

Der MS - PHOTOEDITOR

Inhaltsverzeichnis

Der MS - PHOTOEDITOR

Einleitung

Dateiformate

Das Photoeditor Hauptfenster

Das Effektemenü

Scharfzeichnen

Weichzeichnen

Negativ

Verfeinern

Plakateffekt

Solarisation

Spezielle Effekte

Kreide und Zeichenkohle

Relief

Zeichenstift

Briefpapier

Wasserfarbe

Buntglas

Stempel

Strukturgeber

Das Bildmenü

Zuschneiden

Drehen

Ausgleichung

Möglichkeiten der Symbolleiste

Beispiel für Verwischen

Transparenz

Einleitung

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Im Gegensatz zu *Photoshop* gehört der **Microsoft Photo Editor** eher zur Amateurklasse der Photobearbeitungsprogramme. Doch auch für den Laien kann dieser dem Benutzer viel Vergnügen bereiten. Es gibt viel Interessantes zu entdecken.

Sie haben die Möglichkeit, ihr Foto ganz individuell zu bearbeiten, wie zum Beispiel Helligkeit und

Kontraste bestimmen, künstlerische oder Spezialeffekte erzeugen oder Ihre Fotos per Email versenden. Ganz banale Bearbeitungen - wie zum Beispiel die Größe ändern, Ränder hinzufügen oder die Fotos zuschneiden, sind natürlich auch machbar.

Man hat ferner die Möglichkeit, verschiedene *Effekte* zu erzielen - z.B. *Scharf-* oder *Weichzeichnen*, *Plakateffekte* erzielen oder auch ein Foto in ein *Aquarell* oder in ein *Relief* umzuwandeln.

Dateiformate

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Der *Microsoft Photo Editor* kennt u.a. folgende Dateiformate:

BMP: Beim *bmp* Format sind zwei Darstellungsvarianten wählbar: entweder 256 Farben in Palettendarstellung (eine *Palette* ist eine Tabelle der zur Verfügung stehenden Farben) oder 24 Bit je Pixel (d.h. ein Byte pro Grundfarbe).

GIF: maximal 256 Farben in Palettendarstellung. Die *Transparenz* wird als "transparente Farbe" gespeichert; Die Originalfarbe geht verloren. (Mehr zur *Transparenz* s.u.)

JPG: 8 Bit oder 24 Bit je Pixel. Das JPG-Format erlaubt eine Reduktion der Dateigröße auf Bruchteile der Originalgröße, allerdings wird dann die Qualität durch Reduktion "unwichtiger" Bilddetails in hohen Komprimierungsstufen vermindert.

Ein guter Kompromiss zwischen Qualität und Größe liegt i.d.R. bei 50% - 70% (s.u.).

TIFF: Auch hier wieder 8 Bit bzw. 24 Bit je Pixel. In der 8 Bit Einstellung ist keine *Transparenz* möglich, bei 24 Bit wird die *Transparenz* ebenfalls im *Alphakanal* gespeichert.

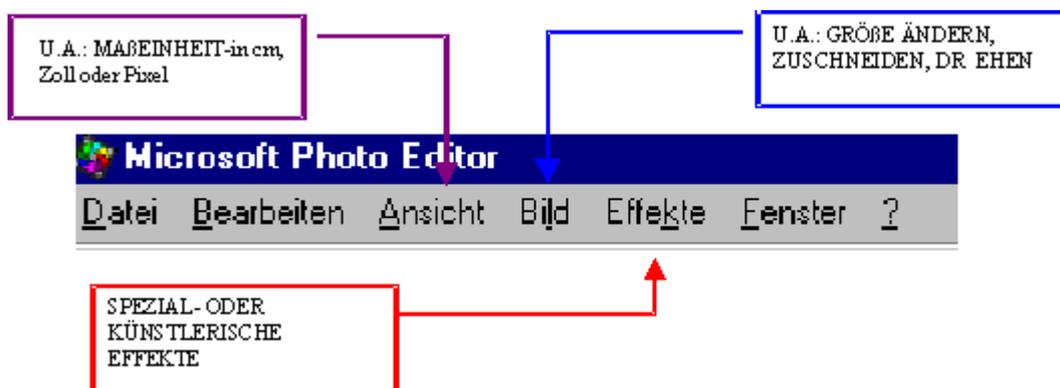
Das Dateiformat eines Bildes kann beim *Speichern*-Fenster festgelegt werden, z.B.:



Die zusätzlichen Einstellungen können über "Weitere" eingeblendet, über "Reduzieren" ausgeblendet werden.

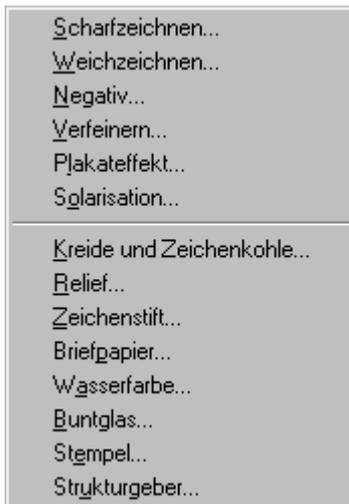
Das Photoeditor Hauptfenster

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



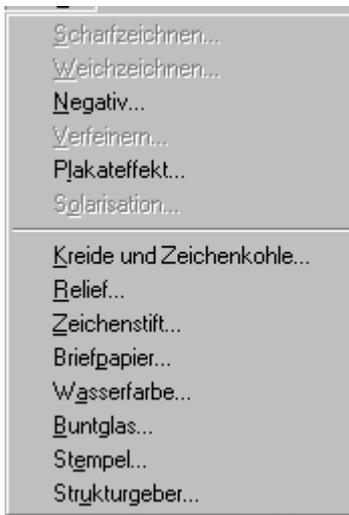
Das Effektemenü

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Hier sieht man das *Effektemenü*.
Normale *Effekte* sind durch den oberen Teil einzufügen.

Kreativ austoben kann man sich im unteren Teil mit Hilfe dieser *Verfremdungseffekte*.



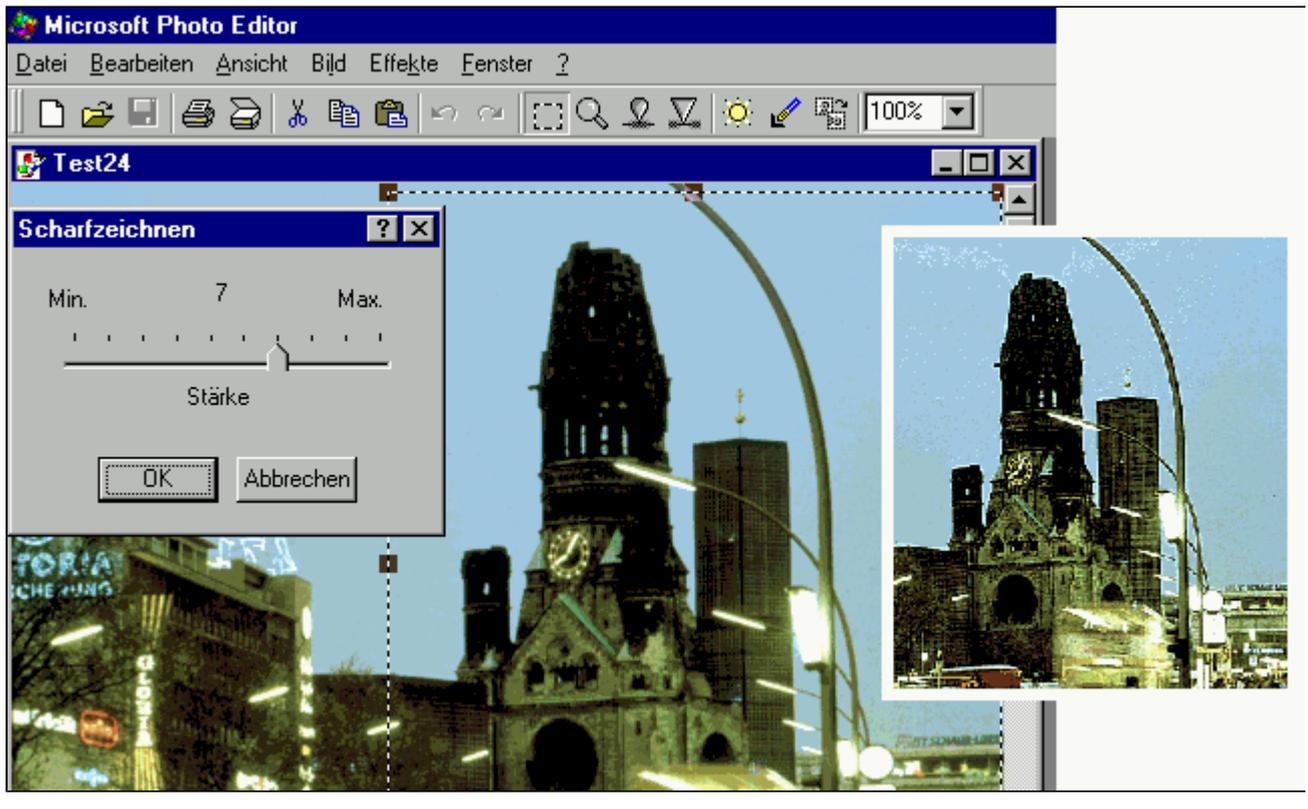
Besitzt das zu bearbeitende Bild eine 256-Farben-Palette, sind einige *Effekte* nicht nutzbar.

