

Das Handbuch zu KolourPaint

Thurston Dang

Clarence Dang

Lauri Watts

Übersetzung: Burkhard Lück



Das Handbuch zu KolourPaint

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	6
2	Arbeiten mit KolourPaint	7
3	Werkzeuge	8
3.1	Aufnahmen von Bildschirmfotos	8
3.2	Referenz der Werkzeuge	9
3.3	Pinsel	9
3.4	Farbauswahl	10
3.5	Linienzug und Polygon	10
3.6	Kurve	10
3.7	Ellipse	10
3.8	Die Radierer	11
3.8.1	Radierer	11
3.8.2	Farbradierer	11
3.9	Fläche füllen	11
3.10	Linie	11
3.11	Stift	12
3.12	Rechtecke	12
3.13	Auswahl	12
3.14	Sprühdose	13
3.15	Text	14
3.15.1	Arbeiten mit transparenten Farben	14
3.16	Gemeinsame Optionen für Werkzeuge	15
4	Arbeiten mit Farben	16
4.1	Das Farbfeld	16
5	Ansichtsoptionen	18
5.1	Referenz der Ansichtsoptionen	18
5.2	Vergrößerung einschließlich des Gitters	18
5.3	Vorschaubild	19

6	Bildeffekte	20
6.1	Referenz der Bildeffekte	20
6.2	Automatisch zuschneiden / Internen Rand entfernen	20
6.3	Abgleich	21
6.4	Löschen	21
6.5	Relief	21
6.6	Einfärben	22
6.7	Senkrecht spiegeln	23
6.8	Invertieren	23
6.9	Waagrecht spiegeln	23
6.10	Farben reduzieren	23
6.11	In Graustufen umwandeln	24
6.12	In Schwarzweiß umwandeln (mit Dither)	24
6.13	Größe ändern / Skalieren	25
6.14	Drehen	26
6.15	Als Bild verwenden (Zuschneiden)	26
6.16	Kippen	27
6.17	Weich- & Scharfzeichnen	27
6.18	Mehr Effekte	28
6.19	Anmerkungen	28
7	Danksagungen und Lizenz	30

Zusammenfassung

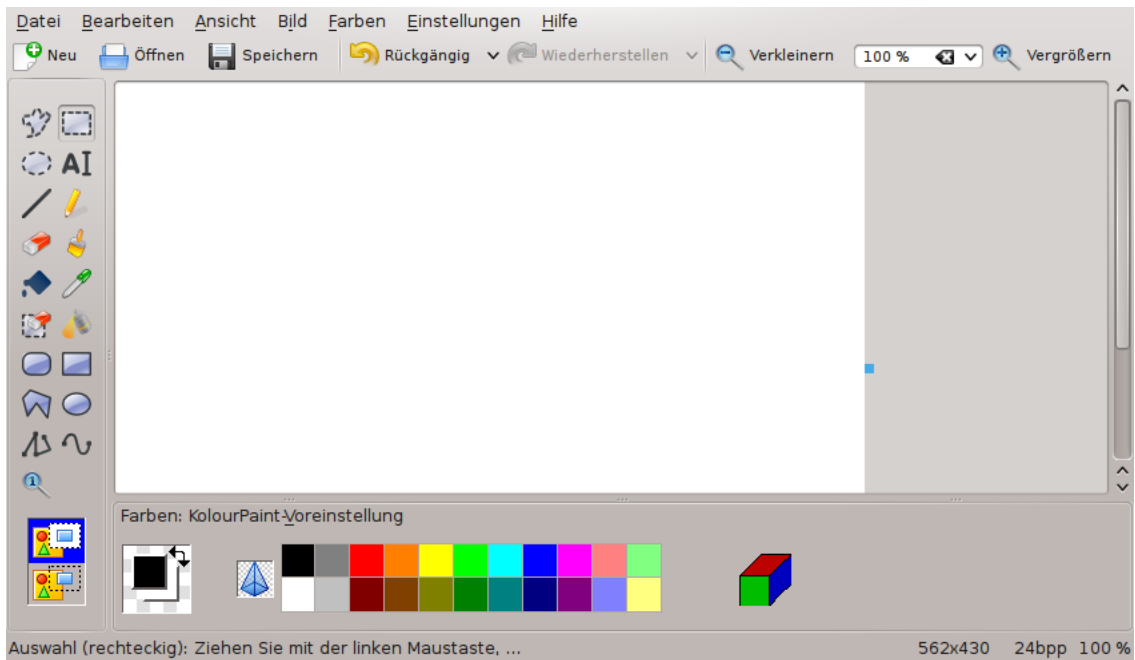
KolourPaint ist ein freies und einfach zu benutzendes Mal- und Zeichenprogramm von KDE.

Kapitel 1

Einleitung

KolourPaint ist ein freies und einfach zu benutzendes Mal- und Zeichenprogramm von KDE. Es ist gut geeignet für alltägliche Aufgaben wie:

- Zeichnen von Diagrammen und „Freihandzeichnen“
- Bearbeitung von Bildschirmfotos - Aufnehmen und verändern
- Bildbearbeitung - Fotos und eingescannte Fotos bearbeiten, Effekte anwenden
- Bearbeitung von Symbolen - Zeichnen von Cliparts und Logos mit Transparenz



Kapitel 2

Arbeiten mit KolourPaint

Klicken Sie auf folgende Verknüpfungen, um die Eigenschaften von KolourPaint kennen zu lernen:

- [Werkzeuge](#)
- [Arbeiten mit Farben](#)
- [Ansichtsoptionen](#)
- [Bildeffekte](#)

Kapitel 3

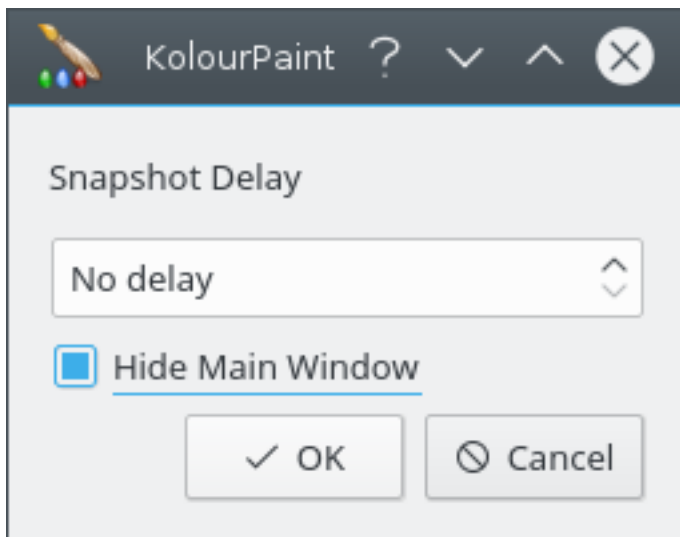
Werkzeuge

Im Menü **Einstellungen** können Sie festlegen, ob mit Anti-Aliasing (Voreinstellung) oder ohne gezeichnet wird.

3.1 Aufnahmen von Bildschirmfotos

Ein „Bildschirmfoto“ zeigt den Inhalt des Bildschirms Ihres Rechners. Damit können Sie erklären, welche Aktionen für ein bestimmte Aufgabe ausgeführt werden sollen oder Probleme zeigen, die Sie gefunden haben.


