



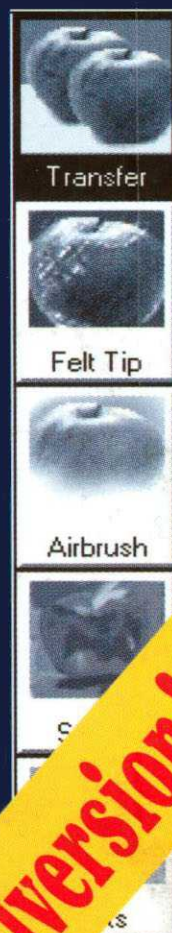
SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX Fauve Matisse in Gray



Malen wie
ein Künstler:
Kreide, Bleistift,
Airbrush, Ölfarbe,
Pointilismus,
Kubismus...

Professionelle
Bildbearbeitung:
35 Filter (Fischauge,
Whirlpool etc.),
Support für Scanner
und Photo-CD!



SYBEX

Graustufen-Vollversion!

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:

Fauve Matisse

ShareBert präsentiert:

Fauve Matisse

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Jens Garbig

Redaktion: Brigitte Hamerski

Satz: Eva-Maria John, Düsseldorf

Farbproduktionen: Tubby Tubbax Type & Image GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Tubby Tubbax Type & Image GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9592-4

1. Auflage 1994

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1994 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	7
 I. Installieren	9
Ein phantastisches Programm!	11
Hardware-Voraussetzungen	13
Installation auf Festplatte	14
 II. Einsteigen	17
Bildschirmelemente	19
Filter zur Bildbearbeitung	22
Pinzel zum Malen und Zeichnen	29
Weitere interessante Funktionen	32
 III. Nachschlagen	37
FILE-Menü	39
EDIT-Menü	43
OBJECT-Menü	45
IMAGE-Menü	49
VIEW-Menü	52
 ShareBert's Registrierungshinweise	57

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



„Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld“, ist ShareBert's oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Fauve Matisse ist nur eins dieser Programme. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert - mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

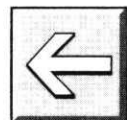
Einsteigen

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiterwissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten.

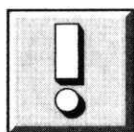
Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Porträt konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Beim Durcharbeiten des Buches sollten Sie sich aber noch drei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert,



sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter „ShareBert’s Registrierungshinweise“ nachschlagen.



Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den daneben stehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte.



Ein spezieller Tip oder Trick verbirgt sich hinter diesem Symbol. Sie brauchen ihn zwar nicht unbedingt zu studieren - dann entgeht Ihnen aber so manche Feinheit, die ich für Sie ausgeknobelt habe ...

Marginalien

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichwörter, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z. B. **Strg** statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Installieren



Ein phantastisches Programm!

Nicht nur die internationale Fachpresse ist von Fauve Matisse begeistert - auch mich hat seit langer Zeit kein Programm mehr so „vom Hocker gerissen“!



Worauf ich besonders stolz bin: Obwohl Fauve Matisse normalerweise einige hundert Mark kostet, kann ich Ihnen die Graustufen-Vollversion für 19,80 DM anbieten. Diese entspricht der aktuellen kommerziellen Vollversion und ist nur in einem einzigen Punkt eingeschränkt: An die Stelle verschiedener Farbtöne treten auf Ihrem Bildschirm entsprechende Graustufen.

Vollversion

Wenn man davon ausgeht, daß die meisten Anwender sowie so „nur“ mit einem Schwarzweißdrucker ausgestattet sind, fällt dieser Punkt überhaupt nicht ins Gewicht. Im Gegenteil: Endlich sehen Sie auf dem Bildschirm das, was später auch ausgedruckt wird und riskieren keine Pannen mehr, weil z. B. die Farben Rot und Grün in zwei identische Grautöne umgerechnet werden.

Schwarzweiß...

Natürlich hat Fauve Matisse in der Farbversion mehr zu bieten. Und wann immer Sie sich für den Kauf eines Farbdruckers entschließen, empfiehlt ShareBert auch ein Update der Software. Ihr Vorteil dabei: Der deutsche Distributor von Fauve Matisse, die Firma CCP in Marburg, bietet allen Käufern dieses ShareBert's ein vergünstigtes Update für nur 299 DM anstatt 458 DM an!

... und Farbe

Auf den ersten Blick ist Fauve Matisse ein ganz normales Mal- und Zeichenprogramm für Windows. Welche phantastischen Möglichkeiten sich jedoch in der Software verbergen, werden Sie erst erkennen, wenn Sie die verschiedenen Funktionen ausprobieren. Die folgenden Leistungsdaten können darauf nur einen kleinen Vorgeschmack geben:

Leistungsdaten

- Fauve Matisse (MAT)
- Tagged Image File Format (TIF)
- JPEG (JPG)
- Windows Bitmap (BMP)
- Graphic Interchange Format (GIF)

Dateiformate

- TARGA (TGA)
- PC Paintbrush (PCX)
- DCX (DCX)
- PICT (PCT)
- Windows Metafile (WMF)
- WordPerfect (WPG)
- PostScript (EPS) schreiben
- Kodak Photo-CD (PCD) lesen

Zeichnen

- Bleistift
- Kalligraphie
- Kohle
- Kreide
- Filzstift
- Feder

Malen

- Airbrush
- Ölfarbe
- Wasserfarbe
- Pastell
- Pointilismus
- Fauve
- Kubismus
- Surface
- Japanisch
- Chameleon

Filter

- Helligkeit/Kontrast
- Ausgleichen
- Invertieren
- Plakateffekt
- Farbtonkorrektur
- Verwischen (5 Varianten)
- Eigene Filter definieren
- Zylinder-Verformung
- Fischaugen-Verformung
- Kräusel-Verformung
- Wellen-Verformung
- Whirlpool-Verformung
- Prägen
- Schärfen (5 Varianten)

- Mosaik-Effekt (5 Varianten)
- Verrauschen (3 Varianten)
- Struktur-Effekt

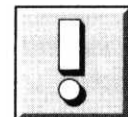
Hardware-Voraussetzungen

Installieren läßt sich Fauve Matisse, wenn Sie mindestens über einen

- 386SX PC
- 4 MByte Arbeitsspeicher
- Festplatte
- 3,5"-Diskettenlaufwerk
- Windows 3.1
- Maus
- Farb- oder Graustufenmonitor

verfügen. Damit es beim eigentlichen Programmstart nicht zu einer Fehlermeldung kommt, sollten Sie jedoch folgenden Hinweis beachten:

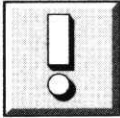
Fauve Matisse läßt sich nur starten, wenn Windows zuvor auf einen Grafikmodus mit mindestens 256 Farben eingestellt wurde! Die Anzahl der Punkte (z. B. 600x800) spielt dabei keine Rolle, da der Betrieb im Standard-VGA-Modus mit 16 Farben jedoch nicht möglich ist, benötigen Sie eine Super-VGA-Grafikkarte mit entsprechenden Windows-Treibern!



Optional dagegen sind die folgenden Systemvoraussetzungen:

Optional

- Falls ein Scanner angeschlossen ist, wird dieser über die TWAIN-Schnittstelle unterstützt.
- Falls ein CD-ROM-Laufwerk mit eingelegter Photo-CD angeschlossen ist, können die PCD-Grafikdateien zur weiteren Bearbeitung eingelesen werden.
- Falls ein Grafiktablett mit druckempfindlichem Stift angeschlossen ist, kann über Pen Windows darauf zugegriffen werden.



Pen Windows oder Microtek-Scanner werden nur unterstützt, wenn Sie bei der Installation auf „Custom Install“ geklickt und die entsprechenden Optionen aktiviert haben!

Installation auf Festplatte



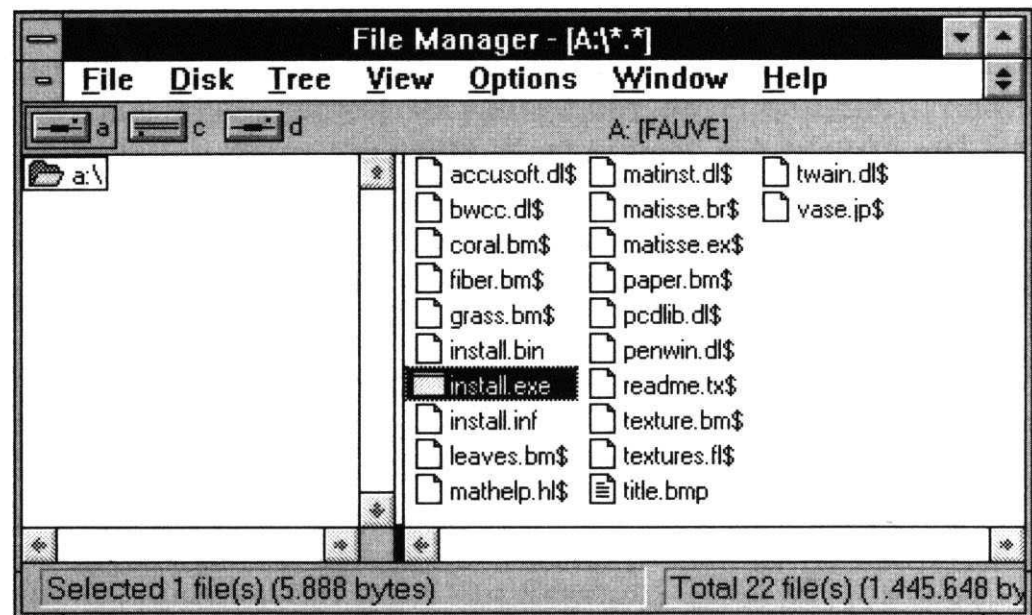
Um rund zwei MegaByte Software auf einer einzigen Diskette unterzubringen, mußten die Dateien komprimiert werden und sind daher nur lauffähig, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung exakt befolgen!

1. Legen Sie die beiliegende Diskette in Ihr 3,5-Laufwerk, das Sie anschließend über den Windows-Datei-Manager aktivieren müssen.

install.exe

2. Stimmt Ihre Bildschirmdarstellung mit der Abbildung 1.1 überein? Dann führen Sie einen Doppelklick auf den Dateinamen „install.exe“ aus.

Abb. 1.1:
Einfach diesen
Dateinamen
doppelklicken, ...



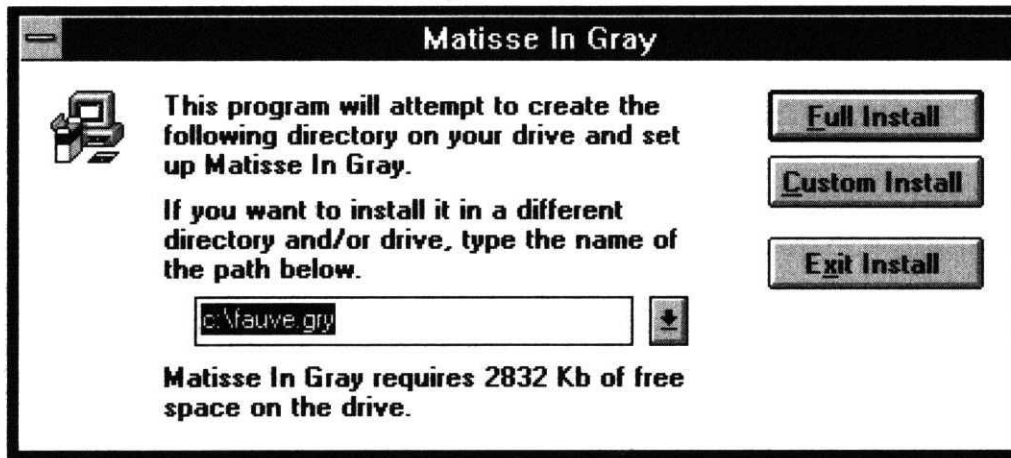


Abb. 1.2:
... schon meldet
sich das
Installationspro-
gramm

3. Nach einigen Sekunden meldet sich das Installationsprogramm mit dem in Abbildung 1.2 gezeigten Bildschirm. Bestätigen Sie die Vorgaben mit einem Mausklick auf „Full Install“ bzw. auf „Custom Install“, sofern Pen Windows oder Microtek-Scanner eingerichtet werden sollen.

Installieren

Selbstverständlich dürfen Sie die Vorgabe „c:\fauve.gry“ abändern, wenn Ihre Festplatte nicht die Kennung C: aufweist oder Fauve Matisse in ein anderes Unterverzeichnis kopiert werden soll.

