

Photo Line Hilfeindex
Willkommen im Online-Hilfesystem zu Photo Line.

Photo Line

Wenn die Maus über einer Dialogbox steht, wird beim Drücken der "F1"-Taste der Hilfetext zu dieser Box ausgegeben. Dazu muß erst dieses Fenster geschlossen werden.

Befehle des Menüs Datei

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

<u>Neu</u>	Erstellt ein neues Dokument
<u>Öffnen</u>	Öffnet ein bestehendes Dokument
<u>Schließen</u>	Schließt ein geöffnetes Dokument
<u>Speichern</u>	Speichert ein geöffnetes Dokument unter seinem Dateinamen
<u>Speichern unter</u>	Speichert ein geöffnetes Dokument unter einem angegebenen Dateinamen
<u>Änderungen verwerfen</u>	Verwirft die Änderungen am aktiven Bild und lädt das Bild neu von der Festplatte
<u>Scanner wählen</u>	Ermöglicht die Auswahl eines Twain-Scannertreibers
<u>Scannen</u>	Öffnet einen Twain-Scannertreiber
<u>Drucken</u>	Druckt ein Dokument
<u>Seitenansicht</u>	Stellt das Dokument so auf dem Bildschirm dar, wie es gedruckt aussehen würde
<u>Druckereinrichtung</u>	Wählt einen Drucker und eine Druckerverbindung
<u>Nachricht senden...</u>	Versendet das aktive Dokument mittels elektronischer Post
<u>Beenden</u>	Beendet Photo Line

Befehle des Menüs Bearbeiten

Das Menü **Bearbeiten** enthält folgende Befehle:

<u>Rückgängig</u>	Macht die letzte Bearbeitungsoperation rückgängig
<u>Wiederherstellen</u>	Macht die letzte Undo-Operation rückgängig
<u>Neuer Undoschritt</u>	Erzeugt einen Zwischenschritt für die Undo-Funktion
<u>Kopieren</u>	Kopiert Daten aus dem Dokument in die Zwischenablage
<u>Einfügen</u>	Fügt Daten aus der Zwischenablage in das Dokument ein
<u>Löschen</u>	Löscht den selektierten Bildausschnitt
<u>AllesSelektieren</u>	Selektiert das ganze Bild
<u>Deselektieren</u>	Verwirft alle Selektionen

Befehle des Menüs Ansicht

Das Menü **Ansicht** enthält folgende Befehle:

<u>Symbolleiste</u>	Blendet die Symbolleiste ein oder aus
<u>te</u>	
<u>Statusleiste</u>	Blendet die Statusleiste ein oder aus
<u>e</u>	
<u>Pinseliste</u>	Zeigt die Pinseliste
<u>Farbliste</u>	Zeigt die Farbliste
<u>Werkzeuge</u>	Zeigt die Werkzeugleiste
<u>Zoom</u>	Ermöglicht die Auswahl einer festen Zoomstufe
<u>Zoom in</u>	Vergrößert den sichtbaren Bildausschnitt um den Faktor 2
<u>Zoom out</u>	Verkleinert den sichtbaren Bildausschnitt um den Faktor 2
<u>Panel</u>	Blendet die dargestellten Panel aus bzw. Ein.
<u>verstecken</u>	

Befehle des Menüs Werkzeug

Das Menü **Werkzeug** enthält folgende Befehle:

<u>Maske</u>	Maskenfunktionen
<u>Bild</u>	Ein Bild um einen frei einstellbaren Winkel drehen
<u>Drehen</u>	
<u>Bild</u>	Ein Bild wird invertiert, d. h. negativ dargestellt
<u>Invertieren</u>	
<u>Bild</u>	Die Größe des Bildes kann frei verändert werden
<u>skalieren</u>	
<u>Bild</u>	Konvertiert ein Bild von einer Bildart in eine andere
<u>konvertiere</u>	
<u>n</u>	
<u>Gradation</u>	Ermöglicht die freie Gradationseinstellung
<u>Information</u>	Gibt Informationen über das aktuelle Bild aus
<u>en</u>	
<u>Histogramm</u>	Errechnet das Histogramm eines Bildes
<u>m</u>	
<u>Farben</u>	Ermöglicht es einen Farbton eines Bildes durch einen anderen Farbton zu ersetzen
<u>ersetzen</u>	
<u>Farben</u>	Ermöglicht es die Anzahl der Farben in einem Bild zu reduzieren
<u>reduzieren</u>	
<u>Planes</u>	Tauscht oder speichert/lädt die einzelnen Planes eines Bildes
<u>tauschen</u>	
<u>4-farb</u>	separiert ein RGB-Bild in ein CMYK-Bild
<u>Separation</u>	
<u>Plotterausgabe</u>	Gibt ein Vektorbild an einen HPGL-Plotter oder eine Datei aus
<u>Verzerren</u>	Verzerrt ein Bild mittels eines Gitternetzes
<u>Vektortools</u>	Einige Zusatztools in Zusammenhang mit Vektorgrafiken
<u>Projektion</u>	Projiziert ein Bild auf einen Rotationskörper
<u>Densitometer</u>	Densitometer zur Scannerkalibrierung
<u>er</u>	

Befehle des Menüs Filter

Das Menü **Filter** enthält folgende Befehle:

<u>Spezial</u>	Spezielle Filterfunktionen
<u>Schärfer</u>	Schärft das Bild
<u>Weicher</u>	Weicht das Bild auf
<u>Relieffilter</u>	Erzeugt einen Reliefeffekt
<u>Rauer</u>	Raut das Bild auf
<u>Median</u>	Mittelt die Punkte des Bildes aus
<u>Minimum</u>	Errechnet die Minimalwerte des Bildes
<u>Maximum</u>	Errechnet die Maximalwerte des Bildes
<u>Mittelwert</u>	Errechnet die Mittelwerte des Bildes
<u>Dynamo</u>	Errechnet den dynamischen Mittelwert des Bildes
<u>Senkrecht</u>	Errechnet die Kontur eines Bildes, vorzugsweise senkrechte Linien
<u>Waagrecht</u>	Errechnet die Kontur eines Bildes, vorzugsweise waagrechte Linien
<u>Umriß</u>	Errechnet die Kontur eines Bildes
<u>Schwamm</u>	„drückt einen Schwamm“ auf das Bild
<u>USM</u>	maskiert das Bild unscharf
<u>Binomial</u>	wendet eine Binomialrechnung auf das Bild an
<u>freier Filter</u>	hier können eigene Filter erstellt werden

Befehle des Menüs Fenster

Das Menü **Fenster** bietet folgende Befehle, die Ihnen erlauben, mehrere Ansichten von mehreren Dokumenten im Anwendungsfenster einzurichten:

<u>Neues Fenster</u>	Erstellt ein neues Fenster, welches das gleiche Dokument anzeigt
<u>Überlappend</u>	Ordnet die Fenster überlappend an
<u>Nebeneinander</u>	Ordnet die Fenster nebeneinander an
<u>Symbole anordnen</u>	Ordnet die zu Symbolen verkleinerten Fenster an
<u>An Bild anpassen</u>	Versucht die Fenstergröße an die Bildgröße anzupassen
<u>Fenster 1, 2, ...</u>	Schaltet in das angegebene Fenster um

Befehle des Menüs Einstellungen

Das Menü **Einstellungen** enthält folgende Befehle:

Dateioptionen Optionen, die das Behandeln von Dateien regeln
Allgemein allgemeine Optionen

Befehle des Menüs Hilfe

Das Menü **Hilfe** enthält folgende Befehle, die Ihnen Unterstützung für diese Anwendung bereitstellen:

Hilfethemen Zeigt Ihnen das Verzeichnis der Themen an, zu denen Hilfe verfügbar ist
Info Zeigt die Versionsnummer dieser Anwendung an

Der Befehl Neu (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl zur Erstellung eines neuen Dokuments in Photo Line. Sie können den Dateityp der zu erstellenden Datei im Dialog Neues Bild auswählen.

Zum Öffnen einer bereits bestehenden Datei dient der Befehl Öffnen

Abkürzungen

Symbolleiste: 

Tastatur: STRG+N

Das Dialogfeld Datei Neu

Diese Funktion öffnet den Dialog Neues Bild .

Der Befehl Öffnen (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl, um ein bestehendes Dokument in einem neuen Fenster zu öffnen. Es lassen sich mehrere Fenster gleichzeitig öffnen. Mit Hilfe des Menüs **Fenster** schalten Sie zwischen mehreren geöffneten Dokumenten um. Siehe: Der Befehl Fenster 1, 2, ...

Neue Dokumente können Sie mit dem Befehl Neu erstellen.

Abkürzungen

Symbolleiste: 
Tastatur: STRG+O

Das Dialogfeld Datei Öffnen

Die folgenden Optionen erlauben Ihnen, die zu öffnende Datei anzugeben:

Dateiname

Geben Sie den Dateinamen ein, oder wählen Sie ihn aus der Liste. In diesem Feld werden nur Dateien angezeigt, die die von Ihnen im Feld "Dateityp" ausgewählte Dateierweiterung aufweisen.

Dateityp

Wählen Sie den Typ der zu öffnenden Datei:
TIFF, GIF, JPG, BMP, PCD, ESM, IMG, TGA, WMF, CVG, GEM

Laufwerke

Wählen Sie das Laufwerk, auf dem Photo Line die Datei gespeichert hat, die Sie öffnen wollen.

Verzeichnisse

Wählen Sie das Verzeichnis, in dem Photo Line die Datei gespeichert hat, die Sie öffnen wollen.

Netzwerk...

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um einem Laufwerksbuchstaben eine Verbindung zu einem Netzwerklaufwerk zuzuweisen.

Der Befehl Schließen (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl, um alle Fenster zu schließen, die das aktive Dokument enthalten. Photo Line schlägt Ihnen dabei vor, die Änderungen an Ihrem Dokument vor dem Schließen zu speichern. Falls Sie ein Dokument ohne zu speichern schließen, gehen alle Änderungen verloren, die Sie seit dem letzten Speichern des Dokuments vorgenommen haben. Bevor ein Dokument ohne Titel geschlossen wird, zeigt Photo Line das Dialogfeld Speichern unter an und schlägt vor, das Dokument zu benennen und zu speichern.

Ein Dokument läßt sich auch mit Hilfe des Schließsymbols schließen, wie nachfolgend gezeigt wird:



Der Befehl Speichern (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl, um das aktive Dokument unter seinem momentanen Namen und Verzeichnis zu speichern. Beim ersten Speichern eines Dokuments zeigt Photo Line dazu das Dialogfeld Speichern unter an, so daß Sie Ihr Dokument benennen können. Wenn Sie den Namen und das Verzeichnis eines bestehenden Dokuments ändern wollen, können Sie ebenfalls den Befehl Speichern unter wählen.

Abkürzungen

Symbolleiste: 
Tastatur: STRG+S

Der Befehl Speichern unter (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl, um das aktive Dokument zu speichern und zu benennen. Photo Line zeigt das Dialogfeld Speichern unter an, so daß Sie einen Namen für Ihr Dokument angeben können.

Zur Speicherung eines Dokuments unter seinem bestehenden Namen und Verzeichnis dient der Befehl Speichern.

Der Befehl Nachricht senden (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl, um das aktive Dokument mittels elektronischer Post zu versenden. Bei Auswahl des Befehls erscheint ein Fenster für elektronische Post, das mit dem aktiven Dokument verbunden ist. Sie können dort die Felder "An:", "Betreff:" usw. ausfüllen und Text zum Briefinhalt hinzufügen, falls Sie dies wünschen. Sobald Sie fertig sind, wählen Sie die Schaltfläche "Senden", um die Nachricht zu verschicken.

Das Dialogfeld Datei Speichern unter

Die folgenden Optionen ermöglichen es Ihnen, den Namen und Ort der Datei festzulegen, die Sie speichern möchten:

Dateiname

Geben Sie einen neuen Dateinamen ein, um ein Dokument unter einem anderen Namen abzuspeichern. Ein Dateiname kann aus bis zu acht Zeichen zuzüglich einer Dateierweiterung von bis zu drei Zeichen bestehen. Photo Line akzeptiert die Extender ".tif", ".bmp", ".jpg", ".gif", ".img", ".png" und ".eps" und speichert Rastergrafiken im entsprechenden Format. Für Vektorgrafiken werden momentan ".cvg" und ".gem" angenommen. Der Extender ".pld" (Photo Line Dokument) speichert sämtliche Informationen des aktuellen Dokuments.

Laufwerke

Wählen Sie das Laufwerk, auf dem die Datei gespeichert werden soll.

Verzeichnisse

Wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie das Dokument speichern wollen.

Netzwerk...

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um einem Laufwerksbuchstaben eine Verbindung zu einem Netzwerklaufwerk zuzuweisen.

Die Befehle 1, 2, 3, 4 (Menü Datei)

Verwenden Sie die am Ende des Menüs **Datei** aufgelisteten Nummern und Dateinamen, um die letzten vier von Ihnen geschlossenen Dokumente zu öffnen. Wählen Sie dazu die Nummer des zu öffnenden Dokuments.

