Seitenverhältnis nicht erhalten. Halten Sie die `Alt`-Taste gedrückt, um ein Fragment oder eine Ebene im Verhältnis zum Mittelpunkt zu skalieren.

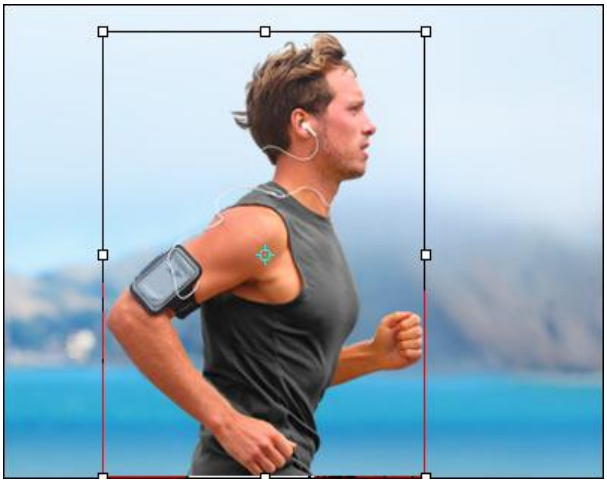


Originalgröße

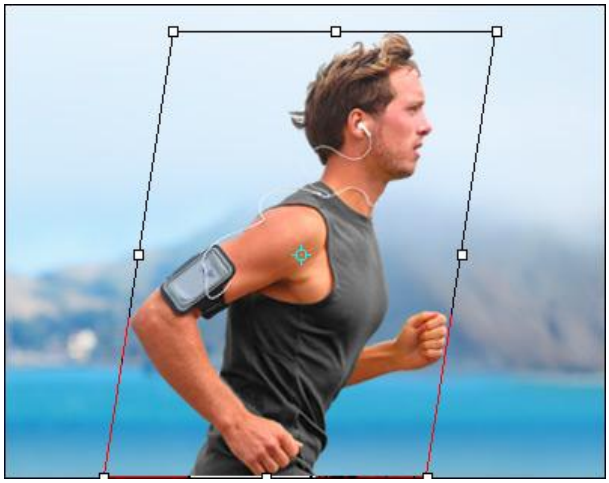


Maßstab wurde erhöht

Neigen. Sie können nur einen Teil des Objektes verschieben. Wenn Sie mit dem Cursor über einen Rahmen gehen, nimmt er die Form der auseinanderlaufenden Pfeile ⇄ an. Wenn Sie den Cursor mit der gedrückten linken Maustaste ziehen, wird die Kontur transformiert. Halten Sie die `Alt`-Taste gedrückt, um ein Fragment oder eine Ebene im Verhältnis zum Mittelpunkt zu neigen.



Vor dem Neigen



Nach dem Neigen

Perspektivisch. Sie können die Perspektive des ausgewählten Objekts ändern und perspektivische Verzerrungen ausgleichen. Wählen Sie **Bearbeiten → Frei Transformieren...** und verschieben Sie die Markierungen an den Ecken des Rahmens, während Sie die `Strg`-Taste gedrückt halten. Jede Markierung kann unabhängig von den anderen verschoben werden, sodass Sie die Perspektive des ausgewählten Objekts leicht ändern können.



Originalbild



Geänderte Perspektive

Drehen. Sie können ein Objekt um einen Referenzpunkt drehen. Der Drehpunkt kann geändert werden. Dazu verschieben Sie den Referenzpunkt in der Mitte des Objektes. Außerhalb von dem Rahmen nimmt der Cursor die Form eines abgerundeten Pfeils an. Um das Objekt im Uhrzeigersinn bzw. gegen den Uhrzeigersinn zu drehen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Wenn Sie dabei die `Alt`-Taste gedrückt halten, wird das Objekt Schritt für Schritt jedesmal um 5 Grad gedreht.



Vor dem Drehen



Nach dem Drehen

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Perspektive zurücksetzen**, um die an der Perspektive vorgenommenen Änderungen zurückzusetzen. Die Umwandlung wird durch die Parameter im Einstellungsfeld bestimmt.

Mit einem Klick auf **Zentrum zurücksetzen** können Sie den Drehpunkt in die Mitte des Objektes wiederbringen.

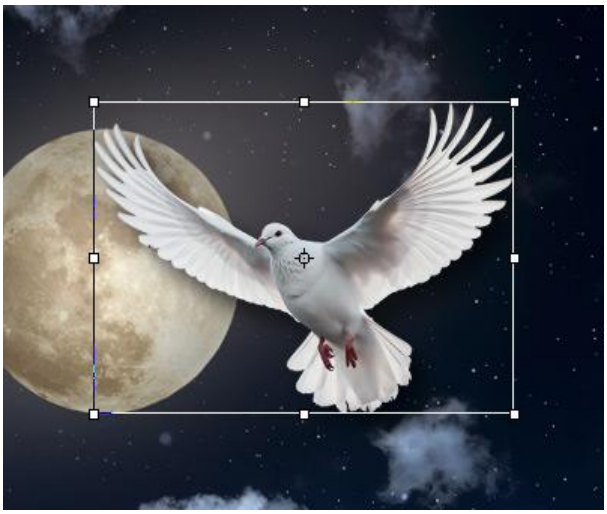
Um die Änderungen anzunehmen, klicken Sie auf **OK** oder `Enter`. Wenn Sie die Transformierung widerrufen möchten, benutzen Sie **Abbrechen** oder `Esc`.

Sie können Transformationen auch mit den folgenden Befehlen aus dem **Transformieren**-Untermenü anwenden: Der Horizontal spiegeln-Befehl spiegelt das Bild entlang der vertikalen Achse. Der Befehl Vertikal spiegeln spiegelt das Bild entlang der horizontalen Achse.

Benutzen Sie die Befehle **Um 90^{o} im UZS drehen**, **Um 90^{o} gegen UZS drehen** und **Um 180^{o} drehen**, um Objekte in festen Grad-Schritten zu drehen.

Horizontal spiegeln. Der Befehl ermöglicht das Spiegeln eines Objekts entlang der Stehachse, also das Vertauschen der linken und rechten Seite.

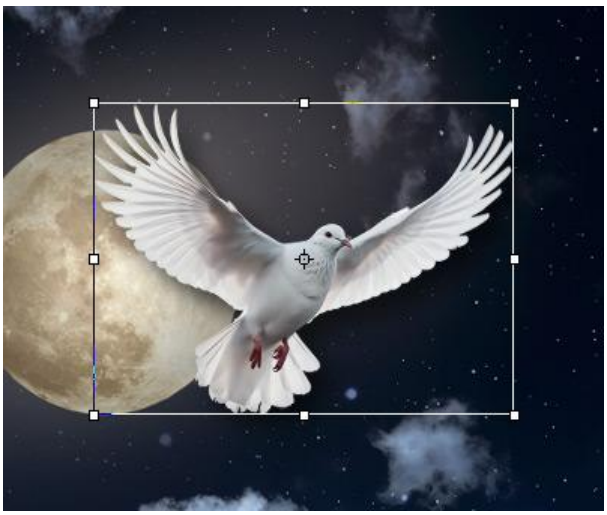
Vertikal spiegeln. Der Befehl spiegelt ein Objekt, wodurch seine Ober- und Unterseite ihre Position tauschen.



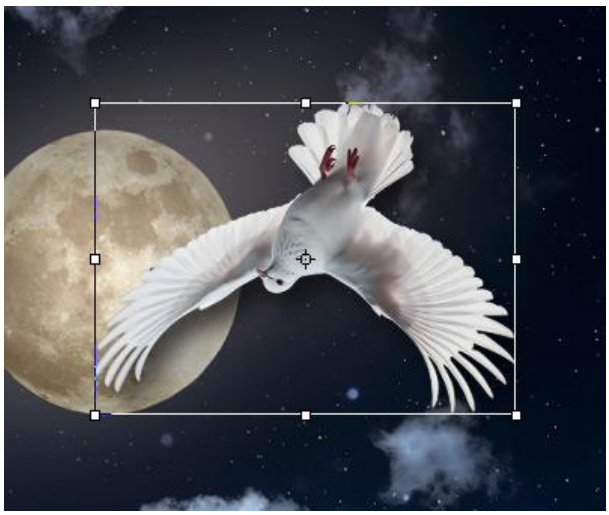
Vor der Transformierung



Um 90 Grad im UZS drehen



Horizontal spiegeln



Vertikal spiegeln

Über den Befehl **Erneut anwenden** (Menü **Bearbeiten → Transformieren**) oder mit der Tastenkombination `Strg`+`Umschalt`+`T` können Sie die zuletzt durchgeführte Transformation auf der aktiven Ebene oder dem Objekt auf der aktiven Ebene wiederholen.

