

AVS4YOU-Hilfe: AVS Photo Editor

AVS4YOU-Hilfe



www.avs4you.com/de

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2010. Alle Rechte vorbehalten

Kontakt

Wenn Sie Kommentare, Vorschläge oder Fragen betreffend der **AVS4YOU**-Programme haben oder Ihnen eine Funktion eingefallen ist, durch die unser Produkt verbessert werden kann, wenden Sie sich bitte zu jeder Zeit an uns.

Bei der Registrierung des Programms erhalten Sie Recht auf technische Unterstützung.

Allgemeine Informationen:	info@avs4you.com
Technische Unterstützung:	support@avs4you.com
Vertrieb:	sales@avs4you.com
Hilfe und weitere Dokumentation:	help@avs4you.com

Technische Unterstützung

Die **AVS4YOU**-Programme erfordern keine professionellen Kenntnisse. Wenn Sie auf ein Problem stoßen oder eine Frage haben, schlagen Sie in der **AVS4YOU-Hilfe** nach. Wenn Sie trotzdem keine Lösung finden, wenden Sie sich bitte an unsere Support-Mitarbeiter.

Hinweis:: Nur registrierte Anwender erhalten technische Unterstützung.

AVS4YOU bietet mehrere Formen des automatischen Kundendienstes:

AVS4YOU-Supportsystem

Man kann das **Unterstützungsformular** auf unserer Website unter <u>http://support.avs4you.com/de/login.aspx</u> verwenden, um Fragen zu stellen.

• Unterstützung per E-Mail

Es ist auch möglich, technische Fragen und Problembeschreibung per E-Mail an support@avs4you.com zu senden.

Hinweis: Um Ihre Anfragen schnell und effizient zu beantworten und entstandene Schwierigkeiten zu lösen, muss man folgende Informationen angeben:

- Name und E-Mail-Adresse, die bei der Registrierung verwendet wurden;
- Systemparameter (CPU, verfügbarer Speicherplatz auf der Festplatte etc.);
- Betriebssystem;
- Ihr Audiogerät (Hersteller und Modell), das an Ihrem Computer angeschlossen ist;
- Detaillierte Schritt-für-Schritt-Beschreibung Ihrer Handlungen.

Bitte hängen Sie **KEINE** weiteren Dateien an Ihre E-Mail an, wenn darum die Mitarbeiter des AVS4YOU.com-Kundendienstes extra nicht gebeten haben.

Quellen

Die Dokumentation für Ihre AVS4YOU-Programme ist in unterschiedlichen Formaten verfügbar:

Im Produkt eingeschlossene Hilfe (.chm-Datei) und Online-Hilfe

Um die Größe der herunterzuladenden Installationsdateien für Programme zu reduzieren, wurde die im Produkt eingeschlossene Hilfe aus der Installationsdatei ausgeschlossen. Aber sie kann immer nach Bedarf von unserer Website heruntergeladen werden. Bitte besuchen Sie unsere AVS4YOU-Website unter <u>http://onlinehelp.avs4you.com/de/index.aspx</u>, um die aktuellen Versionen der ausführbaren Hilfedateien herunterzuladen, sie zu starten und in den Ordner mit den AVS4YOU-Programmen zu installieren. Danach kann man sie aus dem **Hilfe**-Menü der installierten AVS4YOU-Programme verwenden.

Die **Online-Hilfe** schließt den kompletten Inhalt der im Produkt eingeschlossenen Hilfedatei sowie alle Aktualisierungen und Links zu zusätzlichen Anleitungsmaterialien ein, die im Web verfügbar sind. Die **Online-Hilfe** ist auf unserer Website zu finden: <u>http://onlinehelp.avs4you.com/de/index.aspx</u>. Bitte beachten Sie, dass die vollständigste und aktuellste Version der AVS4YOU-Hilfe immer im Internet verfügbar ist.

PDF-Dokumentation

Die Offline-Hilfe gibt es auch als .pdf-Datei, die für Drucker optimiert ist. Alle PDF-Hilfedateien sind von den Programmseiten auf der AVS4YOU-Website (<u>http://www.avs4you.com/de/index.aspx</u> und <u>http://onlinehelp.avs4you.com/de/index.aspx</u>) zu herunterladen. Damit man die AVS4YOU-PDF-Hilfedateien lesen und drucken kann, muss ein PDF-Leseprogramm auf Ihrem PC installiert sein.

Benutzeranleitungen

Sie haben Zugang zu einer Vielzahl von Quellen, die Ihnen helfen alle Möglichkeiten der AVS4YOU-Programme auszunutzen. Die Schrittfür-Schritt-Benutzeranleitungen bieten Hilfe nicht nur für unerfahrene Anwender, sondern auch für die, die eine Aufgabe erfüllen wollen, aber nicht Bescheid wissen, was zu tun ist. Bitte besuchen Sie die Sektion der AVS4YOU-Website mit **Benutzeranleitungen** unter <u>http://www.avs4you.com/de/Guides/index.aspx</u>, um detaillierte Hinweise für unterschiedliche Programme und Aufgaben zu lesen.

Technische Unterstützung

Besuchen Sie die **AVS4YOU-Support**-Website unter <u>http://support.avs4you.com/de/login.aspx</u>, um Fragen betreffend der Installation, Registrierung und des Gebrauchs der AVS4YOU-Programme zu stellen. Verwenden Sie auch unsere E-Mail-Adresse <u>support@avs4you.com</u>.

Downloads

Sehen Sie die Sektion **Downloads** unserer Website unter <u>http://www.avs4you.com/de/downloads.aspx</u>, da finden Sie kostenlose Updates, Probeversionen und andere nützliche Programme. Unsere Programme werden ständig aktualisiert, es werden öfters neue Versionen der populärsten Programme sowie ganz neue Anwendungen veröffentlicht.

Uberblick

Der **AVS Photo Editor** hat eine benutzerfreundliche **Bedienfläche** und zahlreiche Werkzeuge und Funktionen, die Ihnen beim Durchführen der nötigen Bearbeitungsoperationen helfen werden.

Mit dem Programm **AVS Photo Editor** kann man den nötigen Ordner finden, Ihre Fotos nach Bedarf mit verschiedenen Werkzeugen bearbeiten, Farb- und Toneinstellungen ändern oder eine der verfügbaren Voreinstellungen wählen und schließlich das Foto in eines der **unterstützten Bilddateiformate** speichern. Es bietet Ihnen alles, um Ihre Fantasie anzuregen, das beste Resultat zu erreichen und den Bearbeitungsprozess zu genießen.

Mit dem AVS Photo Editor kann man die folgenden Aufgaben schnell und einfach ausführen:

- einen bequemen Ordnerbaum auf der Registerkarte **Durchsuchen** verwenden, um das gewünschte Verzeichnis oder Bild zu finden;
- zwischen verschiedenen Bildvorschaumodi dank dem Globalen Zoom umschalten;
- sich die Informationen über das Foto ansehen, das gerade bearbeitet wird;
- fertige Voreinstellungen für die Fotobearbeitung anwenden, um jedem Bild einen einzigartigen Hauch zu verleihen;
- Farben sowie die Helligkeit und den Kontrast in Ihren Fotos einstellen;
- **Farbtöne** in Ihren Bildern verbessern und einen Blick auf das **Histogramm** werfen, um festzustellen, was genau in der Tondarstellung geändert wurde;
- die geänderten Parameter als Voreinstellung speichern;
- die Vignettierung auf Ihr Foto anwenden, um die Aufmerksamkeit auf seine Mitte zu lenken;
- ein Text- oder Bildwasserzeichen zu Ihren Fotos hinzufügen, um Ihre Urheberrechte zu schützen;
- die Option für die Rote-Augen-Korrektur verwenden, um die Naturfarbe der Augen auf den Fotos wiederherzustellen;
- das Werkzeug Retusche oder Pinsel wählen, um eine bestimmte Bearbeitungsaufgabe zu erfüllen;
- Fotos nach Ihrem Wunsch zuschneiden;
- Fotos vor und nach der Bearbeitung vergleichen;
- die bearbeiteten Fotos nach der Einstellung des Papierformats, ihrer Größe und Position auf einem Blatt **drucken**.

Um den AVS Photo Editor zu starten, öffnen Sie das Start-Menü und wählen Sie Alle Programme -> AVS4YOU -> Image -> AVS Photo Editor.

Einführung in die Digitalbilder

Das erste Digitalbild wurde auf einem Rechner 1957 erstellt, da war der kleine Sohn des Wissenschaftlers Russell Kirsch dargestellt. Seitdem hat die Ära der Bildtechnologien begonnen - Satelliten-Bildaufnahme, Computertomografie, Strichcode auf der Verpakung, Desktop-Publishing, Digitalfotografie usw. sind aus diesem körnigen Bild entstanden.



Das **Digitalbild** ist eine Darstellung eines zweidimensionalen Bildes duch Einsen und Nullen. Abhängig davon, ob die Bildauflösung fixiert oder nicht fixiert ist, unterscheidet man Vektor- und Rastergrafiken:

Vektorgrafik ist ein Bild, das durch geometrische Primitiven wie Punkte, Linien, Kurven, Vielecke erstellt wird, die auf mathematischen Gleichungen basieren. **Rastergrafik** oder **Bitmap** ist eine Datenstruktur, die ein rechteckiges Gitternetz von Pixeln darstellt. Sie wird gewöhnlich für die Darstellung der Fotos verwendet.





Rasterbilder haben eine begrenzte Anzahl der Digitalwerte, die Bildelemente oder **Pixel** heißen. Ein digitales Bild enthält eine fixierte Anzahl der Zeilen und Spalten mit Pixeln. Ein Pixel ist das kleinste einzelne Element eines Bildes. Die Pixel enthalten quantisierte Werte, die Helligkeit einer bestimmten Farbe in einem bestimmten Punkt darstellen. Die Pixel werden gewöhnlich als eine Rasterabbildung im Computerspeicher gespeichert, ein zweidimensionaler Bereich der kleinen Ganzzahlen. Diese Werte werden oft in einer komprimierten Form übertragen oder gespeichert.

Typen der Rasterbilder

Jedes Pixel eines Rasterbildes wird gewöhnlich mit einer bestimmten Position in einem 2D-Bereich assoziiert und hat einen Wert, der aus einer oder mehreren Größen besteht, die mit dieser Position verbunden sind. Digitalbilder können anhand der Anzahl und Natur dieser Elemente klassifiziert werden:



- Ein **binäres** Bild hat nur zwei mögliche Werte für jedes Pixel. Zwei Farben, die dafür gewöhnlich verwendet werden, sind Schwarz und Weiß, aber zwei beliebige Farben können verwendet werden.
- In einem **Graustufen**bild ist der Wert für jedes Pixel ein einziges Muster, das nur die Informationen über die Intensität enthält. Die Bilder dieser Art werden nur aus Grauschattierungen erstellt. Die Graustufen variieren von schwarz bei der schwächsten Intensität bis weiß bei der stärksten Intensität.
- Ein **Farb**bild enthält die Farbinformation für jedes Pixel. Jedes Pixel hat drei Muster, die als Koordinaten in einem Farbraum interpretiert werden. Mehr Informationen über den **Farbraum** finden Sie im **Glossar**.
- In einer **Falschfarbendarstellung** werden gezielt Farben verwendet, die vom natürlichen Farbeindruck abweichen. Ein Gegenteil dazu ist ein **Echtfarben**bild, das beim menschlichen Betrachter einen natürlichen Eindruck erweckt.
- Ein **Multispektral**bild nimmt Bilddaten bei bestimmten Frequenzen durch das elektromagnetische Spektrum auf. Diese Methode wurde unsprünglich für die Bilderstellung im Weltraum entwickelt.
- usw.

Die Rasterbilder können auch nach der Bitanzahl klassifiziert werden, die für die Farbdarstellung in einem einzigen Pixel verwendet werden, mit anderen Worten nach der **Farbtiefe**:



- **1-Bit Monochrom** zwei Farben, die man gewöhnlich verwendet, sind Schwarz und Weiß, aber zwei beliebige Farben können verwendet werden.
- **8-Bit Graustufen** Grauwertbilder haben mehrere Grauschattierungen im Vergleich zu schwarz-weißen 1-Bit-Bildern.
- 8-Bit Farbe die maximale Anzahl der Farben, die geichzeitig dargestellt werden können, ist 256.
- 15/16-Bit Farbe (High Color) 32,768/ 65,536 mögliche Farben für jedes Pixel können verwendet werden.
- **24-Bit Farbe (True Color)** mindestens 256 Rot-, Grün- und Blauschattierungen für insgesamt 16,777,216 Farbvariationen können verwendet werden.
- 30/36/48-Bit Farbe (Deep Color) alles, was besser als True Color ist (gewöhnlich mehr als eine Billion der Farben), wird dazu gezählt; die Farbräume xvYCC, sRGB und YCbCr können mit dem DeepColor-System verwendet werden.

