

KAI'S POWER *Tools*[™]

MACINTOSH/POWER MACINTOSH/WINDOWS 95

Version 3.0.2

FORSCHER-HANDBUCH

von Steven Frank

MetaTools

America Online

E-mail:
KPTSupport
Forum:
Kennwort KPT

MetaTools, Inc.

6303 Carpinteria Avenue
USA
Carpinteria, CA 93013
Tel. +1 (805) 566-6200
Fax +1 (805) 566-6385

eWorld

E-mail:
KPTSupport
Forum:
Kürzel KPT

©1995 MetaTools, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MetaTools, KPT und Kai's Power Tools sind eingetragene Warenzeichen von MetaTools, Inc.

Die in diesem Forscher-Handbuch beschriebene Kai's Power Tools-Software unterliegt einem Lizenzvertrag. Die Anfertigung von Sicherungskopien und die Nutzung dieser Software müssen den Konditionen dieses Lizenzvertrages entsprechen. Die in diesem Dokument aufgeführten Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden; sie stellen keine Produkt-Spezifikationen dar und bewirken keine Verpflichtung für MetaTools, Inc. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne schriftliche Zustimmung von Metatools Inc. kopiert, übertragen, transkribiert, auf einem Informationswiedergewinnungssystem gespeichert oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

CompuServe

E-mail:
71333,3542
Forum:
Go KPTSUPPORT
Go GURGPA

Photoshop ist ein eingetragenes Warenzeichen von Adobe, Inc. Apple, Macintosh und Power Macintosh sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Alle anderen in diesem Handbuch genannten Produktnamen werden allein zum Zweck der Identifikation verwendet und sind möglicherweise Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen. In diesem Handbuch erwähnte eingetragene und nicht eingetragene Warenzeichen sind das alleinige Eigentum der jeweiligen Inhaber. MetaTools, Inc. erhebt keinen Anspruch auf diese Warenzeichen und hat diese Warenzeichen weder absichtlich noch bewußt benutzt oder mißbraucht.

Internet

E-mail:
kptsupport@aol.com
website:
<http://www.metatools.com>

INHALT

Brief vom Präsidenten	7	Grundeinstellungen.....	34
Vorwort von Kai Krause.....	10	Presets/Voreinstellungen.....	37
Erste Schritte	19	Presets	37
Über dieses Forscher-Handbuch	21	Presets bearbeiten	38
Tips, Tricks und coole Techniken.....	21	Überblendungsmodi	43
Terminologie und Konventionen	21	Normal.....	43
Host-Anwendungen	22	Prozedural+	43
Hierarchische Menüs.....	22	Prozedural-	44
Vorbereitungen	23	Abdunkeln.....	44
Mindestsystemanforderungen	23	Aufhellen.....	44
Installation.....	24	Multiplizieren.....	44
Technische Unterstützung.....	24	Negativ multiplizieren	45
Online-Talk.....	25	Differenz	45
Einführung	27	Addieren	45
Neuheiten	30	Subtrahieren	46
Allgemeine UI-Elemente	31	KPT Sphäroid-Designer	49
Kai-Logo	31	Neuheiten	49
Hilfe-Schaltfläche	31	Die große Kugel.....	49
Menü „Optionen“	32	Die Lampen	50
Info-Feld.....	32	Globale Steuerelemente	51
Presets	32	Oberflächenstrukturen	54
Schaltflächen-Steuerelemente	32	Strukturen-Menü.....	55
		Mutationsbaum.....	56
		Mutations-Menü.....	57

Speicher-Punkte	58	Mutationsbaum	89
Kugelanzahl	58	Farbglobus	89
Kugelanordnung	59	Verlaufstreifen	90
Genesis-Editor	61	Verlaufs-Steuererelemente	90
Menü „Optionen“	64	Drehung	93
Presets	65	Deckkraft	93
Standardsteuererelemente	66	Überblendung	93
KPT Verlaufsdesigner	69	Kai-Logo, Hilfe-Schaltfläche	94
Neuheiten	69	Menü „Optionen“	94
Vorschauenfenster	70	Presets	95
Verlaufsleiste	70	Standardsteuererelemente	95
Verlaufsklammer	72	KPT Interform	99
Pfeile für Kanäle	73	Neuheiten	99
Verlaufs-Steuererelemente	74	Steuerfelder für Mutter und Vater	99
Modus	76	Kind-Feld	100
Looping	78	Deckkraft	101
Erneut	80	Überblendung	101
Deckkraft	80	Schlüsselbilder (1-10)	102
Überblendung	81	Schaltfläche „Film erstellen“	102
Richtung	81	Menü für Filmoptionen	102
Kai-Logo, Hilfe-Schaltfläche	81	Kai-Logo, Hilfe-Schaltfläche	103
Menü „Optionen“	81	Menü „Optionen“	104
Presets	83	Presets	105
Standardsteuererelemente	83	Standardsteuererelemente	105
KPT Strukturforscher	87	Die Kompakt-Uls	107
Neuheiten	87	Allgemeine Elemente	111
Ausgangsstruktur	88	Vorschauenfenster	111
Abgeleitete Strukturen	88	Steuerfeld „Modus“	111

Steuerfeld „Blenden“	112
Steuerfeld „Deckkraft“	112
Kai-Logo	112
Hilfe-Schaltfläche	112
Menü „Optionen“	113
Abbrechen und Anwenden	114
KPT 3D-Stereo-Störung	115
Steuerfeld „Modus“	115
Steuerelemente für die Vorschau	116
Menü „Optionen“	116
KPT Glaslinse	117
Steuerfeld „Modus“	117
Steuerelemente für die Vorschau	117
Menü „Optionen“	118
KPT Papierrolle	119
Steuerfeld „Modus“	119
Steuerelemente für die Vorschau	119
Menü „Optionen“	120
KPT Planar-Kachelung	121
Steuerfeld „Modus“	121
Steuerelemente für die Vorschau	122
Menü „Optionen“	122
KPT Nahtloses Schweißen	123
Steuerfeld „Modus“	123
Steuerelemente für die Vorschau	124
Menü „Optionen“	124
KPT Strudel	125
Steuerfeld „Modus“	125

Steuerelemente für die Vorschau	126
Menü „Optionen“	126
KPT Video-Feedback	127
Steuerfeld „Modus“	127
Steuerelemente für die Vorschau	127
Winkel	128
Menü „Optionen“	128
KPT Wirbelkacheln	129
Steuerfeld „Modus“	129
Steuerelemente für die Vorschau	130
Wirbel-Radius	130
Menü „Optionen“	130

Die Lens f/x-UI **131**

Allgemeine Elemente	135
Steuerelemente für Intensität und Deckkraft	135
Steuerelemente für die Richtung	135
Menü „Lens f/x“	135
Schaltfläche für die Vorschau	136
Steuerelement für Optionen	136
Schaltfläche für Zurücksetzen	137
Rädchen für Überblendung	137
Rädchen für Modus	137
Textanzeigebereich	138
Abbrechen und Anwenden	138
KPT Pixeleffekte	139
Modi	139
Optionen	139

KPT Gaußsche Effekte	141
Modi	141
KPT Kontureffekte	142
Modi	142
KPT Intensitätseffekte	143
Modi	143
KPT Wischeffekte	144
Modi	144
KPT Störungseffekte	145
Modi	145
KPT MetaToys-Effekte	147
KPT Glaslinseneffekte	148
Modi	148
Optionen	148
KPT Strudeleffekte	149
Modi	149
Kurz vor Schluß	151
Glossar	153
Index	155
Danksagungen	159
Software-Lizenz	161

BRIEF VOM PRÄSIDENTEN

Liebe Freunde und Neukunden

wir freuen uns, Ihnen Kai's Power Tools 3.0 präsentieren zu können. Hiermit halten Sie eine ganz neue Generation von Tools und Zusätzen zu dem preisgekrönten und marktführenden Produkt Kai's Power Tools in Händen. Viele unter Ihnen haben selbst entdeckt, wie kreativ und produktiv Sie schon mit früheren Versionen von Kai's Power Tools arbeiten konnten, und wir sind uns sicher, daß Sie von den zahlreichen Neuerungen in jedem Fall überrascht sein werden.

Wir haben nicht nur Änderungen berücksichtigt, die sich viele unter Ihnen bei der Arbeit mit den früheren Versionen gewünscht haben, sondern auch neue und mächtige Tools hinzugefügt, die wir dem schöpferischen Geist von Kai Krause und unserem Team in der Software-Entwicklung zu verdanken haben. Alle, die zum ersten Mal mit der bunten und kreativen Welt von Kai's Power Tools in Berührung kommen, finden hier nichts Geringeres als die leistungsfähigste Sammlung von Filtern für Adobe Photoshop und für andere, absolut Photoshop-kompatible Graphikprogramme vor.

Der Filter KPT Lens f/x läßt mit seinen Navigations- und Bildverarbeitungsfunktionen in Echtzeitdarstellung und durch die einzigartigen und benutzerdefinierbaren Steuerelemente zur präzisen Bildgestaltung auch das Herz der erfahrensten Grafik-Designer höher schlagen. Der KPT Sphäroid-Designer läßt Sie neue Wege auf dem Gebiet der ästhetischen Bildgestaltung finden. Dabei nutzt er die einfachste Form, die wir in der Natur finden - die Kugel! Mit KPT Interform können Sie bewegliche oder statische Strukturen, die als Quicktime-Filme gespeichert werden können, auf ganz neue Art steuern und kreieren. Außerdem gibt es Verbesserungen, nach denen unsere Kunden verlangt haben, und andere, von denen wir glauben, daß sie für Sie nützlich sind.

Wie bei allen vorherigen Produkten war es auch bei der Entwicklung von Kai's Power Tools 3.0 oberstes Ziel, unseren Kunden ein Produkt zu bieten, das in Leistungsfähigkeit, Produktivität und kreativem Potential neue Wege beschreitet. Beim Design der Benutzeroberfläche und bei der Umsetzung fortgeschrittener Technologien zur Bildgestaltung sind wir weit über die Grenzen konventioneller Software hinausgegangen.

Bei der Entwicklung von Kai's Power Tools 3.0 von der Retorte zur fertigen Verkaufsversion haben uns unsere Betatester mit ausgezeichnetem Feedback und unendlich vielen konstruktiven Ideen unterstützt. Die überwiegend positiven Reaktionen, die wir von dort und von den Entwicklern von Adobe Photoshop erhalten haben, zeugen von der Vielfalt an Lösungswegen und der kreativen Freiheit, die Ihnen Kai's Power Tools 3.0 bieten.

Wir sind uns absolut sicher: Haben Sie erst einmal mit Kai's Power Tools 3.0 gearbeitet, werden Sie von den vielen Neuerungen bestimmt begeistert sein. Mit unserer Möglichkeit zur Vorschau in Echtzeit haben wir neue Wege eingeschlagen. Hunderte von Presets in Bibliotheken (eigene können hinzugefügt und gespeichert werden) lassen sich jeweils grafisch anzeigen und starten.

Sie verfügen nun über eine ungeheure Menge bisher nicht dagewesener Möglichkeiten zur Bildbearbeitung und -gestaltung. Sie können mit den neuen Werkzeugen so komplexe Bilder erstellen, wie sie sonst selbst absolute Profi-Designer nur unter Einsatz von unendlich viel Arbeits- und Freizeit (da sprechen wir aus Erfahrung) zustande bringen konnten. Sie werden feststellen, daß Kai's Power Tools 3.0 solide Tools zur Bildgestaltung sind, die Ihnen ein neues, ungeahntes Maß an kreativer Freiheit bieten.

Das MetaTools-Team wird auch in Zukunft nach neuen Wegen suchen, Ihrer Freude an digitaler Bildbearbeitung neue Horizonte zu öffnen. Wir sind sicher, daß Sie diese Reise

aufregend finden und davon profitieren werden. Wir freuen uns über Ihre konstruktive Kritik, denn alle Produkte, die sich noch in der Entwicklung (oder in unseren Köpfen) befinden, können davon nur profitieren. Vielen Dank für Ihre fortwährende Unterstützung.

Mit freundlichen Grüßen

John Wilczak
Founder und CEO

VORWORT VON KAI KRAUSE

Vorwort zu KPT 3.0 von Kai

Die gute alte Zeit - das war im Sommer 1992.

Wenn ich von den „Guten alten Zeiten“ spreche, dann meine ich den Sommer 1992. Photoshop hatte es gerade von Version 2.01 auf Version 2.5 geschafft, und Ben Weiss kam zum Team dazu, das bis dato aus mir und John Wilczak bestand. Mit einer Handvoll Leuten bei HSC, die nach außen hin an einem computergesteuerten Videoprojekt mit Sony arbeiteten, gelang es uns, in weniger als 4 Monaten (!) klammheimlich alle Konzepte, das Design, die Grafik und den Code für KPT 1.0 zu entwickeln. Im November '92 fanden wir uns dann bei CyberArts wieder, wo wir wie am Fließband Floppies (mit handgezeichneten Schnuffis darauf) produzierten. Am Ende arbeiteten wir dann rund um die Uhr, um unseren selbstauferlegten Liefertermin einhalten zu können.

Wir haben das Programm hier und da überarbeitet, und heute, im Herbst 1995, ist unser Team um ein Vielfaches größer. Doch wir arbeiten immer noch rund um die Uhr, um Liefertermine gerade noch so zu schaffen!

Der einzige Unterschied ist, daß die Termine jetzt nicht mehr unbedingt immer selbstauferlegt sind. Unser Team besteht inzwischen aus mehr als hundert Leuten, wir sind nach Santa Barbara gezogen, und von den Programmen, die wir nach KPT 1 entwickelt haben, sind mehr als eine Million Kopien im Umlauf.

Der Weg bis hierher war von all den kleinen und großen Problemen, die die Geburt eines Unternehmens so mit sich bringt (außerdem gab es für Barbara und mich ja auch noch die Geburt der drei Kinder...) gezeichnet; das war alles gar nicht so einfach. Und wenn ich alles genau betrachte, muß ich sagen: „Die goldenen Zeiten, sie sind JETZT wieder da“ .

Wir haben ENORM viel progressive Arbeit in dieses Baby gesteckt. Und es ist geradezu atemberaubend, wie weit die Entwicklung auf dem Gebiet der Plugins (Filter) fortgeschritten ist. Inzwischen gibt es innerhalb der Host-Anwendungen (Photoshop etc.) bereits ganze Programme, die oft umfangreicher und komplexer sind als die ursprünglichen Versionen des Hosts selbst...!

Für den Anwender ist es oft schwierig, alle Einzelheiten zu entdecken oder alle Entscheidungen, die getroffen werden müssen, nachzuvollziehen. Bei jedem Schritt müssen Vor- und Nachteile genau abgewogen werden. Wenn wir hier sitzen und versuchen, Kompromisse zu finden, würde ich Ihnen unsere Gedanken schon gern einmal telepathisch übermitteln. Zu schade, daß das nicht geht!

Die vielen verschiedenen Wege, die man auf einem derart ambivalenten Gebiet einschlagen kann, bieten sicherlich auch eine Reihe von Ansatzpunkten für Kritik. So manch einer wird sich vielleicht fragen, ob der von uns gewählte der direkte Weg zum Ziel ist. Vielleicht gelingt es uns ja, einige der Entscheidungen zu erklären. Vielleicht können wir auch auf „Im Zweifel für den Angeklagten“ plädieren und darauf, daß es stets einen Grund für unsere Entscheidungen gegeben hat (die unvermeidlichen kleinen Mißgeschicke natürlich ausgenommen).

In der vorliegenden Version haben wir beides umgesetzt, Maximierung und Minimierung, um die bestehenden Grenzen zu erweitern.

Dazu folgendes Beispiel: Ich werde häufig darauf angesprochen, warum ich die Dialogfelder in der Plugin-Benutzeroberfläche so groß gestalte. Hierfür gibt es in der Tat einen ganz bestimmten Grund. Ich würde die Dialogfelder wirklich GERNE so anlegen, daß eine Interaktion mit dem Bild wie bei den Photoshop-Kontrollfeldern „Tonwertkorrektur“ oder „Gradationskurven“ möglich ist. Bei der Plugin-Architektur von heute ist dies jedoch schlicht und einfach nicht machbar. Die Konsequenz daraus ist, daß dem Plugin ein Rechteck zugewiesen wird, er sich mit den Pixeln quasi „in einen anderen Bereich zurückzieht“ und die Pixel anschließend in veränderter Form zurückgibt.

Aus diesem Grund (und das ist der springende Punkt) ziehe ich es vor, den zur Verfügung stehenden Raum in diesem „anderen Bereich“ zu maximieren, so daß sich ein großes Vorschauenfenster einrichten läßt, ausreichend Platz für die vielen, vielen Steuerelemente vorhanden ist und die Benutzeroberfläche am Ende nicht aussieht wie das Cockpit einer Boeing 747.

So kommt es schließlich, daß die meisten Dialogfelder in der Version 3.0 größer ausgefallen sind als zuvor. Sie haben größere Vorschauenfenster, zahlreiche animierte Elemente und eine Vollbild-Vorschau (ein weiteres Argument für das Maxi-Layout, denn die Vorschau ist auf die Größe des Plugin-Dialogfeldes begrenzt).

Dazu muß man wissen, daß auf die Elemente im Hintergrund eines solch modalen Dialogfeldes - von der Hilfsmittelpalette bis zum Bild selbst und von der Menüleiste bis zum Papierkorb - nicht zugegriffen werden kann. SEHEN kann man sie natürlich trotzdem. Sie wirken also interaktiv, obwohl sie praktisch gar nicht vorhanden sind. Weil so ein Layout bei großen Bildschirmen vielleicht noch Sinn macht, haben wir das als Option beibehalten, die der Anwender selbst wählen kann. Grundsätzlich haben wir uns jedoch dafür entschieden, alle anderen ablenkenden Elemente komplett auszublenden und das Dialogfeld schwarz zu unterlegen, so daß Sie sich voll und ganz den einzelnen Filtern widmen können.

Soviel zum Thema Maximierung...

Doch mitten in unserem Projekt und reichlich SPÄT im Zeitplan kamen wir auf einige interessante Ideen, wie man auch in die andere Richtung gehen und minimieren kann... Das wollte ich SCHON IMMER machen...

Was in dieser Version als „Linsen“ bzw. „Lens f/x“ bezeichnet wird, trug in unserer Alpha-version den Namen „Dragon“ („Drache“), wie in „drag-on-the-image“.

Und das Design war ganz einfach: Man entwirft zunächst ein „Präzisionsinstrument“, wie z.B. ein Schweizer Taschenmesser, eine Uhr oder ein Mikroskop (es wurde auch als

„fx Scope“ bezeichnet), bei dem ein paar winzig kleine Steuerelemente um ein Fenster herum angeordnet sind. In diesem Fenster kann man dann die Auswirkungen verschiedener Effekte direkt einsehen, d.h. sie können über dem Bild angezeigt und in Echtzeit aktualisiert werden.

Ich liebe die Idee, alle Arten von Optionen hinter kleinen Drehknöpfen und Skalen zu verstecken, die, je nachdem wo sich der Mauszeiger gerade befindet, plötzlich sichtbar werden und dann wieder verschwinden. Wir haben eigentlich gerade erst damit begonnen, all die Möglichkeiten zu nutzen, die sich uns hier bieten. Die Interaktion mit dem Bildschirm ist leider immer noch eine etwas schwerfällige Angelegenheit. Das liegt aber auch daran, daß es gegen alle Regeln verstößt, ganz einfach gar keine Plugin-Benutzeroberfläche (das berühmte Rechteck) mehr einzusetzen.

Doch das kann sich jetzt ganz schnell ändern, deshalb wollten wir mit unserem KPT 3.0 diejenigen sein, die erste Schritte in Sachen „minimale Nutzeroberfläche“ gehen. Ich bin sicher, daß Sie jede Menge Spaß damit haben werden, und wir möchten gerne noch viele weitere Optionen hinzufügen. Man könnte doch z.B. Bewegungen aufzeichnen, die Linse wie einen Pinsel benutzen, noch eben schnell die Größe verändern, mehrere Ebenen erstellen, das Ganze animieren und so weiter. Genauso wie die Freunde von KPT haben wir eine exakte Vorstellung davon, was wir verwirklichen möchten. Seien Sie versichert, daß wir auf einem schmalen Grat gewandert sind zwischen dem, was möglich und dem, was noch nicht möglich ist, und daß nicht alle Entscheidungen bloße technische Barrieren sein müssen.

