



LightShop

Licht- und Sterneneffekte



akvis.com

INHALT

- Anwendung
- Installation unter Windows
- Installation unter Mac
- Installation unter Linux
- Programmregistrierung
- Funktionsweise
 - ◊ Arbeitsbereich
 - ◊ Vorgehensweise
 - ◊ Lichteffekte
 - ◊ Neuen Lichteffekt erstellen
 - ◊ Effektparameter
 - ◊ Werkzeugpalette
 - ◊ Glitzerpinsel
 - ◊ Optionen
 - ◊ Drucken des Bildes
 - ◊ Elemente der Lichteffekte
 - ◊ **Sphäre**
 - ◊ Ring
 - ◊ Polygon
 - ◊ Lichtstreifen
 - ◊ **Lichtbündel**
 - ◊ Partikeln
 - ◊ Strahlenstern
 - ◊ Lichtexplosion
 - ◊ Strahlenkranz
 - ◊ Halo
 - ◊ Lichtflecke
 - ◊ Ovale Lichtflecke
- Beispiele
 - ◊ **Feuerwerk über der Stadt**
- AKVIS Software

AKVIS LIGHTSHOP 8.0 | LICHT- UND STERNENEFFEKTE

AKVIS LightShop bietet fortgeschrittene Techniken zur Erstellung von Sternen- und Lichteffekten auf Ihren Fotos.

Die Menschen werden von Natur aus von glänzenden, funkelnden und glühenden Dingen angezogen.

Lichteffekte können jedes Foto beleben: Sie lassen Fotos entweder natürlicher aussehen (durch einen Zusatz von Spiegelungen auf glänzenden Objekten), oder im Gegenteil - fügen etwas Magie und Fantasie hinzu. Ein paar Klicks und die Augen Ihres Geliebten scheinen wie Diamanten; durch einfache Manipulationen wird die dunkle Nacht mit dem Mondschein erhellt.

AKVIS LightShop erlaubt es, erstaunliche Lichteffekte zu erzeugen: Blitz am Gewitterhimmel, Regenbogen über der Stadt, Spiegelung im Regentropfen, Schein des schwelenden Holzes in einem Kamin, flammende außerirdische Zeichen, Sonneneruptionen, Lichter entfernter Planeten, [Feuerwerke](#) - Grenzen setzt nur Ihre Fantasie!



Lichteffekte können ganz verschieden angewandt werden. Man kann Blicke und Glitzer den Glamourfotos hinzufügen, um z.B. Juwelen und Schmuck auf den Bildern von Berühmtheiten glänzen zu lassen; oder diese Effekte in Werbeprospekten benutzen, um die Aufmerksamkeit auf exklusive Artikel zu lenken. Weihnachtskarten können auch nicht ohne magische Lichter auskommen. Langweilige Landschaftsaufnahmen können durch Sonnenstrahlen oder Reflexionen auf Wasser gerettet werden.



Mit **AKVIS LightShop** lässt sich eine endlose Zahl von Licht- und Sterneneffekten erzeugen!

Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf! Probieren sie das Programm aus. Für Ihre Bequemlichkeit enthält das Programm [149 vordefinierte Lichteffekte](#), die in 12 Gruppen unterteilt sind. Zuerst können Sie mit den vorhandenen einsatzbereiten Lichteffekten vertraut machen und danach schon Ihre eigenen Effekte erstellen. Mit ein wenig Übung können Sie selbst außerordentliche Effekte erzeugen.



AKVIS LightShop gibt Ihnen die vollständige Kontrolle über die Lichteffekte: passen Sie den Effektbereich, seine Dämpfung, Helligkeit, Farbe und Deckkraft nach Ihrem Geschmack an! Das Programm ist mit vielfältigen [Elementen zur Erstellung von Lichteffekten](#) ausgestattet. Sie können jedes Element des Effekts verschieben oder ändern, sowie die Vermischungsmodi anpassen.



Zusätzlich zu den Lichteffekten bietet das Programm den exklusiven **Glitzerpinsel**, mit dem Sie glühende Lichtflecken verschiedener Formen, Farben und Größen einem Bild hinzufügen können. Zeichnen Sie mit diesem Pinsel über das Bild, um leuchtende Sterne, Herzen, Blumen, Bokeh-Formen, Feuerwerke, Schneeflocken, festliche Bilderrahmen und Inschriften zu erzeugen... Die Grenze ist nur Ihre Fantasie!



AKVIS LightShop ist in zwei Versionen verfügbar: als *eigenständiges Programm* (Standalone) sowie als *Zusatzmodul* (Plugin) für [AliveColors](#), Photoshop und andere Bildbearbeitungsprogramme. Mehr Informationen dazu finden Sie [hier](#).

INSTALLATION UNTER WINDOWS

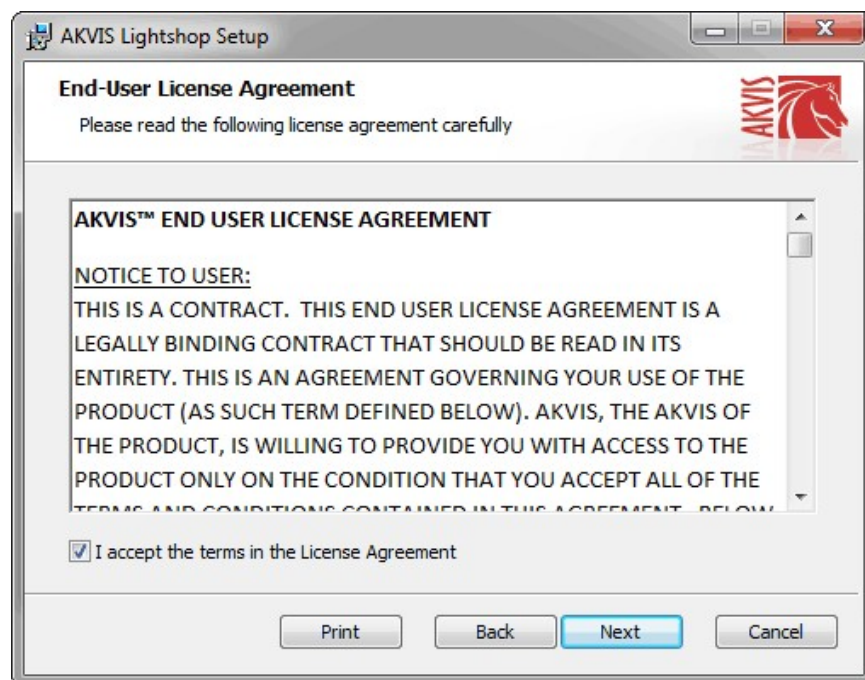
Nachfolgend finden Sie Anweisungen zur Installation der Programme von AKVIS unter Windows.

Sie müssen über Administratorrechte verfügen, um das Programm auf Ihrem Computer zu installieren.

Bevor Sie die AKVIS-Plugins installieren, vergewissern Sie sich bitte, dass der Bildeditor, in dem Sie die Plugins installieren möchten, geschlossen ist. Oder führen Sie den Bildeditor nach der Installation des Plugins erneut aus.

1. Starten Sie die ausführbare Setupdatei (mit **.exe**-Dateiendung).
2. Wählen Sie die Sprache aus und klicken Sie auf **Installieren**, um den Installationsvorgang zu starten.
3. 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**.

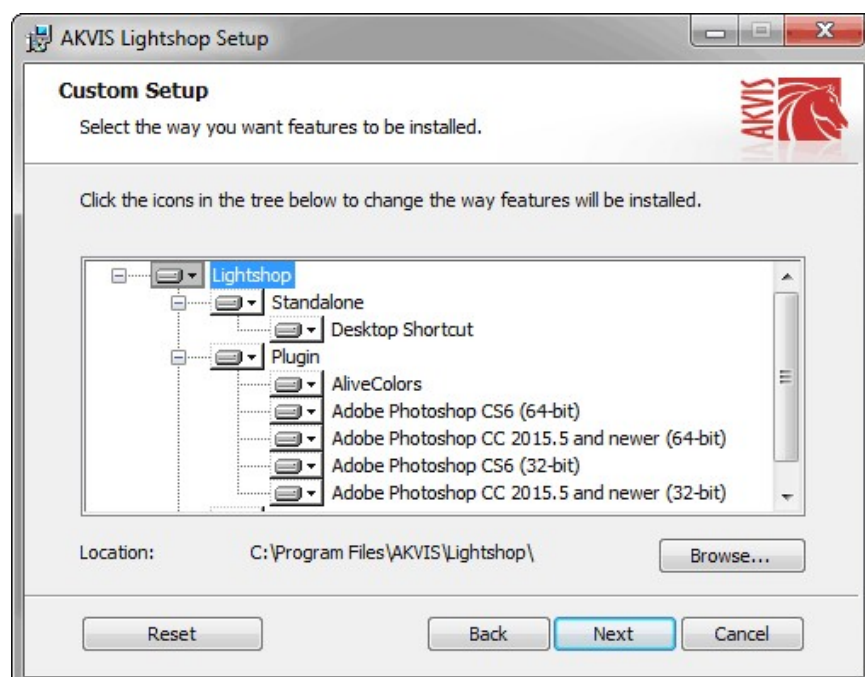


4. Um das **Plugin** zu installieren, wählen Sie Ihre Bildbearbeitungssoftware aus der Liste aus.

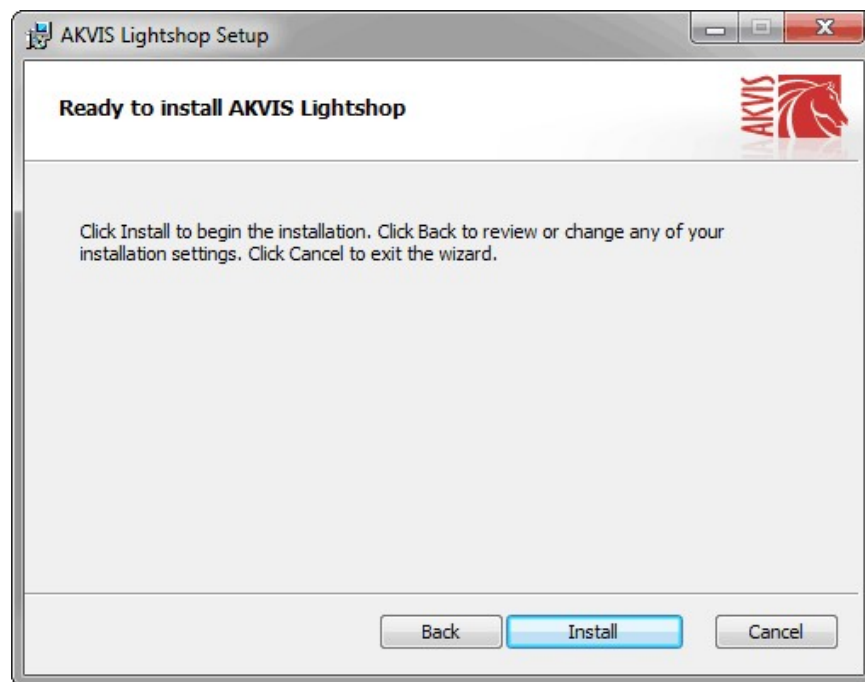
Um die **Standalone**-Version zu installieren, stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen **Standalone** aktiviert ist.

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

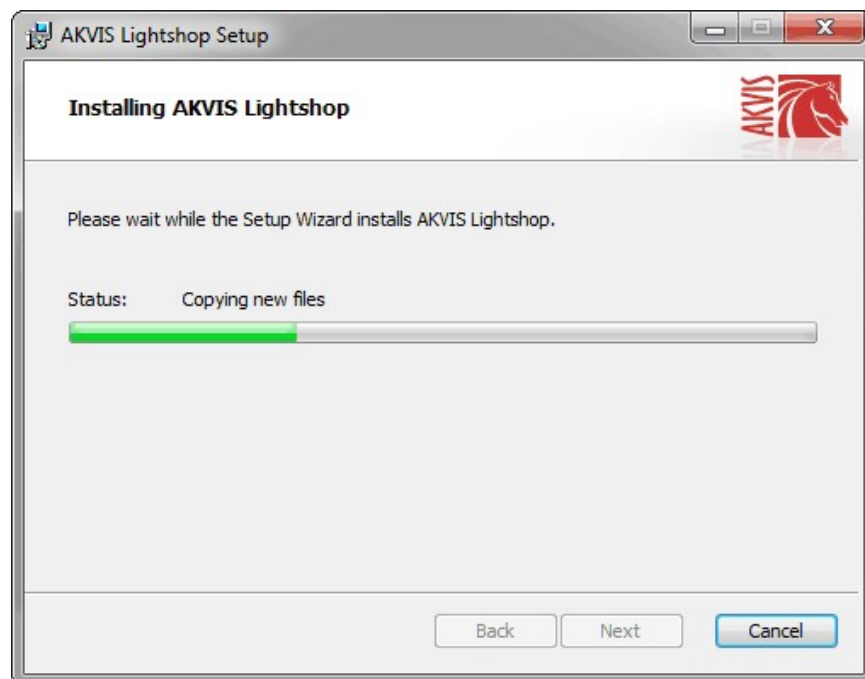
Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weiter**.



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

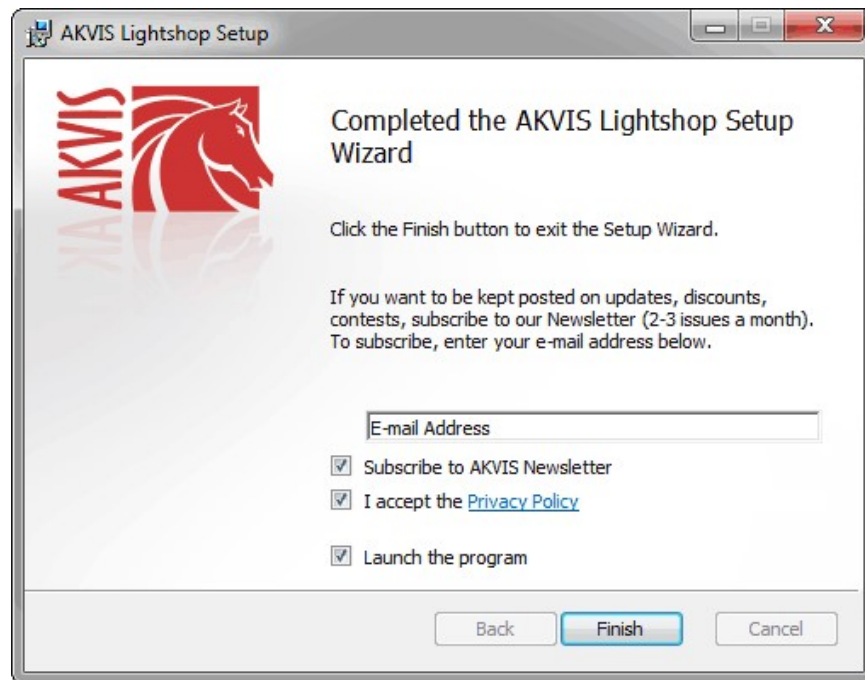


6. Die Installation ist gerade im Gange.



7. 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.



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

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

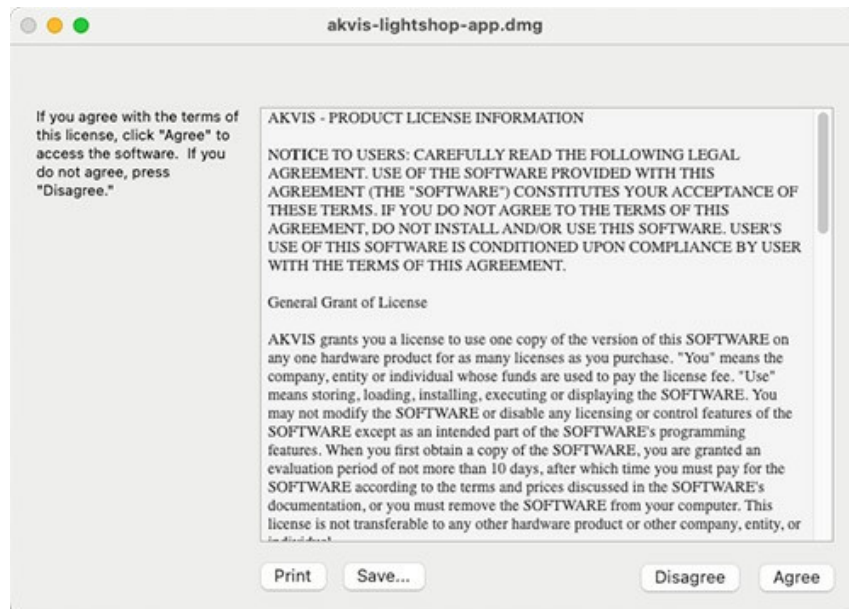
Nach der Installation der **Plugins**-Version von Lightshop sehen Sie einen neuen Eintrag im Filter/Effekte-Menü Ihrer Bildbearbeitungssoftware. Z.B. in **Photoshop: Filter -> AKVIS -> Lightshop**, in **AliveColors: Effekte -> AKVIS -> Lightshop**.

INSTALLATION UNTER MAC

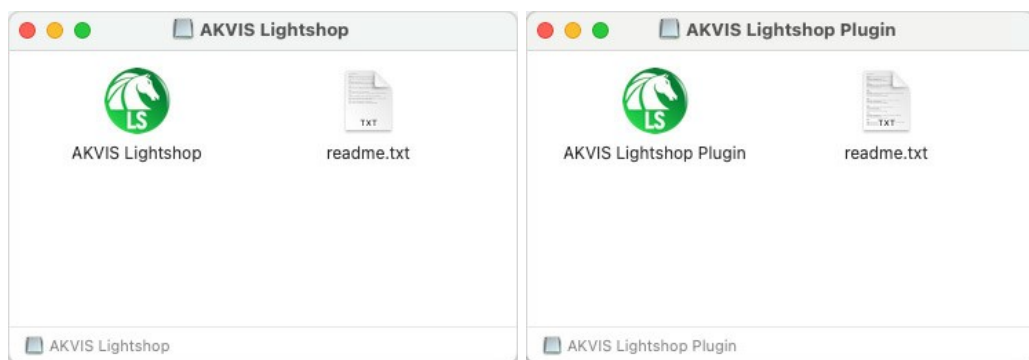
Befolgen Sie die Anweisungen zur Installation der AKVIS-Software unter Mac.

Sie müssen über Administratorrechte verfügen, um das Programm auf Ihrem Computer zu installieren.

- Öffnen Sie die virtuelle **dmg**-Disk:
 - **akvis-lightshop-app.dmg**, um die eigenständige **Standalone**-Version zu installieren.
 - **akvis-lightshop-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 Lightshop Application** oder **AKVIS Lightshop Plugin**.



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

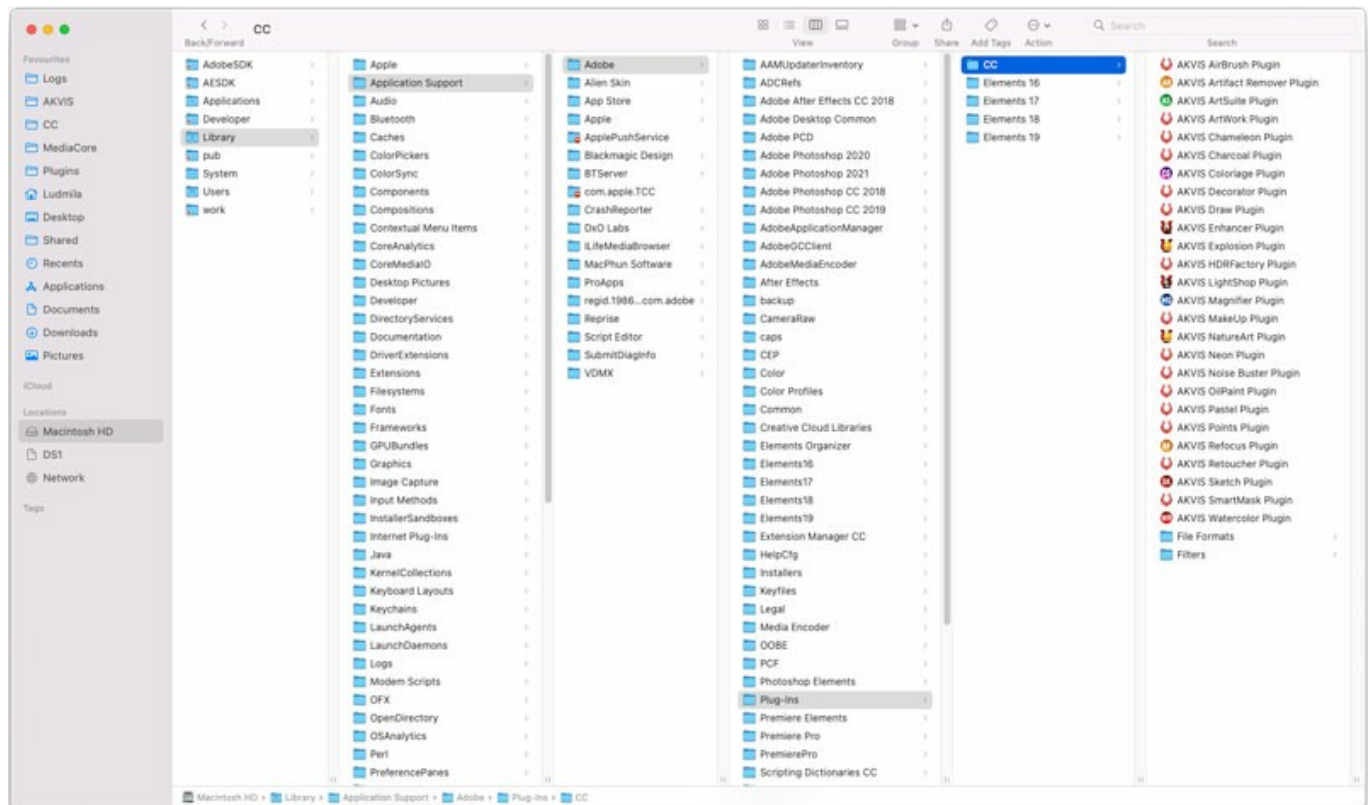
Um die **Plugin**-Version zu installieren, ziehen Sie den ganzen Ordner **AKVIS Lightshop Plugin** in den **Plug-Ins** Ordner Ihres Bildbearbeitungsprogramms:

AliveColors: Sie können den Ordner für Plugins in den **Optionen** des Programms auswählen.

Photoshop CC 2023, CC 2022, CC 2021, CC 2020, CC 2019, CC 2018, CC 2017, CC 2015.5: Library/Application Support/Adobe/Plug-Ins/CC.

Photoshop CC 2015: Applications/Adobe Photoshop CC 2015/Plug-ins.

Photoshop CS6: Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins.



AKVIS Plugins unter Mac
(klicken um zu vergrößern)

Nach der Installation des Plugins AKVIS Lightshop sehen Sie einen neuen Eintrag in dem Filter/Effekte-Menü Ihres Bildbearbeitungsprogramms. Wählen Sie in **Photoshop**: **Filter -> AKVIS -> Lightshop**, in **AliveColors**: **Effekte -> AKVIS -> Lightshop** aus.

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).

INSTALLATION UNTER LINUX

Befolgen Sie die Anweisungen, um die AKVIS-Software auf einem Linux-Computer zu installieren.

Hinweis: Die AKVIS-Programme sind mit **Linux kernel 5.0+ 64-Bit** kompatibel. Sie können die Kernel-Version mit dem Befehl **uname -srm** herausfinden.

Installation auf **Debian**-basierten Systemen:

Hinweis: Sie benötigen apt-install- oder apt-get-Berechtigungen, um Software zu installieren.

1. Führen Sie das Terminal aus.
2. Erstellen Sie ein Verzeichnis zum Speichern von Schlüsseln:
sudo mkdir -p /usr/share/keyrings
3. Laden Sie den Schlüssel herunter, mit dem das Repository signiert wurde:
curl -fsSL https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null
oder **wget -O - https://akvis.com/akvis.gpg | sudo tee /usr/share/keyrings/akvis.gpg >/dev/null**
4. Fügen Sie das Repository der Liste hinzu, in der das System nach zu installierenden Paketen sucht:
echo 'deb [arch=i386 signed-by=/usr/share/keyrings/akvis.gpg] https://akvis-deb.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com akvis non-free' | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/akvis.list
5. Aktualisieren Sie die Liste der bekannten Pakete:
sudo apt-get update
6. Installieren Sie AKVIS Lightshop:
sudo apt-get install akvis-lightshop
7. Die Installation ist abgeschlossen.

Starten Sie das Programm über das Terminal oder über die Programmverknüpfung.

