

- ***Screen Capture***
Benutzerhandbuch

Ulead Systems, Inc.
August 1994

Erste deutsche Ausgabe für Version 1-0, August 1994

© 1992–1994, Ulead Systems, Inc.

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung und Übertragung in jedweder Form, in jedwedem Medium, elektronisch oder mechanisch, einschließlich der Fotokopie, Aufnahme oder Aufbewahrung in Datenbanken, sowie Übersetzung in jedwede Sprache sind ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Ulead Systems, Inc. verboten.

Software-Lizenzabkommen

Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter den in der Benutzerlizenz dargelegten Bedingungen zur Verfügung gestellt. Dieses Abkommen beschreibt die gestatteten und untersagten Verwendungszwecke dieses Produktes.

Lizenzen und Warenzeichen

ICI Library © 1991–1992 C-Cube Microsystems.

Ulead Systems, Inc., das Ulead-Logo und MediaStudio sind Warenzeichen von Ulead Systems, Inc.. Alle anderen Produkte und registrierten und nicht registrierten Warenzeichen in diesem Handbuch dienen allein Bezeichnungszwecken. In Rechte Dritter wird nicht eingegriffen.

Beispieldateien

Bildquelle: PhotoLib Library © 1993 Kagema AG, Zürich, Schweiz.

Grafiken zur Verfügung gestellt von Ceri Lines. Alle Rechte vorbehalten.

Beispieldateien sind nur zu Lehrzwecken gedacht. Gewerbliche Vervielfältigung ist nicht gestattet.

Ulead Systems, Inc.

Firmensitz in den USA:

970 West 190th Street, Suite 520
Torrance, CA 90502

Tel: (310) 523-9393

Fax: (310) 523-9399

Firmenhauptsitz:

12F-A, 563 Chung Hsiao East Rd
Section 4, Taipei, Taiwan, ROC

Tel: (+886 2) 764-8599

Fax: (+886 2) 764-9599

Inhalt

- **Willkommen**
 - So holen Sie das meiste aus Screen Capture 6**

- 1 Los geht's! 7**
 - 1.1 Screen Capture ausführen 8**
 - Das Screen-Capture-Programmfenster 8*
 - 1.2 Befehlsübersicht 10**

- 2 Bilder einfangen 13**
 - Bevor Sie loslegen 14*
 - 2.1 Was will ich einfangen? 15**
 - 2.2 Wohin mit dem Schnappschuß? 21**
 - 2.3 Schnappschüsse 25**
 - DOS-Bildschirme 28*
 - Tastenkürzel 30*
 - Zeitkontrolle 31*
 - 2.4 Nachbearbeitung 33**
 - Eingefangenes erweitern 33*
 - Datentyp umwandeln 35*
 - Auflösung ändern 35*
 - 2.5 Einstellungen speichern 36**
 - 2.6 Voreinstellungen 37**

- 3 Arbeiten mit Bildern 41**
- 3.1 Der Stapelbefehls-Manager 42**
- 3.2 Fehler rückgängig machen 43**
- 3.3 Auswahlbereiche 44**
 - Ausschneiden, Kopieren und Löschen 45*
 - Zuschneiden 46*
- 3.4 Umwandeln 47**
 - Umwandeln von schwarzweiß 47*
 - Umwandeln in schwarzweiß 48*
 - Umwandeln in 16-Farben-Raster 49*
 - Umwandeln in 256-Farben-Raster 50*
- 3.5 Farbtabelle bearbeiten 51**
- 3.6 Bilder verwalten 52**
 - Dateien öffnen 52*
 - Bildfenster verwalten 53*
 - Bilder und Programmfenster ansehen 54*
 - Dateien speichern 57*
 - Dateien drucken 58*
 - Dateien schließen 59*
- 3.7 Screen Capture beenden 60**
- Index 61**

• **Willkommen!**

Screen Capture ist ein Programm, mit dem Sie Elemente des Bildschirms einfangen können; dazu gehören Programmfenster, Programmsymbole, Bitmaps oder Ressourcen. Wenn Ihre Grafikkarte das Element anzeigen kann, kann Screen Capture es auch einfangen – und in eine Datei, die Screen-Capture-Arbeitsfläche, Ulead Image Editor oder die Zwischenablage legen, bzw. direkt an den Drucker schicken. Eine Reihe von Nachbearbeitungsbefehlen dienen der Aufbereitung von Schnappschüssen zur Vervielfältigung.

So holen Sie das meiste aus Screen Capture

Dieses Handbuch ist nicht der einzige Weg, auf dem Sie mit Screen Capture vertraut werden können: Die *Einführung* bietet nützliche Informationen zum effizienteren Arbeiten und in der *ReadMe-Datei* finden Sie technische Informationen und alles weitere, das erst nach Drucklegung dieses Handbuches bekannt wurde. Zu guterletzt finden Sie in der Online-Hilfe das wohl vollständigste Referenzwerk zu Screen Capture. Sie können jederzeit mit der F1-TASTE oder Klick auf die Hilfe-Schaltfläche in den Dialogfeldern auf die Hilfe zugreifen.

Dieses Handbuch erklärt die Funktionen von Screen Capture und bietet Beispiele zu den einzelnen Punkten:

1. **»Los geht's«** wirft einen ersten Blick auf das Screen-Capture-Programmfenster und alle verfügbaren Befehle.
 2. **»Bilder einfangen«** beschreibt die Vorgänge beim Einfangen von Bildern aus verschiedenen Anzeigenumgebungen. Darunter fallen auch Erklärungen zum Festlegen der Quelle, des Ziels, der Verzögerungszeit und aller Nachbearbeitungsoptionen. Ebenfalls hierin finden Sie Abschnitte zum Speichern von Einstellungen und zur Benutzeranpassung.
 3. **»Arbeiten mit Bildern«** beschäftigt sich mit den Befehlen »Ausschneiden«, »Kopieren« und »Zuschneiden«, sowie einer Anzahl weiterer Verwaltungsbefehle, wie »Öffnen« und »Speichern«. Der Abschnitt zum Umwandeln von Bilddatentypen enthält auch Informationen zum Bearbeiten von Farbrasterbildern.
- **Index**

1 ***Los geht's!***

Dieses Kapitel zeigt Ihnen, wie Sie Screen Capture starten, und wie das Programmfenster aussieht. Danach gehen wir kurz auf die Menübefehle ein und bieten außerdem eine Seitenübersicht, damit Sie schnell alles Wichtige nachschlagen können.

1.1

Screen Capture ausführen

Screen Capture hat wie jedes Windows-Programm ein Programmsymbol. Wenn Sie bei der Installation ganz nach Buch vorgegangen sind, so müßten Sie die Symbole in der Programmgruppe »Ulead« finden.

1.1.1 Das Screen-Capture-Programmfenster

Nach dem Aufruf von Screen Capture sehen Sie:

- Bilder in einzelnen Fenstern in der Mitte der Arbeitsfläche.
- Die Befehlsleiste unterhalb der Menüleiste, mit den augenblicklichen Einstellungen. (Doppelklicken auf einem leeren Segment läßt die Befehlsleiste verschwinden.)
- Die Statuszeile unten am Bildschirm mit Informationen zu den augenblicklichen Einstellungen, der Position des Mauszeigers, und einer Beschreibung des zuletzt eingefangenen Bildes. Klicken auf der Menüschaftfläche öffnet das Dialogfeld »Konfigurieren«, in dem Sie die Segmente der Statuszeile frei bestimmen können. (Doppelklicken auf der Statuszeile öffnet das Dialogfeld »Voreinstellungen«, siehe S.37.)

Bemerkung: *Wenn Sie im Dialogfeld »Statuszeile« »**Kurzformat**« wählen, erscheint die Information ohne Titel, z.B. »Sofort« anstelle von »Auslöser: Sofort«*

LOS GEHT'S!



Das Screen-Capture-Programmfenster

1.2

Die Menüs von Screen Capture

Eine der gängigsten Methoden zum Anwenden von Befehlen unter Windows ist die Wahl eines Befehls aus dem Menü. In Screen Capture können einige Befehle über das Menükontrollfeld in der Statuszeile erreicht werden, andere durch das Systemmenü, wenn Screen Capture verkleinert ist.

Wenn Sie die Menüs genauer besehen, so finden Sie, daß einige Befehle schwarz erscheinen und andere wiederum grau sind. (Die tatsächlichen Farben hängen auch von den Windows-Farbeinstellungen in ihrem Computer ab.) Befehle in schwarz sind aktiv und können ausgewählt werden. Die grauen Einträge sind augenblicklich nicht verfügbar.

In jedem Dropdown-Menü finden Sie bei manchen Befehlen das Tastenkürzel rechterhand des Befehls. Damit können Sie einen Befehl direkt über die Tastatur eingeben und sparen sich das Umgreifen auf die Maus.

Nach einigen Befehlen finden Sie einen Pfeil nach rechts, oder drei Punkte. Der Pfeil bedeutet, daß der Befehl über ein Untermenü verfügt. Drei Punkte verweisen auf ein Dialogfeld, das nach der Anwahl des Befehls erscheint. Fehlt beides, wird der Befehl unmittelbar ausgeführt.

1.2.1 Befehlsübersicht

Die folgende Übersicht enthält alle Befehle von Screen Capture. In jedem Menü finden Sie rechterhand des Befehls die Tastenkürzel und die Seitennummer, auf denen Sie Näheres zum Menübefehl finden können.