Um Bildschirmfotos zur Bearbeitung in das KolourPaint zu laden wählen Sie **Datei** → **Bildschirmfoto aufnehmen** aus dem Menü.



Stellen Sie dann im Dialog eine **Verzögerung für Bildschirmfotos** ein und aktivieren oder deaktivieren **Hauptfenster ausblenden** für die Aufnahme. Haben Sie alles richtig eingestellt, drücken Sie auf **OK**. Das aufgenommene Bildschirmfoto wird dann direkt im Bearbeitungsbereich von KolourPaint angezeigt.


3.2 Referenz der Werkzeuge

Um ein Werkzeug in KolourPaint schnell auszuwählen, drücken Sie das einzelne zugeordnete Tastenkürzel. Diese Tastenkürzel werden im folgenden Text und in den Kurztipps des Werkzeugkastens beschrieben. Sie können diese Tastenkürzel auch mit gedrückten **Alt+Umschalt**-Tasten benutzen, dies ist sogar bei der Texteingabe erforderlich (die einzelnen Tastenkürzel sind hier abgeschaltet). Um zum Beispiel den Pinsel auszuwählen, drücken Sie **Alt+Umschalt+B** oder nur **B**, wenn Sie keinen Text eingeben.

	Pinsel (B)
	Farbradierer (O)
	Farbauswahl (C)
	Linienzug (N)
	Kurve (V)
	Ellipse (E)
	Radierer (A)
	Fläche füllen (F)
	Linie (L)
	Stift (P)
	Polygon (G)
	Rechteck (R)
	Abgerundetes Rechteck (U)
	Auswahl (elliptisch) (I)
	Auswahl (Freihand) (M)
	Auswahl (rechteckig) (S)
	Sprühdose (Y)
	Text (T)

3.3 Pinsel

Klicken oder Ziehen Sie mit der gedrückten linken Maustaste, um mit dem Pinsel zu malen.

	<p>Klicken Sie auf eine der Formen, um die Art des Pinsels auszuwählen. Es gibt Pinsel als Kreis, Quadrat, Schrägstrich und umgekehrten Schrägstrich.</p>
---	---

Die linke Maustaste zeichnet in der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste in der Hintergrundfarbe.

3.4 Farbauswahl

Um die Vordergrundfarbe einzustellen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Pixel im Bild. Für die Hintergrundfarbe benutzen Sie die rechte Maustaste. KolourPaint arbeitet dann mit dem vorher gewählten Werkzeug weiter.

3.5 Linienzug und Polygon

Klicken oder Ziehen Sie mit der gedrückten linken Maustaste, um Linienzüge zu zeichnen. Für Polygone klicken Sie einzelne Punkte, die Anfangs- und Endpunkte werden dann automatisch zu einem Polygon verbunden.

Die linke Maustaste zeichnet in der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste Maustaste in der Hintergrundfarbe und kehrt auch die Füllfarbe für Polygone um.

Sie können die [Linienbreite](#) und für Polygone auch die [Flächenfüllung](#) einstellen.

3.6 Kurve

Mit Klicken und Ziehen zeichnen Sie eine Linie - dies legt den Anfangs- und Endpunkt der Kurve fest. Durch Ziehen können Sie bis zu zwei Kontrollpunkte setzen. Um die Kurve ohne diese Kontrollpunkte zu zeichnen, klicken Sie mit der anderen Maustaste. Das Werkzeug Kurve zeichnet eine kubische Bezier-Kurve.

Die linke Maustaste zeichnet in der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste in der Hintergrundfarbe.

Sie können auch die [Linienbreite](#) einstellen.

3.7 Ellipse

Klicken und ziehen Sie, um eine Ellipse zu zeichnen.

Die linke Maustaste zeichnet in der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste in der Hintergrundfarbe und kehrt die Füllfarbe um.

Sie können auch die [Linienbreite](#) und die [Flächenfüllung](#) einstellen.

Weitere Funktionen erreichen Sie mit diesen Zusattasten:

- Halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt und ziehen Sie, um einen Kreis zu zeichnen.
- Um eine Ellipse mit einem bestimmten Mittelpunkt zu zeichnen, halten Sie die **Strg**-Taste, klicken auf den Mittelpunkt und ziehen, bis die Ellipse die gewünschte Größe und Form hat.
- Um einen Kreis mit einem bestimmten Mittelpunkt zu zeichnen, halten Sie die **Strg**- und die **Umschalt**-Tasten, klicken auf den Mittelpunkt und ziehen, bis der Kreis die gewünschte Größe hat.

3.8 Die Radierer

3.8.1 Radierer

Klicken und ziehen Sie mit dem Radierer, um Fehler zu beseitigen.

ANMERKUNG

Im Gegensatz zu den anderen Werkzeugen zeichnet der Radierer in der Hintergrundfarbe. Um mit der Vordergrundfarbe zu radieren, benutzen Sie die rechte Maustaste.

Der Radierer hat nur eine [quadratische](#) Form. Um mit anderen Formen zu radieren, benutzen Sie den [Pinsel](#) und die rechte Maustaste.

TIP

Ein Doppelklick auf das Symbol Radierer löscht die gesamte Zeichnung. Dies erreichen Sie auch mit [Löschen](#) im Menü Bild.

3.8.2 Farbradierer

Klicken und ziehen Sie, um in den Pixeln die Vordergrundfarbe durch die Hintergrundfarbe zu ersetzen. Um alle Pixel auf gleiche Art (aber nicht zwingend genau gleich) in die Vordergrundfarbe umzuwandeln, wie zum Beispiel Bilder mit Dither oder Fotos, benutzen Sie als Einstellung für [Farbähnlichkeit](#) einen anderen Wert als Exakt.

ANMERKUNG

Im Gegensatz zu den anderen Werkzeugen zeichnet der Radierer in der Hintergrundfarbe. Um in den Pixeln die Hintergrundfarbe durch die Vordergrundfarbe zu ersetzen, benutzen Sie die rechte Maustaste.

Sie können die [Größe des Radierers](#) einstellen.

TIP

Mit einem Doppelklick auf das Symbol „Farbradierer“ bearbeiten Sie das gesamte Bild.

3.9 Fläche füllen

Klicken Sie in einen Bereich, um ihn mit Farbe zu füllen. Für eine Füllung mit Dither stellen Sie die [Farbähnlichkeit](#) auf einen andern Wert als Exakt ein.

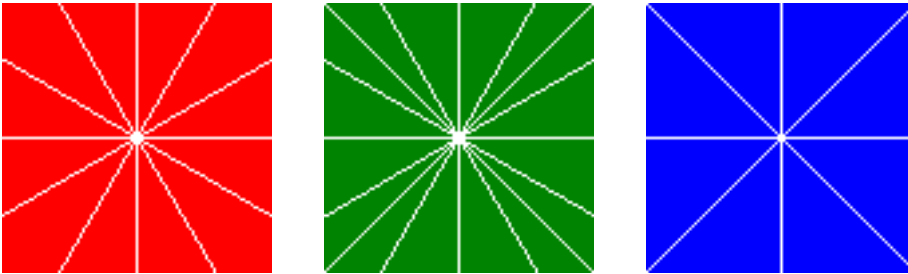
Die linke Maustaste füllt mit der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste mit der Hintergrundfarbe.