Hinweis: Mehr Informationen über die Rasterbildformate und Formate, die durch den AVS Photo Editor unterstützt werden, finden Sie auf der Seite Unterstützte Bilddateiformate.

Bedienfläche des Programms

Der AVS Photo Editor hat eine intuitive Bedienfläche, wo man alles mit einem Blick überschauen kann.



Der AVS Photo Editor besteht aus einem einzigen Fenster, das die folgenden Elemente enthält:

- Hauptmenü wird verwendet, um den Zugriff auf alle Hauptfunktionen des Programms zu bekommen.
- **Vorschaubereich** wird verwendet, um sich Fotos anzusehen und damit zu arbeiten. Dabei kann man die Bearbeitungswerkzeuge verwenden, die im Programm angeboten werden.
- **Registerkarte "Durchsuchen"** wird verwendet, um durch die Dateien und Ordner auf Ihrem Rechner, im Netzwerk oder auf einem Wechseldatenträger zu navigieren, sich die Informationen über bearbeitete Bilddateien ansehen und den gewünschten Zoom-Grad einzustellen.
- **Registerkarte "Bearbeiten"** wird verwendet, um Bilder zu bearbeiten und die verfügbaren Werkzeuge, das Einstellungsmenü und Bildhistogramm zu verwenden.
- Registerkarte "Drucken" wird verwendet, um die Druckeinstellungen zu bestimmen.
- Navigationsleiste wird verwendet, um das nötige Foto im geöffneten Ordner zu finden.

Hauptmenü

Das Programm **AVS Photo Editor** kann durch die Elemente des **Hauptmenüs** bedient werden. Das flexible System der Menüelemente ist ein perfektes Tool für die Navigation und Bedienung des Programms sowie Kontrolle aller Vorgänge.

Das Hauptmenü hat die folgende Struktur:

Menüsektion "Datei"		
Öffnen	Strg+0	Benutzen Sie diese Option, um den gewünschten Ordner zu öffnen und alle Fotos darin ins Programm für die Bearbeitung zu laden.
Zuletzt geöffnet		Benutzen Sie diese Option, um das vorher gespeicherte oder geöffnete Foto für die Bearbeitung zu öffnen . Zusammen mit dem gewählten Bild wird der ganze Ordner ins Programm geladen.
Speichern	Strg+S	Benutzen Sie diese Option, um das aktuell bearbeitete Foto zu speichern .
Speichern unter	Umsch+Strg+S	Benutzen Sie diese Option, um das aktuell bearbeitete Foto unter einem anderen Namen oder in einen anderen Ordner zu speichern .
Alle Änderungen speichern		Benutzen Sie diese Option, um die Änderungen an allen Fotos aus dem aktuellen Ordner zu speichern .
Alle Änderungen speichern in		Benutzen Sie diese Option, um die Änderungen an allen Fotos aus dem aktuellen Ordner an einer anderen Speicherstelle zu speichern .
Beenden	Alt+F4	Benutzen Sie diese Option, um die Arbeit mit dem AVS Photo Editor zu beenden und das Programm zu schließen.
Menüsektion "Bearbeiten"		
Rückgängig machen		Benutzen Sie diese Option, um die letzte durchgeführte Aktion rückgängig zu machen.
Wiederholen		Benutzen Sie diese Option, um die letzte rückgängig gemachte Aktion zu wiederholen.
Autom. Korrektur		Benutzen Sie diese Option, um das gewählte Foto automatisch zu korrigieren.
Nach links drehen		Benutzen Sie diese Option, um die Orientierung des importierten Fotos zu ändern (vom Hoch- ins Querformat und umgekehrt).
Nach rechts drehen		Benutzen Sie diese Option, um die Orientierung des importierten Fotos zu ändern (vom Hoch- ins Querformat und umgekehrt).
Rücksetzen		Benutzen Sie diese Option, um das bearbeitete Foto in den Originalzustand zu bringen. Wenn Sie die vorgenommenen Änderungen schon gespeichert haben, wird diese Option nicht verfügbar.
Alle rücksetzen		Benutzen Sie diese Option, um alle bearbeiteten Fotos in den Originalzustand zu bringen. Wenn Sie die vorgenommenen Änderungen schon gespeichert haben, wird diese Option nicht verfügbar.
Menüsektion "Ansicht"		
Durchsuchen	Strg+B	Benutzen Sie diese Option, um die Registerkarte Durchsuchen zu öffnen und einen bestimmten Ordner in Ihrem Datei- und Ordnersystem zu finden, sich die Vorschaubilder und Informationen über die gewählten Fotos anzusehen.
Bearbeiten	Strg+E	Benutzen Sie diese Option, um die Registerkarte Bearbeiten zu öffnen und Ihre Fotos zu bearbeiten, indem Sie die Bearbeitungswerkzeuge, das Einstellungsmenü oder Bildhistogramm verwenden.
	İ	

÷.

÷.

Drucken	Strg+P	Benutzen Sie diese Option, um die Registerkarte Drucken zu öffnen und die Druckeinstellungen zu bestimmen.
Vollbild	Strg+F	Benutzen Sie diese Option, um auf die Vollbildansicht umzuschalten.
Einpassen	Strg+1	Benutzen Sie diese Option, damit die Größe Ihres Bildes verändert wird, so dass das ganze Foto in den Vorschaubereich des Programmfensters passt.
x1	Strg+2	Benutzen Sie diese Option, damit das bearbeitete Foto in der Vollgröße angezeigt wird.
x3	Strg+3	Benutzen Sie diese Option, damit das bearbeitete Foto mit der Vergrößerung 300% angezeigt wird.
Danach Davor	Strg+Tab	Benutzen Sie diese Option, um sich das gewählte Foto vor sowie nach der Bearbeitung anzusehen und zu vergleichen.
Menüsektion "Über"		
Hilfe	F1	Benutzen Sie diese Option, um die Hilfedatei vom AVS Photo Editor zu öffnen.
AVS-Startseite		Benutzen Sie diese Option, um die AVS4YOU-Website zu besuchen.
AVS-Supportseite		Benutzen Sie diese Option, um die AVS4YOU-Supportseite zu öffnen, und da Ihr Problem zu beschreiben oder eine Frage zu stellen. Man braucht dafür nur das Unterstützungsformular auszufüllen.
E-mail an uns schicken		Benutzen Sie diese Option, um eine Nachricht zu erstellen und sie an unseren Kundendienst zu schicken.
Über		Benutzen Sie diese Option, um die Informationen über den AVS Photo Editor sowie unseren Lizenzvertrag bekommen zu können, oder das Programm zu registrieren und zu aktivieren.

Vorschaubereich

Der **Vorschaubereich** bildet den zentralen Teil des **Fensters** vom **AVS Photo Editor** und wird zur Vorschau sowie Bearbeitung Ihrer Fotos mit den im Programm angebotenen Werkzeugen verwendet. Der **Vorschaubereich** sieht abhängig von der gewählten Registerkarte anders aus.

- Registerkarte "Durchsuchen"
- Registerkarte "Bearbeiten"
- Registerkarte "Drucken"

Vorschaubereich mit der geöffneten Registerkarte "Durchsuchen"

Nachdem die Registerkarte **Durchsuchen** geöffnet und der Ordner mit den Fotos, die Sie bearbeiten möchten, gewählt wurde, sehen Sie die Vorschaubilder dieser Bilddateien. Sie können auf diesen Ansichtsmodus umschalten, indem Sie die Option **Durchsuchen** der Sektion **Ansicht** im **Hauptmenü** wählen.

In diesem Ansichtsmodus können Sie schnell durch den Inhalt des gewählten Ordners navigieren, Ihre Fotos automatisch korrigieren, indem Sie auf den Button **Autom. Korrektur** klicken, sowie sie mit einem Klick auf die entsprechenden Pfeilbuttons nach links oder rechts drehen.



Im oberen Teil des **Vorschaubereichs** wird der ganze Pfad zur aktuell gewählten Bilddatei angezeigt und im unteren Teil liegt eine Symbolleiste, die die folgenden Buttons enthält:

Element	Beschreibung
Alle Änderungen speichern	Verwenden Sie diesen Button, um die mit allen Fotos durchgeführten Änderungen im aktuellen Ordner zu speichern.
Alle Änderungen speichern in	Verwenden Sie diesen Button, um die mit allen Fotos durchgeführten Änderungen in einem anderen Ordner zu speichern.
Alle rücksetzen	Verwenden Sie diesen Button, um alle bearbeiteten Fotos aus dem aktuellen Ordner in den Originalzustand zu bringen.
🛄 Vollbild	Verwenden Sie diesen Button, um auf die Vollbildansicht umzuschalten, wenn ein Bild den ganzen Bildschirm belegt.
Größe der Vorschaubilder: 🌒	Verwenden Sie diesen Button, um die Größe der Vorschaubilder zu ändern, die im Vorschaubereich angezeigte Bilddateien darstellen. Bewegen Sie den Indikator den Schieberegler entlang und stellen Sie die nötige Größe ein.

Wenn man im **Vorschaubereich** zweimal auf ein Foto klickt, wird die Registerkarte **Bearbeiten** geöffnet und der Ansichtsmodus wird geändert.

Vorschaubereich mit der geöffneten Registerkarte "Bearbeiten"

Nachdem die Registerkarte **Bearbeiten** geöffnet oder die Option **Bearbeiten** der Sektion **Ansicht** des **Hauptmenüs** gewählt wurde, sieht der **Vorschaubereich** wie im Bild unten aus. Sie können auch auf diesen Ansichtsmodus umschalten, indem Sie zweimal auf das entsprechende Vorschaubild klicken.



Im oberen Teil des **Vorschaubereichs** wird der ganze Pfad zur aktuell gewählten Bilddatei angezeigt und im unteren Teil liegt eine Symbolleiste mit den folgenden Buttons:

Element	Beschreibung
Nach rechts drehen	Benutzen Sie diesen Button, um die Ausrichtung der importierten Fotos zu ändern (vom Hoch- ins Querformat und umgekehrt).
Nach links drehen	Benutzen Sie diesen Button, um die Ausrichtung der importierten Fotos zu ändern (vom Hoch- ins Querformat und umgekehrt).
🛄 Vollbild	Benutzen Sie diesen Button, um auf die Vollbildansicht umzuschalten, wenn ein Bild den ganzen Bildschirm belegt.
Danach Davor	Benutzen Sie diesen Button, um den Vorschaubereich in zwei Teile zu spalten, die das Originalfoto und das Foto nach der Bearbeitung anzeigen. Mit einem Klick auf den Pfeil daneben können Sie einen der verfügbaren Aufteilungsmodi wählen.
□ ×1 ×2 ×3 ×4 ×5	Benutzen Sie diesen Schieberegler, um den Zoom-Grad für das im Vorschaubereich angezeigte Foto zu ändern. Bewegen Sie den Indikator den Schieberegler entlang und stellen Sie den nötigen Zoom-Grad ein: Ein-Bild-Vorschau, volle Größe, 200%, 300%, 400%, 500%.

Mit einem Doppelklick auf ein Foto im Vorschaubereich wird der Ansichtsmodus auf die Vollbildansicht umgeschaltet.

Vollbildansicht

Sie können auf diesen Ansichtsmodus umschalten, indem Sie den Button **Vollbild** auf der **Symbolleiste** betätigen, die entsprechende Option der Sektion **Ansicht** im **Hauptmenü** wählen oder zweimal aufs bearbeitete Bild im **Vorschaubereich** mit der linken Maustaste klicken.

In diesem Ansichtsmodus bedeckt das bearbeitete Foto den ganzen Bildschirmbereich. Wenn Sie den Mauszeiger zum oberen Teil des Bildschirms bewegen, wird die **Navigationsleiste** angezeigt, damit Sie durch die Fotos des geladenen Ordners navigieren und das nötige Foto finden können. Wenn Sie den Mauszeiger zum unteren Teil des Bildschirms bewegen, sehen Sie die folgenden Buttons:

Button	Beschreibung
Vollbildansicht verlassen	Benutzen Sie diesen Button, um aus der Vollbildansicht auf den Standardmodus zu wechseln, d.h. wenn ein Foto im Vorschaubereich angezeigt wird.
Zurück (Benutzen Sie diesen Button, um das vorherige Foto auf der Navigationsleiste im Vorschaubereich zu sehen.
i Weiter	Benutzen Sie diesen Button, um das nächste Foto auf der Navigationsleiste im Vorschaubereich zu sehen.
Nach links drehen	Benutzen Sie diesen Button, um die Ausrichtung der importierten Fotos zu ändern (vom Hoch- ins Querformat und umgekehrt).
Nach rechts drehen	Benutzen Sie diesen Button, um die Ausrichtung der importierten Fotos zu ändern (vom Hoch- ins Querformat und umgekehrt).