Der Befehl Beenden (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl zum Beenden Ihrer Sitzung mit Photo Line. Alternativ dazu können Sie aus dem Systemmenü der Anwendung den Befehl **Schließen** wählen. Photo Line fragt nach, ob Sie Dokumente mit nicht gesicherten Änderungen speichern wollen.

Abkürzungen

Maus: Doppelklicken Sie auf das Systemmenü der Anwendung.



Tastatur: ALT+F4

Der Befehl Rückgängig/Rückgängig nicht möglich (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diese Option, um die letzte Bearbeitungsaktion rückgängig zu machen, wenn dies möglich ist. Abhängig von der zuletzt ausgeführten Aktion verändert sich der Name dieses Befehls. Falls die letzte Aktion nicht rückgängig zu machen ist, ändert sich im Menü der Befehl **Rückgängig** in **Rückgängig nicht möglich**.

Abkürzungen

Symbolleiste:



Tastatur: STRG+Z oder
ALT-RÜCKTASTE

Der Befehl Wiederherstellen (Menü Bearbeiten)

Diese Funktion macht die letzte Undo-Operation wieder rückgängig.

Der Befehl Ausschneiden (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die aktuell markierten Daten aus dem Dokument zu entfernen und in die Zwischenablage zu übertragen. Der Befehl kann nicht ausgewählt werden, wenn momentan keine Daten markiert sind.

Das Ausschneiden und Übertragen von Daten in die Zwischenablage ersetzt die Daten, die sich vorher dort befanden.

Abkürzungen

Symbolleiste: 
Tastatur: STRG+X

Der Befehl Kopieren (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diesen Befehl, um markierte Daten in die Zwischenablage zu kopieren. Der Befehl kann nicht ausgewählt werden, wenn momentan keine Daten markiert sind.

Das Kopieren von Daten in die Zwischenablage ersetzt die Daten, die sich zuvor darin befanden.

Abkürzungen

Symbolleiste: 
Tastatur: STRG+C

Der Befehl Einfügen (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diesen Befehl, um eine Kopie des Inhalts der Zwischenablage an der Einfügestelle einzufügen. Dieser Befehl steht nicht zur Verfügung, falls die Zwischenablage leer ist.

Abkürzungen

Symbolleiste: 
Tastatur: STRG+V

Der Befehl Symbolleiste (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl zum Ein- oder Ausblenden der Symbolleiste. Die Symbolleiste enthält einige Schaltflächen der gebräuchlichsten Befehle von Photo Line, wie zum Beispiel **Datei Öffnen**. Wenn die Symbolleiste angezeigt wird, erscheint ein Häkchen neben diesem Menüeintrag.

Hilfe zum Gebrauch der Symbolleiste finden Sie unter [Symbolleiste](#).

Symbolleiste



Die Symbolleiste wird horizontal oben im Anwendungsfenster unterhalb der Menüleiste angezeigt. Sie stellt per Maus schnellen Zugriff auf viele Tools von Photo Line bereit.

Um die Symbolleiste ein- oder auszublenden, können Sie aus dem Menü **Ansicht** den Befehl **Symbolleiste** auswählen (ALT,A,S).

Schaltfläche Aktion



Öffnet ein neues Dokument



Öffnet ein bestehendes Dokument. <<YourApp>> zeigt das Dialogfeld **Öffnen** an, in dem Sie die gewünschte Datei finden und öffnen können



Speichert das aktive Dokument oder die aktive Vorlage unter dem aktuellen Namen. Wenn Sie das Dokument noch nicht benannt haben, zeigt <<YourApp>> das Dialogfeld **Speichern unter** an



Druckt das aktive Dokument.



Entfernt die markierten Daten aus dem Dokument und überträgt sie in die Zwischenablage



Kopiert die markierten Daten in die Zwischenablage



Fügt den Inhalt der Zwischenablage an der Einfügestelle ein



Macht die letzte Bearbeitung rückgängig. Hinweis: Einige Aktionen lassen sich nicht rückgängig machen



Geht zum ersten Datensatz innerhalb der aktuellen Auswahl



Geht zum vorherigen Datensatz innerhalb der aktuellen Auswahl



Geht zum nächsten Datensatz innerhalb der aktuellen Auswahl



Geht zum letzten Datensatz innerhalb der aktuellen Auswahl

Der Befehl Statusleiste (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die Statusleiste ein- oder auszublenden. Die Statusleiste beschreibt die Aktion, die vom ausgewählten Menüeintrag oder einer gedrückten Schaltfläche der Symbolleiste ausgeführt wird und zeigt den Zustand der feststellbaren Tasten an. Falls die Statusleiste angezeigt wird, erscheint ein Häkchen neben dem Menüeintrag dieses Befehls.

Hilfe zur Verwendung der Statusleiste finden Sie unter [Statusleiste](#).

Statusleiste



Die Statusleiste wird am unteren Rand des Fensters von Photo Line angezeigt. Sie können die Statusleiste im Menü **Ansicht** mit dem Befehl **Statusleiste** ein- oder ausblenden.

Während Sie sich mit den RICHTUNGSTASTEN durch Menüs bewegen, beschreibt der linke Bereich der Statusleiste die Funktion der Menüeinträge. Entsprechend dazu werden in diesem Bereich auch Beschreibungen zur Wirkung der Schaltflächen der Symbolleiste angezeigt, wenn Sie diese niederdrücken und gedrückt halten. Wenn Sie den zu einer Schaltfläche der Symbolleiste zugehörigen Befehl nicht ausführen wollen, nachdem Sie seine Beschreibung gelesen haben, lassen Sie die Maustaste los, während sich der Mauszeiger nicht mehr auf der Schaltfläche befindet.

Während einer längeren Operation wird in der Statusleiste der "Fortschritt-Balken" angezeigt. Dieser gibt an, wie weit die Funktion bereits abgearbeitet wird. Wird während der Operation gleichzeitig "Alternate", "Control" und "Shift" gedrückt, so wird die Funktion abgebrochen.

In den rechten Bereichen der Statusleiste wird, wenn sich die Maus über einem Bild befindet, die Position der Maus angezeigt.

Daneben befinden sich Felder, die anzeigen, welche der folgenden Tasten festgestellt sind:

Anzeige	Beschreibung
UF	Die FESTSTELLTASTE ist aktiviert
NUM	Die Taste NUM ist festgestellt
RF	Die Taste ROLLEN ist festgestellt

Der Befehl Neues Fenster (Menü Fenster)

Verwenden Sie diesen Befehl, um ein Fenster zu öffnen, das denselben Inhalt wie das aktive Fenster hat. Sie können mehrere Dokumentfenster öffnen, was Ihnen ermöglicht, verschiedene Teile oder Ansichten eines Dokuments gleichzeitig anzeigen zu lassen. Falls Sie den Inhalt in einem der geöffneten Fenster ändern, werden die Änderungen von allen Fenstern übernommen, die dasselbe Dokument enthalten. Wenn Sie ein neues Fenster öffnen, wird es zum aktiven Fenster und wird über allen anderen geöffneten Fenstern angezeigt.

Der Befehl Überlappend (Menü Fenster)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die geöffneten Fenster überlappend anzuordnen.

Der Befehl Nebeneinander (Menü Fenster)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die geöffneten Fenster nebeneinander anzuordnen.

Der Befehl Horizontal anordnen (Menü Fenster)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die geöffneten Fenster vertikal nebeneinander anzuordnen.

Der Befehl Vertikal anordnen (Menü Fenster)

Verwenden Sie diesen Befehl, um mehrere geöffnete Fenster Seite an Seite anzuordnen.

Der Befehl Symbole anordnen (Menü Fenster)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die Symbole der minimierten Fenster im unteren Bereich des Hauptfensters anzuordnen. Falls sich dort ein geöffnetes Dokumentfenster befindet, kann es passieren, daß einige oder alle Symbole verdeckt sind, weil sie sich unterhalb des Dokumentfensters befinden.

Der Befehl Teilen (Menü Fenster)

Verwenden Sie diesen Befehl, um das aktive Fenster in Ausschnitte zu teilen. Daraufhin können Sie die Maus oder die RICHTUNGSTASTEN zur Verschiebung der Fensterteiler benutzen. Sobald Sie damit fertig sind, betätigen Sie die Maustaste oder die EINGABETASTE, um die Fensterteiler in ihrer neuen Position zu belassen. Durch Drücken von ESC bleiben die Fensterteiler in ihrer ursprünglichen Position.

Die Befehle 1, 2, ... (Menü Fenster)

Am Ende des Menüs **Fenster** stellt Photo Line eine Liste der aktuell geöffneten Dokumentfenster dar. Vor dem Dokumentnamen des aktiven Fensters erscheint ein Häkchen. Wählen Sie ein Dokument aus der Liste, um sein Fenster zu aktivieren.

Der Befehl Index (Menü Hilfe)

Verwenden Sie diesen Befehl, um den Inhaltsbildschirm der Hilfe darstellen zu lassen. Von diesem Bildschirm aus können Sie zu Anweisungen springen, die Ihnen Schritt für Schritt die Verwendung von Photo Line zeigen, oder sich verschiedene Typen von Referenzinformationen anschauen.

Sobald Sie die Hilfe geöffnet haben, ist es immer möglich, die Schaltfläche **Inhalt** anzuklicken, um zum Inhaltsbildschirm zurückzukehren.

Der Befehl Hilfe verwenden (Menü Hilfe)

Verwenden Sie diesen Befehl, um Anweisungen zur Benutzung der Hilfe zu erhalten.

Der Befehl Kontexthilfe



Verwenden Sie den Befehl **Kontexthilfe**, um Hilfe zu einem bestimmten Teil von Photo Line zu erhalten. Wenn Sie die Schaltfläche "Kontexthilfe" aus der Symbolleiste auswählen, ändert sich der Mauszeiger zu einem Pfeil mit Fragezeichen. Klicken Sie dann mit der Maus irgendwo in das Fenster von <<YourApp>>, zum Beispiel auf eine andere Schaltfläche in der Symbolleiste. Das dem angeklickten Element entsprechende Hilfethema wird daraufhin angezeigt.

Abkürzung

Tastatur: UMSCHALT+F1

Titelleiste

<< Show your application's title bar here. >>

Die Titelleiste erstreckt sich über den oberen Rand eines Fensters. Sie enthält den Namen der Anwendung und des Dokuments.

Zum Verschieben des Fensters kann die Titelleiste gezogen werden. Hinweis: Auch Dialogfelder lassen sich durch Ziehen ihrer Titelleiste verschieben.

Eine Titelleiste kann folgende Elemente enthalten:

- Schaltfläche des Systemmenüs der Anwendung
- Schaltfläche des Dokument-Systemmenüs
- Schaltfläche für Maximieren



Schaltfläche für Minimieren



Anwendungsname



Dokumentname



Schaltfläche für Wiederherstellen

Bildlaufleisten

Bildlaufleisten werden am rechten und am unteren Rand des Dokumentfensters angezeigt. Die Bildlauffelder im Inneren der Bildlaufleisten geben die vertikale und horizontale Position innerhalb Ihres Dokuments wieder. Mit der Maus können Sie einen Bildlauf zu anderen Teilen Ihres Dokuments durchführen.

<< Describe the actions of the various parts of the scrollbar, according to how they behave in your application. >>

Der Befehl Größe ändern (Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl, um einen Vierfachpfeil anzeigen zu lassen, mit dem Sie die Größe des aktiven Fensters durch Drücken der RICHTUNGSTASTEN ändern können.



Nachdem der Zeiger zum Vierfachpfeil geworden ist:

1. Drücken Sie eine der RICHTUNGSTASTEN (eine der Tasten NACH-LINKS, NACH-RECHTS, NACH-OBEN oder NACH-UNTEN), um den Zeiger zu dem Rand zu bewegen, den Sie verschieben möchten.
2. Drücken Sie eine RICHTUNGSTASTE, um den Rahmen zu bewegen.
3. Drücken Sie die EINGABETASTE, wenn die Fenstergröße Ihren Wünschen entspricht.

Hinweis: Dieser Befehl ist nicht verfügbar, wenn das Fenster als Vollbild dargestellt wird.

Abkürzung

Maus: Ziehen Sie die Größenänderungsleisten an den Ecken oder an den Rändern des Fensters.

Der Befehl Verschieben (Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl, um einen Vierfachpfeil anzeigen zu lassen, mit dem Sie das aktive Fenster oder Dialogfeld durch Drücken der RICHTUNGSTASTEN verschieben können.



Hinweis: Dieser Befehl ist nicht verfügbar, wenn das Fenster als Vollbild dargestellt wird.


Abkürzung

Tastatur: STRG+F7

Der Befehl Symbol (Systemmenü der Anwendung)

Verwenden Sie diesen Befehl zur Verkleinerung des Fensters von Photo Line zu einem Symbol.