Will man diese *Effekte* dennoch nutzen, so muß das Bild vorher ins TrueColor-Format umgewandelt werden (z.B. über das *Eigenschaften*-Fenster, s.o.)

Nachfolgend werden die verschiedenen Optionen des *Effekte*-Menüs vorgestellt...

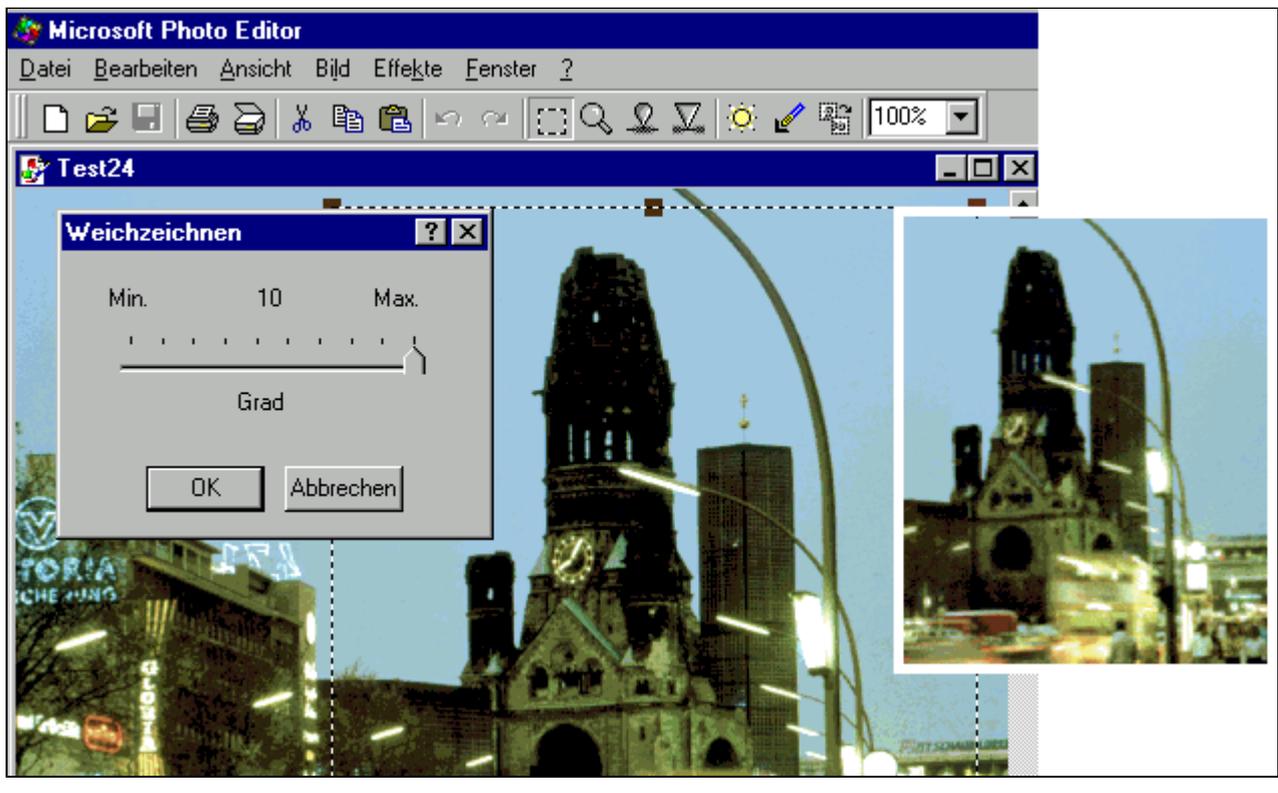
Scharfzeichnen

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



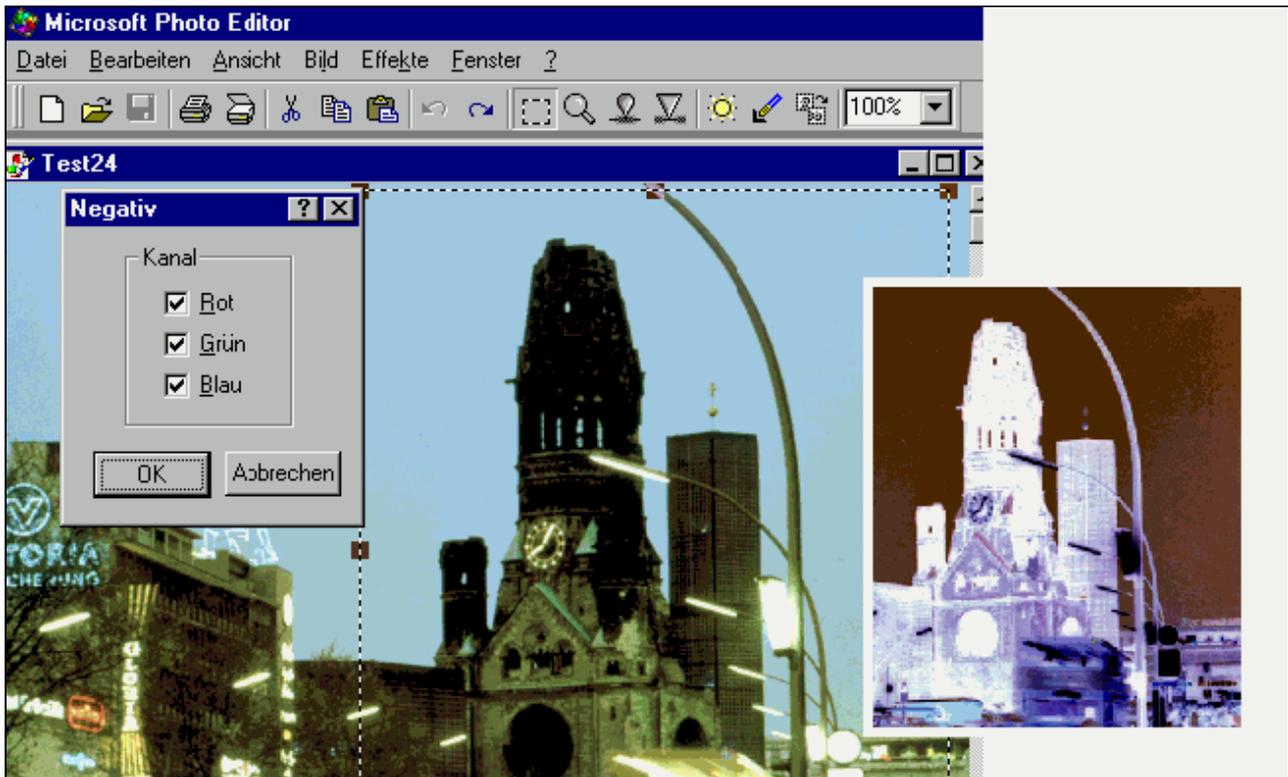
Weichzeichnen

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Negativ

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Die Farbinformation eines Bildpunktes wird meistens (durch additive Farbmischung) aus RGB-Anteilen, d.h. aus den Grundfarben Rot, Grün und Blau, zusammengesetzt. Jeder Farbanteil wird dabei durch 1 Byte dargestellt, also durch Werte von 0 bis 255.

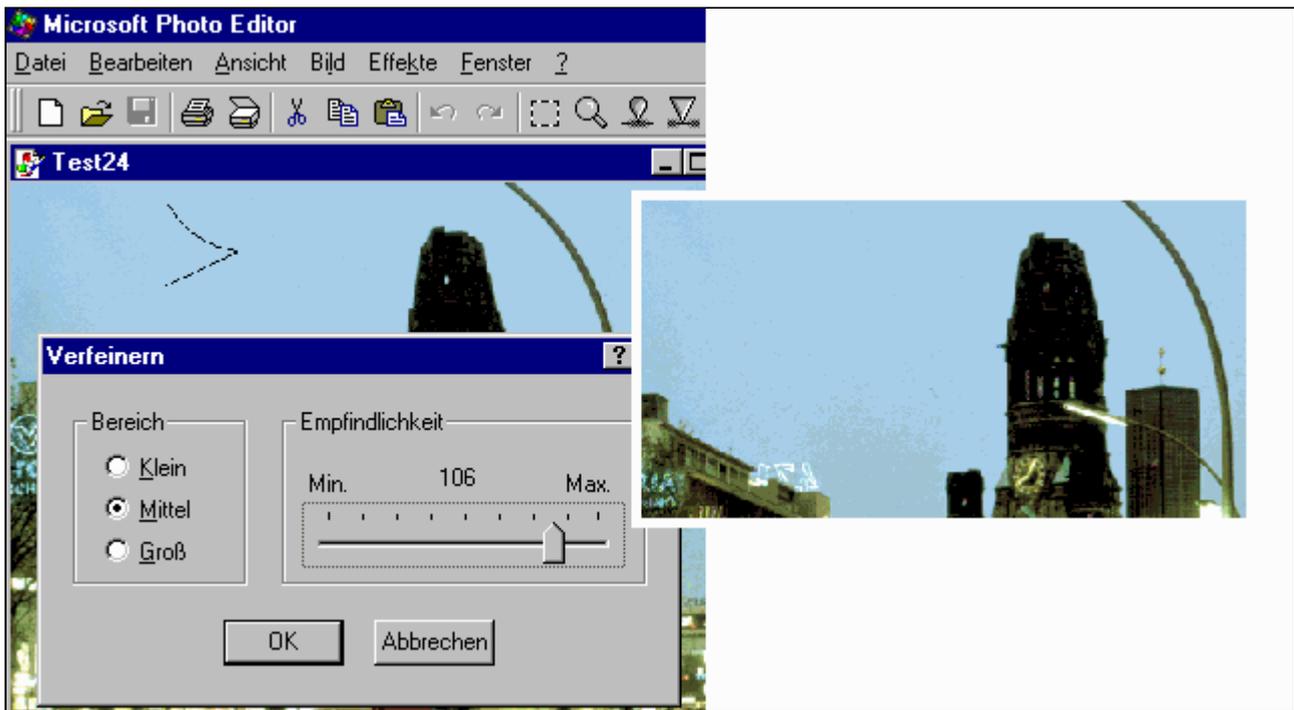
Beispiel: Hat der Bildpunkt die Farbanteile *Rot: 255, Grün: 255, Blau: 0* so ist die Farbe des Bildpunktes *Gelb*.