Manchmal sind die Anwender sogar richtig wütend, da bin ich dann doch immer wieder überrascht: „Warum haben diese Hohlköpfe hier noch nicht einmal DIE Funktion eingerichtet...? Also DAS (Animation, Ebenen, Echtzeit-Darstellung, CMYK-Konversion, Multiplattformlayout usw.) sollte doch nun WIRKLICH vorhanden sein.“ Ich kann dazu nur sagen, daß diesen Leuten einfach jedes Verständnis für die eigentlichen Probleme fehlt.

Wir können natürlich genauso dumm sein wie viele andere Entwickler und einfach zu allem ja und amen sagen, aber vielleicht gibt es ja gerade in diesem speziellen Fall bestimmte Gründe dafür, warum wir etwas getan oder (noch) nicht getan haben?

Nichtsdestotrotz freuen wir uns immer über Reaktionen von unseren Kunden, und wir tun SEHR viel, um mit ihnen in Kontakt zu bleiben.

Ich reise oft durch die Welt (etwa sechsmal pro Jahr einmal um die Erde herum), halte Vorträge auf Kongressen, in Seminaren und an Universitäten. Zusätzlich versuchen wir, ständig online über Live Chats und E-Mail erreichbar zu sein.

Das ist natürlich auch eine der angenehmen Entwicklungen der letzten drei Jahre. Ich kann heute bis ans Ende der Welt, nach Wien oder nach Tokio fahren und finde stets einen Hörsaal mit hundert oder tausend Leuten vor, die nach den neuen Spielzeugen verlangen.

Und etwas hat sich in dieser Zeit auch wirklich verändert:

Am Anfang haben wir uns voll darauf konzentriert, Grafikprobleme für Experten zu lösen. Doch dann wurde uns bewußt, daß unsere Software von völlig unterschiedlichen Leuten aus jeweils ganz anderen Gründen gekauft wird. Sehr oft kommen die Bilder niemals an die Außenwelt, sondern bleiben in den eigenen vier Wänden kleben. Solchen Leuten macht es einfach Spaß, Ihre eigene Kreativität zu entdecken und auszuprobieren - und wir freuen uns darüber! UNZÄHLIGE Male habe ich Post oder Bilder von ganzen Klassen von 10-, 12- oder 16jährigen Schülern bekommen, die einfach nur aus Spaß an der Freude mit KPT oder Bryce experimentierten.

Sie spielen mit KPT wie mit DOOM, nur daß sie statt mit Eingeweiden lieber mit Pixeln jonglieren und am Ende vielleicht sogar eine KARRIERE als Grafik-Designer dabei herauskommt?

Es freut mich riesig, wenn mich der Barkeeper bei Piatti oder der Ober bei Stone House nach den neuesten Sachen fragt oder wenn - wie Anfang dieses Jahres - der Beamte bei der Zollabfertigung ganz genau meinen Ausweis inspiziert und mich mit der „das linke Ohr entblößenden Verbrechervisage“ auf dem Paßfoto vergleicht, um mich dann ernst anzusehen und zu fragen, wann denn Bryce nun endlich mit einer Animation aufwarten kann? Darum ging es eigentlich immer. Wenn man wieder einmal bis 4 Uhr morgens mit seiner Tasse Tee vor dem leuchtenden Phosphor gesessen hat, dann sind es solche Sachen, die das Ganze am Ende die Mühe wert machen. Momente, in denen man die Menschen in Ihrer Seele berührt hat; die Augenblicke, in denen zwischenmenschlich wirklich etwas passiert. Und da unterscheidet sich meine Arbeit kaum mehr von der eines Filmmachers, Komponisten, Schriftstellers oder Malers.

Ich möchte mich daher bei allen Anwendern da draußen bedanken, die uns geholfen haben, dieses Projekt weiter voranzutreiben, es zu verbessern und noch schneller und wilder zu machen. Wo hört der Spaß auf?

Die Software-Piraterie ist ein großes Problem für uns, das ist ganz klar. Ganze Länder scheinen mit einer Handvoll Kopien ganz gut auszukommen... Meine Meinung zu diesem Thema läßt sich in wenige Worte fassen:

Natürlich kann man nicht erwarten, daß jeder alle Produkte, die es auf dem Markt gibt, gleich kauft, um sie nur mal kurz auszuprobieren. Ich finde es daher okay, wenn man sie sich von Onkel Hans borgt, um mal einen Blick darauf zu werfen. Moralisch nicht mehr vertretbar finde ich es dagegen, wenn Sie das Produkt mehr als einmal pro Woche oder professionell für ein Projekt nutzen. In diesem Fall sollten Sie wirklich in Ihre Werkzeuge investieren und es so den Herstellern ermöglichen, diese für Sie zu verbessern.

Das scheint mir vernünftig, einleuchtend und fair zu sein, oder?
Ich habe eine Menge Briefe von Leuten bekommen, die mir in diesem Punkt zustimmen und mich wissen ließen, daß KPT das erste Produkt sei, das sie tatsächlich gekauft haben.

Mir ist schon klar, daß es auch eine Raubkopie tut, wenn Sie mit dem Programm wirklich nur so zum Spaß etwas spielen. Und wahrscheinlich verschlingt Ihr Computer ohnehin schon eine Menge Bares. Wenn Sie jedoch in irgendeiner Weise mit Computern Ihr Geld verdienen, sollten Sie wirklich darauf achten, daß Sie über die richtige Soft- und Hardware verfügen. Ich habe Grafiker gesehen, die mit nur 10 MB RAM arbeiten, alles auf einem Syquest-Medium speichern oder das Titelblatt einer Zeitschrift auf einem 8 Bit-Monitor entwerfen. Das finde ich nun wirklich ziemlich dämlich; da hat man am falschen Ende gespart.

Auch Computer haben eine ENORME Entwicklung durchgemacht. Bei Apple z.B. geht unter dem Powermac gar nichts mehr. Wir mußten nun einige schwierige Entscheidungen fällen, denn wir wollen bei der Entwicklung unserer Produkte schließlich in die Zukunft sehen - nicht zurück!

Wenn Sie immer noch mit einem 68.xxx er-Computer oder, noch schlimmer, mit einem 8 Bit-Bildschirm arbeiten, können Sie einige Elemente von KPT leider nicht in Ihrer vollen Pracht sehen. Das ist natürlich nicht Ihre Schuld, aber man kann nur hoffen, daß Sie die Chance haben, das Ganze einmal auf einem 601er-Chip (oder höher), einem Pentium für die PC-Version und natürlich mit 24 Bit auszuprobieren. Die Feinheiten der Strukturen, die weichen Schatten der Kugellichter, die sich in Echtzeit über Oberflächenstrukturen bewegen, all das wird erst auf den neuen Computern wirklich interessant.

Wer weiß, vielleicht haben Sie ja die Möglichkeit, all dies einmal auf dem Blitzrechner eines Freundes zu sehen? Vielleicht fragen Sie sich dann, ob Sie nicht ohnehin längst eine neue CPU brauchen...

Sollte ich letzten Endes für die Ebbe in Ihrem Portemonnaie verantwortlich sein, dann hoffe ich, daß Sie wenigstens nichts bereuen und mit Ihren neuen Geräten glücklich sind. Und wenn Sie heute noch Ober oder Zollbeamter oder Anwalt sind, wer weiß - vielleicht entwerfen Sie mit KPT ja bald Webseiten für Madonna oder ein neues Logo für den Papst? Eigentlich könnte er wirklich ein neues Logo brauchen, der Papst. Vielleicht setze ich mich gleich mal daran...

Wir sehen uns dann demnächst irgendwo da draußen in analogen Molekülen. Oder besuchen Sie uns doch einmal auf unserer Webseite, die Sie vielleicht auch grafisch ziemlich interessant finden werden: <http://www.metatools.com>

Ach, ja, wir haben außerdem einen anderen Namen!

HSC war von Anfang an nur eine Notlösung; wir hatten den Namen schon längst ändern wollen. Nun war die Gelegenheit dazu, und wir haben sie ERGRIFFEN!

Wir sahen uns an, was wir in den letzten drei Jahren getan haben, überlegten, was wir in Zukunft machen wollten, und der Name ergab sich von selbst: Wir wollten Tools entwickeln. Im Griechischen gibt es ein Wort für die nächste Ebene, und zwar das Wort „Meta“. Die Bücher, die den Büchern über die Physik folgten, waren Bücher über die MetaPhysik.

So wählten wir „MetaTools“ sozusagen als Metapher für unsere Firmenphilosophie.

„Meta4“ gab es leider schon... ;-). Auf HSC aufbauend werden wir versuchen, MetaTools zu einer Firma zu machen, auf die wir stolz sein können. Aus „<http://www.hsc.com>“ wurde im Web deshalb auch „<http://www.metatools.com>“ - ein bunter und lebendiger Nachfolger.

Wir halten eine MENGE Dinge für Sie bereit, und vielleicht läßt allein schon die Vielfalt der neuen Elemente in diesem gigantischen Upgrade erahnen, was alles noch folgen wird. 1996 wird aller Wahrscheinlichkeit nach ein aufregendes Jahr!

Das ganze an Version 3.0 beteiligte Team bedankt sich bei allen, die uns während der letzten drei Jahre unterstützt haben. Wir hoffen, daß wir mit MetaTools in neue Gefilde vordringen können.

Es grüßen aus Santa Barbara

Kai und das Team

ERSTE SCHRITTE

ÜBER DIESES FORSCHER-HANDBUCH

Dieses Forscher-Handbuch ist in drei Abschnitte unterteilt.

Im Moment lesen Sie den ersten Abschnitt, der die Kapitel „Erste Schritte“ und „Einführung“ sowie eine Beschreibung der verschiedenen Überblendungsmodi umfaßt, die in KPT zur Verfügung stehen.

Der zweite Abschnitt ist das Herz dieses Forscher-Handbuchs und enthält detaillierte Beschreibungen aller in Kai's Power Tools enthaltenen Plugins, insbesondere der Plugins Sphäroid-Designer, Verlaufsdesigner, Strukturforscher, Interform, Fraktalforscher, Lens f/x (in allen seinen verschiedenen Ausprägungen) und der sechs Plugins mit „Kompakt-UI“.

Im dritten und letzten Abschnitt finden Sie einige Schlußgedanken, das Glossar, den Index, ein Kapitel zur Fehlerbehebung, Danksagungen und die Software-Lizenz.

Tips, Tricks und coole Techniken

Jegliche Tips, Tricks, Kommentare usw. wurden kursiv und in kleinerer Schrift auf dem Seitenrand abgedruckt. Damit Sie diese Tips leichter finden können, wurden Sie, wie im Beispiel rechts, oben und unten zusätzlich durch eine Linie eingefaßt.

Terminologie und Konventionen

Wenn Sie mit Standard-Macintosh-Operationen vertraut sind, werden Ihnen die in diesem Forscher-Handbuch verwendeten Begriffe bereits bekannt vorkommen.

Ein in diesem Handbuch häufig verwendeter Begriff ist die „Grafische Benutzeroberfläche“ oder einfach nur die „Benutzeroberfläche“. Der Kürze halber verwenden wir in

Ticks und Trips

Ich erinnere mich, daß wir, als wir noch klein waren, einmal einen Trip mit unseren Großeltern auf einen riesigen Rummel unternommen haben. Meine Schwester entdeckte einen Stand eines Tätowierers, der unter anderem auch Tom-und-Jerry-Bilder ausgestellt hatte. Sie hatte schon immer diesen Tom-und-Jerry-Tick. So war sie also für eine Weile unauffindbar, und wir haben sie alle wie wild gesucht. Als sie wieder auftauchte, zeigte sie stolz ihre neue Errungenschaft auf ihrem Arm. Die Aufregung war natürlich groß. Gott sei Dank (oder leider) stellte sich die Tätowierung als ein Abziehbildchen heraus. Inzwischen hat meine Schwester diesen Tom-und-Jerry-Tick überwunden. Aber das war so ziemlich das Aufregendste, was während unseres Wochenendtrips passiert ist.

(ähem...) Tips und Tricks

In den Seitenleisten finden Sie Tips, Tricks und coole Methoden, die Ihnen beim Arbeiten mit den vielen neuen Funktionen in Version 3.0 von Kai's Power Tools helfen.



Ein Beispiel für ein hierarchisches Menü.

diesem Handbuch allgemein die Abkürzung UI (User Interface = Benutzeroberfläche), so z.B. in „Sphäroid-Designer-UI“.

Darüber hinaus wird in diesem Handbuch zwischen dem Klicken mit der Maustaste (d.h. die Maustaste wird kurz gedrückt und dann wieder losgelassen) und dem Drücken der Maustaste (d.h. Sie halten die Maustaste gedrückt) unterschieden. Aus diesem Grund verwenden wir anstelle des allgemein üblichen, (in unseren Augen) jedoch weniger präzisen Ausdrucks „klicken und ziehen“ den Ausdruck „drücken und ziehen“.

Host-Anwendungen

Der Einfachheit halber wird auf Adobe Photoshop, Fractal Design Painter, Deneba Canvas und andere Anwendungen, die Photoshop-kompatible Plugins akzeptieren, insgesamt unter dem Begriff „Host-Anwendungen“ Bezug genommen.

Hierarchische Menüs

An allen Stellen im Text, an denen von hierarchischen Menüs die Rede ist, wird folgende Form verwendet: Name des Menüs > Menübefehl > Untermenü-Befehl.

Beispiel: Filter > KPT 3.0.0 > KPT Strukturforscher 3.0.

VORBEREITUNGEN

Da es sich bei Kai's Power Tools um einen Satz mit Erweiterungen handelt, die einem Host-Anwendungsprogramm zusätzliche Funktionalität verleihen, sollten Sie vor dem Verwenden dieser Erweiterungen zunächst ausreichend mit Ihrem Host-Anwendungsprogramm (z.B. Photoshop) vertraut sein. Wenn Sie noch keine Erfahrung im Umgang mit der Host-Anwendung haben, empfiehlt es sich, zunächst das mit Ihrem Grafikprogramm ausgelieferte Lernprogramm auszuführen und erst danach mit Kai's Power Tools zu experimentieren.

Mindestsystemanforderungen

Hardware. Kai's Power Tools 3.0 kann auf jedem Power Macintosh oder 68040 Macintosh Computer oder höher, der über einen mathematischen Coprozessor verfügt, ausgeführt werden. Zum Verwenden von Kai's Power Tools ist acht Bit (256 Farben) Video erforderlich.

Software. Für Kai's Power Tools benötigen Sie MacOS 7.1 oder höher und zusätzlich, da es sich um Plugin-Erweiterungen für Anwendungen handelt, eine Host-Anwendung wie z.B. Adobe Photoshop oder eine andere Anwendung, die die Adobe Photoshop-Architektur vollständig unterstützt (so z.B. auch Adobe Illustrator ab Version 5.5).

Speicher. Für Kai's Power Tools wird ein Megabyte RAM von der Speicherzuordnung des Host-Anwendungsprogramms benötigt (Angaben zur optimalen Speicherkonfiguration finden Sie im Handbuch Ihres Host-Programms).

Für ein optimales Ergebnis empfiehlt es sich, Kai's Power Tools mit einem Farbbildschirm und einer 24 Bit-Videokarte auf einem Power Macintosh zu verwenden.

Installation

Diskette 1 Ihres Diskettensatzes für Kai's Power Tools enthält ein Installationsprogramm, mit dem Sie „Kai's Power Tools“ einfach und schnell in einer oder allen Ihren Host-Anwendungen installieren können. Vergewissern Sie sich vor der Installation zunächst, daß alle Antivirenprogramme deaktiviert sind.

...für Apple Macintosh:

Legen Sie die erste Diskette in das Diskettenlaufwerk ein. Doppelklicken Sie auf das Installationssymbol von KPT 3.0. Sollte das Symbol nicht auf Ihrem Schreibtisch erscheinen, doppelklicken Sie zunächst auf das Diskettensymbol um den Inhalt der Diskette anzeigen zu lassen. Warten Sie bis der Begrüßungsbildschirm angezeigt wird. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms und wählen Sie das Installationslaufwerk bzw. den Zielordner aus, indem Sie auf die Taste „Laufwerk/(Ziel-)Ordner“ klicken. Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben klicken Sie bitte auf die Taste „Installieren“.

...für Windows 95 oder Windows NT:

Sofern Sie Windows (95 oder NT) noch nicht auf Ihrem Rechner installiert haben, beginnen Sie zunächst damit. Ist Windows (95 oder NT) bereits installiert verfahren Sie bitte wie folgt. Legen Sie die erste Diskette in das Diskettenlaufwerk ein. Wählen Sie den Befehl „Ausführen“ unter Windows (95 oder NT) an und geben Sie den Befehl „a:\setup“ ein. Bestätigen Sie diesen Befehl mit der Eingabetaste oder der Taste „OK“.

Nach erfolgreicher Installation möchten wir Sie bitten, das Online-Formular auszufüllen und abzuschicken, um sich als Anwender von „Kai's Power Tools“ registrieren zu lassen. In der „Lies Mich“-Datei finden Sie zusätzliche Angaben zu der Software, die in letzter Minute noch geändert oder ergänzt worden sind und in diesem Handbuch nicht mehr berücksichtigt werden konnten.

Technische Unterstützung

Wenn Sie ein registrierter Benutzer von Kai's Power Tools sind und technische Unterstützung benötigen, erreichen Sie uns am einfachsten über America Online. Haben Sie keinen Zugriff auf America Online, können Sie sich auch über das Internet oder telefonisch an uns wenden.

Wenn Sie uns über America Online erreichen möchten, verwenden Sie das Kennwort KPT, um in unser Online-Forum zu gelangen. Sie können jedoch auch direkt eine E-Mail an KPT Support senden, wenn Sie technische Unterstützung benötigen oder allgemeine Fragen haben. In der Regel erhalten Sie innerhalb von 24 Stunden eine Antwort auf Ihre Fragen.

Wenn Sie keinen Zugriff auf America Online haben, können Sie uns E-Mails über einen beliebigen Internet Gateway senden (unsere Internet-Adresse ist KPTSupport@aol.com)

Wenn Sie auf das Web zugreifen können, verwenden Sie unsere Web-Site unter:
<http://www.metatools.com>.

Registrierte Benutzer können sich auch telefonisch an unsere Abteilung für Technische Unterstützung wenden. Diese steht Ihnen Montag bis Freitag, von 9:00 bis 17:00 Uhr (Pazifische Zeit) unter der Nummer +1 (805) 566-6200 zur Verfügung.

Online-Talk

Wir laden Sie ein, sich online der schnell wachsenden Gemeinde von professionellen Grafik-Designern und Enthusiasten anzuschließen, die im wöchentlich stattfindenden Live-Chat auf America Online ihr Wissen und neue Ideen austauschen; oft wird das Ganze sogar von Kai selbst geleitet. Wir treffen und gegenwärtig jeden Dienstag um 19.30 Uhr (Pazifische Zeit). Verwenden Sie das Schlüsselwort KPT, um in unser Forum zu gelangen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche für HSC Chat - und schon sind Sie mitten in einer hitzigen Debatte!

Einführung

Bei Kai's Power Tools 3.0 (KPT 3.0) handelt es sich um einen Satz von Erweiterungen für Anwendungen (sogenannte Plugins), durch die die Funktionsmerkmale von Adobe Photoshop oder einer beliebigen rastergestützten Anwendung zur Bildbearbeitung, die die Adobe-Plugin-Architektur vollständig unterstützt, erweitert werden. (Wenn Sie nicht wissen, ob Ihre Host-Anwendung Adobe Photoshop Plugins vollständig unterstützt, wenden Sie sich an die Technische Unterstützung Ihres Software-Herstellers.) Sobald die KPT 3.0-Plugins installiert sind, werden sie in einem KPT 3.0-Untermenü angezeigt, das über das Menü „Filter“ oder „Effekte“ Ihres Host-Anwendungsprogramms aufgerufen werden kann.