Über den Befehl **Transformation starten** (Menü **Ebenen → Duplizieren**) oder mit der Tastenkombination Strg+Alt+T können Sie eine Kopie der aktiven Ebene erstellen und den **Frei-transformieren-Filter** auf dieser Kopie ausführen.

Über den Befehl **Transformation wiederholen** (Menü **Ebenen → Duplizieren**) oder mit der Tastenkombination Strg+Umschalt+Alt+T können Sie eine Kopie der aktiven Ebene erstellen und die zuletzt angewendete Transformation auf dieser Kopie anwenden.

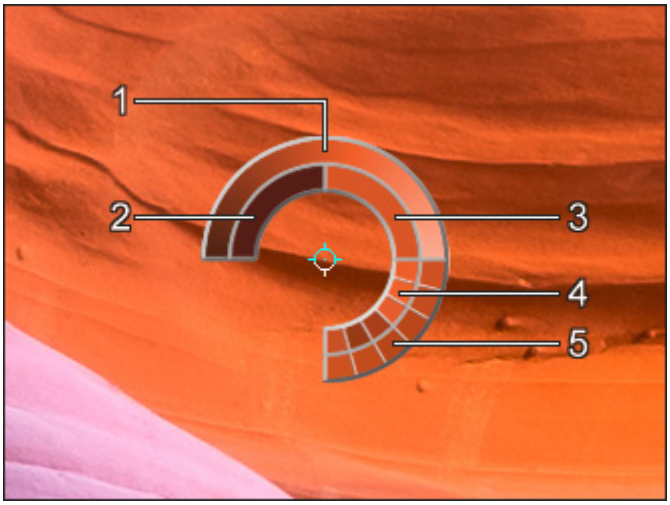
PIPETTE

Die **Pipette** wählt eine Farbe direkt aus dem Bild. Die angeklickte Farbe wird zur Hauptfarbe. Klicken Sie auf eine Farbe links, um diese zu wählen. Wenn Sie dazu auch noch die Pipette mit der gedrückten `Umschalt`-Taste (Umschalttaste) verschieben, wählen Sie eine gemittelte Farbe aus allen Pixel, die sich auf dem Weg der Pipette befinden. Um das Werkzeug schnell zu aktivieren, drücken Sie die Taste `I` auf der Tastatur.

Die Parameter des Werkzeugs werden im Werkzeugoptionen-Bedienfeld oberhalb des Bildfensters angezeigt und können durch einen Rechtklick auf das Bild aufgerufen werden. Um den Wert eines Parameters zu ändern, geben Sie einen numerischen Wert ins entsprechende Feld ein oder stellen Sie den Schieberegler ein.

Probengröße (1-51). Die Anzahl der Pixel um die Spitze der Pipette herum, die für die Berechnung der gemittelten Farbe verwendet werden. Bei 1, ist die Größe der Spitze nur ein Pixel. Die höheren Werte des Parameters sind dann nützlich, wenn das Bild farbige Flecken hat (das sogenannte Farbrauschen).

Das Kästchen **Farbkreis anzeigen**. Wenn das Kästchen aktiviert wird, erscheint ein Farbkreis mit mehreren Sektoren um die Farbpipette herum. Anhand dieses Werkzeuges kann man ausführliche Informationen über die Farben in diesem Bereich erhalten.



1. Farbverlauf. In der Mitte ist die ausgewählte Farbe. Linker Rand - +30% schwarz, rechter Rand - +30% weiß.
2. Vorherige Farbe.
3. Farbe des Pixels, über dem der Mauszeiger schwebt.
4. Farben der Nachbarpixel.
5. Mittelwerte der Farben der Bereiche: 3x3, 5x5, 11x11, 31x31, 51x51, 101x101 Px.

Halten Sie die Taste `Strg` gedrückt, um mit einem Mausklick auf eine beliebige Farbe im Farbkreis diese zur Liste hinzuzufügen.

HAND

Das **Hand**-Werkzeug  wird verwendet, um den angezeigten Bereich des Bildes im Fenster zu verschieben, wenn das ganze Bild in das Fenster bei diesem Maßstab nicht passt. Um das Bild zu scrollen, klicken Sie auf diese Schaltfläche, bringen Sie den Cursor auf das Bild und verschieben Sie das Bild bei gedrückter Maustaste.



Scrollen des angezeigten Bereichs

Um durch das Bild zu scrollen, können Sie die Bildlaufleisten verwenden oder die Leertaste drücken und das Bild mit der linken Maustaste ziehen.

Doppelklicken Sie auf das quadratische Feld zwischen den Bildlaufleisten, um das Bild zur Mitte des **Bildfensters** auszurichten.

Verwenden Sie die Schaltflächen im **Werkzeugoptionen**-Bedienfeld oberhalb des Bildfensters, um die Bildskalierung anzupassen:

100% (`Strg`+`1` auf Windows, `⌘`+`1` auf Mac) - das Bild wird in **Originalgröße** angezeigt;

Ans Fenster anpassen (`Strg`+`0` auf Windows, `⌘`+`0` auf Mac) - das Bild wird soweit vergrößert, dass es gerade noch vollständig in das Bildfenster passt;

Fenster füllen - das Bild wird so gezoomt, dass es das Bildfenster komplett ausfüllt.

ZOOM

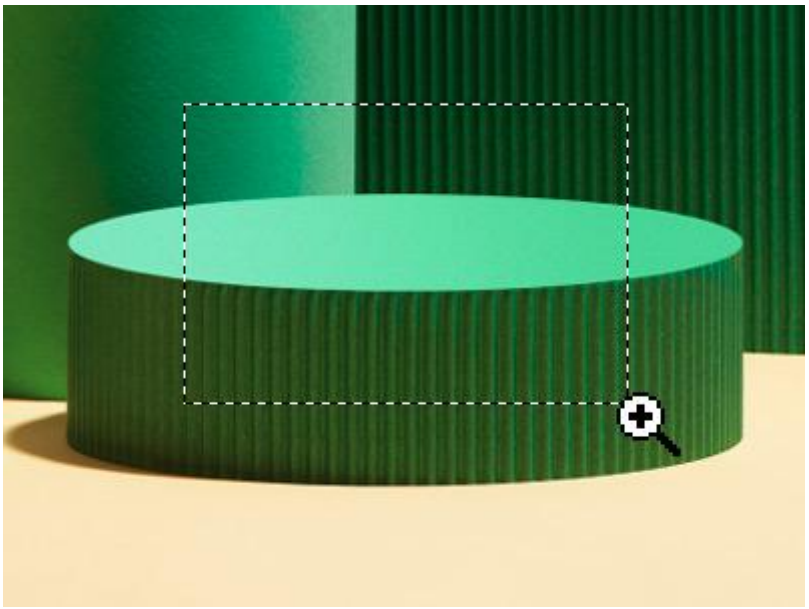
Mit dem **Zoom**-Werkzeug können Sie den Bildmaßstab ändern. Sie können auch das **Navigator**-Bedienfeld zum schnellen Skalieren verwenden.

Zum Vergrößern bzw. Verkleinern wählen Sie das Werkzeug aus und klicken Sie das Bild im Programmfenster des **AliveColors** an. Wählen Sie im Werkzeugoptionen-Bedienfeld einen der Modi aus:

- Einzoomen : klicken Sie im Bild oder halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um es zu vergrößern. Halten Sie die `Alt`-Taste gedrückt und klicken Sie in das Bild, um es zu verkleinern.

- Auszoomen : klicken Sie im Bild oder halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um es zu verkleinern. Halten Sie die `Alt`-Taste gedrückt und klicken Sie, um es zu vergrößern.

Wenn das Kontrollkästchen **Dynamischer Zoom** aktiviert ist, wird der Maßstab geändert, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und den Cursor bewegen: nach rechts, um den Maßstab zu vergrößern; nach links, um den Maßstab zu verkleinern.
Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, können Sie einen Bildbereich vergrößern. Halten Sie dazu die linke Maustaste gedrückt und wählen Sie einen rechteckigen Bereich aus. Sobald das Rechteck gezeichnet ist, wird der Bereich so skaliert, dass er in das Bildfenster passt.



