

Bilder rahmen – Kapitel 1 Die ersten 3 Rahmenwerkzeuge

Ziel des Beitrages ist es, alle Möglichkeiten aufzuzeigen, Bilder mit einem Rahmen zu versehen.

Kapitel 1 befasst sich mit den ersten drei Rahmenwerkzeugen.

Kapitel 2 beinhaltet das 4. Werkzeug (Vergrößerung der Bildflächen)

Kapitel 3 hat das 5. Werkzeug, den MFDL (Master Framer De Luxe), zum Inhalt

Ralf Eberle

1. Werkzeug: 'Bild maskieren'

Thema ist hier, Bilder mit Rahmen zu versehen, die in einem mehr oder weniger harten Verlauf den Bildrand ausbleichen, wie nachstehende Beispiele zeigen:





Die Funktion dafür befindet sich im **Menü 'Effekte': 'Bild maskieren'**. Im Auslieferungszustand bringt FixFoto keine Masken mit, es ist also bei Aufruf dieser Funktion erst mal nichts da zum auswählen. In der Bedienungsanleitung hat Joachim einen Link für solche Graustufenmasken platziert.

Die Auswahl dort ist allerdings begrenzt und wenn sich alle dort bedienen, sehen alle Bilder bald gleich aus. Wer individueller bleiben will, findet unter

www.wtv-zone.com/aurora/frameworks.html

eine riesige Menge von Links: Dort nach unten scrollen bis 'MASKS' und Link auswählen. Es stehen tausende von Masken verteilt zum Download zur Verfügung.

Vorsicht bei Präsentation von solcherart maskierten Fotos hier im Forum, denn das Forumsweiß hat den Gelb, ist also nicht rein Weiß. Und dann ist außerdem der Hintergrund des ersten Eröffnungs-Postings blau sowie jedes weitere mit ungerader Zahl: 1., 3., 5.,... Das heißt, beim 'Bild maskieren' müssen für saubere Masken diese Farben berücksichtigt werden:

Die Farbwerte für **Weiß** sind: **Rot-Grün-Blau je 248!**

Die Farbwerte für **Blau** sind: **R 175, G 198, B 219!**

Einstellen kann man die Farben beim 'Bild maskieren' links unten, Pull-Down-Liste öffnen, 'Weitere 'Farben' anklicken, Karteikarte 'Anpassen'. Beachtet auch den Transparenz-Regler rechts!

2. Werkzeug: 'Maskieren (M)'

Abgrenzung zum 1. Werkzeug 'Bild maskieren':

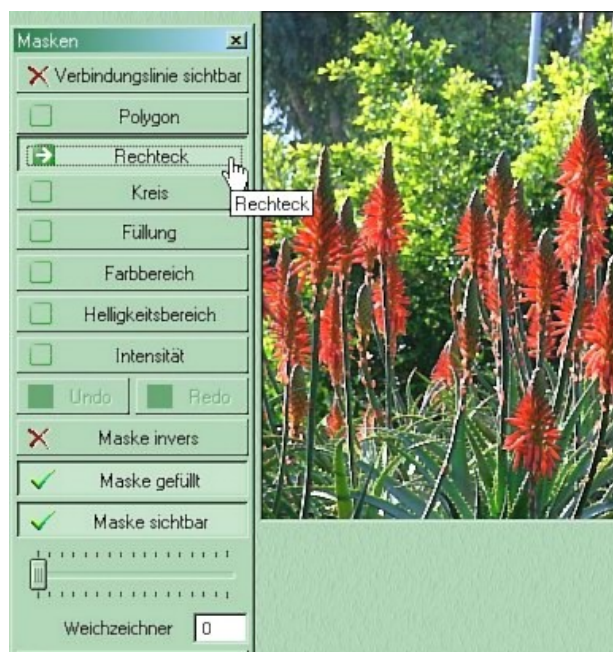
Das Werkzeug **'Maskieren'** erstellt selbst Masken und wendet nicht nur fertige an wie 'Bild maskieren'. Aufgerufen wird **'Maskieren'** durch Klick auf das entsprechende Icon namens 'Maskieren (M)' oder über Menü 'Bild'...'Maskieren'.

Eine Maske ist in diesem Anwendungstipp eine Teilabdeckung des Bildes. Der Zweck ist, dass entweder nur der über die Maske herausstehende Bildteil von Bildbearbeitungswerkzeugen (Gamma, Farbabgleich, Schärpen, usw.) verändert wird oder nur der von der Maske abgedeckte Bildteil betroffen ist.

1. Beispiel:

Wir decken den Mittelteil des Bildes mit einer Maske ab, so dass nur ein schmaler Rahmen außen herum bearbeitet wird.

1. Schritt: Nachdem 'Maskieren' eingeschaltet wurde, wird im Maskendialog die Rechteck-Maske eingeschaltet.

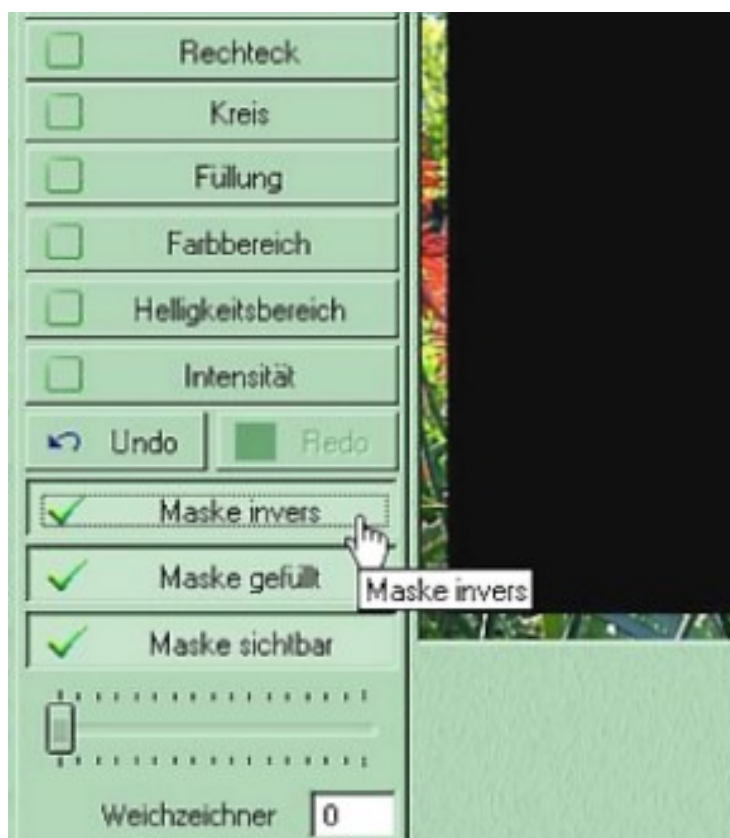




2. Schritt: Die Maske wird zuerst auf volle Bildgröße aufgezoogen, anschließend 20-mal mit der Pfeiltaste nach oben+Umschalt, dann 20-mal mit der Pfeiltaste nach links+Umschalt um zwanzig Pixel in Höhe und Breite verkleinert. Anschließend 'C' für Zentrierung (Center) drücken.
Dann sieht das so aus:



3. Schritt: Rechte Maustaste drücken und dann wird die Maske invers geschaltet:



4. Schritt: Mit dem Bildschärfungswerkzeug wird Helligkeit (Y) -72 eingestellt.
Ergebnis:



Alternativ 4. Schritt: Werkzeug 'Farbabgleich'...'Negativ'.
Ergebnis:



Alternativ 4. Schritt: Werkzeug 'Farbabgleich'...'Negativ' und 'Farbverschiebung'.
Ergebnis:



Alternativ 4. Schritt: Werkzeug 'Farbabgleich', viel Rot, weniger Grün, noch weniger Blau und alle Regler weit runter.

