



ArtSuite

Effekte und Bilderrahmen für Fotos



INHALT

- Anwendung
- Installation unter Windows
- Installation unter Mac
- Programmregistrierung
- Funktionsweise
 - ◊ Arbeitsbereich
 - ◊ Arbeitsweise
 - ◊ Text & Wasserzeichen
 - ◊ Optionen
 - ◊ Stapelverarbeitung
 - ◊ Drucken des Bildes
 - ◊ **Schwarz und Weiß**
 - ◊ Farbverschiebung
 - ◊ Kanalmixer
 - ◊ Textur
 - ◊ Glamour
 - ◊ **Schlüsselfarben**
 - ◊ Halbtoneffekt
 - ◊ Farbstreifen
 - ◊ Glitch
 - ◊ Klassisch
 - ◊ Muster
 - ◊ Striche
 - ◊ Kratzer
 - ◊ Seite aufrollen
 - ◊ Quadrate
 - ◊ Zerrissen
 - ◊ **Sprühen**
 - ◊ **Künstlerisch**
 - ◊ Reif
 - ◊ Akzent setzen
 - ◊ Passepartout
 - ◊ Vignettierung
 - ◊ Handgemalte Rahmen
 - ◊ Rahmenpaket installieren
 - ◊ Rahmenpaket erstellen
- Beispiele
 - ◊ Ihre eigenen Rahmen erstellen
 - ◊ Kunstgalerie
 - ◊ 4 Jahreszeiten
 - ◊ Berliner Dom
- AKVIS Software

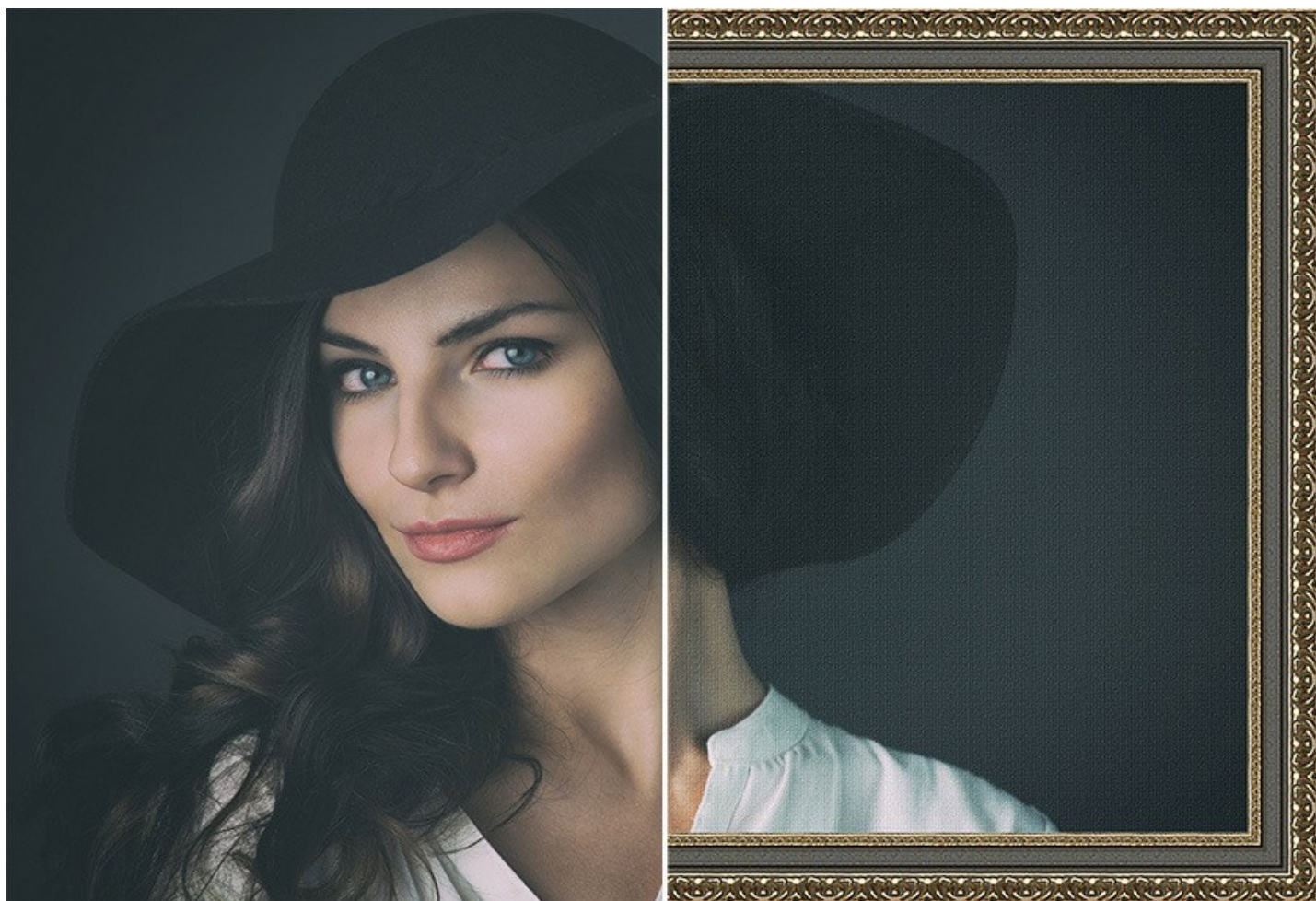
AKVIS ARTSUITE 19.5 | BILDERRAHMEN UND EFFEKTE FÜR IHRE FOTOS

AKVIS ArtSuite ist eine beeindruckende Sammlung von Bilderrahmen und Effekten für die Fotogestaltung.

Verleihen Sie Ihren Fotos einen einmaligen und ganz persönlichen Look!

Die Software kann bei vielen Gelegenheiten angewendet werden: beim Erstellen einer Grußkarte für Ihre Freunde oder eines personalisierten Desktophintergrundes, beim Gestalten eines Familienalbums oder beim Spielen mit Ihren Bildern allein "um der Kunst willen".

AKVIS ArtSuite bietet verschiedene Designvorlagen, mit denen man **eine endlose Zahl erstaunlicher Effekte** erzeugen kann.



Die Effekte werden in zwei Gruppen geteilt: Rahmen und Effekte.

• Rahmen:

Das Programm stellt eine große Auswahl unterschiedlichster Rahmen bereit. Man kann sowohl [klassische Bilderrahmen](#) (aus Holz, Kunststoff, Ziegel, mit Naturmotiven usw.) benutzen als auch einen farbenfrohen Musterrahmen erstellen oder einen anderen Kanteneffekt anwenden.

Die mit ArtSuite gelieferten Rahmenmuster können auf Ihr bestimmtes Foto zugeschnitten werden. Man kann den Rahmen individuell anpassen: seine Farbe, Form, Stil und Helligkeit festlegen. Die Bilderrahmen können auch mit anderen ArtSuite-Effekten kombiniert werden.



Sie können ein [Passepartout](#) hinzufügen, einen Rahmen mit [zerrissenen](#) oder [zerkratzten](#) Kanten erstellen, den [Eselsohr-Effekt](#) simulieren sowie Ihrem Bild einen Retro-Look mit einer [Vignette](#) verleihen.

Erzeugen Sie exklusive Bilderrahmen: dazu laden Sie einfach ein Bild als Muster und Ihr persönlicher Fotorahmen wird automatisch generiert. Machen Sie Ihre Fotos extra Spaß!



Mit der eigenständigen Version des Programms (ArtSuite Standalone) können Sie nicht nur Rahmen aus Mustern erstellen, sondern auch gebrauchsfertige [Handgemalte Rahmen](#) verwenden. Einige dieser Rahmen sind in ArtSuite enthalten, und ein zusätzliches [kostenloses Rahmenpaket](#) steht gratis zum Download bereit.



Außerdem bieten wir zusätzliche [themenorientierte Rahmenpakete](#) an, die von professionellen Künstlern speziell für den Einsatz in ArtSuite erstellt wurden: *Hochzeitpaket*, *Vintage-Paket*, *Weihnachtspaket*, *Jahreszeiten-Kollektion*, *Valentinstagspaket*, *Blumenpaket*, *Kommunion und Konfirmation* und viele andere.

► Effekte:

Die Effekte in ArtSuite ermöglichen das Experimentieren mit Fotos: man kann ein Foto in ein [Schwarzweißbild](#) konvertieren und ihm einen Farbton hinzufügen (z. B. einen Sepia-Effekt); [Farben im Bild ersetzen](#); eine [Textur hinzufügen](#) (aus der integrierten Bibliothek auswählen oder eine benutzerdefinierte Textur laden) usw. Geben Sie Ihren Fotos einen spektakulären Auftritt!



Sie können ein Foto in ein [Halbtonbild](#) verwandeln, um ihm einen Retro-Comic-Look zu verleihen; ein normales Porträt zum [Glamourbild](#) machen; den auffallenden [Farbstreifen](#)-Effekt oder die trendige [Glitch](#)-Technik anwenden.

Lassen Sie Ihre Fotos stilvoll und schick aussehen!



Die Software bietet eine Reihe gebrauchsfertiger **AKVIS Presets** und ermöglicht es Ihnen, Ihre bevorzugten Einstellungen als Voreinstellung in einer **.arts**-Datei zu speichern.

AKVIS ArtSuite ist einfach zu bedienen und verfügt über eine intuitive Benutzeroberfläche. Das Programmfenster zeigt **Original**- und **Ergebnis**-Bilder zum Vergleich an. Sie können mit einem Klick auf das Bild zwischen ihnen wechseln. Das **Hinweise**-Panel zeigt die Beschreibung der Parameter und Schaltflächen an, wenn Sie mit dem Cursor darüber fahren.

Mit der **Stapelverarbeitungsfunktion** können Sie dieselben Änderungen auf eine Reihe von Bildern anwenden und somit eine Menge Zeit sparen.

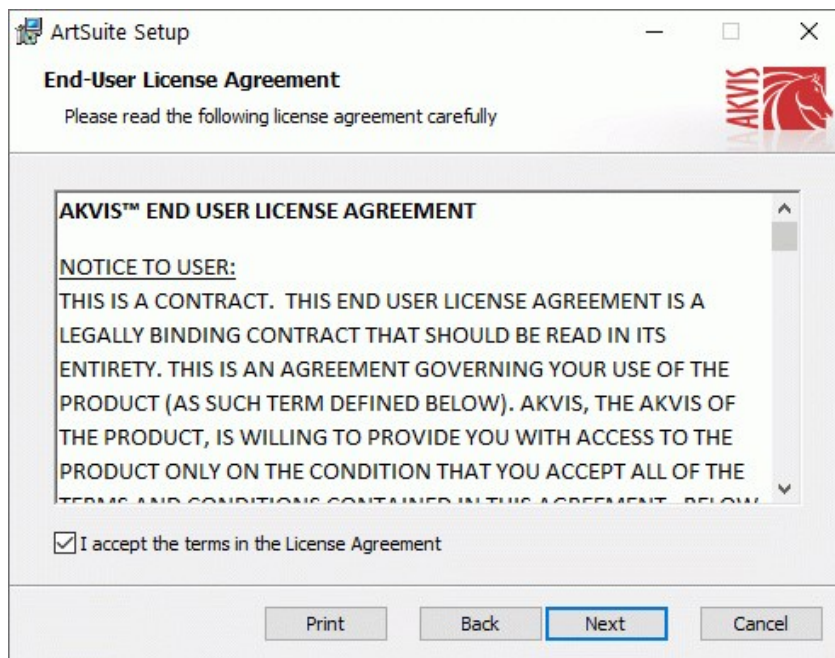
AKVIS ArtSuite ist in [zwei Versionen](#) erhältlich - als eigenständiges *Standalone*-Programm und als *Plugin* für ein Bildbearbeitungsprogramm. Die Plugin-Version ist mit [AliveColors](#), Adobe Photoshop, Photoshop Elements, Corel PaintShop Pro usw. kompatibel. [Kompatibilität](#) des Plugins prüfen.

SO INSTALLIERT MAN AKVIS SOFTWARE

Folgen Sie der Anweisung, um das Plugin **AKVIS ArtSuite** unter Windows zu installieren.

- Starten Sie die Windows Setup-Datei (mit **.exe**-Dateiendung).
- Wählen Sie die Sprache aus und klicken Sie auf **Installieren**, um den Installationsvorgang zu starten.
- Um den Installationsvorgang fortzusetzen, müssen Sie die **Lizenzbedingungen** durchlesen und akzeptieren.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "**Ich stimme den Bedingungen der Lizenzvereinbarung zu**" und klicken Sie auf **Weiter**.

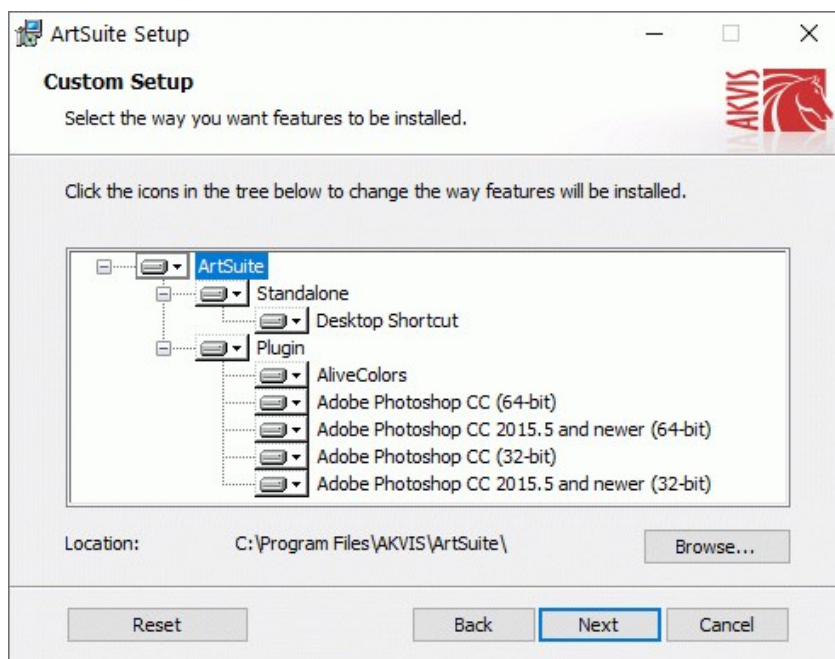


- Um das **Plugin** zu installieren, wählen Sie Ihre Bildbearbeitungssoftware aus der Liste aus.

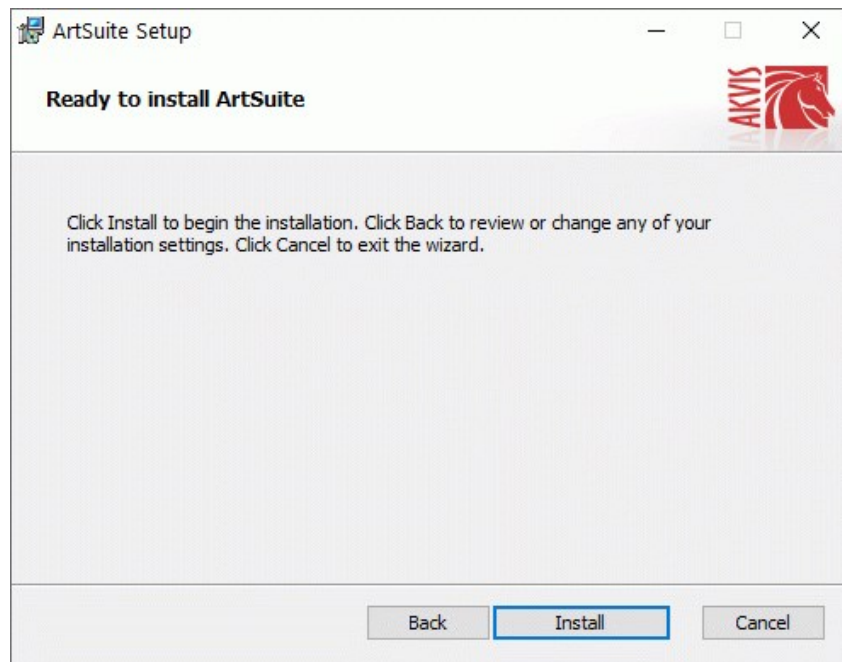
Um die **Standalone**-Version zu installieren, stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen **Standalone** aktiviert ist.

Um eine Verknüpfung des Programms auf dem Desktop zu erstellen, aktivieren Sie den Punkt **Verknüpfung auf Desktop**.

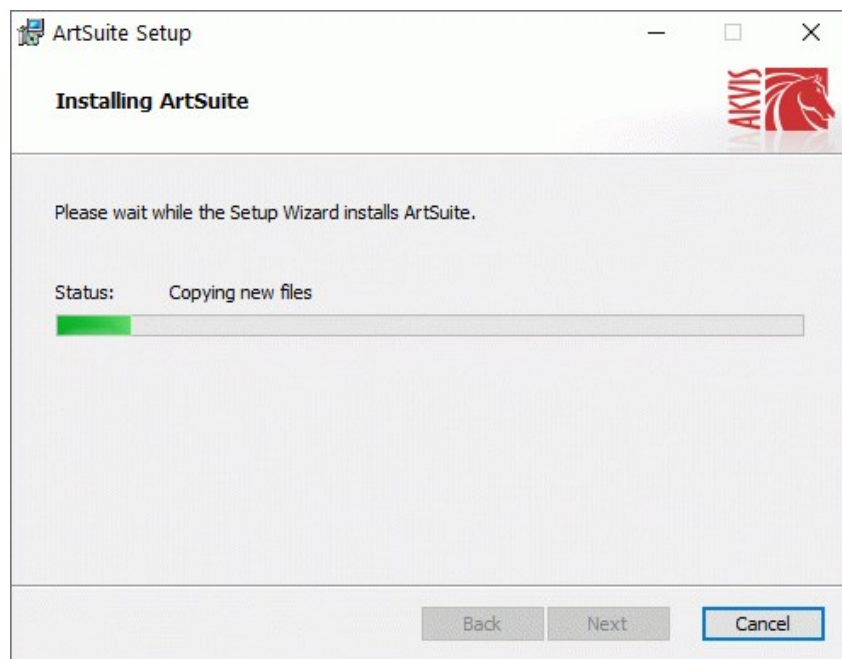
Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weiter**.



- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Installieren**.

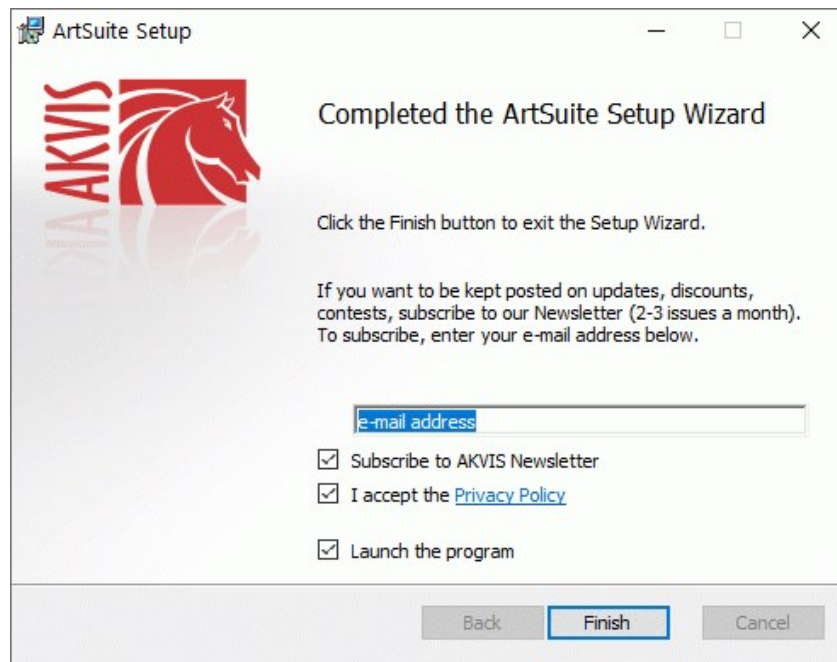


- Die Installation ist gerade im Gange.



- Die Installation ist beendet.

Sie können **AKVIS Newsletter** abonnieren, um Informationen über neue Produkte und spezielle Angebote aus erster Hand zu erhalten. Geben Sie Ihre Email-Adresse ein.



- Klicken Sie auf **Fertig stellen**, um das Setup zu beenden.

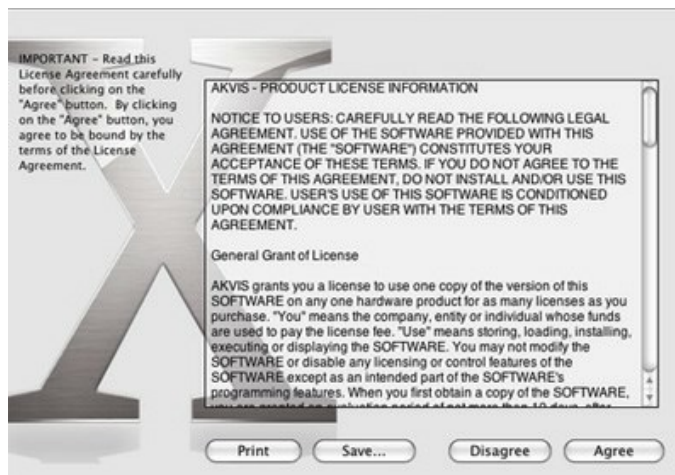
Nach der Installation der **Standalone-Version** von AKVIS ArtSuite sehen Sie einen neuen Eintrag im Menü **Start: AKVIS - ArtSuite**. Auf dem Desktop erscheint das Symbol der Verknüpfung, wenn Sie während der Installation das Kästchen **Verknüpfung auf Desktop** aktiviert haben.

Nach der Installation der **Plugins-Version** von ArtSuite sehen Sie einen neuen Eintrag im Filter/Effekte-Menü Ihrer Bildbearbeitungssoftware. Z.B. in Photoshop: **Filter -> AKVIS -> ArtSuite**.

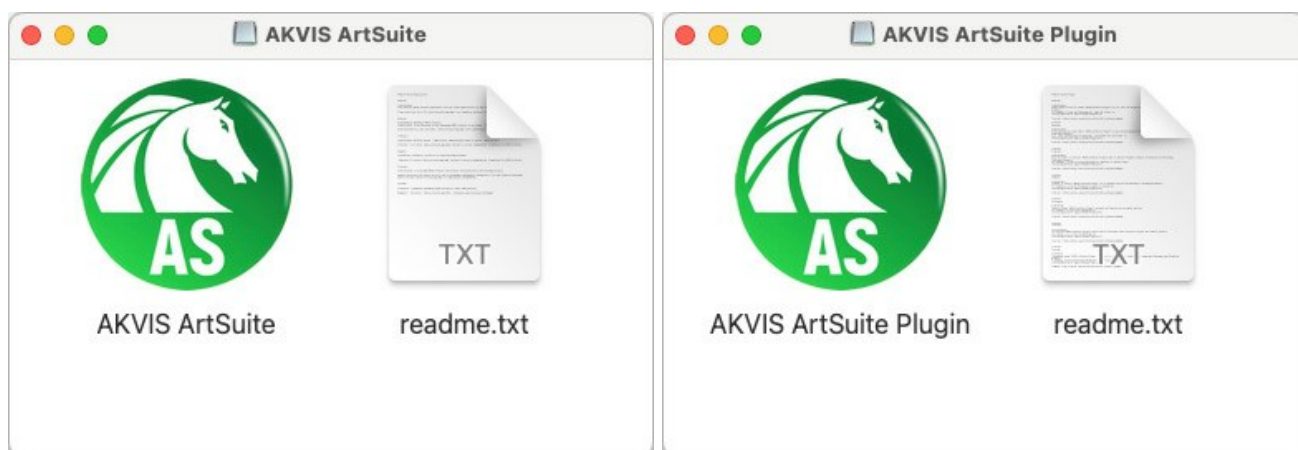
SO INSTALLIERT MAN AKVIS SOFTWARE

Um **AKVIS ArtSuite** unter Mac zu installieren, folgen Sie den Anweisungen:

- Öffnen Sie die virtuelle **dmg**-Disk:
 - **akvis-artsuite-app.dmg**, um die eigenständige **Standalone**-Version zu installieren.
 - **akvis-artsuite-plugin.dmg**, um die **Plugin**-Version in einem Bildbearbeitungsprogramm zu installieren.
- Lesen Sie die **Lizenzvereinbarung** und klicken Sie auf **Akzeptieren**, wenn Sie die Bedingungen annehmen.



- **Finder** öffnet sich und Sie sehen einen Ordner mit Dateien: **AKVIS ArtSuite Application** oder **AKVIS ArtSuite Plugin**.



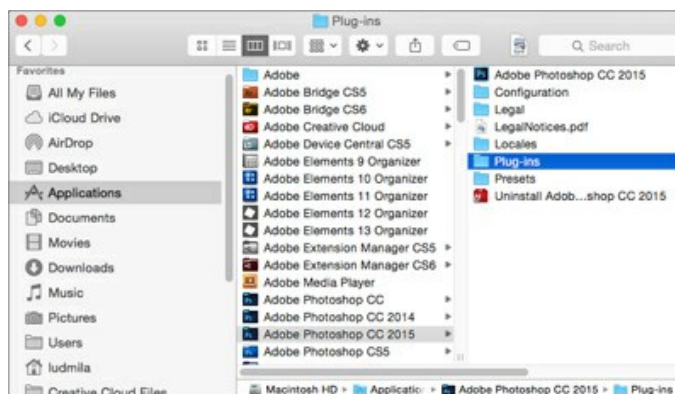
- Um die **Standalone**-Version zu installieren, ziehen Sie **AKVIS ArtSuite Application** in den Ordner **Programme** oder ein Verzeichnis Ihrer Wahl.

Um die **Plugin**-Version zu installieren, ziehen Sie den ganzen Ordner **AKVIS ArtSuite Plugin** in den **Plug-Ins** Ordner Ihres Bildbearbeitungsprogramms:

Pfad für **Photoshop CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5**: **Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC**.

Pfad für **Photoshop CC 2015**: **Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins**.

Pfad für **Photoshop CS6**: **Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins**.



Nach der Installation des Plugins **AKVIS ArtSuite** sehen Sie einen neuen Eintrag in dem Filter/Effekte-Menü Ihres Bildbearbeitungsprogramms: **AKVIS -> ArtSuite**. Z.B. in dem Menü von Photoshop wählen Sie den Befehl: **Filter - AKVIS -**

ArtSuite.

Führen Sie die Standalone-Version aus, indem Sie im **Finder** auf das entsprechende Symbol doppelklicken.

Sie können das AKVIS-Programm auch über die **Photos**-App ausführen, indem Sie den Befehl **Bild -> Bearbeiten mit** auswählen (in High Sierra und späteren Versionen von macOS).


SO AKTIVIERT MAN AKVIS SOFTWARE

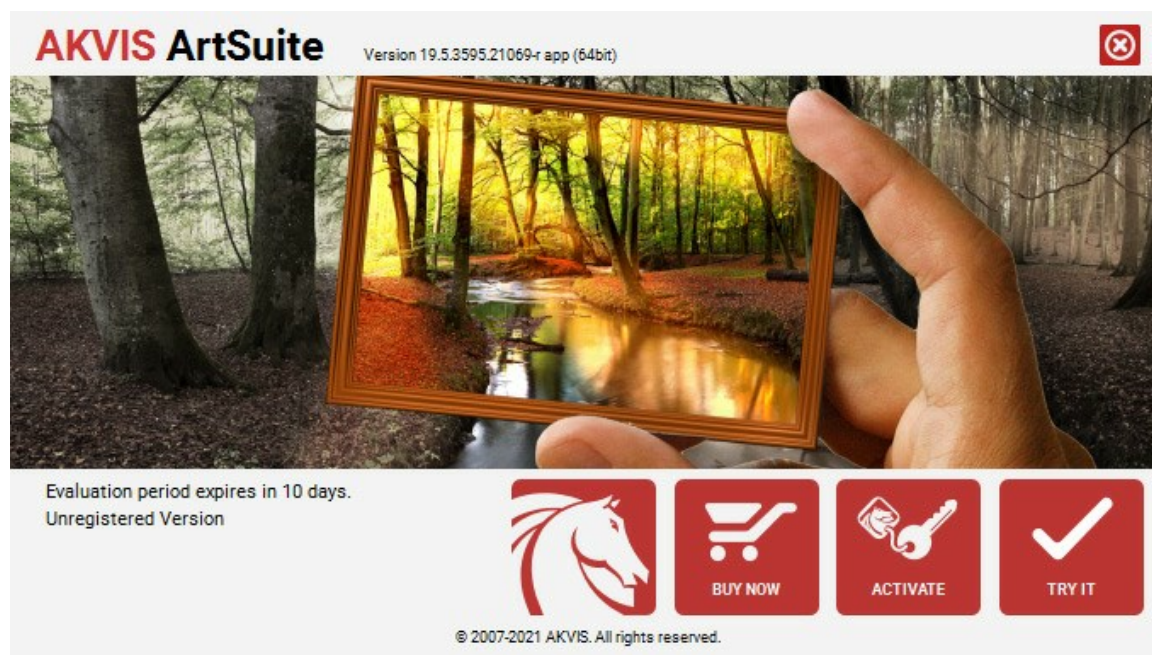
Achtung! Während des Aktivierungsvorgangs muss Ihr Computer mit dem Internet verbunden sein.

Wenn Ihr Computer keinen Internetzugang hat, bieten wir Ihnen eine alternative Aktivierungsmöglichkeit an (siehe unten [Aktivierung ohne Internetzugang](#)).

Laden Sie **AKVIS ArtSuite** herunter und installieren Sie das Programm. Bevor Sie mit der Installation beginnen, lesen Sie die [Installationsanleitung](#).

Jedes Mal, wenn Sie eine unregistrierte Version starten, wird das Anfangsfenster angezeigt. Hier finden Sie allgemeine Informationen über die Version des Programms und die Anzahl der restlichen Tage bis zum Ablauf der Testzeit.

Außerdem können Sie das Fenster **Über das Programm** öffnen, indem Sie auf die Schaltfläche  in der Optionsleiste des Programms klicken.



Klicken Sie auf **TESTEN**, um die Software zu evaluieren. Ein neues Fenster mit Lizenz-Varianten zum Testen wird angezeigt.

Sie können das Programm ohne Anmeldung und Registrierung während der Testperiode ausprobieren (10 Tage nach dem ersten Start).

Während der Testperiode können Sie alle Optionen testen und entscheiden, welcher Lizenztyp Ihren Bedürfnissen am besten entspricht. Wählen Sie eine der angebotenen Lizenztypen: **Home** (Plugin oder Standalone), **Home Deluxe**, oder **Business**. Die Funktionalität des Programms hängt von einem Lizenztyp ab. Für eine detailliertere Übersicht konsultieren Sie bitte die [Vergleichstabelle](#).

Klicken Sie auf **KAUFEN**, um eine Lizenz zu bestellen.

Sobald die Zahlung erfolgt ist, erhalten Sie Ihre persönliche Seriennummer an Ihre E-mail-Adresse innerhalb weniger Minuten.

Klicken Sie auf **AKTIVIEREN**, um den Aktivierungsvorgang zu starten.

AKVIS ArtSuite Version 19.5.3595.21069-r app (64bit)



ACTIVATION

Customer Name:

Serial Number (Key):

☒ **Direct connection to the activation server**
☐ **Send a request by e-mail**

Lost your serial number? [Restore it here.](#)
Activation problems? [Contact us.](#)
[Copy HWID.](#)

© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

Geben Sie Ihren Namen ein (das Programm wird auf diesen Namen registriert).

Geben Sie Ihre Seriennummer (Ihren Lizenzschlüssel) ein.

Wählen Sie eine Aktivierungsmethode — entweder direkte Verbindung zum Aktivierungsserver oder per E-Mail.

Direkte Verbindung zum Aktivierungsserver:

Es ist die einfachste Möglichkeit der Aktivierung.

Bei dieser Aktivierungsmethode muss Ihr Computer mit dem Internet verbunden sein.

Drücken Sie auf **AKTIVIEREN**.

Die Aktivierung ist nun abgeschlossen!

Aktivierungsanfrage per E-Mail senden:

Falls Sie die Aktivierung per E-Mail ausgewählt haben, erstellt das Programm eine Nachricht mit allen notwendigen Informationen.

HINWEIS: Sie können diese Methode auch bei der **Aktivierung ohne Internetzugang** nutzen.

Wenn Ihr Computer nicht mit dem Internet verbunden sind, übertragen Sie die Aktivierungsanfrage auf einen anderen Computer mit Internetzugang, z.B. per USB-Stick. Senden Sie uns diese Anfrage an: activate@akvis.com.

Bitte senden Sie keine Screenshots! Man muss den Text einfach kopieren und speichern.

Wir brauchen Ihre Seriennummer für die Software, Ihren Namen und Hardware ID (HWID) Ihres Computers.

Eine Lizenzdatei (**ArtSuite.lic**) wird erstellt und Ihnen per E-Mail übersendet.

Speichern Sie die erhaltene **.lic**-Datei auf einen USB Stick und verlegen sie auf den Computer, auf welchem Sie das Programm aktivieren möchten. Öffnen Sie die Datei nicht! Legen Sie die Lizenzdatei im **AKVIS**-Ordner ab:

- **Windows 7/8/10:**

Users\Public\Documents\AKVIS;

- **Mac:**

Users/Shared/AKVIS.

Die Aktivierung ist nun abgeschlossen!



Nach der Aktivierung wird die Schaltfläche **KAUFEN** durch die Schaltfläche **UPGRADE** ersetzt. Mithilfe dieses Buttons können Sie Ihre Lizenz verbessern (beispielsweise **Home**-Lizenz auf **Home Deluxe** oder **Business** upgraden).

ARBEITSBEREICH

AKVIS ArtSuite steht in zwei Versionen zur Verfügung – als **unabhängiges Programm** (Standalone) und als **Zusatzmodul** (Plugin).

Standalone ist ein eigenständiges Programm. Klicken Sie auf das Piktogramm des Programms, um es zu öffnen.

Um die Standalone-Programmversion zu starten:

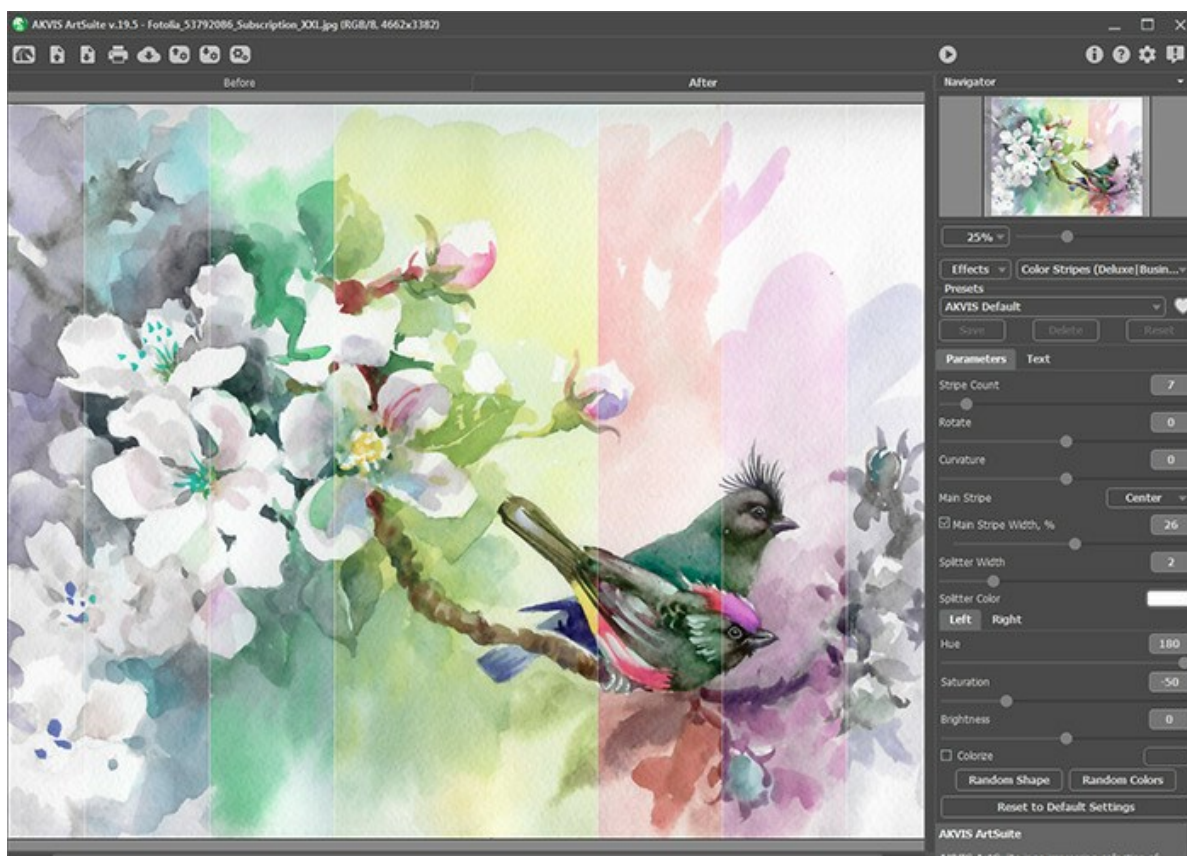
Unter **Windows** - wählen Sie das Programm in dem **Start-Menü** oder benutzen Sie die Verknüpfung des Programms auf dem Desktop.

Unter **Mac** - starten Sie die Software aus dem **Programmordner**.

Plugin ist ein Zusatzmodul zur Integration in ein **Bildbearbeitungsprogramm**, z.B. in Photoshop.

Um das Plugin aufzurufen, wählen Sie es im Filter-Menü Ihres Bildbearbeitungsprogramms.


