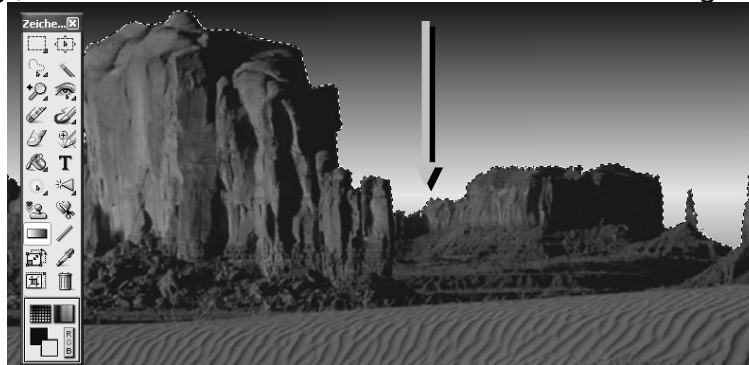


<b>Auf einen Blick:</b>	<b>Seite:</b>
<b>Auf ein Wort .....</b>	<b>2</b>
<b>Der Computer für den digitalen Bilderspaß .....</b>	<b>3</b>
Scanner .....	4
Diascanner .....	5
<b>Bildausgabe - Digitale Fotos auf Papier und Film .....</b>	<b>6</b>
Tintenstrahl-Drucker .....	6
Thermosublimationsdrucker .....	7
Ausbelichtung über den Fotofachhandel .....	7
<b>Der Umgang mit klassischen Bildbearbeitungsprogrammen.....</b>	<b>8</b>
Fotos öffnen und speichern.....	8
Die Werkzeugpalette.....	11
<b>Die Auswahl .....</b>	<b>11</b>
Die Auswahlwerkzeuge.....	12
Rechteck- und Oval-Auswahl.....	12
Der Lasso.....	13
Der Polygon-Lasso.....	13
Der Zauberstab .....	15
<b>Werkzeuge zur Ansichtsveränderung .....</b>	<b>16</b>
Die Lupe .....	16
Das Schwenk-Werkzeug.....	17
Das Zuschneidewerkzeug.....	17
<b>Texte integrieren.....</b>	<b>18</b>
<b>Schichten .....</b>	<b>19</b>
<b>Bilder einfärben .....</b>	<b>20</b>
Das Füllwerkzeug.....	20
Das Verlaufswerkzeug .....	21
Der Farbwähler.....	21
Die Pipette.....	22
<b>Mal- und Retuschier-Werkzeuge .....</b>	<b>23</b>
Pinsel - Stift - Sprühfarbe .....	23
Der Radiergummi .....	24
<b>Rote Augen entfernen .....</b>	<b>24</b>
<b>Bilder retuschieren .....</b>	<b>25</b>
Das Klon-Werkzeug .....	25
Der Schmierfinger .....	25
Scharfzeichnen - Verwischen.....	26
<b>Bilder optimieren .....</b>	<b>27</b>
Negativ .....	27
Schwellenwert .....	28
Farbreduzierung .....	28
Weichzeichner - Moiré entfernen .....	28
Bilder optimieren .....	30
Effekte - Filter .....	31
<b>Der Ausdruck .....</b>	<b>33</b>
Fotoqualität bei einem Tintenstrahl-Drucker .....	34
<b>Praxis-Beispiele.....</b>	<b>35</b>
Mehrere Bilder auf einer Seite drucken - Fotocollagen .....	35
Bilder auf "Alt" trimmen .....	37
Schriften mit Verlaufsfarbe.....	38
Einen Bilderrahmen erzeugen.....	39
Eine CD-Hülle erstellen.....	40
<b>Ausblick.....</b>	<b>42</b>

## Das Verlaufswerkzeug

Mit dem Verlaufswerkzeug können Sie Teile Ihres Bildes mit einem allmählichen Farbübergang füllen. Dabei wird mit der aktuellen Vordergrundfarbe begonnen und fließend zur Hintergrundfarbe übergegangen. Der Verlauf wird dabei in der aktuellen Auswahl erzeugt, sofern eine vorhanden ist. Ansonsten wird das gesamte Bild gefüllt.



- Um einen Verlauf zu erzeugen, wählen Sie zunächst das Verlaufswerkzeug. Definieren Sie den Startpunkt des Verlaufs durch einen Mausklick und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Maus bis zum gewünschten Endpunkt. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Auswahl mit dem Verlauf gefüllt.

Im Optionenmenü können Sie z.B. noch auf kreisförmigen Verlauf umstellen.

Damit könnten Sie z.B. Kugelkörper korrekt einfärben.

Denken Sie daran, dass Sie zuerst eine runde Auswahl erstellen müssen, und den radialen Verlauf als neuen Kreis von der Mitte der runden Auswahl nach außen ziehen müssen!

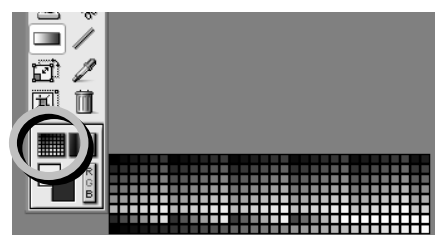


## Der Farbwähler

Durch Klick auf die Farbflächen, können Sie die Farbfläche "nach vorn holen" so dass sie eingestellt werden kann. Die Farbe, die vorn ist, ist die Malfarbe, bzw. die Farbe, mit der Sie Texte erstellen.