8. Für automatische Updates verwenden Sie den Befehl:
sudo apt-get upgrade

So entfernen Sie das Programm:

sudo apt-get remove akvis-lightshop --autoremove

Installation auf **RPM**-basierten Systemen (**CentOS**, **RHEL**, **Fedora**):

1. Führen Sie das Terminal aus.
2. Registrieren Sie den Schlüssel, mit dem das Repository signiert wurde:
sudo rpm --import https://akvis.com/akvis.asc
3. Fügen Sie das Repository dem System hinzu:
sudo wget -O /etc/yum.repos.d/akvis.repo https://akvis.com/akvis.repo
4. Aktualisieren Sie die Paketliste:

beim Verwenden des **dnf**-Paketmanagers:
sudo dnf update

beim Verwenden des **yum**-Paketmanagers:
sudo yum update

5. Installieren Sie AKVIS Lightshop:

beim Verwenden des **dnf**-Paketmanagers:
sudo dnf install akvis-lightshop

beim Verwenden des **yum**-Paketmanagers:
sudo yum install akvis-lightshop

6. Die Installation ist abgeschlossen.

Starten Sie das Programm über das Terminal oder über die Programmverknüpfung.

7. Für automatische Updates verwenden Sie den Befehl:

beim Verwenden des **dnf**-Paketmanagers:
sudo dnf upgrade

beim Verwenden des **yum**-Paketmanagers:
sudo yum upgrade

8. So entfernen Sie das Programm:

beim Verwenden des **dnf**-Paketmanagers:
sudo dnf remove akvis-lightshop

beim Verwenden des **yum**-Paketmanagers:
sudo yum remove akvis-lightshop

Installation auf **openSUSE**.

1. Führen Sie das Terminal aus.
2. Melden Sie sich als Root-Benutzer an.
3. Fügen Sie den Schlüssel hinzu, mit dem das Repository signiert wurde:
rpm --import http://akvis.com/akvis.asc
4. Fügen Sie das Repository dem System hinzu:
zypper ar -r https://akvis.com/akvis.repo akvis
5. Aktualisieren Sie die Paketliste:
zypper ref
6. Installieren Sie AKVIS Lightshop:
zypper install akvis-lightshop
7. Die Installation ist abgeschlossen.

Starten Sie das Programm über das Terminal oder über die Programmverknüpfung.

8. Für automatische Updates:
zypper update

So entfernen Sie das Programm:
zypper remove akvis-lightshop

Um die Programmoberfläche korrekt anzuzeigen, empfiehlt es sich, den Compton oder Picom Composite-Manager zu installieren.


SO AKTIVIERT MAN AKVIS SOFTWARE

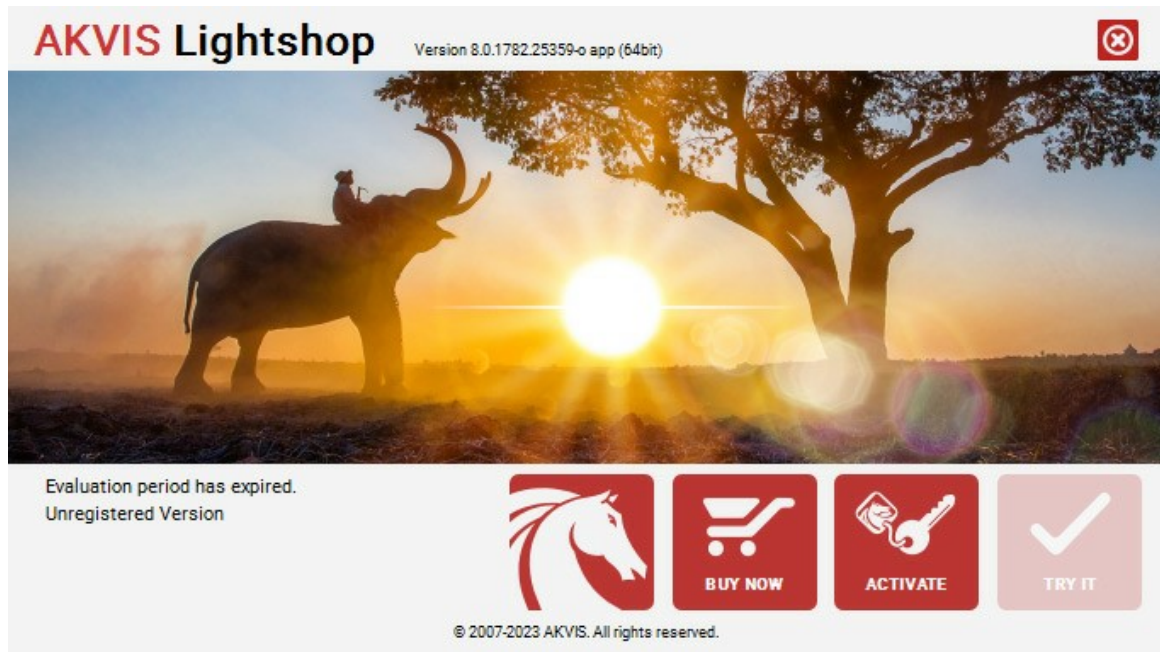
Achtung! Während des Aktivierungsvorgangs muss Ihr Computer mit dem Internet verbunden sein.

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

Laden Sie **AKVIS Lightshop** 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.

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 (**Lightshop.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:

C:\Users\Public\Documents\AKVIS

(Dieser PC > Lokale Festplatte (C:) > Benutzer > Öffentlich > Dokumente > AKVIS)

♦ Mac:

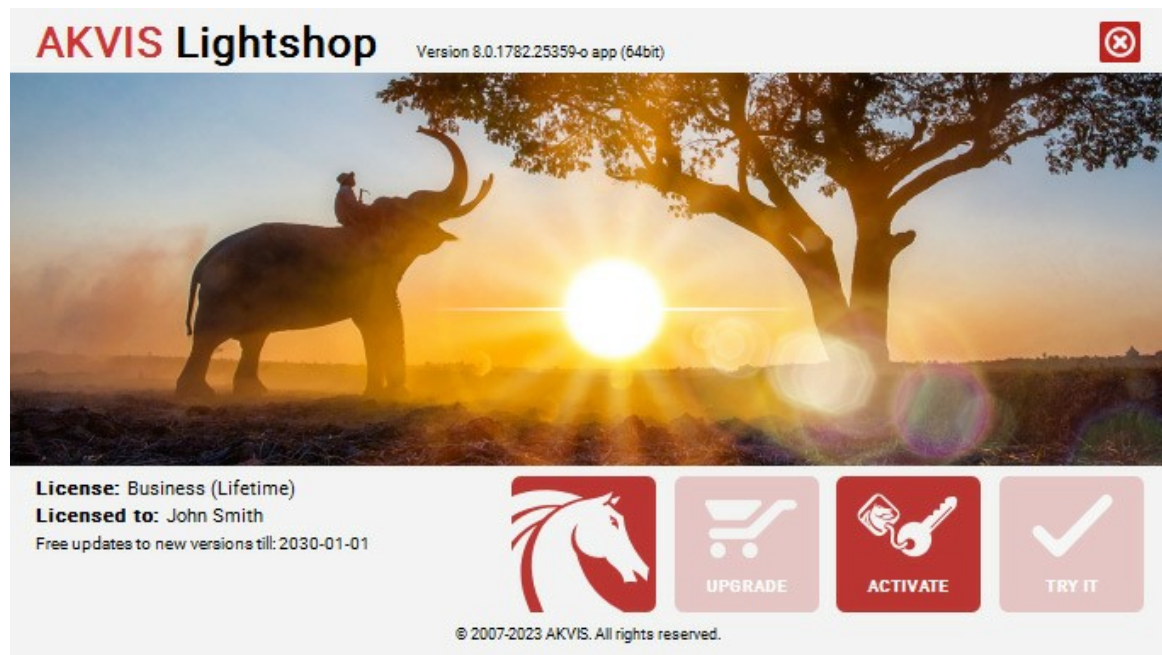
/Users/Shared/AKVIS

Öffnen Sie den **Finder**, wählen Sie das Menü **Gehe zu**, wählen Sie dann **Gehe zum Ordner...** (**⌘** + **Shift** + **G**), geben Sie **/Users/Shared/AKVIS** ein und klicken Sie auf **Öffnen**.

♦ Linux:

/var/lib/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

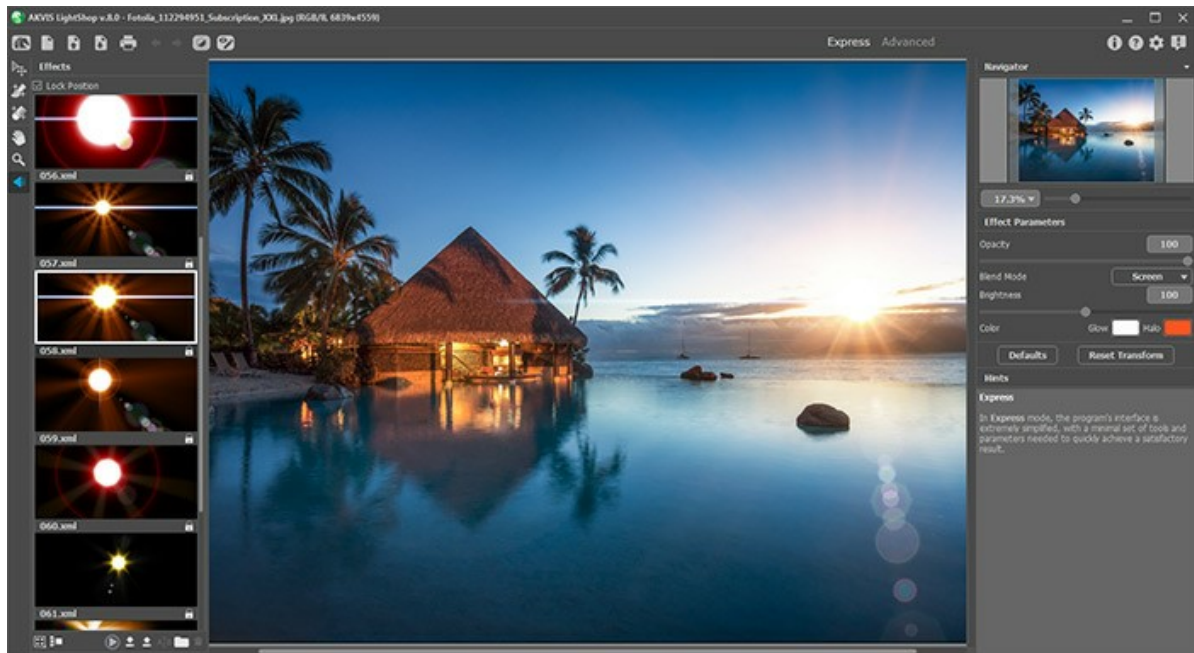
AKVIS LightShop steht in zwei Versionen zur Verfügung - als **eigenständiges Programm** (Standalone) und als **Zusatzprogramm** (Plugin).

Standalone ist ein unabhängiges Programm. Doppelklicken Sie auf das Symbol des Programms, um es zu öffnen.

Plugin ist ein Zusatzmodul zur Integration in ein **Bildbearbeitungsprogramm**, z.B. in Photoshop. Um das Plugin aufzurufen, wählen Sie **AKVIS -> LightShop** in den Filtern Ihres Bildbearbeitungsprogramms aus.

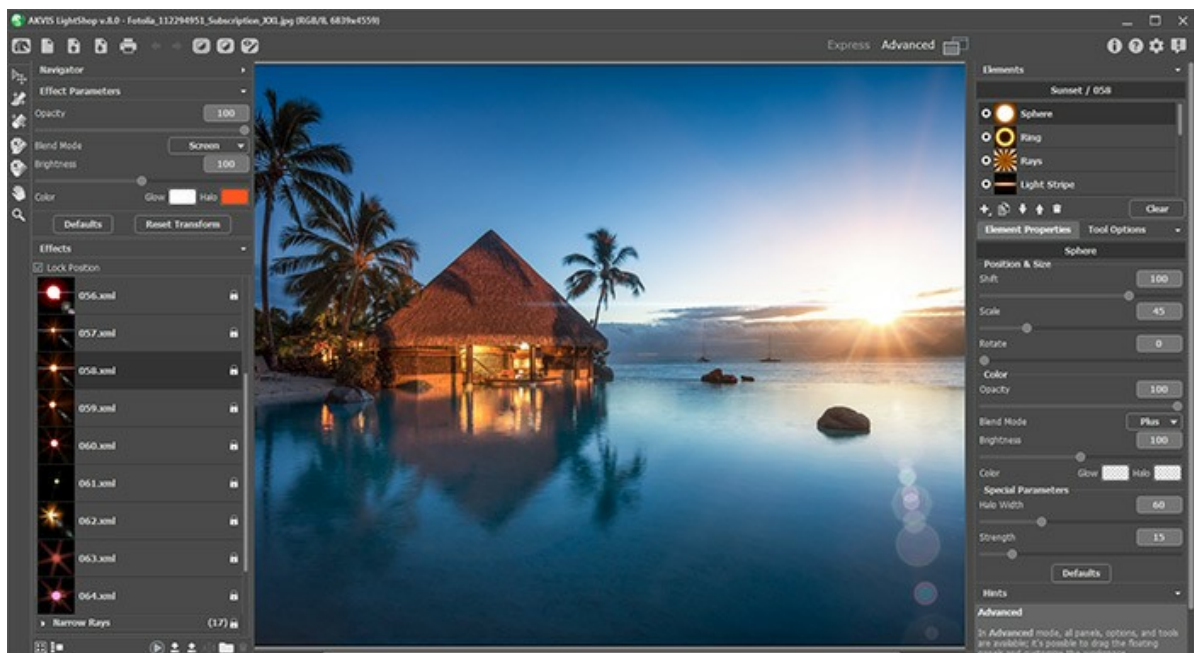
Die Ansicht des Arbeitsbereichs hängt von dem Modus ab, der in der Optionsleiste gewählt wird: **Express** oder **Erweitert**.

Im **Express**-Modus ist der Arbeitsbereich extrem vereinfacht. Es werden nur die wichtigsten Parameter angezeigt, die man braucht, um schnell ein gutes Ergebnis zu erzielen.




Arbeitsbereich von AKVIS LightShop (Express)

Im **Erweitert**-Modus wird die ganze Funktionalität des Programms angeboten. Es ist möglich, die frei positionierbaren Leisten zu verschieben und dadurch den Arbeitsbereich anzupassen.




Arbeitsbereich von AKVIS LightShop (Erweitert)


Das **Bildfenster** mit den Registern **Original** und **Ergebnis** nimmt den größeren Teil des Programmfensters ein. Über dem Bildfenster befindet sich die **Optionsleiste** mit folgenden Schaltflächen:


Die Schaltfläche  öffnet die Webseite von **AKVIS LightShop**.


Mit der Schaltfläche  (nur in der Standalone-Version) erstellt man eine neue Datei (Bild). Der Hotkey ist **Strg+N** auf Windows, **⌘+N** auf Mac.


Mit der Schaltfläche  (nur in der Standalone-Version) öffnet man eine Bilddatei. Der Hotkey ist **Strg+O** auf Windows, **⌘+O** auf Mac.


Mit einem Rechtsklick werden die zuletzt geöffneten Dateien nach Zeit sortiert angezeigt. Die Anzahl der Einträge kann in den **Optionen** verändert werden.


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



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


Die Schaltfläche  annulliert die letzte Operation, die mit den Werkzeugen durchgeführt wurde. Es ist möglich, mehrere Änderungen nacheinander rückgängig zu machen. Der Kurzbefehl ist **Strg+Z** auf Windows, **⌘+Z** auf Mac.

Mit der Schaltfläche  lässt sich die annullierte Änderung wiederholen. Es ist möglich, mehrere Vorgänge nacheinander zu wiederholen. Der Kurzbefehl ist **Strg+Y** auf Windows, **⌘+Y** auf Mac.

Mit der Schaltfläche  kann man das Hintergrundbild ein-/ausblenden. Wenn das Hintergrundbild unsichtbar ist, wird der Effekt auf dem transparenten Hintergrund angezeigt.

Mit der Schaltfläche  (in dem **Erweiterten** Modus) kann man den Schutzbereich ein-/ausblenden, in dem der Lichteffect keine Wirkung haben soll.

Mit der Schaltfläche  /  können Sie den Lichteffect ein-/ausblenden, um das Originalbild mit dem Ergebnis zu vergleichen.


Die Schaltfläche  ruft das Menü auf, das erlaubt es, den Arbeitsbereich sowie die Liste der gespeicherten Arbeitsbereiche einzustellen. Sie können Ihren Arbeitsbereich anpassen und anordnen, indem Sie die Bedienfelder verschieben und ihre Größe verändern. Angepasste Arbeitsbereiche lassen sich mit folgenden Menübefehlen umgehen:


Zurücksetzen - Anordnung des Arbeitsbereichs zum Zeitpunkt des Programmstartes wiederherstellen

Standard - Standard-Arbeitsbereich wiederherstellen

Speichern - den angepassten Arbeitsbereich speichern


Löschen - den ausgewählten Arbeitsbereich entfernen

Mit der Schaltfläche  (nur in der Plugin-Version) wird das Korrekturergebnis angewendet und das Fenster von **AKVIS LightShop** wird geschlossen.

Die Schaltfläche  ruft Informationen über das Programm und das Aktivierungsfenster auf.

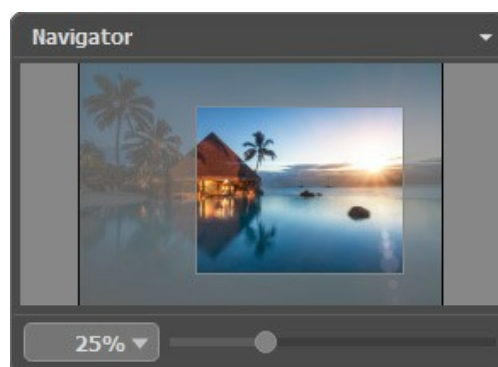
Die Schaltfläche  ruft die **Hilfe** auf. Der Hotkey ist **F1**.

Die Schaltfläche  ruft das Dialogfenster **Optionen** auf.

Die Schaltfläche  öffnet ein Fenster mit den neuesten Nachrichten über LightShop.

In dem Programm sind mehrere Bedienfelder mit verschiedenen Funktionen zu finden: **Navigator**, **Werkzeugpalette**, **Effekte**, **Effektparameter**, **Elemente**, **Elementparameter**, **Werkzeugparameter** und **Hinweise**. In dem **Erweiterten** Modus lassen sich alle Bedienfelder beliebig anordnen, mit anderen Bedienfelder zusammenfassen, skalieren sowie ein- bzw. ausblenden.

Um das Bild zu skalieren, verwenden Sie das **Navigator**-Fenster. Dieses Fenster zeigt eine verkleinerte Kopie des Bildes. Der rote Rahmen widerspiegelt den Bereich des Bildes, der im **Bildfenster** angezeigt wird; andere Teile des Bildes werden verschattet. Wenn Sie den roten Rahmen über das **Navigator**-Fenster verschieben, ändert sich der sichtbare Bereich. Um den Rahmen zu verschieben, bringen Sie den Cursor in den Rahmen hinein, drücken Sie die linke Maustaste 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 bzw. 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.

Verwenden Sie den Schieberegler, um das Bild im Bildfenster zu skalieren. Wenn Sie den Schieberegler nach rechts bewegen, wird der Bildmaßstab vergrößert. Wenn Sie ihn nach links verschieben, verringert sich der Bildmaßstab.

Sie können den Abbildungsmaßstab auch ändern, indem Sie einen neuen Koeffizienten in das Maßstabsfeld eingeben und die **Eingabetaste** (**Return** auf Mac) drücken. Die häufig verwendeten Werte sind im Aufklapp-Menü zu finden.

Auch mit den Tasten **+** und **Strg** + **+** auf Windows, **⌘** + **+** auf Mac können Sie die Skalierung erhöhen und mit **-** und **Strg** + **-** auf Windows, **⌘** + **-** auf Mac die Skalierung verringern.

Unter der Einstellungsleiste werden die **Hinweise** für die Parameter und Schaltflächen angezeigt, über denen der Cursor schwebt.


VORGEHENSWEISE

AKVIS LightShop steht in zwei Versionen zur Verfügung - als eigenständiges Programm (**Standalone**) und als Zusatzprogramm (**Plugin**).

Folgen Sie diesen Schritten, um Ihrem Bild einen Lichteffekt hinzuzufügen:

Schritt 1. Öffnen Sie ein Bild in der Software.

- Wenn Sie mit der eigenständigen Version arbeiten:

Öffnen Sie das Dialogfenster **Datei öffnen** mit einem Doppelklick auf den Arbeitsbereich des Programms oder mit einem Klick auf  in der **Optionsleiste** oder indem man das Bild in den Arbeitsbereich mit der Maus zieht. Das Programm unterstützt folgende Dateiformate: **BMP, JPEG, PNG, TIFF, WEBP** und **RAW**.

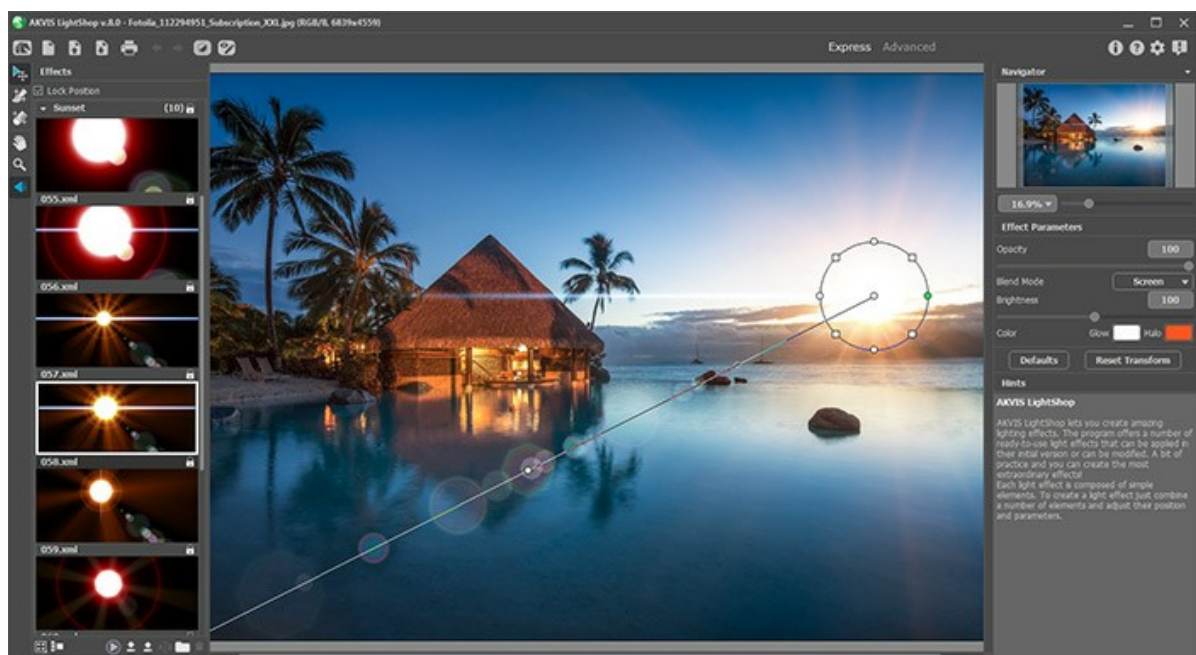
- Wenn Sie mit der Plugin-Version arbeiten:

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

Dann rufen Sie das **Plugin AKVIS LightShop** in dem Filter/Effects-Menü der Bildbearbeitungssoftware auf:

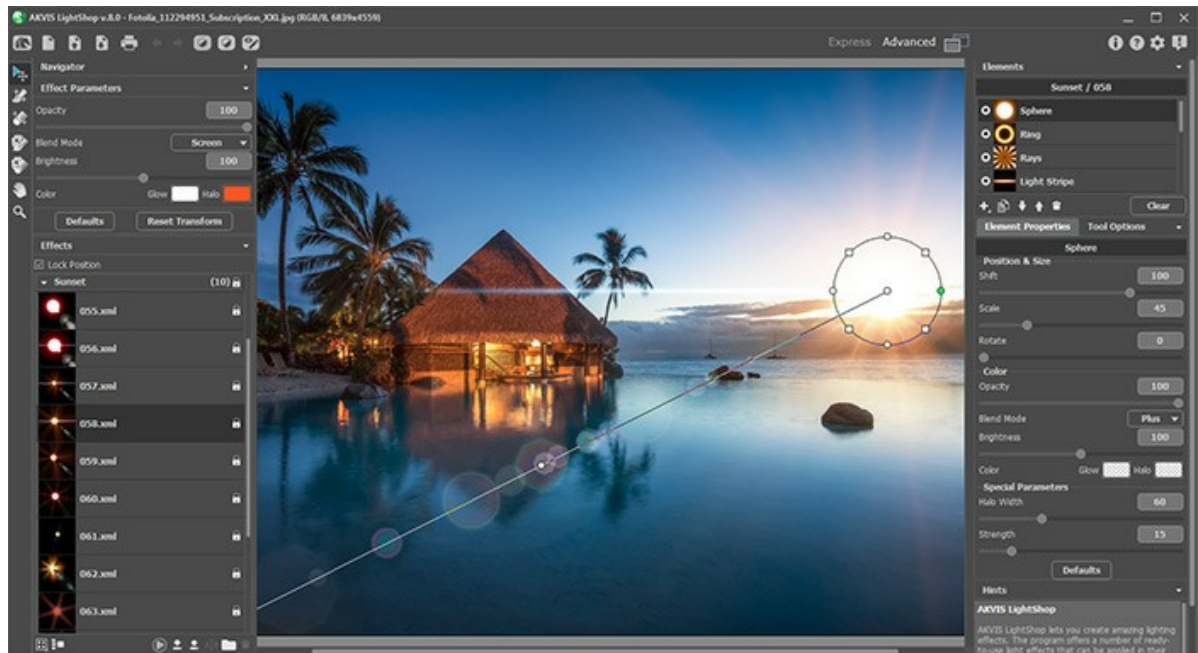
in **AliveColors**: Effekte -> AKVIS -> LightShop;
 in **Adobe Photoshop**: Filter -> AKVIS -> LightShop;
 in **Corel PaintShop Pro**: Effects -> Plugins -> AKVIS -> LightShop;
 in **Corel Photo-Paint**: Effekte -> AKVIS -> LightShop.