Ergebnis:



Alternativ 4. Schritt: Werkzeug 'Farbsättigung'...'Komplementär' mit viel Sättigung.

Ergebnis:



Alternativ 4. Schritt: Werkzeug 'Farbsättigung'...'Schwarz-Weiß' und 'Hell / Dunkel'...'Abblenden'.

Ergebnis:



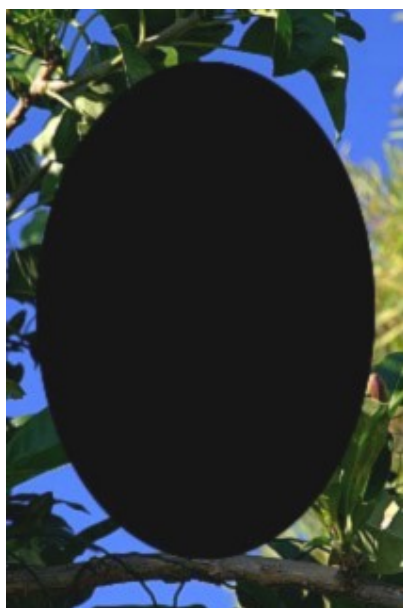
Nun werden etwas komplexere Masken verwendet!

Die Erstellung der Masken verläuft entsprechend Beispiel 1, siehe oben.

2. Beispiel:

Maske: Mit Weichzeichner 12, Schalter 'Maske invers' eingeschaltet

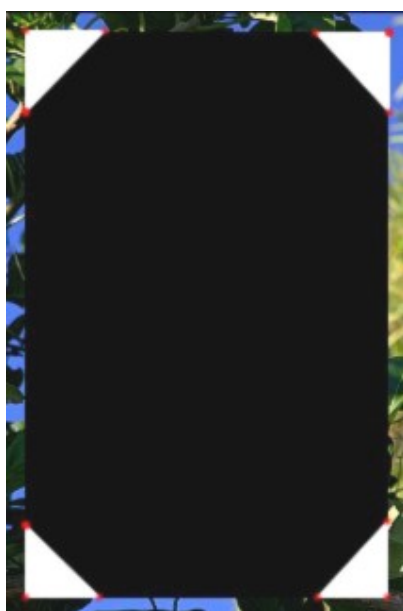
Werkzeug: Schärfen RGB -97



3. Beispiel:

Maske: Schalter 'Maske invers' eingeschaltet, Rechteckmaske, 4 x invertierte Polygonmaske (Rechtsklick auf Polygonmaske und 'invertieren' klicken)

Werkzeug: 'Farbsättigung'... 'Schwarz-Weiß', 'Farbabgleich' mit Sepiatönung hell

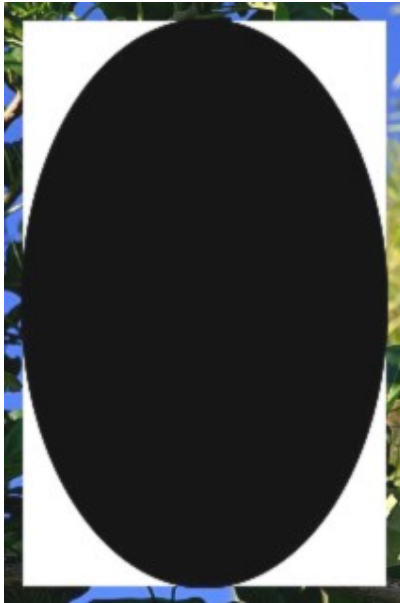




4. Beispiel:

Maske: Rechteck, Kreis (Herstellung ähnlich Beispiel 1!) invertiert (Rechtsklick auf Kreismaske und 'invertieren' klicken), Schalter 'Maske invers' ausgeschaltet

Werkzeug: 'Farbabgleich'...'Negativ' und 'Farbabgleich' Richtung Orange



5. Beispiel:

1. Schritt:

Maske: Rechteck wie Beispiel 1, Schalter 'Maske invers' eingeschaltet

Werkzeug: 'Farbsättigung'...'Schwarz-Weiß', Schärfe Helligkeit (Y) mit ca. -70

2. Schritt:

Maske: Rechteck wie Beispiel 1, Kreis (Herstellung wie bei Beispiel 1!) invers (Rechtsklick auf Kreismaske und 'invertieren' klicken), Schalter 'Maske invers' ausgeschaltet

Werkzeug: 'Hell / Dunkel'...'Gamma' relativ hell, 'Farbsättigung' relativ hoch





3. Werkzeug: 'Bild verkleinern oder vergrößern'

Diese Anleitung beschreibt, wie man einfach einen **Proportional-Rahmen** um ein Bild erzeugt, wobei das Bild eine gewünschte Größe einhalten soll.

Voraussetzung für das erfolgreiche Vorgehen:

Man muss zu Beginn schon festlegen, wie groß das Bild mit Rahmen am Ende und wie breit der Rahmen **entweder oben und unten oder links und rechts** sein soll.

Beispiel:

Unser Endbild soll 500 Pixel hoch, der Rahmen oben und unten jeweils 10 Pixel breit sein. Dann muss das Bild auf eine Höhe von 480 Pixel ($500 - 10 - 10 = 480$) skaliert und fix und fertig bearbeitet werden!

Ausgangsbild, fertig bearbeitet, 480 Pixel hoch, 360 Pixel breit:



1. Schritt:

Kontextmenü mit reMT (rechte Maustaste) aufrufen, Ausgangsbild kopieren, das wird das Vordergrundbild: (siehe linkes Menübild)

2. Schritt:

Skalieren des Ausgangsbildes von 480 Pixel Höhe auf 500 Pixel. Das wird das Hintergrundbild, das am Rand rundum zu sehen sein wird: (siehe rechtes Menübild)

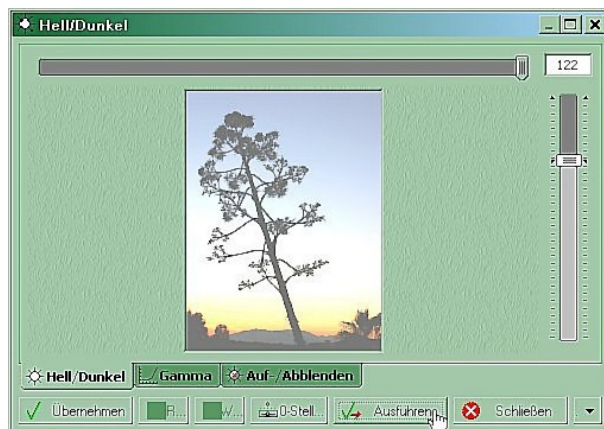




3. Schritt:

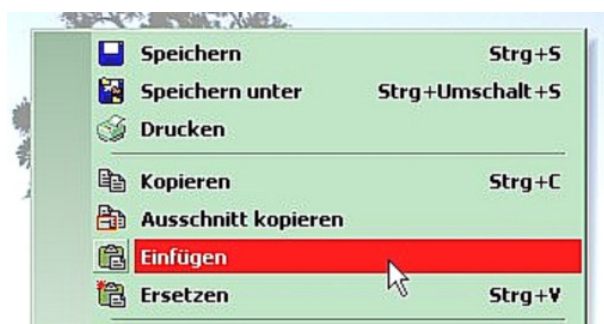
Hintergrundbild beispielsweise stark aufhellen, so dass das relativ dunkle Ausgangsbild nachher einen hellen Rahmen erhält.

Was man letztendlich mit dem Hintergrundbild macht, kommt auf das jeweilige Ausgangsbild an. Falls der Rahmen detailreich sein soll, Nachschärfen nach Schritt 3 nicht vergessen!



4. Schritt:

Vorher kopiertes Ausgangsbild nun mit reMT-Kontextmenü einfügen:



Das Bild wird praktischerweise automatisch zentriert eingefügt. Bei Bedarf kann man es auch beliebig verschieben. Ich empfehle dazu die Pfeiltasten zu benutzen.





