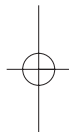


Disneys Kreatives Zeichenstudio Das phantastische Zeichenstudio auf CD-ROM

Willkommen bei **Disneys Kreativem Zeichenstudio**, der Zeichen- und Mal-CD-ROM, die Ihren Computer in ein lustiges Künstleratelier verwandelt. Sie finden hier tolle Stempel, eine Palette mit allen Regenbogenfarben, super-realistische Mal- und Zeichengeräte und die allerverrücktesten Hilfsmittel – Sie können Ihrer Phantasie freien Lauf lassen.

Öffnen Sie den Schreibtisch Ihres Kreativen Zeichenstudios, und malen Sie ein Bild mit dem Farbsprüher, der Kreide, den Wasserfarben ... den Gestaltungsmöglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt. Experimentieren Sie mit realistischen Hilfsmitteln wie sprühenden Farben, Wachsmalstiften und Markern, mit denen Sie die unterschiedlichsten Muster erstellen können. Mit speziellen lustigen Hilfsmitteln können Sie Ihr Bild sogar mit Konfetti, Schlagsahne, Seifenblasen und vielem mehr verzieren. Sie können Ihr eigenes Kunstwerk gestalten und es mit Disneys magischen Stempeln Ihrer Lieblingsfiguren und -szenen von Disney abrunden. Danach können Sie Ihr Bild in Ihrem eigenen Skizzenbuch aufbewahren. Sie können sogar mehrere Bilder zu einer Vorführung zusammenstellen und mit Effekten und Musik kombinieren! Außerdem können Sie im interaktiven Zeichenunterricht



Schritt-für-Schritt mit den Künstlern von Disney zeichnen lernen.

Kommen Sie mit auf eine künstlerische Reise mit **Disneys Kreativem Zeichenstudio**, der CD-ROM, mit der Sie Disneys Zauber auf Ihrem Computerbildschirm zum Leben erwecken können!

Inhaltsverzeichnis

Installation und Setup	3
Deinstallieren von <i>Disneys Kreativem Zeichenstudio</i>	7
Erste Schritte	8
Studiobereich	10
Zeichenstudio-Schreibtisch	
- Erstellen von eigenen Bildern.....	10
- Stilooptionen der Hilfsmittel	12
- Auswählen der Farben	17
- Disneys Magische Stempel	19
Die Galerie	
- Erstellen einer Vorführung	22
Der Lernbereich	27
Übergeordneter Modus	30

Installation und Setup

Bevor Sie **Disneys Kreatives Zeichenstudio** ausführen können, müssen Sie das Programm installieren. Benutzer von Windows können das Programm deinstallieren, wenn sie es nicht mehr benutzen, und so Speicher auf der Festplatte des Computers freisetzen. Informationen hierzu sind im Abschnitt **Deinstallieren von Disneys Kreativem Zeichenstudio** auf Seite 7 enthalten.

Windows 98-Installation

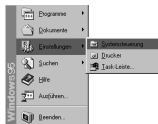
1. Starten Sie Windows. Wenn Windows bereits ausgeführt wird, beenden Sie alle anderen laufenden Programme, einschließlich des Bildschirmschoners, da diese die Installation stören könnten. Wie Sie Ihren Bildschirmschoner ausschalten, erfahren Sie im Handbuch zum Bildschirmschoner.
2. Nehmen Sie die **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM aus der CD-Hülle, und legen Sie sie in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk AutoPlay-kompatibel ist, erscheint automatisch das Fenster „Autorun“, sobald die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt wurde. Klicken Sie auf **Installieren**, um die Installation zu starten, und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Gehen Sie danach zum Abschnitt „Erste Schritte“ (siehe Seite 8).
4. Wenn das Fenster „Autorun“ nicht erscheint, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Klicken Sie in der Task-Leiste auf die Schaltfläche **Start**, um das Start-Menü anzuzeigen.



*Hinweis: Wenn Sie die Schaltfläche **Start** nicht finden können, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, und drücken Sie anschließend die **Esc**-Taste.*

- Wählen Sie **Einstellungen** aus, und klicken Sie auf **Systemsteuerung**.



- Doppelklicken Sie in der Systemsteuerung auf das Symbol **Software**.



- Klicken Sie oben im Register **Installieren/Deinstallieren** auf die Schaltfläche **Installieren**.



- Da Sie die CD-ROM bereits in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben, brauchen Sie nur noch auf **Weiter** zu klicken.



- Windows 98 sucht auf der CD-ROM jetzt nach **SETUP.EXE**. Das Dialogfeld **Installationsprogramm ausführen** wird angezeigt, und Sie müssen überprüfen, ob die Befehlszeile die richtige Eingabe enthält. Wenn Laufwerk D Ihr CD-ROM-Laufwerk ist, sollte die Zeile wie folgt aussehen: **D:\SETUP.EXE**.



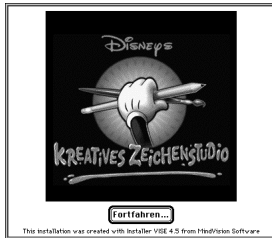
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weiter**, um die Installation zu starten.