Der Arbeitsbereich von **AKVIS ArtSuite** sieht so aus:




Das Bildfenster mit den Merkzeichen **Original** und **Ergebnis** nimmt den größeren Teil des Programmfensters ein. Das Originalbild wird im **Original**-Fenster angezeigt, das bearbeitete Bild wird im **Ergebnis**-Fenster angezeigt. Um das Originalbild und das Ergebnis zu vergleichen, können Sie einfach auf das Foto im **Ergebnis**-Fenster klicken.


Die **Optionsleiste** enthält die folgenden Schaltflächen:

Die Schaltfläche  öffnet die Produktseite von **AKVIS ArtSuite** im Internet.


Mit der Schaltfläche  (nur in der Standalone-Version) öffnet man ein Bild zur Bearbeitung (die Tastenkombination **Strg + O** auf Windows, **⌘ + O** auf Mac).


Klicken Sie auf den Button mit der rechten Maustaste, um die Liste der zuletzt geöffneten Dateien zu sehen.


Mit der Schaltfläche  (nur in der Standalone-Version) speichert man das bearbeitete Bild auf der Disk (die Tastenkombination **Strg + S** auf Windows, **⌘ + S** auf Mac).








Mit der Schaltfläche  (nur in der Standalone-Version) kann man das bearbeitete Bild drucken (die Tastenkombination **Strg + P** auf Windows, **⌘ + P** auf Mac).

Die Schaltfläche  erlaubt es, die Bilder aus dem Programm in sozialen Netzwerken zu veröffentlichen.

Mit der Schaltfläche  kann man die angepassten Einstellungen als Preset speichern (Benutzer-Einstellungen für den ausgewählten Rahmen/Effekt). Die Einstellungen werden in einer Datei mit der Endung **.arts** gespeichert.

Mit der Schaltfläche  ladet man die gespeicherten Presets (**.arts**).

Die Schaltfläche  schaltet die Auswahl ein/aus (nur für den **Glitch**-Effekt).

- Die Schaltfläche  (nur in der Standalone-Version) öffnet das Dialogfenster **Stapelverarbeitung**. Mit dieser Funktion können Sie einen ganzen Ordner mit Fotos automatisch mit den gewählten Einstellungen bearbeiten lassen.
- Mit der Schaltfläche  wird die Bildbearbeitung mit laufenden Einstellungen gestartet. Der Hotkey ist **Strg+R** auf Windows, **⌘+R** auf Mac.
- Mit der Schaltfläche  werden die Änderungen angenommen und das Fenster von **AKVIS ArtSuite** wird geschlossen (nur in der Plugin-Version). Die Tastenkombination **Strg+S** auf Windows, **⌘+S** auf Mac.
- Die Schaltfläche  ruft Informationen über das Programm auf.
- Die Schaltfläche  ruft die Hilfe-Dateien auf. Der Hotkey ist **F1**.
- Die Schaltfläche  ruft das Dialogfenster **Optionen** auf.
- Die Schaltfläche  öffnet ein Fenster mit den neuesten Nachrichten über ArtSuite.

Um das Bild zu skalieren, verwenden Sie das **Navigator**-Fenster. Dieses Fenster zeigt eine verkleinerte Kopie des Bildes. Der rote Rahmen zeigt den Bereich des Bildes, der im Hauptfenster vergrößert dargestellt wird; andere Teile des Bildes werden verschattet. Wenn Sie den roten Rahmen über das **Navigator**-Fenster verschieben, ändert sich der sichtbare Bereich im Hauptfenster. Um den Rahmen zu verschieben, bringen Sie den Cursor in den Rahmen hinein und ziehen Sie den Rahmen bei gedrückter Maustaste.



Außerdem ist es möglich, das Bild im Bildfenster zu scrollen, indem Sie die Leertaste auf der Tastatur drücken und das Bild mit der linken Maustaste ziehen. Benutzen Sie das Mausrad, um das Bild nach oben und nach unten zu verschieben; wenn die **Strg**-Taste auf Windows, **⌘** auf Mac gedrückt wird, wird das Bild nach links oder nach rechts verschoben; wenn die **Alt**-Taste auf Windows, **Option** auf Mac gedrückt wird, kann man das Bild skalieren. Mit einem Rechtsklick auf die Bildlaufleiste wird das Menü **Schnellnavigation** geöffnet.

Es ist auch möglich, einen neuen Skalierungskoeffizienten in das entsprechende Feld einzugeben. Häufig verwendete Skalierungskoeffizienten sind im Dropdown-Menü zu finden. Sie können das Bild auch mit den Tastenkombinationen skalieren: **+** und **Strg++** unter Windows, **⌘++** unter Mac, um das Bild zu vergrößern; **-** und **Strg+-** unter Windows, **⌘+-** unter Mac, um das Bild zu verkleinern.

Unter dem **Navigator**-Fenster befindet sich die **Einstellungsleiste**: hier kann man einen **Rahmen/Effekt** auswählen, ein **Preset** anwenden und die Parameter anpassen.

Unter der **Einstellungsleiste** werden die **Hinweise** für den Parameter und den Button angezeigt, über denen der Cursor schwebt. In den **Optionen** des Programms können Sie festlegen, wo die Hinweise angezeigt werden sollen bzw. diese ausblenden.


VORGEHENSWEISE

AKVIS ArtSuite steht in zwei Versionen zur Verfügung – als unabhängiges Programm (*Standalone*) und als Zusatzprogramm (*Plugin*).

Folgen Sie der Anweisung, um dem Foto einen Bildrahmen mit dem Programm **AKVIS ArtSuite** hinzuzufügen.

Schritt 1. Öffnen Sie ein Bild zur Bearbeitung.

- Wenn Sie mit der eigenständigen Version arbeiten:

Öffnen Sie das Dialogfenster **Bild öffnen** mit einem Doppelklick auf den leeren Arbeitsbereich des Programms oder mit einem Klick auf die Schaltfläche  in der **Optionsleiste**. Sie können auch das gewünschte Bild einfach in den Arbeitsbereich des Programms mit der Maus ziehen.

Die eigenständige Version von **AKVIS ArtSuite** unterstützt die folgenden Formate: **BMP, JPEG, PNG, TIFF** und **RAW**.

- Wenn Sie mit der Plugin-Version arbeiten:

Öffnen Sie ein Bild in Ihrem Bildbearbeitungsprogramm mit dem Befehl **Datei -> Öffnen** oder mit der Tastenkombination **Strg+O**.

Rufen Sie das Plugin **AKVIS ArtSuite** auf:



In **AliveColors**: Effekte -> AKVIS -> ArtSuite;
 in **Adobe Photoshop**: Filter -> AKVIS -> ArtSuite;
 in **Corel Photo-Paint**: Effekte -> AKVIS -> ArtSuite;
 in **Corel PaintShop Pro**: Effects -> Plugins -> AKVIS -> ArtSuite.

Achtung! Einige Rahmen bieten die Möglichkeit an, transparente Bereiche zu erstellen. Wenn Sie vorhaben, mit Transparenz in Ihrem Fotoeditor zu arbeiten, schalten Sie zuerst die entsprechende Ebene frei oder duplizieren Sie diese Ebene. Wenn Sie diese Schritte nicht ausführen, wird das Ergebnis der Bearbeitung in **AKVIS ArtSuite** nicht sichtbar sein.



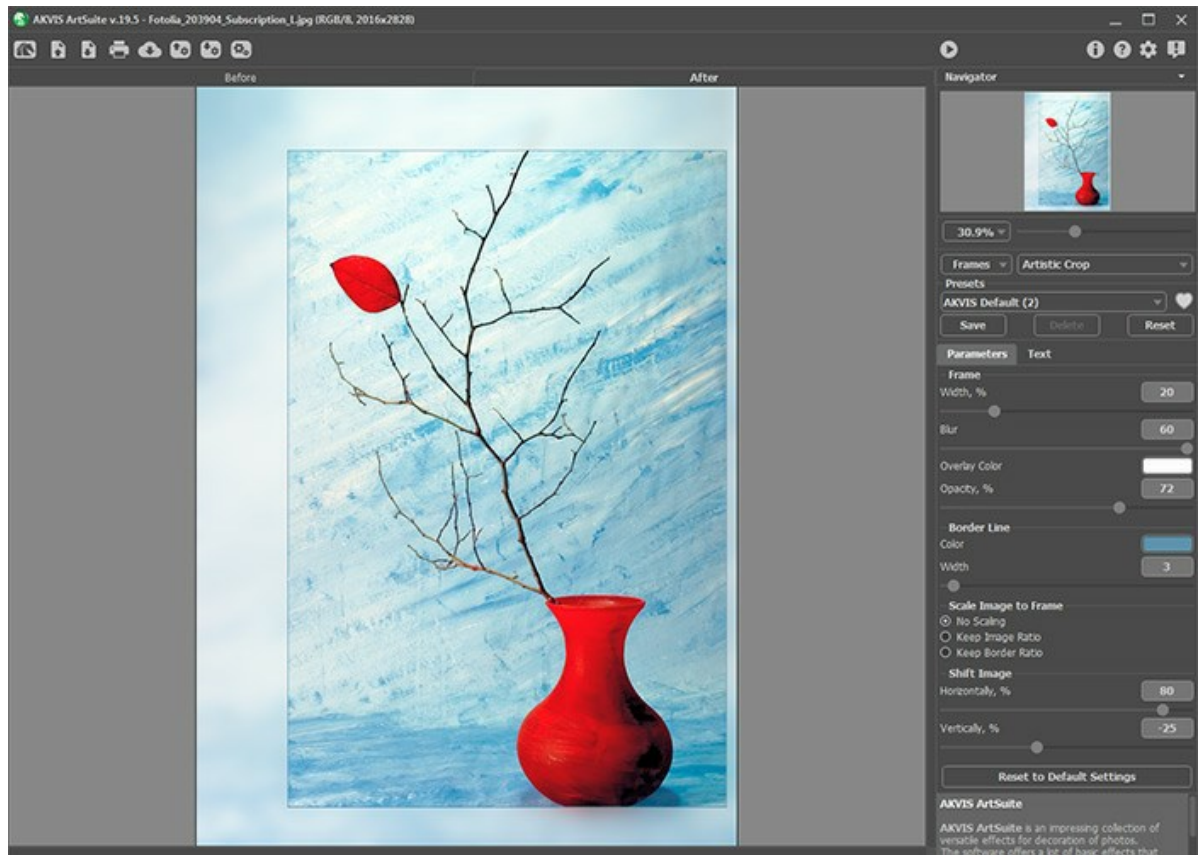
Schritt 2. Wählen Sie einen Rahmen oder einen Effekt aus der Liste der **Effekte/Rahmen** aus. Sie können eines der AKVIS-Presets anwenden oder die Einstellungen manuell anpassen.

Schritt 3. Das Bild wird automatisch bearbeitet (Ausnahme: **Handgemalte Rahmen** in der eigenständigen Version).

Es ist möglich, den **Autostart-Modus** im Dialogfenster **Optionen** (die Schaltfläche ) zu deaktivieren. In diesem Fall muss man die Schaltfläche  betätigen, um die neuen Einstellungen anzuwenden und das Ergebnis zu sehen. Auf langsamen Rechnern ist es empfehlenswert, den **Autostart-Modus** zu deaktivieren.

Um das Originalbild mit dem Ergebnis zu vergleichen, können Sie einfach auf das Foto im **Ergebnis**-Fenster klicken.

Stellen Sie die Parameter nach eigenem Ermessen ein.






Schritt 4. Sie können Ihrem Bild Text, Wasserzeichen oder Logo hinzufügen. Wechseln Sie zur Registerkarte **Text** und aktivieren Sie eine der Optionen: **Text** oder **Bild**.


Schritt 5. Es ist möglich, die laufenden Einstellungen als Preset zu speichern, um sie später benutzen zu können. Dafür tragen Sie einen Namen für das neue Preset ins Feld **Presets** und klicken Sie auf **Speichern**.

Falls Sie die Werte geändert haben und nun die Standardwerte des Presets wiederherstellen wollen, klicken Sie auf den Knopf **Standardwerte wiederherstellen**.

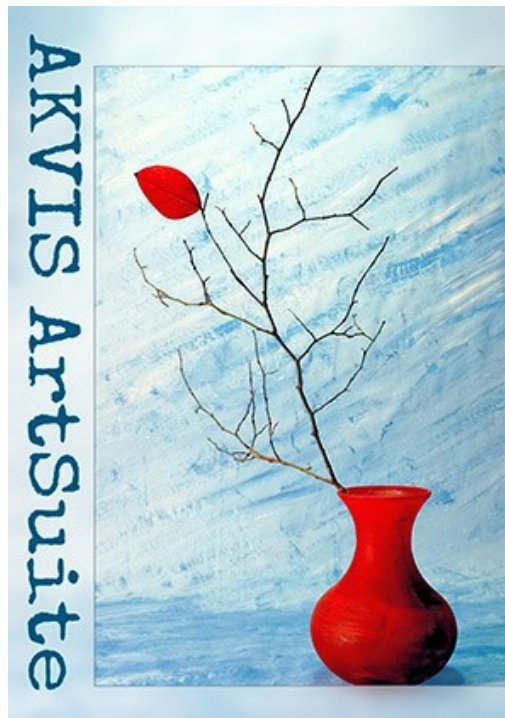
Um ein Preset zu entfernen, wählen Sie es aus der Preset-Liste aus und klicken Sie auf **Löschen**.

Das Symbol  neben dem **Presets**-Feld fügt die ausgewählte Voreinstellung zu den **Favoriten** hinzu bzw. entfernt sie aus dieser Gruppe.

Um die geänderten Einstellungen in eine separate Datei mit der Endung **.arts** zu exportieren, klicken Sie auf . Um ein gespeichertes Preset zu laden, klicken Sie auf .


Schritt 6. Sie können Ihre Kunstwerke teilen, indem Sie auf  klicken. Über diese Funktion kann man Bilder direkt aus dem Programm auf sozialen Netzwerken posten.

Die eigenständige Version von **AKVIS ArtSuite** erlaubt das **Drucken**  des Bildes.




Schritt 7. Speichern Sie das Bild.

- Wenn Sie mit der eigenständigen Version (Standalone) arbeiten:

Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Dialogfeld **Speichern unter** zu öffnen. Geben Sie einen Namen für die Datei, wählen Sie ein Format (JPEG, TIFF, BMP oder PNG) und einen Zielordner aus.

- Wenn Sie mit der Plugin-Version arbeiten:

Drücken Sie auf  , um die Änderungen anzunehmen und das Plugin-Fenster zu schließen.

Rufen Sie das Dialogfeld **Speichern unter** mit dem Befehl **Datei -> Speichern unter** auf. Geben Sie einen Namen für die Datei ein, wählen Sie ein Format und einen Zielordner aus.

TEXT ODER WASSERZEICHEN HINZUFÜGEN

In **AKVIS ArtSuite** können Sie Ihr Bild personalisieren, indem Sie eine Signatur, eine Gruß-Inschrift, ein Clipart-Bild oder beliebige Designelemente sowie ein Logo oder ein Wasserzeichen hinzufügen.

Wechseln Sie zur Registerkarte **Text** und aktivieren Sie einen der Modi: **Text** oder **Bild**.

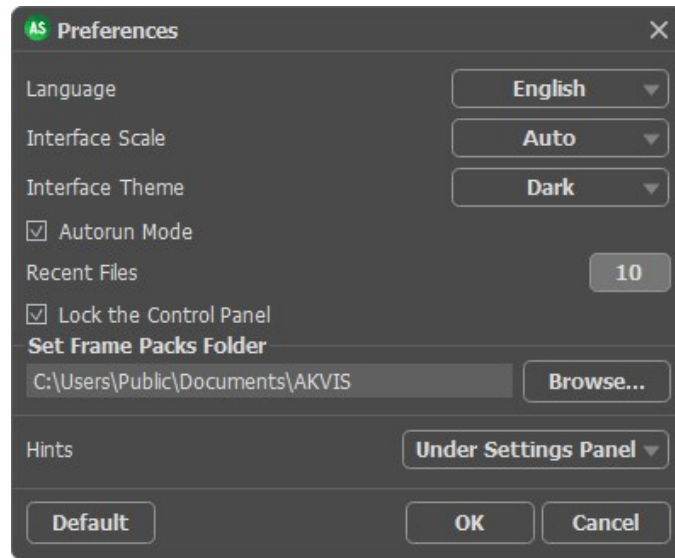


Text hinzufügen


[Mehr über die Einstellungen des Textes erfahren.](#)

OPTIONEN

Die Schaltfläche  ruft das Dialogfenster **Optionen** auf. Es sieht so aus:



- **Sprache.** Wählen Sie die gewünschte Sprache aus dem Dropdown-Menü aus.
- **Skalierung des Interfaces.** Passen Sie die Größe der Schnittstellenelemente an. Wenn die **Auto**-Option ausgewählt wird, erfolgt eine automatische Skalierung des Interfaces auf Basis der Bildschirmauflösung.
- **Schnittstelle.** Wählen Sie den gewünschten Stil des Interfaces: **Hell** oder **Dunkel**.
- Kästchen **Autostart nach jeder Änderung.** Wenn das Kästchen aktiviert ist, wird jede Änderung in den Einstellungen sofort angewendet. Im Falle des Effektes **Textur** und des Rahmens **Reif** ist es meistens besser, das Kästchen zu deaktivieren.

Im Falle der **Handgemalten Rahmen** ist dieser Modus **deaktiviert**. Man muss die Schaltfläche  betätigen, um die Einstellungen ans Bild anzuwenden.

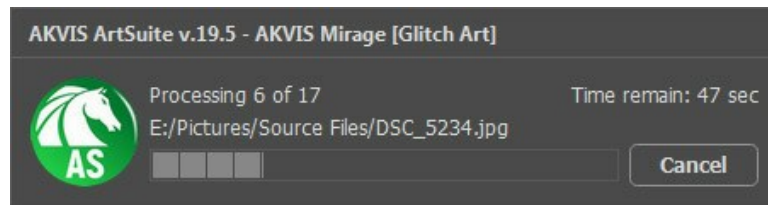
- **Zuletzt verwendete Dateien** (nur in der Standalone-Version). Legen Sie die Zahl der zuletzt geöffneten Dateien fest, die mit einem Rechtsklick auf  angezeigt werden. Maximum: 30 Dateien.
- Kästchen **Optionsleiste fixieren.** Wenn das Kästchen ausgewählt ist, wird die Optionsleiste immer angezeigt. Wählen Sie diese Funktion ab, um das Bedienfeld zu entsperren. Um es zu verstecken bzw. anzuzeigen, klicken Sie auf die kleine Dreieckschaltfläche. Um das minimierte Panel anzuzeigen, ziehen Sie mit dem Cursor darüber.
- **Ordner für Rahmenpakete festlegen** (nur in der Standalone-Version). Wählen Sie den Ordner, in dem Sie [die zusätzlichen Rahmen-Pakete](#) (die Dateien mit der Endung *.zip) speichern wollen. Die Rahmen-Pakete, die in diesem Ordner gespeichert werden, erscheinen dann unter **handgemalten Rahmen**. Standardmäßig ist es der Ordner AKVIS in den gemeinsamen Dokumenten des Benutzers.
- **Hinweise anzeigen.** Wenn Sie über die Parameter oder Schaltflächen mit der Maus gehen, wird im Feld **Hinweise** eine kurze Beschreibung des jeweiligen Elements angezeigt. Sie können bestimmen, wo die Hinweise erscheinen:
 - **Unter dem Bildfenster.** Die Hinweise werden im Hauptfenster unter dem Bild angezeigt. Es ist zu empfehlen, wenn es nicht genug Platz unter den Einstellungen gibt.
 - **Unter den Einstellungen.** Die Hinweise werden im rechten Teil des Hauptfensters unter den Parametern angezeigt.
 - **Ausblenden.** Wenn Sie mit dem Programm schon vertraut sind, können Sie die Hinweise ausblenden.

Um diese **Optionen** zu speichern, klicken Sie auf **OK**.

Klicken Sie auf **Standard**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

STAPELVERARBEITUNG

AKVIS ArtSuite unterstützt **Stapelverarbeitung**. Diese Funktion erlaubt es, eine Reihe von Bildern mit gleichen Einstellungen automatisch zu konvertieren und dabei Zeit und große Anstrengungen zu sparen. Es ist nützlich, wenn Sie eine Reihe von Illustrationen im gleichen Stil für eine Broschüre erstellen oder bei der Bearbeitung von Videoframes.

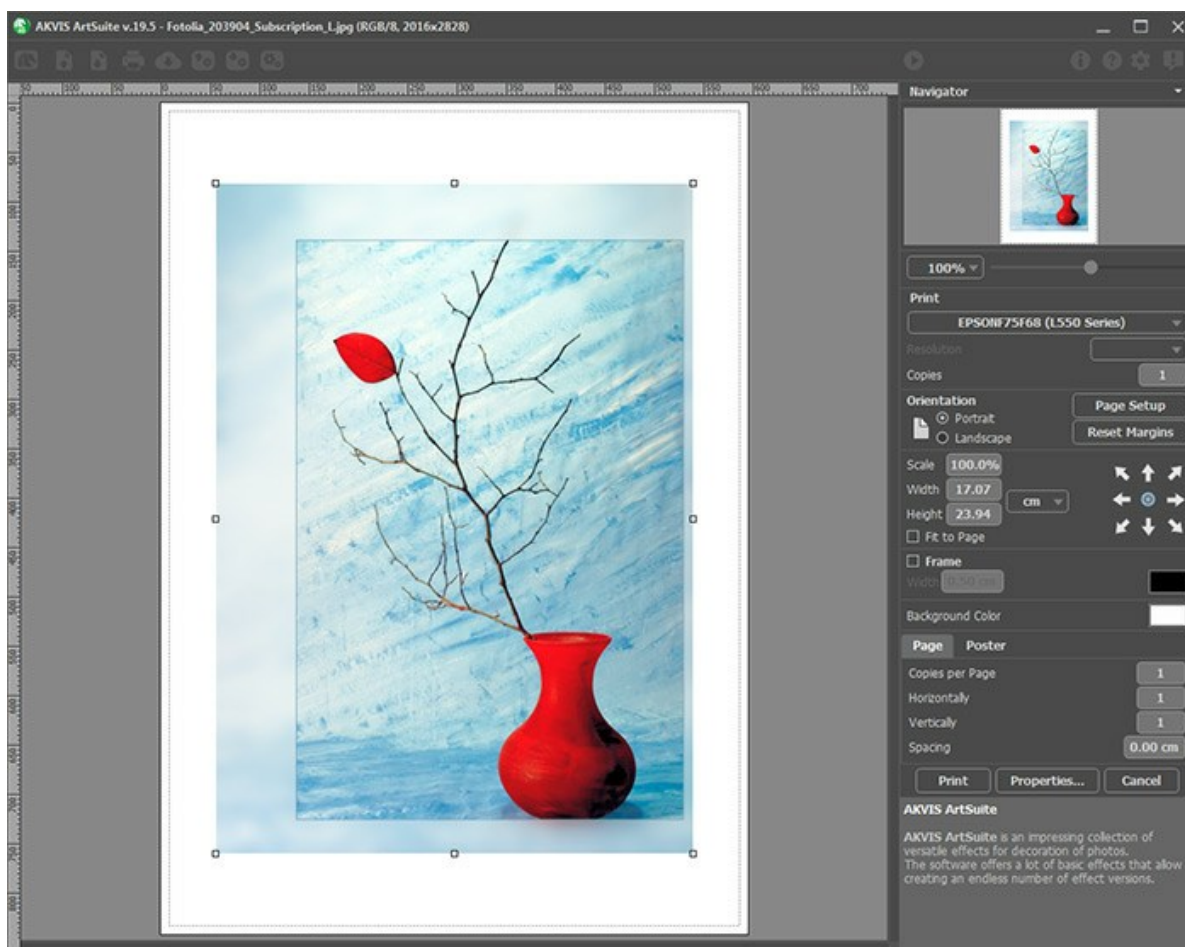


Wenn Sie die eigenständige Programmversion benutzen, folgen Sie diesen [Schritten](#).

Wenn Sie die Plugin-Version von **AKVIS ArtSuite** in Photoshop benutzen, [lesen Sie die Anleitung hier](#).

DRUCKEN VON BILDERN IN AKVIS ARTSUITE

Die eigenständige Version von **AKVIS ArtSuite** erlaubt das Drucken des Bildes. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um die Druckeinstellungen anzupassen.



Druckeinstellungen in AKVIS ArtSuite

Passen Sie die Parameter in der Einstellungsleiste an:

Wählen Sie aus der Liste der verfügbaren Drucker den gewünschten Drucker aus. Legen Sie die Anzahl der zu druckenden Kopien sowie die gewünschte Auflösung fest.

In der Parametergruppe **Orientierung** legen Sie die Orientierung des Bildes beim Drucken fest: **Porträt** (vertikal) oder **Album** (horizontal).

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Seiteneinstellungen**, um das Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie die Seitengröße, die Orientierung der Seite beim Drucken und die Breite der Kanten festlegen können.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ränder zurücksetzen**, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

Die Parameter **Maßstab**, **Breite** und **Höhe** und das Kästchen **Auf Mediengröße skalieren** legen die Druckgröße des Bildes fest. Sie beeinflussen nicht das Bild selbst, sondern seine gedruckte Kopie. Es ist möglich, die Größe der gedruckten Kopie zu ändern, indem man den **Maßstab** in Prozent festlegt (ein Wert unter 100% verringert das Bild, ein Wert über 100% vergrößert es) oder indem man neue Werte für **Breite** und **Höhe** einträgt.

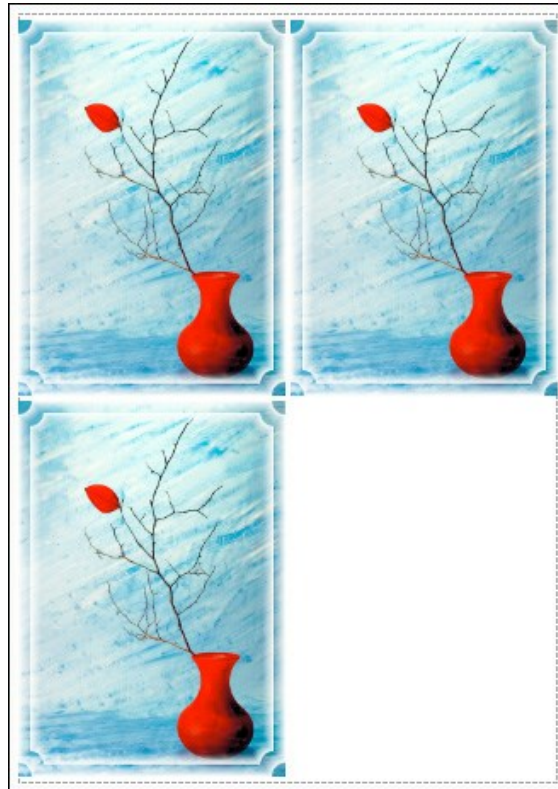
Um das Bild auf die ausgewählte Papiergröße zu skalieren, aktivieren Sie das Kästchen **Auf Mediengröße skalieren**.

Verschieben Sie das Bild mit der Maus oder mit den Pfeiltasten.

Sie können das zu druckende Bild mit einem **Rahmen** versehen. Die Breite und Farbe des Rahmens sind einstellbar.

Wählen Sie eine **Hintergrundfarbe** durch einen Klick auf das Farbmuster.

In dem **Seite**-Register können Sie mehrere Seiten auf ein Blatt Papier drucken lassen.



Seite drucken

- ◊ **Kopien pro Blatt.** Legen Sie fest, wie viele Kopien des Bildes auf ein Blatt Papier gedruckt werden.
- ◊ **Horizontal** und **Vertikal.** Diese Parameter bestimmen, in wie vielen Spalten und Zeilen die Kopien des Bildes dargestellt werden.
- ◊ **Abstand.** Der Parameter stellt den Abstand zwischen den Kopien des Bildes ein.

In dem **Poster**-Register können Sie ein Bild auf mehrere Blätter verteilt ausdrucken und die Ausdrücke zu einem großen Poster zusammenfügen.



Poster drucken

- ◊ **Blätter.** Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie die maximale Anzahl der Blätter festlegen, auf die das Bild gedruckt wird. Das Bild wird so skaliert, dass es auf die gewünschte Anzahl Druckseiten passt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird das Programm eine optimale Blattanzahl entsprechend der tatsächlichen Bildgröße (Maßstab = 100%) automatisch auswählen.
- ◊ **Kleberänder.** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Breite der Kleberänder einzustellen. Die Ränder werden rechts und unten gesetzt.
- ◊ **Schnittlinien.** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Schnittmarkierungen zu drucken. Sie helfen Ihnen beim Zusammensetzen des Bildes.
- ◊ **Seitenzählung.** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um jedes Bildteil zu nummerieren. Nummer der Zeile und

Spalte wird am Rand gedruckt.

Um den Druckprozess zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Drucken**.

Um das Dialogfeld ohne Drucken des Bildes zu schließen, klicken Sie auf **Abbrechen**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Eigenschaften...**, um ein Systemdialogfeld zu öffnen, wo Sie erweiterte Einstellungen anpassen und das Dokument drucken können.

SCHWARZ UND WEISS

Der **Schwarz-und-Weiß**-Effekt erlaubt es, ein Bild in Graustufen umzuwandeln, und, falls nötig, dem Bild einen Farbton (zum Beispiel, Sepia) zu verleihen.



Farbfoto



Nach der Anwendung von Schwarz&Weiß-Effekt

Parameter:

Farbenmischer. Das Sechseck besteht aus 6 Abschnitten mit jeweils einer Farbe und einem Schieberegler. Verwenden Sie den Schieberegler, um die Grautöne, die den Farben des Originalbildes entsprechen, dunkler oder heller zu machen. Je näher der Schieberegler an das Zentrum ist, desto dunkler ist der Ton; und umgekehrt, je weiter er vom Zentrum entfernt ist, desto heller ist der Ton.

Die Standardeinstellungen können mit einem Klick auf das graue Sechseck in der Mitte wiederhergestellt werden.



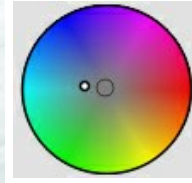
Schwarz&Weiß-Effekt mit den Standardeinstellungen



Schwarz&Weiß-Effekt mit neuen Einstellungen



Tönung. Wählen Sie eine Farbe aus dem Farbenkreis, um dem Bild einen Farbton zu verleihen. Standardmäßig befindet sich der Schieberegler in der Mitte des Farbenkreises und das Bild hat eine graue Tönung. Um einen anderen Ton zu wählen, klicken Sie auf einen Punkt auf dem Farbenkreis; der Schieberegler wird sich auf diesen Punkt verlagern. Der Schieberegler legt auch die Sättigung fest. Je weiter vom Zentrum, desto intensiver ist die Farbnuance.



Dem Bild einen Farbton verleihen



Die Sättigung erhöhen

Kolorieren (0-100). Dieser Parameter mischt das Graustufenbild mit dem Originalbild. Die Werte des Parameters variieren zwischen 0 und 100. Standardmäßig wird der Wert 0 eingesetzt, das bedeutet, dass es keine Vermischung gibt. Je höher der Wert des Parameters, desto sichtbarer sind die ursprünglichen Farben des Originalbildes.



Kolorieren = 25

FARBVERSCHIEBUNG

Der **Farbverschiebung**-Effekt erlaubt es, die Farben eines Bildes zu "verschieben" und danach noch die Sättigung und Helligkeit der neuen Farben anzupassen.

Hier ist ein Beispiel der Anwendung. Die blaue Farbe wurde durch rote ersetzt; die anderen Farben blieben dabei unverändert.

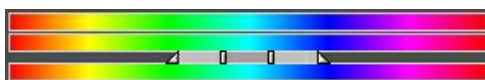


Originalbild



Die blaue Farbe wurde durch rote ersetzt

Der Effekt wird anhand der **Farbskalen** angepasst:



Die **mittlere Skala** legt den **Anwendungsbereich** fest.

Der Anwendungsbereich (die Farben, die verschoben werden) wird auf der Skala mit 4 Schieberegler definiert. Es gibt zwei äußere und zwei innere Schieberegler.

Die Farben zwischen den inneren Schieberegler werden am stärksten geändert. Die Farben zwischen den inneren und den äußeren Schieberegler werden weniger verändert (je weiter von den inneren Schiebern, desto schwächer ist die Wirkung). Die Farben außerhalb der äußeren Schieberegler bleiben unverändert.



Verschieben Sie den Schieberegler, um den Anwendungsbereich zu bestimmen. Dafür bringen Sie den Cursor auf einen der Schieberegler, klicken Sie darauf und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Position auf der Skala.



Innere Schieberegler verschieben



Äußere Schieberegler verschieben



Um alle 4 Schieberegler auf einmal zu verschieben, bringen Sie den Cursor in der Mitte des inneren Schiebereglers, klicken Sie auf ihn und, die linke Maustaste gedrückt haltend, verschieben Sie den Schieberegler auf die gewünschte Position.



Alle 4 Schieberegler auf einmal verschieben



Die **obere Farbskala** bestimmt die **Farbverschiebung**. Bringen Sie den Cursor auf die Farbskala, klicken Sie auf sie, und, die linke Maustaste gedrückt haltend, verschieben Sie den Schieberegler nach links/rechts, sodass die gewünschten Farben sich über den Anwendungsbereich befinden.



Die obere Farbskala verschieben

Die **untere Skala** zeigt das Ergebnis der Farbverschiebung.

Vergleichen Sie die mittlere und die untere Farbskalen, um zu sehen, welche Farbe und auf welcher Weise geändert werden wird.

Alle Farben. Wenn das Kästchen aktiviert ist, werden alle Farben des Bildes geändert. In diesem Fall werden nur zwei Farbskalen angezeigt: die untere zeigt die ursprünglichen Farbe an, während die obere Farbskala erlaubt es, die Farbverschiebung anzupassen.



Alle Farben des Bildes ändern

Der **Sättigung**-Parameter (-50..50) erlaubt es, die Intensität der Farben anzupassen. Die Werte des Parameters variieren zwischen -50 (Graustufen) bis 50 (helle Farben). Standardmäßig ist der Wert auf 0 gesetzt.

Der **Helligkeit**-Parameter (-50..50) erlaubt es, die allgemeine Helligkeit des Bildes anzupassen, das Bild dunkler oder heller zu machen.

KANALMIXER

Dieser Effekt erlaubt es, ein Bild anhand der drei Kanäle (**Rot**, **Grün** und **Blau**) zu bearbeiten. Dabei kann man die Farbtöne, Sättigung, Kontrast, Helligkeit usw. des Bildes ändern.



Originalbild



Kanalmixer

Jeder Kanal wird als Skala mit einem Dreieck gezeigt.

Der Parameter kann auf folgende Weise angepasst werden:

Die Verschiebung des Dreiecks nach rechts/links führt zur Erhöhung/Verringerung der entsprechenden Farbkomponente **in jedem Bildpunkt**.



Rote Farbkomponente in jedem Bildpunkt erhöhen



Rote Farbkomponente in jedem Bildpunkt verringern

Erhöhen/Verringern. Klicken Sie auf eine Ecke des Dreiecks und verschieben Sie den Cursor zur / von der Mitte des Dreiecks. Durch die Erhöhung/Verringerung der Größe des Dreiecks, wird diese Farbkomponente verstärkt/reduziert. Die Farbe wird nur in den Punkten verstärkt/reduziert, wo sie war; andere Punkte des Bildes bleiben unverändert.



Rote Farbe im roten Kanal verstärken



Rote Farbe im roten Kanal verringern

Die Farbe des Dreiecks ändern. Dafür klicken Sie auf den weißen Kreis an der Spitze des Dreiecks und ziehen Sie ihn an eine andere Spitze. Zum Beispiel, wenn wir die Farbe des Dreiecks im roten Kanal zu blau ändern, wird die rote Farbkomponente in jedem Punkt dieses Kanals blau.



Originalbild



Farbe im Kanal ersetzen

Die Farbe des Dreiecks in **zwei** Farb-Sektoren teilen. Dafür klicken Sie auf den weißen Kreis an der Spitze des Dreiecks und ziehen Sie ihn zu einer Seite des Dreiecks. Zum Beispiel, wenn das Dreieck im grünen Kanal aus blauem und rotem Sektoren besteht, wird der neue Wert der grünen Farbkomponente als Summe der blauen und roten Komponenten berechnet. Andere Farbkomponenten ändern sich nicht.



Originalbild



Farbe im Kanal ersetzen

Die Farbe des Dreiecks in **drei** Farb-Sektoren teilen. Dafür klicken Sie auf den weißen Kreis an der Spitze des Dreiecks, und ziehen Sie ihn in die Mitte des Dreiecks. Zum Beispiel, wenn das Dreieck im blauen Kanal aus drei Farben besteht, wird der neue Wert der blauen Komponente für jeden Punkt des Bildes als Summe dieser drei Farbabschnitten berechnet. Andere Farbkomponenten (in diesem Fall rot und grün) ändern sich nicht.



Originalbild



Farbe im Kanal ersetzen

Achtung! Das Dreieck **zeigt nicht das Ergebnis**. Es zeigt nur, wie die Punkte in diesem Kanal berechnet werden.

TEXTUR

Der **Textur**-Effekt verleiht dem Bild eine raue Oberfläche (Wellenpapier, Ziegelwand, metallische oder keramische Deckung usw.).



Originalbild



Effekt Textur

Die Vorgehensweise kann in zwei Stadien unterteilt werden:

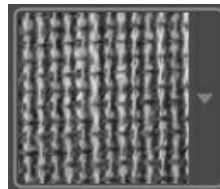
1. Anpassung der Textureigenschaften.
2. Anpassung der Parameter, die sich auf die Texturanwendung auswirken.