Ausgewählten Bereich vergrößern

Um die ursprüngliche Skalierung wiederherzustellen, klicken Sie die Schaltfläche **100%** im Werkzeugoptionen-Bedienfeld. Wenn Sie auf die Schaltfläche **Ans Fenster anpassen** klicken, wird das Bild automatisch so skaliert, dass es vollständig ins Bildfenster passt.

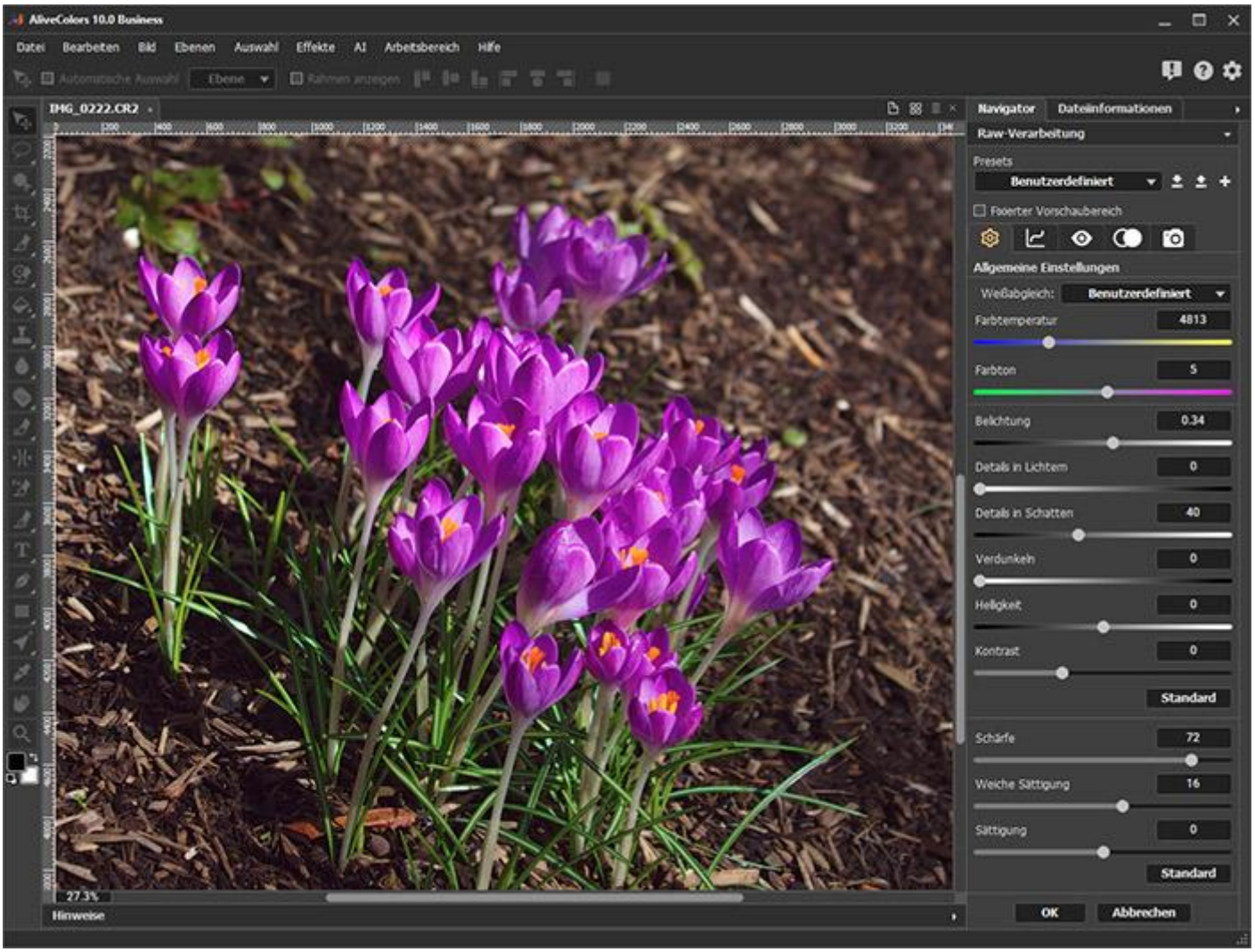
Sie können folgende Tastaturkürzel benutzen, um die Skalierung erhöhen/verringern: `+` und `Strg`+`+` (`⌘`+`+` auf Mac), um heranzuzoomen, `-` und `Strg`+`-` (`⌘`+`-` auf Mac), um herauszuzoomen.

Sie können die Skalierung mit den folgenden **Bild**-Menü-Befehlen anpassen: **Einzoomen**, **Außzoomen** und **Skalieren**.

Mit einem Doppelklick auf die Schaltfläche  in der Werkzeugpalette wird die Abbildung in ihrer Originalgröße (100%) dargestellt.

RAW-VERARBEITUNG

Wenn Sie eine RAW-Datei in AliveColors öffnen, wird der RAW-Bearbeitungsmodus gestartet. Sie können das Bild vorverarbeiten und danach eine Feinkorrektur im Grafikeditor durchführen.



Verwenden Sie die Parameter in den folgenden Registerkarten, um die RAW-Dateien anzupassen:

Allgemeine Einstellungen
Tonwertkurve
Detailstufe
HSL/Graustufen
Objektivkorrektur

In der Registerkarte Presets können Sie die Einstellungen aller Registerkarten als Voreinstellung speichern, um sie mit den anderen RAW-Dateien wiederzuverwenden.

Nachdem Sie die Parameter angepasst haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, um die Einstellungen auf das ganze Bild anzuwenden, oder auf die Schaltfläche **Abbrechen**, um alle Änderungen zu verwerfen. Anschließend können Sie das Bild mit den Tools und Filtern der Software bearbeiten.

ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN

Die Registerkarte **Allgemeine Einstellungen** enthält Einstellungen zum Anpassen von Weißabgleich, Farbton und Sättigung eines Bildes. In dieser Registerkarte können Sie die primäre Korrektur durchführen und dann die Parameter anderer Registerkarten verwenden, um das Bild weiter anzupassen und einige optische Defekte zu beseitigen.



Die folgenden Parameter werden für die Tonwert- und Farbkorrektur eines Bildes verwendet:

Im Abschnitt **Weißabgleich** können Sie die Farbkorrektureinstellungen anpassen, um eine genauere Farbwiedergabe eines Bildes zu erzielen.

Der **Weißabgleich** ist eine wichtige Bilderbearbeitungsoption, die es erlaubt, Weiß ohne Farbstich darzustellen.

Sie können die Parameter **Farbtemperatur** und **Farbton** mithilfe der Presets in der Dropdown-Liste Weißabgleich automatisch anpassen. Der gesamte Farbton des Bildes ändert sich entsprechend der gewählten Voreinstellung.

Die Standardeinstellung ist **Wie Aufnahme**. Sie wendet Kamera-Weißabgleicheinstellungen auf das Bild an, sofern diese verfügbar sind (im Bildmetadatenbereich aufgezeichnet).

Wenn Sie **Auto** auswählen, analysiert das Programm das Bild und passt den Weißabgleich automatisch an.

Wenn der Weißabgleich bei der Aufnahme falsch eingestellt wurde, können Sie eines der Presets auswählen, deren Name zu den Lichtbedingungen im Foto besser passt: **Tageslicht**, **Bewölkt**, **Schatten**, **Glühlampe**, **Leuchtstofflampe** oder **Blitzgerät**.



Wie Aufnahme



Schatten

Wenn Sie mit der automatischen Anpassung nicht zufrieden sind, können Sie die Parameterwerte manuell ändern:

Farbtemperatur (2000-50000). Der Parameter verschiebt die Farbtemperatur des Bildes zwischen Blau und Gelb entlang der Kelvin-Skala. Wenn das Foto bläulich erscheint (höhere Farbtemperatur), erhöhen Sie den Wert des Parameters. Wenn das Bild gelblich erscheint (niedrigere Farbtemperatur), reduzieren Sie den Wert des Parameters.