Um aufs Programmfenster umzuschalten, klicken Sie zweimal mit der linken Maustaste, betätigen Sie den Button **Vollbildansicht** verlassen im unteren Teil des Bildschirms, oder klicken Sie auf die **Esc**-Taste.



Vorschaubereich mit der geöffneten Registerkarte "Drucken"

Sie können auf diesen Ansichtsmodus umschalten, indem Sie die Registerkarte **Drucken** öffnen oder die Option **Drucken** der Sektion **Ansicht** im **Hauptmenü** wählen.

In diesem Ansichtsmodus belegt das Foto einen bestimmten Bereich auf einem Blatt Papier. Im oberen Teil und auf der linken Seite des **Vorschaubereichs** befinden sich spezielle Lineale mit cm-Teilung, damit Sie das Foto auf dem Blatt bequem unterbringen können.



In diesem Fall hat der Vorschaubereich auch die Vollbildansicht.

Vollbildansicht

Sie können auf diesen Ansichtsmodus umschalten, indem Sie zweimal aufs Foto im **Vorschaubereich** klicken, wenn die Registerkarte **Drucken** geöffnet ist.

In diesem Ansichtsmodus bedeckt das bearbeitete Foto den ganzen Bildschirmbereich. Wenn Sie den Mauszeiger zum oberen Teil des Bereichs bewegen, wird die **Navigationsleiste** angezeigt, damit Sie durch die Fotos des geladenen Ordners navigieren und das nötige Foto finden können. Wenn Sie den Mauszeiger zum unteren Teil des Bildschirms bewegen, sehen Sie dieselben Buttons wie bei der **Vollbildansicht** mit der geöffneten Registerkarte **Bearbeiten**.

Um die **Vollbildansicht** zu verlassen, klicken Sie zweimal mit der linken Maustaste oder drücken Sie auf die **Esc**-Taste.



Registerkarte "Durchsuchen"

Die Registerkarte **Durchsuchen** befindet sich auf der linken Seite des **Programmfensters** und wird verwendet, um durch das Datei- und Ordnersystem auf Ihrem Rechner, im Netzwerk oder auf einem Wechseldatenträger zu navigieren, sich die Informationen über die bearbeitete Bilddatei anzusehen und den Zoom-Grad einzustellen. Sie besteht aus den folgenden Sektionen:

- Navigator
- Ordner
- Dateiinfo

Durchsuchen
Navigator Navigator
Globaler Zoom
Ordner
D 📙 Öffentlich Ordner
Computer
Distance inderwork (A.) A state inderwork (A.) A state inderwork (A.)
⊿ Dateiinfo
DSC042Z Dateiinfo
Dateigröße 2,35 Mb Erstellungsdatum 16.08.2010 15:36:38 Bildgröße 2816 x 2112 (39.1" x 29.3") Auflösung 72 dpi x 72 dpi Mehr Info

Navigator

Benutzen Sie diese Sektion, um durch das im **Vorschaubereich** angezeigte Foto beim Vergrößern zu navigieren. Im Navigator kann man das ganze Bild und seinen Teil sehen, der aktuell im Vorschaubereich angezeigt wird.

Verwenden Sie den Schieberegler **Globaler Zoom**, um das gewählte Foto zu vergrößern bzw. verkleinern. Beim Vergrößern eines Fotos wird der Fototeil, der im Vorschaubereich angezeigt ist, im Rechteck mit weißem Rand im Navigator zu sehen sein. Der globale Zoom hat die folgenden Stufen: Vorschaubilder, Ein-Bild-Vorschau, volle Größe, 200%, 300%, 400%, 500%.

Das Navigatorfenster kann ein- und ausgeblendet werden, wenn man auf die obere Leiste klickt.

Ordner

Benutzen Sie diese Sektion, um durch das Datei- und Ordnersystem auf Ihrem Rechner, im Netzwerk oder auf einem Wechseldatenträger zu navigieren.

Dateiinfo

Benutzen Sie diese Sektion, um sich die Informationen über die gewählte Bilddatei anzusehen. Hier finden Sie die folgenden Daten, die bei der Bildbearbeitung nötig sein können:

- Dateigröße die Größe der Bilddatei angegeben in Megabyte
- **Erstellungsdatum** Datum und Zeit, wann die Bilddatei erstellt wurde (Jahr:Monat:Tag Stunden:Minuten:Sekunden)
- **Bildgröße** Breite und Höhe des Bildes in Pixel (in Klammern ist die Bildgröße in Zoll angegeben)
- Auflösung sie gibt an, wieviel Details ein Bild beinhaltet, gemessen hier in Punkten pro Zoll

Wenn Sie auf den Button Mehr Info klicken, sehen Sie die ganze Liste der Bildparameter:

- Titel Bildname, der manuell eingegeben wurde
- Autor Person, die das Foto aufgenommen hat
- Aufnahmedatum Datum und Zeit, wann das Foto aufgenommen wurde (Jahr:Monat:Tag Stunden:Minuten:Sekunden)
- Beschreibung Beschreibung des Subjekts auf dem Bild
- Urheberrecht Notizen über das Urheberrecht
- Haftungsausschluss eine Erklärung, die die Situationen bestimmt, die Ungewissheit, Verzicht oder Risiko betreffen

- Kommentar zusätzliche Informationen übers bearbeitete Foto
- Typ des Geräts Name der Digitalkamera, mit der das Foto gemacht wurde
- Modell des Geräts Modell der Digitalkamera, mit der das Foto erstellt wurde
- Software-Kennung Name des Softwarepaketes, das beim Erstellen des Bildes verwendet wurde
- Versionnummer Versionnummer des Softwarepaketes, das beim Erstellen des Bildes verwendet wurde
- Buchstabe der Version Buchstabe der Softwarepaketversion, das beim Erstellen des Bildes verwendet wurde
- Hauptrechner Computer- und/oder Betriebssystem, in dem das Bild erstellt wurde
- Warnung Warnung für den Bildinhalt (verfügbar nur für PNG-Bilddateien)
- Name des Dokuments Name der TIFF-Bilddatei mit mehreren Seiten
- Belichtungsdauer innerhalb von dieser Zeit wurde der Film oder Bildsensor belichtet, angegeben in Sekunden
- **Belichtungskorrektur** diese Option erlaubt die automatisch berechnete Belichtung einzustellen (die Korrektur kann entweder positiv (zusätzliche Belichtung) oder negativ (reduzierte Belichtung) sein)
- **Belichtungsprogramm** Programmmodus, der von der Kamera für Belichtungseinstellung bei der Aufnahme des Fotos verwendet wurde (die folgenden Modi können verwendet werden: Not Defined (dt. nicht bestimmt), Manual (dt. manuell), Normal Program (dt. normales Programm), Aperture Priority (dt. Blendenautomatik), Shutter Priority (dt. Verschlusszeitautomatik), Creative Program (dt. kreatives Programm), Action Program (dt. Sportprogramm), Portrait Mode (dt. Porträtmodus), Landscape Mode (dt. Landschaftmodus))
- Verschlusszeit die Zeitlänge, während der die Blende bei der angegebenen Belichtung offen bleibt
- Objektivapertur eine Öffnung in der Kamera, die das Licht durch eine Linse auf den Film kommen lässt
- Brennweite aktuelle Brennweite des Objektives
- **Blendenzahl** (engl. F-stop) die Zahl wird wie Dividierung der Objektivbrennweite durch effektiven Diameter der Objektivblende bestimmt (eine kleinere F-Zahl bedeutet einen größeren Blendendiameter und mehr Licht für ein schnelles Foto)
- **ISO-Empfindlichkeit** bezieht sich auf die Film- oder Sensorempfindlichkeit gegen Licht (höhere ISOs bedeuten, das der Sensor (oder Film) empfindlicher gegen Licht ist, während niedrigere ISOs bedeuten, dass der Sensor weniger empfindlich ist)
- **Belichtungsmessungsmodus** bezieht sich auf die Art und Weise, wie eine Kamera die Belichtung bestimmt (die folgenden Modi können verwendet werden: unknown, average, center weighted average, spot, multi-spot, pattern, partial, other)
- **Blitzlichtmodus** Belichtungsmodus, der für die Aufnahme dieses Fotos verwendet wurde (on/ off/ auto (dt. ein/ aus/ automatisch), fired/ did not fire (dt. Blitz gefeuert/ nicht gefeuert), red-eye reduction (dt. Rote-Augen-Korrektur), retouch (dt. Retusche))
- **Bitmap-Typ** Typ der Speicherorganisation und Bilddateiformat, das zum Speichern der Digitalbilder verwendet wird, gemessen in Bit pro Pixel (Bildpixel werden generell mit der **Farbtiefe** 1, 4, 8, 16, 24, 32, 48, oder 64 Bit pro Pixel gespeichert)
- Farbraum Farbraum, der f
 ür die Erstellung dieses Bildes verwendet wurde: sRGB (Standard-Rot/Gr
 ün/Blau), CMYK (Cyan/Magenta/Gelb (engl. yellow), K steht f
 ür Schwarz), HSL (Farbton, S
 ättigung und Leuchtkraft (engl. hue/saturation/lightness)) und so weiter.

Um zusätzliche Bildparameter auszublenden, klicken Sie auf den Button Ausblenden.

Hinweis: Alle Zeilen werden immer in der Sektion **Dateiinfo** angezegt, aber einige davon können keine Werte enthalten. Das hängt von der Digitalkamera, dem Bilddateiformat und den verwendeten Kameraeinstellungen ab.

Registerkarte "Bearbeiten"

Die Registerkarte **Bearbeiten** befindet sich auf der linken Seite des **Programmfensters** und wird zum Bearbeiten der Bilder verwendet, indem man die verfügbaren Bearbeitungswerkzeuge, das Einstellungsmenü und Bildhistogramm verwendet. Sie besteht aus den folgenden Sektionen:

- Navigator
- Bildhistogramm
- Bearbeitungswerkzeuge
- Einstellungsmenü



Navigator

Benutzen Sie diese Sektion, um durch das im **Vorschaubereich** angezeigte Foto beim Vergrößern zu navigieren. Im Navigator kann man das ganze Bild und seinen Teil sehen, der aktuell im Vorschaubereich angezeigt wird. Beim Vergrößern eines Fotos wird der Fototeil, der im Vorschaubereich angezeigt ist, im Rechteck mit weißem Rand zu sehen sein.

Das Navigatorfenster kann ein- und ausgeblendet werden, wenn man auf die obere Leiste klickt.

Bildhistogramm

Das Bildhistogramm wird verwendet, um die Farbverteilung im bearbeiteten Foto zu sehen, die durch Berechnung der Pixelanzahl in jedem angegebenen Satz der Farbskalen im gewöhnlichen **Farbraum** bestimmt wird. Lesen Sie das entsprechende Kapitel, um mehr über die **Verwendung des Bildhistogramms** zu erfahren.

Bearbeitungswerkzeuge

Hier kann man Werkzeuge für die Bearbeitung Ihrer Fotos finden: **Rote-Augen-Korrektur**, **Retusche**, **Pinsel** und **Zuschnitt**.

Einstellungsmenü

Hier kann man Farbtöne und Eigenschaften der dargestellten Farben **ändern**, eine der verfügbaren fertigen Voreinstellungen anwenden, eine Vignettierung oder ein Wasserzeichen zu Ihren Fotos hinzufügen.

Im unteren Teil der Registerkarte **Bearbeiten** sind die folgenden Buttons untergebracht:

- Rückgängig machen betätigen Sie diesen Button, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.
- Wiederholen betätigen Sie diesen Button, um die letzte Aktion zu wiederholen.
- **Speichern** betätigen Sie diesen Button, um das bearbeitete Foto unter demselben Namen in demselben Ordner zu speichern.
- Rücksetzen betätigen Sie diesen Button, um das bearbeitete Foto in den Originalzustand zu bringen.

Hinweis: Nachdem alle Änderungen gespeichert wurden, können keine Schritte rückgängig gemacht oder zurückgesetzt werden.

Registerkarte "Drucken"

Die Registerkarte **Drucken** befindet sich auf der linken Seite des **Programmfensters** und wird zum Bestimmen der Druckeinstellungen verwendet. Sie besteht aus den folgenden Sektionen:

- Druckereinstellungen
- Position
- Einstellbare Druckgröße

Drucken
Druckereinstellungen
Drucker HP LaserJet Druckereinstellungen
Kopien 1
Papierformat A3 (297x420 mm) 🔻
Ausrichtung Hochformat 🔻 Eigenschaften
A Position
Bild zentrieren Position
Oben 107 <u>cm</u>
Links 10 <u>cm</u>
▲ Einstellbare Druckgröße
An Blatt anpassen Einstellbare Druckgröße
Maßstab 100 %
Breite 277 <u>cm</u>
Höhe 207 <u>cm</u>
Druckauflösung 100
Drucken Einstellungen rücksetzen

Druckereinstellungen

Benutzen Sie diese Sektion, um einen Drucker zu wählen und die Haupteinstellungen des Druckers zu bestimmen. Klicken Sie auf den Button **Eigenschaften** und bestimmen Sie die Seiteneinstellugen, die nur vom Drucker abhängen, den Sie verwenden möchten.