Es ist möglich, die folgenden Eigenschaften der Textur anzupassen:

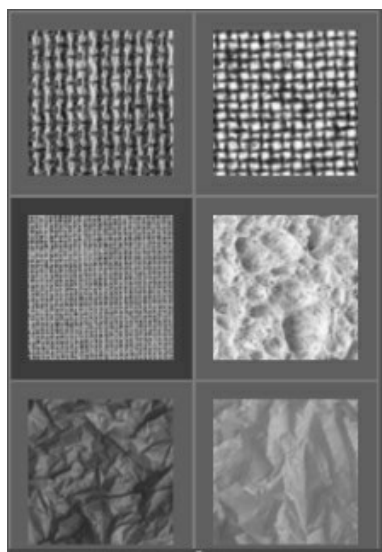
Textur. Wählen Sie eine Gruppe und eine Textur aus der **Texturbibliothek** aus.



Das Programm bietet eine umfangreiche Bibliothek von Texturen. Die passenden Texturen für diesen Effekt befinden sich in der Gruppe **Oberflächen**.



Um die Texturbibliothek zu öffnen, klicken Sie auf die Textur im Kästchen.



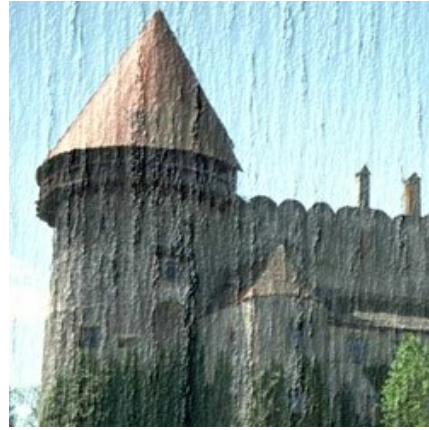
Hinweis: Es ist möglich, eigene Texturen anzuwenden (JPEG-, BMP-, TIFF- oder PNG-Datei).

Um dieses Muster/Bild dann ins **AKVIS ArtSuite** zu laden, wählen Sie **<Eigene Textur>...** in der Liste.

Maßstab (10-400). Der Parameter legt die Größe der wiederholenden Textur. Standardmäßig ist er auf 100% eingestellt. Je höher der Wert des Parameters, desto größer ist das Muster.



Maßstab = 20%



Maßstab = 200%

Es gibt folgende Varianten der Texturgenerierung:

Wiederholung. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Textur durch einfache Wiederholung des Musters generiert.



Die Option "Wiederholung" ist aktiviert

Widerspiegelung. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Textur durch Wiederholung des Musters generiert. Der Unterschied zu einfache **Wiederholung** (Repetition) ist, dass sich die Texturen bei dem Zusammenfügen widerspiegeln.



Die Option "Widerspiegelung" ist aktiviert

Ausrichten. Diese Option hilft, wenn die ursprüngliche Textur nicht vollkommen ist und die Nähte sichtbar sind. In diesem Fall muss man das Kästchen aktivieren, um einen glatten Übergang zu erzielen.



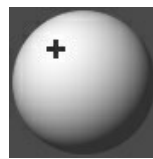
Die Option "Ausrichten" ist aktiviert



Andere Option ist aktiviert

Es ist möglich, die folgenden Parameter der Texturanwendung anzupassen:

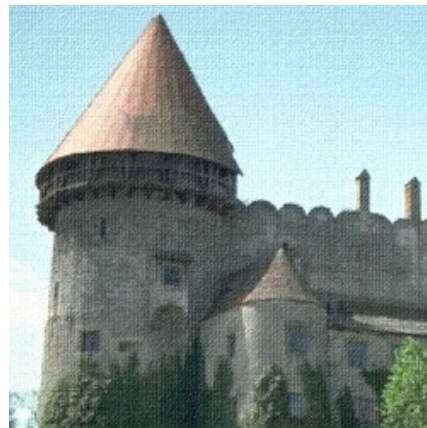
Lichtquelle. Das Kreuz auf der Kugel zeigt die wahrscheinliche Lichtquelle im Augenblick der Aufnahme. Die Position der Lichtquelle beeinflusst die Deformierung der Textur.



Helligkeit (0-150). Der Parameter erlaubt es, die Helligkeit der Textur zu ändern. Die Helligkeit der ursprünglichen Textur ist 90. Je höher der Wert des Parameters, desto heller ist die Textur und dementsprechend das Bild.

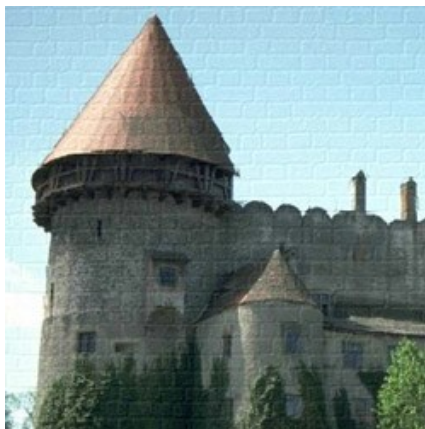


Helligkeit = 10

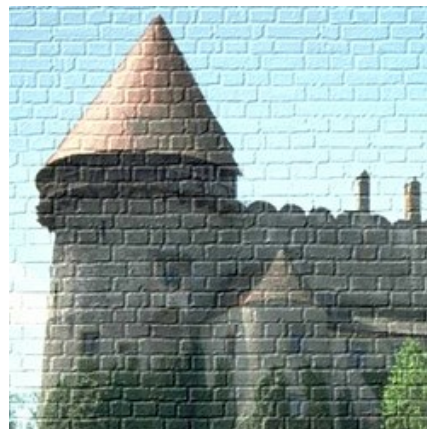


Helligkeit = 90

Relief (0-150). Der Parameter erlaubt es, die Textur hervorzuheben. Bei 0, ist die Textur flach. Je höher der Wert des Parameters, desto hervortretender ist die Textur.



Relief = 30

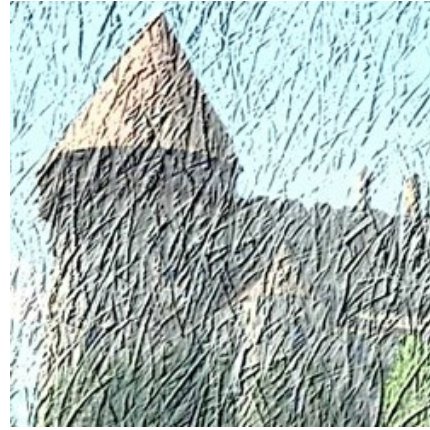


Relief = 150

Textur zeigen (0-40). Der Parameter legt fest, in welchem Ausmaß die Textur durch das Bild gezeigt wird. Je höher der Wert, desto deutlicher ist die Textur und desto weniger sichtbar ist das ursprüngliche Bild. Ein hoher Wert des Parameters erhöht auch den Einfluss des Parameters **Helligkeit**.

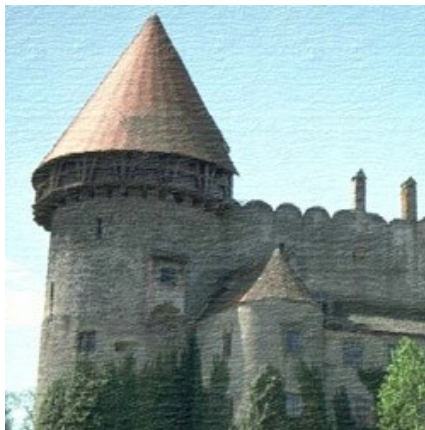


Textur zeigen = 10



Textur zeigen = 35

Verzerrung (0-40). Der Parameter legt die Verzerrung des finalen Bild fest. Je höher der Wert, desto verschwommener und "gestörter" ist das Bild.



Verzerrung = 5



Verzerrung = 50

Hinweis: Texturgenerierung nimmt den größten Anteil der Bearbeitungszeit. Deshalb wird es empfohlen, zuerst die Eigenschaften der Textur anzupassen. Dann kann man verschiedene Einstellungen für Texturanwendung ausprobieren.

GLAMOUR EFFEKT

Glamour ist der Inbegriff von allem, was luxuriös, stilvoll und modern ist. Wenn Sie zu einer Frau "Glamour-Girl" sagen, machen Sie ihr damit ein besonderes Kompliment und heben ihre Schönheit und ihren Charme hervor.

Glamour bedeutet auch einen Stil in der Fotografie, in dem man viel Aufmerksamkeit dem Aussehen des Modells widmet. Die Haut muss glatt und tadellos sein. Der Glamour-Effekt entsteht durch die optische Korrektur aller Hautunreinheiten und Unebenheiten und bringt das Modell bis zur Vollkommenheit.

Jede Frau will sich charmant und attraktiv fühlen, besonders auf den Fotos, die in Fotoalben für Jahre aufgehoben werden sollen.

Der **Glamour**-Effekt bearbeitet die Haut und maskiert die kleinen Mängel. Jetzt können Sie Ihren Fotos einen besonderen Glanz verleihen. Nicht nur Filmstars können glamourös sein!



Originalbild



Ergebnis

Der Effekt hat die folgenden Steuerelemente:

Farben. Dieses Feld enthält ein Set von Farben, die bei der Bearbeitung des Bildes verwendet werden.



Set von Farben

Dieses Set hat 6 Farb-Quadrate. Standardmäßig sind diese Quadrate leer. Wenn Sie jetzt das Bild bearbeiten, werden Sie keine Änderungen sehen.

Klicken Sie auf ein leeres Quadrat (der Mauszeiger verwandelt sich in eine Pipette) und wählen Sie eine Farbe aus dem Bild mit einem Linksklick. Das Quadrat wird die gewählte Farbe übernehmen.

Um die Farbe des Quadrats zu ändern, klicken Sie darauf und wählen Sie eine andere Farbe aus dem Bild mit einem Linksklick.

Um die Farbe zu löschen und das Quadrat wieder leer zu machen, klicken Sie darauf mit der rechten Maustaste.

Hinweis: Die Schaltfläche **Standardwerte wiederherstellen** stellt den Effekt auf die Standardeinstellungen zurück.

Der **Umfang**-Parameter (0-20) legt die Farben fest, die bei der Bearbeitung verwendet werden. Bei minimalem Wert des Parameters werden nur die Farben aus dem Farben-Set verwendet. Wenn Sie den Wert des Parameters erhöhen, werden auch die Farben, die dem Farben-Set ähnlich sind, verändert. Je höher der Wert des Parameters, desto mehr Farben werden geändert.

Der **Glätten**-Parameter (1-100) legt die Verwischung des Bildes fest. Er legt fest, inwieweit der Kontrast zwischen den Farben der benachbarten Pixel verringert wird.



Glättung = 10



Glättung = 75

SCHLÜSSELFARBEN

Der **Schlüsselfarben**-Effekt erlaubt es Ihnen, ein Bild anhand zwei Schlüsselfarben zu bearbeiten (Farbtöne zu ändern, Farben zu ersetzen, Kontrast und Helligkeit anzupassen usw.).



Originalbild;
Schwarze Schlüsselfarbe (0,0,0),
Weiße Schlüsselfarbe (255,255,255)



Ergebnis;
Schwarze Schlüsselfarbe (49,10,98),
Weiße Schlüsselfarbe (242,255,172)

Der Effekt hat zwei Steuerelemente:



Originale Schlüsselfarben

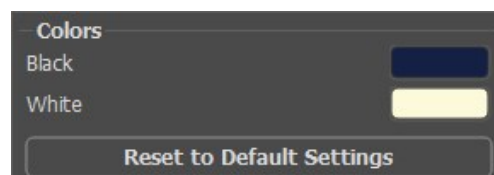
Im schwarzen Feld wird die Farbe festgelegt, die als schwarze Schlüsselfarbe angewendet wird.

Im weißen Feld wird die Farbe festgelegt, die als weiße Schlüsselfarbe angewendet wird.

Standardmäßig haben die Felder die entsprechenden Farben und das Bild bleibt unverändert.

Um eine andere Farbe als Schlüsselfarbe festzulegen:

- Klicken Sie auf das Feld (der Mauszeiger verwandelt sich nun in eine Pipette) und wählen Sie eine Farbe aus dem Bild mit einem Linksklick aus. Das Feld wird diese Farbe übernehmen.
- Doppelklicken Sie auf das Feld, um **Farbauswahldialog** zu öffnen.



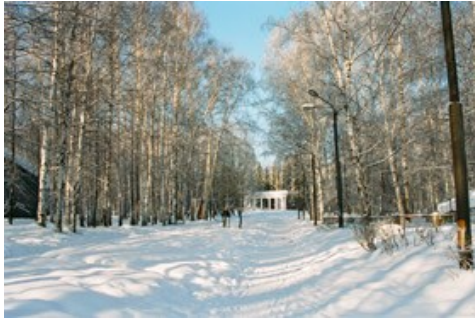
Neue Farben auswählen

Als Ergebnis werden alle Farben, die dunkler als die schwarze Schlüsselfarbe sind, in Richtung der neuen schwarzen Farbe verschoben; die Farben, die heller als die weiße Schlüsselfarbe sind, werden in Richtung der neuen weißen Farbe verschoben.

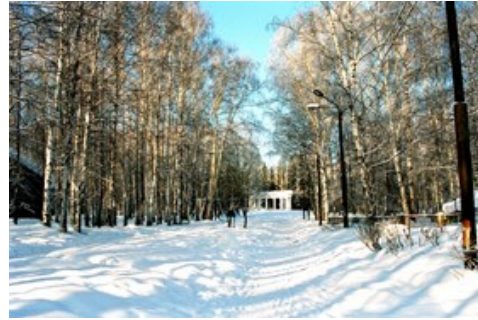
Sie können auch nur eine Schlüsselfarbe festlegen. Wenn Sie nur die schwarze Schlüsselfarbe ändern, werden nur die dunkleren Farben verschoben, während die hellen Farben unverändert bleiben.

Bitte beachten Sie, dass je heller die schwarze Schlüsselfarbe ist, desto dunkler wird das Bild. Auch je dunkler die weiße Schlüsselfarbe ist, umso heller wird das Bild.

Hinweis: Wenn Sie wollen, dass die Farbtöne auf dem Bild unverändert bleiben, verwenden Sie die graue Farbe als die Schlüsselfarbe (diese Farbe enthält alle Farbkomponenten - grün, rot und blau - gleichermaßen).



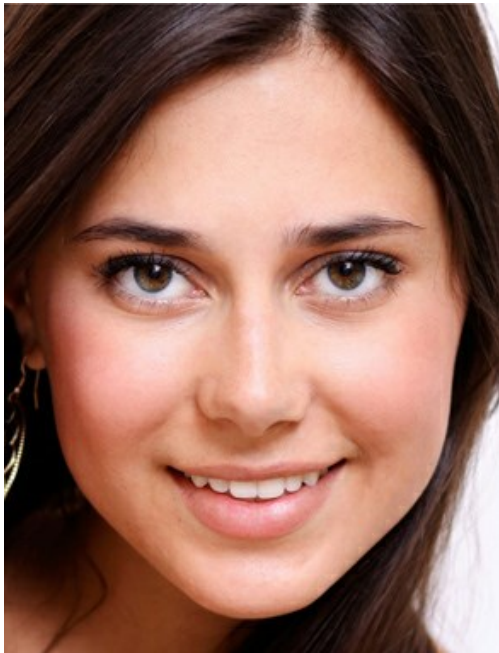
Originalbild;
Schwarze Schlüsselfarbe (0,0,0),
Weiße Schlüsselfarbe (255,255,255)



Ergebnis;
Schwarze Schlüsselfarbe (50,50,50),
Weiße Schlüsselfarbe (220,220,220)

HALBTONEFFEKT

Der **Halbton**-Effekt verwandelt ein Foto in ein Halbtonbild. Das Bild wird mit Punkten in einem bestimmten Muster dargestellt. Diese Technik wird häufig für die Erstellung von tollen Designs, eleganten Postern und Siebdruckvorlagen verwendet.



Originalbild



Halbtonbild

Parameter:

Tontrennung (0-30). Dieser Parameter legt ähnliche Pixel zusammen und reduziert dadurch die Anzahl der Farben. Bei höheren Werten dieses Parameters werden weniger Farben verwendet, und das Bild wirkt flacher.



Tontrennung = 5



Tontrennung = 30

Raster. Wählen Sie ein Layout für die Elemente des regelmäßigen Rasters aus:

Rechteckig - die Punkte werden direkt in den Rasterknoten angeordnet.

Dreieckig - drei angrenzende Punkte bilden ein gleichseitiges Dreieck.

Linear - das Bild wird in uneinheitlichen Linien angezeigt.



Rechteckig

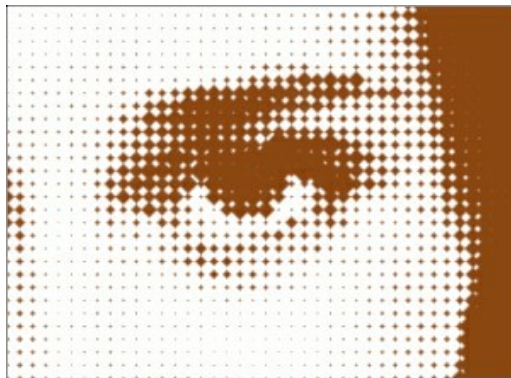


Dreieckig

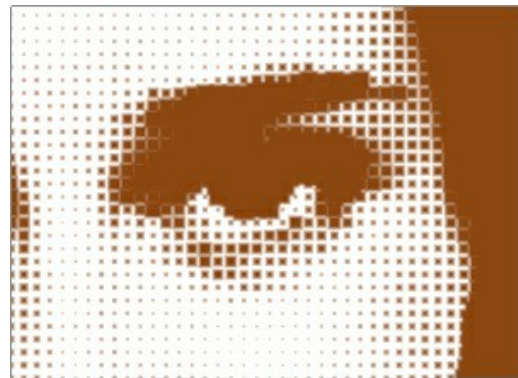


Linear

Muster. Wählen Sie die Form der Elemente aus: Kreis, Quadrat, Raute, horizontale Linie, vertikale Linie.



Raute

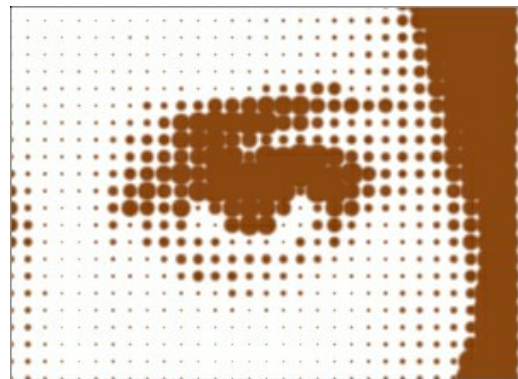


Quadrat

Intervall (5-100). Zwischen den Elementen gibt es einen Abstand. Je geringer der Wert des Parameters, desto dichter sind die Punkte.

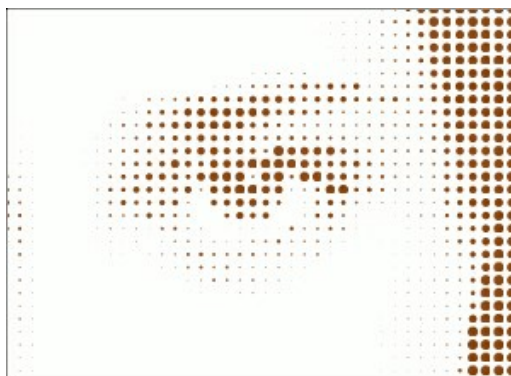


Intervall = 12

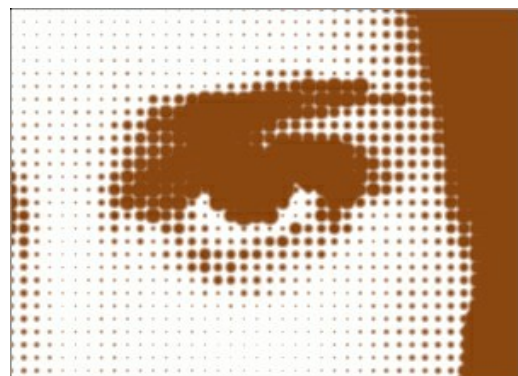


Intervall = 25

Größe (1-100) verändert die Maximalgröße eines Punktes. Sie hängt von der Helligkeit der Originalpixels ab: die dunklen Punkte werden in dieser Größe gezeichnet, die hellen Punkte weisen einen geringeren Durchmesser auf. Die großen Elemente können in den gemalten Bereichen miteinander verschmelzen.

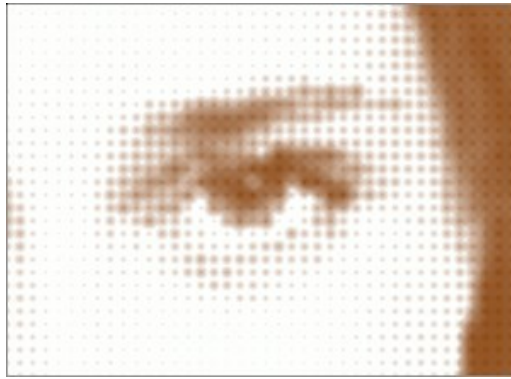


Größe = 7

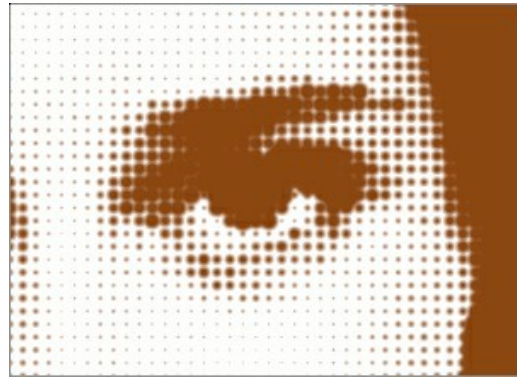


Größe = 20

Helligkeit (0-100) definiert die Intensität und Deckkraft der Punkte.

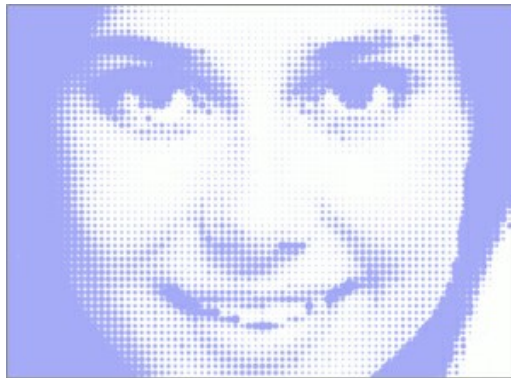


Helligkeit = 20



Helligkeit = 70

Einfarbiges Bild. Dieses Kästchen ist standardmäßig deaktiviert, und das Bild wird mit den Farben des Originalbilds gezeichnet. Ist das Kästchen aktiviert, werden alle Punkte mit derselben Farbe gezeichnet. Mit einem Linksklick auf das Quadrat, kann man den Farbauswahldialog öffnen.



Einfarbiges Halbtonbild



Mehrfarbiges Halbtonbild

FARBSTREIFEN

Bei dem **Farbstreifen**-Effekt wird das Bild in separate Bereiche mit unterschiedlichen Farbeigenschaften aufgeteilt.

Achtung! Dieser Effekt ist nur für [Deluxe- und Business-Lizenzen](#) verfügbar.



Ergebnis: Farbstreifen-Effekt (doppelte Anwendung)

Effekt-Parameter:

Anzahl der Streifen (3-50). Der Parameter gibt die Anzahl der Streifen an, in die das Bild unterteilt wird.



Anzahl der Streifen = 3



Anzahl der Streifen = 15

Drehen (-90..90). Der Parameter verschiebt die Streifen entlang der y-Achse.



Drehen = 0 (keine Drehung)



Drehen = 50 (Drehung nach rechts)

Krümmung (-10..10). Dieser Parameter regelt den Krümmungsgrad von Streifen.



Krümmung = 0 (keine Krümmung)



Krümmung = -10

Hauptstreifen. Sie können die Position des Bereichs ohne Effekt anpassen:



Rechts



Links



Mitte

Breite des Hauptstreifens (1-50). Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, können Sie die Größe des Bereichs ohne Effekt (im Prozentsatz der Breite des Bildes) festlegen. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, haben alle Streifen die gleiche Breite.



Breite des Hauptstreifens = 30%



Breite des Hauptstreifens = 50%

Breite der Trennlinien (0-10). Der Parameter legt die Breite von Trennlinien fest.



Breite der Trennlinien = 0



Breite der Trennlinien = 10

Farbe der Trennlinien. Der Parameter legt die Farbe von Trennlinien fest.



Gelbe Trennlinien



Rubinrote Trennlinien

Wechseln Sie zwischen den Registerkarten **Links** und **Rechts**, um die Parameter der Streifen neben dem Hauptstreifen anzupassen.

Farbton (-180..180). Der Parameter erlaubt es, den Farbton einzustellen.



Farbton = -162



Farbton = 78

Sättigung (-100..100). Der Parameter ändert die Intensität der Farben (von neutralen Grautönen bis hin zu grelleren Farben).



Sättigung = -100



Sättigung = 100

Helligkeit (-100..100). Der Parameter ändert die Helligkeit des Bildes. Bei höheren Werten werden die Bildpunkte heller. Bei niedrigeren Werten werden die Bildpunkte dunkler.



Helligkeit = -100



Helligkeit = 100

Kolorieren. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um das Bild mit einer Farbe einzufärben. Klicken Sie auf die Farbplatte, um eine Farbe auszuwählen.



Kontrollkästchen ist deaktiviert

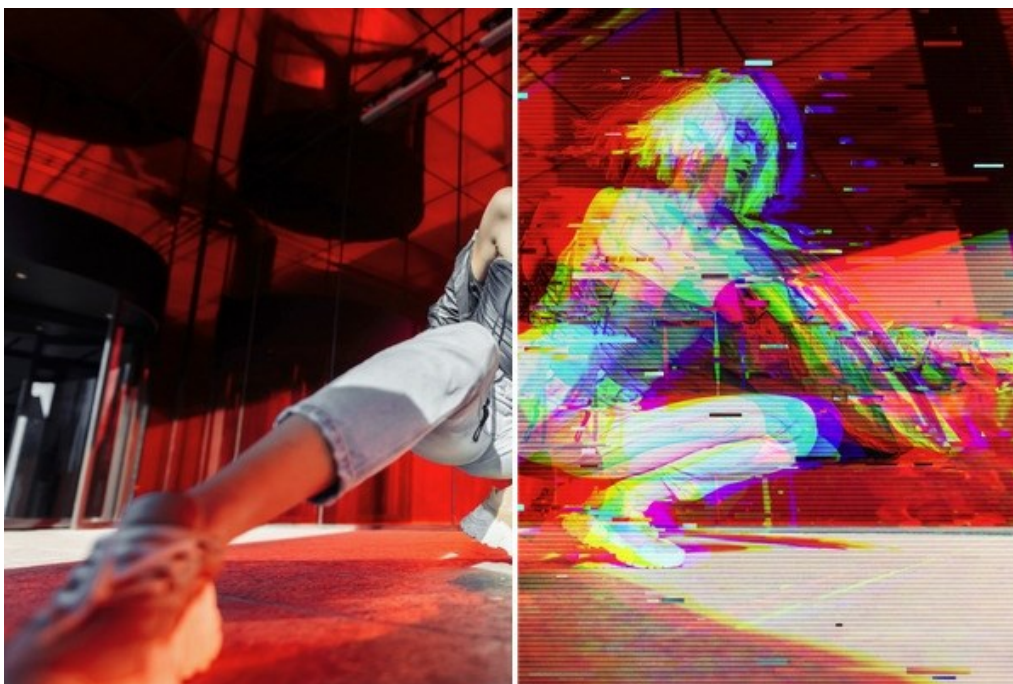


Kontrollkästchen ist aktiviert
(Rosa)

Sie können die Schaltflächen **Zufallsform** und **Zufällige Farben** verwenden, um eine zufällige Effektvariation zu erzeugen.

GLITCH

Der **Glitch**-Effekt fügt einem Foto digitales Rauschen und chaotische Verzerrungen hinzu und imitiert eine digitale Bildstörung. In der Realität tritt dieser Effekt bei Störungen der analogen Fernsehverbindung, wegen Bildfehler an Monitoren oder physischen Schäden an einem Gerät auf. Diese visuelle Technik ist einer der angesagtesten Trends der Foto- und Videografie. Mit dem Glitch-Effekt in AKVIS ArtSuite können Sie jedes Foto in ein absoluter Hingucker verwandeln.



Glitch-Effekt

Die Effektparameter werden auf zwei Registerkarten angezeigt: **Störungen** und **Streifen und Verschiebungen**.

Störungen

Kanalverschiebung. Die Parameter dieser Gruppe trennen und verschieben die Farbkomponenten des Bildes und erstellen zusätzliche Farbkonturen (den sogenannten 3D-Anaglypheneffekt).

Rot. Verschiebung des roten Kanals.

Grün. Verschiebung des grünen Kanals.

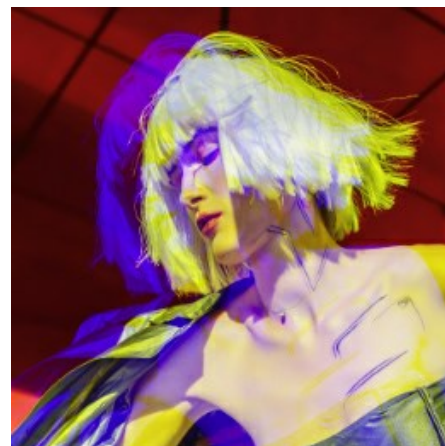
Blau. Verschiebung des blauen Kanals.



Roter Kanal



Grüner Kanal



Blauer Kanal

Verschiebung der Kanäle um 10

Scanlinien. Rasterlinien, die einen TV-Rauscheffekt imitieren.

Füllmethode: **Ineinander kopieren** oder **Weiches Licht**. Der Modus beeinflusst den Kontrastgrad zwischen den Linien und dem Bild.



Ineinander kopieren



Weiches Licht

Breite. Breite der Scanlinien.



Breite = 1



Breite = 10

Schärfe. Schärfe der Linienkanten.



Schärfe = 0



Schärfe = 50

Intensität. Die Sichtbarkeit der Linien. Bei 0 gibt es keinen Scanlinieneffekt.



Intensität = 10



Intensität = 80

Rauschen. Hinzufügen von digitalem Rauschen und Filmkorn.

Stärke. Die Sichtbarkeit des Rauschens.



Stärke = 10




Stärke = 90

Streifen und Verschiebungen

Sie können dem Bild rechteckige Streifen hinzufügen und diese dynamisch ändern.

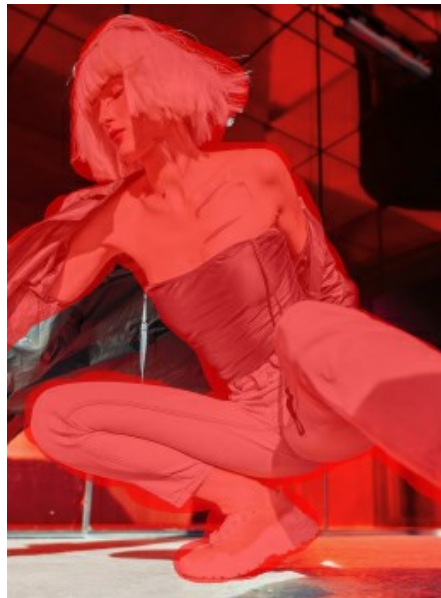
Mit dem **Schutzpinsel**  können Sie Bereiche markieren, in denen keine Streifen vorhanden sein sollen.

Verwenden Sie das **Radiergummi**-Werkzeug , um den Schutzbereich zu korrigieren.

Sie können die Auswahlvorschau mit der Schaltfläche  /  in der **Optionsleiste** ein- und ausschalten.



Gesamtes Bild wurde bearbeitet



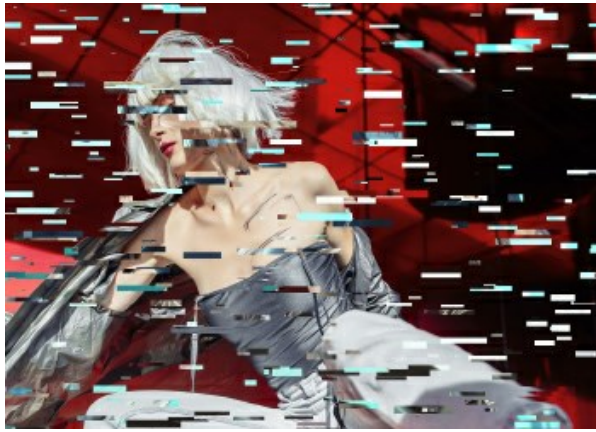
Schutzbereich



Bereich ohne Streifeneffekt

Größe und Position. Mit diesen Parametern kann man die Geometrie der Streifen verändern.

Min Höhe/Max Höhe. Legen Sie den Bereich fest, in dem die zulässigen Werte der Streifenhöhe liegen sollen.



Min Höhe/Max Höhe = 1/10



Min Höhe/Max Höhe = 70/120

Min Länge/Max Länge. Legen Sie den Bereich fest, in dem die zulässigen Werte der Streifenlänge liegen sollen.



Min Länge/Max Länge = 20/30



Min Länge/Max Länge = 190/200

Verschiebung. Grad der Verschiebung (für einfache und umgekehrte Streifen).



Verschiebung = 0



Verschiebung = 25

Einfache Verschiebungen. Die Anzahl der Streifen, die durch verschobene Rechtecke erzeugt werden.



Anzahl der einfachen Verschiebungen = 40



Anzahl der einfachen Verschiebungen = 80

Einfache Dehnungen. Die Anzahl der Streifen, die durch Strecken von Rechtecken gebildet werden.



Anzahl der einfachen Dehnungen = 40



Anzahl der einfachen Dehnungen = 80

Min Dehnung/Max Dehnung. Legen Sie den Bereich fest, in dem die zulässigen Werte der Dehnungslänge liegen sollen.



Min Dehnung/Max Dehnung = 12/12



Min Dehnung/Max Dehnung = 12/20

Umgekehrte Verschiebungen. Die Anzahl der Streifen mit Farbumkehrung.



Umgekehrte Verschiebungen = 40



Umgekehrte Verschiebungen = 80

Das Kontrollkästchen **Vertikal** aktiviert vertikale statt horizontale Effekte.



Vertikal-Kontrollkästchen ist deaktiviert



Vertikal-Kontrollkästchen ist aktiviert

Die Schaltfläche **Zufallszahl** erzeugt eine andere Verteilung der Streifen im Bild.



Andere Verteilung der Streifen

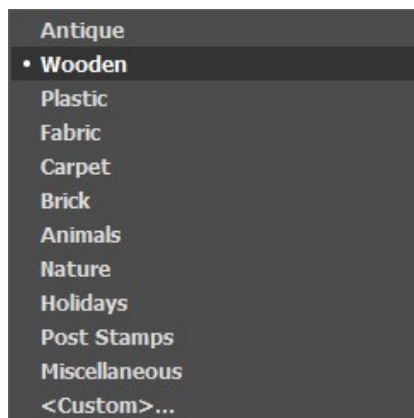
KLASSISCHER BILDERRAHMEN

Klassischer Rahmen dekoriert Fotos im klassischen Stil und bietet eine reiche Texturbibliothek mit verschiedenen Rahmen an. Die **Texturbibliothek** besteht aus thematisch organisierten Gruppen. Man kann hier sowohl Holzrahmen finden, als auch Texturen, wie Stoff, Ziegel, Tierwelt (Leopardhaut, Pfaufeder usw.), die für das Generieren des Rahmens verwendet werden. Darüber hinaus kann man auch eigene Texturen laden und ganz neue Rahmen erstellen.

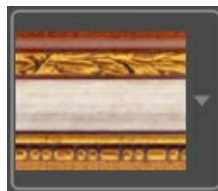


Die **Einstellungsleiste** bietet folgende Parameter für den digitalen Bilderrahmen.

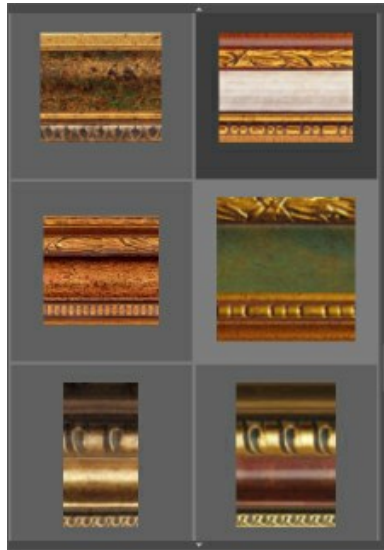
Textur. Wählen Sie eine Gruppe und eine Textur aus der **Texturbibliothek** aus.



Das Programm bietet eine umfangreiche Bibliothek mit Texturen. Die Texturbibliothek besteht aus thematisch organisierten Gruppen. Man kann hier Texturen wie Stoff, Ziegel, Tierwelt (Leopardhaut, Pfaufeder, Schlangenschuppen) finden.



Um die Texturbibliothek zu öffnen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Textur im Kästchen.



Hinweis: Es ist möglich, eigene Texturen anzuwenden (JPEG, BMP, TIFF, oder PNG Datei).

Um dieses Muster/Bild dann ins **AKVIS ArtSuite** zu laden, wählen Sie **<Eigene Textur>...** in der Liste.

Breite des Rahmens (0-100%). Der Parameter legt die Breite des Bilderrahmens fest. Bei 0% wird kein Rahmen dargestellt, bei 100% entspricht die Breite des Rahmens einem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe). So wird zum Beispiel für ein Bild von 600 x 800 Px eine 100%ige Breite des Rahmens wie folgt berechnet: $1/4$ des kleinsten Bildmaßes (600 Px) beträgt 150 Px.



