

Bestellinformationen

Sie können die Produkte der Firma Jasc Software Inc. bei jedem Vertragshändler Ihrer Wahl bestellen. Für die Deutsche Software Bestellformular schauen, hier klicken [Verlag Gisela Lakies](#).

Informationen über die Vertretungen außerhalb der Vereinigten Staaten von Amerika finden Sie auf der Internetseite: www.jasc.com/world.html

Weitere Informationen zu den Bestellmöglichkeiten innerhalb der USA finden Sie auf der Jasc Homepage: www.jasc.com

Achtung:

Falls Sie Ihren Wohnsitz innerhalb Europas haben, und eine Softwareversion von einem Händler außerhalb Europas bestellen, fallen zusätzlich die gesetzlich vorgeschriebene Mehrwertsteuer und Zollkosten an. Aus diesem Grund kann der Einkauf außerhalb Europas zu einem vermeindlich niedrigeren Preis letztendlich kostspieliger sein, als der Bezug der Software innerhalb Europas. Alle Preise können jederzeit ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

In Deutschland, Österreich und die Schweiz werden deutsche Versionen von Paint Shop Pro und von Jasc Media Center als Standardsoftware mit deutschsprachigen Handbüchern angeboten. Bestellungen können per Verrechnungsscheck, Kreditkarte, per Nachnahme oder auf Rechnung erfolgen. **Preise für Kopierlizenzen ab mind. 10 Arbeitsplätzen auf Anfrage.** Alle Preisangaben erfolgen inkl. 16% MwSt. Bezugsadresse (**auch für Händler**):

Email: verlag@jasc.de

Anz.		Ges.-Preis
___	Paint Shop Pro 5 (deutsche Version)	199,00 DM _____ DM
___	Paint Shop Pro 5 (englische Version für Win95, NT 4.0)	199,00 DM _____ DM
___	Paint Shop Pro 5 (Update, deutsche Version)	99,00 DM _____ DM
___	Paint Shop Pro 5 (Update englisch Version)	99,00 DM _____ DM
___	Creating Paint Shop Pro Web Graphics (englischspr. Anleitungsbuch)	69,00 DM _____ DM
___	Paint Shop Pro 3.12 (deutsche Version für Windows 3.x, NT 3.51)	164,00 DM _____ DM
zzgl.	Versandpauschale innerhalb Deutschlands	10,00 DM
zzgl.	Versandpauschale nach Österreich o. Schweiz	20,00 DM _____ DM

Rechnungsbetrag ===== DM

Firma: _____

Name: _____

Straße:

PLZ, Ort:

Tel.: Telefax:

email: _____

Kreditkarte: ☐ VISA-Card
 ☐ Euro-/Mastercard
 ☐ American Express

Nummer der Kreditkarte: _____

Gültig bis: ____/____

_____, den _____

Datum

Unterschrift

Dummy Topics

Inhalt

Das Seitenlayout

Das Seitenlayout für Bilder

Drucken

Das Dialogfenster "Dateiinformationen"

Before you begin

Window:

Main

TOPIC: Overview

Bevor Sie beginnen

Allgemeines

Animation Shop ist ein neuartiges Programm zur Erstellung von Animationen aus einem oder mehreren Einzelbildern. Animation Shop stellt Ihnen eine Reihe von Effekten und Übergangsmöglichkeiten zur Verfügung, welche die Qualität ihrer Animationen noch erheblich steigern werden. Mit Hilfe des fortschrittlichen Animations Wizard gelingt ihnen die Erstellung von Animationen im Handumdrehen, während der Optimierungs Wizard für eine gleichbleibende Farbqualität sorgt, und ein effizientes Herunterladen ihrer Animationen aus dem World-Wide-Web garantiert. Bearbeiten Sie Ihre Animationen auf einfache Weise mit den Funktionen "Drag and Drop" und "Einfügen/Verbinden". Animation Shop unterstützt eine Vielzahl an Dateiformaten zur Erstellung von Animationen. Möchten Sie Ihre Animationen speichern, so können Sie zwischen den Formaten [.gif](#) (Graphical Interchange Format) und [.mng](#) (Animation Shop) wählen.

Animation Shop beenden

Sie können Animation Shop auf die gleiche Art und Weise beenden, wie die meisten anderen Programme auch:

- Mit Hilfe der Option **Beenden** im Menü **Datei**.
- Mit einem Klick auf das Fenstersymbol **Schließen** des Programmfensters von Animation Shop.
- Mit einem Doppelklick auf das Programmsymbol in der Titelleiste des Programmfensters.
- Mit Hilfe der Option **Schließen** des Fenstermenüs.
- Mit der Tastenkombination <Alt>+<F4>.

Animation Shop schließt nun alle geöffneten [Fenster](#).

TOPIC: Using this Help File

Bevor Sie beginnen

Arbeiten mit dieser Hilfe

Allgemeine Informationen zu der Windows Hilfe erhalten Sie [hier](#).

Eine Beschreibung der verschiedenen Zugriffsmöglichkeiten auf das Hilfesystem von Animation Shop finden Sie unter diesem [Link](#). Das Hilfesystem von Animation Shop verfügt über einige spezielle Hypertext-Eigenschaften:

Die Hypertext Formatierung

In der Standard Hilfe von Windows, sind alle Hypertext-Links grün dargestellt. Themen-Links sind mit einer durchgezogenen Linie unterstrichen, und Pop-up-Menüs werden durch eine gestrichelte Linie markiert. In der Animation Shop Hilfe werden:

- Themen Links rot,
- Pop-up Links blau,
- und Hypertext Links nicht unterstrichen dargestellt.

TOPIC: Getting Around

Bevor Sie beginnen

Die Grundlagen

Das Hauptfenster

Das Programmfenster von Animation Shop stellt Ihren Arbeitsbereich dar, der alle Werkzeuge für die Erstellung, Bearbeitung und den Druck Ihrer Animationen enthält. Wenn Sie Animation Shop zum ersten Mal starten, so sind einige der Paletten vielleicht nicht sichtbar oder befinden sich an einer anderen Position. Die Werkzeugleisten und Paletten lassen sich beliebig auf dem Bildschirm verschieben, und je nach Bedarf sichtbar oder unsichtbar schalten.

Das Animation Shop Fenster besteht aus acht Teilbereichen. Jeder dieser Bereiche erfüllt einen anderen Zweck und enthält spezifische Funktionen zur Bildbearbeitung.

- Positionieren des Hauptfensters

TOPIC: Technical Support

Bevor Sie beginnen

Hilfe bei technischen Problemen

Dieses Hilfesystem und das Handbuch von Animation Shop wurden entwickelt, um die häufig von Anwendern gestellten Fragen zu beantworten.

Weitere Informationen

Falls Sie Ihr Problem nicht mit einem der zwei oben beschriebenen Hilfsmittel lösen können:

- ▶ Wenden Sie sich bitte an einen der in der Datei README.TXT aufgelisteten Vertragshändler, oder
- ▶ [direkt an Jasc Software, Inc.](#)

Bevor Sie beginnen

Andere Hilfsfunktionen

Das Hilfe-Werkzeug

So erhalten Sie Informationen zu einer bestimmten Funktion von Animation Shop:

- 1 Klicken Sie in der Symbolleiste auf das Hilfesymbol. Der Mauszeiger verwandelt sich nun in den Zeiger **Hilfeauswahl** Ihres Systems.
- 2 Klicken Sie nun einfach auf die Funktion oder das Symbol, zu dem Sie weitere Informationen wünschen. Animation Shop öffnet nun automatisch das entsprechende Hilfethema.

Die Taste <F1>

Sie können zu einer speziellen Funktion ebenfalls Hilfe erhalten, wenn Sie den Mauszeiger auf der Funktion positionieren und die Taste <F1> drücken. Um zum Beispiel nähere Informationen über ein Symbol in der Symbolleiste zu erhalten, bewegen Sie den Mauszeiger auf das Symbol und drücken <F1>.

Tips zu den Symbolen

Um Auskunft über den Namen eines Symbols oder die Funktion einer Palette zu erhalten, positionieren Sie einfach den Mauszeiger über dem entsprechenden Objekt - Animation Shop öffnet nun automatisch ein kleines Hilfefenster und zeigt in der Statusleiste zusätzlich eine Kurzbeschreibung der Funktion an.

Die Hilfe-Symbole in den Dialogfenstern

Einige der Dialogfenster von Animation Shop enthalten ein eigenes Hilfesymbol. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, öffnet Animation Shop automatisch die Hilfedatei zu dem entsprechenden Thema.

Online-Hilfe

Wählen Sie die Option **Hilfethemen** im Menü **Hilfe**, um zu den einzelnen Themenbereichen, dem Inhaltsverzeichnis und der Stichwortsuche zu gelangen.

Die Internetseite von Jasc Software

Sofern Sie über einen Internetzugang verfügen, können Sie den Punkt **Jasc Online** im Menü **Hilfe** auswählen, um zu der Internetseite von Jasc Software zu gelangen. Klicken Sie auf die Option **Jasc Software Website**, um die Verbindung mit der Internetseite herzustellen - ihr Browser wird nun automatisch gestartet, und nach Herstellung der Internetverbindung die Seite von Jasc Software, Inc. auf ihrem Bildschirm dargestellt. Auf dieser Seite werden Sie neben einer Reihe von Tips und Tricks auch die Software Updates zusammen mit vielen anderen interessanten Informationen finden. Für den Fall, daß sich die Software Ihres Internet-Anbieters nicht in Ihr Betriebssystem integrieren läßt, können Sie die Jasc Software Seite auch unter der Adresse **www.jasc.com** erreichen.

Bevor Sie beginnen

Starten von Paint Shop Pro

Falls Sie Paint Shop Pro auf Ihrem System installiert haben, können Sie dieses Programm direkt aus Animation Shop heraus starten. Klicken Sie im Menü **Datei** auf die Option **Paint Shop Pro starten**, um die Anwendung in einem separaten Programmfenster zu aktivieren.

Animation Shop Main Window

Window:

More

TOPIC: Titlebar

Das Hauptfenster

Die Titelleiste

Die [Titelleiste](#) beinhaltet das Programmsymbol, den Namen der Anwendung, den Namen der aktiven Animation und die Windows Standardsymbole.

Das Programmsymbol

Das [Programmsymbol](#) befindet sich in der linken Ecke der Titelleiste. Klicken Sie auf dieses Symbol, um das Windows Fenstermenü zu öffnen, oder führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol aus, um Animation Shop zu beenden.

Das Fenstermenü

Sie öffnen das [Fenstermenü](#), indem Sie auf das [Programmsymbol](#) von Animation Shop klicken. Mit Hilfe dieses Menüs können Sie die Bildschirmposition von Animation Shop ändern oder das Programm beenden.

Die Fenstersymbole

Die [Fenstersymbole](#) befinden sich in der rechten Ecke der Titelleiste. Mit Hilfe dieser Symbole können Sie die Bildschirmposition von Animation Shop ändern oder das Programm beenden.

TOPIC: Menubar

Das Hauptfenster

Die Menüleiste

Die [Menüleiste](#) ermöglicht Ihnen den Zugriff auf die Menüs von Animation Shop über die jeweiligen Menütitel. Die Anzahl der verfügbaren Menüs ändert sich, wenn Sie eine Animation öffnen oder schließen. Die am häufigsten verwendeten Befehle finden Sie ebenfalls in der Symbolleiste oder den Paletten.

Bitte beachten:

Falls ein Menü nicht verfügbar ist, wird es automatisch aus der Menüleiste entfernt. Wenn Sie keine Animation geöffnet haben, werden nur die Menüs Datei, Ansicht und Hilfe auf dem Bildschirm dargestellt.

Arbeiten mit den Menüs

- 1 Um ein Menü zu öffnen, klicken Sie entweder auf den Menütitel, oder drücken die Taste <Alt> und die Taste des unterstrichenen Buchstabens in dem entsprechenden Menütitel. Möchten Sie zum Beispiel das Menü **Datei** öffnen, so drücken Sie bitte die Tastenkombination <Alt> + <D>.
- 2 Um einen der Menüpunkte zu wählen, klicken Sie bitte auf den entsprechenden Namen, oder drücken Sie den unterstrichenen Buchstaben des Befehls, oder verwenden Sie die Pfeiltasten auf ihrer Tastatur um den Befehl zu markieren und drücken dann bitte die Taste <Eingabe>. Grau dargestellte Menüpunkte sind zeitweilig nicht verfügbar.

TOPIC: Workspace

Das Hauptfenster

Der Animationsbereich

In diesem Teil des Programmfenster bearbeiten Sie Ihre verschiedenen Animationen. Wenn sie eine Datei [öffnen](#) oder eine neue Animation [erstellen](#), so zeigt Ihnen Animation Shop die Einzelbilder der Animation in einem Einzelbild-Fenster an, oder öffnet ein Wiedergabe-Fenster, um die Animation abzuspielen.

Das Einzelbild-Fenster

Wenn sie eine Animation öffnen, so stellt Animation Shop die Bilder der Animation in einem [Einzelbild-Fenster](#) dar; Sie können die Bilder der Animation nur in diesem Fenster bearbeiten.

Das Wiedergabe-Fenster

Klicken Sie auf das [Symbol Animation abspielen](#), oder wählen Sie "Animation" im Menü "Ansicht", um das [Wiedergabe-Fenster](#) Wiedergabe-Fenster zu öffnen.

TOPIC: Status Bar

Das Hauptfenster

Die Statusleiste

Wenn die Option [Statusleiste](#) im Menü **Ansicht** aktiviert wurde, stellt Animation Shop in der Statusleiste am unteren Rand des Programmfensters einige Informationen über die Animation, Programmeigenschaften oder -befehle dar. Ein Laufbalken informiert Sie über den Fortschritt einiger Programmoperationen (Öffnen einer Animation, Rendern eines Einzelbildes etc). Auf der rechten Seite der Statusleiste werden Informationen wie die Animationsgröße und -farbe, sowie die Anzahl der Einzelbilder einer Animation aufgelistet. Wenn keine Animation geöffnet ist, quittiert Animation Shop dies mit den Worten "Keine Animationen geöffnet" im Informationsbereich der Statusleiste

TOPIC: Toolbar

Das Hauptfenster

Die Symbolleiste

Die [Symbolleiste](#) besteht aus 19 Symbolen, mit deren Hilfe Sie die am häufigsten verwendeten Befehle direkt mit einem Mausklick ausführen können, ohne die jeweiligen Menüs zu benutzen. Wenn ein Befehl nicht verfügbar ist, so wird das entsprechende Symbol in Animation Shop [grau](#) dargestellt.

TOPIC: Tool Palette

Das Hauptfenster

Die Werkzeugleiste

Nach dem ersten Programmstart, befindet sich die [Werkzeugleiste](#) direkt unter der [Symbolleiste](#). Die Werkzeugleiste enthält die folgenden Werkzeuge:

- Das Werkzeug [Lupe](#)
- Das Werkzeug [Farbauswahl](#)
- Die verschiedenen [Mal- und Zeichenwerkzeuge](#)

TOPIC: Style Bar

Das Hauptfenster

Das Stil-Feld

Mit Hilfe des [Stil-Feldes](#) können Sie die Optionen für das aktive Werkzeug der [Werkzeugleiste](#) festlegen. Je nach der Art des ausgewählten Werkzeuges, variieren die verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten.

Für fast alle Werkzeuge läßt sich in dem Stil-Feld der [Vergrößerungsgrad](#) der Animation einstellen. Wählen Sie dazu einfach einen Eintrag aus dem Dropdown Feld aus. Ein Beispiel: Die Option **1:8** stellt die Animation mit einer 8-fachen Verkleinerung dar, während die Einstellung **8:1** eine 8-fache Vergrößerung bewirkt.

- [Arbeiten mit einer Auswahl](#)
- [Malen und Zeichnen](#)

TOPIC: Color Palette

Das Hauptfenster

Die Farbpalette

Die [Farbpalette](#) enthält die Werkzeuge, die Sie für die [Farbauswahl](#) benötigen, und zeigt darüber hinaus die Informationen zu den ausgewählten Farben an.

Animation Shop Main Window

Window:

How To

TOPIC: Maximize, Minimize, and Restore

Positionieren des Hauptfensters

Maximieren, Minimieren und Wiederherstellen

- Sie können mit Hilfe der [Fenstersymbole](#) ein Fenster minimieren, maximieren oder auch die Ursprungsgröße wiederherstellen.
- Ein Doppelklick auf die Textanzeige der [Titelleiste](#) des Hauptfensters wechselt von der Normal- zu der Maximalgröße des Fensters und umgekehrt.

TOPIC: Moving the Main Window

Positionieren des Hauptfensters

Verschieben des Hauptfensters

- 1 Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Textanzeige der [Titelleiste](#).
- 2 Drücken Sie die [primäre Maustaste](#) und halten Sie sie gedrückt.
- 3 Bewegen Sie die Maus, um das Fenster zu verschieben.
- 4 Lassen Sie die Maustaste los.

TOPIC: Resizing the Main Window

Positionieren des Hauptfensters

Ändern der Fenstergröße

So ändern Sie die Größe des Hauptfensters:

- 1 Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Fensterumrandung. Der Zeiger verwandelt sich nun in einen Doppelpfeil. Wenn Sie eine Ecke auswählen, können Sie gleichzeitig die Fensterhöhe und -breite verändern.
- 2 Drücken Sie die [primäre Maustaste](#) und halten Sie sie gedrückt.
- 3 Bewegen Sie die Maus, um die Fenstergröße zu verändern.
- 4 Lassen Sie die Maustaste los.

Tool Windows

Window:

How To

TOPIC: Displaying a Tool Window

Arbeiten mit den Leisten und Paletten

Ein- und Ausblenden der Leisten und Paletten

Mit Hilfe des Menüs Ansicht

So schalten Sie ein Objekt sichtbar oder unsichtbar:

- 1 Klicken Sie auf das Menü **Ansicht**, um eine Dropdown-Liste der verschiedenen Leisten und Paletten zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf die Leisten oder Paletten, die Sie unter Animation Shop anzeigen lassen möchten. Alle mit einem Häkchen versehenen Einträge werden von Animation Shop auf dem Bildschirm dargestellt - alle Einträge ohne ein Häkchen bleiben unsichtbar.

Mit Hilfe der Symbolleiste

Klicken Sie einfach in der [Symbolleiste](#), auf das Symbol einer Palette oder Leiste, um das entsprechende Objekt sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

TOPIC: Moving a Tool Window

Arbeiten mit den Leisten und Paletten

Verschieben der Werkzeugfenster

Führen Sie bitte die folgenden Schritte aus, um ein Werkzeugfenster an eine andere Stelle zu verschieben:

- 1 Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Textanzeige der Titelleiste des Werkzeugfensters.
- 2 Drücken Sie die [primäre Maustaste](#) und halten Sie sie gedrückt.
- 3 Bewegen Sie die Maus, um das Fenster zu verschieben.
- 4 Lassen Sie die Maustaste los.

TOPIC: Docking a Tool Window

Arbeiten mit den Leisten und Paletten

Verschieben der Leisten und Paletten

Sie können die Symbolleiste, das Stil-Feld und die Farbpaletten und Werkzeugleisten entweder fest an den Rändern des Programmfensters von Animation Shop verankern, oder ihre Position innerhalb des Fensters beliebig ändern. Eine verankerte Palette wird zu einem festen Bestandteil der Umrandung des Arbeitsbereiches. Wenn Sie Animation Shop zum ersten Mal ausführen, befinden sich alle Leisten und Paletten fest verankert an ihren Standardpositionen.

Um eine Palette oder Leiste zu verankern, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Ziehen Sie die Palette oder Leiste an einem Teilbereich, der nicht von einem Symbol belegt ist, an den Rand des Programmfensters.
- Führen Sie einen Doppelklick auf einen Paletten- oder Leistenbereich aus - der Teilbereich darf nicht mit einem Symbol belegt sein.

Um eine Palette oder Leiste zu lösen, stehen Ihnen ebenfalls zwei Methoden offen:

- Ziehen Sie die Palette oder Leiste an einem Teilbereich, der nicht von einem Symbol belegt ist, von dem Rand des Programmfensters weg.
- Führen Sie einen Doppelklick auf einen Paletten- oder Leistenbereich aus - der Teilbereich darf nicht mit einem Symbol belegt sein.

Window: How To

TOPIC: Contacting Jasc, Inc.

So erreichen Sie Jasc Software, Inc.

English Speaking

Jasc Software, Inc. [USA]

Telephone (612) 930-9171

FAX (612) 974-9180

Email techsup@jasc.com

German Speaking

Verlag Gisela Lakies [Germany]

Telephone +49 05864 / 1328

FAX +49 05864 / 1312

Email verlag@jasc.de

Computers and Colors

Window:

Info

TOPIC: Color Definition Methods

Computer und Farben

Methoden der Farbdefinition

Es existieren mehrere Methoden, um die auf einem Monitor dargestellten Farben zu definieren. Die zwei am häufigsten verwendeten Methoden, die unter anderem auch in Animation Shop zur Anwendung gelangen, sind Rot, Grün, Blau, oder auch RGB genannt, und Farbton, Sättigung und Helligkeit (Luminanz), oder auch HSL. Die folgende Tabelle enthält die RGB- und HSL-Einstellungen des Dialogfensters [Farbe](#) für das Standard-Farbspektrum weißen Lichts.

Farbe	RGB Settings			HSL Settings		
	Rot	Grün	Blau	Farbton	Sätt.	Hell.
Rot	255	0	0	0	240	120
Orange	255	128	0	20	240	120
Gelb	255	255	0	40	240	120
Grün	0	255	0	80	240	120
Azur	0	255	255	120	240	120
Indigo	0	0	255	160	240	120
Violett	255	0	255	200	240	120

Rot, Grün, und Blau (RGB)

Die am häufigsten verwendete Methode, eine Bildschirmfarbe zu definieren, ist die Darstellung einer Kombination aus Rot-, Grün- und Blauwerten. Reines Rot besteht zum Beispiel aus 100 % Rot, 0% Grün und 0% Blau. Die Rot-, Grün-, und Blauwerte in reinem Schwarz betragen jeweils 0 %, während eine Farbkombination von 100 % Rot, 100% Grün und 100% Blau reines Weiß ergibt.

Farbton, Sättigung, und Helligkeit (HSL)

Eine Bildschirmfarbe kann ebenfalls durch eine Kombination der Komponenten Farbton, Sättigung und Helligkeit (Luminanz) dargestellt werden:

- Der Farbton definiert die Tönung einer Farbe. Er wird auf einem runden Farbspektrum festgelegt, das von Rot nach Grün nach Blau verläuft, und dann wieder zu Rot übergeht.
- Die Sättigung definiert den Reinheitsgrad des Farbtons. Eine Farbe mit einem Sättigungswert von 100 % wirkt hell und leuchtend, eine Farbe mit einem Sättigungsgrad von 0% ist hingegen ein Grauton.
- Die Luminanz definiert den Helligkeitsgrad einer Farbe. Eine Farbe mit einem Helligkeitswert von 100 % ist immer rein weiß und eine Farbe mit einem Sättigungsgrad von 0% ist immer rein schwarz.

TOPIC: Error Diffusion Dithering

Computer und Farben

Fehler-Diffusions Dithering

Das Dithering ist ein Verfahren, um Farben zu simulieren, die in der Farbpalette des Bildes fehlen. Diese Farben werden durch die [Pixel](#)mischung zweier oder mehrerer Palettenfarben dargestellt. Falls die fehlende Farbe sich zu sehr von den übrigen Palettenfarben unterscheidet, liefert das Dithering-Verfahren ein körniges oder gesprenkeltes Bild der entsprechenden Farbe.

Die Fehler-Diffusions Methode ist ein weit verbreitetes Dithering-Verfahren. Das Wort "Fehler" in der Bezeichnung bezieht sich auf den kumulativen Unterschied zwischen den tatsächlichen Farbwerten der dargestellten Pixel und den Farbwerten, welche die Pixel bei der Darstellung in der korrekten Farbe aufwiesen. Durch eine Verminderung dieses Fehlers, kann diese spezielle Dithering-Methode eine höhere Bildqualität erzeugen, als es andere Methoden ohne Fehlerkorrektur vermögen.

Der eigentliche Prozeß beginnt mit dem ersten Pixel des Bildes (der linken, oberen Ecke). Der Algorithmus sucht nun nach der Palettenfarbe, die der Originalfarbe am nächsten kommt, und vergleicht die numerischen Werte beider Farben. Die Differenz der beiden Werte wird als Anfangsfehler gespeichert, und die Palettenfarbe dem Pixel zugeordnet.

Der Prozeß geht nun zu dem zweiten Pixel über, wiederholt den Farbvergleich und ordnet dem zweiten Pixel die Palettenfarbe zu, deren Farbwert der Summe aus dem Originalwert des zweiten Pixels und dem Fehlerwert des ersten Pixels am nächsten kommt. Die Differenz zwischen dem neuen Farbwert und dieser Summe wird als der neue Fehlerwert gespeichert.

Der Farbwert für das dritte Pixel wird nun mit Hilfe der Methode festgelegt, die zur Darstellung des zweiten Pixels verwendet wurde. Der Algorithmus berechnet auf diese Weise die Farbwerte für alle restlichen Pixel des Bildes. Der Fehlerwert wird am Ende jeder Reihe verworfen.

Die Option Farbverlauf reduzieren

Wie Sie vielleicht vermutet haben, verlaufen die einzelnen Farben aufgrund des Fehler Diffusions Dithering von links nach rechts immer mehr. Dies ist durch den Algorithmus bedingt, da sich der Fehler von links nach rechts fortpflanzt. Das Verlaufen der Farben wird besonders deutlich bei Bildern mit harten vertikalen Kanten, da diese Kanten durch das Verlaufen verwischt werden.

Alle Funktionen in Animation Shop, die dieses Dithering Verfahren anwenden, enthalten eine Option **Farbverlauf reduzieren**. Diese Option vermindert das Verlaufen der Farbe, indem ein Bruchkoeffizient mit dem Fehlerwert verrechnet wird. Durch die Verringerung des Fehlers werden so weniger Farbinformationen von einem Pixel zum nächsten Nachbarpixel weitergegeben.

File Formats

Window:

Main

TOPIC: File Formats Overview

Die Dateiformate

Die verschiedenen Dateiformate

Animation Shop unterstützt direkt 46 verschiedene Bilddateiformate, and 3 Animationsformate:

- [34 Raster-Bildformate](#)
- [12 Meta- and Vector-Bildformate](#)
- [3 Animationsformate](#)

TOPIC: Raster Image Formats

Die Dateiformate

Raster-Bildformate

Ein Rasterformat stellt ein Bild in Form eines Rasters bestehend aus gleich großen Punkten (sogenannten [Pixeln](#)) dar, und zeichnet die Farbinformationen eines jeden Pixels auf. Die Anzahl der in der Datei enthaltenen Farben wird durch die Zahl der Bits pro Pixel bestimmt: je größer die aufgezeichnete Informationsmenge pro Pixel, desto mehr Farbschattierungen und Farbtöne kann eine Datei enthalten.

- [Farbtiefe](#)
- [Planare Formate](#)
- [Unterstützte Formate](#)

TOPIC: Meta and Vector Image Formats

Die Dateiformate

Meta- und Vector-Bildformate

Sowohl Meta als auch Vektor Bildformate können Vektor-Informationen enthalten. Bei den Vektor-Informationen handelt es sich um eine Reihe geometrischer Informationen, aus denen das Bild aufgebaut wird. Diese Informationen werden in Form von mathematischen Formeln aufgezeichnet. Vektor-Daten können keine fotorealistischen Bilder erzeugen, besitzen aber im Bezug auf andere Bildarten gegenüber den Raster-Daten zwei Vorteile: Die Größe der Vektor-Grafiken kann ohne eine Verzerrungsbildung geändert werden (der Treppeneffekt, der bei der Vergrößerung/Verkleinerung eines Bitmap-Bildes auftritt, wird vermieden); Vektor-Grafiken sind kleiner, d.h. sie benötigen weniger Speicherplatz.

■

Animation Shop kann Vektor-Dateien öffnen, aber keine Dateien im

Vektor-Format speichern. Wenn Sie eine Vektor-Datei öffnen, stellt Animation Shop ein Bitmap-Bild auf Ihrem Bildschirm dar, das auf den Vektor-Daten basiert. Animation Shop kann Ihre Dateien unter einigen Meta-Formaten abspeichern, die entsprechende Datei enthält jedoch nur Raster-Daten.

- [Meta Formate](#)
- [Vector Formate](#)
- [Unterstützte Formate](#)

TOPIC: Animation Files

Die Dateiformate

Animationen

Die folgende Tabelle enthält eine Liste aller von Animation Shop unterstützten Animationsformate, die Art der Unterstützung (Öffnen, Speichern oder beides) sowie die verschiedenen Abstufungen der Bits pro Pixel des jeweiligen Formats.

Animationsformate

1 = Diese Dateiformate lassen sich mit Animation Shop öffnen.

< = Animation Shop kann eine Datei unter diesem Format abspeichern.

<u>Format</u>	<u>Quelle/Standard</u>	<u>1</u>	<u>4</u>	<u>8</u> <u>(Farbe)</u>	<u>16</u>	<u>24</u>	<u>32</u>
AVI	Microsoft	1	1	1		1	
GIF	CompuServe	1<	1<	1<			
MNG						1<	

Die Dateiformate

Speicheroptionen der Dateiformate

Wenn Sie eine Datei unter einem der folgenden Formate speichern, können Sie für das jeweilige Format eine Reihe von Optionen festlegen. Klicken Sie bitte auf das Symbol **Optionen**, um das Dialogfenster **Speicheroptionen** zu öffnen.

Speicheroptionen können für die folgenden Formate festgelegt werden:

BMP	PGM
DIB	PNG
EPS	PPM
FPX	PSP
GIF	RAW
IFF	RLE
JPG	SCT
LBM	TIF
MAC	TGA
PBM	WPG
PCX	

Raster Image Formats

Window:

TOPIC: Color Depth

Die Raster Bildformate

Die Farbtiefe

Die meisten Rasterformate unterstützen verschiedene Abstufungen der Bitanzahl pro Pixel und daher auch mehr als eine Farbabstufung. Die folgende Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Bitanzahlen pro Pixel und die entsprechende maximale Zahl der Farben, die in den von Animation Shop unterstützten Rasterformaten enthalten sein können.

<u>Bits-pro-Pixel</u>	<u>Maximale Anzahl an Farben</u>
1	2
4	16
8	256
16	32,768 or 65,536 (je nach Format)
24	16,777,216
32	16,777,216

TOPIC: Planar Formats

Die Raster Bildformate

Planare Formate

Die meisten Rasterformate speichern die Farbinformationen Pixel für Pixel, einige verwenden jedoch auch sogenannte Farbebenen. Jede Farbebene enthält die Pixelinformationen einer bestimmten Farbe. Manchmal werden diese Farbebenen auch als Farbkanäle bezeichnet. Dateiformate deren Pixelinformationen in Form von Farbebenen gespeichert sind, werden planare Formate genannt.

Die Anzahl der Bits pro Pixel errechnet sich aus der Anzahl der Bits pro Ebene multipliziert mit der Anzahl der Ebenen. Falls das Ergebnis dieser Multiplikation keine Potenz von 2 ist (eine Zahl die sich in der Form 2^x ausdrücken läßt, wobei x eine ganze Zahl ist), so wird die Anzahl der Pixel auf die nächst höhere Potenz von 2 angehoben. Ein Beispiel: Eine Datei enthält 2 Pixel pro Ebene und insgesamt 3 Ebenen. Die Anzahl der Pixel beträgt demnach für diese Datei 8 (und nicht 6), da gilt: $2 \times 3 = 6$ und $2^2 < 6 < 2^3$.

TOPIC: Supported Formats

Die Raster Bildformate

Unterstützte Formate

Die folgende Tabelle enthält eine Liste aller von Animation Shop unterstützten Raster Bildformate, die Art der Unterstützung (Öffnen, Speichern oder beides) sowie die verschiedenen Abstufungen der Bits pro Pixel in der jeweiligen Datei.

■

Für eine korrekte Anzeige dieser Tabelle, muß die True-Type Schriftart Wingdings auf Ihrem System installiert sein.

■

[Unterstützte Raster-Bildformate](#)

Meta and Vector Image Formats

Window:

TOPIC: Meta Formats

Die Meta- and Vektor-Bildformate

Meta-Formate

Meta-Formate sind speziell dafür entwickelt worden, neben den Vektor-Daten auch andere Datenformen aufzunehmen. Eine typische Windows Meta-Datei könnte zum Beispiel Bitmap-Informationen, Vektor-Informationen sowie Textdaten enthalten, wobei die Bitmap-Informationen den größten Teil des Bildes ausmachen, und die Vektor- und Textdaten nur zusätzliche Ergänzungen liefern.

TOPIC: Vector Formats

Die Meta- and Vektor-Bildformate

Vektor-Formate

Per Definition kann ein Vektor-Format nur Vektor-Informationen enthalten. In der Praxis jedoch erlauben viele Vektor-Formate auch das Einfügen anderer Informationen, die keine Vektoren enthalten, wie zum Beispiel Texte oder Raster Bildformate.

TOPIC: Supported Formats

Die Meta- and Vektor-Bildformate

Unterstützte Formate

Die folgende Tabelle enthält eine Liste aller von Animation Shop unterstützten Meta- und Vektor-Bildformate.

■

Für eine korrekte Anzeige dieser Tabelle, muß die True-Type Schriftart Wingdings auf Ihrem System installiert sein.

Format	Quelle/Standard	Open/Save
CDR	CorelDRAW!	1
CGM	Computer Graphics Metafile	1
CMX	Corel Clipart	1
DRW	Micrografx Draw	1
DXF	Autodesk	1
EMF	Windows Enhanced Metafile	1<
GEM	Ventura/GEM	1
HGL	Hewlett-Packard Graphics Language	1
PCT	Apple	1<
PIC	Lotus Development Corp.	1<
WMF	Microsoft Windows Metafile	1<
WPG	WordPerfect	1<

- 1 Diese Dateiformate lassen sich mit Animation Shop öffnen.
- < Animation Shop kann eine Datei unter diesem Format abspeichern - die gespeicherte Datei enthält allerdings nur Raster-Daten.

