

Die ersten Schritte mit



V 3.1.4 for Windows NT®/98

Kurzeinführung

Wollten Sie schon immer mal die Skyline von Frankfurt verbiegen?  
Nichts leichter als das! Folgen Sie uns und in wenigen Schritten  
haben Sie dieses Bild erstellt.



### Eclipse starten und Datei öffnen

Starten Sie Eclipse und öffnen Sie die Datei *Messeturm* über das File Menü:  
**File -> Open -> Image: Quick\_Start/Images\Messeturm.tile**

### Vergrößerung/Verkleinerung



Vergrößern sie das Bild mittels des Zoom Menüs am unteren Bildrand auf 1:1. Sie können das Bild auch mit **Strg +/-** vergrößern / verkleinern. Sie bewegen sich durch das Bild, indem Sie die rechte Maustaste drücken und das Bild in die gewünschte Richtung ziehen.

### ShapeLayer erstellen

**ShapeLayer** sind auflösungsunabhängige Vektorobjekte, die Sie unter anderem zum Freistellen von Objekten benutzen können.

Sie verwenden nun das **Bezier Tool**, um den Messeturm freizustellen. Klicken Sie auf das Bezier Tool in der ShapeLayer Toolbox.



Klicken Sie auf die Turmspitze, um einen Startpunkt zu setzen. Setzen Sie durch Mausklick einen zweiten Punkt. So entsteht ein Liniensegment. Durch Klicken mit der linken Maustaste entsteht ein gerades Segment. Klicken und ziehen Sie etwas, bevor Sie die Taste loslassen, entsteht ein Kurvensegment. Kurvenpunkte besitzen zwei Anfasser. Eckpunkte erzeugen Sie, indem Sie mit gedrückter Shifttaste den entsprechenden Anfasser auf den Punkt schieben.

Sie können jederzeit weitere Punkte einfügen, indem Sie auf ein Segment klicken. Sie können Punkte mit der mittleren Maustaste löschen. Sie verwandeln kurvige in gerade Segmente und umgekehrt, indem Sie mit gedrückter Shifttaste auf das Segment klicken.

Fahren Sie fort, die Außenlinie des Turms nachzubilden. Setzen Sie den letzten Punkt kurz vor den Startpunkt. Schließen Sie die Kurve, indem Sie **Close** in der



Toolbox anwählen.

Nun klicken Sie **Cutout** in der Toolbox.

## ShapeLayer sichern und Datei schließen

Sichern Sie den ShapeLayer als Datei *Messturm.shp* in den *Quick\_Start* Ordner: **File -> Save As -> ShapeLayer**. Schließen Sie das Bild mit **File -> Close**.

## Neue Datei öffnen

**File -> Open -> Image:** *Quick\_Start/Images/Skyline\_1.tile*

## Gesicherten ShapeLayer öffnen

Durch **File -> Open -> ShapeLayer** öffnen Sie den eben abgespeicherten ShapeLayer *Messturm.shp*. Eclipse platziert diesen ShapeLayer an den unteren linken Bildrand.

## ShapeLayer aktivieren, verkleinern und rotieren



Sie aktivieren den ShapeLayer, indem Sie mit dem **Pointer** auf seine Außenlinie klicken.

Der ShapeLayer ist nun aktiv und von einer Begrenzungsbox umgeben. Doppelklicken Sie mit dem Pointer innerhalb des ShapeLayers, um dessen **ShapeLayer Geometry** Shelf aufzurufen. Klicken Sie auf die beiden Pfeile, um die Abschnitte des Shelves zu öffnen. Klicken Sie mit gedrückter Shifttaste auf einen Eckpunkt der Begrenzungsbox und verkleinern Sie durch Ziehen den ShapeLayer proportional. Fahren Sie fort, bis Sie neben **Scale Fill X** einen Wert von ca. '80' sehen.



Wählen Sie das **Rotate Tool** aus der Toolbox.

Ein kleines Dreieck in der Mitte des ShapeLayers repräsentiert das Rotationszentrum. Klicken Sie neben den ShapeLayer und drehen Sie diesen entgegen dem Uhrzeigersinn bis im ShapeLayer Geometry Shelf in der Textbox **Rotation** ca. 2 Grad erscheint. Sie können Sie diesen Wert hier auch direkt eingeben. Klicken Sie auf das Rotate Tool in der Toolbox, um es zu deselektieren.