Datei

Befehl	Kürzel	S.
Öffnen...	STRG + O	52
Schließen		59
Speichern	STRG + S	57
Speichern als...		57
Stapelbefehle...		42
Drucken...	STRG + P	58
Druckereinrichtung...		58
<u>V</u> oreinstellungen		
Screen Capture...		37
Photo CD...		38
Anzeige...		38
Speicher...		39
Dateiformate...		40
<u>E</u> instellungen		
Laden...		36
Speichern...		36
Beenden	STRG + Q	60

Bearbeiten

Befehl	Kürzel	S.
<u>R</u> ückgängig	STRG + Z	43
Ausschneiden	STRG + X	45
<u>K</u> opieren	STRG + C	45
Löschen	ENTF	45
<u>A</u> lles auswählen	STRG + L	44
<u>N</u> ichts auswählen	STRG + N	44
<u>Z</u> uschneiden	STRG + R	46
<u>E</u> rweitern	STRG + E	33
<u>A</u> uflösung...	STRG + U	35
<u>F</u> arbschemata...		14
<u>H</u> intergrundfarbe...		45

Schnappschuß

Befehl	Kürzel	S.
<u>Quelle</u>		
Aktives <u>F</u> enster	STRG + W	15
<u>A</u> ktive Arbeitsfläche		16
<u>G</u> anzer Bildschirm	STRG + F	17
<u>M</u> enü unterm Zeiger		17
<u>O</u> bjekt		18
<u>B</u> ereich		18
<u>Z</u> wischenablage		18
Programmdatei...		19
<u>Z</u> iel		
<u>D</u> atei...		22
<u>A</u> rbeitsfläche		23
<u>Z</u> wischenablage		23
D <u>r</u> ucker...		24
Image <u>E</u> ditor		24
<u>Z</u> eiger		
<u>K</u> ein Zeiger		20
<u>P</u> feil		20
<u>S</u> anduhr		20
<u>K</u> reuz		20
<u>T</u> extbalken		20
<u>B</u> enutzerdefiniert...		20
<u>A</u> ktivierung...		31
<u>N</u> achbearbeitung...		33

Umwandlung

Befehl	Kürzel	S.
<u>S</u> chwarzweiß		48
<u>G</u> raustufen		46
<u>1</u> 6-Farben-Raster		49
<u>2</u> 56-Farben-Raster		50
RGB- <u>H</u> iColor		47
RGB- <u>E</u> chtfarben		47

Ansicht

Befehl	Kürzel	S.
<u>1</u> :1	STRG + 1	54
Ver <u>g</u> rößern	+	54
Ver <u>k</u> leinern	-	54
Auf <u>F</u> enstergröße		55
Bild <u>i</u> nformation...		56
Sy <u>s</u> teminformation...		56
<u>F</u> arbtabelle...		51
<u>B</u> efehlsleiste ein		57
<u>S</u> tatuszeile ein		57

Fenster

Befehl	Kürzel	S.
Über <u>l</u> append	UMSCH+F5	53
<u>N</u> ebeneinander	UMSCH+F4	53
<u>S</u> ymbole anordnen		53

2 Bilder einfangen

Einfangen ist einfach und bedarf in den meisten Fällen nur eines Drucks der Taste F7. Um Bilder und Bildschirme gut einzufangen, müssen Sie jedoch den Vorgang des Einfangens selbst verstehen. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den nötigen Faktoren des Einfangvorgangs, darunter die Quelle, das Ziel und mögliche Nachbearbeitungen. Zu guterletzt lernen Sie, wie Sie Einstellungen abspeichern und Voreinstellungen treffen.

2.0.1 Bevor Sie loslegen

Beim Einfangen sind gleichbleibende Ergebnisse sehr oft wünschenswert. Daher müssen Sie mit den Begriffen »Anzeigeumgebung« und »Farbschema« vertraut werden.

Die Anzeigeumgebung

Screen Capture kann Bilder und Bildschirmteile in jeder beliebigen Anzeigeumgebung einfangen. Im Augenblick verstehen wird darunter alle Bildschirmadapter mit Auflösungen von 320 × 200 Pixel bis zu 1280 × 1024 Pixel, die fähig sind, Datentypen von Monochrom (2 Farben) bis Echtfarben (mehr als 16 Millionen Farben) anzuzeigen. Die Anzahl der von Ihrer Grafikkarte unterstützten Farben bestimmt den Datentyp jedes eingefangenen Bildes; die Auflösung des Bildschirms bestimmt die Auflösung der eingefangenen Bilder.

Einfangen in verschiedenen Bildschirmmodi

Grafikkarte	Ganzer Bildschirm eingefangen			
Farben	Größe	Datentyp	Auflösung	Größe *
Echtfarben	640 × 480	RGB-Echtfarben	96 PPI	900 K
HiColor	800 × 600	RGB HiColor	96 PPI	938 K
256 Farben	1024 × 768	256-Farben-Raster	120 PPI	768 K
16 Farben	1280 × 1024	16-Farben-Raster	120 PPI	640 K

* Ungefähre Dateigröße nach dem Speichern ohne Kompression.

Das Windows-Farbschema

Um das Farbschema zu verändern, wählen Sie den gleichnamigen Befehl im Menü »Bearbeiten«. Damit können Sie eines der Farbschemata der Windows-Systemsteuerung wählen. Die Wahl steht Ihnen selbstverständlich frei, wir empfehlen jedoch das monochrome Farbschema, wenn Sie die Schnappschüsse später in Schwarzweißpublikationen verwenden wollen.

Bemerkung: *Wenn Sie ein neues Farbschema bestimmen wollen, verwenden Sie dazu bitte die Windows-Systemsteuerung.*

2.1

Was will ich einfangen?

Vor dem Einfangen müssen Sie sich entscheiden, welche Bildschirmkomponente Sie einfangen wollen. Mögliche Teile sind der ganze Bildschirm, Teile des Bildschirms und frei definierte Bereiche. Wenn Sie vor dem Einfangen bereits die korrekte Komponente wählen, sparen Sie sich damit lästiges Nachbearbeiten.

Was Sie einfangen können, steht im Kombinationsfeld **»Quelle«** (das erste Kombinationsfeld links in der Befehlsleiste): *Aktives Fenster, Aktive Arbeitsfläche, Ganzer Bildschirm, Menü unterm Zeiger, Objekt und Bereich*.

Bemerkung: *Die Optionen in diesem Kombinationsfeld haben entsprechende, gleichnamige Befehle im Menü »Einfangen: Quelle«. Außerdem können Sie die Befehle auch aus dem Systemmenü wählen, wenn Screen Capture verkleinert ist. Damit können Sie Ihre Änderungen vornehmen, ohne das Programm selbst aufrufen zu müssen.*

Aktives Fenster

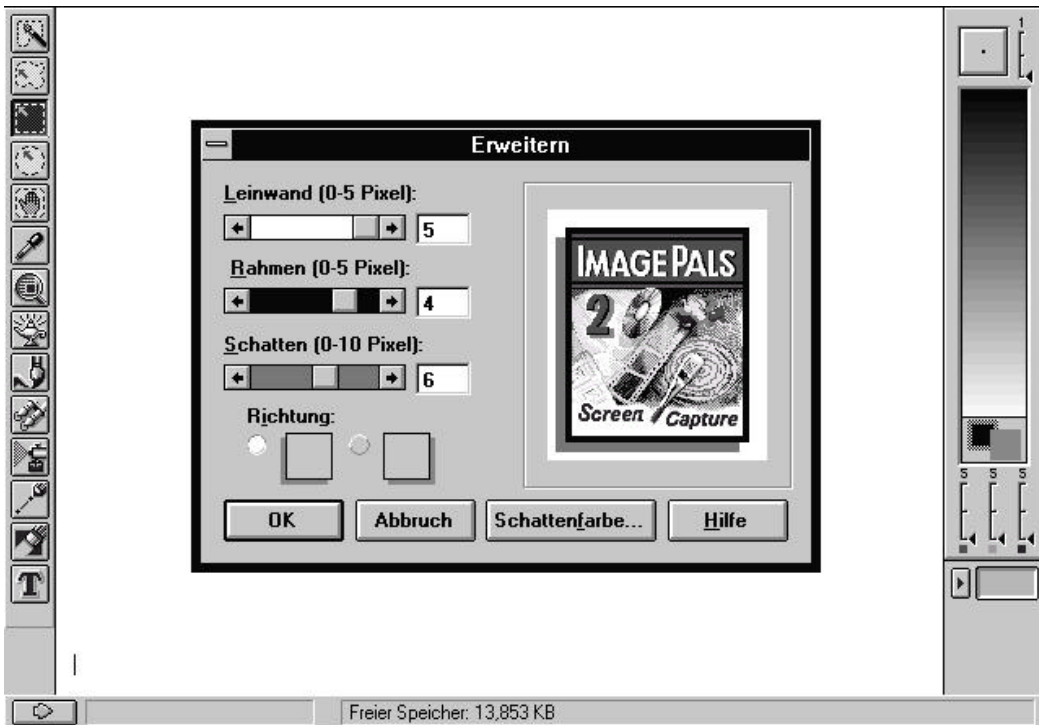
Ein aktives Fenster kann ein Programmfenster, ein Dialogfeld oder ein Programmsymbol sein. Das aktive Fenster unterscheidet sich von anderen Fenstern durch seinen hervorgehobenen Rahmen.

*Das Dialogfeld
»Screen Capture«
als aktives Fenster*



Aktive Arbeitsfläche

Die aktive Arbeitsfläche beschreibt den Bereich eines aktiven Fensters unterhalb der Menüleiste, inklusive Rahmen und Werkzeugen, Paletten und etwaiger Statuszeilen. Ist das Programm verkleinert, wird stattdessen das Programmsymbol eingefangen.



Die aktive Arbeitsfläche des Ulead Image Editor

Ganzer Bildschirm

Diese Option fängt den gesamten Bildschirm ein. Wenn Sie mit »Ganzer Bildschirm« ein vergrößertes Fenster einfangen, erscheint der Fensterrahmen nicht im Schnappschuß. (Dies rührt daher, daß Windows, sobald ein Fenster vergrößert ist, nur die aktiven Teile desselben anzeigt.) In diesem Fall wählen Sie die Option »**Erweitern**« im Dialogfeld »Nachbearbeitung« (siehe S.33), um dem Bild automatisch einen Rahmen hinzuzufügen.