File Association Preferences

Window:

Main

TOPIC: File Association Preferences Overview

Die Dateiverknüpfungen

Allgemeine Informationen

Das Dialogfenster **Dateiverknüpfung** ermöglicht es Ihnen, verschiedene Dateiformate mit Animation Shop zu verknüpfen. Bei der Installation von Animation Shop werden Sie automatisch aufgefordert, die zu verknüpfenden Dateiformate anzugeben. Sie können diese Einstellungen jederzeit mit Hilfe des Dialogfensters [Dateiverknüpfungen](#), das Sie über das Untermenü der Option **Einstellungen** aufrufen, ändern.

Auf der linken Seite des Dialogfensters finden Sie eine Liste der verschiedenen Dateiformate. Wenn Sie eines der Formate mit Animation Shop verknüpfen möchten, klicken Sie bitte auf das entsprechende Kontrollkästchen. Die Symbole auf der rechten Seite dienen der schnellen Auswahl der Dateiformate. Wenn Sie alle Formate in der Liste mit Animation Shop verknüpfen möchten, klicken Sie bitte auf das Symbol **Alle Auswählen**. Wenn Sie nur die Dateiformate mit Animation Shop verknüpfen möchten, die noch mit keinem anderen Programm verknüpft sind, klicken Sie bitte auf das Symbol **Unverknüpfte**. Wenn Sie keinerlei Verknüpfung mit Animation Shop wünschen, klicken Sie bitte auf das Symbol **Keine Auswahl**. Möchten Sie eine weitere Dateieindung für eines der Listenformate eingeben, wählen Sie bitte das entsprechende Format aus der Liste aus, und klicken dann auf das Symbol **Dateieindung**. Klicken Sie auf das Symbol **OK** um das Fenster zu schließen, nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben.

File Format Preferences

Window:

Main

TOPIC: File Format Preferences Overview

Die Dateiformate

Die Dateiformate - Ein Überblick

Sie können die Speicheroptionen für ein Vielzahl von Dateiformaten selbst festlegen. Die neuen Einstellungen werden von Animation Shop automatisch als Standardeinstellungen für das Speichern einer Datei unter dem entsprechenden Format verwendet.

- 1 Wählen Sie im Untermenü **Einstellungen** des Menüs **Datei** die Option **Dateiformate**. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Dateiformate](#).
- 2 Klicken Sie in dem Dialogfenster auf den Reiter der Karteikarte, deren [Formatseinstellungen](#) Sie verändern möchten.

TOPIC: PCD Preferences

Die Dateiformate

Das PCD-Format

Die Einstellungen für dieses Format werden in der Karteikarte [PCD](#) des Dialogfensters [Dateiformate](#) vorgenommen.

Kodak Photo-CD Dateien enthalten ein Bild in verschiedenen Größen. Mit Hilfe dieser Karteikarte legen Sie die Standardgröße fest, in der Animation Shop alle PCD-Dateien öffnet. Falls Sie die Option "Bei jeder Datei nachfragen" auswählen, aktiviert Animation Shop jedesmal das Dialogfenster [PCD-Größe](#), wenn Sie eine Kodak Photo-CD Datei öffnen. Klicken Sie einfach auf eines der Auswahlssymbole, um die Dateigröße zu bestimmen.

TOPIC: WMF Preferences

Die Dateiformate

Das WMF Format

Die Optionen dieses Dateiformates werden in der Karteikarte [WMF](#) des Dialogfensters [Dateiformate](#) festgelegt.

Wählen Sie bitte eine der folgenden Methoden aus, um die WMF-Dateien zu öffnen:

Bei jeder Datei nach der Größe und den Optionen fragen

Falls Sie diese Option aktivieren, wird Animation Shop Sie jedesmal, wenn Sie eine WMF-Datei öffnen, auffordern, die Dateieinstellungen mit Hilfe des Dialogfensters [Meta Bild Import](#) vorzunehmen.

Header-Informationen verwenden

Wenn Sie diese Option aktivieren, versucht Animation Shop, die Informationen über die Datei aus dem Datei-Header zu lesen. Schlägt diese Methode fehl, wird automatisch die Standardgröße auf das zu importierende Bild übertragen.

Die Standardgröße

Falls Sie die Header der Meta-Dateien verwenden möchten, sollten Sie einen Standardwert für die Dateigröße angeben für den Fall, daß der Header beschädigt oder unvollständig ist. Verwenden Sie bitte die [Drehelemente](#), um die Abmessungen festzulegen.

General Program Preferences

Window:

Main

TOPIC: General Program Preferences Overview

Allgemeine Programmeinstellungen

Die allgemeinen Programmeinstellungen

Diese Konfigurationseinstellungen bestimmen die Bearbeitungs- und Speicherfunktionen, sowie auch die Darstellung der Animationen in Animation Shop. Die meisten dieser Einstellungen werden mit Hilfe des Dialogfensters [Allgemeine Programmeinstellungen von Animation Shop](#) vorgenommen. So öffnen Sie dieses Fenster:

- 1 Wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Einstellungen**.
- 2 Klicken Sie in diesem Untermenü auf den Eintrag **Allgemeine Programmeinstellungen**.

Die Optionen dieses Fensters sind in sieben Karteikarten zusammengefaßt. Klicken Sie einfach auf den Reiter einer Karte, um diese Karte zu aktivieren.

TOPIC: Undo Preferences

Allgemeine Programmeinstellungen

Die Funktion Rückgängig

Der Befehl [Rückgängig](#) widerruft den letzten Befehl oder die letzte Serie von Befehlen, mit denen Sie Ihr Bild seit dem letzten Speichervorgang bearbeitet haben. Da diese Funktion einen großen Teil ihrer Speicherressourcen belegen kann, lassen sich die Speichereinstellungen mit Hilfe der [Karteikarte Rückgängig](#) genau konfigurieren. Sie können jedem Bild einen gewissen Speicherplatz für diese Funktion einräumen, die Anzahl der widerrufbaren Befehle einschränken oder die Funktion ganz deaktivieren.

TOPIC: Frame View Preferences

Allgemeine Programmeinstellungen

Die Einzelbildansicht

Mit Hilfe der Karteikarte [Einzelbildansicht](#) wählen Sie die Farben, mit denen Animation Shop den Rahmen eines Einzelbildes oder eine Auswahl darstellen soll. Die mit der Option **Ausgewählte Einzelbilder** festgelegte Farbe umgibt jedes Einzelbild, das sie ausgewählt haben - unabhängig von der Anzahl der ausgewählten Einzelbilder. Die Farbe, die Sie mit Hilfe des Symbols **Aktuelle Auswahl** festgelegt haben, erscheint über und unter dem zuletzt ausgewählten Einzelbild. Sie können diese Farben ändern, indem Sie auf das Symbol **Ändern** klicken, und die gewünschte Farbe in dem Dialogfenster [Farbe](#) auswählen.

Wenn Sie ein Häkchen in das Kontrollkästchen am unteren Rand der Karteikarte eintragen, wird Animation Shop die Nummer und Verzögerungszeit jedes Einzelbildes einer Animation unter dem entsprechenden Bild darstellen.

TOPIC: Animation Player Preferences

Allgemeine Programmeinstellungen

Die Animationswiedergabe

Wenn Sie das Kontrollkästchen der Karteikarte [Animationswiedergabe](#) aktivieren, blendet Animation Shop einen Bildzähler am unteren Rand des Wiedergabe-Fensters in der Form "Bild _ von _" ein.

TOPIC:Transparency Preferences

Allgemeine Programmeinstellungen

Die Transparenzoptionen

Mit Hilfe der Karteikarte [Transparenz](#) können Sie die Monitordarstellung von transparenten Bildbereichen in Animation Shop verändern. Die Standardeinstellung ist ein grau-weißes Schachbrettmuster von mittlerer Größe.

Wählen Sie die Größe der einzelnen Quadrate mit Hilfe des Dropdown Feldes **Rastergröße** aus. Sie können für die Quadrate eine neue Farbe festlegen, indem Sie entweder auf das Dropdown Feld **Schema** klicken und eine der vorgegebenen Optionen übernehmen, oder **Benutzerdefiniert** auswählen und dann einen Doppelklick auf die Felder **Farbe 1** und **Farbe 2** ausführen. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster **Farbe**, in dem Sie die neuen Farben auswählen können.

TOPIC: Layered Files Preferences

Allgemeine Programmeinstellungen

Die Karteikarte "Bildebenen"

Die Optionen der Karteikarte [Bildebenen](#) bestimmen, auf welche Weise Animation Shop Bilder, die mehrere Ebenen enthalten, in Ihre Animationen einfügt. Sie können entweder alle Ebenen in einem Einzelbild verbinden, oder jede Bildebene als neues Einzelbild in Ihre Animation einfügen.

TOPIC: Miscellaneous Preferences

Allgemeine Programmeinstellungen

Weitere Einstellungen

Sollten Sie einige Daten in der Zwischenablage gespeichert haben, wenn Sie Animation Shop beenden, so wird Animation Shop Sie fragen, ob diese Daten für andere Programme weiterhin zur Verfügung gehalten werden sollen. Sie können diese Abfrage umgehen, indem Sie das Kontrollkästchen der Karteikarte [Andere Einstellungen](#) mit einem Häkchen versehen. Die Abfrage wird nun unterdrückt, und die Daten bleiben in der Zwischenablage gespeichert.

Allgemeine Programmeinstellungen

Die Farbpalette

Animation Shop verwendet das Dialogfenster **Farbe**, das zum Lieferumfang von Paint Shop Pro 5 gehört. Wenn Sie es vorziehen, mit dem Windows Dialogfenster **Farbe** zu arbeiten, klicken Sie bitte auf das entsprechende Kontrollkästchen der Karteikarte [Farbpalette](#).

Sie können die Farbwerte der verwendeten Farben entweder mit Hilfe der dezimalen oder der hexadezimalen Darstellungsweise anzeigen lassen. Ein Beispiel: Ein hexadezimaler Farbwert von #FF55DD stellt einen Rotwert von FF (hexadezimal) oder 255 (dezimal), einen Grünwert von 55 (hex) oder 85 (dezimal) und einen Blauwert von DD (hex) oder 221 (dezimal) dar. Da diese Darstellungsweisen sehr unterschiedlich sind, entscheiden Sie sich bitte für die Methode, die Ihnen am geläufigsten ist, indem Sie auf das entsprechende Auswahlsymbol klicken. Animation Shop verwendet diese Werte dann in der Farbpalette.

Managing Image Files

Window:

Main

TOPIC: Managing Image Files Overview

Verwalten der Bilddateien

Allgemeine Informationen

Animation Shop kann für Sie die folgenden Aufgaben bei der Verwaltung Ihrer Bilddateien übernehmen:

- [Erstellen einer Datei](#)
- [Duplizieren einer Datei](#)
- [Speichern einer Datei](#)
- [Zurückgreifen auf eine gespeicherte Datei](#)
- [Schließen einer Datei](#)
- [Optimieren einer Datei](#)
- [Drucken einer Datei](#)
- [Löschen einer Datei](#)

TOPIC: Creating a New Animation

Verwalten der Bilddateien

Erstellen einer neuen Animation

Animation Shop erlaubt Ihnen die Erstellung neuer Animationen auf eine einfache Weise.

- 1 Wählen Sie die Option **Neu** im Menü **Datei** oder klicken Sie auf das Symbol [Neue Animation](#) in der [Symbolleiste](#). Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Neue Animation](#).
- 2 Verwenden Sie die Drehelemente **Breite** und **Höhe**, um die Abmessungen der neuen Animation festzulegen.
- 3 Wählen Sie als Leinwandfarbe entweder transparent oder eine bestimmte Farbe aus. Um eine bestimmte Farbe einzustellen, klicken Sie bitte zuerst auf das Auswahlsymbol **Gedeckt** und dann auf das Symbol **Leinwandfarbe wählen**, um das Dialogfenster [Farbe](#) zu öffnen.

Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie bitte auf das Symbol **OK**. Animation Shop erstellt nun eine neue Animation mit der von Ihnen ausgesuchten Leinwandfarbe und einem Einzelbild in den von Ihnen festgelegten Abmessungen.

TOPIC: Duplicating a File

Verwalten der Bilddateien

Duplizieren einer Animation

Sie können mit Animation Shop eine Animation schnell und einfach kopieren, indem Sie den Befehl **Duplizieren** im Menü **Fenster** auswählen. Die zu verdoppelnde Animation muß vorher nicht gespeichert werden.

- 1 Öffnen Sie die zu verdoppelnde Animationen in einem [Einzelbild-Fenster](#).
- 2 Wählen Sie im Menü **Fenster** den Befehl **Duplizieren**. Animation Shop öffnet nun ein zweites Einzelbild-Fenster mit einer Kopie der ursprünglichen Animation.

TOPIC: Saving a File

Verwalten der Bilddateien

Speichern einer Datei

Mit Animation Shop können Sie unter zwei Dateiformaten wählen, wenn Sie Ihre Animationen speichern möchten - dem Format .gif (Graphics Interchange Format), dem am häufigsten verwendeten Animationsformat, und dem Format .mng (Animation Shop), das Ihnen erlaubt, Animationen mit einer Farbtiefe von 24 Bit pro Pixel zu erstellen.

Die in Animation Shop integrierte [Optimierungsfunktion](#) wird automatisch gestartet, wenn Sie eine Animation mit Hilfe einer der folgenden Optionen speichern:

- Dem Befehl **Speichern** im Menü **Datei**.
- Dem Symbol [Speichern](#) in der [Symbolleiste](#).

Wenn Sie eine neue Datei speichern, öffnet Animation Shop das Dialogfenster [Speichern unter](#).

- [Schritt-für-Schritt Anleitung](#)

Einzelbilder lassen sich ebenfalls unter einer Vielzahl von Dateiformaten speichern. Markieren Sie hierzu bitte ein Bild der Animation und klicken dann auf die Option **Speichern** des Menüs **Datei**. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Speichern unter](#), in dem Sie den Dateityp mit Hilfe des [Dropdown Feldes Dateiformat](#) festlegen können. Falls das von Ihnen ausgewählte Format noch weitere benutzerdefinierte Einstellungen zulässt, klicken Sie einfach auf das Symbol **Optionen**, um diese Einstellungen zu konfigurieren. Dieses Symbol wird automatisch in der Farbe Grau dargestellt, wenn Sie keine formatspezifischen Einstellungen für die Speicherung der Datei vornehmen können.

TOPIC: Reverting to the Saved File

Verwalten der Bilddateien

Zurückgreifen auf eine gespeicherte Datei

Um alle nach dem letzten Speichern vorgenommen Änderungen zurückzunehmen, klicken sie im Menü **Datei** auf die Option **Zurück**. Animation Shop öffnet nun ein kleines [Dialogfeld](#), und fordert Sie auf, Ihre Entscheidung zu bestätigen.

- Um alle von Ihnen durchgeführten Änderungen zu widerrufen und auf die gespeicherte Datei zurückzugreifen, klicken Sie bitte auf das Symbol **Ja**.
- Klicken Sie auf das Symbol **Nein**, um den Vorgang abubrechen.
-

Sie können nur auf eine gespeicherte Datei zurückgreifen. Wenn Sie ein Bild als eine Animation mit nur einem Einzelbild öffnen, können Sie erst auf dieses Bild zurückgreifen, nachdem Sie es als eigene Animation gespeichert haben.

TOPIC: Closing Files

Verwalten der Bilddateien

Schließen einer Datei

Um eine Datei zu schließen, wählen Sie bitte den Befehl **Schließen** aus dem Menü **Datei**, oder klicken auf das [Fenstersymbol Schließen](#). Falls Sie die Änderungen an Ihrer Datei noch nicht gespeichert haben, [fordert](#) Animation Shop Sie auf, Ihre Entscheidung zu bestätigen:

- Klicken Sie auf das Symbol **Ja**, um die Datei zu speichern und zu schließen.
- Wenn Sie auf das Symbol **Nein** klicken, wird die Datei sofort geschlossen - alle Ihre Änderungen werden automatisch verworfen.
- Klicken Sie auf das Symbol **Abbrechen**, wenn Sie die Datei weiterhin geöffnet halten möchten.

Schließen aller Dateien

Wählen Sie den Befehl **Alle Schließen** des Menüs **Fenster**, um alle geöffneten Fenster zu schließen. Die Einstellungen der [Fensteroptionen](#) bestimmen hierbei, ob Animation Shop eine Speicheraufforderung anzeigt oder nicht.

TOPIC: Optimizing a File

Verwalten der Bilddateien

Optimieren einer Datei

Die Optimierungsfunktion von Animation Shop ermöglicht Ihnen eine genaue Kontrolle der Bildqualität Ihrer Animation im Vergleich zu der gespeicherten Dateigröße. Diese Optimierung wird automatisch gestartet, wenn Sie eine neue oder bearbeitete Datei speichern möchten. Sie können die Optimierung auch ausführen, ohne die Datei zu speichern, indem Sie im Menü **Datei** die Funktion **Optimierungswizard** wählen.

Der Optimierungswizard wird nun einige Dialogfenster öffnen. Wenn Sie alle nötigen Eingaben in einem Fenster vorgenommen haben, klicken Sie auf das Symbol **Weiter**, um zu dem nächsten Optimierungsfenster zu gelangen. Sie können jederzeit mit Hilfe der Symbole **Zurück** und **Weiter** am unteren Rand der Fenster auf eines der einzelnen Fenster zugreifen.

- [Schritt-für-Schritt Anleitung](#)

TOPIC: Printing a File

Verwalten der Bilddateien

Drucken einer Datei

Sie können in Animation Shop wahlweise mehrere Einzelbilder einer Animation auf einer Seite ausdrucken, oder auch jede Seite des Ausdrucks mit einem Bild füllen. Klicken Sie bitte im Menü **Datei** auf eine der Optionen **Animation** oder **Einzelbild** des Untermenüs **Drucken**, um das Dialogfenster [Drucken](#) zu öffnen. Sie können sich ebenso eine [Vorschau](#) auf eine Datei anzeigen lassen, bevor Sie die Animation drucken.

- [Schritt-für-Schritt-Anleitung](#)

TOPIC: Deleting a File

Verwalten der Bilddateien

Löschen einer Datei

- 1 **Öffnen** oder markieren Sie die Datei.
- 2 Wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Löschen**. Animation Shop [fordert](#) Sie nun auf, Ihre Entscheidung zu bestätigen.
- 3 Klicken Sie auf das Symbol **Ja**, um die Datei zu löschen oder das Symbol **Nein**, um die Datei zu behalten.

■

Die Löschabfrage wird nur dann angezeigt, wenn Sie Ihr Windowssystem entsprechend konfiguriert haben. Sie können diese Einstellung vornehmen, indem Sie einen Rechtsklick auf das Symbol **Papierkorb** ausführen, und in dem Pop-up Menü die Option **Eigenschaften** auswählen. Weitere Informationen zu Ihrem Betriebssystem entnehmen Sie bitte der Windows Dokumentation.

Save As Dialog Box

Window:

Steps

TOPIC: Step 1: Select or Create the File's Folder

Das Dialogfenster "Speichern unter"

Schritt 1: Auswählen oder Erstellen des Ordners

Auswählen des Ordners

Verwenden Sie die folgenden Objekte, um einen Ordner auszuwählen:

- [Das Dropdown Feld Speichern in](#)
- [Das Symbol Übergeordneter Ordner](#)
- [Das Listenfeld](#)

Erstellen eines Ordners

- 1 Wählen Sie mit Hilfe der oben aufgeführten Objekte den Ordner aus, in dem Sie das neue Verzeichnis erstellen möchten.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol [Neuen Ordner erstellen](#).

TOPIC: Step 2: Select the File Type

Das Dialogfenster "Speichern unter"

Schritt 2: Auswählen des Dateiformats

Wählen Sie bitte eines der Formate .gif oder . mng aus dem Dropdown Feld [Dateityp](#) aus.

- 1 Klicken Sie auf das [Dropdown Feld](#), um die Formatsliste zu öffnen.
- 2 Blättern Sie mit Hilfe der [Bildlaufleiste](#) durch die Liste, und klicken Sie einfach auf einen Listeneintrag, um das entsprechende Format auszuwählen.

TOPIC: Step 3: Enter the Filename

Das Dialogfenster "Speichern unter"

Schritt 3: Festlegen des Dateinamens

Geben Sie in das Feld [Dateiname](#) einen Namen für Ihre Datei ein, oder übernehmen Sie einfach den von Animation Shop vorgegebenen Standardnamen. Animation Shop fügt automatisch die Dateierweiterung des ausgewählten Formats hinzu - wenn Sie jedoch eine andere Endung verwenden möchten, geben Sie bitte den Dateinamen und die Dateierweiterung in Anführungszeichen ein (z.B. "Animation3.FRD").

- 1** Führen Sie einen Doppelklick auf das Textfeld aus.
- 2** Geben Sie den Dateinamen ein.

TOPIC: Step 4: Select the Save Button

Das Dialogfenster "Speichern unter"

Schritt 4: Speichern der Datei

Klicken Sie auf das Symbol **Speichern**. Nun geschieht folgendes:

- Animation Shop speichert die Datei und schließt das Dialogfenster, oder
- das Programm [fordert](#) Sie auf, eine bereits bestehende Datei zu überschreiben bzw. den Vorgang anzuhalten.
- Klicken Sie auf das Symbol **Ja**, um die bestehende Datei zu überschreiben.
- Klicken Sie auf das Symbol **Nein**, um die Datei zu erhalten und zu dem Dialogfenster **Speichern unter** zurückzukehren.

TOPIC: Step 5: Optimize the File

Das Dialogfenster "Speichern unter"

Schritt 5: Optimieren der Datei

Nach dem Schließen des Dialogfensters, wird automatisch der Optimierungsvorgang gestartet, und der Optimierungs-Wizard öffnet eine Reihe von Dialogfenstern. Nehmen Sie bitte die jeweiligen Einstellungen der Fenster vor, und klicken Sie auf das Symbol **Weiter**, um zu dem nächsten Optimierungsfenster zu wechseln.

File Optimization

Window:

Steps

TOPIC: Step 1:

Optimieren einer Datei

Schritt 1: Auswahl der Animationsart

Führen Sie bitte in dem Fenster [Animationsoptimierung](#) die folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie mit Hilfe des entsprechenden Auswahlsymbols entweder das Dateiformat [.gif](#) oder [.mng](#) für die zu speichernde Datei aus.
- Wenn Sie sich für die Option "Ersetzen der aktuellen Animation durch die optimierte Version" entscheiden, wird Animation Shop ihre aktuelle Animation mit der optimierten Version überschreiben.
- Wenn Sie die Option "Erstellen einer neuen Animation aus der optimierten Version" wählen, so erstellt Animation Shop eine neue Animation im Speicher ihres Computers, ohne diese Version zu speichern.

TOPIC: Step 2:

Optimieren einer Datei

Schritt 2: Auswählen der Animationsqualität

Nachdem eine Datei optimiert wurde, können Sie entscheiden, ob Sie die Qualität der Bilder in Ihrer Animation beibehalten und somit eine größere Datei speichern möchten, oder ob Sie bereit sind, einige Qualitätseinbußen zu Gunsten eines geringeren Speicherbedarfs in Kauf zu nehmen.

Animation Shop bietet Ihnen vier verschiedene Optimierungsgrade, die durch den Schieber in dem Dialogfenster [Bildqualität-Speicherbedarf](#) angezeigt werden.

Wenn Sie den Schieber bewegen, so ändern sich gleichzeitig die Einstellungen für den entsprechenden Optimierungsgrad. Sie können die Optimierungsparameter mit Hilfe des Symbols **Definieren** verändern. Das nun geöffnete Dialogfenster [Konfiguration](#) enthält zwei Karteikarten - **Farben** und **Optimierung**.

Klicken Sie auf das Kontrollkästchen "Einstellungen zur Speicherung nicht optimierter Dateien verwenden", um die Optimierungseinstellungen zu überspringen und diese Parameter als Standardeinstellungen für das Speichern an Animation Shop zu übergeben

Sie können in der Karteikarte [Farben](#) die Anzahl der Animationsfarben mit Hilfe des Dropdown Feldes **Anzahl der Farben** festlegen. Auf der rechten Seite des Feldes zeigt Ihnen Animation Shop die Anzahl der im Augenblick in der Animation verwendeten Farben an.

Wählen Sie bitte die Art der zur Optimierung verwendeten Palette in dem Bereich **Palettentyp** aus. Die Methode der bei der Animationsoptimierung verwendeten Farbreduzierung, legen Sie bitte in dem Bereich **Farbreduzierung** fest.

Die Karteikarte [Optimierung](#), bietet Ihnen die folgenden Konfigurationsmöglichkeiten:

- Um den Speicherbedarf Ihrer Animation in Grenzen zu halten, klicken sie auf das Kontrollkästchen "Entfernen der unsichtbaren Animationselemente".
- Wenn Sie das Kontrollkästchen "Minimale Einzelbildgröße" anklicken, wird Animation Shop jedes Einzelbild der Animation mit dem vorangehenden Einzelbild vergleichen und, falls möglich, ein neues Einzelbild erstellen, das nur die veränderten Pixel enthält. Diese Option wird als Standardoption für alle Optimierungsprozesse ausgewählt.
- Klicken Sie auf das Kontrollkästchen "Identische Pixel als transparent darstellen", um Animation Shop zu veranlassen, durch die Verwendung transparenter Farben die Komprimierungsrate zu erhöhen. Diese Option ist als Standardoption für alle Optimierungsgrade ausgewählt.
- Das Kontrollkästchen "Einzelbildpaletten" ermöglicht es dem Optimierungs Wizard festzulegen, ob eine Palette für ein Einzelbild oder mehrere Einzelbilder der Palette verwendet wird. Wenn Sie diese Option auswählen, wird der Speicherbedarf der Animation erhöht, eventuell aber auch die Bildqualität.

TOPIC: Step 3:

Optimieren einer Datei

Schritt 3: Die Statusanzeige

Das Fenster [Optimierungsstatus](#) zeigt den Fortschritt des Optimierungsprozesses bei den einzelnen Teilaufgaben. Nach Abschluß des Vorganges klicken Sie bitte auf das Symbol **Weiter**, um die Ergebnisse der Optimierung zu überprüfen.

TOPIC: Step 4

Optimieren einer Datei

Schritt 4: Anzeigen der Ergebnisse

Das [Ergebnisfenster](#) liefert Ihnen eine Menge nützlicher Informationen, falls Sie Ihre Animationen in eine Internetseite einbinden möchten. Die Spalte **Aktuelle Animation** zeigt Ihnen die Dateigröße Ihrer Animation zum Zeitpunkt der letzten Speicherung an, sowie die Zeit, die verschiedene Modemtypen bräuchten, um die Datei aus dem Internet auf den Computer eines Anwenders herunterzuladen. Als Vergleichsmöglichkeit stellt Animation Shop diese Informationen ebenfalls für die optimierte Datei dar.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie bitte auf das Symbol **Fertigstellen**, um die Datei zu optimieren und den Optimierungs Wizard zu beenden.

Printing a File

Window:

Steps

TOPIC: Step 1: Check the Page Setup

Drucken einer Datei

Schritt 1: Überprüfen des Seitenlayouts

Mit Hilfe der Einstellungen des [Seitenlayouts](#) bestimmen Sie die Position des Bildes auf der gedruckten Seite, sowie die Papierzufuhr.

TOPIC: Step 2: Access the Print Dialog Box

Drucken einer Datei

Schritt 2: Öffnen des Druckfensters

Sie können das Dialogfenster [Drucken](#) auf zwei Arten öffnen:

- Wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Drucken**.
- Klicken Sie auf das Symbol [Drucken](#) in der [Symbolleiste](#).

TOPIC: Step 3: Select the Printer

Drucken einer Datei

Schritt 3: Auswahl des Druckers

Wählen Sie in dem Dropdown Feld [Drucker](#). Das Ausgabegerät für die Datei aus. Zusätzlich zu den an Ihr System angeschlossenen Druckern, werden hier auch alle Faxprogramme, die auf Ihrem Computer installiert sind, aufgelistet.

- 1 Öffnen Sie das [Dropdown Feld](#) mit einem Klick.
- 2 Blättern Sie mit Hilfe der [Bildlaufleiste](#) durch die Liste, und klicken Sie einfach auf einen der Einträge, um das entsprechende Gerät auszuwählen.

TOPIC: Step 4: Set the Printer Properties (Optional)

Drucken einer Datei

Schritt 4: Einstellen der Druckereigenschaften (Optional)

Klicken Sie auf das Symbol **Eigenschaften**, wenn Sie die speziellen Eigenschaften eines Druckers verändern möchten. Animation Shop öffnet nun ein druckerspezifisches Eigenschaftsfenster für den ausgewählten Drucker. Weitere Informationen zu diesem Fenster erhalten Sie, indem Sie die Taste <F1> drücken.

TOPIC: Step 5: Set the Print to File Checkbox

Drucken einer Datei

Schritt 5: Der Ausdruck in eine Datei

Mit Hilfe des Kontrollkästchen [Ausdruck in Datei](#) können Sie eine spezielle Druckdatei erstellen, anstatt die Datei über den Drucker auszugeben.

- Deaktivieren Sie das Kästchen, wenn Sie die Datei an den Drucker senden möchten.
 - Falls Sie eine Druckdatei erzeugen möchten, versehen Sie das Kästchen mit einem Häkchen.
- Animation Shop wird Sie später auffordern, einen Namen für diese Druckdatei festzulegen.

TOPIC: Step 6: Enter the Number of Copies

Drucken einer Datei

Schritt 6: Die Zahl der Kopien

Falls Ihr Drucker das Drucken mehrerer Kopien unterstützt, können Sie mehrere Ausdrücke zur gleichen Zeit anfertigen lassen. Unterstützt Ihr Drucker diese Funktion nicht, ist das Drehelement [Exemplare](#) grau dargestellt.

- Klicken Sie mit der [primären Maustaste](#) auf eine der Pfeiltasten des Drehelements, um die Anzahl der Kopien festzulegen, oder
- klicken Sie auf das Textfeld, und geben Sie einen Wert mit Hilfe Ihrer Tastatur ein.

TOPIC: Step 7: Select the OK Button

Drucken einer Datei

Schritt 7: Der Druckvorgang

Klicken Sie auf das Symbol OK, um den Druckvorgang zu starten. Abhängig von der Aktivierung/Deaktivierung der Option [Ausdruck in Datei](#) wird Animation Shop:

- die Datei an den Drucker schicken, falls die Option nicht aktiviert ist, oder
- das Dialogfenster [Ausdruck in Datei](#) öffnen. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie die Taste <F1> drücken.

Previewing a Printed File

Window:

More

TOPIC: Previewing a Printed File

Die Druckvorschau

Wenn Sie das Druckbild Ihrer Animation noch vor dem Druck überprüfen möchten, klicken Sie auf die Option **Druck-Vorschau** im Menü **Datei**. Animation Shop öffnet nun das gleichnamige [Dialogfenster](#).

Drucken des Bildes

Klicken Sie auf das Symbol **Drucken**, um das Vorschaufenster zu verlassen und das Dialogfenster Drucken zu öffnen. Weitere Informationen zu diesem Fenster finden Sie [hier](#).

Ändern des Seitenlayouts

Klicken Sie auf das Symbol **Seitenlayout**, um das Vorschaufenster zu schließen und das Dialogfenster [Seite einrichten](#) zu öffnen. Nachdem Sie alle Einstellungen in diesem Fenster vorgenommen haben, kehrt Animation Shop wieder zu dem Vorschaufenster zurück.

Einstellen des Vergrößerungsfaktors

Klicken Sie auf die Symbole **Zoom +** und **Zoom -**, um die Bildschirmdarstellung zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Sie können die Vergrößerung ebenfalls ändern, indem Sie direkt auf das Bild klicken.

Schließen des Fensters

Klicken Sie auf das Symbol **Schließen**, um das Vorschaufenster zu schließen.

Modifying an Animation

Window:

Main

TOPIC: Overview

Bearbeiten einer Animation

Allgemeine Informationen

Mit Animation Shop stehen Ihnen eine Reihe von Bearbeitungsmöglichkeiten für ihre Animationen zur Verfügung - Einzelbilder lassen sich zum Beispiel problemlos hinzufügen, löschen oder an eine andere Position verschieben. Verschiedene Vergrößerungsstufen erlauben Ihnen, Ihre Animationen bis ins kleinste Detail zu begutachten. Klicken Sie einfach auf einen der Reiter in diesem Hilfebildschirm, um weitere Informationen zu den einzelnen Bearbeitungsmöglichkeiten zu erhalten.

TOPIC: Magnification

Bearbeiten einer Animation

Ändern des Vergrößerungsfaktors

Sie können in Animation Shop verschiedene Vergrößerungsstufen einstellen, um Ihre Animationen zu betrachten. Klicken Sie einfach auf eine der folgenden Optionen im Menü **Ansicht**, um die Darstellung Ihrer Animation zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Die Option:

- "Zoom / 8" stellt die Einzelbilder Ihrer Animation mit einer 8-fachen Verkleinerung dar.
- "Zoom / 4" stellt die Einzelbilder Ihrer Animation mit einer 4-fachen Verkleinerung dar.
- "Zoom / 2" stellt die Einzelbilder Ihrer Animation mit einer 2-fachen Verkleinerung dar.
- "Zoom x 2" stellt die Einzelbilder Ihrer Animation mit einer 2-fachen Vergrößerung dar.
- "Zoom x 4" stellt die Einzelbilder Ihrer Animation mit einer 4-fachen Vergrößerung dar.
- "Zoom x 8" stellt die Einzelbilder Ihrer Animation mit einer 2-fachen Vergrößerung dar.
- "Originalgröße" stellt die Einzelbilder Ihrer Animation im Verhältnis 1 zu 1 dar.

Sie können auch eine der folgenden Methoden verwenden, um die Darstellung Ihrer Animationen zu vergrößern bzw. zu verkleinern.

- Die Tasten <+> und <-> auf Ihrer Tastatur.
- Das Dropdown Feld **Zoom** in dem [Stil-Feld](#).
- Das Werkzeug [Lupe](#) in der [Werkzeugleiste](#).

Der momentan ausgewählte Vergrößerungsgrad wird in der Titelleiste des aktiven Fensters in eckigen Klammern angegeben.