5. Schritt:

Eingefügtes Bild wird mit rechter Maustaste fixiert.

Das Ergebnis:



Selbstverständlich könnte auch jedes beliebige andere Bild als Hintergrundbild genommen werden, um einen anders gemusterten Rahmen zu erhalten!

Bilder rahmen – Kapitel 2

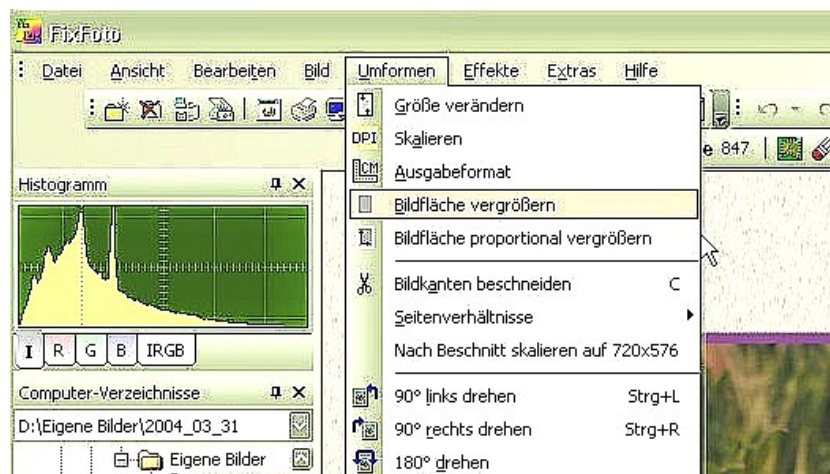
Das 4. Rahmenwerkzeug

talmida

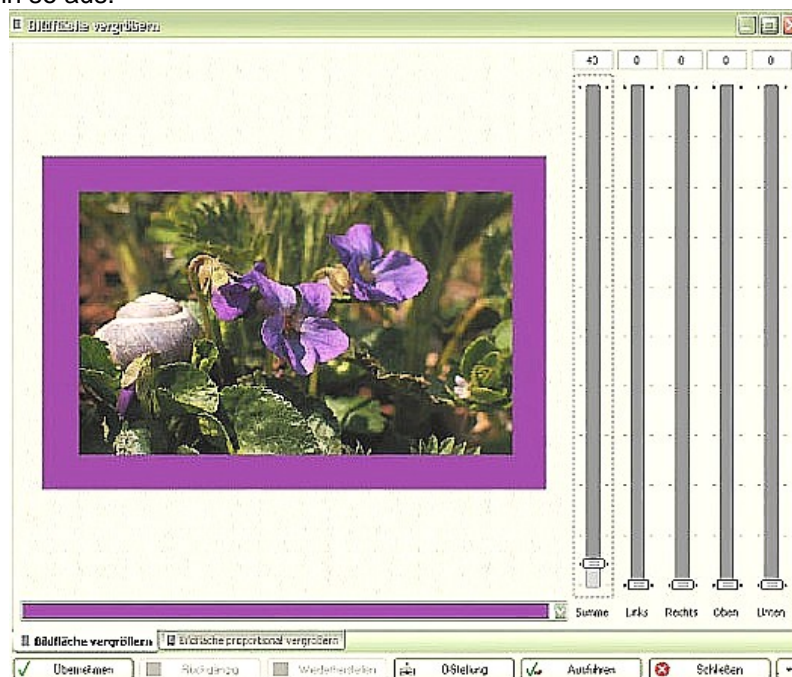
4. Werkzeug: (a) - 'Bildfläche vergrößern'

Sehr einfach lassen sich Rahmen herstellen, indem verschiedenfarbige Linien um ein Bild gezogen werden.

1. Schritt: Dazu wählt man aus dem Menü „Umformen“ den Punkt „Bildfläche vergrößern“



Der Dialog sieht dann so aus:



- 2. Schritt:** Im „Bildfläche vergrößern“ - Dialog wählt man zuerst die gewünschte Farbe aus:
Entweder mit einem Mausklick auf den Pfeil neben dem Farbbalken – worauf die Farbpalette aufklappt



Oder indem man auf einem gewünschten Farbbereich im Bild einen Doppelklick mit der Maus ausführt, woraufhin eben diese gewählte Farbe dann im Farbbalken angezeigt wird.



3. Schritt: Ist die Farbe gewählt, dann muss die Breite des Rahmens bestimmt werden. Dafür gibt es die fünf Schieber (rechts neben dem Bild).

Der linke Schieber zieht einen Rahmen rund um das Bild, die anderen Schieber ziehen den Rahmen nur an einzelnen Seiten auf.

4. Schritt: Die Schritte 2 und 3 können beliebig oft ausgeführt werden. Damit die eingestellten Werte jeweils übernommen werden, muss unten auf den Button „Übernehmen“ geklickt werden.

Mit Hilfe der Buttons „Rückgängig“ und „Wiederherstellen“ können Einstellungen, die schon übernommen wurden, nochmals geändert werden.

Der Button „0-Stellung“ wirkt sich immer nur auf die gegenwärtige Einstellung aus – die damit zurückgenommen werden kann.

5. Schritt: Ist der Rahmen wie gewünscht erstellt, dann schließt der Button „Ausführen“ die Arbeit ab, und das fertige Bild wird im Hauptfenster von FF angezeigt.

ein mögliches Ergebnis....



.... und ein anderes



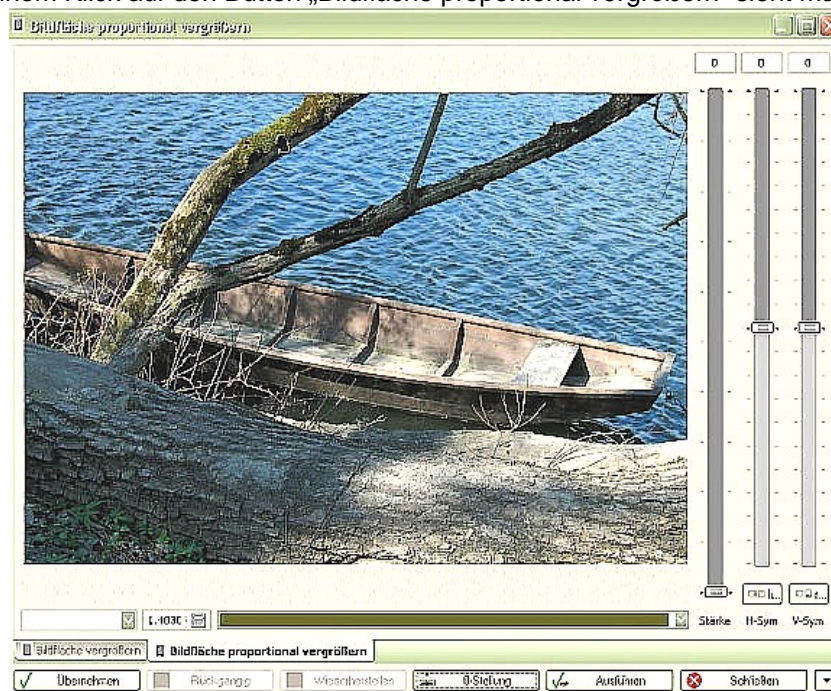
4. Werkzeug: (b) - 'Bildfläche proportional vergrößern'

Das Rahmen durch „Bildfläche vergrößern“ wurde in FF noch durch eine ebenso einfache wie geniale Lösung ergänzt:

Die Möglichkeit, ein Bild proportional passend für eine Ausbelichtung zu rahmen!