3.10 Linie

Klicken und ziehen Sie, um eine Linie zu zeichnen.

Die linke Maustaste zeichnet in der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste in der Hintergrundfarbe.

Sie können auch die [Linienbreite](#) einstellen.



- Mit gedrückter **Strg**-Taste zeichnen Sie Linien mit Winkeln in 30 Grad-Schritten - dies sind die Linien im roten Diagramm.
- Mit gedrückter **Umschalt**-Taste zeichnen Sie Linien mit Winkeln in 45 Grad-Schritten - dies sind die Linien im blauen Diagramm.
- Mit gedrückter **Strg**- und **Umschalt**-Taste zeichnen Sie Linien mit Winkeln in 30 und 45 Grad-Schritten - dies sind die Linien im grünen Diagramm.

3.11 Stift

Mit Klicken zeichnen Sie einen Punkt, mit Klicken und Ziehen eine Freihandlinie.

Die linke Maustaste zeichnet in der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste in der Hintergrundfarbe.

3.12 Rechtecke

Klicken und ziehen Sie, um ein Rechteck zu zeichnen. Das Abgerundete Rechteck wird mit runden Ecken gezeichnet.

Die linke Maustaste zeichnet in der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste in der Hintergrundfarbe und kehrt die Füllfarbe um.

Sie können auch die [Linienbreite](#) und die [Flächenfüllung](#) einstellen.

Weitere Funktionen erreichen Sie mit diesen Zusatz Tasten:

- Ziehen bei gedrückter **Umschalt**-Taste zeichnet ein Quadrat.
- Um ein Rechteck mit einem bestimmten Mittelpunkt zu zeichnen, halten Sie die **Strg**-Taste, klicken auf den Mittelpunkt und ziehen, bis das Rechteck die gewünschte Größe und Form hat.
- Um ein Quadrat mit einem bestimmten Mittelpunkt zu zeichnen, halten Sie die **Strg**- und die **Umschalt**-Tasten, klicken auf den Mittelpunkt und ziehen, bis das Quadrat die gewünschte Größe hat.

3.13 Auswahl

Mit den Auswahlwerkzeugen können Sie die Grenzen einer Auswahl zeichnen.

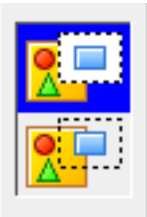
Klicken Sie auf eine Auswahl und ziehen Sie, um sie zu verschieben. Die Ansicht des gesamten Bildes wird, falls notwendig, auch verschoben, damit Sie sie die Auswahl auch in aktuell nicht angezeigte Teile des Bildes bewegen können.

Sie können das ganze Bild mit [Größe verändern](#) oder die Auswahl mit [Intelligent skalieren](#) durch Ziehen an den Kontrollpunkten bearbeiten. Drücken Sie die **Umschalt**taste beim Ziehen, um das Seitenverhältnis einer Auswahl beizubehalten. Die rechte Maustaste öffnet ein Kontextmenü mit den Befehlen **Bearbeiten** und [Bildeffekte](#).

TIP

Sie können auch die Cursor-Tasten benutzen, um die Grenze einer Auswahl zu zeichnen oder sie zu verschieben.

Wenn Sie die **Strg**-Taste drücken, ehe Sie die Auswahl verschieben, wird die Auswahl kopiert. Wenn Sie die **Umschalt**-Taste drücken, ehe Sie die Auswahl verschieben, wird die Auswahl verwischt.


	<p>Es gibt zwei Auswahl-Modi: Deckend (Voreinstellung) und Transparent. Benutzen Sie den transparenten Auswahl-Modus, dann sind alle Pixel in der Hintergrundfarbe transparent (Hintergrund-Subtraktion). Damit können Sie einen Bereich ohne den Hintergrund auswählen. Um die Hintergrund-Subtraktion in einem Bild mit Dither anzuwenden, müssen Sie die Farbähnlichkeit auf einen anderen Wert als Exakt einstellen.</p>
--	--

Sie können Bildeffekte auf eine Auswahl anwenden - weitere Informationen finden Sie unter [Bildeffekte](#).

Sie können eine Auswahl in eine Datei speichern, indem Sie den Eintrag **In Datei kopieren ...** aus dem Auswahl-Kontextmenü oder den Eintrag **In Datei kopieren ...** aus dem Hauptmenü verwenden.

3.14 Sprühdose

Klicken und ziehen Sie, um Farbe aufzusprühen. Halten Sie den Mauszeiger mit gedrückter Taste länger auf die gleiche Stelle, um die Farbe kräftiger aufzutragen.

	<p>Klicken Sie auf eine Form, um die Größe der Sprühdose einzustellen. Zur Auswahl stehen Ihnen Größen von 9x9, 17x17 und 29x29 Pixeln.</p>
---	---

Die linke Maustaste zeichnet in der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste in der Hintergrundfarbe.

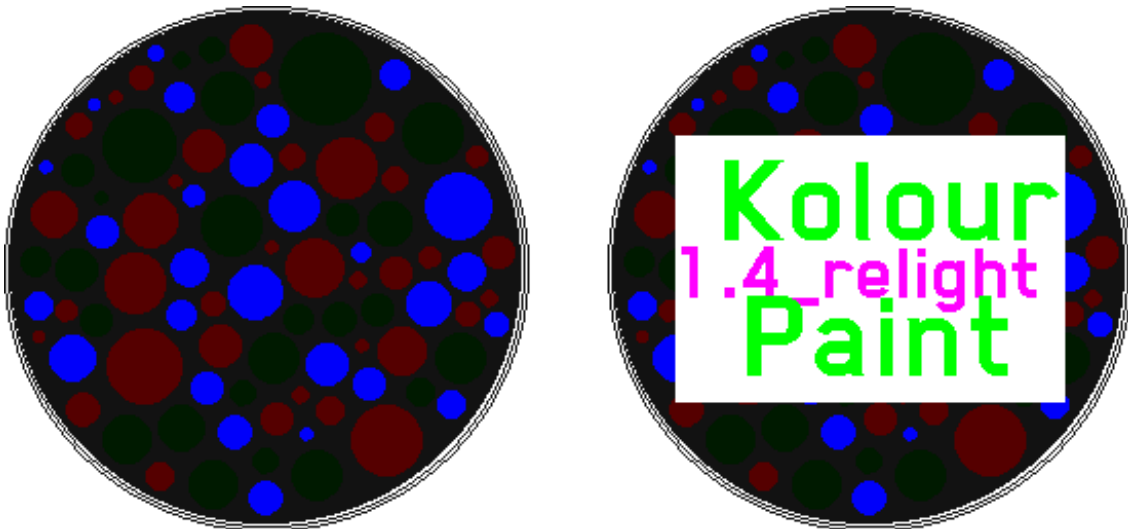
3.15 Text

Klicken und ziehen Sie, um ein Textfeld für die Eingabe zu öffnen. Sobald der Rand angezeigt wird, können Sie Text eingeben. Klicken und ziehen Sie den Rand, um das Feld zu verschieben. Die Größe des Textfeldes können Sie mit den Kontrollpunkten oder im Dialog *Größe ändern* einstellen.