NEUHEITEN

Neu in Version 3.0 von Kai's Power Tools sind die Plugins KPT Sphäroid-Designer und KPT Interform. Darüber hinaus wurden den Modulen Verlaufsdesigner und Strukturforscher aus Version 2.1 einige außergewöhnliche neue Funktionen hinzugefügt und alle sogenannten „One-step“-Filter aus der letzten Version entweder im Plugin KPT Lens f/x oder den Kompakt-Uls zusammengefaßt. Auf diese Weise steht dem Anwender nun eine Vielzahl an bisher nicht dagewesenen Steuerelementen zur Verfügung, wie z.B. Steuerelemente für Intensität, Richtung, Überblendungsmodus und vieles mehr.

In Kai's Power Tools 3.0 stellen wir Ihnen nicht nur eine Reihe völlig neuer Plugins, wie z.B. den Sphäroid-Designer und Interform, vor, sondern wir haben auch einige unserer „Dauerbrenner“, d.h. den Strukturforscher und den Verlaufsdesigner, mit einer Vielzahl neuer Funktionen ausgestattet. Zu diesen Funktionen zählen unter anderem die folgenden:

- Das Info-Feld unten links auf der Benutzeroberfläche. Beim Bewegen des Cursors wird im Info-Feld Text angezeigt, der die Funktion der jeweiligen Steuerelemente beschreibt, auf der sich der Cursor gerade befindet.
- 35 Stufen des Rückgängigmachens und Wiederherstellens.
- Grafische Presets. Sie können Ihre Voreinstellungen nun nicht mehr nur in einer Textliste, sondern zusätzlich in Skizzenfeldern grafisch anzeigen lassen.
- Größere Vorschauen. Die Vorschaufenster sind nun viermal so groß wie zuvor.

Und das ist längst noch nicht alles.... Jedes Kapitel beginnt mit einem Abschnitt, in dem die jeweils neuen Funktionen der einzelnen Plugins hervorgehoben werden.

ALLGEMEINE UI-ELEMENTE

Die meisten Plugin-Benutzeroberflächen haben bestimmte Elemente gemeinsam, so z.B. das Kai-Logo, die Hilfe-Schaltfläche, ein Menü „Optionen“, über das auf Grundeinstellungen und pluginspezifische Funktionen zugegriffen werden kann, ein Menü für Presets und Standardschaltflächen zum Hinzufügen und Löschen von Presets sowie zum Abbrechen oder Akzeptieren der Plugin-Einstellungen.

Kai-Logo

In der Regel wird durch Klicken auf das Kai-Logo (das sich in der linken oberen Ecke auf dem UI befindet) das UI abgedunkelt und eine Ganzseitenvorschau angezeigt. Auf diese Weise erhalten Sie eine Vorstellung davon, wie der Effekt aussieht, wenn er angewendet wird. Bei Plugins, für die keine Ganzseitenvorschau verfügbar ist, wird das Plugin-UI mit Hilfe des Kai-Logo minimiert, und es ist ein größerer Teil Ihres Ausgangsbildes sichtbar.

Hilfe-Schaltfläche

Wenn Sie den Befehl für Hilfe wählen, wird das Online-Hilfesystem aufgerufen und der Hilfetext für die derzeit aktive Erweiterung angezeigt. Sobald Sie sich innerhalb des Online-Hilfesystems befinden, können Sie auch auf den Hilfetext für die anderen Erweiterungen sowie auf allgemeine Hilfe-Informationen und Informationen zur Fehlerbehebung zugreifen.

Menü „Optionen“

Die meisten KPT 3.0-Erweiterungen verfügen über ein Menü „Optionen“, das sich oben rechts auf der Benutzeroberfläche befindet. Dieses Menü enthält sowohl für die Erweiterung spezifische als auch allgemeine Optionen, einschließlich Optionen für den Zugriff auf das Online-Hilfesystem und das Einrichten von Grundeinstellungen.

Info-Feld

Alle Benutzeroberflächen verfügen links unten über einen leeren grauen Bereich. Wenn Sie den Cursor über verschiedene Elemente der Benutzeroberfläche bewegen, wird in diesem Bereich die Bezeichnung für das UI-Element angezeigt, auf dem der Cursor sich gerade befindet. Später, beim Verwenden der verschiedenen Steuerelemente, werden in der Info-Leiste jeweils die aktuellen Einstellungen für die Parameter angezeigt, die Sie ändern.

Presets

Im mittleren unteren Bereich aller Benutzeroberflächen (mit Ausnahme der Oberfläche von Lens f/x) befindet sich ein kleines Dreieck mit der Spitze nach unten, das zum Hinzufügen oder Löschen von Presets, Abbrechen des Erweiterungs-UI oder Akzeptieren und Anwenden der Einstellungen auf die Auswahl verwendet wird.

Schaltflächen-Steuerelemente

In der rechten unteren Ecke jedes Erweiterungs-UI befinden sich vier kreisförmige Symbole, mit denen Sie Presets hinzufügen oder löschen, das Erweiterungs-UI abbrechen oder die Einstellungen akzeptieren und auf die Auswahl anwenden können.

Preset löschen

Mit der Schaltfläche für „Preset löschen“ wird ein Dialogfeld aufgerufen, mit dem Sie sowohl einzelne oder mehrere Presets löschen als auch andere Voreinstellungs-Funktionen ausführen können.

Preset hinzufügen

Wenn Sie auf die Schaltfläche für „Preset hinzufügen“ klicken, wird ein einfaches Dialogfeld angezeigt, mit dem Sie die derzeit verwendeten Einstellungen benennen und als Voreinstellung speichern können.

Abbrechen

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird die Benutzeroberfläche der Erweiterung abgebrochen, ohne daß Änderungen an dem von Ihnen ausgewählten Bild vorgenommen werden.

OK

Über die Schaltfläche für OK werden Ihre Erweiterungs-Einstellungen akzeptiert, das UI wird beendet, und Ihre Effekte werden auf die ausgewählten Bereiche Ihres Bildes angewendet.

GRUNDEINSTELLUNGEN

Wenn Sie den Befehl „Grundeinstellungen“ aus dem Menü „Optionen“ wählen, wird das Dialogfeld für KPT 3.0 Grundeinstellungen angezeigt, in dem Sie verschiedene Optionen für die Umgebung von Kai's Power Tools 3.0 angeben können.

harten Verlauf laden

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Plugins Verlaufsdesigner und Strukturforscher angewiesen, einen Streifen mit der Breite von einem Pixel aus der Mitte Ihres Bildes zu sampeln und als Grundlage für den Anfangs-Verlauf in diesen Plugins zu verwenden.

weichen Verlauf laden

Diese Option funktioniert ähnlich wie die Option „harten Verlauf laden“. Mit ihr werden jedoch alle harten Farbübergänge im gesamten Verlauf geglättet.

Vorherigen Status wiederherstellen

Mit dieser Option werden die einzelnen Erweiterungen angewiesen, sich an die Einstellungen zu „erinnern“, die beim letzten Anwenden dieses Effekts verwendet wurden.

Tablett-Erweiterung

Wenn Sie ein Grafik-Tablett verwenden und ein seltsames Verhalten (seitens des Tablett) feststellen, wählen Sie diese Option. Einige Grafik-Tabletts arbeiten zuverlässiger, wenn diese Option aktiviert ist.

Grafische Presets

Wenn diese Option aktiviert ist, wird für die Preset-Menüs der Plugins Sphäroid-Designer, Verlaufsdesigner und Strukturforscher anstelle der standardmäßigen textorientierten Menüs eine Bildlauf-Palette mit grafischen Presets angezeigt.

Bildschirm verdunkeln

Ist diese Option aktiviert, wird der gesamte Bildschirm hinter dem Erweiterungs-UI abgedunkelt und das Fenster der Host-Anwendung ausgeblendet. Diese Option ist dazu gedacht, Ablenkung durch den Hintergrund zu vermeiden und läßt den Bildschirm ganz einfach cool aussehen. Die Option ist für die Lens f/x-Filter nicht verfügbar, da es beim Verwenden dieser Filter essentiell wichtig ist, daß Sie das zu bearbeitende Bild sehen können.

Überschreiben von Grundeinstellungen

Wenn Sie die Optionen „ Grafische Presets“ und „ Bildschirm verdunkeln“ vorübergehend überschreiben möchten, halten Sie beim Drücken auf das Preset-Menü (zum Ein- oder Ausschalten von grafischen Presets) oder beim Auswählen eines Plugin-Filters aus dem Menü „ Filter“ (zum Ein- oder Ausschalten der Funktion zum Verdunkeln des Bildschirms) die Leertaste gedrückt.

PRESETS

Das Hauptanliegen von Kai's Power Tools ist es, Ihnen das Erstellen einer unbegrenzten Vielfalt an außerordentlich coolen Bildern und Effekten zu ermöglichen. Darüber hinaus enthalten die Plugins Sphäroid-Designer, Verlaufsdesigner, Strukturforscher und Interform jedoch Hunderte von Presets. Mit diesen Presets können Sie, wenn Sie nicht die Zeit haben, Ihre eigenen Kugeln, Verläufe oder Strukturen zu kreieren, ausgesprochen interessante und schöne Änderungen an Ihren Bildern vornehmen.

Preset-Menü

Im mittleren unteren Bereich der meisten Benutzeroberflächen von Kai's Power Tools befindet sich ein Popup-Menü mit Presets. Durch Drücken auf dieses Menü wird entweder eine Text-Liste oder eine Grafik-Palette mit Skizzen aller verfügbaren Presets angezeigt. (Im Dialogfeld für Grundeinstellungen können Sie auswählen, ob Sie lieber grafische Menüs der Presets oder Text-Menüs anzeigen möchten. Siehe oben unter „Grundeinstellungen“ .)

Wenn nicht alle verfügbaren Presets angezeigt werden können, erscheinen in Text-Menüs am oberen oder unteren Rand Pfeile, die anzeigen, wo Sie die zusätzlichen Optionen finden.

Beim Verwenden von Grafik-Paletten ziehen Sie den Cursor einfach in den Bereich über die Palette, um einen Bildlauf nach oben und in den Bereich unter der Palette, um einen Bildlauf nach unten durchzuführen und weitere Presets anzuzeigen. Wenn Sie das Ende der Palette erreichen, wird in einer Schleife automatisch erneut zum Anfang gewechselt und der Bildlauf fortgesetzt. Auf diese Weise können Sie schneller von oben nach unten (oder unten nach oben) wechseln.

Presets bearbeiten

Das Importieren, Exportieren und Löschen von Presets erfolgt über das Dialogfeld für den Preset-Manager, auf den Sie durch Klicken auf die Schaltfläche „Preset löschen“ zugreifen. Wenn Sie sich im Preset-Manager befinden, können Sie eine Liste mit Voreinstellungen durchblättern und einzelne oder mehrere Voreinstellungen durch Gedrückthalten der Umschalt-/Befehlstaste (Mac) oder Umschalt-/Controltaste (Windows) auswählen. Mit der Umschalttaste wählen Sie aufeinanderfolgende, mit der Befehls-/Controltaste nicht aufeinanderfolgende Elemente aus. Um eine Vorschau für eine einzelne Voreinstellung anzuzeigen, doppelklicken Sie auf das Preset in der Liste.

Importieren von Presets

Sie können Presets importieren, indem Sie auf die Schaltfläche „Importieren“ klicken und dann das Standard-Dialogfeld zum Öffnen zum Auswählen und Öffnen der gewünschten Preset-Datei verwenden.

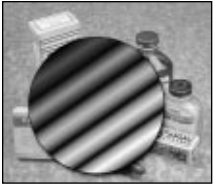
Exportieren von Presets

Presets können exportiert werden, indem Sie unter Verwendung der Umschalttaste und der Befehlstaste (Mac) oder der Controltaste (Windows) alle Voreinstellungen auswählen, die Sie exportieren möchten, und anschließend auf die Schaltfläche „Exportieren“ klicken. Ein Standard-Dialogfeld zum Speichern wird angezeigt, in dem Sie den Namen und den Pfad für die Preset-Datei angeben können

Löschen von Presets

Presets können gelöscht werden, indem Sie eine oder mehrere Presets aus der Liste auswählen und dann auf die Schaltfläche „Löschen“ klicken. Eine Meldung mit einer Warnung wird angezeigt, um sicherzustellen, daß Presets nicht versehentlich gelöscht werden.

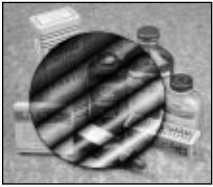
Überblendungsmodi



...des Überblendungsmodus „Normal“.



...des Überblendungsmodus „Prozedural+“.



...des Überblendungsmodus „Prozedural-“.



...des Überblendungsmodus „Abdunkeln“.



...des Überblendungsmodus „Aufhellen“.



...des Überblendungsmodus „Multiplizieren“.



...des Überblendungsmodus „Negativ Multiplizieren“.



...des Überblendungsmodus „Differenz“.



Das Ausgangsbild
(ein Beispielbild aus der Serie KPT Power Photos II)
vor Anwendung des in den folgenden Abbildungen ver-
wendeten kreisförmigen Verlaufeffekts.



...des Überblendungsmodus „Subtrahieren“.



...des Überblendungsmodus „Addieren“.

ÜBERBLENDUNGSMODI

In allen Erweiterungen von Kai's Power Tools können Sie verschiedene Überblendungsmodi wählen (diese werden auch „Transfermodi“ oder „Kanaloperationen“ genannt), um festzulegen, wie sich ein neu generierter Effekt (wie z.B. ein Verlauf oder eine Kugel) auf das Ausgangsbild auswirkt.

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie die einzelnen Überblendungsmodi funktionieren. Aus Platzgründen ist auf den Steuerfelder lediglich die Kurzform „Blenden“ verwendet worden.

Normal

Im Modus „Normal“ wird der Effekt über das Ausgangsbild gelegt, wobei er dieses vollständig abdeckt. Wenn jedoch ein Teil des Effekts einen Grad an Transparenz aufweist, scheint in diesen Bereichen das Ausgangsbild durch (abhängig vom Grad der Transparenz der jeweiligen Effektbereiche).

Prozedural+

Bei einer prozeduralen Anwendung eines Effekts wird der Effekt mit dem Ausgangsbild auf der Basis des Helligkeitswerts (d.h. des Weißanteils) der einzelnen Pixel im Ausgangsbild kombiniert. Wenn das Pixel einen relativ niedrigen Helligkeitswert (128 von maximal 256) aufweist, wird der Effekt entsprechend des Überblendungsmodus „Normal“ (siehe oben unter „Normal“) auf dieses Pixel angewendet. Ist das Pixel heller als normal, wird der Effekt vor dem Kombinieren um eine entsprechende Menge aufgehellt. Ist das Pixel dunkler als normal, wird der Effekt vor dem Kombinieren abgedunkelt.

Tip:

Der Überblendungsmodus „Prozedural+“ eignet sich optimal, um einen farbigen Effekt über ein Graustufen-Bild zu legen.

Prozedural-

Der Überblendungsmodus „Prozedural-“ funktioniert ähnlich wie der Modus „Prozedural+“. Die Rollen von Ausgangsbild und Effekt sind jedoch vertauscht. In einer standardmäßigen, prozeduralen Angleichung bestimmt die Helligkeit des Ausgangsbildes die Änderungen des Effekts. In einer umgekehrten Angleichung bestimmt die Helligkeit des Effekts die Änderung des Ausgangsbildes.

Abdunkeln

Der Überblendungsmodus „Abdunkeln“ vergleicht Pixel für Pixel die RGB-Werte des Ausgangsbildes und des Effekts. Wenn in Ihrem Ausgangsbild ein Pixel dunkler ist als das entsprechende Pixel in dem Effekt, wird das Pixel des Ausgangsbildes verwendet. Wenn das Pixel im Ausgangsbild heller ist, wird das Pixel des Effekts verwendet, d.h. das Ergebnis setzt sich aus den dunkelsten Pixeln von Ausgangsbild und Effekt zusammen.

Aufhellen

Der Überblendungsmodus „Aufhellen“ ist das genaue Gegenstück zum Überblendungsmodus „Abdunkeln“. Auch hier werden die kombinierten RGB-Werte der Pixel von Ausgangsbild und Effekt verglichen. In diesem Fall wird jedoch das jeweils hellere Pixel verwendet.

Multiplizieren

Im Überblendungsmodus „Multiplizieren“ werden nur die dunkleren Bereiche eines Effekts gewählt und auf das Ausgangsbild angewendet. Dieser Modus eignet sich ideal, um einem Bild Schatten und Schattierungen hinzuzufügen. Das Ergebnis ähnelt dem des Überblendungsmodus „Prozedural+“.

Negativ multiplizieren

Der Überblendungsmodus „Negativ multiplizieren“ ist das genaue Gegenstück zum Überblendungsmodus „Multiplizieren“; in diesem Fall werden nur die helleren Bereiche eines Effekts auf das Ausgangsbild angewendet.

Differenz

Die Ergebnisse des Überblendungsmodus „Differenz“ sind am schwersten vorauszusagen, mit ihm lassen sich jedoch auch die interessantesten und lebhaftesten Ergebnisse erzielen. Die Farbwerte des Ausgangsbildes werden auf der Grundlage der Helligkeitswerte der Pixel des Effekts invertiert. Dadurch verursachen die schwarzen Bereiche des Effekts (da diese keine Helligkeit aufweisen) keine Änderungen im Ausgangsbild; die weißen Bereiche des Effekts führen dazu, daß die Pixel des Ausgangsbildes vollständig in negative Farbwerte umgewandelt werden. An Stellen, wo die Farbwerte im Effekt zwischen Schwarz und Weiß liegen, werden die Farbwerte des Ausgangsbildes teilweise invertiert, wobei das Ausmaß der Inversion vom Weißanteil der einzelnen Pixel im Effekt abhängig ist.

Addieren

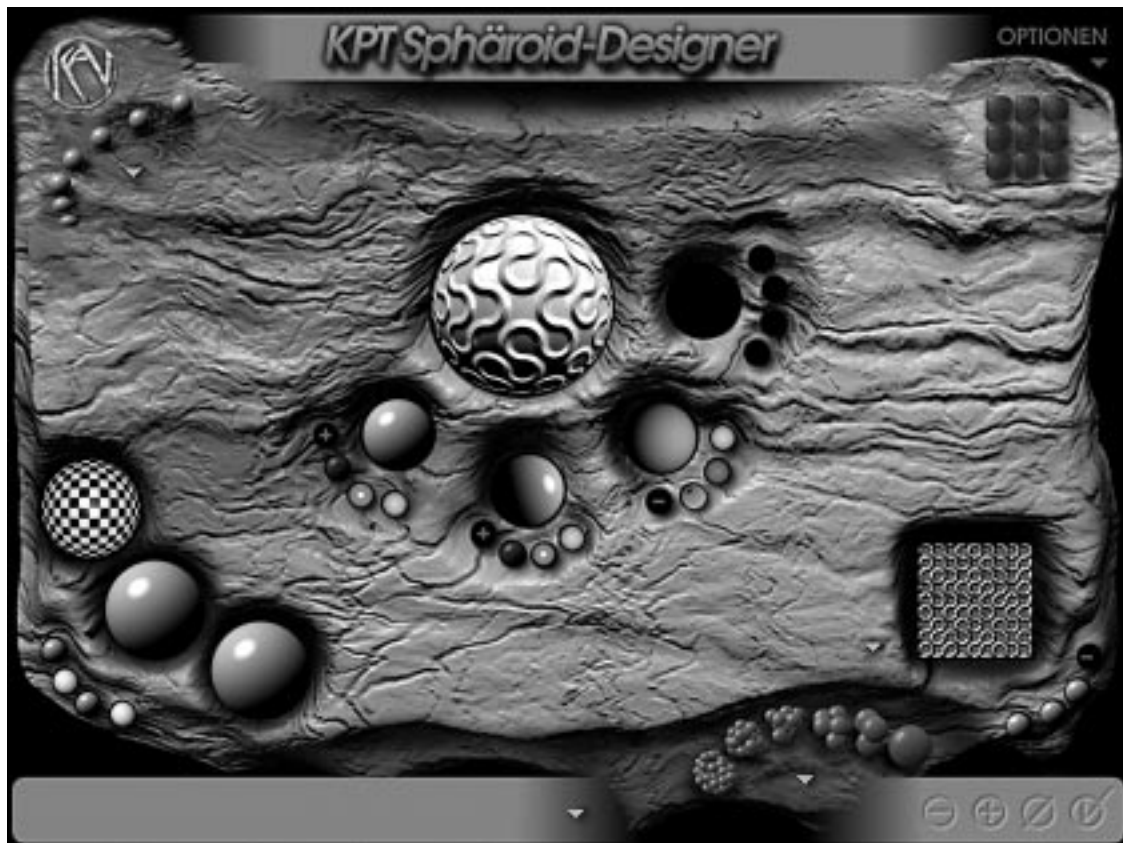
Im Überblendungsmodus „Addieren“ werden die Werte der Pixel des Ausgangsbildes und des Effekts jeweils addiert (auf einer Skala von 0 bis 255), wobei jedes Ergebnis, das über 255 liegt, auf das logische Maximum 255 (das Weiß entspricht) reduziert wird. Dadurch verschmelzen die beiden Bilder, wobei die helleren Bereiche ins Weiß verblassen.