Bemerkung: *In manchen Anzeigemodi fängt diese Option ein sehr großes Bild ein. Einen Hinweis zur Dateigröße finden Sie auf S.14.*

Menü unterm Zeiger

Mit dieser Option können Sie die Menüs mit allen darin enthaltenen Befehlen einfangen. Positionieren Sie den Mauszeiger an die Spitze des Menüs, bevor Sie den Schnappschuß auslösen.

Wenn benachbarte Menübereiche im Bild nicht erscheinen sollen, wählen Sie »**Menü unterm Zeiger zuschneiden**« im Dialogfeld »Screen Capture« (siehe S.37). Damit werden nur das gewählte Menü und sein Titel eingefangen.

Bemerkungen:

- *Wenn sich kein Menü unterm Zeiger befindet, wird das aktive Fenster oder die Arbeitsfläche unter dem Zeiger eingefangen; ist kein Fenster unterm Zeiger, wird der gesamte Bildschirm eingefangen.*
- *Diese Option ist daher sehr nützlich zum Einfangen von allerlei Bildelementen, und wenn Sie vor dem Einfangen nicht wissen, welchen Teil Sie einfangen wollen.*

Menü,
zugeschnitten
(rechts) und ohne
die Option »Menü
unterm Zeiger
zuschneiden« (links)

Ansicht	Fenster	Hilfe
1:1		STRG+A
Vergrößern	+	▶
Verkleinern	-	▶
Auf Fenstergröße		▶
Bildinformation...		
Systeminformation...		
Farbtabelle...		
Befehlsleiste aus		
Statuszeile ein		

Ansicht		
1:1		STRG+A
Vergrößern	+	▶
Verkleinern	-	▶
Auf Fenstergröße		▶
Bildinformation...		
Systeminformation...		
Farbtabelle...		
Befehlsleiste aus		
Statuszeile ein		

Objekt

Diese Option wählt ausgewählte Objekte des Bildschirms, darunter Symbole, Fenster, Schaltflächen u.dgl., ja sogar den ganzen Bildschirm. (Mehr darüber auf S.27.)

Bereich

Diese Option fängt einen mit der Maus definierten Bereich ein, einen Bereich, der kleiner als alle übrigen Optionen sein kann. (Mehr darüber auf S.25.)

Zwischenablage

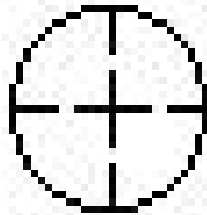
Mit dem Befehl »Zwischenablage« können Sie Bilddaten aus der Zwischenablage als RGB-Echtfarbenbild einfangen. Wenn Sie einen anderen Datentyp bevorzugen, wählen Sie bitte die Nachbearbeitungsoption »**Umwandeln**« (siehe S.35).

Programmdatei

Mit Screen Capture können Sie Symbole, Bitmaps und Zeiger aus jeder Windows-Programmdatei (EXE- oder DLL-Dateien) einfangen. Damit erreichen Sie Elemente, die nicht auf dem Bildschirm sichtbar oder schwer zugänglich sind, eine unerläßliche Option für Autoren von Programmdokumentationen.

Einfangen aus Programmdateien unterscheidet sich vom herkömmlichen Einfangen insofern, als daß es nicht durch das Tastenkürzel ausgelöst wird. Anstelle dessen erscheint nach Anwahl des Befehls das gleichnamige Dialogfeld. Wählen Sie einfach die Ressource aus, und klicken Sie auf »Einfangen«; die gewählte Quelle wird eingefangen und ans Ziel geschickt. Wenn Sie mit dem Einfangen fertig sind, wählen Sie »Schließen«. (Die Quelle ist jetzt auf die Wahl vor dem Befehl »Programmdatei« zurückgeschaltet.)

*Programmsymbol,
Zeiger und
Bitmap aus der
Screen-Capture-
Programmdatei
(SCAPTURE.EXE)*



Mauszeiger

Wenn Sie im Schnappschuß einen Mauszeiger sehen wollen, müssen Sie zuerst einen auswählen: Pfeil, Sanduhr, Kreuz, Textbalken oder jeder andere Zeiger aus einem Windows-Programm sind möglich. (Der Zeiger erscheint nicht während der Arbeit, sondern ersetzt den Mauszeiger beim Einfangen.)

Und so funktioniert's:

1. Wählen Sie »Benutzerdefiniert« aus dem Untermenü »Zeiger«; das gleichnamige Dialogfeld erscheint.
2. Klicken Sie auf »**Anwendungsprogramm**« und geben Sie den Pfad zur Programmdatei ein.
3. Klicken Sie auf »OK«, um die Zeiger der gewählten Datei im darunter liegenden Listenfeld anzuzeigen.
4. Klicken Sie auf einen Zeiger. (Ein Fadenkreuz erscheint, der Schnittpunkt legt den Auslösepunkt des Zeigers fest.)
5. Klicken Sie auf »OK«. Das Dialogfeld wird geschlossen, und der gewählte Zeiger ersetzt beim nächsten Einfangen den Mauszeiger.

Die Zeiger von
Screen Capture



2.2

Wohin mit dem Schnappschuß?

Egal, was Sie mit den Schnappschüssen später anfangen wollen, Sie müssen vorderhand ein Ziel wählen. Die folgende Tabelle beschreibt alle möglichen Ziele :

Ziel	Anzuraten, wenn...
Datei	Sie viel einfangen wollen.
Screen Capture	Sie den Schnappschuß ansehen wollen.
Zwischenablage	Sie den Schnappschuß in einem anderen Programm verwenden wollen.
Drucker	Sie den Schnappschuß ausdrucken wollen.
Image Editor	Sie den Schnappschuß bearbeiten wollen.

2.2.1 Ein Ziel festlegen

In Screen Capture können Sie eines der folgenden Ziele wählen: eine Datei, die Screen-Capture-Arbeitsfläche, die Zwischenablage, einen Drucker oder Ulead Image Editor. Sie können ein oder mehrere Ziele gleichzeitig wählen.

Klicken Sie einfach auf die Ziel-Schaltfläche in der Befehlsleiste; die Schaltfläche bleibt gedrückt. Klicken Sie auf eine gedrückte Schaltfläche, um das Ziel abzuschalten. Sie können außerdem die Befehle im Untermenü »Einfangen: Ziel« wählen; ein Häkchen erscheint nach jedem gewählten Ziel. (Diese Befehle finden Sie auch im Systemmenü des verkleinerten Screen-Capture-Programmsymbols.)

Bemerkung: *Es muß mindestens ein Ziel gewählt sein.*

**Ziel: Datei**

Wenn Sie planen, ein eingefangenes Bild später oft wieder-zuverwenden, oder Sie sehr viele Bildschirmteile einfangen müssen, wählen Sie als Ziel am besten eine Datei. Im zugehörigen Dialogfeld können Sie die Dateiformate und automatische Numerierung festlegen.

Wenn Sie spezifische Bilder einfangen, sollten Sie immer einen neuen Dateinamen wählen. Ansonsten wird die bestehende Datei überschrieben. Wenn Sie viele Bilder einfangen, können Sie diese automatisch nummerieren. In diesem Fall sollten Sie die tatsächliche Anzahl der Schnappschüsse von Zeit zu Zeit überprüfen.

Mit dem Ziel »Datei« können Sie Bilder auch in ein Album einfügen. Screen Capture fügt automatisch Informationen zum Schnappschuß und dem Programm, aus dem er stammt, hinzu.

Bemerkungen:

- *Wenn Sie Dateien automatisch nummerieren, muß die letzte Stelle des eingegebenen Dateinamens eine Zahl sein. Wenn Sie mehr Bilder einfangen müssen, schreiben Sie Zahlen an die letzten beiden Stellen des Dateinamens (00 – 99).*
- *Beim Einfangen von HiColor-Bildern müssen Sie diese im TGA-Dateiformat speichern. Andere Formate konvertieren die Bilder in RGB-Echtfarben.*



Ziel: Arbeitsfläche

Eingefangene Bilder werden an die Arbeitsfläche geschickt und in einem unbenannten Bildfenster geöffnet. Damit können Sie alle Schnappschüsse nach dem Einfangen bequem überprüfen. Zum Speichern wählen Sie den Menübefehl »Speichern als«.



Ziel: Zwischenablage

Die Windows-Zwischenablage ist ein temporärer Speicherbereich, in den Elemente durch Ausschneiden, Kopieren und Einfangen gelegt werden können. (Alle diese Aktionen ersetzen in jedem Fall den augenblicklichen Inhalt der Zwischenablage.) Dieses Ziel ist anzuraten, wenn Sie den Schnappschuß augenblicklich in einem anderen Programm weiterverwenden wollen.



Ziel: Drucker

Beim Anwählen dieser Option erscheint sofort das zugehörige Dialogfeld (siehe S.58). Die Optionen in diesem Dialogfeld beziehen sich auf alle Bilder, die an dieses Ziel gesandt werden. Diese Option ist zum Ausdrucken von Information gedacht, die sie nicht unbedingt auf Festplatte aufbewahren wollen, z.B. bei Projekten in Arbeit oder zum Weitergeben an Dritte.

Bemerkung: *Eingefangene Bilder werden an den unter »Druckereinrichtung« ausgewählten Drucker gesandt.*



Ziel: Image Editor

Ulead Image Editor als ein Ziel öffnet eingefangene Bilder sofort in seiner Arbeitsfläche (und wird, falls nötig, gestartet.) Diese Option ist günstig, wenn ein Schnappschuß noch viel Bearbeitung braucht.