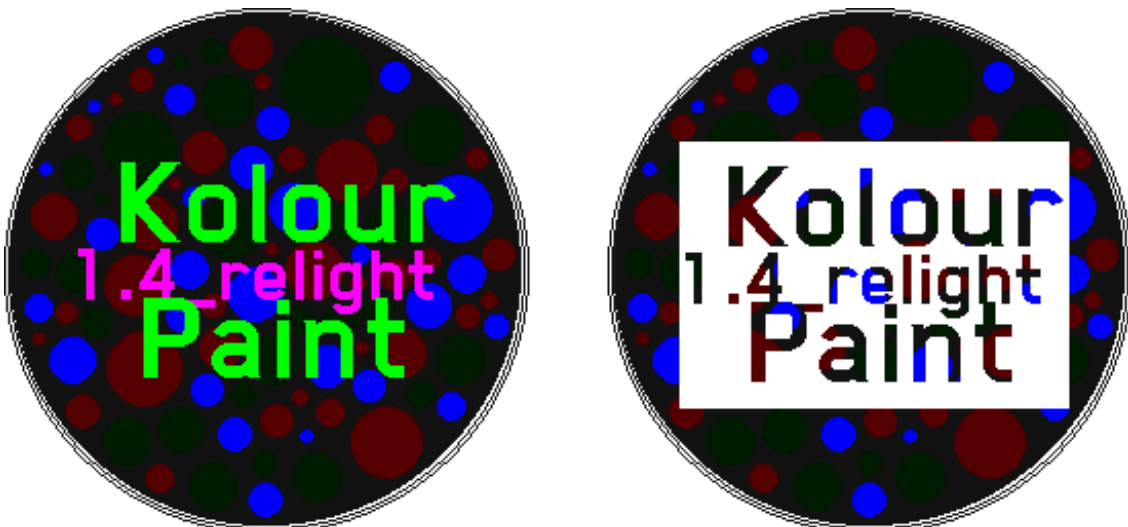
TIP

Wenn Sie das Textfeld abgewählt haben, können Sie mit **Rückgängig** den Text noch einmal bearbeiten.

3.15.1 Arbeiten mit transparenten Farben






Links sehen Sie ein Beispielbild. Rechts das Bild mit Text in deckenden Vorder- und Hintergrundfarben.



Links sehen Sie das Beispielbild mit eingefügtem Text in deckender Vordergrundfarbe und transparenter Hintergrundfarbe. Rechts das Beispielbild mit eingefügtem Text in transparenter Vordergrundfarbe und deckender Hintergrundfarbe.

3.16 Gemeinsame Optionen für Werkzeuge

 The image shows the eraser tool's options panel. It features a vertical stack of four squares of increasing size. The top square is highlighted in blue, indicating it is the selected size. The other squares are black.		<p>Klicken Sie auf ein Quadrat, um die Größe der Radierer einzustellen. Zur Auswahl stehen Quadrate mit Seitenlängen von 2, 3, 5, 9, 17 und 29 Pixeln. Diese Einstellung der Größe wirkt sich auf alle Radierer aus.</p>
 The image shows the line tool's options panel. It features a vertical stack of five horizontal lines of increasing thickness. The top line is highlighted in blue, indicating it is the selected width. The other lines are black.		<p>Klicken Sie auf eine der Linien, um die Breite einzustellen. Zur Auswahl stehen Linienbreiten von 1, 2, 3, 5 und 8 Pixeln. Die Einstellung der Linienbreite wirkt sich auf Linienzug, Kurve, Ellipse, Linien, Polygon, Rechteck und Abgerundetes Rechteck aus.</p>
 The image shows the fill tool's options panel. It features a vertical stack of three rectangular fill options. The top option is a blue-outlined rectangle, indicating it is the selected fill type. The middle option is a solid grey rectangle, and the bottom option is a solid black rectangle.		<p>Klicken Sie auf eines der Rechtecke, um die Flächenfüllung einzustellen. Zur Auswahl stehen „Keine Füllung“ und Füllung mit Vorder- oder Hintergrundfarbe. Die Einstellung der Flächenfüllung wirkt sich auf Ellipse, Polygon, Rechteck und Abgerundetes Rechteck aus.</p>

Kapitel 4

Arbeiten mit Farben

4.1 Das Farbfeld

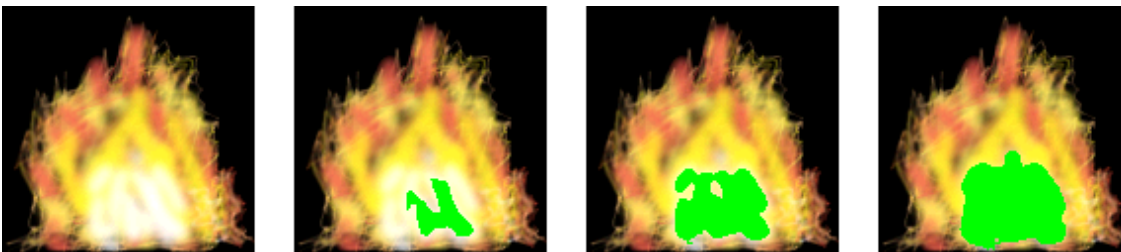


Das Farbfeld ist in drei Abschnitte eingeteilt. Die Farbtafel, die Farbpalette und die Auswahl der Farbähnlichkeit.

Die Farbtafel zeigt die aktuelle Vordergrundfarbe als Quadrat auf einem anderen Quadrat mit der Hintergrundfarbe. Die linke Maustaste zeichnet in der Vordergrundfarbe, die rechte Maustaste in der Hintergrundfarbe (mit Ausnahme der **Radierer**). Ein Klick auf den Doppelpfeil vertauscht Vorder- und Hintergrundfarbe.

Die Farbpalette zeigt eine Reihe von Farben zur Auswahl an. Die durchsichtige Pyramide stellt die transparente Farbe dar. Ein Klick mit der linken Maustaste auf eine Farbe setzt die Vordergrundfarbe, ein Klick mit der rechten Maustaste auf eine Farbe die Hintergrundfarbe. Außerdem können Sie jede deckende Farbe auf die Quadrate der Farbtafel ziehen. Mit einem Doppelklick bearbeiten Sie Farben in der Farbtafel oder Farbpalette. Mit dem Werkzeug **Farbwahl** können Sie auch eine Farbe aus dem Bild auswählen.

Mit Farbähnlichkeit können Sie Bilder und Fotos mit Dither besser bearbeiten, etwa so wie mit der Eigenschaft „Zauberstab“ anderer Zeichenprogramme. Farbähnlichkeit wird angewendet auf transparente Auswahl, aber auch auf die Werkzeuge **Fläche füllen**, **Farbradierer** und **Automatisch zuschneiden / Internen Rand entfernen**. Mit Doppelklick auf das Symbol Farbähnlichkeit können Sie einstellen, wie ähnlich Farben sein müssen, um als gleich bewertet zu werden. Arbeiten Sie mit einer Auswahl im transparenten Modus, wird jede Farbe der Auswahl, die der Hintergrundfarbe ähnlich ist, auch transparent.



Das Bild links zeigt ein Beispiel. Die rechten Bilder zeigen die Anwendung der Flächenfüllung mit Farbähnlichkeiten von 5 %, 15 % und 30 %. In diesem Beispiel füllt die Flächenfüllung mit einer Farbähnlichkeit **Exakt** in (80, 100) nur einen Punkt, da die benachbarten Pixel ähnlich, aber

Das Handbuch zu KolourPaint

nicht gleich sind. Wird die Einstellung für die Farbähnlichkeit vergrößert, werden auch mehr Pixel mit ähnlicher Farbe als gleich bewertet, dadurch vergrößert sich die Flächenfüllung.