Schritt 2. Zum ersten Mal wird das Programm im **Express**-Modus gestartet. In diesem Modus ist der Arbeitsbereich extrem vereinfacht. Es werden nur die wichtigsten Parameter angezeigt, die man braucht, um schnell ein gutes Ergebnis zu erreichen.




Arbeitsbereich von AKVIS LightShop (Express)


Die erfahrenen User, die mit der Funktionalität von AKVIS LightShop bereits vertraut sind, können in den **Erweiterten** Modus umschalten. Klicken Sie auf den Button **Erweitert** in der **Optionsleiste**, um den Zugang zu allen Parametern zu erhalten.




Arbeitsbereich von AKVIS LightShop (Erweitert)

Schritt 3. In der **Effekte**-Leiste können Sie entweder einen einsatzbereiten Lichteffect wählen oder [Ihren eigenen Lichteffect erstellen](#).


Schritt 4. Mit dem **Glitzerpinsel**  kann man dem Bild verschiedenfarbigen Sternstaub hinzufügen.

Schritt 5. In dem **Erweiterten** Modus ist es möglich, Licht- und Stern-Effekte in bestimmten Teilen des Bildes zu entfernen, indem Sie den **Schutzpinsel**  benutzen. Dieses Werkzeug ist nur für die Lizenzen [Home Deluxe](#) und [Business](#) verfügbar.


Schritt 6. Die eigenständige Version von AKVIS Points erlaubt das **Drucken**  des Bildes.

Schritt 7. Speichern Sie das Ergebnis:

- Wenn Sie mit der eigenständigen Version arbeiten:

Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Dialogfenster **Speichern unter** zu öffnen. Geben Sie einen Namen ein, wählen Sie ein Format (**TIFF**, **BMP**, **JPEG**, **WEBP** oder **PNG**) und legen einen Zielordner fest.


- Wenn Sie mit der Plugin-Version arbeiten:

Nehmen Sie die Änderungen mit einem Klick auf  an. Das Plugin **AKVIS LightShop** wird geschlossen und das Bild wird in dem Bildbearbeitungsprogramm angezeigt.

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.



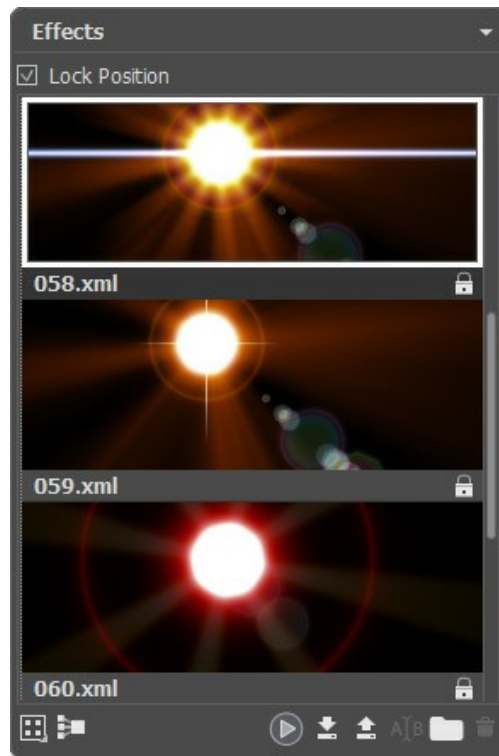
Lichteffect

Hinweis: Um einen Lichteffect auf dem transparenten Hintergrund zu erhalten, muss man Sie das Hintergrundbild ausblenden  und das Ergebnis anwenden/speichern. In der Standalone-Version benutzen Sie das **PNG**-Format.

LICHTEFFEKTE


AKVIS LightShop erlaubt es, erstaunliche Lichteffekte zu erstellen.


Die **Effekte**-Leiste bietet zahlreiche einsatzbereite Lichteffekte (Presets), die unverändert oder modifiziert angewendet werden können. Zuerst können Sie mit den vorhandenen Lichteffekten vertraut machen und danach schon Ihre eigenen Effekte generieren.




Effekte-Leiste


Benutzen Sie diese Schaltflächen im unteren Teil der **Effekte**-Leiste:


Mit einem Klick auf  wird das Aufklappmenü geöffnet, in dem man einen Ansichtsmodus für Effekte wählen kann (kleine oder große Symbole).

Mit der Schaltfläche  kann man alle geöffneten Gruppen zuklappen.


Um den ausgewählten Effekt auf ein Bild anzuwenden, doppelklicken Sie darauf oder benutzen die Schaltfläche  im unteren Teil der Leiste. Damit alle angewandten Effekte immer an derselben Stelle mit unveränderlicher Größe erscheinen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Position beibehalten**.


Um einen neuen Effekt zu speichern, klicken Sie auf  und legen Sie die Gruppe und den Namen fest.

Um einen neuen Effekt ins Programm zu importieren, klicken Sie auf  und wählen Sie eine xml-Datei.

Um eine neue Gruppe zu erstellen, klicken Sie auf .

Um einen Effekt oder eine Gruppe zu umbenennen, klicken Sie auf  und tragen Sie einen neuen Namen ein.

Um eine Effekt oder eine Gruppe zu entfernen, klicken Sie auf . Außerdem kann man das ausgewählte Element auf dieses Symbol des Mülleimers ziehen sowie die **Delete**-Schaltfläche benutzen.

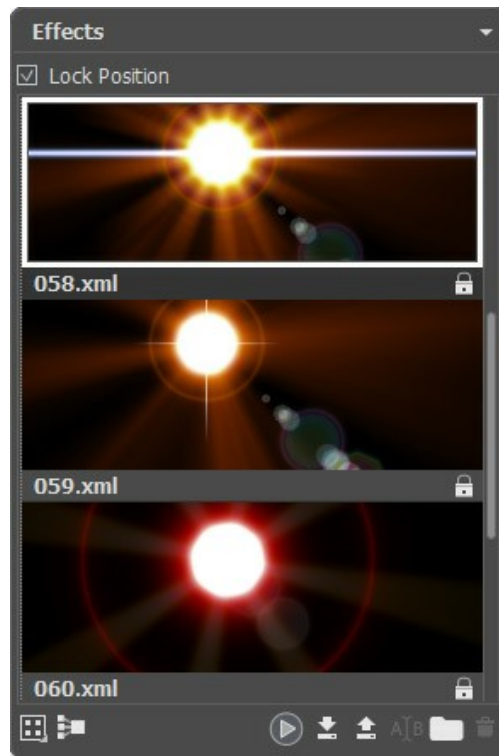
Hinweis: Eingebaute AKVIS Lichteffekte  können nicht überschrieben, entfernt oder umbenannt werden.

Alle Befehle sind auch mit einem Rechtsklick auf die **Effekte**-Leiste aufrufbar (mehrere Informationen dazu [hier](#)).

EINEN NEUEN LICHTEFFEKT ERSTELLEN

Das Programm bietet eine umfangreiche Sammlung von einsatzbereiten **Lichteffekten**. Ein Effekt kann entweder unverändert oder modifiziert angewendet werden. Mit diesen Presets können Sie Ihre eigenen einzigartigen Effekte erstellen und speichern.


Jeder Lichteffekt besteht aus **einfachen Elementen**. Um einen Lichteffekt zu erstellen, kombinieren Sie eine Reihe der Elemente und passen ihre Position und Einstellungen an.




Effekte-Leiste

Folgen Sie den Schritten, um einen Lichteffekt zu erstellen:

Schritt 1. Wenn die Bilddatei ins Programm geladen wird, wird der zuletzt angewendete Effekt in dem Bildfenster angezeigt.


Um einen anderen Effekt dem Bild hinzuzufügen, doppelklicken Sie darauf in der **Effekte**-Leiste oder benutzen Sie das Symbol  im unteren Teil der Leiste.

Sie können die Ansichtseinstellungen der Effekte anpassen. Dazu klicken Sie auf  und wählen Sie eine Option aus (kleine oder große Symbole).


Schritt 2. In der **Elemente**-Leiste können Sie die Liste der Elemente bearbeiten, die einen Lichteffekt bilden.


Sie können Elemente hinzufügen bzw. entfernen, aus-/einblenden, nach oben bzw. nach unten verschieben.


Schritt 3. Passen Sie die Parameter für die ausgewählten Elemente in den **Elementparametern** an. Alle Änderungen werden in der Echtzeit angezeigt.


Schritt 4. Passen Sie den ganzen Effekt mithilfe der **Effektparameter** und des Werkzeuges  an.

Schritt 5. Sie können Ihren Lichteffekt in der **Effekte**-Liste speichern, um ihn zukünftig anzuwenden. Es ist möglich, diesen Effekt unverändert zu benutzen oder einen neuen Effekt auf seiner Basis zu erzeugen.

Klicken Sie auf , um den Effekt zu speichern. In dem Dialogfenster legen Sie die Gruppe und den Namen für den Effekt fest.

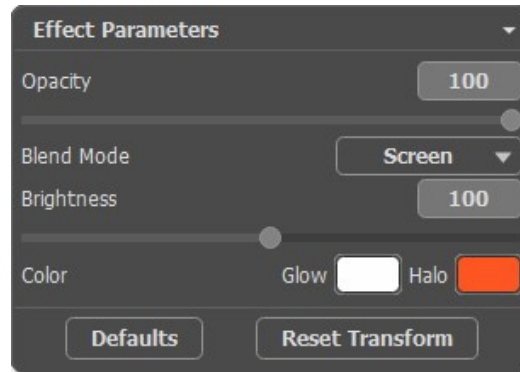
Hinweis: Eingebaute AKVIS Lichteffekte können nicht überschrieben, entfernt oder umbenannt werden - sie sind gesperrt .

Um einen neuen Effekt ins Programm zu importieren, klicken Sie auf  und wählen Sie eine xml-Datei. Der Effekt wird zu der Gruppe hinzugefügt, die im Moment aktiv ist.

Um eine neue Gruppe zu erstellen, klicken Sie auf . Durch Ziehen können Sie einen Effekt in eine andere Gruppe verschieben.

EFFEKTPARAMETER

Anhand der **Effektparameter** können Sie die Parameter des ganzen Effekts und seiner Elemente anpassen.



Wollen wir jeden Parameter bis ins Detail betrachten.

Deckkraft (1-100). Dieser Parameter legt die Durchsichtigkeit des Leuchtens fest. Der Standardwert beträgt 100% (undurchsichtig). Je kleiner der Wert, desto durchsichtiger ist der Lichteffect. Bei 0% ist er völlig transparent. Der Parameterwert beeinflusst alle Elemente und nimmt durch Erhöhung der Deckkraft jedes einzelnen Elements zu.



Deckkraft = 50



Deckkraft = 100

Vermischungsmodus. Dieser Parameter legt fest, wie ein Lichteffect mit dem unterliegenden Bild verrechnet wird. Das Programm stellt Ihnen 7 Modi zur Verfügung. Der vorgegebene Modus ist **Durchgängig** für die **Effekte**, **Normal** für **Elemente** und für den **Sternpinsel**.

Durchgängig - alle sichtbaren Elemente und das Hintergrundbild beeinflussen sich gegenseitig aufgrund des Mischmodus, der in der Leiste **Effektparameter** ausgewählt wird.



Normal - in diesem Modus wird der Lichteffect mit dem Bild unverändert vermischt.



Plus - in diesem Modus werden die Farbe und Deckkraft des Lichteffects und des Ausgangsbildes summiert. Bei

dem schwarzen Hintergrund bleiben die Farben unverändert. Bei dem weißen Hintergrund werden die Farben weiß. Beim irgendwelchen anderen Hintergrund werden die Farben heller.



Multiplizieren - in diesem Modus werden die Farbe und Deckkraft des Lichteffekts und des Ausgangsbildes multipliziert. Die Ergebnisfarbe des Lichteffekts wird deswegen dunkler. Beim Multiplizieren einer Farbe mit Schwarz entsteht Schwarz. Beim Multiplizieren mit Weiß bleibt die Farbe unverändert.



Negativ multiplizieren - dieser Modus ist dem Modus **Multiplizieren** entgegengesetzt. Die Ergebnisfarbe ist immer heller. Beim negativen Multiplizieren mit Schwarz bleibt die Farbe unverändert. Beim negativen Multiplizieren mit Weiß entsteht Weiß.



Überlagern - das Ergebnis hängt von dem Helligkeitsunterschied zwischen den Lichteffekt- und Bild-Pixeln ab. Sollte das Bild heller als der Lichteffekt sein, wird der Modus **Negativ multiplizieren** verwendet. Ist das Bild dunkler als der Lichteffekt, wird der **Multiplizieren**-Modus verwendet. Die neutrale Farbe für diesen Modus ist 50% Grau.



Aufhellen - bei diesem Modus wird die jeweils hellere Farbe (Bild- oder Lichteffektfarbe) extra für jeden Kanal

(RGB) gewählt und sie wird zur Ergebnisfarbe. Die Lichteffektpixel, die dunkler als Bildpixel sind, werden durch die Bildpixel ersetzt. Die Lichteffektpixel, die heller als Bildpixel sind, bleiben unverändert. Die neutrale Farbe in diesem Modus ist Schwarz. Bei dem weißen Hintergrund ergibt sich Weiß.



Helligkeit (1-200). Dieser Parameter ändert die Intensität des Lichteffekts. Er beeinflusst die Größe des Scheins und des Halos.

Der Standardwert liegt bei 100%. Liegt der Wert unter 100%, nimmt die Helligkeit ab. Liegt der Wert über 100%, nimmt die Helligkeit zu.



Helligkeit = 50



Helligkeit = 150

Farbe. Mithilfe von zwei Farbmustern können Sie Farben jedes Elements festlegen. **Glühen** ändert die Farbe des Zentrums des Elements, **Halo** bestimmt die Außenfarbe.

Um eine Farbe im **Farbauswahldialog** auszuwählen, führen Sie einfach einen Doppelklick auf das jeweilige Farbmuster aus. Um eine Farbe aus dem Bild oder aus dem angewendeten Lichteffekt zu übernehmen, klicken Sie auf das Farbmuster (der Cursor verwandelt sich in eine Pipette) und anschließend klicken Sie die erwünschte Farbe auf dem Bild an.




Ausgangsfarben



Farben verändert

Hinweis: Die Parameter **Helligkeit** und **Farbe** sind bei folgenden Elementen unveränderlich: **Halo**, **Lichtfleck** und **Ovale Lichtfleck**.


Klicken Sie auf **Standard**, um Standardwerte wiederherzustellen.

Klicken Sie auf **Transformieren zurücksetzen**, um alle mit dem **Transformieren**-Werkzeug  vorgenommenen Änderungen rückgängig zu machen.

WERKZEUGPALETTE

Die **Werkzeugpalette** von **AKVIS LightShop** enthält Lichteffektwerkzeuge und Zusatzwerkzeuge. Die Parameter werden in der Leiste **Werkzeugparameter** angezeigt. Sie können durch einen Rechtsklick auf das Bild aufgerufen werden.





Lichteffekt-Werkzeuge:

Das **Transformieren**-Werkzeug  erlaubt es, Lichteffekte zu transformieren und zu verschieben.




Effekt transformieren

Passen Sie den Effektbereich mit den Markern an, die auf dem Bild erscheinen:

- Das **Kreiszentrum** legt die Position der Lichtquelle fest. Bringen Sie den Cursor auf den **Kreis** (der Cursor wird zum Doppelpfeil ) , drücken Sie auf die linke Maustaste und ziehen Sie die Linie. Alle Elemente des Effekts ändern dann ihre Größe.
- Um die Lichtquelle zu verschieben, bringen Sie den Cursor **in den Kreis** (der Cursor wird zum Pfeilkreuz ) und ziehen Sie ihn bei gedrückter Maustaste.
- Benutzen Sie die **kreisförmigen Referenzpunkte**, um alle Elemente des Effekts zu dehnen bzw. zusammenzudrücken.
- Um den Effekt zu drehen, muss man den Cursor auf einen **Quadratmarker** (der Cursor wird zum doppelseitigen halbrunden Pfeil ) bringen, darauf klicken und ziehen.
- Die **gerade Linie** legt die Richtung von erstellten Halos und Blitze fest. Die Linie entlang können die Elemente des Lichteffekts verschoben werden. Um den ganzen Effekt zu verschieben, bringen Sie den Cursor auf die gerade Linie  und ziehen Sie sie bei gedrückter Maustaste.
- Der **Endpunkt** der geraden Linie erlaubt es, diese Linie um die Lichtquelle zu drehen und ihre Länge zu ändern.


Sie können alle Änderungen rückgängig machen und die Marker in den Ausgangszustand bringen, indem Sie auf das Bild rechtsklicken und die Befehle aus dem Pop-Up-Menü benutzen: **Transformieren zurücksetzen**, **Skalierung zurücksetzen**, **Position zurücksetzen**, **Deformierung zurücksetzen**, **Drehung zurücksetzen**. Außerdem können Sie die Schaltfläche **Transformieren zurücksetzen** in den **Effektparametern** benutzen.

Der **Glitzerpinsel**  erlaubt es, einem Bild den bunten Sternenstaub hinzuzufügen. Mehrere Informationen zu diesem Werkzeug finden Sie [hier](#).




Sternenhimmel

Mit dem **Stern-Radiergummi**  lassen sich Sterne entfernen.

Mit dem **Schutzpinsel**  markiert man die Bereiche, in denen der Effekt keine Wirkung haben soll. Das Werkzeug schützt die ausgewählten Bereiche, damit sie ihren Ausgangszustand beibehalten. Es erlaubt, den Lichteffect zu reduzieren bzw. zu entfernen.

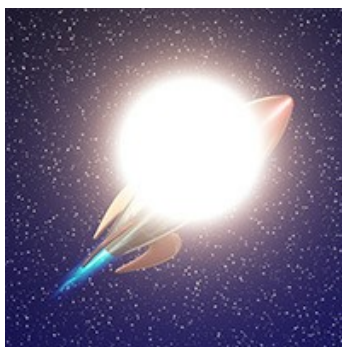
Achtung! Dieses Werkzeug ist nur für die Lizenzen [Home Deluxe](#) und [Business](#) verfügbar.

Sie können die Schutzbereiche mit der Schaltfläche  in der Optionsleiste ein-/ausblenden. Mit folgenden Parametern lässt sich das Aussehen dieser Bereiche festlegen:

Mit Farbe füllen. Die Auswahlbereiche werden mit einer Farbe markiert. Standardmäßig ist Rot ausgewählt, Sie können aber eine andere Farbe im **Farbauswahldialog** festlegen.

"Schachbrett". Im ausgewählten Bereich erscheint ein Schachbrettmuster.

Deckkraft (10-90). Der Parameter bestimmt die Transparenz der Auswahlbereiche.




Lichteffect



Schutzbereich



Ergebnis

Der **Radiergummi**  erlaubt es, den Schutzbereich zu korrigieren.

Die gemeinsamen Einstellungen für alle Werkzeuge können in der Leiste **Pinselparameter** angepasst werden:

Pinselgröße. Der Parameter legt den Diameter des Werkzeuges fest.


Härte. Der Parameter bestimmt die Unschärfe der Pinselkanten. Je kleiner der Wert, desto unschärfer werden die Kanten.

Stärke. Der Parameter passt die Wirkungsintensität des Werkzeuges an.


Abstand. Der Parameter legt das Intervall zwischen den Elementen, die die Pinsellinie bilden.


Um eine gerade Linie zu ziehen, klicken Sie den Startpunkt mit der linken Maustaste an, anschließend drücken und halten Sie die **Shift**-Taste, bringen Sie den Cursor auf den Endpunkt und lassen Sie die **Shift**-Taste los. Wenn man die **Shift**-Taste nicht loslässt, werden alle neuen Punkte mit geraden Linien konsequent verbunden.



Zusatzwerkzeuge:

Das **Hand**-Werkzeug  wird verwendet, um den angezeigten Bereich des Bildes im Fenster zu verschieben, wenn das ganze Bild in das **Bildfenster** bei diesem Maßstab nicht passt. Um das Bild zu scrollen, klicken Sie auf diese Schaltfläche, bringen Sie den Cursor auf das Bild und verschieben Sie das Bild bei gedrückter Maustaste.

Mit einem Doppelklick auf die Schaltfläche  in der **Werkzeugpalette** wird die Abbildung dem **Bildfenster** angepasst.

Das **Zoom**-Werkzeug  ändert den Maßstab des Bildes. Um den Maßstab zu erhöhen, aktivieren Sie das Werkzeug und klicken Sie das Bild an. Um den Maßstab zu verringern, klicken Sie auf das Bild bei der gedrückten **Alt**-Taste. Um das Werkzeug schnell zu aktivieren, drücken Sie die **Z**-Taste auf der Tastatur.

Mit einem Doppelklick auf die Schaltfläche  in der **Werkzeugpalette** wird die Abbildung in ihrer Originalgröße (100%) dargestellt.

Die Schaltfläche  /  erlaubt es, die Leiste **Effekte** im **Express**-Modus ein-/auszublenden. Im **Erweiterten** Modus können Sie alle Leisten verschieben und mit der Maus minimieren.

GLITZERPINSEL

Der **Glitzerpinsel**  fügt einem Bild leuchtende Partikeln verschiedener Farben, Formen und Größen hinzu.



Leuchtende Sterne

Benutzen Sie die folgenden Einstellungen im **Werkzeugparameter**-Fenster, um das Aussehen der hinzuzufügenden Elemente anzupassen:

Parameter der Ebene. Diese Parameter beeinflussen die Ebenen, wo der **Glitzerpinsel** benutzt wird.

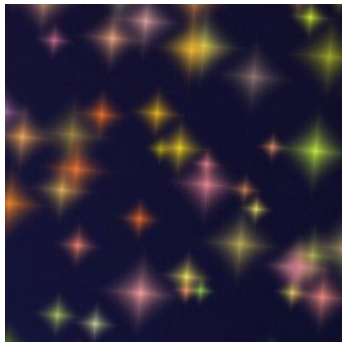
Deckkraft (1-100). Der Parameter legt die Transparenz des Hintergrundbildes hinter den Partikeln fest.

Vermischungsmodus. Anhand des Drop-down-Menüs wird bestimmt, wie die Partikeln mit dem Hintergrund vermischt werden. [Erfahren Sie mehr über Vermischungsmodi hier.](#)

Parameter der Elemente. Diese Gruppe enthält die Einstellungen für Partikeln, die mit dem **Glitzerpinsel** erstellt werden. Passen Sie diese Parameter an und malen Sie mit dem Pinsel über das Bild.

Form. Wählen Sie eine der verfügbaren Formen aus der Drop-down-Liste aus: Stern, Herz, Blume, Rose oder Polygon.

Hinweis. Die *Herz*-, *Blumen*-, *Rosen*- und *Polygon*formen stehen nur für [Home Deluxe](#) und [Business](#) Lizenzen zur Verfügung.



Stern

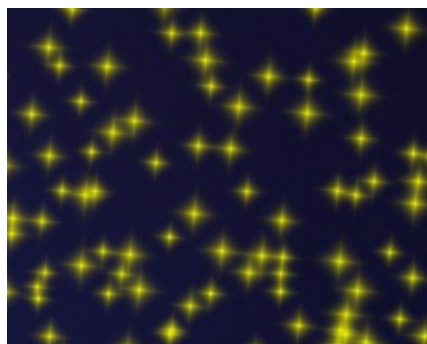


Herz

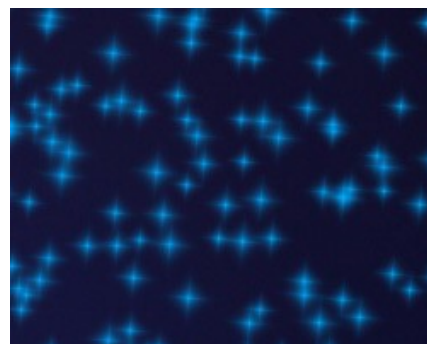


Rose

Farbe. Wählen Sie die Primärfarbe der Sterne. Doppelklicken Sie auf das Farbmuster und wählen Sie eine Farbe im **Farbauswahldialog** aus.