Position

Benutzen Sie diese Sektion, um die Bildposition auf dem Blatt Papier einzustellen. Sie können das Bild im Zentrum des Blattes unterbringen oder die nötigen Werte für den Abstand vom oberen und linken Rand eingeben.

Einstellbare Druckgröße

Benutzen Sie diese Sektion, um die Bildgröße auf dem Blatt Papier einzustellen. Sie können das Bild ans Blatt Papier anpassen oder die Blattgröße bestimmen.

Im unteren Teil der Registerkarte **Drucken** sind die folgenden Buttons untergebracht:

- Drucken betätigen Sie diesen Button, um das Foto zu drucken.
- Einstellungen rücksetzen betätigen Sie diesen Button, um die Standarddruckeinstellungen wiederherzustellen.

🚺 Hinweis: Um mehr über das Drucken der Bilder zu erfahren, lesen Sie das Kapitel Druck der Bilder.

Expressmenü

Das **Expressmenü** wird verwendet, um den Zugriff auf die Hauptfunktionen des Programms zu erleichtern. Die Bereiche des **Programmfensters**, die es anbieten, sind: der **Vorschaubereich**, die **Navigationsleiste** und **Vollbildansicht**. Das **Expressmenü** wird erscheinen, wenn man auf eines dieser Elemente mit der rechten Maustaste klickt.

Vorschaubereich mit der geöffneten Registerkarte "Durchsuchen"

Bearbeiten	Enter
Rücksetzen	Ctrl+R
Speichern	Ctrl+S
Speichern unter	Shift+Ctrl+S

- Bearbeiten benutzen Sie diese Option, um die Registerkarte Bearbeiten zu öffnen und Bilder zu bearbeiten, indem man die verfügbaren Bearbeitungswerkzeuge, das Einstellungsmenü und Bildhistigramm verwendet.
- **Rücksetzen** benutzen Sie diese Option, um das bearbeitete Foto in den Originalzustand zu bringen. Wenn Sie die vorgenommenen Änderungen schon gespeichert haben, wird diese Option nicht verfügbar sein.
- Speichern benutzen Sie diese Option, um das aktuell bearbeitete Foto zu speichern.
- **Speichern unter** benutzen Sie diese Option, um das aktuell bearbeitete Foto unter einem anderen Namen oder in einem anderen Ordner zu speichern.

Vorschaubereich mit der geöffneten Registerkarte "Bearbeiten" und Navigationsleiste

Rückgängig machen	
Wiederholen	
Rücksetzen	Ctrl+R
Speichern	Ctrl+S
Speichern unter	Shift+Ctrl+S

- **Rückgängig machen** benutzen Sie diese Option, um die letzte durchgeführte Aktion rückgängig zu machen.
- **Wiederholen** benutzen Sie diese Option, um die letzte durchgeführte Aktion zu wiederholen.
- **Rücksetzen** benutzen Sie diese Option, um das bearbeitete Foto in den Originalzustand zu bringen. Wenn Sie die vorgenommenen Änderungen schon gespeichert haben, wird diese Option nicht verfügbar sein.
- Speichern benutzen Sie diese Option, um das aktuell bearbeitete Foto zu speichern.
- **Speichern unter** benutzen Sie diese Option, um das aktuell bearbeitete Foto unter einem anderen Namen oder in einem anderen Ordner zu speichern.

Vollbildansicht

Vollbildansicht verlassen Nach links drehen Nach rechts drehen

Zurück

Weiter

- Vollbildansicht verlassen benutzen Sie diese Option, um aus der Vollbildansicht auf den Ansichtsmodus umzuschalten, wenn ein Bild im Vorschaubereich angezeigt wird.
- **Nach links drehen** benutzen Sie diese Option, um die Orientierung des importierten Fotos zu ändern (von Hoch- ins Querformat und umgekehrt).
- **Nach rechts drehen** benutzen Sie diese Option, um die Orientierung des importierten Fotos zu ändern (von Hoch- ins Querformat und umgekehrt).
- **Zurück** benutzen Sie diese Option, um das vorherige Foto auf der **Navigationsleiste** im Vorschaubereich zu sehen.
- Weiter benutzen Sie diese Option, um das nächste Foto auf der Navigationsleiste im

Vorschaubereich zu sehen.

Tastaturkürzel und Manipulation durch die Maus

Die Bedienfläche vom **AVS Photo Editor** erlaubt Ihnen Tastaturkürzel zu verwenden, um den Zugriff auf die Hauptfunktionen des Programms zu erleichtern. Sie werden in der Tabelle unten dargestellt:

Programmfenster		
Strg + Z	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um die zuletzt durchgeführte Aktion rückgängig zu machen	
Strg + Y	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um die zuletzt rückgängig gemachte Aktion zu wiederholen	
Strg + O	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um den gewünschten Ordner zu öffnen und alle Fotos davon ins Programm zum Bearbeiten zu laden	
Strg + S	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um das aktuell bearbeitete Foto zu speichern	
Umsch + Strg + S	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um alle bearbeiteten Fotos zu speichern	
Strg + B	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um die Registerkarte Durchsuchen zu öffnen	
Strg + E	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um die Registerkarte Bearbeiten zu öffnen	
Strg + P	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um die Registerkarte Drucken zu öffnen	
Strg + F	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um auf die Vollbildansicht umzuschalten, d.h. wenn das Foto den ganzen Bildschirmbereich bedeckt	
Strg + 1	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um Ihr Foto so zu vergrößern, das es den ganzen Vorschaubereich des Programmfensters bedeckt	
Strg + 2	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um das bearbeitete Foto in der Vollgröße zu sehen	
Strg + 3	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um das bearbeitete Foto mit der Vergrößerung 300% zu sehen	
Strg + Tab	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um den Vorschaubereich in zwei Teile zu spalten, die das Originalbild und das Bild nach der Bearbeitung anzeigen	
F1	Verwenden Sie diese Taste, um die Hilfedatei für den AVS Photo Editor zu öffnen	
Alt + F4	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um die Arbeit mit dem Programm zu beenden und es zu schließen	
Ordner		
Pfeil nach oben	Verwenden Sie diese Taste, um sich im Ordnerbaum nach oben zu bewegen	
Pfeil nach unten	Verwenden Sie diese Taste, um sich im Ordnerbaum nach unten zu bewegen	
Pfeil nach rechts	Verwenden Sie diese Taste, um den gewählten Ordner zu öffnen, wenn er einige andere Ordner enthält	
Pfeil nach links	Verwenden Sie diese Taste, um den gewählten Ordner zu schließen, wenn er einige andere Ordner enthält	
Bild nach oben	Verwenden Sie diese Taste, um sich zum Anfang des Ordnerbaums zu bewegen: zum ersten Ordner	
Bild nach unten	Verwenden Sie diese Taste, um sich zum Ende des Ordnerbaums zu bewegen: zum letzten Ordner	
Alt + Pfeil nach links	Verwenden Sie diese Tastenkombination, um sich zum übergeordneten Ordner zu bewegen	

i.

Vorschaubilder			
Eingabe-Taste	Verwenden Sie diese Taste, um auf den Ansichtmodus umzuschalten, wenn ein Bild im Vorschaubereich angezeigt wird		
	Vollbildansicht		
Pfeil nach links	Verwenden Sie diese Taste, um sich das vorherige Foto auf der Navigationsleiste im Vorschaubereich zu sehen		
Pfeil nach rechts	Verwenden Sie diese Taste, um sich das nächste Foto auf der Navigationsleiste im Vorschaubereich zu sehen		
Esc	Verwenden Sie diese Taste, um auf den vorher verwendeten Ansichtsmodus umzuschalten		
	Registerkarte "Bearbeiten"		
Pfeil nach links	Verwenden Sie diese Taste, um den aktuellen Wert niedriger zu stellen		
Pfeil nach rechts	Verwenden Sie diese Taste, um den aktuellen Wert höher zu stellen		
	Bearbeitungswerkzeuge		
Esc	Verwenden Sie diese Taste, um das aktuelle Bearbeitungswerkzeug zu deaktivieren und vom Ausführen einer bestimmen Aufgabe zu verhindern		
E	Verwenden Sie diese Taste, um das Werkzeug Rote-Augen-Korrektur zu aktivieren und seine Einstellungen zu öffnen		
R	Verwenden Sie diese Taste, um das Werkzeug Retusche zu aktivieren und seine Einstellungen zu öffnen		
Т	Verwenden Sie diese Taste, um das Werkzeug Pinsel zu aktivieren und seine Einstellungen zu öffnen		
Y	Verwenden Sie diese Taste, um das Werkzeug Zuschnitt zu aktivieren und seine Einstellungen zu öffnen		

Hinweis: Bevor Sie die Tastaturkürzel verwenden, stellen Sie sicher, dass die entsprechende **Sektion** der Programmbedienfläche aktiviert ist.

Manipulation durch die Maus

Man kann auch das Mausrad verwenden, um einige Aktionen innerhalb von der Bedienfläche vom **AVS Photo Editor** durchzuführen:

Zoom	Wenn sich der Mauszeiger im Vorschaubereich bei der geöffneten Registerkarte Bearbeiten oder im Navigator befindet, kann man das angezeigte Foto durch Scrollen des Mausrads vergrößern und verkleinern.
Navigation	 Im Vorschaubereich bei der geöffneten Registerkarte Durchsuchen kann man Vorschaubilder scrollen, wenn eines der Bilder gewählt wurde. Wenn einer der Ordner im Ordnerbaum gewählt wurde, kann man die ganze Ordnerliste scrollen.
Registerkarte	Wenn Sie auf die Strg -Taste drücken und mit der Maus auf einen der Einstellungsschieberegler klicken, kann
Bearbeiten	man den gewünschten Wert durch Scrollen des Mausrads einstellen.

Arbeit mit dem AVS Photo Editor

Die Arbeit mit dem **AVS Photo Editor** ist ganz einfach, denn Sie brauchen keine zusätzlichen Fenster für bestimmte Bearbeitungsaufgaben zu öffnen: alles wird in einem einzigen **Programmfenster** angezeigt und gemacht. Der Arbeitsablauf schließt die folgenden Schritte ein:

1. Laden Sie einen Ordner mit Bildern ins Programm

Fügen Sie Bilder hinzu. Verwenden Sie dabei eine der Methoden, die im Kapitel **Hinzufügung und Vorschau der Fotos** beschrieben sind. Sehen Sie die komplette Liste der unterstützten **Bilddateiformate**.

2. Führen Sie schnelle Bearbeitungsoperationen durch

Nachdem ein Ordner gewählt wurde, werden alle Bilddateien aus diesem Ordner im **Vorschaubereich** als Vorschaubilder angezeigt. Drehen Sie Bilder in die gewünschte Richtung, korrigieren Sie sie automatisch.



3. Bearbeiten Sie das gewählte Foto präzise

Klicken Sie zweimal auf ein Bild und es wird den ganzen **Vorschaubereich** bedecken, die Registerkarte **Bearbeiten** wird geöffnet. Bestimmen Sie den nötigen Zoom-Grad. Korrigieren Sie das ganze Bild oder nur einen Teil davon, entfernen Sie den Rote-Augen-Effekt, multiplizieren oder übermalen Sie dargestellte Objekte, schneiden Sie Ihr Bild zu, fügen Sie eine Vignettierung oder ein Wasserzeichen hinzu. Sie können auch eine der verfügbaren fertigen Voreinstellungen anwenden.



4. Vergleichen Sie das Foto vor und nach der Bearbeitung

Klicken Sie auf den Button Danach | Davor, um die Änderungen im Vergleich zum Originalfoto zu sehen.

5. Speichern Sie Änderungen als Voreinstellung

Öffnen Sie die Sektion **Voreinstellungen** des **Einstellungsmenüs** und klicken Sie auf den Button **Als Voreinstellung speichern**. Geben Sie einen Titel für Ihre Voreinstellung im geöffneten Fenster ein und klicken Sie auf den Button **OK**. Die neue Voreinstellung wird in der Liste erscheinen, damit Sie sie später verwenden könnten.

Name de	r Voreinstellung		×
Meir	ne_Voreinstellung		
	ОК	Abbrechen	

6. Drucken Sie das bearbeitete Foto

Schalten Sie auf die Registerkarte Drucken um, bestimmen Sie die Druckeinstellungen und drucken Sie Ihr Foto.