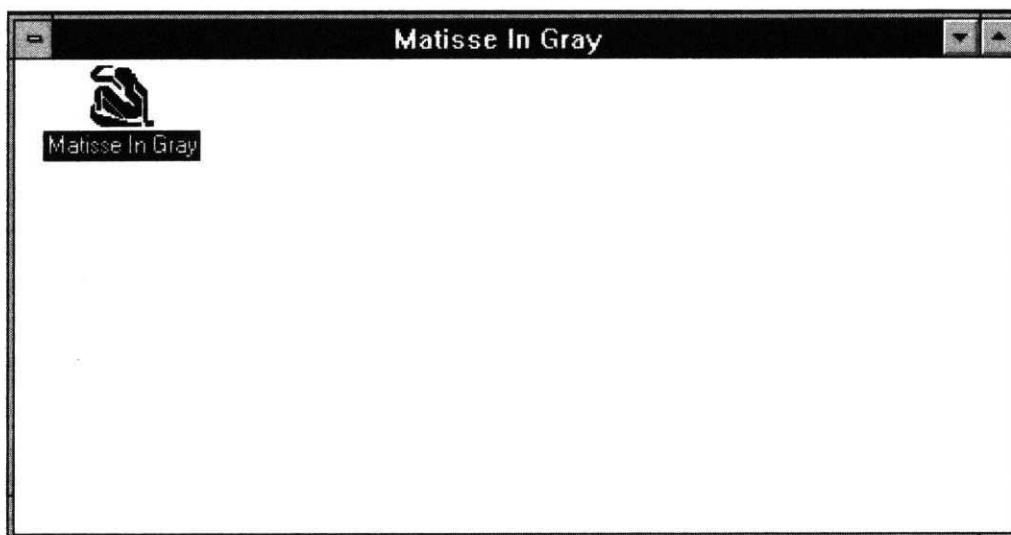
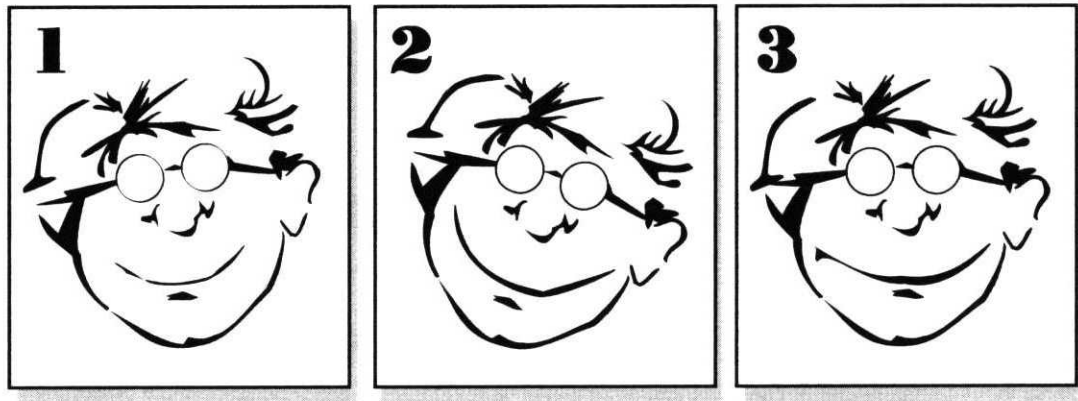


Abb. 1.3:
Programmgruppe
mit Bildsymbol

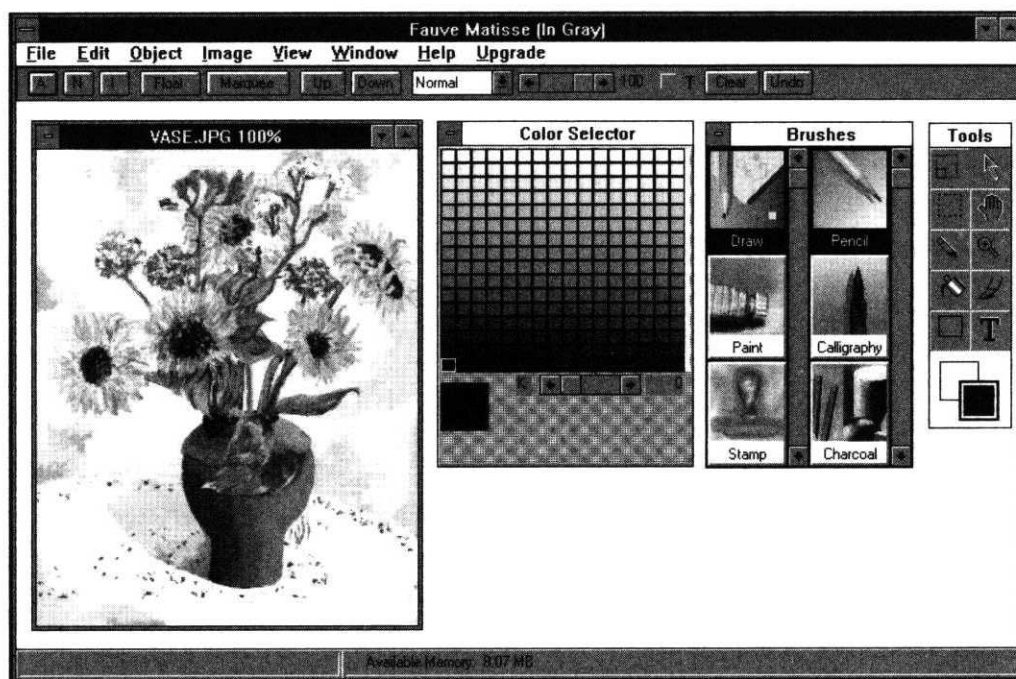
4. Da der Installationsvorgang ein paar Minuten dauern kann, sagt Ihnen eine Balkenanzeige jeweils, wieviel Prozent der Dateien bereits entpackt wurden.

- Bildsymbol*
5. Damit eine Programmgruppe mit Bildsymbol (siehe Abbildung 1.3) eingerichtet wird, sollten Sie die Vorgabe „Matisse In Gray“ mit einem Mausklick auf „Create“ bestätigen. Die abschließend angezeigte Liesmich-Datei beenden Sie mit einem Doppelklick in die obere linke Fensterecke.

II. Einsteigen



Bildschirmelemente



*Abb. 2.1:
Hier wurde bereits
ein Beispielbild
geladen*

Damit Ihr Bildschirm nach einem Doppelklick auf die Programmgruppe sowie auf die Windows-Ikone von Fauve Matisse der oben gezeigten Abbildung entspricht, sind folgende Arbeitsschritte erforderlich:

- Um das Beispielbild zu laden, wählen Sie OPEN IMAGE im FILE-Menü und doppelklicken den Dateinamen VASE.JPG.
- Um die Dialogbox zur Farbauswahl anzuzeigen, wählen Sie VIEW COLOR SELECTOR oder drücken **Strg** **F4**. Anschließend können Sie den Mauszeiger in die Titelzeile setzen und das Fenster bei gedrückter linker Maustaste verschieben.

Beispielbild

Farbauswahl

Alles klar? Dann möchte ich Ihnen jetzt zunächst die einzelnen Bildschirmelemente vorstellen, bevor wir zu Beispielen für die Filter-, Zeichen- und Malfunktionen kommen:



Die Menüleiste am oberen Bildschirmrand haben Sie bereits kennengelernt. Eine Kurzbeschreibung aller Befehle finden Sie in Teil III „Nachschlagen“.

Menüleiste

Buttonleiste Häufig benötigte Befehle lassen sich schneller per Mausklick auf die entsprechenden Buttons abrufen, die wie folgt belegt sind:

- A: EDIT MARQUEE ALL
- N: EDIT MARQUEE NONE
- I: EDIT MARQUEE INVERT
- Float: OBJECT MAKE FLOATING
- Marquee: OBJECT MAKE MARQUEE
- Up: OBJECT ORDER MOVE UP
- Down: OBJECT ORDER MOVE DOWN
- Normal: OBJECT MERGE CONTROL Composite
- 100: OBJECT MERGE CONTROL Opacity
- T: OBJECT MERGE CONTROL Transparency
- Clear: EDIT CLEAR
- Undo: EDIT UNDO

Zeichenfenster Im Zeichenfenster sehen Sie zur Zeit das Beispielbild. In diesem Bereich können Sie nach Lust und Laune malen, zeichnen, Objekte markieren oder die zahlreichen Bearbeitungsmöglichkeiten nutzen.



Die Anzahl der Zeichenfenster, die Sie gleichzeitig öffnen bzw. über FILE NEW IMAGE neu anlegen können, ist nur durch den verfügbaren Windows-Speicher beschränkt.

Farbauswahl Da Sie die Graustufen-Version von Fauve Matisse besitzen, zeigt die Dialogbox zur Farbauswahl logischerweise auch nur verschiedene Schwarzweißabstufungen an. Die 256 Felder können Sie entweder direkt anklicken oder mit Hilfe des Rollbalkens die gewünschte Feldnummer markieren.

Pinsel Die mächtigsten Werkzeuge von Fauve Matisse verbergen sich in der „Brushes“-Box: Nachdem Sie in der linken Spalte den gewünschten Bereich (z. B. „Draw“ für die Zeichen- oder „Retouch“ für die Bearbeitungsfunktionen angeklickt haben, erscheinen in der rechten Spalte die dazugehörigen Werkzeuge.



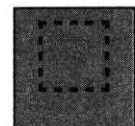
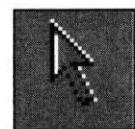
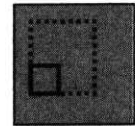
Da jeweils nur drei Werkzeuge gezeigt werden, müssen Sie mit Hilfe der Rollbalken blättern. Ist dies zu mühsam, sollten Sie

FILE PREFERENCES sowie BRUSH BOX SIZE wählen und die Anzahl auf den Maximalwert „5“ einstellen.

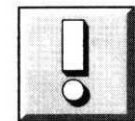
Alle anderen Arbeitsmittel von Fauve Matisse finden Sie in der Toolbox:

Tools

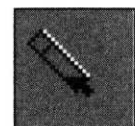
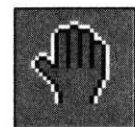
- Mit diesem Werkzeug können Sie Objekte skalieren. Halten Sie die Maustaste gedrückt, erscheinen weitere Buttons zum Drehen, Verzerren etc.
- Bevor Sie ein Objekt bearbeiten können, müssen Sie es mit Hilfe des Pfeils selektieren. Allerdings funktioniert dies erst, nachdem Sie ein Objekt markiert und erzeugt haben!
- Hierfür ist das Markierungstool zuständig: Klicken Sie es an, können Sie innerhalb des Zeichenfensters bei gedrückter Maustaste einen rechteckigen Bildausschnitt markieren. Klicken Sie das Tool länger an, erscheinen weitere Buttons, wie z. B. der Zauberstab, zum automatischen Markieren farblich abgesetzter Bildteile.



Damit ein markierter Bildausschnitt als Objekt bearbeitet werden kann, müssen Sie innerhalb der Buttonleiste auf „Float“ klicken!



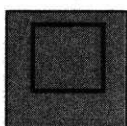
- Die Hand dient nicht etwa zum Verschieben von Objekten (dies ist mit dem Pfeil-Werkzeug möglich) - hiermit verschieben Sie lediglich den angezeigten Bildausschnitt von Zeichenfenstern, die aufgrund ihrer Größe nicht vollständig auf dem Bildschirm sichtbar sind.
- Wenn Sie nach der Aktivierung dieses Werkzeugs in das Zeichenfenster klicken, wird der unter dem Mauszeiger liegende Farbton aufgenommen und im „Color Selector“ eingestellt.
- Mit der Lupe können Sie einen Bildausschnitt stufenweise vergrößert (linke Maustaste im Zeichenfenster) oder verkleinert (rechte Maustaste) anzeigen lassen.
- Während mit dem Farbeimer vorher markierte Bereiche mit der aktuellen Zeichenfarbe gefüllt werden können, erreichen Sie bei gedrückter Maustaste ein weiteres Tool zum Füllen mit Farbverläufen. Die Richtung sowie die Länge des



Verlaufs geben Sie dann innerhalb des markierten Bereichs bei gedrückter Maustaste an.



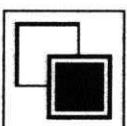
- Eins der wichtigsten Werkzeuge: Der Pinsel-Button muß aktiviert sein, damit Sie bei gedrückter linker Maustaste die Zeichen-, Mal- und Bearbeitungsfunktionen aus der „Brushes“-Box anwenden können.



- Hinter diesem Rechteck verbergen sich die „normalen“ Zeichenwerkzeuge von Fauve Matisse: Halten Sie die Maustaste gedrückt, werden Werkzeuge für Linien, Polygone, Ellipsen etc. sichtbar.