## ShapeLayer positionieren

Verschieben Sie den ShapeLayer rechts neben den Kirchturm, so dass das Hochhaus dahinter nicht mehr zu sehen ist.

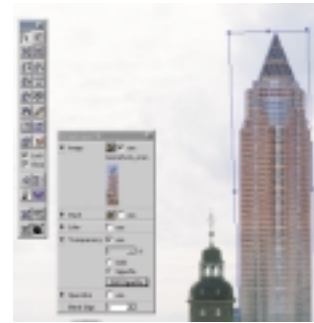
Wählen Sie das **Hand Tool** und doppelklicken Sie innerhalb des ShapeLayers. Daraufhin öffnet sich der **ShapeLayer Fill Shelf**.

## Verlauf erstellen

Mit Hilfe eines vertikalen Transparenzverlaufs werden Sie nun den Messturm von oben nach unten in das darunter liegende Hochhaus übergehen lassen.

Durch Klicken auf den entsprechenden Pfeil öffnen Sie den **Transparency** Abschnitt des Shelves. Aktivieren Sie 'use' und wählen Sie 'Vignette'. Durch Klicken auf 'Edit Vignette' öffnen sie den **Transparency Vignette** Dialog. Aus dem **Type** Menü wählen Sie 'Vertical'.

Der Transparenzverlauf wird als Graustufenverlauf dargestellt. Je dunkler der Grauwert, desto geringer ist die Transparenz. Weiß ist demnach voll transparent.



Klicken Sie auf die weiße Fläche links neben dem Verlauf. Stellen Sie mit 'Value' Slider einen Wert von '100' ein. Klicken Sie auf die Fläche am rechten Ende des Verlaufs und stellen Sie einen Wert von '0' ein.

Klicken Sie auf das rechte Ende des Verlaufs und ziehen Sie den so entstandenen roten Marker ins linke Drittel des Verlaufs. Beobachten Sie währenddessen den Übergang des Messturms in das Hochhaus. Wenn Sie von vorn beginnen wollen, können Sie den Marker mit der mittleren Maustaste löschen.

Im untersten Abschnitt des ShapeLayer Fill Shelves geben Sie bei **Blend Edge** einen Wert von '3' ein, um dem Messturm eine weiche Außenkante zu geben. Gefällt Ihnen das Ergebnis, sichern Sie Ihren ShapeLayer mit dem **Save As** Befehl aus dem **File** Menü unter dem Namen *Messturm\_Ende.shp*.

## ShapeLayer kopieren und erneut einsetzen

Aktivieren Sie den ShapeLayer mit dem Pointer. Wählen Sie aus dem **ShapeLayer** Menü den Befehl **Copy**, danach den Befehl **Paste**. Um den ShapeLayer aus der Zwischenablage einzufügen, klicken Sie auf eine beliebige Stelle des Bildes. Verschieben Sie ihn an die äußere rechte Bildseite, neben die anderen Hochhäuser. Deaktivieren Sie im ShapeLayer Fill Shelf die Transparenz, indem Sie den Haken bei "use" entfernen und die Transparenz einklappen.

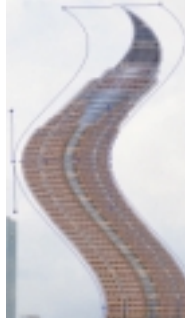
Verkleinern Sie den ShapeLayer mitsamt Inhalt proportional auf etwa 60%.

## Verzerrung (Warping)



Sie werden nun den Messturm verzerren. Dazu benutzen Sie das **Warp Tool** aus der Toolbox. An jeder Ecke des ShapeLayers finden Sie jetzt einen Warp Kontrollpunkt.