7. Speichern Sie bearbeitete Bilder

Speichern Sie Bilder, indem Sie eine der verfügbaren Methoden verwenden, die auf der Seite **Speicherung der bearbeiteten Fotos** beschrieben sind.

Hinzufügung und Vorschau der Fotos

Bevor Sie Ihre Fotos bearbeiten können, muss man sie auf Ihrer Festplatte oder einem Wechseldatenträger finden und ins Programm importieren. Dafür kann man Fotos ziehen und ablegen, das **Hauptmenü** oder den Ordnerbaum auf der Registerkarte **Durchsuchen** verwenden.

Hinzufügung der Fotos

Durch Ziehen und Ablegen

Nachdem die nötigen Fotos im **Windows Explorer** Ihres PCs gefunden wurden, kann man eines davon mit der linken Maustaste anklicken und das Foto zum Desktopsymbol vom **AVS Photo Editor** ziehen und da loslassen. Danach wird das Programm ausgeführt, alle Fotos aus diesem Ordner werden geladen und das hinzugefügte Bild wird im **Vorschaubereich** angezeigt.



Es ist auch möglich, das Bild vom **Windows Explorer** ins ausgeführte Programm **AVS Photo Editor** zu ziehen und dort abzulegen, wenn kein Ordner mit Bilddateien gewählt ist.



Durch Hauptmenü

Klicken Sie auf die Sektion **Datei** des **Hauptmenüs** und wählen Sie die Option **Öffnen**. Das folgende Fenster wird erscheinen, wo man die nötige Bilddatei finden kann:



Wenn das Bild, das Sie bearbeiten möchten, schon geöffnet wurde oder Sie den Ordner, der dieses Bild beinhaltet, öffnen möchten, wählen Sie die Option **Zuletzt geöffnet** des **Hauptmenüs**. Alle Bilddateien, die in demselben Ordner mit dem zuletzt geöffneten Foto gespeichert sind, werden ins Programm geladen und auf der **Navigationsleiste** angezeigt.

Durch Ordnerbaum

Es ist ganz einfach die Fotos zum Hinzufügen und Bearbeiten durch den **Ordnerbaum** zu finden. Er befindet sich auf der Registerkarte **Durchsuchen**. Dafür muss man nur wissen, wo die nötigen Fotos auf Ihrem PC oder Wechseldatenträger gespeichert sind. Hier kann man die ganze Struktur des Datei- und Ordnersystems Ihres Rechners sehen. Sobald Sie den gewünschten Ordner finden, klicken Sie ihn an und sein Inhalt wird auf der **Navigationsleiste** dargestellt. Dort kann man ein Foto zum Bearbeiten finden.

Ordner	
🔺 📰 Desktop	î
D 🖪 Eva	
Þ 🍶 Öffentlich	
🗅 🚛 Computer	
🕨 🚅 Netzwerk	+

Vorschau der hinzugefügten Fotos

Ändern des Vorschaumodus

Wenn Sie den nötigen Ordner gefunden und ins Programm geladen haben, werden alle Bilder darin auf der **Navigationsleiste** angezeigt. Klicken Sie auf eines der Fotos und es wird im **Vorschaubereich** angezeigt. Mit einem Doppelklick darauf oder mit einem Klick auf den Button **Vollbild** auf der Symbolleiste kann man auf die Vollbildansicht umschalten. Um die Vollbildansicht zu verlassen, drücken Sie auf die Esc-Taste oder klicken Sie auf den Button **Vollbildansicht verlassen**.

Navigieren durch die Fotos

Um durch die Fotos des importierten Ordners zu navigieren, kann man die **Navigationsleiste** verwenden. Es ist auch möglich, die Registerkarte **Durchsuchen** zu öffnen, um alle Fotos im Ordner als Vorschaubilder zu sehen und das gewünschte Bild zu finden.

Drehen der Fotos

Die Fotos im **Vorschaubereich** können im Uhrzeigesinn und dagegen um 90 Grad gedreht werden. Dafür kann man die Option **Nach rechts drehen** oder **Nach links drehen** der Sektion **Bearbeiten** im **Hauptmenü**, entsprechende Optionen des **Expressmenüs**, oder die Buttons auf der Symbolleiste verwenden, die rechts zu sehen sind.

Hinweis: Die Funktion Drehen wird deaktiviert, wenn eines der Bearbeitungswerkzeuge verwendet wird. Um Ihr Foto zu drehen, klicken Sie auf den entsprechenden Werkzeugbutton auf der Registerkarte Bearbeiten, um die Einstellungen auszublenden und das Werkzeug zu deaktivieren.

Vergrößern und Verkleinern

Um das bearbeitete Foto im **Vorschaubereich** zu vergrößern bzw. zu verkleinern, wählen Sie die entsprechende Option der Sektion "Ansicht" im **Hauptmenü**:

- **Einpassen** nutzen Sie diese Option, damit die Größe Ihres Bildes verändert wird, so dass das ganze Foto ins Vorschaubereich passt.
- **x1** nutzen Sie diese Option, damit das bearbeitete Foto in Vollgröße angezeigt wird.
- **x3** nutzen Sie diese Option, damit das bearbeitete Foto mit der Vergrößerung von 300% angezeigt wird.

Man kann auch den Schieberegler verwenden, der sich auf der Symbolleiste befindet und rechts zu sehen ist. Die folgenden Optionen sind verfügbar: Ein-Bild-Vorschau, volle Größe, 200%, 300%, 400%, 500%.

Man kann das angezeigte Foto auch durch Scrollen des Mausrads vergrößern sowie verkleinern, wenn der Mauszeiger im **Vorschaubereich** oder im **Navigator** auf der Registerkarte **Bearbeiten** liegt.

Wenn Sie die Zoom-Funktion verwenden, kann man im **Navigator** auf der Registerkarte **Bearbeiten** den Bildbereich sehen, der aktuell im **Vorschaubereich** dargestellt wird. Wenn Sie das Foto vergrößern, wird der im Vorschaubereich angezeigte Bildbereich innerhalb des Rechtecks mit weißem Rand innerhalb des Navigators zu sehen sein.

Wenn das Foto vergrößert wird, werden einige Teile des Fotos im **Vorschaubereich** nicht angezeigt, denn diese Option vergrößert die Mitte des Bildes. Sobald Sie das bearbeitete Foto vergrößern, wird der Mauszeiger zum Handkursor: (1). Um das Bild zu verschieben und den nötigen Bereich zu sehen, klicken Sie mit der Maustaste (die Hand wird geschlossen - (2)) und, ohne sie loszulassen, ziehen Sie den Handkursor in die gewünschte Richtung.









Unterstützte Bilddateiformate

Bilddateiformate sind standardisierte Verfahren zum Organisieren und Speichern der Bilder. **Bilddateien** werden entweder aus **Pixel**oder **Vektor**-Daten (geometrisch) gebildet. Bildformate werden in drei Gruppen gegliedert: Rasterformate, Vektorformate und Metadateiformate (die Letzten schließen Vektor- und Bitmap-Komponenten ein).

Rasterformate speichern die Bilder als eine Bitmap - das ist eine Datenstruktur, die ein allgemeines rechteckiges Netz der Pixel oder Farbpunkte darstellt. Eine Bitmap wird technisch durch Breite und Höhe des Bildes in Pixel und die Anzahl von Bit pro Pixel charakterisiert. Je größer die Anzahl der Linien und Spalten ist, desto höher ist die Bildauflösung und größer die Datei. Jeder Pixel des Bildes erhöht also seine Größe, wenn seine **Farbtiefe** erhöht wird: ein 8-Bit-Pixel (1 Byte) speichert 256 Farben, ein 24-Bit-Pixel (3 Byte) speichert 16 Millionen Farben, die letzte Variante heißt "TrueColor" (dt. Echtfarben). **Bildkomprimierung** verwendet Algorithmen, um die Dateigröße zu verringern.

Es gibt zwei Typen von Algorithmen bei der Bilddateikomprimierung: verlustfrei und verlustbehaftet. **Verlustfreie** Komprimierungsalgorithmen verringern die Dateigröße, ohne dabei die Bildqualität niedriger zu machen, obwohl sie nicht so klein wie die Datei mit verlusbehafteten Komprimierung ist. Wenn die Bildqualität wichtiger als die Dateigröße ist, wählt man gewöhnlich den verlustfreien Algorithmus. **Verlustbehaftete** Komprimierungsalgorithmen nutzen natürliche Begrenzung des menschlichen Auges aus und werfen unsehbare Informationen weg.

Alle gängigen Rasterbilddatei- und Metadateiformate werden vom AVS Photo Editor unterstützt:

Format	Verwendung	Gespeicherte Informationen	Qualität	Lesen/Schreiben
BMP (Windows Bitmap) .bmp	Betriebssystem Microsoft Windows weithin akzeptiert		Gewöhnlich unkomprimiert, daher groß, die beste Bildqualität	+/+
ICO (Windows Icon) .ico	Betriebssystem Microsoft Windows	Ein oder mehrere kleine Bilder mit verschiedener Größe und Farbtiefe		+/+
WMF (Windows Metafile) .wmf EMF (Enhanced Metafile) .emf	Betriebssystem Microsoft Windows	Layout einer gedrückten Seite, die Text, Objekte und Bilder enthält (Line-art, Illustrationen, Inhalt, der in Zeichnungs- und Darstellungsprogrammen erstellt wurde)	WMF ist ein 16-Bit-Format, EMF ist eine neuere 32-Bit- Version	+/+
JPEG (Joint Photographic Expert Group) .jpeg .jpg	 In Digitalkameras und anderen fotografischen Bildaufnahmegeräten Für Speichern und Übertragen der fotografischen Bildern über Internet Am besten für Endvertrieb der fotografischen Bilder 		 - Verlustbehaftetes Format 8 Bit pro Farbe (Rot, Grün, Blau) machen zusammen 24-Bit - Generationsdegradation, wenn wiederholt bearbeitet und gespeichert - Kleine Dateien 	+/+

GIF (Graphics Interchange) .gif	 Geeignet fürs Speichern der Grafik mit relativ wenigen Farben: einfache Diagramme, Formen, Logos und Bilder im Stil eines Zeichentrickfilms Weit verbreitet für Animationseffekte in den Bildern 		 - Limitiert bis auf 8-Bit- Palette oder 256 Farben - Verlustfreie Komprimierung, die effektiver ist, wenn große Bereiche von derselben Farbe sind, und nicht effektiv für detaillierte Bilder oder Bilder mit Dithering¹ - Kleine Dateien 	+/+
PNG (Portable Network Graphics) .png	 - Das Beste für WWW - Völlig streamingfähig mit progressiver Anzeigeoption - Am besten geeignet für Bildbearbeitung 	 Gamma- und Chromatizität- Daten für verbesserte Farbeinstimmung auf heterogenen Plattformen Bilder mit indizierten Farben, Graustufen- und TrueColor-Bilder werden unterstützt 	Verlustfrei, TrueColor wird unterstützt	+/+
TIFF (Tagged Image File Format) .tif .tiff	Nicht von allen Web- Browsern unterstützt, aber sehr stark als fotografische Datei in der Druckindustrie verbreitet	 Größe, Definition, Bilddaten- Anordnung, angewandte Bildkomprimierung Kann mit gerätespezifischen Farbräumen umgehen, z.B. CMYK 	Verlustbehaftet und verlustfrei (wenn verlustfrei, sind Bearbeitung und erneute Speicherung ohne Bildqualitätsverlust möglich)	+ / +
EXIF (Exchangeable Image File Format)	In Digitalkameras	 - Datum und Uhrzeit - Kameraeinstellungen - Vorschaubilder zum Anzeigen des Bildes - Beschreibungen - Urheberrechtliche Daten 	Verlustbehaftet und verlustfrei abhängig vom verwendeten Dateiformat (JPEG, TIFF Rev. 6.0, und RIFF WAV)	+/+
PCX (ZSoft Paintbrush Dateiformat) .pcx	Verwendet zum Speichern der Grafikdaten und Austauschen in Desktop- Publishing-System	Kann bis zu 256 Farben speichern	Komprimiert (verlustfreie Lauflängenkodierung, engl. Run-Length Encoding) und unkomprimiert	+ / +

TGA (Truevision Targa Dateiformat) .tga	Das universalste 24-Bit- Dateiformat für PC- Anwendungen	 -Kann Bilddaten mit der Farbtiefe von 1 bis 32 Bit pro Pixel speichern -Unterstützt Farbkarten ², Alpha-Kanal, Gamma-Wert, Briefmarkenbilder, Textinformationen und durch Entwickler definierbare Daten 	Komprimiert (verlustfreie Lauflängenkodierung, engl. Run-Length Encoding) und unkomprimiert	+/+
RAS (Sun Raster Bilddateiformat) .ras	Sehr verbreitet besonders auf den Systemen unter dem Unix-Betriebssystem	 -Kann Schwarzweiß- , Grauskala- und Pixelgrafikdaten beliebiger Farbtiefe speichern -Unterstützt die Farbkarten ² 	Komprimiert (verlustfreie Lauflängenkodierung, engl. Run-Length Encoding) und unkomprimiert	+/+
RAW ³ .crw .cr2 .raf .dng .mef .nef .orf .arw	In digitaler Ausstattung (wie Kameras oder Filmscanner) als 'digitale Negative'	 -Dateiheader, -Metadaten des Kamerasensors, -Bildmetadaten, -Vorschaubilder 	 -Höherer Bildqualität, -Feine Einstellung der Umwandelparameter, -Auswählbarer Farbraum, -Mehr Informationen in Dateien, -Große Datentransformierungen 	+ / -

¹ - **Dithering** ist eine Methode, die in Computergrafik verwendet wird, um eine Illusion der **Farbtiefe** in Bildern mit begrenzter Farbpalette zu erstellen. In einem Bild mit Dithering werden Farben, die in der Palette nicht verfügbar sind, durch Diffusion der gefärbten Pixel im Rahmen der verfügbaren Palette angepasst. Das menschliche Auge nimmt die Diffusion als Mischung der einzelnen Farben wahr.