- Sogar eine Textverarbeitung wurde in Fauve Matisse integriert, die zudem mit erstaunlichen Effekten aufwarten kann: Nach einem Mausklick auf das T-Werkzeug sowie auf die gewünschte Startposition innerhalb des Zeichenfensters, klappt eine Dialogbox zur Texteingabe sowie zur Auswahl besonderer Effekte (Probieren Sie mal „Emboss“ bei „Composite Rule“ aus!) auf. Einziger Wermutstropfen: Die Umlaute Ä, Ö und Ü sowie das ß werden nicht angezeigt.



- Solange das untere Quadrat umrandet ist, bestimmen Sie mit Ihrer Auswahl im „Color Selector“ die gewünschte Vordergrundfarbe. Soll die Hintergrundfarbe verändert werden, müssen Sie zunächst das obere Quadrat anklicken.

Statuszeile

Die Statuszeile, bei der Sie jeweils auf den hinter „Available Memory“ angezeigten Wert achten sollten, bleibt am unteren Fensterrand übrig, damit Ihnen nicht irgendwann der verfügbare Windows-Speicher ausgeht.

Filter zur Bildbearbeitung



Neben dem Zeichnen und Malen besteht eins der beiden Hauptanwendungsgebiete von Fauve Matisse in der effektvollen Bearbeitung von Fotos oder sonstigen Grafikdateien.

Beispiele

Damit Sie die in den Abbildungen 2.2 bis 2.11 gezeigten Beispiele nachvollziehen können, müssen Sie natürlich zuerst eine Datei auf den Bildschirm laden. Drei Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

- Sie wählen FILE OPEN IMAGE und laden entweder das Beispielbild VASE.JPG oder eine beliebige Grafikdatei, die in einem der unterstützten Dateiformate (TIF, BMP, GIF, TGA, PCX etc.) vorliegt.
- Sie scannen über SELECT SOURCE sowie ACQUIRE im FILE-Menü ein Foto ein. Dies funktioniert aber nur, wenn über die TWAIN-Schnittstelle ein Scanner an Ihren PC angeschlossen ist.
- Sie greifen auf eine in Ihrem CD-ROM-Laufwerk eingelegte Photo-CD zu (sofern vorhanden), indem Sie FILE OPEN PHOTO CD wählen.

*Grafikdatei**Scanner**Photo-CD*

Falls Ihr CD-Laufwerk nicht erkannt wird, müssen Sie zunächst FILE PREFERENCES sowie PHOTO CD DRIVE wählen und den korrekten Laufwerkskennbuchstaben angeben!



Nachdem das Bild geladen wurde, stehen Ihnen im IMAGE-Menü insgesamt 35 Filterfunktionen zur Verfügung, die jeweils nach demselben Muster funktionieren:

IMAGE-Menü

1. Wählen Sie den gewünschten Menüpunkt (z. B. IMAGE DISTORT FISH EYE) aus.
2. Setzen Sie den Mauszeiger in das Quadrat im „Original Image“, und markieren Sie damit bei gedrückter linker Maustaste einen typischen Bildbereich, der für die Vorabkontrolle ausgewählt werden soll.
3. Unten links können Sie, je nach gewähltem Filter, zusätzliche Einstellungen treffen.
4. Klicken Sie zunächst auf „Preview“, damit die Auswirkungen im Kontrollfenster sichtbar werden.
5. Ändern Sie ggf. die Einstellungen, und klicken Sie erst auf „OK“, wenn der gezeigte Effekt auf das komplette Bild angewandt werden soll.

Falls sich der Effekt nur auf einen Teil des Bildes auswirken soll, können Sie vor der Menüauswahl einen entsprechenden Ausschnitt markieren!