Bei einer Umwandlung ins Negativ auf allen drei Kanälen hätte dieser Bildpunkt die Farbanteile *Rot: 0, Grün: 0, Blau: 255*, d. h. seine Farbe wäre *Blau*.

Praktische Anwendung: Scan und Bearbeitung von Negativen, denn hier läßt sich das Original-Bild in ein Negativ umwandeln.

Verfeinern

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

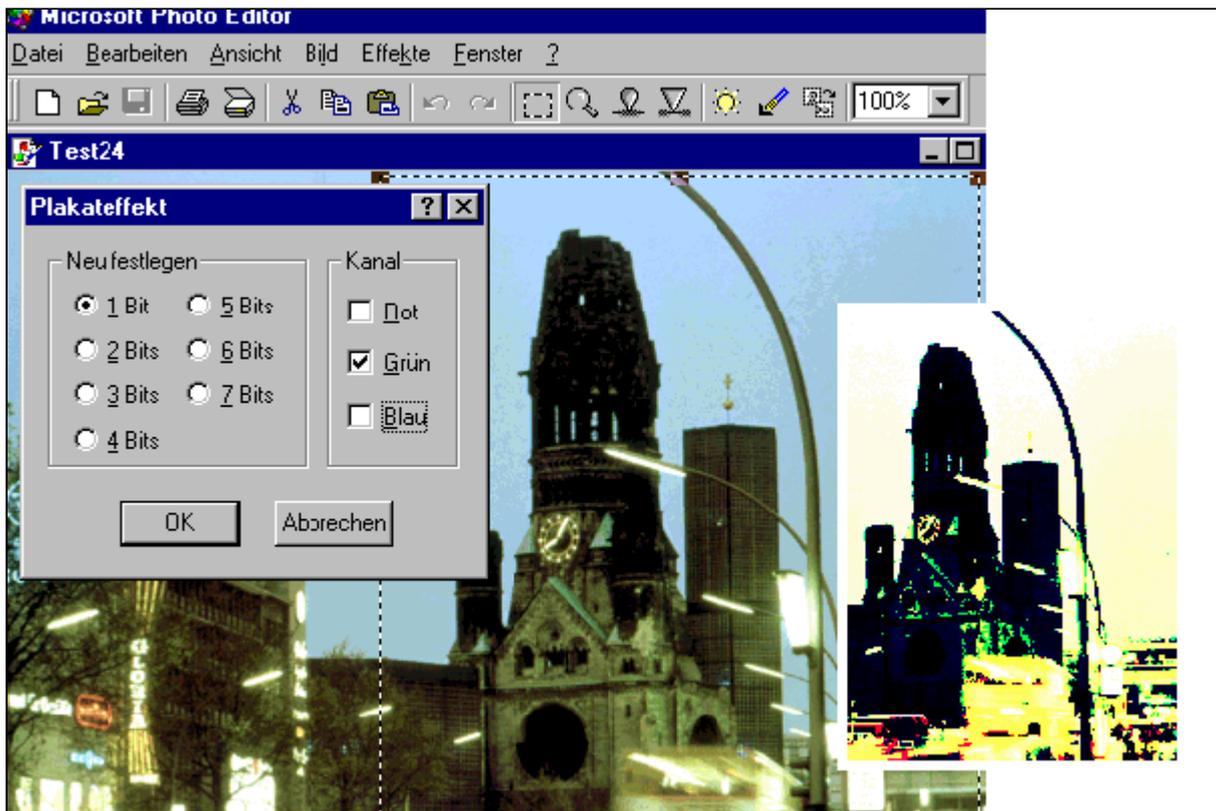


Über dieses Menü lassen sich Flecken oder Unsauberkeiten aus einem TrueColor-, Paletten- oder Graustufen-Bild entfernen. Der Empfindlichkeitsregler stellt die zu erfassende Farbabweichung ein.

Im rechten Beispiel ist kein "Kratzer" mehr zu erkennen, allerdings sind auch einige Details in der Kirchturmspitze verschwunden.

Plakateffekt

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



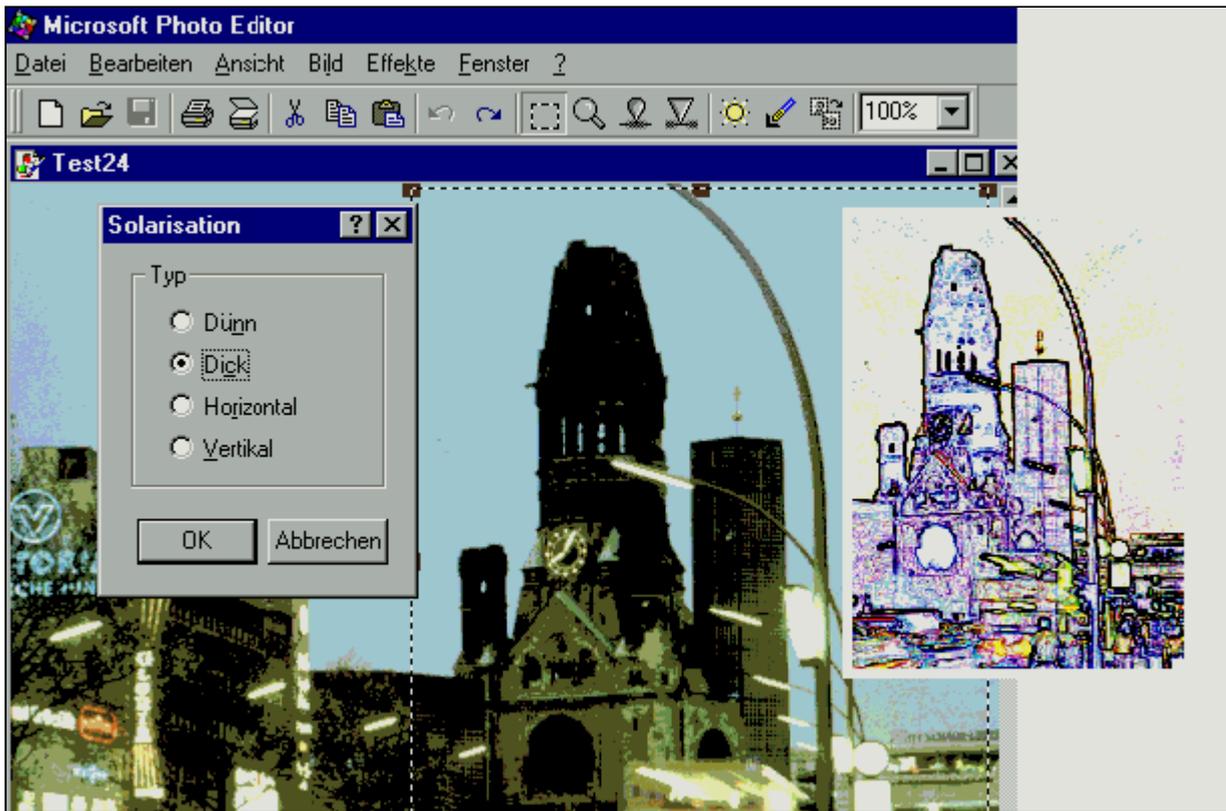
Die Feinheit der Farbabstufungen ist künstlich beschränkbar - die Reduzierung der Bits und Einstellung des Farbkanals ermöglicht so eine gröbere Abstufung des Bildes und den sogenannten *Plakateffekt*.