² - **Farbkarte** ist eine Matrix von reellen Zahlen zwischen 0.0 und 1.0, wo jede Reihe einen RGB-Vektor darstellt, der eine Farbe präzisiert.

³ - **RAW**-Dateiformate werden von unterschiedlichen Herstellern der Kameras als ihre firmeneigenen und gewöhnlich undokumentierten Formate verwendet, die von Modell zu Modell variieren können: .crw .cr2 (Canon), .dng (Adobe), .mef (Mamiya), .nef (Nikon), .orf (Olympus), .arw (Sony). Das Ziel ist mit minimalem Informationsverlust die vom Sensor erhaltenen Daten und die Bedingungen bei der Bildaufnahme (die Metadaten) zu speichern. Diese Dateien sind noch nicht bearbeitet und deswegen noch nicht vorbereitet, um sie in einem Bitmap-Grafikbearbeitungsprogramm zu editieren oder zu drucken. Normalerweise wird so ein Bild in einem RAW-Umwandlungsprogramm bearbeitet, wo genaue Einstellungen vor der Umwandlung in ein "Positiv"-Dateiformat wie TIFF oder JPEG vorgenommen werden, um es zu speichern, zu drucken oder weiter zu bearbeiten. Solche Programme kodieren meistens Bilder in einen vom Gerät abhängigen **Farbraum**.

Bearbeitung der Bilder

Die Bearbeitung im AVS Photo Editor kann auf unterschiedliche Weise erfolgen:

• Durch Bearbeitungswerkzeuge

Die Bearbeitungswerkzeuge können verwendet werden, um Farben in einigen Bildbereichen zu korrigieren, Objekte zu multiplizieren oder zu übermalen, sowie das bearbeitete Bild zuzuschneiden.

• Durch Einstellungsmenü

Das Einstellungsmenü erlaubt Ihnen das ganze Bild zu verbessern, eine der fertigen Voreinstellungen zu wählen, eine Vignettierung oder ein Wasserzeichen hinzuzufügen.

• Durch Bildhistogramm

Das Bildhistogramm stellt die Verteilung der Farben im gewählten Bild dar und erlaubt Ihnen sie zu ändern.

Verwendung der Bearbeitungswerkzeuge

Der **AVS Photo Editor** bietet eine Reihe der Bearbeitungswerkzeuge, um einige Operationen durchzuführen. Sie befinden sich auf der Registerkarte **Bearbeiten** und können aktiviert werden, wenn man auf den entsprechenden Werkzeugbutton klickt. Danach sieht man alle Einstellungen des Werkzeugs, das gewählt wurde. Mehr Informationen über die Werkzeugeinstellungen können in den entsprechenden Kapiteln gefunden werden.



Werkzeug "Rote-Augen-Korrektur"

Dieses Werkzeug erlaubt Ihnen den Effekt der roten Augen in einem Digitalfoto problemlos zu entfernen, der wegen der Reflexion des Kamerablitzes von der Netzhaut hervorgerufen wird, und die Augenfarbe zu korrigieren.



Werkzeug "Retusche"

Dieses Werkzeug erlaubt Ihnen einige auf einem Bild dargestellte Objekte zu multiplizieren oder zu übermalen.



Werkzeug "Pinsel"

Dieses Werkzeug erlaubt Ihnen Farben und Farbtöne eher in bestimmten Bereichen Ihres Fotos, als im ganzen Foto zu ändern.



Werkzeug "Zuschnitt"

Dieses Werkzeug erlaubt Ihnen einen Bereich des Bildes auszuwählen und alles außer diesem Bereich zu verwerfen. Diesen Bereich kann man auch drehen, seine Breite und Höhe bestimmen und ihn vergrößern.

Hinweis: Um Ihre Fotos zu bearbeiten, öffnen Sie die Registerkarte Bearbeiten.

30

Werkzeug "Rote-Augen-Korrektur"



Das Werkzeug **Rote-Augen-Korrektur** erlaubt Ihnen ganz einfach den Effekt der roten Augen in einem Digitalfoto zu entfernen, der wegen der Reflexion des Kamerablitzes von der Netzhaut hervorgerufen wird, und die Augenfarbe zu korrigieren.

Größe

Einstellungen

Nachdem der Button **RoteAugen** angeklickt wurde, sieht man alle verfügbaren Werkzeugeinstellungen und der Mauszeiger im **Vorschaubereich** wird von einem Anwendungsbereich begleitet, der wie ein Kreis mit weißem Kontur aussieht (sehen

Sie die Abbildung rechts). Man kann die **Größe** des Anwendungsbereichs wählen, wenn man den entsprechenden Schieberegler bewegt oder einen Wert im Feld daneben eingibt und auf die **Eingabe**-Taste drückt. Je höher der Wert ist, desto größer wird der Anwendungsbereich des Werkzeugs.

Verwendung

Um den Effekt der roten Augen zu korrigieren, bewegen Sie den Mauszeiger zu einem der Augen, so dass der Anwendungsbereich es bedeckt, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Die Netzhautfarbe wird korrigiert.

Werkzeug "Retusche"



Das Werkzeug Retusche erlaubt Ihnen einige auf einem Bild dargestellte Objekte zu multiplizieren oder zu übermalen.

Einstellungen

Nachdem der Button **Retusche** angeklickt wurde, sieht man alle verfügbaren Werkzeugeinstellungen, und der Mauszeiger im **Vorschaubereich** wird von einem Anwendungsbereich begleitet, der wie ein Kreis mit weißem Kontur aussieht. Man kann die Werkzeugeinstellungen ändern, wenn man den entsprechenden Schieberegler bewegt oder einen Wert im Feld daneben eingibt und auf die **Fingebe** Tatte drückt. Die felgenden Werkzeugeinstellungen können bestimmt wer

Eingabe-Taste drückt. Die folgenden Werkzeugeinstellungen können bestimmt werden:

- Größe wählen Sie die Größe des Anwendungsbereichs; je höher der Wert ist, desto größer wird der Anwendungsbereich des Werkzeugs.
- Weichheit wählen Sie den Opazitätsgrad des Anwendungsbereichs (0 entspricht völliger Unsichtbarkeit, während 100 entspricht völliger Sichtbarkeit).

Verwendung

Um das Werkzeug **Retusche** anzuwenden, bewegen Sie den Mauszeiger zu einem der Objekte auf Ihrem Foto, so dass der Anwendungsbereich sie bedeckt, klicken Sie mit der linken Maustaste und, **ohne die Taste freizulassen** bewegen Sie das Objekt zur gewünschten Stelle. Der Bildteil, der vom Anwendungsbereich bedeckt wurde, wird "kopiert" und zu einer anderen Stelle übertragen. So kann man einige Objekte übermalen oder multiplizieren.







Muster

In den Abbildungen unten kann man sich ein Foto vor und nach der Anwendung des Werkzeuges **Retusche** ansehen:



Vor der Anwendung des Werkzeuges Retusche



Nach der Anwendung des Werkzeuges Retusche

Werkzeug "Pinsel"



Das Werkzeug **Pinsel** erlaubt Ihnen Farben und Farbtöne eher in bestimmten Bereichen Ihres Fotos, als im ganzen Foto zu ändern.

Einstellungen

Nachdem der Button **Pinsel** angeklickt wurde, sieht man alle verfügbaren Werkzeugeinstellungen, und der Mauszeiger im **Vorschaubereich** wird von einem Anwendungsbereich begleitet, der wie ein Kreis mit weißem Kontur aussieht. Man kann die Werkzeugeinstellungen ändern, wenn man den entsprechenden Schieberegler bewegt oder einen Wert im Feld daneben eingibt und auf die **Eingabe**-Taste drückt. Die folgenden Werkzeugeinstellungen können bestimmt werden:

- **Malmodus** wählen Sie diesen Pinselmodus, um Farben und Farbtöne in bestimmten Bildbereichen zu korrigieren.
- Löschmodus wählen Sie diesen Pinselmodus, um die Bereiche wiederherzustellen, die durch das Werkzeug "Pinsel" im Malmodus korrigiert wurden.
 - Größe wählen Sie die Größe des Anwendungsbereichs; je höher der Wert ist, desto größer wird der Anwendungsbereich des Werkzeugs.
 - Weichheit wählen Sie den Opazitätsgrad des Anwendungsbereichs.
 - **Helligkeit** wird verwendet, um relative Helligkeit oder Dunkelheit der Farbe, d.h. den Tonumfang eines Bildbereichs, zu ändern.
 - **Kontrast** wird verwendet, um den Unterschied in sichtbaren Eigenschaften zu korrigieren, der ein Objekt auf dem Bild von anderen Objekten und dem Hintergrund unterscheidbar macht.
 - **Unschärfe** wird verwendet, um den Kontrast zwischen angrenzenden Pixeln durch die Aufhellung der Pixel neben den scharf umrissenen Rändern und Schatten herabzusetzen, was visuell das Bild ausgleicht und in gewissem Sinn verschwommen macht.
 - Schärfe wird verwendet, um das Bild durch die Erhöhung des Kontrasts der angrenzenden Pixel scheinbar besser fokussiert zu machen.
 - **Sättigung** wird verwendet, um die Stärke oder Reinheit der Farbe zu korrigieren. Die Sättigung repräsentiert den Umfang von grauer Farbe im Verhältnis zum **Farbton** und wird als Anteil von 0% (grau) bis 100% (völlig gesättigt) gemessen.



Verwendung

Um das Werkzeug **Pinsel** anzuwenden, bewegen Sie den Mauszeiger zu einem Bereich Ihres Fotos, so dass der Anwendungsbereich ihn bedeckt, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. So kann man Farbeigenschaften in einigen Bildbereichen korrigieren.



Muster

In den Abbildungen unten kann man sich ein Foto vor und nach der Anwendung des Werkzeugs **Pinsel** ansehen:



Vor der Anwendung des Werkzeugs Pinsel



Nach der Anwendung des Werkzeugs Pinsel

Werkzeug "Zuschnitt"



Das Werkzeug **Zuschnitt** erlaubt Ihnen einen Bildbereich auszuwählen und alles außer diesem Bereich zu verwerfen. Diesen Bereich kann man auch drehen, seine Breite und Höhe bestimmen und ihn vergrößern.

Verwendung

Nachdem der Button **Zuschnitt** angeklickt wurde, sieht man alle verfügbaren Werkzeugeinstellungen, und das Bild wird in ein Rechteck mit grauer Kontur eingeschlossen. Sobald Sie den Mauszeiger auf seine Kante bewegen, wird das Rechteck aktiviert und der Mauszeiger in den Zweirichtungspfeil umgewandelt: $\hat{\psi}$. So kann man das im Foto abgebildete Objekt **vergrößern**.

Sobald Sie den Mauszeiger außerhalb des Rechtecks bewegen, wird er zu einem runden Pfeil: 🚱, mit dem Sie das Bild in beliebige Richtung **drehen** können.

Innerhalb des Rechtecks kann man einen Handkursor verwenden: ⁽¹⁾. Man kann ihn nutzen, um das Bild zu **bewegen** und den nötigen Bereich innerhalb des Rechtecks zu fassen.





Um die vorgenommenen Änderungen zu übernehmen und Einstellungen des Werkzeugs "Zuschnitt" auszublenden, klicken Sie auf den linken Button. Beim Anklicken des rechten Buttons werden alle vorgenommenen Änderungen verworfen.