Abb. 2.2:
Beispiel für TUNE
BRIGHTNESS/
CONTRAST

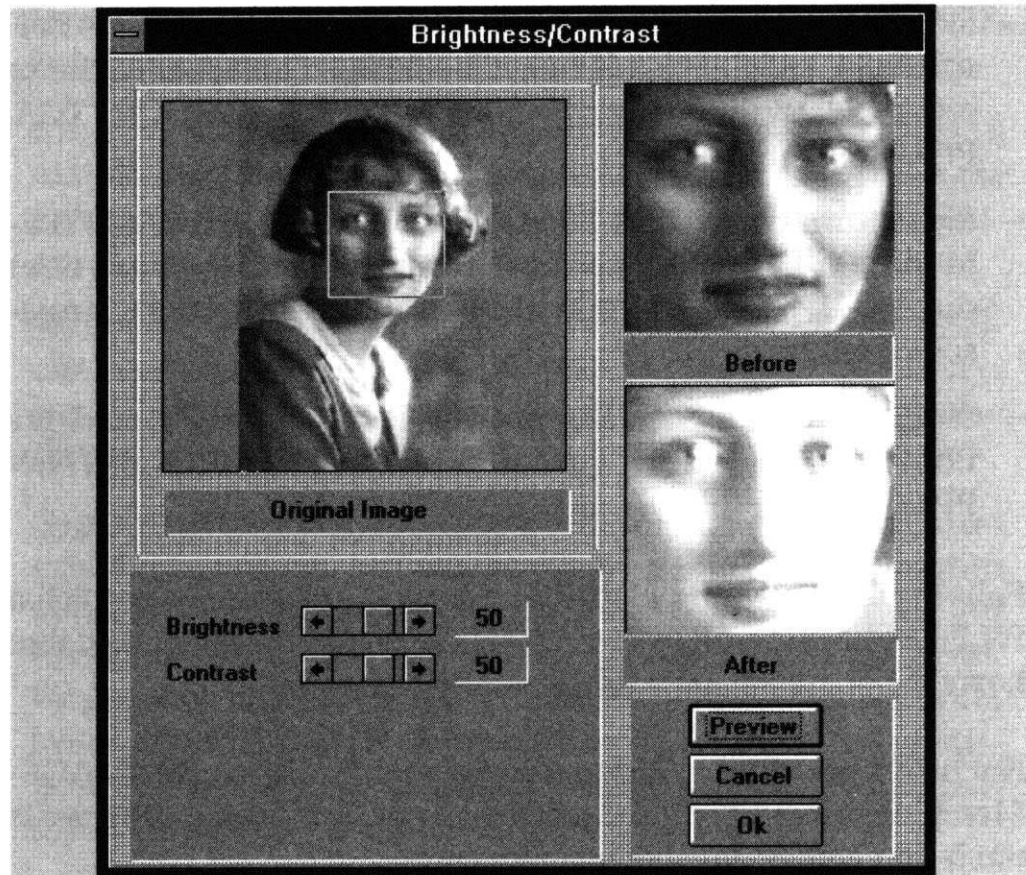


Abb. 2.3:
Beispiel für TUNE
POSTERIZE

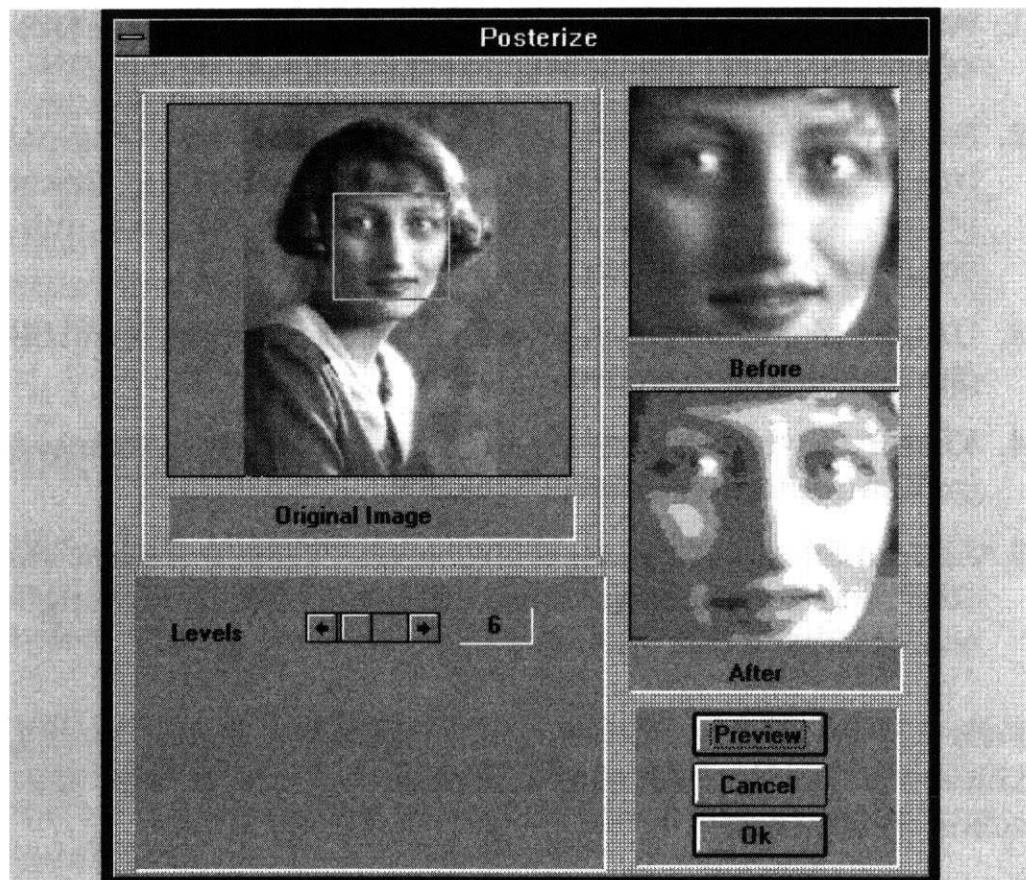




Abb. 2.4:
Beispiel für *BLUR*
UNIFORM BLUR

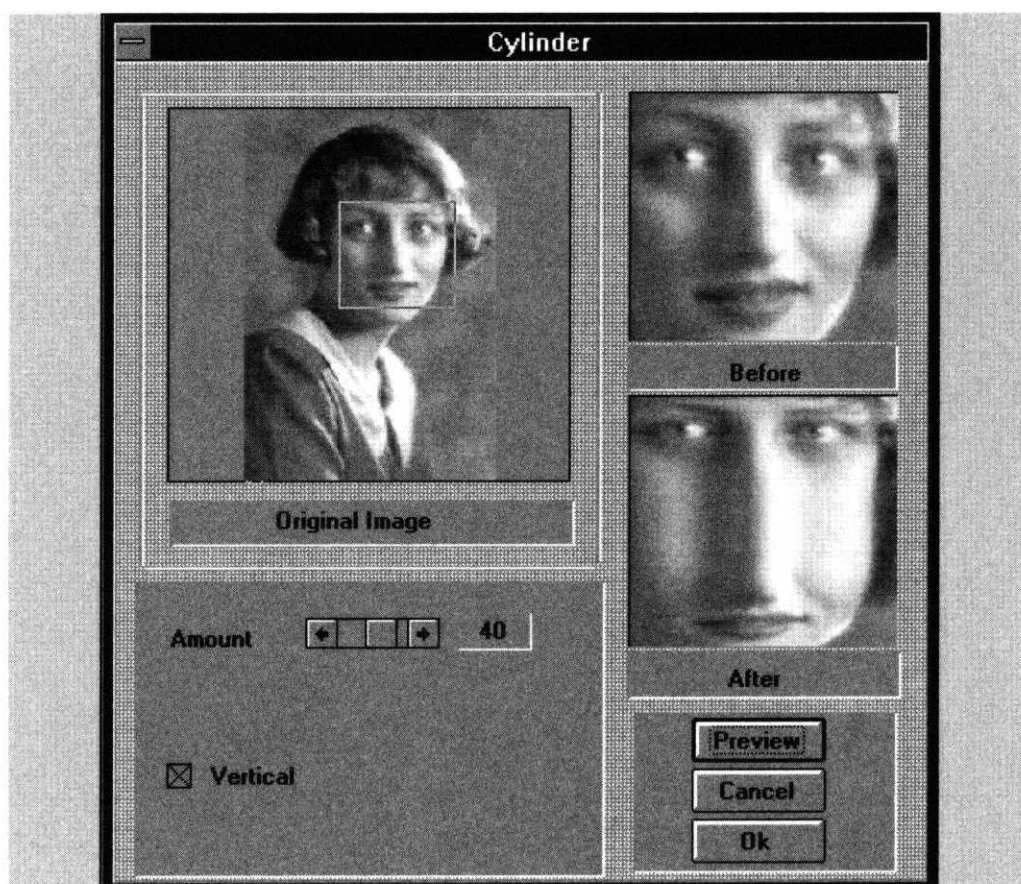


Abb. 2.5:
Beispiel für
DISTORT
CYLINDER

Abb. 2.6:
Beispiel für
DISTORT
FISHEYE



Abb. 2.7:
Beispiel für
DISTORT
WHIRLPOOL





Abb. 2.8:
Beispiel für EDGE
DETECT
VARIABLE EDGE

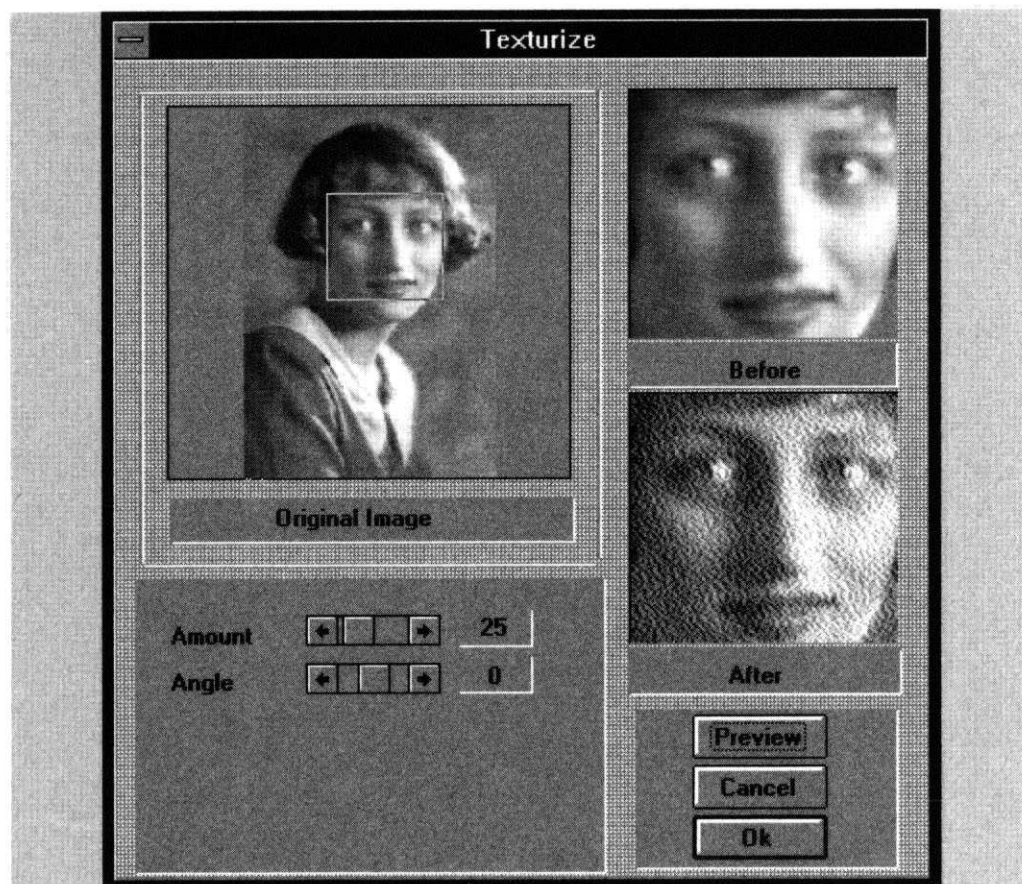


Abb. 2.9:
Beispiel für
MOSAIC MOSAIC

Abb. 2.10:
Beispiel für
NOISE DIFFUSE



Abb. 2.11:
Beispiel für
TEXTURIZE



Pinzel zum Malen und Zeichnen

Wer mit Fauve Matisse so richtig kreativ werden möchte, kann es sicher kaum abwarten, die realistischen Simulationen konventioneller Werkzeuge, wie Bleistift, Kreide, Ölfarbe etc., zu erleben.



Bevor Sie loslegen können, sollten Sie aber erst noch ein leeres Zeichenfenster anlegen, indem Sie FILE NEW IMAGE wählen, die gewünschte Höhe und Breite in Bildpunkten angeben und auf „OK“ klicken.

Neue Datei

Wenn Sie anschließend in der „Brushes“-Box die Kategorie „Draw“ anklicken, werden in der rechten Spalte zunächst die Zeichenwerkzeuge aufgeführt, wobei Sie mit Hilfe des Rollbalkens blättern können:

Draw

- Pencil (Bleistift)
- Calligraphy (Kalligraphischer Stift)
- Charcoal (Kohle)
- Crayon (Kreide)
- Felt Tip (Filzstift)
- 1-Pixel (einfache Linie)
- Quill (Feder)

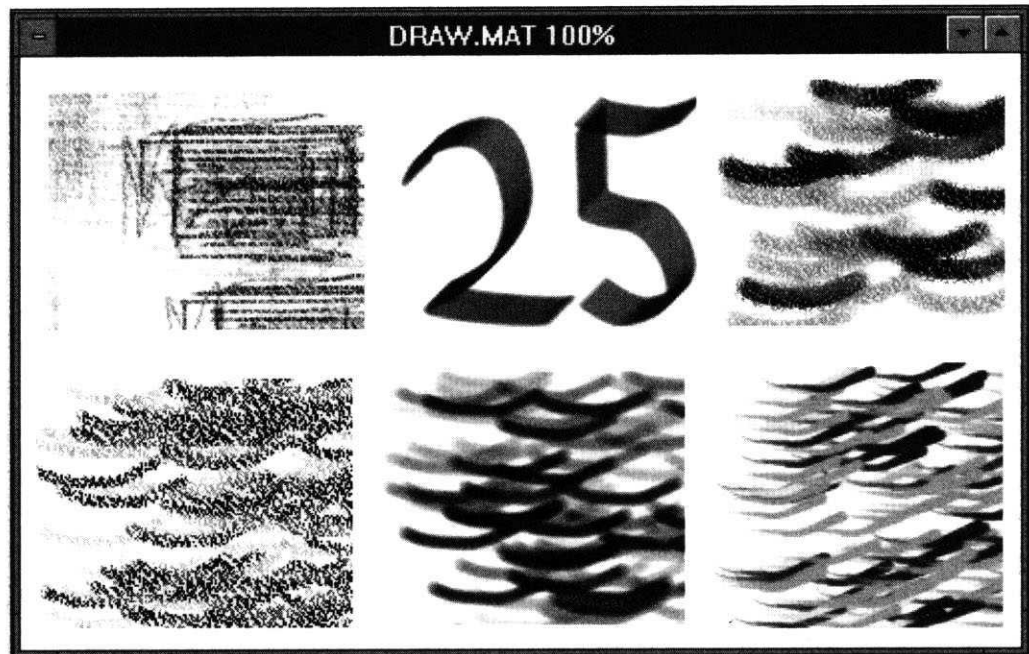
Zeichnen

Haben Sie sich ein Werkzeug ausgesucht? Dann brauchen Sie jetzt nur noch die gewünschte Farbe anzuklicken und können bei gedrückter linker Maustaste zeichnen. Entsprechende Beispiele sehen Sie in Abbildung 2.12.

Am eindrucksvollsten fallen die Ergebnisse natürlich dann aus, wenn Sie ein Grafiktablett mit druckempfindlichem Stift besitzen. Damit das Zeichnen mit der Maus nicht allzu mühsam wird, hier ein kleiner Tip: Der jeweils zuletzt gezeichnete Strich lässt sich mit der **rechten** Maustaste beliebig oft einfügen - vollautomatisch!



Abb. 2.12:
Beispiele für die
Zeichenfunktionen



Paint Um die unten genannten und in Abbildung 2.13 demonstrier-
ten Malwerkzeuge durchblättern zu können, müssen Sie in der
„Brushes“-Box die Kategorie „Paint“ aktivieren:

- Zeichnen*
- AirBrush (Sprühpistole)
 - Oil (Ölfarbe)
 - Water Color (Aquarellfarbe)
 - Pastel (Pastellkreide)
 - Pointilist (pointilistischer Stil)
 - Fauve (Stil der Fauve-Gruppe)
 - Cubist (kubistischer Stil)
 - Surface (Oberflächengestaltung)
 - Japanese (japanischer Stil)
 - Chameleon (wechselnde Farbe/Stärke)



Besonders die Stile „Pointilist“ und „Cubist“ haben es in sich!
Und wenn Sie „Chameleon“ ausprobieren, sollten Sie die Maus
mal ganz langsam und dann wieder ganz schnell bewegen ...

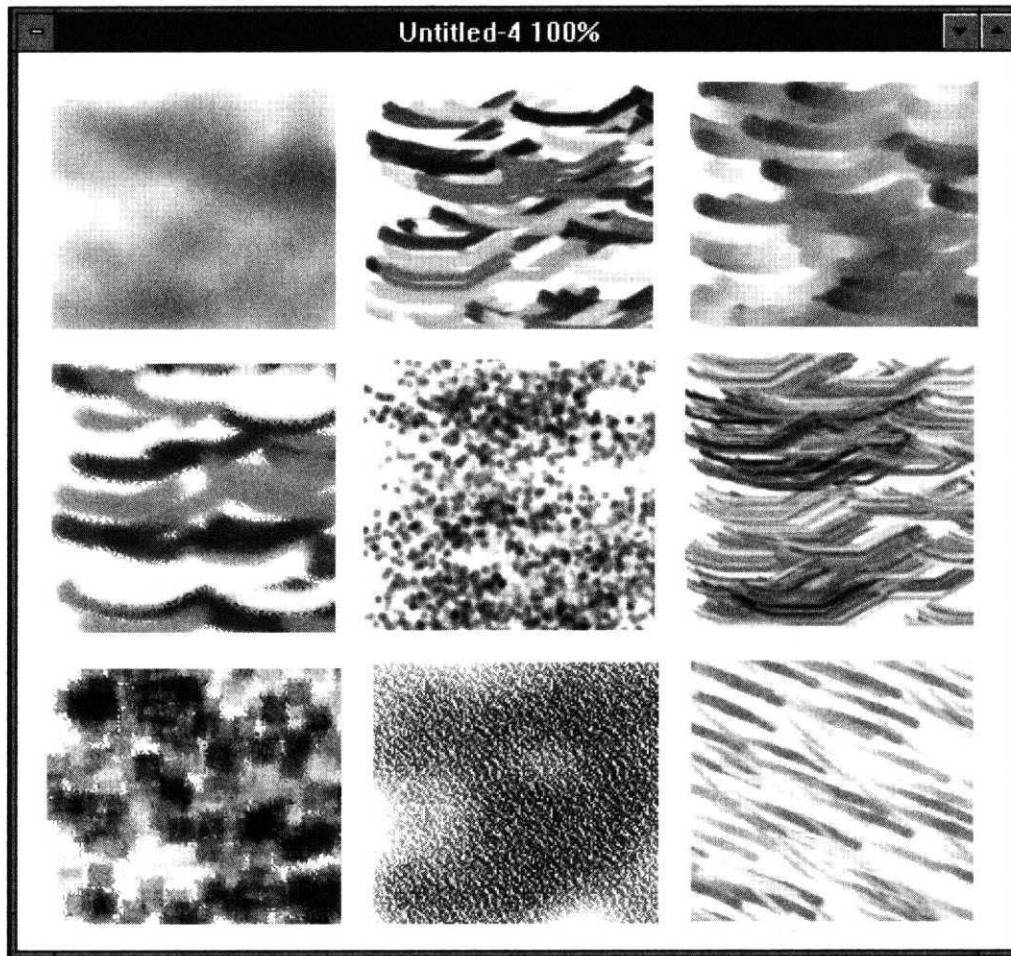


Abb. 2.13:
Beispiele für die
Malfunktionen

Das soll schon alles gewesen sein? Natürlich nicht, denn bei den vordefinierten Mal- und Zeichenwerkzeugen handelt es sich lediglich um Beispiele, die beliebig verändert und variiert werden können:

- Doppelklicken Sie ein Werkzeug unter „Brushes“-Box, erscheint eine Dialogbox mit dem Titel „Brush Shape“, in der Sie Größe, Winkel, Kantenschärfe und viele weitere Einstellungen verändern können.
- Wählen Sie BRUSH OPTIONS im VIEW-Menü, sind weitere Spezialeinstellungen möglich.

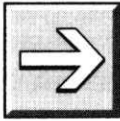
*Verändern und
variieren*

Brush Shape

Brush Options

Aktivieren Sie nach einer Änderung ein anderes Werkzeug, fragt Fauve Matisse, ob die Einstellungen gespeichert werden sollen. ShareBert empfiehlt, hier immer mit „Nein“ zu antworten, damit die Standardwerkzeuge nicht verändert werden.





Über EDIT BRUSHES haben Sie die Möglichkeit, beliebig viele eigene Werkzeuge zu entwerfen und zu benennen. Mehr dazu im entsprechenden Kapitel von Teil III!