2.3

Schnappschüsse

Nachdem Sie Quelle und Ziel festgelegt haben, können Sie nun mit dem Einfangen beginnen. Drücken Sie einfach die Taste F7. Der Vorgang beginnt sofort, und das Bild erscheint am ausgewählten Ziel.

Wenn die Quelle ein »Bereich« oder »Objekt« ist, müssen Sie festlegen, welche Bereiche oder Objekte sie einfangen wollen. Im folgenden finden Sie zwei Beispiele zum Einfangen mit diesen Optionen.

Bereiche einfangen

Sobald Sie F7 drücken (mit »Bereich« als Quelle) erscheint ein Fenster mit den Bildschirminhalten unter dem Mauszeiger. Sie können den Ausschnitt auch näher heranziehen, damit Sie dann Start- und Endpunkt des Bereichs haargenau festlegen können.

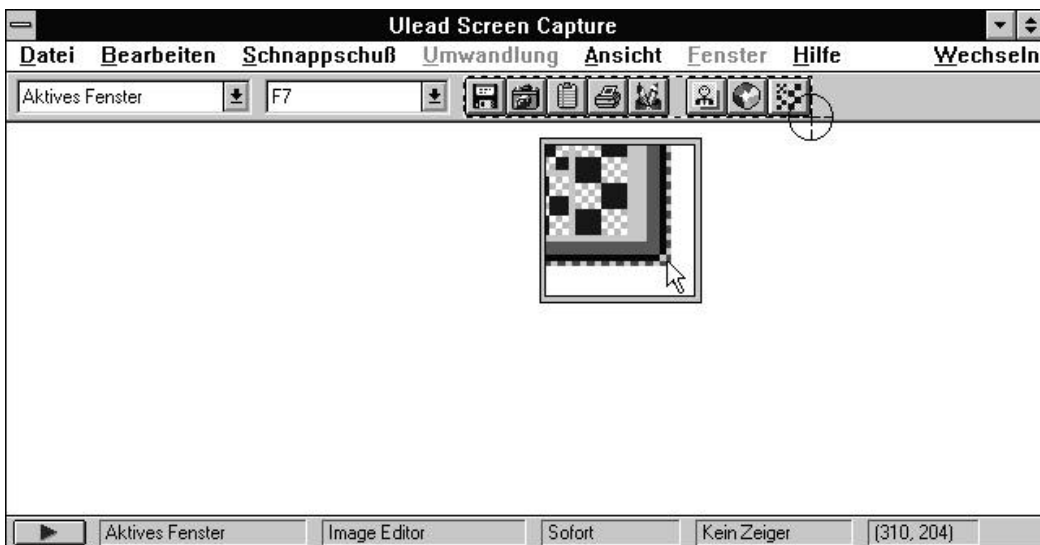
Zum Ändern der Vergrößerung drücken Sie die Tasten [+] und [-]; [+] zieht das Bild näher heran, [-] reduziert den Vergrößerungsfaktor (und die Größe des Bildausschnitts). Wenn Sie den Faktor erhalten, aber die Größe des Bildausschnitts verändern wollen, verwenden Sie dazu die Tasten BILD AUF und BILD AB. BILD AUF macht das Fenster kleiner, BILD AB größer.

Verschieben können Sie das Fenster mit der Maus.

Klicken Sie einmal am Startpunkt des gewünschten Bereichs, und ziehen Sie dann die Maus zum Endpunkt. Ein Auswahlrahmen erscheint (alles unter und innerhalb des Rahmens ist ausgewählt.) Um den Bereich einzufangen, klicken Sie im Rahmen. Der Schnappschuß wird sofort ans Ziel geschickt.

Bemerkungen:

- *Zum Verschieben über winzige Strecken, z.B. 1 oder 2 Pixel verwenden Sie bitte die Richtungstasten.*
- *Zum Aufheben einer Auswahl drücken Sie die RECHTE MAUSTASTE.*
- *Abbrechen können Sie mit der ESC-TASTE.*



Ein Auswahlbereich zum Einfangen

Objekte einfangen

Sobald Sie F7 drücken (mit »Objekt« als Quelle) erscheint ein rechteckiger Rahmen rund um das Objekt, über dem sich der Mauszeiger befindet. Wenn Sie die Maus bewegen, springt der Rahmen von Objekt zu Objekt. (Wenn Sie die Maus über einen leeren Bildschirmbereich ziehen, wird der gesamte Bildschirm ausgewählt.) Klicken Sie mit der Maus, oder drücken Sie die EINGABETASTE, sobald das gewünschte Objekt gewählt ist.

Sie werden feststellen, daß Sie in manchen Programmfenstern sehr viele Objekte, in anderen nur wenige isolieren können. Das hat mit den Programmierstrukturen der einzelnen Programme zu tun, da ein einziges Fenster aus vielen Objekten mit unterschiedlichen Aufgaben bestehen kann.

Bemerkung: *Abbrechen können Sie mit der ESC-TASTE.*



Ein Objekt wird eingefangen

2.3.1 DOS-Bildschirme einfangen

Screen Capture bietet keine besondere Option zum Einfangen von DOS-Bildschirmen. Es sollte aber hierbei in keinem Fall zu irgendwelchen Problemen kommen.

Sie haben dazu grundsätzlich zwei Möglichkeiten:

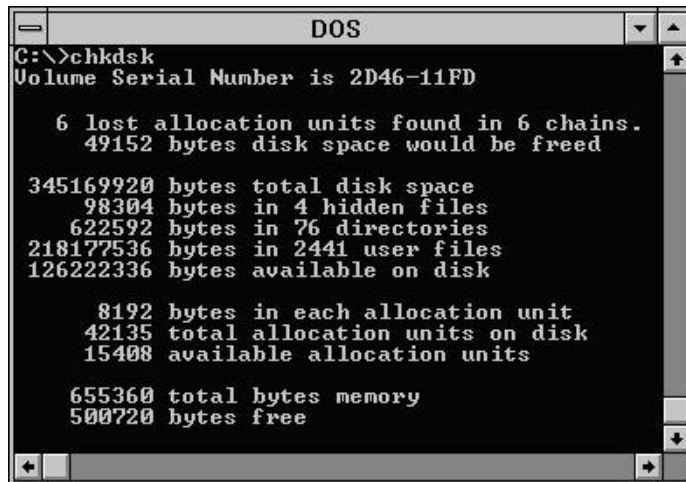
- Wählen Sie als Quelle »Objekt«, und verkleinern Sie alle Fenster. (Lassen Sie das DOS-Fenster in der gewünschten Größe offen.) Klicken Sie auf das Screen-Capture-Programmsymbol, und drücken Sie dann F7. Ziehen Sie den Mauszeiger über das DOS-Fenster, bis es ausgewählt ist. Drücken Sie die EINGABETASTE, oder klicken Sie mit der Maus.
- Verwenden Sie das Windows-Tastenkürzel ALT + DRUCK. Das DOS-Fenster wird in die Zwischenablage gelegt und kann von dort aus in Screen Capture eingefügt werden.
- Um einen gesamten DOS-Bildschirm einzufangen starten Sie das DOS-Programm in Windows und drücken Sie ALT + DRUCK (oder UMSCH. + DRUCK oder nur DRUCK) um das Fenster in die Windows-Zwischenablage zu legen. Schalten Sie zurück zu Windows, und fügen Sie das Bild am gewünschten Ort ein.

BILDSCHIRME EINFANGEN

DRUCK ist von vielen Programmen reserviert, daher müssen Sie eines der oben angegebenen Tastenkürzel auswählen.

Bemerkung: *Experimentieren Sie mit dem Befehl »Schriftarten« im Systemmenü des DOS-Fensters. Dadurch wird das Fenster auch in seiner Größe verändert..*

Ein DOS-Fenster,
eingefangen als
Objekt



```
C:\>chkdsk
Volume Serial Number is 2D46-11FD

 6 lost allocation units found in 6 chains.
 49152 bytes disk space would be freed

345169920 bytes total disk space
 98304 bytes in 4 hidden files
 622592 bytes in 76 directories
218177536 bytes in 2441 user files
126222336 bytes available on disk

 8192 bytes in each allocation unit
 42135 total allocation units on disk
15408 available allocation units

655360 total bytes memory
500720 bytes free
```

2.3.2 Tastenkürzel

F7 ist ein sehr neutrales Kürzel, das Sie nur dann zu ändern brauchen, wenn es in Konflikt mit anderen Programmen gerät. Klicken Sie auf das Tastenkürzel-Kombinationsfeld in der Befehlsleiste, und wählen Sie eine vordefinierte Taste aus dem Dropdown-Menü; die Taste ist sofort aktiv. Wenn Sie eine eigene Taste festlegen wollen, gehen Sie dabei so vor:

1. Wählen Sie »Benutzerdefiniert« aus dem Kombinationsfeld; das Dialogfeld »Tastenkürzel« erscheint.
2. Drücken Sie die gewünschte Tastenkombination.
3. Klicken Sie auf »OK«. Die neue Taste ist aktiv, das Dialogfeld wird geschlossen.

Bemerkung: *Die folgenden Tasten können frei definiert werden:*

- *STRG plus F1 – F12, 0 – 9 oder A – Z,*
- *STRG und UMSCH. plus eine andere Taste,*
- *UMSCH. plus F1 – F12,*
- *eine Funktionstaste (F1 – F12).*

2.3.3 Zeitkontrolle

Sobald Sie den gewählten Auslöser drücken, beginnt Screen Capture mit dem Einfangen. Manchmal möchten Sie jedoch hierfür eine Verzögerungszeit oder einen Wert zur Wiederholung von Schnappschüssen festlegen. Möglicherweise müssen Sie nach dem Druck der Taste erst die Maus in Position bringen.