Farbtemperatur = 4760



Farbtemperatur = 3552

Farbton (-150..150). Wenn Sie den Wert des Parameters ändern, wird ein grüner oder Magenta-Farbton kompensiert. Wenn Sie den Wert des Parameters verringern, wird mehr Grün hinzugefügt, und wenn Sie den Wert erhöhen, wird mehr Magenta hinzugefügt.



Farbton = 5



Farbton = 50

Wenn Sie die Parameterwerte manuell einstellen, ändert sich der Name des Presets in **Benutzerdefiniert**.

In der **Tonkorrektur**-Sektion können Sie die Helligkeit in bestimmten Bereichen des Bildes abgleichen und Details in den überbelichteten und unterbelichteten Bereichen aufdecken.

Belichtung (-4,00..4,00). Mit diesem Parameter können Sie die Menge des einwirkenden Lichtes erhöhen bzw. reduzieren. Wenn der Wert des Parameters abnimmt, wird das Bild dunkler. Wenn Sie den Parameterwert erhöhen, wird das Bild heller.



Belichtung = -1.00



Belichtung = 1.00

Details in Lichtern (0-100). Mit diesem Parameter können Sie die Details in überbelichteten Bereichen anzeigen. Wenn Sie der Parameterwert erhöhen, werden die hellen Bereiche dunkler und die Details in diesen Bereichen werden klarer sichtbar.



Details in Lichtern = 5



Details in Lichtern = 50

Details in Schatten (0-100). Mit diesem Parameter können Sie Details anzeigen, die in unterbelichteten Bereichen verborgen sind. Wenn Sie der Parameterwert erhöhen, werden die schattierten Bereiche heller und die Details in diesen Bereichen werden klarer sichtbar.



Details in Schatten = 5



Details in Schatten = 50

Verdunkeln (0-100). Verdunkeln (0-100). Der Parameter verbessert die Schatten im Bild. Der Einfluss in den dunklen Bereichen ist intensiver, während sich helle und Mittelton-Bereiche weniger verändern. Der Parameter erhöht den Kontrast des Bildes.



Verdunkeln = 0



Verdunkeln = 15

Helligkeit (-150..150). Mit diesem Parameter können Sie die Gesamthelligkeit des Bildes anpassen, es dunkler oder heller machen. Wenn Sie den Parameter erhöhen, wird das Bild heller. Wenn Sie den Parameter verringern, wird das Bild dunkler.



Helligkeit = -50



Helligkeit = 50

Kontrast (-50..100). Mit diesem Parameter können Sie den Kontrast des Bildes erhöhen oder verringern. Wenn Sie den Parameter erhöhen, werden die dunklen Bereiche des Bildes dunkler und die hellen Bereiche werden heller.



Kontrast = -25



Kontrast = 25

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Im Abschnitt **Farbkorrektur** können Sie die Schärfe des Bildes sowie die Farbsättigung ändern.

Passen Sie die folgenden Parameter an:

Schärfe (-100..100). Der Parameter schärft die Details und Konturen im Bild, indem er die Differenz zwischen den Pixeln an den Rändern der hellen und dunklen Bereiche erhöht. Die lokale Kontraständerung betrifft hauptsächlich die Halbtonbereiche. Durch Erhöhen des Parameters wird das Bild schärfer.



Schärfe = -50



Schärfe = 50

Weiche Sättigung (-100..100). Der Parameter macht weniger gesättigte Farben intensiver, ohne sich auf satte Farben zu auswirken.



Weiche Sättigung = -50



Weiche Sättigung = 50

Sättigung (-100..100). Der Parameter passt die Intensität aller Farben im Bild an. Der Parameterwert variiert von -100 (Schwarzweißbild) bis +100 (satteste Farben).



Sättigung = -50



Sättigung = 50

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

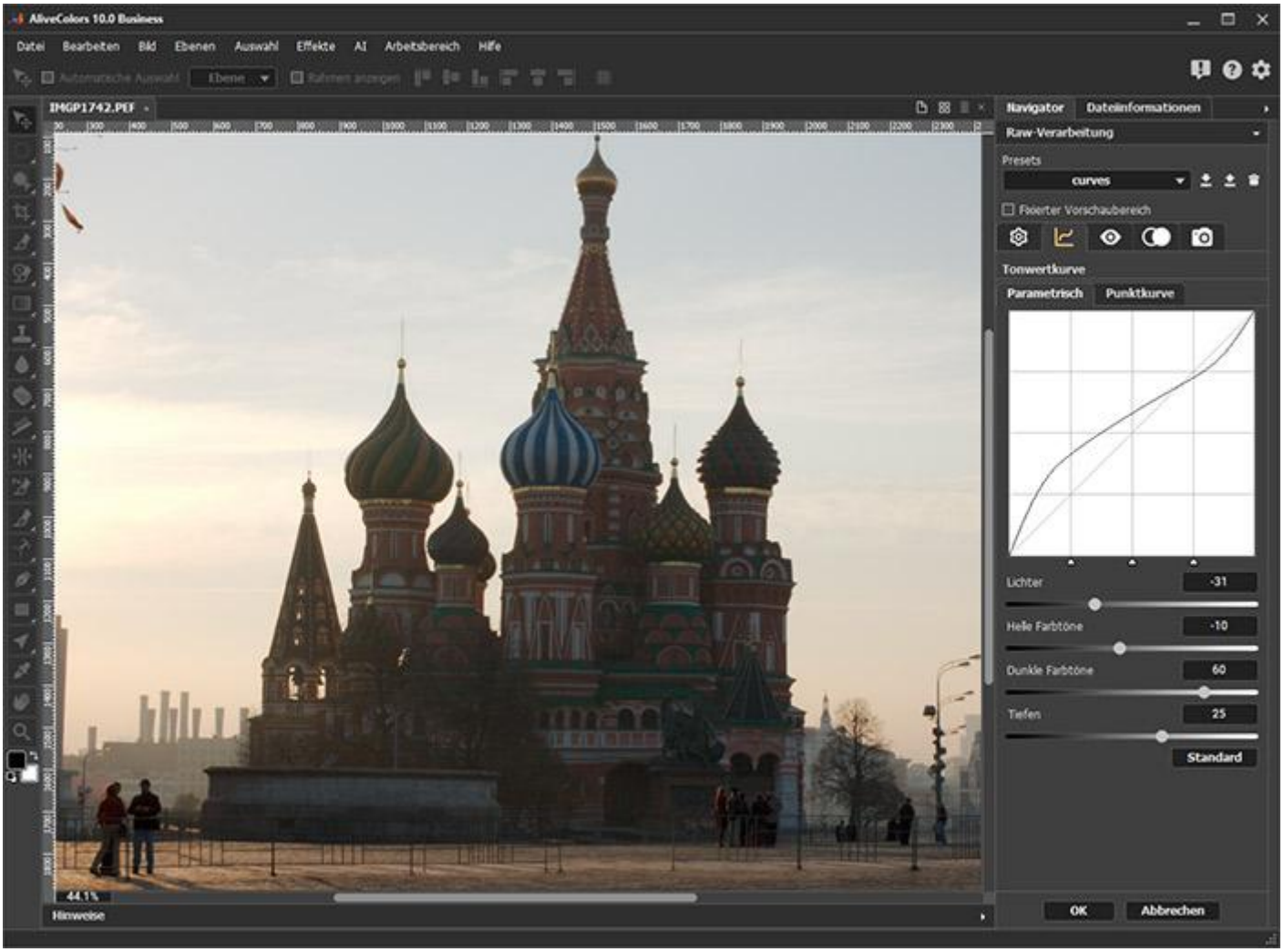
Das Anpassen der Parameter in dieser Registerkarte reicht normalerweise aus, um ein gutes Ergebnis zu erzielen.

Bei Bedarf können Sie zusätzliche Effekte auf das Bild anwenden oder einige Defekte mithilfe der Parameter anderer Registerkarten entfernen.

Sie können die ausgewählten Parameter als Voreinstellung in der Registerkarte **Presets** speichern, um sie bei der Verarbeitung anderer RAW-Dateien wiederzuverwenden.

TONWERTKURVE

Die Registerkarte **Tonwertkurve** wird verwendet, um die Helligkeit (Tonwertbereich) des Bildes einzustellen. Es ist möglich, den Kontrast nicht nur im ganzen Bild, sondern auch selektiv einzustellen.



Standardmäßig ist die Kurve eine gerade Linie im Winkel von 45^{o} und gibt keine Änderungen wieder. Die ursprünglich angegebenen Eingangstonwerte stimmen vollständig mit den Ausgangswerten überein.