1. Schritt: Dafür muss zunächst die Ini-Datei für einen bestimmten Belichtungsdienst in FF eingebunden werden, und dieser dann unter „Umformen/Seitenverhältnisse/Belichterformate“ ausgewählt werden (Näheres hierzu siehe im FF-Forum).

2. Schritt: Nach einem Klick auf den Button „Bildfläche proportional vergrößern“ sieht man folgenden Dialog:

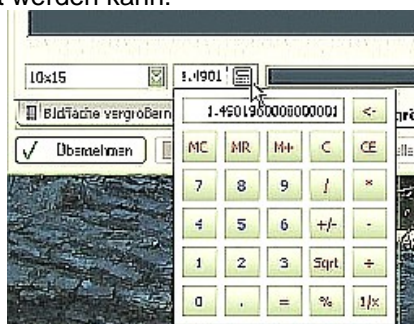


3. Schritt: Ein Klick auf den Pfeil neben dem linken Balken klappt eine Liste der Bildformate auf, die der eingestellte Belichtungsdienst anbietet.

Für dieses Beispiel wählen wir das Format 10x15.

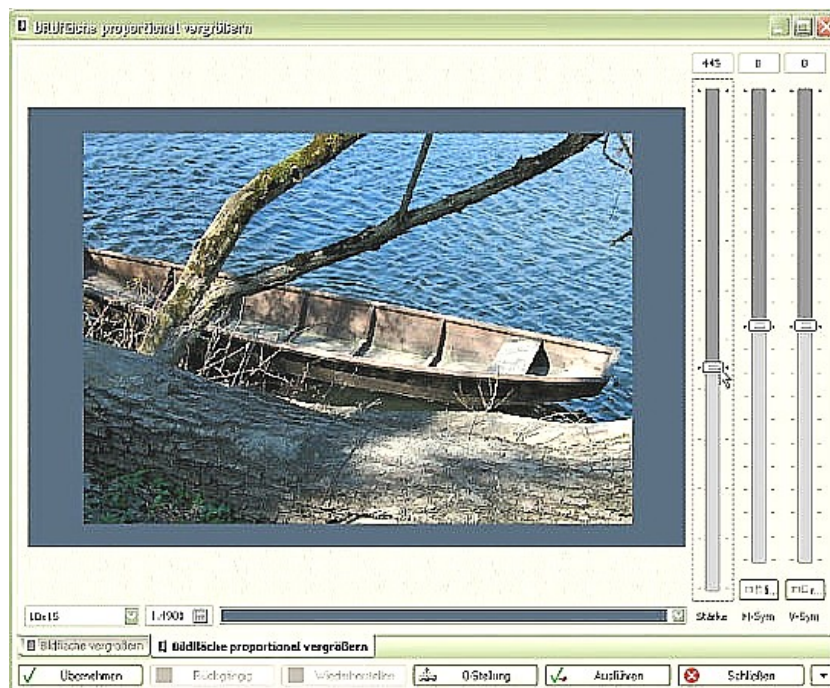


Durch einen Mausklick auf das Taschenrechnersymbol wird der Rechner angezeigt, der zum Berechnen von anderen Seitenverhältnissen benutzt werden kann:

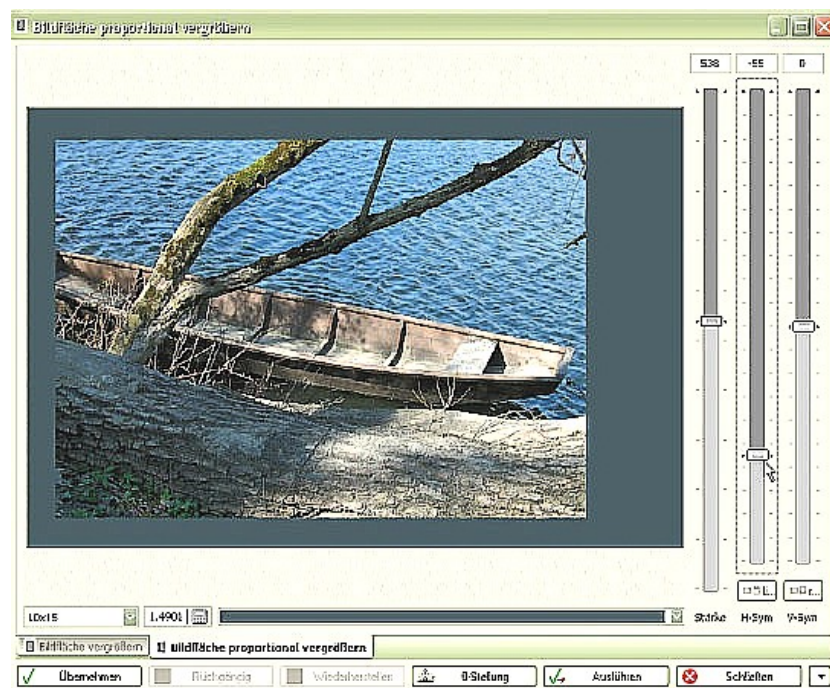




4. Schritt: Nachdem eine passende Farbe gewählt wurde, kann nun mit dem linken Schieber (Stärke) ein Rahmen in beliebiger Breite aufgezogen werden. Das Bild mit Rahmen ist immer im Format 10x15!

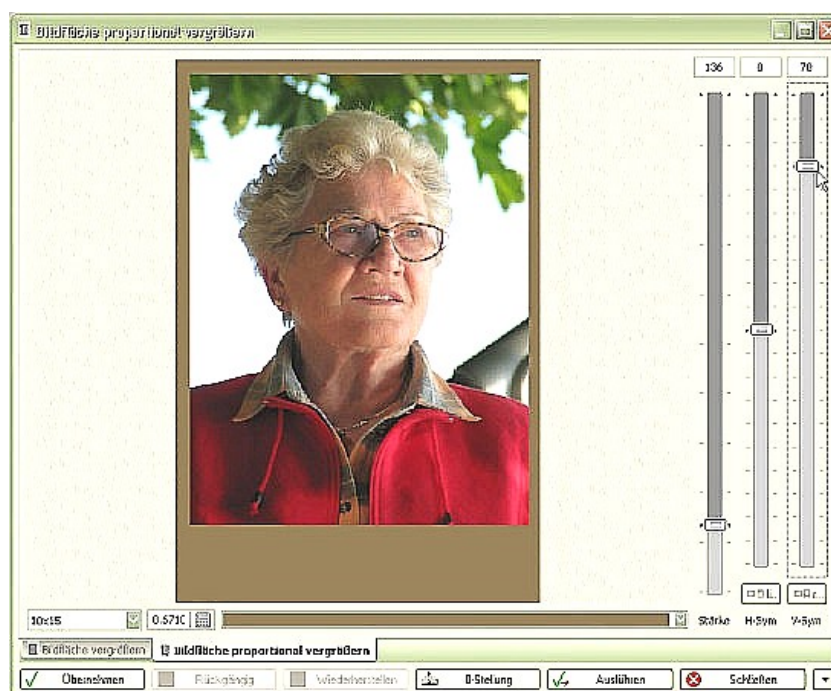


5. Schritt: Wenn der Rahmen die gewünschte Breite hat, kann mit den beiden anderen Schiebern das Bild innerhalb des gezogenen Rahmens verschoben werden, z.B.:





„0“ ist dabei jeweils die Mittelstellung. Die Schieber können nach oben oder nach unten bewegt werden. Z. B. ist es bei einem Portrait schön, wenn es einen „Fuß“ hat, das sieht dann so aus:



6. Schritt: Mit einem Klick auf „Ausführen“ wird das fertig gerahmte Bild im Hauptfenster von FF angezeigt.

Bilder rahmen – Kapitel 3

Das 5. Rahmenwerkzeug

Ralf Eberle

5. Werkzeug: 'MFDL - MasterFramerDeLuxe'

1.0. MFDL starten

Bei einem frisch installierten FixFoto ist es notwendig, zuerst die Skriptumgebung zu konfigurieren. Sollte das schon geschehen sein, bitte weiterlesen bei **1.2**