- Wie das Programm ausgeführt wird, erfahren Sie im Abschnitt „Erste Schritte“ (siehe Seite 8).

Installation für Macintosh PowerPC

1. Wenn Sie einen Bildschirmschoner oder ein Virenschutz-Programm benutzen, schalten Sie diese aus, bevor Sie **Disneys Kreatives Zeichenstudio** starten, da diese Programme die Farben und die Animationen beeinträchtigen können. Wie Sie Ihren Bildschirmschoner ausschalten, erfahren Sie im Handbuch zum Bildschirmschoner.
2. Nehmen Sie die CD-ROM aus der Hülle, und legen Sie sie in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Doppelklicken Sie auf das Installationsprogramm von **Disneys Kreativem Zeichenstudio**, um alle zum Ausführen des Programms notwendigen Dateien zu installieren.
4. Klicken Sie im eingblendeten Dialogfeld auf **Fortfahren**.



Installationsprogramm

5. Klicken Sie dann im Dialogfeld auf **Installieren**. Wenn Sie den Speicherort selbst bestimmen wollen, wählen Sie im Kasten **Zielvolume** den entsprechenden Ordner bzw. das entsprechende Laufwerk aus.



6. Wenn die Installation beendet ist, klicken Sie auf **Neustart**, um Ihren Computer neu zu starten.
7. Wie das Programm ausgeführt wird, können Sie im Abschnitt „Erste Schritte“ nachlesen. (siehe Seite 8)

Deinstallieren von Disneys Kreativem Zeichenstudio

Windows 98

Um das Programm zu deinstallieren, klicken Sie in der Task-Leiste auf **Start**, und zeigen Sie auf **Programme**. Zeigen Sie im Untermenü zu Programme auf **Disney Interactive**, und klicken Sie auf **Disneys Kreatives Zeichenstudio-Deinstallationsprogramm**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Deinstallation durchzuführen.

Macintosh PowerPC

Um das Programm zu deinstallieren, öffnen Sie den Ordner **Disney Interactive** auf der Festplatte, und ziehen Sie den Ordner **Disneys Kreatives Zeichenstudio** in den Papierkorb. Der Ordner bleibt so lange im Papierkorb, bis Sie ihn leeren.

WARNUNG: Wenn Sie die Dateien **Bilddaten** im Ordner **Disneys Kreatives Zeichenstudio** löschen, gehen alle Ihre Zeichnungen verloren. Wenn Sie Ihre Zeichnungen behalten möchten, klicken Sie auf die Datei(en) **Bilddaten**, und verschieben Sie diese vom Ordner **Disneys Kreatives Zeichenstudio** an eine andere Stelle, bevor Sie den Ordner **Disneys Kreatives Zeichenstudio** in den Papierkorb ziehen.

Erste Schritte

Bevor Sie die **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM starten, beenden Sie alle anderen Anwendungen (einschließlich Bildschirmschoner), da diese die Farben und Animationen beeinträchtigen können.

Hinweis: Bevor Sie das Programm das erste Mal ausführen können, müssen Sie es installieren.

Windows 98

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start** in der Task-Leiste, um das Start-Menü aufzurufen.
2. Wählen Sie **Programme** und anschließend **Disney Interactive** aus dem angezeigten Untermenü. Klicken Sie dann auf **Disneys Kreatives Zeichenstudio**.

*Hinweis: Überprüfen Sie, ob die **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk eingelegt ist.*

Macintosh PowerPC

Legen Sie die **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Doppelklicken Sie auf das im geöffneten Fenster angezeigte Symbol **Disneys Kreatives Zeichenstudio**, um das Programm zu starten. Wenn kein Fenster erscheint, öffnen Sie den Ordner **Disneys Kreatives Zeichenstudio** innerhalb des Ordners **Disney Interactive** auf Ihrer Festplatte, und doppelklicken Sie auf das Symbol **Disneys Kreatives Zeichenstudio**.



STUDIOBEREICHE

In den drei einzigartigen Studiobereichen von **Disneys Kreativem Zeichenstudio** sind Ihrer künstlerischen Phantasie keine Grenzen gesetzt. Auf dem **Kreativen Zeichenstudio-Schreibtisch** können Sie mit 12 Grundhilfsmitteln eigene Kunstwerke schaffen, jedes mit besonderen Stiloptionen. Oder Sie wechseln zum Stempelregal, um die über 300 Magischen Stempel von Disney mit Figuren, lustigen Requisiten und Hintergrundbildern auszuprobieren.

In der **Galerie** können Sie Ihre Lieblingsbilder in Ihrem eigenen Skizzenbuch aufbewahren und anderen zeigen. Sie können auch Musik und Effekte hinzufügen und so eine tolle Vorführung erstellen.

Werden Sie ein Kunststudent im **Lernbereich**, und lernen Sie von den echten Disney-Künstlern, wie Sie Ihre Lieblingsfiguren von Disney zeichnen. Arbeiten Sie in allen drei Ebenen, um immer wieder ganz eigene Meisterwerke zu kreieren.