Breite des Rahmens = 30%



Breite des Rahmens = 70%

Auf Bilderrahmen skalieren. Wenn das Kästchen aktiviert ist, wird das Bild auf Bilderrahmen skaliert. Wenn das Kästchen deaktiviert ist, überzieht der Bilderrahmen das Bild an die Kante.

Achtung! Ein Teil des Bildes wird abgeschnitten, um das Seitenverhältnis beizubehalten.



Das Kästchen
Auf Bilderrahmen skalieren ist aus



Das Kästchen
Auf Bilderrahmen skalieren ist ein

Helligkeit der Textur (0-200%). Der Parameter erlaubt es, die originelle Helligkeit zu ändern. Die originelle Helligkeit ist 100%. Um den Bilderrahmen zu verdunkeln, stellen Sie einen Wert unter 100% ein; um den Bilderrahmen aufzuhellen, stellen Sie einen


Wert über 100% ein.



Helligkeit der Textur = 50%



Helligkeit der Textur = 130%



Textur vertikal spiegeln . Wenn die Schaltfläche aktiviert ist, wird die Textur von oben nach unten gespiegelt. Als Ergebnis wechseln sich die Außen- und Innen-Kanten.





Schaltfläche Textur vertikal spiegeln
ist aktiviert



Schaltfläche Textur vertikal spiegeln
ist deaktiviert

Wenn die ursprüngliche Textur nicht vollkommen ist, sind die Nähte sichtbar und der Rahmen ist uneben. Um die Nähte zu glätten, benutzen Sie die Schaltfläche **Textur ausrichten**  und **Helligkeit ausgleichen** . Diese Schaltflächen können separat oder zusammen benutzt werden.

Textur ausrichten  erlaubt es, die Textur so auszurichten, dass sich der helle Rand mit dem hellen verbindet bzw. sich der dunkle Rand mit dem dunklen verbindet. Die Texturen werden auf diese Weise gespiegelt, um einen glatten Übergang zu erzielen.

Helligkeit ausgleichen  erlaubt es, den Rahmen zu glätten, indem man die durchschnittliche Helligkeit der Textur berechnet und die ausgleicht.

Nehmen wir eine Textur, die ungleiche Helligkeit hat - der linke Teil der Textur ist heller als der rechte.



Wenn die beiden Schaltflächen (**Textur ausrichten** und **Helligkeit ausgleichen**) aktiviert sind, bekommen wir den folgenden Rahmen:

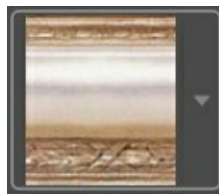


Textur ausrichten
ist aktiviert



Textur ausrichten und
Helligkeit ausgleichen
sind aktiviert

Ein weiteres Beispiel:



Schaltflächen sind deaktiviert



Schaltfläche
Textur ausrichten
ist aktiviert



Schaltfläche
Helligkeit ausgleichen
ist aktiviert

In diesem Fall reicht es aus, die Schaltfläche **Helligkeit ausgleichen** durch einen Mausklick zu aktivieren, um ein gutes Ergebnis zu erhalten.

3D-Effekt anwenden

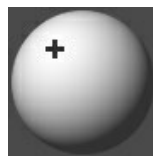
Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **3D-Effekt anwenden**, um dem Rahmen ein 3D-Aussehen zu verleihen.



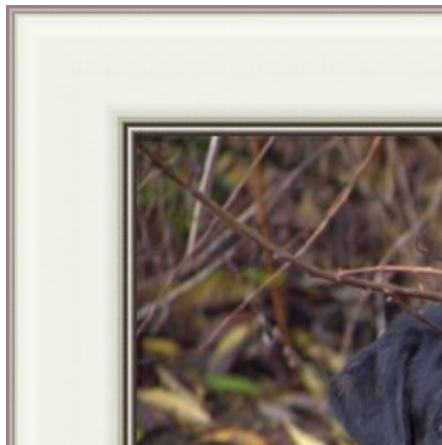
3D-Effekt

Effektparameter:

Lichtquelle. Bewegen Sie das Kreuz auf der Kugel, um die Position der Lichtquelle zu setzen, was sich auf das Aussehen des Schattens auswirkt.



Volumen (0-100). Dieser Parameter beeinflusst die Tiefe des Bilderrahmens. Liegt der Wert bei 0, so ist die Textur flach.

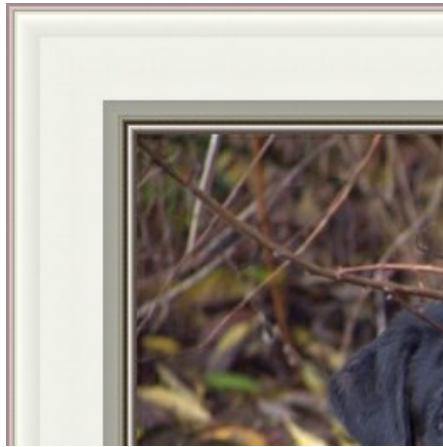


Volumen = 20



Volumen = 100

Übergang glätten (-50..50). Der Parameter passt die Glätte des Übergangs zwischen dem erhabenen Teil und der Fase an.

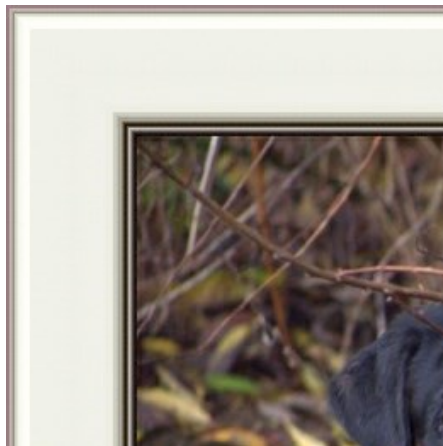


Übergang glätten = -50



Übergang glätten = 50

Fasenbreite (0-100). Dieser Parameter legt die Größe der Fase fest.



Fasenbreite = 35



Fasenbreite = 75

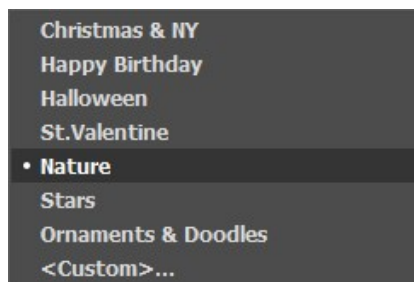
BILDERRAHMEN AUS MUSTER

Der **Muster**-Rahmen wird aus Mustern erzeugt, die am Rand des Bildes in regelmäßigen Abständen platziert werden. Sie können ein Muster aus der **Texturbibliothek** auswählen oder Ihr eigenes Muster erstellen. Das eigene Muster soll einen transparenten Hintergrund haben.



Die **Einstellungsleiste** bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten für den digitalen Bilderrahmen an.

Muster. Wählen Sie eine Gruppe und ein Muster aus der Texturbibliothek aus.



Das Programm bietet eine umfangreiche Bibliothek mit Texturen. Die Muster für den **Muster-Rahmen** befinden sich in der Gruppe **Muster** der Texturbibliothek.



Um die Texturbibliothek zu öffnen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Muster im Kästchen.



Hinweis: Es ist möglich, eigene Texturen anzuwenden (JPEG, BMP, TIFF, oder PNG Datei).

Wir raten: Das **PNG**-Bild soll auf einem transparenten Hintergrund erstellt werden.

Um dieses Muster dann ins **AKVIS ArtSuite** zu laden, wählen Sie **<Eigene Textur>...** in der Liste.

Breite des Rahmens (0-100%). Der Parameter legt die Breite des Bilderrahmens fest. Bei 0% wird kein Rahmen dargestellt, bei 100% entspricht die Breite des Rahmens einem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe). So wird zum Beispiel für ein Bild von 600 x 800 Px eine 100%ige Breite des Rahmens wie folgt berechnet: $1/4$ des kleinsten Bildmaßes (600 Px) beträgt 150 Px.

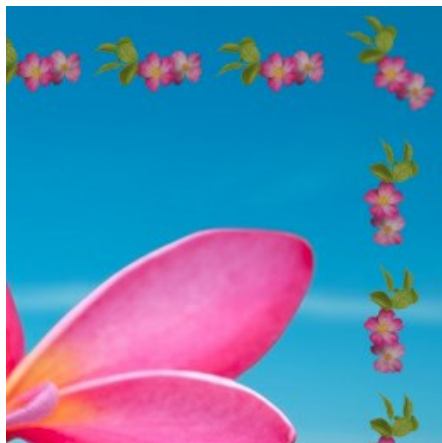


Breite des Rahmens = 30%

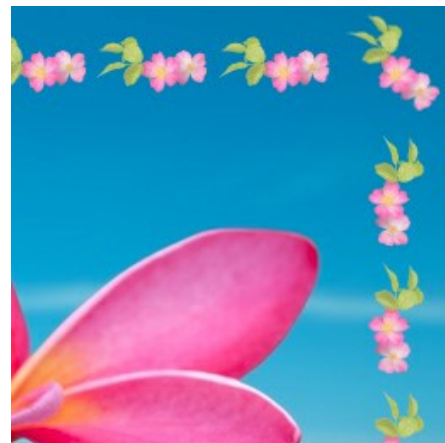


Breite des Rahmens = 80%

Helligkeit der Textur (0-200%). Mit diesem Parameter wird die Helligkeit des Musters eingestellt. Um den Rahmen dunkler zu machen, stellen Sie einen Wert unter 100% ein; um den Rahmen heller zu machen, stellen Sie einen Wert über 100% ein.

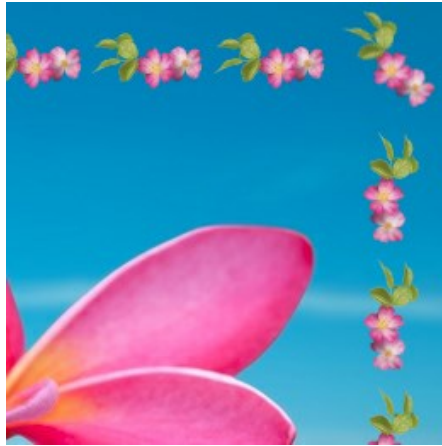


Helligkeit der Textur = 50%



Helligkeit der Textur = 200%

Textur vertikal spiegeln . Wenn die Schaltfläche aktiviert ist, wird das Muster von oben nach unten gespiegelt.

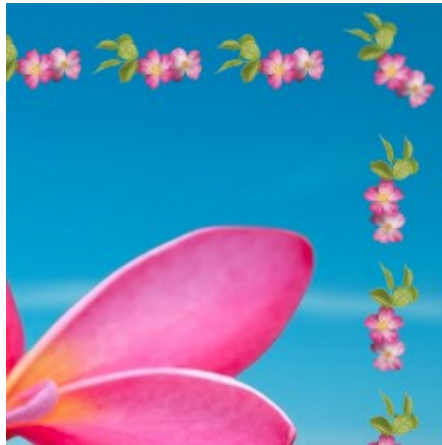


Schaltfläche 'Textur vertikal spiegeln'
ist deaktiviert

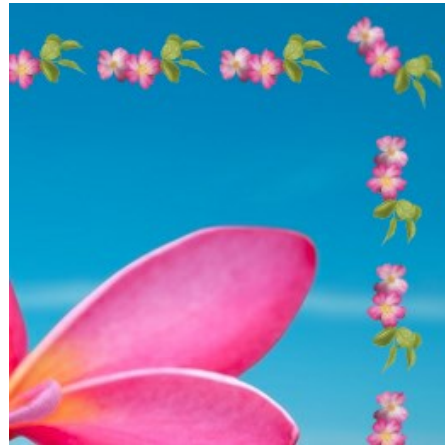


Schaltfläche 'Textur vertikal spiegeln'
ist aktiviert

Textur horizontal spiegeln . Wenn die Schaltfläche aktiviert ist, wird das Muster von rechts nach links gespiegelt.



Schaltfläche 'Textur horizontal spiegeln'
ist deaktiviert



Schaltfläche 'Textur horizontal spiegeln'
ist aktiviert

Es gibt **mehrere Varianten der Anordnung** der Texturen in den Ecken und auf den Seiten des Rahmens.

Ohne Umdrehung (die Schaltfläche **Textur umdrehen**  ist deaktiviert).



Die Textur dreht sich in den Ecken und an den Seiten (die Schaltflächen **Textur umdrehen**  und **Textur in den Ecken**  sind aktiviert).



Die Textur dreht sich an den Seiten, aber nicht in den Ecken (die Schaltfläche **Textur umdrehen** ist aktiviert, während die Schaltfläche **Textur in den Ecken** deaktiviert ist).



Das Kästchen **Auf Bilderrahmen skalieren**. Wenn das Kästchen aktiviert ist, wird das Bild auf Bilderrahmen skaliert. Wenn das Kästchen deaktiviert ist, überzieht der Bilderrahmen das Bild an die Kante.

Farbe des Rahmens. Mithilfe dieses Parameters wird die Farbe unter dem Muster-Rahmen eingestellt. Wählen Sie eine Farbe im **Farbauswahldialog**, indem Sie einen Doppelklick auf das Einstellungsfeld für die Farbe ausführen.



Kästchen Auf Bilderrahmen skalieren
ist deaktiviert



Kästchen Auf Bilderrahmen skalieren
ist aktiviert
Hintergrundfarbe: gelb

Transparenz. Wenn das Kästchen **Transparenz** aktiviert ist, wird das Bild unterhalb des Rahmens transparent dargestellt. Dies kann etwa bei einem Bild mit mehreren Ebenen notwendig sein. Auf diese Art bleibt das Bild auf der/den niedrigeren Ebene(n) weiterhin sichtbar und dient als ein Rahmen.



Kästchen Transparenz ist aktiviert

Zufallsmuster. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der Rahmen aus zufällig ausgewählten Objekten erstellt.



Rahmen wurde mit vier zufälligen Mustern erstellt

Anzahl (2-20). Die Anzahl der Muster, die beim Erstellen eines Rahmen benutzt werden.



Anzahl = 2



Anzahl = 10

Zufallszahl (0-9999). Das ist die Anfangsnummer für den Zufallszahlengenerator. Jede Zahl entspricht einem bestimmten Satz und Verteilung von Mustern.



Zufallsmuster-Rahmen

STRICHE

Der **Striche**-Rahmen besteht aus geraden Linien, die am Rande gezeichnet werden. Die Breite des Rahmens sowie die Breite, die Zahl und die Länge der Linien werden in der Einstellungsleiste angepasst.



Die **Einstellungsleiste** bietet folgende Parameter für den digitalen Bilderrahmen.

Farbe des Rahmens. Mithilfe dieses Parameters wird die Farbe des Rahmens eingestellt. Wählen Sie eine Farbe im **Farbauswahldialog**, indem Sie einen Doppelklick auf das Einstellungsfeld für die Farbe ausführen.



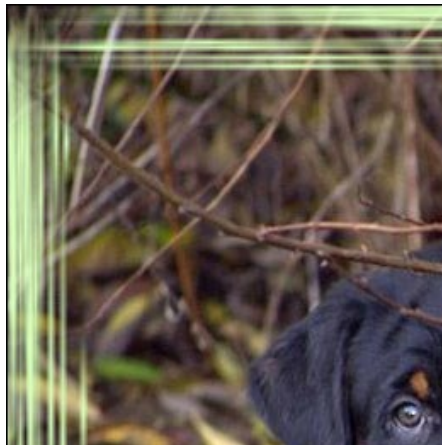
Farbe des Rahmens: hell-grün

Transparenz. Wenn das Kästchen **Transparenz** aktiviert ist, wird das Bild unterhalb des Rahmens transparent dargestellt. Dies kann etwa bei einem Bild mit mehreren Ebenen notwendig sein. Auf diese Art bleibt das Bild auf der/den niedrigeren Ebene(n) weiterhin sichtbar und dient als ein Rahmen.

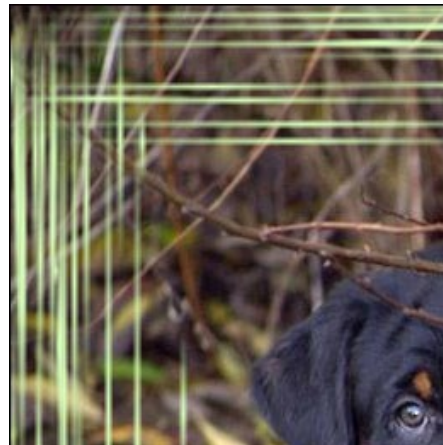


das Kästchen **Transparenz** ist aktiviert

Breite des Rahmens (0-100%). Der Parameter legt die Breite des Bilderrahmens fest, auf dem Striche gezeichnet werden. Bei 0% wird kein Rahmen dargestellt, bei 100% entspricht die Breite des Rahmens einem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe). So wird zum Beispiel für ein Bild von 600 x 800 Px eine 100%ige Breite des Rahmens wie folgt berechnet: $\frac{1}{4}$ des kleinsten Bildmaßes (600 px) beträgt 150 Px.

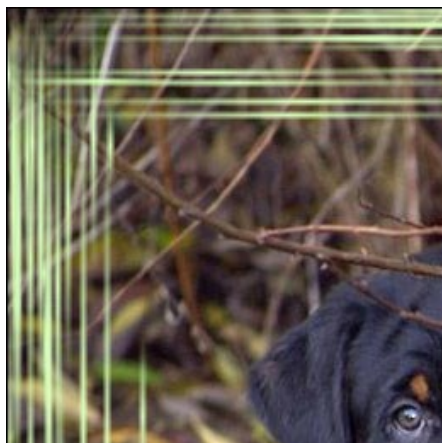


Breite des Rahmens = 40%

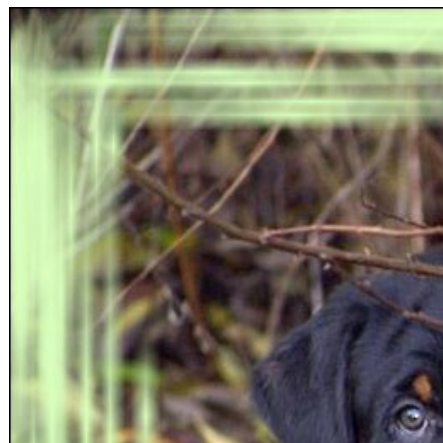


Breite des Rahmens = 90%

Breite der Striche (1-10%). Der Parameter legt die Breite der Striche fest. Der Parameter wird im Prozent von dem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe) gerechnet. Je höher der Wert des Parameters, desto breiter sind die Striche. Wenn die Striche zu breit sind, verschmelzen sie und sehen wie eine dicke Linie aus.

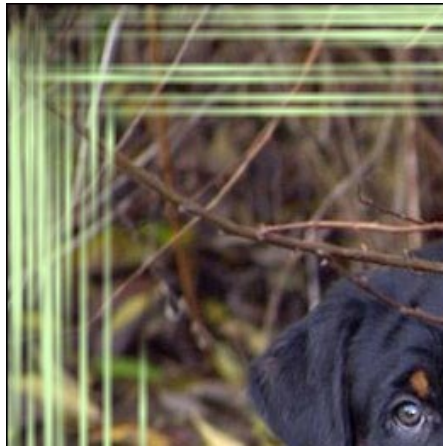


Breite der Striche = 2%

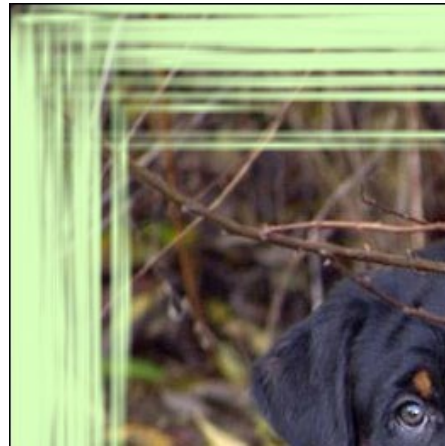


Breite der Striche = 7%

Anzahl der Striche (1-300). Der Parameter legt die Anzahl der Striche auf jeder Seite des Bildes fest. Je höher der Wert des Parameters, desto mehr Striche gibt es auf der Seiten.

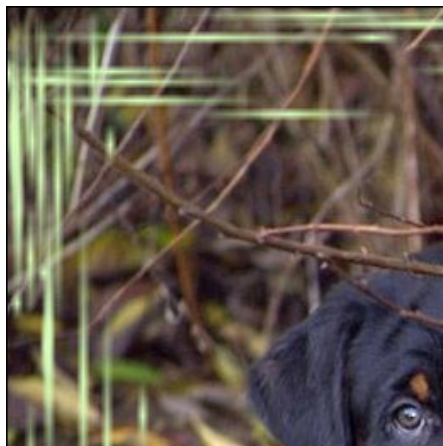


Anzahl der Striche = 30

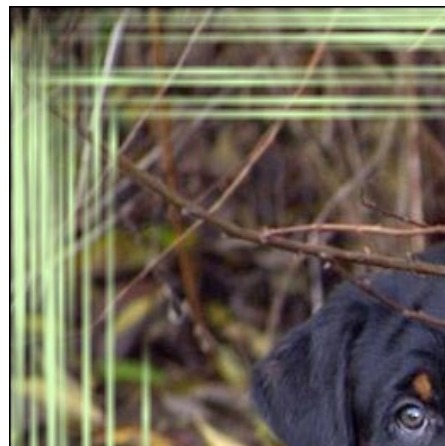


Anzahl der Striche = 150

Länge der Striche (1-100%). Der Parameter legt die maximale Länge der Striche fest. Der Parameter wird im Prozent von der Länge der entsprechenden Seite gerechnet. Zum Beispiel, wenn die Länge der Seite 800 Px ist, ist der Wert des Parameters **Länge der Striche** 50% und die maximale Länge der Striche entspricht 400 Px.

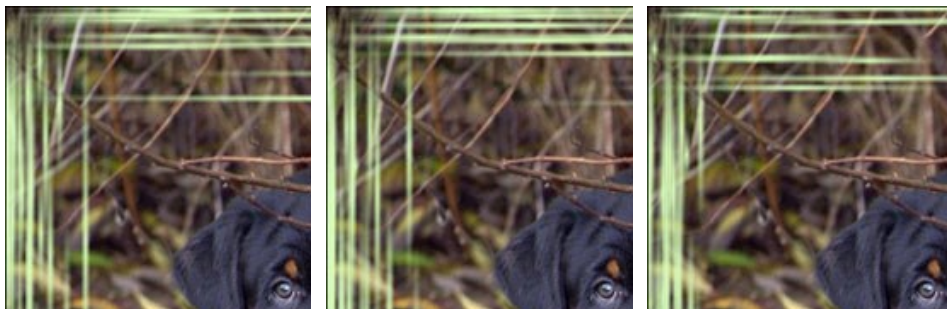


Länge der Striche = 20%



Länge der Striche = 50%

Zufallszahl (0-9999). Das ist die Anfangsnummer für den Zufallszahlengenerator, der die Verteilung der Striche auf dem Rahmen bestimmt. Jede Zahl entspricht einer besonderen Verteilung der Striche (falls alle anderen Parameter unverändert bleiben).



KRATZER-RAHMEN

Der **Kratzer-Rahmen** ist ein Farbrahmen mit "verkratzter" Oberfläche, durch die das Originalbild scheint. Die Breite des Rahmens sowie die Breite, die Zahl und die Länge der Kratzer kann in der Einstellungsleiste eingestellt werden.



Die **Einstellungsleiste** bietet folgende Parameter für den digitalen Bilderrahmen.

Farbe des Rahmens. Mithilfe dieses Parameters wird die Farbe des Rahmens eingestellt. Wählen Sie eine Farbe im **Farbauswahldialog**, indem Sie einen Doppelklick auf das Einstellungsfeld für die Farbe ausführen.



Farbe des Rahmens: Braun

Transparenz. Wenn das Kästchen **Transparenz** aktiviert ist, wird das Bild unterhalb des Rahmens transparent dargestellt. Dies kann etwa bei einem Bild mit mehreren Ebenen notwendig sein. Auf diese Art bleibt das Bild auf der/den niedrigeren Ebene(n) weiterhin sichtbar und dient als ein Rahmen.



Das Kästchen Transparenz ist aktiviert

Breite des Rahmens (0-100%). Der Parameter legt die Breite des Bilderrahmens fest, auf dem Kratzer gezeichnet werden. Bei 0% wird kein Rahmen dargestellt, bei 100% entspricht die Breite des Rahmens einem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe). So wird zum Beispiel für ein Bild von 600 x 800 Px eine 100%ige Breite des Rahmens wie folgt berechnet: $\frac{1}{4}$ des kleinsten Bildmaßes (600 Px) beträgt 150 Px.

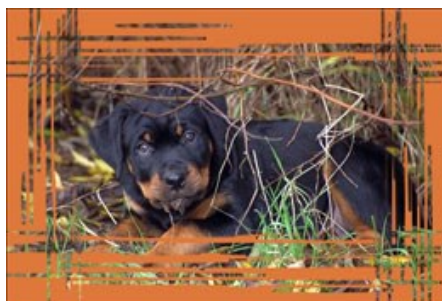


Breite des Rahmens = 40%

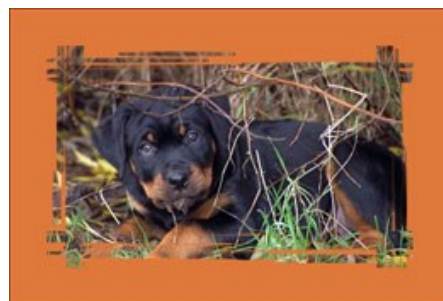


Breite des Rahmens = 90%

Breite der Kante (0-100%). Der Parameter legt die Breite der Kante fest, auf der keine Kratzer gemalt werden. Der Parameter wird im Prozent von der Breite des Rahmens gerechnet. Bei 0% gibt es keine Kante und die Kratzer werden direkt vom Rand gemalt. Je höher der Wert des Parameters ist, desto breiter ist die Kante; bei 100% nimmt die Kante die Hälfte der Breite des Rahmens ein.

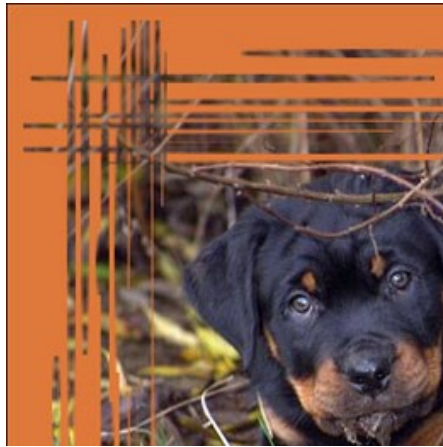


Breite der Kante = 0%



Breite der Kante = 100%

Breite der Striche (1-10%). Der Parameter legt die Breite der Striche fest. Der Parameter wird im Prozent von dem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe) gerechnet. Je höher der Wert des Parameters, desto breiter sind die Striche. Wenn die Striche zu breit sind, verschmelzen sie und sehen wie eine dicke Linie aus.

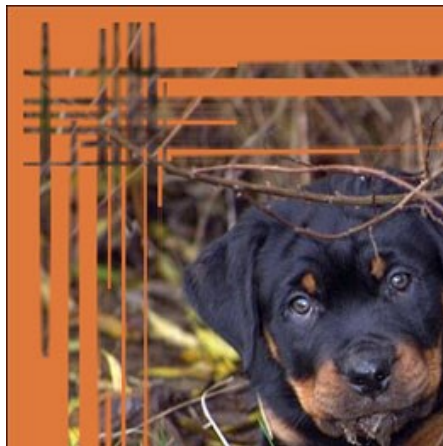


Breite der Striche = 2%

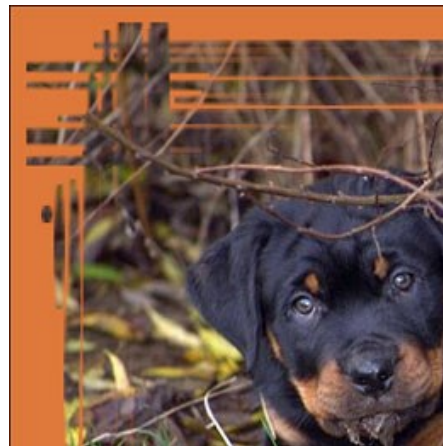


Breite der Striche = 7%

Anzahl der Striche (1-300). Der Parameter legt die Anzahl der Kratzer auf jeder Seite des Bildes fest. Je höher der Wert des Parameters, desto mehr Kratzer gibt es auf den Seiten.

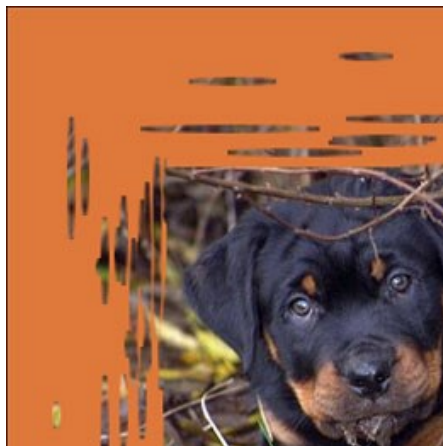


Anzahl der Striche = 20

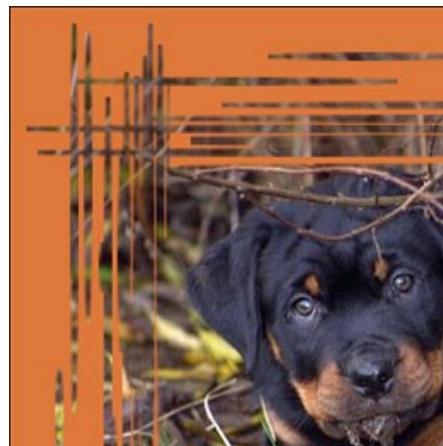


Anzahl der Striche = 70

Länge der Striche (1-100%). Der Parameter legt die maximale Länge der Striche fest. Der Parameter wird im Prozent von der Länge der entsprechenden Seite gerechnet. Zum Beispiel, wenn die Länge der Seite 800 Px ist, ist der Wert des Parameters **Länge der Striche** 50% und die maximale Länge der Kratzer entspricht 400 Px.

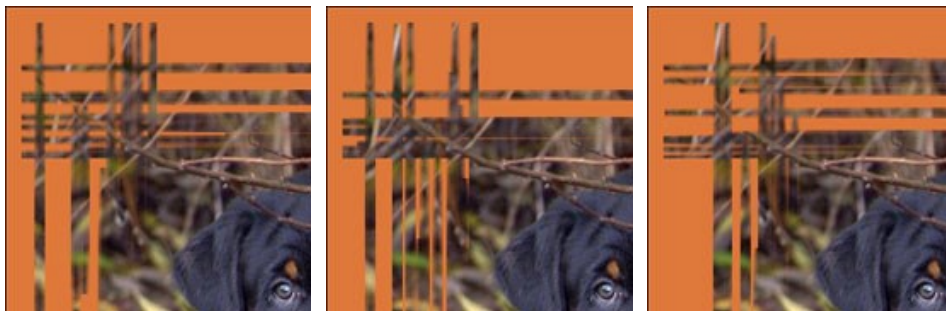


Länge der Striche = 10%



Länge der Striche = 40%

Zufallszahl (0-9999). Das ist die Anfangsnummer für den Zufallszahlengenerator, der die Verteilung der Kratzer auf dem Rahmen bestimmt. Jede Zahl entspricht einer besonderen Verteilung der Kratzer (falls alle anderen Parameter unverändert bleiben).



SEITE AUFROLLEN

Mit dem Effekt **Seite aufrollen** kann man ein Bild so aussehen lassen, als ob es aufgerollt ist. Die Farbe der Rolle, ihre Form die Stärke der Aufrollung werden in der **Einstellungsleiste** festgelegt.



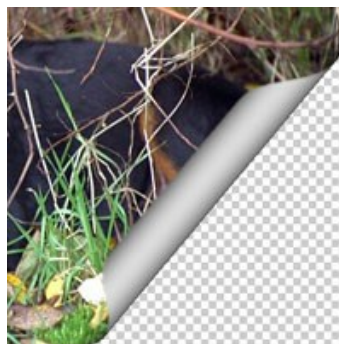
Die **Einstellungsleiste** bietet die folgenden Parameter für diesen Effekt.

Hintergrundfarbe. Das Feld **Hintergrundfarbe** ermöglicht die Einstellung der Farbe für den Bereich unterhalb der Rolle. Führen Sie einen Doppelklick auf das Feld **Hintergrundfarbe** aus, um eine Farbe im **Farbauswahldialog** auszuwählen.



Hintergrundfarbe: Grün

Transparenz. Wenn in der Kontroll-Box **Transparenz** ein Häkchen gesetzt ist, wird der Bereich unterhalb der Rolle transparent. Dies kann etwa bei einem Bild mit mehreren Ebenen notwendig sein. Auf diese Art kann zum Beispiel ein anderes Foto unterhalb der Aufrollung sichtbar werden.



Transparenz aktiv

Farbe der Rolle. Das Feld **Farbe der Rolle** ermöglicht es, die Unterseite der Aufrollung einzustellen. Doppelklicken Sie auf das Feld **Farbe der Rolle**, um eine Farbe im **Farbauswahldialog** auszuwählen.



Farbe der Rolle: gelb

Verdrehung (0-100%). Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Stärke der Verdrehung der aufgerollten Seite. Je höher der Wert gesetzt wird, umso stärker ist die Verdrehung der Seite.

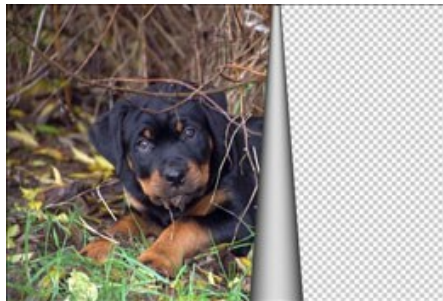


Verdrehung = 60%

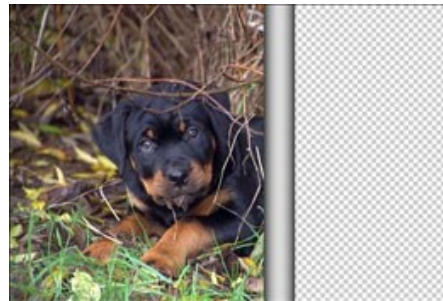


Verdrehung = 90%

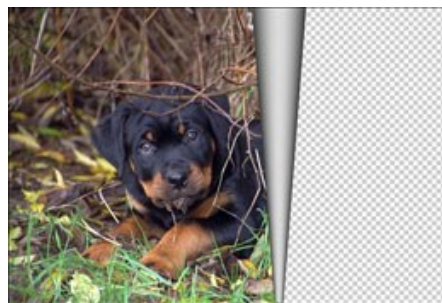
Schiefe (0-100%). Mit dieser Einstellung bestimmen Sie die Form der aufgerollten Seite. Werte von 1 bis 49 formen einen Kegel (mit dem Scheitelpunkt am Rand der Seite), bei einer Einstellung von 50 wird ein Zylinder geformt, Werte von 51 bis 100 führen wiederum zu einem Kegel, nur dass diesmal der Scheitelpunkt am gegenüberliegenden Ende liegt.



Schiefe = 10

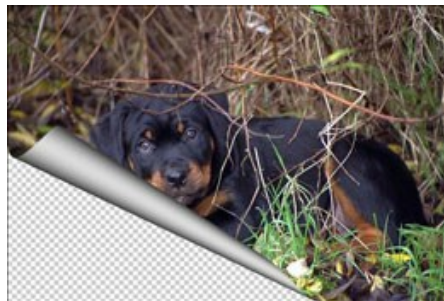
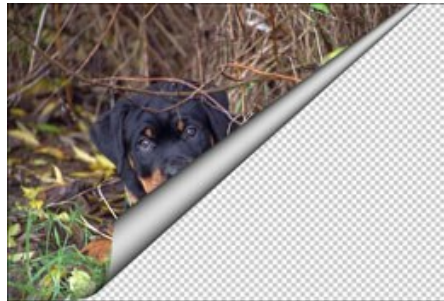
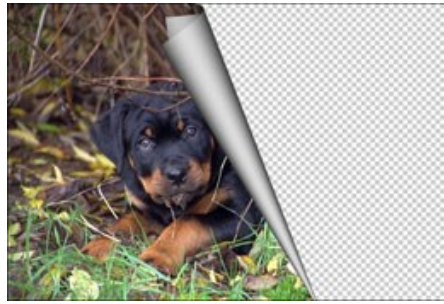


Schiefe = 50



Schiefe = 90

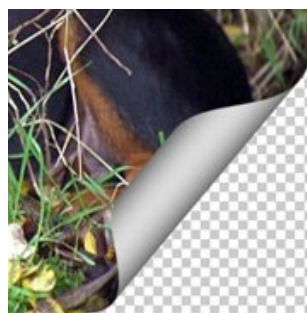
Linien mit Markierungen an beiden Enden legen fest, welche Ecke des Blattes gerollt wird. Außerdem die Position der Linie, an der aufgerollt werden soll und die Aufrollrichtung. Benutzen Sie die Markierungen, um die Position der Linie festzulegen. Um eine Markierung zu bewegen, positionieren Sie den Cursor darauf und ziehen Sie die Markierung bei gedrückter Maustaste auf eine neue Position. Es ist jedoch nicht möglich, mehr als die Hälfte eines Bildes aufzurollen.



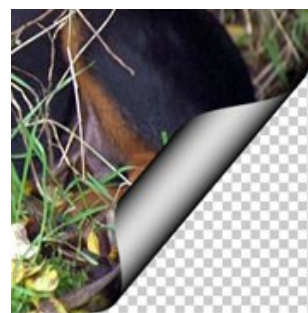
Verlauf (0-100%). Diese Einstellung erlaubt es, der Rolle ein höheres Volumen zuzuweisen. Dies geschieht durch das Einstellen des Kontrastes der Mitteltöne.