Wo die Kurve über der Diagonalen liegt, werden diese Bildbereiche heller. Wenn die Kurve unterhalb der Diagonalen liegt, werden diese Bildbereiche dunkler. Liegt die gesamte Kurve über der Diagonalen, wird das gesamte Bild heller. Wenn die gesamte Kurve unter der Diagonale liegt, wird das gesamte Bild dunkler.

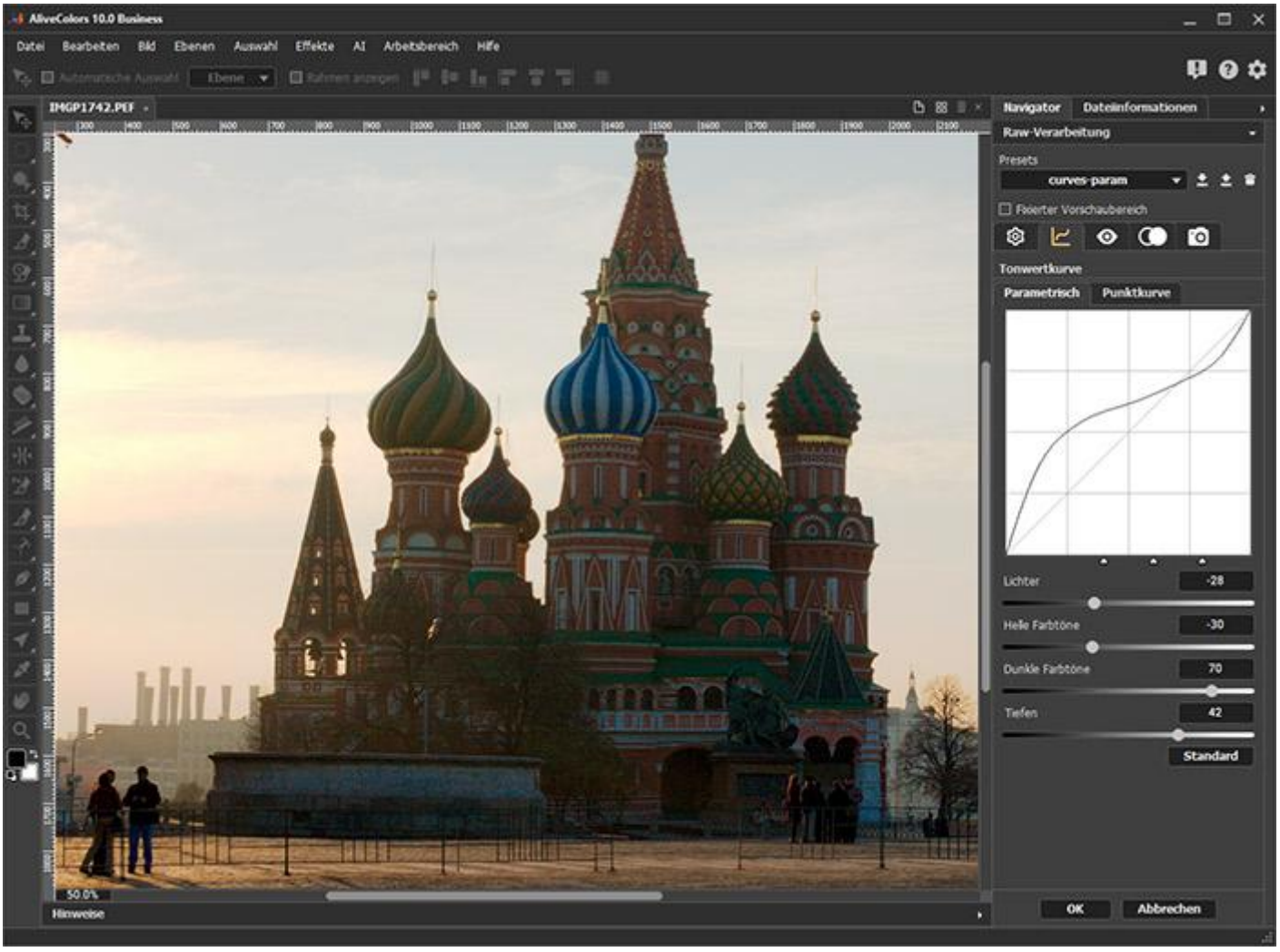
Die Registerkarte enthält zwei Kurven: **Parametrische** und **Punktkurve**. Die Einstellungen für jede Kurve werden individuell angepasst.

Mit der **parametrischen Kurve** können Sie die Helligkeit bestimmter Bildbereiche stufenweise ändern. Die Kurve kann durch Ändern der folgenden Parameter eingestellt werden:

Die Parameter **Helle Farbtöne** und **Dunkle Farbtöne** betreffen hauptsächlich den mittleren Bereich der Kurve. Das Ändern dieser Parameter wirkt sich auf die mittelhellen und mitteldunklen Bereiche des Bildes aus.

Die Parameter **Lichter** und **Tiefen** beeinflussen die Extremwerte der Kurve. Das Ändern dieser Parameter wirkt sich auf die hellsten und dunkelsten Bildbereiche aus.

Jeder Parameter betrifft einen bestimmten Bereich der Kurve. Um den Bereich eines bestimmten Parameters zu erweitern oder einzuschränken, können Sie die Trennzeichen auf der horizontalen Achse des Diagramms verwenden. Die Einteilung in Bereiche verläuft von links nach rechts vom dunkelsten zum hellsten Bereich.



Anpassung der parametrischen Kurve

Mit der **Punktkurve** können Sie einen bestimmten Helligkeitsbereich präzise einstellen. Um die Kurve zu ändern, setzen und verschieben Sie die Kontrollpunkte.

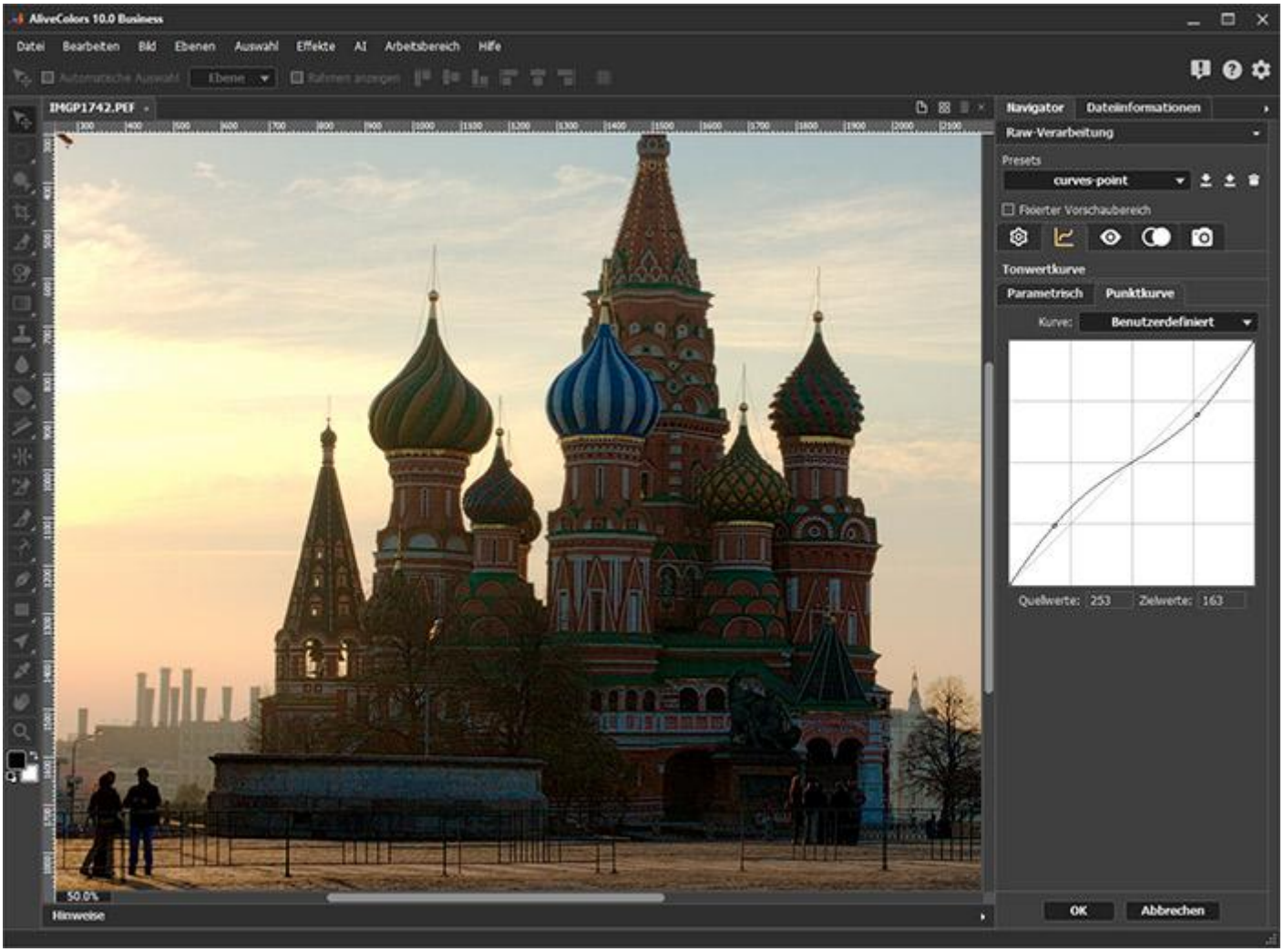
In der **Kurve**-Liste können Sie eine der Standardkurven auswählen, die die Helligkeit des Bildes beeinflussen: **Mittlerer Kontrast** oder **Starker Kontrast**. Wenn Sie Punkte manuell hinzufügen, ändert sich der Name in der Liste in **Benutzerdefiniert**. Wenn Sie **Standard** auswählen, werden alle hinzugefügten Punkte gelöscht und die Kurve wird auf neutral/linear zurückgesetzt.