Gelbe Sterne



Blaue Sterne

Größe (5-50). Der Parameter legt die Primärgröße der Partikeln fest.



Größe = 20



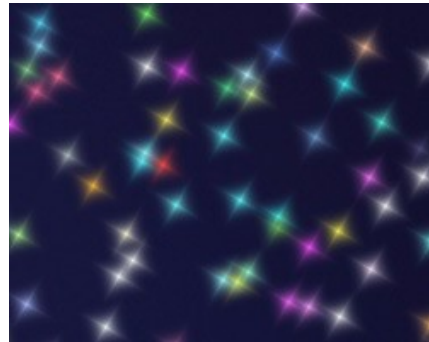
Größe = 50

Allgemein-Registerkarte.

Drehung (0-90). Dieser Parameter bestimmt den Drehwinkel für alle Partikeln.

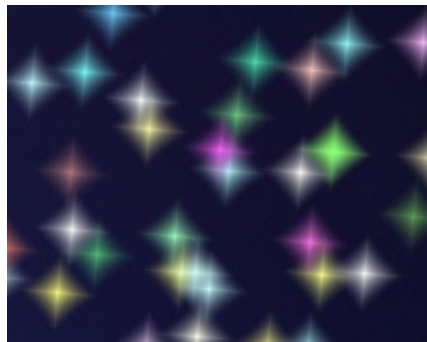


Drehung = 0



Drehung = 30

Weichheit (10-30). Bei kleinen Werten des Parameters sind die Kanten der Partikeln scharf und klar. Bei höheren Werten werden die Kanten weicher.



Weichheit = 15

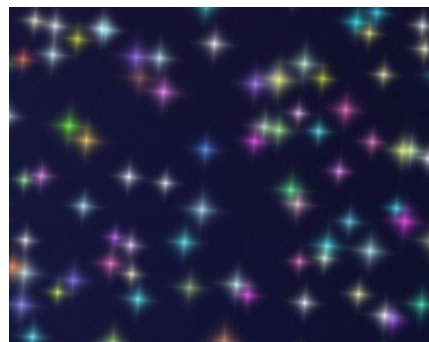


Weichheit = 30

Zufallsfarbe (0-100). Wenn der Wert 0 lautet, werden alle Partikeln mit der Primärfarbe gemalt. Bei zunehmendem Wert erhöht sich die Vielfalt der Farben.

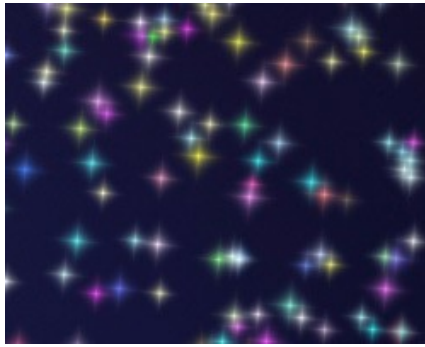


Zufallsfarbe = 25

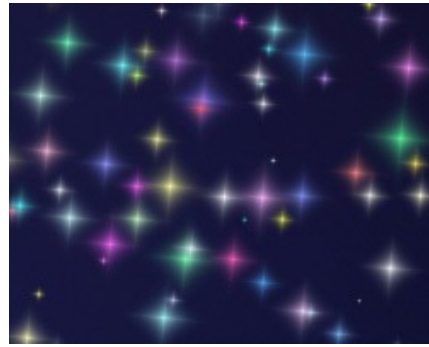


Zufallsfarbe = 75

Zufallsgröße (0-100). Der Parameter legt die Größenabweichung fest. Liegt der Wert bei 0, so werden die Partikeln von gleicher Größe. Beim zunehmenden Wert erhöht sich die Größenabweichung.



Zufallsgröße = 20



Zufallsgröße = 90

Zufallsdrehung (0-45). Dieser Parameter bestimmt den maximalen Abweichungswinkel der Partikeln.



Zufallsdrehung = 15

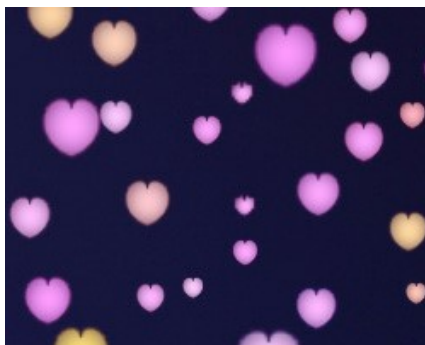


Zufallsdrehung = 45

Extra-Registerkarte (inaktiv für die **Stern**-Form).

Fülltyp. Wählen Sie einen Fülltyp aus der Drop-down-Liste aus: **Fläche**, **Harte Kontur** oder **Weiche Kontur**.

Wenn die **Fläche**-Option ausgewählt ist, werden die Elemente vollständig mit einer Farbe gefüllt. Bei der Auswahl der Optionen **Harte Kontur** oder **Weiche Kontur** werden die Elemente als Konturen angezeigt.

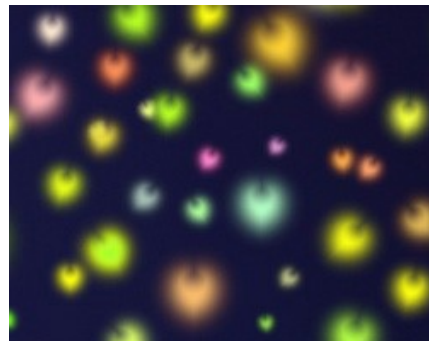


Fülltyp = Fläche



Fülltyp = Harte Kontur

Glättung (10-100). Bei der Erhöhung des Parameterwertes werden die Partikeln verschwommen. Wenn der **Kontur**-Fülltyp ausgewählt ist, wird der Umriss dünner.

Glättung = 25
Fülltyp = FlächeGlättung = 75
Fülltyp = Fläche

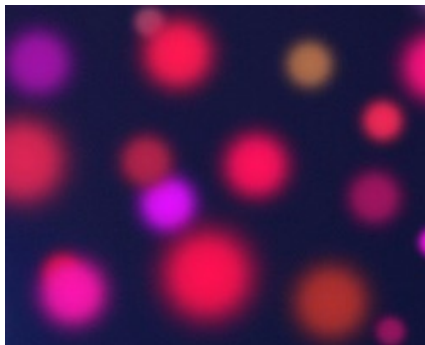


Glättung = 25
Fülltyp = Weiche Kontur

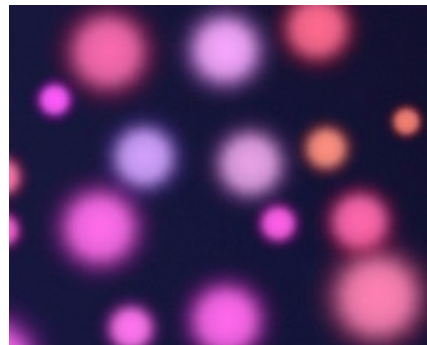


Glättung = 75
Fülltyp = Weiche Kontur

Schein (0-100). Beim Erhöhen des Parameterwertes nimmt die Helligkeit der Partikeln zu.

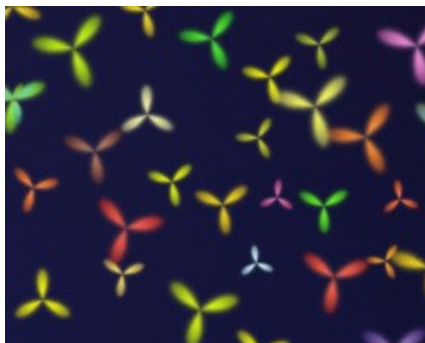


Schein = 10



Schein = 60

Muster (1-11). Erhältlich für die **Blume**-, **Rose**- und **Polygon**-Formen. Der Parameter ändert die Anzahl der Blütenblätter der Blumen und Rosen sowie die Anzahl der Seiten des Polygone.



Muster = 2

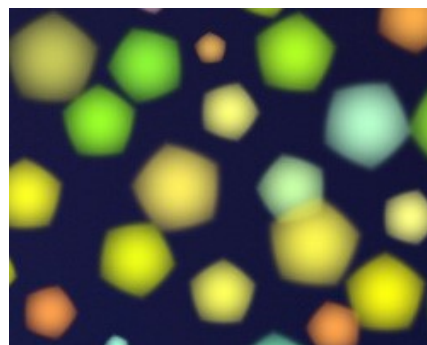


Muster = 5


Verformung (-50..50). Bei positiven Werten werden die Seiten des Polygons durch Biegen nach außen halbkreisförmig. Bei negativen Werten werden die Seiten konkav und das Polygon wird zu einem Stern. Der Parameter ist nur für die **Polygon**-Form verfügbar.



Verformung = -30

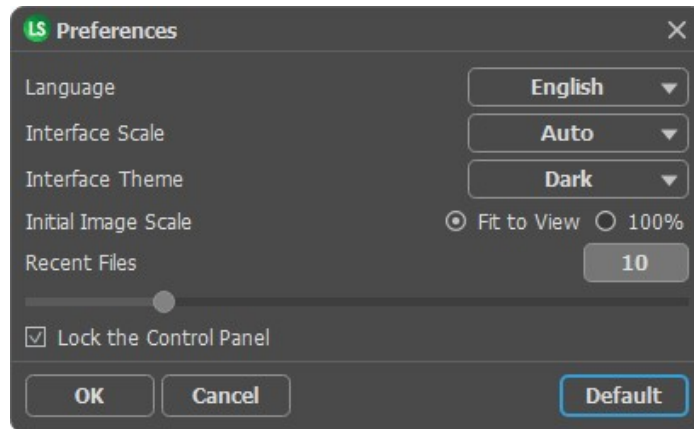



Verformung = 30

Sie können den **Radiergummi**  benutzen, um die gemalten Partikeln zu bearbeiten/löschen.

OPTIONEN

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




- **Sprache.** Wählen Sie die gewünschte Sprache des Interfaces aus dem Menü.
- **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**, **Grau** oder **Dunkel**.
- **Skalierung.** Dieser Parameter definiert, wie das Bild im **Bildfenster** nach dem Öffnen skaliert wird. Es gibt zwei Möglichkeiten:
 - **Ans Fenster anpassen.** Das Bild wird so skaliert, dass es vollständig ins **Bildfenster** passt;
 - Bei der Option **100%** wird das Bild nicht skaliert. Beim Maßstab = 100% wird normalerweise nur ein Teil des Bildes sichtbar.
- **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.** Es deaktiviert die Möglichkeit, die Optionsleiste ein-/ausblenden. Wenn das Kästchen ausgewählt ist, wird die Optionsleiste immer angezeigt.

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

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

DRUCKEN VON BILDERN IN AKVIS LIGHTSHOP

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



Druckeinstellungen in AKVIS LightShop

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.

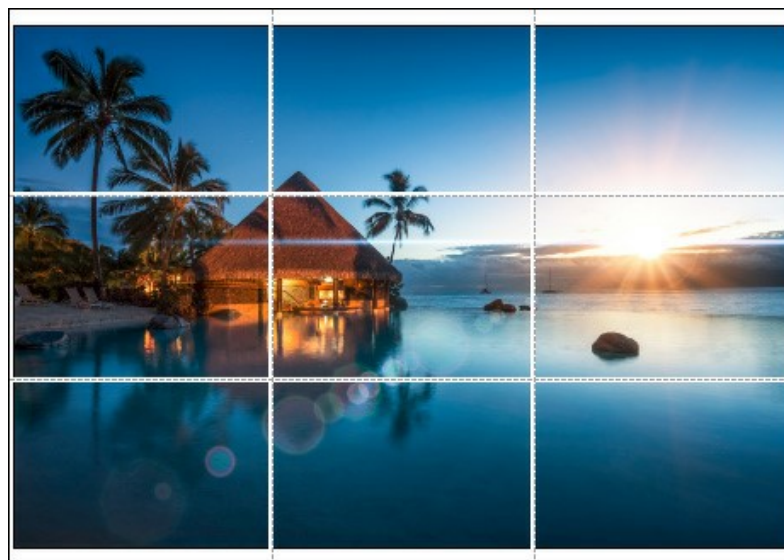
In dem **Seite**-Register können Sie mehrere Seiten auf ein Blatt Papier drucken lassen.



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.

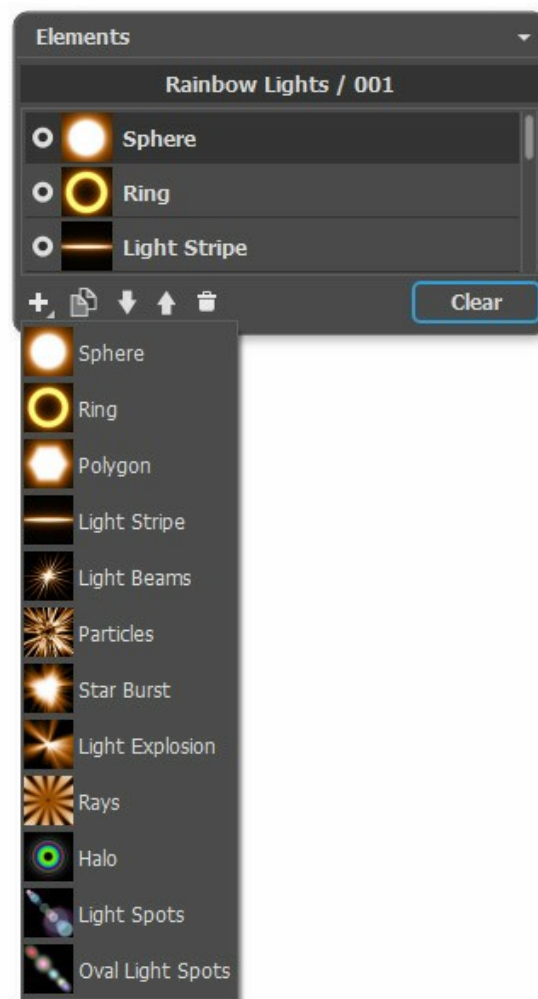
Um den Druckprozess zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Drucken**.

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.

ELEMENTE DER LICHTEFFEKTE

Jeder Lichteffect besteht aus Elementen, die ihre eigenen Parameter haben. Die Struktur des Effects kann in der **Elemente-Leiste** bearbeitet werden (die Leiste wird im **Erweiterten** Modus angezeigt).



Zur Bearbeitung der Liste der Elemente werden die folgenden Schaltflächen benutzt (alle Befehle sind auch durch einen Rechtsklick innerhalb der Leiste aufrufbar):

Um ein neues Element hinzuzufügen, klicken Sie auf und wählen Sie einen Typ des Elementes aus der Liste aus. Das neue Element wird oberhalb des aktuellen Elements in der **Elemente-Leiste** positioniert und in dem Bildfenster angezeigt.

Um ein hinzugefügtes Element auszuwählen, klicken Sie darauf mit der linken Maustaste. Die aktivierte (editierbare) Zeile wird dunkelgrau hervorgehoben und in den **Elementparametern** werden die Parameter des Elements angezeigt.

Um das ausgewählte Element zu kopieren, klicken Sie auf . Die Kopie des Elements wird in die Liste eine Zeile höher eingefügt.

Mit den Schaltflächen und kann man die Reihenfolge der Elemente ändern. Die Schaltfläche bewegt das ausgewählte Element einen Schritt nach unten, die Schaltfläche bewegt das ausgewählte Element einen Schritt nach oben. Die Position in der Liste beeinflusst die Position des Elements in dem Lichteffect: obere Elemente befinden sich näher zum Vordergrund, untere Elemente - näher zum Hintergrund.

Links von dem Elementnamen befindet sich der Sichtbarkeitsindikator , mit dem man die Ebene vorübergehend in dem **Bildfenster** aus-/einblenden kann. Wenn eine Ebene ausgeblendet ist, werden ihre Parameter inaktiv. Die Umschaltung des Sichtbarkeitsmodus erfolgt durch einen Linksklick auf den Indikator.


Um ein ausgewähltes Element zu entfernen, wählen Sie es und klicken auf die Schaltfläche . Außerdem kann man das ausgewählte Element auf dieses Symbol des Mülleimers ziehen sowie die **Delete**-Schaltfläche benutzen.

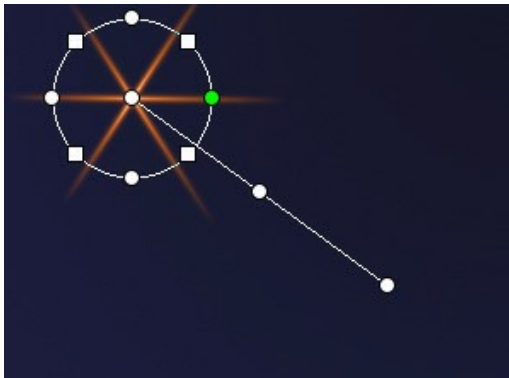
Hinweis. Alle Schaltflächen haben die entsprechenden Befehle im Kontextmenü. Das Menü wird durch einen Rechtsklick auf die **Effekte-Leiste** aufgerufen.

Verwenden Sie die Schaltfläche **Löschen**, um alle Elemente in der Liste zu löschen.

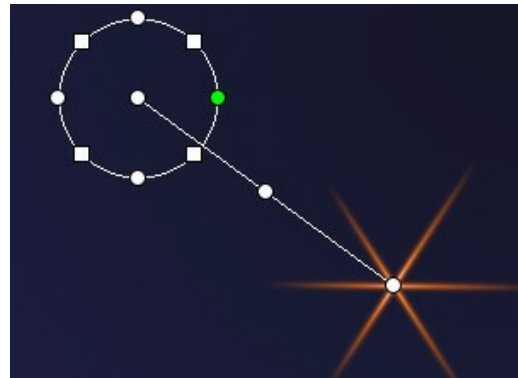
In den **Elementparametern** sind die Parameter des ausgewählten Elements zu finden. Folgende Einstellungen sind gleich bei den meisten Elementen:

Position und Größe. Die Gruppe enthält die Parameter, anhand deren man die Position und die Größe des Lichtelements festlegt.

Verschiebung (-200..200). Der Parameter ändert die Lage des Elements auf der geraden Linie, die beim aktiven Werkzeug  angezeigt wird.

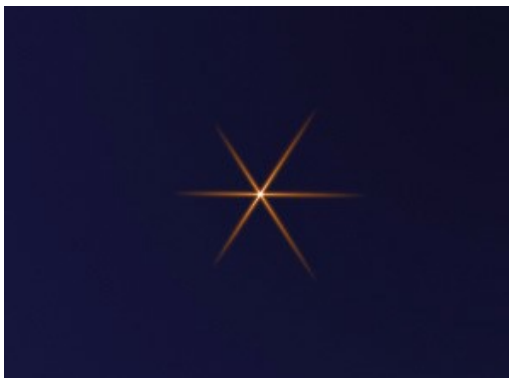


Verschiebung = 100



Verschiebung = -100

Maßstab (1-1000). Der Parameter verändert die Größe des ausgewählten Elements.



Maßstab = 50

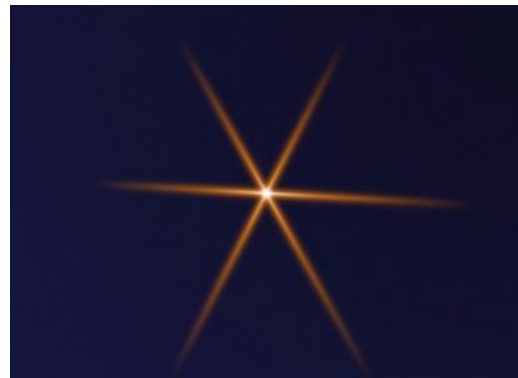


Maßstab = 100

Drehung (0-359). Der Parameter dreht das Element um einen Winkel. Mit zunehmendem Wert wird das Element im Uhrzeigersinn gedreht.



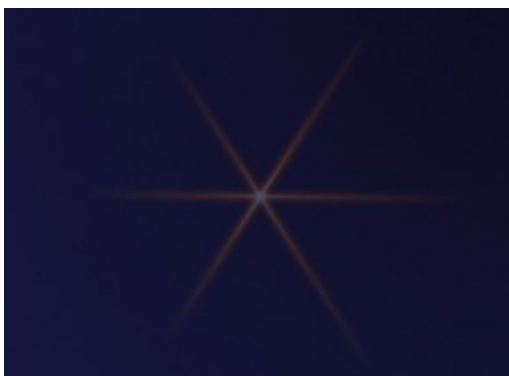
Drehung = 30



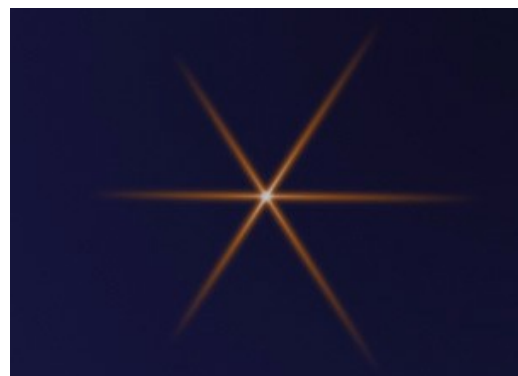
Drehung = 60

Farbe. Mit dieser Gruppe kann man die Farbe und Durchsichtigkeit des ausgewählten Elements anpassen sowie den Vermischungsmodus ändern.

Deckkraft (1-100). Der Parameter legt die Transparenz des ausgewählten Elements fest, sodass der Dursichtigkeitsgrad der unteren Elemente und des Hintergrundbildes geändert wird. Je höher der Parameterwert ist, desto durchsichtiger ist das Element.



Deckkraft = 25



Deckkraft = 75

Vermischungsmodus. In dem Aufklappenmenü wird festgelegt, wie das ausgewählte Element mit dem unteren Element

vermischt wird. Mehrere Informationen über die Vermischungsmodi finden Sie [hier](#).

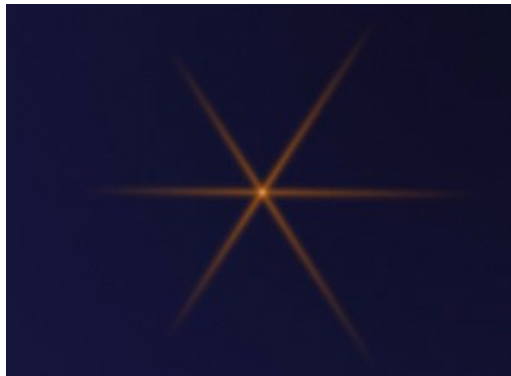


Normal



Plus

Helligkeit (1-200). Der Parameter bestimmt die Intensität des Elementleuchtens. Mit aufnehmendem Wert wird der Schein matter. Mit zunehmendem Wert wird der Schein heller.



Helligkeit = 50



Helligkeit = 150

Farbe. Für jedes Element kann man die Farbe des **Glühens** und des **Halos** zuweisen. Standardmäßig sind die Farbquadrate leer und das Programm benutzt die in den **Effektparametern** gewählten Farben.

Um eine Farbe in dem Dialogfenster **Farbe wählen** auszuwählen, führen Sie einen Doppelklick auf das jeweilige Farbmuster. Um eine Farbe aus dem Bild oder aus dem angewendeten Lichteffect zu übernehmen, klicken Sie auf das Farbmuster (der Cursor verwandelt sich in eine Pipette) und klicken dann die erwünschte Farbe auf dem Bild an. Um das Farbmuster zu leeren, rechtsklicken Sie darauf.



Farbe des Glühens = Weiß
Farbe des Halos = Orange




Farbe des Glühens = Gelb
Farbe des Halos = Rot

Sonderparameter. Außer den oben genannten Parametern hat jedes Element eine Gruppe von individuellen Einstellungen. Mehrere Informationen dazu finden Sie auf den Seiten mit Elementbeschreibungen.

SPHÄRE

Sphäre. Ein kugelförmiges leuchtendes Lichtelement mit weichem Schein.



Sie können den Lichteffekt mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Sphäre** anpassen:

Halogröße (1-200). Je höher der Wert, desto größer ist die Reichweite des Leuchtens.

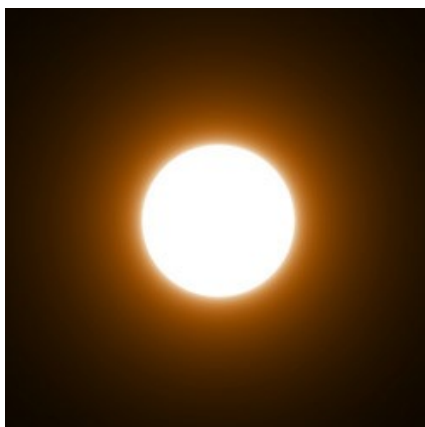


Halogröße = 25



Halogröße = 75

Leuchtkraft (5-75). Der Parameter ändert die Helligkeit des Halos und beeinflusst die Weichheit der Elementkanten.