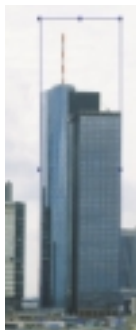
Doppelklicken Sie auf etwa einem Drittel der Höhe des Turms direkt außerhalb der Außenlinie des ShapeLayers. Wiederholen Sie dies auf etwa zwei Drittel der Höhe. So haben Sie zwei horizontale Gridlinien, mit Warp Kontrollpunkten an ihren Enden, erzeugt. Selektieren Sie die untere der beiden Linien, indem Sie mit gedrückter Shifttaste auf die Linie klicken. Ziehen Sie einen der Warp Kontrollpunkte nach rechts. Deselektieren Sie diese Linie durch Klicken mit der mittleren Maustaste außerhalb des ShapeLayers. Wählen Sie nun die obere Linie aus und ziehen Sie diese nach links, wie in der Abbildung zu erkennen. Zuletzt ziehen sie oberste horizontale Linie ebenfalls nach links. Dann bewegen Sie einen der beiden Anfasser, um der Turmspitze einen schönen Schwung zu geben. Wenn nötig, setzen Sie eine weitere horizontale Linie darunter und ziehen diese nach rechts, um die obere Krümmung zu verstärken.



## Hintergrundbild verformen



Wechseln Sie zum **Rectangle Tool** in der Toolbox und ziehen Sie einen rechteckigen ShapeLayer über das Hochhaus in der Bildmitte. Klicken Sie auf Cutout. Wählen Sie jetzt wieder das Warp Tool. Setzen sie eine Linie in der oberen Hälfte des Hochhauses. Wählen Sie nun durch Klicken den rechten Warp Kontrollpunkt dieser Linie aus und ziehen sie ihn nach rechts.



vorher



nachher

Wechseln Sie zurück zum Rectangle Tool. Nachdem Sie einen ShapeLayer um das kleinere Hochhaus zwischen den beiden bereits verzerrten Häusern erstellt haben, verzerren sie auch dieses. Bewegen Sie dazu die Anfasser der vier Warp Kontrollpunkte an den Ecken.



Nach diesen Übungen sichern Sie Ihre neu erstellten ShapeLayer als Datei *Warp\_Gebäude.shp*.

## ShapeLayer mit dem Hintergrund verrechnen

Die Skyline ist nun schon gewaltig verändert: Zeit zum Rendern. Dieser Vorgang verrechnet die ShapeLayer mit dem Hintergrundbild. Wählen sie alle ShapeLayer über das Menü aus: **ShapeLayer -> Select All**.

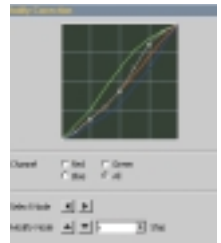


Stellen Sie unter **ShapeLayer -> Anti-alias** einen Wert von 3 ein. Danach klicken sie auf **Render** in der Toolbox.

Löschen Sie alle ShapeLayer über **ShapeLayer -> Delete**. Sichern Sie das Bild unter *Skyline\_2.tile* in den *Quick\_Start* Ordner. Schließen Sie die aktuelle Datei und öffnen sie *Skyline\_2.tile*.

## Farbkorrekturen mit der Brush aufragen

Aus dem **Correct** Menü wählen Sie die **Modify** Korrektur. Der Modify Correction Dialog öffnet sich. Im Settings Abschnitt klicken Sie auf 'Load'. Laden sie aus dem Ordner *Korrekturen* die vorbereitete Datei *Korrektur\_Baum.corr*. Diese Korrektur würde jetzt auf das ganze Bild angewandt, würden Sie auf 'Correct' klicken. Da Sie aber nur die Farbe des Baumes korrigieren, klicken Sie auf 'Memorize', um den Dialog zu schließen.



Aktivieren Sie das **Brush Tool** in der Toolbox.

Im Brush Shelf wählen Sie aus dem **Brush type** Menü den **Correct** Brush. Stellen die bei **Size** und **Density** einen Wert von etwa '20' ein. Die Brush ist jetzt mit der Korrektur "geladen". Malen Sie jetzt die Korrektur auf die Baumkrone. Mit der mittleren Maustaste nehmen Sie Pinselstriche wieder zurück. Sichern Sie das Bild mit **File -> Save**.