Und so funktioniert's:

1. Wählen Sie »Menü unterm Zeiger« aus dem Quelle-Kombinationsfeld.
2. Wählen Sie »Aktivierung« aus dem Menü »Schnappschuß« oder dem Systemmenü. Das gleichnamige Dialogfeld wird geöffnet.
3. Geben Sie 5 (Sekunden) ins Eingabefeld »**Verzögerung**« ein. Wenn Sie automatisch mehrere Bilder einfangen wollen, geben Sie einen Wert ins Eingabefeld »**Wiederholung**«. »**Intervall**« bestimmt die Zeit zwischen den einzelnen Schnappschüssen; d.h. vom Ende des Einfangens eines Bildes bis zum Beginn des nächsten Einfangvorgangs. Die tatsächliche Zeit hängt also auch von der Größe der Bilder ab.

Bemerkung: *Diese Optionen sind nicht verfügbar, wenn Sie als Quelle »Objekt« oder »Bereich« gewählt haben.*

4. **Klicken Sie auf »OK«.** Das Dialogfeld wird geschlossen, und Sie kehren zurück auf die Screen-Capture-Arbeitsfläche.
5. **Drücken Sie den Auslöser.** (Jetzt bleiben noch 5 Sekunden vor dem eigentlichen Einfangen.)
6. **Schalten Sie zum gewünschten Programm, und bringen Sie die Maus in Position.** Nach fünf Sekunden wird der Mauszeiger zum Blenden-Zeiger und das Element eingefangen.

Bemerkungen:

- *Wenn Sie einen Wiederholungswert angegeben haben, fährt das Programm mit dem Einfangen der angegebenen Bilderzahl fort.*
- *Abbrechen können Sie hier mit UMSCH. + ESC.*
- *Wenn Sie während der Wiederholungen Einstellungen verändern, treten diese sofort in Kraft.*
- *Wenn sie die Quelle auf »Bereich« oder »Objekt« stellen, werden die Wiederholungen abgebrochen.*
- *Die Aktivierungseinstellungen sind beim Einfangen von Programmdateiressourcen nicht aktiv.*

2.4

Nachbearbeitung

Stand im vorhergehenden Abschnitt das Einfangen von Bildelementen im Vordergrund, so geht's jetzt um die Nachbearbeitung von Schnappschüssen; »Erweitern«, »Umwandeln« und »Auflösung ändern« sind die möglichen Schritte. Diese Nachbearbeitungsbefehle sind »unsichtbare« Zusätze zum Einfangen, die Ihnen eine Menge Zeit und Mühe sparen, besonders wenn Sie mit vielen Bildern arbeiten.

Klicken Sie ganz einfach auf die gewünschte Option in der Befehlsleiste, oder wählen Sie »Nachbearbeitung« im Menü »Schnappschuß«. Das daraufhin erscheinende Dialogfeld hat die folgenden Einträge:

Bemerkung: Der Befehl kann auch über das Programmsymbol-Systemmenü von Screen Capture erreicht werden.

2.4.1 Erweitern



Erweitern bedeutet, zusätzlichen Raum um das Bild zu schaffen. Dieser »Raum« kann Leinwand, Rahmen oder Schatten, bzw. eine Kombination der drei sein. »Leinwand« ist der Bereich zwischen Bild und dem Fenster, in dem es angezeigt wird. »Rahmen« ist der Bildrahmen eines Schnappschusses, während »Schatten« einen dreidimensionalen Effekt erzeugt. (Ein Schatten kann rechts oder links fallen.)

Wenn Sie ein Bild erweitern wollen, klicken Sie die Option **»Erweitern«** und dann die Taste »Festlegen«. Im erscheinenden Dialogfeld finden Sie das Screen-Capture-Logo in einem Vorschauenfenster, links davon die drei Erweiterungsoptionen. Ziehen Sie die entsprechenden Laufleistentasten, klicken Sie auf die Pfeile, oder schreiben Sie Werte direkt in die Eingabefelder. Änderungen können Sie sofort an der Vorschau mitverfolgen. Klicken Sie auf die Farben-Schaltfläche, um die Farbe der aktiven Option zu ändern.

Bemerkung: *Das Dialogfeld »Erweitern« können Sie auch über den gleichnamigen Befehl im Menü »Bearbeiten« erreichen. Dieser Befehl bezieht sich nur auf bestehende Bilder. Alle Änderungen sind dabei unabhängig von den Nachbearbeitungsoptionen und umgekehrt.*



Originalbild



Mit Leinwand



Mit Rahmen und Leinwand



*Mit Rahmen, Leinwand
und Schatten*

2.4.2 Datentyp umwandeln



Im Gruppenfeld »Umwandeln« können Sie den Datentyp angeben, in den Sie eingefangene Bilder unabhängig von der Windows-Anzeigenumgebung umwandeln wollen. Dies ist nützlich, wenn Sie Bilder in einem anderen Datentyp benötigen, als der augenblickliche Anzeigemodus bietet, z.B. Graustufenbilder von einem Farbmonitor. Wählen Sie **»Format«**, einen Datentyp und Optionen (falls vorhanden) aus dem Kombinationsfeld darunter.

Bemerkung: *Mehr über Datentypen lesen Sie bitte auf S.47.*

2.4.3 Auflösung ändern



In diesem Gruppenfeld können Sie festlegen, welche Auflösung ein Bild nach dem Einfangen erhalten soll. Die Einstellungen haben außerdem eine direkte Auswirkung auf die Größe der Bilder: je höher die Auflösung, desto kleiner ein Bild. Damit ist diese Option auch herrlich zum Verkleinern oder Vergrößern von Bildern bei gleichbleibender Qualität geeignet.

Bemerkung: *Wenn Sie die Auflösung eines Bildes später verändern wollen, wählen Sie den Befehl »Auflösung« im Menü »Bearbeiten«.*

2.5

Einstellungen speichern

Zum Speichern der vorgenommenen Einstellungen wählen Sie bitte den Befehl »Einstellungen: Speichern« im Menü »Datei«. Mit »Laden« können Sie außerdem einmal abgespeicherte Einstellungen später wieder in das Programm laden.

Wenn Sie eine Einstellungsdatei laden, werden alle augenblicklichen Einstellungen verworfen. Nach dem Laden können Sie die Einstellungen verändern, müssen jedoch abermals speichern, wenn Sie die Veränderungen behalten wollen.

2.6

Voreinstellungen

Der Befehl »Voreinstellungen« im Menü »Datei« birgt ein Untermenü mit fünf Befehlen zur Benutzeranpassung. Der folgende Abschnitt beschreibt all diese Befehle und, wie Sie damit schneller und besser mit Screen Capture arbeiten können.

2.6.1 Screen Capture

Der Befehl »Screen Capture« öffnet das gleichnamige Dialogfeld, in dem Sie Teilbereiche des Einfangprozesses näher festlegen können. Wenn Sie den ganzen Bildschirm einfangen, möchten Sie vielleicht das Screen-Capture-Programmfenster verstecken. Dazu wählen Sie bitte **»Beim Einfangen verstecken«**. Jetzt wird der gesamte Bildschirm eingefangen, als ob das Screen-Capture-Fenster gar nicht existierte.

Für die Quelle »Menü unterm Zeiger« haben wir hier die Option **»Menü unterm Zeiger zuschneiden«** bereitgestellt, damit auch nur das gewählte Menü und sein Titel eingefangen werden.

Wenn Sie den Befehl »Rückgängig« im Menü »Bearbeiten« verwenden wollen, müssen Sie ihn hier einschalten. »Rückgängig« benötigt jedoch Speicher, den Sie sonst zum (schnelleren) Ausführen anderer Optionen verwenden könnten.

»**Zuletzt geöffnete Bilder**« bestimmt die Anzahl der Dateien, deren Namen am Ende des Menüs »Datei« erscheinen. Bilder können durch Klick auf den Namen im Menü geöffnet werden.

Bemerkung: *Ins Dialogfeld »Screen Capture« gelangen Sie auch über Doppelklicken in der Statuszeile.*

2.6.2 Photo-CD

Das Dialogfeld »Photo-CD« bietet Einstellungsmöglichkeiten zu Auflösung und Datentyp von Dateien, die Sie von einer Kodak-Photo-CD beziehen. Alle hier vorgenommenen Änderungen scheinen auch im Programm »CD-Browser« auf.

2.6.3 Anzeige

Die Einstellungen im Dialogfeld »Anzeige« beeinflussen die Anzeige von Bildern.

Wenn Sie den HiColor-Anzeigemodus verwenden, verbessert die Option »**HiColor-Umwandlung**« die Anzeige, indem Echtfarben verwendet werden. Wenn Sie im 256-Farben-Anzeigemodus arbeiten, steht die Option »**Eine gemeinsame Palette**« zur Wahl. Dann werden alle Bilder mit der Systemfarbpalette angezeigt, was wiederum die Anzeige erheblich beschleunigt, da die Palette nicht bei jedem Bild gewechselt werden muß.

Ebenfalls im 256-Farben-Anzeigemodus verfügbar ist die Option **»Hintergrund ignorieren«**. Wenn Sie bereits **»Eine gemeinsame Palette«** gewählt haben, bleibt diese Option ohne Effekt, ansonsten wird der Hintergrund nicht bei jedem Anzeigewechsel neu gemalt. Das bedeutet schnelleres Arbeiten, bei gleichbleibender, optimaler Bildqualität. (Wenn Sie diese Option gewählt haben, können Sie jedoch keine Bilder vergleichen.)

Die letzte Option in den Anzeige-Voreinstellungen ist die **»Gammakurve«**. Damit wird Ihr Monitor anhand des augenblicklichen Anzeigemodus kalibriert. Dies sollten Sie vor dem ersten Arbeiten mit Bildern machen. Mehr darüber erfahren Sie in der *Einführung*.