Pro Farbkanal gibt es die 8 Bit-Standardabstufung, d.h. 256 Farben. Reduziert man die Bit-Anzahl, werden gleichzeitig die Farbabstufungen reduziert, wie unten definiert:

- 1 Bit = 2 Farben
- 2 Bits = 4 Farben
- 3 Bits = 8 Farben
- 4 Bits = 16 Farben
- 5 Bits = 32 Farben
- 6 Bits = 64 Farben
- 7 Bits = 128 Farben

Solarisation

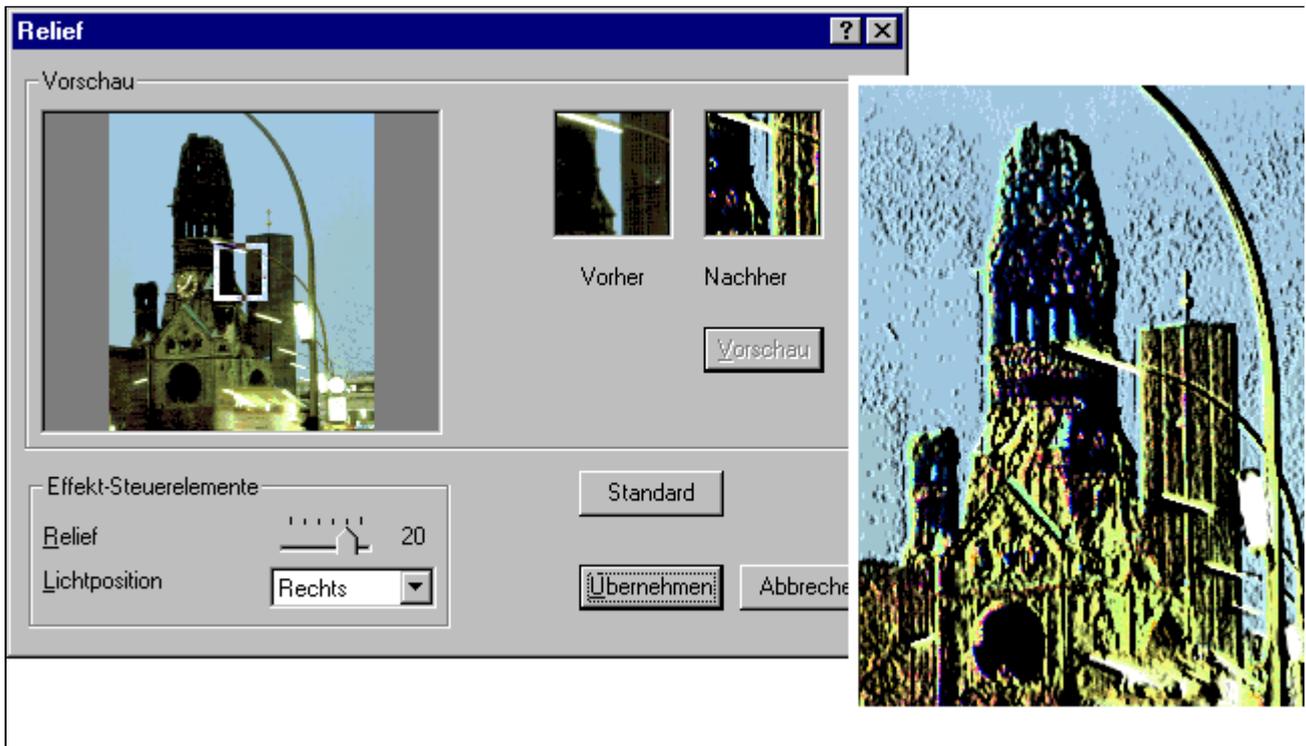
[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Hier werden also die Kontrastwechsel hervorgehoben.

Relief

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



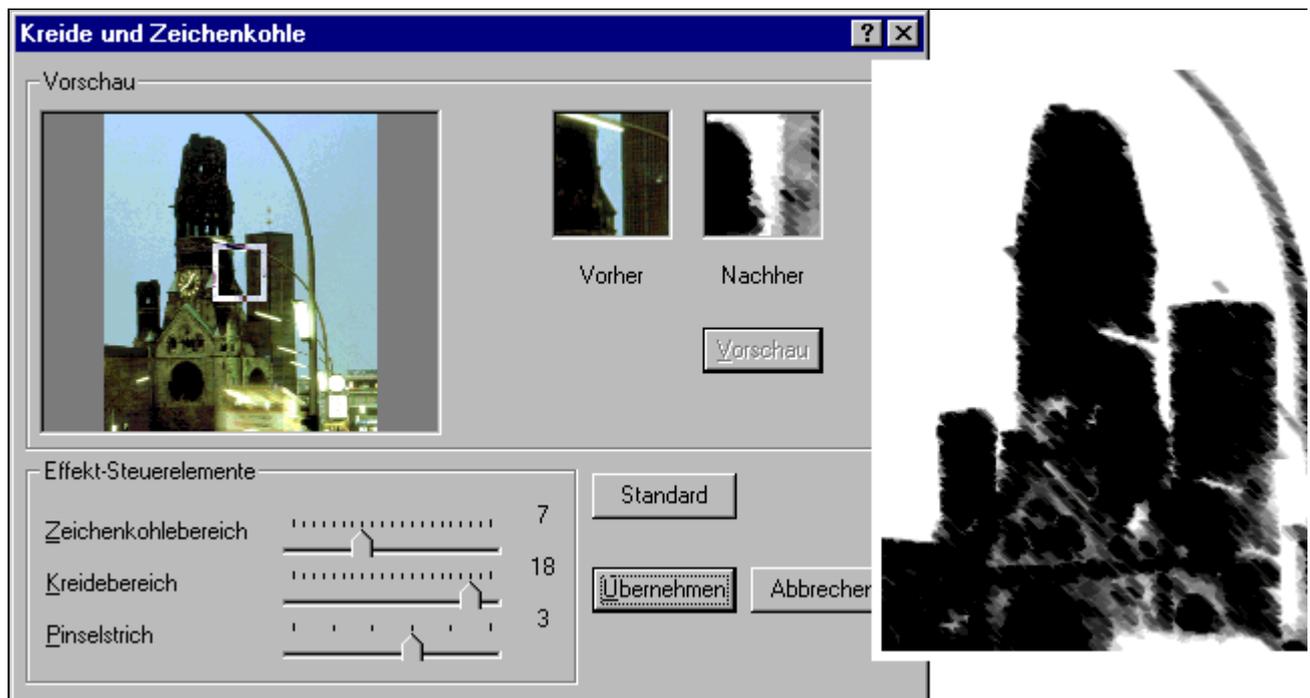
Spezielle Effekte

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

... um bereits erwähnte "künstlerische Effekte" zu erzielen.