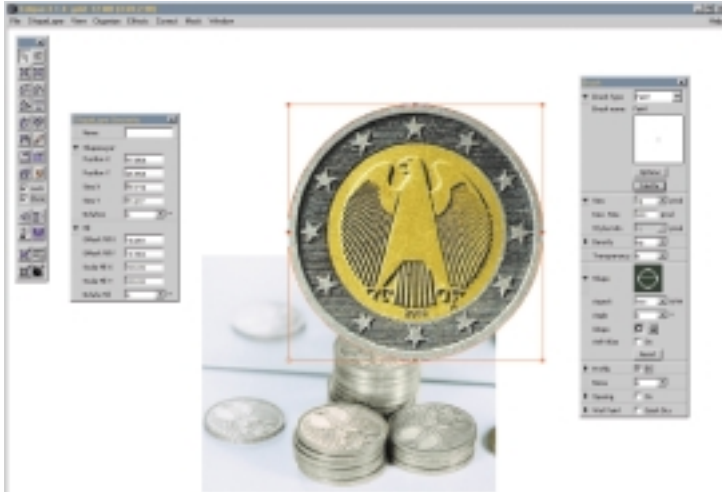


## Bild freistellen und kopieren

Öffnen Sie das Bild *Euro.tile*. Sie werden gefragt, ob Sie das noch geöffnete Bild schließen wollen. Klicken Sie auf **Nein**, da Sie das Bild in einem zweites Programmfenster öffnen.



Wählen Sie das **Ellipse Tool** aus der Toolbox. Mit gedrückter Shifttaste ziehen sie einen Kreis um die Münze auf. Positionieren Sie den Kreis genau über die Münze. Wenn nötig, passen Sie die Größe des Kreises mit Hilfe der Seiten- oder Eckgriffe an. Klicken Sie **Cutout** in der Toolbox. Kopieren Sie den ShapeLayer mit **ShapeLayer -> Copy** in die Zwischenablage. Schließen Sie das aktuelle Bild und öffnen Sie die Datei *Geld.tile*. Setzen mit **ShapeLayer -> Paste** den ShapeLayer aus der Zwischenablage ein, klicken Sie dazu mittig in das Bild.



Zoomen Sie etwas aus dem Bild, um einen besseren Überblick zu erhalten. Verkleinern Sie den Euro so, dass er in etwa die Größe der obersten Münze des vorderen linken Münzstapels hat. Danach drehen Sie den Euro im Uhrzeigersinn um auf etwa -90 Grad.



Wählen Sie jetzt das **Skew Tool** aus der Toolbox. Mit dem Skew Tool verzerren und skalieren Sie die Münze über die Seitengriffe so, dass sie auf den Münzstapel passt. Mit dem Skew Tool lässt sich die Münze auch verschieben, indem Sie in den ShapeLayer klicken und ziehen.



Sobald die Münze angepasst ist, kopieren Sie diese mit **ShapeLayer -> Copy**. Mit **ShapeLayer -> Paste** und Klicken auf den Münzstapel daneben, fügen Sie die Kopie ein. Drehen und skalieren Sie die Münze, bis sie auf diesen Stapel passt.

Wählen Sie das Skew Tool durch erneutes Klicken ab. Doppelklicken Sie mit der Hand in den ShapeLayer und geben Sie im ShapeLayer Fill Shelf eine **Blend Edge** von 20 ein. Beim linken ShapeLayer gehen Sie genau so vor.

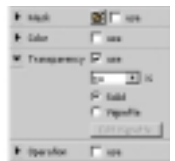
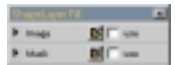


Wählen Sie **Select All** aus dem **ShapeLayer** Menü und klicken **Render** in der Toolbox.

Sichern Sie die ShapeLayer unter *Geld\_Euro.shp*. Danach sichern Sie das Bild (**File -> Save As**) unter dem Namen *Geld\_Euro.tile*. Schließen Sie das Programm mit **File -> Quit**.