Kapitel 5

Ansichtsoptionen

5.1 Referenz der Ansichtsoptionen

Vergrößerung einschließlich des Gitters

Vorschaubild

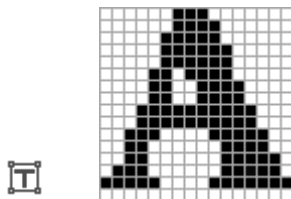
5.2 Vergrößerung einschließlich des Gitters

Erhöhen Sie den Vergrößerungsfaktor, um Bilder genauer bearbeiten zu können, oder verringern Sie ihn, um das gesamte Bild zu sehen.

WICHTIG

Bei Vergrößerungsfaktoren, die kein Vielfaches von 100 % sind, können sich Teile des Bildes bei der Bearbeitung verschieben. Außerdem treten auch kleinere Darstellungsfehler auf.

Bei Vergrößerungsfaktoren von mehr als 400 %, die ein Vielfaches von 100 % sind, können Sie ein **Gitter anzeigen** lassen, um einzelne Pixel genauer bearbeiten zu können.

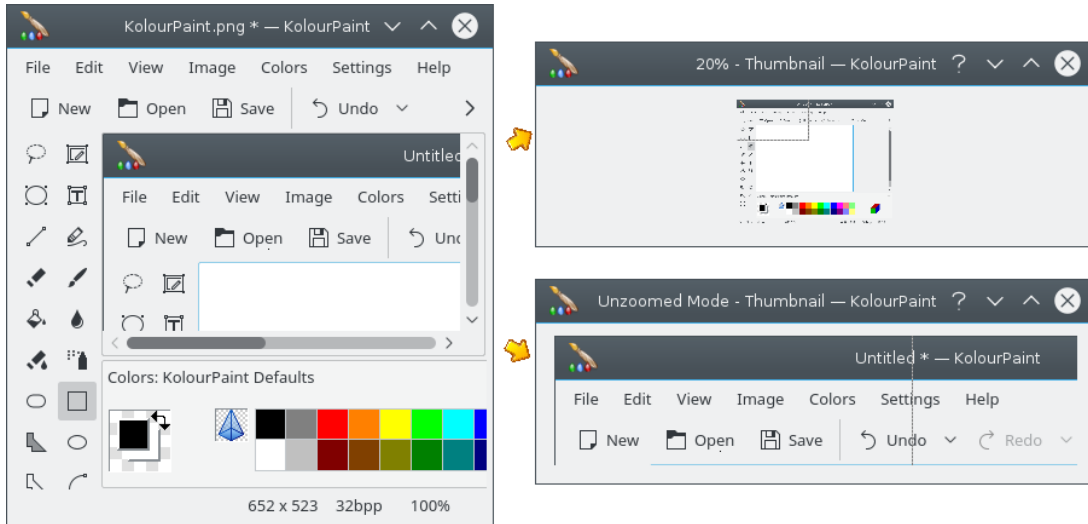


Das erste Bild zeigt das Werkzeugsymbol **Text**, das nächste das gleiche Symbol bei einem Vergrößerungsfaktor von 600 % mit eingeschaltetem Gitter.

TIP

Zusätzlich können Sie mit dem Mausrad bei gedrückter **Strg**taste die Vergrößerung ändern.

5.3 Vorschaubild



Im **Modus „Vollständiges Vorschaubild“** wird das gesamte Bild so skaliert, das es vollständig in das Vorschaufenster passt (Bild rechts-oben).

Ansonsten zeigt das Vorschaubild den oberen linken Bereich des Bildes im Hauptfensters an (Bild rechts-unten).

Kapitel 6

Bildeffekte

6.1 Referenz der Bildeffekte

Automatisch zuschneiden / Internen Rand entfernen

Abgleich

Löschen

Relief

Einfärben

Senkrecht spiegeln

Invertieren

Farben reduzieren

In Graustufen umwandeln

In Schwarzweiß umwandeln (mit Dither)

Waagrecht spiegeln

Größe ändern / Skalieren

Drehen

Als Bild verwenden (Zuschneiden)

Kippen

Weich- & Scharfzeichnen

Mehr Effekte

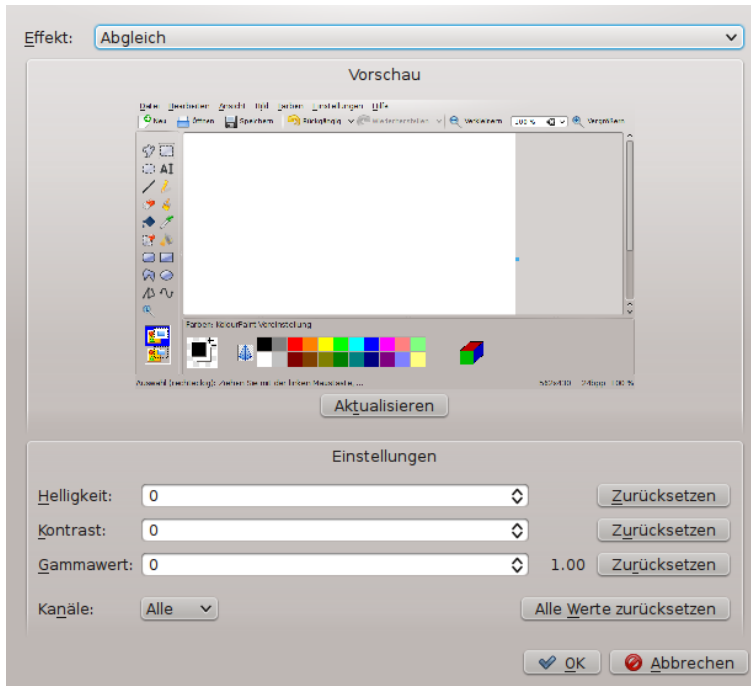
Anmerkungen

6.2 Automatisch zuschneiden / Internen Rand entfernen

Entfernt automatisch den Randbereich eines Bildes oder einer Auswahl. Benutzen Sie ['Automatisch zuschneiden'](#) für eine Zeichnung, die das gesamte Bild oder die Auswahl nicht ausfüllt, wenn Sie den überstehenden Randbereich abschneiden wollen. Verwenden Sie diese Eigenschaft bei einem Randbereich mit Dither, müssen Sie auch die [Farbähnlichkeit](#) einstellen.

6.3 Abgleich

Diese Eigenschaft erreichen Sie über den Dialog [Mehr Effekte](#).



Hier können Sie Helligkeit, Kontrast und Gammawert des Bildes oder der Auswahl einstellen.

ANMERKUNG

Der gebräuchliche Wert für Gamma (ein Dezimalwert von 0,10 bis 10,00) wird zwischen dem Drehfeld **Gamma** und dem Knopf **Zurücksetzen** angezeigt.