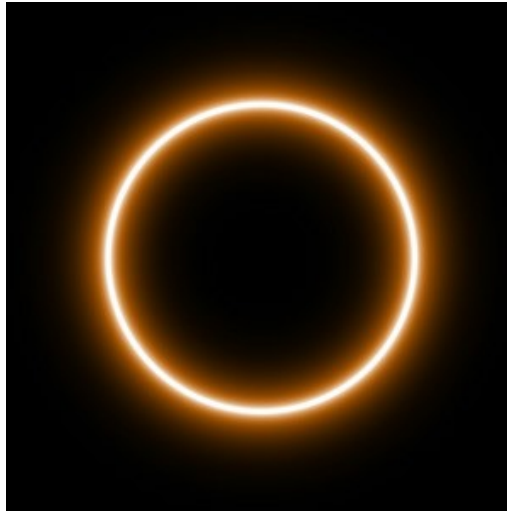
Leuchtkraft = 5




Leuchtkraft = 50

RING

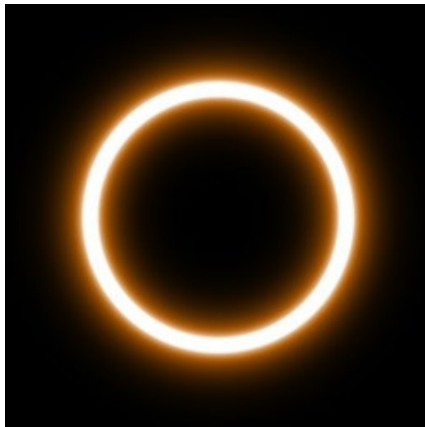
Ring. Ein Lichtelement in Form eines leuchtenden Ringes.



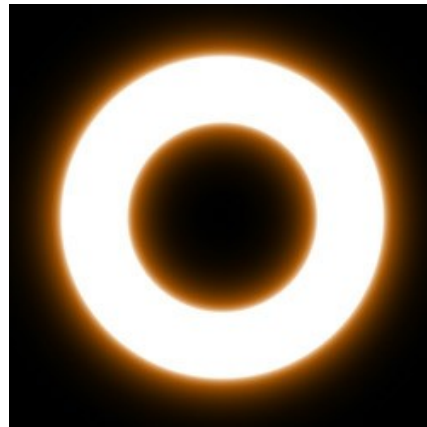
Sie können den Lichteffect mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Ring** anpassen:

Ringgröße (1-100). Der Parameter legt die Breite des Ringes fest.



Ringgröße = 5

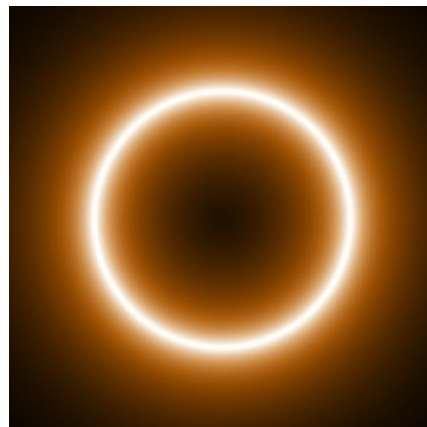


Ringgröße = 25

Halogröße (1-100). Mit zunehmendem Wert wird der Halo-Bereich um den Ring herum größer.

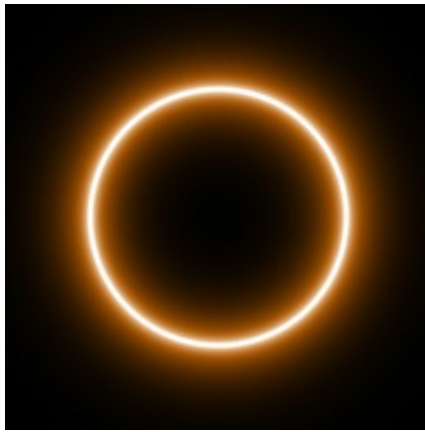


Halogröße = 10

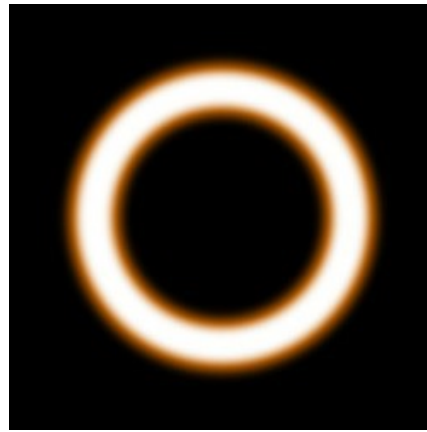


Halogröße = 50

Leuchtkraft (5-75). Der Parameter ändert die Helligkeit des Halos und beeinflusst die Weichheit der Elementkanten.



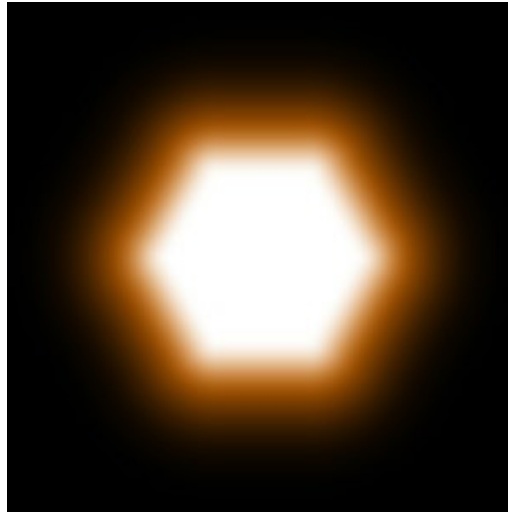
Leuchtkraft = 10




Leuchtkraft = 40

POLYGON

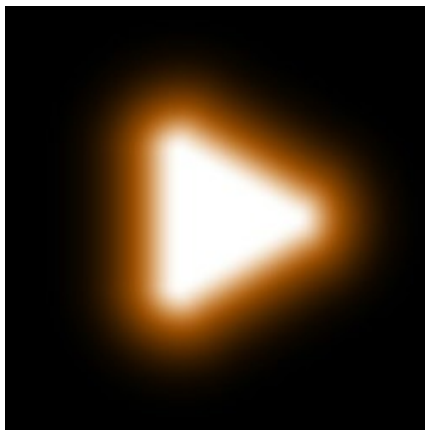
Polygon. Das Element des Lichteffekts in Form eines regulären Vielecks.



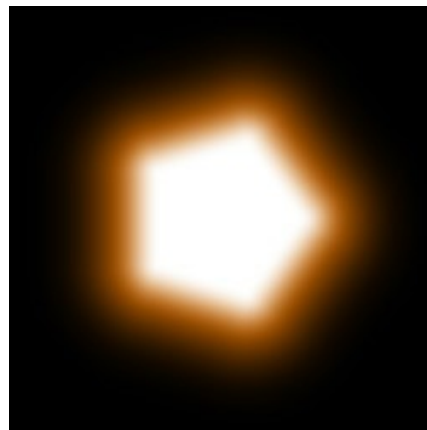
Sie können den Lichteffekt mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Polygon** anpassen:

Seitenzahl (3-10). Mit diesem Parameter wird ein Typ des Polygons festgelegt (vom Dreieck bis zum Zehneck).

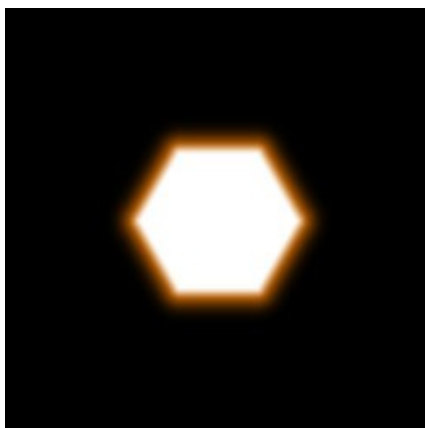


Seitenzahl = 3

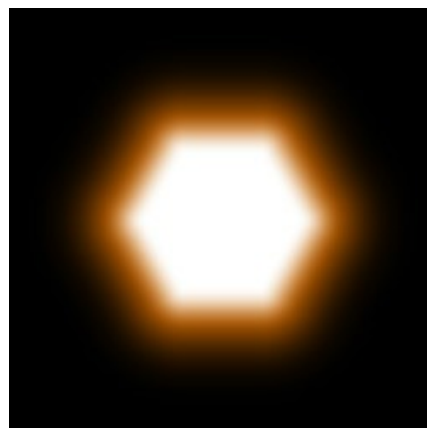


Seitenzahl = 5

Halogröße (1-200). Mit zunehmendem Wert erhöht sich die Breite des Halos um das Element herum.

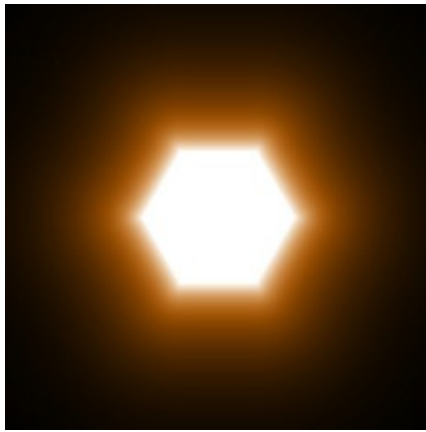


Halogröße = 25

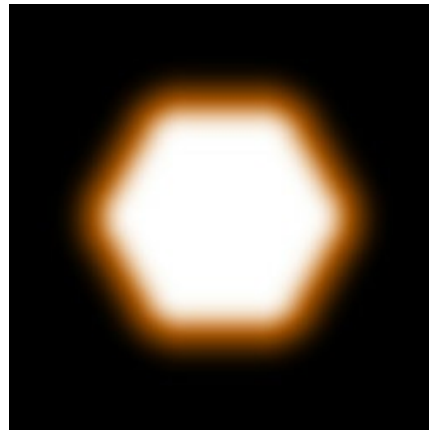


Halogröße = 75

Leuchtkraft (5-75). Der Parameter ändert die Helligkeit des Halos und beeinflusst die Weichheit der Elementkanten.



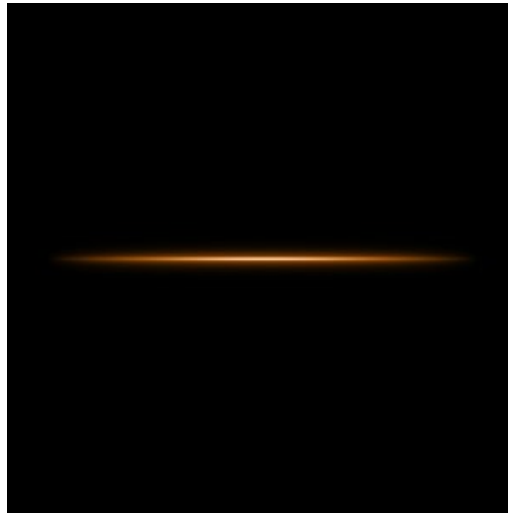
Leuchtkraft = 10




Leuchtkraft = 50

LICHTSTREIFEN

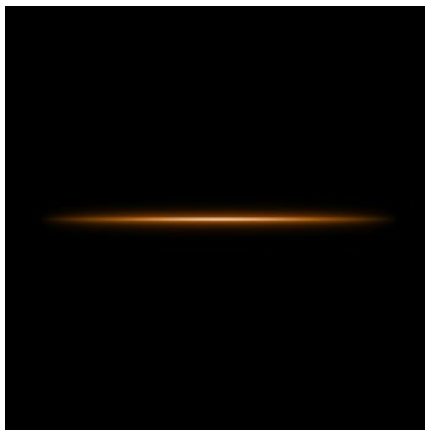
Lichtstreifen. Ein Lichteffektelement in Form einer leuchtenden Gerade.



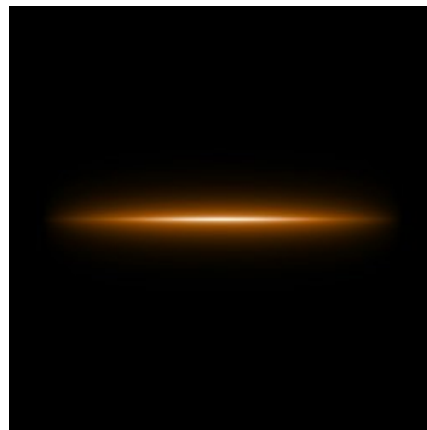
Sie können den Lichteffekt mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Lichtstreifen** anpassen:

Halogröße (1-100). Mit diesem Parameter passt man die Breite des Halos um das Element herum an.

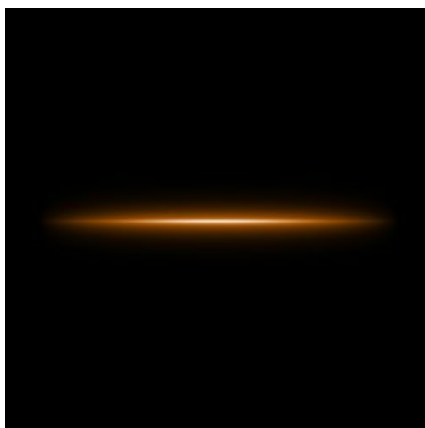


Halogröße = 25

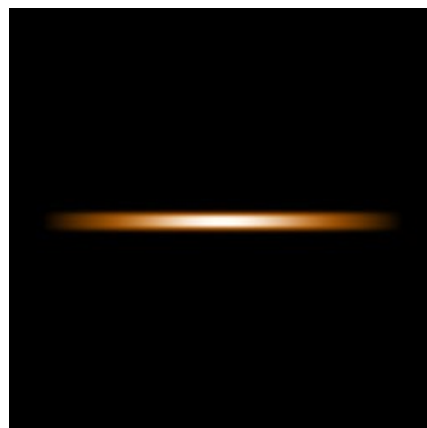


Halogröße = 75

Leuchtkraft (5-75). Der Parameter ändert die Helligkeit des Halos und beeinflusst die Weichheit der Elementkanten.

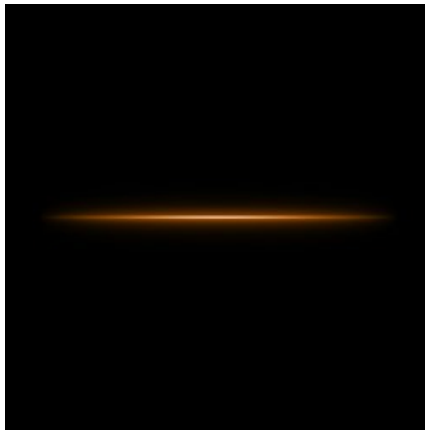


Leuchtkraft = 10

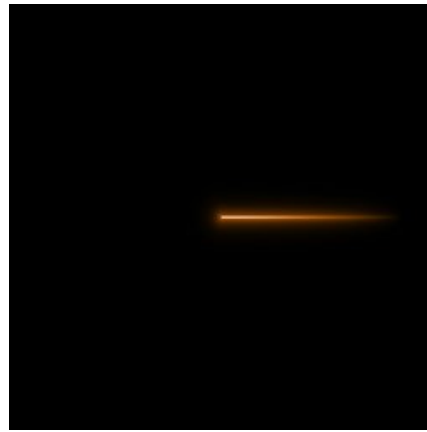


Leuchtkraft = 40

Kontrollkästchen **Hälfte**. Wenn das Kästchen aktiviert ist, wird nur eine Hälfte des Elementes angezeigt.



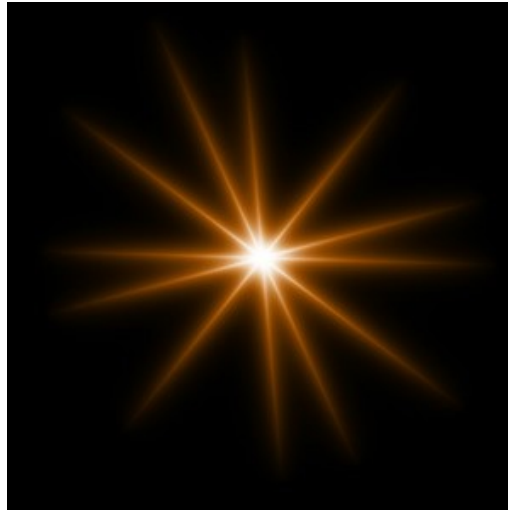
Lichtstreifen




Die Hälfte des Lichtstreifens

LICHTBÜNDEL

Lichtbündel. Ein Satz von leuchtenden Geraden, die von einem Punkt ausgehen.



Sie können den Lichteffect mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Lichtbündel** anpassen:

Strahlenzahl (2-100). Der Parameter legt die Zahl der Linien in dem Element.



Streifenzahl = 5

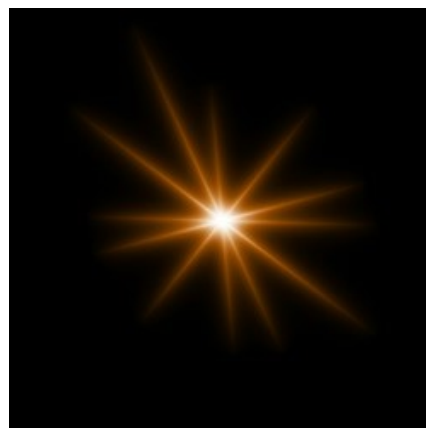


Streifenzahl = 25

Zufallslänge (0-100). Mit diesem Parameter wird der Längenbereich der Strahlen zugewiesen. Beim minimalen Wert ist die Länge aller Strahlen gleich. Mit zunehmendem Wert wird die Länge der Strahlen immer unterschiedlicher.

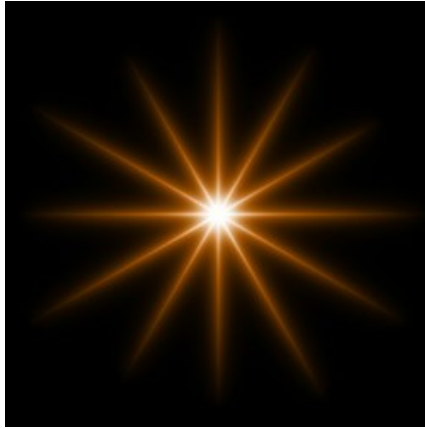


Zufallslänge = 5

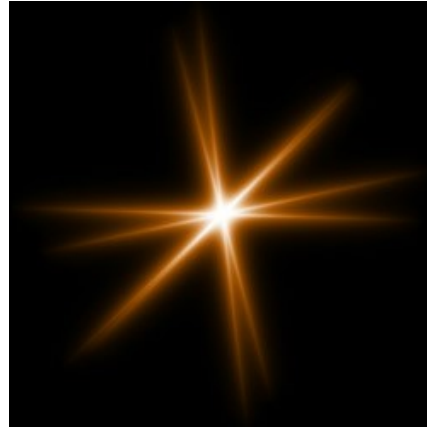


Zufallslänge = 50

Kontrollkästchen **Zufallsdrehung**. Beim deaktivierten Kästchen sind die Ecken zwischen den Strahlen gleich, beim aktivierten Kästchen sind sie unterschiedlich.

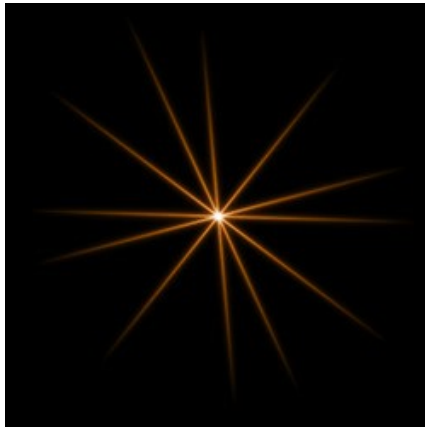


Kontrollkästchen ist deaktiviert

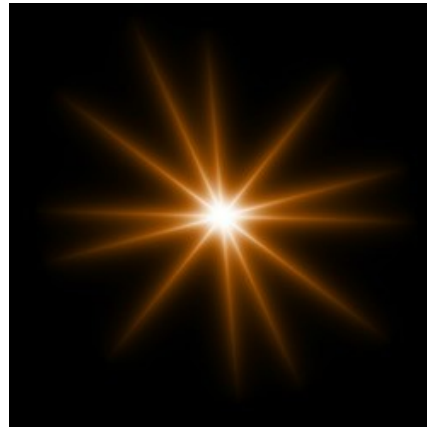


Kontrollkästchen ist aktiviert

Halogröße (1-100). Mit zunehmendem Wert vergrößert sich der Halo-Bereich um das Element herum.



Halogröße = 10

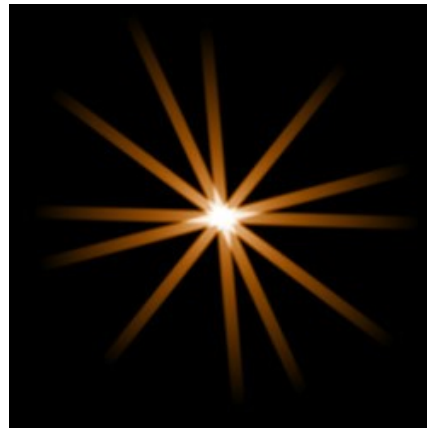


Halogröße = 50

Leuchtkraft (5-75). Der Parameter ändert die Helligkeit des Halos und beeinflusst die Weichheit der Elementkanten.



Leuchtkraft = 5

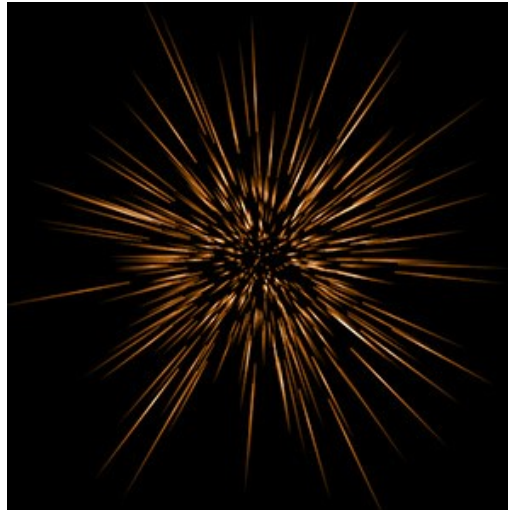



Leuchtkraft = 50

Zufallszahl (0-999). Diese Zahl gibt den Startwert für die zufällige Verteilung der Strahlen vor. Sie kann zwischen 0 und 999 eingestellt werden. Jede Zahl erzeugt eine einmalige Verteilung der Strahlen innerhalb des Elementes, gleiche Zahlen erzeugen auch immer die gleiche Verteilung.

PARTIKELN

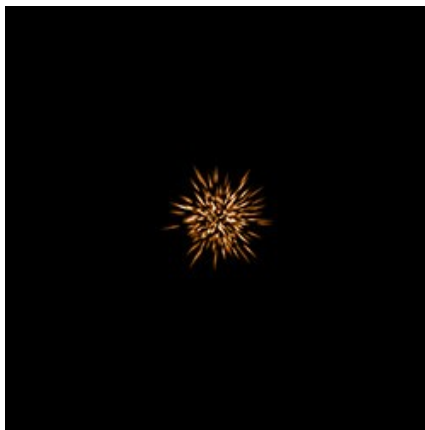
Partikeln. Das Element hat die Form der vom Zentrum ausstrahlenden Partikeln.



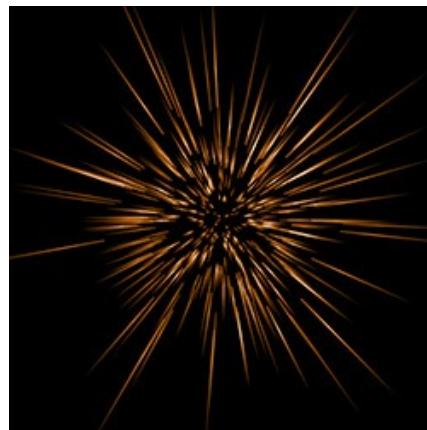
Sie können den Lichteffekt mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Partikeln** anpassen:

Elementgröße (1-200). Mit dieser Einstellung wird die Größe des ganzen Elements spezifiziert.