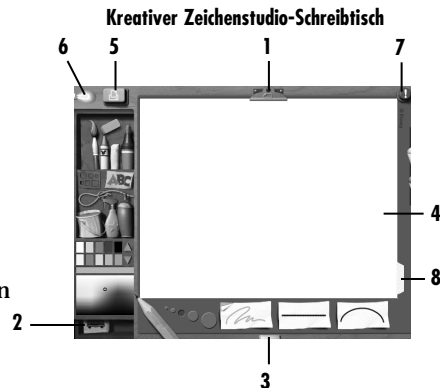
KREATIVER ZEICHENSTUDIO-SCHREIBTISCH

Erstellen von eigenen Kunstwerken

Die **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM beginnt auf dem Kreativen Zeichenstudio-Schreibtisch.

Per Mausklick können Sie jedes Hilfsmittel aus dem Regal wählen. Sie werden sehen, wie das Hilfsmittel vom Regal genommen wird und wie es auf dem Schreibtisch unter der Zeichenfläche mit verschiedenen Stiloptionen wieder erscheint. Wählen Sie die gewünschte Stiloption, klicken Sie und ziehen Sie den Cursor über die Zeichenfläche, und schon können Sie ein einzigartiges Meisterwerk schaffen.

1. Neue, leere Zeichenfläche/Arbeit speichern
2. Zwischen Hilfsmittelregal und Stempelregal umschalten
3. Vorführung erstellen
4. Lernbereich (Klicken Sie auf den grünen Schreibtischbereich)
5. Arbeit drucken
6. Anwendung beenden
7. Letzten Schritt rückgängig machen
8. Muster wählen



Einzelheiten finden Sie in der Übersichtskarte.

Kunstwerk speichern

Wenn Sie auf die Klammer oben an der Zeichenfläche klicken, wird Ihr Kunstwerk automatisch in der Galerie gespeichert. Sie können die automatische Speicherfunktion im übergeordneten Modus ausschalten (siehe Seite 30).

Stiloptionen für die Hilfsmittel

Jedes Hilfsmittel der *Disneys Kreatives Zeichenstudio*-CD-ROM hat seine besonderen Funktionen, mit denen Sie Ihre Meisterwerke ganz nach Belieben gestalten können. Diese Optionen erscheinen am unteren Bereich des Schreibtisches, unterhalb der Zeichenfläche. Die Auswahl in diesem Bereich ändert sich mit jedem Hilfsmittel.

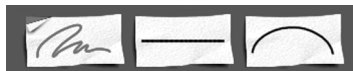
Schaltflächen für die Größenänderung

Um die Größe der Spitze des Hilfsmittels zu wählen, klicken Sie auf einen der fünf unterschiedlich großen Kreise. Wählen Sie den kleinsten Kreis, um eine dünne Linie zu zeichnen. Wählen Sie den größten Kreis, um eine dicke Linie zu zeichnen.



Schaltflächen für Freihand-, Geraden- und Kurvenzeichnen

Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, um die Zeichenart zu wählen. Wählen Sie die Option **Freihand**, wenn Sie eine Skizze machen wollen.



Freihand

Gerade Linie

Kurve

Wenn Sie eine gerade Linie ziehen wollen, wählen Sie die Option **Gerade Linie**. Dann klicken Sie an die gewünschte Anfangsstelle auf der Zeichenfläche, und ziehen Sie die Linie in eine beliebige Richtung. Wenn Sie den gewünschten Endpunkt erreicht haben, lassen Sie die Maustaste los. Wenn Sie eine Kurve zeichnen wollen, wählen Sie die Option **Kurve**, und benutzen Sie die Maus genauso wie beim Zeichnen einer geraden Linie. Wenn Sie den Endpunkt der Kurve erreicht haben, lassen Sie die Maustaste los, und ziehen Sie den Cursor nach oben oder nach unten, um aus der geraden Linie eine Kurve zu machen.

Wenn die Kurve wie gewünscht aussieht, klicken Sie noch einmal, um die Kurve auf der Leinwand zu fixieren. Diese Optionen stehen für die Hilfsmittel **Bleistift**, **Wachsmalstift** und **Kreide** zur Verfügung.

Pinself



Ölfarbe

Wasserfarbe

Fingerfarbe

Marker



Normale runde Spitze

Schräge Spitze

Elliptische Spitze

Sprühdose



Normal

Kleckse

3D-Farbe

Radierer



Harter Radierer

Weicher Radierer

Fensterwischer

Texthilfsmittel



Schriftgröße wählen Schriftart wählen Schriftstil wählen

Die Schablone

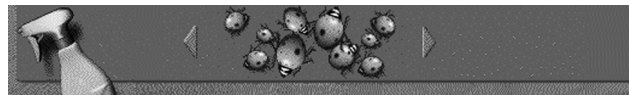


Umriss Gleichmäßige
weiße Füllung Gleichmäßige
Farbfüllung

Mit der Schablone können Sie Vierecke und Kreise oder Dreiecke und Rauten zeichnen. Klicken Sie auf die Schablone, um zwischen der Viereck/Kreis-Schablone und der Dreieck/Raute-Schablone zu wechseln. Um eine Form auszuwählen, klicken Sie auf eines der grünen Symbole rechts neben der Schablone. Wählen Sie danach die Füllung: Umriss, weiße Füllung oder gleichmäßige Farbfüllung.