Einstellungen

Die Einstellungen des Werkzeugs können geändert werden, wenn man den entsprechenden Schieberegler bewegt oder einen Wert im Feld daneben eingibt und auf die **Eingabe**-Taste drückt. Die folgenden Werkzeugeinstellungen können bestimmt werden:

- Winkel Drehungswinkel des bearbeiteten Bildes.
- Breite Breite des Zuschnittbereichs.
- Höhe Höhe des Zuschnittbereichs.
- Seitenverhältnis behalten aktivieren Sie es, um Ihr Foto mit der Behaltung des Seitenverhältnisses zuzuschneiden.
- Übernehmen mit einem Klick auf diesen Button werden alle vorgenommenen Änderungen im Navigator angezeigt.
- Abbrechen mit einem Klick auf diesen Button werden alle vorgenommenen Änderungen verworfen.

Muster

In den Abbildungen unten kann man sich ein Foto vor und nach der Anwendung des Werkzeugs **Zuschnitt** ansehen:



Vor der Anwendung des Werkzeugs Zuschnitt



Nach der Anwendung des Werkzeugs Zuschnitt

Verwendung des Einstellungsmenüs

Das **Einstellungsmenü** liegt auf der Registerkarte **Bearbeiten** und lässt Sie das ganze Bild korrigieren, eine der fertigen Voreinstellungen wählen und eine Vignettierung oder ein Wasserzeichen hinzufügen.

Das **Einstellungsmenü** stellt ein so genanntes Akkordeon-Menü dar. Es enthält eine vertikal gestapelte Sektionenliste. Jede Sektion kann mit einem Mausklick geöffnet werden. In der geöffneten Sektion sieht man die Einstellungen, die geändert werden können. Um einen Einstellungswert zu erhöhen, ziehen Sie den entsprechenden Schieberegler nach rechts. Um einen Wert zu senken, ziehen Sie den Schieberegler nach links. Es ist auch möglich den nötigen Wert ins entsprechende Feld durch die Tastatur einzugeben. Um den eingegebenen Wert auf das bearbeitete Bild anzuwenden, drücken Sie auf die **Eingabe**-Taste.

Das Einstellungsmenü hat die folgenden Sektionen:

- Voreinstellungen
- Weißabgleich
- Farbtonkorrektur
- Helligkeit/ Kontrast
- Farbbalance
- Details
- Intelligente Korrektur
- Vignettierung
- Wasserzeichen

Winkel	0
Breite	2816
Höhe	Seitenverhältnis behalten 2112
	Übernehmen Abbrechen

Voreinstellungen



Diese Voreinstellungen stellen fertige Parameterkombinationen dar. Das Resultat, das nach der Anwendung einer der Voreinstellung angezeigt wird, kann korrigiert werden, wenn man die Farb- und Farbtoneinstellungen ändert.

• Original

Das ist der Originalzustand des aktuellen Fotos. Diese Option kann verwendet werden, wenn man den Originalzustand des bearbeiteten Fotos nach der Anwendung einer der Voreinstellungen wiederherstellen möchte.

Altes Foto

Durch diese Voreinstellung sieht Ihr Foto antik und alt aus.



Weicher Fokus





kontrastreich





Altes Foto



Kalter Farbton





Mittagssonne

Schwarz-weiß kontrastreich •

Durch diese Voreinstellung wird Ihr Foto schwarz-weiß, dabei werden die Schärfe und der Kontrast beibehalten.

Kalter Farbton

Diese Voreinstellung stellt Ihr Foto auf kalte Farben ein.

Sepia-Ton

Diese Voreinstellung transformiert das Fotospektrum zu Braun, was welkes Foto und gelbliches Fotopapier imitiert. Dadurch wird Ihr Foto antik aussehen.

Scharfe Details

Diese Voreinstellung verbessert die Bilder, denen scharfe Details und Tiefe fehlen.

Weicher Fokus

Diese Voreinstellung macht das Foto verschwommen, während die scharfen Ecken beibehalten werden. Sie reduziert die Makel und produziert im Allgemeinen ein traumhaftes Foto.

• Effekt der Mittagssonne

Durch diese Voreinstellung werden die Farben ausblühen und die Fotos bleiben flach und ausgeblasen.

Verwenden Sie den Button Als Voreinstellung speichern, um Änderungen als eine neue Voreinstellung zu speichern. Danach wird sie in der Liste mit allen Voreinstellungen zu sehen sein und kann in der Zukunft verwendet werden.





Weißabgleich

Weißabgleich Autom. Original Temperatur Tönung 5

• Temperatur

Wird verwendet, um Ihr Foto auf **warme oder kalte Farben** einzustellen. Negative Werte machen die Farben kalt und positive Werte transformieren sie in warme Farben.

Tönung

Wird verwendet, um Farben zu verbessern, indem Weiß zum reinen Farbton hinzugefügt wird.

🗡 - Farbwähler

Dieser Button wird benutzt, um den Farbwähler zu aktivieren, der eine Standardfarbe wählt und Ihnen hilft, die nötigen Werte für die Temperatur und Tönung zu bestimmen. Mit dem Schieberegler daneben kann man die Größe des rechteckigen Bereichs einstellen.

Verwenden Sie den Button **Autom.**, um die Eigenschaften automatisch einzustellen. Verwenden Sie den Button **Original**, um die Originaleinstellungen wiederherzustellen.



Farbtonkorrektur

• Schwarz

Wird verwendet, um den Schwarzpunkt des Bildes einzustellen. Die Erhöhung des **Schwarz-Bereichs** erweitert die Bereiche, die als schwarz vermessen werden. Der höchste Unterschied ist im Schatten, mit weniger Veränderung in Mitteltönen und **Überbelichtungsbereichen**.

Aufhelllicht

Wird verwendet, um Details im Schatten wiederherzustellen. Die Erhöhung des Wertes erlaubt Ihnen dunkle Bereiche digital zu belichten und Einzelheiten hervorzuheben, die sonst verdunkelt sind, ohne dabei die Bereiche zu berühren, die schwarz sein sollen, basierend auf der Einstellung

Schwarz.

Belichtung

Wird verwendet, um den **Weißpunkt** des Bildes (d.h. die gesamte Bildhelligkeit) einzustellen, wenn Ihr Foto überbelichtet (zu viel Licht) oder unterbelichtet (zu wenig Licht) ist. Stellen Sie die **Belichtung** niedriger ein, um das Foto dunkler zu machen, und stellen Sie den Wert höher ein, um das Foto heller zu machen.

Rückgewinnung

Wird verwendet, um **belichtete** Details wiederherzustellen. Durch die Verwendung dieses einfachen Schiebereglers kann man einige Details in den Fotos leicht wiederherstellen, ohne dabei die gesamte Belichtung oder Farbbalance zu ändern. Natürlich ist es kein Ersatz für ein richtig aufgenommenes Foto, aber es ist immer schön die Möglichkeit zu haben, ein wenig extra Details dem Foto zu geben, die man sonst verlieren könnte.

Sättigung

Wird verwendet, um die Stärke (Reinheit) der Farben zu korrigieren. Die Sättigung stellt eine Menge der Graufarbe im Vergleich zum **Farbton** dar, gemessen in Prozent von -100 (grau) bis 100 (voll gesättigt).

Verwenden Sie den Button **Autom.**, um die Eigenschaften automatisch einzustellen. Verwenden Sie den Button **Rücksetzen**, um das Originalfoto wiederherzustellen.



Schwarz







Belichtung



Wiederherstellung



Sättigung

Helligkeit/Kontrast

Helligkeit

Kontrast

Autom.

Rücksetzen

D

Helligkeit/ Kontrast

• Helligkeit

Wird verwendet, um die relative Helligkeit oder Dunkelheit der Farbe, d.h. Farbtonumfang des Fotos, einzustellen.

Kontrast

Wird verwendet, um den Unterschied in visuellen Eigenschaften zu korrigieren, die ein Objekt im Foto von den anderen Objekten und dem Hintergrund unterscheidbar machen.

Verwenden Sie den Button Autom., um die Eigenschaften automatisch einzustellen. Verwenden Sie den Button **Rücksetzen**, um das Originalfoto wiederherzustellen.



Rücksetzen

Farbbalance Cyan - Rot

Cyan und Rot sind chromatisch entgegengesetzte Farben. Cyan wird verwendet, um auf die Farbe

Cyan

zurückzuführen, die bei der Vermischung in gleichen Volumen des grünen und blauen Lichts oder Entfernung des Rots vom weißen Licht erreicht wird.

Magenta - Grün

Magenta und Grün sind chromatisch entgegengesetzte Farben. Magenta wird verwendet,

um auf die Farbe zurückzuführen, die bei der Vermischung in gleichen Volumen des roten und blauen Lichts oder Entfernung des Grüns vom weißen Licht erreicht wird.

Gelb - Blau

Gelb und Blau sich chromatisch entgegengesetzte Farben. Gelb wird verwendet, um auf die Farbe zurückzuführen, die bei der Vermischung in gleichen Volumen des roten und grünen Lichts oder Entfernung des Blaus vom weißen Licht erreicht wird.



Magenta

Diese Eingabefelder werden mit demselben Ziel verwendet, aber per Tastatur. Das 1. Feld steht für "Cyan - Rot", das 2. für • "Magenta - Grün", das 3. für "Gelb - Blau".

Verwenden Sie den Button Rücksetzen, um das Originalfoto wiederherzustellen.



Unschärfe

Wird verwendet, um den Kontrast zwischen den benachbarten Pixeln zu reduzieren oder zu erhöhen. Es wird durch Belichtung oder Verdunkelung der Pixel neben den klar definierten oder durch Verschwimmen der Ränder und Schatten erreicht, was das Foto visuell glättet und weicher oder schärfer macht.

Verwenden Sie den Button Rücksetzen, um das Originalfoto

wiederherzustellen.

Unschärfe

Details

4

Intelligente Korrektur

Bildklarheit

Lebendigkeit

wiederherzustellen.

Vignettierung

Grad

Mittelpunkt

Rundung

Glättung

Rücksetzen

Rücksetzen

Intelligente Korrektur

• Bildklarheit

Wird verwendet, um die Tiefe einem Bild durch die Erhöhung des lokalen Kontrasts zu verleihen.

Lebendigkeit

Wird verwendet, um die Sättigung nur in den nötigen Bildbereichen zu erhöhen. Weniger gesättigte Bereiche werden automatisch hervorgehoben, denn die anderen mehr gesättigten Bereiche werden weniger beeinflusst.

Verwenden Sie den Button Rücksetzen, um das Originalfoto

Vignettierung

Diese Sektion wird verwendet, um die Helligkeit eines Bildes im Randbereich im Vergleich zur Bildmitte zu erhöhen oder zu senken. Dieser Effekt hilft Ihnen mehr Aufmerksamkeit auf die Mitte des Bildes zu lenken.

Grad

Wird verwendet, um den Helligkeitsgrad zu bestimmen. Positive Werte erhöhen die Helligkeit und das Bild wird heller, und negative Werte senken die Helligkeit und machen das Bild dunkler.

• Mittelpunkt

Wird verwendet, um die Größe des Mittelbereichs zu bestimmen, der unverändert bleibt.

Rundung

Wird verwendet, um die Rundung des Mittelbereichs zu bestimmen.

Glättung

Wird verwendet, um die Transparenz der Ränder des Mittelbereichs zu bestimmen.

Ō

n

n

0

Verwenden Sie den Button Rücksetzen, um das Originalfoto wiederherzustellen.

Wasserzeichen

Diese Sektion wird verwendet, um ein Wasserzeichen zu Ihren Fotos hinzuzufügen und Ihre Urheberrechte zu schützen. Man kann einen Text oder ein Bild hinzufügen, der bzw. das als Wasserzeichen benutzt wird.

Hinzufügung eines Bildwasserzeichens

Bild hinzufügen

Aktivieren Sie dieses Feld, um ein Bildwasserzeichen einzufügen.

Durchsuchen

Klicken Sie auf diesen Button, um nach einem Bild zu suchen, das als Wasserzeichen verwendet wird. Nach dem Laden des gewünschten Bildes wird der Pfad dazu im Feld neben dem Button angezeigt.

Originalgröße behalten

Aktivieren Sie dieses Feld, um die Originalgröße des Bildes, das Sie als Wasserzeichen benutzen, zu behalten. Wenn Sie es deaktiviert lassen, können Sie die Bildgröße im **Vorschaubereich** ändern, indem Sie seine Ränder ziehen.

Opazität

Verwenden Sie diesen Schieberegler, um die Transparenz des Bildes, das Sie als Wasserzeichen benutzen werden, zu bestimmen.