Abkürzungen

Maus: Klicken Sie auf die Schaltfläche für Minimieren  in der Titelleiste.
Tastatur: ALT+F9

Der Befehl Vollbild (Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl zur Vergrößerung des aktiven Fensters, so daß es den gesamten verfügbaren Platz einnimmt.

Abkürzungen

- Maus: Klicken Sie auf die Schaltfläche für Maximieren  in der Titelleiste, oder doppelklicken Sie auf die Titelleiste.
- Tastatur: STRG+F10 vergrößert ein Dokumentfenster.

Der Befehl Nächstes (Dokument-Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl, um zum nächsten geöffneten Dokumentfenster umzuschalten. Photo Line bestimmt das nächste Fenster gemäß der Reihenfolge, in der Sie die Fenster geöffnet haben.

Abkürzung

Tastatur: STRG+F6

Der Befehl Vorheriges (Dokument-Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl, um zum vorherigen geöffneten Dokumentfenster umzuschalten. Photo Line bestimmt das Fenster gemäß der Reihenfolge, in der Sie die Fenster geöffnet haben.

Abkürzung

Tastatur: UMSCHALT+STRG+F6

Der Befehl Schließen (Systemmenüs)

Verwenden Sie diesen Befehl zum Schließen des aktiven Fensters oder Dialogfelds.

Ein Doppelklick auf das Systemmenüfeld hat dieselbe Wirkung wie die Auswahl des Befehls **Schließen**.



Hinweis: Falls mehrere Fenster für ein einzelnes Dokument geöffnet sind, schließt der Befehl **Schließen** aus dem Dokument-Systemmenü nur ein einzelnes Fenster. Um alle Fenster auf einmal zu schließen, können Sie aus dem Menü **Datei** den Befehl **Schließen** verwenden.

Abkürzungen

Tastatur: STRG+F4 schließt ein Dokumentfenster.

ALT+F4 schließt das <<YourType>>-Fenster oder Dialogfeld.

Der Befehl Wiederherstellen (Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl, um das aktive Fenster in der Größe und Position wiederherzustellen, in der es sich vor der Auswahl der Befehle **Vollbild** oder **Symbol** befand.

Der Befehl Wechseln zu (Systemmenü der Anwendung)

Verwenden Sie diesen Befehl zur Anzeige einer Liste aller geöffneten Anwendungen. Mit dieser "Task-Liste" können Sie zu einer anderen Anwendung auf der Liste wechseln oder eine Anwendung schließen.

Abkürzung

Tastatur: STRG+ESC

Die Dialogfeldoptionen

Bei der Auswahl des Befehls **Wechseln zu** wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung stehen:

Task-Liste

Wählen Sie die Anwendung, zu der Sie wechseln wollen, oder die Sie schließen möchten.

Wechseln zu

Aktiviert die ausgewählte Anwendung.

Task beenden

Schließt die ausgewählte Anwendung.

Abbrechen

Schließt das Dialogfeld **Task-Liste**.

Überlappend

Ordnet die geöffneten Anwendungen so an, daß sie einander überlappen und jede einzelne Titelleiste sichtbar ist. Diese Option hat keinen Einfluß auf Anwendungen, die auf Symbolgröße verkleinert wurden.

Nebeneinander

Ordnet die geöffneten Anwendungen so in Fenstern an, daß sie sich nicht überlappen. Diese Option hat keinen Einfluß auf Anwendungen, die auf Symbolgröße verkleinert wurden.

Symbole anordnen

Ordnet alle als Symbol dargestellten Anwendungen im unteren Teil des Bildschirms an.

Der Befehl Lineal (Menü Ansicht)

<< Write application-specific help here. >>

Das Dialogfeld Schriftart wählen

<< Write application-specific help here. >>

Das Dialogfeld Farbe wählen

<< Write application-specific help here. >>

Der Befehl Suchen (Menü Bearbeiten)

<< Write application-specific help here. >>

Das Dialogfeld Suchen

<< Write application-specific help here. >>

Der Befehl Ersetzen (Menü Bearbeiten)

<< Write application-specific help here. >>

Das Dialogfeld Ersetzen

<< Write application-specific help here. >>

Der Befehl Wiederholen (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diesen Befehl, um den zuletzt durchgeführten Bearbeitungsbefehl zu wiederholen. Der Menüeintrag **Wiederholen** ändert sich zu **Wiederholen nicht möglich**, wenn die letzte Aktion nicht wiederholbar ist.

Abkürzung

Tastatur: F4

Der Befehl Löschen (Menü Bearbeiten)

Diese Funktion löscht das aktive Lasso (Selektion). Wenn kein Lasso vorhanden ist, ist diese Funktion nicht anwählbar. Löschen kann auch durch die Taste "Entf" aktiviert werden.

Der Befehl Alles Löschen (Menü Bearbeiten)

<< Write application-specific help here. >>

Nächster Ausschnitt

<< Write application-specific help here. >>

Vorheriger Ausschnitt

<< Write application-specific help here. >>

Ändern des Dokuments

Ein Photo Line Dokument kann in vielfacher Weise verändert werden. Zur Verfügung stehen alle Werkzeuge in der Toolleiste und alle Funktionen aus den Pulldownmenüs.

Für mehr Informationen wählen Sie "Inhalt".

Keine Hilfe verfügbar

Zu diesem Bereich des Fensters ist keine Hilfe verfügbar.

Keine Hilfe verfügbar

Zu diesem Meldungsfeld ist keine Hilfe verfügbar.

Änderungen verwerfen

Diese Funktion verwirft das aktive Bild. Wurden daran Änderungen vorgenommen, so erfolgt eine Warnmeldung. Danach wird von der Platte eine Datei gleichen Namens geladen. Die Funktion kann auch über die Tastenkombination "STRG-U" erreicht werden.

Neuer Undoschritt

Diese Funktion fügt einen neuen Undoschritt ein.

Wird z. B. an einem Bild gemalen, so wird normalerweise nur die gesamte Malaktion nach einem "Undo" rückgängig gemacht. Mit dieser Funktion ist es möglich mehrere Zwischenschritte zu speichern.

Die Funktion kann auch über die Tastenkombination "STRG-Space" erreicht werden.

Scannen

Diese Funktion ruft, falls vorhanden, einen twainkompatiblen Scannertreiber auf. Dieser baut im Regelfall eine Dialogbox auf, in der alle Einstellungen für den Scanvorgang gemacht werden können. Wird die Scan-Dialogbox mit <OK> verlassen, übernimmt Photo Line automatisch das gescannte Bild.

Scanner auswählen

Diese Funktion ruft die Scannerauswahlbox eines installierten Twain-Scanner-Treibers auf. Wird hier kein Scanner ausgewählt, oder diese Funktion nicht aufgerufen, so wird defaultmäßig mit dem ersten gefundenen Scannertreiber gearbeitet.

Alles selektieren

Diese Funktion selektiert das ganze Bild, d. h. es wird ein Lasso um das ganze Bild gelegt. Diese Funktion kann auch über die Tastenkombination "STRG-A" erreicht werden.

Deselektieren

Diese Funktion verwirft alle aktiven Selektionen. Es erfolgt keine Warnung. Diese Funktion kann auch über die Tastenkombination "STRG-D" erreicht werden.

Löschen

Diese Funktion löscht das aktive Lasso. Dies ist auch mit der Taste <Entf> möglich.

Werkzeuge

Verwenden Sie diesen Befehl zum Ein- oder Ausblenden der Werkzeugleiste. Die Werkzeugleiste enthält einige Schaltflächen der gebräuchlichsten Werkzeuge zum Bearbeiten von Bildern, wie zum Beispiel Pinsel. Wenn die Symbolleiste angezeigt wird, erscheint ein Häkchen neben diesem Menüeintrag.

Hilfe zum Gebrauch der Werkzeugleiste finden Sie unter [Toolleiste](#).

Zoom

Zoom führt zu einem Submenü, das die Einstellung verschiedener Auflösung zulässt. Diese Auflösungen können auch über die Tastenkombination STRG1..8 gewählt werden. Wird die Auflösung über "Zoom" gewählt, so wird automatisch die Größe des Fensters neu eingestellt.

Zoom in

"Zoom in" oder die Taste "+" verdoppelt den momentanen Zoomfaktor. Das Bild wird daher größer dargestellt.

Zoom out

"Zoom out" oder die Taste "-" halbiert den momentanen Zoomfaktor. Das Bild wird daher kleiner dargestellt.

Panels verstecken

Diese Funktion ermöglicht es, sämtliche Panels auf dem Bildschirm zu "verstecken". Wird die Funktion nochmal angewendet, so erscheinen die Panels wieder. Die Taste "Space" bewirkt die gleiche Funktion.

Diese Funktion ist während des Arbeitens sehr sinnvoll, da der Platz auf dem Bildschirm eigentlich nie ausreicht.

Der Befehl Drucken (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl zum Ausdrucken eines Dokuments. Bei Auswahl des Befehls erscheint das Dialogfeld Drucken, in dem Sie den zu druckenden Seitenbereich, die Anzahl der Kopien, den Zieldrucker und andere Optionen zur Druckereinstellung angeben können.

Abkürzungen

Symbolleiste: 
Tastatur: STRG+P

Das Dialogfeld Drucken

Die folgenden Optionen ermöglichen es Ihnen anzugeben, wie das Dokument gedruckt werden soll:

Drucker

Hier wird der aktive Drucker und Druckeranschluß angezeigt. Wählen Sie die Option "Einrichten", um den Drucker und den Druckeranschluß zu ändern.

Einrichten

Zeigt ein Dialogfeld Druckereinrichtung an, in dem Sie einen Drucker und einen Druckeranschluß wählen können.

Druckbereich

Geben Sie die Seiten an, die Sie ausdrucken wollen:

Alles Druckt das gesamte Dokument

Markierung Druckt den markierten Text

ng

Seiten Druckt den Seitenbereich, den Sie in den Feldern "Von" und "Bis" angeben

Kopien

Geben Sie an, wie viele Kopien vom oben eingestellten Seitenbereich gedruckt werden sollen.

Kopien sortieren

Druckt die Kopien in der Reihenfolge der Seitennummern, statt getrennt für jede Seite mehrere Kopien zu drucken.

Druckqualität

Wählt die Druckqualität aus. Im allgemeinen benötigt der Druckvorgang um so weniger Zeit, je niedriger die Druckqualität ist.

Druckoptionen

Zeigt ein Dialogfeld Druckoptionen an, in dem Sie die Position und die Größe des Ausdrucks festlegen können.

Dialogfeld zur Druckfortschrittsanzeige

Während <<YourApp>> die Ausgabe an den Drucker sendet, wird das Dialogfeld **Drucken** angezeigt. An der Seitennummer erkennen Sie, wie weit das Drucken fortgeschritten ist.

Wählen Sie "Abbrechen" zum vorzeitigen Abbruch des Druckvorgangs.

Der Befehl Seitenansicht (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl, um das aktive Dokument so anzuzeigen, wie es gedruckt aussehen würde. Bei der Auswahl dieses Befehls wird das Hauptfenster durch ein Seitenansichtsfenster ersetzt, in dem ein oder zwei Seiten im Druckformat dargestellt werden. In der Symbolleiste der Seitenansicht haben Sie die Möglichkeit, festzulegen, ob Sie ein oder zwei Seiten gleichzeitig betrachten wollen. Weiterhin können Sie sich im Dokument vor- und zurückbewegen, Seiten vergrößert und verkleinert darstellen lassen oder einen Druckauftrag starten.

Symbolleiste der Seitenansicht

In der Symbolleiste der Seitenansicht stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Drucken

Hiermit gelangen Sie in das Dialogfeld **Drucken**, in dem Sie einen Druckauftrag starten können.

Nächste Seite

Zeigt die Ansicht der nächsten Druckseite an.

Vorherige Seite

Zeigt die Ansicht der vorherigen Druckseite an.

Eine Seite/Zwei Seiten

Bestimmt, ob eine oder zwei Seiten gleichzeitig sichtbar sein sollen.

Vergrößern

Mit dieser Option können Sie die Seite näher betrachten.

Verkleinern

Gibt Ihnen einen größeren Überblick über die Druckseite.

Schließen

Kehrt von der Seitenansicht wieder in das Bearbeitungsfenster zurück.

Der Befehl Druckereinrichtung (Menü Datei)

Verwenden Sie diesen Befehl, um einen Drucker und einen Druckeranschluß zu bestimmen. Nach Auswahl des Befehls erscheint das Dialogfeld Druckereinrichtung, in dem Sie den Drucker und seinen Anschluß festlegen können.

Das Dialogfeld Druckereinrichtung

Mit den folgenden Optionen können Sie den Drucker und seinen Anschluß festlegen:

Drucker

Wählen Sie hier den Drucker aus, den Sie benutzen wollen. Wählen Sie entweder den "Standarddrucker", oder verwenden Sie die Option "Spezieller Drucker" und wählen dann einen der installierten Drucker aus dem Feld aus. Zum Installieren von Druckern und Einstellen von Druckeranschlüssen verwenden Sie die Systemsteuerung von Windows.