Weitere interessante Funktionen



Vieles von dem, was mit Fauve Matisse möglich ist, werden Sie selbst herausbekommen müssen, denn man könnte ohne weiteres ein 500-Seiten-Handbuch zu diesem phantastischen Programm schreiben. Auf zwei spezielle Funktionen, die Sie so rasch wahrscheinlich nicht entdecken werden, möchte ich Sie aber unbedingt noch aufmerksam machen, bevor ich mich mit einem Nachschlageteil von Ihnen verabschiede:

Auto Paint

- Stellen Sie sich vor, Sie haben ein Foto von Ihrem Sohn geladen. Ein paar Handgriffe, und Fauve Matisse erzeugt daraus vollautomatisch ein Kunstwerk im Pointilismus- oder im Airbrush-Stil! Auto Paint heißt diese gut versteckte Funktion.

Objekte

- Innerhalb eines Bildes können Sie z. B. mit Hilfe des Zauberstabs beliebige Objekte markieren, diese einzeln bearbeiten, kopieren, übereinanderlegen und vieles mehr! Auch hierzu werde ich Ihnen einige Beispiele zeigen.

Vom Foto zum Kunstwerk

Auto Paint

Um die Auto Paint-Funktion nutzen zu können, müssen ganz bestimmte Handgriffe in einer ganz bestimmten Reihenfolge ausgeführt werden, nachdem Sie ein Foto geladen haben:

1. Wählen Sie FILE DUPLICATE, und löschen Sie das Duplikat mit einem Mausklick auf den „Clear“-Button.
2. Aktivieren Sie unter „Brushes“ die Kategorie „Stamp“ sowie die gewünschte Stilrichtung (z. B. „Airbrush“ oder „Dots“).
3. Wählen Sie BRUSH OPTIONS im VIEW-Menü, klicken Sie unten rechts auf „Options“, markieren Sie den Menüpunkt ALIGN PAGE, und schließen Sie das Fenster wieder, indem Sie die obere linke Ecke doppelklicken.

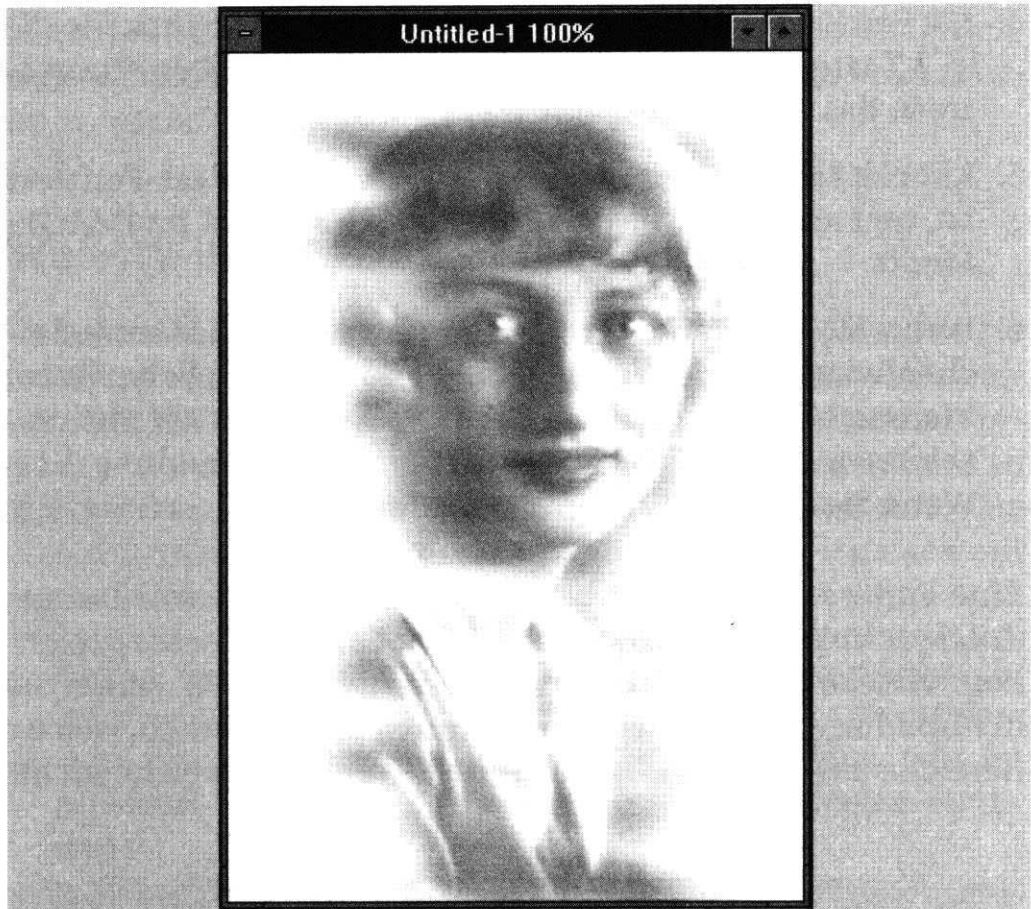
4. Klicken Sie die Titelzeile des Originalfotos an, halten Sie die -Taste gedrückt, und klicken Sie mit der linken Maustaste in das Fenster hinein.
5. Klicken Sie die Titelzeile des noch leeren Duplikat-Fensters an, und aktivieren Sie den Eintrag AUTO PAINT im IMAGE-Menü.
6. Wenn Sie jetzt mit der **rechten** Maustaste in das leere Zeichenfenster hineinklicken, passiert das Unglaubliche: Fauve Matisse beginnt damit, das Foto vollautomatisch nachzuzeichnen! Ein Beispiel hierfür sehen Sie in Abbildung 2.14. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie .

Eine andere Möglichkeit besteht darin, ganz normal bei gedrückter linker Maustaste in das leere Fenster hineinzuzichnen. Welche Effekte sich hierdurch erzielen lassen, sehen Sie in Abbildung 2.15: Sie selbst bestimmen dann nämlich, welche Bereiche des Fotos nachgezeichnet werden und welche nicht!



*Abb. 2.14:
Dieses Kunstwerk
entstand
vollautomatisch, ...*

*Abb. 2.15:
... während hier
nur einzelne
Bereiche
nachgezeichnet
wurden*



Grundlagen der Objektbearbeitung



Normalerweise bearbeiten Sie mit pixelorientierten Malprogrammen immer die gesamte Grafikdatei. Fauve Matisse arbeitet dagegen objektorientiert, d. h. Sie können einzelne Ausschnitte markieren, kopieren, übereinanderlegen, mit Effekten versehen und vieles mehr.

Definieren

Damit dies möglich ist, müssen Sie aber zunächst einmal ein Objekt definieren, indem Sie wie folgt beschrieben vorgehen:



- Klicken Sie das gestrichelte Quadrat in der Toolbox an. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten, werden weitere Werkzeuge sichtbar, mit denen z. B. runde oder beliebige Formen markiert werden können. Besonders empfehlenswert: Der Zauberstab erkennt Farbkonturen und kann ein farblich abgesetztes Objekt selbständig markieren.

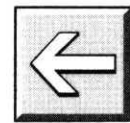
- Wird der gewünschte Bildausschnitt schließlich durch eine gestrichelte, blinkende Linie eingerahmt, müssen Sie noch den „Float“-Button anklicken, damit Fauve Matisse den Ausschnitt als Objekt speichert.

Float

Wenn Sie jetzt das EDIT- oder das MERGE-Menü aufklappen, sehen Sie eine ganze Reihe von Bearbeitungsmöglichkeiten, die beim einfachen Kopieren in die Zwischenablage beginnen und beim Drehen des Objekts noch lange nicht enden.

Bearbeiten

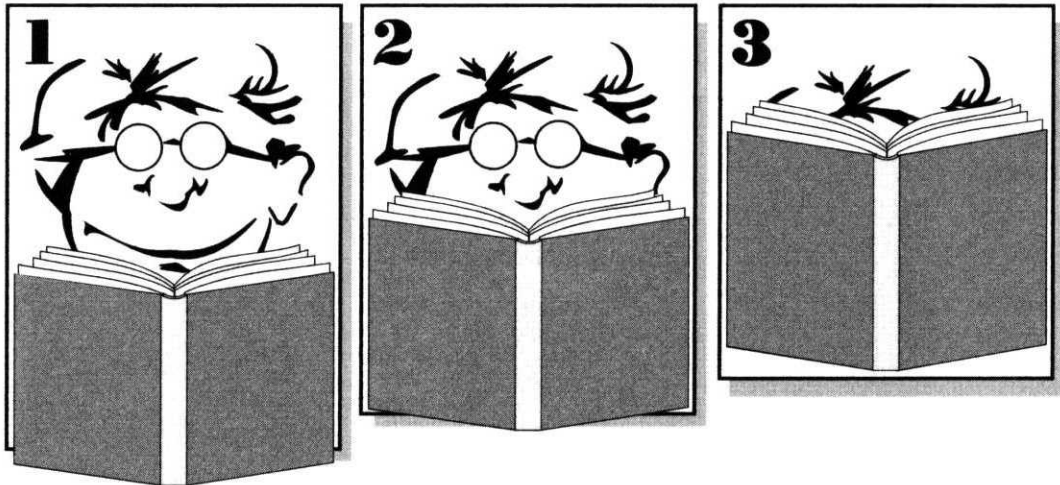
Einige Beispiele dafür, was Sie mit einem einmal definierten Objekt alles anfangen können, sehen Sie in Abbildung 2.16. Welche Arbeitsschritte für diese Effekte erforderlich waren, zeigt die abschließende Schritt-für-Schritt-Anleitung:



*Abb. 2.16:
Eine Rose
ist eine Rose ...*

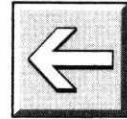
- Beispiel*
1. Zunächst wurde die Rose mit Hilfe des Zauberstabs aus einem Foto ausgeschnitten und als Objekt definiert.
 2. Ein leeres Zeichenfenster wurde über „Stamp“ und „Surface“ mit einem Struktur-Hintergrund ausgefüllt.
 3. Die Kopien wurden über EDIT COPY und EDIT PASTE erzeugt.
 4. Für den in der Abbildung oben rechts gezeigten Effekt wurde ein Doppelklick auf das Objekt ausgeführt. ShareBert hat den „Opacity“-Wert auf „50“ gesetzt und den Schalter „Transparency“ aktiviert.
 5. Auch die beiden unteren Rosen wurden doppelgeklickt: Während ShareBert links unter „Composite Rule“ den Effekt „Emboss“ eingestellt hat, wurden rechts beide bisherigen Effekte miteinander kombiniert.

III. Nachschlagen



FILE-Menü

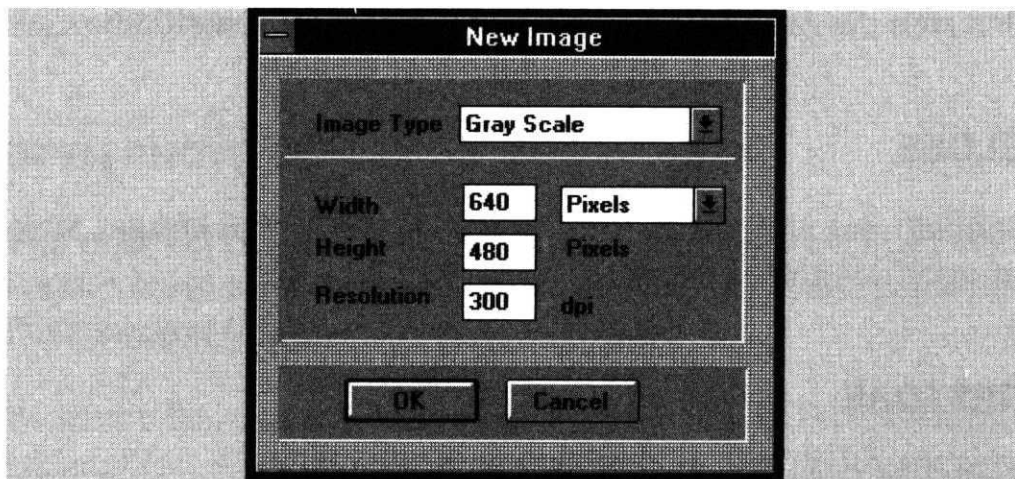
Wenn es um das Anlegen, Öffnen, Speichern oder Drucken von Dateien geht, sind Sie im FILE-Menü an der richtigen Adresse. Die einzelnen Menüpunkte werden nachfolgend jeweils kurz beschrieben.



NEW

Um eine neue Datei anzulegen, wählen Sie NEW IMAGE und geben die gewünschte Pixelgröße an. Bitte beachten: Bei „Resolution“ sollten Sie die Auflösung Ihres Druckers (z. B. 300) eingeben, damit Ihr Bild beim Ausdruck nicht verkleinert wird!

Neue Datei



*Abb. 3.1:
Dialogbox „New
Image“*

Fauve Matisse bietet die Möglichkeit, beliebig viele Grafikdateien zu einer Gruppe zusammenzufassen. Hierzu legen Sie mit NEW FOLDER eine neue Gruppe an, nehmen mit ADD TO FOLDER die gewünschten Dateien auf (vorher öffnen!) und wählen abschließend SAVE AS.