TOPIC: Moving Around

Bearbeiten einer Animation

Bewegen innerhalb einer Animation

Sie können innerhalb einer Animation, die aus vielen Einzelbildern besteht, auf einfache Weise von einem Bild zu einem anderen Bild wechseln, indem Sie die Option "Gehe zu Bild" im Menü **Bearbeiten** anklicken. Sie können auch mit einem Rechtsklick außerhalb des Einzelbildbereiches ein Pop-up Menü aufrufen und in diesem Menü die Option "Gehe zu Bild" auswählen. Geben Sie die Nummer des Einzelbildes einfach in das Dialogfenster ein, um zu diesem Bild zu "springen" - beachten Sie bitte, daß Animation Shop dieses Bild nicht automatisch markiert.

Bearbeiten einer Animation

Die Funktion "Rückgängig"

Während der Arbeit an einer Animation kann es hin und wieder vorkommen, daß Sie eine gerade vorgenommene Änderung wieder rückgängig machen möchten. Klicken Sie zu diesem Zweck in der Symbolleiste auf das Symbol [Rückgängig](#), wählen Sie die Option **Rückgängig** im Menü **Bearbeiten** oder verwenden Sie das Tastaturkürzel <Strg> + <Z>. Diese Option widerruft die letzte von Ihnen vorgenommene Änderung und stellt den alten Dateizustand wieder her. Auf diese Weise können sie jedoch keine Veränderungen widerrufen die auf Ihre Festplatte geschrieben wurden - d.h. Operationen wie Speichern, das Ändern eines Dateinamens oder Dateiformates etc. bleiben von diesem Befehl unberührt.

Abhängig von den Einstellungen in der Karteikarte **Rückgängig** in dem Dialogfenster [Allgemeine Programmeinstellungen](#) werden Ihre Möglichkeiten im Umgang mit dieser Funktion nur durch die Speicherkapazität Ihres Computers beeinflusst.

Bearbeiten einer Animation

Löschen der Zwischenablage

Wenn Sie die Funktionen **Ausschneiden** und **Kopieren** verwenden, werden Teilbereiche des Bildes in einem bestimmten Bereich Ihres Arbeitsspeichers, der Zwischenablage von Windows, gespeichert, um sie für ein späteres Einfügen zur Verfügung zu halten. Wenn diese Datenmenge sehr groß ist, geht ein beträchtlicher Teil Ihres Arbeitsspeichers für die Lagerung dieser Daten verloren. Das Ergebnis: Ihre Programme laufen deutlich langsamer. Sie können diesen Arbeitsspeicher wieder freigeben, indem Sie die Option **Zwischenablage löschen** im Menü **Bearbeiten** wählen.

Sollten Sie einige Daten in der Zwischenablage gespeichert haben, wenn Sie Animation Shop beenden, so wird Animation Shop Sie fragen, ob diese Daten für andere Programme weiterhin zur Verfügung gehalten werden sollen. Sie können diese Abfrage umgehen, indem Sie im Dialogfenster [Allgemeine Programmeinstellungen](#) die entsprechende Option in der Karteikarte **Andere Einstellungen** auswählen.

Bearbeiten einer Animation

Auswählen der Einzelbilder

Um ein Einzelbild zu bearbeiten, müssen Sie es zunächst auswählen. Sie können entweder ein einzelnes Bild, oder mehrere Einzelbilder auf einmal auswählen.

Auswählen eines Bildes

Klicken Sie innerhalb der Animation einfach auf das Einzelbild, das Sie auswählen möchten. Abhängig von den [Einstellungen](#) für das Einzelbild-Fenster wird das ausgewählte Einzelbild nun mit einer farbigen Markierung umgeben - die Standardeinstellung sieht hierfür einen blauen Rahmen vor, sowie je einen roten Streifen über und unter dem Einzelbild, das als letztes ausgewählt wurde.

Auswählen mehrerer Bilder

- Halten Sie die Taste <Umsch> gedrückt, und klicken Sie auf die verschiedenen Bilder rechts oder links von dem ersten ausgewählten Einzelbild (bitte immer nur Bilder auf einer Seite des zuerst gewählten Bildes markieren).
- Verwenden Sie die Taste <Umsch> und die Pfeiltasten ihrer Tastatur, um die Einzelbilder zu markieren.
- Halten Sie die Taste <Umsch> gedrückt, und klicken Sie auf das erste und letzte Bild einer Bildfolge, die Sie auswählen möchten.
- Um alle Einzelbilder einer Animation auszuwählen, klicken Sie bitte auf die Option **Alle auswählen** im Menü **Bearbeiten**.

Abhängig von den [Einstellungen](#) für das Einzelbild-Fenster wird das ausgewählte Einzelbild nun mit einer farbigen Markierung umgeben - die Standardeinstellung sieht hierfür einen blauen Rahmen vor, sowie je einen roten Streifen über und unter dem Einzelbild, das als letztes ausgewählt wurde.

Entfernen einer Auswahl

Sie können ein Einzelbild aus einer Mehrfachauswahl entfernen, indem Sie die Taste <Umsch> gedrückt halten und auf das Bild vor dem Einzelbild klicken, das Sie entfernen möchten - diese Methode gilt ebenfalls für das Entfernen mehrerer Einzelbilder.

Um alle Einzelbilder aus der Auswahl zu entfernen, klicken Sie entweder auf die Option **Keine Auswahl** in dem Menü **Bearbeiten** oder führen einen Rechtsklick außerhalb des Einzelbildbereiches der Animation aus.

Bearbeiten einer Animation

Arbeiten mit Einzelbildern

Nachdem Sie eine neue Animation erstellt haben, kann es manchmal notwendig sein, einzelne Bilder zu entfernen, hinzuzufügen oder sogar die Reihenfolge der Bilder zu verändern. In Animation Shop stehen Ihnen für diese Operationen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung.

Hinzufügen der Bilder aus einer Datei

Um ein neues Bild von Ihrer Festplatte, einer Diskette oder CD-ROM hinzuzufügen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 1 Wählen Sie die Option **Bild hinzufügen** aus dem Menü **Bearbeiten** und klicken Sie in dem folgenden Untermenü auf die Option **Aus Datei**. Sie können auch einen Rechtsklick auf ein beliebiges Einzelbild innerhalb der Animation ausführen, und zuerst aus dem Pop-up Menü die Option **Hinzufügen** und aus dem Untermenü die Option **Aus Datei** wählen. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Bild aus Datei hinzufügen](#).
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **Datei hinzufügen**. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Öffnen](#).
- 3 Um mehrere Dateien auf einmal aus der Dateiliste auszuwählen, halten Sie die Taste <Strg> gedrückt und klicken Sie auf die einzelnen Dateinamen. Sie können aufeinanderfolgende Dateien ebenfalls markieren, wenn Sie die Taste <Umsch> gedrückt halten, und auf die erste und letzte Datei in Ihrer Auswahlliste klicken. Sollten sich die Dateien in verschiedenen Ordnern befinden, so müssen Sie das Dialogfenster für jeden einzelnen Ordner getrennt öffnen.
- 4 Sie können Dateien aus der Animation entfernen, indem Sie zuerst auf einen beliebigen Dateinamen und dann auf das Symbol **Datei löschen** klicken.
- 5 Um die Reihenfolge der Dateien zu ändern, wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus und klicken dann auf das Symbol **Nach Oben** oder **Nach Unten**.
- 6 Verwenden Sie im Bereich "Positionieren des Bildes" die Drehelemente **Einfügen vor** und **Verzögerungszeit**, um den ausgewählten Bildern eine Einzelbildnummer innerhalb der Animation und einen Verzögerungswert für die Wiedergabe zuzuweisen.
- 7 Wenn ein neu eingefügtes Bild über eine andere Größe und/oder ein anderes Seitenverhältnis Breite/Höhe verfügt, können Sie mit Hilfe des unteren Fensterbereiches diese Einzelbilder korrekt innerhalb ihrer Rahmen positionieren. Es bestehen zwei Möglichkeiten, die Bilder innerhalb der Einzelbildrahmen zu platzieren:
 - Wenn sie auf das Auswahlsymbol "Links oben" klicken, wird Animation Shop die Einzelbilder, deren Seitenverhältnis oder Größe von den Standardwerten des ersten Animationsbildes abweicht, in der linken oberen Ecke des entsprechenden Einzelbildrahmens platzieren.
 - Wenn Sie das Auswahlsymbol **Zentriert** anklicken, werden alle Einzelbilder der Animation in ihren entsprechenden Rahmen zentriert. Wenn die Abmessungen eines Einzelbildes kleiner sind als die des ersten Bildes der Animation, kann der Zwischenraum zwischen dem Bild und dem entsprechenden Rahmen auf zwei Arten ausgefüllt werden.
 - Klicken Sie auf das Auswahlsymbol **Leinwandfarbe**, um den Zwischenraum mit der vorher ausgewählten Leinwandfarbe zu füllen.
 - Klicken Sie auf das Auswahlsymbol "Inhalt des vorangehenden Bildes", um den Zwischenraum mit dem Inhalt des vorangehenden Bildes zu füllen.
- 8 Wenn Sie das Kontrollkästchen „Größe anpassen“ anklicken, wird der Rahmen des Einzelbildes mit dem Bild gefüllt, ohne daß das Seitenverhältnis des Bildes verändert wird.
- 8 Klicken Sie auf das Symbol „OK“, um das Einzelbild oder die Einzelbilder in die Animation einzufügen.

Hinzufügen, Kopieren und Verschieben der Einzelbilder

Sie können unter Animation Shop die Einzelbilder einer oder auch mehrerer Animationen auf zwei Arten kopieren und verschieben oder auch neue Bilder zu den Animationen hinzufügen: Mit Hilfe der Befehle **Ausschneiden**, **Kopieren** und **Einfügen** oder der Funktion "Drag and Drop". Um ein Einzelbild zu verschieben, benutzen Sie bitte den Befehl **Ausschneiden**, und um ein Bild zu kopieren, den Befehl **Kopieren**. Mit der Funktion "Drag and Drop" können sie Einzelbilder sowohl verschieben als auch kopieren.

Ausschneiden/Kopieren und Einfügen

Diese Methode gilt sowohl für die Auswahl von einzelnen Bildern, als auch für eine Mehrfachauswahl.

- 1 Öffnen Sie die Animation, aus der Sie ein Bild ausschneiden oder kopieren möchten.
- 2 Wählen Sie das zu kopierende oder auszuschneidende Bild aus.
- 3 Speichern Sie das Bild in der Windows Zwischenablage, indem Sie im Menü **Bearbeiten** auf den Befehl **Ausschneiden** oder **Kopieren** oder in der Symbolleiste auf die Symbole [Ausschneiden](#) oder [Kopieren](#) klicken.
- 4 Möchten Sie diese Bilder in eine andere Animation einfügen, öffnen Sie nun die entsprechende Datei.
- 5 Wählen Sie ein Einzelbild - Sie können das neue Bild entweder in das ausgewählte Bild hineinkopieren oder das neue Bild vor diesem Bild einfügen. Eine Mehrfachauswahl kann nur vor einem Bild eingefügt werden.
- 6 Um die Bilder als neue Bilder einzufügen, wählen Sie im Menü **Bearbeiten** den Befehl **Einfügen** und in dem Untermenü die Option **Als neues Einzelbild**, oder klicken Sie in der Symbolleiste auf das rechts abgebildete Symbol [Als neues Bild einfügen](#).

Die neuen Bilder werden nun in die Animation eingefügt - bitte beachten Sie, daß diese neuen Bilder die Bildeigenschaften der Quelldatei(en) besitzen.

Wenn Sie nur ein Bild einfügen und dies mit einem anderen Einzelbild verbinden möchten, wählen Sie im Menü **Bearbeiten** den Befehl **Einfügen** und in dem Untermenü die Option **In markiertes Einzelbild**, oder klicken Sie in der Symbolleiste auf das Symbol [In Einzelbild einfügen](#). Das Bild wird nun in das bestehende Einzelbild eingefügt und mit ihm verbunden.

Drag and Drop

Mit dieser Funktion können Sie ein Bild oder auch mehrere Bilder gleichzeitig kopieren oder verschieben.

- 1 Öffnen Sie die Animation, aus der Sie ein Bild ausschneiden oder kopieren möchten. Wenn Sie die Bilder in eine andere Animation kopieren oder verschieben möchten, positionieren Sie die beiden Animationsfenster so auf ihrem Bildschirm, daß beide Fenster sichtbar sind.
- 2 Wählen Sie das zu kopierende oder auszuschneidende Bild aus.
- 3 Ziehen Sie das Bild oder die Bilder in die Animation, in die Sie die Bilder kopieren oder verschieben möchten. Um die Bilder zu kopieren (nicht um sie zu verschieben) drücken Sie die Taste <Strg> bevor Sie mit dem Ziehen beginnen, und halten Sie die Taste gedrückt, bis Sie die Bilder an ihren Bestimmungsort gezogen haben. Während Sie die Bilder mit der Maus über die Ränder der Einzelbilder bewegen, verwandelt sich der Mauszeiger in die Abbildung von drei Blättern Papier. Dies bedeutet, daß die gezogenen Bilder als neue Einzelbilder eingefügt werden. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Einzelbild bewegen, verwandelt er sich in die Abbildung eines Blattes Papier. Dies bedeutet, daß die gezogenen Bilder in ein Einzelbild eingefügt werden. Animation Shop stellt ein Abbild des Quellbildes innerhalb des Zielbildes dar, um Ihnen das Positionieren der neuen Bilder zu erleichtern.
- 4 Lassen Sie die Bilder auf ihren Bestimmungsort fallen. Die gezogenen Bilder werden nun in die Animation eingefügt - bitte beachten Sie, daß diese Bilder, wenn Sie sie als neue Bilder einfügen, die Bildeigenschaften der Quelldatei(en) besitzen. Wenn Sie die Bilder in ein bestehendes Einzelbild einfügen, werden die gezogenen Bilder mit dem Zielbild verbunden bis alle Bilder eingefügt worden sind, oder das Ende der Animation erreicht wird.

■

Wenn Sie die Taste <Umsch> drücken während sie die Bilder auf die Bildfläche eines anderen Einzelbildes fallenlassen, entscheidet Animation Shop über die Positionierung der neuen Bilder. Die gezogenen Bilder werden an der nächsten Ecke, dem nächsten Mittelpunkt einer Einzelbildseite oder dem Mittelpunkt des Bildes ausgerichtet - je nach dem "Abwurfpunkt" der Quellbilder.

Die Einfügeordnung

Die Art, in der Sie die Bilder ziehen, wirkt sich direkt auf die Reihenfolge aus, in der die Bilder eingefügt werden. In Animation Shop werden die Bilder einer Auswahl in der folgenden Reihenfolge eingefügt:

- 1 Das erste Bild, das Sie vor dem Ziehen ausgewählt haben (Startbild).
- 2 Jedes weitere ausgewählte Bild rechts von dem Startbild in der Reihenfolge links nach rechts.
- 3 Jedes weitere ausgewählte Bild links von dem Startbild in der Reihenfolge links nach rechts.

Die Funktion "Einfügen/Verbinden"

Der Befehl **Einfügen/Verbinden** erlaubt ihnen das Kopieren oder Verschieben eines oder mehrerer

Einzelbilder in ein bestehendes Einzelbild während einer Drag-and-Drop Operation. Das Symbol **Einfügen/Verbinden** in der Symbolleiste ist ein Auswahlsymbol, d.h. wenn das Symbol wie ein gedrückter Knopf dargestellt wird, befindet sich Animation Shop im Verdecken-Modus bis Sie erneut auf das Symbol klicken. Sie können ebenfalls im Menü **Bearbeiten** die Option **Einfügen/Verbinden** wählen, um diesen Modus zu aktivieren.

Gehen Sie wie oben beschrieben vor, um mit der Funktion "Drag and Drop" eines oder mehrere Bilder zu verschieben oder zu kopieren. Bevor Sie mit dem Ziehen beginnen, aktivieren Sie bitte die Funktion **Einfügen/Verbinden**. Die von Ihnen bestimmte Bildauswahl wird solange eingefügt bis einer der folgenden Umstände eintritt:

- Sie haben das Quellbild / die Quellbilder vor einer Auswahl eingefügt, und das erste Bild der Auswahl wurde erreicht.
- Sie haben das Quellbild / die Quellbilder in eine Zielauswahl eingefügt, und das Ende der Auswahl wurde erreicht.
- Das Ende der Animation wurde erreicht.

Bearbeiten einer Animation

Duplizieren der Einzelbilder

Sie können mit Hilfe des Befehls **Duplizieren** ein oder mehrere Einzelbilder auf schnelle und einfache Weise verdoppeln.

- 1 Wählen Sie das oder die zu verdoppelnden Einzelbilder aus.
- 2 Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Duplizieren** oder klicken Sie in der Symbolleiste auf das Symbol [Duplizieren](#). Sie können auch mit einem Rechtsklick auf ein Einzelbild ein Pop-up Menü aufrufen, und in diesem Menü die Option Duplizieren auswählen, um den Vorgang zu starten.
- 3 Animation Shop fügt nun direkt eine Kopie der Auswahl in die Animation ein.

Bearbeiten einer Animation

Einfügen leerer Einzelbilder

Um ein oder mehrere leere Einzelbilder in eine Animation einzufügen, wählen Sie die Option **Bild hinzufügen** aus dem Menü **Bearbeiten** und klicken Sie in dem folgenden Untermenü auf die Option **Leer**. Sie können auch mit einem Rechtsklick auf ein Einzelbild ein Pop-up Menü aufrufen, in diesem Menü die Option **Hinzufügen** auswählen, und in dem folgenden Untermenü auf die Option **Leeres Einzelbild** klicken. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Leeres Einzelbild einfügen](#).

- 1 Legen Sie mit Hilfe des Drehelements "Anzahl der Einzelbilder" die Anzahl der leeren Einzelbilder fest, die in Ihre Animation eingefügt werden sollen.
- 2 Wählen Sie ein Bild mit Hilfe des Drehelements "Einfügen vor Position" aus - die leeren Einzelbilder werden nun vor diesem Einzelbild in die Animation eingefügt.
- 3 Vergeben Sie einen Verzögerungswert für die Wiedergabe der Einzelbilder mit Hilfe des Drehelements **Verzögerungszeit**.
- 4 Bestimmen Sie den Inhalt des leeren Einzelbildes mit Hilfe des Feldes "Inhalt der neuen Einzelbilder".
 - Klicken Sie auf das Auswahlsymbol "Leinwandfarbe", um das leere Einzelbild mit der Leinwandfarbe der Animation zu füllen.
 - Klicken Sie auf das Auswahlsymbol "Inhalt des vorangehenden Bildes", um den Inhalt des vorangehenden Bildes der Animation in das leere Einzelbild zu kopieren.
- 5 Klicken Sie auf das Symbol **OK**, um die neuen Einzelbilder in die Animation einzufügen.

Bearbeiten einer Animation

Umkehren der Einzelbild-Reihenfolge

In Animation Shop können Sie die Reihenfolge aller Einzelbilder einer Animation oder die Reihenfolge innerhalb einer Mehrfachauswahl von aufeinanderfolgenden Bildern umkehren.

- 1** Wählen Sie alle Einzelbilder Ihrer Animation aus oder eine beliebige Reihenfolge von Einzelbildern.
- 2** Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Reihenfolge umkehren**. Animation Shop vertauscht nun die Einzelbild-Positionen innerhalb der Auswahl.

Bearbeiten einer Animation

Umdrehen der Einzelbilder

Sie können in Animation Shop ein Einzelbild oder mehrere Einzelbilder auf einmal "auf den Kopf stellen". Die Funktion **Umdrehen** vertauscht die vertikale Ausrichtung eines Bildes - d.h. "Oben" wird zu "Unten" und umgekehrt. Um ein oder mehrere Einzelbilder umzudrehen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 1 Wählen Sie die Einzelbilder aus, die sie umdrehen möchten.
- 2 Klicken Sie im Menü **Bearbeiten** auf die Funktion **Umdrehen**.

Bearbeiten einer Animation

Spiegeln der Einzelbilder

Die Funktion **Spiegeln** vertauscht die horizontale Ausrichtung eines Bildes - d.h. "Rechts" wird zu "Links" und umgekehrt. Um ein oder mehrere Einzelbilder zu spiegeln, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 1 Wählen Sie die Einzelbilder aus, die Sie spiegeln möchten.
- 2 Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Funktion **Spiegeln**.

Bearbeiten einer Animation

Ändern der Animationsgröße

Die Abmessungen der Animation werden festgelegt, wenn Sie eine neue Animation erstellen. Sie können die Animationsgröße nachträglich mit Hilfe des Dialogfensters "Größe ändern" verändern, indem Sie entweder zwei Werte für die Breite und Höhe der Animation vergeben oder einen Wert für das Seitenverhältnis der Einzelbilder festlegen. Beide Methoden werden in dem folgenden Abschnitt erklärt.

- 1 Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Animationsgröße ändern**, um das Dialogfenster [Größe ändern](#) zu öffnen.
- 2 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen in dem Fenster vor.
- 3 Klicken Sie auf das Symbol **OK**, wenn Sie alle Änderungen eingegeben haben.

Einstellen der Breiten- und Höhenwerte

- 1 Sie können die Animationsgröße verändern, indem Sie ein neue Pixelgröße wählen, eine Prozentvergrößerung gemessen an der Originalgröße vornehmen, oder zwei Meßwerte in Inches oder Zentimetern eingeben. Klicken Sie bitte auf das Auswahlsymbol der jeweiligen Kategorie, um die Bearbeitungsfelder zu aktivieren.
- 2 Entfernen Sie, falls notwendig, das Häkchen im Kontrollkästchen "Seitenverhältnis".
- 3 Geben Sie zwei neue Werte mit Hilfe der Drehelemente **Breite** und **Höhe** ein. Bitte beachten Sie, daß Sie mit Hilfe des Feldes "Tatsächliche / Druckgröße" ebenfalls die Auflösung der Animation ändern können.
- 4 Wählen Sie eine der Optionen des Dropdown Feldes **Änderungstyp**.
 - Die Option **Bilinear** interpoliert zwei aneinander angrenzende Pixel, um die Größe Ihrer Animation zu ändern - diese Methode ist besonders geeignet, wenn Sie ihre Animation verkleinern möchten.
 - Die Option **Bikubisch** interpoliert zwei aneinander angrenzende Pixel, um die Größe Ihrer Animation zu ändern - diese Methode ist besonders geeignet, wenn Sie ihre Animation vergrößern möchten.
 - Die Option **Pixel** verdoppelt oder löscht einzelne Pixel, um eine neue Animation zu erstellen.
 - Die Option **Smart** wählt aus den beiden Methoden **Bikubisch** und **Bilinear** die Methode aus, die sich am besten für die Größenänderung Ihrer Animation eignet.

Einstellen des Seitenverhältnisses

Das Seitenverhältnis eines Bildes drückt den Quotienten Breite des Bildes / Höhe des Bildes aus.

- 1 Sie können die Animationsgröße verändern, indem Sie ein neue Pixelgröße wählen, eine Prozentvergrößerung gemessen an der Originalgröße vornehmen, oder zwei Meßwerte in Inches oder Zentimetern eingeben. Klicken Sie bitte auf das Auswahlsymbol der jeweiligen Kategorie, um die Bearbeitungsfelder zu aktivieren.
- 2 Versetzen Sie das Kontrollkästchen "Seitenverhältnis" mit einem Häkchen.
- 3 Das Textfeld "Seitenverhältnis" zeigt das aktuelle Seitenverhältnis der Einzelbilder in Ihrer Animation an. Führen Sie bitte einen Doppelklick auf dieses Textfeld aus, und geben Sie einen neuen Verhältniswert ein, wenn Sie den aktuellen Wert ändern möchten.
- 4 Geben Sie einen neuen Größenwert in das entsprechenden Feld ein. Wenn Sie zum Beispiel die Breite ändern möchten, wird der Höhenwert automatisch anhand des Seitenverhältnisses berechnet. Führen Sie hierzu bitte einen Doppelklick auf das Drehelement **Breite** aus, und geben Sie einen neuen Wert ein. Der entsprechende Höhenwert wird automatisch berechnet, wenn sie das gerade bearbeitete Feld wieder verlassen oder auf das Symbol **OK** klicken.
- 5 Wählen Sie eine der Optionen im Dropdown Feld **Änderungstyp**.

Bearbeiten einer Animation

Löschen der Einzelbilder

Sie können auf zwei Arten ein oder mehrere Einzelbilder aus Ihrer Animation löschen. Mit der Funktion **Ausschneiden** wird das entsprechende Bild aus der Animation gelöscht und in der Windows Zwischenablage gespeichert, während der Befehl **Löschen** Ihre Auswahl einfach nur aus der Animation entfernt.

Wählen Sie bitte die zu löschenden Einzelbilder Ihrer Animation aus und verwenden dann eine der folgenden Methoden:

- Wählen Sie die Option **Ausschneiden** im Menü **Bearbeiten** oder klicken Sie auf das Symbol **Ausschneiden** in der Symbolleiste oder verwenden Sie das Tastaturkürzel <Strg> + <X>.
- Wählen Sie die Option **Löschen** im Menü **Bearbeiten** oder klicken Sie auf das Symbol [Löschen](#) in der Symbolleiste.
- Drücken Sie die Taste <Entf>.

Bearbeiten einer Animation

Ändern der Einzelbild-Eigenschaften

Die Einzelbild-Eigenschaften können entweder für alle Bilder einer Animation eingestellt werden oder nur für einzelne Bilder.

- 1 Wählen Sie ein, mehrere oder alle Einzelbilder Ihrer Animation aus.
- 2 Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Einzelbild-Eigenschaften**. Sie können ebenfalls einen Rechtsklick auf das ausgewählte Einzelbild oder die Einzelbilder ausführen, und in dem Pop-up Menü auf die Option **Eigenschaften** klicken. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Einzelbild-Eigenschaften](#).
- 3 Geben Sie mit Hilfe des Drehelements **Wiedergabezeit** einen neuen Verzögerungswert für das ausgewählte Einzelbild ein.
- 4 Klicken Sie auf die Karteikarte **Anmerkungen** und geben Sie einen beliebigen Kommentar zu dem Einzelbild ein. Bei diesem Kommentar handelt es sich um einen eingebetteten Text wie er normalerweise für Urheber- und Urheberrechtsinformationen verwendet wird - diese Art von Text kann nur mit einem GIF-Editor gelesen werden.
- 5 Klicken Sie auf das Symbol **OK**, um die Einzelbild-Informationen zu aktualisieren.

Bearbeiten einer Animation

Ändern der Animationseigenschaften

Alle Änderungen der Animations-Eigenschaften wirken sich auf die gesamte Animation aus. Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Animations-Eigenschaften**. Sie können ebenfalls einen Rechtsklick auf die Animation außerhalb des Einzelbildbereiches ausführen, und in dem Pop-up Menü auf die Option **Eigenschaften** klicken. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Animations-Eigenschaften](#).

Die Wiederholungszahl für die Wiedergabe Ihrer Animation wird mit Hilfe der Karteikarte **Wiederholungen** eingestellt.

- Wenn Sie auf das Auswahlssymbol "Kontinuierliche Wiedergabe" klicken, wird Ihre Animation so lange wiedergegeben, bis Sie die Wiedergabe stoppen.
- Klicken Sie auf das Auswahlssymbol "Animation _ mal wiederholen", um die Anzahl der Wiederholungen festzulegen.
- Verwenden Sie bitte die Karteikarte **Anmerkungen**, um einen beliebigen Kommentar zu dem Einzelbild einzugeben. Bei diesem Kommentar handelt es sich um einen eingebetteten Text wie er normalerweise für Urheber- und Urheberrechtsinformationen verwendet wird - diese Art von Text kann nur mit einem GIF-Editor gelesen werden.

Sie können mit Hilfe der Karteikarte **Leinwandfarbe** die Leinwandfarbe für die gesamte Animation festlegen.

■

Die Leinwandfarbe eines Bildes oder einer Animation ist nicht mit der Hintergrundfarbe eines Bildes identisch. Alle Einzelbilder werden von Animation Shop als rechteckige Bilder geladen - unabhängig von der Form des jeweiligen Bildinhalts. Dieser rechteckige Hintergrund des Bildes kann nicht mit Hilfe von Animation Shop verändert werden, es sei denn, Sie verändern das eigentliche Bild mit Hilfe der Farbpalette und der Werkzeugleiste. Die in Animation Shop einstellbare Leinwandfarbe ist nur dann sichtbar, wenn ein Bild den entsprechenden Einzelbildrahmen nicht komplett ausfüllt oder leer ist.

- Wenn Sie auf das Auswahlssymbol **Transparent** klicken, so werden alle hinter Ihrer Animation platzierten Bilder durch die transparente Leinwand erkennbar sein. Die Standardeinstellung, an der Sie eine transparente Leinwand erkennen können, ist in Animation Shop ein grau-weißes Schachbrettmuster.
- Klicken Sie auf das Auswahlssymbol **Gedeckt**, um eine Leinwandfarbe für Ihre Animation auszuwählen. Die Leinwandfarbe ist nur dann sichtbar, wenn ein Teil des Einzelbildrahmens nicht von dem Bild ausgefüllt wird.

Um eine andere Leinwandfarbe als die Standardvorgabe einzustellen, klicken Sie bitte auf das Symbol **Leinwandfarbe wählen**. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Farbe](#).

Klicken Sie auf das Symbol **OK**, um die Einstellungen der Animations-Eigenschaften auf den neuesten Stand zu bringen.

Bearbeiten einer Animation

Betrachten Ihrer Animationen

Um Ihre Animation "in Aktion" zu erleben, wählen Sie bitte die Option **Animation** im Menü **Ansicht** oder klicken Sie auf das Symbol [Wiedergabe](#). Das Wiedergabe-Fenster wird nun geöffnet und die Animation "vorgeführt".

Wenn nur das Wiedergabe-Fenster geöffnet ist, wählen Sie bitte die Option **Einzelbilder** aus dem Menü **Ansicht** oder klicken Sie auf das rechts abgebildete Symbol [Einzelbilder anzeigen](#), um das Einzelbild-Fenster wieder zu öffnen.

Um das Wiedergabe-Fenster zu schließen, klicken Sie bitte auf das Fenstersymbol **Schließen** oder führen Sie einen Doppelklick auf das Programmsymbol aus. Wenn Sie die Option **Schließen** im Menü **Datei** wählen, werden sowohl das Wiedergabe- als auch das Einzelbild-Fenster geschlossen.

■

Die Symbole "Einzelbilder anzeigen" und "Animation wiedergeben" sind Auswahlssymbole, die, je nachdem ob das betreffende Fenster aktiviert, ist als "gedrückte Knöpfe" dargestellt werden oder nicht.

Modifying a Frame's Image

Window:

Main

TOPIC: Painting and Drawing Overview

Bearbeiten eines Einzelbildes

Malen und Zeichnen

Die [Werkzeugleiste](#) enthält sieben Symbole, die Ihnen einen schnellen Zugriff auf verschiedene Funktionen von Animation Shop erlauben. Um ein Werkzeug zu aktivieren, klicken Sie bitte auf das entsprechende Symbol. Der Mauszeiger verwandelt sich nun in ein Bild des jeweiligen Werkzeugs.

- [Standardpinsel](#)
- [Radiergummi](#)
- [Füllfarbe](#)
- [Textwerkzeug](#)
- [Farbauswahl](#)
-

Viele der Mal- und Zeichenwerkzeuge produzieren Effekte, die nur bei einer hohen Farbtiefe sichtbar sind. Falls ein Werkzeug keinen oder nur einen sehr kleinen Effekt auf Ihr Bild hat, überprüfen Sie bitte ob Ihre Bildschirmdarstellung für 16 Millionen Farben konfiguriert ist bzw. das Bild über diese Farbtiefe verfügt.

TOPIC: Paintbrush

Bearbeiten eines Einzelbildes

Der Standardpinsel

Sie können das Werkzeug **Pinsel** zum Malen oder Erstellen von Freihandzeichnungen verwenden. Wenn Sie den Mauszeiger bei aktiviertem Werkzeug **Pinsel** über ein Einzelbild bewegen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen kleinen Pinsel.

- [Einstellen der Optionen](#)
- [Malen mit dem Standardpinsel](#)
- [Das Zeichnen von Linien](#)

TOPIC: Eraser

Bearbeiten eines Einzelbildes

Das Radiergummi

Mit dem Radiergummi löschen Sie einzelne Farbpixel innerhalb eines Bildes, und ersetzen diese Pixel durch die Leinwandfarbe der Animation. Wenn Sie den Mauszeiger bei aktiviertem Werkzeug **Radiergummi** über ein Einzelbild bewegen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen kleinen Radiergummi.

- [Einstellen der Optionen](#)
- [Arbeiten mit dem Radiergummi](#)
- [Löschen gerader Linien](#)

TOPIC: Fill Tool

Bearbeiten eines Einzelbildes

Das Werkzeug "Füllfarbe"

Mit dem Werkzeug **Füllfarbe** können Sie größere Bereiche eines Bildes mit einer Farbe ausmalen. Wenn sie den Mauszeiger bei aktiviertem Werkzeug **Füllfarbe** über ein Einzelbild bewegen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen kleinen Farbtopf. Sie können dieses Werkzeug mit einer Reihe verschiedener Optionen des Stil-Feldes Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen.

TOPIC: Text Tool

Bearbeiten eines Einzelbildes

Das Textwerkzeug

Mit diesem Werkzeug können Sie Texte in ein Einzelbild Ihrer Animation einfügen. Die Optionen für dieses Werkzeug werden in einem separaten Dialogfenster festgelegt, das automatisch geöffnet wird, wenn Sie auf ein Einzelbild Ihrer Animation klicken.

- [Schritt-für-Schritt Anleitung](#)

Paintbrush

Window:

More

TOPIC: Setting the Paintbrush Options

Der Standardpinsel

Einstellen der Pinselbreite

Die Pinselbreite (Stärke) wird in dem Stil-Feld eingestellt.

- 1 Aktivieren Sie das Werkzeug, indem Sie auf das Pinselsymbol in der [Werkzeugleiste](#) klicken. Falls das Stil-Feld sichtbar geschaltet ist, zeigt Animation Shop hier die [Kontrolloptionen](#) des Standardpinsels an.
- 2 Falls das Stil-Feld unsichtbar geschaltet ist, [aktivieren](#) Sie es jetzt.
- 3 Stellen Sie die Pinselstärke mit Hilfe des Drehelements **Breite** ein.