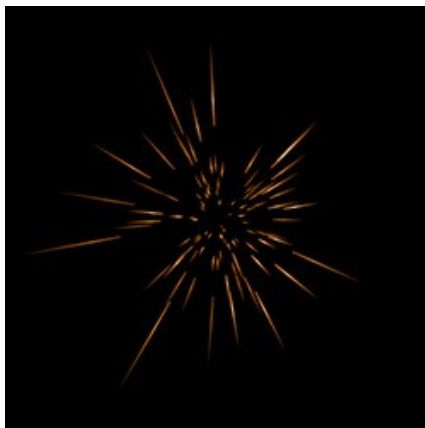


Elementgröße = 40

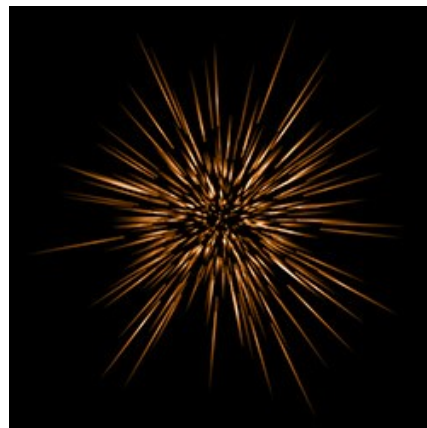


Elementgröße = 120

Partikelzahl (1-100). Der Parameter legt die Zahl der leuchtenden Partikeln in dem Element fest. Bei der Erhöhung des Wertes um 1 steigt die Partikelzahl um 10.

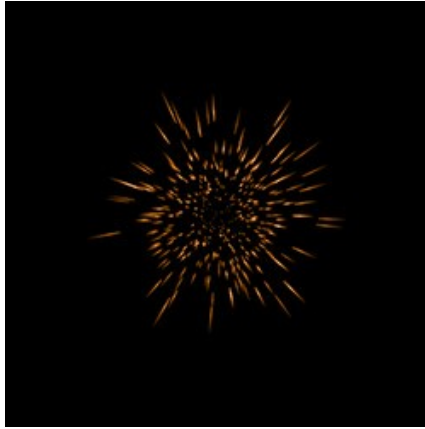


Partikelzahl = 10

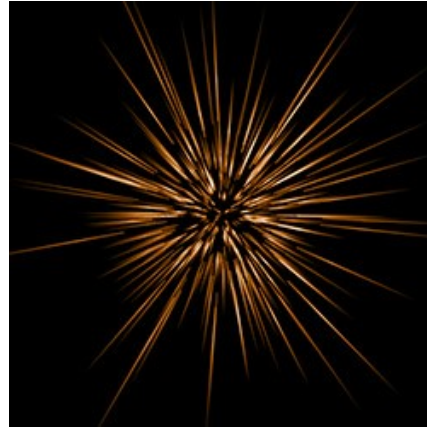


Partikelzahl = 50

Partikellänge (1-100). Die Einstellung ändert die maximale Länge der Partikeln in dem Element. Verschiedene Partikeln können verschiedene Längen haben, der vorgegebene Wert kann aber nicht überschritten werden.

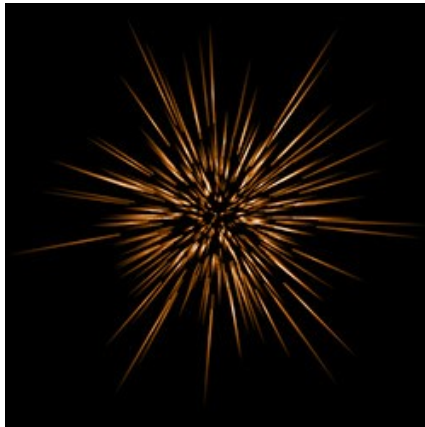


Partikellänge = 10

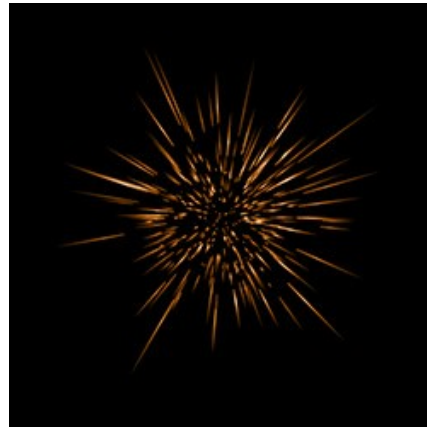


Partikellänge = 50

Zufallslänge (0-100). Mit diesem Parameter wird die Längenbereich der einzelnen Partikeln eingestellt. Mit dem zunehmenden Wert erhöht sich der Längenbereich der Partikeln.

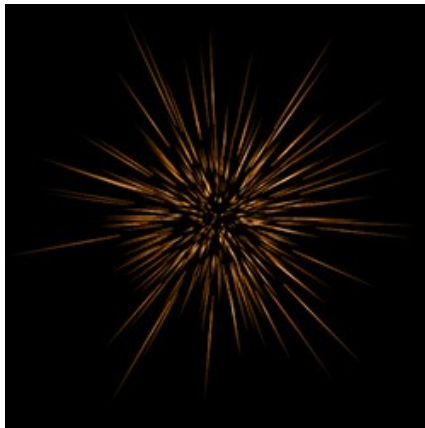


Zufallslänge = 10

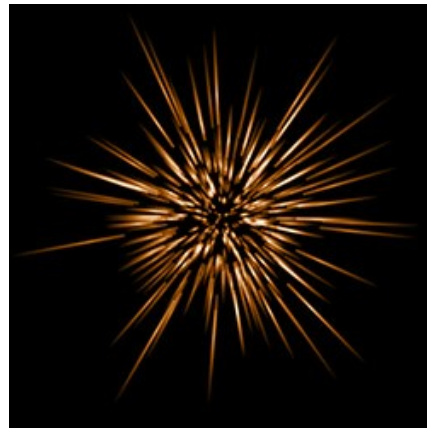


Zufallslänge = 100

Halogröße (1-100). Mit zunehmendem Parameterwert erhöht sich die Breite des Halos um das Element herum an.



Halogröße = 30

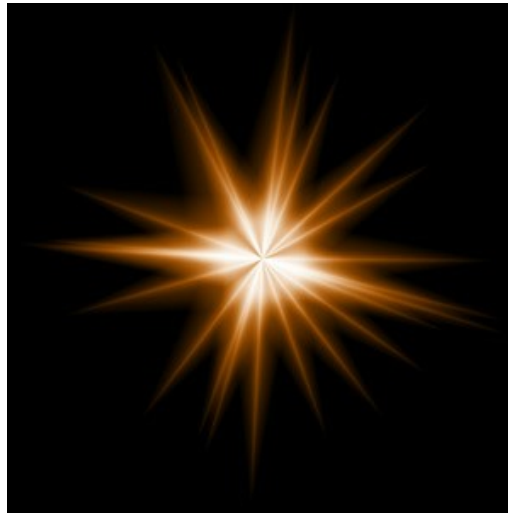



Halogröße = 80

Zufallszahl (0-999). Diese Zahl gibt den Startwert für die zufällige Verteilung der Partikeln vor. Sie kann zwischen 0 und 999 eingestellt werden. Jede Zahl erzeugt eine einmalige Verteilung der Partikeln innerhalb des Elementes, gleiche Zahlen erzeugen auch immer die gleiche Verteilung.

STRAHLENSTERN

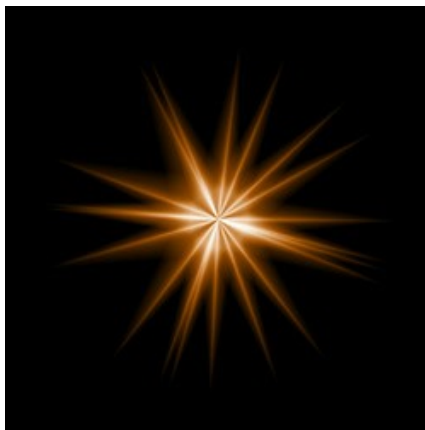
Strahlenstern. Ein Lichteffect-Element in Form eines Sternes mit zufällig verteilten diffusen Strahlen.



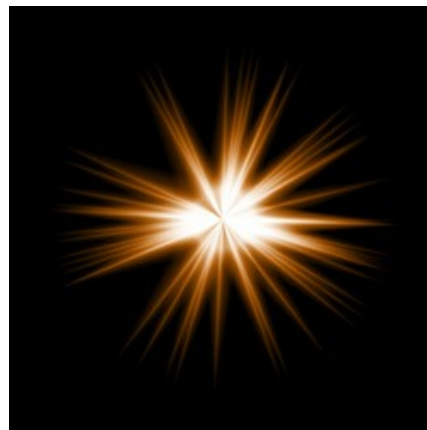
Sie können den Lichteffect mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Strahlenstern** anpassen:

Strahlenzahl (1-128). Der Parameter legt die gesamte Strahlenzahl in dem Elementes fest.

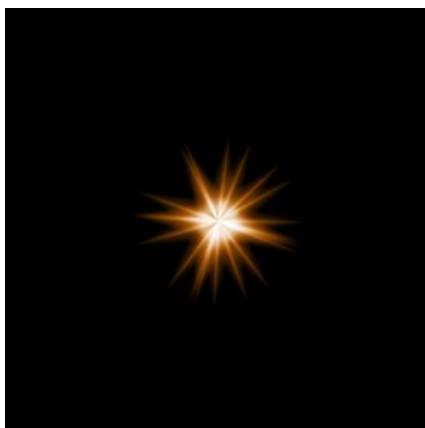


Strahlenzahl = 20

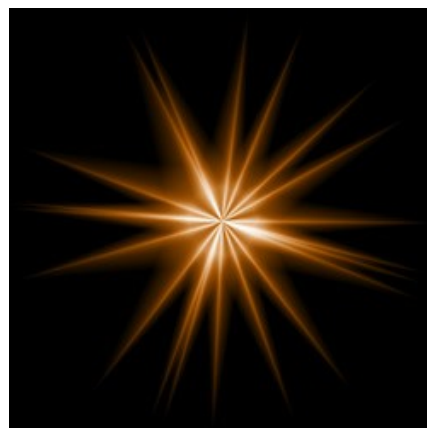


Strahlenzahl = 50

Strahlenlänge (10-200). Mit dieser Einstellung wird die maximale Länge der Strahlen vorgegeben. Verschiedene Strahlen können verschiedene Längen haben, der vorgegebene Wert kann aber nicht überschritten werden.

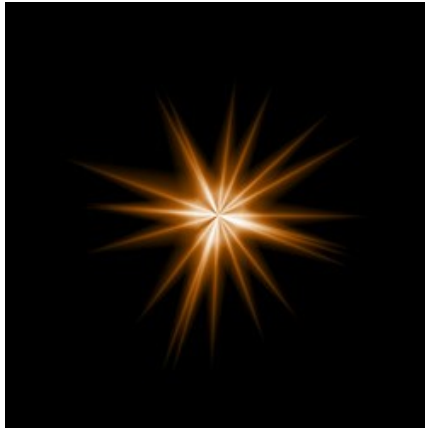


Strahlenlänge = 50

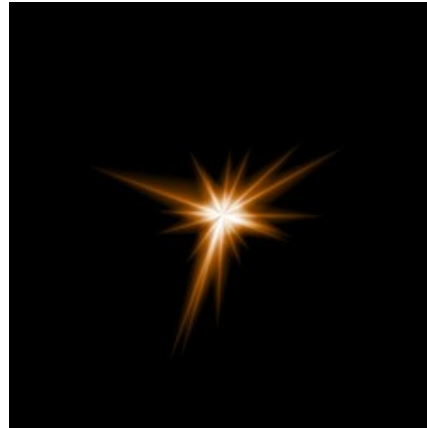


Strahlenlänge = 120

Zufallslänge (0-100). Mit diesem Parameter wird der Längenbereich der Strahlen zugewiesen. Beim minimalen Wert ist Länge aller Strahlen gleich. Mit zunehmendem Wert wird die Länge der Strahlen immer unterschiedlicher.

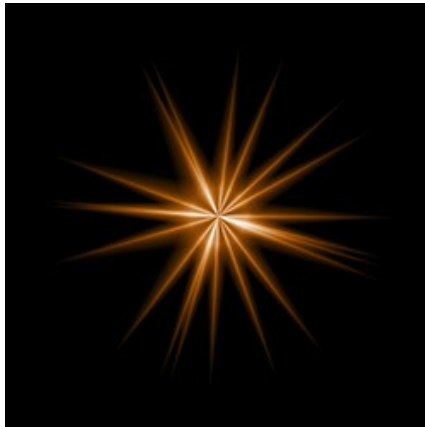


Zufallslänge = 25

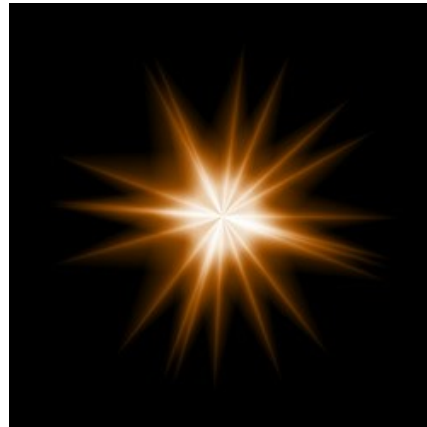


Zufallslänge = 75

Strahlenbreite (10-100). Der Parameter legt die Breite der Strahlen in dem Element fest.



Strahlenbreite = 25

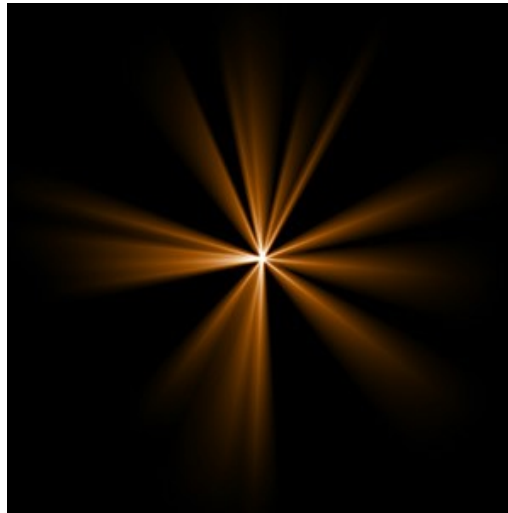



Strahlenbreite = 75

Zufallszahl (0-999). Diese Zahl gibt den Startwert für die zufällige Verteilung der Strahlen vor. Sie kann zwischen 0 und 999 eingestellt werden. Jede Zahl erzeugt eine einmalige Verteilung der Strahlen innerhalb des Elementes, gleiche Zahlen erzeugen auch immer die gleiche Verteilung.

LICHTEXPLOSION

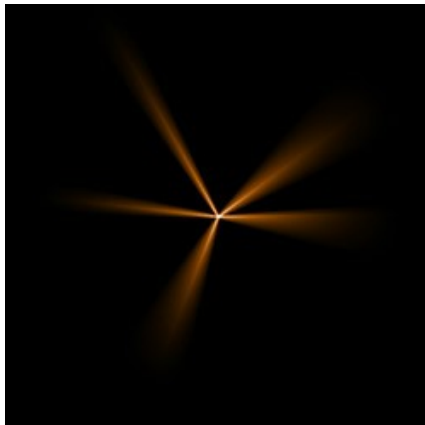
Lichtexplosion. Das Element besteht aus zufällig angeordneten Lichtstrahlen, die intensiv im Zentrum sind und sich schnell in der Intensität zu den Rändern hin vermindern.



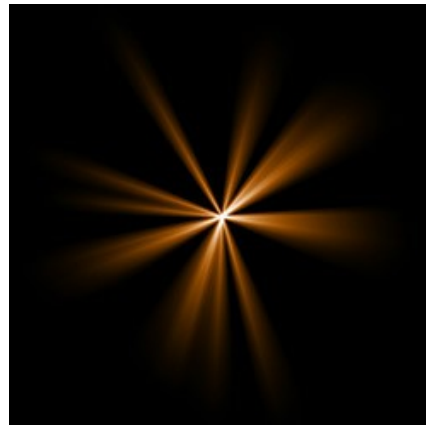
Sie können den Lichteffect mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Lichtexplosion** anpassen:

Strahlenzahl (1-72). Der Parameter legt die Zahl der Strahlen in dem Element fest.

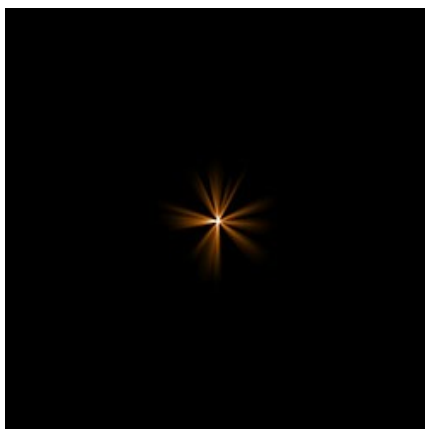


Strahlenzahl = 5

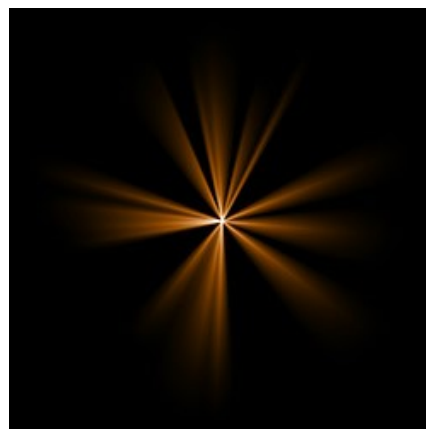


Strahlenzahl = 15

Strahlenlänge (10-200). Mit diesem Parameter wird die maximale Länge der Strahlen bestimmt. Verschiedene Strahlen können verschiedene Längen haben, der vorgegebene Wert kann aber nicht überschritten werden.

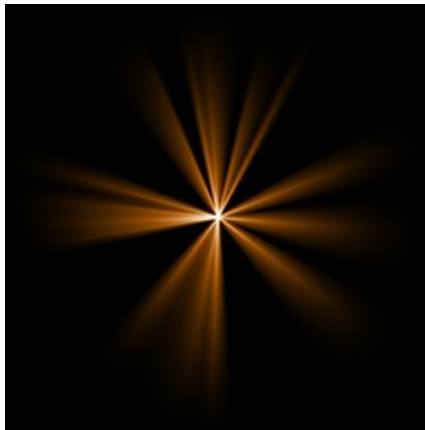


Strahlenlänge = 50

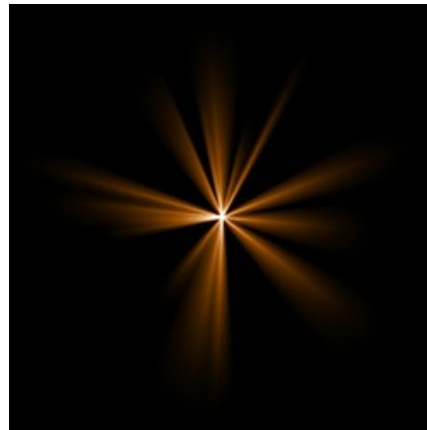


Strahlenlänge = 150

Zufallslänge (0-100). Mit diesem Parameter wird die Längenbereich der Strahlen spezifiziert. Beim minimalen Wert haben alle Strahlen die gleiche Länge (= **Strahlenlänge**). Mit zunehmendem Wert wird die Längenbereich der Strahlen immer größer.

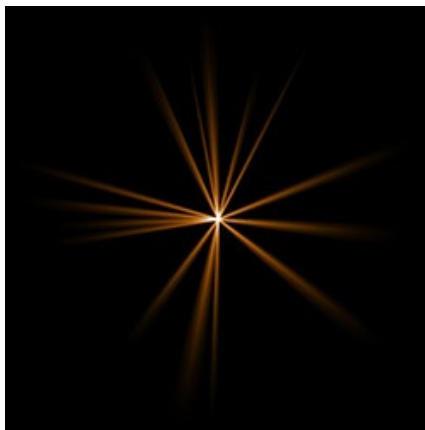


Zufallslänge = 5

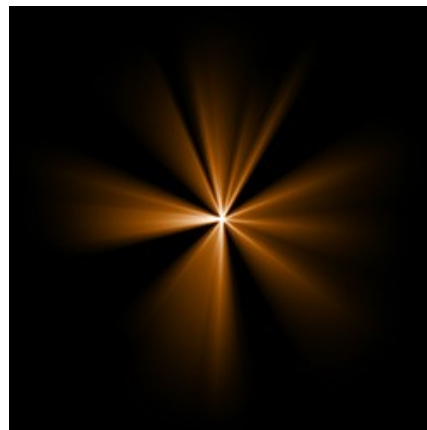


Zufallslänge = 50

Strahlenbreite (1-100). Die Einstellung legt die Breite der Strahlen in dem Element fest.

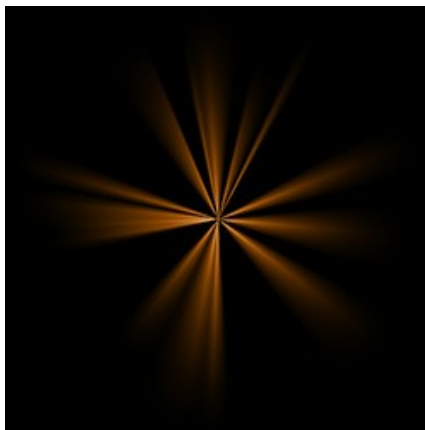


Strahlenbreite = 10

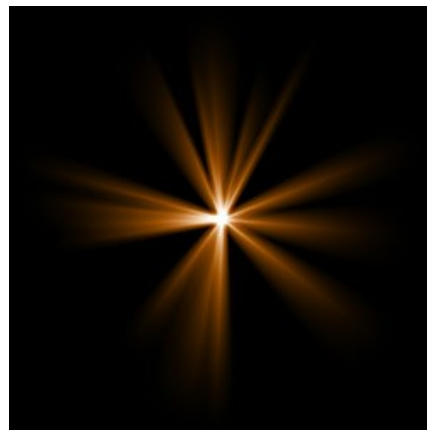


Strahlenbreite = 50

Zentrum (0-5). Der Parameter fügt zu dem Element ein leuchtendes Zentrum hinzu. Mit zunehmendem Wert erhöht sich die Helligkeit des Zentrums.



Zentrum = 0

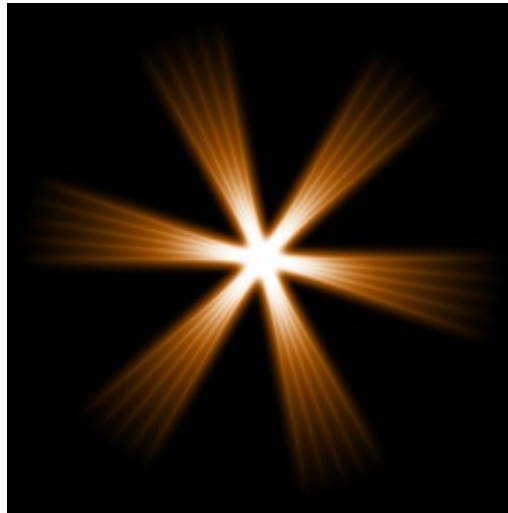



Zentrum = 5

Zufallszahl (0-999). Diese Zahl gibt den Startwert für die zufällige Verteilung der Strahlen vor. Sie kann zwischen 0 und 999 eingestellt werden. Jede Zahl erzeugt eine einmalige Verteilung der Strahlen innerhalb des Elementes, gleiche Zahlen erzeugen auch immer die gleiche Verteilung.

STRAHLENKRANZ

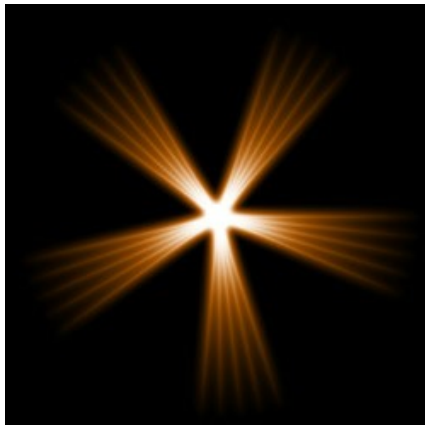
Strahlenkranz. Das Element hat die Form der identischen divergierenden Strahlenbündel, die von einem Zentrum ausgehen und am Rand allmählich verblassen.



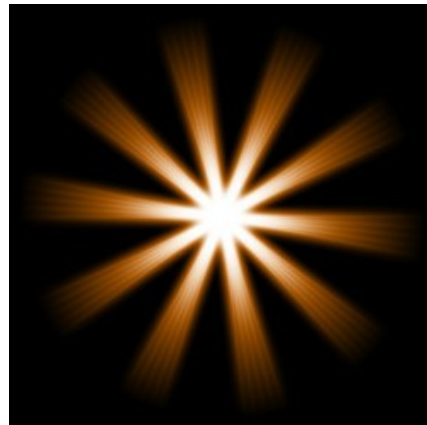
Sie können den Lichteffect mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Strahlenkranz** anpassen:

Strahlenzahl (1-48). Der Parameter legt die Anzahl der Strahlen (Strahlenbündel) in dem Element fest.