Subtrahieren

Entsprechend der Farblehre werden bei Verwenden des Modus „Subtrahieren“ die Farbwerte des Effekts von den Farbwerten des Ausgangsbildes subtrahiert. Wenn Sie z.B. Grün von einem RGB-Bild subtrahieren, bleiben lediglich Rot und Blau übrig (d.h. Lila).



KPT Sphäroid-Designer



KPT SPHÄROID-DESIGNER

Der Sphäroid-Designer ist das Flaggschiff der KPT 3.0-Plugins. Dieser Filter verfügt nicht nur über die reichhaltigste Benutzeroberfläche aller Filter in KPT 3.0, sondern verleiht Programmen für die 2D-Bildgestaltung ungeahnte Kräfte für die Pseudo-3D-Modellierung. Mit dem Sphäroid-Designer können Sie einzelne oder mehrere Kugeln mit mehreren Lichtquellen, Oberflächenstrukturen, unterschiedlicher Deckkraft, Krümmung usw. erstellen.

Neuheiten

Im Grunde ist alles am Sphäroid-Designer neu.

Die große Kugel

Die hervorstechendste Funktion des Sphäroid-Designers ist die Vorschaukugel in der Mitte der Benutzeroberfläche. Diese Vorschaukugel zeigt an, wie Ihre Kugeln beim Anwenden auf die Auswahl in der Host-Anwendung aussehen. Die Vorschaukugel entspricht dem Vorschaufenster, das Ihnen in den meisten anderen Plugins zur Verfügung steht.

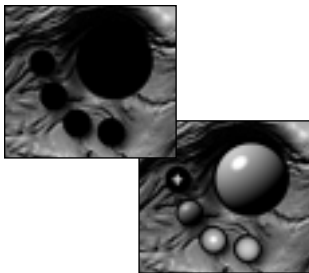
Sie können nicht nur eine Vorschau für die Effekte Ihrer Lichtquellen, Strukturen, Deckkraft usw. anzeigen, sondern auch das auf Ihre Kugel einfallende Licht drehen und ansehen, welche Auswirkungen der veränderte Lichteinfall hat. Drücken Sie dazu einfach auf die Vorschaukugel, und ziehen Sie die Maus in eine beliebige Richtung. Beim Ziehen ändert sich entsprechend des neuen „Sichtwinkels“ für Ihre Kugel der Winkel des Licht in Ihren vier Lampen.

Erster Eindruck

Auf den ersten Blick mag die Benutzeroberfläche des Sphäroid-Designers aussehen wie ein paar in den Schlamm gefallene Bälle. Das wäre jedoch, soviel steht fest, eine vorschnelle und nicht gerade schmeichelhafte Beurteilung, durch die Sie aller Welt Ihre Unwissenheit in Sachen Design von Benutzeroberflächen offenbaren würden.

In Wirklichkeit besteht der Sphäroid-Designer aus einer Handvoll Kugeln, die auf einen vertrockneten Schokoladenkeks gebröselst wurden.

Hmh.



Eine nicht aktivierte Lampe (oben) und eine aktive Lampe mit aktiven Steuerkugeln.

Beachten Sie, daß es sich bei Ihrer „Kugel“ nicht um eine wirkliche Kugel handelt und diese nicht über eine Rückseite verfügt. Das Licht wandert also nicht um eine virtuelle Kugel herum.

Die Lampen

Rechts neben und direkt unter der Vorschaukugel befinden sich vier Lichtquellen, die auch als „Lampen“ bezeichnet werden. Diese Lampen werden zum Beleuchten und Abdunkeln Ihrer Kugel verwendet.

Um eine Lampe ein- oder auszuschalten, klicken Sie kurz auf deren große Lichtquellenkugel.

Um den Einfallswinkel des auf Ihre Kugel einwirkenden Lichts zu ändern, drücken Sie einfach auf die Lichtquellenkugel, und ziehen Sie die Maus. Beachten Sie, daß die für die Lampe angegebene Position dem Winkel entspricht, in dem das Licht auf die Kugel fällt.

Neben den einzelnen Lampen befinden sich jeweils vier kleinere kugelförmige Schaltflächen. Mit diesen Schaltflächen werden die folgenden vier Parameter für die einzelnen aktiven Lampen gesteuert.

Lichtpolarität

Mit der ersten Schaltfläche der Gruppe wird die Polarität der Lampe gesteuert. Standardmäßig verfügen die meisten Lampen über positive Polarität, d.h. das von der Lampe ausgehende Licht scheint auf die Kugel. Durch Klicken auf die Schaltfläche für Polarität können Sie jedoch negative Polarität für eine Lampe einstellen. Die Lampe saugt Ihrer Kugel dann gewissermaßen das Licht aus. Welche Lichtfarbe und Lichtmenge die Lampe Ihrer Kugel entzieht, wird durch die Steuerelemente für Lichtintensität und Lichtfarbe der aktuellen Lampe bestimmt. In der Regel entzieht eine Lampe mit negativer Polarität der Kugel eine

bestimmte Farbe, und es bleibt statt dessen das spektrale Gegenstück dieser Farbe auf der Kugel zurück.

Lichtintensität

Mit dieser Schaltfläche wird gesteuert, welche Lichtmenge (auf einer Skala von 0% bis 200%) von einer bestimmten Lampe auf Ihre Kugel abgegeben wird.

Glanzpunkt-Intensität

Mit der Schaltfläche für Glanzpunkt-Intensität wird die Intensität der Spitzlichter gesteuert.

Lichtfarbe

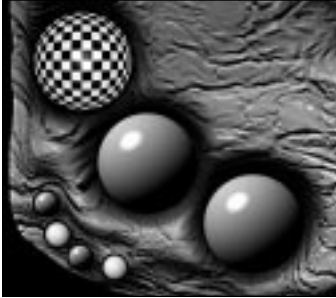
Durch Drücken auf diese Schaltfläche wird ein Farbreger angezeigt, aus dem Sie eine neue Farbe für das von der Lampe ausgehende Licht wählen können. Im mittleren Teil des Farbreglers befindet sich ein weitgehend standardmäßiges Farbrad. Den äußeren Rand des Farbreglers bildet eine Grauskala, mit der Sie Reinschwarz, Reinweiß oder einen beliebigen Grauton auswählen können.

Globale Steuerelemente

Mit den drei Steuerkugeln links unten auf der Benutzeroberfläche können Sie den Grad der Krümmung, die Umgebung, den Glanz und die Transparenz für Ihre Kugeln einstellen.

Kugelkrümmung

Indem Sie auf das Steuerelement für die Krümmung drücken und die Maus nach rechts ziehen, erhöhen Sie den Grad der Krümmung (bis auf 100%). Ziehen Sie die Maus nach



Die globalen Steuerelemente:

- Krümmung (oben)
- Umgebung/Diffusion
- Deckkraft.

Bedenken Sie...

...daß vollständig undurchsichtige Kugeln erheblich weniger Speicher und Verarbeitungsaufwand erfordern, da in diesem Fall nicht berücksichtigt werden muß, wie die Kugel mit dem Ausgangsbild interagiert.

links, verringern Sie den Grad der Krümmung (bis auf -100%). Durch Wählen von negativen Werten für die Krümmung wird nicht der für eine Kugel gemeinhin übliche konkave Effekt, sondern vielmehr ein konvexer Linseneffekt erzeugt.

Umgebung und Glanz

Mit dieser Kugel wird sowohl die Menge des die Kugel umgebenden Lichts als auch der Glanz für die Kugel selbst gesteuert (was bedeutende Auswirkungen auf die Glanzpunkt-Effekte der Lampen hat). Durch Drücken und Ziehen entlang der X-Achse wird der Wert für den Glanz geändert (ziehen Sie die Maus nach rechts, wird er erhöht, ziehen Sie die Maus nach links, wird er verringert). Wenn Sie entlang der Y-Achse drücken, verändern Sie den Umgebungswert (durch Ziehen nach oben wird der Wert erhöht, durch Ziehen nach unten wird er verringert).

Transparenz

Mit diesem Steuerelement wird die Transparenz Ihrer Kugel festgelegt. Indem Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach rechts ziehen, erhöhen Sie die Transparenz (bis auf 100%). Ziehen Sie die Maus nach links, verringern Sie die Transparenz (bis auf 0%). Da Transparenz folgerichtig das genaue Gegenteil zu Deckkraft ist, ist Ihre Kugel bei einer Transparenz von 0% völlig undurchsichtig.

Vier kleine Punkte

Ganz unten links auf dem UI, direkt unter den globalen Steuerelementen, befinden sich vier kleine Schaltflächen-Steuerelemente zum Einstellen der Menge und der Farbe für die Lichtdiffusion sowie der Intensität und der Farbe für das die Kugel umgebende Licht.

Lichtdiffusion

Das Steuerelement für die Lichtdiffusion (oder der Spiegelreflexeffekt) wirkt sich auf den sichtbaren Glanz der Oberfläche der Kugel aus. Je niedriger die Einstellung für die Lichtdiffusion ist, um so glänzender erscheint Ihre Kugel. Je höher die Einstellung für die Lichtdiffusion ist, um so größer ist der Matteeffekt bei der Oberfläche der Kugel.

Durch dieses Steuerelement werden lokale Einstellungen überschrieben. Wenn Sie daher die globale Lichtdiffusion auf 100% (matt) einstellen, haben die Steuerelemente für die lokale Glanzpunkt-Intensität (bei den einzelnen Lampen) keinerlei Wirkung. Verwenden Sie dieses Steuerelement als Hauptsteuerelement für Spiegelreflexeffekte.

Diffusionsfarbton

Durch Drücken auf dieses Schaltflächen-Steuerelement wird ein Farbreger angezeigt, mit dem Sie die Farbe für das auf Ihre Kugel einwirkende Diffusionslicht ändern können.

Wenn Sie die beim Klicken auf dieses Steuerelement die Auswahl taste (Mac) oder die Alt-Taste (Windows) gedrückt halten, wird das Standarddialogfeld für den Farbreger angezeigt.

Umgebungsintensität

Diese Schaltfläche steuert die Menge des Umgebungslichts, durch das Ihre Kugel beleuchtet wird. Wenn Sie die Maus nach rechts ziehen, wird die Menge des Umgebungslichts erhöht. Ziehen Sie die Maus nach links, wird die Menge verringert.

Wenn sich die Intensität Ihres Umgebungslichts erhöht, wird der Effekt, der durch das von Ihren Lampen ausgehende Licht auf der Kugel erzeugt wird, entsprechend verringert.



Das Steuerfeld und das Menü für die Oberflächenstruktur.

Umgebungsfarbton

Durch Drücken auf dieses Schaltflächen-Steurelement wird ein Farbreger angezeigt, mit dem Sie die Farbe des Lichts ändern können, das Ihre Kugel umgibt.

Steuerfeld für die Oberflächenstruktur

Unten rechts im Sphäroid-Designer findet sich das einzige quadratische Feld des gesamten UI. In diesem Feld wird ein Beispiel für die Oberflächenstruktur angezeigt, die auf Ihre Kugel angewendet wird. Bei einer Oberflächenstruktur handelt es sich um ein Graustufenmuster, durch das die Reliefstruktur Ihrer Kugel festgelegt wird. Oberflächenstrukturen (und die über sie erstellten Strukturen) bestehen aus Graustufenbildern, deren helle und dunklen Abschnitte die Höhe (oder die Tiefe) der einzelnen Abschnitte auf Ihrer Kugel bestimmen.

Sie können innerhalb des Feldes klicken und ziehen, um die Struktur im Fenster zu verschieben und so einen unterschiedlichen Teil der Struktur auf Ihre Kugel anzuwenden.

Struktur-Menü

Links neben dem Vorschaufeld befindet sich ein Menü, aus dem Sie die Oberflächenstrukturen auswählen können, die Sie auf ihre Kugel anwenden möchten.

Die Oberflächenstrukturen an der Spitze des Menüs sind das Ergebnis mathematischer Algorithmen und werden mit dem Sphäroid-Designer ausgeliefert. Bei den Strukturen im unteren Teil des Menüs handelt es sich um Halbton-Bitmap-Bilder, die in dem für die Verwendung mit Ihrer Kugel notwendigen Maße skaliert und dupliziert wurden. Halbtonbilder können mit der Option „Oberflächenstruktur importieren/löschen“ eingefügt oder gelöscht werden.

Der Struktur-Manager funktioniert ähnlich wie der Preset-Manager. Oberflächenstrukturen können jedoch nicht exportiert werden. Weitere Informationen finden Sie in der Beschreibung des Preset-Manager auf Seite 38.

Vier kleine Punkte

Direkt unter und rechts neben dem Vorschaufeld für die Oberflächenstruktur befinden sich vier Schaltflächen-Steuerelemente zum Einstellen der Werte für Polarität, Höhe, Winkel und Größe Ihrer Oberflächenstruktur.

Strukturpolarität

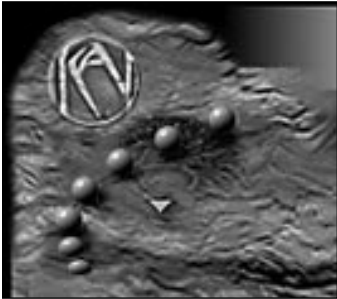
Durch Klicken auf diese Schaltfläche werden die positiven und negativen Oberflächen Ihrer Struktur umgedreht. Bei einer einfachen Struktur, wie z.B. dem Golfball, werden die Buckel zu Dellen oder die Dellen zu Buckeln (wo die Struktur entweder über einer neutralen Oberfläche angehoben wird oder in eine neutrale Oberfläche einschneidet). Wenn Sie mit einer Struktur arbeiten, die sowohl über angehobene als auch über abgesenkte Abschnitte verfügt, werden die Höhen und Tiefen durch Klicken auf das Steuerelement für Polarität einfach umgedreht.

Struktur-Höhe

Mit diesem Steuerelement können Sie den „Abstand“ zwischen der Oberfläche der Kugel und dem höchsten oder niedrigsten Punkt Ihrer Struktur ändern (indem Sie darauf drücken und die Maus nach rechts oder nach links ziehen) und positive Strukturen höher und negative Strukturen tiefer gestalten.



Vier Beispielkugeln, auf die vier verschiedene Strukturen angewendet wurden: Apollo-Faden (o.l.); Billiardkugel, Blasen und Verätzung (u.r.).



Der Mutationsbaum im Sphäroid-Designer

Struktur-Winkel

Mit dieser Schaltfläche können Sie Ihre Strukturen drehen. Ziehen Sie die Maus nach rechts, um im Uhrzeigersinn zu drehen oder nach links, um gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.

Struktur-Größe

Mit diesem Schaltflächen-Steuerelement können Sie die relative Größe Ihrer Strukturen steuern. Indem Sie darauf drücken und die Maus nach rechts ziehen, erhöhen Sie den Prozentsatz für die Skalierung und vergrößern die aktuelle Struktur.

Mutationsbaum

Mit dem Mutationsbaum oben links auf der Benutzeroberfläche können Sie willkürliche Variationen (oder „Mutationen“) Ihrer Kugel generieren. Wenn Sie auf einen der Bälle im Mutationsbaum klicken, wird eine neue Kugel mit willkürlich festgelegten Eigenschaften erstellt. Je höher Sie im Mutationsbaum klettern, um so stärker wird Ihre neue, zufallsgenerierte Kugel variiert. Wenn die aktuelle Kugel weitgehend Ihren Wünschen entspricht, sollten Sie daher auf eine Kugel weiter unten im Mutationsbaum klicken, um Ihre aktuelle Kugel nur leicht zu verändern. Wenn Sie etwas völlig anderes erstellen möchten, klicken Sie auf einen Ball weiter oben im Mutationsbaum.

Mutations-Menü

Das Mutations-Menü findet sich direkt unter dem Mutationsbaum. Mit diesem Menü können Sie angeben, welche Aspekte Ihrer Kugel Sie verändern möchten.

Alle mutieren, Keine Mutation

Über die Standardeinstellung „Alle mutieren“ werden beim Klicken auf eine Kugel im Mutationsbaum alle Parameter der Kugel willkürlich verändert.

Durch die Option „Keine Mutation“ werden alle Mutationen deaktiviert. Verwenden Sie diese Option, um schnell alle Mutationen zu deaktivieren und nur ein oder zwei Parameter zu aktivieren. Dieses Verfahren geht häufig schneller, als das Deaktivieren individueller Mutations-Parameter.

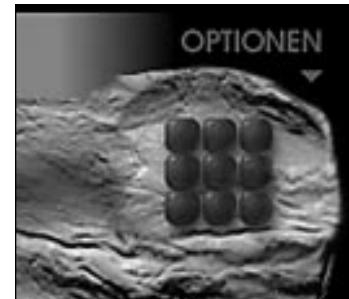
Andere Optionen

Mit den anderen Optionen im Mutations-Menü können Sie genau angeben, welche Parameter von der Mutation betroffen werden. Jede Option, die mit einem Häkchen versehen ist, ist aktiviert. Durch Auswählen einer Option wird der Parameter aktiviert oder deaktiviert und das Häkchen entsprechend hinzugefügt oder entfernt.

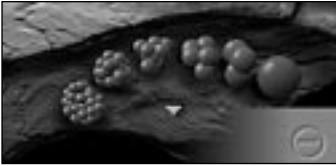
Speicher-Punkte

Bei dem Raster mit neun Schaltflächen in der rechten oberen Ecke des UI handelt es sich um Speicher-Punkte. Diese Punkte werden dazu verwendet, um schnell und einfach Einstellungen in einer Arbeitssitzung zu speichern. Diese Einstellungen ergänzen die weiter unten beschriebenen Presets des Sphäroid-Designers und haben spezifische Vorteile.

Durch Klicken auf einen nicht verwendeten (braunen) Speicher-Punkt werden alle Informationen der aktuellen Kugel in diesen Speicher-Punkt geladen. Wenn Sie auf einen „vollen“ Speicher-Punkt klicken, wird Ihre Kugel auf die Einstellungen zurückgesetzt, die beim Einrichten des Speicher-Punkts aktiv waren.



*Die Speicher-Punkte
des Sphäroid-Designers.*



Die Anordnungs-Kugeln

Um den Inhalt eines „vollen“ Speicher-Punkts zu löschen, halten Sie beim Klicken auf den Speicher-Punkt die Auswahl-taste gedrückt.

Nachdem Sie Ihre Einstellungen in einen Speicher-Punkt geladen haben, können Sie erneut zu Ihrer Kugel wechseln und weitere Änderungen vornehmen - mit dem guten Gefühl, daß Sie durch Klicken mit der Maus problemlos zu Ihren vorherigen Einstellungen zurückkehren können.