TOPIC: Painting with the Paintbrush

Der Standardpinsel

Malen mit dem Standardpinsel

- 1 Aktivieren Sie das Werkzeug, indem Sie auf das Symbol [Pinsel](#) in der [Werkzeugleiste](#) klicken.
- 2 Wählen Sie die Farben aus, mit denen Sie malen möchten.
- 3 Plazieren Sie den Mauszeiger an der Stelle, an der Sie mit dem Malen beginnen möchten.
- 4 Halten Sie die [primäre Maustaste](#) gedrückt, um mit der Vordergrundfarbe zu malen, oder verwenden Sie die [sekundäre Maustaste](#), um die Hintergrundfarbe auf das Bild aufzutragen.
- 5 Bewegen Sie die Maus, um größere Flächen auszumalen.
- 6 Lassen Sie die Maustaste wieder los, um den Malvorgang zu beenden.

TOPIC: Drawing Lines with the Paintbrush

Der Standardpinsel

Das Zeichnen gerader Linien

- 1 Aktivieren Sie das Werkzeug, indem Sie auf das Symbol [Pinsel](#) in der [Werkzeugleiste](#) klicken.
- 2 [Wählen](#) Sie die Farben aus, mit denen Sie malen möchten.
- 3 Plazieren Sie den Mauszeiger an der Stelle, an der Sie mit dem Malen beginnen möchten.
- 4 Klicken Sie einmal mit der [primären Maustaste](#), um mit dem Zeichnen einer Linie in der Vordergrundfarbe zu beginnen, oder verwenden Sie die [sekundäre Maustaste](#) auf die gleiche Weise für das Zeichnen einer Linie in der Hintergrundfarbe.
- 5 Drücken Sie die Taste <Umsch> und halten Sie sie gedrückt.
- 6 Plazieren Sie den Mauszeiger an der Stelle, an der das erste Liniensegment enden soll.
- 7 Klicken Sie einmal mit der entsprechenden Maustaste (siehe Schritt 4).
- 8 Fügen Sie auf diese Art alle Liniensegmente hinzu, die Sie benötigen. Wenn Sie mit dem Zeichnen fertig sind, lassen Sie die Taste <Umsch> los.

Eraser

Window:

More

TOPIC: Setting the Eraser Options

Das Radiergummi

Einstellen der Optionen

Die Breite des Radiergummis wird in dem Stil-Feld eingestellt.

- 1 Aktivieren Sie das Werkzeug, indem Sie auf das Symbol ["Radiergummi"](#) in der [Werkzeugleiste](#) klicken. Falls das Stil-Feld sichtbar geschaltet ist, zeigt Animation Shop hier die [Optionen](#) des Radiergummis an.
- 2 Falls das Stil-Feld unsichtbar geschaltet ist, [aktivieren](#) Sie es jetzt.
- 3 Stellen Sie die Breite des Radiergummis in Pixel mit Hilfe des Drehelements **Breite** ein.

TOPIC: Painting with the Eraser

Das Radiergummi

Arbeiten mit dem Radiergummi

- 1 Aktivieren Sie das Werkzeug, indem Sie auf das Symbol "[Radiergummi](#)" in der [Werkzeugleiste](#) klicken.
- 2 Plazieren Sie den Mauszeiger an der Stelle, an der Sie mit dem Löschen einer Bildfarbe beginnen möchten.
- 3 Halten Sie die [primäre Maustaste](#) gedrückt während Sie die Maus über das Bild bewegen
- 4 Wenn Sie den Löschvorgang abgeschlossen haben, lassen Sie die Maustaste wieder los - Animation Shop füllt die gelöschten Bereiche automatisch mit der Leinwandfarbe der Animation.

Gerade Linien werden mit dem Radiergummi auf die gleiche Art gelöscht, die für das Zeichnen von Linien mit dem Pinsel verwendet wird.

TOPIC: Drawing Lines with the Eraser

Das Radiergummi

Das Löschen gerader Linien

- 1 Aktivieren Sie das Werkzeug, indem Sie auf das Symbol "[Radiergummi](#)" in der [Werkzeugleiste](#) klicken.
- 2 Plazieren Sie den Mauszeiger an der Stelle, an der Sie mit dem Löschen der ersten Linie beginnen möchten.
- 3 Klicken Sie einmal mit der [primären Maustaste](#), um mit dem Löschen der Linie zu beginnen.
- 4 Drücken Sie die Taste <Umsch> und halten Sie sie gedrückt.
- 5 Plazieren Sie den Mauszeiger an der Stelle, an der das erste Liniensegment enden soll.
- 6 Klicken Sie einmal mit der primären Maustaste.
- 7 Löschen Sie auf diese Art alle Liniensegmente, die Sie nicht länger benötigen. Wenn Sie mit dem Löschen fertig sind, lassen Sie die Taste <Umsch> los.

Fill Tool

Window:

More

TOPIC: Setting the Standard Options

Die Füllfarbe

Einstellen der Optionen

Der Auswahlmodus

Verwenden Sie dieses Dropdown Feld, um die Pixel der Animation zu bestimmen, die von der Füllfarbe eingefärbt werden. Die Modi "RGB-Wert", "Farbton" und "Helligkeit" färben Pixel, deren jeweilige Werte denen der ausgewählten Pixel entsprechen. Der Modus "Keine" färbt alle Pixel des Bildes, und damit das gesamte Einzelbild, neu ein.

Die Toleranz

Verwenden Sie dieses Drehelement, um einen Toleranzwert für das Werkzeug **Füllfarbe** festzulegen. Dieser Toleranzwert gibt an, wie genau die Farbe eines Pixels mit der ausgewählten Farbe übereinstimmen muß, um neu eingefärbt zu werden. Sie können einen Wert auf einer Skala von 0 bis 200 vergeben, wobei 0 den niedrigsten Toleranzwert darstellt (nur Pixel, deren Farbe perfekt mit der ausgewählten Farbe übereinstimmt, werden eingefärbt) und 200 den absoluten Toleranzwert repräsentiert (alle Pixel werden eingefärbt).

Die Leinwandfarbe

Mit diesem Kontrollkästchen legen Sie die Farbe fest, die zum Ausfüllen der Bildbereiche verwendet wird.

- Wenn dieses Kästchen leer ist, wird Animation Shop die aktiven Farben zum Füllen der Bildbereiche verwenden. Weitere Informationen zu den aktiven Farben finden Sie unter dem Thema "Auswählen der aktiven Farben".
- Wenn dieses Kästchen mit einem Häkchen versehen ist, wird Animation Shop die Leinwandfarbe der Animation zum Färben der Pixel verwenden. Ist die Leinwandfarbe transparent, so werden auch die neu eingefärbten Pixel transparent dargestellt.

TOPIC: Using the Fill Tool

Die Füllfarbe

Arbeiten mit dem Werkzeug "Füllfarbe"

- 1 Wählen Sie die Farbe, die Sie zum Füllen des Bildes verwenden möchten.
- 2 Aktivieren Sie die [Werkzeugpalette](#), falls diese nicht sichtbar geschaltet ist.
- 3 Klicken Sie auf das Symbol **Füllfarbe**.
- 4 Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Bildbereich, den Sie bearbeiten möchten.
- 5 Drücken Sie die:
 - [primäre Maustaste](#), um das Bild mit der Vordergrundfarbe zu füllen oder
 - die [sekundäre Maustaste](#), um das Bild mit der Hintergrundfarbe zu füllen.

Text Tool

Window:

More

TOPIC: Using the Text Tool: Steps 1 to 5

Das Textwerkzeug

Arbeiten mit dem Textwerkzeug: Schritte 1-5

- 1 Sie können den Text in der Vordergrundfarbe oder auch als leere Auswahl erstellen. Falls Sie eine farbigen Text einfügen möchten, wählen Sie nun die entsprechende Farbe aus.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol Text der Werkzeugleiste.
- 3 Klicken Sie auf die Stelle des Bildes, an der Sie den Text einfügen möchten. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster Text einfügen.
- 4 Das Werkzeug **Text** unterstützt drei Einstellungen für den einzufügenden Text: den Namen der Schrift (die Schriftart), den Schriftschnitt und den Schriftgrad. Blättern Sie mit Hilfe der Bildlaufleisten durch die Listen, und klicken Sie auf einen Eintrag, um die entsprechende Option auszuwählen.
- 5 Wählen Sie einen der drei Effekte mit Hilfe der Kontrollkästchen aus:

<u>Effekt</u>	<u>Ergebnis</u>
Durchstreichen	Der Text wird einfach durchgestrichen dargestellt.
Unterstreichen	Der Text wird einfach unterstrichen dargestellt.
Antialiasing	Die Kanten des Textes werden geglättet, indem verschiedene Abstufungen der Textfarbe in die Ränder eingefügt werden. Diese Funktion ist nur für Graustufenbilder mit 256 Farben und Farbbilder mit mehr als 256 Farben verfügbar.

TOPIC: Using the Text Tool: Steps 6 to 8

Das Textwerkzeug

Arbeiten mit dem Textwerkzeug: Schritte 6-8

- 6 Bestimmen Sie eine Ausrichtung für den Text.
- 7 Geben Sie den Text in das Eingabefeld ein; das Eingabefeld wird mit einem Klick oder der Tastenkombination <Alt> + <E> aktiviert.
- 8 Klicken Sie auf das Symbol **OK**, um das Dialogfeld zu schließen, und den Text in das Einzelbild der Animation einzufügen. Animation Shop markiert den Text automatisch als Auswahl, die Sie mit der Maus an eine beliebige Position ziehen können.

TOPIC: Selecting the Active Colors

Bearbeiten eines Einzelbildes

Arbeiten mit der Farbpalette

Animation Shop legt grundsätzlich zwei aktive Farben fest, die Vordergrund- und die Hintergrundfarbe, die zusammen mit allen Werkzeugen und Funktionen zur Bildbearbeitung verwendet werden. Diese Farben werden automatisch mit den Tasten Ihrer Maus verknüpft, wenn Sie ein Werkzeug zur Bildbearbeitung ausgewählt haben.

Die Vordergrundfarbe ist mit Ihrem primären Mausknopf und die Hintergrundfarbe mit Ihrem sekundären Mausknopf verknüpft. Ein Beispiel: Sie haben als Vordergrundfarbe "Schwarz" und als Hintergrundfarbe "Weiß" gewählt, und Ihre linke Maustaste ist als primäre Maustaste konfiguriert. Wenn Sie nun mit dem Werkzeug **Pinzel** auf ein Bild klicken, wird ein Teil des Bildes mit der Farbe "Schwarz" übermalt. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild klicken, wird der Bereich weiß eingefärbt.

Sie können die aktiven Farben mit Hilfe einer der folgenden Methoden festlegen:

- Mit Hilfe des Feldes [Farbe auswählen](#) der Farbpalette
- Mit Hilfe des Bereichs [Aktive Farben](#) der Farbpalette
- Mit Hilfe des Werkzeuges [Farbauswahl](#)

Auswählen der aktiven Farben

Das Feld "Farbe auswählen"

Um eine [aktive Farbe](#) mit Hilfe des Feldes "Farbe auswählen" der [Farbpalette](#) festzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Feld "Farbe auswählen". Der Mauszeiger verwandelt sich nun in eine Pipette, und Animation Shop stellt die [RGB-Werte](#) der Farbe, über der sich die Pipette befindet in dem Feld "Aktuelle Farbe" dar.
- 2 Bewegen Sie die Pipette auf die Farbe, die Sie auswählen möchten.
- 3 Klicken Sie einmal mit der [primären Maustaste](#), um die Vordergrundfarbe zu bestimmen, oder verwenden Sie die [sekundäre Maustaste](#), um die Hintergrundfarbe festzulegen. Die neuen Farben, oder die Farben der Bildpalette, die diesen Farben am nächsten kommen, werden nun in dem Feld [Aktive Farben](#) angezeigt.

TOPIC: Using the Active Colors Panel

Auswählen der aktiven Farben

Das Feld "Aktive Farben"

Um eine [aktive Farbe](#) aus den verfügbaren Farben auszuwählen, klicken Sie auf das Feld der Vorder- oder Hintergrundfarbe in dem Feld [Aktive Farben Panel](#). Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Farbe](#). Die von Ihnen in diesem Fenster ausgewählte Farbe wird automatisch in dem Feld "Aktive Farben" angezeigt.

Vertauschen der aktiven Farben

Klicken Sie auf den Farbumschalter (Doppelpfeil) des Feldes [Aktive Farben](#), um die Vorder- und Hintergrundfarben gegeneinander auszutauschen.

TOPIC: Using the Dropper Tool

Auswählen der aktiven Farben

Das Werkzeug "Farbauswahl"

Sie können mit Hilfe dieses Werkzeuges die Vorder- und Hintergrundfarbe ändern, indem Sie mit der Pipette auf einen Teil des Bildes klicken.

- 1 Wählen Sie das Werkzeug **Farbauswahl** aus der [Werkzeugleiste](#) aus.
- 2 Wenn Sie den Mauszeiger dieses Werkzeuges über ein Bild bewegen, verwandelt sich der Zeiger in das Abbild einer kleinen Pipette. Bewegen Sie die Spitze dieser Pipette auf die Bildfarbe, die Sie auswählen möchten. Die [RGB-Werte](#) dieser Farbe werden nun in dem Feld "Aktuelle Farbe" der Farbpalette angezeigt.
- 3 Klicken Sie einmal mit der [primären Maustaste](#), um die Vordergrundfarbe zu bestimmen, oder verwenden Sie die [sekundäre Maustaste](#), um die Hintergrundfarbe festzulegen.

Bearbeiten eines Einzelbildes

Das Dialogfenster "Farbe"

Sie können in Animation Shop zwei verschiedene Dialogfenster verwenden, um eine Farbe aus dem gesamten Farbspektrum Ihres Computers auszuwählen:

[Das Jasc Dialogfenster](#)

[Das Windows Dialogfenster](#)

Verwenden Sie bitte das Dialogfensters [Allgemeine Programmeinstellungen](#), um eines dieser beiden Fenster auszuwählen.

Arbeiten mit den Farb-Dialogfenstern

Das Jasc-Dialogfenster "Farbe"

Wenn Ihr Bild über eine Farbtiefe von 24 Bit verfügt (d.h. aus 16 Millionen Farben besteht), öffnet Animation Shop das [Jasc-Dialogfenster "Farbe"](#), wenn Sie auf eines der Felder **Vordergrundfarbe** oder **Hintergrundfarbe** klicken. Dieses Fenster erlaubt Ihnen die Auswahl einer Farbe auf der Basis des gesamten Farbspektrums Ihres Computers.

- Klicken Sie auf das Feld **Vordergrundfarbe**, um eine neue Vordergrundfarbe auszuwählen.
- Klicken Sie auf das Feld **Hintergrundfarbe**, um eine neue Hintergrundfarbe auszuwählen.

Auswählen einer Grundfarbe

Es gibt 48 voreingestellte Grundfarben, deren Zusammensetzung Sie nicht verändern können. In der ersten Spalte finden Sie drei additive und drei subtraktive Grundfarben. Die letzte Spalte enthält sechs Helligkeitsstufen (Graustufen). In den dazwischen liegenden Spalten sind die additiven und subtraktiven Grundfarben nach ihrem Helligkeitsgrad sortiert dargestellt - die Helligkeitswerte der Grundfarben nehmen hierbei von links nach rechts zu.

Um eine Grundfarbe auszuwählen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 1 Klicken Sie in der linken oberen Ecke des Dialogfensters auf das Quadrat einer Farbe. Die Farbe sowie ihre RGB- und HSL-Werte und der HTML-Code werden in dem Feld "Aktuelle Farbe" aufgelistet.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **OK**. Animation Shop schließt das Dialogfenster und stellt die ausgewählte Farbe in dem entsprechenden Farbfeld des Feldes "Aktive Farben" dar.

Das Farbrad

Um eine Farbe mit Hilfe des Farbrades auszuwählen, führen Sie bitte die folgenden zwei Schritte aus:

- 1 Wählen Sie einen Farbton aus dem Farbrad aus.
- 2 Justieren Sie den Sättigungs- und Helligkeitswert des Farbtons mit Hilfe des entsprechenden quadratischen Feldes "Sättigung/Helligkeit" im Innern des Farbrades.

Auswählen des Farbtons

Klicken Sie auf das Rad oder ziehen Sie den kleinen Auswahlring über das Farbrad, um einen Farbton auszuwählen. Während sich die Pipette über das Farbrad bewegt, werden die Farbwerte der Farben, über denen sich die Pipette befindet, in dem Feld "Aktuelle Farbe" aufgelistet. Die Farbe sowie ihre RGB- und HSL-Werte und der HTML-Code werden in diesem Feld angezeigt. Die HTML-Kennung wird als Text dargestellt, den Sie direkt in Ihren eigenen HTML-Code mit Hilfe der Funktionen **Kopieren** und **Einfügen** übernehmen können.

Einstellen der Sättigungs-/Helligkeitswerte

Justieren Sie bitte den Sättigungs- und Helligkeitswert des Farbtons mit Hilfe des entsprechenden quadratischen Feldes "Sättigung/Helligkeit" im Innern des Farbrades.

So nehmen Sie die Einstellungen für den Farbton vor:

- 1 Klicken Sie auf das Feld oder ziehen Sie den kleinen Auswahlring über das Farbfeld, um einen Sättigungs- und Helligkeitswert auszuwählen:
 - Bewegen Sie den Auswahlring von links nach rechts, um den Sättigungswert zu erhöhen.
 - Bewegen Sie den Auswahlring von oben nach unten, um den Helligkeitswert zu erhöhen.
- 2 Während Sie die Pipette über das Feld bewegen, werden die Farbe sowie ihre RGB- und HSL-Werte und der HTML-Code in dem Feld "Aktuelle Farbe" aufgelistet.
- 3 Klicken Sie auf das Symbol **OK**. Animation Shop schließt das Dialogfenster und stellt die ausgewählte Farbe in dem entsprechenden Farbfeld des Feldes "Aktive Farben" dar.

Auswählen einer Bildfarbe

Um bei geöffnetem Dialogfenster **Farbe** eine Farbe aus dem Bild auszuwählen, bewegen Sie die Pipette auf das Feld innerhalb des Farbrades und führen einen einfachen Klick aus. Die Farbe sowie ihre RGB- und HSL-Werte und der HTML-Code werden in dem Feld "Aktuelle Farbe" angezeigt.

Erstellen einer benutzerdefinierten Farbe

Sie können die 16 leeren Kästchen mit jeweils einer Farbe Ihrer Wahl füllen. Sie können eine neue Farbe in eine leeres Kästchen einfügen oder eine bestehende benutzerdefinierte Farbe ersetzen.

Auswählen einer benutzerdefinierten Farbe:

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Farbrad, das Feld "Sättigung/Helligkeit", das Feld "Aktuelle Farbe", das Feld "Alte Farbe" oder auf eine der Grundfarben.
- 2 Wählen Sie nun eine der folgenden Methoden:
 - Ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter rechter Maustaste auf eines der Kästchen "Benutzerdefinierte Farben" und lassen Sie den Mausknopf los.
 - Klicken Sie auf das Symbol "Farbe hinzufügen".
- 3 Klicken Sie auf das Symbol **OK**. Animation Shop schließt das Dialogfenster und stellt die ausgewählte Farbe in dem entsprechenden Farbfeld des Feldes "Aktive Farben" dar.

Arbeiten mit den Farb-Dialogfenstern

Das Windows Dialogfenster "Farbe"

Sie können mit Hilfe des [Windows Dialogfensters "Farbe"](#) eine Farbe aus dem gesamten Farbspektrum Ihres Systems auswählen.

- [Die Grundfarben](#)
- [Die Benutzerdefinierten Farben](#)
- [Das Farbspektrum](#)

TOPIC: Basic Colors

Das Windows Dialogfenster "Farbe"

Die Grundfarben

Es gibt 48 voreingestellte Grundfarben, deren Zusammensetzung Sie nicht verändern können. So wählen Sie eine Grundfarbe aus:

- 1 Klicken Sie in der linken unteren Ecke des [Dialogfensters](#) auf das Quadrat der Farbe, die Sie auswählen möchten.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **OK**.

TOPIC: Custom Colors

Das Windows Dialogfenster "Farbe"

Die benutzerdefinierten Farben

So wählen Sie eine der 16 benutzerdefinierten Farben aus:

- 1 Klicken Sie in der linken unteren Ecke des Dialogfensters auf das Quadrat der Farbe, die Sie auswählen möchten.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **OK**.

Ändern einer benutzerdefinierten Farbe

- 1 Klicken Sie in der linken unteren Ecke des [Dialogfensters "Farbe"](#) auf das Quadrat der Farbe, die Sie ändern möchten.
- 2 Wählen Sie ein der [Matrixfarben](#) aus.
- 3 Klicken Sie auf das Symbol **Farbe hinzufügen**.

TOPIC: Full Spectrum Colors

Arbeiten mit den Farb-Dialogfenstern

Die Matrixfarben

- 1 Falls nur die Grundfarben und die benutzerdefinierten Farben des [Dialogfensters "Farbe"](#) sichtbar sind, klicken Sie bitte auf das Symbol **Farbe definieren**. Animation Shop vergrößert nun das Dialogfenster um die Farbmatrix Ihres Systems.
- 2 Für diese Matrix gibt es zwei Kontrollelemente:
 - [Das Fadenkreuz](#) für [den Farbton und die Sättigung](#).
 - [Den Zeiger](#) für [den Helligkeitswert](#).Diese beiden Kontrollobjekte verändern die Darstellung innerhalb des Feldes **Farbe/Basis**. Um das Fadenkreuz und den Zeiger zu verschieben, können Sie die Objekte entweder mit der Maus an eine neue Position ziehen oder einfach nur auf die neue Position klicken.
- 3 Animation Shop zeigt den Farbton in der Hälfte "**Farbe**" des Darstellungsfensters **Farbe/Basis** an. Wenn in den beiden Feldhälften unterschiedliche Farben angezeigt werden, und Sie den Farbton auf der Seite "Basis" bevorzugen, führen Sie bitte einen Doppelklick auf die Feldhälfte "Basis" aus. Beide Feldhälften zeigen nun den Farbton, der vorher in der Feldhälfte "Basis" dargestellt wurde.

TOPIC: Working with Palettes

Opening Image Files

Window:

Main

TOPIC: Opening Image Files Overview

Öffnen einer Datei

Öffnen einer Datei - Allgemeines

Sie können mit Animation Shop sowohl einzelne Bilddateien, als auch animierte GIF-Dateien (.gif) öffnen. Als Bilddatei gilt jede Grafikdatei, deren Dateiformat von Animation Shop unterstützt wird. Wenn Sie eine Bilddatei öffnen, erzeugt Animation Shop automatisch eine neue Animation.

■

Obwohl Animation Shop eine neue Animation erstellt, wird diese nicht dauerhaft als Datei auf Ihrem System gespeichert, bis Sie selbst diese Datei speichern.

Wenn Sie die Liste ihrer GIF-Dateien in dem Dialogfenster **Öffnen** oder mit Hilfe des Windows Explorers betrachten, können Sie ohne ein Öffnen dieser Dateien mit Animation Shop nicht erkennen, ob es sich um Einzelbilder oder animierte GIF-Dateien handelt.

Sie können Einzelbilddateien und Animationen auf mehrere Arten öffnen:

- Mit Hilfe des Dialogfensters "Öffnen"
- Mit Hilfe der Liste der zuletzt geöffneten Dateien
- Mit Hilfe des Symbols "Arbeitsplatz" oder des Windows Explorers
- Mit Hilfe der Funktion Drag and Drop
- Mit Hilfe des Dialogfensters "Ausführen"

TOPIC: Using the Open Dialog Box

Öffnen einer Datei

Das Dialogfenster "Öffnen"

Bei dem Dialogfenster [Öffnen](#) handelt es sich um das Windows Standardfenster **Öffnen**, dem noch einige "Extras" hinzugefügt wurden.

- [Schritt-für-Schritt Anleitung](#)

Anzeigen der Bildinformationen

Das Fenster [Bildinformationen](#) zeigt Ihnen die Grundinformationen zu einem ausgewählten Bild an.

Nähere Informationen erhalten Sie, wenn Sie auf das Symbol **Details** klicken. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Dateiinformationen](#).

TOPIC: Using the Most-Recently Used List

Öffnen einer Datei

Die Liste der zuletzt geöffneten Dateien

Die Liste der zuletzt geöffneten Dateien enthält, wie der Name schon sagt, die Namen der Dateien, die zuletzt mit Animation Shop geöffnet wurden. Sie finden diese Liste im Menü **Datei** direkt über dem Befehl **Beenden**.

■

Nach der Installation von Animation Shop enthält diese Liste zunächst keinen Eintrag

Klicken Sie einfach auf einen der Dateinamen, um die entsprechende Datei auszuwählen.

- Animation Shop öffnet nun diese Datei in einem Einzelbild-Fenster im Animationsbereich, oder
- falls Sie eine Datei im Meta- oder Import-Format ausgewählt haben, öffnet Animation Shop eventuell ein formatspezifisches Dialogfenster zur Eingabe weiterer Informationen.

TOPIC: Using My Computer or the Windows Explorer

Öffnen einer Datei

Der Arbeitsplatz und Windows Explorer

Wenn das Dateiformat mit Animation Shop verknüpft ist, können Sie die Datei mit einem Doppelklick öffnen. Sie erkennen die verknüpften Dateien an dem [Dateisymbol](#) von Animation Shop. Wenn sie einen Doppelklick auf die Datei ausführen:

- öffnet Animation Shop diese Datei in einem Einzelbild-Fenster im Animationsbereich, oder
- falls Sie eine Datei im Meta- oder Import-Format ausgewählt haben, öffnet Animation Shop eventuell ein [formatspezifisches Dialogfenster](#) zur Eingabe weiterer Informationen

TOPIC: Using Drag-and-Drop

Öffnen einer Datei

Die Funktion "Drag and Drop"

Sie können Bilddateien oder Animationen ebenfalls öffnen, indem Sie die Dateien aus dem Arbeitsplatz, dem Windows Explorer oder jedem anderen Programm, das die Funktion "Drag and Drop" unterstützt herausziehen, und auf eines der folgenden Objekte "fallenlassen":

- Das Programmfenster von Animation Shop
- Die ausführbare Datei von Animation Shop's (ANIM.EXE)
- Eine Verknüpfung mit der ausführbaren Datei von Animation Shop

Arbeiten mit der Funktion Drag and Drop

Die Schritte in dieser Anleitung beschreiben den Drag and Drop Vorgang für das Programmfenster von Animation Shop. Die Grundzüge dieses Vorganges lassen sich ebenso auf die Arbeit mit den anderen zwei oben beschriebenen Objekten übertragen.

- [Schritt-für-Schritt Anleitung](#)

TOPIC: Using the Run Dialog Box

Öffnen einer Datei

Das Dialogfenster "Ausführen"

Fügen Sie in der Befehlszeile des Dialogfensters **Ausführen** den Dateinamen hinter dem Namen der ausführbaren Datei von Animation Shop ein. Nachdem Sie auf das Symbol **OK** geklickt haben:

- öffnet Animation Shop diese Datei in einem Einzelbild-Fenster im Animationsbereich, oder
- falls Sie eine Datei im Meta- oder Import-Format ausgewählt haben, öffnet Animation Shop eventuell ein [formatspezifisches Dialogfenster](#) zur Eingabe weiterer Informationen.

Using the Open Dialog Box

Window:

Steps

TOPIC: Step 1: Access the Open Dialog Box

Arbeiten mit dem Dialogfenster "Öffnen"

Schritt 1: Öffnen des Dialogfensters

Sie können das Dialogfenster [Öffnen](#) auf zwei Arten aktivieren:

- Mit Hilfe des Befehls **Öffnen** des Menüs **Datei**.
- Mit einem Klick auf das [Öffnen-Symbol](#) der [Symbolleiste](#).

TOPIC: Step 2: Select the File's Folder

Arbeiten mit dem Dialogfenster "Öffnen"

Schritt 2: Auswählen des Ordners

Sie können die folgenden Objekte benutzen, um einen Ordner zu öffnen:

- Das Dropdown Feld Suchen in
- Das Symbol Übergeordneter Ordner
- Das Listenfeld Box

TOPIC: Step 3: Select the File Type

Arbeiten mit dem Dialogfenster "Öffnen"

Schritt 3: Auswählen des Dateiformates

Wählen Sie das Format der zu öffnenden Datei aus dem Dropdown Feld [Dateityp](#).

- 1 Klicken Sie einfach auf das [Dropdown Feld](#), um es zu öffnen.
- 2 Blättern Sie mit Hilfe der [Bildlaufleiste](#) durch die Liste, und klicken Sie auf den Namen eines Formates, um sich alle Dateien dieses Typs im Listenfeld anzeigen zu lassen.

TOPIC: Step 4: Select the File

Arbeiten mit dem Dialogfenster "Öffnen"

Schritt 4: Auswählen der Datei

Blättern Sie mit Hilfe der [Bildlaufleiste](#) durch die in dem [Listenfeld](#) angezeigten Dateien, und klicken Sie auf die Datei, die Sie öffnen möchten.

TOPIC: Step 5: Check the File Information (Optional)

Arbeiten mit dem Dialogfenster "Öffnen"

Schritt 5: Überprüfen der Dateiinformationen (Optional)

Das [Feld "Bildinformationen"](#) zgt Ihnen die Grundinformationen zu einer Datei an. Falls Sie nähere Informationen zu der Datei wünschen:

- 1 Klicken Sie auf das Symbol **Details**, das für alle Dateiformate außer dem GIF-Format verfügbar ist. Je nach ausgewähltem Format, zeigt das [Dialogfenster "Dateiinformation"](#) verschiedene Informationen zu der Datei an.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **OK**, wenn Sie alle Daten überprüft haben.

TOPIC: Step 6: Select the Open Button

Arbeiten mit dem Dialogfenster "Öffnen"

Schritt 6: Öffnen der Datei

Klicken Sie auf das Symbol **Öffnen**, um die Datei in Animation Shop anzuzeigen:

- Animation Shop öffnet die Datei nun in einem Einzelbild-Fenster, oder
- falls Sie eine Meta- oder Vektor-, Photo-CD- oder RAW-Datei ausgewählt haben, öffnet Animation Shop eventuell ein formatspezifisches Dialogfenster zur Eingabe weiterer Informationen.

Using Drag-and-Drop

Window:

Steps

TOPIC: Step 1: Position the Windows

Arbeiten mit der Funktion "Drag and Drop"

Schritt 1: Positionieren der Fenster

- Positionieren Sie den Arbeitsplatz oder den Windows Explorer und das [Hauptfenster](#) von Animation Shop so auf ihrem Bildschirm, daß beide Fenster sichtbar sind.
- Das Fenster des Arbeitsplatzes oder des Windows Explorers sollte "oben" liegen, da Sie die Datei in diesem Fenster "aufsammeln" möchten.
- Nur ein kleiner Teil des Animation Shop Fensters, eigentlich nur die [Titelleiste](#), muß auf dem Bildschirm sichtbar sein.

TOPIC: Step 2: Find the File

Arbeiten mit der Funktion "Drag and Drop"

Schritt 2: Finden der Datei

Finden Sie die zu öffnende Datei im Fenster des Arbeitsplatzes oder des Windows Explorers. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu diesen Programmen.

TOPIC: Step 3: Grab the File

Arbeiten mit der Funktion "Drag and Drop"

Schritt 3: Markieren der Datei

- 1 Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Datei.
- 2 Drücken Sie die [primäre Maustaste](#), und halten Sie sie gedrückt.

TOPIC: Step 4: Drag the File

Arbeiten mit der Funktion "Drag and Drop"

Schritt 4: Bewegen der Datei

Ziehen Sie die Datei in das Hauptfenster von Animation Shop, indem Sie einfach die Maus bewegen.

TOPIC: Step 5: Drop the File

Arbeiten mit der Funktion "Drag and Drop"

Schritt 5: "Fallenlassen" der Datei

Lassen Sie einfach die Maustaste los, um die Datei in dem Hauptfenster von Animation Shop zu plazieren, das nun automatisch aktiviert wird. Falls Animation Shop das ausgewählte Dateiformat unterstützt:

- wird die Datei in einem Einzelbild-Fenster geöffnet, oder
- falls Sie eine Meta- oder Vektor-, Photo-CD- oder RAW-Datei ausgewählt haben, öffnet Animation Shop eventuell ein formatspezifisches Dialogfenster zur Eingabe weiterer Informationen.

Adding Transitions

Window:

Main

TOPIC: Transitions Overview

Einfügen der Übergänge

Allgemeines

Sie können in Animation Shop zwei Arten von Übergängen in Ihre Animationen einfügen:

- [Bildübergänge](#)
- [Textübergänge](#)

Die Bildübergänge

Einfügen der Bildübergänge

Bildübergänge stellen, wie der Name schon sagt, die Verbindung zwischen zwei Einzelbildern mittels einer visuellen Transformation her. Übergänge werden durch das Rendern und Hinzufügen von Einzelbildern zu der Animation erzeugt. Sie können in Animation Shop unter einer Vielzahl der unterschiedlichsten Übergangsformen auswählen, und somit erstaunliche Effekte auf einfache Art erzeugen. Einige der Übergänge sind besonders geeignet, um zwei unterschiedliche Einzelbilder zu verbinden, während sich andere Übergänge wiederum für die Verknüpfung ähnlicher Einzelbilder anbieten. Um einen Übergang in Ihre Animation einzufügen, gehen Sie bitte wie folgt vor.