Zeichnen Sie die Form, indem Sie klicken und ziehen, bis die Form die gewünschte Größe erreicht hat. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um perfekte Quadrate und Kreise bzw. gleichseitige Dreiecke und Rauten zu erstellen.

Der Bildsprüher



Klicken Sie auf den Bildsprüher, und machen Sie sich auf noch mehr Spaß gefaßt! Mit dem Bildsprüher können Sie eine Armee von Marienkäfern oder einen Berg von Edelsteinen auf die Zeichenfläche zaubern. Sie können aus 20 verschiedenen lustigen Bildern wählen, indem Sie auf die grünen Pfeile rechts und links klicken. Dann klicken und ziehen Sie über die Zeichenfläche, um die farbenfrohen Bilder über Ihr Kunstwerk zu verteilen.

Der Farbtopf



Einfache Füllung Verlaufs-füllung Musterfüllung

Mit dem Farbtopf können Sie eine ganze Fläche mit der von Ihnen gewählten Farbe einfärben. Sie können auch einen Farbübergang erzeugen oder Ihre Zeichenfläche mit Mustern bedecken.

Gleichmäßige Füllung

Um eine einfarbige, gleichmäßige Füllung zu erstellen, klicken Sie erst auf die Schaltfläche für die gleichmäßige Füllung und dann auf die Zeichenfläche.

Verlaufsfüllung

Um einen Farbübergang zu erzeugen, klicken Sie auf die Schaltfläche für die Verlaufsfüllung. Sie können die Farben in jede Richtung entweder linear oder kreisförmig ineinander übergehen lassen. Um die Übergangsform auszuwählen, klicken Sie auf die Pfeile rechts oder links von der Schaltfläche für die Verlaufsfüllung. Bei der Verlaufsfüllung können Sie zwei Farben für den Farbübergang auswählen. Die erste Farbe können Sie mit der Palette wählen (Näheres hierzu entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Auswählen der Farben“). Die zweite Farbe können Sie wählen, indem Sie auf den kleinen weißen Kreis in der Schaltfläche für die Verlaufsfüllung klicken und ihn zu einer anderen Farbe ziehen. Wenn Sie die Farben gewählt haben, klicken Sie auf die Zeichenfläche. Diese erscheint daraufhin grau eingefärbt. Nun müssen Sie die Maus in eine beliebige Richtung bewegen, um den Verlauf der Farbfüllung zu bestimmen. Klicken Sie noch einmal, und beobachten Sie, wie sich die Leinwand einfärbt.

Musterfüllung

Sie können ganze Flächen mit lustigen Mustern bedecken, indem Sie auf die Schaltfläche für die Muster ganz rechts klicken. Mit Hilfe der grünen Pfeile können Sie sich dann die Auswahl der Muster ansehen.

Das Lasso



Rechtecklasso Freihandlasso Unschärfe Relief

Mit dem Lasso können Sie Teile Ihres Kunstwerks verschieben. Klicken Sie auf das Lasso, und ziehen Sie es über den Bereich, den Sie auswählen möchten. Der Bereich wird dann von einem blinkenden Rahmen abgegrenzt. Klicken Sie auf den so ausgewählten Bereich, um ihn zu verschieben. Sie können auch einen Relief- oder einen Unschärfe-Effekt in einem Bereich erzielen, indem Sie die Unschärfe- oder Relief-Option auswählen, nachdem Sie einen Bereich markiert haben.

Verrückte Hilfsmittel

Alle Hilfsmittel können sich in total verrückte Hilfsmittel verwandeln. Nachdem Sie ein Hilfsmittel ausgewählt haben, erscheint es am unteren Bildschirmrand. Klicken Sie noch einmal darauf, und beobachten Sie, was damit passiert! Ihr Pinsel verwandelt sich in eine Zahnbürste, Ihre Sprühdose wird zu einem Schlagsahnespender. Mit diesen verrückten Hilfsmitteln können Sie Ihrem Bild ein paar überraschende Extras verleihen. Klicken Sie erneut auf das verrückte Hilfsmittel, um es wieder in das ursprüngliche Hilfsmittel zu verwandeln.

Auswählen der Farben

Mit der **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM haben Sie eine Riesenauswahl an verschiedenen Farben, mit denen Sie malen können. Suchen Sie sich nach der Wahl des Hilfsmittels eine Farbe aus der Palette im Hilfsmittelregal aus. Mit den kleinen Pfeilen rechts neben den Farben können Sie aus einer ganzen Bandbreite von Farbtönen wählen.

Sie können die Auswahl sogar noch vergrößern, indem Sie Ihre Farbe im Regenbogenbereich unterhalb der Palette verändern. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle des Regenbogens, um eine Farbe auszuwählen. Sie können das gesamte Spektrum des Regenbogens durchlaufen, indem Sie ganz ans rechte oder linke Ende dieses Bereichs ziehen.