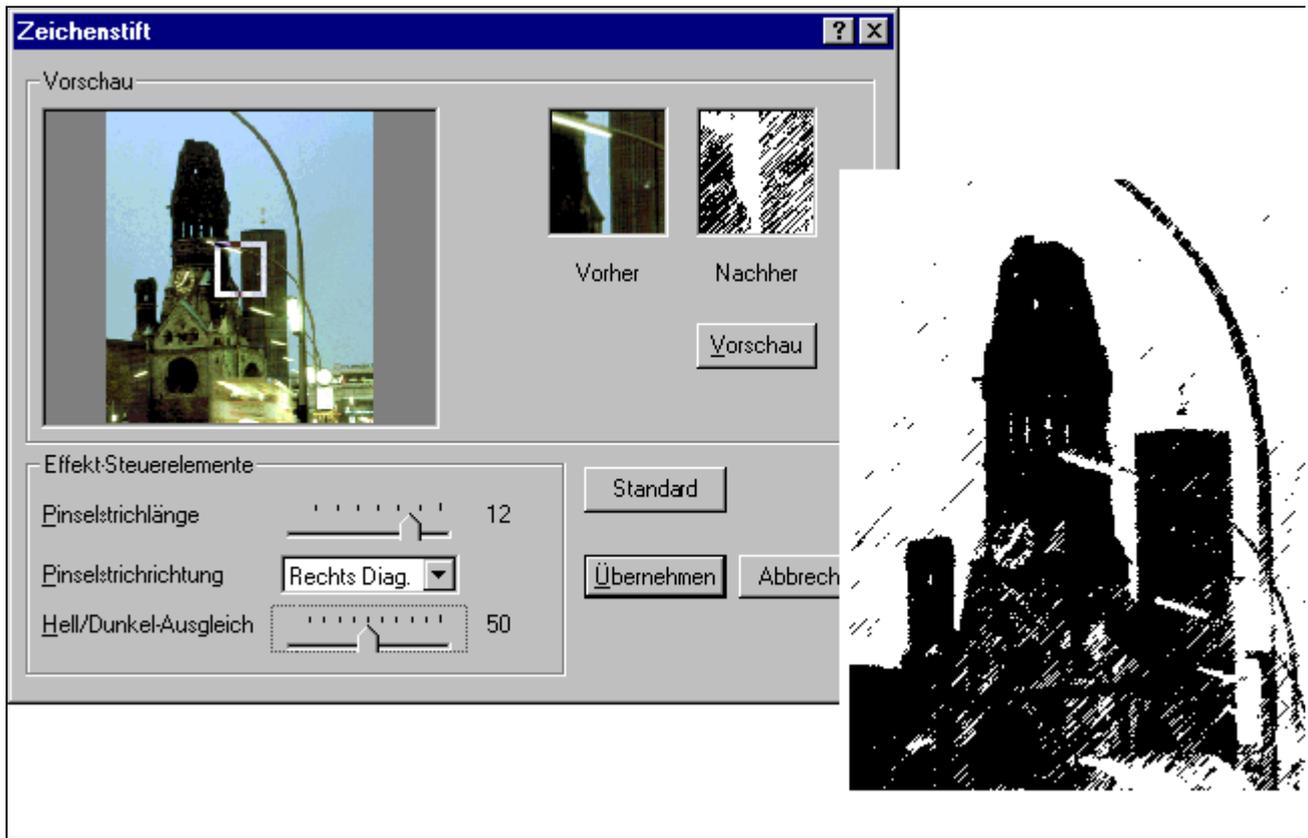
Kreide und Zeichenkohle

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



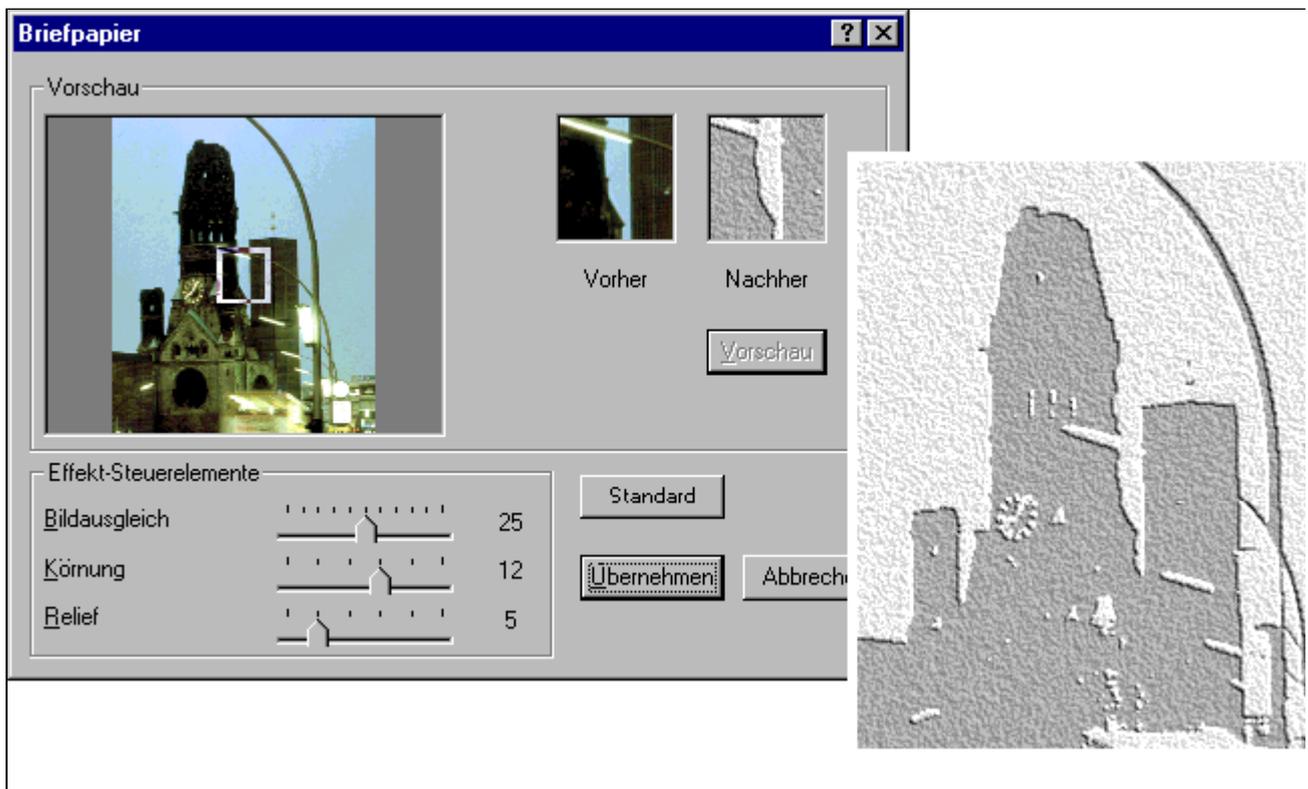
Zeichenstift

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



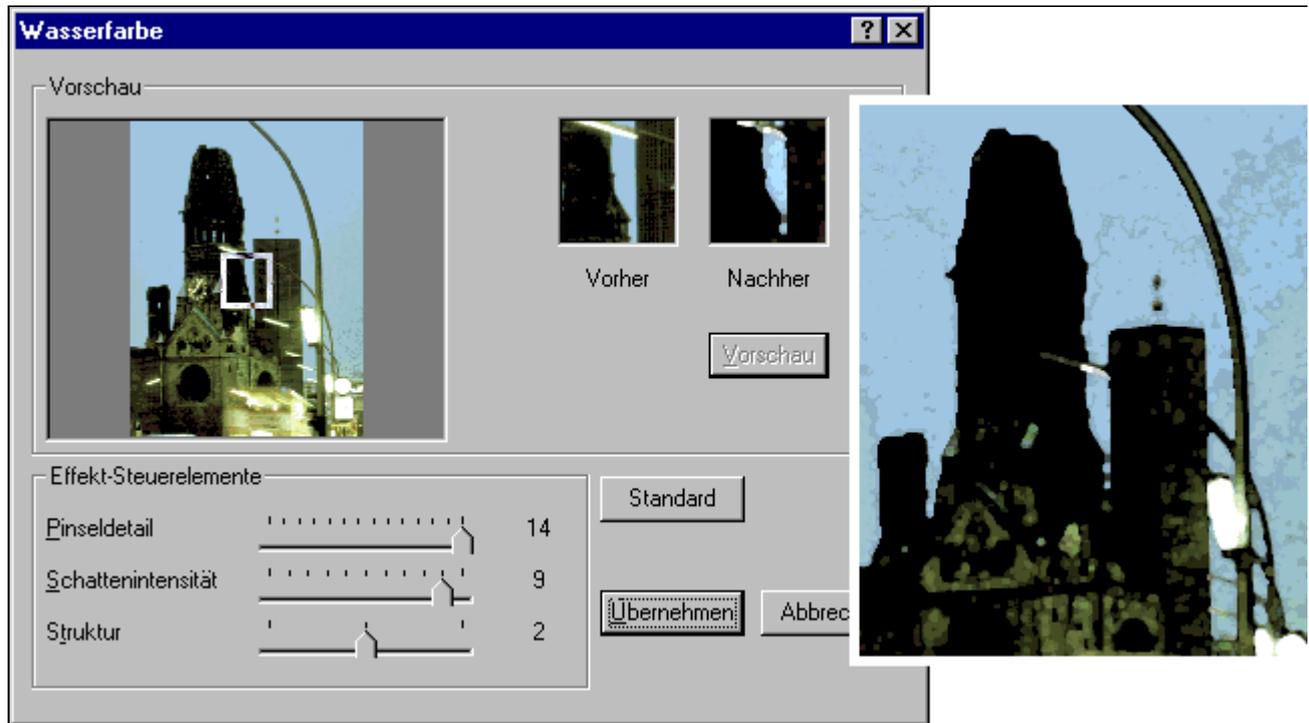
Briefpapier

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



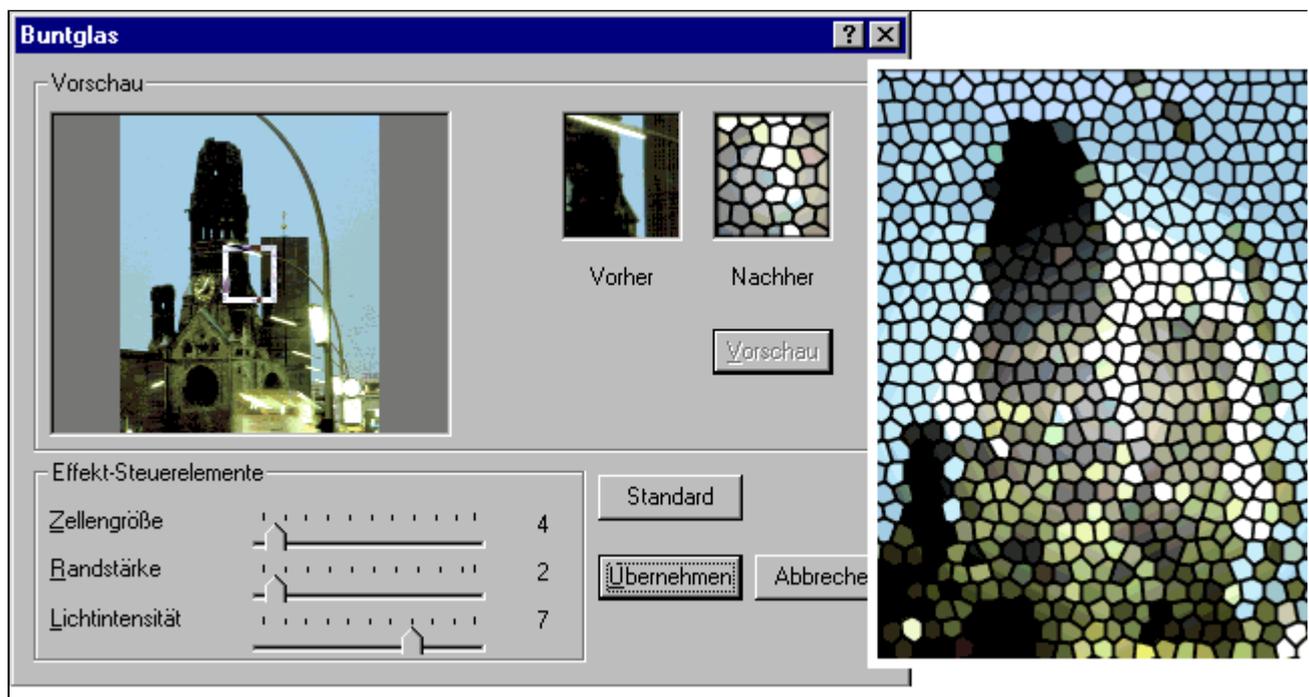
Wasserfarbe

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



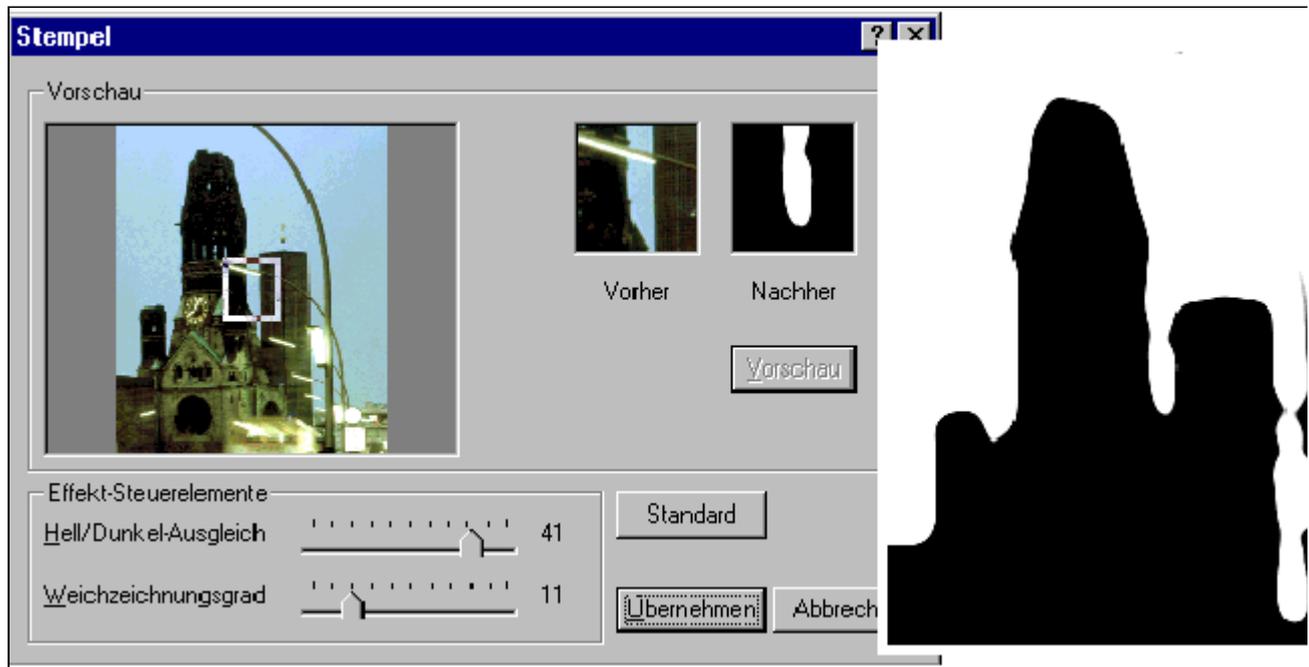
Buntglas

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



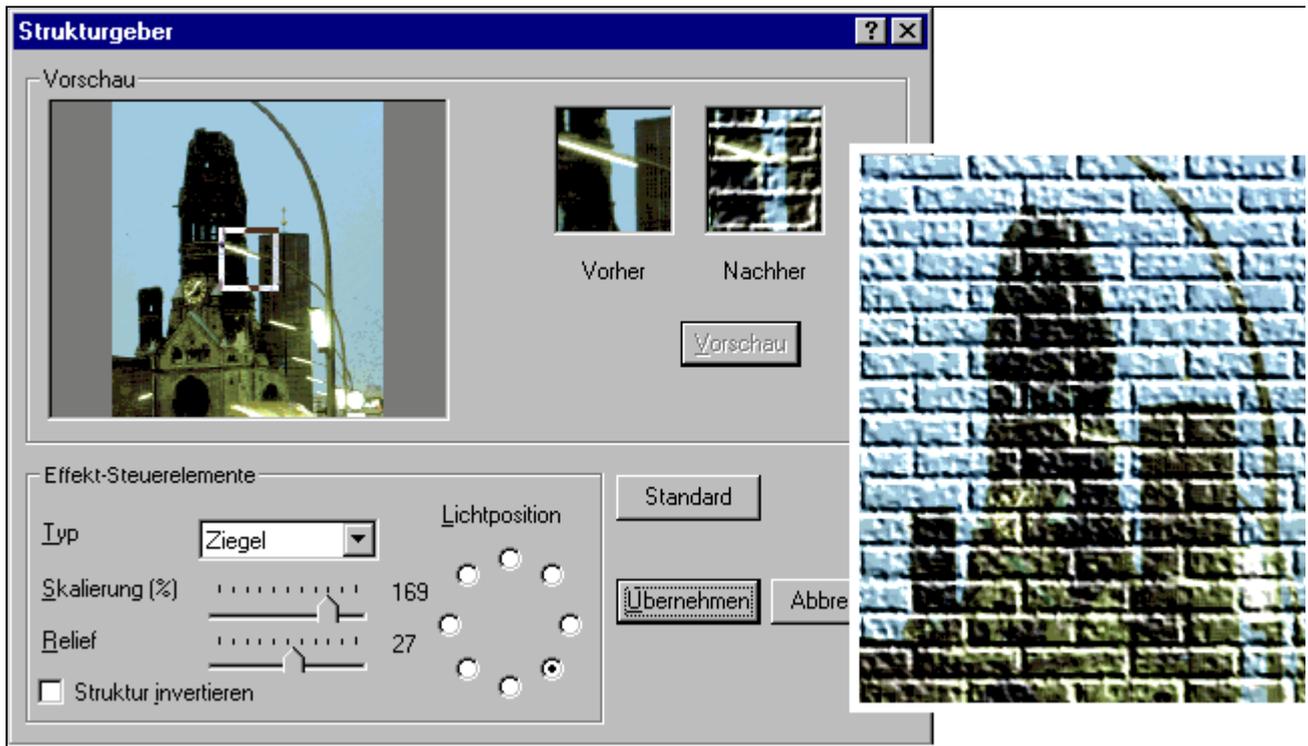
Stempel

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Strukturgeber