Verlauf = 20%



Verlauf = 50%



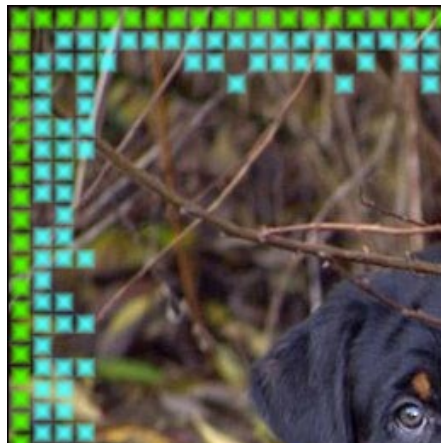
Verlauf = 100%

QUADRATE-RAHMEN

Der **Quadrate**-Rahmen stellt einen Bilderrahmen dar, der von quadratischen Fliesen gebildet wird. Die Breite, die Zahl und die Farbe der Fliesen sowie deren Transparenz werden in der **Einstellungsleiste** eingestellt.

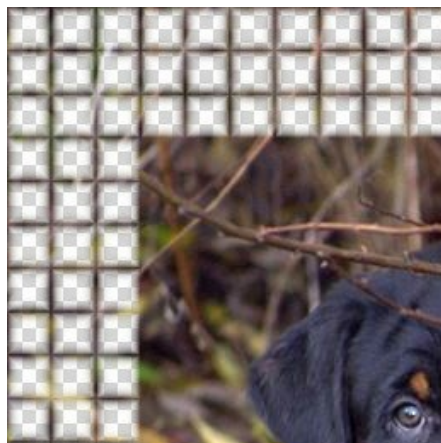


Der Rahmen **Quadrate** besteht aus zwei Teilen: **Außenrahmen** - auf dem Musterbild wird es aus grünen Fliesen gebildet, und **Innenrahmen**, der aus blauen Fliesen besteht.



Die **Einstellungsleiste** bietet folgende Parameter für den digitalen Bilderrahmen.

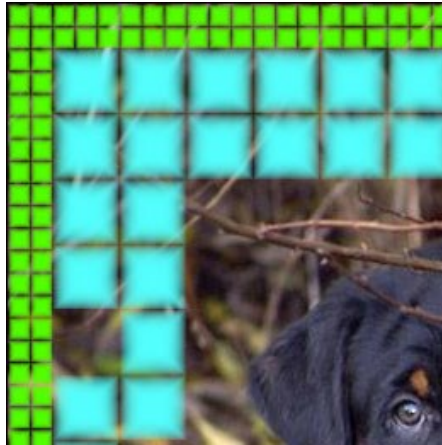
Transparenz. Wenn das Kästchen **Transparenz** aktiviert ist, wird das Bild unterhalb des Rahmens transparent dargestellt. Dies kann etwa bei einem Bild mit mehreren Ebenen notwendig sein. Auf diese Art bleibt das Bild auf der/den niedrigeren Ebene(n) weiterhin sichtbar und dient als ein Rahmen.



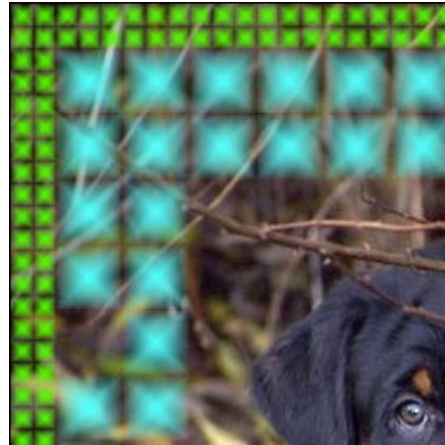
Kästchen Transparenz ist aktiviert

Farbverlauf (0-100%). Der Parameter erlaubt es, die Deckkraft der Fliesenkanten zu ändern. Bei 0% sind die Fliesen

volltönig; mit der Erhöhung des Wertes werden die Fliesenkanten durchsichtiger und die Fliesen sehen räumlich aus.



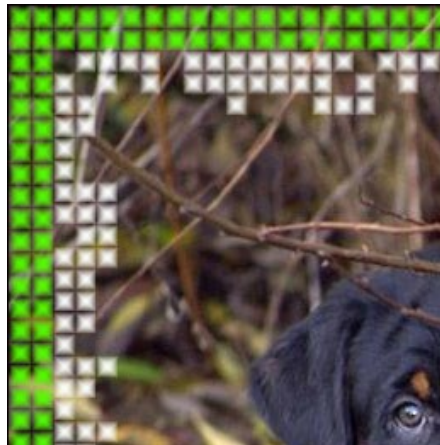
Farbverlauf = 5%



Farbverlauf = 40%

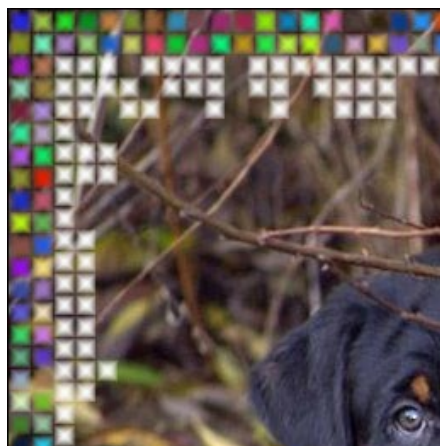
Außenrahmen

Farbe der Quadrate. Die Farbpalette **Farbe der Quadrate** im Feld **Außenrahmen** legt die Farbe der Außenfliesen fest. Mit einem Doppelklick auf die Farbpalette öffnen Sie den **Farbauswahl**dialog und wählen eine Farbe aus.



Farbe der Quadrate - grün

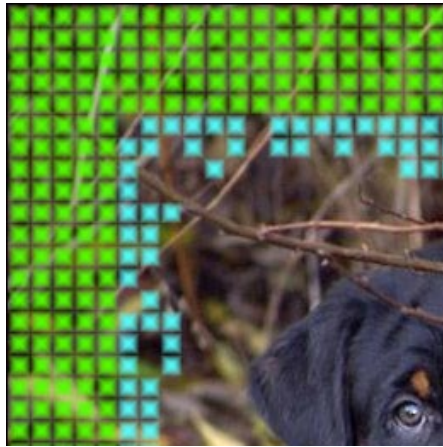
Zufällige Farben. Wenn das Kästchen **Zufällige Farben** aktiviert ist, wird der Außenrahmen aus bunten Fliesen gebildet.



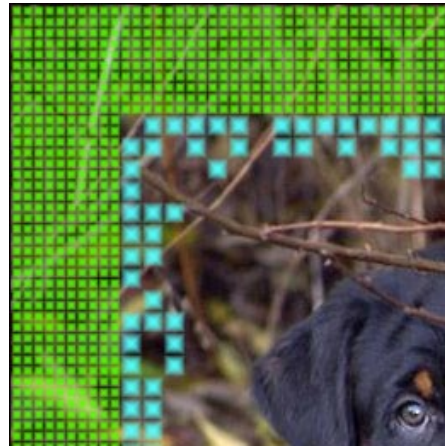
Kästchen Zufällige Farben ist aktiviert

Breite des Außenrahmens (0-100%). Der Parameter legt die Breite des Außenrahmens fest. Bei 0% wird der Außenrahmen nicht gezeichnet (nur der Innenrahmen ist sichtbar), bei 100% entspricht die Breite des Außenrahmens einem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe).

Anzahl der Quadrate (0-20). Der Parameter legt die Anzahl der Quadrate im Außenrahmen fest, die in die angegebene Breite hineinpassen. Bei 0 wird kein Außenrahmen dargestellt.



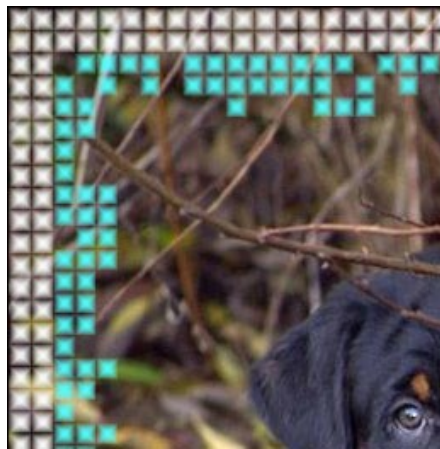
Breite des Außenrahmens = 50%,
Anzahl der Quadrate = 5



Breite des Außenrahmens = 50%,
Anzahl der Quadrate = 10

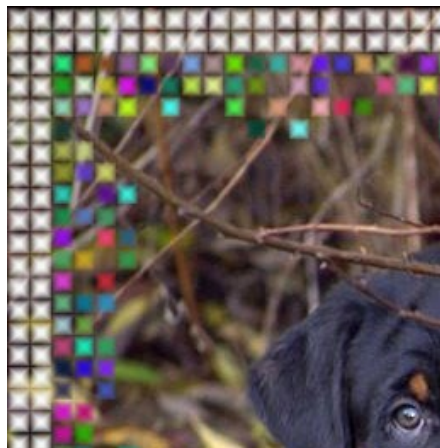
Innenrahmen

Farbe der Quadrate. Die Farbpalette **Farbe der Quadrate** im Feld **Innenrahmen** legt die Farbe der Innenfliesen fest. Öffnen Sie den **Farbauswahldialog** mit einem Doppelklick auf die Farbpalette und wählen Sie eine Farbe aus.



Farbe der Quadrate - blau

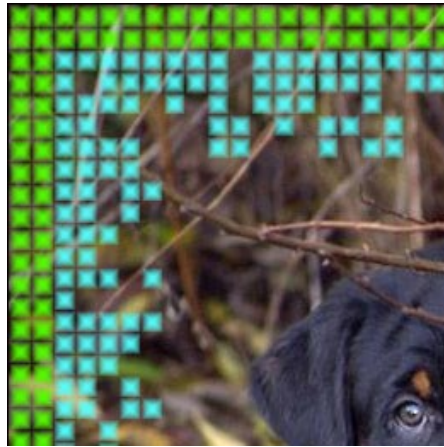
Zufällige Farben. Wenn das Kästchen **Zufällige Farben** aktiviert ist, wird der Außenrahmen aus bunten Fliesen gebildet.



Kästchen Zufällige Farben
ist aktiviert

Breite des Innenrahmens (0-100%). Der Parameter legt die Breite des Innenrahmens fest. Bei 0% wird der Innenrahmen nicht gezeichnet (nur der Außenrahmen ist sichtbar), bei 100% entspricht die Breite des Innenrahmens einem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe).

Max. Anzahl der Quadrate (0-20). Der Parameter legt die maximale Anzahl der Quadrate im Innenrahmen fest, die in die angegebene Breite hineinpassen. Bei einem Wert höher als 0 wird die Anzahl der Quadrate in jeder Reihe zufällig von 0 bis die angegebene Zahl variieren.

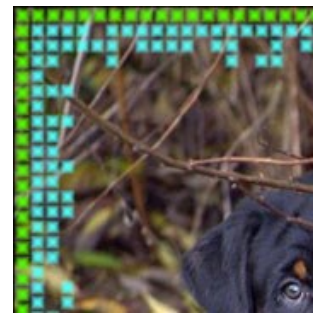
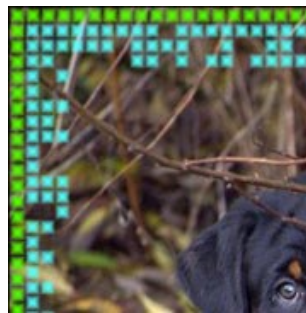
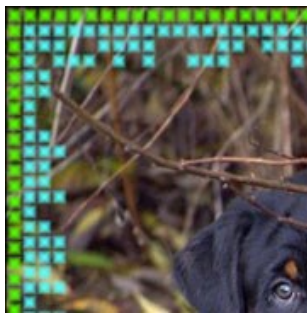


Breite des Innenrahmens = 50%,
Maximale Anzahl der Quadrate = 5



Breite des Innenrahmens = 50%,
Maximale Anzahl der Quadrate = 10

Zufallszahl (0-9999). Das ist die Anfangsnummer für den Zufallszahlengenerator, der die Verteilung der Quadrate auf der Innenkante des Rahmens bestimmt. Jede Zahl entspricht einer besonderen Verteilung der Quadrate (falls alle anderen Parameter unverändert bleiben).



ZERRISSEN-RAHMEN

Der **Zerrissen**-Rahmen ist ein Rahmen, der aus mittelgroßen gelegentlichen Partikeln besteht, die den Effekt der zerrissenen Ränder bilden. Die Breite des Rahmens sowie die Farbe und die Stärke des Effektes kann in der Einstellungsleiste eingestellt werden.



Die **Einstellungsleiste** bietet folgende Parameter für den digitalen Bilderrahmen.

Farbe des Rahmens. Mithilfe dieses Parameters wird die Farbe des Rahmens eingestellt. Wählen Sie eine Farbe im **Farbauswahldialog**, indem Sie einen Doppelklick auf das Einstellungsfeld für die Farbe ausführen.



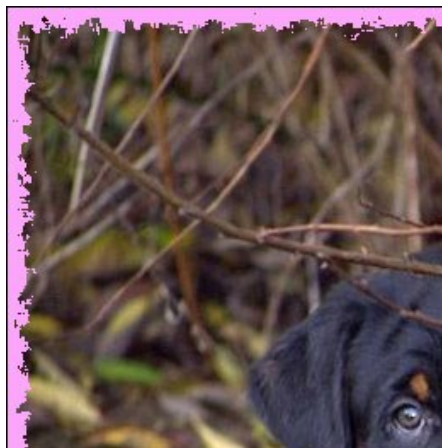
Farbe des Rahmens: Rosa

Transparenz. Wenn das Kästchen **Transparenz** aktiviert ist, wird das Bild unterhalb des Rahmens transparent dargestellt. Dies kann etwa bei einem Bild mit mehreren Ebenen notwendig sein. Auf diese Art bleibt das Bild auf der/den niedrigeren Ebene(n) weiterhin sichtbar und dient als ein Rahmen.



Kästchen Transparenz ist aktiviert

Breite des Rahmens (0-100%). Der Parameter legt die Breite des Bilderrahmens fest. Bei 0% wird kein Rahmen dargestellt, bei 100% entspricht die Breite des Rahmens einem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe). So wird zum Beispiel für ein Bild von 600 x 800 Px eine 100%ige Breite des Rahmens wie folgt berechnet: $\frac{1}{4}$ des kleinsten Bildmaßes (600 Px) beträgt 150 Px.

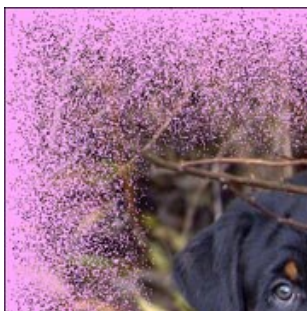


Breite des Rahmens = 15%



Breite des Rahmens = 100%

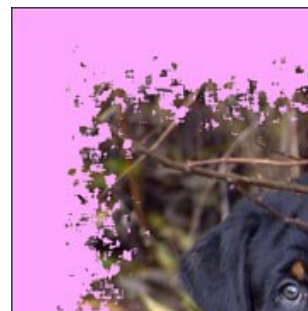
Verschmelzung (0-8). Der Parameter legt das Niveau der Verschmelzung der Partikel am inneren Rand des Rahmens fest. Bei 0 besteht der Rahmen aus kleinen gelegentlichen Partikeln; wenn man den Wert erhöht, werden die Partikel größer und verschmelzen miteinander, um einen zerrissenen Rahmen zu bilden.



Niveau der Verschmelzung = 0



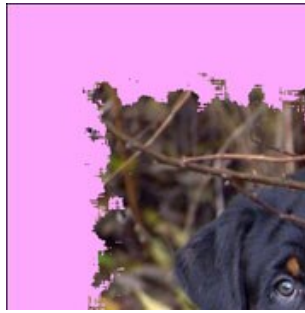
Niveau der Verschmelzung = 1



Niveau der Verschmelzung = 3



Niveau der Verschmelzung = 4

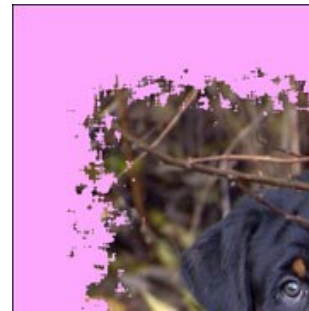
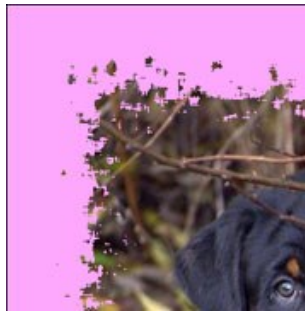
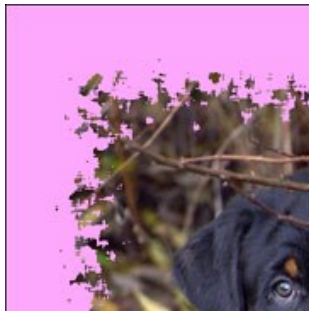


Niveau der Verschmelzung = 6



Niveau der Verschmelzung = 8

Zufallszahl (0-9999). Das ist die Anfangsnummer für den Zufallszahlengenerator, der die Verteilung der Partikel auf dem Rahmen bestimmt. Jede Zahl entspricht einer besonderen Verteilung der Partikel (falls alle andere Parameter unverändert bleiben).



Kantenfarbe. Der Parameter legt die Farbe des Glühens am inneren Rand des Rahmens fest. Es ist möglich, einen Schatteneffekt zu erzeugen, indem Sie eine dunkle Farbe auswählen. Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf das Farbfeld.



Kantenfarbe = Violett



Kantenfarbe = Weiß



Kantenfarbe = Rosarot

Leuchtstärke (0-100). Der Parameter bestimmt die Breite und Intensität des Leuchteffekts.



Leuchtstärke = 0



Leuchtstärke = 40



Leuchtstärke = 90

SPRÜHEN-RAHMEN

Der **Sprühen**-Rahmen stellt farbiges Sprühen an den Rändern des Bildes dar. Die Breite, die Farbe und die Dichte des Sprühens werden in der **Einstellungsleiste** eingestellt.



Die **Einstellungsleiste** bietet folgende Parameter für den digitalen Bilderrahmen.

Farbe des Rahmens. Mithilfe dieses Parameters wird die Farbe des Rahmens eingestellt. Wählen Sie eine Farbe im **Farbauswahldialog**, indem Sie einen Doppelklick auf das Einstellungsfeld für die Farbe ausführen.



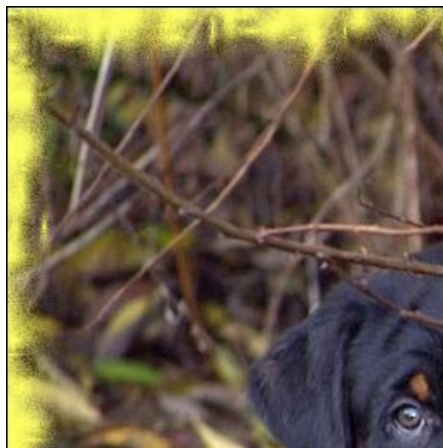
Farbe des Rahmens: gelb

Transparenz. Wenn das Kästchen **Transparenz** aktiviert ist, wird das Bild unterhalb des Rahmens transparent dargestellt. Dies kann etwa bei einem Bild mit mehreren Ebenen notwendig sein. Auf diese Art bleibt das Bild auf der/den niedrigeren Ebene(n) weiterhin sichtbar und dient als ein Rahmen.

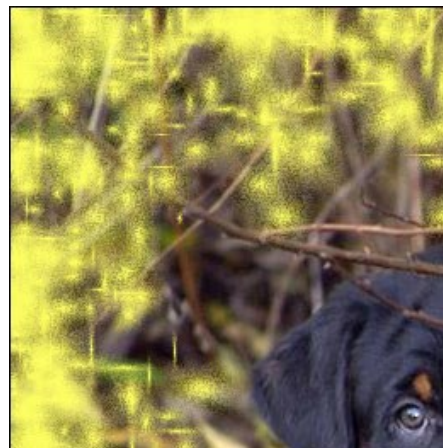


Kästchen Transparenz ist aktiviert

Breite des Rahmens (0-100%). Der Parameter legt die Breite des Bilderrahmens fest. Bei 0% wird kein Rahmen dargestellt, bei 100% entspricht die Breite des Rahmens einem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe). So wird zum Beispiel für ein Bild von 600 x 800 Px eine 100%ige Breite des Rahmens wie folgt berechnet: $\frac{1}{4}$ des kleinsten Bildmaßes (600 Px) beträgt 150 Px.

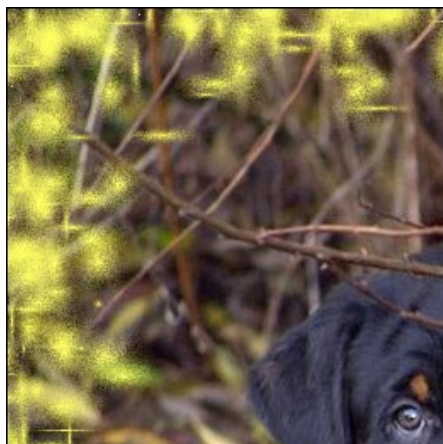


Breite des Rahmens = 30%

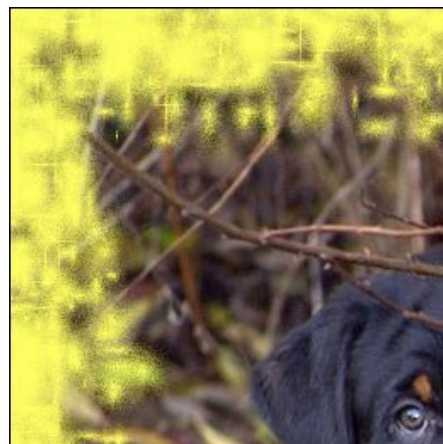


Breite des Rahmens = 100%

Dichte (0-200). Der Parameter legt die Dichte des Sprühens fest. Je höher der Wert des Parameters, desto dichter ist das Sprühen. Das Sprühen beginnt an den Rändern, deshalb ist die Dichte des Sprühens an der Außenkante größer als an der Innenkante.

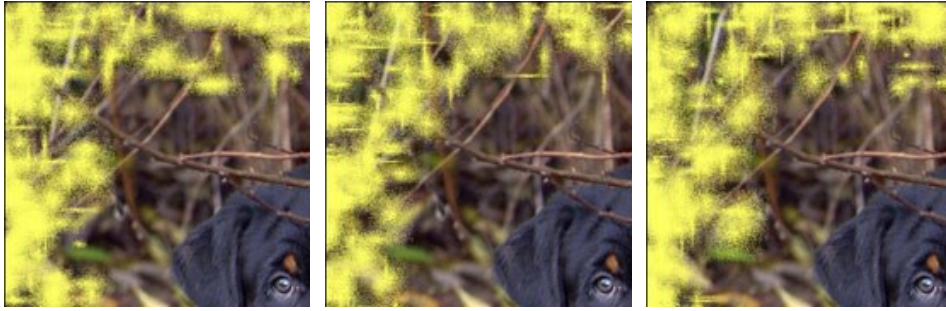


Dichte = 40



Dichte = 120

Zufallszahl (0-9999). Das ist die Anfangsnummer für den Zufallszahlengenerator, der die Verteilung des Sprühens auf dem Rahmen bestimmt. Jede Zahl entspricht einer besonderen Verteilung des Sprühens (falls alle anderen Parameter unverändert bleiben).



KÜNSTLERISCHER BILDERRAHMEN

Künstlerischer Rahmen mit transparenten Rändern kann einem Foto ein festliches und elegantes Aussehen verleihen.



Die **Einstellungsleiste** bietet folgende Parameter für den digitalen Bilderrahmen.

Farbe des Rahmens. Mithilfe dieses Parameters wird die Farbe des Rahmens eingestellt. Wählen Sie eine Farbe im Farbauswahldialog, indem Sie einen Doppelklick auf das Einstellungsfeld für die Farbe ausführen.



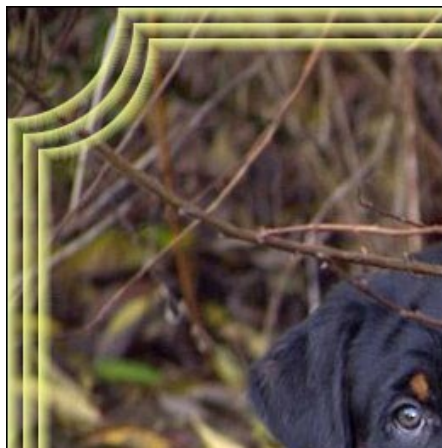
Farbe des Rahmens: Gelb

Transparenz. Wenn das Kästchen **Transparenz** aktiviert ist, wird das Bild unterhalb des Rahmens transparent dargestellt. Dies kann etwa bei einem Bild mit mehreren Ebenen notwendig sein. Auf diese Art bleibt das Bild auf der/den niedrigeren Ebene(n) weiterhin sichtbar und dient als ein Rahmen.

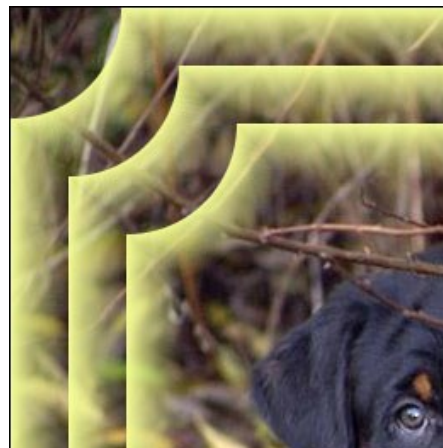


Ankreuzfeld Transparenz ist markiert

Breite des Rahmens (0-100%). Mit diesem Parameter wird die Breite des Rahmens eingestellt, der eine definierte Anzahl von (Unter-)Rahmen enthält. Bei 0% wird kein Rahmen dargestellt, bei 100% entspricht die Breite des Rahmens einem Viertel des kleinsten Bildmaßes (Breite oder Höhe). So wird zum Beispiel für ein Bild von 600 x 800 Px eine 100%ige Breite des Rahmens wie folgt berechnet: $\frac{1}{4}$ des kleinsten Bildmaßes (600 Px) beträgt 150 Px.

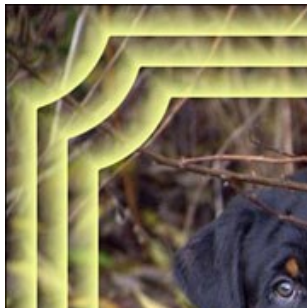


Breite des Rahmens = 20%

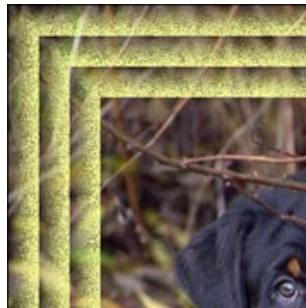


Breite des Rahmens = 80%

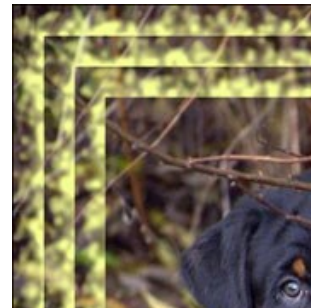
Dieser Rahmen kennt drei **Rahmentypen**: **Glatt**, **Gekörnt** und **Gesprenkelt**.



Glatt

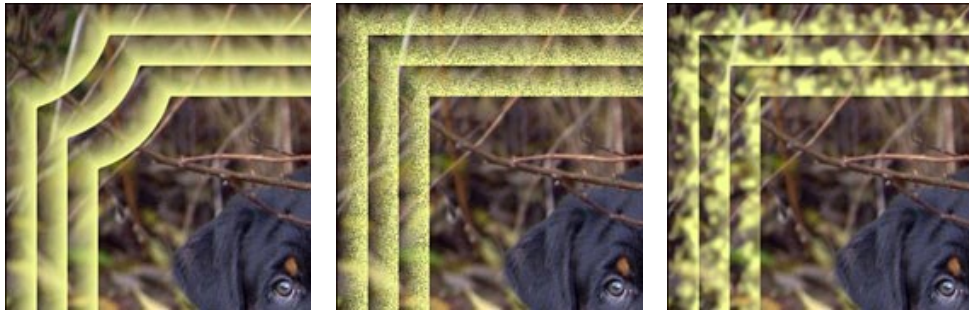


Gekörnt



Gesprenkelt

Umgekehrter Verlauf. Mit diesem Parameter wird die Richtung des Farbverlaufs eingestellt - entweder innerhalb (wenn das Häkchen der Kontroll-Box **Umgekehrter Verlauf** gesetzt ist) oder außerhalb des Bildes (wenn das Häkchen in der Kontroll-Box nicht gesetzt ist).

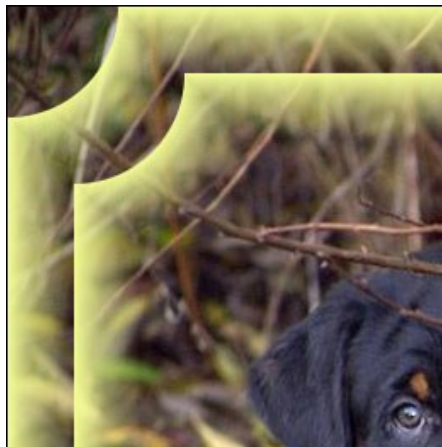


Das Kästchen Umgekehrter Verlauf ist deaktiviert

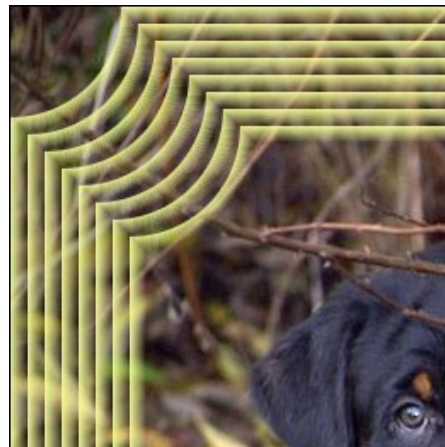


Das Kästchen Umgekehrter Verlauf ist aktiviert

Anzahl der Rahmen (0-10). Mithilfe dieses Parameters wird die Anzahl von (Unter-)Rahmen eingestellt, die in die gesamte Rahmenbreite passen.

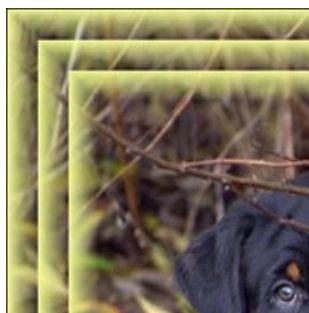


Anzahl der Rahmen = 2

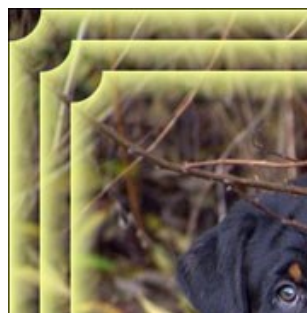


Anzahl der Rahmen = 8

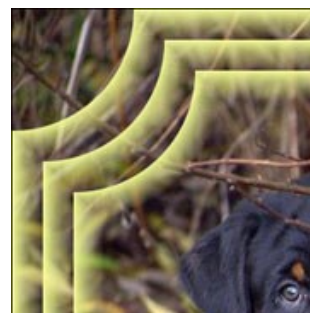
Kreisradius (0-100%). Mit dieser Einstellung wird der Radius der ausgeschnittenen Ecken eingestellt. Bei 0% wird keine Ecke ausgeschnitten, bei 100% beträgt die Größe der ausgeschnittenen Ecke ein Viertel des der kleinsten Bildmaßes (entweder Breite oder Höhe).



Kreisradius = 0%



Kreisradius = 20%



Kreisradius = 80%

REIF

Der **Reif**-Rahmen ahmt Eisblumen nach, die an Fenstern im Winter entstehen. Wenden Sie diesen Effekt an, um Ihren Bildern etwas Frische zu verleihen.

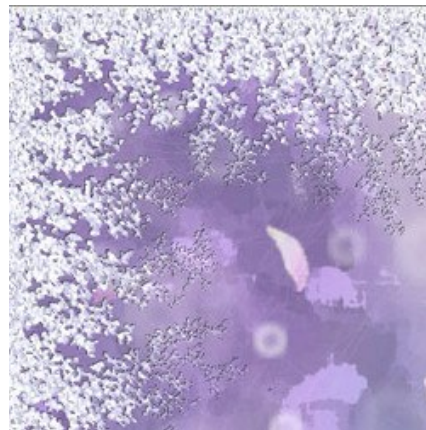


Die **Einstellungsleiste** bietet folgende Parameter für den digitalen Bilderrahmen.

Symmetrisch. Wenn das Kästchen aktiviert ist, ist das Frostmuster symmetrisch. Um ein originelles Muster zu erhalten, kann man das Kästchen deaktivieren, aber es erhöht die Bearbeitungszeit.



Das Kästchen "Symmetrisch" ist aktiviert



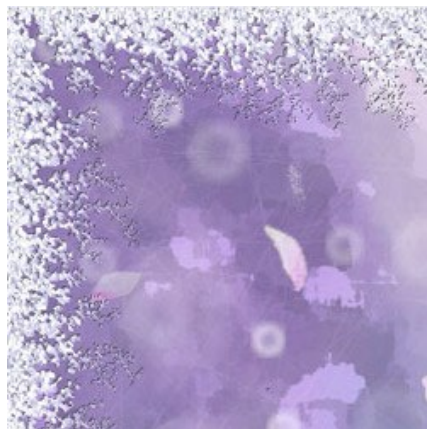
Das Kästchen "Symmetrisch" ist deaktiviert

Eisfarbe. Der Parameter legt die Farbe des Rahmens fest. Klicken Sie auf die Farbpalette, um eine Farbe im **Farbauswahldialog** auszuwählen.

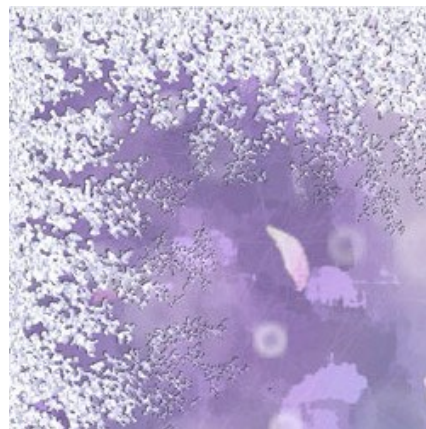


Eisfarbe: rosa

Breite (10-100%). Der Parameter legt den Bereich des Bildes fest, der "eingefroren" wird. Bei 100% nimmt der Rahmen das Drittel der minimalen Bildgröße (hinsichtlich seiner Breite oder Höhe).



Breite = 20%



Breite = 75%

Eis (1-10). Der Parameter legt die Intensität des Einfrierens fest. Bei 1 wird der Rahmen weich eingefroren, bei 10 wird das Einfrieren intensiver.

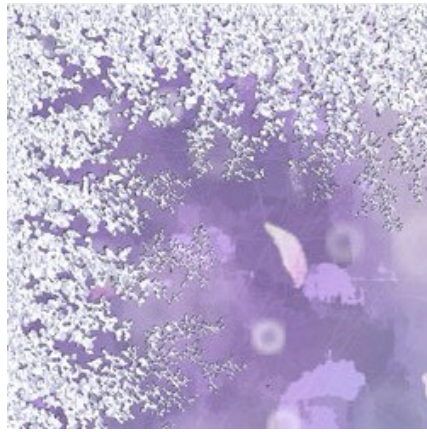


Eis = 1

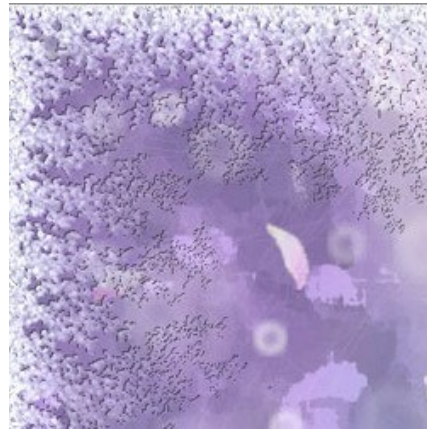


Eis = 10

Schmelzen (0-100). Der Parameter legt der Zustand des Eises fest. Je höher dieser Parameter ist, desto mehr geschmolzen erscheint das Eis.

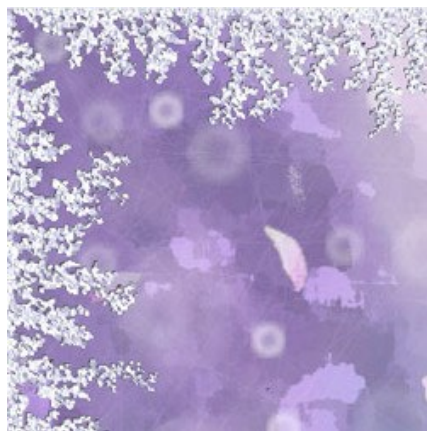


Schmelzen = 0%



Schmelzen = 80%

Dichte des Eises (1-50). Der Parameter legt die Dichte des Eises fest. Je höher der Wert des Parameters, desto dichter ist das Eis. Das „Einfrieren“ beginnt am Rahmenrand, deshalb ist der Reif auf dem äußeren Rand dichter als auf dem inneren Rand.