Vordergrund- und Hintergrundfarbe können Sie auf drei verschiedene Arten einstellen:

1. Mit einem Klick auf die Taste "Farbpalette" erscheint ein Menü, in dem Sie Ihre Wunschfarbe anklicken können.

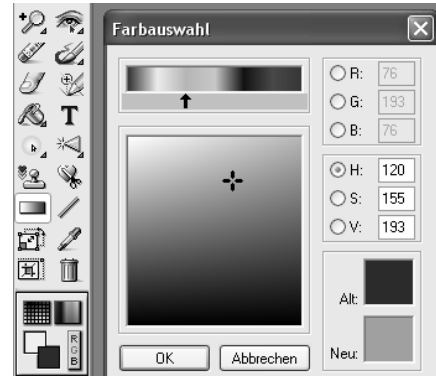


2. Mit einem Klick auf die Taste "Farbspektrum" erscheint ein Menü, in dem Sie aus kontinuierlichen Farbübergängen wählen können.



3. Mit Klick auf "RGB" kommen Sie ins Menü "Farbauswahl", in dem man die Farbe völlig frei einstellen kann.

Dort klicken Sie zuerst auf "H" (Hue = Farbton), wählen in der oberen Leiste eine Grundfarbe aus, und können danach im unteren Feld Farbton und Sättigung wählen, indem man einfach in das Feld klickt.

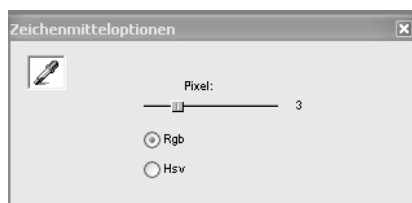


## Die Pipette

Die Pipette dient dazu, an einer bestimmten Stelle im Bild eine Farbe aufzugreifen, um diese zur aktuellen Vordergrundfarbe bzw. Hintergrundfarbe zu machen. Oft kommt es vor, dass man eine Farbe verwenden möchte, die bereits im Bild vorhanden ist, wobei es meistens schwierig ist, genau diese Farbe mit den Farbwählern zu wählen oder in der Farbpalette zu mischen. In diesen Fällen empfiehlt sich der Einsatz der Pipette.

- Wenn Sie mit gewählter Pipette im Bild klicken, wird die an der Klickposition im Bild vorhandene Farbe zur aktuellen Vordergrundfarbe.

**Tipp:** Um einen Farb-Mix von verschiedenen nebeneinander liegenden Pixeln zu erhalten stellen Sie im Optionenmenü den Pixelschieber auf z.B. 3. Damit wird der Farbdurchschnitt von 3x3 Pixeln als Farbe "aufgesaugt".



## Mal- und Retuschier-Werkzeuge

### Pinsel - Stift - Sprühfarbe



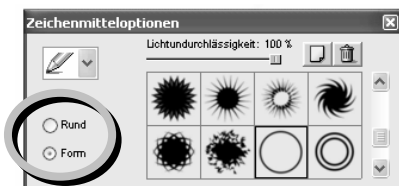
- Mit dem Pinsel malen Sie weiche Striche
- Der Stift zeichnet scharf begrenzte Linien
- Die Sprühfarbe sprüht ganz weiche Farbnebel ins Bild

Wählen Sie dazu zunächst den Buntstift aus der Werkzeugpalette, und klicken Sie anschließend an den Punkt, an dem die Linie beginnen soll. Zeichnen Sie mit gedrückter Maustaste, bis die Linie fertig ist.

Im Optionenmenü können Sie die Dicke sowie die "Lichtundurchlässigkeit" (also die Deckkraft) der Werkzeuge einstellen.



Verwenden Sie normalerweise immer eine runde Spitze.



Mit "Form" können Sie aber auch ganz andere Pinselformen einstellen. Wenn Sie nur ins Bild klicken, können Sie damit auch kleine Sternchen oder andere Zierelemente im Bild erzeugen.



**Tip:** Wenn Sie während der Benutzung eines Malwerkzeuges gleichzeitig die Großschreibtaste festhalten, können Sie das Malwerkzeug kurzzeitig zur Pipette umfunktionieren: So können Sie schnell eine Farbe aus dem Bild absaugen und anschließend mit dieser Farbe gleich wieder weitermalen.

Die Malwerkzeuge sind eigentlich Retuschierwerkzeuge. Die Spritzpistole ist z.B. ein ideales Werkzeug, um Glanzstellen in Gesichtern abzuschwächen. Dazu saugt man ganz einfach die Farbe neben der Glanzstelle mit der Pipette ab, und sprüht danach mit sehr starker Transparenz (z.B. 90 %) über die Glanzstelle.

Sie können damit aber auch die "berühmten" Kaninchenaugen wegretuschieren, die beim Einsatz eines Blitzes entstehen können.

Vergrößern Sie dazu das Auge, und stellen Sie die Größe des Stifts auf "1". Damit sind Sie in der Lage, jedes Pixel exakt zu übermalen.