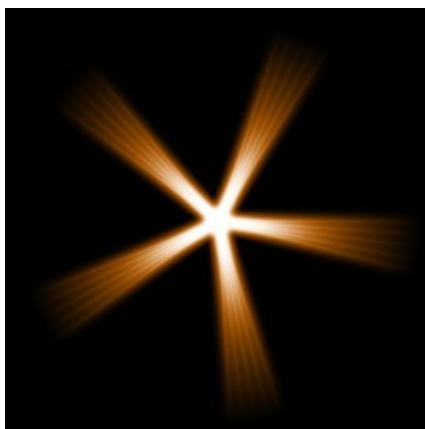


Strahlenzahl = 5



Strahlenzahl = 10

Strahlenbreite (0-100). Der Parameter bestimmt die Breite der Strahlen. Je höher der Wert, desto größer ist die Distanz zwischen den Innenstrahlen in den Bündeln.

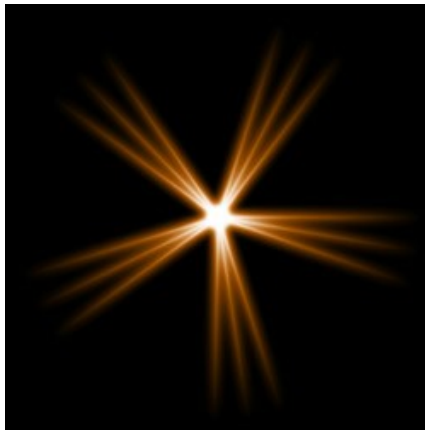


Strahlenbreite = 25

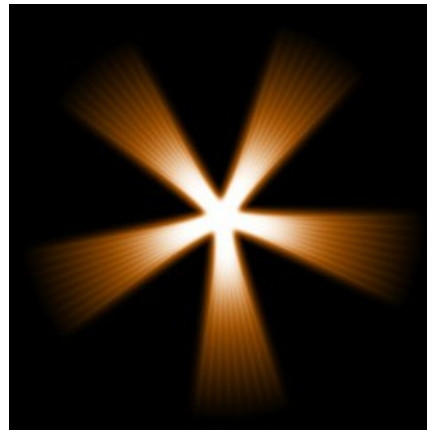


Strahlenbreite = 75

Innenstrahlen (1-24). Der Parameter legt die Zahl der Innenstrahlen in jedem Strahl des Elements fest.

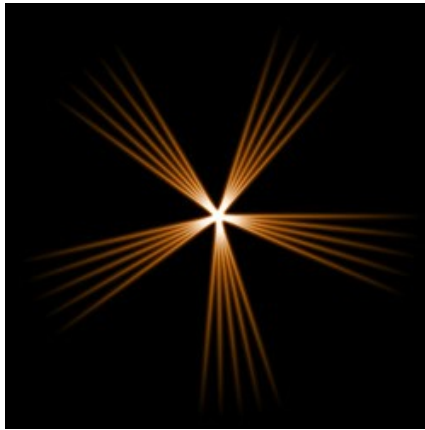


Innenstrahlen = 3

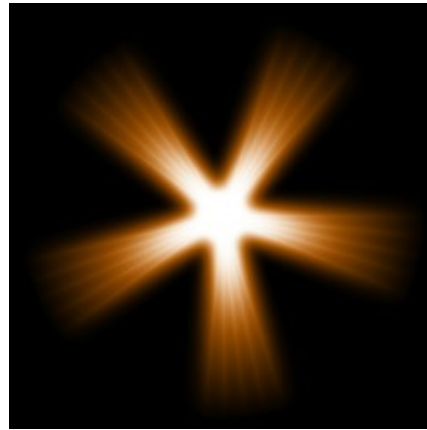


Innenstrahlen = 9

Halogröße (1-100). Mit zunehmendem Parameterwert erhöht sich die Breite des Halos um das Element herum.

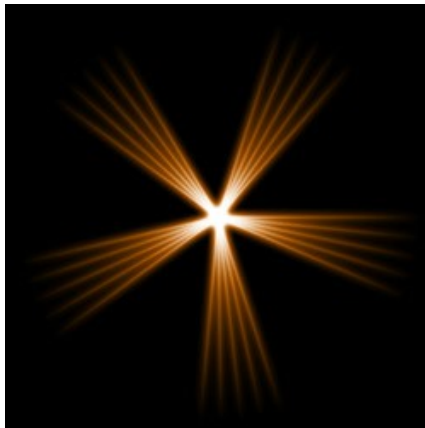


Halogröße = 10

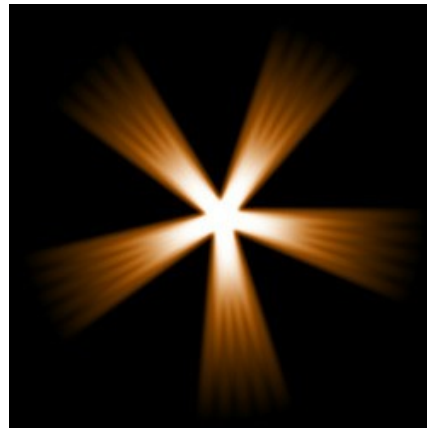


Halogröße = 50

Leuchtkraft (5-40). Mit diesem Parameter kann man die Helligkeit des Halos ändern sowie die Weichheit der Elementkanten anpassen.



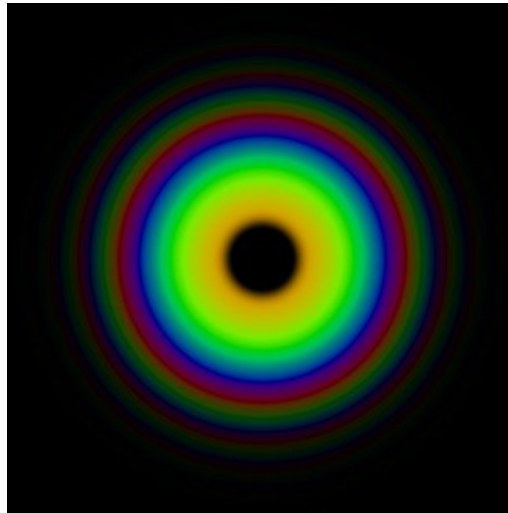
Leuchtkraft = 5



Leuchtkraft = 15

HALO

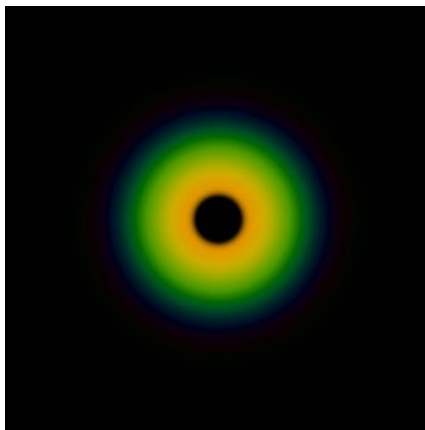
Halo. Ein Lichtelement in Form eines breiten regenbogenfarbigen Ringes.



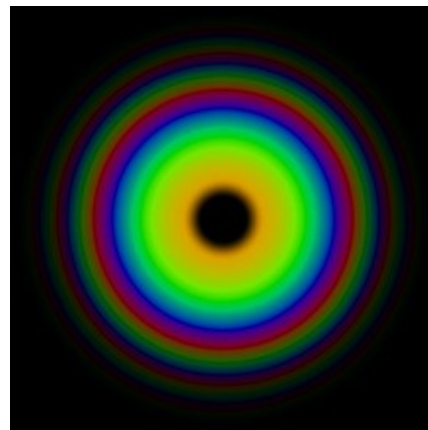
Sie können den Lichteffect mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Halo** anpassen:

Radius (10-90). Mit diesem Parameter wird die Größe des Elements festgelegt.

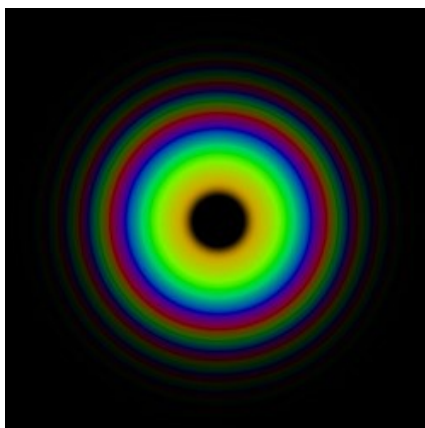


Radius = 25

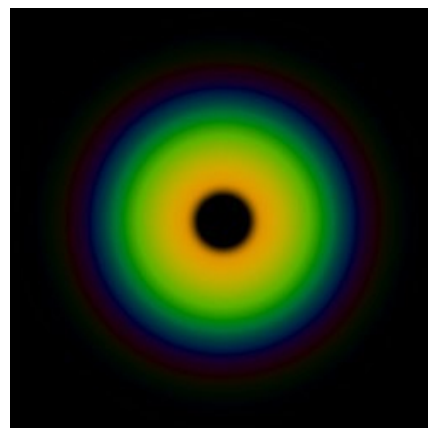


Radius = 75

Ringgröße (1-100). Der Parameter ändert die Breite der farbigen Ringe, die gerade das Element bilden.

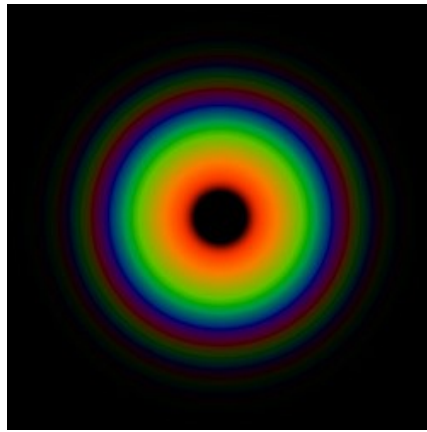


Ringgröße = 25

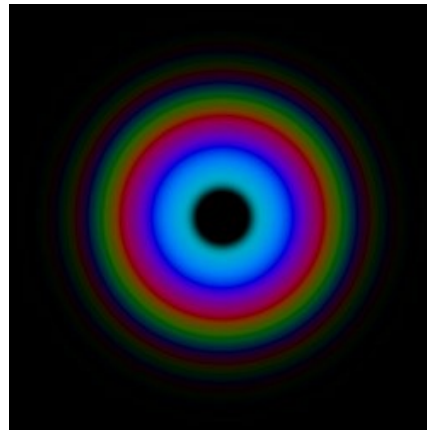


Ringgröße = 75

Spektralverschiebung (0-100). Der Parameter bestimmt die Reihenfolge der Farbringe in dem Element. Mit zunehmendem Wert werden die Ringe zum Zentrum verschoben, mit abnehmendem Wert - an den Rand.



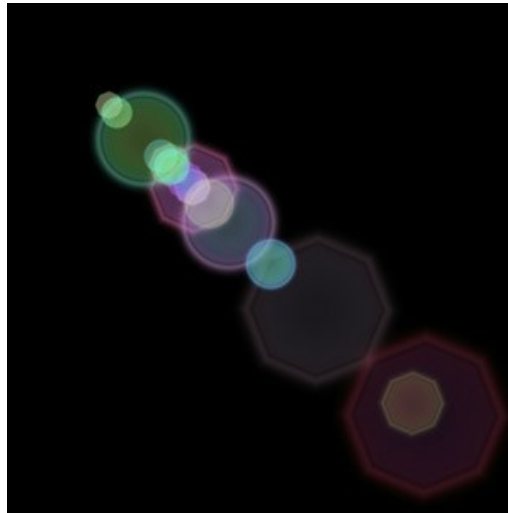
Spektralverschiebung = 0




Spektralverschiebung = 50

LICHTFLECKE

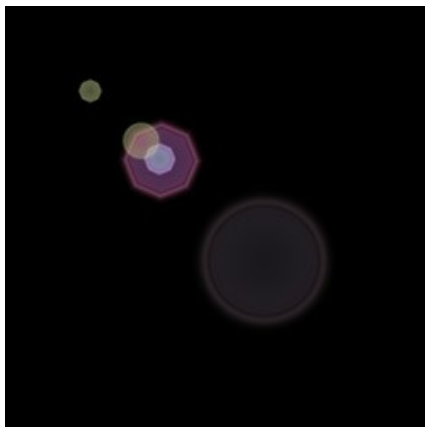
Lichtfleck. Ein Element in Form eines Satzes von farbigen Kreisen und Vielecken mit beliebiger Größe, die auf einer Geraden liegen.



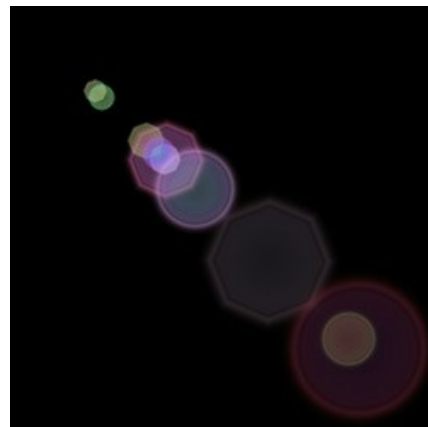
Sie können den Lichteffect mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Lichtfleck** anpassen:

Fleckenzahl (1-30). Der Parameter legt die Zahl der verschiedenfarbigen Flecke in dem Element.



Fleckenzahl = 5

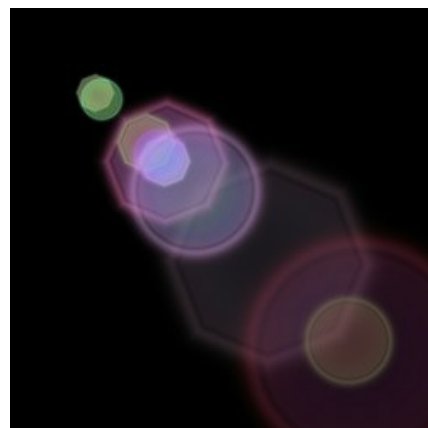


Fleckenzahl = 10

Fleckengröße (0-100). Mit diesem Parameter lässt sich die Größe der Flecke einstellen.

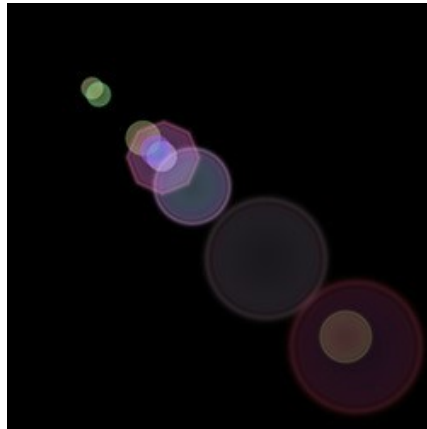


Fleckengröße = 10

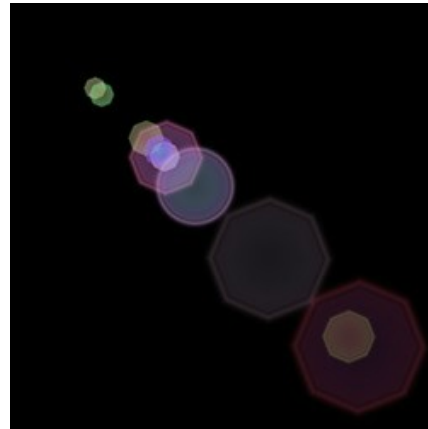


Fleckengröße = 50

Fleckenform (0-100). Mit diesem Parameter kann man das Anzahlverhältnis der kugelförmigen und vieleckigen Flecke in dem Element festlegen. Liegt der Wert bei 0, so sind alle Flecke kugelförmig. Mit dem zunehmenden Wert erhöht sich die Anzahl der Vielecke. Beim maximalen Wert sind alle Flecke vieleckig.

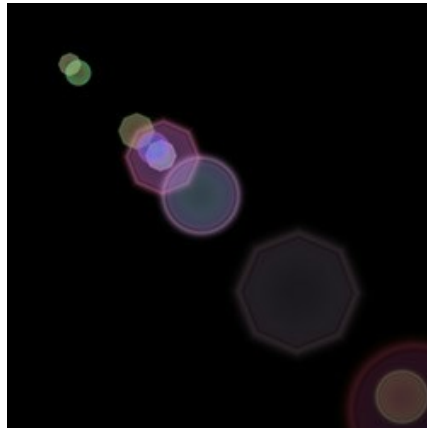


Kugelförmige Flecke

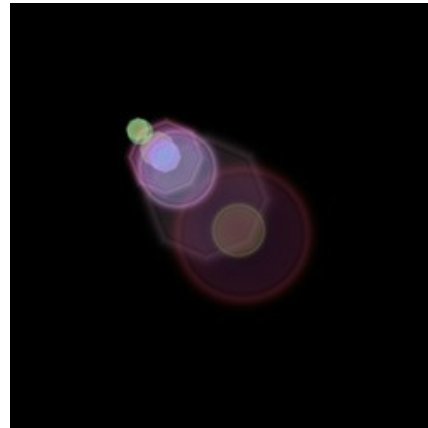


Vieleckige Flecke

Dichte (1-100). Mit zunehmendem Wert werden die Flecke zum Zentrum des Lichteffekts verschoben.

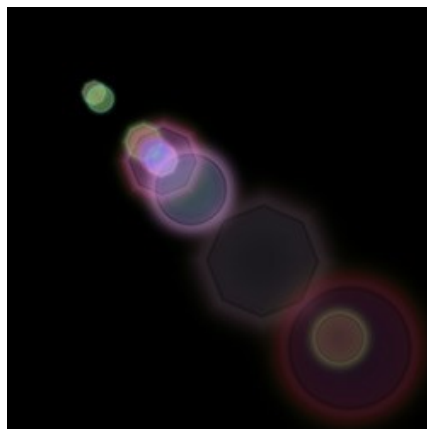


Dichte = 10

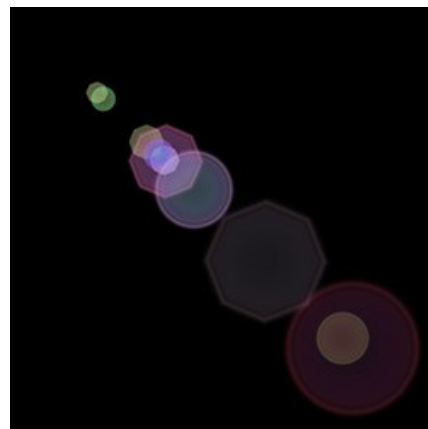


Dichte = 90

Kantenschärfe (1-100). Je höher der Wert, desto schärfer und sichtbarer werden die Kanten der Flecke.

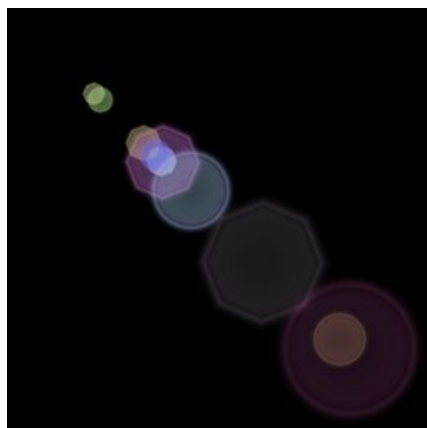


Kantenschärfe = 10

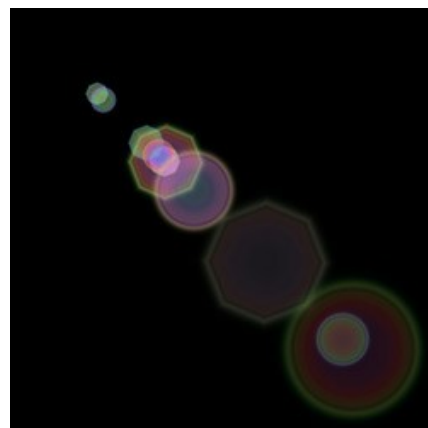


Kantenschärfe = 50

Spektrum (0-100). Wenn der Wert gleich 0, ist jeder Fleck einfarbig. Bei höheren Werten besteht jeder Fleck aus regenbogenfarbigen Ringen. Je höher der Wert, desto mehr Ringe sind in jedem Fleck.

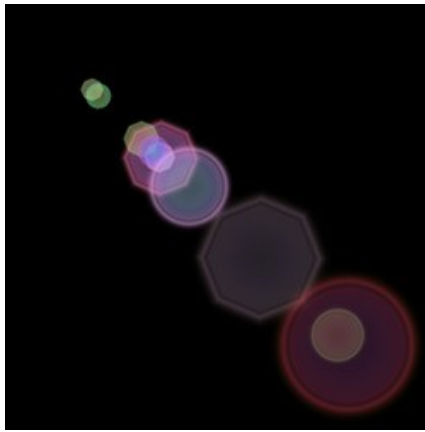


Spektrum = 5

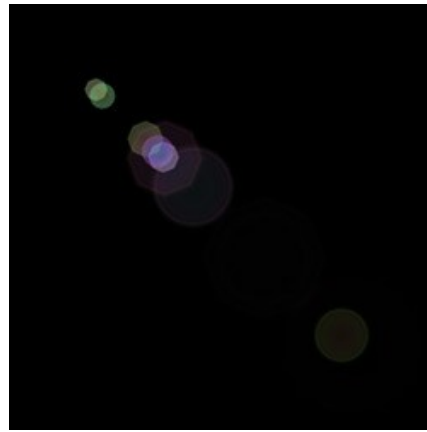


Spektrum = 75

Dämpfung (0-100). Mit zunehmendem Wert erhöht sich die Transparenz der Flecke. Je größer der Fleck, desto schneller wird er transparenter.



Dämpfung = 5

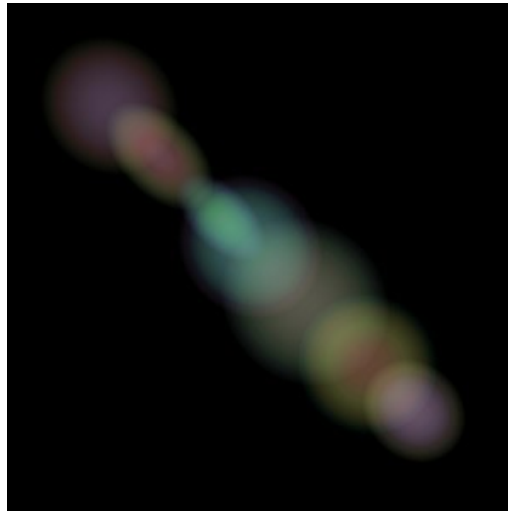



Dämpfung = 45

Zufallszahl (0-999). Diese Zahl gibt den Startwert für die zufällige Verteilung der Flecke vor. Sie kann zwischen 0 und 999 eingestellt werden. Jede Zahl erzeugt eine einmalige Verteilung der Flecke innerhalb des Elementes, gleiche Zahlen erzeugen auch immer die gleiche Verteilung.

OVALE LICHTFLECKE

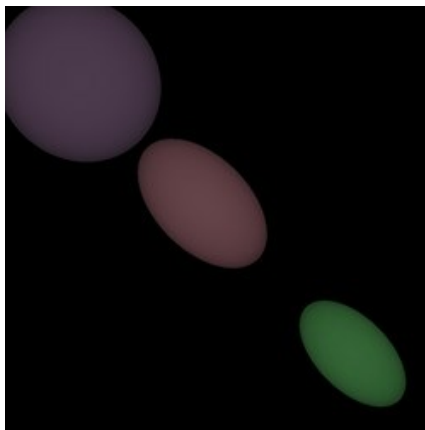
Ovale Lichtflecke. Ein Element des Lichteffekts in Form der auf einer Geraden liegenden leuchtenden ovalen Lichtflecke.



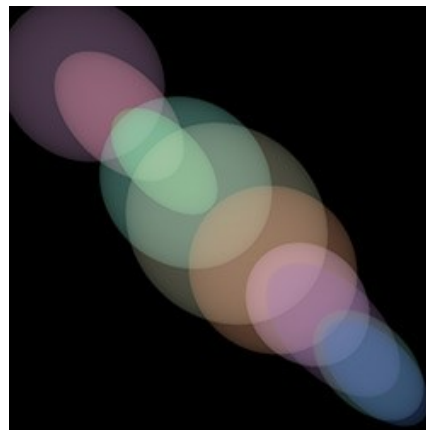
Sie können den Lichteffekt mit dem Werkzeug  transformieren. In dem Register **Elementparameter** können Sie die **Position und Größe** sowie die **Farbe** des Elements ändern.

Außerdem kann man die speziellen Parameter des Elements **Ovale Lichtflecke** anpassen:

Fleckenzahl (1-20). Der Parameter legt die Zahl der Flecke in dem Element.