Format

Wählen Sie Hoch- oder Querformat.

Papier/Größe

Wählen Sie die Größe des Papiers, auf dem das Dokument gedruckt werden soll.

Papier/Zufuhr

Einige Drucker besitzen mehrere Schächte für verschiedene Arten der Papierzufuhr. Geben Sie hier den Schacht an.

Optionen

Zeigt ein Dialogfeld an, in dem Sie zusätzliche Auswahlmöglichkeiten haben, die spezifisch für den von Ihnen ausgesuchten Drucker sind.

Netzwerk...

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um einem Laufwerkbuchstaben eine Verbindung zu einem Netzwerklaufwerk zuzuweisen.

Druckoptionen Dialog

Hier kann über das Pulldownmenu ein Zoomfaktor für den Ausdruck ausgewählt werden. In den Textfeldern kann die Position und die Größe des Ausdrucks in mm eingegeben werden.

Mit der Maus kann im Vorschauenfenster der Ausdruck plziert und skaliert werden.

Über das Kurvensymbol kommt man in den Kurveneditor. Damit ist es möglich den Ausdruck zu kalibrieren.

Der Befehl Aktualisieren (Menü Datei)

<< Write a topic here that discusses the Update command. >>

Der Befehl Kopie speichern unter... (Menü Datei)

<< Write a topic here that discusses the Save Copy As... command. >>

Größenänderungsleiste für eingebettetes Objekt

<< Write a topic here that discusses the embedded object resize bar. >>

Kurveneditor







Der Kurveneditor wird benötigt, um den Verlauf von Werten zu regulieren.

Er wird immer dann aufgerufen, wenn auf ein beliebiges Kurvenfeld auf dem Bildschirm mit der linken Maustaste ein Doppelklick durchgeführt wird.

Links oben im Kurveneditor befindet sich ein Pulldownmenu, mit dessen Hilfe Kurven geladen und gespeichert werden können.

Darunter befindet sich ein Feld, das die jeweilige x- und y-Koordinate der Maus angibt. Das Feld ist nur aktiv, wenn sich die Maus über dem Kurvenfeld befindet.

Die Buttons darunter haben folgende Bedeutung:

-  Punkt einfügen: Damit ist es möglich, bei den Editiermodi Linie, Bezier und Lagrange zusätzliche Punkte im Kurvenzug zu plazieren, um eine bessere Einstellung zu ermöglichen.
-  Punkt löschen: Ist mit der vorherigen Funktion ein Punkt zuviel plaziert worden, kann er mit dieser Funktion wieder gelöscht werden.
-  Verschieben nach oben, unten, rechts und links: Mit den Pfeilbuttons kann die Kurve in die jeweilige Richtung verschoben werden.
-  Neutral: Mit diesem Button wird die Kurve wieder in seine ursprüngliche Diagonale von links unten nach rechts oben gesetzt.
-  Spiegeln: Mit diesem Button wird die Kurve um die horizontale Mittellinie gespiegelt.
-  Plakatieren: Mit diesem Button wird eine Treppenkurve erzeugt. Die Anzahl der Stufen kann im Textfeld neben dem Button eingegeben werden.

Mit der Maus kann die Kurve, je nach Editiermodus, im Kurvenfeld eingestellt werden. In den anderen Modi können die Aufnahmepunkte verschoben werden.

Im Pulldownmenü links unten kann eingestellt werden, wie die Kurve im Kurvenfeld editiert werden soll. Zur Auswahl steht freies Editieren, Linien Editieren, Bezier Editieren und Lagrange Editieren. Bezier und Lagrange sind Methoden, Kurven zu erzeugen.

Mit "OK" wird die Kurve übernommen, und mit "Abbruch" werden die Änderungen verworfen.

Curveneingabe über Textfelder

Hier kann eine Kurve über numerische Werte festgelegt werden.

Farbselektor

Der Farbselektor wird benötigt, um eine Farbe einzustellen. Er wird immer aufgerufen, wenn auf ein beliebiges Farbfeld auf dem Bildschirm mit der linken Maustaste ein Doppelklick durchgeführt wird.

Mit dem Popup am oberen Rand kann zwischen der CMYK-, der RGB- und der HSV-Darstellung gewechselt werden.

In das Textfeld neben dem Popup kann der Name der eingestellten Farbe eingegeben werden. Dies ist nützlich, um die Farbe später wieder identifizieren zu können (z. B. grau 30%).

Die Farbe kann auf mehrere Wege ausgewählt werden.

Zum einen ist es möglich, in das Farbfeld zu klicken und den Punkt darin auf die gewünschte Farbe zu plazieren.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Farbe mit den Schiebereglern unter dem Farbfeld zu wählen.

Die dritte Möglichkeit besteht darin, die Farbwerte in die Textfelder neben den Schiebereglern einzugeben.

Beachten Sie bitte, daß die Berechnung des HSV-Farbfeldes auf weniger leistungsfähigen Computern einige Zeit in Anspruch nehmen kann.

Rechts neben dem Farbfeld wird die gewählte Farbe groß angezeigt. Von hier kann die Farbe auf jedes Farbfeld auf dem Bildschirm gedragged werden.

Info über Photo Line

Hier finden Sie die Versionsnummer von Photo Line.

"Neues Bild"

Neues Bild (Control-n) dient zum Anlegen eines neuen, leeren Bildfensters. Nach Aufruf dieser Funktion erscheint ein Dialog, in dem Art, Größe und Auflösung des zu erzeugenden Bildes festgelegt werden können.

Mit dem Popup "Typ" kann festgelegt werden, welche Bildart erzeugt werden soll.

Bei "Größe" kann das Bildformat in Pixel oder in mm eingegeben werden.

Auflösung legt fest, mit welcher Aufl"sung das Bild ausgegeben werden soll.

Plotten

Es ist möglich Vektorgrafiken mit Photo Line auf einen HPGL-Plotter auszugeben.

In der Plot-Dialogbox können mehrere Parameter eingestellt werden.

Die Papiergröße kann entweder von Hand eingegeben werden oder mit dem Button "vom Plotter" aus dem Plotter ausgelesen werden. Das Auslesen funktioniert nur, wenn der Plotter seriell angeschlossen ist.

Bei Bildgröße kann die Größe angegeben werden, die der Plot auf dem Papier bekommen soll. Wird „proportional“ angewählt, so erhält Photo Line das Breite-, Höhe-Verhältnis der Vektorgrafik.

Bei Offset kann angegeben werden, wie weit von der linken unteren Ecke des Papiers der Plot beginnen soll.

Wird "Rand inkl." angewählt, so wird der Rand, der im Grafikfenster um die Vektorgrafik vorhanden ist, auf den Plot mit ausgegeben.

Wird "nur selekt." angewählt, so werden nur die selektierten Vektorelemente ausgegeben.

Mit dem "Speed"-Slider kann die Geschwindigkeit des Plotterstiftes eingestellt werden.

Mit einem Popup kann eingestellt werden, ob der Plotter an die parallele oder an die serielle Schnittstelle angeschlossen ist. Es kann aber auch in eine Datei geplottet werden.

Serielle Schnittstelle konfigurieren

Hier kann die serielle Schnittstelle für die Plotterausgabe konfiguriert werden.

Parallele Schnittstelle konfigurieren

Hier kann die parallele Schnittstelle für die Plotterausgabe konfiguriert werden.

Pinseleditor

Mit dem Pinseleditor ist es möglich, eigene Pinsel zu entwerfen.

Mit den zwei Schieberegler kann der Außen- und der Innenradius des Pinsels eingestellt werden. Sind beide Werte unterschiedlich, so wird der Abstand zwischen beiden Werten als Grauverlauf angelegt. Die Form dieses Verlaufs läßt sich mit einer Kurve einstellen.

Ein Doppelklick auf das Kurvensymbol öffnet hierzu den Kurveneditor.

Im linken Feld wird der entworfenen Pinsel angezeigt.

Mit dem Popup kann eingestellt werden, ob ein kreisförmiger oder ein quadratischer Pinsel angelegt werden soll.

Der dargestellte Pinsel kann auf die Pinselauswahl gedragged werden.

Pinselauswahl

Die Pinsel­auswahl soll das Arbeiten mit verschiedenen Pinseln erleichtern. In diesem Dialog können Pinsel abgelegt werden, um später für Malaktionen genutzt werden zu können. Mit einem Doppel­klick auf eines der Pinselfelder wird der Pinsel­editor geöffnet. Vom Pinsel­editor kann der eingestellte Pinsel in die Pinsel­auswahl gedragged werden. Es ist auch möglich Lassos auf ein Pinselfeld zu ziehen. Somit ist es möglich freie Pinselformen zu erstellen. Allerdings werden farbige Lassos in graue Pinsel konvertiert. Liegt in einem Ordner "BRUSHES" eine Datei DEFAULT.BRU, so wird diese beim Programmstart automatisch geladen. Ansonsten wird eine Reihe Defaultpinsel von Photo Line erzeugt. Es kann die Pinsel­auswahl mit dem "Datei"-Popup geladen und gespeichert werden.

Farbauswahl

Die Farbauswahl soll das Arbeiten mit verschiedenen Farben erleichtern.

In diesem Dialog können Farben abgelegt werden, um später auf die Vorder- oder Hintergrundfarbe gedragged zu werden. Somit kann man sich die häufigst benötigten Farben hier ablegen.

Mit dem Datei-Popup kann eine Farbauswahl gespeichert oder geladen werden. Befindet sich im Ordner SYSTEM auf der gleichen Ebene wie Photo Line eine Datei DEFAULT.COL, so wird diese Farbauswahl beim Programmstart automatisch geladen.

Das Textfeld zeigt bei einer aktivierten Farbauswahl den Namen der Farbe über der sich der Mauscursor befindet. Ist kein Name gespeichert, wird eine leere Zeile angezeigt.

Durch einen Doppelklick auf eines der Farbfelder wird der Farbselektor geöffnet.

Man kann hier die gewünschten Farben einstellen und auf die jeweiligen Farbfelder draggen.

Ein Klick auf ein Farbfeld während die "Control"-Taste gedrückt ist, übernimmt die angewählte Farbe in die Vordergrundfarbe, sind "Control"- und "Shift"-Taste gedrückt, wird die Farbe in die Hintergrundfarbe übernommen.

Tools zeigen

Mit der Funktion "Tools zeigen ^Z" werden alle Tools mit Ausnahme der Ikonleiste wieder eingeblendet, wenn sie vorher mit "Tools verstecken" ausgeblendet wurden. Liegen die Tools hinter einem Bild können sie mit "Tools zeigen ^Z" getopped werden.

Tools verstecken

Alle Arbeitsfenster mit Ausnahme der Ikonleiste werden mit der Funktion "Tools verstecken ^V" ausgeblendet.

Hilfe

"Hilfe" oder die Taste "F1" ruft die Online-Hilfe von Photo Line auf.
Befindet sich die Maus über einer Dialogbox, so wird direkt in die entsprechende Hilfeseite gesprungen.

Informationen

"Informationen" gibt Informationen über das aktuelle Bild aus.

Es wird die Bildart (RGB-Bild, Graubild, Monochrombild oder Vektorbild), die Bildgröße in Pixel, die Auslösung in dpi und die Bildgröße in mm angezeigt. Die Bildauflösung in dpi kann hier auch geändert werden.

Darunter wird die Farbe unter der Maus angezeigt, wenn sich die Maus über dem aktiven Bild befindet.

Auch die Mausposition wird angegeben.

Hinweis Dialog

Dieser Hinweisdialog erscheint immer, wenn etwas unvorhergesehen passiert ist.

Werkzeugeinstellungen

Hier können zu dem jeweiligen Werkzeugen spezifische Einstellungen getätigt werden.

Tip

Diese Funktion verrät Ihnen kurz und prägnant spezielle Features von Photo Line.

An Bild Anpassen

Diese Funktion passt, falls möglich, die Fenstergröße an die Bildgröße an.

Masken

Photo Line beinhaltet mehrere Maskenfunktionen:

<u>Maske löschen</u>	Löscht die aktive Maske
<u>Maske invertieren</u>	Invertiert die aktive Maske
<u>aus Lasso</u>	Erzeugt aus dem aktiven Lasso eine Maske
<u>nach Lasso</u>	Erzeugt aus der aktiven Maske ein Lasso
<u>Maske laden</u>	Lädt eine Maske für das aktive Bild
<u>Maske speichern</u>	Speichert die Maske des aktiven Bildes

Maske löschen

Diese Funktion löscht die Maske des aktuellen Bildes vollständig.
Es erfolgt keine weitere Nachfrage.
Der Speicher für die Maske wird hierbei wieder freigegeben.

Maske invertieren

Diese Funktion invertiert die Maske des aktuellen Bildes vollständig.
Es erfolgt keine weitere Nachfrage.

aus Lasso

Diese Funktion erzeugt aus dem aktiven Lasso eine Maske.
Falls bereits eine Maske vorhanden ist, wird diese zuerst gelöscht.
In den meisten Fällen wird es nötig sein danach die Maske zu invertieren.

nach Lasso

Diese Funktion erzeugt aus der aktiven Maske ein Lasso.