6.4 Löschen

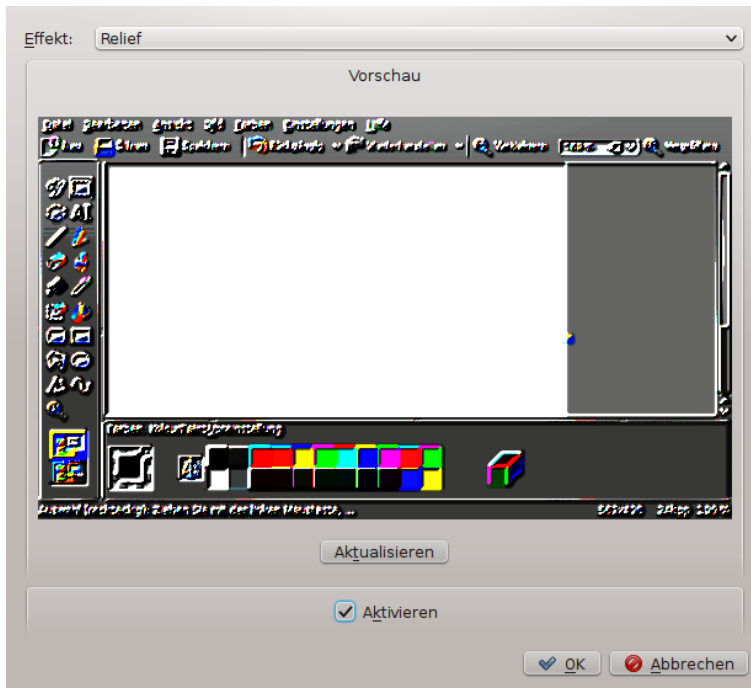
Dies füllt das gesamte Bild oder die Auswahl mit der Hintergrundfarbe.

TIP

Mit einem Doppelklick auf das Symbol [Radierer](#) löschen Sie das gesamte Bild.

6.5 Relief

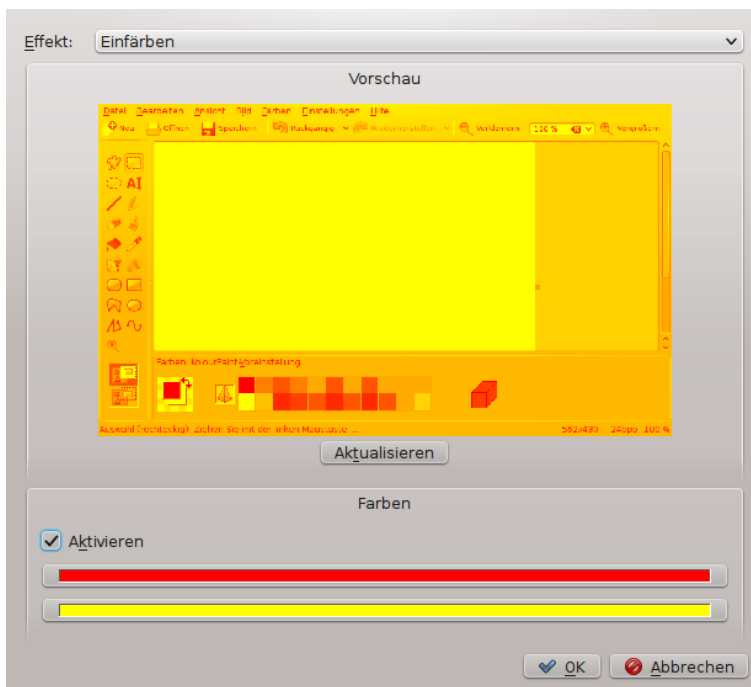
Diese Eigenschaft erreichen Sie über den Dialog [Mehr Effekte](#).



Kreuzen Sie **Aktivieren** an, um den Prägeeffekt zu verwenden. Dies betont die Kanten und gibt dem Bild oder der Auswahl ein "eingraviertes Aussehen".

6.6 Einfärben

Diese Eigenschaft erreichen Sie über den Dialog [Mehr Effekte](#).



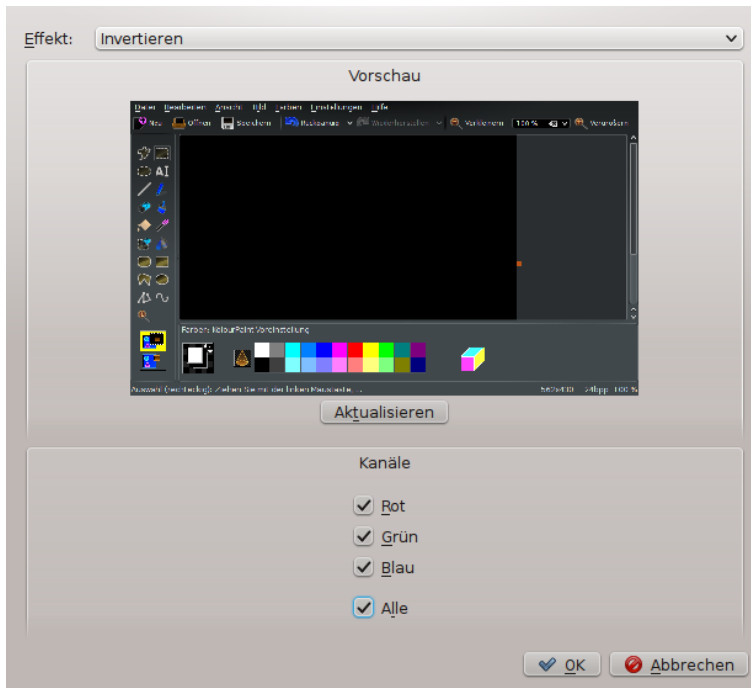
Färbt das Bild in verschiedenen Zwischentönen der beiden ausgewählten Farben.

6.7 Senkrecht spiegeln

Spiegelt das gesamte Bild oder die Auswahl senkrecht.

6.8 Invertieren

Diese Eigenschaft erreichen Sie über den Dialog [Mehr Effekte](#).



Invertiert einen oder mehr RGB-Kanäle eines Bildes oder einer Auswahl. Wählen Sie **Alle**, um ein Foto in ein Negativ und umgekehrt zu ändern.

TIP

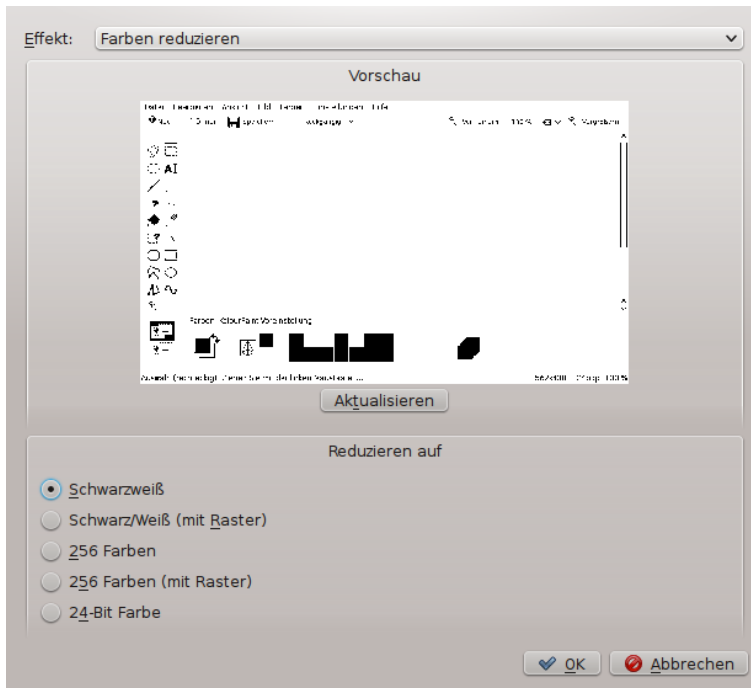
Um schnell alle Kanäle zu invertieren, müssen Sie nicht diesen Dialog verwenden. Wählen Sie stattdessen den Eintrag **Farben invertieren** im Menü **Bild** oder im Menü **Auswahl**. Das Menü **Auswahl** wird nur dann angezeigt, wenn Sie ein Auswahlwerkzeug verwenden. Zusätzlich finden Sie diese Aktion im Kontextmenü, das durch einen Klick mit der rechten Maustaste in den Bildbereich geöffnet wird.