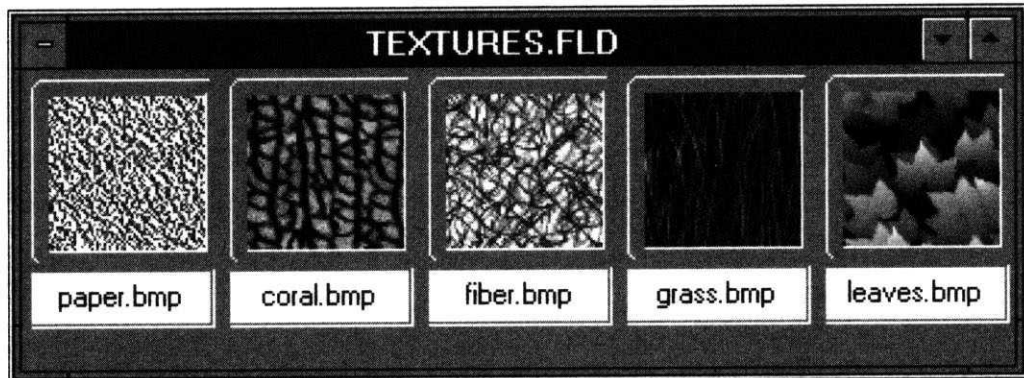
Neue Gruppe

OPEN

OPEN IMAGE erlaubt das Öffnen einer weiteren Grafikdatei (die unterstützten Formate klappen unter „Dateiformat“ auf!), während Sie mit OPEN FOLDER eine Gruppe öffnen und aus dieser die angezeigten Bilder jeweils per Doppelklick laden können (siehe Abbildung 3.2).

Öffnen

Abb. 3.2:
Beispiel für einen
Ordner



DUPLICATE

Duplikat Hier wird ein Duplikat des aktuellen Zeichenfensters erzeugt, das dann z. B. probeweise weiterbearbeitet werden kann, ohne daß sich die Änderungen auf das Originalbild auswirken.

CLOSE

Schließen Schließt das aktuelle Fenster, wobei ggf. eine Rückfrage „Save Image?“ eingeblendet wird.

RESTORE

Original Stellt den Originalzustand eines vorher bearbeiteten, aber noch nicht gespeicherten Bildes wieder her.

ADD TO FOLDER

Gruppe Nimmt das aktuelle Bild in eine Gruppendatei auf, die vorher über FILE OPEN FOLDER geöffnet bzw. über FILE NEW FOLDER neu angelegt worden ist.

SAVE / SAVE AS / SAVE ALL

Speichern Sofern noch nicht gespeicherte Bilder im Spiel sind, öffnen alle drei Menüpunkte eine Dialogbox „File Save As“, in der Sie zuerst das gewünschte Dateiformat auswählen und dann den ge-

wünschten Dateinamen (passende Endung nicht vergessen!) angeben können.

Handelt es sich beim aktuellen Fenster um eine bereits benannte Datei, werden eventuelle Änderungen nach der Auswahl von SAVE ohne Rückfrage gesichert.

SAVE

Wählen Sie SAVE ALL, werden alle geöffneten Fenster gesichert, wobei die Dialogbox nur bei neuen Zeichnungen erscheint.

SAVE ALL

AQUIRE / SELECT SOURCE

Ist über die TWAIN-Schnittstelle ein Scanner an Ihrem PC angeschlossen? Dann können Sie mit SELECT SOURCE die Quelle bestimmen und mit AQUIRE beliebige Papiervorlagen direkt in Fauve Matisse zur weiteren Bearbeitung einscannen.

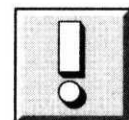
Scanner

OPEN PHOTO CD

Wer über ein CD-ROM-Laufwerk und eine passende Photo-CD verfügt, kann über diesen Menüpunkt entsprechende Fotos mit PCD-Format öffnen.

Photo-CD

Beachten Sie, daß der Kennbuchstabe des CD-ROM-Laufwerks vorher über PREFERENCES sowie PHOTO CD DRIVE angegeben werden muß!



PRINT

In einer Dialogbox können Sie nach der Auswahl von PRINT angeben, welcher Bereich wie oft und in welcher Qualität ausgedruckt werden soll.

Drucken

PRINT SETUP

Die Dialogbox zur Druckereinstellung (Modell, Papierformat etc.) kennen Sie bereits von Windows her, so daß sich eine weitere Beschreibung erübrigt.

Druckereinstellungen

PREFERENCES

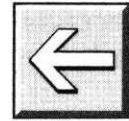
Sonstige Einstellungen

Hier klappt ein Untermenü auf, über das zahlreiche Standard-einstellungen von Fauve Matisse individuell verändert werden können:

- BRUSH BOX SIZE bestimmt, wie viele Werkzeuge unter „Brushes“ gleichzeitig angezeigt werden können.
- GAMMA CORRECTION erlaubt das Kalibrieren des Bildschirms, spielt jedoch nur in der Farbversion in Verbindung mit TrueColor-Karten eine Rolle.
- GRID SIZE wirkt sich nur aus, wenn der Schalter SNAP TO GRID im OBJECT-Menü aktiviert ist.
- JPEG COMPRESSION gibt an, wie stark Dateien im JPG-Format komprimiert werden sollen.
- ICON SIZE gibt die Größe der zum Symbol verkleinerten Zeichenfenster an.
- PRINT QUALITY TEXT sollte eingeschaltet bleiben, damit Textelemente in der bestmöglichen Druckerauflösung erscheinen.
- TIFF LZW COMPRESS entscheidet darüber, ob Fauve Matisse komprimierte TIF-Dateien erzeugt.
- WINDOWS CLIPBOARD sollte eingeschaltet bleiben, damit die Windows-Zwischenablage genutzt werden kann.
- PRESSURE OPTIONS ist nur für Besitzer eines druckempfindlichen Stifts von Interesse.
- BRUSH CURSOR entscheidet darüber, ob die Zeichenwerkzeuge als Pinsel (eingeschaltet) oder als Fadenkreuz (ausgeschaltet) erscheinen.
- PHOTO CD DRIVE ermöglicht die Angabe des korrekten CD-ROM-Laufwerkskennbuchstabens.

EDIT-Menü

Dieses Menü erlaubt u. a. das Verschieben von einzelnen Objekten oder ganzen Bildern über die Windows-Zwischenablage, das Markieren von Bildausschnitten sowie das individuelle Anlegen von Zeichenwerkzeugen.



UNDO

Sie können diesen Menüpunkt aufrufen, den „Undo“-Button anklicken oder **[Alt][↩]** eingeben. In allen Fällen wird die jeweils zuletzt durchgeführte Aktion (und nur diese!) zurückgenommen.

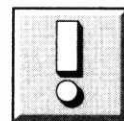
Rückgängig

CUT / COPY / PASTE

Diese Befehle kennen Sie von jedem anderen Windows-Programm her. Bei Fauve Matisse sind jedoch zwei Besonderheiten zu beachten:

Zwischenablage

- Damit die Funktionen genutzt werden können, müssen Sie entweder das gesamte Bild (MARQUEE ALL), einen Ausschnitt oder ein Objekt markiert haben!
- Nach der Auswahl von PASTE müssen Sie entscheiden, ob der Inhalt als Objekt in das aktuelle Bild eingefügt (AS OBJECT) oder in ein neues Fenster geladen werden soll (AS DOCUMENT).



CLEAR CLIPBOARD

Bei Speichermangel sollten Sie den Inhalt der Zwischenablage über diesen Menüpunkt löschen.

Speichermangel

MARQUEE ALL

Wenn Sie diesen Befehl aufrufen oder **[Strg][A]** drücken, wird der Inhalt des aktuellen Fensters komplett für die weitere Bearbeitung markiert.

Bild markieren

MARQUEE INVERT

*Ausschnitt
umkehren*

Falls mit Hilfe der Markierungs-Tools ein Ausschnitt markiert wurde, können Sie mit diesem Menübefehl eine Umkehrung erreichen. Beispiel: War vorher ein Kreis markiert, kann anschließend der übrige Bereich weiterbearbeitet werden.

MARQUEE NONE

Aufheben

Wird eine Markierung nicht mehr benötigt, sollten Sie diesen Menüpunkt wählen, damit sich andere Funktionen wieder auf das gesamte Bild auswirken können.

CLEAR

Löschen

Ist kein Ausschnitt markiert, löscht dieser Befehl das komplette Zeichenfenster, während er sich ansonsten nur auf den markierten Bereich bezieht.

FILL

Füllen

Auch dieser Befehl wirkt sich wahlweise auf das gesamte Bild oder auf einen vorher markierten Bereich aus. In einer Dialogbox wählen Sie zwischen verschiedenen Füllfarben (z. B. aktueller Vordergrund, beliebiger Grauwert etc.).

SET PATTERN / SET TEXTURE

*Füllmuster und
Texturen*

Während nach der Auswahl von SET PATTERN der vorher markierte Bereich als Füllmuster für FILL sowie „Pattern Fill“ abgespeichert wird, können Sie ihn mit SET TEXTURE als Textur (strukturiertes Hintergrundmuster) definieren, die dann über IMAGE TEXTURIZE auf beliebige Bildteile angewandt werden kann.

BRUSHES

Um ein eigenes Zeichenwerkzeug zu definieren, sind folgende Arbeitsschritte erforderlich: *Pinzel*

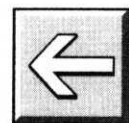
- ADD CATEGORY wählen
- CHANGE NAME wählen
- Bezeichnung für Kategorie und Pinzel eingeben
- Typischen Bildausschnitt markieren
- SET BRUSH ICON wählen
- Neues Werkzeug doppelklicken
- Gewünschte Einstellungen vornehmen
- SAVE AS wählen

FOLDERS

Sofern über FILE OPEN FOLDER eine Gruppendatei geöffnet wurde, können Sie mit Hilfe des Untermenüpunkts RESIZE die gewünschte Größe der einzelnen Minibilder einstellen. *Gruppen*

OBJECT-Menü

Die Befehle in diesem Menü stehen Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie vorher mindestens ein Objekt definiert haben. Die Vorgehensweise hierzu wurde bereits in Teil II unter „Grundlagen der Objektbearbeitung“ erläutert.



MAKE FLOATING

Damit ein markierter Bildausschnitt zum bearbeitbaren Objekt wird, müssen Sie diesen Menüpunkt anklicken oder **Strg**  drücken. *Objekt definieren*

MAKE MARQUEE

Soll aus einem Objekt wieder eine gestrichelt dargestellte Markierung erzeugt werden, rufen Sie diesen Menüpunkt auf. *Zurück-verwandeln*

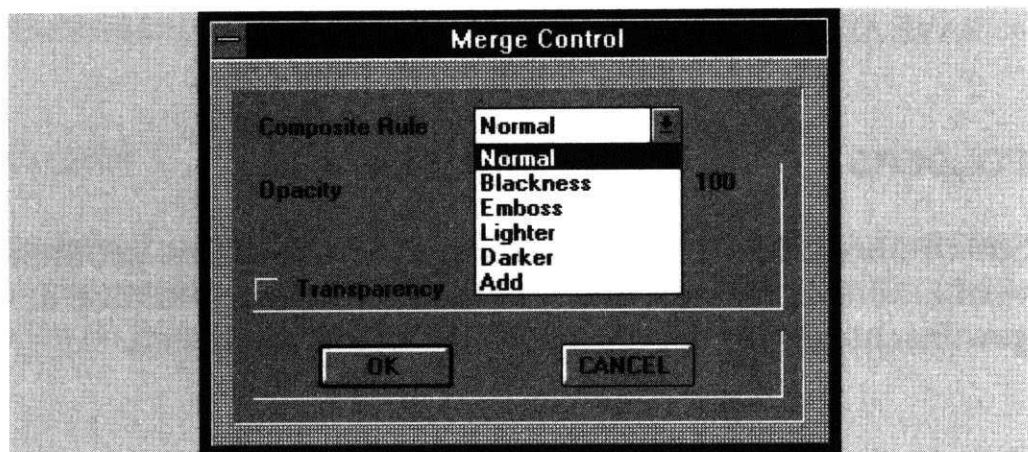
MERGE CONTROL

Übereinander Wird ein Objekt auf einen bestehenden Hintergrund oder auf ein anderes Objekt positioniert, entscheiden Sie hier in einer Dialogbox darüber, wie sich die beiden Bildschichten zueinander verhalten und können z. B. Transparenz sowie den gewünschten Prozentwert der Durchlässigkeit einstellen.



Noch schneller lässt sich die Dialogbox „Merge Control“ aufrufen, wenn Sie das betreffende Objekt einfach doppelklicken!