Kopieren einer Farbe

Geübte Künstler können ein besonderes Hilfsmittel verwenden, um mit einer Farbe zu malen, die sie bereits an einer anderen Stelle verwendet haben. Um eine Farbe zu kopieren, gehen Sie mit dem Cursor über die Stelle auf der Zeichenfläche, deren Farbton Sie kopieren wollen (entweder ein Magisches Stempel-Bild oder Farben, mit denen Sie selbst gemalt haben). Mac-Benutzer müssen dann die Optionstaste gedrückt halten (Windows-Benutzer halten die Strg-Taste gedrückt) und dann mit der Maus klicken. Der Farbsucher im Regenbogenbereich wählt dann automatisch die gewünschte Farbe. Sie können danach mit jedem beliebigen Hilfsmittel in dieser Farbe malen.

Hinzufügen eines Musters

Wenn Sie mit den Hilfsmitteln **Bleistift**, **Wachsmalstift**, **Kreide** oder **Wasserfarben** arbeiten, können Sie Ihr Bild mit einem besonderen Muster verändern. Klicken Sie auf das Muster am rechten unteren Rand der Zeichenfläche. Ein Beispiel des Musters erscheint. Klicken Sie auf das Beispiel, um sich weitere Muster anzusehen. Wenn Sie mit dem Zeichnen beginnen, erscheint das gewählte Muster so auf Ihrem Bild, als ob Sie mit dem Hilfsmittel über eine gemusterte Oberfläche malen.

Disneys Magische Stempel Verschönern Sie Ihr Werk mit Hunderten von Stempeln

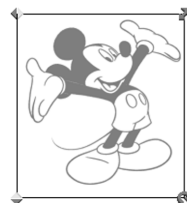
Sie können Ihr Bild mit Hunderten von Stempeln aufpeppen, indem Sie das Stempelregal öffnen und Ihre Lieblingsfiguren, lustige Hintergrundbilder und farbenfrohe Requisiten auswählen. Klicken Sie auf die Fläche unterhalb des Regals, um zwischen den Hilfsmitteln und Stempeln zu wechseln.

Stempelarten

Sie können zwischen drei großen Stempelkategorien wählen: Hintergrundbilder, Figuren und Requisiten. Die Stempel für die Hintergrundbilder enthalten vollständige Hintergrundbilder und eine Auswahl nur für den Himmel, die Mitte oder den Vordergrund Ihres Bildes. Unter den Figurenstempeln finden Sie die Disney-Lieblinge Mickey, Minni, Goofy, Donald, Daisy und Pluto. Klicken Sie einmal auf alle drei Schaltflächen für die Requisiten, um die große Auswahl an Requisiten anzuzeigen.

So funktionieren die Stempel

Wenn Sie auf einen Stempel im Stempelregal klicken, erscheinen mehrere Auswahlmöglichkeiten zu dieser Kategorie unterhalb der Zeichenfläche auf dem Schreibtisch. Sie können die gesamte Auswahl ansehen, indem Sie auf einen der grünen Pfeile neben den Stempelmustern klicken. Um einen Stempel auf die Zeichenfläche zu bringen, klicken Sie auf den Stempel, und ziehen Sie ihn an die gewünschte Stelle auf der Zeichenfläche. Ein kleines Rechteck zeigt an, wo der Stempel aufgebracht wird. Oder doppelklicken Sie auf den Stempel, und er erscheint in der Mitte der Zeichenfläche.



Auf der Zeichenfläche erscheint jeder Stempel als Vorlage, die Sie dann mit besonderen Hilfsmitteln ausmalen, vergrößern oder verkleinern und fixieren können.

Arbeiten mit Stempelvorlagen

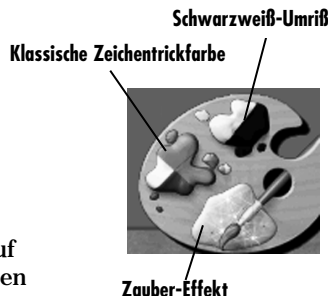
Wenn Ihre Vorlage markiert ist, wird sie dunkel eingefärbt und von einem Rahmen mit einem kleinen Kreis in jeder Ecke umgeben. Sie können die Vorlage nun in ihrer Größe verändern, sie drehen, wenden, verschieben oder entfernen. Klicken Sie auf den Kreis links oben, um die Vorlage nach links oder rechts zu wenden. Klicken Sie auf den Kreis unten links, um die Vorlage auf den Kopf zu stellen. Klicken Sie auf den Kreis unten rechts, um das Objekt um 90 Grad zu drehen. Klicken Sie auf den Kreis oben rechts, und ziehen Sie ihn von der Vorlage weg, um das Bild zu vergrößern, und schieben Sie ihn zur Vorlage hin, um das Bild zu verkleinern.

Um eine Vorlage zu verschieben, markieren Sie das Bild per Mausklick, und ziehen Sie es dann an eine andere Stelle. Sie können eine Vorlage löschen, indem Sie sie von der Zeichenfläche herunterziehen, oder indem Sie die Entf-Taste auf Ihrer Tastatur drücken.

Ausmalen eines Stempels

Wenn Sie die Vorlage wie gewünscht plaziert haben, erscheint eine Künstlerpalette in der rechten unteren Ecke Ihres Schreibtisches. Sie können die Stempelvorlagen einzeln auf verschiedene Weisen oder mehrere Vorlagen gleichzeitig auf dieselbe Art ausmalen.