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Das Bildmenü

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



... z.B. um die Bildgröße oder -form zu ändern.

Die Maßangaben sind entweder in *Cm*, *Zoll* oder *Pixel* einstellbar.

Um entsprechende *Rahmeneffekte* zu erzielen, hat man die Möglichkeit das *Hinzufügen* und *Zuschneiden* von Rändern zu kombinieren. Wenn man hier also *unten* 10 cm einstellt, wird

erreicht, daß 2,67 cm unten "weggeschnitten" wird.

Eine Vorgabe für die zu verwendenden Werte ist über eine vorherige Markierung im Foto selbst einzustellen.

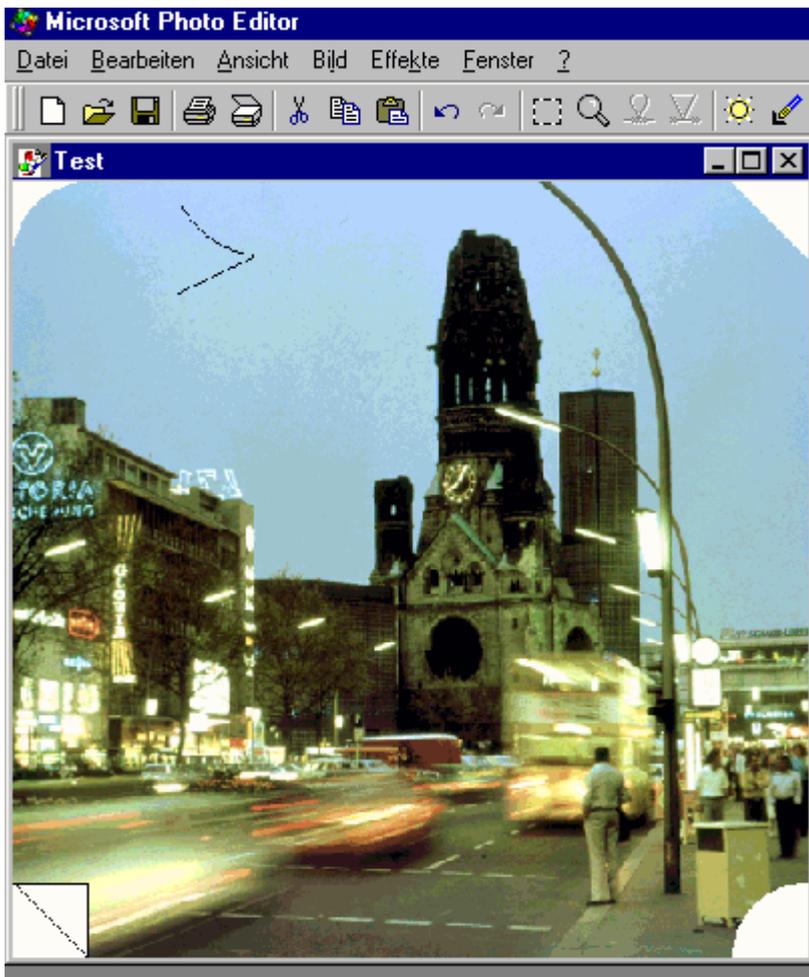


Nachfolgend einige Beispiele...