Falls bereits ein Lasso vorhanden ist, wird dieses zuerst gelöscht.

Diese Funktion ist vor allem sinnvoll, wenn mit der Automaske eine Maske zum Ausschneiden erzeugt wurde.

Maske laden

Diese Funktion lädt eine Maske für das aktive Bild.
Falls bereits eine Maske vorhanden ist, wird diese zuerst gelöscht.
Geladen werden können nur Graubilder oder Monochrombilder im TIF-Format.
Ist die Maske zu groß, so wird sie beschnitten.

Maske speichern

Diese Funktion speichert die Maske des aktiven Bildes.
Gespeichert werden kann nur ein Graubild im TIF-Format, wobei die Parameter, die im Dialog Dateiparameter eingestellt wurden, beachtet werden.

Filtern

Im Filterdialog kann unter dem Popupmenü "Typ" der gewünschte Filter ausgewählt werden. Im Popup "Größe" kann die dazugehörige Größe eingestellt werden.

Unter "Farbebenen" wählt man die Farbebenen, die man beeinflussen will.

Bei manchen Filtern gibt es einen Schieberegler "Schwelle". Hier wird eine Schwelle eingestellt, ab der der Filter aktiv wird.

Mit dem Schieberegler "Intensität" wird eingestellt, wie stark der Filter auf das Bild wirken soll.

Bei manchen Filtern gibt es zusätzlich noch eine Optionen-Dialogbox. Beim "Freien Filter" können hier die Gewichtungen der einzelnen Punkte eingegeben werden. Der Wert "Div." gibt an, durch welche Zahl die Summe aus den Gewichtungen geteilt wird. "Bias" bewirkt eine Nullpunktverschiebung. Die freien Filter können mit dem Pulldown "Datei" geladen und gespeichert werden, wobei auch das Laden von Filtern im 5x5-Format von anderen Programmen vorgesehen ist.

Mit "OK" wird der Optionendialog wieder geschlossen. Ein Klick auf "Filtern" startet den Filtervorgang.

Photo Line beinhaltet folgende Standardfilter:

- Schärfer
- Weicher
- Relief
- Rauer
- Minimal
- Maximal
- Mittel
- Dynamo
- Senkrecht
- Waagrecht
- Umrissfilter
- Schwamm
- USM
- Binomial
- Median
- FreierFilter

Schärfer

Der Schärfefilter läßt im Bild enthaltene Strukturen durch Erhöhung der Grauwert-Differenzen bzw. der Farbintensitäten kontrastreicher erscheinen, wodurch eine bessere Trennung von benachbarten Strukturen bzw. zwischen Struktur und Hintergrund erreicht wird. So ist es möglich, z.B. bei einem Portrait die Haare der betreffenden Person stark hervortreten zu lassen bzw. auf Graphiken unscharfe und kaum zu erkennende Objekte besser sichtbar zu machen.

Selbst auf dem Bildschirm nicht sichtbare oder optisch trennbare Objekte können 'hervorgezaubert' werden. Dadurch findet dieses Verfahren auch Einsatz im technisch-naturwissenschaftlichen Bereich, in der Medizin bzw. bei der Kriminalistik (z.B. Erkennen von nicht lesbaren Nummernschildern auf Photographien). Aber auch in der Werbegraphik und Gestaltung finden sich etliche Einsatzbereiche. So können Elemente besonders hervorgehoben werden, die die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich ziehen sollen. Dies kann so unmerkbar geschehen, daß nur noch der Profi diese Manipulation erkennen wird.

Weicher

Der Weichfilter läßt im Bild enthaltene Strukturen durch Verringern der Grauwert-Differenzen bzw. der Farbintensitäten kontrastärmer erscheinen, wodurch eine schlechtere Trennung von benachbarten Strukturen bzw. zwischen Struktur und Hintergrund erreicht wird.

Anwendung findet dieses Verfahren zum Beispiel, wenn ein im Vordergrund stehendes Objekt die Aufmerksamkeit auf sich ziehen soll, der Hintergrund jedoch sehr belebt ist, so daß der Betrachter durch den Hintergrund vom gewünschten Motiv abgelenkt wird. Diesem Umstand kann durch die gezielte Erzeugung von Unschärfe in Bildteilen abgeholfen werden.

Weiterer Einsatzbereich ist die gezielte Unschärfe ganzer Bilder, die dadurch einen weicheren, romantischen Eindruck hervorrufen. Vergleichbar ist dieser Effekt mit dem Weichzeichnerfilter für Fotoapparate.

Relief

Dieser Filter erzeugt eine Pseudo-3D-Darstellung des gefilterten Bildes. Bei hoher Intensität, werden homogene Flächen grau dargestellt, Kanten werden je nach der eingestellten Richtung weiß oder schwarz dargestellt. Es entsteht bei den meisten Vorlagen ein noch besseres Ergebnis, wenn Sie nach der Anwendung des Relieffilters noch die Funktion Histogramm spriten anwenden.

Relieffilter Dialog

Dieser Dialog erscheint, wenn bei aktiviertem Relieffilter auf den Optionen-Button der Filterdialogbox geklickt wird. Hier kann eingestellt werden, mit welchem Winkel der Relieffilter das Bild bearbeiten soll.

Rauer

Einsatzgebiet dieses Filters ist insbesondere der phototechnische und der künstlerische Bereich. Je nach eingestellter Wirkungsstärke wird der zu bearbeitende Bereich aufgeraut, d. h. einige Bildpunkte werden abgedunkelt, andere aufgehellt. Dadurch wirken kontrastarme Bilder belebter und einheitlich, eintönige (uniforme) Bildbereiche abwechslungsreicher.

Stufige Grauverläufe können mit diesem Filter ebenfalls aufgeweicht werden. In Verbindung mit einer anschließend erfolgenden Aufweichung des Bildes mit dem Mittelwertfilter lassen sich weitere Effekte erzielen.

Minimal

Der Minimalwertfilter dient, ähnlich wie der Mittel-, der Median- und der Maximumfilter, der Eliminierung isolierter, fehlerhafter Bildpunkte.

Anders als bei den zuvor genannten Filtern wird nun jedoch nicht der Mittel- oder Medianwert, sondern der Minimalwert der benachbarten Bildpunkte für einen zu bearbeitenden Bildpunkt gesetzt.

Außer den Effekten wie beim Medianfilter tritt hier der zusätzliche Effekt auf, daß das Bild dunkler wird.

Maximal

Der Maximalwertfilter dient, ähnlich wie Mittel-, Median- und Minimumfilter, der Eliminierung isolierter, fehlerhafter Bildpunkte.

Anders als bei den zuvor genannten Filtern wird nun jedoch nicht der Mittel- oder Medianwert, sondern der Maximalwert der benachbarten Bildpunkte für einen zu bearbeitenden Bildpunkt gesetzt. Außer den Effekten wie beim Medianfilter tritt hier der zusätzliche Effekt auf, daß das Bild heller wird.

Mittel

Beim Mittelwertfilter wird entsprechend der gewählten Filtermatrix jeder Bildpunkt durch den mittleren Grau- oder Farbwert seiner Nachbarn ersetzt. Dies bedeutet, die Grauwertdifferenzen bzw. Farbintensitäten benachbarter Bildpunkte verringert werden, so daß eine schlechtere Trennung von benachbarten Strukturen bzw. zwischen Struktur und Hintergrund erreicht wird.

Dieser Effekt darf nicht mit der Wirkung des Unschärfefilters verwechselt werden, da der Unschärfefilter besonders auf Bildstrukturen anspricht, der Mittelwertfilter aber flächig wirkt und auch zur optischen Beruhigung von Flächen Verwendung finden kann.

Als Ergebnis dieser Filterfunktion wird ein stärkerer Eindruck von Unschärfe, verglichen mit dem Weichfilter, erreicht. Die Einsatzgebiete sind aus diesem Grund ähnlich dem Weichfilter, sollten jedoch nur dann gebraucht werden, wenn eine hohe Unschärfe benötigt wird.

Dynamo

Der dynamische Mittelwertfilter verhält sich ähnlich dem Mittelwertfilter.

Senkrecht

Der vertikale Kantenfilter findet in einem Grauton- oder Farbbild die vertikalen Kanten der im Bild enthaltenen Strukturen. Er zeigt damit ähnliche Ergebnisse wie der ungerichtete Kantenfilter, jedoch spricht er insbesondere auf vertikale Strukturen im Bild an. Ergebnis ist auch hier in jedem Fall ein Schwarzweißbild, in dem die erkannten Kanten als schwarze Linien abgebildet werden.

Die Einsatzgebiete dieses Filters liegen, wie beim ungerichteten Kantenfilter, im technisch-naturwissenschaftlichen Bereich, im Vorfeld einer Vektorisierung wie auch im künstlerischen Bereich. Im technischen Bereich können z.B. Strukturen auf Kanten hin untersucht werden, wie dies bei der Analyse von Sedimentschichten oder bei der Materialprüfung notwendig ist.

Als gestaltendes Element können Sie diesen Filter immer dann einsetzen, wenn Sie ein Foto in eine Strichzeichnung umwandeln wollen bzw. wenn Sie zur Bildverfremdung einen Bildbereich als Zeichnung wiedergeben wollen.

Waagrecht

Der waagerechte Kantenfilter erkennt in einem Grauton- oder Farbbild die horizontalen Kanten der im Bild enthaltenen Strukturen. Er zeigt damit „hnliche Ergebnisse wie der ungerichtete Kantenfilter, jedoch spricht er insbesondere auf horizontale Strukturen im Bild an. Ergebnis ist auch hier in jedem Fall ein Schwarzweißbild, in dem die erkannten Kanten als schwarze Linien abgebildet werden.

Die Einsatzgebiete dieses Filters liegen, wie beim ungerichteten Kantenfilter, im technisch-naturwissenschaftlichen Bereich, im Vorfeld einer Vektorisierung wie auch im künstlerischen Bereich. Im technischen Bereich können z.B. Strukturen auf Kanten hin untersucht werden, wie dies bei der Analyse von Sedimentschichten oder bei der Materialprüfung notwendig ist.

Als gestaltendes Element können Sie diesen Filter immer dann einsetzen, wenn Sie ein Foto in eine Strichzeichnung umwandeln wollen bzw. wenn Sie zur Bildverfremdung einen Bildbereich als Zeichnung wiedergeben wollen.

Umrißfilter

Der Umrißfilter extrahiert aus einem Grauton- oder Farbbild die Umrisse der im Bild enthaltenen Strukturen. Dieser Filter kann sowohl als Vorstufe bei einer geplanten Vektorisierung, als auch als gestaltendes Element eingesetzt werden.

Als Vorstufe bei der Vektorisierung können die Umrisse der Strukturen in einem Bild herausgearbeitet werden. Das so erhaltene Bild kann erst in eine Bitmap konvertiert werden, ggf. editiert und mit Bild konvertieren in ein Vektorbild gewandelt werden.

Als gestaltendes Element kann der Filter eingesetzt werden, wenn ein Foto in eine Strichzeichnung umgewandelt werden soll.

Schwamm

Der Schwamm-Filter ist ein gestaltendes Element. Er vermischt bei freigestellten Bildern den Rand mit der Hintergrundfarbe. Dies erzeugt vor allen Dingen bei geometrischen Formen optisch schöne Effekte.

USM

USM steht für Unschärfemaskierung. Dieser Filter arbeitet ähnlich dem Schärfefilter und hat daher auch die gleichen Einsatzgebiete. Allerdings schärft der USM-Filter gewichtet. So entsteht eine deutlich bessere Bildqualität als beim Schärfefilter, allerdings ist auch die Rechenzeit entsprechend höher.

Binomial

Spezieller Binomialfilter.

Median

Der Medianfilter dient der Eliminierung isolierter, fehlerhafter Bildpunkte.

Dadurch wird es möglich, Bilder, die durch 'Rauschen' leicht verzerrt oder mit einer körnigen Struktur Überzogen wurden, zu 'reinigen', d.h. unregelmäßige Bildpunkte zu eliminieren. Unruhige Flächen mit vielen Grautönen oder vielen Farbwerten lassen sich dadurch 'homogenisieren'.

Gleichzeitig wird auch die Bildschärfe, ähnlich wie beim Mittelwertfilter, verringert. Beim Mittelwertfilter werden die Bildpunkte durch einen berechneten Wert ersetzt, so daß das Bild anschließend neue Grau- oder Farbtöne enthalten kann. Beim Medianfilter finden jedoch nur schon vorhandene Werte im Bild Verwendung, so daß insgesamt ein ruhigeres Bild entsteht.