Gegenüber dem Speichern von Presets besteht der Hauptvorteil beim Verwenden von Speicher-Punkten darin, daß Sie Ihren Arbeitsfluß nicht unterbrechen müssen. Der Vorteil der Voreinstellungen ist dagegen, daß Sie über mehr als nur neun Voreinstellungen gleichzeitig verfügen können.

Kugelanzahl

In der Nähe der linken unteren Ecke des UI befindet sich eine Reihe von Trauben mit braunen Kugeln. Bei diesen „Trauben“ handelt es sich um Schaltflächen, mit denen Sie auswählen können, wieviel Kugeln erstellt werden sollen, wenn Sie auf die Schaltfläche für OK klicken. Je nachdem, auf welche Traube Sie klicken, können Sie 10, 50, 100, 500 oder 1000 Kugeln erstellen.

Zusätzlich zu der Anzahl der Kugeln steht Ihnen ein Anordnungs-Menü zur Verfügung, das sich direkt unter den „Trauben“ befindet.

Kugelanordnung

Das Anordnungs-Menü enthält Optionen zur Anordnung mehrerer Kugeln innerhalb Ihrer Auswahl.

Apollonische Anordnung

Durch die Option „Apollonische Anordnung“ werden Ihre Kugeln im ausgewählten Bereich in willkürlicher Kugelgröße und ohne Überlappen angeordnet. Die Apollonische Anordnung eignet sich ausgezeichnet, wenn Sie Regentropfen simulieren oder andere natürliche Effekte erzeugen möchten.

Aufgrund des natürlichen Aussehens stimmt die Zahl der Kugeln möglicherweise nicht mit der angegebenen Zahl überein.

Willkürliche Kugeln

Die Option „Willkürliche Kugeln“ ähnelt der Option „Apollonische Anordnung“. Dabei können die Kugeln jedoch überlappen, und es wird genau die Anzahl an Kugeln erzeugt, die angegeben wird.

Willkürliche Ellipsoide

Die Option „Willkürliche Ellipsen“ ähnelt der Option „Willkürliche Kugeln“. Die Kugeln werden hier jedoch willkürlich entlang der X- und der Y-Achse verzerrt, um Ellipsoide (d.h. elliptische Kugeln) zu erstellen.

Genesis-Formation

Die Option „Genesis-Formation“ im Anwendungs-Menü verwendet die aktuelle Einstellung, die im Dialogfeld für den Genesis-Editor angegeben ist. Mit dem Genesis-Editor können Sie aus Kugeln zusammengesetzte Bäume, Schneeflocken und vieles mehr (siehe unten) erstellen.

Andere Optionen

Zusätzlich zu der Apollonischen Anordnung, der Genesis-Formation, den Willkürlichen Kugeln und den Willkürlichen Ellipsen wurden noch einige weitere Anordnungsformen mitaufgenommen, mit denen Sie spielen und experimentieren können. Viel Vergnügen!

Kugel(n) mit Schatten

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Ihre Kugeln mit einem weichen Schatten (mit einem festgelegten Winkel und einer festgelegten Menge) auf Ihr Ausgangsbild angewendet.

Kugel(n) mit Mutationen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die einzelnen Kugeln beim Anwenden gemäß der Intensität und den zuletzt im Mutationsbaum und Mutations-Menü verwendeten Parametern verändert. Diese Option ist besonders effektiv, wenn eine niedrige Einstellung im Mutationsbaum verwendet wird.

Kugeln auf Pfaden

Mit dieser Option können Sie Ihre Kugeln auf einen Pfad anwenden, der durch eine Auswahl mit weicher Auswahlkante definiert wird. Diese Funktion eignet sich ausgezeichnet, um Ihre Kugeln auf subtile, natürlich wirkende Art anzuwenden.

Genesis-Editor

Wenn Sie die Option „Genesis-Editor“ im Anwendungs-Menü wählen, wird die Benutzeroberfläche des Genesis-Editor angezeigt. Mit dem Genesis-Editor können phan-

tastische, aus Kugeln zusammengesetzte Formen, wie z.B. Sterne, Schneeflocken, DNA-Moleküle usw. erstellt werden. Der Genesis-Editor bietet eine außerordentlich reichhaltige Umgebung zum Experimentieren mit aus Kugeln zusammengesetzten Formen. Mit ihm können Sie diese Formen jedoch nicht nur erstellen, sondern auch Animationen von diesen Formen als QuickTime-Filme speichern.

Vorschau

Die Mitte des Genesis-Editors wird von einem ausgesprochen großen Vorschaubereich eingenommen. Während des Änderns von Steuerelementen wird Ihre Vorschau in Schwarzweiß aktualisiert, und Ihre Kugeln werden durch einfache Kreise dargestellt. Unterbrechen Sie jedoch das Ändern, wird die Vorschau unter Verwendung Ihrer vollfarbigen und vollgerenderten Kugeln aktualisiert.

Steuerelemente

In den vier Ecken des Genesis-Editors finden sich Bezeichnungen für Menge, Abstand, Winkel und Größe der Kugeln in Ihrem Bild. Durch Klicken auf die Bezeichnung werden jeweils die Steuerelemente für diese Parameter-Sätze aktiviert.

Sobald die Steuerelemente aktiviert sind, können Sie durch Klicken auf diese Steuerelemente und Ziehen nach links oder nach rechts den betreffenden Parameter erhöhen oder verringern.

Menge

Die Steuerelemente für die Menge umfassen (von links nach rechts) folgende Optionen: „Gesamtanzahl der Kugeln“, „Zweig-Differenz“, „Sekundäre Verzweigung“ und „Haupt-Verzweigung“.

Schnellverfahren:

Durch Gedrückthalten der Auswahl taste (Mac) oder der Alt-Taste (Windows) und Klicken auf die Textanzeige eines beliebigen Steuerelements werden sämtliche Steuerelemente des Genesis-Editors aktiviert.

Abstand

Die Steuerelemente für den Abstand umfassen folgende Optionen: „Zweig-Länge“, „Zweig-Abstand“, „Kugeln pro Zweig“ und „Verwicklung“.

Winkel

Die Steuerelemente für den Winkel umfassen folgende Optionen: „Drehung“, „Zweig-Drehung“, „Zweig-Ausdehnungswinkel“ und „Zweig-Winkel“.

Größe

Die Steuerelemente für die Größe umfassen folgende Optionen: „3D-Offset vertikal“, „3D-Offset horizontal“, „Schrumpfen/Wachsen“ und „Zoom“.

Filmstreifen

Der Filmstreifen am unteren Rand des Genesis-Editors wird zum Speichern der verschiedenen Genesis-Einstellungen für die Animation verwendet. Durch Klicken auf ein Bild werden die aktuellen Einstellungen in dieses Bild geladen. Wenn Sie die Auswahl taste (Mac) oder die Alt-Taste (Windows) gedrückt halten und auf ein Bild klicken, wird das Bild gelöscht. Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen in die Bilder geladen haben, können Sie die roten Punkte verwenden, um Ihre Animation zu speichern oder eine Vorschau für die Animation anzuzeigen.

Rote Punkte

Wenn Sie in mindestens ein Bild des Filmstreifens die gewünschten Einstellungen geladen haben, wird durch Klicken auf den größeren roten Punkt ein Dialogfeld zum Speichern angezeigt, mit dem Sie Ihre Animation auf dem Datenträger als QuickTime-Film speichern

können. Durch Klicken auf den kleineren roten Punkt, können Sie eine Vorschau für Ihre Animation auf dem Bildschirm anzeigen. Wenn Sie während des Ausführens der Animation mit der Maustaste klicken, wird die Animation angehalten, und Sie kehren zum Genesis-Editor zurück.

Farb-Steuerfelder

Rechts neben den roten Punkten befindet sich ein kleines Farb-Steuerfeld, mit dem Sie die Farbe des Hintergrunds für den Vorschaubereich des Genesis-Editors einstellen können. Die Standardeinstellung ist Schwarz. Dieser Vorschau-Hintergrund kann jedoch durch Klicken auf das Farb-Steuerfeld geändert werden, über das ein Standarddialogfeld für den Apple-Farbgeregler angezeigt wird.

Presets

Das umgekehrte Dreieck, das sich rechts unten im Genesis-Editor befindet, steht für das Preset-Menü. Durch Drücken auf dieses Symbol wird ein Menü aufgerufen, in dem zahlreiche interessante Genesis-Formen enthalten sind. Sie können diese Formen übernehmen oder als Anreiz für eigene Ideen und Experimente verwenden.

Abbrechen und Anwenden

Die Schaltflächen für Abbrechen und Anwenden befinden sich rechts unten. Mit ihnen kehren Sie nach dem Ignorieren (Abbrechen) oder Akzeptieren (Anwenden) der aktuellen Einstellungen im Genesis-Editor zum Sphäroid-Designer zurück.

Menü „Optionen“

Das Menü „Optionen“ enthält Befehle für den Zugriff auf das Online-Hilfesystem und auf Grundeinstellungen sowie für das Auswählen der gewünschten Kanaloperationen.

Info über KPT 3.0/Hilfe

Mit diesem Befehl rufen Sie das Online-Hilfesystem für KPT 3.0 auf, mit dem Sie auf ausführliche Anleitungen zum Verwenden der verschiedenen Funktionen des Produkts zugreifen können, ohne den Sphäroid-Designer (oder eine andere Erweiterung) beenden zu müssen.

Auf Normal zurücksetzen

Durch Auswählen dieser Option oder Verwenden des hierzu äquivalenten Tastaturbefehls Befehlstaste-E (Mac) oder Controltaste-E (Windows) werden alle Parameter innerhalb des Sphäroid-Designers auf die Standardeinstellung zurückgesetzt, und es wird eine einfache glatte graue Kugel angezeigt.

Überblendungsmodi

Hier können Sie auswählen, welcher der zehn zur Verfügung stehenden Modi verwendet werden soll, wenn Sie Ihre Kugel auf Ihre Auswahl anwenden. Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Überblendungsmodi finden Sie im Abschnitt über den Überblendungsmodus auf Seite 43.

Grundeinstellungen

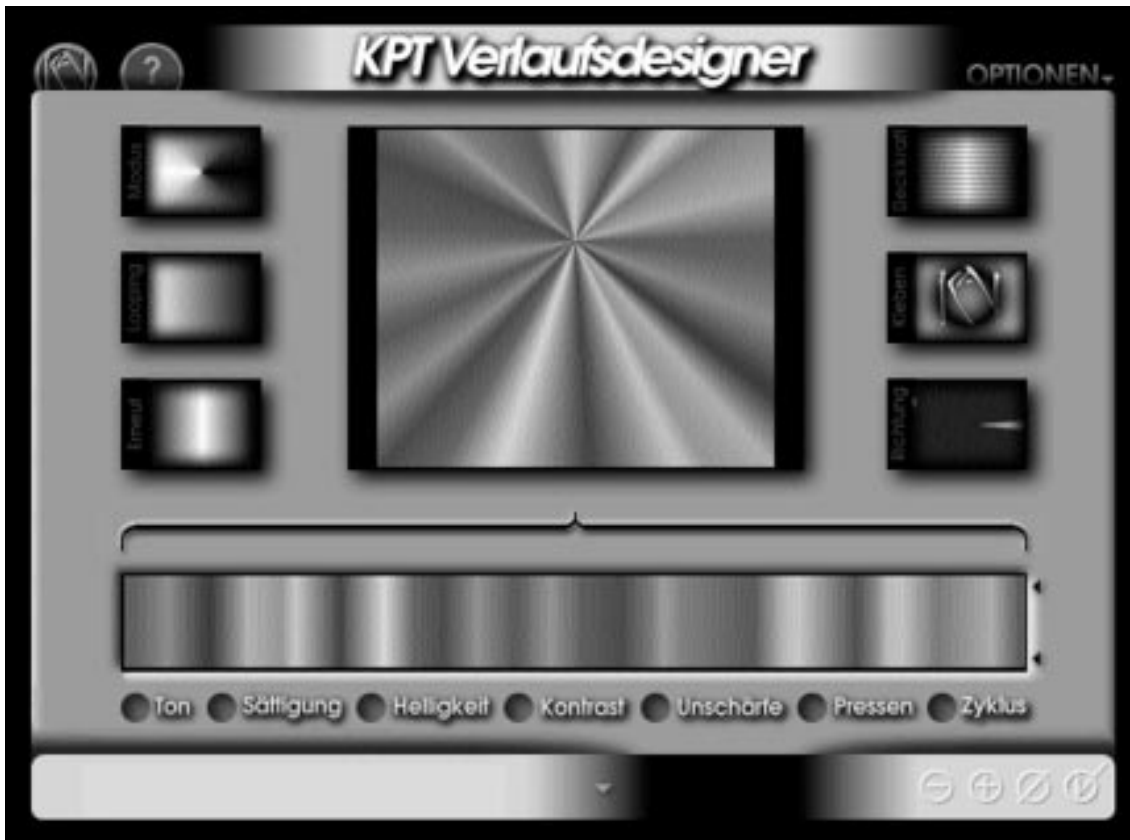
Mit diesem Befehl wird das allgemeine Dialogfeld für Grundeinstellungen angezeigt. Eine ausführliche Beschreibung des Dialogfeldes für Grundeinstellungen finden Sie auf Seite 34.

Standardsteuerelemente

In der rechten unteren Ecke der Benutzeroberfläche befinden sich die Schaltflächen für Voreinstellung löschen, Voreinstellung hinzufügen, Abbrechen und OK.
Eine ausführlichere Beschreibung dieser Schaltflächen finden Sie auf Seite 32.



KPT Verlaufsdesigner



KPT VERLAUFSDESIGNER

Der KPT Verlaufsdesigner ist das Herz der Erweiterungen in Kai's Power Tools. Mit diesem Plugin können Sie weit über die zweifarbigen Überblendungen vom Vordergrund in den Hintergrund hinausgehen, die in den meisten Host-Anwendungen zur Verfügung stehen. Mit dem KPT Verlaufsdesigner können Sie Überblendungen von bis zu 512 Farben, einschließlich von 256 Ebenen der Deckkraft, mit integrierten Kanaloperationen, einzigartigen Formen und mehrfachen Wiederholungen erstellen.

Der KPT Verlaufsdesigner umfaßt nicht nur Hunderte von Presets sondern ermöglicht Ihnen darüber hinaus, Ihre eigenen Verläufe zu erstellen und in vordefinierten oder benutzerdefinierten Kategorien (z.B. nach Projekt, Arbeitsauftrag oder Kunde) für die spätere Verwendung zu speichern.

Wenn Sie mit dem KPT Verlaufsdesigner und seinen vielen verschiedenen Presets ausreichend vertraut sind, wird Ihnen der Umgang mit dem Strukturforscher leichter fallen, da die Farbschemata für veränderte Strukturen mit den Verläufen des Verlaufsdesigner erstellt werden.

Neuheiten

Die neueste Version des KPT Verlaufsdesigners weist zahlreiche bedeutende Verbesserungen gegenüber vorherigen Versionen auf. Diese umfassen ein weit größeres Vorschaufenster (viermal so groß wie zuvor) sowie stufenlos regulierbare Steuerelemente zum Einrichten von Einstellungen für den Farbton, die Sättigung, die Unschärfe usw., die jeweils auf bestimmte Bereiche Ihres Verlaufs angewendet werden können. Darüber hinaus können Sie bestimmte Kanäle (Rot, Grün, Blau und Alpha) aus anderen Verläufen laden. Auf diese Weise ist es (z.B.) möglich, nur die roten Kanäle Ihres Verlaufs durch die roten Kanäle eines Presets zu ersetzen.

Vorschaufenster

Der mittlere Teil der Benutzeroberfläche des Verlaufsdesigners wird vom Vorschaufenster eingenommen. In diesem Fenster wird angezeigt, wie sich Ihr Verlauf auf Ihre Auswahl auswirkt, wenn Sie diesen darauf anwenden. Das Fenster zeigt sämtliche Parameter Ihres Verlaufs an, einschließlich von Farben, Deckkraft, Form, Verzerrung, Ursprung, Wiederholungen und Kanaloperationen. Während Sie Ihren Verlauf mit Hilfe der verschiedenen Steuerelemente ändern, wird die Anzeige im Vorschaufenster in Echtzeit aktualisiert, so daß Sie immer genau wissen, wie Ihr Verlauf aussieht. Dies erspart das leidige Hin und Her des Einschätzens, Anwendens und wieder Rückgängigmachens, das man von so vielen Tools zur Farbüberblendung kennt.

Verlaufsleiste

Die Verlaufsleiste ist das wichtigste Steuerelement des Verlaufsdesigner-UI. Mit dieser Leiste wählen Sie die Farben, die Grautöne und die Deckkraft aus, um genau zu bestimmen, wie Ihr Verlauf aussehen soll. Durch Drücken auf die Verlaufsleiste wird eine Kombinations-Palette angezeigt, die ein Farbauswahlspektrum, eine Grautonskala und eine Deckkraftskala enthält. Im mittleren Teil dieser Palette befindet sich das Farbauswahlspektrum, der obere Streifen ist die Grautonskala (zum Auswählen von Schwarz, Weiß oder einer beliebigen Schattierung zwischen Schwarz und Weiß), und der Schachbrett-Streifen unten ist die Deckkraftskala (wobei der Grad der Deckkraft von vollständiger Deckkraft ganz links bis zu völliger Transparenz ganz rechts reicht).

Beachten Sie, daß Sie beim Auswählen einer neuen Farbe (eines Grautons oder einer neuen Deckkraft) für Ihren Verlauf nicht nur eine Farbe für den Verlauf auswählen, sondern gleichzeitig auch bestimmen, an welcher Stelle Ihres Verlaufs diese Farbe erscheint. Wenn Sie den Farbgler durch Drücken auf den Bereich links außen auf der Verlaufsleiste aufrufen, richten Sie die Farbe für den Anfang Ihres Verlaufs ein. Drücken Sie auf den Bereich rechts außen der Verlaufsleiste, richten Sie die Farbe für das Ende des Verlaufs ein.

Auswählen einer Farbe

Um eine Farbe auszuwählen, drücken Sie einfach auf die Verlaufsleiste, und ziehen Sie den Pipetten-Cursor auf die gewünschte Farbe. Sie können den Pipetten-Cursor nicht nur auf die Farben im Farbreger, sondern auf jede auf dem Bildschirm sichtbare Farbe ziehen.

Auswählen eines Grautons

Um einen Grauton auszuwählen, rufen Sie durch Drücken auf die Verlaufsleiste den Farbreger auf. Ziehen Sie dann den Pipetten-Cursor auf eine beliebige Stelle auf der Grauskala (direkt über dem Farbauswahlspektrum).

Auswählen eines Grads der Deckkraft

Um einen Grad der Deckkraft auszuwählen, rufen Sie durch Drücken auf die Verlaufsleiste den Farbreger auf. Ziehen Sie dann den Pipetten-Cursor auf eine beliebige Stelle der Deckkraftskala (direkt unter dem Farbauswahlspektrum). Wenn Sie schnell völlige Transparenz wählen möchten, ziehen Sie die Pipette auf „Keine“ am linken Rand des Farbreglers. Dadurch wird keine Farbe ausgewählt und unmittelbar völlige Transparenz erzielt.

Verwenden des Apple-Farbreglers

Wenn Sie es vorziehen, den Apple-Farbreger zu verwenden (und es Ihnen nichts ausmacht, unsere Gefühle zu verletzen), ziehen Sie den Pipetten-Cursor auf das kleine Farbrad links oben im Farbreger, und lassen Sie dann die Maustaste los. Der Apple-Farbreger wird in einem separaten Dialogfeld angezeigt. Sie können eine Farbe auswählen und dann auf „OK“ klicken, um zur Verlaufsdesigner-UI zurückzukehren. Während das Dialogfeld für den Apple-Farbreger angezeigt wird, kann das Vorschaufenster nicht aktualisiert werden. Es wird jedoch umgehend aktualisiert, wenn sie das Dialogfeld schließen.

Ein sehr nützlicher Tip:

Halten Sie beim Wählen einer Graustufe oder eines Grads der Deckkraft die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Maus bewegen. Dadurch wird die Bewegungsrichtung für die Maus auf die horizontale Achse beschränkt, so daß Sie den Cursor innerhalb der beiden schmalen Streifen halten können.