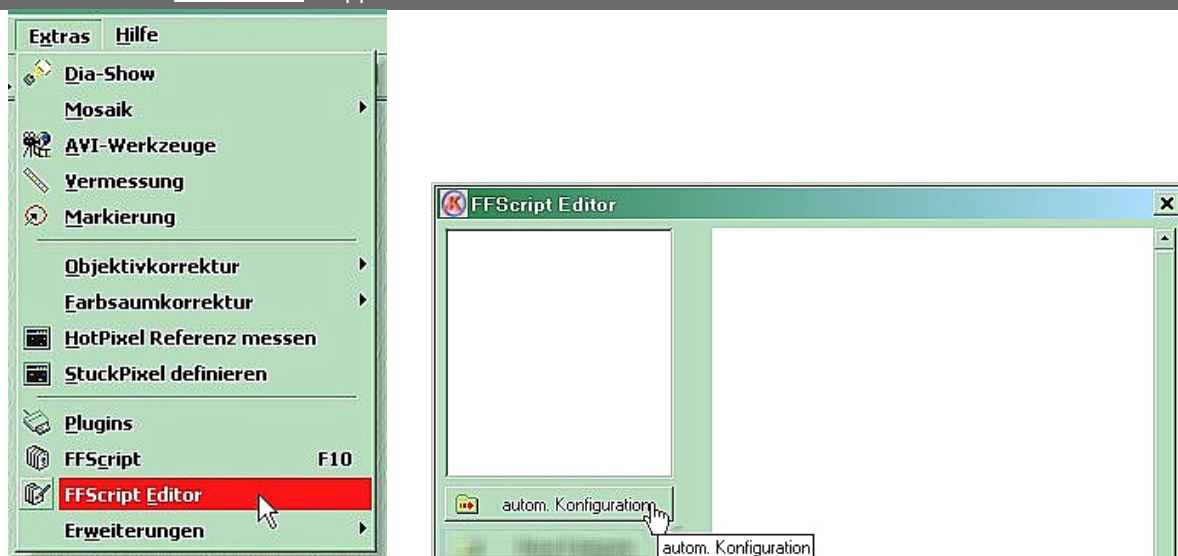
Falls beim Installieren von FixFoto die Option 'Menüs und Werkzeugleiste anpassen' aktiviert ist, werden die Skripte mitinstalliert, sprich dekomprimiert. Andernfalls erst auf der Festplatte im Verzeichnis 'Script', das am FixFoto-Programmverzeichnis dranhängt, die vorhandenen ZIP-Dateien entzippen!

1.1. Skriptumgebung bzw. Skripteditor konfigurieren

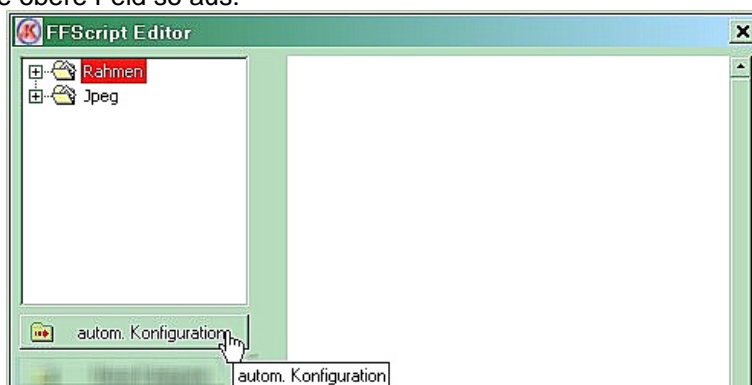
Der Skripteditor findet sich

im Menü 'Extras':

Nach dem Öffnen 'Automatische Konfiguration' anklicken:



Danach sieht das linke obere Feld so aus:



1.2. Skript MFDL aufrufen

Ab hier muss sich ein Bild, das gerahmt werden soll, auf der Arbeitsoberfläche befinden. Dann im Menü 'Extras' die Skriptübersicht öffnen:

Im aufpoppenden Fenster, sofern ein Pluszeichen vor 'Rahmen' steht, das Pluszeichen anklicken. Danach die Auswahlzeile 'MasterFramerDeLuxe' entweder doppelklicken oder aber einfach unten den Schalter 'Ausführen' betätigen.

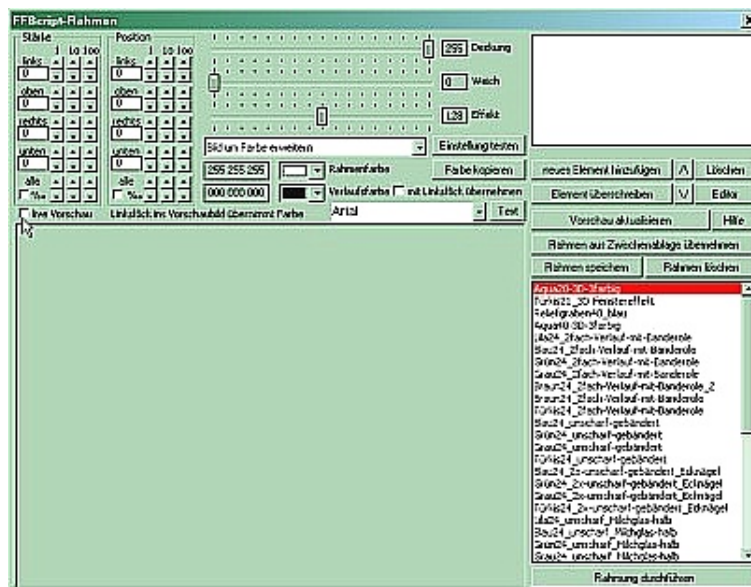




FixFoto - Bildbearbeitung für digitale Fotografie

FixFoto-Forum | www.fff.de | Tipps & Tricks

Es öffnet sich das MFDL-Fenster (hier verkleinert):



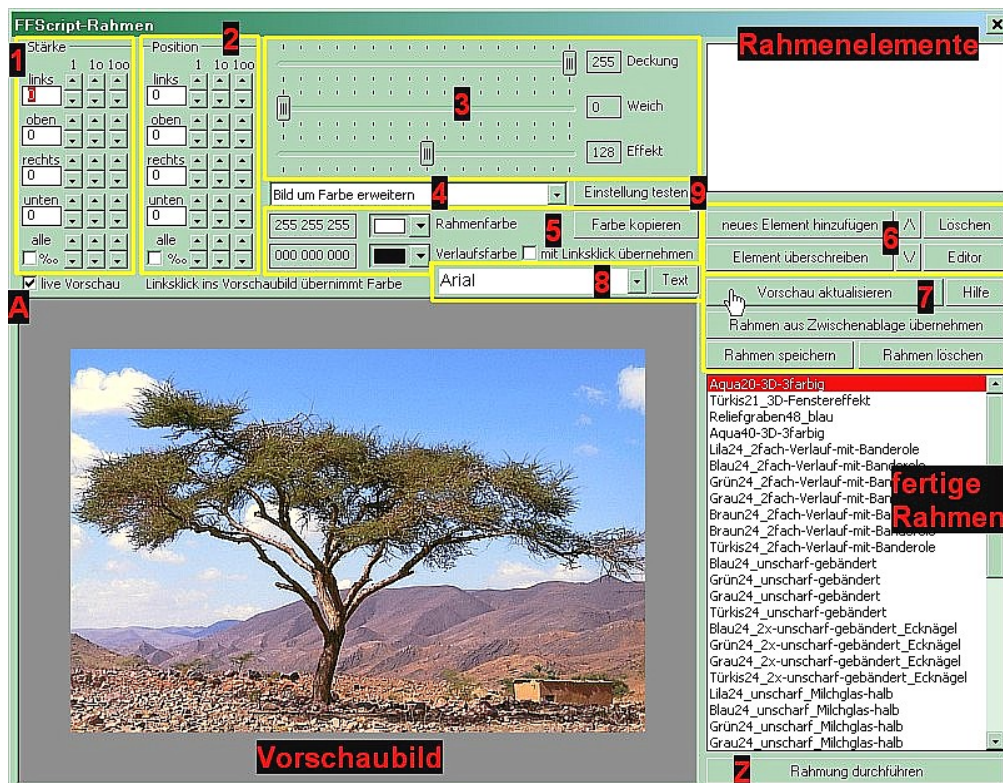
Falls sich das Fenster nicht öffnet und eine Fehlermeldung erscheint im Sinne von "Das Objekt unterstützt diese Eigenschaft oder Funktion nicht", siehe