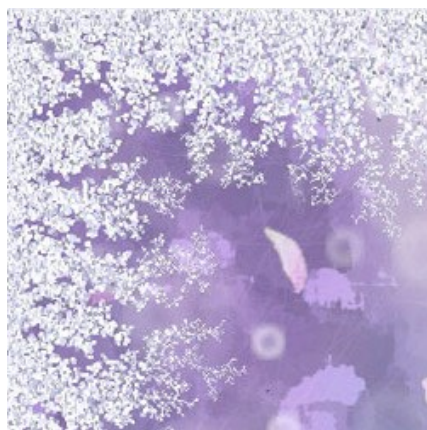


Dichte des Eises = 2

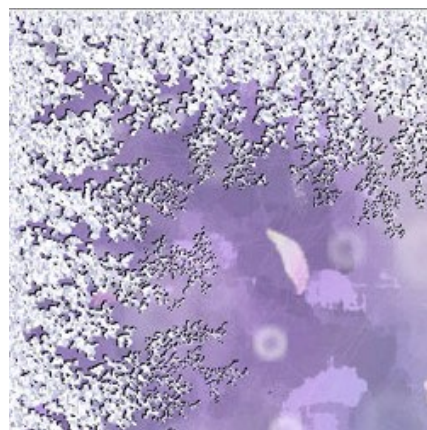


Dichte des Eises = 15

Schatten (0-100%). Der Parameter legt die Größe des Schattens fest. Bei 0 gibt es keine Schatten. Wenn man den Wert erhöht, erhöht sich die Größe des Schattens. Je höher der Wert des Parameters, desto höher das Volumen im Rahmen.

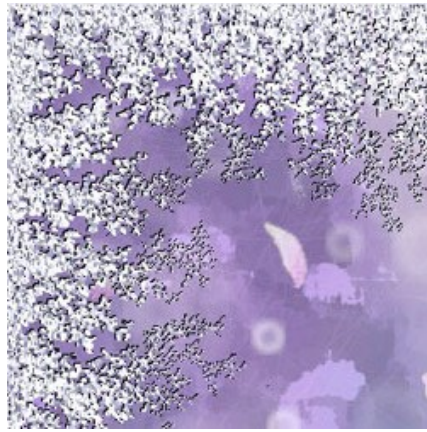


Schatten = 0%

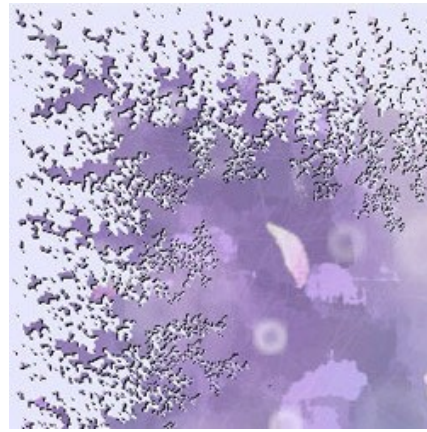


Schatten = 100%

Gleichartigkeit (1-200). Der Parameter bestimmt, wie viele Farbtöne bei der Erstellung des Eises benutzt werden. Je höher der Wert des Parameters, desto weniger Farbtöne hat das Eis.

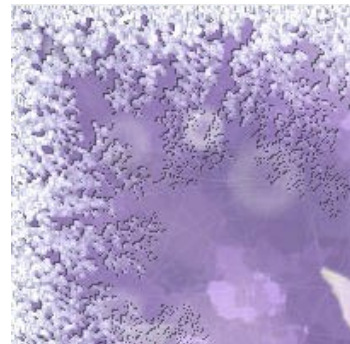
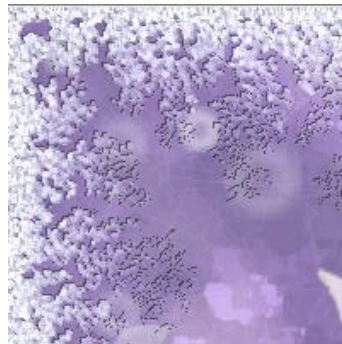
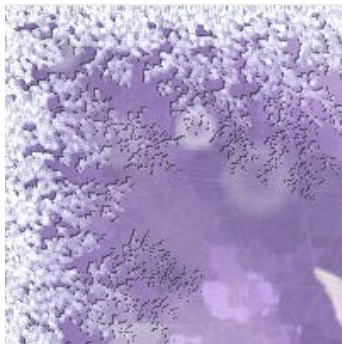


Gleichartigkeit = 50



Gleichartigkeit = 200

Muster (0-9999). Jeder Wert dieses Parameters entspricht einer einzigartigen Kombination der Eiskristalle. Der eingegebene Wert ist die Anfangsnummer für den Zufallszahlengenerator, der die Verteilung der Eiskristalle auf dem Rahmen bestimmt.



AKZENT SETZEN

Der **Akzent-setzen**-Effekt erlaubt es, das Motiv hervorzuheben und den Rest unscharf erscheinen zu lassen. Dieser Rahmen lässt Ihr Bild in einer ganz anderen Perspektive erscheinen.

Gehen Sie wie folgt vor, um diesen Effekt anzuwenden:

1. Rahmen erstellen.
2. Das Bild an den Rahmen anpassen.



Rahmen erstellen. Der Rahmen wird aus einem Teil des ursprünglichen Bildes erstellt. Passen Sie die Parameter für den Rahmen an:

Breite des Rahmens (0-100%). Der Parameter legt die Breite des Rahmens fest. Bei 0% wird kein Rahmen erstellt, bei 100% belegt der Rahmen den möglichst größten Teil des Bildes.



Breite des Rahmens = 15%



Breite des Rahmens = 50%

Weichzeichnen (0-60). Ändern Sie die Schärfe des Rahmens. Je höher der Wert, desto verschwommener ist der Rahmen. Bei 0 ist der Rahmen genauso scharf wie das Bild.



Weichzeichnen = 5



Weichzeichnen = 30

Deckfarbe. Wählen Sie eine Farbe, die den Rahmen decken wird. Klicken Sie auf die Farbpalette und wählen Sie eine Farbe im Farbauswahldialog aus.

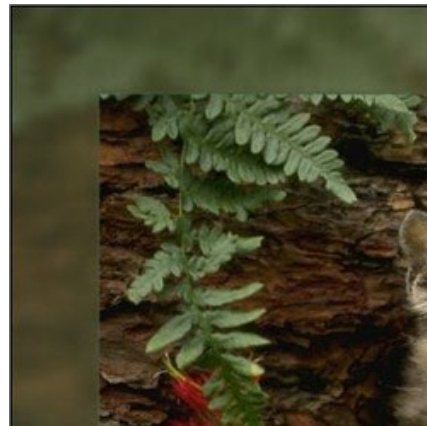


Deckfarbe: grün

Deckkraft (0-100%). Der Parameter legt die Deckkraft der Deckfarbe fest. Bei Deckkraft von 100% wird die maximale Deckkraft erreicht. Bei 0% bleiben die originellen Farben unverändert.



Deckkraft = 10%



Deckkraft = 90%

Trennlinie. Das ist die Linie, die den Rahmen vom Bild trennt. Passen Sie die Parameter für die Trennlinie an:

Breite (0-100). Der Parameter legt die Breite der Trennlinie in Pixeln fest. Bei 0 gibt es keine Trennlinie.



Breite = 5



Breite = 20

Farbe. Klicken Sie auf die Farbpalette, um eine Farbe für die Trennlinie im Farbauswahldialog auszuwählen.

Das Bild an den Rahmen anpassen. Das Bild kann in dem Rahmen skaliert und verschoben werden.

Der Parameter **Auf Bilderrahmen skalieren** bestimmt die Art der Bildskalierung.

Keine Skalierung. Das Bild wird nicht auf dem Rahmen skaliert. Auf diese Weise kann man einen bestimmten Bereich des Bildes betonen.



Das Kästchen "Keine Skalierung" ist aktiviert

Proportionen des Bildes erhalten. Das Bild wird so auf dem Rahmen skaliert, dass die Proportionen des ursprünglichen Bildes unverändert bleiben.



Das Kästchen "Proportionen des Bildes erhalten" ist aktiviert

Proportionen des Rahmens erhalten. Das Bild wird so auf dem Rahmen skaliert, dass die gesamte Breite der horizontalen Seiten der gesamten Breite der vertikalen Seiten gleich ist. In diesem Fall wird ein kleiner Teil des Bildes (entweder in der Höhe oder in der Breite) ausgeschnitten.



Das Kästchen "Proportionen des Rahmens erhalten" ist aktiviert

Bild verschieben. Der Parameter legt die Position des Bildes im Rahmen fest. Das Bild kann horizontal oder vertikal verschoben werden:

Horizontal (-100..100%). Bei einem Wert unter 0 wird das Bild nach links verschoben; mit einem Wert über 0 – nach rechts.

Vertikal (-100..100%). Bei einem Wert unter 0 wird das Bild nach unten verschoben; bei einem Wert über 0 – nach oben.



Bild verschieben

Standardmäßig werden die Parameter auf 0 eingestellt. Dabei befindet sich das Bild im Mittelpunkt des Rahmens.

Außerdem ist es möglich, **das Bild im Rahmen mit dem Mauscursor zu verschieben**.

Drücken Sie die **Strg**-Taste (Strg-Taste) auf der Tastatur und es erscheint ein gepunkteter Rahmen. Bringen Sie den Cursor in den Rahmen hinein, drücken Sie die linke Taste der Maus und, sie gedrückt haltend, verschieben Sie den Rahmen. Die Werte der Parameter werden dementsprechend automatisch gerechnet.

PASSEPARTOUT

Der **Passepartout**-Effekt ermöglicht es Ihnen, eine Papier- oder Kartonumrahmung zur Gestaltung Ihrer digitalen Bilder anzuwenden. Ein solcher Bilderrahmen versieht das Bild mit Rändern, die seinen visuellen Eindruck verstärken.

Die Verwendung des Passepartouts in Verbindung mit dem **klassischen Rahmen** kann eine noch größere Wirkung auf den Betrachter ausüben. Die Rahmenoptionen werden auf einer separaten Registerkarte angezeigt.

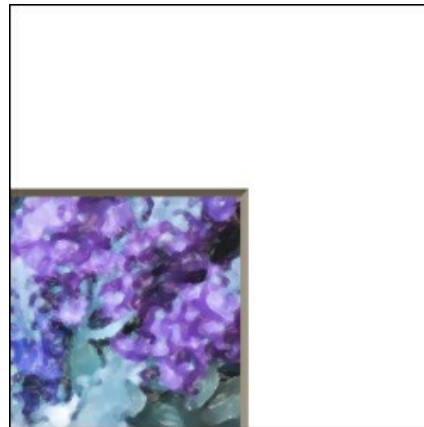


Passen Sie die Parameter an:

Größe (1-100). Der Parameter ändert die Breite des Passepartout-Rahmens.

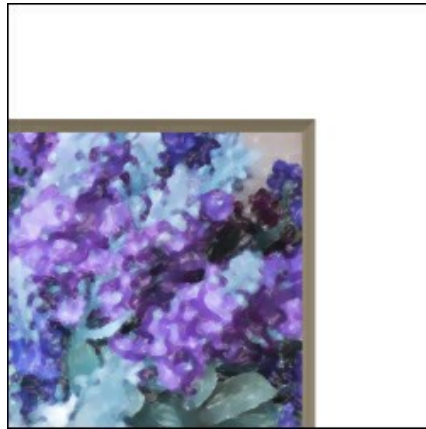


Breite des Rahmens = 20

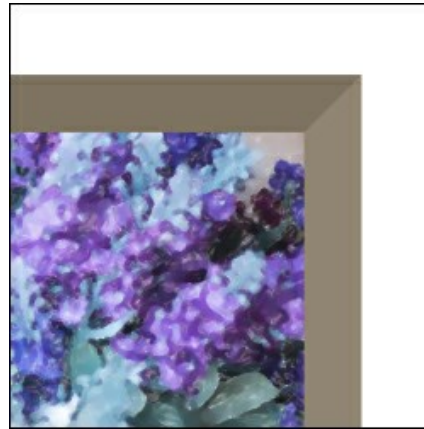


Breite des Rahmens = 60

Tiefe des Schrägschnitts (0-100). Der Parameter legt die Breite des Schrägschnitts fest. Der Parameter wird im Prozent von der Breite des Passepartouts gerechnet.

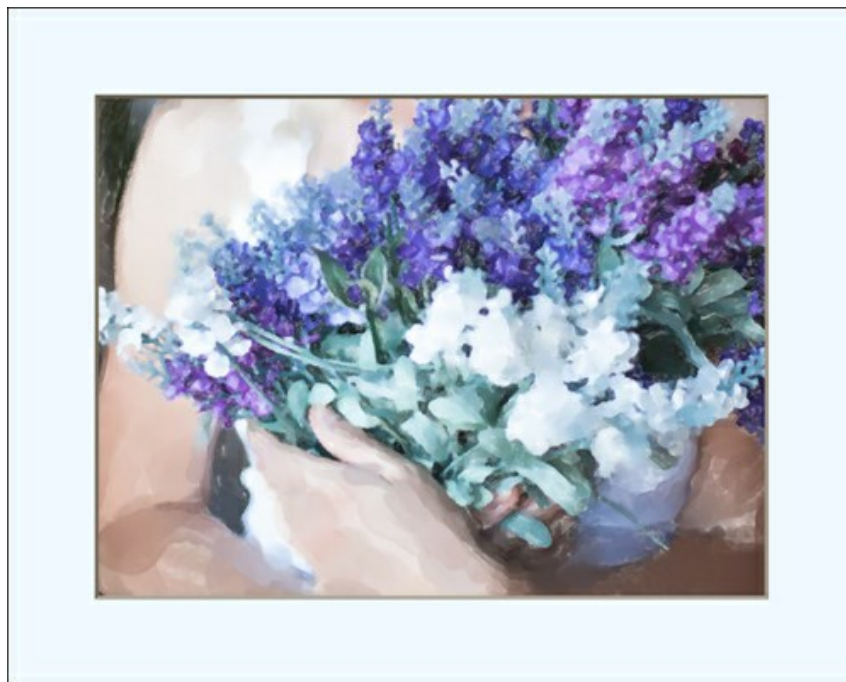


Tiefe des Schrägschnitts = 10

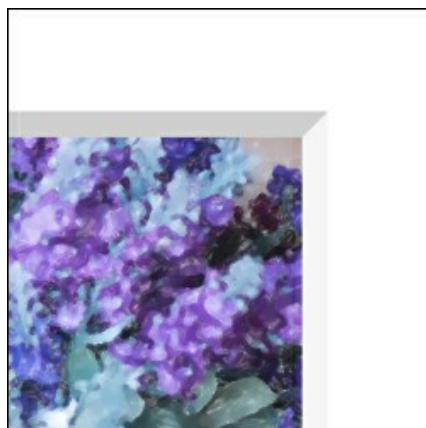


Tiefe des Schrägschnitts = 45

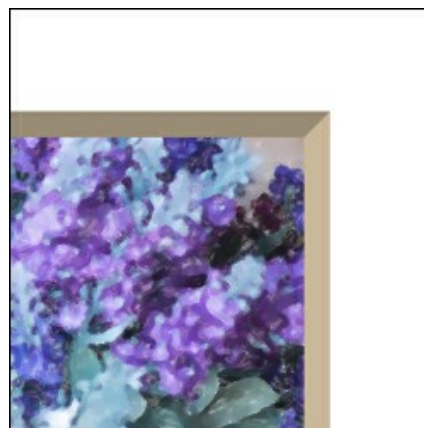
Farbe. Wählen Sie eine Farbe für das Papier und den Schrägschnitt in der Farbpalette aus.



Blaues Papier



Weißer Rahmenfalz



Beiger Rahmenfalz

Bild auf Rahmen skalieren. Wenn das Kästchen aktiviert ist, wird das Bild so skaliert, um in den Bilderrahmen zu passen. Wenn das Kästchen deaktiviert ist, wird der Rahmen oberhalb des Bildes angewendet.

Achtung! Das Bild kann abgeschnitten werden, um das Seitenverhältnis zu bewahren.

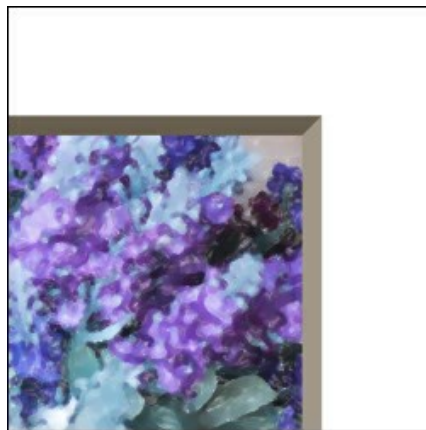


Kästchen 'Bild auf Rahmen skalieren'
ist deaktiviert

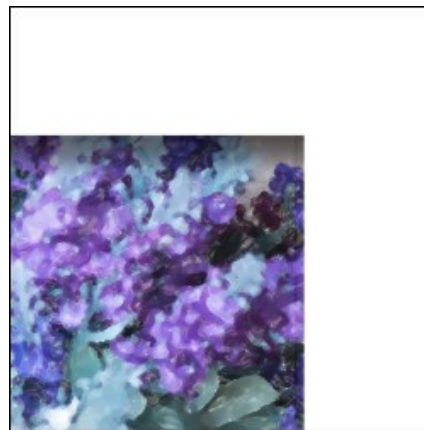


Kästchen 'Bild auf Rahmen skalieren'
ist aktiviert

Schräge. Sie können das Aussehen der Schnittkante anpassen und den Schattenfugen-Effekt imitieren, indem Sie eine der Optionen auswählen: **Außen** oder **Innen**.

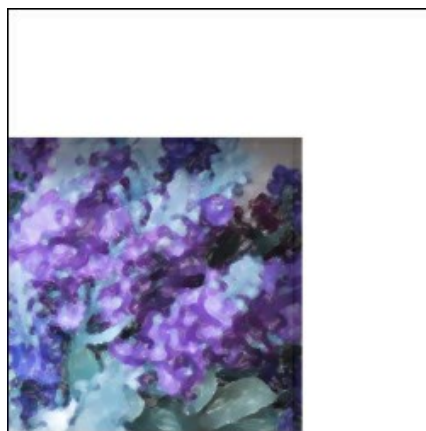


Außenkante

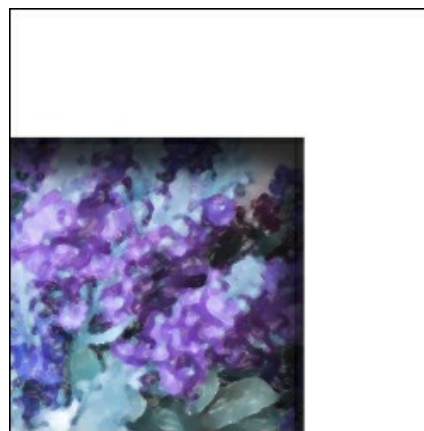


Innenkante

Schatten (1-100). Der Parameter passt die Intensität des Schattens an der inneren Kante des Passepartouts an.

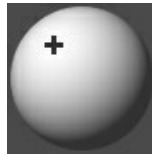


Schatten = 40



Schatten = 100

Lichtquelle. Bewegen Sie das Kreuz auf der Kugel, um die Position der Lichtquelle zu setzen, was sich auf das Aussehen des Schattens auswirkt.



Abkanten (0-100). Der Parameter ändert die Größe der abfallenden Kanten in den Ecken.



Abkanten = 10



Abkanten = 50

Sie können die Form des Ausschnitts festlegen:

Rund. Der Ausschnitt nimmt eine abgerundete Form an.

Vorsprung. Innere Ecken nehmen eine quadratische Form an.



Gerade



Rund



Vorsprung



Rund + Vorsprung

VIGNETTIERUNG

Der **Vignettierung**-Effekt ist eine Abschattung zum Rand eines Bildes, die die Augen des Betrachters ins Zentrum des Fotos lenkt. Der Effekt sorgt für visuelles Interesse und verleiht Ihren Bildern eine besondere Eleganz. Die Effektparameter werden in der **Einstellungsleiste** angepasst.



Passen Sie die Parameter an:

Farbe des Rahmens. Passen Sie die Farbe der Vignettierung mithilfe der Farbplatte an. Klicken Sie auf die Farbplatte, um eine neue Farbe im Standarddialogfeld auszuwählen.



Ovale blaue Vignettierung

Transparenz. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Vignettierung transparent zu machen.



Transparente Vignettierung

Größe (1-100). Der Parameter ändert die Größe des Effektbereiches.



Größe = 20



Größe = 90

Deckkraft (1-100). Der Parameter definiert die Transparenz der Vignettierung. Bei 100% ist die Vignettierung völlig undurchsichtig.



Deckkraft = 50



Deckkraft = 100

Form (100..100). Der Parameter beeinflusst die Abrundung der Kanten und ändert den mittleren Teil des Bildes von einem Rechteck (bei negativen Werten) zu einem Kreis (bei positiven Werten).



Form = -80



Form = 80

Übergang glätten (0-100). Der Parameter legt die Weichzeichnung zwischen dem Effekt und dem zentralen Teil des Bildes fest. Eine Erhöhung des Wertes macht den Übergang weicher.



Übergang glätten = 0



Übergang glätten = 20

Position. Bewegen Sie den weißen Schieberegler, um den Effekt zu verschieben. Aktuelle Koordinaten des Zentrums werden in den X- und Y-Feldern angezeigt.



Position 0,0



Nach rechts verschieben

HANDGEMALTE RAHMEN

Handgemalte Rahmen sind Bilder mit einer oder mehreren Lücken verschiedener Form. Das Foto oder sein Fragment kann in diesen transparenten Bereich eingesetzt werden.



Diese Rahmen wurden von Designern entworfen. Sie wurden speziell für **AKVIS ArtSuite** mit der Hand gemalt. Außerdem können sie mit **AKVIS Frames** (kostenlose Software) verwendet werden.

Achtung! Die **Handgemalten Rahmen** sind nur in der eigenständigen Version (Standalone) von **ArtSuite** erhältlich.

Das Standard-Rahmenpaket wird mit dem Programm geliefert. Darüber hinaus gibt es ein **kostenloses Rahmenpaket** sowie **thematische Rahmenpakete** (Hochzeitspaket, Urlaubspaket usw.), die man kostenpflichtig erwerben kann.

Außerdem können Sie **Ihre eigenen Rahmen erstellen** und anwenden.



Die Vorgehensweise mit den **Handgemalten Rahmen** ist etwas anders als bei den anderen Rahmen und Effekten des Programms. Man kann zugleich mehrere Fotos in den Rahmen einsetzen.

Bitte folgen Sie der Anweisung, um die **Handgemalten Rahmen** zu verwenden:

Schritt 1. Öffnen Sie das Originalbild: Klicken Sie auf  in der Optionsleiste und wählen ein oder mehrere Bilder im Dialogfenster **Bild öffnen**.

Die Miniaturbilder der geöffneten Dateien werden unter dem Bildfenster gezeigt; und eines davon erscheint unter dem ausgewählten **Handgemalten Rahmen**.

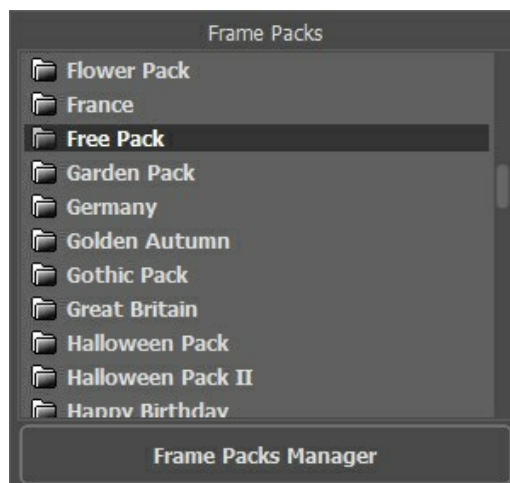


Das aktive Bild (das Sie momentan verwenden) ist mit grauen Kanten gekennzeichnet. Um ein anderes Bild zu wählen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste darauf.

Wenn zu viele Bilder geöffnet sind, können sie einige aus der Liste entfernen: wählen Sie die nicht mehr benötigten Bilder und klicken Sie auf  oder drücken Sie die **Delete**-Taste.

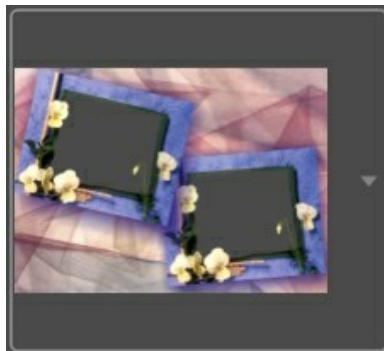
Schritt 2. AKVIS ArtSuite bietet eine eingebaute Bibliothek mit Bilderrahmen (kostenloses Paket). Darüber hinaus können Sie weitere Themen-Pakete bestellen (zum Beispiel, das Hochzeitspaket, Urlaubspaket usw.).

Wählen Sie ein Paket aus der Rahmen-Bibliothek.



Pakete-Liste

Um die Rahmen-Bibliothek zu öffnen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Textur im Kästchen.

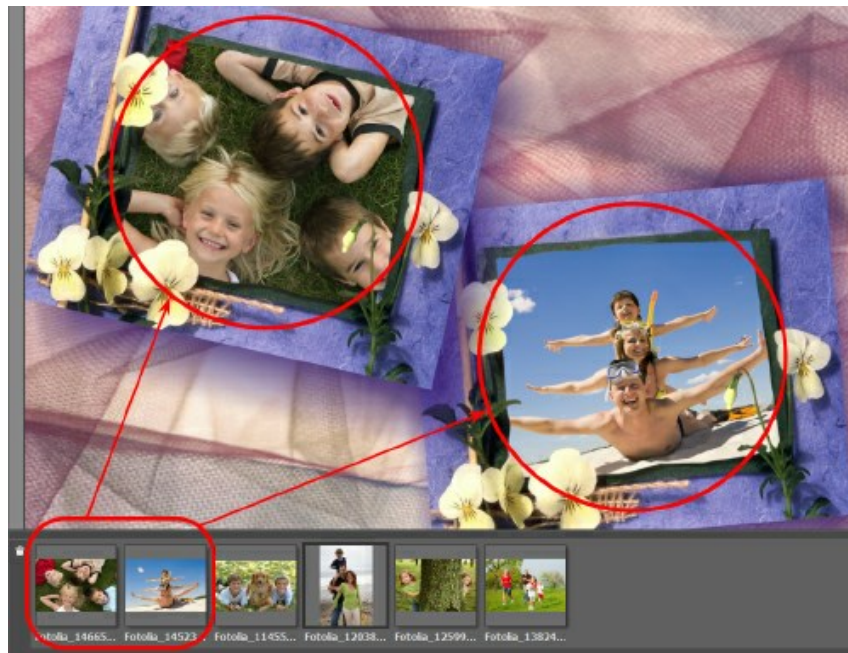


Klicken Sie auf das gewünschte Bild in der Bibliothek mit der linken Maustaste, um es auszuwählen.

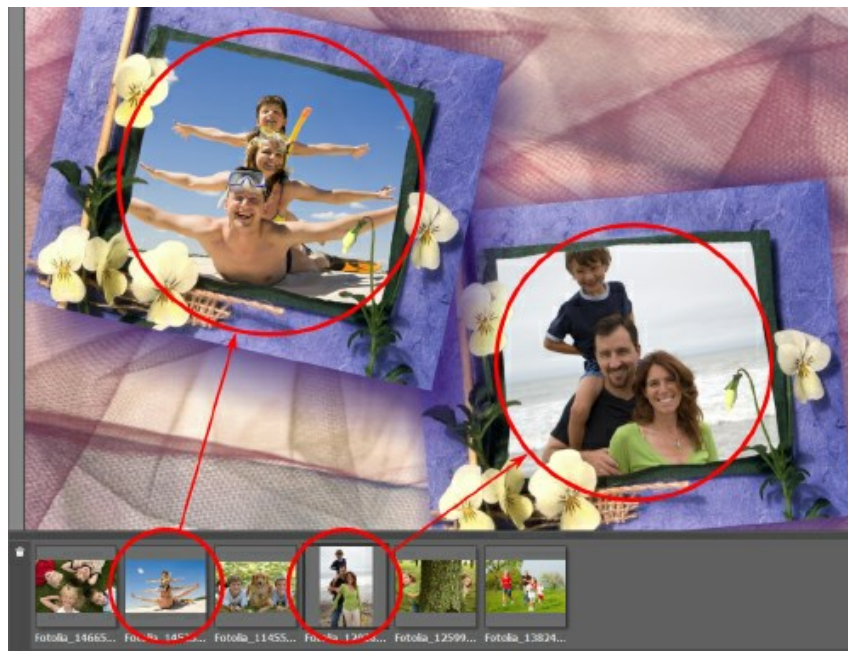
Sie können auch **Ihre eigenen Rahmen** verwenden. Zuerst muss man sie [vorbereiten und auf dem Rechner speichern](#). Es kann **ein beliebiges Bild** sein. Dieses Bild kann eine oder mehrere transparente Lücken beliebiger Form haben. Es muss **im PNG-Format gespeichert werden**.

Um den eigenen Rahmen in AKVIS ArtSuite zu laden, klicken auf **<Eigene Textur>...** in der Liste und wählen Sie Ihren Rahmen (PNG-Bild).

Schritt 3. Das Programm setzt automatisch das erste geöffnete Foto in den Rahmen ein.



Wenn der Rahmen mehr als einen Bereich für Fotos hat, und die automatische Reihenfolge der Bilder Sie nicht zufriedenstellt, können Sie die Fotos manuell an den Rahmen anpassen:




Wählen Sie ein Foto mit einem Klick auf sein Miniaturbild. Ziehen das Bild bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Lücke des Rahmens.


Sie können auch ein Foto mit einem Doppelklick der linken Maustaste in eine Lücke einsetzen.


Hinweis: Das Einsetzen von Fotos mit einem Doppelklick ist besonders nützlich, wenn der Rahmen nur eine Lücke hat und Sie mehrere Fotos ausprobieren wollen. Bitte beachten Sie, dass wenn der Rahmen mehr als eine Lücke hat, wird das Foto automatisch in die Lücke eingesetzt, die die passende Form hat. Zum Beispiel, horizontale Fotos (die Breite größere als die Höhe) werden in horizontale Bereiche eingesetzt.

Schritt 4. Sie können die Größe, die Position und den Drehwinkel des Bildes im **Handgemalten Rahmen** ändern.




Um das Bild zu bewegen, bringen Sie den Cursor innerhalb des Bildes; der Cursor wird zu einem Kreuz . Bewegen Sie das Bild bei gedrückter Maustaste.

Um die Größe des Bildes zu ändern, bringen Sie den Cursor auf den Rand des Bildes. Der Cursor verändert sich in einen zweiseitigen Pfeil . Erhöhen bzw. verringern Sie die Größe des Bildes bei gedrückter Maustaste.

Um das Bild zu drehen, bringen Sie den Cursor auf eine der Ecke des Fragments, damit es ein rundes Mauszeiger erscheint . Bewegen Sie den Zeiger bei gedrückter Maustaste.

Für transparente Einloch-Vorlagen ist die Option **Kanten schneiden** verfügbar. Dies kann nützlich sein, wenn die Kanten eines Bildes hinter dem Rahmen sichtbar ist. Klicken Sie auf  neben der Rahmenvorlage und dann auf , um den Effekt anzuwenden.

Schritt 5. Wenn alle Fotos an den Rahmen angepasst sind, klicken Sie auf , um das Bild zu bearbeiten.

Schritt 6. Um das Ergebnis zu speichern, klicken Sie auf . Tragen Sie einen Namen für die Datei im Dialogfenster **Speichern unter** ein, wählen Sie einen Dateityp (TIFF, BMP, JPEG, PNG) aus und geben Sie den Zielordner ein.

Achtung! Die Fotos werden automatisch in das Format des Rahmens konvertiert. Zum Beispiel, wenn ein Rahmen das Format RGB/8 hat, werden die Fotos auch in das gleiche Format umgewandelt. Bitte beachten Sie dies, wenn Sie Ihre eigenen Bilder erstellen.

Hinweis:

Die zusätzlichen kostenpflichtigen Rahmenpakete müssen vor der Anwendung registriert werden!

Bitte lesen Sie die [Registrierungsanweisung](#) für die zusätzlichen kostenpflichtigen Rahmenpakete.

ZUZÄTZLICHE RAHMENPAKETE INSTALLIEREN UND AKTIVIEREN

Handgemalte Rahmen sind nur in der **eigenständigen Version von AKVIS ArtSuite** (Standalone-Version) verfügbar. Deswegen können weitere Themen-Pakete auch nur in der Standalone-Version verwendet werden.



AKVIS ArtSuite bietet eine eingebaute Bibliothek mit Bilderrahmen (kostenloses Paket). Darüber hinaus können Sie weitere Themen-Pakete bestellen (zum Beispiel, das Hochzeitspaket, Urlaubspaket usw.).

Um **ein zusätzliches Rahmenpaket zu bestellen**, gehen Sie auf die [Seite mit Extra-Paketen](#), wo alle verfügbaren Pakete angezeigt werden.

Jedes Paket **wird mit Miniaturbildern angezeigt**. Auf der Seite des Pakets, werden alle Bilderrahmen angezeigt. So können Sie sicherstellen, dass Sie keine "Katze im Sack" kaufen, sondern die Rahmen, die Sie wirklich brauchen.

Nach der Bezahlung werden Sie **einen Link auf das gesamte Paket** und die **Seriennummer des Pakets** erhalten.

Wie installiert man ein Paket in ArtSuite:

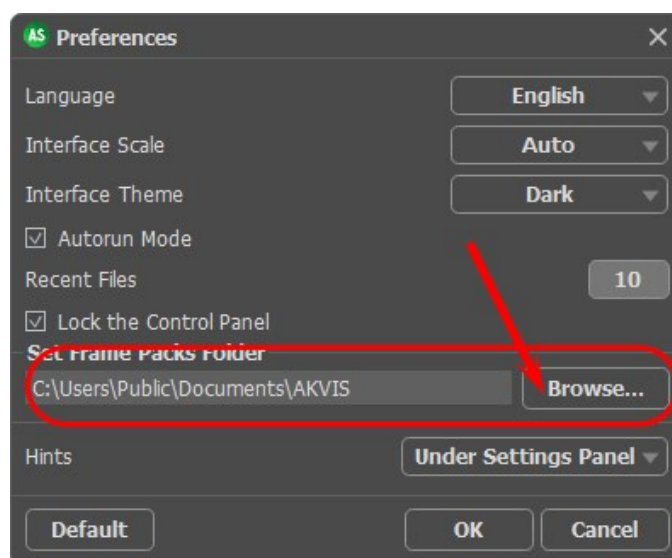
Schritt 1. Klicken Sie auf den Link in der Email, die Sie nach der Bestellung erhalten haben. Laden Sie die Datei mit den Rahmen .zip herunter.

Schritt 2. Die Datei .zip (**nicht entpacken!**) muss in den Ordner kopiert werden, den Sie in den Optionen von **ArtSuite** festgelegt haben.

Standardmäßig ist es der Ordner **AKVIS** in den **Gemeinsamen Dokumenten des Benutzers**. Wo finden Sie diesen Ordner:

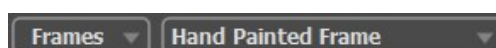
auf **Windows 10/8.1/8/7**: Users\Public\Documents\AKVIS
auf **Mac**: Users/Shared/AKVIS

Sie können auch einen anderen Ordner für die zusätzlichen Rahmenpakete festlegen (in den **Optionen** des Programms **AKVIS ArtSuite**).

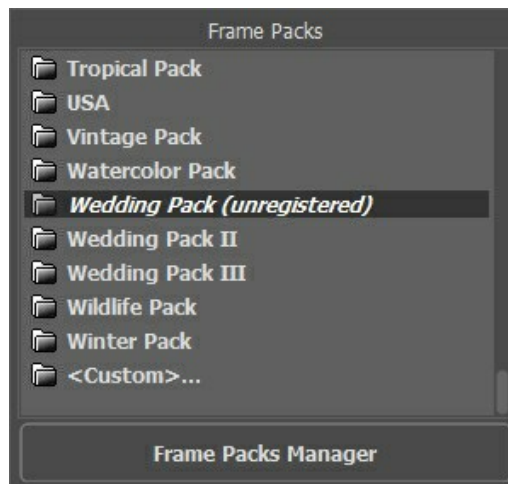


Das Paket wird automatisch in die **Bibliothek** von ArtSuite geladen (unter der Liste der Handgemalten Rahmen).

Schritt 3. Wählen Sie in den Einstellungen von ArtSuite: **Rahmen - Handgemalte Rahmen**. Öffnen Sie die **Bibliothek** (Doppelklick auf den laufenden Rahmen). Sie werden eine Liste der Rahmen aus dem Paket sehen.



Schritt 4. Die Bibliothek öffnet sich und es werden alle verfügbaren Rahmenpakete angezeigt.



Standardpaket (default pack) - Das ist eine kostenlose Rahmensammlung, die keine Registration benötigt.

Auf diese Weise können alle anderen Pakete ins Programm geladen werden.