2.6.4 Speicher

Der Befehl **»Speicher«** bietet Ihnen die Möglichkeit, temporäre Arbeitsverzeichnisse festzulegen, womit Ihnen dann während der Arbeit zusätzlicher Speicherplatz zur Verfügung steht. Das erste Verzeichnis ist das Verzeichnis TEMP, festgelegt durch den Eintrag SET TEMP in der AUTOEXEC.BAT. Ulead Image Editor sieht weitere drei Verzeichnisse, d.h. Laufwerke, vor. In einem Netzwerk haben Sie vielleicht den Festplattenspeicherplatz komplizierter ausgelegt und können mit diesen Einstellungen die temporären Verzeichnisse selbst festlegen.

2.6.5 Dateiformate

Mit dem Befehl »Dateiformate« können Sie die verschiedenen Dateiformate, die Screen Capture unterstützen soll, einstellen. Beim ersten Ausführen von Screen Capture sind alle verfügbaren Dateiformate aktiv. Damit stehen Ihnen eine Vielzahl von Dateien zur Verfügung, was jedoch auch wertvollen Speicher beansprucht und in manchen Dialogfeldern das Kombinationsfeld »**Dateitypen**« beträchtlich erweitert.

Wenn Sie gemeinhin nur mit einer kleinen Anzahl von Dateiformaten arbeiten, können Sie mit diesem Befehl nicht notwendige Formate deaktivieren. Dies spart Zeit, da Sie beim Öffnen und Speichern von Dateien nicht immer die gesamte Dateitypenliste durchgehen müssen

Bemerkungen:

- *Wenn im Augenblick ein Bild offen auf der Arbeitsfläche liegt, erscheint neben dem zugehörigen Dateiformat ein Sternchen. Wenn Sie dieses Format deaktivieren möchten, müssen Sie zuerst das offene Bild schließen.*
- *Änderungen in diesem Dialog beziehen sich auf alle Ulead-Programme.*

3 *Arbeiten mit Bildern*

Nach dem Einfangen stehen Ihnen einige grundlegende Bearbeitungsfunktionen, wie »Ausschneiden«, »Kopieren« und »Zuschneiden« zur Verfügung. Außerdem in diesem Kapitel: der Stapelbefehls-Manager und wie Sie Fehler rückgängig machen. Weiters: Umwandeln von Datentypen und Grundlegendes zur Bilderverwaltung, wie die Befehle »Öffnen«, »Speichern«, »Schließen«.

3.1

Stapelbefehls-Manager

Eines der bequemsten Ziele beim Einfangen ist die Screen-Capture-Arbeitsfläche. Wenn Sie allerdings viele Bilder einfangen, wird's leicht eng auf der Arbeitsfläche, und Sie möchten vielleicht dieselben Befehle an vielen offenen Bildern anwenden. Dazu gibt's auch in diesem Ulead-Programm den Stapelbefehls-Manager.

Den Stapelbefehls-Manager können Sie auf zwei Arten aufrufen: Doppelklicken Sie in einem leeren Abschnitt der Arbeitsfläche, oder wählen Sie den Befehl »Stapelbefehls-Manager« im Menü »Datei«. Einmal aufgerufen zeigt Ihnen der Stapelbefehls-Manager die Dateinamen aller sich auf der Arbeitsfläche befindlichen Bilder und ein Kombinationsfeld mit möglichen Befehlen: »Schließen«, »Schnell schließen«, »Umwandeln«, »Erweitern«, »Verkleinern«, »Drucken«, »Auflösung«, »Fenster wiederherstellen«, »Speichern« und »Ins Album«.

Bemerkung: *Der Stapelbefehls-Manager kann Befehle nur an offenen Dateien anwenden und ist damit nicht verfügbar, solange keine Dateien auf der Arbeitsfläche liegen.*

Jetzt wählen Sie einfach den gewünschten Befehl und alle Dateien, an denen Sie den Befehl anwenden wollen und klicken auf »OK« — der Stapelbefehls-Manager erledigt den Rest.

Der Stapelbefehls-Manager enthält zwei weitere Befehle, die Sie in den Menüs vergeblich suchen: »Schnell schließen« und »Ins Album«. »Schnell schließen« leert die Arbeitsfläche in einem Arbeitsgang ohne Speicherabfrage. (Daher sollten Sie diesen Befehl nur anwenden, wenn Sie Änderungen nicht abspeichern möchten oder bereits abgespeichert haben.) »Ins Album« ermöglicht Ihnen das Speichern ausgewählter Bilder in einem neuen oder existierenden Album. (Diese Option funktioniert nicht, wenn keine Albumdateien vorhanden sind oder Sie das Ulead Album-Programm nicht installiert haben.)

3.2

Fehler rückgängig machen

Wenn Sie bei der Arbeit einen eben ausgeführten Befehl als falsch erkennen und rückgängig machen wollen, wählen Sie dazu »Rückgängig« in Menü »Bearbeiten«. Der Effekt des zuvor gewählten Befehls wird aufgehoben, das Bild in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzt.

Anstelle des Befehls »Rückgängig« im Menü »Bearbeiten« finden Sie auch:

- »Wiederholen«: Wenn Sie einen Befehl »rückgängig« gemacht haben, können Sie diesen Vorgang ebenso wieder »rückgängig machen« und ergo den Befehl »Wiederholen« .
- »Rückgängig unmöglich« erscheint dann, wenn ein Befehl nicht mehr rückgängig zu machen, z.B. nach dem »Speichern«.
- »Rückgängig abgeschaltet« bedeutet, daß der »Rückgängig«-Befehl im Dialogfeld »Image Editor« (siehe S.38).

3.3

Auswahlbereiche

Screen Capture verfügt über keine Auswahlwerkzeuge und bietet daher nur einfache Auswahlmöglichkeiten. Wenn Sie mehr Kontrolle über ein Bild wünschen, öffnen Sie es im Ulead Image Editor.

Auswahlbereiche können Sie mit der Maus erstellen: Klicken Sie in einer Ecke, ziehen Sie einen Bereich auf, und lassen Sie dann die Maustaste los. Der Auswahlrahmen enthält dann Ihre Auswahl. Außerdem stehen Ihnen noch die Befehle »Alles auswählen« und »Nichts auswählen« im Menü »Bearbeiten« zur Verfügung. Ist die Auswahl fertig, können Sie sie ausschneiden, kopieren, löschen oder zuschneiden.

Bemerkung: *Auswahlen werden aufgehoben, wenn Sie einen neuen Auswahlbereich erstellen, den Befehl »Nichts auswählen« wählen oder die RECHTE MAUSTASTE auf dem Bild betätigen.*

Erstellen eines Auswahlbereichs



3.3.1 Ausschneiden, Kopieren und Löschen

Alle drei Befehle für einfache Bearbeitungsfunktionen finden Sie im Menü »Bearbeiten«; die Befehle können an ganzen Bildern und ausgewählten Bereichen eines Bildes angewandt werden.

Wenn Sie einen Teil eines Bildes oder ein ganzes Bild ausschneiden, wird der ausgeschnittene Teil in die Zwischenablage gelegt und die verbleibende Fläche darunter mit der Hintergrundfarbe gefüllt. (Die Hintergrundfarbe können Sie mit dem gleichnamigen Befehl im Menü »Bearbeiten« wählen.) Beim Kopieren wird eine Kopie des Bildes oder ausgewählten Bereiches in die Zwischenablage gelegt, und beim Löschen wird die Auswahl nur durch die Hintergrundfarbe ersetzt.

3.3.2 Zuschneiden

Zuschneiden ist eine Möglichkeit, die Ränder eines eingefangenen Bildes und damit die Position von Bildelementen relativ zum Bildrand zu verändern. Einmal weggeschnittene Teile sind nicht wieder verfügbar, ausgenommen Sie verwenden den Befehl »Rückgängig« sofort nach dem Zuschneiden.

Wählen Sie zuerst den Bereich, den Sie erhalten möchten; dann »Zuschneiden« aus dem Menü »Bearbeiten«. Die Bereiche außerhalb des Auswahlrahmens werden nun verworfen. Der Inhalt des Auswahlrahmens wird zum verbleibenden Gesamtbild.

Zuschneiden



3.4

Umwandeln

Bei Screen Capture haben Sie zwei Möglichkeiten, den Datentyp eines Bildes festzulegen: durch Auswahl des Datentyps zur Nachbearbeitung (siehe S.33) oder mit den Befehlen im Menü »Umwandlung«. Viele Befehle treten sofort in Kraft, sind aber nicht klar sichtbar, so zum Beispiel wenn Sie von Graustufen in 256-Farben-Rasterbilder umwandeln; andere Befehle wiederum ändern Bilder radikal und verlangen daher nach Optionen zur Feineinstellung der Umwandlung.

Bemerkung: *Wenn Sie in Graustufen, RGB-HiColor oder RGB-Echtfarben umwandeln, tritt die Veränderung sofort ein, sofern das Original kein Schwarzweißbild ist.*

3.4.1 Umwandeln von schwarzweiß

Beim Umwandeln von Schwarzweißbildern müssen Sie festlegen, ob und wie schwarze und weiße Pixel in entweder Graustufen oder Farben umgewandelt werden:

»**Zellgröße**« bestimmt die Größe der Zellen zum Umwandeln der schwarzen und weißen Pixel eines Schwarzweißbildes. Je größer diese Zahl, desto mehr Graustufen werden verwendet. Es gilt: Wenn das entstehende Bild zu grob aussieht, ändern Sie die Zellgröße.

»**Verkleinern**« bestimmt, wie stark das Bild während der Umwandlung verkleinert wird. Der Wert 1 bedeutet keine Skalierung. Ein Wert von 2 verkleinert das Bild um die Hälfte (in Pixel). Dieser Befehl verhindert das Entstehen von mosaikartigen Effekten nach der Umwandlung bei großen Zellgrößen.