Abb. 3.3:
Dialogbox „Merge
Control“



SELECT ALL / SELECT NONE

Einzelne Objekte Einzelne Objekte können Sie zur weiteren Bearbeitung einfach per Mausklick (bei aktivem Pfeil-Werkzeug) markieren.

Mehrere Objekte Sollen mehrere Objekte markiert werden, halten Sie beim Anklicken die -Taste gedrückt.

Alle Objekte Um alle Objekte zu markieren, wählen Sie SELECT ALL. Bei gedrückter **[Strg]**-Taste können anschließend einzelne Objekte aus der Markierung herausgelöst werden.

Aufheben Falls gar kein Objekt mehr markiert werden soll, klicken Sie entweder an eine Stelle im Bild, hinter der sich kein Objekt verbirgt, oder Sie wählen SELECT NONE.

DELETE

Während über „Clear“ der Inhalt eines Objekts durch die aktuelle Hintergrundfarbe ersetzt wird, ändert sich an Ihrem Bild nach der Auswahl von DELETE überhaupt nichts. Der entsprechende Bildbereich kann lediglich nicht mehr als Objekt bearbeitet werden, da die Markierung gelöscht wird!

Löschen

FLIP

Hier wird der Inhalt eines vorher markierten Objekts horizontal bzw. vertikal gedreht, wobei die Größe des Bereichs jedoch erhalten bleibt, übrige Bildteile von der Bearbeitung also nicht betroffen sind.

Drehen

SOFTEN EDGES

Hier entscheiden Sie darüber, ob die Konturen des aktuellen Objekts eher hart (0) oder eher weich (5) verlaufen sollen.

Konturen

SET OUTLINE / SET INTERIOR

Diese beiden Befehle wirken sich nur auf Objekte aus, die mit den Zeichenwerkzeugen (Rechteck, Kreis, Polygon etc.) erzeugt wurden:

*Umriß- und
Füllfarbe*

- SET OUTLINE verwendet als Umrißfarbe die aktuell eingestellte Vordergrundfarbe.
- SET INTERIOR füllt das Objekt mit der aktuell eingestellten Vordergrundfarbe.

GROUP / UNGROUP

Sollen mehrere Objekte gemeinsam bearbeitet werden, empfiehlt sich das Zusammenfassen zu einer Objektgruppe, die mit UNGROUP jederzeit wieder in ihre Bestandteile aufgelöst werden kann.

Gruppieren

ORDER

Schichten Liegen mehrere Objekte übereinander bzw. überschneiden sich, bestimmen Sie mit den Befehlen dieses Untermenüs, ob das aktuelle Objekt ganz oben (SEND TO FRONT), ganz unten (SEND TO BACK), eine Schicht höher (MOVE UP) oder eine Schicht niedriger (MOVE DOWN) positioniert werden soll.

LOCATION

Position merken Wenn Sie REMEMBER aufrufen oder END drücken, merkt sich Fauve Matisse die aktuelle Position eines markierten Objekts. Nachdem Sie es verschoben haben, können Sie über RESTORE die alte Position automatisch wieder herstellen lassen.

SNAP TO GRID

Einrasten Ist dieser als Schalter fungierende Menüpunkt aktiv, rastet Fauve Matisse, z. B. beim Verschieben von Objekten, auf die über FILE PREFERENCES GRID SIZE definierten Abstände ein.

ALIGN / ALIGN TO IMAGE

Ausrichten Wurden mindestens zwei Objekte markiert, entscheiden Sie über ALIGN darüber, wie diese zueinander ausgerichtet werden sollen (z. B. LEFT für linksbündig).

ALIGN TO IMAGE können Sie auch aufrufen, wenn nur ein Objekt markiert ist. Dieses wird dann z. B. mit LEFT am linken Rand des gesamten Bildes ausgerichtet.

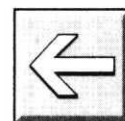
OPACITY LAYER

Undurchsichtig Der „Opacity Layer“ entscheidet darüber, wie undurchsichtig ein Objekt ist:

- EPXORT exportiert den Opacity Layer in ein eigenes Zeichenfenster, während IMPORT einen vorher exportierten Layer dem aktuellen Objekt zuweist.
- FILL füllt den Opacity Layer mit einer beliebigen Farbe, während INVERT die Farben des aktuellen Layers umkehrt.

IMAGE-Menü

In diesem Menü verbergen sich in erster Linie die in Teil II bereits anhand von Beispielen demonstrierten Filter zur Bildbearbeitung. Bitte beachten Sie, daß sich alle Funktionen normalerweise auf das komplette aktuelle Bild auswirken - es sei denn, Sie haben vorher einen entsprechenden Bereich markiert!



TUNE

- BRIGHTNESS/CONTRAST: Helligkeit bzw. Kontrast ändern. *Helligkeit*
- EQUALIZE: Ausgleich zwischen Schwarz- und Weißstönen erzeugen. *Ausgleich*
- INVERT: Sämtliche Graustufen umkehren, so daß z. B. aus einem dunkelgrauen ein hellgrauer Hintergrund wird. *Umkehren*
- POSTERIZE: Plakateffekt, bei dem die Anzahl der Graustufen z. T. drastisch reduziert wird. *Plakateffekt*
- TONE CORRECTION: Helle, mittlere bzw. dunkle Bildstellen besonders hervorheben bzw. zurücksetzen. *Farbtöne*

BLUR

Alle Unterpunkte des BLUR-Menüs sorgen dafür, daß Ihr Bild „verwischt“ wird, die Abgrenzungen zwischen einzelnen Elementen also undeutlicher werden und verschwimmen. *Verwischen*

CONVOLUTION

Eigene Filter Über CONVOLUTION können Sie eigene Filter definieren, indem Sie in der Matrix beliebige Zahlenwerte eintragen und über „Preview“ den erzeugten Effekt testen.

DISTORT

Verformen Verformungen aller Art sind mit den Punkten des DISTORT-Untermenüs möglich:

- CYLINDER: Zylinder-Verformung
- FISHEYE: Fischaugen-Verformung
- RIPPLE: Kräusel-Verformung
- WAVE: Wellen-Verformung
- WHIRLPOOL: Verformung durch Drehen

EDGE DETECT

- Prägen* – EMBOSS verwandelt Ihr Bild in eine münzenähnliche Prägung.
- Linoldruck* – FIND EDGE stellt weiße Konturlinien auf schwarzem Hintergrund her, so daß Ihr Bild anschließend wie ein Linoldruck wirkt.
- Schärfen* – SHARPEN schärft sämtliche Konturen des Bildes.
- Schwarzweiß* – THRESHOLD wandelt Ihr Bild in eine Schwarzweißgrafik ohne Graustufen um.
- Strichzeichnung* – VARIABLE EDGE hebt die Konturen Ihres Bildes hervor, so daß der Eindruck einer Strichzeichnung entsteht.

MOSAIC

Ein Bild aus Mosaiksteinchen? Dieses Untermenü bietet hierzu fünf verschiedene Varianten an:

- MAXIMUM, MEDIAN und MINIMUM erzeugen weich ineinanderübergehende Mosaikstücke, so daß Ihr Bild zu verschwimmen scheint. *Weich*
- MOSAIC erzeugt dagegen hart voneinander abgegrenzte Mosaiksteine. *Hart*
- SHATTER zerlegt Ihr Bild in verschieden große Rechtecke und verschiebt diese nach dem Zufallsprinzip, so daß ein Puzzle mit weißen Lücken entsteht. *Puzzle*

NOISE

„Noise“ steht in diesem Fall nicht für Lärm, sondern für das sogenannte „Verrauschen“ oder „Entrauschen“ von Bildern, die hierdurch grob- bzw. feinkörniger werden. *Verrauschen*

TEXTURIZE

Mit diesem Befehl können Sie den Inhalt einer beliebigen Grafikdatei als Hintergrundstruktur für das aktuelle Bild einsetzen, indem Sie z. B. wie folgt beschrieben vorgehen: *Struktur*

- FILE OPEN FOLDER wählen
- Dateiname TEXTURES.FLD doppelklicken
- Dateiname LEAVES.BMP doppelklicken
- EDIT SET TEXTURE wählen
- Gewünschtes Bild anklicken
- IMAGE TEXTURIZE wählen

CROP

CROP reduziert Ihr aktuelles Bild auf denjenigen Ausschnitt, den Sie vor Aufruf des Menübefehls markiert haben. Alle übrigen Bildteile werden einfach weggeschnitten. *Schneiden*

FLIP / ROTATE 90

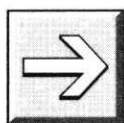
*Kippen und
drehen*

Während FLIP das gesamte Bild wahlweise horizontal oder vertikal kippt, sind mit ROTATE 90 beliebig viele Drehungen um jeweils 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn möglich.

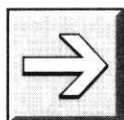
RESAMPLE

*Größe und
Auflösung*

Soll die Größe bzw. Auflösung des aktuellen Bildes nachträglich verändert werden, nehmen Sie hier in einer Dialogbox die gewünschten Einstellungen vor.

AUTO PAINT

Wie Sie mit Hilfe dieser Funktion Fotos automatisch in Kunstwerke umwandeln lassen können, wurde bereits in Teil II unter der Überschrift „Weitere interessante Funktionen“ beschrieben.

VIEW-Menü

Hier entscheiden Sie nicht nur darüber, welche Elemente (z. B. Color Selector) auf dem Bildschirm angezeigt werden sollen und welche nicht. Sie können auch Informationen zur aktuellen Grafikdatei abrufen und zwischen zahlreichen Ansichten wählen.

ZOOM IN / ZOOM OUT

*Vergrößern/
Verkleinern*

Vergrößerungen der Bildanzeige auf bis zu 1600 Prozent bzw. Verkleinerungen auf bis zu 6,2 Prozent sind mit diesen beiden Menüpunkten möglich.



Noch schneller lassen sich Bildausschnitte mit dem Lupen-Werkzeug vergrößern (linke Maustaste) bzw. verkleinern (rechte Maustaste)!

ACTUAL VIEW

Falls Sie nach einer Vergrößerung bzw. Verkleinerung zur Darstellung in Originalgröße zurückkehren möchten, verwenden Sie diesen Menübefehl.

Originalgröße

FIT TO WINDOW / FULL SCREEN

Während die Darstellung mit FIT TO WINDOW an die aktuelle Größe des Zeichenfensters angepaßt wird, führt FULL SCREEN zu einer Vollbilddarstellung, in der die Elemente von Fauve Matisse sowie Windows vorübergehend verschwinden. Mit **[Esc]** schalten Sie anschließend in den vorherigen Anzeigemodus zurück.

*Anpassen/
Vollbild*

INFORMATION

Hier erscheint ein Fenster mit zahlreichen Informationen zur aktuellen Grafikdatei:

Informationen

- Name und Dateiformat
- Höhe und Breite in Pixeln
- Auflösung
- Dateigröße

BRUSH BOX

Die Dialogbox mit den Kategorien (z. B. „Draw“) und Zeichenwerkzeugen („Pencil“) ist normalerweise immer sichtbar. Um sie vorübergehend auszublenden, wählen Sie diesen Menüpunkt.

Werkzeuge

BRUSH SHAPE

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Dialogbox mit Optionen zum Ändern der aktuellen Pinselform aufzurufen:

Pinselform

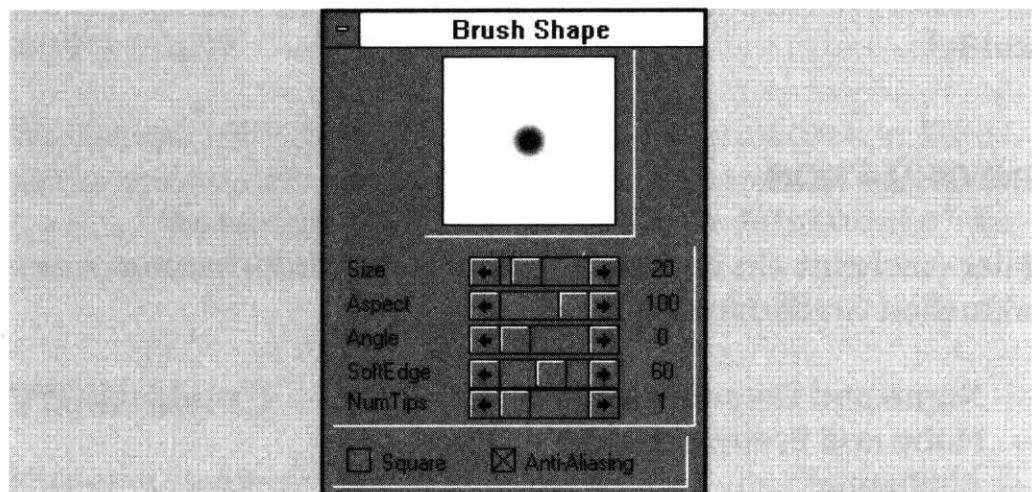
- Entweder Sie aktivieren den Menübefehl BRUSH SHAPE,
- oder Sie doppelklicken einfach das gewünschte Zeichenwerkzeug.