Freier Filter

Dies ist ein frei programmierbarer Filter. Diese Filter können auch gespeichert und geladen werden. Einige fertige Filter gehören zum Lieferumfang. Wenn Sie diese Filter verwenden, können Sie die Stärke über den Schieberegler "Intensität" zwischen 0% und 100% einstellen. Außer der Funktion zum Laden solcher Filter (mit der Dateikennzeichnung FIL) brauchen Sie in diesem Fall nicht mehr von den komplexen Einstellungen zu verstehen. Dies ist nur nötig, wenn Sie eigene Filter entwickeln oder aus der Literatur übernehmen wollen.

Für jeden Bildpunkt der Filtermatrix kann ein Gewichtungsfaktor zwischen -99 und +99 eingestellt werden. Die so aufsummierten Punkte werden durch einen Divisor (unter 'Div.')

geteilt. Das Ergebnis kann mittels Nullpunktverschiebung (unter 'Bias') noch beeinflusst werden. Wenn die Option 'Clip' eingeschaltet ist, werden Überläufe abgefangen.

freien Filter einstellen

Beim "Freien Filter" können hier die Gewichtungen der einzelnen Punkte eingegeben werden. Der Wert "Div." gibt an, durch welche Zahl die Summe aus den Gewichtungen geteilt wird. "Bias" bewirkt eine Nullpunktverschiebung. Die freien Filter können mit dem Pulldown "Datei" geladen und gespeichert werden, wobei auch das Laden von Filtern im 5x5-Format von anderen Programmen vorgesehen ist.

Spezialeffekte

Hier können verschiedene Effektfiler von Photo Line aufgerufen werden.

Verwackeln Verwackeln eines Bildes
Mosaik Erzeugt aus einem Bild ein Mosaik
Strudel Verändert ein Bild, wie ein Wasserstrudel

Verwackeln

"Verwackeln" erzeugt ein unscharfes Bild, wie ein verwackeltes Bild beim Fotografieren. Der Parameter gibt an, wie stark das Verwackeln sein soll.

Mosaik

Mosaik erzeugt aus einem Bild ein Mosaik. Der Parameter gibt an, wie groß die Mosaiksteine sein sollen.

Strudel

Diese Funktion "strudelt" ein Bild, d. h. es wird wie in einem Wasserstrudel verwirbelt. Es kann ein Winkel eingegeben werden, wie stark gestrudelt werden soll und es kann mit Antialiasing (hohe Bildqualität) gestrudelt werden.

Toolleiste

Ein Klick auf diesen Menüpunkt und es erscheint die Toolleiste. Die Icons auf der Toolleiste haben folgende Bedeutung:



Malen enthält alle Funktionen, die mit einem Pinsel getätigt werden.



Radiergummi wird zum Radieren von Bildteilen verwendet.



Farbpicker dient dem Aufnehmen einer Farbe aus dem Bild.



Verlauf kann zum Anlegen von Rasterverläufen genutzt werden.



Rechtecklasso



Kreislasso und



freies Lasso werden zum Verschieben und Kopieren von Bildteilen benötigt.



Automaske dient dem automatischen Maskieren von Bildteilen.



Flußfüllen wird zum farbigen Füllen von Flächen benötigt.



Lupe vergrößert oder verkleinert den sichtbaren Bildausschnitt.



Stempel dient dem Erzeugen und Anwenden von Stempeln.



Textfunktion Dient dem Anlegen von Vektortexten.



Filterpinsel malen mit Filter.



Kopierpinsel Bildteile mit dem Pinsel kopieren.



Finger verwischen mit einem Finger.



Wasser verwischen mit Wasser.



Bild aufhellen Dient dem Aufhellen von Bildteilen.



Bild abdunkeln Dient dem Abdunkeln von Bildteilen.



Vordergrundfarbe und Hintergrundfarbe werden für das Malen bzw. für den Radiergummi benutzt.



Maske beachten veranlaßt die Maltools, bei der Arbeit die Maske zu beachten.



Maske bearbeiten läßt die Maltools nicht auf das Bild, sondern auf die Maske wirken.



Gitter anzeigen zeigt das eingestellte Gitter an.



Gitter magnetisch läßt die Werkzeuge auf das Gitter einrasten.



Zeige Bild zeigt die Bilddaten an.



Zeige Maske zeigt die Maske an.



Zeige Vektoren/Lassos zeigt die Vektoren/Lassos an.

Werkzeug Malen



Mit dem Werkzeug malen kann mit der Vordergrundfarbe und dem aktuellen Pinsel über das Bild gemalen werden. Hierbei wird die eingestellte Intensität und die gewählten Farbebenen berücksichtigt. Der aktuelle Pinsel kann im Dialog Pinselauswahl ausgewählt werden.

Die Vordergrundfarbe läßt sich auf mehrere Wege einstellen:

- per Doppelklick auf das Symbol der Vordergrundfarbe in der Toolleiste erscheint der Farbsektor. Hier kann die Farbe frei gewählt werden.
- auch die Farbwahl aus der Farbauswahl ist möglich.
- wenn die <Alternate>-Taste gedrückt und gehalten wird, kann mit der linken Maustaste die Farbe aus dem Bild mit einem Klick aufgenommen werden.

Wasser



Wird "Wasser" angewählt, so wirkt das Malwerkzeug wie Wasser auf ein Aquarellbild, d. h. entlang der überstrichenen Bildteile werden die Pixel unter dem Pinsel miteinander vermischt.

Dies kann dazu verwendet werden, harte Kanten in einem Bild zu verwischen.

Zu beachten ist, daß die Intensität hierbei nicht zu hoch gewählt werden darf.

Auch hier kann im Optionendialog die gewünschte Farbebene eingestellt werden.

Finger



"Finger" wirkt wie ein menschlicher Finger auf einem Aquarellbild, d. h. es wird Farbe vom Ansatzpunkt in die gezogene Richtung "verschmiert".

Kopierpinsel



Die Funktion "Kopieren" hat einen eigenen Optionendialog. Hier kann eingestellt werden, ob der Abstand zwischen Quelle und Ziel auch bei nicht gedrückter Maustaste beibehalten werden soll. Um die Kopierfunktion zu nutzen, muß folgendermaßen vorgegangen werden:

- Ausgangspunkt festlegen: Dazu muß die "Shift"-Taste gedrückt werden und mit der linken Maustaste in ein aktives Bildfenster geklickt werden. Dieser Punkt ist nun der Startpunkt der Kopieraktion. Er kann jederzeit mit "Shift" und Linksklick neu gesetzt werden.
- Mit der Maus kann nun mit der eingestellten Intensität an eine beliebige Stelle im Bild oder sogar in einem anderen Bild die Information vom Startpunkt kopiert werden.

Kopierstifeinstellungen

Hier kann eingestellt werden, ob beim Kopierstift der Abstand zwischen Quelle und Ziel auch beibehalten wird, wenn die Maustaste losgelassen wird.

Filterpinsel



Auch die Filterfunktion hat einen eigenen Optionendialog. Hier kann der Filtertyp ausgewählt werden, die Größe des Filters eingestellt werden und die Farbebene, auf die der Filter wirken soll. Bei manchen

Filtern kann auch noch ein Schwellwert mit einem Schieberegler eingestellt werden. Man kann mit den Filtern auch wie mit einem Pinsel malen, dazu sollte jedoch eine sehr niedrige Intensität gewählt werden, da sonst eher unbefriedigende Ergebnisse erzielt werden.

Filterstift Dialog

Hier können die nötigen Einstellungen für den Filterstift vorgenommen werden.

Radiergummi



Mit dem Radiergummi können Bildteile gelöscht werden.

Hierbei wird mit der Hintergrundfarbe gearbeitet.

Die Radiergummiform wird durch den selektieren Pinsel in der Pinselauswahl bestimmt.

Es kann eingestellt werden auf welche Farbebene (R/G/B) Einfluß genommen werden soll.

Automaske



Das nächste Icon aktiviert die Automaske.

In der erscheinenden Dialogbox kann mit einem Schieberegler die Toleranz eingegeben werden. Umso größer diese Toleranz gewählt wird, desto freizügiger ist Photo Line bei der Erzeugung der Maske.

Mit dem darunter liegenden Popup kann zwischen dem RGB- und dem HSV-Farbraum gewählt werden. Normalerweise empfiehlt sich hier, im HSV-Farbraum zu arbeiten, wenn schwarze oder weiße Flächen maskiert werden sollen, ist der RGB-Farbraum die bessere Wahl.

Mit "Pixel weicher Rand" kann eingestellt werden, daß die Automaske bei der Übernahme in die Arbeitsmaske einen weichen Rand erhält.

"Löcher füllen" ermöglicht es, eine homogene Automaske zu erzeugen, die nicht von kleinen oder auch großen Löchern durchzogen ist.

Eine Automaske wird erzeugt, indem man mit dem Lupencursor in die Mitte des Bereichs klickt, der maskiert werden soll. Wenn zusätzlich "Shift" gedrückt wird, wird die Automaske erweitert, bei "Control" wird die Automaske verkleinert.

Mit dem "Maske übernehmen"-Button wird die Automaske in die Arbeitsmaske kopiert.

Stempel



Mit dem Stempel kann mit Bildteilen gemalt werden.

In der zugehörigen Dialogbox kann mit einem Schieberregler die Intensität eingestellt werden.

Im Stempel-Popup kann ein Stempel geladen oder gespeichert werden. Es ist auch möglich, das aktuelle Lasso als Stempel zu verwenden.

Stempel Dialog

Dieser Dialog erscheint wenn das Stempelwerkzeug angewählt wird. Sie enthält ein Pulldownmenu, daß es ermöglicht, Stempel zu laden, Stempel zu speichern und Stempel aus einem Lasso zu erzeugen.

Farbpicker



Mit dem Farbpicker kann die Bildfarbe in das Farbfeld für die Vordergrundfarbe übernommen werden.

Lupe



Die Lupe ermöglicht es, den sichtbaren Bildausschnitt zu vergrößern oder zu verkleinern. Hierbei kann einfach in das Bild geklickt werden, was eine Verdoppelung der Darstellungsgröße mit dem Klickpunkt als Mittelpunkt bewirkt. Es kann ein Rechteck aufgezogen werden, welches dann vergrößert dargestellt wird, oder es kann beim Klicken gleichzeitig die "Shift"-Taste gedrückt werden, was einer Verkleinerung um den Faktor 2 um den Klickpunkt entspricht.

Lassoparameter



Die Buttons "Rechtecklasso", "Kreisslasso" und "freies Lasso" dienen dem Erzeugen von Lassos.

Lassos werden benötigt, um Bildteile auszuschneiden und zu verschieben.

Mit der Maus kann im Bild ein Vektorpfad erzeugt werden, der mit gedrückter "Shift"-Taste erweitert und mit gedrückter "Control"-Taste verkleinert werden kann. Wird während des Aufziehens eines Kreis- oder Rechtecklassos die "Alternate"-Taste gedrückt, so werden diese Formen proportional aufgezogen.

Durch einen Doppelklick auf ein aktives Lasso wird dieses in das darunterliegende Bild eingerechnet.

Mit einem kurzen Klick auf die linke Maustaste neben ein aktives Lasso wird dieses gelöscht. Ist das Lasso erstmal angelegt, kann es mit der Maus frei plaziert werden.

Dies funktioniert auch in andere Fenster, indem man das Bild einfach dorthin schiebt.

Das Lasso kann auch skaliert werden, wenn man auf eine der Ecken des Lassos klickt.

Mit dem Schieberegler "Intensität" kann eingestellt werden, wie stark ein gewählter und plazierte Bildausschnitt mit dem Hintergrundbild verbunden wird.

Mit "Pixel weicher Rand" kann angegeben werden, wie breit der Übergang zwischen Hintergrundbild und eingefügtem Lasso werden soll.

"Aus Maske erzeugen" erstellt aus der aktiven Maske ein Lasso. Hierzu muß unter Umständen erst die Maske invertiert werden.

"in neues Fenster" setzt das selektierte Lasso in ein neues Fenster. Dies kann insbesondere mit dem Rechtecklasso dazu verwendet werden, überstehende Ränder von gescannten Bildern wegzuschneiden.

Lassopanel

Hier kann eingestellt werden, ob ein Lasso mit hoher Qualität gezoomt werden soll.

Es ist auch möglich den weichen Rand einzustellen, den das Lasso bekommen soll, wenn es in ein Bild gerechnet wird.

Man kann ein Lasso aus der vorhandenen Maske erzeugen.

Es ist möglich, das Lasso in ein neues Fenster zu schneiden.

Flußfüllen



Das nächste Icon wird für das Flußfüllen benötigt.

Der Einstelldialog hat einen Schieberegler für die Intensität, mit der die gewünschte Fläche gefüllt werden soll.

Es gibt auch einen Schieberegler für die Toleranz, mit der die Farbe gewählt wird, die gefüllt werden soll.

Am Ende kann noch die Farbebene gewählt werden, die von der Füllaktion betroffen werden soll.