Um Ihre(n) Stempel zu gestalten, klicken Sie auf eine der drei Auswahlmöglichkeiten auf der oben erwähnten Künstlerpalette.



Mit dem Schwarzweiß-Klecks können Sie Ihren Stempel in schwarzweißem Malbuch-Stil und mit dem vierfarbigen Klecks in klassischer Zeichentrickfarbe verändern. Um dem Stempel etwas Zauber zu verleihen, klicken Sie auf den glitzernden Farbklecks. Sie werden darüber staunen, wie Strich für Strich Farbe und Schattierung auf das Bild gezaubert werden.

Hinzufügen eines Musters

Sie können besondere Muster hinzufügen, indem Sie ein Muster auswählen, bevor Sie einen Stempel aufbringen. Klicken Sie auf die Schaltfläche für das Muster am rechten unteren Rand Ihrer Zeichenfläche, um das Muster zu ändern. Wählen Sie dann eine Option auf der Künstlerpalette, um den Effekt zu sehen.

Abrunden der Arbeit

Wenn Sie die Arbeit mit den Stempeln beendet haben, können Sie das Hilfsmittelregal wieder öffnen und Ihr Kunstwerk mit anderen Elementen verschönern. Wenn Sie ein neues Kunstwerk mit Stempeln erstellen möchten, klicken Sie auf die Klammer am oberen Rand der Zeichenfläche. Ihre Arbeit wird automatisch gespeichert (es sei denn, Sie haben die automatische Speicherfunktion im übergeordneten Modus abgeschaltet).

DIE GALERIE

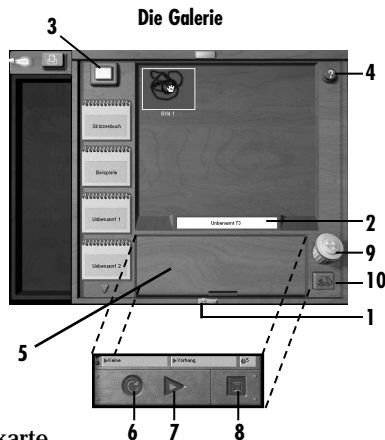
Erstellen einer Vorführung

Tolle Möglichkeiten zur Vorführung Ihrer Kunstwerke

Klicken Sie auf die Schaltfläche unten am Schreibtisch, um in die Galerie zu gelangen. Dort finden Sie alle automatisch gespeicherten Arbeiten wieder und können diese in eine tolle Vorführung verwandeln.

Wenn Sie zum ersten Mal in die Galerie kommen, sehen Sie alle Ihre Bilder vom Zeichenstudio-Schreibtisch in verkleinerter Form. Wenn Sie mehr als neun Bilder gemalt haben, klicken Sie auf den blauen Pfeil, um die nicht angezeigten Bilder ansehen zu können. Sie können jedem Bild einen Titel geben, indem Sie es markieren und den Titel in die Zeile unter dem Bild eingeben.

1. Zurück zum Schreibtisch
2. Geben Sie Ihrem Skizzenbuch einen Titel
3. Neues Skizzenbuch
4. Hilfe
5. Abdeckklappe
6. Wiederholt die Vorführung immer wieder
7. Spielt die Vorführung ab
8. Exportiert Bilder
9. Mülleimer
10. Leert Mülleimer



Einzelheiten finden Sie in der Übersichtskarte.

Bildersammlung in einem Skizzenbuch speichern

Wenn Sie die Sammlung der angezeigten Zeichnungen in einem Skizzenbuch speichern wollen, klicken Sie auf die Titelzeile, und geben Sie einen Titel für das Skizzenbuch ein. (Zuerst müssen Sie den aktuellen Titel mit der Rücktaste löschen). Wenn Sie ein neues Skizzenbuch erstellen möchten, klicken Sie auf das Symbol über den Skizzenbüchern. Erstellen Sie ein Skizzenbuch für jedes Familienmitglied, zu verschiedenen Themen oder Anlässen. Wenn Sie ein bestimmtes Skizzenbuch anschauen wollen, doppelklicken Sie darauf, oder klicken und ziehen Sie es in den Ausstellungsbereich. Das gegenwärtig angezeigte Skizzenbuch wird durch das ausgewählte ersetzt.

Umordnen Ihres Skizzenbuches

Sie können Ihr Skizzenbuch jederzeit umordnen, indem Sie Seiten innerhalb des Buches verschieben. Klicken Sie auf das Bild, das Sie verschieben möchten, und ziehen Sie es an die gewünschte Stelle. Sie können das Bild auch in einem anderen bereits erstellten Skizzenbuch einordnen, indem Sie das Bild auf das gewünschte Buch links neben dem Ausstellungsbereich ziehen.

Jedes Skizzenbuch kann bis zu 50 Bilder enthalten, und Sie können bis zu 50 Skizzenbücher erstellen.