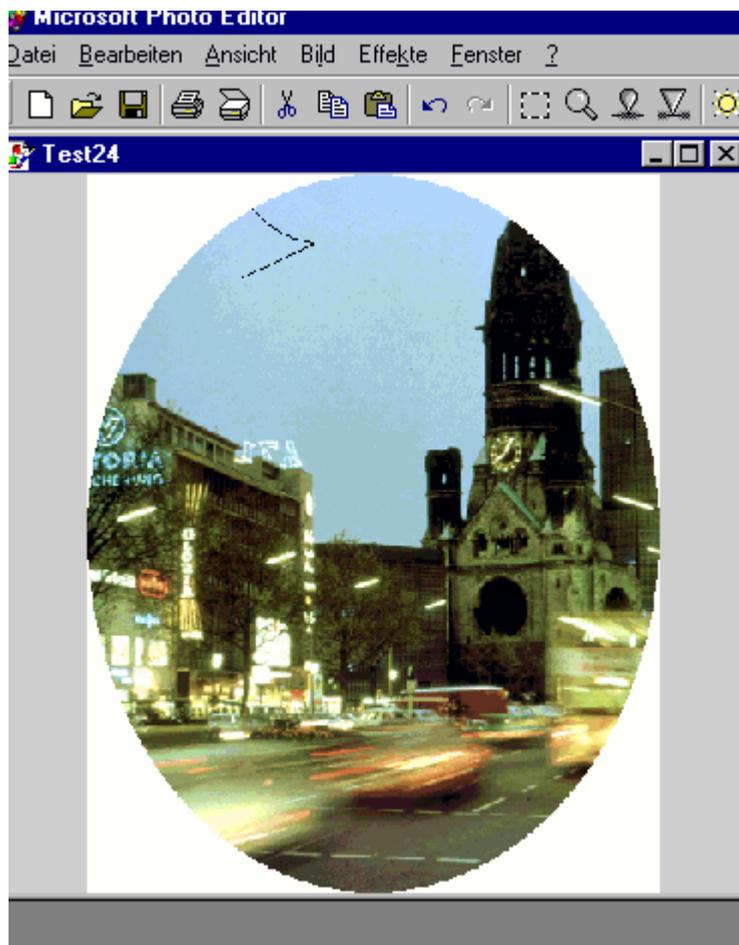
Zuschneiden

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Ecken?



... oder vielleicht oval?

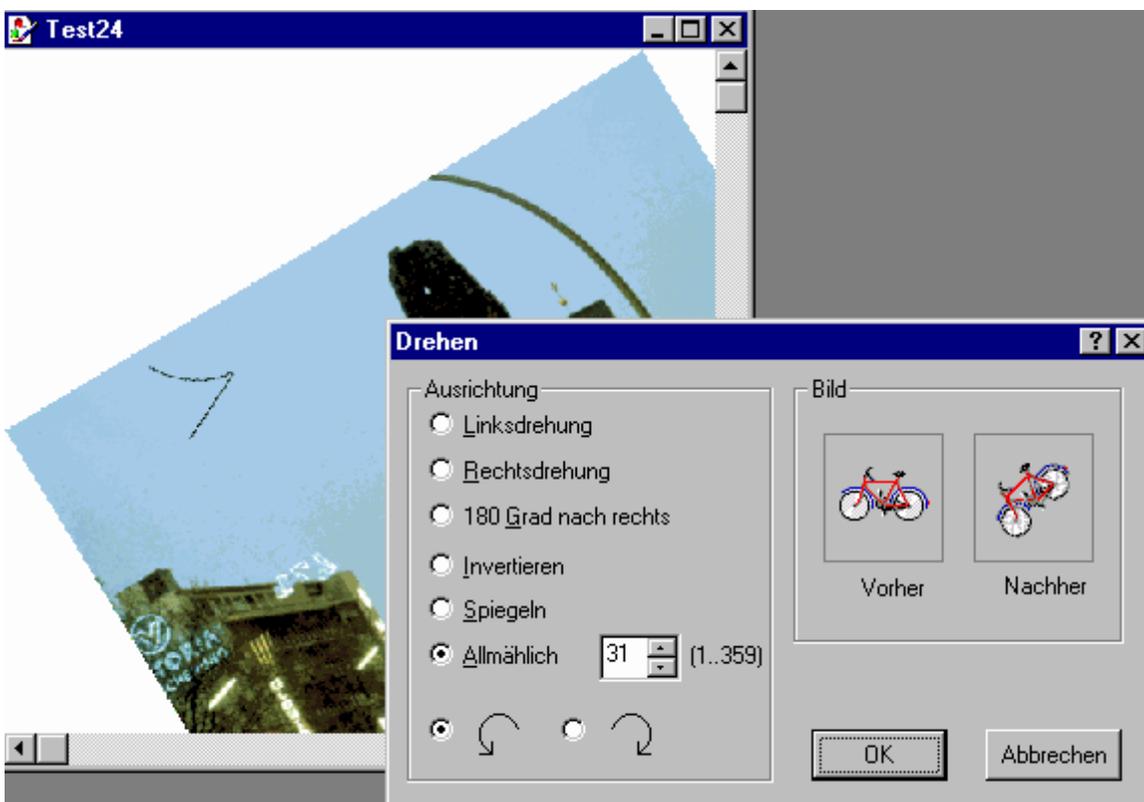


Drehen

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



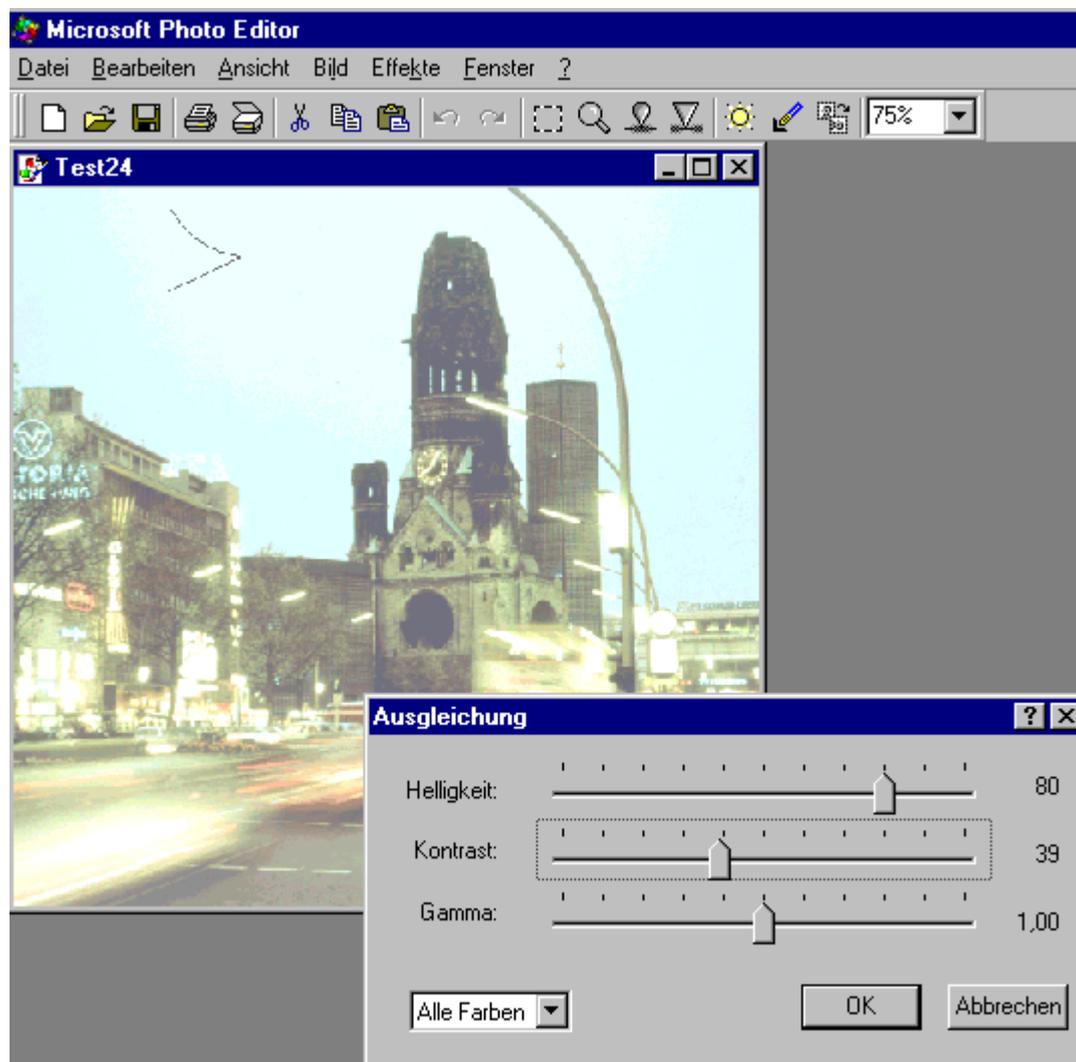
Spiegeln?



... oder vielleicht drehen?

Ausgleichung

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

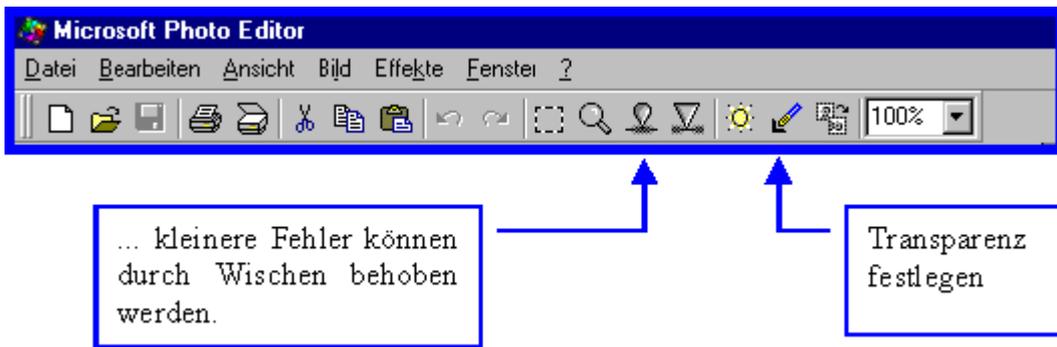


Um den Weißanteil in den Farben und Graustufen zu ändern, benutzt man den Helligkeitsregler. Der Kontrastregler ändert die Differenz zwischen angrenzenden Farben oder Graustufen.