6.9 Waagrecht spiegeln

Spiegelt das gesamte Bild oder die Auswahl waagrecht.

6.10 Farben reduzieren

Diese Eigenschaft erreichen Sie über den Dialog [Mehr Effekte](#).



Dies verringert die Anzahl der im Bild oder der Auswahl benutzten Farben, mit oder ohne Dither.

Dither ergibt im allgemeinen bessere Ergebnisse, für künstliche Effekte aber können Sie Dither auch abschalten, z. B. erzeugt **Schwarzweiß** anstelle von **Schwarzweiß (Dither)** eine Silhouette als Effekt.

Ein weiterer wichtiger Unterschied: Während **Schwarzweiß (Dither)** immer das gesamte Bild oder die Auswahl in schwarzweiß umwandelt, geschieht das bei **Schwarzweiß** nur wenn, das Bild oder die Auswahl mehr als zwei Farben enthält.

TIP

Mit dem Menüeintrag **In Schwarzweiß umwandeln (mit Dither)** aus dem Menü **Bild** oder **Auswahl** können Sie schnell ein Bild oder eine Auswahl in Schwarzweiß umwandeln. Das Menü **Auswahl** wird nur dann angezeigt, wenn Sie ein Auswahlwerkzeug verwenden. Zusätzlich finden Sie diese Aktion im Kontextmenü, das durch einen Klick mit der rechten Maustaste in den Bildbereich geöffnet wird.

ANMERKUNG

Die Änderung der Anzahl der Farben hier hat keine Auswirkungen auf die Farbtiefe des Dateiformates. Wenn Sie die Farbtiefe ändern wollen, müssen Sie dies im Dialog „Datei speichern“ eingeben. Beachten Sie aber, das die Änderung der Farbtiefe auch die Anzahl der Farben ändert.

6.11 In Graustufen umwandeln

Wandelt das gesamte Bild oder die Auswahl in Graustufen um.

6.12 In Schwarzweiß umwandeln (mit Dither)

Dies wandelt das gesamte Bild oder die Auswahl in Schwarzweiß um.

TIP

Benutzen Sie den Dialog [Farben reduzieren](#), wenn die Umwandlung ohne Dither erfolgen soll

6.13 Größe ändern / Skalieren



Die Änderung der Größe eines Bildes verändert nicht den vorhandenen Inhalt. Eine Skalierung des Bildes jedoch passt den Inhalt an die neue Größe an. **Intelligent Skalieren** ergibt im allgemeinen bessere Ergebnisse durch Mischen benachbarter Farben als Skalieren.

Die neuen Abmessungen können Sie in Pixeln oder als Verhältnis zur Originalgröße eingeben. Wenn Sie **Seitenverhältnis beibehalten** ankreuzen, wird Breite und Höhe um den gleichen Faktor verändert.

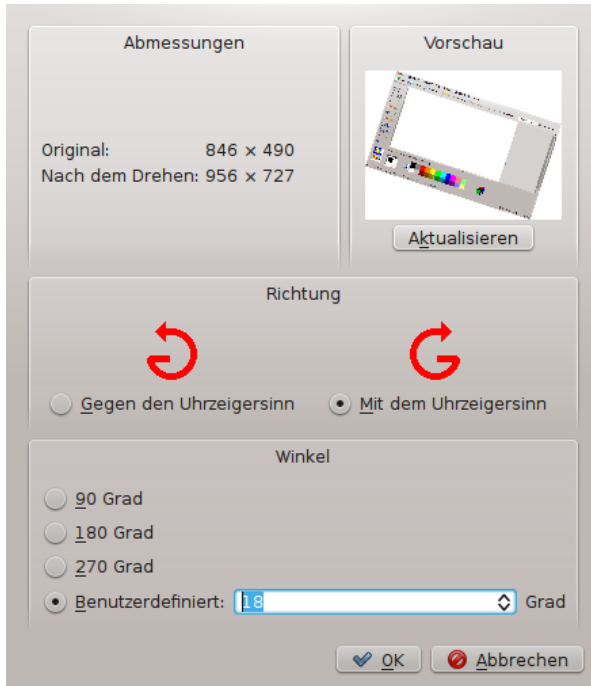
TIP

Mit den Kontrollpunkten können Sie das ganze Bild in der **Größe ändern** oder eine Auswahl **Intelligent Skalieren**.

ANMERKUNG

Eine Auswahl können Sie nur Skalieren und ein Textfeld nur in der Größe verändern. In den [Anmerkungen](#) finden Sie weitere Einzelheiten über die Anwendung dieser Effekte.

6.14 Drehen



Dreht das Bild. Geben Sie Winkel und Richtung der Drehung ein.

TIP

Die Drehrichtung können Sie mit der Eingabe eines negativen Winkels umkehren.

ANMERKUNG

In den [Anmerkungen](#) finden Sie Einzelheiten über die Anwendung dieses Effektes auf eine Auswahl.

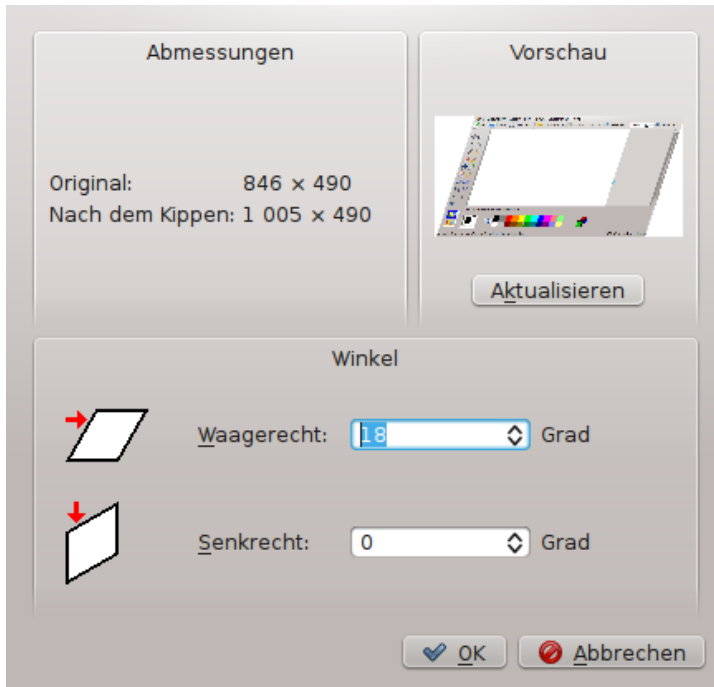
6.15 Als Bild verwenden (Zuschneiden)

Ersetzt das Bild durch die Auswahl.