3.4.2 Umwandeln in schwarzweiß

Beim Umwandeln von Graustufenbildern in Schwarzweißbilder, können die Grauwerte nicht erhalten werden. Sie werden simuliert, und zwar mithilfe einer Musterung, in der schwarze und weiße Pixel emuliert werden. Die Voreinstellungen sind vor allem zum Erstellen von Bildern, die auf einfarbigen Monitoren wiedergegeben werden sollen, geeignet.

Der Befehl öffnet ein Dialogfeld mit den folgenden Optionen:

»**Auflösung**« bestimmt die Auflösung des neuen Bildes.

Mögliche Angaben sind *Drucker*, *Anzeige*, *Aktives Bild* oder *Benutzerdefiniert*. (Je höher die Auflösung, desto größer die neue Datei und desto länger dauert die Umwandlung.)

Unter »**Halbtonanpassung**« können Sie die Umwandlung der Graustufen bzw. Farben in einfarbige Bildpunkte festlegen:

»**Form**« kennt die Einträge *Keine*, *Diffus* und *Zerstreut*.

Außerdem können Sie »**Frequenz**« und »**Winkel**« festlegen.

3.4.3 Umwandeln in 16-Farben-Raster

Wählen Sie den entsprechenden Befehl aus dem Menü. Abhängig vom offenen Datentyp erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie beide oder eine der folgenden Optionen wählen können:

»**Palette**« bestimmt die Farbtabelle des neuen Bildes.

»**Standard**« verwendet hierbei die 16-Farben-Tabelle des Systems. Diese Farbtabelle enthält 16 Farben für CGA- und EGA-Monitore. Verwenden Sie diese Tabelle, wenn Sie Bilder in andere Windows-Programme übertragen wollen.

»**Optimiert**« erstellt eine Farbtabelle, die der Tabelle des Originals am ähnlichsten ist, was gemeinhin zum besten Ergebnis führt. Wenn ein Bild z.B. hauptsächlich grün und blau ist und sie diese Option wählen, besteht die resultierende Farbtabelle hauptsächlich aus den im Bild vorhandenen Farben Grün und Blau.

Unter »**Umwandlung**« wählen Sie die Anpassungsmethode: **Keine** weist hellgrauen Zonen Weiß und dunkelgrauen Zonen Schwarz zu. **Muster** legt Bildpunkte in Quadraten an, um damit Graustufen zu simulieren. **Diffusion** verwendet eine Zufallsmethode zur Erstellung der Graustufen; diese Methode ist am effektivsten.

3.4.4 Umwandeln in 256-Farben-Raster

Beim Umwandeln von RGB-Echtfarben oder HiColor-Bildern in 256-Farben-Rasterbilder bietet Screen Capture Optionen zur Steuerung von Farbtabelle und Umwandlungsanpassung im Dialogfeld, das nach Anwahl des Befehles »256-Farben-Raster« erscheint:

»**Palette**« bestimmt die Farben der neuen Palette.

»**3-3-2 (Bit)**« verwendet die 256-Farben-Systemtabelle (8 Bit), basierend auf einer Kombination von acht (3 Bit) Rottönen, acht (3 Bit) Grüntönen und vier (2 Bit) Blautönen.

»**6-7-6 (Ebenen)**« bietet eine Palette mit sechs Ebenen (Schattierungen) Rot, sieben Ebenen Grün und sechs Ebenen Blau. Dies ist die Standardpalette von ZSoft Paintbrush IV Plus.

»**6-6-6 (Ebenen)**« ist die ausgewogenste Belegung und bietet sechs Ebenen für jeweils Rot, Grün und Blau. Dies ist die Standardpalette der Apple-Macintosh-Computer.

»**Optimiert**« erstellt eine Farbtabelle, die der Tabelle des Originals am ähnlichsten ist, was gemeinhin zum besten Ergebnis führt.

»**Umwandlung**« enthält dieselben Möglichkeiten zur Anpassung bei der Bildumwandlung, wie sie im Abschnitt »Umwandeln in 16-Farben-Rasterbilder« zu finden sind.

Bemerkungen:

- *Um ein RGB-Echtfarbenbild auf einem 256-Farben-Monitor ansehen zu können, wählen Sie die Optionen »Optimiert« und »Diffusion«. Dies bringt die besten Ergebnisse.*
- *Wenn Sie ein 256-Farben-Rasterbild in ein anderes Programm übertragen wollen, sollten Sie die Farbpalette des Zielprogramms wählen.*

3.5

Farbtabellen bearbeiten

Alle Farben in einem Farbrasterbild sind in einer Farbtabelle verzeichnet. Wenn Sie diese Farbtabelle bearbeiten wollen, wählen Sie »Farbtabelle« aus dem Menü »Ansicht«. (Dieser Befehl ist nicht verfügbar, wenn das aktive Bild kein Farbrasterbild ist). In diesem Dialogfeld können Sie die Farben der Tabelle und damit die Farbzusammensetzung des Bildes verändern.

Um die Farbe eines Farbkästchens zu verändern, klicken Sie auf das Kästchen. Das Dialogfeld »Farbwahl« erscheint. Nachdem Sie die neue Farbe bestimmt haben, klicken Sie auf »OK«. Die neue Farbe wird in die Farbtabelle eingefügt. Klicken Sie »OK« im Dialogfeld, um die neue Farbe zu speichern und das Bild auf den neuen Stand zu bringen.

Sie können Farbtabellen auch laden und speichern, damit die Farbtabelle eines Bildes genau einstellen und später dieselbe Tabelle an einem anderen Bild anwenden. Wenn Sie eine neue Tabelle laden, wird die ursprüngliche Tabelle verworfen, und alle Pixel des Bildes passen sich der neuen Tabelle an.

Bemerkung: *Farbtabellen mit 16 Farben können Sie nur an 16-Farben-Rasterbildern anwenden. Ebenso können Farbtabellen mit 256-Farben nur an 256-Farben-Rasterbildern angewandt werden.*

3.6

Bilder verwalten

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit dem Verwalten von Bilddateien, d.h. Öffnen und Schließen von Dateien und mehreren Bildern gleichzeitig. Außerdem lernen Sie, wie Sie Ansichten verändern und Programmelemente ein- und ausschalten..

3.6.1 Dateien öffnen

Die Hauptaufgabe von Screen Capture ist das Einfangen von Bildern. Das schließt jedoch nicht aus, daß Sie mit dem Programm auch bestehende Bilder laden und bearbeiten könnten. Der Befehl »Öffnen« im Menü »Datei« ist für das Öffnen von Dateien zuständig. Im folgenden Dialogfeld finden Sie die Dateien mit den im Kombinationsfeld **»Dateitypen«** angegebenen Endungen. Klicken Sie einfach auf einen Dateinamen und dann auf »OK«. (Doppelklicken hat denselben Effekt.) Das Dialogfeld wird geschlossen und die Datei auf der Screen-Capture-Arbeitsfläche geöffnet

Bemerkung: *Sobald Sie eine Datei auswählen, erscheinen Informationen zur Datei unten im Dialogfeld. Bei manchen Dateien funktioniert dies nicht automatisch, Sie müssen dann die Schaltfläche »Vorschau« betätigen.*

Öffnen von mehreren Dateien

In Screen Capture, wie in jedem anderen Ulead-Programm, können Sie mehrere Bilder gleichzeitig in einem Arbeitsschritt öffnen. Verwenden Sie die UMSCHALTTASTE zusammen mit der Maus, um eine Reihe von Bildern auszuwählen, bzw. die STRG-TASTE, um einzelne Dateien auszuwählen. (Sie können auch die Maus mit gedrückter Taste über die auszuwählenden Dateinamen ziehen.) Nach der Auswahl klicken Sie auf »OK«. Alle Bilder werden in eigenen Fenstern auf der Arbeitsfläche geöffnet.

3.6.2 Bildfenster verwalten

Arbeiten mit mehreren Dateien gleichzeitig kann von Vorteil sein, belastet aber das System sehr stark – ganz zu schweigen von der vielleicht unordentlichen Arbeitsfläche. Screen Capture bietet auch hierfür die passende Lösung: Die Befehle »Überlappend«, »Nebeneinander« und »Symbole anordnen« im Menü »Fenster«, »Überlappend« ordnet die Fenster übereinander, etwas nach rechts verschoben, an, während »Nebeneinander« alle Fenster nebeneinander anordnet und so die Arbeitsfläche füllt. Wenn Sie mehrere Fenster zu Symbolbildern auf der Arbeitsfläche verkleinert haben, können Sie mit »Symbole anordnen« diese am unteren Rand der Arbeitsfläche anordnen.

3.6.3 Bilder und Programmfenster ansehen

Beim Anzeigen werden die Punkte eines Bildes dem Bildschirm angepaßt. Im folgenden wollen wir uns die Befehle, die diese Anpassung steuern, etwas näher besehen. Außerdem in diesem Abschnitt: Wie Sie Datei- und Systeminformationen anzeigen und Programmelemente ein- und ausschalten.

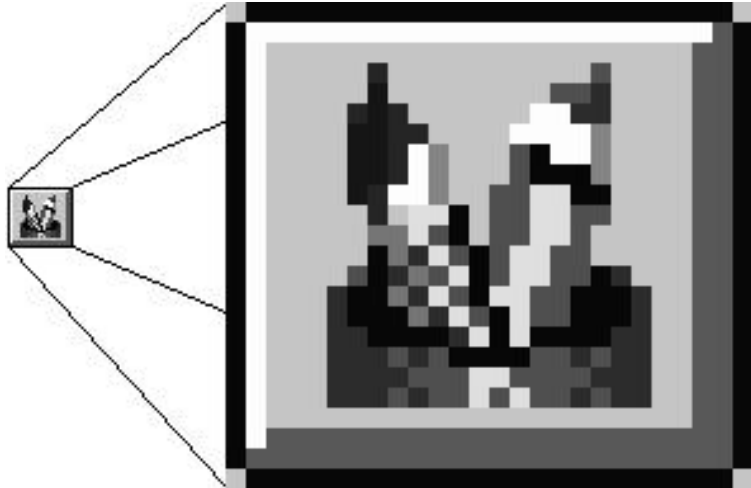
1:1

Wenn Sie ein Bild zum ersten Mal öffnen, wird es 1:1 in Originalgröße angezeigt, wobei dann ein Bildpixel einem Bildschirmpixel entspricht. Wenn Sie ein Bild vergrößert oder verkleinert haben und wieder zur 1:1-Ansicht zurückkehren möchten, wählen Sie dazu den Befehl »1:1« aus dem Menü »Ansicht«.