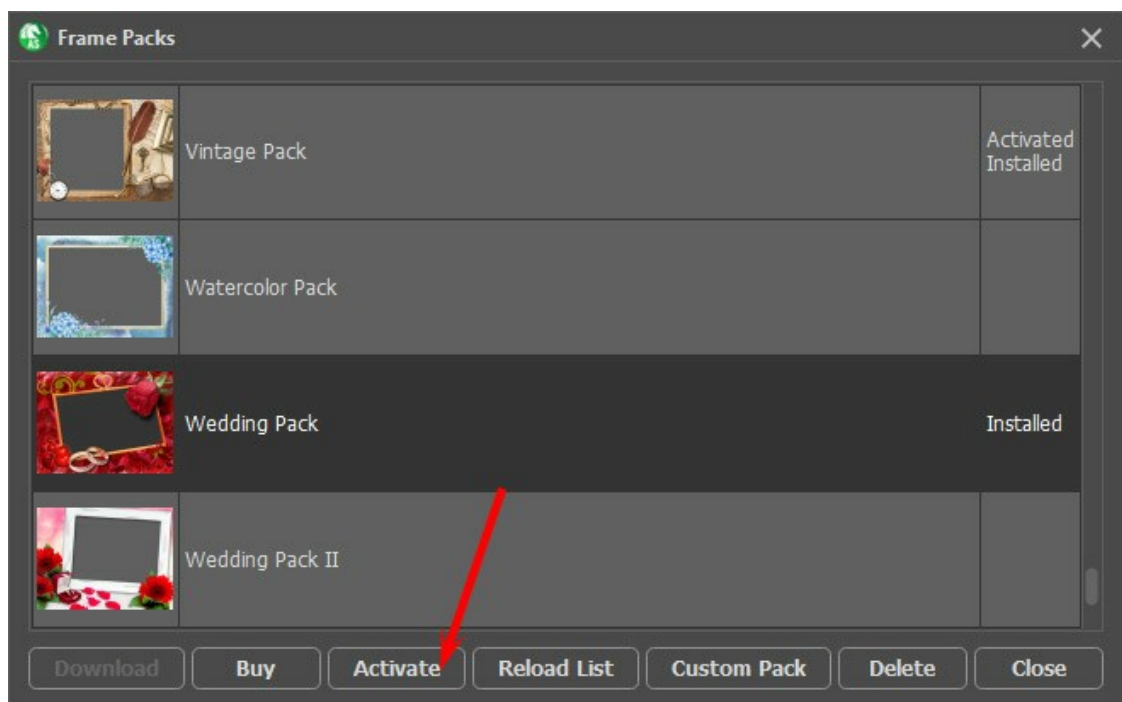
Die **kostenpflichtigen Pakete müssen mit einer Seriennummer (Freischaltcode) registriert werden**. Erst danach ist es möglich, diese Rahmen mit dem Programm zu verwenden.

Bitte folgen Sie dieser Anweisung, um ein Paket zu registrieren:

Die Rahmenpakete können erst nach der Aktivierung verwendet werden. Aktivieren Sie jedes Paket mit seiner eigenen Seriennummer.

Schritt 1. Öffnen Sie den **Paketmanager**.

Schritt 2. Wählen Sie ein Rahmenpaket in der Liste und klicken Sie auf **Aktivieren**.



Schritt 3. In dem Aktivierungsfenster geben Sie Ihren Namen und die Seriennummer (Lizenzschlüssel) ein, die Sie nach dem Kauf erhalten haben.

Wählen Sie eine Aktivierungsmethode - entweder direkte Verbindung zum Aktivierungsserver oder per E-Mail. Wir empfehlen die Registrierung durch direkte Verbindung, da es bequemer und schneller ist. Bei dieser Aktivierungsmethode muss Ihr Computer mit dem Internet verbunden sein.

Wedding Pack

ACTIVATION

Customer Name:

Serial Number (Key):

☒ Direct connection to the activation server

☐ Send a request by e-mail

Lost your serial number? [Restore it here.](#)

Activation problems? [Contact us.](#)

[Copy HWID.](#)

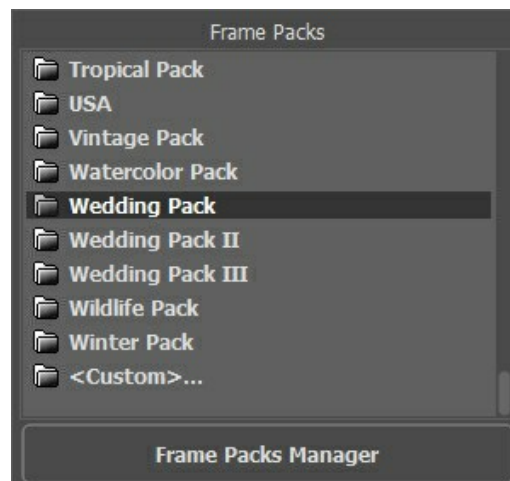
ACTIVATE

CANCEL

© 2007-2021 AKVIS. All rights reserved.

Step 4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Aktivieren.

Die Aktivierung ist abgeschlossen!

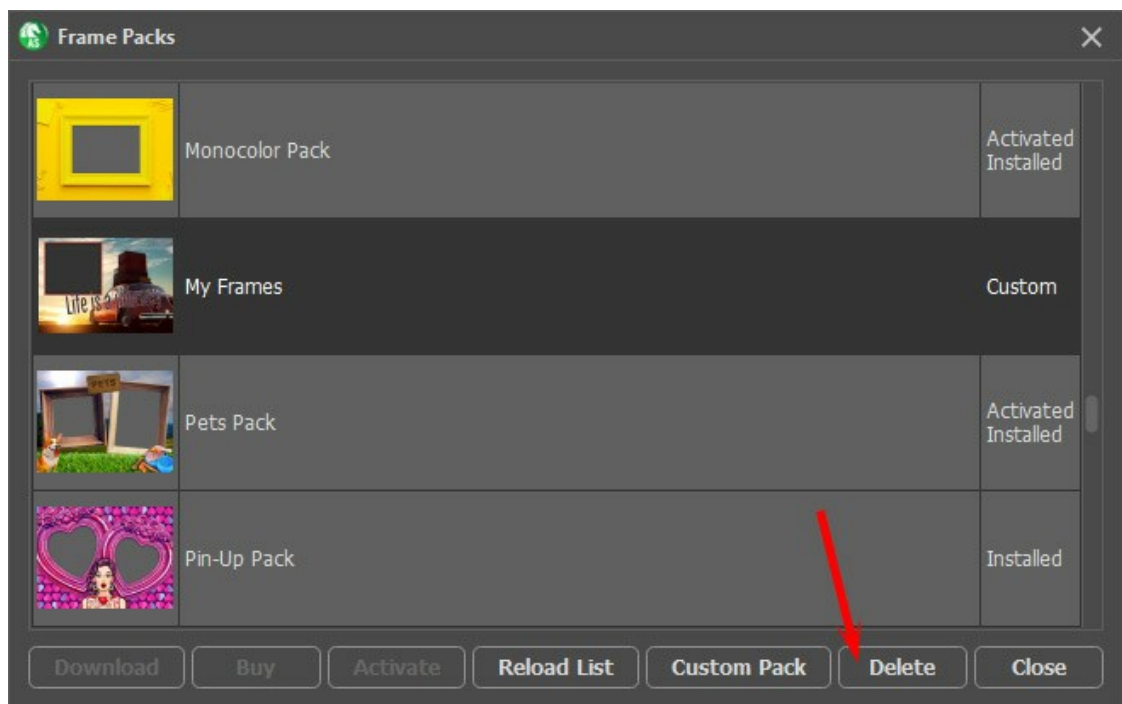


So löschen Sie ein Rahmenpakete in AKVIS ArtSuite:

Sie können sowohl AKVIS-Rahmenpakete als auch benutzerdefinierte Rahmenpakete löschen.

Schritt 1. Öffnen Sie den **Paketmanager**.

Schritt 2. Wählen Sie ein Rahmenpaket in der Liste aus und klicken Sie auf **Löschen**.



BENUTZERDEFINIERTES RAHMENPAKET ERSTELLEN

Zusätzlich zu den [handgemalten Bilderrahmen](#) in der ArtSuite-Bibliothek und [herunterladbaren Rahmenpaketen](#) können Sie Ihre eigene Rahmenpakete erstellen.

In diesem Tutorial wird beschrieben, wie man mit dem **AliveColors**-Bildeditor benutzerdefinierte Rahmen für **AKVIS ArtSuite** erstellen kann. Sie können ein beliebiges Programm verwenden, das Ebenen unterstützt.



Benutzerdefinierter Rahmen


Bilderrahmen erstellen

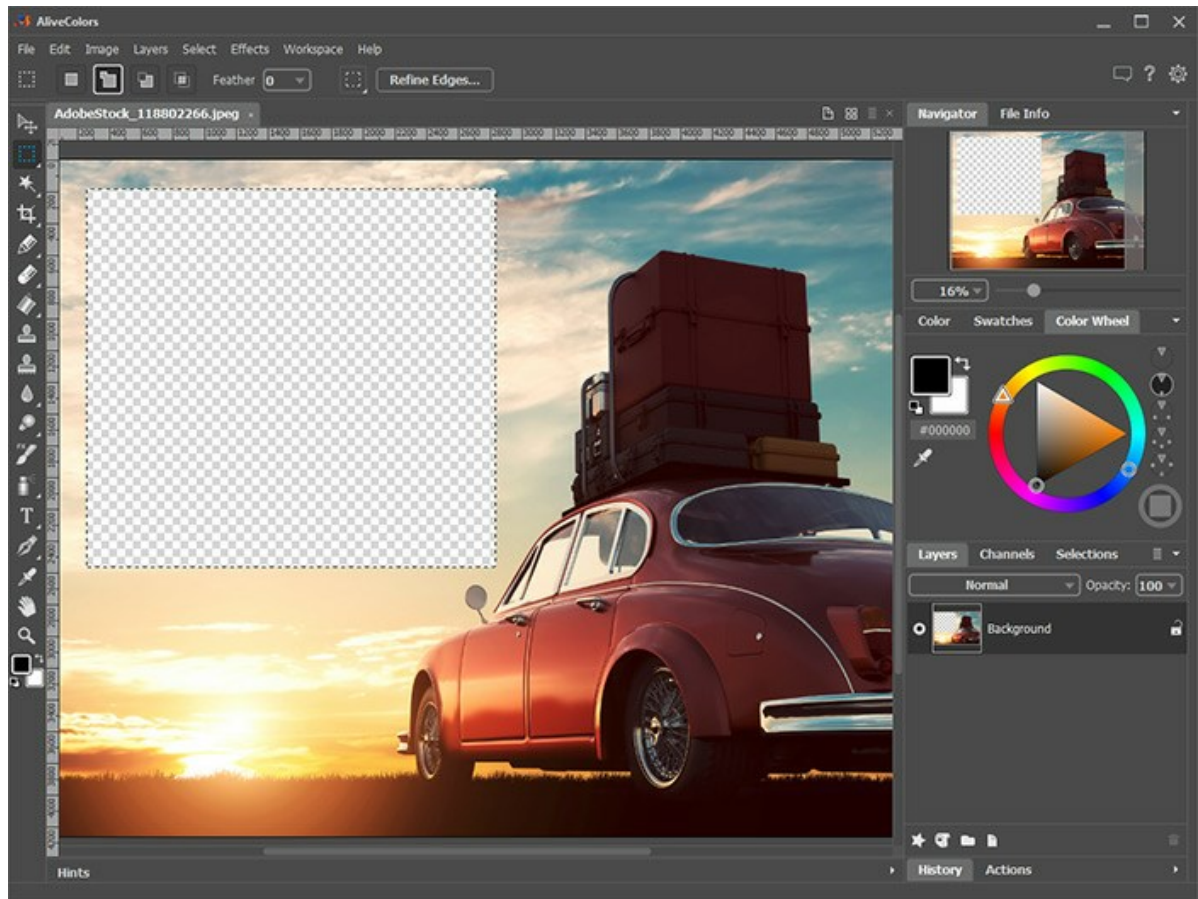
Schritt 1. Öffnen Sie im **AliveColors**-Grafikeditor ein Bild, das Sie in einen Rahmen umwandeln möchten (**Datei -> Öffnen**).



Bild in AliveColors

Schritt 2. Erstellen Sie ein Fenster für ein Foto.

Wählen Sie eines der Auswahlwerkzeuge aus, z. B. **Rechteckige Auswahl** , erstellen Sie eine Auswahl im Bild und löschen Sie den ausgewählten Bereich mit der **Entf**-Taste oder mit dem Befehl **Bearbeiten -> Löschen**.

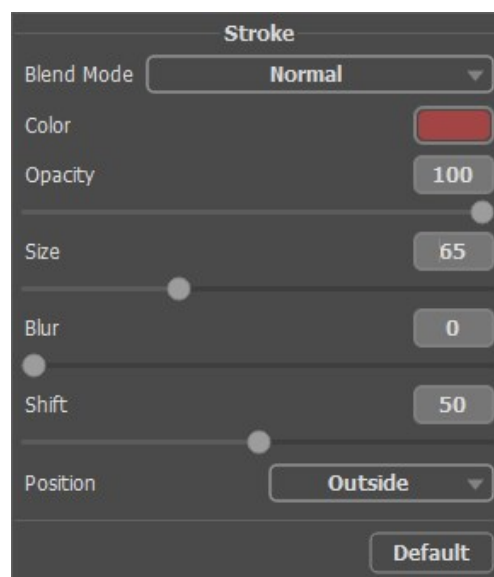


Fenster für ein Foto

Hinweis: Um mehrere Fenster im Rahmen zu erstellen, wechseln Sie in den Modus **Hinzufügen** .

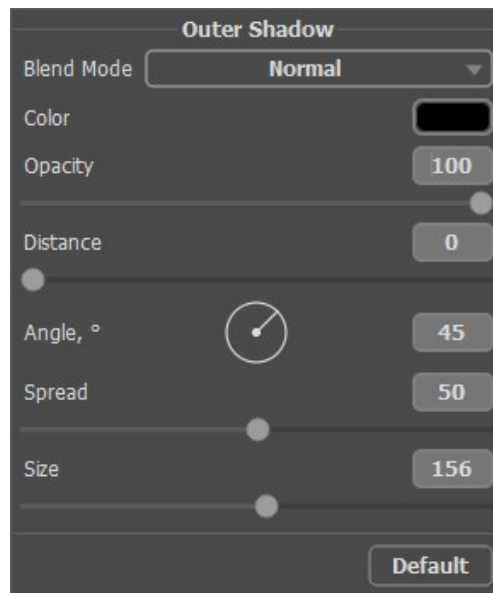
Entfernen Sie die Auswahl mit dem Befehl **Auswahl -> Auswahl aufheben** oder durch Drücken von **Strg + D**.

Schritt 3. Zeichnen Sie einen farbigen Rahmen um das Fenster. Fügen Sie den **Kontur**-Ebeneneffekt (**Ebenen -> Ebeneneffekte**) mit den folgenden Einstellungen hinzu:




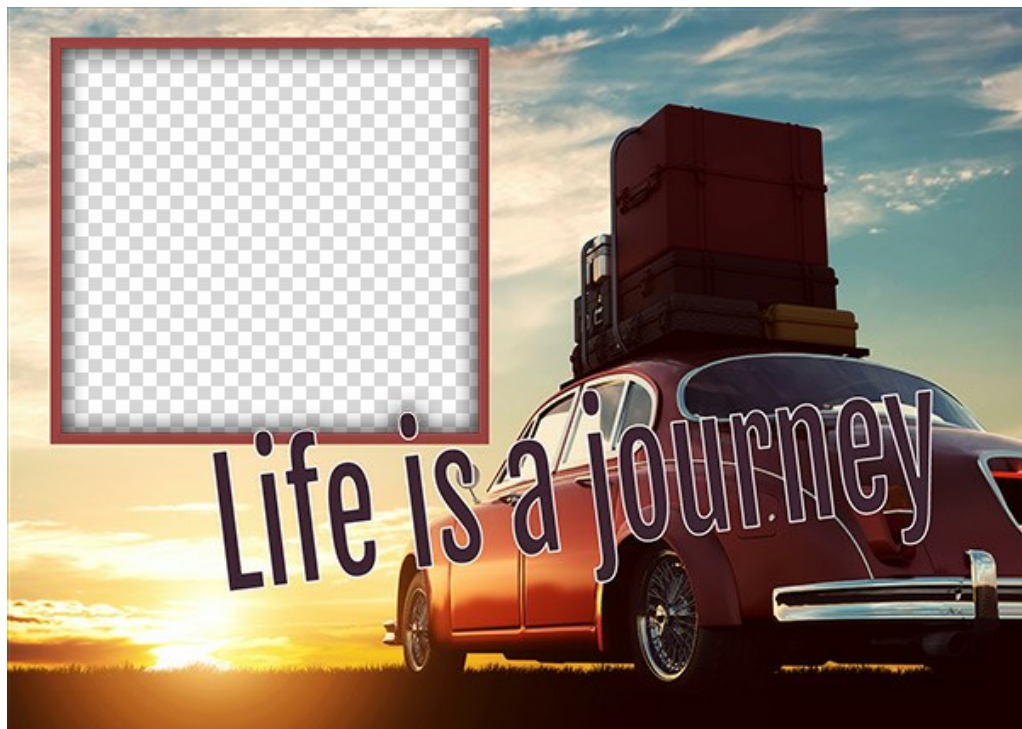
Kontur-Ebeneneffekt

Um eine räumliche Wirkung zu erzielen, wenden Sie den Ebeneneffekt **Schatten nach außen** an und passen Sie seine Parameter an:



Schatten nach außen

Schritt 4. Benutzen Sie das **Text-Werkzeug** , um einen Text zu entwerfen. Wenden Sie die gewünschten Ebeneneffekte an.



Gebrauchsfertiger Rahmen

Speichern Sie den Rahmen in einem speziell erstellten Ordner. Wählen Sie das **PNG**-Format aus und stellen Sie sicher, dass die Transparenz aktiviert ist!

Erstellen Sie andere Bilderrahmen und speichern Sie sie als **PNG**-Dateien in diesem Ordner.





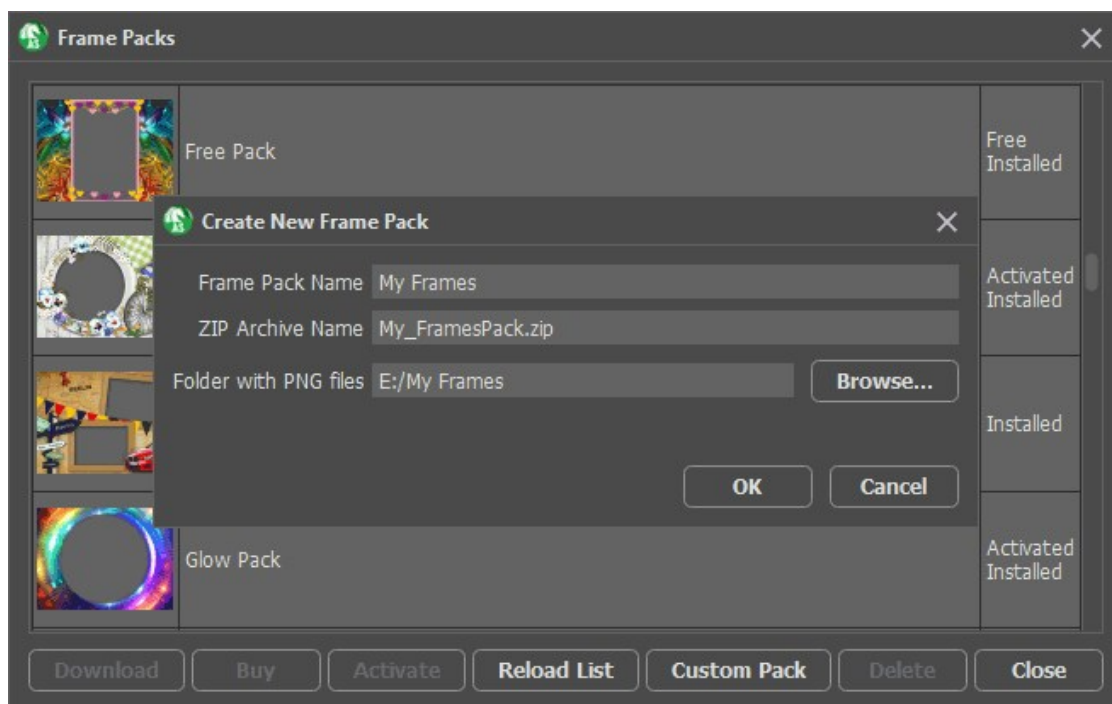
Rahmenpaket erstellen

Das Erstellen und Verwenden von Rahmenpaketen ist nur in der eigenständigen Version von **AKVIS ArtSuite** (Standalone) oder in **AKVIS Frames** (kostenlose Software) verfügbar.

Schritt 5. Führen Sie **AKVIS ArtSuite** aus.

Wählen Sie **Rahmen -> Handgemalte Rahmen** und klicken Sie auf **Paketmanager**. Klicken Sie im geöffneten Fenster auf die Schaltfläche **Paket erstellen**.

Geben Sie im ersten Feld des Dialogfelds einen Namen für das Rahmenpaket ein, z. B. *Meine Rahmen*. Klicken Sie dann auf **Auswählen...** und wählen Sie den Ordner mit den Bilderrahmen aus. Klicken Sie auf **OK**.




Rahmenpaket erstellen

Ihr eigenes Rahmenpaket ist nun fertig und kann sogleich verwendet werden.


Fotos dekorieren

Schritt 6. Wählen Sie in der Rahmenpakete-Liste **Meine Rahmen** aus. Eines der neuen Bilderrahmen wird im quadratischen Vorschaufenster unten in der Einstellungsleiste angezeigt. Klicken Sie ihn, um allen Rahmen anzuzeigen. Wählen Sie den gewünschten Rahmen mit einem Mausklick aus.

Klicken Sie auf  und wählen Sie die zu verarbeitenden Fotos aus. Die Miniaturansichten der Bilder werden unter dem Hauptfenster angezeigt. Das erste Bild wird automatisch in den Rahmen eingefügt. Doppelklicken Sie auf die Miniaturansicht, um ein anderes Foto auszuwählen.



Fotos hinzufügen

Schritt 7. Passen Sie die Position des Fotos im Rahmen an, um das beste Ergebnis zu erzielen. Starten Sie dann die Bildverarbeitung mit einem Klick auf .



Gerahmtes Foto

Sie können das Ergebnis speichern  und drucken .

IHRE EIGENEN RAHMEN ERSTELLEN

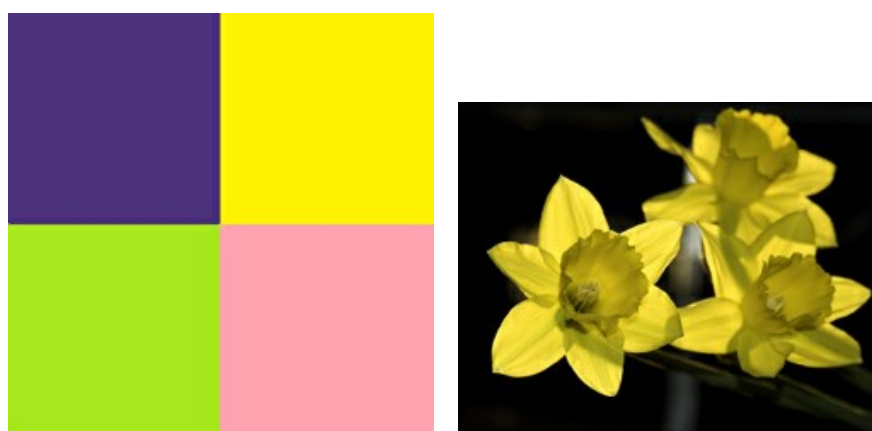
Der Autor des Tutorials ist **Irina Vesnina**.

Mit **AKVIS ArtSuite** können Sie Ihre eigenen klassischen und gemusterten Rahmen erstellen.




Klassische Rahmen

Schritt 1. Wählen Sie ein Bild, das Sie als Rahmen benutzen möchten. Es kann beliebig groß sein und eines der folgenden Formate haben: **JPEG**, **BMP**, **TIFF** oder **PNG**. Zum Beispiel:



Texturmuster

Schritt 2. Rufen Sie **AKVIS ArtSuite (Standalone-Version)** auf. Öffnen Sie ein Bild, das Sie als Rahmen benutzen möchten, indem Sie in dem leeren Bereich doppelklicken oder auf  in der **Optionsleiste** drücken.

Schritt 3. Wählen Sie **Klassischen** Rahmentyp in der **Einstellungsleiste**.



Originalbild in AKVIS ArtSuite

Die **Texturbibliothek** enthält eine große Sammlung von Texturen und Mustern, die in Sätzen gruppiert werden.

Um Ihre eigene Textur in ArtSuite zu laden, wählen Sie **<Eigene Textur>...** in der Liste.

Es wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem Sie Ihre eigene Textur auswählen können.

Schritt 4. Ändern Sie die Einstellungen, um die Textur zu spiegeln, ihre Größe zu ändern, die Helligkeit anzupassen oder den Rahmen vertikal umzudrehen.

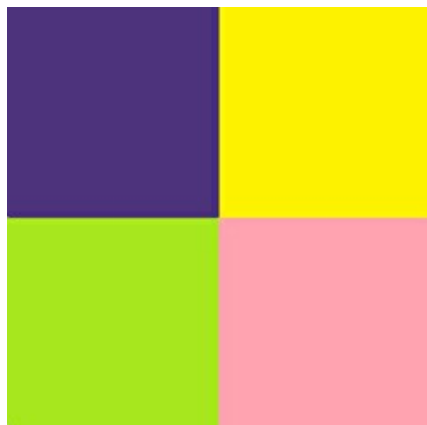
Hier ist das Ergebnis:




Varianten der Rahmen

Gemusterte Rahmen

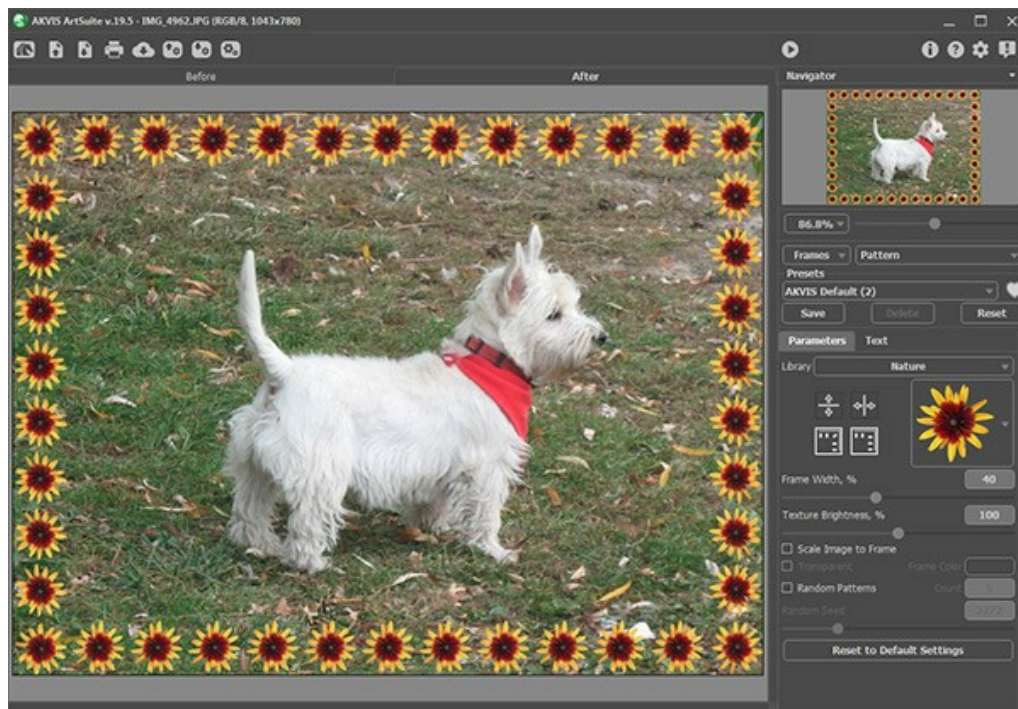
Schritt 1. Wählen Sie ein Bild, das Sie für den Rahmen benutzen möchten. Für ein besseres Ergebnis benutzen Sie das quadratische Muster in dem **PNG-Format** mit einem transparenten Hintergrund. Wenn es kein passendes Bild gibt, können Sie etwas anderes wählen, z.B.:



Texturmuster

Schritt 2. Rufen Sie **AKVIS ArtSuite (Standalone-Version)** auf. Öffnen Sie ein Bild, das Sie als Rahmen benutzen möchten, indem Sie in dem leeren Bereich doppelklicken oder auf  in der **Optionsleiste** drücken.

Schritt 3. Wählen Sie den Rahmentyp **Muster** in der **Einstellungsleiste**.



Originalbild in AKVIS ArtSuite

Um Ihre eigene Textur in ArtSuite zu laden, wählen Sie **<Eigene Textur>...** in der Liste.

Es wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem Sie Ihre eigene Textur auswählen können.

Schritt 4. Passen Sie die Einstellungen an, um die Textur zu drehen, den Rahmen zu kolorieren oder Helligkeit zu ändern.

Hier ist das Ergebnis:

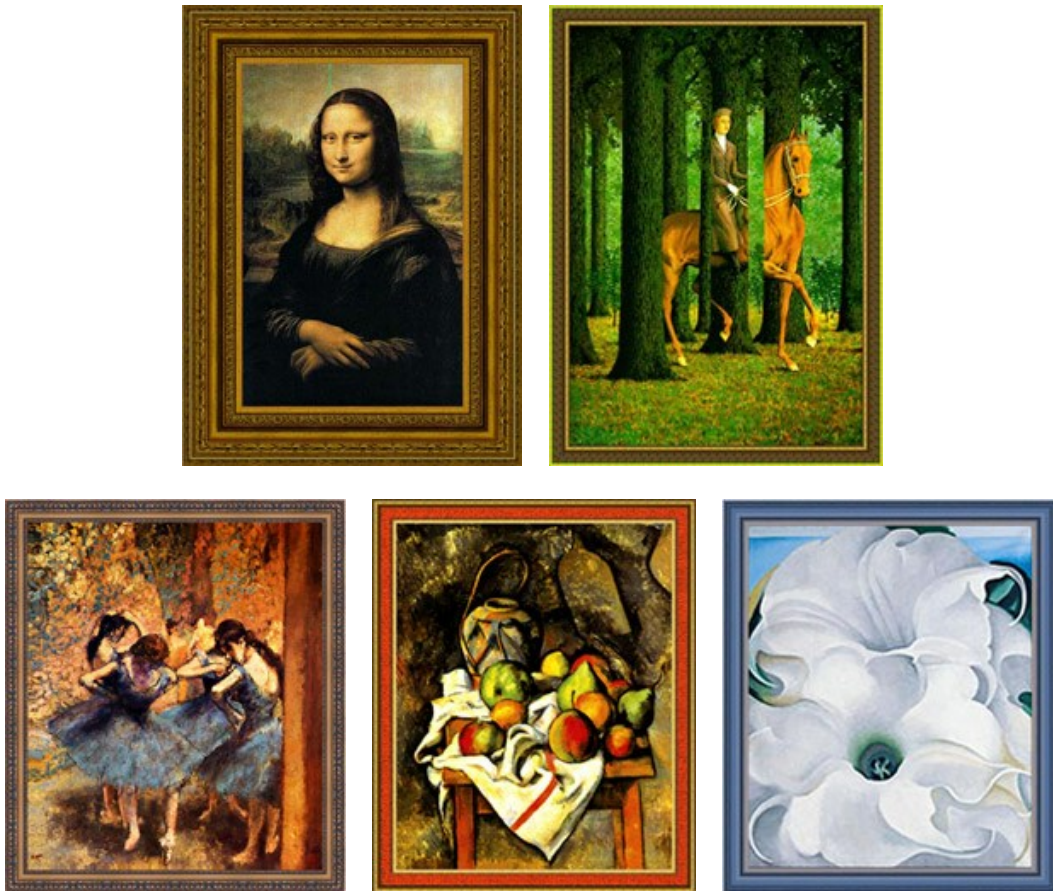


Varianten der Rahmen

KUNSTGALERIE

Die Kunst spielt eine wichtige Rolle in unserem Leben, sie drückt die innersten Gedanken und die Schönheit der Welt aus. Es gibt so viele geniale Maler! Leider ist es unmöglich, alle Museen und Ausstellungen zu besuchen.

Mit dem Programm **AKVIS ArtSuite** können Sie Ihre Lieblingsbilder einrahmen und auf diese Weise Ihre eigene Kunstgalerie erstellen.



Kunstgalerie

Der Autor des Tutorials ist **Gordon Sisson**. Er verwendet **AliveColors**, aber man kann auch ein anderes Bildbearbeitungsprogramm verwenden, das mit **Plugins AKVIS kompatibel** ist.

So gehts los mit **Leonardo da Vinci** und seinem berühmten Gemälde "Mona Lisa".

Schritt 1. Öffnen Sie das Foto in **AliveColors**.

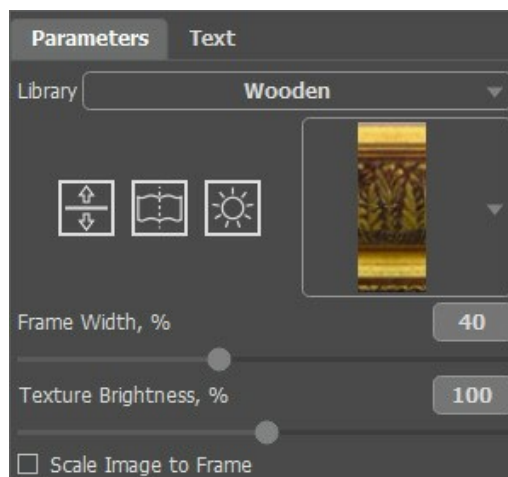
Schritt 2. Rufen Sie das Plugin **AKVIS ArtSuite** mit dem Befehl **Effekte -> AKVIS -> ArtSuite** aus dem Menü Ihres Bildbearbeitungsprogramms aus.


Schritt 3. Wählen Sie den Modus **Rahmen** aus dem Aufklappmenü in den **Einstellungen**. Der erste Stil heißt **Klassisch**.

Schritt 4. Klicken Sie auf das Textur-Muster, um die **Texturbibliothek** zu öffnen.

Schritt 5. Klicken Sie auf eine passende Textur.

Schritt 6. Passen Sie die Parameter wie folgt an.



Schritt 7. Klicken Sie auf  , um das Ergebnis ans Bild anzuwenden und das Plugin zu schließen.



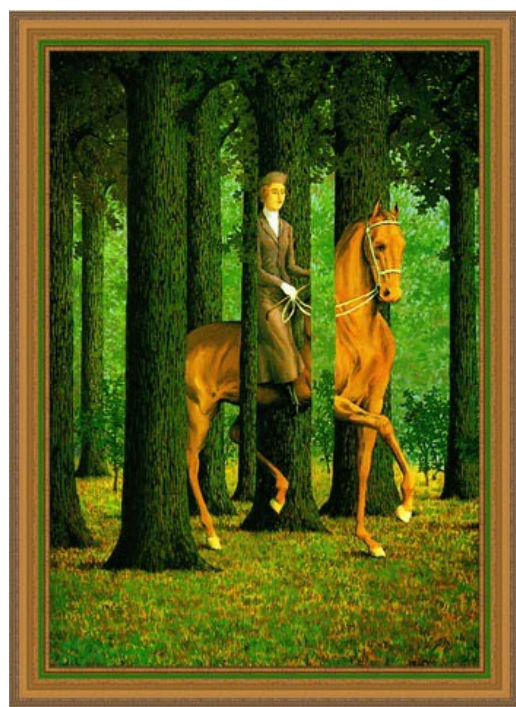
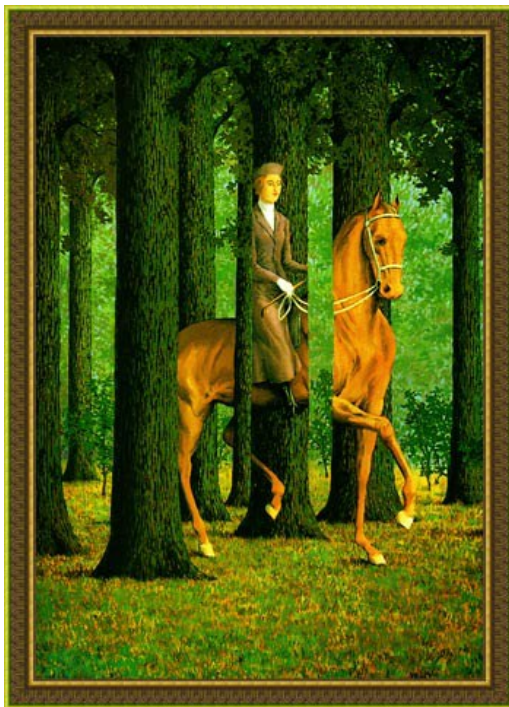
Hier ist das gleiche Bild, aber wir benutzen eine andere Textur.



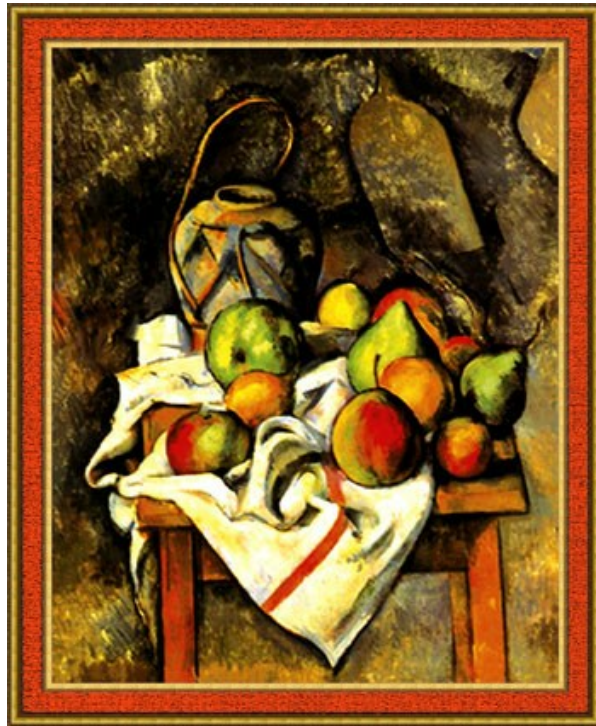
Hier ist **"Tänzerinnen in Blau"** von **Edgar Degas** und die Varianten des Rahmens.



Das nächste Bild ist "**Die Blankovollmacht**" von **René Magritte**. Es bringt uns in die Welt der Absurdität und Durcheinander.



Hier ist "**Ginger Jar and Fruit**" von **Paul Cézanne**.