## Bild als ShapeLayer Fill laden und anpassen

Wenden Sie sich dem noch geöffneten Bild (*Skyline\_2.tile*) zu. Ziehen Sie mit dem Rectangle Tool ein beliebiges Rechteck auf. Wechseln Sie zum Hand Tool und doppelklicken Sie innerhalb des ShapeLayers. Klicken Sie im **Image** Abschnitt des ShapeLayer Fill Shells auf die 'OpenFile' Schaltfläche. Im **Öffnen** Dialog wählen Sie aus dem *Quick\_Start* Ordner Ihr soeben gespeichertes Bild *Geld\_Euro.tile*. Klappen Sie nun den Image-Abschnitt aus, um eine Vorschau zu sehen. Um das Bild in den ShapeLayer zu laden, wählen Sie 'use'. Wechseln Sie zum Pointer. Um den ShapeLayer an die Größe des Bildes anzupassen, klicken Sie auf den linken unteren Eckgriff des ShapeLayers, das sogenannte **Magic Handle**. Wählen Sie **ShapeLayer -> Scale from Center**. Im Dialog aktivieren Sie **Lock X/Y**, geben den Faktor '2' bei **Scale X** ein und bestätigen durch Klicken auf 'Scale'. Im ShapeLayer Fill Shelf klappen Sie den Transparency Abschnitt aus und aktivieren 'use' und 'solid'. Stellen Sie die Transparenz auf '50%'. Positionieren Sie nun den ShapeLayer ähnlich der Abbildung. Nach der Platzierung deaktivieren Sie die Transparenz wieder.



## ShapeLayer Fill mit der Render Brush auftragen

Wählen Sie das **Brush Tool** aus der Toolbox. Das ShapeLayer Fill ist nun nicht mehr zu sehen. Im Brush Shelf wählen Sie aus dem **Brush type** Menü **Render** Brush. Wählen Sie bei **Size** eine Pinselgröße von ca. 60. Stellen Sie **Profile** auf on und **Density** auf 100%. Beginnen Sie in der rechten unteren Bildecke, die Münzen auf den Hintergrund zu "malen". Mit der mittleren Maustaste können Sie die Pinselstriche wieder rückgängig "malen". Variieren Sie dabei die Pinselgröße immer wieder! Orientieren Sie sich dabei an unserem Beispiel. Sobald Sie diesen Arbeitsschritt abgeschlossen haben, wechseln Sie zum **Pointer** und sichern Ihren ShapeLayer unter *Geld\_Ende.shp*. Löschen Sie den ShapeLayer und sichern Sie Ihre Endversion des Bildes unter beliebigem Namen. Unser Endergebnis *Skyline\_3.tile* finden Sie im Ordner *Images*.



## Herzlichen Glückwunsch!

### Ihr Eclipse Team

P. S.: Mehr zu Eclipse im Handbuch und den Tutorials.



## Faxbestellformular

Eclipse™ Imaging software	Preis	Menge	Gesamt
<b>Eclipse™ Version 3.1.4 für Windows NT®/98</b> Hinweist: Software und Dokumentation sind ausschlielich in Englisch	Einführungspreis bis zum 15. Juni 2000 <b>975,00 EURO*</b>		
	ab dem 15. Juni 2000 <b>1.300,00 Euro*</b>		

**Gesamt EURO/USD\***

\* zuzüglich gesetzlicher MwSt. und Fracht-/Liefer-/Zollkosten

### Rechnungsanschrift:

Name:	Vorname:
Firma:	USt-ID Nr:
Adresse:	
PLZ:	Stadt:
Telefon:	Fax:
E-mail:	

### Lieferanschrift: (Nur ausfüllen wenn sie von der Rechnungsanschrift abweicht.)

Name:	Vorname:
Firma:	
Adresse:	
PLZ:	Stadt:

### Bezahlung: (bitte ankreuzen)

<input type="checkbox"/> Per Nachname (Nur in Deutschland!)				
<input type="checkbox"/> Per Kreditkarte	<input type="checkbox"/> VISA	<input type="checkbox"/> MasterCard	<input type="checkbox"/> EuroCard	<input type="checkbox"/> American Express
Karten Nummer:	Gültig bis:			
Name:				

Dem Kaufvertrag liegen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen zugrunde. (Siehe Rückseite)

Unterschrift: Datum:

**Faxnummer: ++49 (0) 69 82 97 30 77**



Form & Vision GmbH  
Myliusstrasse 47  
60323 Frankfurt am Main  
Germany

Fon: + 49(0) 69 82 97 85-0  
Fax: + 49(0) 69 82 97 30-77  
E-mail: eclipse@formvision.de  
Homepage: www.formvision.de

Ust.ID DE 166 933 201