- 1 **Öffnen** Sie eine Animation.
- 2 Wählen Sie das Einzelbild der Animation aus, auf das Sie den Übergang anwenden möchten. Dieses Einzelbild wird auch als "Startbild" bezeichnet.
- 3 Öffnen Sie das Dialogfenster [Bildübergang einfügen](#), indem Sie entweder im Menü **Effekte** auf die Option **Bildübergang** klicken, oder einen Rechtsklick auf das Einzelbild ausführen, und in dem Pop-up Menü die Option **Bildübergang** auswählen.
- 4 Konfigurieren Sie Ihren Bildübergang mit Hilfe der zwei Bereiche des Dialogfensters [Bildübergang einfügen](#):
 - [Startbild, Übergang und Endbild](#)
 - [Übergang konfigurieren](#)
- 5 Wenn Sie alle Optionen ausgewählt haben, klicken Sie bitte auf das Symbol **OK**.
 - [Die Liste der Bildübergänge](#)

Die Bildübergänge

Startbild, Übergang und Endbild

Das Dialogfenster [Bildübergang einfügen](#) zeigt das von Ihnen ausgewählte Einzelbild in dem Feld **Startbild** und, je nach Art des ausgewählten Überganges, das nächste Bild Ihrer Animation in dem Feld **Endbild**. Um sich einen Überblick über das tatsächliche Aussehen des Bildüberganges zu verschaffen, versehen Sie bitte das Kontrollkästchen **Vorschau** mit einem Häkchen. Animation Shop stellt den ausgewählten Bildübergang nun in dem Feld **Übergang** dar. Wenn das Kontrollkästchen nicht ausgewählt ist, bleibt das Feld **Übergang** leer.

Wenn Sie einen Rechtsklick auf eines der Felder **Startbild** oder **Endbild** ausführen, öffnet Animation Shop ein Pop-up Menü, mit dessen Hilfe Sie das Aussehen der Einzelbilder verändern können.

Wählen Sie eine der Optionen, um das Aussehen des betreffenden Einzelbildes zu bearbeiten. Wenn Ihre ausgewählte Option nicht dem zuvor ausgewählten Einzelbild entspricht, fügt Animation Shop ein neues Einzelbild in Ihre Animation ein, auf das die gewählte Option zutrifft.

Die Bildübergänge

Konfigurieren des Bildüberganges

Der Bereich "Übergang konfigurieren" des Dialogfensters [Bildübergang einfügen](#) enthält mehrere nützliche Werkzeuge, um die Einstellungen der Übergangsparameter vorzunehmen. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Namen des Überganges oder das Feld **Übergang**, um eine kurze Beschreibung des ausgewählten Überganges zu erhalten.

Die Übergangslänge und die Bildanzahl pro Sekunde

Wenn Sie einen Übergang in Ihre Animation einfügen, rendert Animation Shop einige zusätzliche Einzelbilder für Ihre Animation, um den Übergang zu erstellen. Verwenden Sie bitte die Schieberegler **Übergangslänge** und **Bilder pro Sekunde**, um die Zahl der Übergangsbilder pro Sekunde und die gesamte Wiedergabezeit des Überganges einzustellen. Diese Einstellungen bestimmen die Anzahl der zusätzlich eingefügten Einzelbilder. Animation Shop zeigt Ihnen die Anzahl der neuen Einzelbilder unterhalb des Schiebereglers "Bilder pro Sekunde" an.

■

Je mehr Einzelbilder pro Sekunde Sie auswählen und je länger die Wiedergabezeit, desto größer wird der Speicherplatz Ihrer Animation.

Abhängig von der Größe der Einzelbilder, kann es einige Sekunden dauern, bis Animation Shop die neuen Einzelbilder gerendert hat. Sobald Sie eine der Übergangsoptionen verändern, oder einen neuen Übergang auswählen, rendert Animation Shop die Einzelbilder des Überganges von neuem, um die Anzeige zu aktualisieren.

Die verschiedenen Übergänge

Alle [Übergänge](#) von Animation Shop sind in diesem Dropdown Feld aufgelistet. Um einen Übergang auszuwählen, klicken Sie bitte auf den entsprechenden Namen. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Namen des Überganges in dem Dropdown Feld oder auf das Feld **Übergang**, um eine kurze Beschreibung des Überganges zu erhalten.

Benutzerdefinierte Optionen

Dieses Symbol ist nur dann verfügbar, wenn Sie selbst einige Änderungen an einem Übergang vornehmen können - ist dieses nicht möglich, wird das Symbol grau dargestellt.

Die Bildübergänge

Die Liste der verfügbaren Übergänge

Klicken Sie auf den Namen eines Überganges, um eine kurze Beschreibung des Effektes anzuzeigen.

[Bewegungsunschärfe](#)

[Bleichen](#)

[Dehnen](#)

[Drehen](#)

[Drehtafeln](#)

[Explosion](#)

[Farbrotation](#)

[Gauß-Nebel](#)

[Jalousie](#)

[Klappen](#)

[Konkave Wölbung](#)

[Metamorphose](#)

[Mosaik](#)

[Pixeltransformation](#)

[Poster](#)

[Presse](#)

[Teilen](#)

[Uhrzeiger](#)

[Verdrehen](#)

[Verschieben](#)

[Verwackeln](#)

[Verzerren](#)

[Vierteln](#)

[Vorhang](#)

[Wellen](#)

[Wirbel](#)

[Zoom](#)

Drehtafeln

Der Übergang **Drehtafeln** verwandelt ein Einzelbild in das darauffolgende Bild der Animation. Es sieht so aus, als würden sich die einzelnen Bildzeilen auf untereinander angeordneten Drehkörpern befinden, die sich mit der gleichen Rotationsgeschwindigkeit bewegen. Dieser Übergang eignet sich besonders für zwei unterschiedliche Einzelbilder.

Sie können in diesem Optionsfenster dieses Überganges die Anzahl der Drehkörper und ihre Ausrichtung (horizontal oder vertikal) festlegen.

Uhrzeiger

Dieser Übergang löscht das Einzelbild in einer kreisförmigen Bewegung, die dem wandernden Zeiger auf dem Zifferblatt einer Uhr ähnelt.

Sie können in dem Optionsfenster dieses Überganges die Bewegungsrichtung des "Uhrzeigers" mit Hilfe der Auswahlssymbole "Im Uhrzeigersinn" und "Gegen den Uhrzeigersinn" festlegen..

Presse

Der Übergang **Presse** drückt das Bild horizontal oder vertikal auf einen schmalen Streifen in der Bildmitte zusammen. Dieser Übergang ist besonders wirkungsvoll, wenn Sie ihn auf eine Animation mit nur einem Einzelbild anwenden, das über eine transparente Leinwand verfügt. Setzen Sie die Wiederholungszahl auf den Wert 1 und es entsteht der Eindruck, als wäre das Bild zusammengedrückt worden und dann verschwunden.

Sie können in dem Optionsfenster dieses Überganges die "Laufrichtung" der Presse auf horizontal oder vertikal einstellen, sowie die Hintergrundfarbe (Leinwand- bzw. benutzerdefinierte Farbe) des Überganges festlegen.

Vorhang

Dieser Übergang teilt das Startbild in zwei Hälften und öffnet oder schließt dann diese zwei "Vorhanghälften", um den Blick auf das Endbild freizugeben.

Wählen Sie in dem Optionsfenster dieses Überganges aus, ob die "Vorhänge" vertikal oder horizontal geöffnet bzw. geschlossen werden sollen.

Auflösen

Dieser Übergang ersetzt die einzelnen Pixel des Startbildes durch die Pixel des Endbildes, bis das Endbild vollständig aufgebaut ist. Dieser Übergang eignet sich besonders als Verbindung zweier "solider" Bilder - für den Übergang von einem transparenten Einzelbild zu einem nicht-transparenten Einzelbild ist er hingegen weniger zu empfehlen. Für den Übergang

Auflösen können Sie keine benutzerdefinierten Einstellungen vornehmen.

Vierteln

Der Übergang **Vierteln** teilt das Startbild in vier gleiche Teile, die diagonal aus dem Einzelbildrahmen herausgezogen werden, um den Blick auf das Endbild freizugeben. Für den Übergang **Vierteln** können keinerlei benutzerdefinierte Einstellungen vorgenommen werden.

Explosion

Dieser Übergang verteilt die Pixel eines Bildes willkürlich in alle Richtungen.

Das Optionsfenster dieses Überganges ermöglicht Ihnen die Einstellung der Übergangsgeschwindigkeit und der Hintergrundfarbe (Leinwand- bzw. benutzerdefinierte Farbe).

Metamorphose

Dieser Übergang ersetzt die einzelnen Pixel des Startbildes langsam durch die Pixel des Endbildes - das Startbild verblaßt zusehends, während das Endbild immer mehr an Kontrast gewinnt, bis es schließlich vollständig dargestellt wird, und das Startbild verschwunden ist. Dieser Übergang eignet sich besonders als Verbindung zweier "solider" Bilder - für den Übergang von einem transparenten Einzelbild zu einem nicht-transparenten Einzelbild ist er hingegen weniger zu empfehlen. Aufgrund der Anzahl der verwendeten Farben erhöht dieser Übergang deutlich den Speicherbedarf Ihrer Animation. Für den Übergang **Metamorphose** können Sie keine benutzerdefinierten Einstellungen vornehmen.

Bleichen

Dieser Übergang verwandelt ein Farbbild in ein Graustufenbild. Für den Übergang **Bleichen** können keinerlei benutzerdefinierte Einstellungen vorgenommen werden.

Gauß-Nebel

Der Übergang **Gauß-Nebel** reduziert die Bildschärfe des Einzelbildes, bis der von Ihnen vorgegebene maximale Unschärfefaktor erreicht ist.

Stellen Sie bitte den "Vernebelungsfaktor" mit Hilfe des Drehelements **Nebelradius** in dem Optionsfenster dieses Überganges ein.

Mosaik

Der Übergang **Mosaik** ersetzt in willkürlicher Reihenfolge quadratische Teilbereiche des Startbildes durch die entsprechenden Bereiche des Endbildes.

Sie können mit Hilfe des Optionsfensters dieses Überganges die Anzahl der "Mosaiksteine" pro Zeile (horizontal) und Spalte (vertikal) festlegen, die Animation Shop ersetzen soll.

Bewegungsunschärfe

Dieser Übergang reduziert die Bildschärfe des Einzelbildes, bis der von Ihnen vorgegebene maximale Wert erreicht ist und fügt während des Verwischens der Konturen noch einen Bewegungseffekt hinzu.

Wählen Sie in dem Optionsfenster dieses Überganges den maximalen Wert für die Unschärfe mit Hilfe des Drehelements **Nebelradius**, und legen Sie die Richtung des Verwackeln-Effektes fest, indem sie einen Wert mit Hilfe des Drehelements **Ausrichtung** bestimmen, oder auf den Kreis klicken, um den Radialwinkel einzustellen.

Konkave Wölbung

Dieser Übergang drückt die Seiten eines Einzelbildes zur Bildmitte. Die Außenkanten des Bildes werden hierbei weniger stark zusammengedrückt, als der Rest des Bildes, wodurch das Bild zweier konkaver Wölbungen entsteht.

Mit Hilfe des Optionsfensters können sie die Wölbungsrichtung (horizontal oder vertikal) und die Hintergrundfarbe einstellen (Leinwand- oder benutzerdefinierte Farbe).

Pixeltransformation

Dieser Übergang erhöht scheinbar die Pixelgröße des Einzelbildes und vermischt anschließend die Pixelfarben. Für diesen Übergang können Sie keine Einstellungen vornehmen.

Poster

Dieser Übergang verwandelt das Farbspektrum des Bildes in eine Reihe von Farblöcken, wodurch das Bild das Aussehen eines Posters annimmt.

Mit Hilfe des Optionsfensters dieses Überganges können Sie für diesen Effekt verschiedene Abstufungsgrade festlegen.

Drehen

Dieser Übergang dreht das Einzelbild im Uhrzeigersinn um den Bildmittelpunkt. Eine benutzerdefinierte Einstellung dieses Überganges ist nicht möglich.

Farbrotation

Dieser Übergang verändert kontinuierlich die einzelnen Farben des Bildes nach der Farbreihenfolge des Farbrades - Rot wird zu Gelb, Gelb wird zu Grün, Grün wird zu Blau, Blau wird wieder zu Rot. Jede Bildfarbe eines Einzelbildes wird unabhängig von den anderen Einzelfarben geändert. Ein Beispiel: Das Bild eines Mannes mit einer roten Krawatte und einem grünen Hemd, wird zuerst in das Bild eines Mannes mit gelber Krawatte und blauem Hemd verwandelt und dann in das Bild eines Mannes mit grüner Krawatte und rotem Hemd. Für diesen Übergang können Sie keine Einstellungen vornehmen.

Verwackeln

Dieser Übergang läßt das Bild aussehen, als wäre es bei der Aufnahme mit einer Kamera verwackelt worden.

Sie können in dem Optionsfenster den Verwackelungsgrad des Bildes festlegen, und eine Bildfarbe wählen, deren Darstellung während des Überganges besonders hervorgehoben werden soll. Wählen Sie zum Beispiel die Option **Dunkel**, werden alle dunklen Linien des Bildes verstärkt und etwas schwärzer dargestellt, wählen Sie hingegen die Option **Grün**, so werden alle Grüntöne des Bildes in ihrer Farbintensität verstärkt.

Verzerren

Dieser Übergang verschiebt die einzelnen Pixel eines Bildes entweder horizontal oder vertikal nach Ihren Vorgaben, um so eine verzerrte Kopie des Originals zu erstellen. Sie können ebenfalls festlegen, ob die Bildbereiche, die über den Bildrand hinausgeschoben werden, am gegenüberliegenden Bildrand wieder erscheinen sollen, oder einfach nur verschwinden.

Das Optionsfenster dieses Überganges enthält eine Reihe verschiedener Konfigurationsmöglichkeiten. Bitte verwenden Sie das Drehelement **Verzerrungsgrad**, um den Winkel der Pixelverzerrung festzulegen. Wenn Sie das Kontrollkästchen **Randübergang** mit einem Häkchen versehen, erscheinen die über den Bildrand hinausgeschobenen Bildbereiche am gegenüberliegenden Bildrand erneut. Ist diese Option nicht ausgewählt, können Sie in dem Feld **Hintergrund** die Hintergrundfarbe des Überganges bestimmen (Leinwand- oder benutzerdefinierte Farbe).

Jalousie

Dieser Übergang ähnelt dem Öffnen einer Jalousie, die den Blick auf das Endbild freigibt. Dieser Übergang ist besonders für zwei unterschiedliche Einzelbilder geeignet.

Sie können in dem Optionsfenster dieses Überganges die Anzahl der Jalousie-Lamellen, ihre Ausrichtung (horizontal oder vertikal) und die Bewegungsrichtung festlegen.

Klappen

Bei diesem Übergang wird das Startbild um seine horizontale oder vertikale Mittellinie umgeklappt; hierbei entsteht der Eindruck, daß Endbild befände sich auf der Rückseite des Startbildes.

Mit Hilfe des Optionsfensters dieses Überganges können Sie die Klapprichtung (horizontal oder vertikal) sowie die Hintergrundfarbe des Überganges einstellen (Leinwand- oder benutzerdefinierte Farbe).

Wirbel

Dieser Übergang dreht die Pixel des Einzelbildes spiralförmig um den Bildmittelpunkt - d.h. je weiter ein Bildpunkt von der Bildmitte entfernt ist desto größer ist seine kreisförmig zurückgelegte Strecke. Durch diese Längenunterschiede entsteht der Eindruck, das Bild sei in einen Wasserwirbel geraten.

In dem Optionsfenster dieses Überganges können Sie die Strecke, die jedes Pixel zurücklegt, mit Hilfe des Drehelements **Maximaler Drehwinkel** festlegen, sowie die Hintergrundfarbe des Überganges (Leinwand- oder benutzerdefinierte Farbe) mit Hilfe des Feldes **Hintergrund** einstellen.

Teilen

Dieser Übergang schiebt einzelne Teile des Start- und Endbildes übereinander. Der Übergang **Teilen** eignet sich sowohl als Verbindung von unterschiedlichen Einzelbildern, als auch als Übergang zwischen ähnlichen Einzelbildern.

Das Optionsfenster dieses Überganges enthält eine Reihe verschiedener Konfigurationsoptionen. Wählen Sie den Teilungsgrad der Einzelbilder mit Hilfe des Drehelements **Anzahl der Streifen**, und wählen sie eines der Auswahlssymbole **Horizontal** oder **Vertikal** in dem Feld **Teilungsrichtung**, um die Ausrichtung der Bildstreifen festzulegen. Die Kontrollkästchen des Feldes **Teilung** ermöglichen Ihnen eine Reihe unterschiedlicher Effekte. Wählen Sie die Option **Erstes Bild**, um die Bildstreifen des Startbildes aus dem Rahmen zu entfernen und das darunterliegende Endbild zu sehen. Wählen Sie die Option **Letztes Bild** um die Bildstreifen des Endbildes über das Startbild zu schieben. Wenn Sie beide Optionen auswählen, werden die Bildstreifen des Startbildes in eine Richtung aus dem Bildrahmen herausgeschoben, während Animation Shop die Bildstreifen des Endbildes aus der entgegengesetzten Richtung einfügt.

Dehnen

Dieser Übergang zieht ein Einzelbild nach Ihren Vorgaben vertikal und/oder horizontal auseinander.

Um die Dehnungslänge in jeder Richtung einzustellen, benutzen Sie bitte die zwei Drehelemente **Horizontal** und **Vertikal** des Optionsfensters dieses Überganges.

Verdrehen

Bei diesem Übergang wird das Startbild scheinbar horizontal oder vertikal verdreht; hierbei entsteht der Eindruck, daß Endbild befände sich auf der Rückseite des Startbildes.

Mit Hilfe des Optionsfensters dieses Überganges können Sie die Drehrichtung (horizontal oder vertikal) sowie die Hintergrundfarbe des Überganges einstellen (Leinwand- oder benutzerdefinierte Farbe).

Wellen

Der Effekt dieses Überganges erinnert an ein schlechtes Empfangsbild eines Fernsehers - das Einzelbild wird hierbei durch individuell einstellbare Wellenmuster verzerrt.

Sie können in dem Optionsfenster dieses Überganges die Laufrichtung der Wellen mit Hilfe der beiden Auswahlsymbole **Horizontal** und **Vertikal** einstellen, und die Amplitude (Höhe) sowie die Wellenlänge (Breite) in dem Feld **Welleneigenschaften** festlegen.

Verschieben

Dieser Übergang verschiebt entweder das gesamte Startbild oder das gesamte Endbild. Der Übergang **Verschieben** eignet sich besonders für die Verbindung zweier unterschiedlicher Einzelbilder.

Mit den Optionen des Feldes **Bildlauf** können Sie je nach ausgewählter Option eine Reihe unterschiedlicher Effekte erzielen. Wählen Sie die Option "Startbild", um das Startbild aus dem Bildrahmen herauszuschieben und den Blick auf das Endbild freizugeben. Wählen Sie die Option "Endbild", um das Endbild über das Startbild zu schieben. Wählen Sie beide Kontrollkästchen, um einen "Bildlauf" zu erzeugen - d.h. beide Einzelbilder werden hintereinander in einer Richtung verschoben. Mit Hilfe des Feldes **Laufrichtung** können Sie die Bewegungsrichtung des Überganges einstellen (horizontal: von links nach rechts und umgekehrt; vertikal: Von oben nach unten und umgekehrt).

Zoom

Dieser Übergang stellt die Verbindung zwischen zwei Einzelbildern her, indem das Startbild entweder verkleinert oder das Endbild vergrößert wird, bis das jeweils andere Bild vollständig zu sehen ist.

Klicken Sie bitte in dem Feld **Zoomen** des Optionsfensters auf das Auswahlssymbol **Vergrößern**, um das Endbild immer weiter zu vergrößern, bis es den Bildrahmen vollständig ausfüllt, oder wählen Sie die Option **Verkleinern**, um das Startbild immer mehr schrumpfen zu lassen, bis das Endbild vollständig dargestellt ist. Das Kontrollkästchen **Skaliert** in dem Feld **Zoom-Modus** legt fest, ob das gesamte Bild vergrößert bzw. verkleinert wird (ausgewähltes Kästchen) oder ob das Bild schrittweise ver- bzw. enthüllt wird.

Die Textübergänge

Einfügen der Textübergänge

Die vielen in Animation Shop verfügbaren Textübergänge bieten Ihnen eine Vielzahl an erstaunlichen Spezialeffekten für das Einfügen eines Textes in Ihre Animation. Sie können einen Textübergang in eine Animation einfügen, die bereits ein oder mehrere Einzelbilder enthält, oder auch ein leeres Einzelbild als Ziel auswählen. Textübergänge werden genau wie Bildübergänge durch das Rendern und Hinzufügen von Einzelbildern zu der Animation erzeugt. Probieren Sie die verschiedenen Übergangsformen aus, um den Übergang zu finden, der sich für Ihre Animation am besten eignet. Um einen Übergang in Ihre Animation einzufügen, folgen Sie bitte den unten aufgeführten Anweisungen.

- Verwechseln Sie bitte den Text, den Sie mit Hilfe eines Textüberganges eingefügt haben, nicht mit den Textbausteinen, die Sie mit Hilfe des Werkzeuges **Text** erstellt haben. Sie können mit Hilfe des Textüberganges diese Textbausteine nicht nachträglich verändern.
 - 1 Öffnen Sie eine Animation, oder erstellen Sie eine neue Animation mit einem leeren Bild.
 - 2 Wählen Sie das Einzelbild der Animation aus, auf das Sie den Übergang anwenden möchten. Dieses Einzelbild wird auch als "Startbild" bezeichnet.
 - 3 Öffnen Sie das Dialogfenster [Textübergang einfügen](#), indem Sie entweder im Menü **Effekte** auf die Option **Textübergang** klicken, oder einen Rechtsklick auf das Einzelbild ausführen, und in dem Pop-up Menü die Option **Textübergang** auswählen.
 - 4 Konfigurieren Sie Ihren Bildübergang mit Hilfe der zwei Bereiche des Dialogfensters [Textübergang einfügen](#):
 - [Startbild, Übergang, und Endbild](#)
 - [Übergang konfigurieren](#)
 - 5 Wenn Sie alle Optionen ausgewählt haben, klicken Sie bitte auf das Symbol **OK**.
- [Die Liste der Textübergänge](#)

Die Textübergänge

Startbild, Übergang und Endbild

Das Dialogfenster [Textübergang einfügen](#) zeigt das von Ihnen ausgewählte Einzelbild in dem Feld **Startbild**. Um sich einen Überblick über das tatsächliche Aussehen des Textüberganges zu verschaffen, versehen Sie bitte das Kontrollkästchen **Vorschau** mit einem Häkchen. Animation Shop stellt den ausgewählten Bildübergang nun in dem Feld **Übergang** dar. Wenn das Kontrollkästchen nicht ausgewählt ist, bleibt das Feld **Übergang** leer. Das Feld **Endbild** wird bei Textübergängen nicht verwendet.

Wenn Sie einen Rechtsklick auf das Feld **Startbild** ausführen, öffnet Animation Shop ein Pop-up Menü, mit dessen Hilfe Sie das Aussehen der Einzelbilder verändern können.

Wählen Sie eine der Optionen, um das Aussehen des betreffenden Einzelbildes zu bearbeiten. Wenn Ihre ausgewählte Option nicht dem zuvor ausgewählten Einzelbild entspricht, fügt Animation Shop ein neues Einzelbild in Ihre Animation ein, auf das die gewählte Option zutrifft.

Die Textübergänge

Konfigurieren der Textübergänge

Eingeben des Textes

Geben Sie den Text, den Sie in Ihre Animation einfügen möchten, in das Textfeld ein. Um die Schriftart und die Textfarbe festzulegen, verwenden Sie bitte die beiden entsprechenden Symbole rechts neben dem Textfeld.

Konfigurieren des Überganges

Der Bereich "Übergang konfigurieren" des Dialogfensters enthält mehrere nützliche Werkzeuge um die Einstellungen der Übergangsparameter vorzunehmen.

- Die Schieberegler **Übergangslänge** und **Bilder pro Sekunde**: Wenn Sie einen Textübergang in Ihre Animation einfügen, rendert Animation Shop einige zusätzliche Einzelbilder für Ihre Animation, um den Übergang zu erstellen. Verwenden Sie diese Schieberegler, um die Zahl der Übergangsbilder pro Sekunde und die gesamte Wiedergabezeit des Überganges einzustellen. Diese Einstellungen bestimmen die Anzahl der zusätzlich eingefügten Einzelbilder. Animation Shop zeigt Ihnen die Anzahl der neuen Einzelbilder unterhalb des Schiebereglers **Einzelbilder pro Sekunde** an.

■

Je mehr Einzelbilder pro Sekunde Sie auswählen und je länger die Wiedergabezeit, desto größer wird der Speicherplatz Ihrer Animation.

Abhängig von der Größe der Einzelbilder, kann es einige Sekunden dauern bis Animation Shop die neuen Einzelbilder gerendert hat. Sobald Sie eine der Übergangsoptionen verändern, oder einen neuen Übergang auswählen, rendert Animation Shop die Einzelbilder des Überganges von neuem, um die Anzeige auf den neuesten Stand zu bringen.

- Alle verfügbaren Textübergänge werden in dem Dropdown Feld aufgelistet. Klicken Sie einfach auf den Namen eines Überganges, um diesen Effekt auszuwählen.
- Das Symbol **Benutzerdefinierte Optionen** ist nur dann verfügbar, wenn Sie selbst einige Änderungen an einem Übergang vornehmen können - ist dieses nicht möglich, wird das Symbol grau dargestellt.

Die Textübergänge

Die Liste der Textübergänge

Klicken Sie auf einen der folgenden Übergänge, um eine kurze Beschreibung zu dem entsprechenden Effekt anzuzeigen.

[Fahne](#)

[Flutlicht](#)

[Gegenlicht](#)

[Marqueé](#)

[Ping-Pong](#)

[Schattenspiele](#)

Gegenlicht

Der Übergang **Gegenlicht** plaziert eine Lichtquelle hinter dem eingefügten Text, so daß vereinzelte Lichtstrahlen durch die Textzwischenräume hindurchdringen. Sie können mit Hilfe des Optionsfensters eine Vielzahl von Effekten mit diesem Übergang kreieren. Dieser Übergang eignet sich besonders für leere Einzelbilder oder für die Plazierung vor einem einfachen Bildhintergrund..

Die Textposition

Plazieren Sie den Text innerhalb des Einzelbildes mit Hilfe der Optionen des Feldes **Textposition**. Entfernen Sie das Häkchen aus dem Kontrollfeld **Zentrieren**, um Zugriff auf die Drehelemente **Abstand links** und **Abstand oben** zu erhalten. Vergeben Sie zwei Werte, um den Textabstand vom linken und oberen Rand des Einzelbildes festzulegen.

Die Render-Optionen

Verwenden Sie das Drehelement **Schrittzahl**, um festzulegen, wie gleichmäßig die Lichtquelle sich hinter dem Text bewegt. Je höher hierbei die Schrittzahl ist, desto "ruhiger" bewegt sich die Lichtquelle. Das Drehelement "Absorption" ändert die Strahlenlänge und beeinflusst die "Ausbreitung" des Lichtes innerhalb des Einzelbildes. Hohe Werte erzeugen einen kurzen Lichtstrahl, und niedrige Werte einen langen Lichtstrahl.

Die Lichteigenschaften

Stellen Sie mit Hilfe des Drehelements **Lichtintensität** die Intensität oder Helligkeit der Lichtstrahlen ein. Um im Dialogfenster **Farbe** die Lichtfarbe auszuwählen, klicken Sie bitte auf das Symbol **Lichtfarbe wählen**. Um die Größe der Lichtquelle zu ändern, verwenden Sie das Drehelement **Streubreite**.

Die Bewegung der Lichtquellen

In diesem Feld können Sie die Bewegungen der Lichtquelle Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen. Die Optionen **Startposition X** und **Endposition X** kontrollieren die horizontale Bewegung der Lichtquelle, und die Optionen **Startposition Y** und **Endposition Y** kontrollieren die vertikale Bewegung der Lichtquelle. Niedrige Werte resultieren in einer Verschiebung der Lichtquelle nach links und oben, höhere Werte hingegen verschieben die Lichtquelle nach rechts und unten.

Ping-Pong

Der Übergang **Ping-Pong** bewegt den Text über die gesamte Fläche des Einzelbildes. Sobald der Rand des Textes mit dem Bildrand in Berührung kommt, ändert der Text willkürlich seine Laufrichtung.

Verwenden Sie bitte die beiden Schieberegler "Horizontale Geschwindigkeit" und "Vertikale Geschwindigkeit" in dem Optionsfenster, um die Bewegungs- bzw. Abprallgeschwindigkeit des Textes zu ändern. Zusammen mit der Einstellung der Wiedergabelänge des Überganges, die Sie im Dialogfenster "Textübergang einfügen" mit Hilfe des entsprechenden Schiebereglers vorgenommen haben, bestimmen diese zwei Geschwindigkeitswerte die Bewegungsdauer des Textes.

Klicken Sie auf eines der Auswahlsymbole in dem Feld **Startposition**, um den Startpunkt für die Strecke, die der Text zurücklegen soll, festzulegen. Wenn Sie das Kontrollkästchen "Immer Kontrastfarbe für Text verwenden" mit einem Häkchen versehen haben, wird die von Ihnen ausgewählte Textfarbe eventuell geändert. Animation Shop macht diese Änderung von der ausgewählten Leinwandfarbe der Animation abhängig.

Schattenspiele

Der Übergang **Schattenspiele** platziert eine Lichtquelle vor dem eingefügten Text, so daß hinter dem Text ein Schatten in der Form des Textes entsteht. Sie können mit Hilfe des Optionsfensters die folgenden Einstellungen vornehmen:

Die Textposition

Plazieren Sie den Text innerhalb des Einzelbildes mit Hilfe der Optionen des Feldes **Textposition**. Entfernen Sie das Häkchen aus dem Kontrollfeld **Zentrieren**, um Zugriff auf die Drehelemente **Abstand links** und **Abstand oben** zu erhalten. Vergeben Sie zwei Werte, um den Textabstand von dem linken und dem oberen Rand des Einzelbildes festzulegen.

Die Lichteigenschaften

Stellen Sie mit Hilfe des Drehelementes **Schattengröße** die prozentuale Größe des Schattens gemessen an der Größe des Originaltextes ein. Um die Schwärzung des Schattens zu ändern, verwenden Sie bitte das Drehelement **Schattenintensität**.

Die Bewegung der Lichtquelle

In diesem Feld können Sie die Bewegungen der Lichtquelle Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen. Die Optionen **Startposition X** und **Endposition X** kontrollieren die horizontale Bewegung der Lichtquelle, und die Optionen **Startposition Y** und **Endposition Y** kontrollieren die vertikale Bewegung der Lichtquelle. Niedrige Werte resultieren in einer Verschiebung der Lichtquelle nach links und oben, höhere Werte hingegen verschieben die Lichtquelle nach rechts und unten.

Fahne

Mit Hilfe dieses Übergangs können Sie Ihren Text als eine "Fahne" darstellen, die im im Wind flattert. Sie können mit Hilfe des Optionsfensters die folgenden Einstellungen vornehmen:

Die Textposition

Plazieren Sie den Text innerhalb des Einzelbildes mit Hilfe der Optionen des Feldes **Textposition**.

Entfernen Sie das Häkchen aus dem Kontrollfeld **Zentrieren**, um Zugriff auf die Drehelemente **Abstand links** und **Abstand oben** zu erhalten. Vergeben Sie zwei Werte, um den Textabstand von dem linken und dem oberen Rand des Einzelbildes festzulegen.

Welleneigenschaften

Geben Sie mit Hilfe des Drehelements **Wellenwinkel** einen Wert ein, um die Stärke des "Flatterns" der Fahne zu ändern. Die Einstellungsoption **Wellenlänge** beeinflusst die Entfernung zwischen zwei "Wellenbergen" der flatternden Fahne. Ein niedriger Wert erzeugt kleinere Wellen - die Fahne flattert demnach stärker als bei größeren Wellenlängen. Mit Hilfe der Option **Wellenhöhe** ändern Sie schließlich den Bewegungseffekt - ein niedriger Wert verringert die Wellenbewegung der Fahne, während eine hoher Wert das Flattern verstärkt.

Flutlicht

Dieser Übergang stellt einen Text dar, der von einer bewegten Lichtquelle direkt angestrahlt wird. Sie können mit Hilfe des Optionsfensters die folgenden Einstellungen vornehmen:

Die Textposition

Plazieren Sie den Text innerhalb des Einzelbildes mit Hilfe der Optionen des Feldes **Textposition**. Entfernen Sie das Häkchen aus dem Kontrollfeld **Zentrieren**, um Zugriff auf die Drehelemente **Abstand links** und **Abstand oben** zu erhalten. Vergeben Sie zwei Werte, um den Textabstand von dem linken und dem oberen Rand des Einzelbildes festzulegen.

Die Lichteigenschaften

Um im Dialogfenster **Farbe** die Lichtfarbe auszuwählen, klicken Sie bitte auf das Symbol **Lichtfarbe wählen**. Um die Größe der Lichtquelle zu ändern, verwenden Sie bitte das Drehelement **Streubreite**.

Die Bewegung der Lichtquelle

In diesem Feld können Sie die Bewegungen der Lichtquelle Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen. Die Optionen **Startposition X** und **Endposition X** kontrollieren die horizontale Bewegung der Lichtquelle, und die Optionen **Startposition Y** und **Endposition Y** kontrollieren die vertikale Bewegung der Lichtquelle. Niedrige Werte resultieren in einer Verschiebung der Lichtquelle nach links und oben, höhere Werte hingegen verschieben die Lichtquelle nach rechts und unten.

Marqueé

Dieser Übergang bewegt den eingefügten Text von links nach rechts über den Bildschirm. Wählen Sie bitte in dem Dialogfenster "Textübergang einfügen" den Schieberegler **Übergangslänge**, um die Bewegungsgeschwindigkeit des Textes einzustellen. Für den Übergang **Marqueé** können keinerlei benutzerdefinierte Einstellungen vorgenommen werden.

Animation Wizard

Window:

Main

TOPIC: Wizard Overview

Arbeiten mit dem Animations Wizard

Allgemeines

Der in Animation Shop integrierte Animations Wizard ist ein nützliches Werkzeug mit dessen Hilfe Sie Animationen auf schnelle und unkomplizierte Weise erstellen können.

- [Starten des Wizard](#)

Arbeiten mit dem Animations Wizard

Starten des Wizard

Sie starten den Animations Wizard, indem Sie im Menü **Datei** die Option **Animations Wizard** wählen, oder auf das Symbol [Animations Wizard](#) in der Symbolleiste klicken. Animation Shop öffnet nun eine Reihe von Dialogfenstern und fordert Sie auf, einige Informationen zur Erstellung der neuen Animation einzugeben. Wenn Sie alle nötigen Eingaben in einem Fenster vorgenommen haben, klicken Sie auf das Symbol **Weiter**, um zum nächsten Fenster zu gelangen. Sie können jederzeit mit Hilfe der Symbole **Zurück** und **Weiter** am unteren Rand der Fenster auf eines der einzelnen Dialogfenster zugreifen.