<http://www.fff.de/index.php?board4;action=display;threadid=2037;start=msg18106#msg18106>

2.0. MFDL benutzen

2.1. Vorbereitende Einstellungen

Bereits ab hier kann individuell verschieden gearbeitet werden. Aber meine Empfehlung wäre, das zu rahmende Bild erst einmal sichtbar zu machen, damit man leichter zum Bild passende Rahmeneinstellungen gleich zu Beginn tätigen kann. Dafür wird bei **A** 'live Vorschau' angehakt und bei **7** 'Vorschau aktualisieren' angeklickt.





2.2. Aufzählung der MFDL Steuerelemente

A

'live Vorschau' macht die meisten Änderungen an Rahmeneinstellungen oder veränderten Rahmenelementen sofort sichtbar. Alternativ wird **7** 'Vorschau aktualisieren' verwendet.

1 Stärke

Rahmenbreite einstellen in Pixel, je Seite oder mit 'alle' rundum. Das Promillezeichen wandelt die Breite in Pixel in Promille Bildbreite um. Damit würde ein Rahmen auch bei verschiedenen großen Bildern immer im Verhältnis zur Bildgröße gleich breit.

Beispiel: Bild ist 100x50 groß. Rahmenbreite 'alle' in Promille 1000.

Ergebnis: Bild ist 300x250 groß.

Erklärung: Die Bildbreite wird rundum (!) als Rahmenbreite hinzugefügt, also $100+100+100 \times 100+50+100$! Die längere Bildkante ist für die Promille-Breite maßgebend.

2 Position

Verschiebung des Rahmens nach innen in Pixel, geht nicht bei Rahmenart **4** 'Bild um Farbe erweitern'. Wirkung wie bei **1** je Seite, alle und Promille.

3 Regler

Rahmen-Ausprägung einstellen. Nur jeweils bestimmte Parameter sind bei jeder Rahmenart **4** einstellbar.

4 Rahmenart

Aufzählung und Beschreibung siehe **2.3**: Ob der Rahmen außen angefügt oder nach innen gefügt wird, ob 3D-Effekte, Farb-, Helligkeit- oder Schärfewerte beeinflusst werden.

5 Farbe

Farbe des Rahmens, bzw. zweite Farbe als Zielfarbe für Effektrahmen mit Farbverläufen. Links werden die RGB-Werte angezeigt, über die Auswahlfelder können Farben aus Bestand, Farbkarte oder Verlaufsfield ausgewählt werden. Alternativ können RGB-Werte oder Farbton, Sättigung und Intensität eingegeben werden.

Die Rahmenfarbe kann auch durch Linksklick ins Vorschaubild übernommen werden! Damit dies auch für die Verlaufsfarbe geht, muss das nebenstehende Kästchen angehakt werden.

Um die Rahmenfarbe in das Feld der Verkaufsfarbe zu kopieren, Schalter 'Rahmenfarbe kopieren' anklicken.

6 Rahmenelemente

Rahmenelemente hinzufügen, ändern (überschreiben), löschen oder Reihenfolge verändern.

Sind die Einstellungen von **1, 2, 3, 4, 5** und **8** für einen Rahmen wie gewünscht, können die Parameter dieses Einzelrahmens (=Rahmenelement) fixiert werden, indem 'neues Element hinzufügen' angeklickt wird. Um tatsächlich das Bild mit **Z** rahmen zu können ist dies sogar zwingende Voraussetzung. Nur Elemente, die im Feld **Rahmenelemente** stehen, werden für die Rahmung benutzt.

Vorsicht: Ist 'live Vorschau' **A** eingeschaltet und die Rahmenart **4** 'Bild um Farbe erweitern' eingestellt wird sofort nach 'neues Element hinzufügen' ein neuer Rahmen um das Bild angezeigt, der den aktuellen quasi verdoppelt.

Will man das Bild aber erst mal betrachten, wie der Rahmen wirkt, müssen alle Regler unter **1** auf Null gestellt werden.

- ☐ Soll ein vorhandenes Rahmenelement geändert werden, muss es doppelgeklickt werden. Dann erscheinen seine Parameter in den Feldern von **1, 2, 3, 4, 5** und **8**.
- ☐ Soll ein vorhandenes Rahmenelement überschrieben werden, muss die entsprechende Zeile unter Rahmenelemente ausgewählt sein und dann 'Element überschreiben' angeklickt werden.
- ☐ Mit den Pfeilköpfen kann die Reihenfolge einzelner Rahmenelemente verändert werden.
- ☐ Wenn ein Rahmenelement ausgewählt ist, kann man es mit dem 'Löschen'-Knopf löschen.



7 Rahmenhandhabung

- ☐ Vorschau aktualisieren braucht man praktisch nur, wenn 'live Vorschau' A nicht aktiv ist.
- ☐ Rahmen können mit dem entsprechenden Knopf aus der Zwischenablage übernommen werden, wenn z.B. dem Support-Forum Rahmenelemente/werte kopiert wurden.
- ☐ Ein Rahmen kann nur gespeichert werden, wenn mindestens ein Element unter **Rahmenelemente** steht, s. 6.
- ☐ Rahmen löschen bezieht sich auf einen im Feld **fertige Rahmen** ausgewählten Rahmen.

8

Text ins Bild fügen erfordert als Voraussetzung, dass 'Rahmenart' **8** 'Text einblenden' aktiviert ist. Es muß dann bei **8** erst noch ein Text eingegeben werden und die Schriftart ist zu wählen. Siehe auch **2.3**.

9

Mit dem Knopf 'Einstellung testen' werden die unter **1, 2, 3, 4, 5** und **8** getätigten Einstellungen getestet. Dadurch erhält das Vorschaubild einen Rahmen gemäß dieser aktuellen Einstellungen. Wird immer benötigt, wenn Einstellungsänderungen auch bei aktiver 'live Vorschau' **A** nicht sofort dargestellt werden.

Z

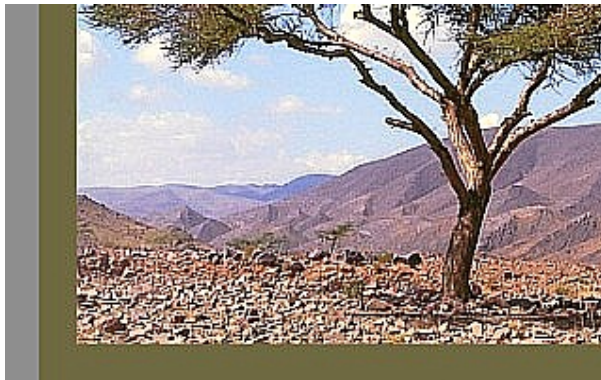
Bild mit den Elementen unter **Rahmenelemente** rahmen und MFDL automatisch schließen. Gegebenenfalls vorher erst den Rahmen speichern.