BRUSH OPTIONS

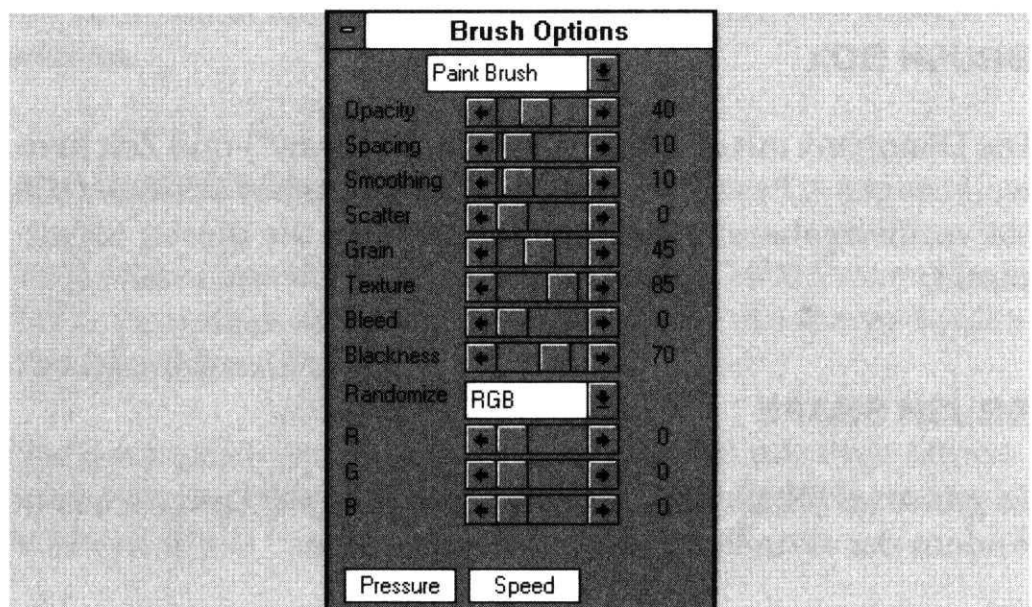
Bearbeitung

Weitere Bearbeitungsmöglichkeiten für das aktuelle Zeichenwerkzeug stehen Ihnen in der Dialogbox „Brush Options“ zur Verfügung, die sich mit diesem Menüpunkt ein- oder wieder ausblenden läßt.

*Abb. 3.4:
Dialogbox „Brush
Shape“*



*Abb. 3.5:
Dialogbox „Brush
Options“*



COLOR SELECTOR

Auch dieser Menüpunkt fungiert als Schalter: Ist er mit einem Häkchen versehen, wird die Dialogbox zur Farbauswahl eingeblendet - fehlt das Häkchen, wird auch das entsprechende Fenster verborgen.

Farbauswahl

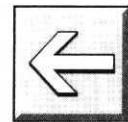
CURRENT PATTERN / TEXTURE

Welches Bild bzw. Muster Sie über SET PATTERN bzw. SET TEXTURE im OPTIONS-Menü zum aktuellen Füllmuster bzw. zur aktuellen Hintergrundstruktur gemacht haben, erfahren Sie über einen Aufruf dieser beiden Menüpunkte.

TOOLBOX / STATUS BAR / RIBBON

Falls die Toolbox am rechten Fensterrand, die Statuszeile am unteren Bildschirmrand oder eventuelle Lineale innerhalb der Zeichenfenster vorübergehend ausgeblendet werden sollen, verwenden Sie einen der oben genannten Menüpunkte.

Die weiteren Menütitel von Fauve Matisse bedürfen keiner näheren Erläuterung. Anstelle entsprechender Kapitel gibt's deshalb lediglich ein paar Stichworte:



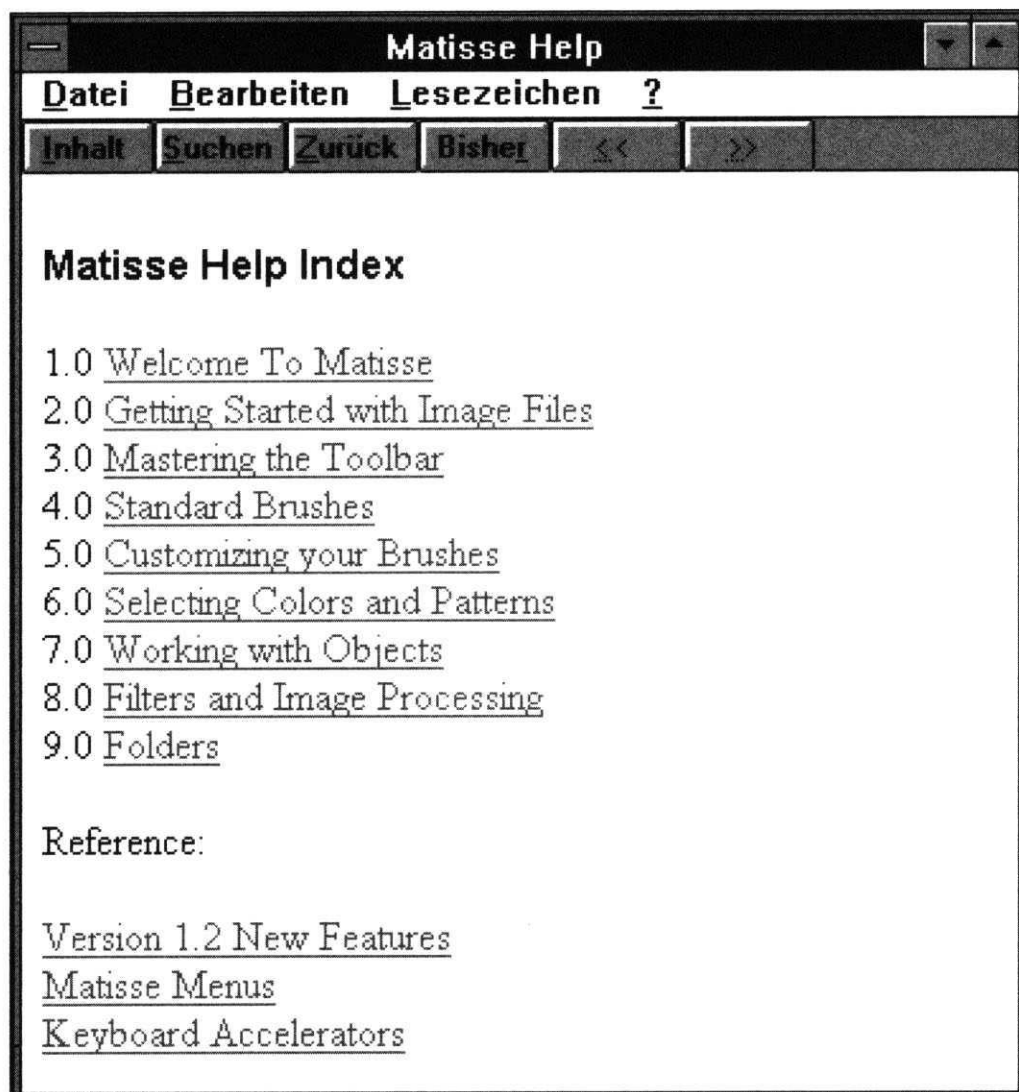
- Falls über FILE NEW bzw. FILE OPEN mehrere Zeichenfenster geöffnet wurden, können Sie in diesem Menü das jeweils aktive Fenster wählen oder alle Fenster nebeneinander anordnen lassen (TILE).
- Über HELP CONTENTS erreichen Sie das Inhaltsverzeichnis der englischsprachigen Hilfe-Funktion zu Fauve Matisse.
- Anstatt UPGRADE aufzurufen, sollten Sie sich lieber den Bestellschein hinten im Buch anschauen, da Sie als Share-Bert-Kunde wesentlich preisgünstiger auf die Farbversion von Fauve Matisse updaten können!

WINDOW-Menü

HELP-Menü

UPGRADE-Menü

Abb. 3.6:
Inhaltsverzeichnis
der Hilfe-Funktion



ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung des Programms den hinten eingebundenen Bestellschein abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

*Kommerzielle
Software*

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für ein vollwertiges Programme bezahlt, zu dem Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe mit der Software arbeiten. Sollte sie Ihren Anforderungen nicht entsprechen, haben Sie zwar 19.80 DM ausgegeben - aber stellen Sie sich einmal vor, was passiert wäre, wenn Sie mehrere hundert Mark in den Sand gesetzt hätten, wie es bei kommerzieller Software oft genug der Fall ist.

- Fauve Matisse* Normalerweise lassen Sie sich bei dauerhafter Nutzung eines Shareware-Programms beim Autor registrieren. Im Fall von Fauve Matisse sieht die Situation etwas anders aus:
- Freeware* – Bei der vorliegenden Graustufen-Ausgabe handelt es sich bereits um eine als Freeware freigegebene Vollversion, die Sie dauerhaft nutzen können.
- Update* – Angeboten wird jedoch ein vergünstigtes Update auf die Farbversion von Fauve Matisse.
- Bestellschein* Wenn Sie daran interessiert sind, füllen Sie den folgenden Bestellschein aus und schicken ihn an den deutschen Distributor von Fauve Matisse. Sie erhalten dann die Farbversion inklusive dem englischen Originalhandbuch mit zahlreichen farbigen Abbildungen für nur 299 DM (Listenpreis: 458 DM)!

Bestellschein

Ja, ich möchte von dem Angebot Gebrauch machen, auf die Farbversion von Fauve Matisse umzusteigen und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vergünstigtes Update auf die **Farbversion von Fauve Matisse** für nur **299 DM** (Listenpreis: 458 DM)

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ beiliegender Verrechnungsscheck (+ 11,50 DM Versandkosten)
☐ per Nachnahme (+ 18,50 DM Versandkosten)
☐ Auslandsbestellung (+ 26,50 DM Versandkosten)

Datum _____

Unterschrift _____

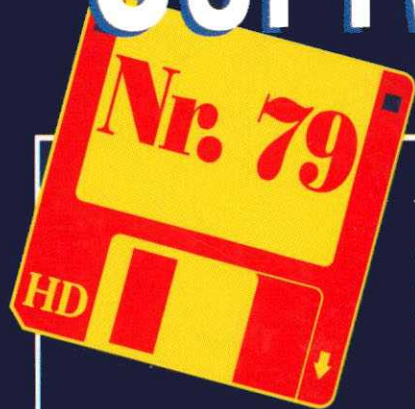
Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CCP Software GmbH
Postfach 5 20
35017 Marburg

Telefax: 0 64 21/2 40 85

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Fauve Matisse für Windows

Sie besitzen „nur“ einen **Schwarzweiß-Drucker** und möchten auf eine starke Grafik-Software zum Malen, Zeichnen sowie zur Bildbearbeitung dennoch nicht verzichten?

Die **Graustufen-Vollversion** des kommerziellen Programms Fauve Matisse ist genau das Richtige für Sie! Einige Leistungsdaten:

- | | |
|-----------------------------|---|
| Zum Zeichnen: | Buntstifte, Filzstifte, Wachsmalfarben, Kohle, Kalligraphie-Stift, Feder. |
| Zum Malen: | Airbrush, Öl-, Wasser- und Pastellfarben, Stile wie Pointilismus, Kubismus etc. |
| Zur Bildbearbeitung: | 35 Filterfunktionen, AutoPaint, Photo-CD- und Scanner-Support. |

Selten wurde ein Programm so begeistert von der Presse aufgenommen wie Fauve Matisse:

„*Eins der besten Malprogramme, die ich je gesehen habe*“ (Computer Artist).

„*Sprengt die Grenzen der Bildbearbeitung*“ (Windows Sources).

„*Bringt den unentdeckten Künstler in uns allen zum Vorschein*“ (Imaging Magazine).

„*Außergewöhnlich und sehr empfehlenswert*“ (Publish).

Übrigens: Beim **Update auf die Farbversion** kommen Sie in den Genuß eines einmaligen Sonderpreises!

Systemvoraussetzungen

- | | |
|--|-------------------------------------|
| • Mind. 386SX PC mit 4 MB Arbeitsspeicher | • Super-VGA-Grafikkarte |
| • 3,5"-HD-Diskettenlaufwerk | • Windows 3.1 mit 256 Farben |
| • Festplatte, Maus | • bzw. Graustufen |

Best.-Nr. 9592

ISBN 3-8155-9592-4

Unverbindliche
Preisempfehlung

DM 19,80

öS 176,-

sFr 19,80



9 783815 595923

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**


SYBEX