Verlauf



Mit der Verlaufsfunktion können Rasterverläufe angelegt werden. In der Dialogbox muß die Start- und die Endfarbe festgelegt werden. Es können auch bis zu vier Zwischenfarbe angelegt werden, hierbei muß unter der entsprechende Farbe der Button selektiert werden. Normalerweise werden RGB-Verläufe erzeugt. Wird "His-Modus" angewählt, so wird ein Verlauf im His-Farbraum erzeugt. Diese Verläufe haben im Regelfall mehr Farben. Für Grauverläufe muß der Verlauf auf jeden Fall im RGB-Modus angelegt werden. Mit der Maus wird im Bild eine Linie gezeichnet, die den Anfangs- und den Endpunkt des Verlaufs angibt. Der Rand darüber hinaus wird mit der Anfangs- bzw. Endfarbe gefüllt. Verläufe lassen sich durch die Maske in ihrer Ausdehnung beschränken.

Textfunktion



In der Dialogbox kann Text eingegeben werden, der gewünschte Font ausgewählt werden und der Font mittels "setzen" als Vektorgrafik ins Bild gesetzt werden. Hier kann der Text frei plziert werden, indem die Alternate-Taste gedrückt wird und mit der linken Maustaste der Text verschoben wird.

Der so plzierte Text kann mit dem Button "->Bild" in das Bild gerechnet werden. Hierbei wird die eingestellte Intensität und der weiche Rand berücksichtigt. Als Textfarbe wird die Vordergrundfarbe verwendet. Der Text wird immer gefüllt ausgegeben.

Mit dem Button "->Maske" wird der Text in die Maske gesetzt. Auch hier wird die Intensität und der weiche Rand berücksichtigt.

Text-Dialog

Hier kann der gewünschte Text eingegeben und die Schriftart ausgewählt werden.

Farbfelder



Die Farbfelder "Vordergrundfarbe" und "Hintergrundfarbe" können für verschiedene Tools eingesetzt werden.

Die Vordergrundfarbe wird für alle Malaktion als Farbe verwendet. Sie wird gesetzt, wenn mit der Pipette eine Farbe aufgenommen wird. Durch einen Doppelklick erscheint der Farbselektor. Hier können die Farben manuell eingestellt werden.

Normalerweise setzt man die Farbfelder mit Farben aus dem Farbauswahldialog. Von hier kann eine Farbe in die Farbfelder gedragged werden. Auch durch einen Klick während die "Control"-Taste gedrückt wird, wird die Vordergrundfarbe aus dem Farbauswahldialog gesetzt. Wird die "Control"- und die "Shift"-Taste gedrückt, so wird die Hintergrundfarbe gesetzt.

Maske beachten



Das Icon "Maske beachten" veranlaßt sämtliche Maltools, bei der Arbeit die Maske zu berücksichtigen. Dabei kann nur an Stellen gearbeitet werden, die von der Maske nicht abgedeckt werden. Die Maske wirkt hier wie das Abkleben mit Plane im täglichen Leben. Allerdings kann die Maske in Photo Line noch mehr. Man kann durch einen Grauverlauf am Rand der Maske einen weichen Übergang zwischen vorhandenem Bild und neugezeichnetem Bild erzielen.

Maske bearbeiten



"Maske bearbeiten" legt alle Malaktionen in die Maske, d. h. es wird nicht mehr das Bild bearbeitet sondern die Maske. Hier kann frei gemalen, aber auch gefiltert oder mit Wasser und Finger gearbeitet werden. Die Maske ist ein Graubild und kann als solches bearbeitet werden.

Gitter anzeigen



Wenn gedrückt, zeigt Photo Line das Gitter an.

Gitter magnetisch



Wenn gedrückt, rasten die Werkzeuge auf das Gitter ein.

Show Picture



Wenn gedrückt, zeigt Photo Line das Bild an.

Show Mask



Wenn gedrückt, zeigt Photo Line die Maske des Bildes an.
Die Anzeigart der Maske kann unter Maskenparameter eingestellt werden.

Show Vektor/Lasso



Wenn gedrückt, zeigt Photo Line die Vektordaten bzw. die Lassos an.

Bild aufhellen



Mit diesem Werkzeug lassen sich Bilder oder Bildteile aufhellen.

Bild abdunkeln



Mit diesem Werkzeug lassen sich Bilder oder Bildteile abdunkeln.

Intensitäts-Einstellung

Mit diesem Slider kann eingestellt werden, mit welcher Intensität das aktive Werkzeug auf das vorhandene Bild wirkt. Eine Intensität von 100% bewirkt das vollständige Ersetzen des Originalbildes durch das Werkzeug, eine Intensität von 0% führt zu keiner Veränderung des Originalbildes.

Keine Einstellungen

Werkzeuge, die keine Einstellungen benötigen zeigen diese Box.

Toleranz Dialog

Dieser Dialog erscheint bei allen Werkzeugen, die mit einstellbarer Toleranz arbeiten, z. B. Fläche füllen, Automaske, Je größer dieser Wert gewählt wird, desto großzügiger arbeitet Photo Line mit der jeweiligen Funktion.

Einstellen der Farbebenen

Hier kann eingestellt werden, auf welche Farb-Ebenen ein Werkzeug wirken soll.

Auf ganzes Bild anwenden

Diese Funktion wendet das aktive Werkzeug auf das ganze Bild an, d. h. es wird z. B. mit dem Pinsel das ganze Bild angemalen. Dies kann man zum Bildlöschen verwenden.

Gradation

Mit dem Cluteditor können die Farben eines Bildes beeinflußt werden.

Mit den Schiebereglern "Helligkeit" und "Kontrast" können diese Attribute eines Bildes ohne Zuhilfenahme von Kurven verändert werden.

Mit den Kurven können entweder alle Farben gleichmäßig (Alle) oder die Farbebenen einzeln (R, G, B) beeinflußt werden. Durch einen Doppelklick auf das jeweilige Kurvenicon wird der Kurveneditor aufgerufen. Es ist auch möglich, eine Kurve auf eine andere zu draggen.

Mit "Übernehmen" werden die Änderungen in das Bild eingerechnet, und damit die Kurven wieder linear dargestellt.

Mit "Zurück" wird der alte Zustand wieder hergestellt.

Histogramm

Ein Histogramm mißt, wie oft jede Farbe in einem Bild vorhanden ist. Durch den Histogrammausgleich kann die Verteilung ausgeglichen werden, was zu einem homogeneren Bild führt.

In der Dialogbox können verschiedene Histogramme angezeigt werden. Mit dem Popup unter dem Anzeigefeld kann zwischen der Darstellung des RGB-Histogramms und den einzelnen Komponenten des HIS-Histogramms (Helligkeit, Intensität und Sättigung) zu wählen.

Im Feld "zeige" kann eingestellt werden welche Kurven gezeigt werden sollen. Zur Auswahl stehen das aktuelle (alte) Histogramm, die Transformationskurve (über die ein neues Histogramm erzeugt wird), das neue Histogramm und die Begrenzungslinien. Mit dem Farbfeld hinter den einzelnen Punkten kann die Darstellungsfarbe gewählt werden.

Die Textfelder am oberen Rand der Dialogbox bieten mehrere Einstellungsmöglichkeiten: Reduktion legt fest, wieviele der möglichen Bildanteilswerte verwendet werden sollen. 255 bedeutet also, daß das gesamte Spektrum abgedeckt wird, bei 0 werden lediglich 2 Werte erzeugt (Minimal- und Maximalwert).

Mischung gibt an, wieviel Prozent des Originalbildes zum erzeugten Bild dazugerechnet werden. Auf diese Weise kann die unter Umständen extreme Wirkung der Umwandlung fein dosierbar abgeschwächt werden.

Grenze dunkel bestimmt, wieviel Prozent der unteren Werte des Histogramms als Fehler betrachtet und somit bei der Berechnung der Transformationskurve nicht herangezogen werden. Auf diese Weise können z. B. bei Manipulationen der Intensität quantitativ kleine dunkle Stellen bei der Erstellung übergangen werden. Der Intensitätswert, der heller ist als der eingestellte Prozentwert wird so zum neuen Minimalwert.

Grenze hell stellt analog zur Untergrenze den prozentualen Wert für die Obergrenze ein. Rauschgrenze schränkt die Werte, die zur Berechnung einbezogen werden sollen ein. Oft sind Bildwerte, die nur sehr selten im Bild enthalten sind auf Rauschen zurückzuführen, daher können mit diesem Wert fehlerhafte Punkte ausgefiltert werden.

"->Bild" rechnet das neue Histogramm in das aktuelle Bild ein und verändert so die Bilddaten.

"->Clut" rechnet das neue Histogramm in die Clut des aktuellen Bildes ein.

Mit dem Schieberegler Faktor kann die Stärke beim Einrechnen ins Bild reguliert werden. Der Button Berechnung berechnet das Histogramm neu und bringt dieses dadurch auf den aktuellen Stand.

Farben ersetzen

Mit "Farben ersetzen" ist es möglich, Bildteile umzufärben. In der Dialogbox befindet sich oben ein Farbfeld, welches die Farbe angibt, die ersetzt werden soll. Der Farbwert kann durch einen Doppelklick über den Farbselektor eingestellt werden. Es kann aber auch mit dem Farbpicker die Farbe in die Vordergrundfarbe geholt werden und dann von dort in das Farbfeld gedragged werden.

Der Schieberegler darunter gibt die Toleranz an, mit der gefüllt werden soll. Dies ist nötig, da es in True-Color-Bildern selten zwei gleiche Farbwerte gibt. Das Farbfeld darunter gibt die Zielfarbe an und kann ähnlich wie das Farbfeld für die Quellfarbe belegt werden. Auch für die Zielfarbe kann eine Toleranz angegeben werden.

Mit dem Button "Ausführen" wird "Farbenersetzen" gestartet.

Farben reduzieren

Beim Farben reduzieren werden ähnliche Farben zusammengefaßt. Reduziert werden kann auf 256, 128, 64, 32, 16, 8, 4, 2 oder auch nur 1 Farbe. Es ist natürlich nicht sinnvoll, bei einem Monochrombild die Farben zu reduzieren. Die Farbreduzierung wird vor allem beim späteren Vektorisieren von Farbbildern eingesetzt. Es bringt aber auch eine erhebliche Verkleinerung der Bildgröße, wenn ein Packer eingesetzt wird.

Vektortools

Mit den Vektortools können erweiterte Funktionen zu Vektorgrafiken aufgerufen werden.

Outline erzeugt eine Outline um eine Vektorgrafik.

Mit Outlinebreite kann eingestellt werden, wieviele Pixel breit diese Outline sein soll.

Mit Pfadmalen ist es möglich ein Maltool (Malen, Wasser, Finger, Stempel, ...) entlang einer Vektorgrafik laufen zu lassen.

Mit dem Slider "Abstand" kann eingestellt werden in welchem Abstand das Tool angewendet werden soll.

Mit "Vektor -> Bild" wird die aktive Vektorgrafik in das Bild eingerechnet. Hierbei werden alle eingestellten Attribute der Vektorgrafik berücksichtigt.

Mit Vektorbild joinen ist es möglich Überschneidungen zwischen zwei Vektorgrafiken zu eliminieren.

Planes tauschen

Hier ist es möglich, die verschiedenen Farbebenen eines RGB- oder CMYK-Bildes untereinander zu tauschen.

Mit dem Popup "Quelle" wird eingestellt welche Lage als Ursprung genommen werden soll.

Mit dem Popup "Ziel" wird die Lage angewählt, in die der Ursprung kopiert werden soll.

Zur Auswahl stehen die verschiedenen Farbebenen (rot/grün/blau oder cyan/magenta/gelb/schwarz), Datei und temp.

Mit "Datei" ist es möglich eine einzelne Lage als Graubild zu speichern bzw. ein Graubild als Lage einzuladen. Beim Laden muß das Graubild die gleiche Größe wie das Zielbild haben.

"temp" ermöglicht es, zwei Lagen auszutauschen. In den "temp"-Puffer kann eine Lage geladen werden, dann wird die gespeicherte Lage im Feld "temp" angezeigt.

Bild konvertieren

Die Konvertierfunktion ermöglicht es, verschiedene Bildformate untereinander zu konvertieren. Momentan bestehen folgende Möglichkeiten:

- Farbbild nach Farbbild (Kopie)
- Farbbild nach Graubild
- Farbbild nach Monochrombild, hierbei kann zwischen verschiedenen Rastern gewählt werden
- Graubild nach Farbbild
- Graubild nach Graubild (Kopie)
- Graubild nach Monochrombild, auch hierbei kann das Raster gewählt werden
- Graubild nach Vektorbild, hier wird alles, was nicht weiß ist, in eine schwarze Vektorfläche gewandelt
- Monochrombild nach Farbbild
- Monochrombild nach Graubild
- Monochrombild nach Monochrombild
- Monochrombild nach Vektorbild
- Vektorbild nach Farbbild
- Vektorbild nach Graubild
- Vektorbild nach Monochrombild

Bei allen Operationen, an denen Vektorbilder beteiligt sind, kann die gewünschte Größe angegeben werden. In der Dialogbox wird ganz oben angegeben, welches Format das gewählte Quellbild hat (Farbbild, Graubild, Monochrombild, Vektorbild). Im folgenden Popup kann das Zielformat gewählt werden. Das darunterliegende Popup ist für die Rasterwahl zuständig. Es kann nur angewählt werden, wenn ein Raster sinnvoll ist. Das gleiche gilt für die zwei Textfelder mit der Größenangabe in Pixeln. Mit "Start" wird die Konvertierung gestartet.