Die Verlaufsleiste mit einer kleinen Klammer, die den betroffenen Bereich des Verlaufs bestimmt.

Verlaufsklammer

Über der Verlaufsleiste wird eine lange Klammer angezeigt, die sich von einem Ende der Verlaufsleiste zum anderen erstreckt. Über diese Klammer können Sie bestimmen, mit welchem Abschnitt des Verlaufs Sie arbeiten möchten. Standardmäßig umfaßt die Klammer den gesamten Verlauf. Sie können die Klammer jedoch verschieben und ihre Größe ändern, um nur mit einem Teil des Verlaufs zu arbeiten.

Nachdem Sie durch Verschieben und Ändern der Größe der Verlaufsklammer einen Teil des Verlaufs ausgewählt haben, können Sie die Farbe oder die Deckkraft des ausgewählten Teils mit dem Farbreger ändern.

Hinweis: Da der zu bearbeitende Teil des Verlaufs durch die Klammer festgelegt wird, bleiben alle Mausaktivitäten auf der Verlaufsleiste außerhalb der Klammer wirkungslos. Sie müssen auf den von der Klammer eingeschlossenen Teil der Verlaufsleiste drücken.

Ändern der Klammergröße

Sie können die Größe der Klammer ändern, indem Sie auf die Enden der Klammer drücken und sie mit der Maus ziehen.

Sie können auch ein Ende der Klammer über das andere hinausziehen und die Klammer auf diese Weise drehen. Dabei bleibt das eine Ende der Klammer an seiner ursprünglichen Position.

Um die Klammer wieder auf ihre Standardgröße zurückzusetzen, so daß sie den Verlauf vollständig umfaßt, doppelklicken Sie einfach auf die Mitte der Klammer.

Verschieben der Klammer

Nachdem Sie die Größe der Klammer geändert haben, können Sie die Klammer verschieben, indem Sie auf die Mitte der Klammer drücken und die Maus nach links oder nach rechts ziehen.

Pfeile für Kanäle

Rechts neben der Verlaufsleiste werden zwei kleine Pfeile angezeigt. Über diese Pfeile können Sie die RGB- oder die Alpha-Kanäle aus einem beliebigen Preset laden.

RGB laden

Klicken Sie auf den oberen Pfeil, um modifizierte Versionen der Preset-Palette anzuzeigen. In dieser Version werden die meisten Attribute der Presets (Typ, Deckkraft Wiederholung usw.) nicht angezeigt. Statt dessen erscheinen lediglich die RGB-Werte der einzelnen Verläufe. Durch Klicken auf eine dieser RGB-Darstellungen laden Sie lediglich die Farbwerte einer Voreinstellung in Ihren aktuellen Verlauf und behalten alle anderen Attribute bei. Dies kann besonders hilfreich sein, wenn Sie zwar einen ausgesprochen coolen Verlauf erstellt haben, aber mit dem Farbschema nicht zufrieden sind.

Alpha laden

Die Funktion dieses Pfeils entspricht dem Pfeil zum Laden von RGB. In diesem Fall werden jedoch die Alpha-Kanäle der Presets angezeigt. Durch Klicken auf eine Alpha-Auswahl wird das ausgewählte Muster für den Alpha-Kanal auf Ihren aktuellen Verlauf angewendet.

Cooler Tip:

Wenn Sie die Buchstabentaste R, G oder B auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, während Sie auf die Schaltfläche „RGB laden“ klicken, können Sie jeweils nur den Kanal Rot (R), Grün (G) oder Blau (B) aus einem vordefinierten Verlauf wählen.

Verlaufs-Steuerelemente

Unter der Verlaufsleiste befinden sich sieben „ziehbare“ Steuerelemente zum Ändern der Farben und der anderen Parameter Ihres Verlaufs oder eines Teils Ihres Verlaufs. Durch Verwenden der Klammer können Sie den Farbton, die Sättigung, die Helligkeit, den Kontrast usw. eines Teils (oder mehrerer Teile) des Verlaufs einstellen.

Ton

Wenn Sie auf dieses Steuerelement (entweder auf die Kugel oder den Text) drücken, und die Maus nach links oder rechts ziehen, werden die Farbtöne für Ihren Verlauf gedreht. Jeder Farbton nimmt eine bestimmte Position auf einem virtuellen Farbrad ein, und beim Drehen Ihrer Farbtöne werden alle Farben innerhalb Ihres Verlaufs gedreht. Auf diese Weise können Sie alle verfügbaren Farben des Spektrums in einem Zyklus durchlaufen lassen, wobei jedoch der relative Abstand zwischen den einzelnen Farben beibehalten wird.

Sättigung

Mit diesem Steuerelement können Sie die Sättigung (oder die Intensität) der Farben Ihres Verlaufs ändern. Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach rechts ziehen, erhöhen Sie die Sättigung. Ziehen Sie die Maus nach links, verringern Sie die Sättigung.

Helligkeit

Mit diesem Steuerelement können Sie die Helligkeit Ihrer Farben (d.h. den Weißanteil der einzelnen Farben) einstellen. Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach rechts ziehen, erhöhen Sie die Helligkeit. Ziehen Sie die Maus nach links, verringern Sie die Helligkeit.

Kontrast

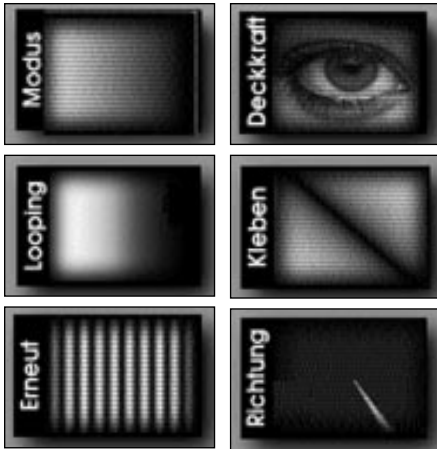
Die Funktion dieses Steuerelements basiert auf dem Vergleich der Farbwerte einzelner Pixel mit den Farbwerten benachbarter Pixel. Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach rechts ziehen, verstärken Sie den Kontrast und der Unterschied zwischen den Farben wird besonders hervorgehoben. Ziehen Sie die Maus nach links, verringern Sie den Kontrast und die Farben werden einander angeglichen bzw. homogenisiert. Sie können den Kontrast sogar so stark reduzieren, daß Ihr gesamter Verlauf einfarbig grau ist (es fragt sich jedoch, warum Sie dieses tun sollten...)

Unschärfe

Dieses Steuerelement ersetzt das Steuerelement „Weichzeichnen“ der früheren Versionen des Verlaufsdesigners. Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach rechts ziehen, steigern Sie die Unschärfe Ihres Verlaufs, d.h. die Ränder Ihrer Farben werden „verwischt“. Ziehen Sie die Maus nach links, verringern Sie die Unschärfe Ihres Verlaufs.

Pressen

Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach links oder nach rechts ziehen, können Sie den Verlauf nach links oder nach rechts zusammenpressen. Das „Pressen“ geht stets von der Mitte der Klammer aus und setzt sich zum jeweiligen Ende der Klammer hin fort. Wenn Sie Ihren Verlauf nicht von der Mitte, sondern von einer anderen Stelle aus zusammenpressen möchten, kann dies manuell geschehen. Halten Sie dazu die Wahltaste (Mac) gedrückt, und ziehen Sie innerhalb der Verlaufsleiste.



Die sechs Steuerfelder des Verlaufsdesigners.

Zyklus

Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach links oder nach rechts ziehen, können Sie Ihren Verlauf nach links oder nach rechts drehen. Beachten Sie, daß nicht die Farbtöne innerhalb Ihres Verlaufs gedreht werden, sondern der Verlauf selbst. Sie können den Verlauf auch manuell drehen, indem Sie die Befehlstaste (Mac) gedrückt halten und innerhalb der Verlaufsleiste drücken und ziehen.

Modus

Mit dem ersten der sechs Steuerelemente, von denen das Vorschau-Fenster umrahmt wird, dem Steuerfeld „Modus“, können Sie die Form Ihres Verlaufs auswählen. Durch Drücken auf das Steuerfeld „Modus“ rufen Sie ein Popup-Menü mit zehn spezifischen Verlaufsformen sowie der Option „Verläufe auf Pfaden“ auf. Durch Klicken auf das Steuerfeld „Modus“ können Sie alle Modusoptionen nacheinander ansehen.

Linearer Verlauf

Mit dieser Option erstellen sie einen standardmäßigen linearen Übergang von einem Ende Ihres Verlaufs zum anderen

Kreisförmige und elliptische Sonnenexplosion

Mit der Option „Kreisförmige Sonnenexplosion“ können Sie einen in den meisten Host-Anwendungen verfügbaren Standardverlauf erstellen, der vom Mittelpunkt des Kreises zum äußeren Rand verläuft. Die Funktion „Elliptische Sonnenexplosion“ ähnelt dieser Funktion. Die Form der Ellipse wird jedoch durch die Form Ihrer Auswahl beeinflusst.

Radialer Schwung

Mit dieser Option verleihen Sie Ihrem Verlauf einen „Radarstrahl“-Effekt, der mit einem durch Radar oder Echolot oder die Zeiger einer Uhr abgedeckten Bereich vergleichbar ist.

Quadratische und rechteckige Explosion

Das Verhältnis zwischen der quadratischen und der rechteckigen Explosion entspricht dem Verhältnis zwischen den Optionen „Kreisförmige Sonnenexplosion“ und „Elliptische Sonnenexplosion“. Bei der quadratischen Explosion bleiben die symmetrischen Relationen erhalten, während die rechteckige Explosion durch die Form Ihrer Auswahl beeinflusst wird.

Eckige und kreisförmige Formexplosion

Die Algorithmen der Formexplosionen erzeugen Verläufe, die sich der Form Ihrer Auswahl anpassen. Die eckige Formexplosion weist schärfere Ränder und härtere Farbübergänge auf, wodurch ein mehr kristalliner Effekt erzeugt wird. Die kreisförmige Formexplosion paßt sich dagegen sanfter Ihrer Auswahl an und erzeugt einen abgerundeten, natürlicheren Effekt.

Eckige und kreisförmige Pfadexplosion

Diese beiden Algorithmen funktionieren ähnlich wie die oben beschriebenen Formexplosionen. Sie wirken sich jedoch sowohl auf den inneren als auch auf den äußeren Bereich Ihrer Auswahl aus. Der von der Pfadexplosion betroffene äußere Bereich hat die Form eines Rechtecks, dessen Länge und Breite durch die maximale Länge und Breite des ausgewählten Bereichs bestimmt wird (es handelt sich um ein „umgrenzendes“ Rechteck). Wenn Sie

die Pfadexplosion auf Ihr gesamtes Bild anwenden möchten, invertieren Sie einfach Ihre Auswahl, bevor Sie einen Pfadexplosions-Verlauf anwenden.

Verläufe auf Pfaden

Durch den Algorithmus „Verläufe auf Pfaden“ wird ein Effekt erzeugt, der dem der Pfadexplosion ähnelt. Er ist jedoch auf einen durch die Auswahl als solche und nicht durch den ausgewählten Bereich bestimmten Pfad beschränkt. Da die meisten mit dem Auswahl-Hilfsmittel getroffenen Auswahlen lediglich eine Breite von einem Pixel haben, wird so ein recht langweiliger Verlauf erzeugt. Die Lösung des Problems besteht im Verwenden des Algorithmus „Verläufe auf Pfaden“ in Verbindung mit einer Auswahl mit weicher Kante. Der Verlauf wird dann innerhalb des Auswahlbereichs mit weicher Kante angewendet.

Looping

Mit Hilfe des Steuerelements „Looping“ werden zwei Aspekte des Verlaufs gesteuert: die Richtung und die Verzerrung des Verlaufs.

Durch Drücken auf dieses Steuerfeld wird ein Popup-Menü mit vier verschiedenen Arten des Verlaufs-Loopings und vier Optionen für die Verzerrung angezeigt. Durch Klicken auf dieses Steuerfeld können Sie die vier verschiedenen Looping- und die vier verschiedenen Verzerrungs-Optionen durchblättern.

Formen

Die vier verschiedenen Verlaufsformen sind: „Sägezahn A zu B“ oder „Sägezahn B zu A“ und „Dreieck A zu B dann zurück zu A“ oder „Dreieck B zu A dann zurück zu B“. Wenn man nun noch weiß, daß A für den linken und B für den rechten Rand Ihrer Verlaufsleiste steht und etwas experimentiert, bedürfen diese vier Formen keiner weiteren Erklärung.

„Sägezahn A zu B“ ist ein Standardverlauf, wie er in der Verlaufsleiste erscheint. Die Bezeichnung „Sägezahn“ wurde gewählt, da der Verlauf bei wiederholter Anwendung flach von links nach rechts übergeht, dann scharf zum linken Rand abfällt, um schließlich erneut flach nach rechts überzugehen - ähnlich wie die Zähne einer Säge.

„Sägezahn B zu A“ ist das Gegenstück zu „Sägezahn A zu B“. Der in der Verlaufsleiste definierte Verlauf wird jedoch von rechts nach links angewendet.

„Dreieck A zu B dann zurück zu A“ spiegelt die Verlaufsleiste innerhalb der einzelnen Wiederholungen des angewendeten Verlaufs von links nach rechts und wieder zurück.

„Dreieck B zu A dann zurück zu B“ spiegelt die Verlaufsleiste innerhalb der einzelnen Wiederholungen des angewendeten Verlaufs von rechts nach links und wieder zurück.

Verzerrungen

Mit den Optionen für Verzerrung und Zusammenpressen können Sie Ihren Verlauf nach links oder nach rechts, nach innen oder nach außen pressen. Sie können dieselben Effekte erzeugen (mit einem größeren Grad der Flexibilität und der Steuerung), indem Sie das Steuerelement „Pressen“ unter der Verlaufsleiste verwenden.

Erneut

Mit dem Steuerfeld „Erneut“ wird festgelegt, wie häufig der in der Verlaufsleiste definierte Verlauf beim Anwenden auf Ihre Auswahl wiederholt wird. Wenn Sie auf dieses Steuerfeld drücken und die Maus nach rechts ziehen, wird die Zahl der Wiederholungen erhöht (bis auf zehn). Ziehen Sie die Maus nach links, wird die Zahl der Wiederholungen verringert (bis auf eins). Verfolgen Sie beim Ziehen die Anzeige im Vorschaufenster.

Deckkraft

Mit dem Steuerfeld „Deckkraft“ können Sie verschiedene Beispiel-Hintergründe auswählen, auf denen Sie Ihre Verläufe ausprobieren können. Sie können ferner insgesamt den Grad der Deckkraft für Ihren Verlauf festlegen.

Durch Klicken auf das Steuerfeld „Deckkraft“ können Sie die verschiedenen Beispiel-Hintergründe durchblättern und Ihren Verlauf so auf zahlreiche verschiedene Bildtypen anwenden.

Wenn Sie auf das Steuerfeld „Deckkraft“ klicken und die Maustaste gedrückt halten, wird ein Popup-Menü mit Beispiel-Hintergründen angezeigt. Auf diese Weise können Sie schnell genau die von Ihnen gewünschte Art des Hintergrundbildes anzeigen.

Wenn Sie auf das Steuerfeld „Deckkraft“ drücken und die Maus sofort nach links oder rechts ziehen, wird das Menü mit Beispiel-Hintergründen nicht angezeigt. Sie können statt dessen die Deckkraft Ihres Verlaufs einstellen, indem Sie nach links ziehen (um Ihren Verlauf undurchsichtiger zu gestalten) oder nach rechts ziehen (um den Verlauf transparenter zu machen).

Überblendungsmodus

Mit dem Steuerfeld „Blenden“ können Sie verschiedene Kanaloperationen auswählen, um festzulegen, wie Ihr Verlauf mit dem Hintergrundbild oder dem ausgewählten Bereich interagiert.

Nähere Informationen über die einzelnen Kanaloperationen finden Sie unter „Überblendungsmodi“ auf Seite 43.

Richtung

Das Steuerfeld „Richtung“ ist wahrscheinlich das unkomplizierteste Steuerfeld für den Verlauf. Mit ihm können Sie den Winkel des Verlaufs relativ zur Auswahl ändern. Drücken Sie auf das Steuerfeld „Richtung“, und ziehen Sie die Maus, um den Zeiger (und Ihren Verlauf) auf den gewünschten Winkel einzustellen. Dieses Steuerfeld ist nur in Kombination mit den Algorithmen „Linearer Verlauf“ und „Radialer Schwung“ aktiv.

Kai-Logo, Hilfe-Schaltfläche

Wie im Abschnitt über die allgemeinen Funktionen genauer erklärt, wird durch Klicken auf das Kai-Logo eine Vollbild-Vorschau Ihres Verlaufs angezeigt, während Sie durch Klicken auf die Hilfe-Schaltfläche das Online-Hilfesystem aufrufen können. Eine ausführlichere Beschreibung dieser beiden Schaltflächen finden Sie auf Seite 31.

Menü „Optionen“

Über das Menü „Optionen“ des KPT Verlaufsdesigners haben Sie nicht nur Zugriff auf die Standardbefehle für Hilfe und für Grundeinstellungen, sondern können darüber hinaus Farbspektren und weiche Kanten innerhalb Ihres Verlaufs ändern sowie Echtzeit-Verknüpfung aktivieren und deaktivieren.

Hilfe und Grundeinstellungen

Die Befehle für Hilfe und Grundeinstellungen im Verlaufsdesigner entsprechen denen in allen anderen KPT 3.0 Plugin-Benutzeroberflächen. Eine ausführliche Beschreibung der Befehle für Hilfe und Grundeinstellungen finden Sie auf Seite 34.

Farbauswahlspektrum

Mit diesem Untermenü können Sie eines von acht verschiedenen Spektren für die Farben und Schattierungen auswählen, die im Farbreger der Verlaufsleiste angezeigt werden.

Weiche Kante

Mit den drei Optionen für weiche Kanten können Sie beim Ändern eines Teils Ihres Verlaufs die Stärke der Kante (den Übergang von einem Bereich zum anderen) bestimmen. Wenn Sie die Option „Keine weiche Kante“ wählen, ist der Übergang an den Rändern der Klammer vom vorherigen Status zum neuen Status hart. Ist die Option „Weiche Kante halb“ aktiviert, zeigt sich ein allmählicher Übergang, der an den Rändern der Klammer beginnt und auf halber Strecke zwischen den Rändern und der Mitte endet. Mit der Option „Weiche Kante ganz“ wird ein ganz allmählicher Übergang von den Rändern zur Mitte der Klammer hin erstellt.

Echtzeit-Verknüpfung

Die Option ist standardmäßig aktiviert (dies wird durch ein Häkchen neben der Option im Menü angezeigt). Durch Auswählen dieser Option wird die Echtzeit-Verknüpfung zwischen den verschiedenen Parameter-Steuerelementen für den Verlauf und dem Vorschaufenster deaktiviert. Dies ist möglicherweise hilfreich, wenn Sie Kai's Power Tools auf einem langsameren Macintosh verwenden.

Presets

Im unteren mittleren Bereich der Benutzeroberfläche befindet sich eine Dreiecks-Schaltfläche, mit der Sie auf das Preset-Menü zugreifen können. Eine ausführliche Beschreibung des Preset-Menüs finden Sie auf Seite 37.

Standardsteuerelemente

In der rechten unteren Ecke der Benutzeroberfläche befinden sich die Schaltflächen für Preset löschen, Preset hinzufügen, Abbrechen und OK. Eine ausführliche

Beschreibung dieser Schaltflächen finden Sie auf Seite 32.