- [Schritt 2](#)

Arbeiten mit dem Animations Wizard

Einstellen der Einzelbildgröße

Das erste [Wizard-Fenster](#) fordert Sie auf, die Abmessungen der Einzelbilder festzulegen.

- Das Auswahlsymbol "Größe des ersten Bildes übernehmen" veranlaßt Animation Shop, die Größe aller Einzelbilder der Animation an die Größe des ersten Einzelbildes anzugleichen, ohne dabei das Seitenverhältnis Breite/Höhe des ersten Bildes zu verändern.
- Klicken Sie auf das Auswahlsymbol "Einstellungen übernehmen", um die genauen Werte für die Breite und Höhe der Einzelbilder mit Hilfe der entsprechenden Drehelemente einzugeben. Alle Werte werden in Pixel gemessen.
- [Schritt 3](#)

Arbeiten mit dem Animations Wizard

Einstellen der Leinwandfarbe

Abhängig von dem späteren Verwendungszweck Ihrer Animation, möchten Sie vielleicht Ihre Animationen auf einer farbigen Leinwand erstellen. Das Wizard-Fenster [Leinwandfarbe](#) enthält die folgenden Optionen:

- Wenn Sie auf das Auswahlsymbol **Transparent** klicken, so werden alle hinter Ihrer Animation platzierten Bilder durch die transparente Leinwand erkennbar sein. Die [Standardeinstellung](#), an der Sie eine transparente Leinwand erkennen können, ist in Animation Shop ein grau-weißes Schachbrettmuster.
- Klicken Sie auf das Auswahlsymbol **Gedeckt**, um eine Leinwandfarbe für Ihre Animation auszuwählen. Die Abmessungen der Leinwand entsprechen den Eingaben, die Sie im vorherigen Fenster vorgenommen haben.
- Um eine andere Leinwandfarbe als die Standardvorgabe einzustellen, klicken Sie bitte auf das Symbol **Leinwandfarbe wählen**. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Farbe](#).
- [Schritt 4](#)

Arbeiten mit dem Animations Wizard

Positionieren der Einzelbilder

Wenn die Animation aus Einzelbildern verschiedener Größe besteht, oder die Einzelbilder über unterschiedliche Verhältnisse Breite/Höhe verfügen, hilft Ihnen dieses [Wizard-Fenster](#) bei der Positionierung dieser Einzelbilder. Es bestehen zwei Möglichkeiten, die Bilder innerhalb der Einzelbildrahmen zu positionieren:

- Wenn sie auf das Auswahlsymbol "In der linken, oberen Ecke" klicken, wird Animation Shop die Einzelbilder, deren Seitenverhältnis von dem Standardwert des ersten Animationsbildes abweicht, in der linken oberen Ecke des entsprechenden Einzelbildrahmens platzieren.
- Wenn Sie das Auswahlsymbol "Zentriert" anklicken, werden alle Einzelbilder der Animation in ihren entsprechenden Rahmen zentriert.

Wenn die Abmessungen eines Einzelbildes kleiner sind als die des ersten Bildes der Animation, kann der Zwischenraum zwischen dem Bild und dem entsprechenden Rahmen auf zwei Arten ausgefüllt werden:

- Klicken Sie auf das Auswahlsymbol "Mit der Leinwandfarbe", um den Zwischenraum mit der vorher ausgewählten Leinwandfarbe zu füllen.
- Klicken Sie auf das Auswahlsymbol "Mit dem Inhalt des vorangehenden Bildes", um den Zwischenraum mit dem Inhalt des vorangehenden Bildes zu füllen.

Wenn Sie das Kontrollkästchen "Größe anpassen" anklicken, wird der Rahmen des Einzelbildes mit dem Bild gefüllt, ohne daß das Seitenverhältnis des Bildes verändert wird.

- [Schritt 5](#)

Arbeiten mit dem Animations Wizard

Festlegen der Animationseigenschaften

In diesem [Wizard-Fenster](#) stellen Sie die Wiederholungszahl und die Verzögerungszeit der Animation ein.

- Wenn Sie auf das Auswahlsymbol "Kontinuierliche Wiedergabe" klicken, wird Ihre Animation so lange wiedergegeben, bis Sie die Wiedergabe stoppen.
- Klicken Sie auf das Auswahlsymbol "Animation _ mal wiederholen", um die genaue Anzahl der Wiederholungen festzulegen.
-

Diese Eigenschaft wird zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht von allen Browsern unterstützt.

- Wählen Sie bitte einen Wert für die Verzögerungszeit mit Hilfe des entsprechenden Drehelements. Dieser Wert gilt für alle Einzelbilder einer Animation. Sie können diesen Wert später noch verändern, wenn Sie Ihre Animation [bearbeiten](#).

- [Schritt 6](#)

Arbeiten mit dem Animations Wizard

Hinzufügen der Einzelbilder

Sie müssen in diesem [Wizard-Fenster](#) mindestens ein Bild auswählen, um mit Hilfe des Animations Wizard eine neue Animation zu erstellen.

- 1 Klicken Sie auf das Symbol **Bild hinzufügen**. Animation Shop startet nun das Dialogfenster [Öffnen](#).
- 2 Wählen Sie bitte die Datei(en) zur Erstellung Ihrer Animation aus. Um mehrere Dateien auf einmal aus der Dateiliste auszuwählen, halten Sie die Taste <Strg> gedrückt und klicken Sie auf die einzelnen Dateinamen. Sie können aufeinanderfolgende Dateien ebenfalls markieren, wenn Sie die Taste <Umsch> gedrückt halten und auf die erste und letzte Datei in Ihrer Auswahlliste klicken. Sollten sich die Dateien in verschiedenen Ordnern befinden, so müssen Sie das Dialogfenster für jeden einzelnen Ordner getrennt öffnen.
- 3 Sie können einzelne Bilder löschen, indem Sie zuerst auf einen beliebigen Dateinamen und dann auf das Symbol **Bild löschen** klicken.
- 4 Überprüfen Sie die Reihenfolge der Bilder und sortieren Sie die Dateien ggfs. mit Hilfe der Symbole **Nach oben** und **Nach unten** - dieses Verschieben gilt sowohl für einzelne, als auch für mehrere Bilddateien.
- 5 Klicken Sie auf das Symbol **Weiter**, nachdem Sie alle Bilder hinzugefügt haben.

■ [Schritt 7](#)

Arbeiten mit dem Animations Wizard

Fertigstellen der Animation

Wenn Sie in dem letzten [Wizard-Fenster](#) auf das Symbol **Fertigstellen** klicken, erstellt Animation Shop Ihre Animation, um sie dann in einem Einzelbild-Fenster im Animationsbereich zu öffnen.

- [Schritt 8](#)

Arbeiten mit dem Animations Wizard

Betrachten der Animation

Um Ihre Animation "in Aktion" zu erleben, wählen Sie bitte die Option **Animation** im Menü **Ansicht**, oder klicken Sie auf das rechts abgebildete Symbol [Wiedergabe](#). Das Wiedergabe-Fenster wird nun geöffnet und die Animation "vorgeführt".

Wenn nur das Wiedergabe-Fenster geöffnet ist, wählen Sie bitte im Menü **Ansicht** die Option **Einzelbilder** aus, oder klicken Sie auf das Symbol [Einzelbilder anzeigen](#), um das Einzelbild-Fenster wieder zu öffnen.

Um das Wiedergabe-Fenster zu schließen, klicken Sie bitte auf das Fenstersymbol "[Schließen](#)" oder führen Sie einen Doppelklick auf das Programmsymbol aus. Wenn Sie die Option "**Schließen**" im Menü "**Datei**" wählen, werden sowohl das Wiedergabe- als auch das Einzelbild-Fenster geschlossen.

Open / Load Dialog Boxes: Selecting a Folder

Window:

How To

TOPIC: Look in Drop Down Box

Auswählen eines Ordners:



Das Dropdown Feld "Suchen in"



Das Symbol "Übergeordneter Ordner"



Das Listenfeld

Das Dropdown Feld [Suchen in](#) listet alle Verzeichnisse Ihres Computers auf bis hin zu den Systemverzeichnissen (Desktop, Arbeitsplatz, etc.). Um einen Ordner auszuwählen:

- 1 Klicken Sie auf das [Dropdown Feld](#), um es zu öffnen.
- 2 Blättern Sie mit Hilfe der [Bildlaufleiste](#) durch die Liste, und klicken Sie auf den Ordner, den Sie auswählen möchten.

TOPIC: Up One Level Button

Auswählen eines Ordners:



Das Dropdown Feld "Suchen in"



Das Symbol "Übergeordneter Ordner"



Das Listenfeld

Wenn Sie auf das Symbol [Übergeordneter Ordner](#) klicken, wechselt Animation Shop in den Ordner, der direkt das Verzeichnis enthält, in dem Sie sich gerade befinden. Ein Beispiel: Sie befinden sich in dem Ordner C:\WINDOWS\SYSTEM - klicken Sie auf das Symbol, und Animation Shop wechselt zu dem Ordner C:\WINDOWS.

TOPIC: Contents List Box

Auswählen eines Ordners:



Das Dropdown Feld "Suchen in"



Das Symbol "Übergeordneter Ordner"



Das Listenfeld

Das [Listenfeld](#) zeigt den Inhalt des Ordners an, der in dem Dropdown Feld [Suchen in](#) ausgewählt ist. Um einen Ordner auszuwählen:

- 1 Blättern Sie mit Hilfe der [Bildlaufleiste](#) durch die Liste, und klicken Sie auf den Ordner, den Sie öffnen möchten.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **Öffnen**. Animation Shop aktualisiert nun die Anzeige in dem Dropdown Feld "Suchen in" und dem Listenfeld.

Save Dialog Boxes: Selecting a Folder

Window:

How To

TOPIC: Save in Drop Down Box

Auswählen eines Ordners:



Das Dropdown Feld "Speichern in"



Das Symbol "Übergeordneter Ordner"



Das Listenfeld

Das Dropdown Feld [Speichern in](#) listet alle Verzeichnisse Ihres Computers einschließlich der Systemverzeichnisse (Desktop, Arbeitsplatz, etc.) auf. Um einen Ordner auszuwählen:

- 1 Klicken Sie auf das [Dropdown Feld](#), um es zu öffnen.
- 2 Blättern Sie mit Hilfe der [Bildlaufleiste](#) durch die Liste, und klicken Sie auf den Ordner, den Sie auswählen möchten.

TOPIC: Up One Level Button

Auswählen eines Ordners:

- Das Dropdown Feld "Speichern in"

- **Das Symbol "Übergeordneter Ordner"**

- Das Listenfeld

Wenn Sie auf das Symbol [Übergeordneter Ordner](#) klicken, wechselt Animation Shop in den Ordner, der direkt das Verzeichnis enthält, in dem Sie sich gerade befinden. Ein Beispiel: Sie befinden sich in dem Ordner C:\WINDOWS\SYSTEM - klicken Sie auf das Symbol, und Animation Shop wechselt zu dem Ordner C:\WINDOWS.

TOPIC: Contents List Box

Auswählen eines Ordners:

- Das Dropdown Feld "Speichern in"

- Das Symbol "Übergeordneter Ordner"

Das Listenfeld

Das [Listenfeld](#) zeigt den Inhalt des Ordners an, der in dem Dropdown Feld [Speichern in](#) ausgewählt ist.
Um einen Ordner auszuwählen:

- 1 Blättern Sie mit Hilfe der [Bildlaufleiste](#) durch die Liste, und klicken Sie auf den Ordner, den Sie öffnen möchten.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol **Speichern**. Animation Shop aktualisiert nun die Anzeige in dem Dropdown Feld "Suchen in" und dem Listenfeld.

Save Dialog Boxes: Creating a Folder

Window:

How To

TOPIC: Creating a New Folder

Erstellen eines neuen Ordners

So fügen Sie dem aktuell ausgewählten Ordner einen neuen Ordner hinzu:

- 1 Klicken Sie auf das Symbol [Neuen Ordner erstellen](#). Animation Shop fügt nun das Symbol "[Neuer Ordner](#)" in dem [Listenfeld](#) hinzu.
- 2 Geben Sie einen Namen für den neuen Ordner ein - dieser Name läßt sich ebenso bearbeiten wie jeder andere Text auch.
- 3 Drücken Sie die Taste <Eingabe>. Animation Shop erstellt nun den neuen Ordner, und fügt den markierten Eintrag dem [Listenfeld](#) hinzu.
- 4 Drücken Sie erneut die Taste <Eingabe>, um den neuen Ordner zu öffnen.

Select Folder Dlg:Selecting a Folder

Window:

Steps2

TOPIC: Step 1: Select the Folder

Auswählen eines Ordners

Schritt 1: Auswahl des Ordners

Verwenden Sie die folgenden Objekte des Dialogfensters [Ordner auswählen](#), um einen Ordner für einen Befehl oder eine Funktion auszuwählen:

- [Das Dropdown Feld "Suchen in"](#)
- [Das Symbol "Übergeordneter Ordner"](#)
- [Das Listenfeld](#)

TOPIC: Step 2: Choose the Select Button

Auswählen eines Ordners

Schritt 2: Das Symbol "Auswählen"

Klicken Sie auf das Symbol **Auswählen**. Animation Shop [kehrt nun zu der Funktion zurück](#), die das Dialogfenster "Ordner auswählen" aktiviert hat.

Select Folder Dlg: Creating a Folder

Window:

Steps2

TOPIC: Step 1: Select the Parent Folder

Erstellen eines Ordners

Schritt 1: Auswählen des übergeordneten Ordners

Verwenden Sie das Dialogfenster [Ordner auswählen](#), um einen Ordner für den Browser oder das Batch Konvertierungsprogramm zu erstellen. Der übergeordnete Ordner, in dem das neue Verzeichnis erstellt wird, läßt sich mit Hilfe der folgenden drei Objekte auswählen:

- [Das Dropdown Feld "Suchen in"](#)
- [Das Symbol "Übergeordneter Ordner"](#)
- [Das Listenfeld](#)

TOPIC: Step 2: Create the New Folder

Erstellen eines Ordners

Schritt 2: Erstellen des neuen Ordners

- 1 Klicken Sie auf das Symbol [Neuen Ordner erstellen](#). Animation Shop fügt nun das Symbol "[Neuer Ordner](#)" in dem [Listenfeld](#) hinzu.
- 2 Geben Sie einen Namen für den neuen Ordner ein - dieser Name läßt sich ebenso bearbeiten wie jeder andere Text auch.
- 3 Drücken Sie die Taste <Eingabe>. Animation Shop erstellt nun den neuen Ordner, und fügt den markierten Eintrag dem [Listenfeld](#) hinzu.
- 4 Drücken Sie erneut die Taste <Eingabe>, um den neuen Ordner zu öffnen.

TOPIC: Step 3: Choose the Select Button

Erstellen eines Ordners

Schritt 3: Das Symbol "Auswählen"

Klicken Sie auf das Symbol **Auswählen**. Animation Shop [kehrt nun zu der Funktion zurück](#), die das Dialogfenster Ordner auswählen aktiviert hat.

Format-Specific Dialog Boxes

Window:

More

TOPIC: Overview

Die formatspezifischen Dialogfenster

Allgemeines

Animation Shop benötigt zusätzliche Informationen, um die folgenden zwei Dateiformate zu öffnen:

- [Meta / Vektor](#)
- [Photo-CD](#)

TOPIC: Using the Meta Picture Import Dialog Box

Die formatspezifischen Dialogfenster

Das Dialogfenster Meta Bild Import

Mit Hilfe des Dialogfensters [Meta Bild Import](#) legen Sie die Größe eines Meta- oder Vektor-Bildes fest. Animation Shop öffnet dieses Fenster automatisch:

- wenn Sie eine dieser Dateien öffnen, und die Option "Bei jeder Datei fragen" der [WMF-Karteikarte](#) aktiviert ist, oder
- Sie eine Meta-Datei bzw. Vektordaten aus der Zwischenablage einfügen.

Ändern der Bildgröße und/oder des Seitenverhältnisses

Geben Sie einen [neuen Wert](#) in die Textfelder **Breite** und **Höhe** ein, um die Größe und/oder das Seitenverhältnis des Bildes zu ändern.

Öffnen des Bildes

Klicken Sie auf das Symbol **OK**, um das Bild in den ausgewählten Abmessungen in Animation Shop zu öffnen.

Die Standard Importgröße

Sie ändern die Standardgröße für den Bildimport mit Hilfe der [WMF-Karteikarte](#).

TOPIC: Using the PCD Size Dialog Box

Die formatspezifischen Dialogfenster

Das Dialogfenster "PCD"

Kodak Photo-CD Dateien enthalten ein Bild in verschiedenen Größen. Die Option Standard PCD-Größe legt fest, welche Bildabmessungen für das Öffnen aller PCD-Dateien verwendet werden.

Falls Sie die Option "Bei jeder Datei nachfragen" auswählen, aktiviert Animation Shop das PCD-Dialogfenster für jede Photo-CD-Datei, die Sie öffnen möchten. Um eine der Größen auszuwählen:

- 1 klicken Sie zuerst auf die gewünschte Option
- 2 und dann auf das Symbol **OK**.

Window:More2

TOPIC: Changing the Image's Size And/or Scale

Ändern der Größe und des Seitenverhältnisses:

Geben Sie einfach einen neuen Wert in die Textfelder Breite und Höhe ein, um die Größe und/oder das Seitenverhältnis zu verändern. Sie können die Felder entweder mit einem Mausklick oder durch Drücken der Tabulator-Taste aktivieren.

Übernehmen des Seitenverhältnisses

Wenn Sie die Breite als letzten Wert ändern, bleibt das ursprüngliche Seitenverhältnis (Breite/Höhe) bestehen. Auf diese Weise bleiben die Proportionen des Bildes erhalten, wenn das Bild vergrößert oder verkleinert wird - die neue Höhe wird automatisch mit Hilfe des Breitenwertes und des Seitenverhältnisses angepaßt.

Ändern des Seitenverhältnisses

Wenn Sie die Höhe als letzten Wert ändern, wird das ursprüngliche Seitenverhältnis (Breite/Höhe) verworfen. Wird das Bild nun verkleinert oder vergrößert, ändern sich automatisch auch die Proportionen.

Getting Around

Window:

Graphics

Das Hauptfenster

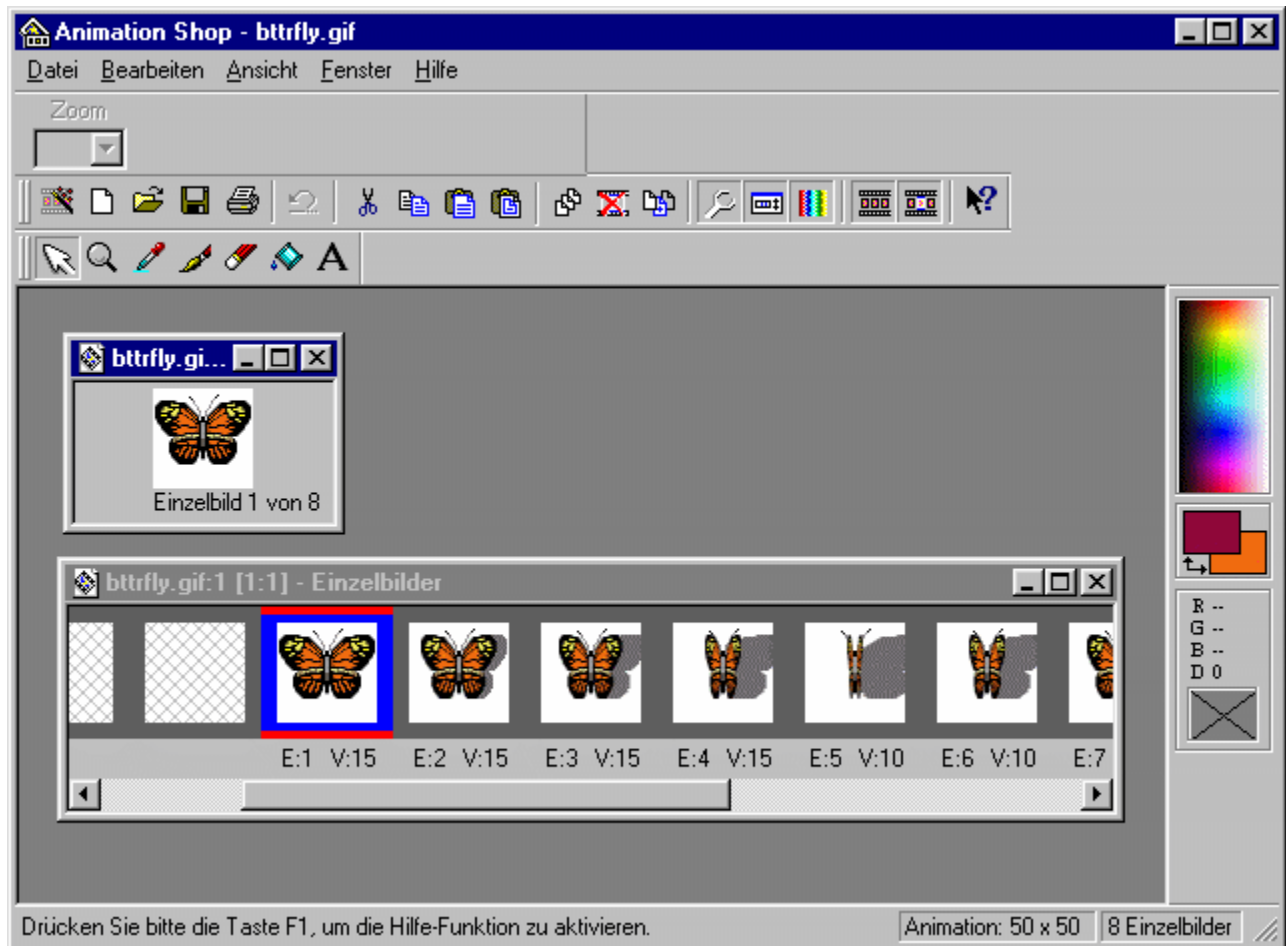


Image Files

Window:

Graphics

Das Dialogfenster "Dateiinformationen"

The screenshot shows the 'Dateiinformationen' (File Information) dialog box for a file named 'Timber wolf.psp'. The dialog is divided into three main sections: 'Bildformat' (Image Format), 'Bildeigenschaften' (Image Properties), and 'Dateiinformationen' (File Information). Blue arrows point from German annotations on the left to specific fields in the dialog.

Annotations and their corresponding fields:

- Format der Quelldatei** → **Bildformat**: Paint Shop Pro
- Unterformat, falls vorhanden** → **Version:** 3
- eventuell verwendete Komprimierungsmethode** → **Komprimierung:** Run Length
- Bildbreite und -höhe gemessen in Pixel** → **Abmessungen:** 580 x 445 Pixel
- Bildbreite und -höhe gemessen in Inch oder Zentimeter** → **Abmessungen:** 20,47 x 15,71 Cm
- Pixeldichte** → **Pixel pro Cm:** 28
- Anzahl der Bits pro Farbebene§** → **Bits pro Ebene:** 24
- Anzahl der Farbebenen§** → **# der Ebenen:** 1
- Farbtiefe des Bildes** → **Maximale # an Farben:** 16 Million
- Datenträgerbezeichnung des Wechselspeichermediums auf dem sich die Datei befindet** → **Laufwerk:** Keine
- Laufwerks- und Pfadangabe der Datei** → **Ordner:** c:\Programme\... Paint Shop Pro 5\Images
- Größe der Datei in Byte** → **Dateigröße:** 473,325
- Datum und Zeitpunkt der letzten Speicherung** → **Erstellungsdatum:** Mar 30, 1998 - 05:00:00

§ Gibt bei Rasterformaten die Bilddaten und bei Meta-Formaten die Informationen über die Bilddarstellung an

Buttons: OK, Hilfe

Supported Raster Image Formats

Window:

Raster

Die unterstützten Raster Bildformate

1 = Animation Shop kann diese Dateien öffnen

< = Animation Shop kann Dateien unter diesem Format speichern

Format	Unterformat / Beschreibung	Quelle/Standard	Bits-Pro-Pixel und Farbtiefe						
			1	4	8	8	16	24	32
					Grey	Color			
BMP	RGB encoded	OS/2	1<	1<		1<		1<	
BMP	RGB encoded	Microsoft Windows	1<	1<		1<		1<	
BMP	RLE encoded	Microsoft Windows		1<		1<			
CLP	Bitmap	Windows Clipboard	1	1		1		1	
CLP	Device Independent Bitmap	Windows Clipboard	1<	1<		1<		1<	
CT	Continuous Tone CMYK	SciTex						1<	
CT	Continuous Tone CMY	SciTex						1<	
CUT		Dr. Halo				1<			
DIB	RGB encoded	OS/2	1<	1<		1<		1<	
DIB	RGB encoded	Microsoft Windows	1<	1<		1<		1<	
DIB	RLE encoded	Microsoft Windows		1<		1<			
EPS	Image only	Adobe	<	<		<		<	
FPX	Compressed	Kodak Flash Pix			1<			1<	
FPX	Uncompressed	Kodak Flash Pix			1<			1<	
GIF	Ver. 87a (interlaced)	CompuServe	1<	1<		1<			
GIF	Ver. 87a (non-interlaced)	CompuServe	1<	1<		1<			
GIF	Ver. 89a (interlaced)	CompuServe	1<	1<		1<			
GIF	Ver. 89a (non-interlaced)	CompuServe	1<	1<		1<			
IFF	Compressed	Electronic Arts	1<	1<		1<			
IFF	Uncompressed	Electronic Arts	1<	1<		1<			
IMG	Old Style	GEM Paint	1<	1		1<			
IMG	New Style	GEM Paint	1	1		1			
JIF	Huffman compressed	Joint Photo. Expert Group			1<			1<	
JPG	Huffman compressed	Joint Photo. Expert Group			1<			1<	
JPG	Progressive	Joint Photo. Expert Group			1<			1<	
KDC		Kodak Digital Camera						1	
LBM	Compressed	Deluxe Paint	1<	1<		1<			
LBM	Uncompressed	Deluxe Paint	1<	1<		1<			
MAC	With header	MacPaint	1<						
MAC	Without header	MacPaint	1<						
MSP	New version	Microsoft Paint	1<						
MSP	Old version	Microsoft Paint	1						
PBM	Portable Bitmap	UNIX	1<						
PCD		Kodak Photo CD						1	
PCT	Macintosh PICT format	Apple	1<	1<	1<	1<	1	1<	
PCX	Version 0	ZSoft Paintbrush	1						
PCX	Ver. 2 (with palette info.)	ZSoft Paintbrush	1	1					
PCX	Ver. 3 (without palette info.)	ZSoft Paintbrush	1	1					
PCX	Version 5	ZSoft Paintbrush	1<	1<		1<		1<	
PGM	Portable Graymap	UNIX			1<				
PIC		Pictor/PC Paint	1<	1<		1<			
PNG	Portable Network Graphics		1<	1<		1<	1	1<	
PPM	Portable Pixelmap	UNIX						1<	
PSD	RGB or indexed	Photoshop	1<			1<		1<	
PSP	Run Length Encoding	Jasc Paint Shop Pro	1<	1<	1<	1<		1<	
PSP	LZ77 Compression	Jasc Paint Shop Pro	1<	1<	1<	1<		1<	
PSP	Uncompressed	Jasc Paint Shop Pro	1<	1<	1<	1<		1<	
RAS	Type 1 (Modern Style)	Sun Microsystems	1<			1<		1<	
RAW	Un-encoded pixel data				1<			1<	
RLE	CompuServe	CompuServe	1<						
RLE	Windows	Microsoft Windows		1<		1<			
SCT	Continuous Tone CMYK	SciTex						1<	
SCT	Continuous Tone CMY	SciTex						1<	
TGA	No compression	Truevision				1<	1	1<	
TGA	Compressed	Truevision				1<	1	1<	
TIFF	Huffman compressed	Aldus Corporation	1<						
TIFF	No compression	Aldus Corporation	1<	1<		1<		1<	
TIFF	Pack bits compressed	Aldus Corporation	1<	1<		1<		1<	
TIFF	LZW compressed	Aldus Corporation	1<	1<		1<		1<	
TIFF	Fax Group 3 compressed	Aldus Corporation	1<						
TIFF	Fax Group 4 compressed	Aldus Corporation	1						
WPG	Version 5.0	WordPerfect	1<	1<		1<			
WPG	Version 5.1	WordPerfect	1<	1<		1<			

Page Setup

Window:

Steps2

Das Seitenlayout

Schritt 1: Öffnen des Layout-Fensters

Mit Hilfe des [Layoutfensters](#) kontrollieren Sie die Papierzufuhr und die Anordnung der Bilder auf der ausgedruckten Seite.

Um dieses Dialogfenster zu öffnen:

- wählen Sie in dem Menü **Datei** die Option **Seitenlayout**, oder
- klicken auf das Symbol **Seitenlayout** in dem [Druckvorschau-Fenster](#).

Das Seitenlayout

Schritt 2: Auswählen des Druckers

Klicken Sie auf das Symbol **Drucker**. Animation Shop öffnet nun das Dialogfenster [Drucker auswählen](#).

- Verwenden Sie das [Dropdown Feld](#), um den Drucker zu bestimmen.
- Falls Sie die druckerspezifischen Optionen verändern möchten, klicken Sie auf das Symbol **Eigenschaften**.

Das Seitenlayout

Schritt 3: Auswählen der Papiergröße und -zufuhr

Verwenden Sie die [Dropdown Felder](#) **Größe** und **Zufuhr** des Feldes [Papier](#), um diese Optionen einzustellen.

■ Bei einigen Druckern sind diese Dropdown-Felder eventuell nicht verfügbar.

Das Seitenlayout

Schritt 4: Einstellen der Druckrichtung

Es gibt zwei [Druckformate](#) - das Hoch- und das Querformat.

- Bei einem Hochformatdruck wird die obere Bildkante an einer der kurzen Papierseiten ausgerichtet.
- Bei einem Querformatdruck wird die obere Bildkante an einer der längeren Papierseiten ausgerichtet.

Klicken Sie auf den Namen eines Druckformates oder das entsprechende Auswahlsymbol, um die Druckrichtung zu bestimmen.

TOPIC: Step 5: Select the Image Settings (Images Only)

Das Seitenlayout

Schritt 5: Die Bildeinstellungen

Die Einstellungen dieses Schrittes gelten nur für das Drucken von Einzelbildern.

Das Feld "Optionen"

Das Feld [Optionen](#) enthält drei [Kontrollkästchen](#).

- Wenn Sie das Seitenverhältnis des Bildes (Breite/Höhe) beibehalten möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Seitenverhältnis übernehmen".
- Falls Sie die gesamte Fläche des Blattes für den Druck eines Bildes nutzen möchten, aktivieren Sie die Option **Vollbild**.
- Um das Bild in der Seitenmitte zu platzieren, klicken Sie auf das Kästchen **Zentriert**.

Die Bildgröße

Wenn Sie die Option Vollbild deaktivieren, können Sie mit Hilfe des Feldes [Bildgröße](#) die Abmessungen des zu druckenden Bildes genau festlegen.

Übernehmen des Seitenverhältnisses

Wenn Sie die Option "Seitenverhältnis übernehmen" aktiviert haben, brauchen Sie nur einen neuen Wert in eines der Felder **Höhe** oder **Breite** einzugeben und die Taste <Eingabe> zu drücken. Animation Shop berechnet nun automatisch den anderen Seitenwert für das zu druckende Bild.

Das Seitenlayout

Schritt 6: Einstellen der Seitenränder

Deaktivieren Sie zunächst die Option **Zentrieren**, bevor Sie die [Seitenränder](#) in dem gleichnamigen Feld einstellen.

Das Seitenlayout

Schritt 7: Speichern der Optionen

Klicken Sie auf das Symbol **OK**. Animation Shop speichert nun die neuen Einstellungen für Ihren nächsten Druckvorgang und schließt das Layoutfenster.

Basic Image Editing.doc

Das Symbol "Rückgängig"



Das Symbol "Ausschneiden"





Das Symbol "Kopieren"

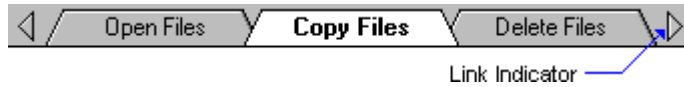


Das Symbol "Einfügen"

Before You Begin.doc

Link-Indikatoren

Der Link-Indikator ist ein kleiner Pfeil, der am Ende einer Gruppe von Reitern auf eine themenverwandte Reitergruppe in Pfeilrichtung hinweist. Klicken Sie einfach auf den Indikator, um zu dieser neuen Gruppe zu wechseln.



Die Titelleiste des Hauptfensters





Das Programmsymbol

Das Fenstermenü



Die Menüleiste

Datei Bearbeiten Ansicht Effekte Fenster Hilfe

Die Statusleiste

Drücken Sie bitte die Taste F1, um die Hilfe-Funktion zu aktivieren.

Animation: 50 x 50

8 Einzelbilder



- Anzeigen der Symbolleiste

Die Symbolleiste, wenn keine Animation geöffnet ist



Die Werkzeugleiste



- [Anzeigen der Werkzeugleiste](#)

Die Farbpalette



- [Anzeigen der Farbpalette](#)

Das Stil-Feld (Beispiel)

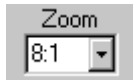
Zoom	Breite
1:1	10

- [Anzeigen des Stil-Feldes](#)



Das Symbol "Lupe"

Das Dropdown Feld "Zoom"



Das Symbol "Normalansicht"



Das Einzelbild-Fenster



Das Wiedergabe-Fenster





Das Symbol "Wiedergabe"

Creating Image Files.doc

Das Dialogfenster "Neue Animation"

Neue Animation

Animationseigenschaften

Breite 100 x Höhe 100

Leinwandfarbe:

☐ Transparent

☒ Gedeckt

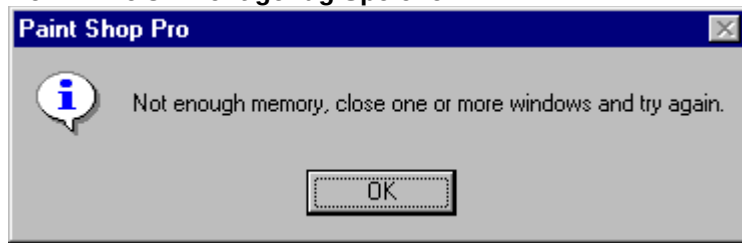
Leinwandfarbe auswählen. 