2.3. Liste der MFDL Rahmenarten

Im Folgenden werden zu jeder Rahmenart alle einstellbaren Parameter beschrieben. Die Regler von 3 arbeiten folgendermaßen:

- Deckung gibt an, wie stark deckend ein Effekt oder eine Farbe sein soll, Maximum ist 255
- weich gibt Radius bzw. Breite des Weichzeichners an. Minimum, also keiner ist bei 0
- Effekt gibt die Effektstärke einer Rahmenart an, Neutral ist 128

▪ Bild um Farbe erweitern

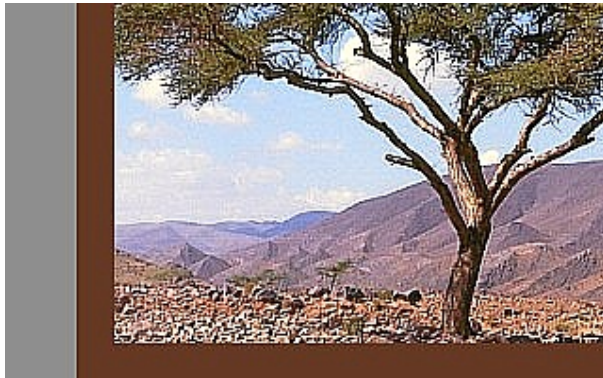


beliebige Farbe aus Bild, Stärke 20 breit

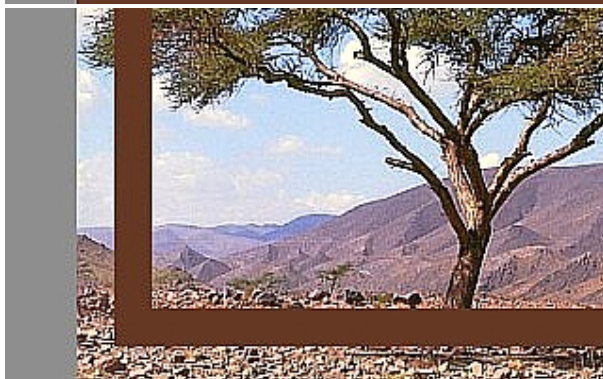
Dies ist die einzige Rahmenart, die den Rahmen außen ans Bild anfügt und keinen Bildinhalt überschreibt.

Parameter: **1** Stärke, **5** Rahmenfarbe

▪ Rahmenfarbe einzeichnen



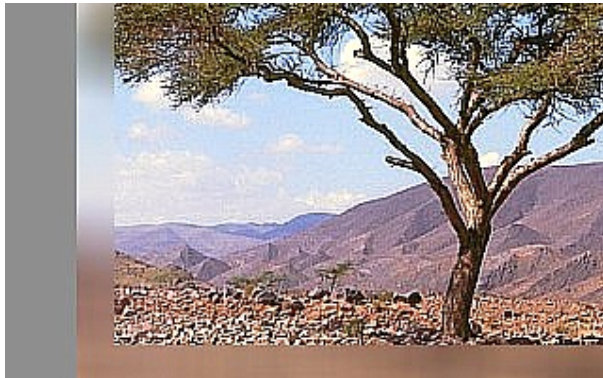
beliebige Farbe aus Bild, Stärke 20 alle



Stärke 20 alle, Position 20 alle

Überschreibt Bildinhalt. Dies ist der einfarbige Rahmen, der nach innen gerückt werden kann.
Parameter: **1** Stärke, **2** Position, **5** Rahmenfarbe

▪ Unschärfe



Stärke 20 alle

Grundeinstellung bei Deckung: 255, Weich: 0, Effekt: 128.

Erzeugt einen überschreibenden unscharfen Rand.

Parameter: **1** Stärke, **2** Position, **3** Regler

Aktive Regler:

- Deckung
- weich (verwischt zusätzlich)
- Effekt (Minimum also kein Effekt ist bei 0. Die Wirkung ist unregelmäßig sprungweise, z.B. 0...4 sind gleich stark, 5...12 sind gleich stark, etc. Vorsicht: Nur bei 128 wirkt Unschärfe genau so breit wie bei Stärke eingestellt. Andere Werte ziehen Bildinfo angrenzender Bildteile mit in den Unschärferahmen, der Rahmen wird quasi 'verschmutzt'. Will man also andere Unschärfe ohne Verunreinigung muss der Deckungsregler benutzt werden.)

▪ Farbsättigung



Stärke 20 alle Grundstellung bei Deckung: 255, Weich: 0, Minimum bei Effekt: 0.

Erzeugt einen überschreibenden Rand mit beliebiger Farbsättigung, also von Schwarz-Weiß bis gesättigt.

Parameter: **1** Stärke, **2** Position, **3** Regler

Aktive Regler:

- Deckung = Effekt
- weich
- Effekt (Schwarz-Weiß bei 0, gesättigt bei 255)

▪ Helligkeit



Stärke 20 alle Grundstellung bei Deckung: 255, Weich: 0, Effekt: 32.

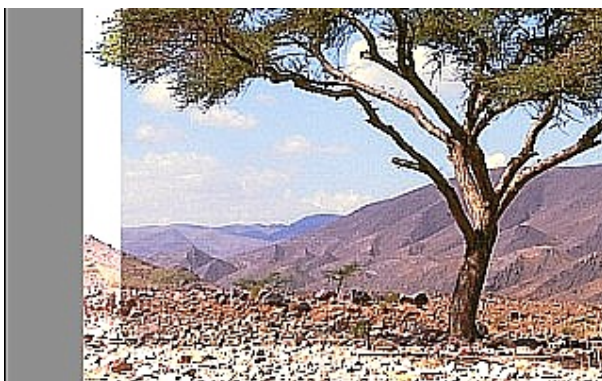
Erzeugt einen überschreibenden Rand mit beliebiger Aufhellung oder Abdunklung.

Parameter: **1** Stärke, **2** Position, **3** Regler

Aktive Regler:

- Deckung mildert Effekt (unnötig)
- weich
- Effekt (halbdunkel bei 0, halbhell bei 255. Ist ganz dunkel (schwarz) bzw. ganz hell (weiß) das Ziel, ist derselbe Rahmen noch einmal zu überlagern.

▪ Kontrast



Stärke 20 alle, Grundstellung bei Deckung: 255, Weich: 0, Effekt: 236.

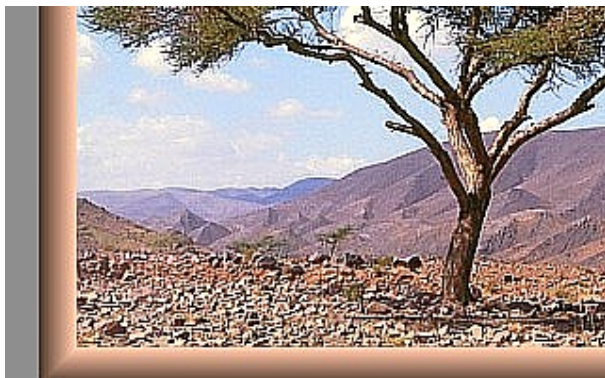
Erzeugt einen überschreibenden Rand mit beliebig starkem Kontrast (linear), also beginnend von komplett Grau.

Parameter: **1** Stärke, **2** Position, **3** Regler

Aktive Regler:

- Deckung, steuert quasi Zumischung von Grau
- weich
- Effekt (Grau bei 0, sehr stark bei 255. Beliebiger stärker durch Überlagerung weiterer Kontraststrahlen.)