ANMERKUNG

Dies kann nur bei einer aktiven Auswahl angewählt werden.

6.16 Kippen



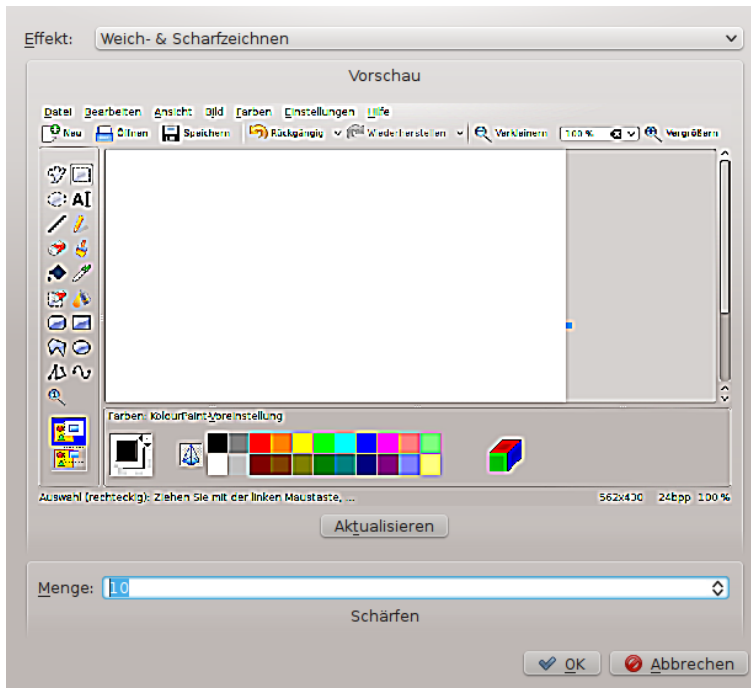
Kippt das gesamte Bild oder die Auswahl waagrecht und/oder senkrecht.

ANMERKUNG

In den [Anmerkungen](#) finden Sie Einzelheiten über die Anwendung dieses Effektes auf eine Auswahl.

6.17 Weich- & Scharfzeichnen

Diese Eigenschaft erreichen Sie über den Dialog [Mehr Effekte](#).



Mit diesem Effekt können Sie das Bild weich- oder scharfzeichnen.

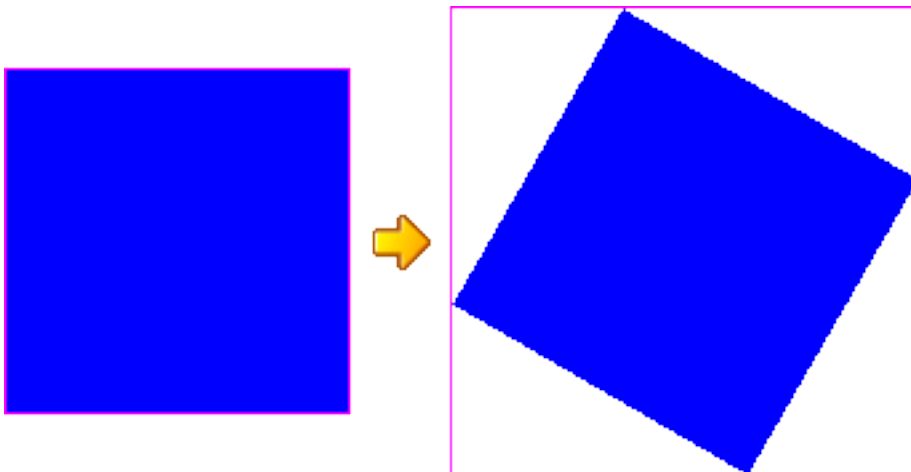
6.18 Mehr Effekte

Dieser Dialog enthält die Eigenschaften [Abgleich](#), [Relief](#), [Einfärben](#), [Invertieren](#), [Farben reduzieren](#) und [Weich- & Scharfzeichnen](#).

6.19 Anmerkungen

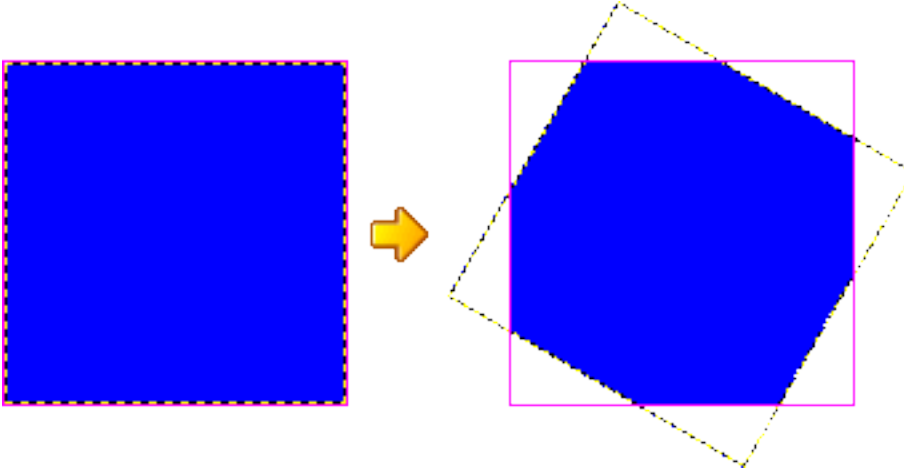
[Größe ändern / Skalieren](#), [Drehen](#) und [Kippen](#) können die Größe des Bildes verändern. Die neuen Abmessungen sehen Sie im Dialog.

Wenn Sie diese Effekte auf ein Bild anwenden, wird dessen Größe verändert, falls erforderlich. Wenden Sie diese Effekte jedoch auf eine Auswahl an, wird die Größe des Bildes nicht verändert, sogar wenn die umgeformte Auswahl nicht ins Bild passt.



Das Handbuch zu KolourPaint

Das linke Bild wurde um 30 Grad im Uhrzeigersinn gedreht und ergibt damit das rechte Bild. KolourPaint hat das Bild automatisch vergrößert, um den größeren Inhalt ein zu passen.



Die linke *Auswahl* wurde um 30 Grad im Uhrzeigersinn gedreht und ergibt damit die rechte Auswahl. Die Größe des Bildes ist unverändert, daher sind Teile der Auswahl ohne [Anpassung der Größe des Bildes](#) nicht sichtbar.

Kapitel 7

Danksagungen und Lizenz

Dies ist vielleicht nicht die prägnanteste und nicht die vollständige Dokumentation, aber die aufrichtigste Dokumentation.

—Carl Tucker

KolourPaint

Programm Copyright (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

Symbole für KolourPaint Copyright (c) 2004, 2005 Kristof Borrey borrey@kde.org, Nuno Pinheiro nf.pinheiro@gmail.com, Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk

Dokumentation und zusätzliche Vorlagen für die Dokumentation Copyright (c) 2004, 2005 Thurston Dang thurston_dang@users.sourceforge.net.

Teile der Dokumentation mit Genehmigung von <http://kolourpaint.sourceforge.net/>.

Übersetzung Burkhard Lück lueck@hube-lueck.de

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Diese Programm hat folgende Lizenz:

Copyright (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR 'AS IS' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.