Für jeden Punkt der Kurve werden die **Quellwerte** und **Zielwerte** unter dem Diagramm angezeigt.

Die Quellwerte sind horizontal angeordnet; Die Zielwerte sind vertikal angeordnet.

Wenn der Zielwert kleiner als der Quellwert ist, wird der Bildbereich, der diesem Punkt der Kurve entspricht, dunkler (der Punkt der Kurve liegt unter der Diagonalen). Wenn der Zielwert größer als der Quellwert ist, wird der Bildbereich heller (die Kurve liegt über der Diagonalen).

Die Kurve ändert sich, wenn Sie einen der Kontrollpunkte ziehen. Wenn es nicht genügend Punkte gibt, können Sie die zusätzlichen Punkte hinzufügen, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Kurve klicken. Um einen Extrapunkt zu entfernen, klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an.



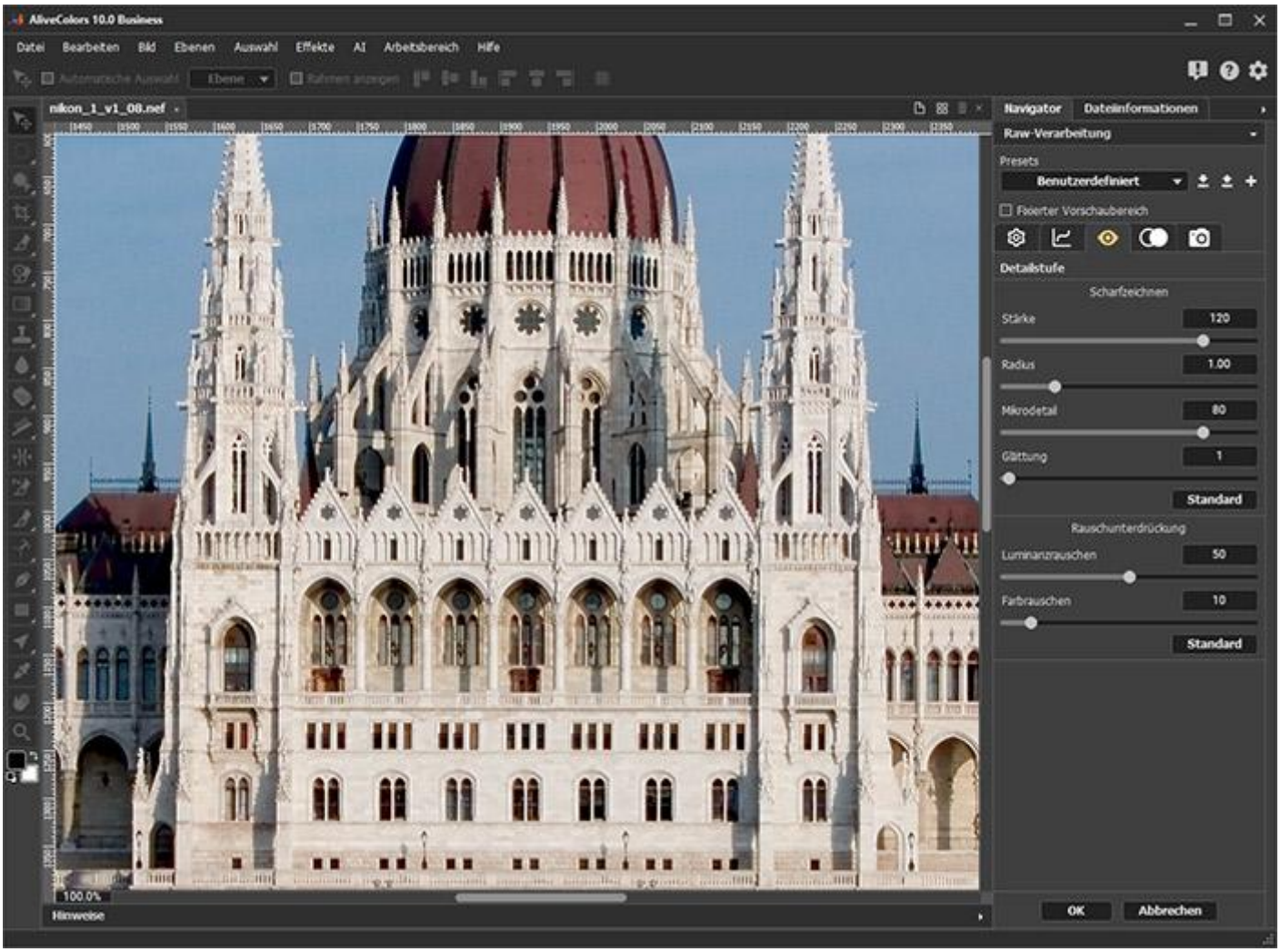
Anpassung der Punktkurve

Hinweis. Wenn Sie beide Kurven ändern, wird ihre Auswirkung kumuliert.

DETAILSTUFE

In der Registerkarte **Detailstufe** können Sie die Schärfe des Bildes verbessern und das Rauschen reduzieren.

> **Hinweis.** Um bessere Ergebnisse zu erzielen, empfiehlt es sich, diese Parameter bei einem Maßstab von mindestens 100% anzupassen.



Die Parameter im Bereich **Scharfzeichnen** werden verwendet, um die Schärfe und Klarheit des Bildes zu erhöhen.

> **Stärke** (0-150). Der Parameter ermöglicht es, den Kontrast entlang der Kanten der Objekte zu erhöhen. Bei hohen Werten des Parameters, werden die hellen Pixel entlang der Kanten heller und die dunklen Pixel werden dunkler. Dadurch wird das Bild schärfer.



Stärke = 10



Stärke = 100

Radius (0.50-3.00). Der Parameter legt die Breite des Bereichs entlang der Kanten fest, wo der Kontrast erhöht wird.



Radius = 1,00



Radius = 3,00

Mikrodetail (0-100). Der Parameter erhöht den Kontrast zwischen benachbarten Pixeln. Die hellen Pixel im Bild werden heller und die dunkleren Pixel werden dunkler. Durch Erhöhen des Parameters wird die Schärfe kleinerer Bilddetails erhöht.



Mikrodetail = 10



Mikrodetail = 100

Glättung (0-100). Wenn Sie den Parameter erhöhen, wird das bearbeitete Bild mit dem Originalbild gemischt und die Schärfe verringert sich.



Glättung = 5



Glättung = 50

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Die Parameter im Abschnitt **Rauschunterdrückung** werden verwendet, um das Rauschen in Bildern zu verringern.

Man unterscheidet zwei Arten des Bildrauschens – Luminanzrauschen und Farbrauschen. Luminanzrauschen erscheint als dunkle Punkte oder kleine Flecken; Farbrauschen erscheint als farbige Sprenkel.