Bilder in der Galerie bearbeiten

Wenn Sie auf eines der Bilder in der Galerie doppelklicken, kehren Sie zum Zeichenstudio-Schreibtisch zurück und sehen Ihr Kunstwerk auf der Zeichenfläche. Sie können Ihr Kunstwerk so oft verändern, wie Sie möchten. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie einfach wieder auf die Schaltfläche am unteren Rand des Schreibtisches, und das veränderte Bild erscheint wieder in der Galerie.

Sie können Ihre Arbeiten direkt von der Galerie aus drucken, indem Sie ein Bild markieren und dann auf die Schaltfläche für den Drucker klicken.

Erstellen Ihrer eigenen Vorführung

Sie können Ihre in einem Skizzenbuch gespeicherten Kunstwerke mit Musik und Übergangseffekten kombinieren, um eine tolle Vorführung zu erstellen!

Klicken Sie zuerst auf den unteren Rand der Abdeckklappe, um sie zu öffnen. Mit den Steuerelementen können Sie die Bilder im angezeigten Skizzenbuch mit den Vorführungselementen kombinieren.

Wählen Sie für jedes Bild per Mausklick ein Element aus den Popup-Menüs:

Menü	Aktion
Musik:	Markieren Sie den gewünschten Musikstil. (Testen Sie Ihre Musikauswahl, indem Sie auf die rote Note klicken)
Übergang:	Wählen Sie den gewünschten Effekt zwischen dem markierten Bild und dem nächsten.
Anzeigedauer:	Wählen Sie, wie viele Sekunden das Bild zu sehen sein soll.

Nachdem Sie die Bilder und Elemente ausgewählt haben, können Sie mit der Vorführung beginnen. Soll sich die Vorführung endlos wiederholen, klicken Sie auf die runde Schaltfläche. Klicken Sie auf die dreieckige Schaltfläche, um die Vorführung zu starten!

Exportieren Ihres Werks auf Diskette

Sie können Ihren Freunden und Verwandten Ihre Arbeiten auf deren eigenen Computern zeigen, indem Sie ihnen eine Diskette mit Ihren Werken schicken. Klicken Sie auf das Bild, das Sie exportieren möchten. Legen Sie dann eine leere Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche für die Diskette. Die Bilder werden in BMP-Format (PC) oder PICT-Format (Mac) gespeichert.

Bilder löschen

Sie können Bilder und Skizzenbücher, die Sie nicht mehr aufbewahren möchten, löschen, indem Sie darauf klicken und sie in den Mülleimer ziehen.

Im Mülleimer können bis zu drei Bilder liegenbleiben, bis Sie auf die Schaltfläche für die Müllabfuhr klicken, um den Mülleimer zu leeren. Sie können also Ihre Bilder zurückholen, nachdem Sie sie in den Mülleimer geworfen haben, und bevor die Müllabfuhr sie abgeholt hat. Um Bilder aus dem Mülleimer zu holen, klicken Sie auf den Mülleimer, so daß dieser umkippt und die drei Bilder herausfallen, die Sie zuletzt weggeworfen haben. Jetzt können Sie sie zurück in den Ausstellungsbereich ziehen. Wenn Sie mehr als drei Bilder in den Mülleimer ziehen, werden die ältesten Bilder unwiderruflich gelöscht.

Verlassen der Galerie

Wenn Sie Ihre Arbeit in der Galerie beendet haben, können Sie das Programm verlassen, indem Sie auf die Glühbirne klicken, oder zum Zeichenstudio-Schreibtisch zurückgehen, indem Sie auf eine der beiden Schaltflächen am oberen oder unteren Rand des Schreibtisches klicken. Wenn Sie Ihre Arbeit in der Galerie beendet haben, können Sie das Programm verlassen, indem Sie auf die Glühbirne klicken.

DER LERNBEREICH

Lernen Sie bei richtigen Disney-Künstlern zeichnen

Auf der **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM verraten Ihnen richtige Disney-Künstler mit lustigen Anleitungen und Schritt-für-Schritt-Demonstrationen wie man Mickey, Minnie, Donald, Daisy, Goofy und Pluto zeichnet. Wenn Sie an diesem spaßigen Unterricht teilnehmen möchten, bewegen Sie einfach den Cursor an den rechten äußeren Rand des Zeichenstudio-Schreibtisches. Wenn der Cursor zu einem weißen Pfeil wird, klicken Sie, und schon kommen Sie in den Lernbereich.

1. Zurück zum Schreibtisch
2. Wählt Vorlage aus
3. Verwendet Pauspapier

Einzelheiten finden Sie in der Übersichtskarte.



Künstler am Werk

Klicken Sie auf eine der Vorlagen auf der rechten Seite, um eine Figur auszuwählen. Das Papier wird auf dem Zeichentisch ausgerollt. Es folgt eine kurze Vorführung mit verschiedenen Bildern der jeweiligen Figur. Um die Vorführung zu überspringen, klicken Sie an einer beliebigen Stelle auf dem Bildschirm.

Nach der Einführung erscheinen die wichtigsten Körperteile der Figur in verschiedenen Kombinationen an den Seitenrändern der Vorlage. Um ein optimales Ergebnis zu erzielen, beginnen Sie in der linken oberen Ecke, und gehen Sie die einzelnen Schritte von oben nach unten durch. Beobachten Sie bei jedem Schritt, wie das jeweilige Körperteil Strich für

Strich in der Mitte der Vorlage gezeichnet wird, und beachten Sie dabei auch die Anweisungen und Tips. Wenn alle Körperteile ausgewählt wurden, können Sie beobachten, wie die Zeichnung zum Leben erweckt wird.