▲ Wasserzeichen		
🗹 Bild hinzufügen:		
D:\Photos\DSC042	26.JPG	Durchsuchen
🔳 Original	größe behalten	
Opazität		0 100
🔽 Text hinzufüger	1:	
AVS4YOU.COM		
Opazität -		■]100
Schriftart F	arbe Schat	ten Kontur
Text @M	IS Gothic	•
Stil B	<u>IU</u> 5	

Hinzufügung eines Textwasserzeichens

• Text hinzufügen

Aktivieren Sie dieses Feld, um ein Textwasserzeichen einzufügen. Geben Sie den Wasserzeichentext in den Feld unten ein.

• Opazität

Verwenden Sie den Schieberegler, um die Transparenz des Wasserzeichentextes zu bestimmen.

• Stellen Sie die verfügbaren Texteigenschaften ein:

Schriftart

- $\circ~\mathbf{Text}$ wählen Sie eine Schriftart für den Wasserzeichentext.
- **Stil** wählen Sie einen Stil der Textdekoration: fett, kursiv, unterstrichen, durchgestrichen.

Schriftart	Farbe	Schatten	Kontur
Text	@MS Gothic		-
Stil	B I <u>U</u>	5	



- Farbe wählen Sie eine monochrome Farbe für den Wasserzeichentext.
- **Farbverlauf** wählen Sie monochrome Farben und bestimmen Sie den Winkel des Farbverlaufs.





Aktivieren Sie das Feld **Aktiviert**, um einen Schatten zum Wasserzeichentext hinzuzufügen.

- Winkel wählen Sie einen Winkel für den Schatten.
- **Abstand** bestimmen Sie den Abstand zwischen dem Wasserzeichentext und seinem Schatten.
- **Weichheit** bestimmen Sie einen Weichheitsgrad des Schattens.
- **Opazität** stellen Sie die Transparenz des Schattens ein.

Kontur

Aktivieren Sie das Feld **Aktiviert**, um eine Kontur zum Wasserzeichentext hinzuzufügen.

- o Farbe wählen Sie eine Farbe für die Kontur.
- Dicke bestimmen Sie die Dicke f
 ür die Kontur des Wasserzeichentextes.





Verwendung des Bildhistogramms

Das **Bildhistogramm** wird verwendet, um die Farbverteilung im bearbeiteten Foto anzuzeigen, die durch Berechnung der Pixelanzahl in jedem angegebenen Satz der Farbskalen im gewöhnlichen **Farbraum** bestimmt wird. Es befindet sich unter dem **Navigator** auf der Registerkarte **Bearbeiten**.



Das **Bildhistogramm** ist standardmäßig minimiert, aber man kann es nur mit einem Mausklick maximieren und es wird wie in der Abbildung links aussehen. Durch Anklicken des Buttons **Aussehen** kann man den Bereich des **Bildhistogramms** minimieren, wenn Sie es nicht mehr brauchen.

In den beiden Ansichtsmodi werden die folgenden Parameter im unteren Teil des **Bildhistogramms** angezeigt:

- ISO-Empfindlichkeit bezieht sich auf die Film- oder Sensorempfindlichkeit gegen Licht (höhere ISOs bedeuten, das der Sensor (oder Film) empfindlicher gegen Licht ist, während niedrigere ISOs bedeuten, dass der Sensor weniger empfindlich ist)
- **Brennweite** aktuelle Brennweite des Objektives
- **Blendenzahl** (engl. F-stop) die Zahl wird wie Dividierung der Objektivbrennweite durch effektiven Diameter der Objektivblende bestimmt (eine kleinere F-Zahl bedeutet einen größeren Blendendiameter und mehr Licht für ein schnelles Foto)
- Belichtungsdauer innerhalb von dieser Zeit wurde der Film oder Bildsensor belichtet, angegeben in Sekunden

Das Bildhistogramm stellt Überlagerung der Farben dar und ist in vier Teile gegliedert. Jeder Teil entspricht den Sektionen Schwarz, Aufhelllicht, Belichtung und Rückgewinnung. Im Kapitel Verwendung des Einstellungsmenüs können Sie mehr darüber erfahren.

Hinweis: Diese Parameter können auch im Einstellungsmenü der Registerkarte Bearbeiten durch die Verwendung des entsprechenden Schiebereglers oder Eingabe eines Wertes geändert werden.

Um eine der erwähnten Einstellungen zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger zum entsprechenden Bereich im **Bildhistogramm**. Er wird zu einem Zweirichtungspfeil. Man kann ihn nach links oder rechts ziehen, um **Schwarz**, **Aufhelllicht**, **Belichtung** und **Wiederherstellung** einzustellen. Durch Bewegen des Pfeils nach rechts kann man einen Wert erhöhen; um ihn zu senken, bewegen Sie den Pfeil nach links. Der aktuelle Wert wird in der rechten unteren Ecke des Bildhistogramms angezeigt. Er stimmt mit dem entsprechenden Wert in der Sektion **Farbtonkorrektur** im **Einstellungsmenü** überein.

Hinweis: Um Ihre Fotos zu bearbeiten, öffnen Sie die Registerkarte Bearbeiten.

Speicherung der bearbeiteten Fotos

Der AVS Photo Editor erlaubt Ihnen nicht nur jedes Bild nach der Bearbeitung, sondern auch alle Bilder auf einmal zu speichern.

Speichern aller Bilder auf einmal

Nachdem Sie Ihr erstes Foto bearbeitet haben und auf das Vorschaubild des nächsten bzw. vorherigen Bildes auf der **Navigationsleiste** oder im **Vorschaubereich** geklickt haben, wird das folgende Bestätigungsfenster geöffnet, wo Sie unter den verfügbaren Optionen wählen können:



Button	Beschreibung
Speichern unter	Wird verwendet, um das bearbeitete Foto mit allen durchgeführten Änderungen unter einem anderen Namen oder in ein anderes Verzeichnis zu speichern und zum nächsten bzw. vorherigen Bild im geöffneten Ordner überzugehen.
Nicht speichern	Wird verwendet, um alle bei der Bearbeitung durchgeführten Änderungen zu verwerfen und zum nächsten bzw. vorherigen Bild im geöffneten Ordner überzugehen.
Später fragen	Wird verwendet, um die Entscheidung über die bei der Bearbeitung durchgeführten Änderungen auf späteren Zeitpunkt zu verlegen und zum nächsten bzw. vorherigen Bild im geöffneten Ordner überzugehen.
Abbrechen	Wird verwendet, um den Speicherprozess abzubrechen und die Bearbeitung des Bildes fortzusetzen.

Alle Änderungen speichern

Alle Änderungen

speichern in...

Nachdem Sie alle nötigen Änderungen in allen Bildern durchgeführt haben und davor den Button **Später fragen** angeklickt haben, haben Sie mehrere Möglichkeiten, die Bilder zu speichern:

1. Mit einem Klick auf den entsprechenden Button

Man kann auf den Button **Alle Änderungen speichern** oder **Alle Änderungen speichern in...** klicken, die sich auf der Symbolleiste befinden, um alle bearbeiteten Bilder in denselben oder einen anderen Ordner zu speichern.



In der Sektion **Datei** des **Hauptmenüs** kann man die Optionen **Alle Änderungen speichern** und **Alle Änderungen speichern in...** wählen, um alle Fotos in dieselbe Datei oder unter einem anderen Namen und/oder in einen anderen Ordner zu speichern.

Sobald Sie die Option **Alle Änderungen speichern in** wählen, wird das folgende Fenster erscheinen, wo Sie einen vorhandenen Ordner bestimmen oder einen neuen Ordner erstellen können:

🔺 📙 Öffentlich		*
Javorites	1	- 18
4 📕 Öffentliche Bilder		Е
🌗 Beispielbilder		
🛃 Öffentliche Dokumente		
🌗 Öffentliche Downloads		
👂 🌌 Öffentliche Musik		
🗅 🛃 Öffentliche Videos		
둸 Öffentlicher Desktop		
🖻 퉬 Recorded TV		
🛛 🖳 Computer		
2 <u> </u>	-	1

Speichern der Bilder nacheinander

Man kann auch Ihre Bilder sofort nach der Bearbeitung eins hinter dem anderen speichern, indem man eine der folgenden Speicheroptionen verwendet:

1. Hauptmenü

In der Sektion **Datei** des **Hauptmenüs** kann man die Optionen **Speichern** und **Speichern unter** wählen, um das bearbeitete Foto in dieselbe Datei oder unter einem anderen Namen und/oder in einen anderen Ordner zu speichern. Sobald Sie die Option **Speichern unter** wählen, wird das folgende Fenster erscheinen, wo Sie eine Speicherstelle bestimmen und einen Dateinamen eingeben können:

Speichern jn:	🔋 🔒 Beispielbild	er	- ←	€ 📸 🖽 🕶	
G.	Name	Aufnahmedatum	Markierungen	Größe	»
uletzt besuchte Orte		W	**		
	Bach	Buckelwal Frang	ipani Garten	Herbstblätter	
Desktop					
Eva	Säbelantilope	Steg Stru	ıktur Tukan	Wald	
Computer		2			l
<u>. Se</u>	Waldhlumen	Wasserfall Wasse	erschi Winterhlätter	wüstenlan	
Netzwerk	Datei <u>n</u> ame:	DSC04243_Kopie.I	bmp	-	<u>S</u> peichern

2. Tastatur

Verwenden Sie die Tastenkombination **Strg+S**, um das bearbeitete Foto in dieselbe Datei zu speichern. Verwenden Sie die Tastenkombination **Umsch+Strg+S**, um das bearbeitete Foto unter einem anderen Namen oder/und in einen anderen Ordner zu speichern.

3. Expressmenü

Um auf das Expressmenü zuzugreifen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das bearbeitete Bild im **Vorschaubereich** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:



- Speichern verwenden Sie sie, um Änderungen ins bearbeitete Bilddatei zu speichern.
- **Speichern unter** verwenden Sie sie, um das bearbeitete Foto unter einem anderen Namen und/oder in einen anderen Ordner zu speichern.

Druck der Bilder

Der **AVS Photo Editor** erlaubt Ihnen auch bearbeitete Bilder zu drucken. Dafür öffnen Sie die Registerkarte **Drucken**, wählen Sie das Bild, das Sie drucken möchten, auf der **Navigationsleiste** und bestimmen Sie die folgenden Einstellungen:

4	Druckereinstellungen							
	Drucker	HP LaserJet P1005						
	Kopienanzahl	1						
	Papierformat	A4 (210x297 mm)	•					
	Ausrichtung	Hochformat	•	Eigenschaften				

Druckereinstellungen

- **Drucker** wählen Sie einen Drucker, wenn mehrere Drucker an Ihrem Rechner angeschlossen sind.
- Kopienanzahl wählen Sie die Anzahl der Kopien.
- **Papierformat** wählen Sie das Format des Papiers, das Sie benutzen möchten, aus der Liste mit den verfügbaren Formaten.
- Ausrichtung wählen Sie zwischen dem Hoch- und Querformat.
- **Eigenschaften** bestimmen Sie die Einstellungen der Seite, die nur vom gewählten Drucker abhängig sind.

A Position						
IIId zentrieren						
Oben	0	mm				
Links	0	mm				

▲ Einstellbare Druckgröße								
An Blatt anpassen								
Maßstab	27	%						
Breite	201	mm						
Höhe	268	<u>mm</u>						
Druckauflösung 266								

Position

- **Bild zentrieren** aktivieren Sie dieses Feld, um das Bild in der Mitte des Blatts unterzubringen.
- **Oben** verwenden Sie es, um die Bildposition im Verhältnis zum oberen Blattrand zu bestimmen.
- Links verwenden Sie es, um die Bildposition im Verhältnis zum linken Blattrand zu bestimmen.

Einstellbare Druckgröße

- An Blatt anpassen aktivieren Sie dieses Feld, damit das Bild ins Blatt Papier passt.
- Maßstab bestimmen Sie den Maßstab in Prozent.
- Breite bestimmen Sie die Bildbreite in mm.
- Höhe bestimmen Sie die Bildhöhe in mm.
- **Druckauflösung** in diesem Feld wird die Druckauflösung angezeigt, die von den oben aufgeführten Parametern abhängt.

Mit einem Klick auf den Link **mm** kann man die Messeinheit auf **Zoll** ändern und umgekehrt.

Um die Standardeinstellungen wiederherzustellen, klicken Sie auf den Button Einstellungen rücksetzen.

Man kann auch den **Vorschaubereich** nutzen, um die Position und die Größe des Bildes zu ändern, das Sie drucken möchten. Spezielle Lineale mit cm- bzw. Zoll-Teilung werden Ihnen dabei helfen. Um die Bildgröße zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger zu einem der Ränder - der Mauszeiger wird zu einem Pfeil - und ziehen Sie ihn nach links oder rechts, indem die Bildbreite oder -höhe geändert wird. Um die Bildposition zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger zur Mitte des Bildes - der Mauszeiger wird zu einer Hand - und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung.



Sobald alles ferig ist, klicken Sie auf den Button **Drucken**, um den Prozess zu beginnen.