Luminanzrauschen (0-100). Erhöhen Sie den Parameter, um die Bildkörnigkeit zu verringern und das Luminanzrauschen zu entfernen.



Luminanzrauschen



Luminanzrauschen verringert

Farbrauschen (0-100). Erhöhen Sie den Parameter, um das Farbrauschen zu reduzieren (durch Verringerung der Sättigung der farbigen Punkte).



Farbrauschen



Farbrauschen verringert

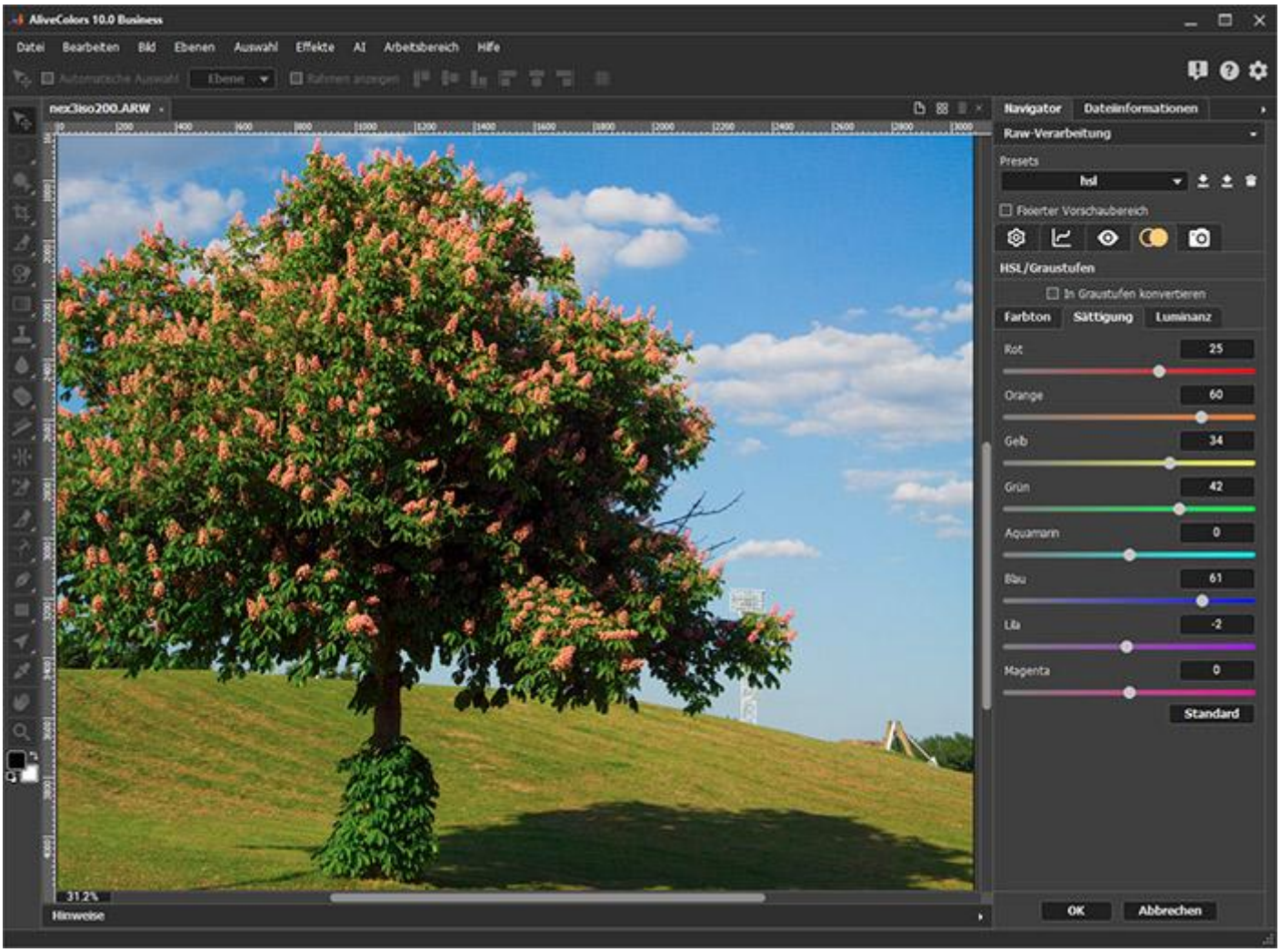
Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Wenn Sie das Rauschen reduzieren, ist es wichtig, nicht zu übertreiben. Wenn Sie hohe Glättungswerte für das Luminanzrauschen einstellen, kann das Bild unnatürlich und platt erscheinen. Wenn Sie hohe Glättungswerte für das Farbrauschen einstellen, wird die Farbe kleiner Details wegen Weichzeichnen geändert.

HSL/GRAUSTUFEN

Mit den Parametern in der Registerkarte **HSL/Graustufen** können Sie einzelne Farbbereiche anpassen sowie ein Farbbild in Graustufen umwandeln.

HSL ist ein Farbmodus, der durch die drei Elemente ausgedrückt wird: **Farbton** (H), **Sättigung** (S) und **Luminanz** (L) darstellt.



Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **In Graustufen konvertieren** (standardmäßig deaktiviert), um das Bild in Schwarzweiß zu konvertieren. Passen Sie die Parameter in der Registerkarte **Graustufenmischung** an. Jeder Parameter ändert die Helligkeit von Grau entsprechend einem bestimmten Farbbereich von Weiß zu Schwarz.



Ausgangsfarben



Graustufen

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie die Helligkeit der lokalen Bereiche im Bild je nach ihrer Ausgangsfarbe anpassen.

Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, stehen drei Unterregisterkarten mit Schiebereglern zum Anpassen der einzelnen Farbkomponenten für jeden bestimmten Farbbereich zur Verfügung:

In der Registerkarte **Farbton** können Sie die Farbtöne bestimmter Farbbereiche im Bild verschieben. Sie können beispielsweise die Farbe des Himmels von hellblau zu lila ändern.



Hellblauer Himmel



Lila Himmel

In der Registerkarte **Sättigung** können Sie die Intensität jeder Farbe ändern. Sie können beispielsweise die Farbe des Himmels von Grau zu Blau ändern.



Grauer Himmel



Blauer Himmel

In der Registerkarte **Luminanz** können Sie die Helligkeit des bestimmten Farbbereichs ändern. Passen Sie den Parameter an, um den ausgewählten Farbbereich heller oder dunkler zu machen.