Vergrößern/Verkleinern

Während der Arbeit an einem Bild möchten Sie vielleicht einen Teil vergrößert und manchmal das Bild als Ganzes betrachten. Die Befehle »Vergrößern« und »Verkleinern« aus dem Menü »Ansicht« bieten Ihnen achtfache Vergrößerung bzw. Verkleinerung.

*Achtfache
Vergrößerung eines
Programmsymbols*



Auf Fenstergröße

Wenn Sie die Zoom-Befehle verwenden, wird das Fenster eines Bildes nicht der neuen Ansicht angepaßt. Nach dem Vergrößern beispielsweise paßt nicht mehr das gesamte Bild ins Fenster, und an den Rändern erscheinen Bildlaufleisten. Wenn Sie das vergrößerte Bild dennoch ganz sehen möchten, wählen Sie einen der Zoom-Befehle im Untermenü »Ansicht: Fenstergröße«. (Der größtmögliche Zoomfaktor wird durch die Bildauflösung und den Anzeigemodus bestimmt.)

Bildinformation

Der Befehl »Bildinformation« öffnet das Dialogfeld »Bildinformation«; darin finden Sie Angaben über die Bildattribute, den Datentyp, die Abmessungen, die Auflösung und die Größe der Arbeitsdatei, sowie einige Dateidetails, darin Dateiname, Dateiformat und benötigter Festplattenspeicherplatz. Ein weiterer Abschnitt zeigt Informationen über Speicher, Speicherplatz und wann und aus welchem Programm die Datei eingefangen wurde.

Bemerkung: *Der genaue Inhalt hängt davon ab, ob ein Bild eben eingefangen wurde oder von der Festplatte geöffnet wurde.*

Systeminformation

Der Befehl »Systeminformation« öffnet das Dialogfeld »Systeminformation«. Darin stehen Angaben zu Windows einschließlich der Versionsnummer, des augenblicklichen Betriebsmodus und der verfügbaren Systemressourcen. Darunter finden Sie einen Abschnitt über die Festplatte mit Angaben zu Größe, augenblicklichem Verzeichnis und verfügbarem Speicherplatz. Angaben zur Bildschirmauflösung sind besonders nützlich, weil die Auflösung direkten Einfluß auf die Größe einzufangender Bilder hat.

Programmelemente anzeigen

Im Menü »Ansicht« finden Sie die Wechselbefehle: Befehlsleiste ein/aus und Statuszeile ein/aus. Wenn Sie die Befehlsleiste verstecken, können Sie die deren Funktionen über die Menüs oder Tastenkürzel erreichen.

Bemerkung: *Doppelklicken auf einem leeren Bereich in der Befehlsleiste schaltet dieselbe auch aus.*

3.6.4 Dateien speichern

Screen Capture hält drei Befehle zum Speichern Ihrer Arbeit für Sie bereit: »Speichern«, »Speichern als« und »Ins Album«. Mit »Speichern« speichern Sie die letzten Änderungen an einem existierenden Bild. »Speichern als« verwenden Sie zum Abspeichern neuer Dateien oder, um eine Datei unter neuen Namen oder auf einem neuen Pfad zu speichern. »Ins Album« finden Sie im Stapelbefehls-Manager (siehe S.32) . Mit diesem Befehl speichern Sie Bilder in *Album*. (Diese Option funktioniert nicht, wenn keine Albumdateien vorhanden sind oder Sie das Ulead Album-Programm nicht installiert haben.)

Bemerkung: *Sie können auch im Dialogfeld »Speichern als« durch Wahl der Taste »Album« eine Datei in Album speichern.*

3.6.5 Dateien drucken

Mit dem Ulead Image Editor können Sie Dateien auf jedem Windows-kompatiblen Ausgabegerät drucken. Zuvor muß das Gerät selbstverständlich eingeschaltet, richtig angeschlossen und im Dialogfeld »Druckereinrichtung« ausgewählt sein. Falls nötig, können Sie dieses Dialogfeld durch den Befehl »Druckereinrichtung« im Menü »Datei« aufrufen. Mit diesem Befehl können Sie Einstellungen, wie Papierausrichtung, Papiergröße und dergleichen für Ihren Drucker vornehmen.

Wenn Sie bereit sind zu drucken, wählen Sie »Drucken« aus dem Menü »Datei«, worauf die Dialogfeld »Drucken« geöffnet wird. In diesem Dialogfeld finden Sie eine Anzahl Einstellungsmöglichkeiten zum Druckvorgang.

Die Option **»Seitenanpassung«** vergrößert oder verkleinert das zu druckende Bild, so daß es bei unverändertem Verhältnis von Breite und Höhe so groß als möglich auf Ihrem Drucker ausgegeben wird. Wenn Sie diese Option nicht ankreuzen, wird das Bild in der vom Drucker bestimmten Auflösung gedruckt.

Die Optionen **»Horizontal zentrieren«**, **»Vertikal zentrieren«** und **»Von links oben«** dienen der Positionierung des Bildes auf der Seite. Wenn Sie beide Zentrieroptionen wählen, wird das Bild genau in der Seitenmitte ausgegeben (in welchem Fall die Optionen **»Von oben«** und **»Von links«** natürlich nicht mehr zur Verfügung stehen sind).

3.6.6 Dateien schließen

Wenn Sie mit der Arbeit an einem Bild fertig sind, haben Sie die Möglichkeit, ein Bild von der Arbeitsfläche zu entfernen, indem Sie

- den Befehl »Schließen« im Menü »Datei« wählen.
- auf dem Systemmenüfeld des Bildfensters doppelklicken.
- den Befehl »Schließen« im Systemmenü des Bildfensters wählen.
- im Stapelbefehls-Manager »Schließen« oder »Schnell schließen« wählen.

Wenn Sie ein Bild schließen, verschwindet es von der Arbeitsfläche. Wenn Sie es zuvor nicht gespeichert haben oder seit der letzten Speicherung Änderungen vorgenommen haben, erscheint eine Nachricht, in der Sie gefragt werden, ob Sie jetzt speichern möchten. Wählen Sie »Nein«, um die Änderungen zu verwerfen; speichern Sie mit »Ja«.

Bemerkung: *»Schnell schließen« ist nur im Stapelbefehls-Manager verfügbar und ermöglicht das Schließen ausgewählter Bilder auf der Arbeitsfläche in einem Arbeitsgang. Damit werden allerdings die Bilder vor dem Schließen nicht gespeichert!*

3.7 Screen Capture beenden

Wenn Sie Ihre Arbeit beendet haben, können Sie Screen Capture verlassen, indem Sie das Programmfenster schließen oder vom Menü »Datei« den Befehl »Beenden« wählen. Beim Verlassen werden Sie gefragt, ob Sie etwaige neue Bilder oder Änderungen zuvor speichern möchten. Wenn Sie viele Bilder offen halten, wählen Sie am besten »Speichern« und dann »Schnell schließen« aus dem Stapelbefehls-Manager.

• ***Index***

1:1 54

A

Aktive Arbeitsfläche 16
Aktives Fenster 15
Aktivierung 31
Alles auswählen 44
Anzeige 38
Arbeitsfläche 16
Auf Fenstergröße 55
Auflösung 35
Ausführen (Screen Capture) 8

B

Beenden 60
Befehlsübersicht 10
Benutzerdefiniert 20
Bereich 18
Bildinformation 56

D

Datei 22
Dateiformate 40
DOS-Bildschirme 28
Drucken 58
Druckereinrichtung 58

E

Einfangen

- Quellen 15
- Zeiger 20
- Zeitkontrolle 31
- Ziele 21

Einstellungen 36

Einstellungen speichern 36

Elemente ein/aus 57

Erweitern 34

F

Farbschemata 14

Farbtabelle 51

Farbtabellen bearbeiten 51

G

Ganzer Bildschirm 17

I

Image Editor 24

Ulead-Programmgruppe 8

K

Konfigurieren 8

Kopieren 45

Kurzformat 8

L

Löschen 45

M

Menü unterm Zeiger 17

N

Nachbearbeitung 33

Nebeneinander 53

Nichts auswählen 44

O

Objekt 18

Öffnen 52

INDEX

P

Photo-CD 38
Programmdatei 19
Programmgruppe 8

Q

Quelle
Aktives Fenster 15
Aktive Arbeitsfläche 16
Ganzer Bildschirm 17
Menü unterm Zeiger 17
Programmdatei 19
Zwischenablage 18

R

Rückgängig 43

S

Schließen 59
Schnell schließen 42
Screen Capture 37
Speicher 39
Speichern als 57
Stapelbefehle 42
Symbole anordnen 53
Systeminformation 56

T

Tastenkürzel 30

U

Überlappend 53
Umwandeln: Datentypen 47

V

Vergrößern 54
Verkleinern 54
Voreinstellungen:
Anzeige 38
Dateiformate 40
Photo CD 38
Screen Capture 37
Speicher 39
Viewer 111

Z

Ziel
Arbeitsfläche 23
Datei 22
Drucker 24
Image Editor 24
Zwischenablage 23
Zuschneiden 46
Zwischenablage
Quelle 18
Ziel 23