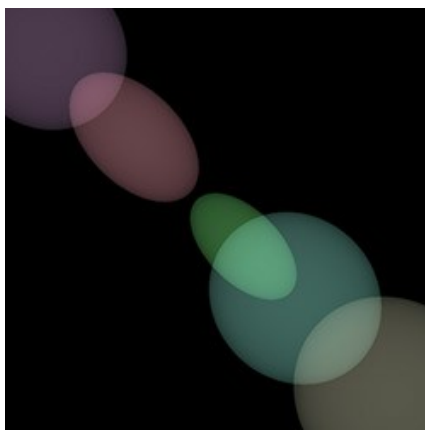


Fleckenzahl = 3

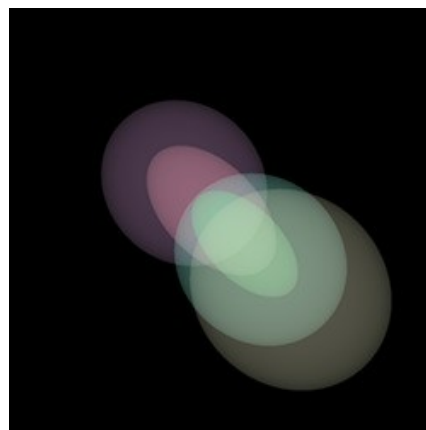


Fleckenzahl = 10

Dichte (1-100). Mit zunehmendem Wert verschieben die Flecke zum Zentrum des Lichteffekts bzw. der Geraden. Mit abnehmendem Wert werden sie der Länge nach angeordnet.

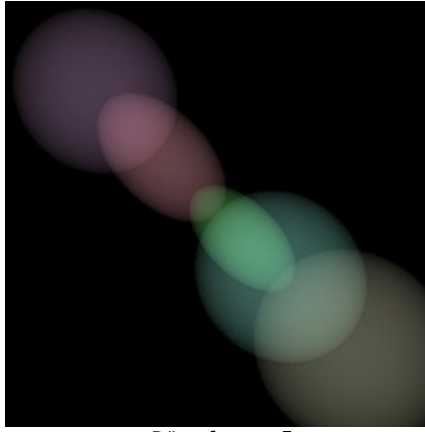


Dichte = 10

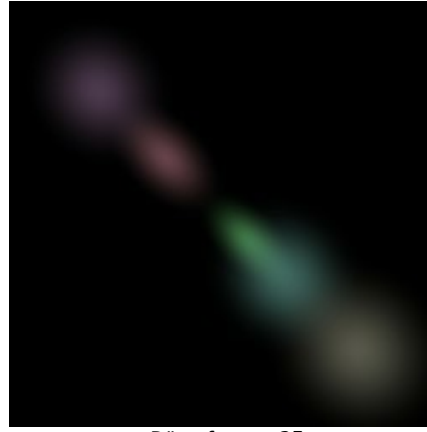


Dichte = 90

Dämpfung (2-100). Beim minimalen Wert bekommen die ovalen Flecke scharfe Kanten. Mit zunehmendem Wert werden die Kanten verschwommen und die Flecke werden visuell kleiner.

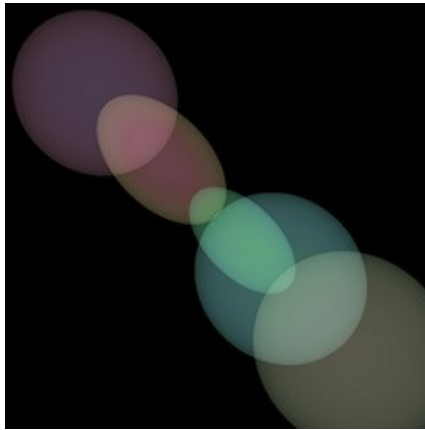


Dämpfung = 5

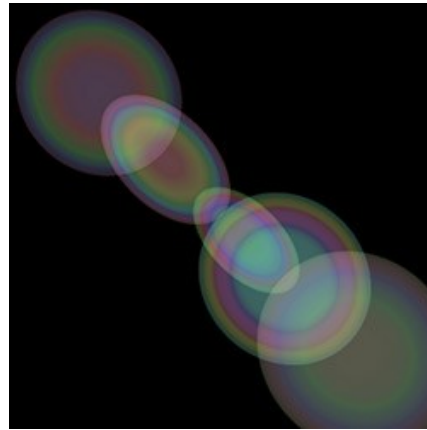


Dämpfung = 25

Spektrum (0-100). Wenn der Wert gleich 0, ist jeder Fleck einfarbig. Je höher der Wert, desto mehr regenbogenfarbige Ringe sind in jedem ovalen Fleck.



Spektrum = 5



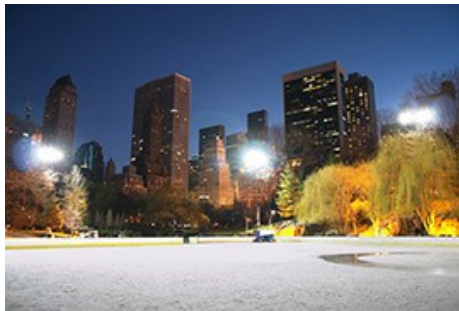
Spektrum = 50

Zufallszahl (0-999). Diese Zahl gibt den Startwert für die zufällige Verteilung der Flecke vor. Sie kann zwischen 0 und 999 eingestellt werden. Jede Zahl erzeugt eine einmalige Verteilung der Flecke innerhalb des Elementes, gleiche Zahlen erzeugen auch immer die gleiche Verteilung.

FEUERWERK ÜBER DER STADT

Stellen wir uns eine Stadt am Winterabend vor. Stellen Sie sich einmal eine Nachtstadt Im Winter vor. Jeder geht seinen Geschäften nach. In der Geschichte jedes Landes gibt es aber Daten, die alle Bewohner vorübergehend vereinigt. In solchen Festnächten sieht man nicht nur Sterne, sondern auch die bunten Lichter am Himmel.

Mit dem Programm **AKVIS LightShop** kann man jedes Foto festlich gestalten.




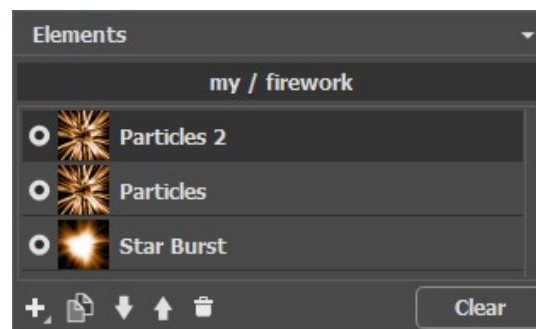
Original



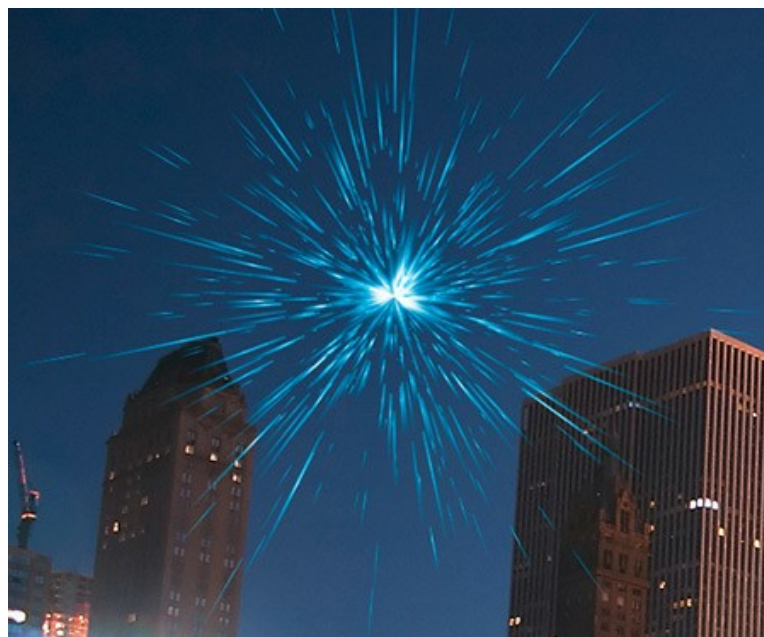
Ergebnis


Schritt 1. In **AKVIS LightShop**, in dem **Erweiterten** Modus aktivieren Sie die **Elemente**-Leiste und erstellen einen neuen Lichteffekt mit den Elementen **Partikeln** und **Strahlenstern**.

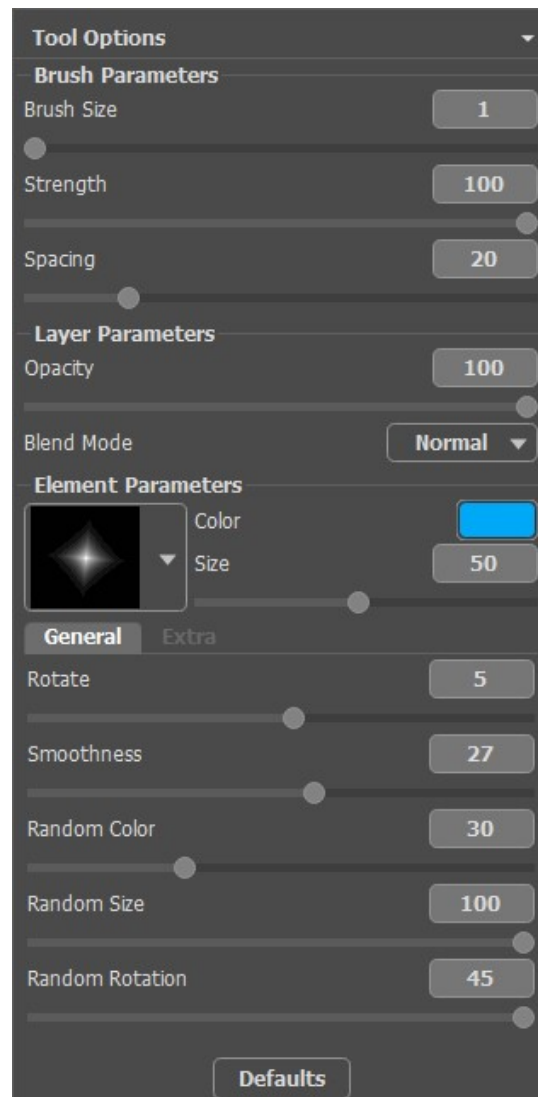
Sie können entweder [den Effekt herunterladen](#), die zip-Datei öffnen und die xml-Datei in das Programm importieren (mit einem Klick auf  in der **Effekte**-Leiste) oder Ihren eigenen Effekt erzeugen.



Passen Sie die Einstellungen in der Leisten **Elementparameter** und **Effektparameter** so an, dass das Ergebnis wie folgt aussieht:





Schritt 2. Aktivieren Sie den **Sternpinsel** in der **Werkzeugpalette**  und passen seine Parameter wie folgt an.




Fügen Sie die Sterne hinzu. Man kann diese entweder an die Spitze der Partikeln oder chaotisch platzieren.



Speichern Sie das Ergebnis mit einem Klick auf . Sie erhalten dann die Meldung: "Möchten Sie das gespeicherte Bild als Ausgangsbild benutzen?" Klicken Sie auf **Ja** und setzen die Bearbeitung fort.


Wenn Sie die Plugin-Version des Programms benutzen, klicken Sie auf , um die Änderungen anzunehmen und das Plugin-Fenster zu schließen.

Schritt 3. Wiederholen Sie die Schritte 1-2, um mehrere Lichteffekte dem Bild hinzuzufügen. Mit dem Werkzeug **Transformieren**  ändern Sie die Größe und Position der Lichteffekte auf dem Bild. Wählen Sie andere Farben in den

Effektparametern.

Für jeden Effekt kann man das zentrale Element (**Strahlenstern**) gegen ein anderes tauschen, z.B. gegen **Lichtbündel** oder **Strahlenkranz**.

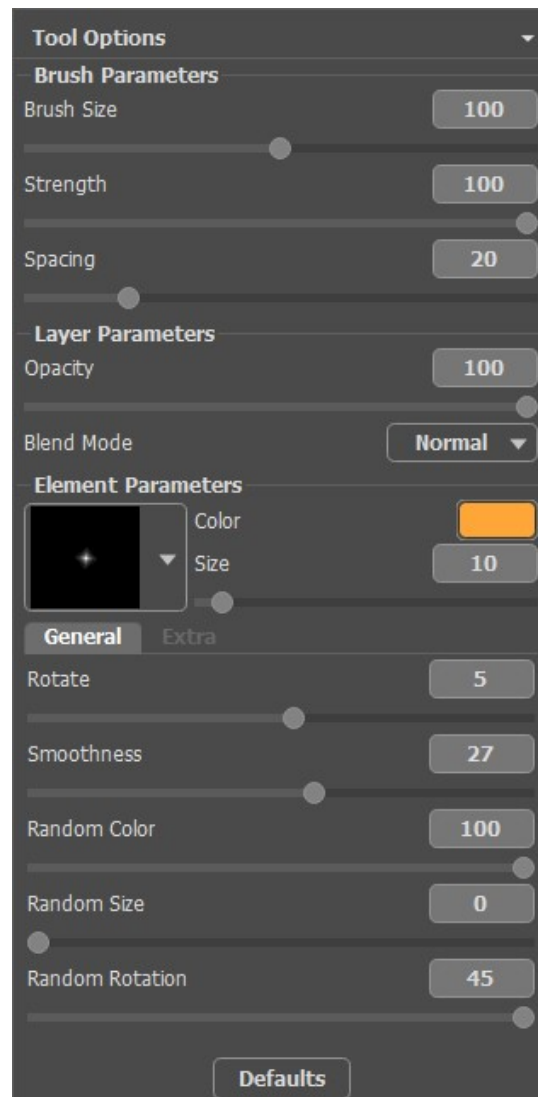
Hinweis:

Mit einem Klick auf  können Sie die Effekte als Presets speichern, um diese in der Zukunft zu benutzen.

Beachten Sie, nur Lichteffekte können in xml-Dateien gespeichert werden, nicht die mit dem Pinsel erstellten Sterne!




Schritt 4. Malen Sie auf dem Himmel die Schlangenlinien aus bunten Sternen. Dazu passen Sie die Parameter des **Glitzerpinsels** wie folgt an:



Mit dem Pinsel malen Sie ein Paar gekrümmte Linien an beliebigen Stellen. Erhöhen Sie den Wert des Parameters **Sterngröße** um 10 und ziehen Sie mehrere Linien oberhalb der bereits gezogenen (kürzer um 1/3). Wiederholen Sie diesen Schritt mehrere Male.

Als Ergebnis bekommt man so etwas:



Wenn einige Bereiche des Himmels etwas leer aussehen, fügen Sie mehrere bunte Sternchen hinzu. Klicken Sie auf , um das Plugin-Fenster zu schließen.

Im Ergebnis sieht die Stadt festlich aus:



Nachtfeuerwerk
(Klicken Sie auf das Bild, um eine vergrößerte Version zu sehen)

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. Das Programm bietet 4 Bildverbesserungsmodi, bei denen jeweils ein einzigartiges neuronales Netzwerk zum Einsatz kommt. Die Software ist für Privatanwender kostenlos erhältlich. Für die kommerzielle Nutzung wird eine Business-Lizenz angeboten. Entfalten Sie die ganze Schönheit Ihrer Fotos! [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...](#)



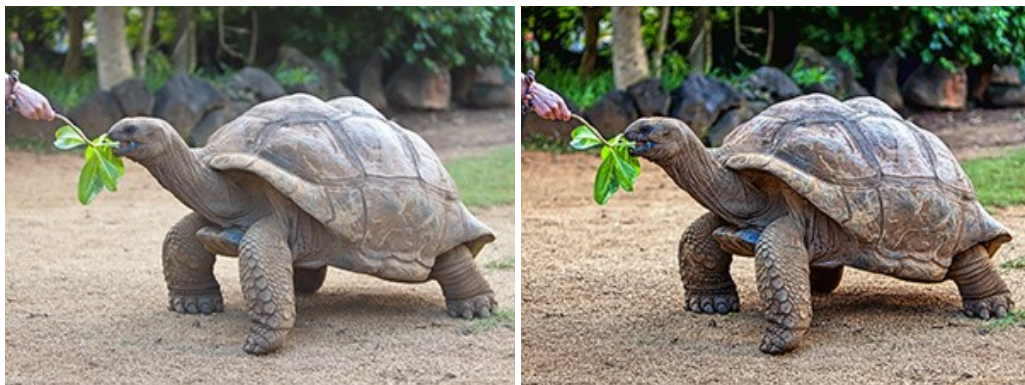
AKVIS Draw — Skizzeneffekt in Fotos

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 Inspire AI — Kunstwerke leicht gemacht!

AKVIS Inspire AI stilisiert Bilder anhand verschiedener Gemäldemuster. Das KI-basierte Programm ahmt das Farbschema und den Stil eines ausgewählten Kunstwerks nach und schafft so ein neues Kunstwerk. Die Software umfasst eine Galerie von Kunststilen und ermöglicht das Laden eines benutzerdefinierten Musters. Imitieren Sie den Stil weltberühmter Künstler!

Weiter...



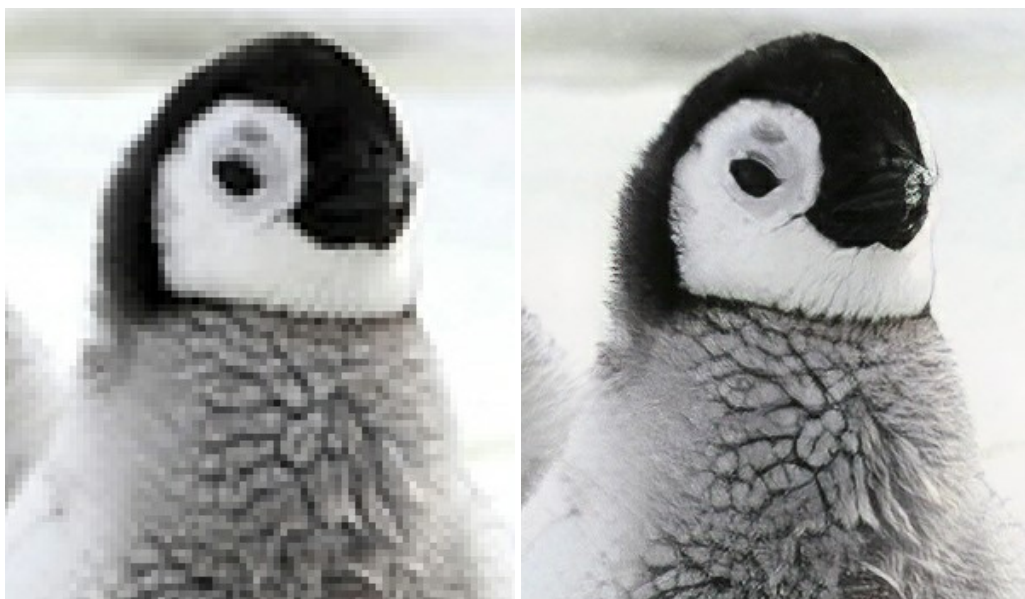
AKVIS LightShop – Licht- und Sterneneffekte

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 und Bildqualität verbessern

Mit **AKVIS Magnifier AI** können Sie Fotos verlustfrei vergrößern und gleichzeitig die Bildqualität verbessern. Mit innovativen KI-Algorithmen skaliert Magnifier AI Bilder auf eine superhohe Auflösung von bis zu 800% und erstellt wandgroße Drucke. Verbessern Sie die Bildauflösung, erstellen Sie detaillierte Bilder ohne Verpixelung oder Unschärfe! [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](#)



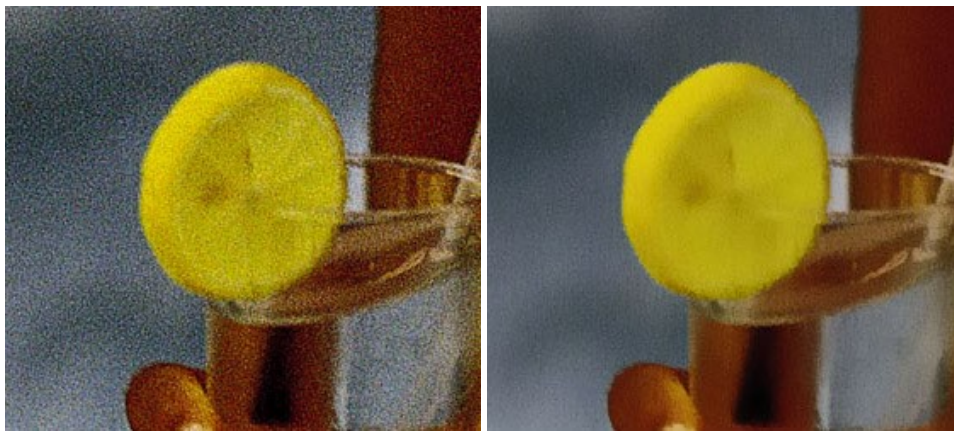
AKVIS Neon – Leuchtbilder aus Fotos

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 AI – Verringerung des Bildrauschens

AKVIS Noise Buster AI 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...](#)



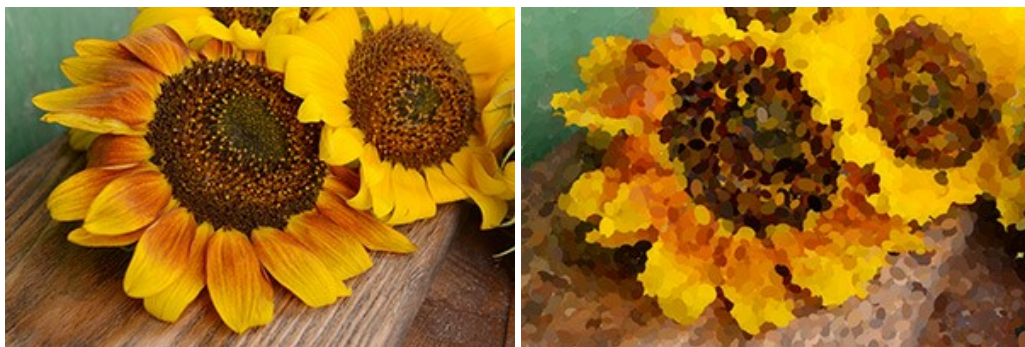
AKVIS Pastel – Pastellgemälde aus Fotos

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

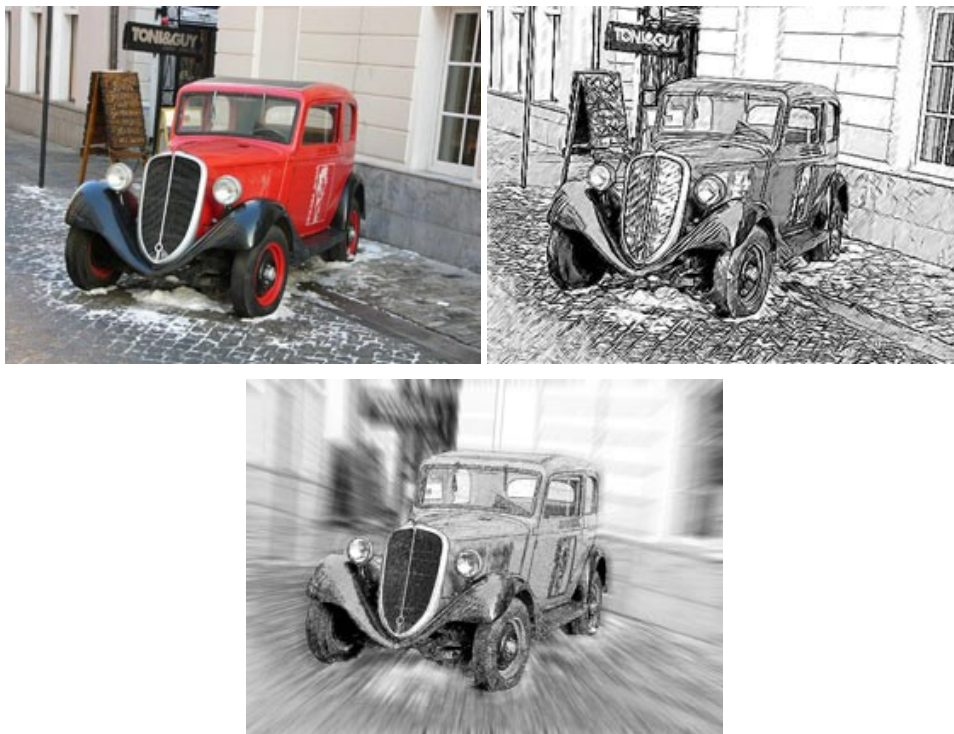
AKVIS Retoucher ist eine effektive Fotorestaurierungssoftware für Kratzer- und Staubbeseitigung.

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 folgende Zeichenstile: *Klassischen*, *Künstlerischen*, *Maestro* und *Multistil* - 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 bietet zwei Konvertierungsstile: *Klassisches Aquarell* und *Kontur-Aquarell*. Jeder Stil kommt mit einer großen Auswahl an gebrauchsfertigen Presets. Das Programm erlaubt es, großartige Meisterwerke mit nur einem Klick erstellen! [Weiter...](#)