OK Abbrechen Hilfe

Das Symbol "Neue Animation"



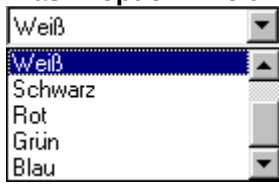
Der Hinweis "Nicht genug Speicher"



Die Drehelemente "Breite" und "Höhe"

Breite x Höhe

Das Dropdown Feld "Hintergrundfarbe"



The image shows a standard Windows-style dropdown menu. The menu is open, displaying a list of color options. The first option, 'Weiß', is highlighted with a blue background. Below it are 'Schwarz', 'Rot', 'Grün', and 'Blau'. The menu has a small arrow icon on the right side of the header bar.

Hintergrundfarbe
Weiß
Schwarz
Rot
Grün
Blau

Das Dropdown Feld "Dateityp"

16 Farben (4 Bit)	▼
2 Farben (1 Bit)	
16 Farben (4 Bit)	
Graustufenbild (8 Bit)	
256 Farben (8 Bit)	
16.7 Millionen Farben (24 Bit)	

Die Anzeige "Benötigter Speicher"

Benötigter Speicher: 9.7 KByte

File Format Preferences.doc

Das Dialogfenster "Dateiformate"

The dialog box is titled "Dateiformate" and has a close button (X) in the top right corner. It contains a tab labeled "PCD" with a sub-tab "WMF / Import". Below this is a section titled "Standardgröße" which contains two columns of radio button options:

Option	Option
<input type="radio"/> 64 x 96	<input type="radio"/> 1024 x 1536
<input type="radio"/> 128 x 192	<input type="radio"/> 2048 x 3072
<input type="radio"/> 256 x 384	<input type="radio"/> 4096 x 6144
<input type="radio"/> 512 x 768	<input checked="" type="radio"/> Bei jeder Datei nachfragen

At the bottom of the dialog box are three buttons: "OK", "Abbrechen", and "Hilfe".

Die PCD-Karteikarte

Dateiformate [X]

PCD | WMF / Import

Standardgröße

<input type="radio"/> 64 x 96	<input type="radio"/> 1024 x 1536
<input type="radio"/> 128 x 192	<input type="radio"/> 2048 x 3072
<input type="radio"/> 256 x 384	<input type="radio"/> 4096 x 6144
<input type="radio"/> 512 x 768	<input checked="" type="radio"/> Bei jeder Datei nachfragen

OK Abbrechen Hilfe

Die WMF-Karteikarte

The image shows a Windows-style dialog box titled 'Dateiformate' with a close button (X) in the top right corner. It has two tabs: 'PCD' and 'WMF / Import', with the latter being the active tab. Inside the dialog, there is a section titled 'Optionen für das Öffnen der Dateien' containing two radio buttons. The first radio button is selected and is labeled 'Bei jeder Datei nach Optionen und Dateigröße fragen.'. The second radio button is labeled 'Header-Informationen verwenden, falls verfügbar.'. Below this section, there is a label 'Standardgröße falls Header-Informationen nicht verfügbar:' followed by two spin boxes. The first spin box is labeled 'Breite:' and has the value '100'. The second spin box is labeled 'Höhe:' and also has the value '100'. At the bottom of the dialog, there are three buttons: 'OK', 'Abbrechen', and 'Hilfe'.

Dateiformate

PCD WMF / Import

Optionen für das Öffnen der Dateien

☒ Bei jeder Datei nach Optionen und Dateigröße fragen.

☐ Header-Informationen verwenden, falls verfügbar.

Standardgröße falls Header-Informationen nicht verfügbar:

Breite: 100 x Höhe: 100

OK Abbrechen Hilfe

Format-Specific Dialog Boxes.doc

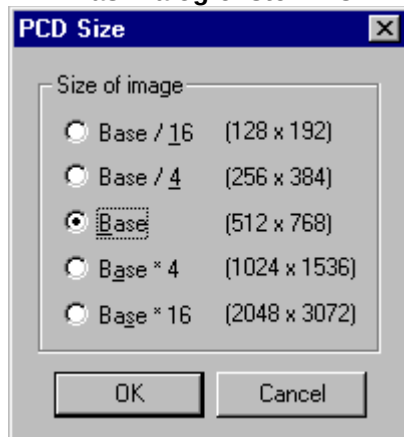
Das Dialogfenster
"Meta Bild Import"

The image shows a Windows-style dialog box titled "Meta-Bild Import". It contains two main sections: "Originalgröße" and "Importgröße". Each section has two input fields: "Breite in Pixel" and "Höhe in Pixel". The "Originalgröße" section shows the values 563 and 424. The "Importgröße" section also shows 563 and 424, but the "Breite in Pixel" field has a text cursor. At the bottom of the dialog is an "OK" button.

Originalgröße	Importgröße
Breite in Pixel: 563	Breite in Pixel: 563
Höhe in Pixel: 424	Höhe in Pixel: 424

OK

Das Dialogfenster "PCD"

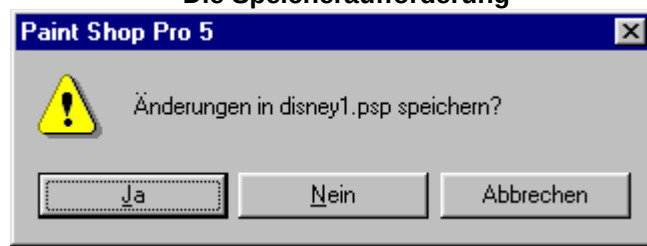


Managing Image Files.doc

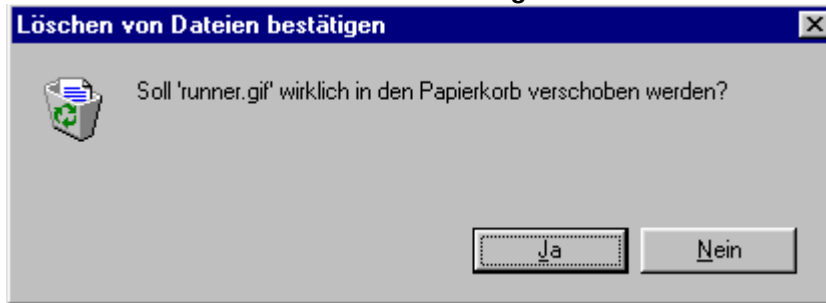


Das Symbol "Speichern"

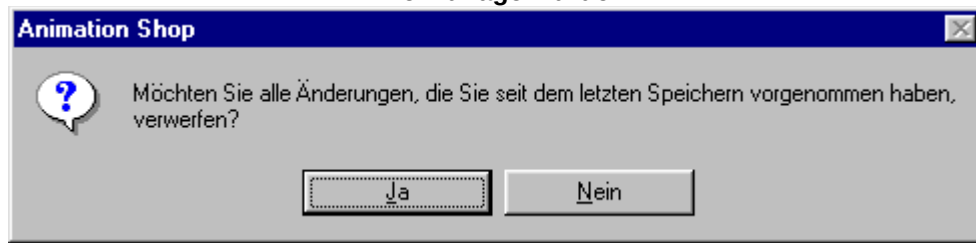
Die Speicheraufforderung



Die Löschabfrage



Die Abfrage "Zurück"



Das Dialogfenster "Drucken"

Drucken [?] [X]

Drucker

Name: HP OfficeJet Pro 1150C [Eigenschaften]

Status: Standarddrucker; Bereit

Typ: HP OfficeJet Pro 1150C

Ort: \\Spilz\officejet

Kommentar: ☐ Ausdruck in Datei

Druckbereich

☒ Alles

☐ Seiten: Von: Bis:

☐ Auswahl

Kopien

Exemplare:

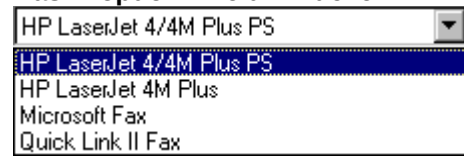
1 1 2 2 3 3 ☐ Sortieren

[OK] [Abbrechen]



Das Symbol "Drucken"

Das Dropdown Feld "Drucker"



A screenshot of a dropdown menu. The menu is open, showing a list of printer options. The first option, "HP LaserJet 4/4M Plus PS", is highlighted in blue. Below it are three other options: "HP LaserJet 4M Plus", "Microsoft Fax", and "Quick Link II Fax". The menu has a small downward-pointing arrow on the right side of the top bar.

HP LaserJet 4/4M Plus PS
HP LaserJet 4/4M Plus PS
HP LaserJet 4M Plus
Microsoft Fax
Quick Link II Fax

Das Kontrollkästchen "Ausdruck in Datei "

Diese Optionsart ist aktiviert, wenn das Kästchen mit einem Häkchen versehen ist. Aktivieren bzw. Deaktivieren Sie diese Optionen mit einem Klick auf den Namen oder das Kästchen.

☐ Ausdruck in Datei

Das Drehelement "Exemplare"

Exemplare:

Drehelement 

Das Dialogfenster "Ausdruck in Datei"

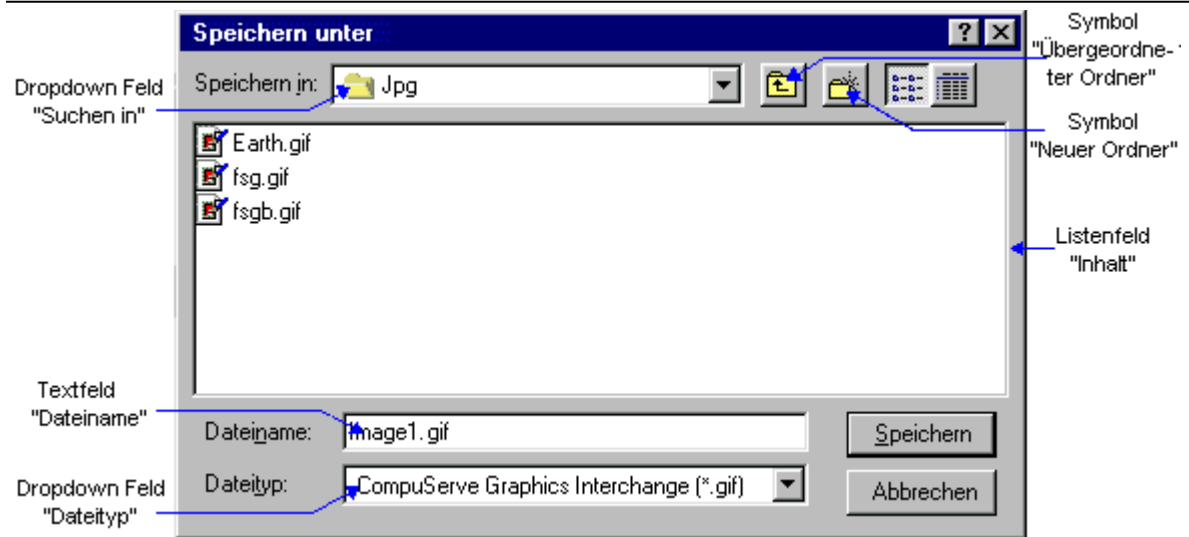
The dialog box is titled "Ausdruck in Datei" and contains the following elements:

- Dateiname:** A text field containing "*.prn".
- Ordner:** A folder list showing "Programme" and "Paint Shop Pro 5" (selected). Below "Paint Shop Pro 5" are subfolders: "Anims", "Brushes", "Images", and "Palettes".
- Dateityp:** A dropdown menu set to "Druckerdateien".
- Laufwerke:** A drive selection dropdown menu set to "c:".
- Buttons:** "OK", "Abbrechen", and "Netzwerk..." on the right side.

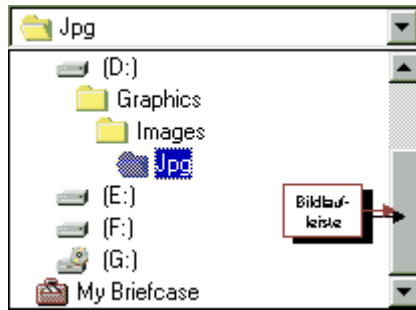
Das Vorschaufenster "Einzelbilddruck"



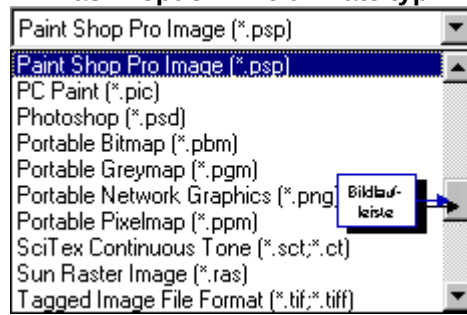
Das Dialogfenster "Speichern unter"



Das Dropdown Feld "Speichern in"



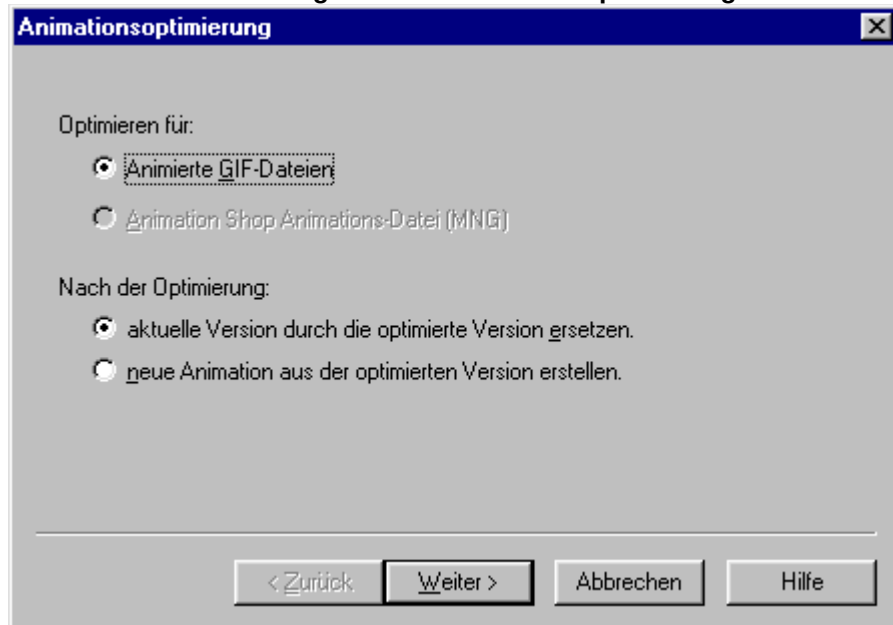
Das Dropdown Feld "Dateityp"



Der Hinweis "Dateiname vorhanden"



Das Dialogfenster "Animationsoptimierung"



Animationsoptimierung

Optimieren für:

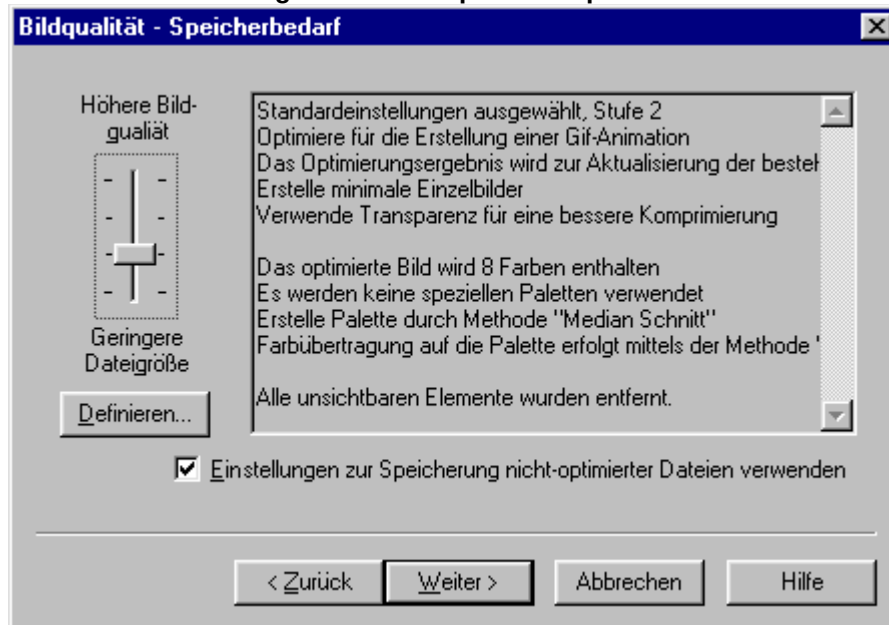
- ☒ Animierte GIF-Dateien
- ☐ Animation Shop Animations-Datei (MNG)

Nach der Optimierung:

- ☒ aktuelle Version durch die optimierte Version ersetzen.
- ☐ neue Animation aus der optimierten Version erstellen.

< Zurück Weiter > Abbrechen Hilfe

Das Dialogfenster "Bildqualität - Speicherbedarf"



Das Dialogfenster "Optimierungskonfiguration"

Konfigurieren der Optimierungseinstellungen

Farben | Optimierung

Anzahl der Farben:

256 Farben 256 Farben aktuell

Palettentyp

☒ Optimierte Octree ☐ Browser Palette

☐ Optimierte Median Schnitt ☐ Benutzer Palette [Browser...](#)

☐ Standard Palette

Farbreduktionsmethode

☐ Geordnetes Raster ☐ Ähnliche Farbe

☒ Fehler-Diffusion

OK Cancel Help

Die Karteikarte "Farben" der Optimierungskonfiguration

Konfigurieren der Optimierungseinstellungen [X]

Farben | Optimierung

Anzahl der Farben:
256 Farben 256 Farben aktuell

Palettentyp

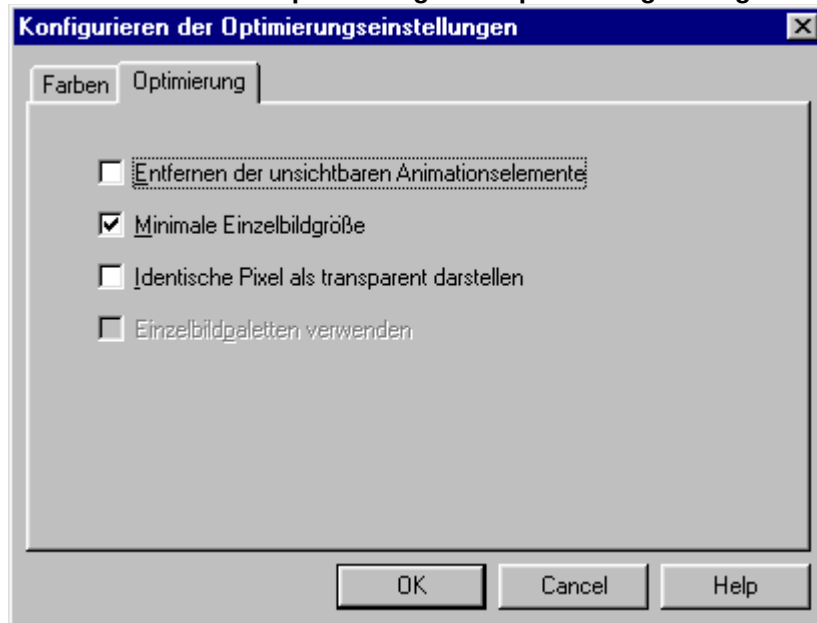
☒ Optimierte Octree ☐ Browser Palette
☐ Optimierte Median Schnitt ☐ Benutzer Palette [Browser...](#)
☐ Standard Palette

Farbreduktionsmethode

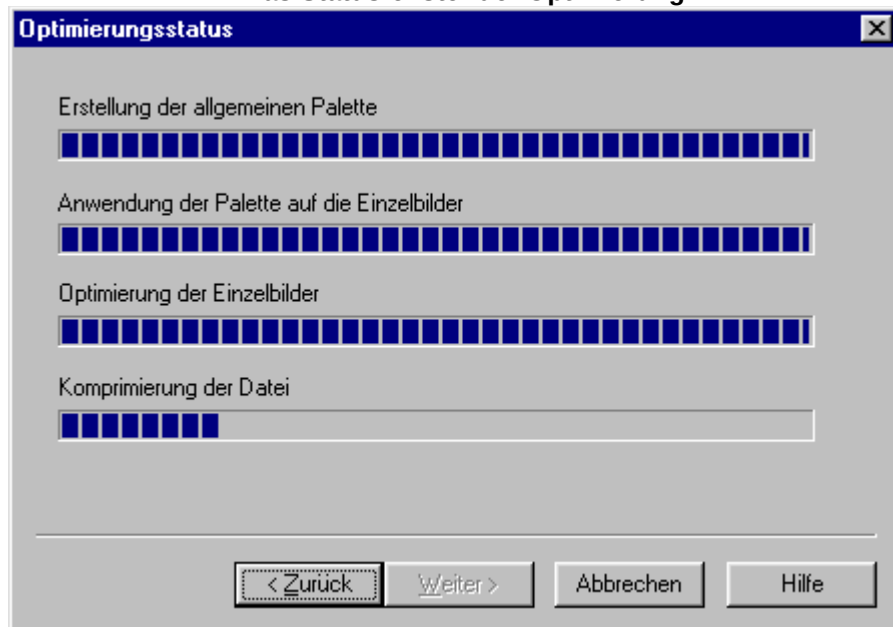
☐ Geordnetes Raster ☐ Ähnliche Farbe
☒ Fehler-Diffusion

OK Cancel Help

Die Karteikarte "Optimierung" der Optimierungskonfiguration



Das Statusfenster der Optimierung

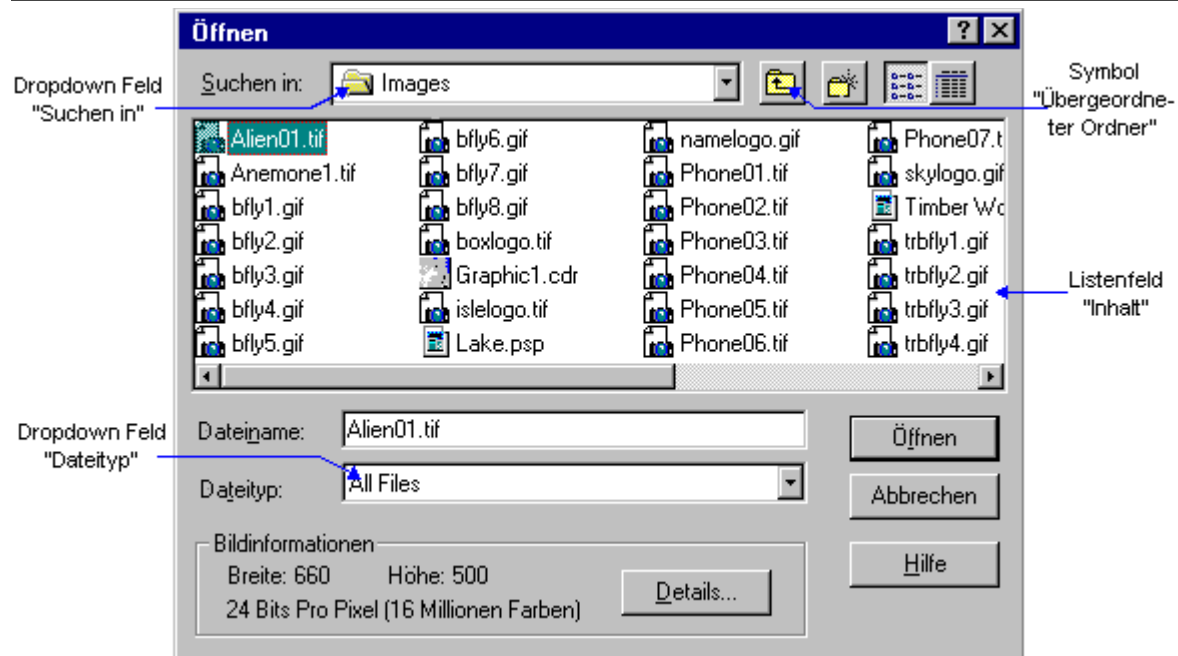


Das Ergebnisfenster der Optimierung

	Aktuelle Datei	Optimierte Datei	% Änderung
Dateigröße:	n/a	6.3K bytes	n/a
Downloadzeit über ein 14.4-Modem:	n/a	5 seconds	
Downloadzeit über ein 28.8-Modem:	n/a	3 seconds	
Downloadzeit über ein 56K-Modem:	n/a	2 seconds	
Downloadzeit über eine ISDN-Verbindung:	n/a	< 1.0 second	

Opening Image Files.doc

Das Dialogfenster "Öffnen"



**Das Dateisymbol von Animation
Shop**

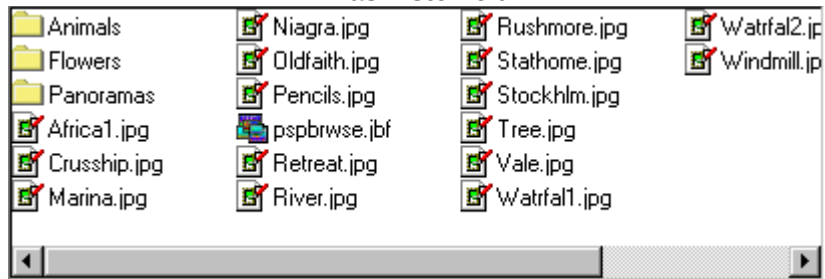


Das Symbol "Öffnen"

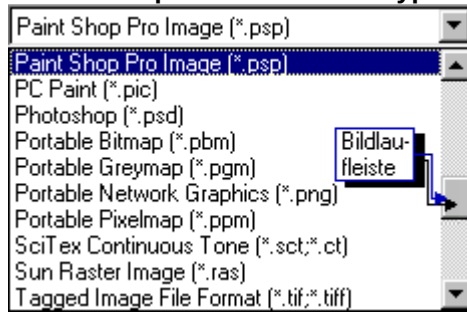


■ Das Dropdown Feld "Suchen in"

Das Listenfeld



Das Dropdown Feld "Dateityp"



Das Listenfeld "Bildinformationen"

Bildinformationen	
Breite: 660	Höhe: 500
24 Bits Pro Pixel (16 Millionen Farben)	
Details...	

Color Functions.doc

Auswählen eines Bildbereiches

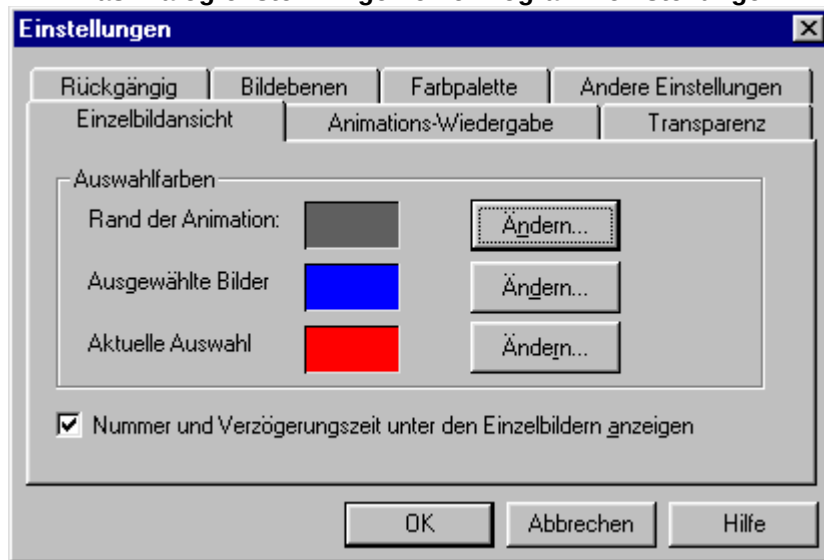
Sie können die Farbfunktionen auf einen Teilbereich eines Bildes anwenden, wenn das Bild über mehr als 256 Farben verfügt bzw. es sich bei der Grafik um ein Graustufenbild mit 256 Farben handelt. Bei Bildern mit geringerer Farbtiefe wirken sich die Funktionen auf das gesamte Bild aus.

- Wählen Sie einen Bildbereich aus, um ihn zu bearbeiten.

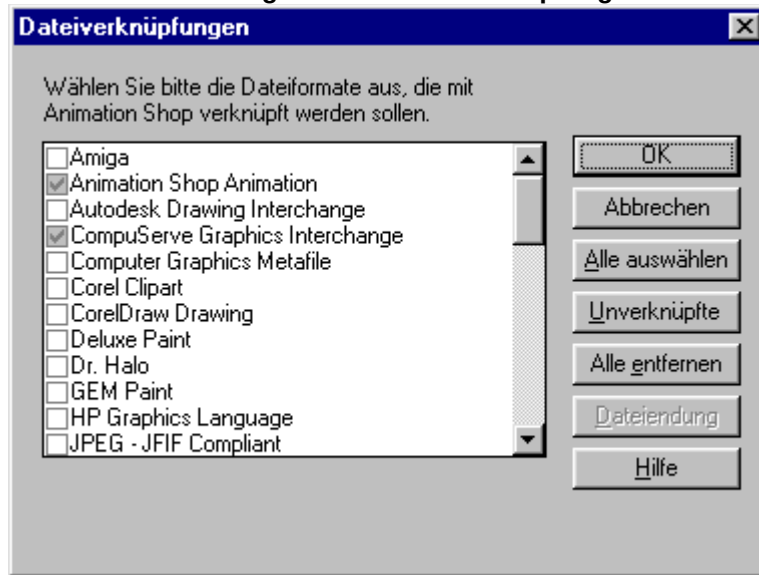
- Wenn Sie das gesamte Bild bearbeiten möchten, stellen Sie sicher, daß keine aktive Auswahl in dem Bild vorhanden ist. Klicken Sie hierzu auf die Option **Keine Auswahl** des Menüs **Auswahl**.

General Program Preferences.doc

Das Dialogfenster "Allgemeine Programmeinstellungen"



Das Dialogfenster "Dateiverknüpfungen"



Die Karteikarte "Rückgängig"

Einstellungen [X]

Einzelbildansicht Animations-Wiedergabe Transparenz

Rückgängig Bildebenen Farbpalette Andere Einstellungen

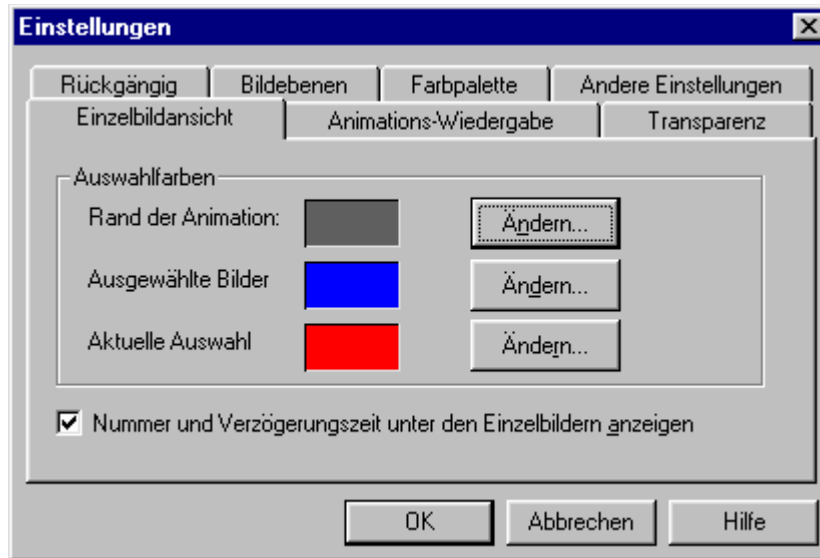
☒ Funktion "Rückgängig" aktivieren

☒ Speicherplatz auf MB pro Animation beschränken.

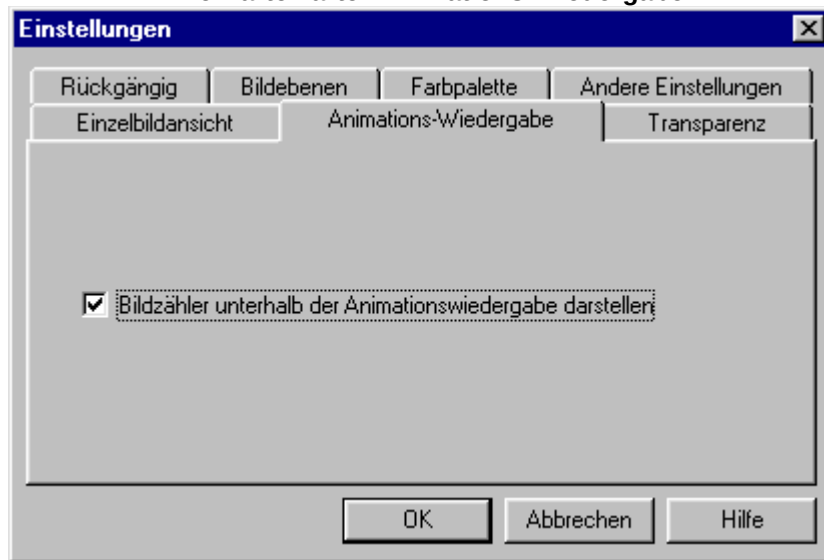
☐ Funktion gilt für Befehle pro geöffneter Animation.