Der Schieberegler

Bei jedem Schritt können Sie, nachdem das Körperteil gezeichnet wurde, auf eine beliebige Stelle in der Mitte des Bildschirms klicken und die Animation beobachten. Unterhalb der Vorlage erscheint ein Schieberegler, der den Posen der Animationsreihe folgt. Jede Figur ist in einer Reihe von kleinen, einzelnen Posen zu sehen, genauso, wie Sie sie aus den Filmen kennen. Klicken und ziehen Sie am Schieberegler, um ihn zu der Pose zu bewegen, die Sie anschauen, abpausen oder zeichnen möchten.

Zeichnen Sie selbst!

Es gibt zwei lustige Möglichkeiten, um Ihre neu erworbenen Zeichenkünste auszuprobieren. Folgen Sie den Schritt-für-Schritt-Anleitungen mit Bleistift und Papier. Oder verwenden Sie das Pauspapier auf dem Bildschirm.

Um das Pauspapier über eine vollständig oder teilweise gezeichnete Figur zu legen, doppelklicken Sie auf die Pinnwand unterhalb der Vorlagen. Wählen Sie eine Strichdicke, indem Sie auf einen der grünen Kreise klicken, und beginnen Sie mit dem Abpausen!

Um zu radieren, klicken Sie auf den Bleistift, und bewegen Sie den Cursor über die Linien, die Sie entfernen möchten. Sie können den Bleistift wieder umdrehen, indem Sie noch einmal auf ihn klicken.

Um nur den letzten Strich auszuradieren, klicken Sie auf das rote Ausrufezeichen. Um ganz neu anzufangen, klicken Sie auf die Klammer oben an Ihrer Zeichenfläche. Ihre Zeichnung wird dann gelöscht und ein neues Blatt Pauspapier auf die Vorlage gelegt.

Drucken und Speichern

Um Ihre Zeichnung auszudrucken, klicken Sie auf die Schaltfläche zum Drucken. Mit der **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM können Sie nur Ihre eigenen Zeichnungen ausdrucken, die Schritt-für-Schritt-Zeichnungen, Animationen und der Text können nicht gedruckt werden. Um Ihre Zeichnung zu speichern, ziehen Sie sie auf die Pinnwand. Wenn Sie die **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM beenden und sich noch eine Zeichnung auf dem Vorlagenbereich befindet, wird diese nicht gespeichert. Sie können Ihre Zeichnungen speichern, indem Sie sie auf die Zeichenfläche auf dem Zeichenstudio-Schreibtisch ziehen.

Verschönern Sie Ihre abgepauste Zeichnung auf dem Zeichenstudio-Schreibtisch

Wenn Sie mit dem Pausen fertig sind, verschieben Sie Ihr Werk auf den Zeichenstudio-Schreibtisch, und verschönern Sie es mit Farben, Mustern ... und noch mehr Spaß! An der rechten Seite des Bildschirms sehen Sie noch einen Teil der Pinnwand aus dem Lernbereich heraus schauen. Klicken und ziehen Sie das Blatt von der Pinnwand auf die Zeichenfläche, um mit der Arbeit zu beginnen.

Sie können Ihre Zeichnung über das Werk, das Sie auf dem Zeichenstudio-Schreibtisch kreiert haben, oder über eine neue, leere Zeichenfläche ziehen. Da das Pauspapier transparent ist, kann man sehen, was sich darunter befindet. Nachdem Sie Ihre Zeichnungen auf den Schreibtisch geschoben haben, werden diese, wie alle Ihre eigenen Kunstwerke, die Sie auf dem Zeichenstudio-Schreibtisch erstellt haben, in der Galerie gespeichert.

Beenden des Programms

Sie können die **Disneys Kreatives Zeichenstudio**-CD-ROM aus allen drei Studiobereichen beenden, indem Sie auf die Glühbirne oben am Schreibtisch klicken.

Übergeordneter Modus

Der übergeordnete Modus ist innerhalb des Programmes jederzeit verfügbar. Dazu drücken Sie Strg+Leertaste (PC) oder Befehlstaste+Leertaste (Mac). Mit Hilfe des übergeordneten Modus haben Sie Zugriff auf eine Menüleiste, mit der Sie verschiedene Funktionen (z. B. Drucken, automatische Speicherung) steuern können.



©Disney. Alle Rechte vorbehalten.

Herausgegeben von Disney Interactive
(Europe, Middle East & Africa) S.A.
50, avenue Montaigne, 75008, Paris, Frankreich.

Disney Print-Schriftartdaten wurden von der
Firmenabteilung „Font“ der Precision Type Inc. lizenziert.
Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation
in den USA und in anderen Ländern.
Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen der Apple Computer, Inc.
in den USA und anderen Ländern.
PowerPC ist ein Warenzeichen der International Business Corporation
in den USA und anderen Ländern.