Dunkler Himmel



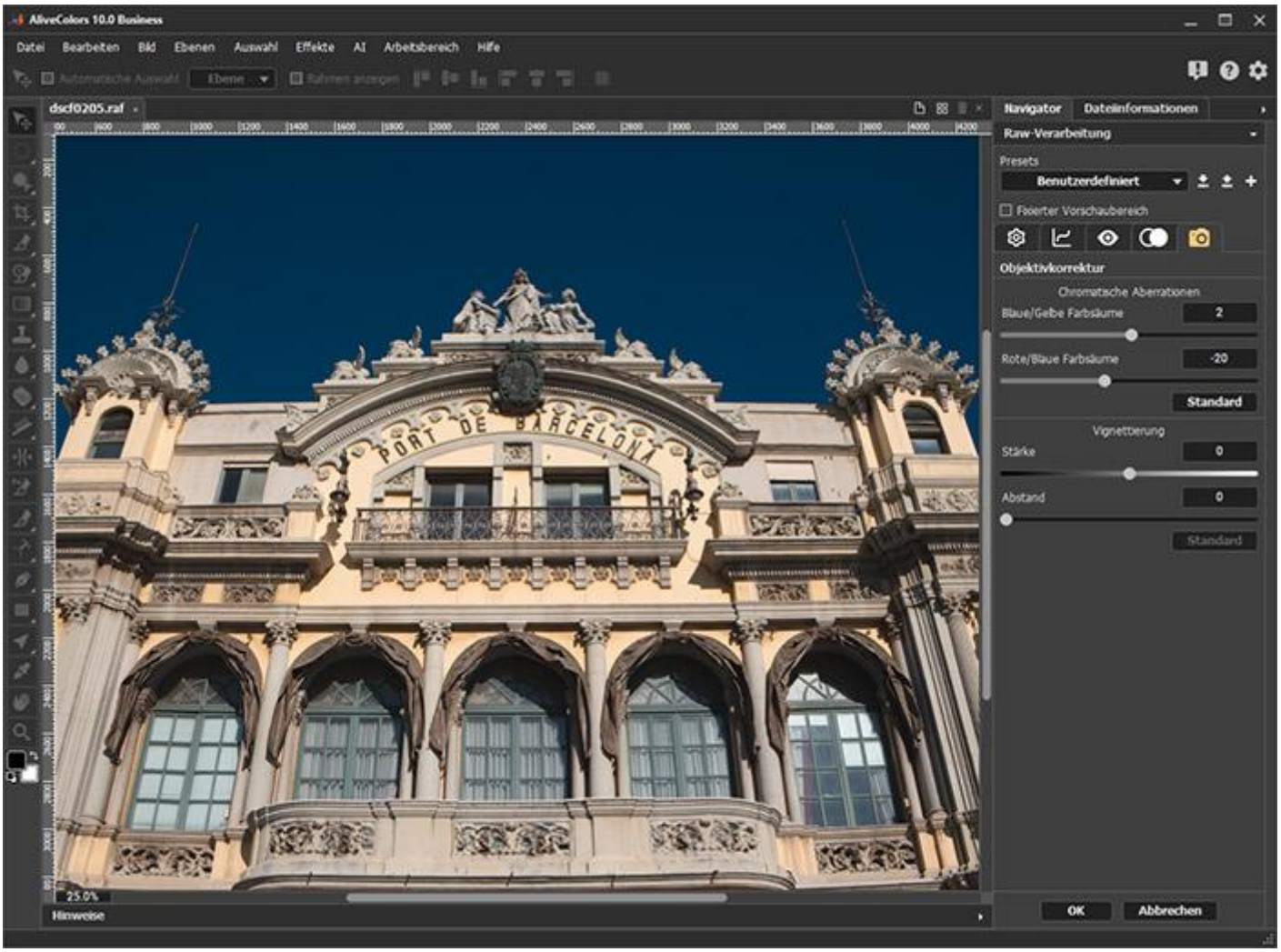
Heller Himmel

Das Anpassen der Farben sollte sorgfältig durchgeführt werden, da beim Verschieben des Schiebereglers alle Bildbereiche, die dieser Farbe entsprechen, geändert werden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standard**, um alle Einstellungen auf die Standardwerte zurückzusetzen.

OBJEKTIVKORREKTUR

Die Kamera-Objektive können bei bestimmten Einstellungen der Brennweite und Apertur verschiedene Arten von Verzerrungen aufweisen. Solche Defekte können mithilfe der Registerkarte **Objektivkorrektur** behoben werden.



Mit den folgenden Parametern können Sie die häufigsten optischen Verzerrungen beseitigen.

Chromatische Aberrationen werden durch die Dispersion von Licht verursacht, das durch das Objektiv einfällt. Dies führt oft zu einem Halo um Objekte herum (z.B. rote und blaue Farbsäume).

Rote/Blaue Farbsäume (-100..100). Passen Sie den Parameter an, um rote oder blaue Halos zu entfernen.

Blaue/Gelbe Farbsäume (-100..100). Passen Sie den Parameter an, um blaue oder gelbe Halos zu entfernen.



Chromatische Aberrationen



Chromatische Aberrationen behoben

Vignettierung ist ein Objektivfehler, der dazu führt, dass die Bildränder im Vergleich zur Bildmitte dunkler (oder manchmal heller) werden.

Stärke (-100..100). Wenn der Wert des Parameters erhöht wird, werden die Kanten des Bildes heller. Wenn Sie den Wert des Parameters verringern, werden die Kanten des Bildes dunkler.

Abstand (0-100). Wenn der Wert zunimmt, wird die Korrektur auf einen größeren Bereich angewendet. Bei niedrigen Werten wird die Korrektur auf die Eckbereiche angewendet.



Schattierte Kanten



Vignettierung behoben

Die Vignettierung ist nicht immer ein Defekt. Manchmal kann sie auch künstlerisch verwendet werden. Durch das Hinzufügen einer Vignette kann die Aufmerksamkeit vom Bildrand auf die Bildmitte gelenkt werden.

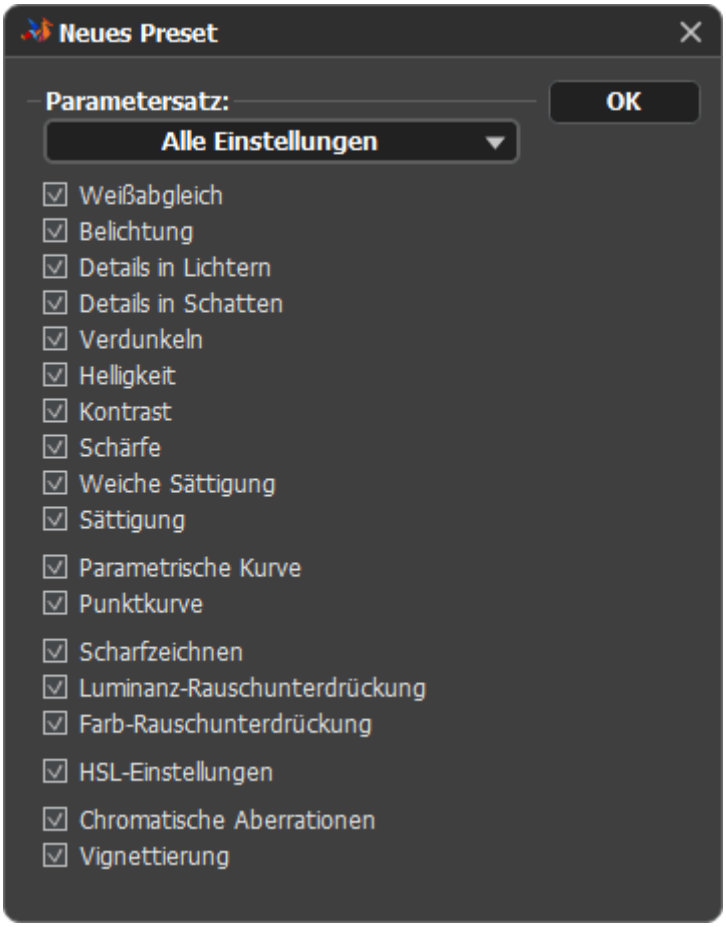
PRESETS

Sie können die Einstellungen als Presets bzw. Voreinstellung speichern und für die Verarbeitung anderer RAW-Dateien wiederverwenden. Sie können die Einstellungen einer oder mehrerer Registerkarten zum Erstellen eines Presets verwenden.

Alle verfügbaren Voreinstellungen finden Sie in der Dropdown-Liste **Presets**.

Wenn Sie Einstellungen ändern, ändert sich der Name der Voreinstellung automatisch in **Benutzerdefiniert** und die Schaltfläche **Preset speichern** ➕ wird neben der Liste angezeigt. Klicken Sie auf ➕, um die aktuellen Einstellungen zu speichern.

Einem neuen Preset wird automatisch ein Name zugewiesen (z. B. Benutzerdefiniert_1, Benutzerdefiniert_2 usw.), der nach Bedarf geändert werden kann, indem Sie eine beliebige Kombination aus Buchstaben und Zahlen in das hervorgehobene Feld eingeben. Drücken Sie die `Eingabetaste` im Namensbearbeitungsmodus (während sich der Cursor im Namensfeld eines Presets befindet). Dadurch wird das Dialogfeld **Neuer Preset** geöffnet, in dem Sie die Parameter für die Voreinstellung einstellen können.



Wählen Sie die Parameter aus, die im Preset gespeichert werden: entweder alle Einstellungen oder Parameter einer bestimmten Registerkarte.

Sie können die Kontrollkästchen neben den Namen der gewünschten Parameter bzw. Parametergruppen manuell aktivieren. Die Werte der ausgewählten Parameter werden im Preset gespeichert.

Achtung! Wenn Sie ein Preset auswählen, werden die Werte der Parameter, die im Preset nicht gespeichert wurden, auf die Standardwerte zurückgesetzt.

Klicken Sie auf , um Ihre Voreinstellungen in eine .presets-Datei zu exportieren.

Um die Datei mit den Presets ins Programm zu laden, klicken Sie auf .

Um ein Preset zu entfernen, wählen Sie es in der Liste aus und klicken Sie auf .