Um alle Farben anzupassen, klickt man auf *Alle Farben*; Um die Farben einzeln anzupassen, wählt man *Rot*, *Grün* oder *Blau*.

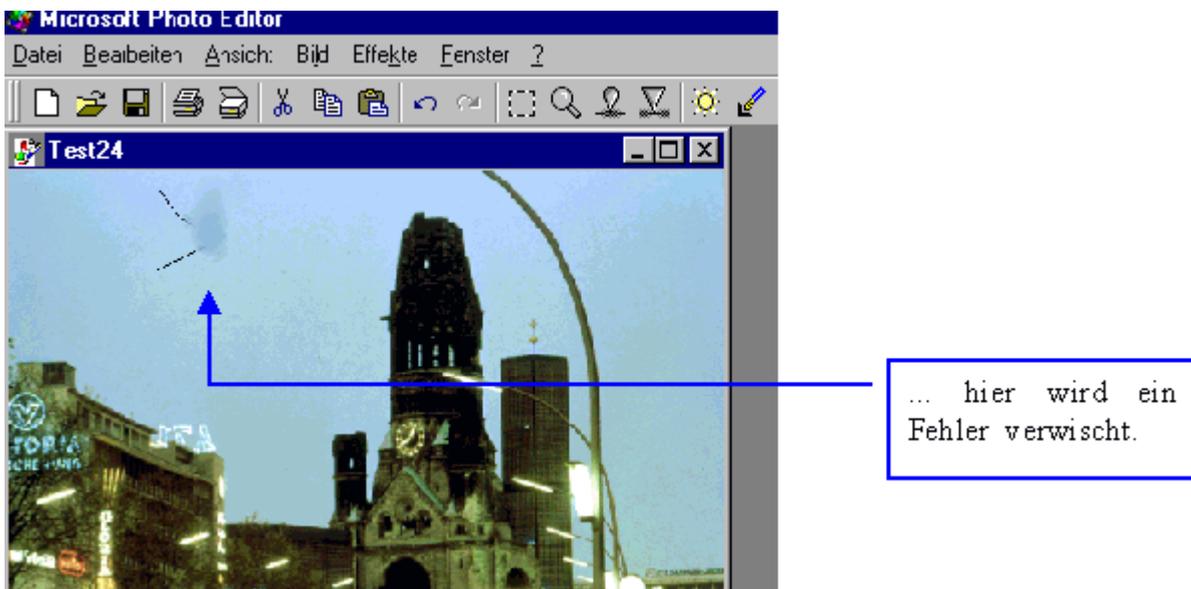
Möglichkeiten der Symbolleiste

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



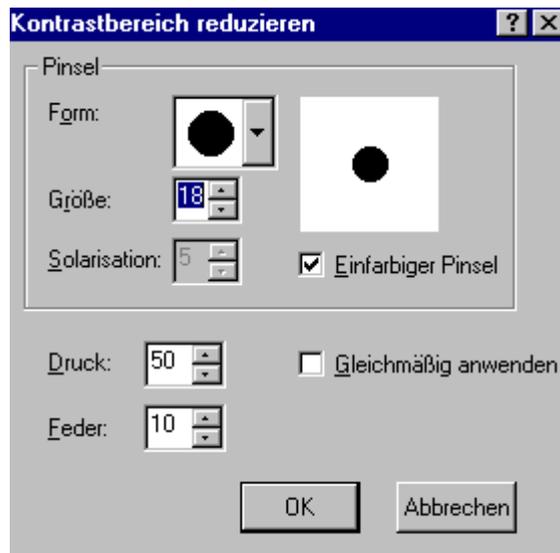
Beispiel für Verwischen

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



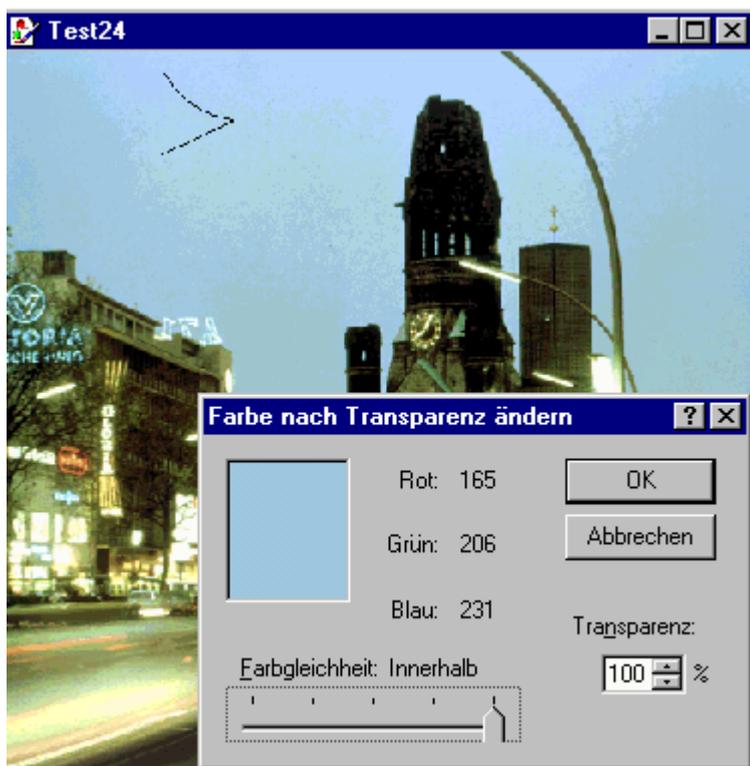
Dieses Fenster erhält man über das Kontextmenü des *Verwischen*-Icons:

... die Wirkung des *Wischfingers* ist also individuell einstellbar.



Transparenz

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

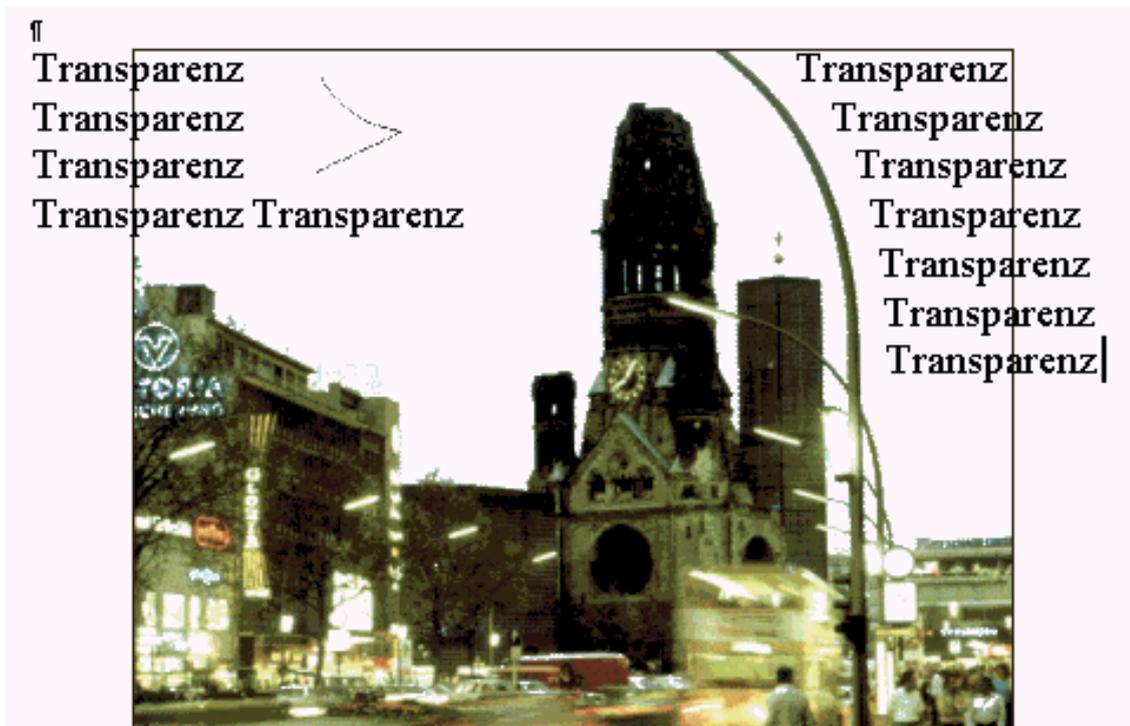


Hier hat man die Möglichkeit, transparente Bereiche festzulegen. Die Farbe, die transparent werden soll, ist mittels Mausklick einzustellen.

In den Feldern **Rot**, **Grün** und **Blau** sind die Werte angegeben, die der transparent zu machende Bildpunkt enthält. Soll ein größerer Farbbereich transparent gemacht werden, ist die Farbgleichheit über den Regler einzustellen. Im Feld *Transparenz* ist festzulegen, wie durchsichtig die "transparenten" Bereiche werden sollen.

Transparente Bereiche werden durch das Schachbrettmuster kenntlich

gemacht...



Anwendungsbeispiel

Durch die transparenten Bereiche wird der Hintergrund sichtbar, z.B. ein Hintergrundfoto oder Hintergrundtext.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)