KPT Strukturforscher



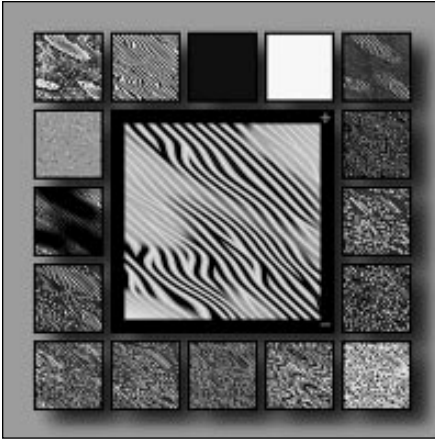
KPT STRUKTURFORSCHER

Der KPT Strukturforscher ist eine Funktion zum Generieren von Strukturen. Mit ihm können Sie unendlich viele verschiedene Strukturen und Hintergrundbilder auf der Basis mathematischer Algorithmen erstellen. Alle Ausgangsstrukturen und davon abgeleitete Strukturen des Strukturforschers sind grafische, symbolische Darstellungen mathematischer Formeln. Da diese Strukturen mathematisch generiert werden, benötigen sie nur wenig Speicherkapazität oder Speicherplatz auf der Festplatte und können in Echtzeit mutiert werden. Des Weiteren wird die Zahl aller möglichen Kombinationen auf Grund der mathematischen Natur der Strukturen nicht durch die Zahl der Ausgangsstrukturen begrenzt, sondern vielmehr durch die Zahl aller möglichen beliebigen mathematischen Variationen (d.h. die Unendlichkeit)!

Neuheiten

Die bedeutendsten Neuerungen im Plugin Strukturforscher sind die Zieh-Steuerelemente (über die auch der neue Verlaufsdesigner verfügt). Mit Hilfe dieser Steuerelemente können Sie den Farbton, die Sättigung, den Grad der Unschärfe usw. für den Ausgangsverlauf einstellen, auf dem Ihre Ausgangsstruktur basiert.

Zwei weitere überaus bemerkenswerte Neuerungen sind das vergrößerte Feld für die Ausgangsstruktur (es ist viermal so groß wie das Feld in der vorherigen Version) und die vier neuen Felder für die Anzeige abgeleiteter Strukturen; die Zahl der neuen mutierten Strukturen wurde so von 12 auf 16 pro Mutation erhöht.



In der Mitte die Ausgangsstruktur und die 16 davon abgeleiteten Strukturen.

Ausgangsstruktur

In dem großen quadratischen Feld rechts auf der Benutzeroberfläche wird die Ausgangsstruktur angezeigt, die als Grundlage für die abgeleiteten Strukturen dient. Diese Ausgangsstruktur wird durch Anwenden unserer ultrageheimen, Wenn-wir-Sie-einweihen-müßten-wir-Sie-töten-Algorithmen auf den im Verlaufsstreifen angezeigten Verlauf erzeugt (nähere Informationen zum Verlaufsstreifen finden Sie weiter unten). Wenn Sie den Strukturforscher aufrufen, wird im Verlaufsstreifen eine schwarze Leiste angezeigt, d.h. Ihre Strukturen setzen sich aus verschiedenen Abstufungen von Schwarz (d.h. aus Grautönen) zusammen.

Durch Drücken auf die Ausgangsstruktur und Ziehen der Maus können Sie die Struktur innerhalb des Fensters für die Ausgangsstruktur hin- und herschieben. Da diese Strukturen unendlich sind, können Sie die Ausgangsstruktur so lange verschieben, bis sie genau das gewünschte Aussehen hat.

Abgeleitete Strukturen

Um das Feld mit der Ausgangsstruktur herum sind sechzehn von der Ausgangsstruktur abgeleitete, jedoch unterschiedlich stark mutierte Strukturen angeordnet.

Durch Klicken auf eine dieser abgeleiteten Strukturen verschieben Sie diese in das Fenster in der Mitte. Die Struktur wird nun als Ausgangsstruktur verwendet. Auf der Basis dieser neuen Ausgangsstruktur werden nun erneut sechzehn abgeleitete Strukturen erstellt.

Beim Klicken auf den Mutationsbaum (siehe unten), d.h. beim Erstellen neuer abgeleiteter Zufallsstrukturen, werden möglicherweise hin und wieder Strukturen angezeigt, die Sie erhalten möchten und die bei der Erstellung eines neuen Strukturen-Satzes nicht geändert werden sollen. Sie können eine Struktur erhalten, indem Sie einfach die Auswahl-taste (Mac) oder die Alt-Taste (Windows) gedrückt halten, während Sie auf die zu

erhaltende Struktur klicken. Ein roter Rahmen um dieses Feld herum zeigt an, daß es sich um eine geschützte Struktur handelt. Beim Mutieren der Strukturen bleiben die rot umrandeten abgeleiteten Strukturen unverändert. Um den roten Rand zu entfernen (und somit die Struktur nicht mehr zu schützen), halten Sie einfach die Auswahl-/Alt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf die betreffende Struktur.

Hinweis: Nur ungeschützte Strukturen können als Ausgangsstrukturen verwendet werden.

Mutationsbaum

Im linken mittleren Bereich des Strukturforscher-UI wird der Mutationsbaum angezeigt. Es handelt sich dabei um eine Reihe blauer oder roter Bälle, die über dem Schatten eines Baums angezeigt werden. Diese Bälle geben den beim Erstellen der abgeleiteten Strukturen geltenden Mutationsgrad an. Durch Klicken auf den untersten Ball wählen Sie einen minimalen Mutationsgrad, d.h. die abgeleiteten Strukturen sind der Ausgangsstruktur sehr ähnlich. Durch Wählen der weiter oben gelegenen Bälle legen Sie einen höheren Mutationsgrad fest. Durch Klicken auf den obersten Ball wird der abgeleiteten Struktur ein maximaler Mutationsgrad zugewiesen. Die daraus resultierenden abgeleiteten Strukturen unterscheiden sich dann völlig von der Ausgangsstruktur.

Durch wiederholtes Klicken auf einen Ball im Mutationsbaum werden neue Mutationen veranlaßt, und es wird ein neuer Satz mit abgeleiteten Strukturen erzeugt.

Farbglobus

Unterhalb des Mutationsbaums befindet sich ein kleiner mehrfarbiger Ball. Über diesen Ball werden die als Basis für die einzelnen abgeleiteten Strukturen verwendeten Verläufe beliebig gewählt. Das Ergebnis ist, daß die abgeleiteten Strukturen ihre ursprüngliche Form grundsätzlich behalten, die Farben und die Farbübergänge sich jedoch wesentlich von der Ausgangsstruktur unterscheiden. Um diese Funktion in Aktion zu sehen, klicken



Der Mutationsbaum und der Farbglobus.

Sie auf den untersten Ball des Mutationsbaums, und beobachten Sie eine Ihrer abgeleiteten Strukturen, während Sie wiederholt auf den Farbglobus klicken.

Verlaufsstreifen

Unterhalb des Farbglobus befindet sich ein rechteckiger Streifen, in dem der aktuelle, für Ihre Ausgangsstruktur verwendete Verlauf angezeigt wird. Durch Drücken auf diesen Verlaufsstreifen rufen Sie ein Popup-Menü mit Hunderten von Verläufen auf, aus denen Sie einen Verlauf auswählen können. Bei diesen Verläufen handelt es sich um Presets des Verlaufsdesigners. Auch benutzerdefinierte, im Verlaufsdesigner gespeicherte Verläufe können im Strukturforscher als Basis für eine Struktur verwendet werden.

Verlaufs-Steuererelemente

Im unteren Bereich der Strukturforscher-UI befinden sich die Steuererelemente des Verlaufsdesigners zum Modifizieren von Verläufen. Mit Hilfe dieser Steuererelemente können Sie den Verlauf ändern, auf dem Ihre Ausgangsstruktur basiert. Durch Ändern des Farbtons, der Sättigung, der Helligkeit usw. für den Verlauf werden auch die entsprechenden Werte für die resultierende Struktur geändert.

Ton

Wenn Sie auf dieses Steuererelement drücken (entweder auf das Knöpfchen oder den Text) und die Maus nach links oder rechts ziehen, werden die Farbtöne Ihres Verlaufs gedreht. Jeder Farbton hat eine bestimmte Position auf einem virtuellen Farbrad; wenn Sie die Farbtöne drehen, werden sämtliche Farben innerhalb Ihres Verlaufs gedreht, so daß Sie alle verfügbaren Farben des Spektrums in einem Zyklus durchlaufen lassen können, wobei jedoch der relative Abstand zwischen den einzelnen Farben beibehalten wird.

Sättigung

Mit diesem Steuerelement können Sie die Sättigung (oder Intensität) der Farben Ihres Verlaufs ändern. Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach rechts ziehen, erhöhen Sie die Sättigung. Wenn Sie die Maus nach links ziehen, verringern Sie die Sättigung.

Helligkeit

Dieses Steuerelement ermöglicht Ihnen, die Helligkeit Ihrer Farben (d.h. den Weißanteil jeder einzelnen Farbe) einzustellen. Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach rechts ziehen, erhöhen Sie die Helligkeit. Wenn Sie die Maus nach links ziehen, verringern Sie die Helligkeit.

Kontrast

Die Funktion dieses Steuerelements basiert auf dem Vergleich der Farbwerte einzelner Pixel mit den Farbwerten angrenzender Pixel. Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach rechts ziehen, verstärken Sie den Kontrast, und der Unterschied zwischen den Farben wird besonders hervorgehoben. Ziehen Sie die Maus nach links, verringern Sie den Kontrast, d.h. die Farben werden einander angeglichen bzw. homogenisiert. Sie können den Kontrast sogar so weit reduzieren, daß der gesamte Verlauf einheitlich grau ist. (Aber warum sollten Sie das tun?).

Unschärfe

Dieses Steuerelement ersetzt das Element „Weichzeichnen“ der früheren Versionen des Verlaufsdesigners. Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach rechts ziehen, steigern Sie die Unschärfe Ihres Verlaufs, d.h. die Konturen Ihrer Farben werden „verwischt“. Wenn Sie die Maus nach links ziehen, verringern Sie die Unschärfe.

Pressen

Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach links bzw. nach rechts ziehen, können Sie den Verlauf links bzw. rechts komprimieren. Das „Pressen“ geht immer von der Mitte der Klammer aus und setzt sich zum jeweiligen Ende hin fort.

Wenn Sie Ihren Verlauf nicht von der Mitte, sondern von einer anderen Position innerhalb der Klammer aus verzerren möchten, kann dies manuell ausgeführt werden. Halten Sie dazu die Auswahlstaste gedrückt, klicken Sie auf die Verlaufsleiste, und ziehen Sie den Cursor innerhalb der Leiste.

Zyklus

Wenn Sie auf dieses Steuerelement drücken und die Maus nach links bzw. nach rechts ziehen, können Sie Ihren Verlauf nach links bzw. nach rechts drehen. Beachten Sie, daß nicht die Farbtöne innerhalb Ihres Verlaufs rotieren, sondern der Verlauf selbst. Sie können diese Rotation auch manuell ausführen, indem Sie die Befehlstaste gedrückt halten, während Sie den Cursor innerhalb der Verlaufsleiste ziehen.

Richtung

Mit Hilfe dieses Feldes kann die Ausgangsstruktur gedreht werden. Um die Ausrichtung Ihrer Struktur zu ändern, drücken Sie einfach auf das Feld, und ziehen Sie die Maus.

Deckkraft

Mit Hilfe des Steuerfeldes „Deckkraft“ können Sie verschiedene Beispielbilder als Hintergrund wählen, auf denen Sie Ihren Verlauf testen können. Desweiteren können Sie über dieses Feld den Grad der Deckkraft Ihres gesamten Verlaufs festlegen.

Durch Klicken auf das Feld „Deckkraft“ können Sie sämtliche Beispiel-Hintergrundbilder durchblättern. Auf diese Weise können Sie sehen, wie sich der Verlauf auf verschiedene Bildtypen auswirkt.

Durch Drücken der Maustaste innerhalb des Feldes „Deckkraft“ wird ein Popup-Menü mit verschiedenen Hintergrundbildern aufgerufen. Auf diese Weise können Sie schnell den gewünschten Hintergrundtyp auswählen.

Wenn Sie auf das Steuerfeld „Deckkraft“ drücken und die Maus sofort nach links oder rechts ziehen, wird das Menü mit den Beispiel-Hintergrundbildern nicht angezeigt. Sie können stattdessen die Deckkraft Ihres Verlaufs einrichten. Durch Ziehen der Maus nach links wird der Grad der Deckkraft verstärkt, durch Ziehen nach rechts wird der Grad der Deckkraft verringert.

Überblendungsmodus

Mit Hilfe des Steuerelements „Blenden“ können Sie verschiedene Kanaloperationen auswählen, um festzulegen, wie Ihr Verlauf mit dem Hintergrundbild bzw. dem ausgewählten Bereich interagiert.

Nähere Informationen über die einzelnen Kanaloperationen finden Sie unter „Überblendungsmodi“ auf Seite 43.

Kai-Logo, Hilfe-Schaltfläche

Wie bei den meisten Plugins wird durch Wählen des Kai-Logos eine Vorschau auf Ihre Struktur als Vollbild angezeigt. Durch Wählen der Schaltfläche für Hilfe wird das Online-Hilfesystem für Kai's Power Tools aufgerufen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 31, wo die allgemeinen Funktionen erläutert werden.

Menü „Optionen“

Zusätzlich zu den Standardbefehlen für Hilfe und Grundeinstellungen stehen Ihnen im Menü „Optionen“ des KPT Verlaufsdesigners Befehle zum Ändern der Farbspektren, zum Ändern der Konturengestaltung innerhalb Ihres Verlaufs und zum Aktivieren und Deaktivieren der Echtzeit-Verknüpfung zur Verfügung.

Hilfe und Grundeinstellungen

Die Befehle für die Hilfe und die Grundeinstellungen im Strukturforscher entsprechen den jeweiligen Befehlen in den übrigen UI-Filtern. Nähere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 34.

Auswahl füllen

Wenn Sie diese Option wählen, füllt Ihre Struktur die Auswahl und hat dabei die Größe, die von Ihnen im Strukturforscher (mit Hilfe der Symbole für das Vergrößern und Verkleinern im Vorschau-Fenster) festgelegt wurde.

Auf Auswahl skalieren

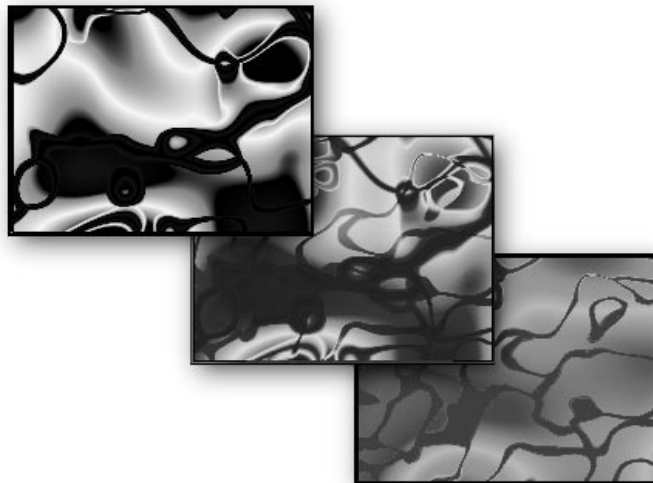
Wenn diese Option gewählt ist, wird Ihre Struktur so skaliert, daß sie dem Größenverhältnis entsprechend, in dem sie im Vorschaufenster angezeigt wird, auch auf Ihre Auswahl zugeschnitten wird.

Presets

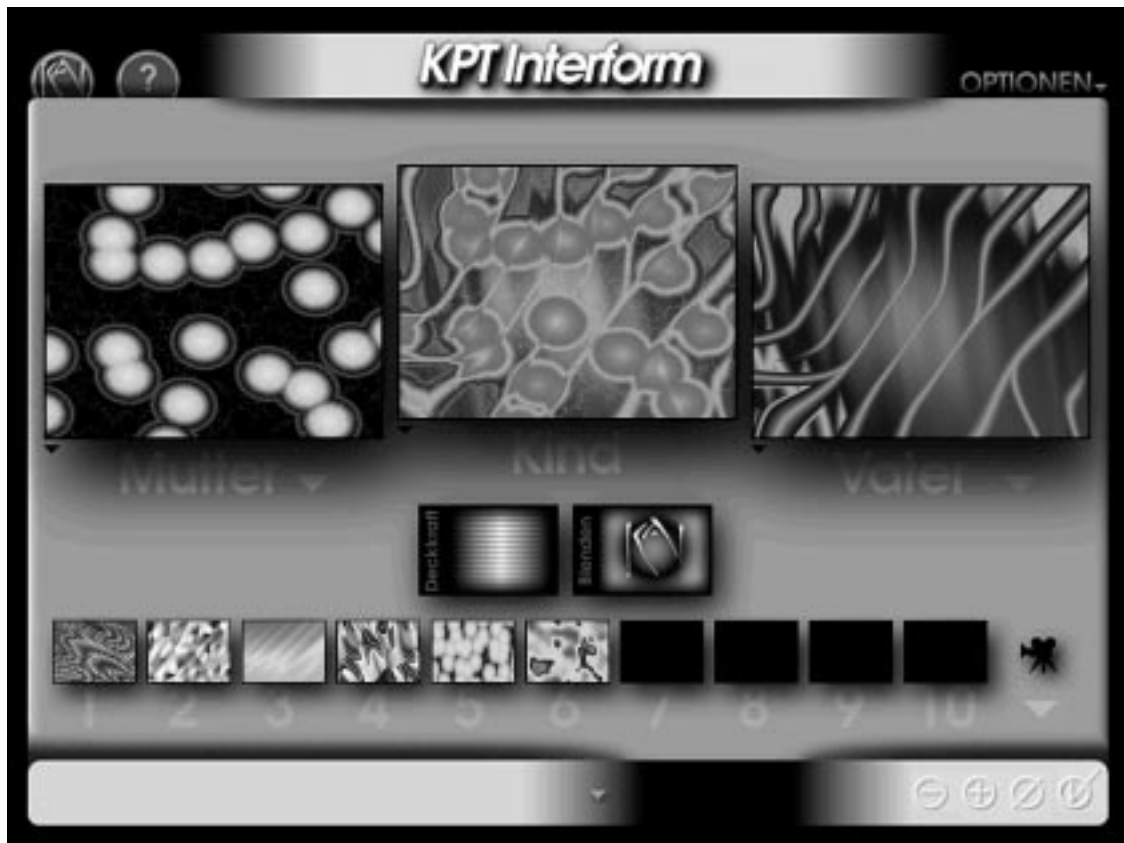
Im mittleren unteren Bereich der Benutzeroberfläche befindet sich eine dreieckige Schaltfläche, über die Sie auf das Preset-Menü zugreifen können. Nähere Informationen zum Preset-Menü finden Sie auf Seite 37.

Standardsteuerelemente

Wie bei den Benutzeroberflächen der anderen Plugins können Sie mit Hilfe der kreisförmigen Schaltflächen rechts unten auf dem Strukturforscher-UI Presets löschen oder hinzufügen, den Strukturforscher beenden oder die aktuellen Einstellungen akzeptieren und auf Ihre Auswahl anwenden.



KPT Interform



KPT INTERFORM

Über den KPT-Plugin Interform werden zwei Voreinstellungen des Strukturforschers entweder zu einer neuen statischen Struktur oder zu einem Film im QuickTime-Format verschmolzen.

Neuheiten

Wie beim Sphäroid-Designer ist auch an KPT Interform alles neu. Eine supercoole Funktion verdient jedoch besondere Aufmerksamkeit: KPT verfügt nun über QuickTime-Funktionen! Im KPT-Plugin Interform können Sie QuickTime-Filme von sich bewegenden oder verschmelzenden Strukturen erstellen. Interform ist somit DAS Tool für Animationen.

Steuerfelder für Mutter und Vater

In den großen Feldern links und rechts auf dem Interform-UI, die als „Mutter“ und „Vater“ bezeichnet sind, werden die Ausgangsstrukturen angezeigt, die als Grundlage für eine dritte Struktur, das „Kind“, verwendet werden. Durch Drücken auf das graue, umgedrehte Dreieck rechts neben den Bezeichnungen für die beiden Felder (oder durch Drücken auf die Bezeichnungen selbst) wird ein Popup-Menü angezeigt, in dem alle vordefinierten Strukturen des Strukturforschers aufgeführt sind. Die jeweils ausgewählte Voreinstellung wird die neue Mutter- oder Vater-Struktur in Interform.