Und das letzte Bild, das uns auch sehr gefällt, ist **"Bella Donna" von Georgia O'Keeffe**.

Wir nehmen eine Textur aus der klassischen Auswahl:

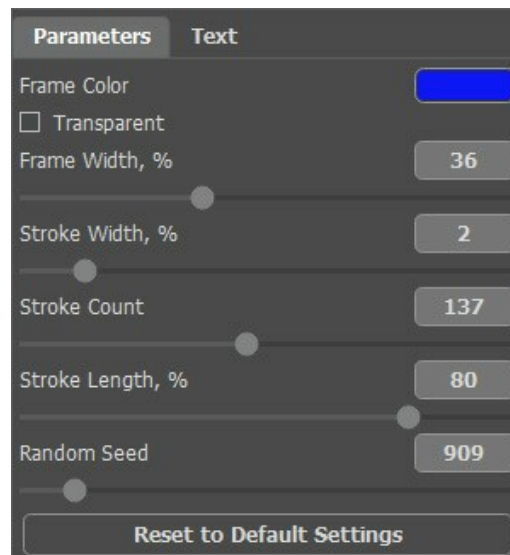



Nehmen wir jetzt einen anderen Rahmen-Stil:

Schritt 1. Vergrößern Sie die Arbeitsfläche. Dafür rufen Sie den Befehl **Bild -> Größe der Arbeitsfläche** aus dem Hauptmenü von **AliveColors** auf.

Schritt 2. Rufen Sie das Plugin **AKVIS ArtSuite** auf.

Schritt 3. Wir wählen den Rahmen **Striche** und stellen die Parameter wie folgt ein.



Schritt 4. Klicken Sie auf , um das Ergebnis aufs Bild anzuwenden und das Plugin zu schließen.

Hier ist das Ergebnis:



Probieren Sie auch andere Bilderrahmen aus!

Es gibt genug Stile, Farben und Rahmen-Typen zum Experimentieren. Viel Spaß!

JAHRESZEITEN

Dieses Tutorial basiert auf den Methoden von **Andrey Blazhin**, dem Gewinner unseres Wettbewerbs "Neujahr 2009", mit seinem Bild aus der Kategorie "4 Jahreszeiten".



Jahreszeiten

Es wurde ausschließlich **AliveColors** mit den Plugins **AKVIS ArtSuite** und **AKVIS Decorator** verwendet.

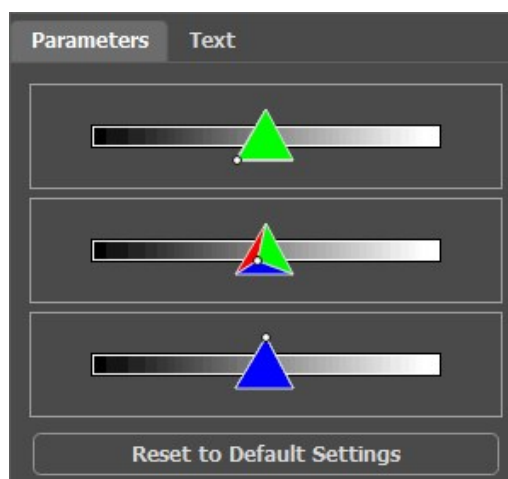
Schritt 1. Öffnen sie das Ausgangsbild in AliveColors.



Schritt 2. In diesem Bild ist es Sommer. Wir werden es nutzen, um auch die anderen Jahreszeiten dazustellen. Beginnen wir mit dem Herbst. Ein Merkmal des Herbstes ist die gelbliche Vegetation, mit dieser Änderung werden wir beginnen. Rufen Sie zunächst das Plugin **AKVIS ArtSuite** auf (in AliveColors wählen Sie aus dem Menü **Effekte -> AKVIS -> ArtSuite**).

In diesem Dialogfeld wählen Sie **Effekte** und dann **Kanalmixer**. Stellen Sie die Parameter entsprechend dem folgenden Bild ein.

Hinweis: Standardmäßig arbeitet das Programm im **Autorun**-Modus (diesen Modus findet man im Dialogfeld **Optionen**). Es ist empfehlenswert, diesen Modus zu verwenden, um die Änderungen sofort auf dem Bild zu sehen. Wenn Ihr Bild groß ist und die Bearbeitung zu viel Zeit in Anspruch nimmt, können Sie den **Autorun**-Modus deaktivieren. In diesem Fall müssen Sie jedes Mal den Knopf **Starten** anklicken, um das Ergebnis zu sehen.

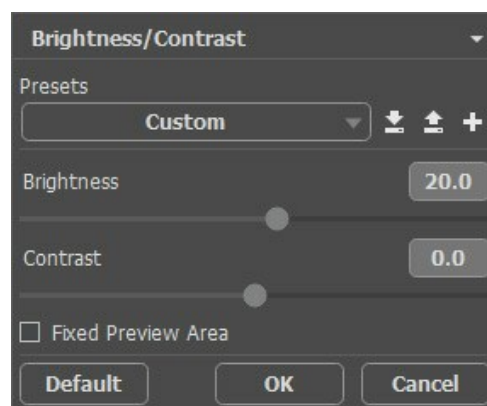


Klicken Sie auf , um die Änderungen zu übernehmen.

Das ist das Ergebnis:



Schritt 3. Das Bild sieht etwas düster aus. Wir werden es mit einer Standardfunktion von AliveColors aufhellen. Im Menü wählen Sie **Bild -> Korrektur -> Helligkeit/Kontrast** und erhöhen Sie die **Helligkeit**.



Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu übernehmen.

Der Herbst ist fertig:

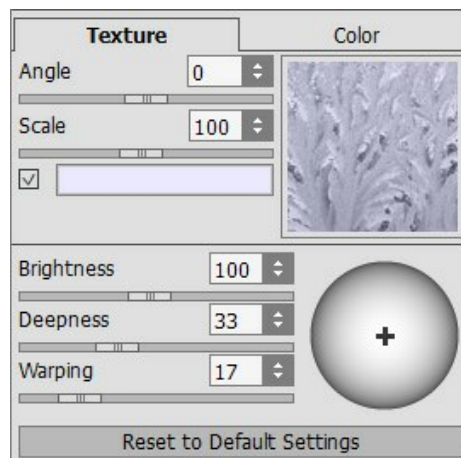



Schritt 4. Nach dem Herbst kommt natürlich der Winter. Was fehlt am meisten? Schnee. Wir werden den Bergen ein frostiges Aussehen geben, indem wir ihnen mit dem Plugin **AKVIS Decorator** eine Eistextur verpassen.

Wählen Sie zunächst mit dem **Schnellauswahl**-Werkzeug  die Berge aus.



Dann wählen Sie das Plugin **AKVIS Decorator** aus (**Effekte -> AKVIS -> Decorator**). In der Texturbibliothek (Auswahl mit Doppelklick) finden wir eine passende Textur, die wir für unsere Zwecke anpassen können. Ein Beispiel:




Starten Sie die Anwendung der Textur durch einen Klick auf . Das Resultat wird im Tab **Ergebnis** angezeigt.

Um das Resultat zu übernehmen und zu AliveColors zurückzukehren, klicken Sie auf .

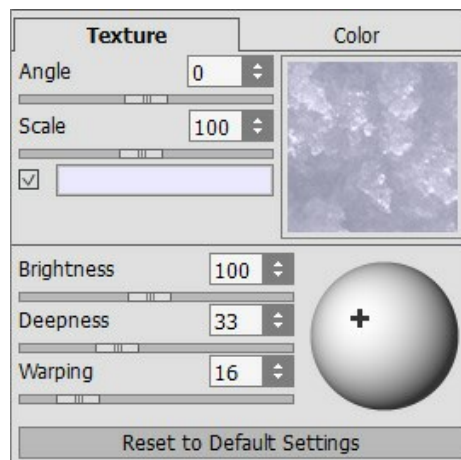




Die Berge sind nun in Frost erstarrt.

Schritt 5. Weiter geht's. Wählen Sie nun Boden und Zelt mit der **Schnellauswahl**  aus.




Wiederum verwenden wir das Plugin **AKVIS Decorator**. Diesmal verwenden wir eine andere Textur und folgende Parameter.




Klicken Sie auf  , um die Textur auf die Auswahl anzuwenden und  , um das Ergebnis zu übernehmen.



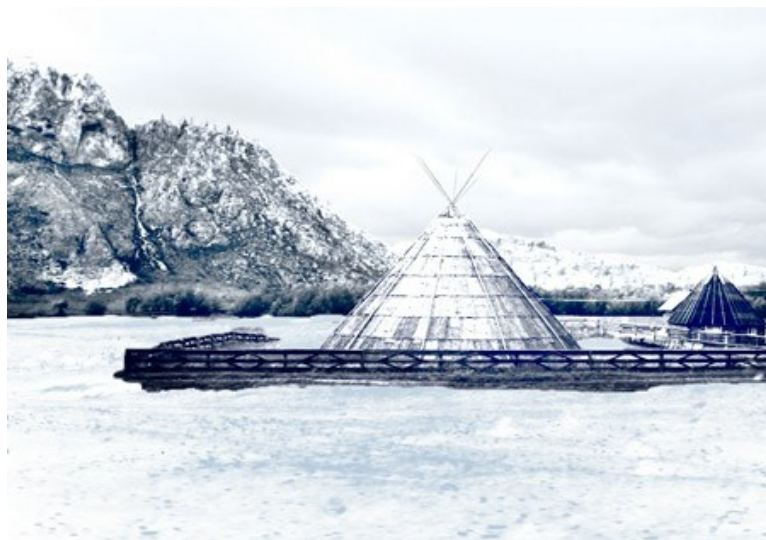
Schritt 6. Wir werden nun das Gras mit Schnee bedecken. Wählen Sie die Grasfläche, wie zuvor die Berge und das Zelt, mit dem **Schnellauswahl**-Werkzeug  aus. Danach wählen Sie aus dem Menü **Bild -> Korrektur -> Gradationskurven** aus.

Klicken Sie auf **OK**, um den Effekt anzuwenden.



Schritt 7. Lassen Sie uns nochmals zu den Bergen zurückkehren. Wir werden sie etwas aufhellen, ebenso das Zelt und den Zaun, um den Kontrast zu vermindern und den Realismus des Bildes zu erhöhen. Um das zu erreichen, nutzen wir das **Aufhellen**-Werkzeug  in AliveColors.

Nach ein paar Schritten haben wir eine Winterlandschaft.



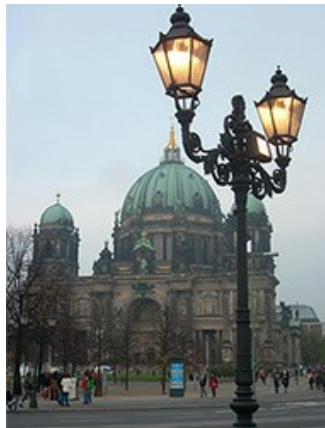
BERLINER DOM

Der Autor dieses Tutorials ist **Valentina Aynagos**, Übersetzung von **Henry Markert**.

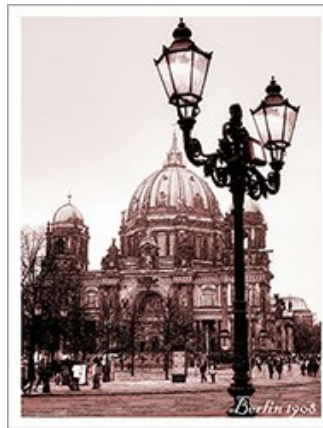
Berlin ist eine der aufregendsten Metropolen Europas. Es wird mir nie langweilig, die Straßen entlang zu gehen, in denen moderne High-Tech-Architektur in direkter Nachbarschaft zu beeindruckenden Gebäuden des 19. Jahrhunderts steht. Die Paläste und der Dom präsentieren den ganzen Stolz des historischen Preußen.

Ich habe dieses Foto vom Berliner Dom an einem düsteren Novembertag aufgenommen. Ich fand den Bildaufbau gut genug, um daraus eine Postkarte zu entwerfen, die ich zu meinen Freunden nach Hause schicken könnte. Der Dom wurde 1894 erbaut, ich dachte daher, dass es interessant sein könnte, wenn die Postkarte so aussieht, als ob sie aus 19. Jahrhundert stammt. Daher meine Idee einer Retro-Postkarte.

Ich nutzte **AliveColors** und die Plugins **AKVIS Sketch** und **AKVIS ArtSuite**.



Originalbild



Ergebnis

Schritt 1. Öffnen Sie das Bild in AliveColors.

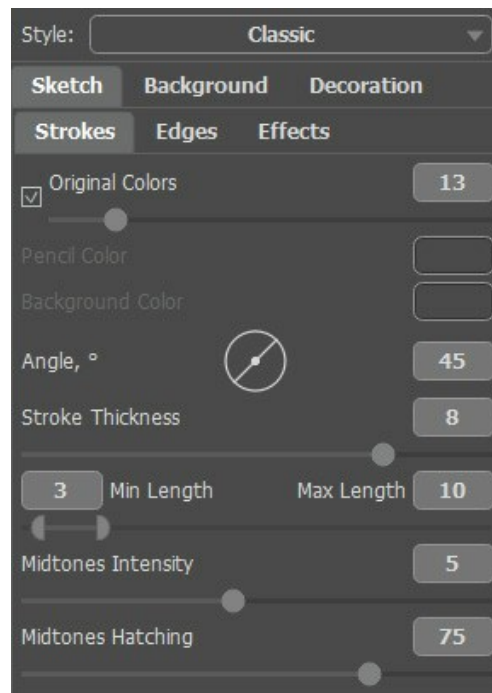


Bild des Berliner Doms



Schritt 2. Meine Digitalkamera ist eher einfach gehalten und nicht alle Bilder sehen gut aus. Daher habe ich das Bild zunächst mit **Bild -> Korrektur -> Gradationskurven** bearbeitet. Wenn Ihr Bild schon gut aussieht, können Sie diesen Schritt überspringen.

Schritt 3. Rufen Sie dann **AKVIS Sketch** über das Menü auf: **Effekte -> AKVIS -> Sketch**.

Schritt 4. Stellen Sie die Parameter wie folgt ein:



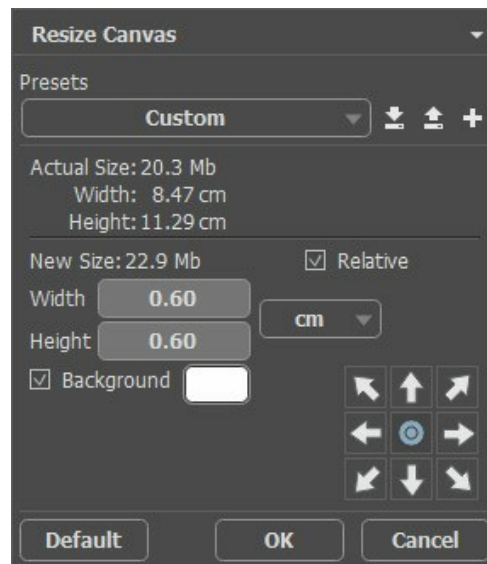
Parameter

Klicken Sie auf , um die Einstellungen auf das gesamte Bild anzuwenden, danach klicken Sie auf den Knopf , um die Änderungen zu übernehmen und das Plugin zu schließen.



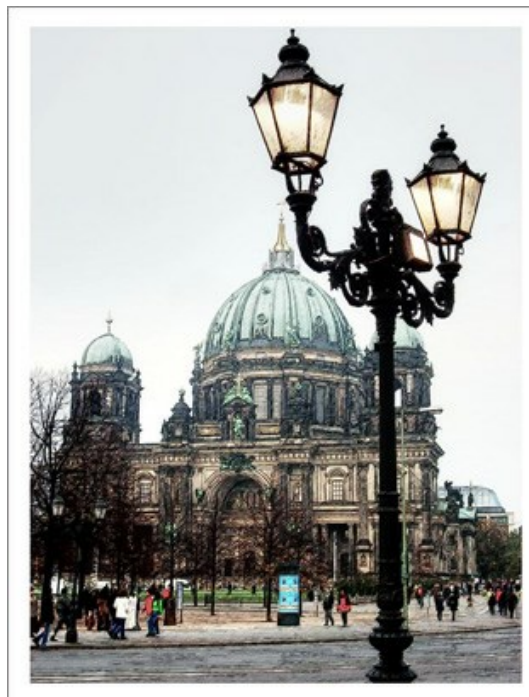
Das Ergebnis der Zeichnung mit Sketch

Schritt 5. Jetzt fügen wir um das Bild einen Rahmen hinzu. Dazu vergrößern wir die Arbeitsfläche an jeder Seite um 0,6 cm, der benötigte Befehl lautet: **Bild -> Größe der Arbeitsfläche**. Dadurch erhält das Bild einen einfachen Rahmen, der es eher wie eine Postkarte aussehen lässt.



Arbeitsfläche ändern Dialogbox

Hier ist das Ergebnis:

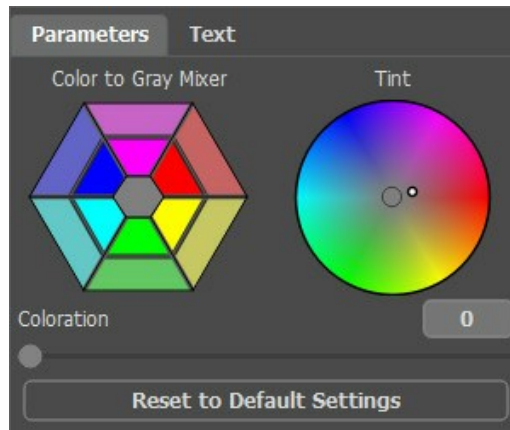


Ein Rahmen um das Bild


Schritt 6. Da wir eine "Retro"-Variante erzeugen wollen, die wirkt, als wäre sie um das Jahr 1908 entstanden, benutzen wir nun **AKVIS ArtSuite**. Starten sie das Programm über **Effekte -> AKVIS -> ArtSuite**.

Wählen Sie **Effekte** im ersten Auswahlfeld und dann den Effekt **Schwarz und Weiß**. Bewegen Sie den Punkt im rechten Kreis (**Tönung**) etwas nach rechts außerhalb der Mitte, um einen Sepiaeffekt zu erreichen. Sie können auch die Linie für den roten Farbanteil im **Farbenmischer** leicht erhöhen, um den Effekt etwas aufzuhellen.

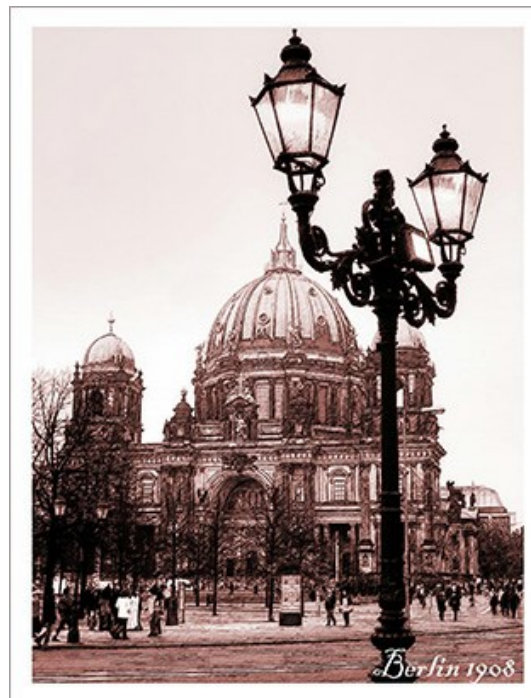
Hinweis: Standardmäßig arbeitet das Programm im **Autorun**-Modus (diesen Modus findet man im Dialogfeld **Optionen**). Es ist empfehlenswert, diesen Modus zu verwenden, um die Änderungen sofort auf dem Bild zu sehen. Das macht es einfacher, die richtige Farbe auszuwählen.



Einstellungen für den Sepia-Effekt

Schritt 7. Klicken Sie den Knopf , um die eingestellten Werte zu verwenden und zu AliveColors zurückzukehren.

Zusätzlich habe ich eine Bildunterschrift "Berlin 1908" eingefügt. Das Foto wurde zwar 100 Jahre später aufgenommen, aber, ich denke, die Berliner vergeben mir diese Freiheit.



Alte Postkarte

AKVIS SOFTWARE**AKVIS AirBrush — Airbrush-Technik in Fotos**

AKVIS AirBrush lässt Ihre Fotos wie mit einer Spritzpistole gezeichnet aussehen. [Weiter...](#)

**AKVIS Artifact Remover AI — JPEG-Kompressionsartefakte beseitigen**

AKVIS Artifact Remover AI verwendet fortgeschrittene Algorithmen der künstlichen Intelligenz, um JPEG-Kompressionsartefakte zu entfernen und die ursprüngliche Qualität komprimierter Bilder wiederherzustellen. Die Software ist kostenlos erhältlich. Es ist ein Muss für Heimanwender und Profis. [Weiter...](#)

**AKVIS ArtSuite — Bilderrahmen und Effekte für Ihre Fotos**

AKVIS ArtSuite versieht Digitalfotos mit schönen Bilderrahmen. Ein richtig ausgewählter Bilderrahmen ergänzt Ihr Bild und bringt es zur besonderen Geltung.

Das Programm stellt eine große Auswahl unterschiedlichster Rahmen bereit. Außerdem erlaubt es, eigene Bilder für die Erstellung des originellen Rahmens zu benutzen. [Weiter...](#)



AKVIS ArtWork — Vielseitige Sammlung von Maltechniken

AKVIS ArtWork imitiert verschiedene Mal- und Zeichentechniken. Das Programm bietet diese Stilmöglichkeiten an: Ölgemälde, Aquarell, Gouache, Comic, Tintenzeichnung, Linolschnitt, Pastell und Pointillismus. Ob ein Ölporträt oder eine Landschaftsmalerei, das Programm wird Ihre Ideen erfolgreich umsetzen. [Weiter...](#)



AKVIS Chameleon — Erstellung von Fotocollagen

AKVIS Chameleon ist ein wunderbares Programm für Erstellung von Fotocollagen mit automatischer Adaptierung der eingesetzten Objekte in Bezug auf die Farbe des Hintergrundes sowie deren Kantenglättung. Das Programm erfordert nicht die exakte Auswahl der Objekte. Kopieren Sie das Objekt, setzen Sie es in das Bild ein, und es adaptiert die Farbskala des Bildes und seine Ränder glätten sich. [Weiter...](#)



AKVIS Charcoal – Kohle- und Kreidezeichnungen

AKVIS Charcoal ist ein künstlerisches Werkzeug zur Umwandlung von Fotos in Kohle-, Kreide- und Rötelzeichnungen. [Weiter...](#)



AKVIS Coloriage – Bildeinfärbung und Farbenänderung

AKVIS Coloriage ändert die Farben eines Fotos: von der Einfärbung Schwarz-Weiß-Fotos bis hin zur Farbenänderung auf Ihren Farbfotos.

Kein Hantieren mit Ebenen - malen Sie einfach ein paar Striche mit den gewünschten Farben und das Programm erledigt den Rest. [Weiter...](#)



AKVIS Decorator – Oberflächengestaltung und Farbveränderung

AKVIS Decorator erlaubt es, die Oberfläche eines Objekts zu verändern. Wählen Sie einen Teil des Bildes aus, z.B. das Kleid eines Mädchens, und wenden neue Texturen darauf an. Das Mädchen bekommt ein geflecktes oder kariertes Kleid, das aussieht als wäre es aus Samt oder Seide, oder sogar aus Holz oder Süßigkeiten. [Weiter...](#)



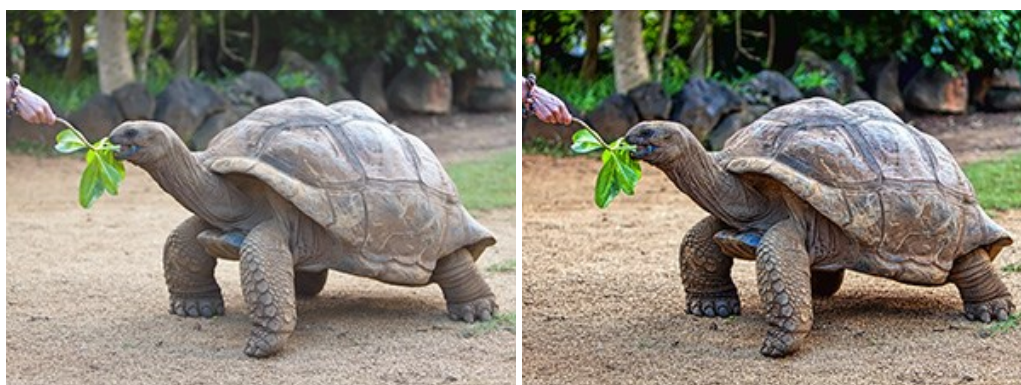
AKVIS Draw — Skizzeneffekt in Fotos

AKVIS Draw lässt Fotos wie mit einem Bleistift gezeichnet aussehen. Die Software funktioniert wie ein Kunstfilter, der Fotos in stilvolle Skizzen durch Anpassung der Einstellungen umwandelt. [Weiter...](#)



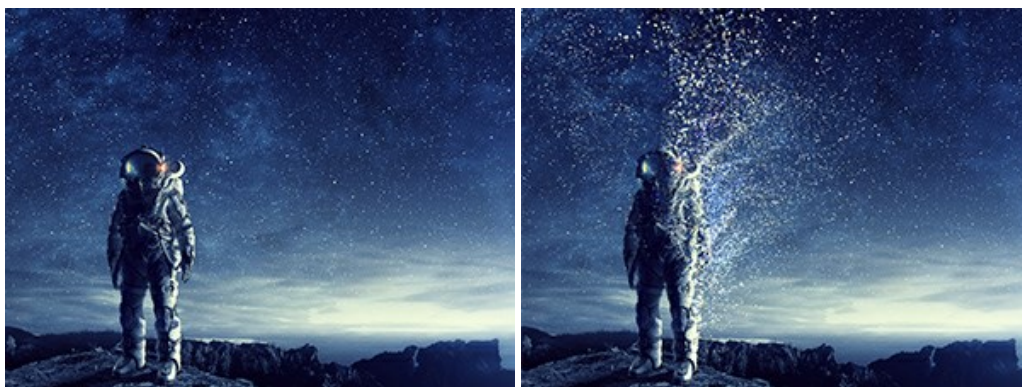
AKVIS Enhancer — Bildkorrektur und Detailoptimierung

AKVIS Enhancer ist ein Werkzeug, um Bilder zu retten, die wegen falscher Belichtung nicht optimal aussehen. Das Programm gibt Ihnen die Möglichkeit, Details in unterbelichteten und überbelichteten Bereichen eines Fotos aufzudecken. Das Programm hat drei Modi: Detailoptimierung, Druckvorbereitung und Tonkorrektur. [Weiter...](#)



AKVIS Explosion — Spektakuläre Explosionseffekte

AKVIS Explosion bietet kreative Zerstörungs- und Explosionseffekte für digitale Fotos. Das Programm imitiert den Sandsturm-Effekt und fügt Ihren Bildern fliegende Partikel hinzu. Mit der Software können Sie Ihre Entwürfe ganz einfach explodieren lassen! [Weiter...](#)



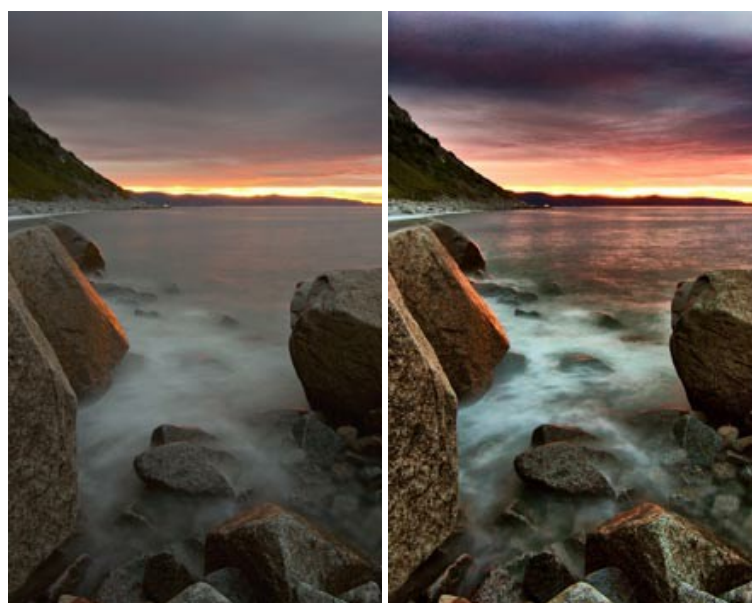
AKVIS Frames — Farbenfrohe digitale Fotorahmen

AKVIS Frames ist eine kostenlose Foto-Editing-Software, die speziell für die Arbeit mit Rahmenpaketen von AKVIS entwickelt wurde. Mit dem Programm können Sie Ihre Fotos mit exklusiven Bilderrahmen schnell und einfach versehen! [Weiter...](#)



AKVIS HDRFactory — HDR-Bilder: Über die Wirklichkeit hinaus

AKVIS HDRFactory ist ein vielseitiges Programm zum Erstellen von HDR-Bildern sowie für kreative Gestaltung der Fotos. HDRFactory erstellt HDR aus mehreren Aufnahmen des gleichen Objekts mit unterschiedlichen Belichtungszeiten. HDRFactory erlaubt es Ihnen, sogar den HDR-Effekt auf einem Bild nachzuahmen. Das Programm kann auch für Fotokorrektur verwendet werden. [Weiter...](#)



AKVIS LightShop — Licht- und Sterneneffekte

AKVIS LightShop erlaubt es Ihnen, eine endlose Zahl von erstaunlichen Lichteffekten zu erstellen! Das Programm bietet fortgeschrittene Techniken zur Erstellung von Sternen- und Lichteffekten auf Ihren Fotos. Ein Lichteffekt kann jedes Foto beleben und auffrischen. Fügen Sie Ihren Fotos einen Hauch von Magie hinzu! [Weiter...](#)



AKVIS Magnifier AI – Bilder vergrößern ohne Verluste

AKVIS Magnifier AI erlaubt es, Fotos zu vergrößern, ohne dass das Bild an Schärfe verliert.

Wenn Sie kleine Bilder haben, die Sie gerne in einer besseren Auflösung hätten, um diese zu drucken, ist das ein Werkzeug für Sie! [Weiter...](#)



AKVIS MakeUp – Porträtverbesserung

AKVIS MakeUp ist eine Software zur Porträtverbesserung, die Ihren Fotos einen professionellen Look verleiht.

Die Software verfeinert die Hautstruktur auf Porträtaufnahmen und lässt den Teint strahlen. Es ist schon erstaunlich, wie viel ein gutes Hautbild zum Verjüngen und Auffrischung des Gesichts beibringen kann. [Weiter...](#)



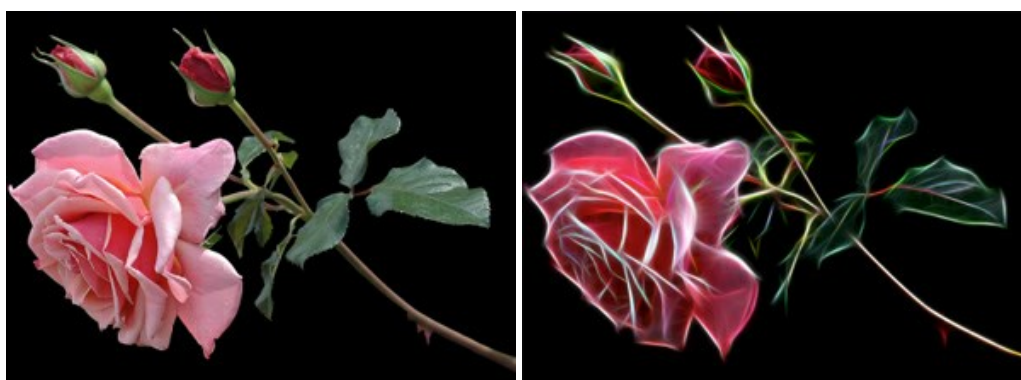
AKVIS NatureArt — Natur-Effekte auf digitalen Fotos

AKVIS NatureArt ist ein ausgezeichnetes Werkzeug zur Nachahmung der Schönheit der Naturphänomene auf Ihren digitalen Fotos. Das Programm enthält eine ganze Reihe von Effekten: [Regen](#)



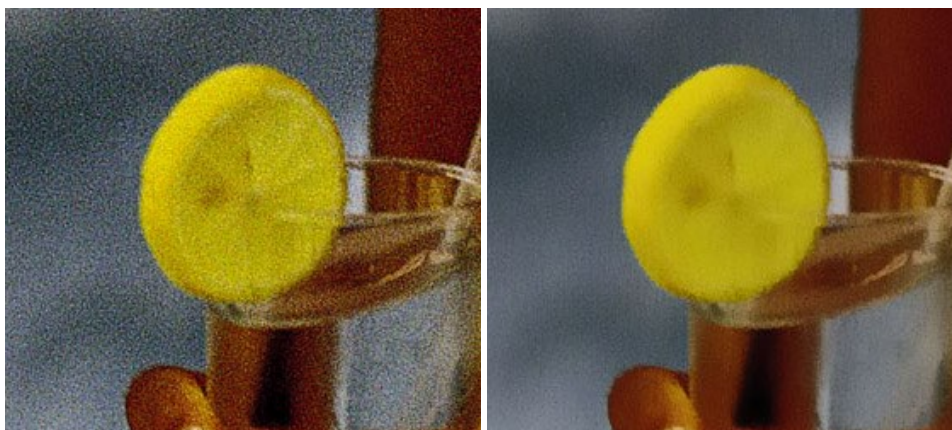
AKVIS Neon — Leuchtbilder aus Fotos

AKVIS Neon ist eine Software zur Umwandlung von Fotos in leuchtende Zeichnungen. Das Programm transformiert Fotos in Neonbilder, die wie mit fluoreszierenden Farben gezeichnet aussehen. [Weiter...](#)



AKVIS Noise Buster — Verringerung des Bildrauschens

AKVIS Noise Buster verringert Rauschen auf digitalen Bildern. Das digitale Rauschen kann als zahlreiche helle, dunkle oder farbige Bildpunkte auf einfarbigen Flächen auftreten. Nach der Anwendung sehen Ihre Fotos sauber und fehlerfrei aus. [Weiter...](#)



AKVIS OilPaint – Ölgemälde-Effekt

AKVIS OilPaint lässt digitale Fotos wie echte Ölgemälde aussehen. Die geheimnisvolle Herstellung eines Gemäldes geschieht direkt vor Ihren Augen. Der einzigartige Algorithmus erlaubt es, die Technik eines echten Pinsels authentisch zu reproduzieren. Mit dieser innovativen Software können Sie ein richtiger Künstler werden! [Weiter...](#)



AKVIS Pastel – Pastellgemälde aus Fotos

AKVIS Pastel verwandelt Ihre Fotos in Pastellgemälde. Das Programm konvertiert Ihre Bilder in lebensechte digitale Kunstwerke, indem es eine der beliebtesten künstlerischen Maltechniken imitiert. AKVIS Pastel ist ein leistungsfähiges Werkzeug, um Ihr kreatives Potenzial zu entdecken und auszuleben! [Weiter...](#)



AKVIS Points – Pointillismus-Effekt in Fotos

AKVIS Points verwandelt Ihre digitalen Fotos in Gemälde in pointillistischer Malweise. Diese Technik zählt zu einer der ausdrucksstärksten Stilrichtungen in der Malerei. Entdecken Sie Geheimnisse des Pointillismus mit AKVIS Points! [Weiter...](#)



AKVIS Refocus AI – Scharfstellung und Weichzeichnung

AKVIS Refocus AI stellt verschwommene Bilder scharf. Das Programm kann das ganze Foto oder nur einen ausgewählten Teil davon in den Fokus stellen, damit das Aufnahmemotiv besser zur Geltung kommt. Außerdem ist es möglich, Bokeh- und Weichzeichnungseffekte auf Ihre Fotos zu erstellen.

Die Software stellt fünf Modi zur Verfügung: *Scharfstellung AI*, *Iris-Weichzeichnung*, *Tilt-Shift*, *Bewegungsunschärfe* und *Radiales Weichzeichnen*. [Weiter...](#)



AKVIS Retoucher – Software zur Fotorestaurierung

AKVIS Retoucher ist eine effektive Fotorestaurierungssoftware für Kratzer- und Staubbeseitigung.

Die Software hilft nicht nur Kratzer, Risse, Schmutz und sonstige Beschädigungen zu beseitigen, sondern auch die fehlenden Teile des Fotos zu rekonstruieren, indem die angrenzenden Bereiche zur Wiederherstellung herangezogen werden. [Weiter...](#)



AKVIS Sketch — Fotos in Zeichnungen umwandeln

AKVIS Sketch verwandelt Fotos in hochrealistische Bleistiftzeichnungen. Die Software erstellt wunderschöne S/W und farbige Zeichnungen, die die Technik der Graphit-, Bleistift-, Kohle-, Pastell- und Aquarellzeichnung nachahmen. Das Programm bietet drei Stile: *Klassischen*, *Künstlerischen* und *Maestro* - jeweils mit einer Reihe von Voreinstellungen. Mit AKVIS Sketch brauchen Sie keinen Bleistift, um sich als Künstler zu fühlen! [Weiter...](#)



AKVIS SmartMask — Objekte aus Foto ausschneiden

AKVIS SmartMask ist ein Maskierungswerkzeug, das die Auswahl schwieriger Objekte innerhalb weniger Sekunden erlaubt, ohne sie genau zu markieren.

Nie war die Auswahl so einfach! [Weiter...](#)



AKVIS Watercolor — Aquarell-Effekt auf Fotos

AKVIS Watercolor verwandelt Fotos in erstaunlich realistische Aquarellbilder. Das Programm erlaubt es, großartige Meisterwerke mit nur einem Klick erstellen! [Weiter...](#)