OK Abbrechen Hilfe

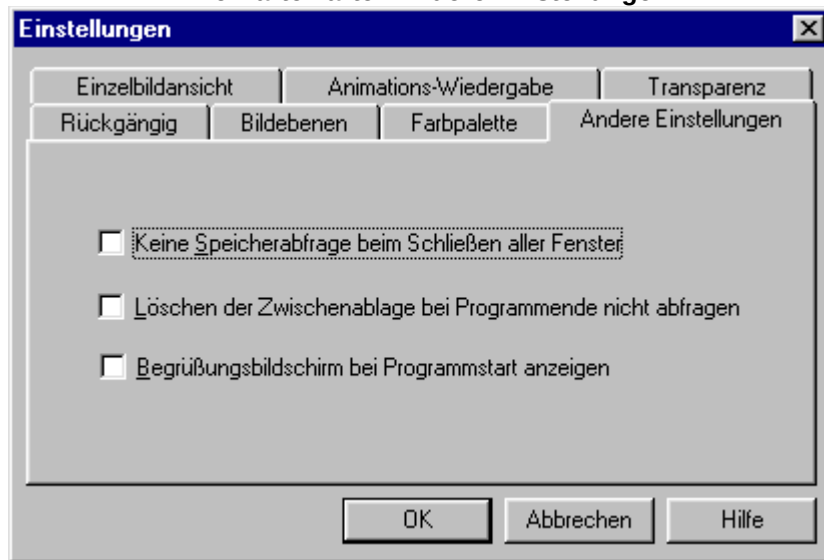
Die Karteikarte "Einzelbildansicht"



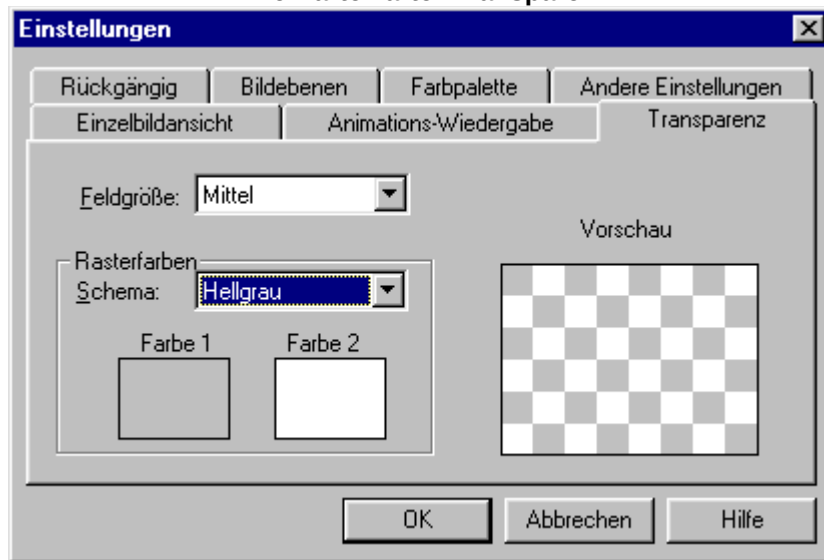
Die Karteikarte "Animations-Wiedergabe"



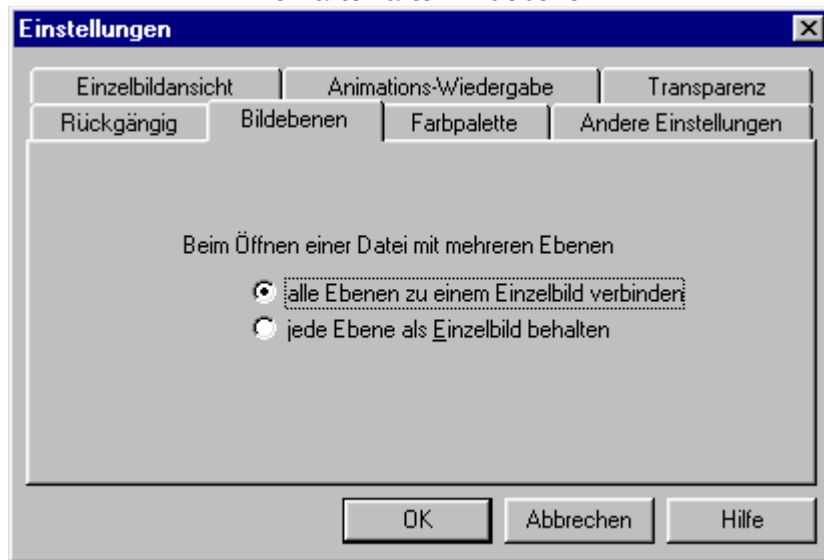
Die Karteikarte "Andere Einstellungen"



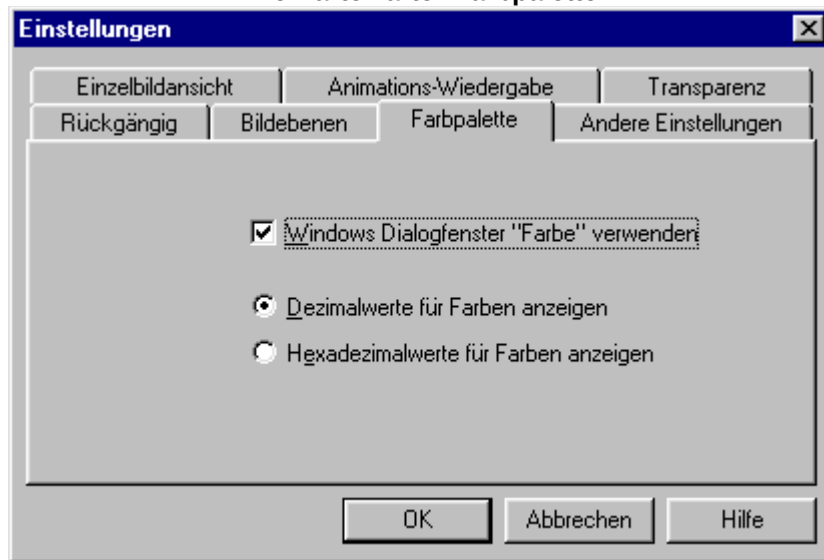
Die Karteikarte "Transparenz"



Die Karteikarte "Bildebenen"



Die Karteikarte "Farbpalette"



Modifying an Animation.doc

Das Dialogfenster "Bild aus Datei einfügen"

Bild aus Datei hinzufügen [X]

[OK]

[Nach_Unten]

[Nach_Oben]

[Abbrechen]

[Hilfe]

[Datei_hinzu...] [Datei_loeschen]

Positionieren des Bildes

Einfügen vor: 1 [v] [h] Verzögerungszeit: 10 [v] [h]

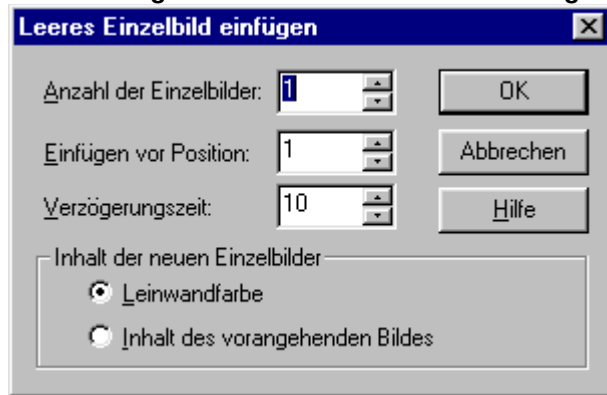
Bildgröße/-abmessungen kleiner als die der Animation

Position innerhalb des Rahmens: ☒ Oben links
☐ Zentriert

Restbereiche füllen mit: ☒ Leinwandfarbe
☐ Inhalt des vorherigen Bildes

☐ Größe anpassen

Das Dialogfenster "Leeres Einzelbild einfügen"



The dialog box titled "Leeres Einzelbild einfügen" (Insert Empty Single Image) contains the following elements:

- Anzahl der Einzelbilder:** A numeric input field with the value "1".
- Einfügen vor Position:** A numeric input field with the value "1".
- Verzögerungszeit:** A numeric input field with the value "10".
- Buttons:** "OK", "Abbrechen" (Cancel), and "Hilfe" (Help) buttons are located on the right side.
- Inhalt der neuen Einzelbilder:** A section with two radio button options:
 - ☒ Leinwandfarbe (Canvas color)
 - ☐ Inhalt des vorangehenden Bildes (Content of the previous image)

**Das Symbol "Als neues Bild
einfügen"**



**Das Symbol "In markiertes
Einzelbild einfügen"**





Das Symbol "Duplizieren"



Das Symbol "Löschen "

Das Dialogfenster "Animationsgröße ändern"

Größe ändern [X]

☒ Pixelgröße

Breite (1) x Höhe (2)

☐ Prozentsatz der Originalgröße

Breite (3) x Höhe (4)

☐ Tatsächliche / Druckgröße

Breite: (5)

Höhe: (6)

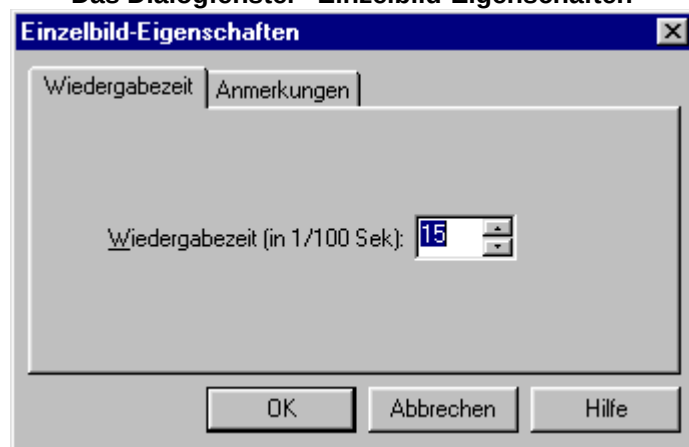
Auflösung

Änderungstyp

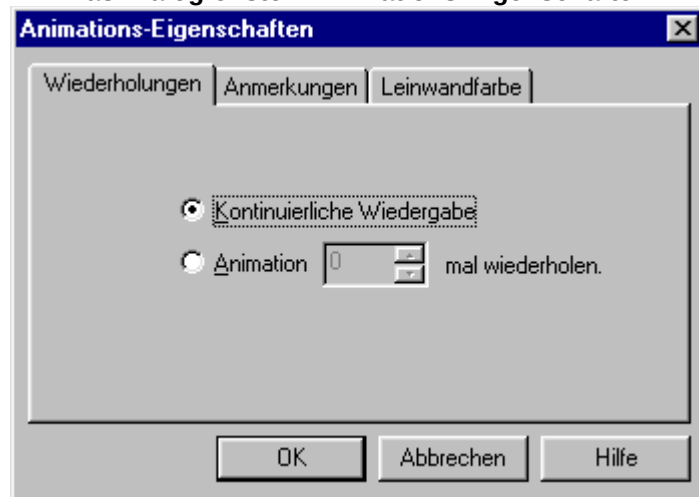
☒ Seitenverhältnis von zu 1

OK Abbrechen Hilfe

Das Dialogfenster "Einzelbild-Eigenschaften"



Das Dialogfenster "Animations-Eigenschaften"



Das Symbol "Einzelbild-Ansicht"




Das Symbol "Animations- Wiedergabe"



Das Dialogfenster "Seite einrichten"

Seite einrichten



Papier

Größe: DIN A4 (210 x 297 mm)

Zufuhr: Eingabefach

Ausrichtung

☒ Hochformat

☐ Querformat

Optionen

☒ Seitenverhältnis übere.

☐ Vollbild

☒ Zentrieren

Bildgröße

Breite: 189.9m

Höhe: 132.93m

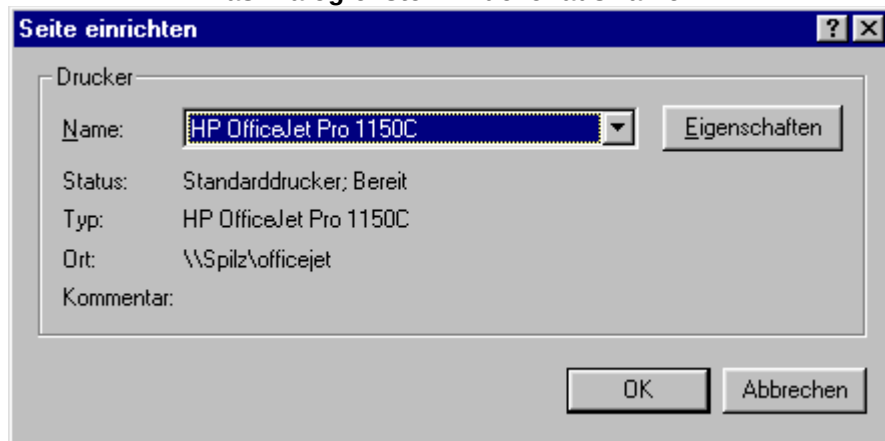
Ränder (Millimeter)

Links: 10mm Rechts: 10mm

Oben: 81.98m Unten: 81.98m

OK Abbrechen Hilfe Drucker...

Das Dialogfenster "Drucker auswählen"



Das Feld "Papier"

Papier	
Größe:	<input type="text" value="DIN A4 (210 x 297 mm)"/>
Zufuhr:	<input type="text" value="Eingabefach"/>

Die Druckausrichtungen

Hochformat



Querformat



Das Feld "Optionen"

Optionen

☐ Seitenverhältnis ü**ü**bern.

☐ Vollbild

☐ Zentrieren

Das Feld "Bildgröße"

Bildgröße	
Breite:	189.9mm
Höhe:	132.93m

Das Feld "Seitenränder"

Ränder (Millimeter)

<u>L</u> inks:	<input type="text" value="0 mm"/>	<u>R</u> echts:	<input type="text" value="0 mm"/>
<u>O</u> ben:	<input type="text" value="0 mm"/>	<u>U</u> nten:	<input type="text" value="0,01 mm"/>

Painting and Drawing.doc

Das Symbol "Standardpinsel"



Das Dialogfenster "Text einfügen"

Text einfügen

Schrifteigenschaften

Schriftart: MS Sans Serif
Schriftschnitt: Standard
Schriftgrad: 24

Vorschau: AaBbYyZz

Darstellung

☐ Durchstreichen
☐ Unterstreichen
☒ Antialiasing

Ausrichtung

☒ Links
☐ Zentriert
☐ Rechts

Eingabe: Beispiel

OK Abbrechen Hilfe



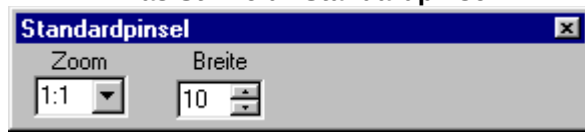
Das Symbol "Füllfarbe"

Das Stil-Feld "Füllfarbe"

Füllfarbe ✕

Auswahlmodus	Toleranz	
RGB-Wert ▾	20 ▲ ▼	<input type="checkbox"/> Leinwandfarbe

Das Stil-Feld "Standardpinsel"



Die Pinselform

Die Form der Fläche, in der die Farbe mit Hilfe des Mauszeigers auf das Bild aufgetragen wird.

Die Einstellung "Deckfähigkeit"

Diese Option bestimmt, wie transparent oder gedeckt ein Werkzeugeffekt ist. Auf einer Skala von 1 bis 100:

- Erzeugt ein Wert von "1" einen fast transparenten Farbeffekt - die Farbe ist kaum wahrnehmbar.
- Erzeugt ein Wert von "100" eine komplett abdeckende Farbschicht. Alle existierenden Farben werden übermalt.

Das Symbol "Radiergummi"



Das Stil-Feld "Radiergummi"

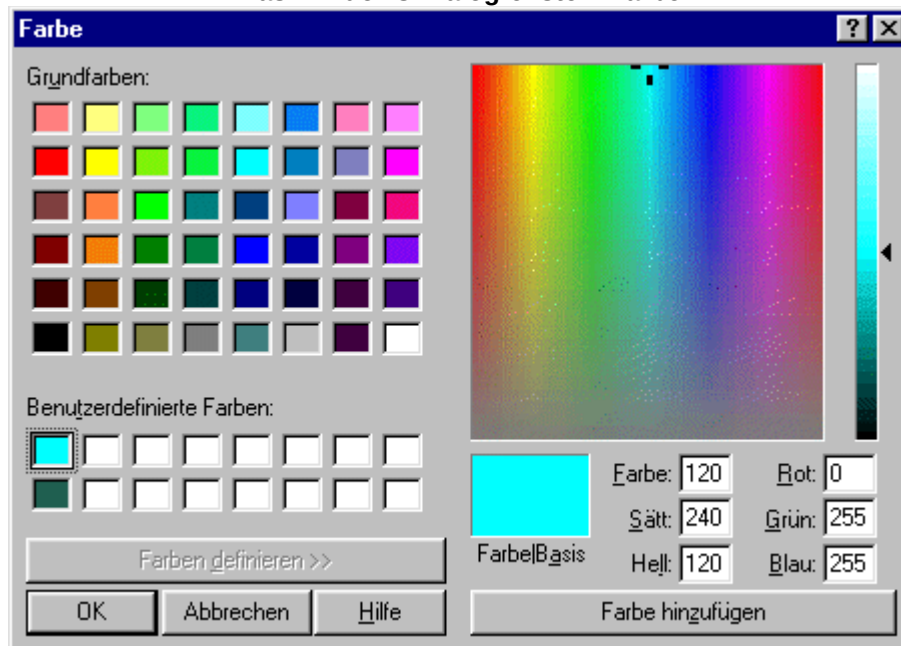
Radiergummi	
Zoom	Breite
1:1	10



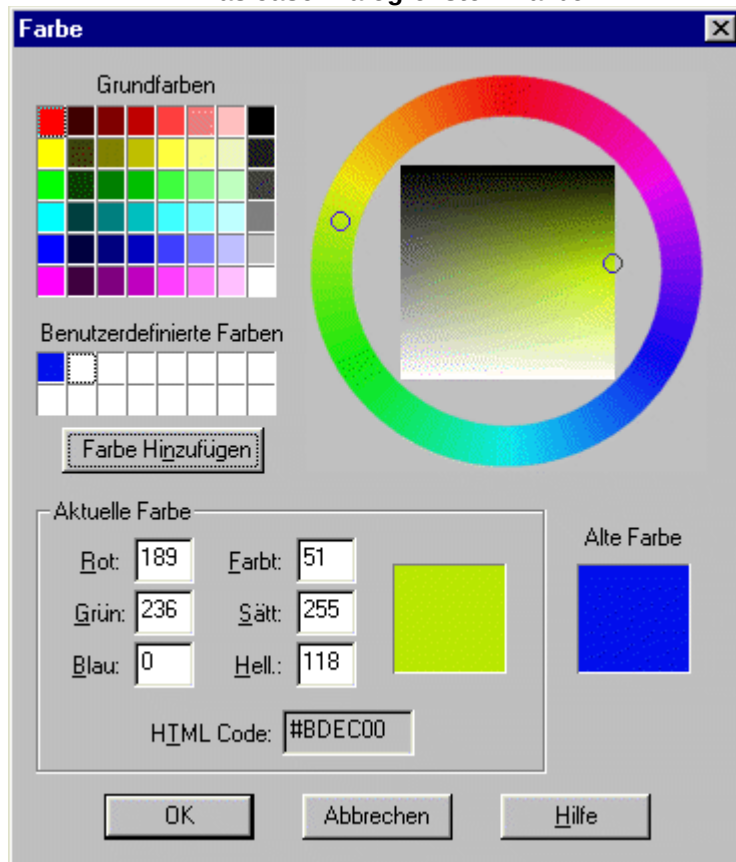
Das Symbol "Text"

Working with Colors.doc

Das Windows Dialogfenster "Farbe"



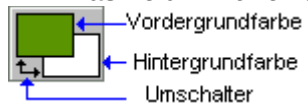
Das Jasc Dialogfenster "Farbe"



Die Kontrollelemente "Zeiger" und "Fadenkreuz"



Das Feld "Aktive Farben"





Das Symbol "Farbauswahl"

Der Hinweis "Dateiname existiert bereits"



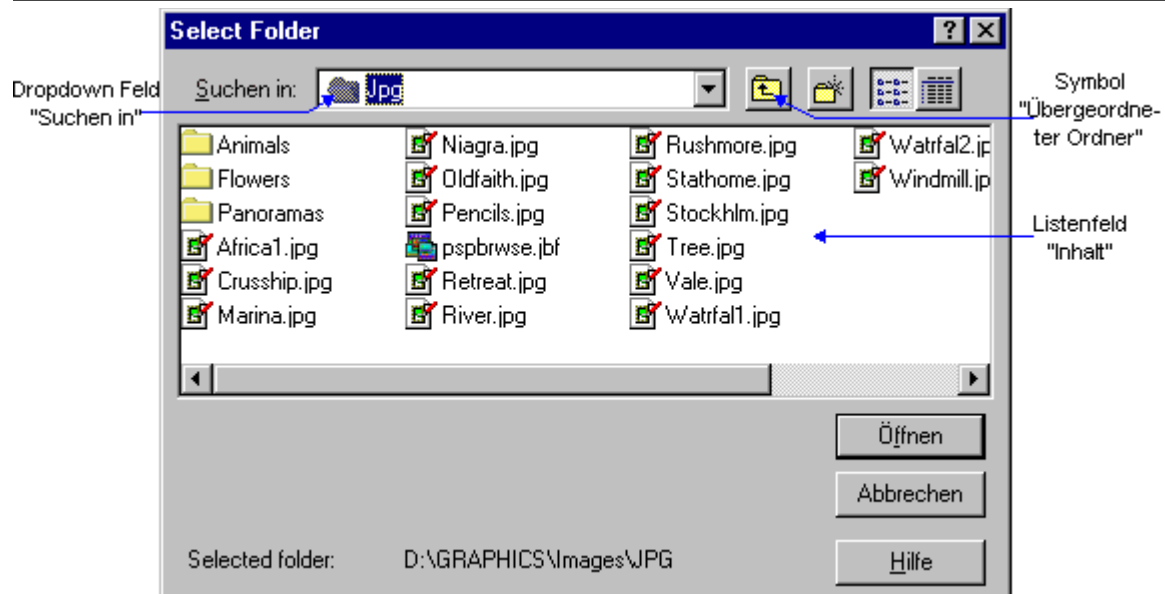
Dithering

Bei diesem Verfahren werden die Pixelwerte von zwei oder mehr Farben vermischt, um eine nicht verfügbare Farbe zu simulieren.

- Fehler-Diffusions Dithering

Working with Folders.doc

Das Dialogfenster "Ordner auswählen"



Wizard

Das Symbol "Animations Wizard"



Das Symbol "Animations- Wiedergabe"



Das Symbol "Einzelbild-Ansicht"



Das Wizard-Fenster "Abmessungen"

Animations Wizard [X]



Welche Gesamtabmessungen soll die neue Animation besitzen?

☒ Größe des ersten Bildes übernehmen

☐ Einstellungen übernehmen:

Breite:

Höhe:

< Zurück Weiter > Abbrechen Hilfe

Das Wizard-Fenster "Leinwand"



Das Wizard-Fenster "Positionierung"

Animations Wizard [X]



Einzelbilder, deren Abmessungen von den Werten der Animation abweichen, müssen während der Animationserstellung innerhalb der Rahmen positioniert werden. An welcher Stelle des Rahmens soll Animation Shop diese Bilder plazieren?

☐ In der linken, oberen Ecke

☒ Zentriert in der Bildmitte

Falls ein Bild nur einen Teil des Rahmens ausfüllt, wie soll der Rest des Rahmens gefüllt werden?

☒ Mit der Leinwandfarbe

☐ Mit dem Inhalt des vorangehenden Bildes.

☐ Größe anpassen

< Zurück Weiter > Abbrechen Hilfe

Das Wizard-Fenster "Eigenschaften"

Animations Wizard [X]



Möchten Sie eine Wiederholungsschleife erstellen?

☒ Kontinuierliche Wiedergabe

☐ Animation mal wiederholen

Wie lange soll jedes Einzelbild der Animation
wiedergegeben werden (in 1/100 Sekunden)?

< Zurück Weiter > Abbrechen Hilfe

Das Wizard-Fenster "Einzelbilder"

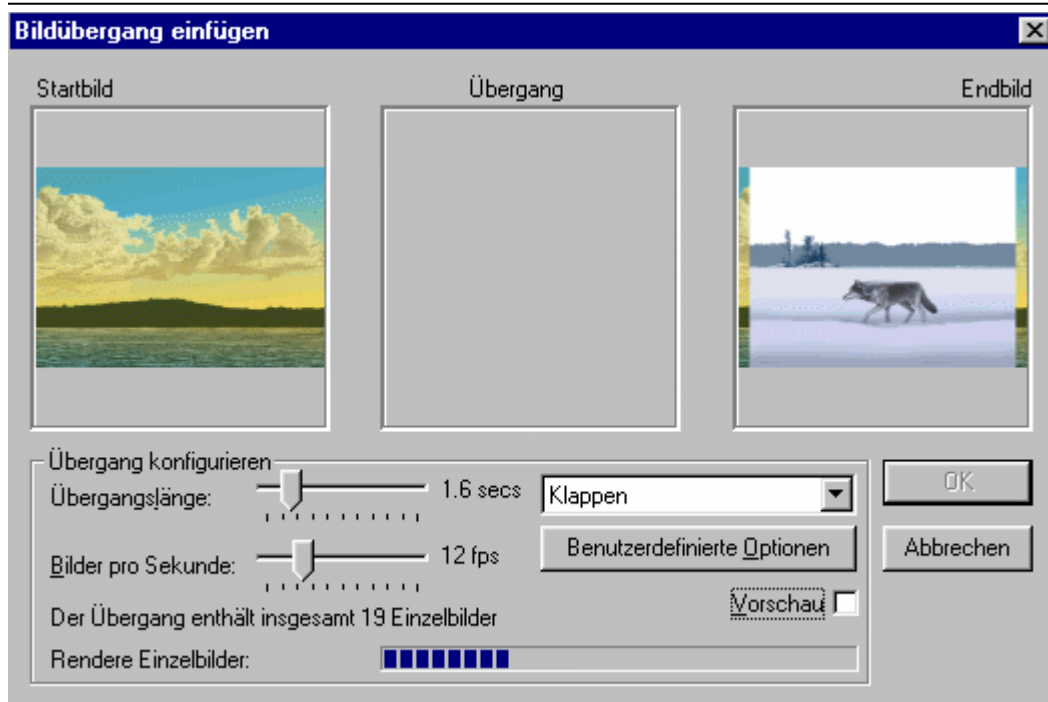


Das Wizard-Fenster "Fertigstellen"



Transitions

Das Dialogfenster "Bildübergang einfügen"



Das Dialogfenster "Textübergang einfügen"

Textübergang einfügen [X]

Startbild	Übergang	Endbild
		

Text:
 Font... Farbe...

Übergang konfigurieren:
Übergangslänge: 1.6 secs
Bilder pro Sekunde: 12 fps
Der Übergang enthält insgesamt 19 Einzelbilder ☐ Vorschau

OK Abbrechen

About



Animation Shop Hilfe

Copyright © 1998 Jasc Software, Inc.
techsup@jasc.com

Add Link

Link hinzufügen

Das gewünschte Thema ist im Augenblick nicht verfügbar. Ein aktiver Link wird zu einem späteren Zeitpunkt hinzugefügt.



Glossary

Graphical Interchange Format (GIF)

Gif-Dateien, die ursprünglich von dem Informationsdienst CompuServe als ein Mittel zur Online-Darstellung von Grafiken entwickelt wurden, gehören zu den flexibelsten Dateiformaten. Eine Gif-Datei kann entweder aus einem Bild bestehen oder auch mehrere Bilder enthalten, die in ihrer Gesamtheit zu einer Animation zusammengefügt werden.

Diese Serie von Einzelbildern kann wie eine Bildfolge in einem Film benutzt werden, und lässt sich mit Hilfe eines GIF-Editors (z.B. Animation Shop) bearbeiten. Aufgrund der fast einzigartigen Möglichkeiten zur Darstellung komplexer und faszinierender Spezialeffekte, die dieses Dateiformat bietet, werden GIF-Dateien häufig in Internetseiten eingebunden - bei dem ersten Aufrufen der Seite wird die GIF-Animation aus dem Internet heruntergeladen, und in dem Browser-Cache des Benutzers gespeichert. Die Datei wird dann von der Festplatte des Benutzers geöffnet, was die Abspielzeit der Animation wesentlich verkürzt.

Wenn Sie die Liste ihrer GIF-Dateien in dem Dialogfenster "Öffnen" oder mit Hilfe des Windows Explorers betrachten, können Sie ohne ein Öffnen dieser Dateien mit Animation Shop nicht erkennen, ob es sich um Einzelbilder oder animierte GIF-Dateien handelt. Aus diesem Grund schlagen wir Ihnen vor, Ihre Animationen in einem getrennten Ordner zu speichern, wenn Sie Ihre Einzelbilder in Animationen verwandeln und den Namen für beide Dateien behalten möchten. Zu diesem Zweck bietet sich zum Beispiel der Ordner "ANIMS" an, der während der Installation von Animation Shop auf Ihrem System angelegt wurde.

Animation Shop Animationen (MNG)

Zusätzlich zu den animierten Gif-Dateien, unterstützt Animation Shop ebenfalls das MNG-Format. Dieses Format ist nicht auf 256 Farben beschränkt, sondern kann auch zur Erstellung von 24-Bit Animationen verwendet werden.

Die primäre Maustaste

Auf einer Zwei-Tasten Maus ist die primäre Maustaste die Taste, die Sie am häufigsten verwenden. Für die meisten Anwender ist dies die linke Maustaste. Falls Sie Linkshänder sind, haben Sie vielleicht Ihre Maus entsprechend konfiguriert. In diesem Fall wäre Ihre rechte Maustaste die primäre Maustaste.

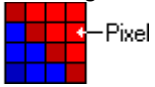
Die sekundäre Maustaste

Auf einer Zwei-Tasten Maus ist die sekundäre Maustaste die Taste, die Sie weniger häufig verwenden. Für die meisten Anwender ist dies die rechte Maustaste.

Falls Sie Linkshänder sind, haben Sie vielleicht Ihre Maus entsprechend konfiguriert. In diesem Fall wäre Ihre linke Maustaste die sekundäre Maustaste

Pixel

Raster Bildformate teilen ein Bild in ein Raster von kleinen, gleich großen Elementen, genannt Pixel, ein. Jedes dieser Pixel wird einer bestimmten Bildfarbe zugeordnet.



Die Hilfefenster

Es gibt zwei Arten von Hilfefenstern - die Hauptfenster und die sekundären Fenster. In dieser Hilfedatei:

- Enthalten die Hauptfenster einige Untermenüs und tragen den Namen "Animation Shop Hilfe" in ihrer Titelleiste.
- Die sekundären Fenster enthalten keine Menüs und tragen Bezeichnungen wie "Weitere Informationen" und "Wie kann ich...".

Der TWAIN Standard





Um die Kommunikation zwischen Bildverarbeitungshardware und -software zu verbessern, entwickelten fünf Unternehmen (Aldus, Caere, Eastman Kodak, Logitech, und Hewlett Packard) den TWAIN-Standard, der heute in der gesamten Bildverarbeitungsindustrie verwendet wird. Der TWAIN-Standard ermöglicht die Kommunikation zwischen Datenquellen (einem Scanner, einer Digital-Kamera etc.) und Host-Anwendungen (einem Bildbearbeitungsprogramm oder einer DTP-Anwendung).

Aktive Farben

Es gibt zwei aktive Farben - die Vorder- und die Hintergrundfarbe. Die aktiven Farben werden mit einer Vielzahl von [Werkzeugen und Funktionen](#) verwendet.

Standard Controls

Die Fenstersymbole

Minimieren		Verkleinert das Fenster auf Symbolgröße
Maximieren		Vergrößert das Fenster auf Vollbilddarstellung
Wiederherstellen		Stellt die letzte benutzerdefinierte Größe wieder her (keine Minimal- bzw. Maximaldarstellung)
Schließen		Schließt das Fenster

Das Symbol "Übergeordneter Ordner"



**Das Symbol "Neuen Ordner
erstellen"**



Das Symbol "Neuer Ordner"



Der Schieberegler der Bildlaufleiste



← Bildlauf-
leiste

Die Kontrollkästchen

Diese Optionen sind aktiviert, wenn das Kästchen mit einem Häkchen versehen ist. Aktivieren bzw Deaktivieren Sie ein Kontrollkästchen mit einem Klick auf den Namen oder das Kästchen.

☒ Browserdateien auf der Festplatte speichern.

Die Drehelemente



Sie können entweder die Pfeiltasten verwenden, um den Wert des Textfeldes zu erhöhen oder zu verringern, oder Sie geben direkt einen Wert mit Hilfe Ihrer Tastatur ein.

Ein Klick auf die Pfeiltasten verändert den Wert des Textfeldes jeweils um den Wert "1". Um schnell zu einem höheren oder niedrigeren Wert zu gelangen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine der Pfeiltasten.
- 2 Halten Sie die [primäre Maustaste](#) gedrückt, um einen schnellen Vorlauf oder Rücklauf zu starten.
- 3 Sobald der gewünschte Wert erreicht ist, lassen Sie die Maustaste wieder los.

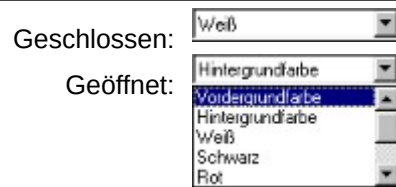
Die Schieberegler

So verwenden Sie einen Schieberegler, um einen Wert einzustellen.



- 1 Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Reglerknopf.
- 2 Halten Sie die [primäre Maustaste](#) gedrückt.
- 3 Bewegen Sie die Maus, um die Position des Reglers zu verändern.
- 4 Lassen Sie die Maustaste wieder los.

Die Dropdown Felder



Mit Hilfe dieser Felder wählen Sie einen Eintrag aus einer Optionsliste aus.

- 1 Öffnen Sie das Dropdown Feld mit einem Klick.
- 2 Blättern Sie mit Hilfe der [Bildlaufleiste](#) durch die Liste, und klicken Sie auf einen Eintrag, um ihn auszuwählen.

Die Bildlaufleiste

Mit Hilfe dieser Leiste können Sie die Bildschirmanzeige umfangreicher Listen verschieben.

- - 1 Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Reglerknopf.
 - 2 Halten Sie die [primäre Maustaste](#) gedrückt.
 - 3 Bewegen Sie die Maus, um die Position des Reglers zu verändern.
 - 4 Lassen Sie die Maustaste wieder los.

Die Position läßt sich ebenfalls verändern:

 - wenn Sie auf eine der Pfeiltasten an den Enden der Bildlaufleiste klicken, oder
 - einen Klick auf den Bereich zwischen dem Reglerknopf und den Pfeiltasten ausführen.