Bild skalieren

Beim Skalieren kann zuerst die Skalierung in x-Richtung in Prozent eingegeben werden. Es ist auch möglich, mit den Pfeiltasten links und rechts des Zahlenfeldes sinnvolle Werte einzugeben. Genauso verfährt man mit der y-Skalierung. In den Feldern Größe kann die Größe des Zielbildes in Pixeln angegeben werden. Wurde vorher die "proportional"-Option angewählt, dann bleibt das Höhen-/Seitenverhältnis erhalten. Skaliert werden können nur Farb- und Graubilder. Um Monochrombilder mit hoher Qualität skalieren zu können, empfehlen wir, diese Bilder mit der Konvertierfunktion in ein Graubild zu wandeln und dann zu skalieren.

Nach dem Rückwandeln in ein Monochrombild wird ein Weichfilter empfohlen.

Mit der Option "schnell" wird eine Skalierung mit niedriger Qualität, aber hoher Geschwindigkeit durchgeführt. Hier können auch Monochrombilder skaliert werden.

Bild drehen

Hier kann über einen Schieberegler oder über das Textfeld daneben der Drehwinkel eingegeben werden.

Es kann eingestellt werden, ob schnell (weniger guter Qualität) oder normal gedreht werden soll.

Mit zwei Selektionsbuttons kann angewählt werden, ob die Vektorgrafik im aktuellen Bild oder die Pixelgrafik gedreht werden soll.

Mit den Buttons "horizontal" und "vertikal" kann das Bild gespiegelt werden.

Bild invertieren

Durch die Anwahl dieses Menüpunktes wird das aktuelle Bild invertiert.

Projektion auf Rotationskörper

Dieses Tool ermöglicht das Projizieren von Bildern auf 3D-Körper.

In der zugehörigen Dialogbox kann eine Kontour eingegeben werden, die beim Klick auf "Test" um die Mittellinie rotiert wird. Auf den entstandenen Rotationskörper wird mit Projizieren das aktive Bild (nicht monochrom) gerechnet.

Wird bei der Punkteingabe gleichzeitig "Control" gedrückt, so wird der letzte Punkt wieder entfernt.

Mit "Umfang" kann eingestellt werden, ob ein voller Rotationskörper oder nur ein Teil erstellt werden soll.

Mit x-/y-/z-Achse kann der Rotationskörper um diese Achsen gedreht werden.

Mit "Datei" können die Körper geladen und gespeichert werden.

Mit "Reset" kann ein neuer Körper eingegeben werden.

Bild verzerren

Mit "Bild verzerren" ist es möglich, ein Bild oder auch nur Ausschnitte davon mit einem Gitter zu verzerren.

In der zugehörigen Dialogbox kann eingestellt werden ob mit "Antialiasing" gearbeitet werden soll, was eine bessere Bildqualität aber auch höhere Rechenzeit nach sich zieht.

"Gitterabstand" regelt die Dichte des Gitters, das über das Bild gelegt wird.

"Gitterfarbe" regelt die Darstellung des Gitters in der Dialogbox.

"Reset" erzeugt wieder ein homogenes Gitter.

Mit dem "Datei"-Pulldownmenu kann ein Gitter geladen oder gespeichert werden.

Die Funktion ist folgende:

Ein Bild besteht aus einem Gedachten Gitter. Darüber wird nochmal ein Gitter gelegt, welches in der Dialogbox zu sehen ist. Die Kreuzungspunkte des zweiten Gitters können mit der Maus verschoben werden (Mauscursor wird zum Pfeil). Nun versucht Photo Line, das Bild analog zu dieser Gitterverschiebung zu verzerren.

4farb Separation

Diese Funktion ermöglicht es RGB-Bilder in CMYK-Bilder umzurechnen.

Die Kurve "UCR" gibt dabei an, um wieviel die CMY-Werte reduziert werden sollen, wenn aus ihnen ein Schwarz-Anteil herausgenommen wurde.

Die Kurve "k-Intensität" gibt an, wieviel schwarz aus den CMY-Werten herausgenommen wird, wenn alle drei Farbebenen ungleich 0 sind.

Mit Graubalance kann der Farbauftrag von CMY geregelt werden.

Mit dem "Datei"-Popup kann die Einstellung geladen oder gespeichert werden.

Kurz zur Theorie der 4farb-Separation:

Liegt ein Bild als CMY-Bild vor, so sollte, um beim Druck eine bessere Bildqualität zu erreichen, eine vierte Farbe, schwarz, hinzugefügt werden.

Hierzu verwendet man die Farbtheorie, die besagt, daß beim gleichmäßigen Auftrag von Cyan, Magenta und Gelb (Yellow) ein schwarz entsteht. Leider ist das in der Praxis nicht so. Hier ein Beispiel: Ein Punkt besteht aus 80% Cyan, 60% Magenta und 40% Gelb. Nach der Theorie wird dies nun in 40% Cyan, 20% Magenta, 0% Gelb und 40% schwarz separiert.

Diese Separation nennt man Unbuntseparation, weil hierbei die Grautöne unbunt, d. h. nur durch die schwarze Farbe dargestellt werden. Diese Separation wird erreicht, wenn man in Photo Line beide Kurven diagonal verlaufen lässt.

Sie werden sagen schön, aber warum stellt man dann überhaupt Kurven ein. Das kommt daher, daß die Drucker eine Unbuntseparation nicht gerne haben. Da beim Druck die Farben nacheinander aufgebracht werden und schwarz zuletzt gedruckt wird, haben die Druckereien Probleme bei der Korrektur während des Drucks. Denn erst wenn die Farbe schwarz gedruckt worden ist, ist zu erkennen, was ein Bild überhaupt darstellt.

Daher wird von den Druckereien die Bundfarbenseparation bevorzugt. Hier wird wie oben berechnet, wieviel schwarz nach der Theorie benötigt wird. Dann wird allerdings über die UCR-Kurve eingestellt, daß nicht alles schwarz aus den Grundfarben gezogen werden soll. In unserem Beispiel wird dann aus 80% Cyan nicht 40% sondern mehr, z. B. 60%, Magenta wird nur auf 40% und Gelb auf 20% reduziert. Um nicht zuviel Farbe auf das Papier zu bringen muß nun allerdings auch das schwarz reduziert werden. Hierzu dient die zweite Kurve "k-Intensität" diese besagt nun, daß statt der 40% schwarz in unserem Beispiel nur 10% gedruckt werden.

Densitometer

Mit dem Densitometer ist es möglich, eine Kurve zur Gradationskorrektur (z. B. für einen Scanner) zu erstellen.

Um mit dem Densitometer arbeiten zu können, muß ein Rasterbild geladen sein.

Normalerweise sollte man zum Erstellen einer Gradationskurve einen Graukeil scannen. Nun stellt man mit dem Popup ein, in welchen Schritten der Graukeil aufgebaut ist. Dann klickt man mit der Maus nacheinander in die Felder des Graukeils. Das Densitometer erstellt automatisch eine Kurve, die danach auf das "Alle"-Feld der Gradation gezogen werden kann.

Dateioptionen

Hier wird eingestellt, wie Photo Line mit dem Laden und Speichern von Bildern verfährt:

<u>Laden</u>	Regelt das Laden von Bildern
<u>Plug In</u>	Regelt das Laden von externen Filtermodulen
<u>Pfade</u>	
<u>Speichern</u>	Regelt das Speichern von Bildern
<u>GIF</u>	Regelt das Behandeln von GIF-Bildern

Laden

Hier kann eingestellt werden, in welchem BASE-Format Photo CD-Bilder geladen werden sollen.

Zur Verfügung stehen "Base / 16", "Base / 4", "Base", „Base * 4", "Base * 16" und "Base * 64".

Das Baseformat beeinflusst die Größe der Bilder. Sie steigt von Base / 16 (128 x 192 Pixel) bis Base * 16 (2048 x 3072 Pixel). Beachten Sie, daß hier sehr große Speichermengen zur Verfügung stehen müssen.

Das Base * 64 ist ein Profiformat, das nicht auf allen Photo CD´s enthalten ist. Auch die Größe (4096 x 6144) ist nur für Profis geeignet.

Plug In Pfade

Photo Line ist in der Lage, Filtermodule eines bekannten, sehr teuren und fast namensgleichen Bildverarbeitungsprogramms zu laden und zu verarbeiten.

In der Dialogbox muß der Button „Plug In Module aktiv“ angewählt werden, damit Photo Line beim nächsten Programmstart (und erst dann) die Plug In Module, die es unter dem angegebenen Pfad gefunden hat lädt. Bei der Pfadauswahl „Browse“ muß beachtet werden, daß ein Modul im angegebenen Ordner angewählt werden muß. Normalerweise haben ladbare Module den Extender „*.db8“.

Beachten Sie bitte, daß manche Module nicht sauber programmiert sind und bisweilen sogar zu Systemabstürzen führen können. Entfernen Sie diese Module nach Möglichkeit aus dem Plug In Pfad.

Speichern

Hier wird das Speichern von Bildern geregelt.

Das Popup ermöglicht es den Packalgorithmus für das TIF-Format festzulegen.

Zur Auswahl stehen "TIF-ungepackt", "TIF-LZW-gepackt" und "TIF-JPEG-gepackt".

Der Slider "JPEG-Kompression" regelt die Stärke des JPEG-Packers sowohl für das "TIF-JPEG-Format" als auch für das normale "JPEG-Format". Ein Wert von 100 bedeutet hierbei minimale Packrate und damit maximale Bildqualität, ein Wert von 0 bedeutet maximale Packrate. Für die Anzeige am Bildschirm ist eine Packrate von 20 günstig, für spätere Drucke sollte 75 gewählt werden. Beachten sie aber dabei, daß mit jedem Speichern im JPEG-Format ein Qualitätsverlust verbunden ist.

Das letzte Popup regelt das Speichern von Vektorgrafiken im CVG-Format. Hier kann zwischen CVG 1.0 (nur monochrome Grafiken) oder CVG 1.1 gewählt werden.

GIF

Hier kann eingestellt werden, ob GIF-Bilder interlaced gespeichert werden sollen. Dies ist sinnvoll, wenn die Bilder später im Internet verwendet werden sollen.

Es ist auch möglich die Anzahl der Farben (16 oder 256 zu wählen).

Allgemein

Hier können grundlegende Einstellungen für Photo Line getätigt werden.

<u>Pinself</u>	Regelt das Malen mit dem Pinsel
<u>Maske</u>	Regelt das Anzeigen der Maske
<u>Undo</u>	Regelt das Undoverhalten.
<u>Lasso</u>	Regelt das Verhalten des Lassos
<u>Divers</u>	Diverse Einstellungen
<u>Hilfsgitter</u>	Hilfsgitter regelt die Gittereinstellungen

Einstellungen zu den Pinseln

Hier kann eingestellt werden, ob die einzelnen Punkte beim Malen durch Linien verbunden werden sollen und wie groß der Abstand zwischen den Punkten sein soll.

Einstellungen zum Lasso

Hier kann eingestellt werden, ob beim Verschieben eines Lassos das Lasso ausgeschnitten werden soll oder kopiert werden soll.

Wird das Lasso ausgeschnitten, so wird die zurückbleibende Fläche mit der Hintergrundfarbe gefüllt.

Einstellungen zur Maske

Hier kann die Farbe und die Intensität der Maske für die Bildschirmausgabe eingestellt werden.

Diverse Einstellungen

Hier kann eingestellt werden, ob beim Malen, die rechte Maustaste ein Popup bewirkt, oder stattdessen den Radiergummi aktiviert.

Es kann auch der Durchmesser der Pipette eingestellt werden. Somit kann der Anwender wählen, ob er die durchschnittliche Farbe eines größeren Feldes oder genau einen Farbpunkt aufnehmen will.

Es kann angewählt werden, ob die meisten der Photo Line Funktionen, wie z. B. Bild drehen auf das aktive Bild wirken soll, oder ein neues Bild angelegt werden soll.

Undo

Hier kann eingestellt werden, wieviele Undo-Schritte gespeichert werden sollen.

Hilfsgitter

Hier kann eingestellt werden, wie groß der Abstand zwischen den Gitterpunkten in x- und y-Richtung ist.

Es kann festgelegt werden, ob das Gitter als Liniengitter, als Punktgitter oder als kleine Kreuzchen dargestellt wird.

Normalerweise wird das Gitter im Exklusiv-Oder-Modus ausgegeben. Es kann hier festgelegt werden, daß es mit einer frei wählbaren Farbe gezeichnet wird.

Es kann die Defaulteinstellung für Gitter sichtbar und Gitter magnetisch gewählt werden.