▪ Verlauf

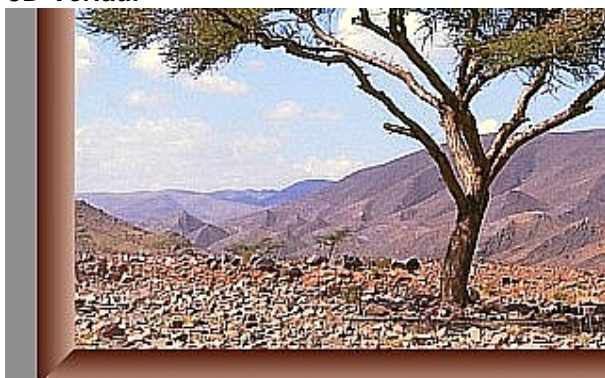


Stärke 20 alle, da überschreibend wurde vorher 'Bild um Farbe erweitern 20 alle' angewandt

Erzeugt einen überschreibenden Rand mit Farbverlauf von 'Rahmenfarbe' bis 'Verlaufsfarbe'.

Parameter: **1** Stärke, **2** Position, **5** Rahmenfarbe und Verlaufsfarbe

▪ 3D-Verlauf

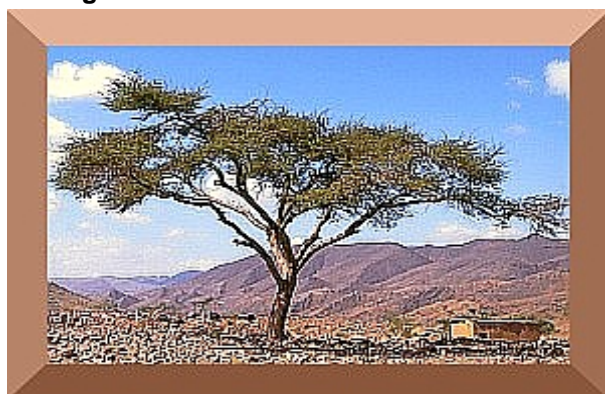


Stärke 20 alle, da überschreibend, wurde vorher 'Bild um Farbe erweitern 20 alle' angewandt

Erzeugt einen gewölbt erscheinenden überschreibenden Rand mit 3D-Farbverlauf von 'Rahmenfarbe' bis 'Verlaufsfarbe'.

Parameter: **1** Stärke, **2** Position, **5** Rahmenfarbe und Verlaufsfarbe

▪ Schrägschnitt



Stärke 20 alle, Grundstellung bei Effekt: 236. Da überschreibend, wurde vorher 'Bild um Farbe erweitern 20 alle' angewandt.



Erzeugt einen überschreibenden Rand, der einen 3D-Bilderrahmen mit Beleuchtungseffekt simuliert.

Parameter: **1** Stärke, **2** Position, **3** Regler, **5** Rahmenfarbe

Aktive Regler:

- o Effekt (Werte kleiner 128: oben dunkel und unten hell, bei größer 128 umgekehrt).

▪ Text



Stärke: links 30, oben 3500, rechts 700, unten 1.
Position: links 100, oben 280. Deckung: 172

Druckt einen Schriftzug ins Bild.

Parameter: **1** Stärke, **2** Position, **3** Regler, **5** Rahmenfarbe (=Schriftfarbe), **8** gewünschter Text und Schriftart

Stärke:

- links: Schriftgröße
- oben: Drehwinkel in Zehntel Grad
- rechts: Dicke (wie fett Schrift wird), Werte < 551 normal, 551-611 fett, > 611 doppelt fett
- unten: um 10 Grad schrägestellt bei = 1 (ist aber nur simuliertes 'kursiv'!)

Position:

- links: Entfernung der Schrift vom linken Rand (des Schriftzentrums)
- oben: Entfernung der Schrift vom oberen Rand (des Schriftzentrums)

Farbe:

Aktive Regler:

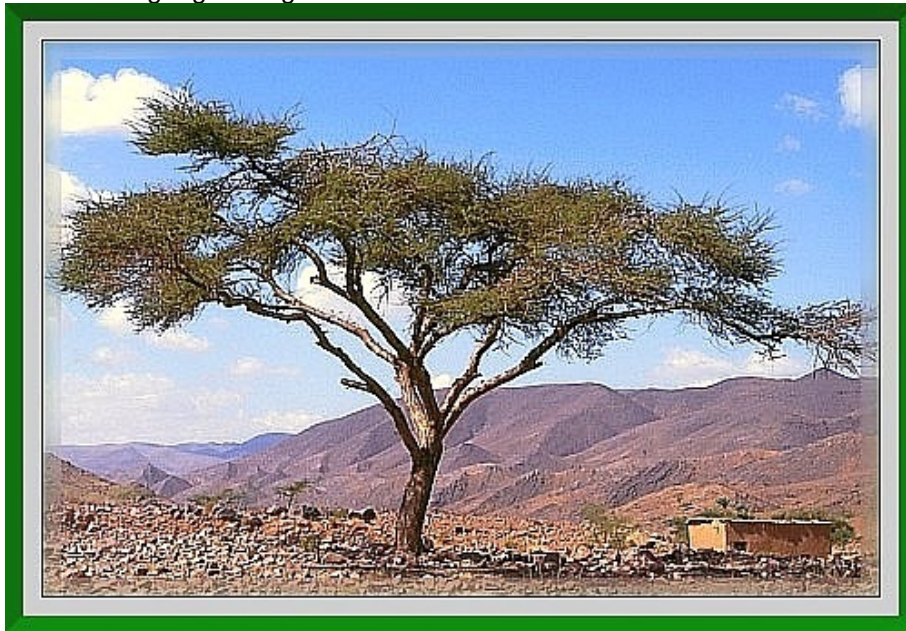
- o Deckung

Tips zur Anwendung:

- o Zuerst auf 'Text' klicken und diesen eingeben. Dann die Schriftart wählen und erst dann die Rahmenart 'Text einblenden' wählen. Ist nämlich noch kein Text eingegeben, kommt sonst eine Fehlermeldung.
- o Die Drehung ist nur im Uhrzeigersinn möglich. Es ist empfehlenswert, mittels Maus z.B. den 100er-Knopf bei 'Stärke'...'oben' so lange gedrückt zu halten, bis die gewünschte Textlage erreicht ist. Ggf. kann man dann noch mit Einzelclicks feintunen.

2.4. Beispiel für eine Rahmenerzeugung

Das Vorgehen für die Erzeugung für folgenden Rahmen wird untenstehend Schritt für Schritt erläutert.



1. MFDL starten gemäß 1.2
2. **A** 'live Vorschau' anklicken
3. **7** 'Vorschau aktualisieren' anklicken
 - Zu Beginn steht **4** Rahmenart auf 'Bild um Farbe erweitern', diese Rahmenart brauchen wir als erstes!
4. **1** 'Stärke alle' auf 1
5. **5** 'Rahmenfarbe' Schwarz aus Pulldown-Feld wählen
6. **6** 'Neues Element hinzufügen' anklicken
7. **1** 'Stärke alle' auf 20
8. **5** 'Rahmenfarbe' Grau aus Pulldown-Feld wählen
9. **9** 'Einstellung testen' anklicken
10. **6** 'Neues Element hinzufügen' anklicken
11. **1** 'Stärke alle' auf 10
12. **4** Rahmenart 'Schrägschnitt' wählen
13. **3** 'Effekt' auf 100
14. **5** 'Rahmenfarbe' Dunkelgrün aus Pulldown-Feld wählen
15. **9** 'Einstellung testen' anklicken
 - gegebenenfalls Schritte 13. bis 15. mit anderen Einstellungen wiederholen bis ansprechendes Ergebnis erreicht wird
16. **6** 'Neues Element hinzufügen' anklicken
17. **2** 'Position alle' auf 21
18. **4** Rahmenart 'Unschärfe' wählen
19. **3** 'Deckung' auf 160
20. **3** 'Effekt' auf 128
 - wiederum nach Geschmack mit den Einstellungen von 19. und 20. spielen
21. **6** 'Neues Element hinzufügen' anklicken
22. **A** 'Rahmen speichern' anklicken sofern der Rahmen für später erhalten werden soll
23. **Z** 'Rahmung durchführen' anklicken
 - MFDL-Fenster wird mit 23. automatisch geschlossen.