Bewegung der Eltern

Durch Drücken auf das schwarze umgedrehte Dreieck links neben den Bezeichnungen „Mutter“ und „Vater“ wird ein Popup-Menü angezeigt, in dem UniMotion™-Einstel-

lungen für Ihre Strukturen aufgeführt sind. Über diese UniMotion™-Optionen bestimmen Sie die Bewegungen der einzelnen Strukturen während des Interform-Verfahrens.

Die erste Option in den UniMotion-Menüs ist die Option „Manual Scooting“; mit ihr wird das ausgeführt, was der Name bereits vermuten läßt: Durch Drücken auf eine der Eltern-Strukturen und Ziehen mit der Maus können Sie die Richtung und Bewegungsgeschwindigkeit für diese Struktur manuell festlegen. Alle anderen Optionen erzeugen jeweils eine unterschiedliche, spezifische Bewegung. Bei jedem Bewegungstyp (mit Ausnahme von „Manual Scooting“) können Sie durch Drücken und Ziehen mit der Maus innerhalb der Eltern-Struktur die Intensität des UniMotion-Effekts erhöhen oder verringern.

Um die Bewegung einer Eltern-Struktur zu stoppen, wählen Sie zuerst den Bewegungstyp „Manual Scooting“ (wenn nötig), und klicken Sie dann in das Feld für die Eltern-Struktur, die gestoppt werden soll.

Nachdem Sie die Mutter- und Vater-Struktur mit Hilfe der UniMotion-Steuerelemente (oder manuell) in Bewegung gesetzt haben, spiegelt sich diese Bewegung im animierten Feld „Kind“ wieder, in dem eine sich konstant ändernde Kombination der beiden Eltern angezeigt wird.

Kind-Feld

Im Feld für das Kind wird eine Kombination der in den Feldern für Mutter und Vater gewählten Strukturen angezeigt. Über dieses Feld können Sie außerdem durch Drücken und Ziehen der Maus nach links oder rechts festlegen, wie stark der Einfluß der Mutter und des Vaters auf das Kind ist. Mit Hilfe des schwarzen umgedrehten Pfeils unter dem Feld für das Kind können Sie ein anderes Überblendungsmuster als „Manual Blending“ wählen. Das Kind wird dann von Vater und Mutter zu unterschiedlichen Zeiten unterschiedlich stark beeinflusst. Um zu sehen, wie die einzelnen Überblendungsmuster zusammengesetzt sind, wählen Sie ein Muster aus, und beobachten Sie das Feld für das Kind. Dort sehen Sie, wie das Kind abwechselnd von dem einen und dem anderen Elternteil beeinflusst wird.

Deckkraft

Mit dem Steuerfeld „Deckkraft“ können Sie verschiedene vorgegebene Hintergrundbilder auswählen, auf denen Sie Ihren Verlauf testen können. Des weiteren können Sie hier insgesamt den Grad der Deckkraft für Ihren Verlauf festlegen.

Durch Klicken auf das Feld „Deckkraft“ können Sie die verschiedenen Beispiel-Hintergrundbilder durchblättern. So können Sie sehen, wie sich Ihr Verlauf auf verschiedenen Hintergründen auswirkt.

Indem Sie auf das Steuerfeld „Deckkraft“ klicken und die Maustaste gedrückt halten, können Sie ein Popup-Menü mit den verschiedenen Beispiel-Hintergrundbildern aufrufen. So können Sie auf einen Blick den gewünschten Beispielhintergrund sehen.

Wenn Sie auf das Steuerfeld „Deckkraft“ drücken und die Maus sofort nach links oder rechts ziehen, wird das Menü mit den Beispiel-Hintergründen nicht angezeigt. Statt dessen können Sie nun den Grad der Deckkraft Ihres Verlaufs einstellen. Durch Ziehen der Maus nach links verstärken und durch Ziehen nach rechts verringern Sie die Deckkraft.

Überblendungsmodus

Über das Steuerfeld „Blenden“ können Sie verschiedene Kanaloperationen auswählen und festlegen, wie Ihr Verlauf mit dem Hintergrundbild oder dem ausgewählten Bereich interagiert.

Nähere Informationen über die einzelnen Überblendungsmodi finden Sie unter dem Abschnitt „Überblendungsmodi“ auf Seite 43.

Schlüsselbilder (1-10)

Im unteren Bereich des Interform-UI befinden sich zehn Rahmen, in denen Bilder für einen in Kürze zu erstellenden QuickTime-Film gespeichert werden. Und so funktioniert's: Nachdem Sie die Eltern-Strukturen gewählt und die UniMotion-Parameter und den Einfluß der Eltern (d.h. inwieweit das Kind jeweils nach der Mutter oder dem Vater schlägt) festgelegt haben, klicken Sie kurz auf Bild 1. Daraufhin wird die Kind-Struktur (mit den relevanten Daten) in das erste Bild geladen. Sie können dann eine neue Mutter- und/oder Vater-Struktur wählen, die Bewegung und die Parameter für den elterlichen Einfluß verändern und das Verfahren für Bild 2 wiederholen. Am Ende können Sie über die Schaltfläche für Schlüsselbilder aufnehmen Ihren QuickTime-Film speichern.

Schaltfläche für „Film erstellen“

Durch Klicken auf die Schaltfläche für Schlüsselbilder aufnehmen (die aussieht wie der Umriss einer Filmkamera) wird ein standardmäßiges Dialogfeld für das Speichern aufgerufen, über das Sie Ihre Strukturanimationen als QuickTime-Film auf einem Datenträger speichern können.

Menü für Filmoptionen

Wenn Sie auf das graue, umgedrehte Dreieck unter der Schaltfläche für „Film erstellen“, wird ein Popup-Menü mit Optionen für Ihre Animationen aufgerufen.

Film-Vorschau

Wählen Sie diese Option, um eine Vorschau Ihres Films anzuzeigen. Sie können die Vorschau jederzeit durch Klicken mit der Maus unterbrechen.

Film-Schleife

Durch Wählen dieser Option wird Ihre Animation in einer Schleife ununterbrochen wiederholt. Durch Klicken mit der Maus können Sie die Vorschau jederzeit beenden.

Größe

Wählen Sie „160x120“, „320x240“, „640x480“ oder „Größe der Auswahl“, um die Größe der einzelnen Bilder Ihrer Animation festzulegen

Ablenden

Wählen Sie „Kein Ablenden“, „Schnelles Ablenden“ oder „Langsames Ablenden“, um die Übergänge zwischen den Bildern Ihrer Animation einzustellen.

Länge

Wählen Sie „1 Sekunde“, „2 Sekunden“, „5 Sekunden“ oder „10 Sekunden“, um festzulegen, wie lange die einzelnen Bilder Ihrer Animation jeweils auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Kai-Logo, Hilfe-Schaltfläche

Wie bei den meisten Plugins wird durch Wählen des Kai-Logos eine Vorschau auf Ihre Struktur als Vollbild angezeigt. Durch Wählen der Schaltfläche für Hilfe wird das Online-Hilfesystem für Kai's Power Tools aufgerufen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 31.

Menü „Optionen“

Mit Hilfe der Befehle des Menüs „Optionen“ können Sie auf das Online-Hilfesystem und auf Grundeinstellungen zugreifen und die gewünschten Kanaloperationen auswählen.

Info über KPT 3.0/Hilfe

Durch Wählen dieses Befehls rufen Sie das Online-Hilfesystem für KPT 3.0 auf; dort erhalten Sie genaue Informationen zum Verwenden der verschiedenen Funktionen des Produkts, ohne daß Sie Interform (oder eine andere Erweiterung) beenden müssen.

Vorschau-Qualität

Mit den Optionen „Beschleunigte Vorschau“, „Schnelle Vorschau“ und „Qualitäts-Vorschau“ können Sie Ihre Vorschau jeweils in unterschiedlicher Geschwindigkeit und mit unterschiedlicher Detailgenauigkeit anzeigen. Die „Beschleunigte Vorschau“ verfügt über die geringste Detailtiefe, ist dafür jedoch am schnellsten; die „Qualitäts-Vorschau“ bietet die höchste Detailgenauigkeit, ist dafür jedoch am langsamsten; bei der Option „Schnelle Vorschau“ besteht ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Detailgenauigkeit und Geschwindigkeit.

Grundeinstellungen

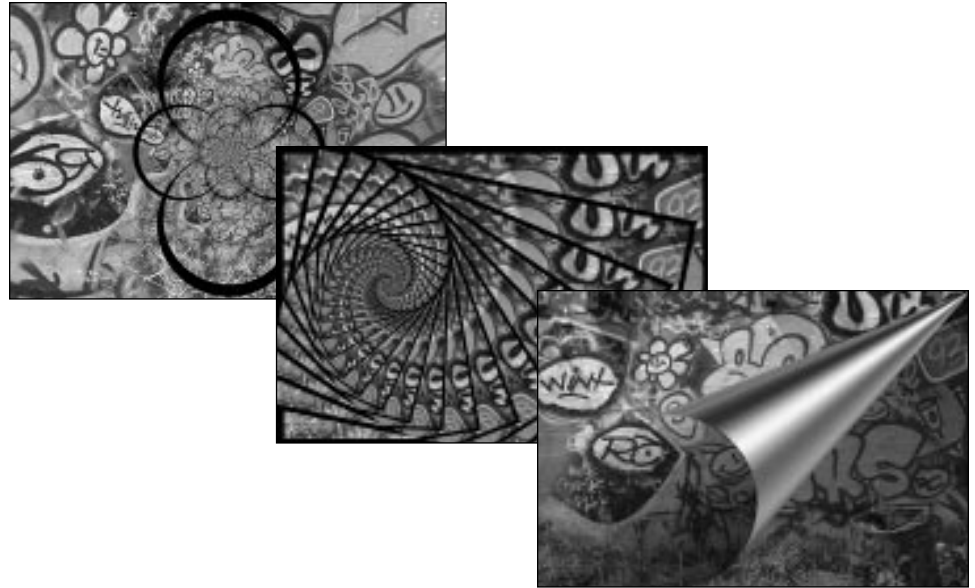
Durch Wählen dieses Befehls wird das allgemeine Dialogfeld zum Einrichten der Grundeinstellungen aufgerufen. Genaue Informationen zu diesem Dialogfeld finden Sie auf Seite 34.

Presets

Im mittleren unteren Bereich der Benutzeroberfläche befindet sich eine dreieckige Schaltfläche, über die Sie auf die Presets zugreifen können. Genaue Informationen zu diesem Menü finden Sie auf Seite 37. Für Interform steht keine grafische Vorschau-Palette zur Verfügung.

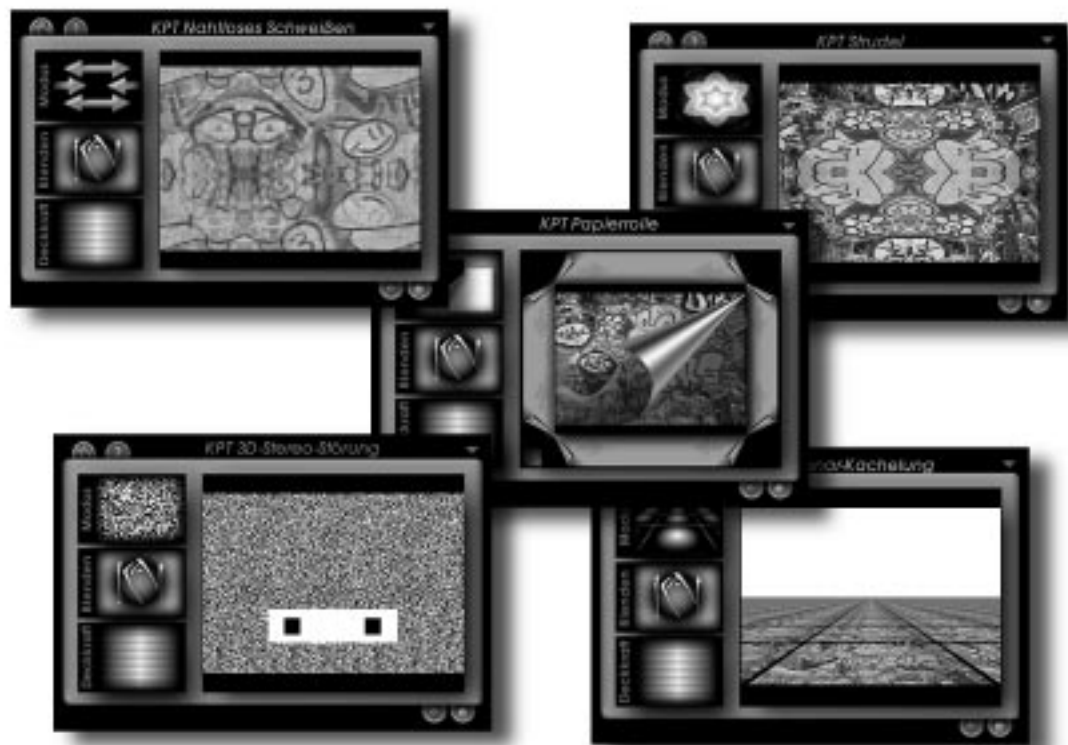
Standardsteuerelemente

Wie bei den Benutzeroberflächen der anderen Plugins können Sie mit Hilfe der vier kreisförmigen Schaltflächen rechts unten auf der Interform-UI Voreinstellungen löschen oder hinzufügen, Interform beenden oder die aktuellen Einstellungen akzeptieren und auf Ihre Auswahl anwenden.



Die Kompakt-Uls

In der vorherigen Version von Kai's Power Tools wurden viele Effekte mit sogenannten „One-step“-Filtern erzeugt. Bei diesen Effekten konnten Sie einfach einen Befehl aus dem Menü „Filter“ auswählen, und der Effekt wurde direkt auf Ihr Bild angewendet. Die Intensität des Effekts wurde durch Gedrückthalten einer Taste des Ziffernblocks (1 bis 0 oder 10 bis 100%) gesteuert. Wenn Sie mit der Intensität des Effekts nicht zufrieden waren, mußten Sie Ihre Änderung rückgängig machen und den Effekt anschließend mit einer anderen Intensität neu anwenden. All dies gehört nun der Vergangenheit an. In KPT 3.0 verfügt jeder einzelne Effekt über eine eigene Schnittstelle, über die Sie die Intensität, die Deckkraft, den Überblendungsmodus usw. für den Effekt steuern können. Alle alten „One-step“-Filter und einige brandneue sind entweder in einer Lens f/x-Benutzeroberfläche (Informationen hierzu finden Sie auf Seite 131 unter „Die Lens f/x-UI“) oder in einer Kompakt-Benutzeroberfläche verfügbar. Auf dem Kompakt-UI sind alle notwendigen Steuerelemente auf einer kleinen Benutzeroberfläche konzentriert. In diesem Abschnitt werden schwerpunktmäßig die Elemente der Kompakt-Benutzeroberfläche und die Plugins, die diese Art der Benutzeroberfläche verwenden, behandelt. Zu letzteren zählen die Plugins 3D-Stereo-Störung, Glaslinse, Papierrolle, Planar-Kachelung, Nahtloses Schweißen, Strudel, Video-Feedback und Wirbelkacheln.



ALLGEMEINE ELEMENTE

Die acht Plugins, die eine Kompakt-Benutzeroberfläche verwenden, verfügen jeweils über spezifische, individuell einstellbare Optionen und Parameter. Es gibt jedoch einige Elemente, die diesen Plugins gemeinsam sind. Diese werden im folgenden erläutert.

Vorschaufenster

Das hervorstechendste Element des Kompakt-UI ist das Vorschaufenster in der Mitte der Benutzeroberfläche. Im Vorschaufenster können Sie sich ansehen, wie Ihr Bild bei Anwendung des Effekts ausfällt. Darüber hinaus ist dieses Fenster jedoch auch ein Steuerelement, über das Sie durch Klicken und Ziehen mit der Maus den Ursprung, den Winkel usw. für den anzuwendenden Effekt einstellen können. In den Abschnitten zu den jeweiligen Plugins, die diese Art der Benutzeroberfläche verwenden, wird genau erklärt, wie Sie mit Hilfe des Vorschaufensters die einzelnen Effekte steuern können.

Steuerfeld „Modus“

Das erste der drei Felder auf der linken Seite des Kompakt-UI ist das Steuerfeld „Modus“, über das Sie zwischen den verschiedenen auf einen Effekt anwendbaren Modi umschalten können. Durch Klicken auf dieses Steuerfeld können Sie alle verfügbaren Modi durchblättern. Durch Drücken auf dieses Feld rufen Sie ein Popup-Menü mit einer Liste aller Modi auf.

Steuerfeld „Blenden“

Über das Steuerfeld „Blenden“ können Sie einen Überblendungsmodus für den auf das Ausgangsbild anzuwendenden Effekt wählen. Genaue Erläuterungen der verschiedenen Überblendungsmodi finden Sie auf Seite 43. Durch Klicken auf das Steuerfeld „Blenden“ können Sie die verfügbaren Überblendungsmodi durchblättern. Durch Drücken auf dieses Steuerfeld rufen Sie ein Popup-Menü mit einer Liste sämtlicher Überblendungsmodi auf.

Steuerfeld „Deckkraft“

Durch Drücken auf das Steuerfeld „Deckkraft“ und Ziehen der Maus nach links oder rechts können Sie den Grad der Deckkraft (von 0% bis 100%) für Ihren Effekt einstellen. Wenn Sie die Maus nach links ziehen, wird die Deckkraft verringert; wenn Sie nach rechts ziehen, wird die Deckkraft verstärkt.

Kai-Logo

Die Funktion des Kai-Logos in den Kompakt-UIs ist nicht ganz so eindrucksvoll wie in den Benutzeroberflächen der Haupt-Plugins. Wenn Sie in einem Kompakt-UI auf das Logo klicken, werden die Elemente der Benutzeroberfläche ausgeblendet, so daß Sie Ihre Vorschau vor einem einheitlich schwarzen Hintergrund ansehen können.

Hilfe-Schaltfläche

Ebenso wie in den Haupt-Benutzeroberflächen, wird in den Kompakt-UIs durch Klicken auf die Schaltfläche für Hilfe das Online-Hilfesystem aufgerufen, in dem Sie genaue Informationen über sämtliche Aspekte des gerade ausgeführten Plugins erhalten.

Menü „Optionen“

Außer den Befehlen für Info über KPT, Grundeinstellungen und Zurücksetzen enthält das Menü „Optionen“ für die Einrichtung des jeweiligen Plugins spezifische Befehle. Nähere Informationen zu den spezifischen Befehlen im Menü „Optionen“ für den jeweiligen Effekt finden Sie in den Abschnitten, in denen die einzelnen Kompakt-UI-Plugins erläutert werden.

Info über KPT 3.0

Durch Wählen dieses Befehls wird ein Fenster mit Informationen über KPT 3.0 aufgerufen. Darin werden z.B. die Mitglieder des KPT 3.0-Teams einzeln aufgeführt.

Grundeinstellungen

Über diesen Befehl wird das Dialogfeld für die Grundeinstellungen der Kompakt-UIs aufgerufen. Darin sind folgende Optionen verfügbar: „Vorschau in voller Auflösung“, „Tablett-Erweiterung“, „Vorherigen Status wiederherstellen“ und „Bildschirm verdunkeln“.

Auf Normal zurücksetzen

Wenn Sie diesen Befehl wählen (oder die entsprechende Tastenkombination, Befehlstaste-E, drücken), werden sämtliche Steuerelemente für den Effekt auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

Schaltflächen für Abbrechen und Anwenden

Durch Klicken auf die rote und die grüne Schaltfläche im rechten unteren Bereich des UI wird der Effekt abgebrochen (rot) oder angewendet (grün).

KPT 3D-STEREO-STÖRUNG

Nun ja, jeder Tick mag mal vorübergehen, doch die Faszination bleibt. Stereoskopische 3D-Bilder kennen wir schon eine ganze Weile. Die vorliegende Version der 3D-Stereo-Störung hält jedoch einige Überraschungen bereit.

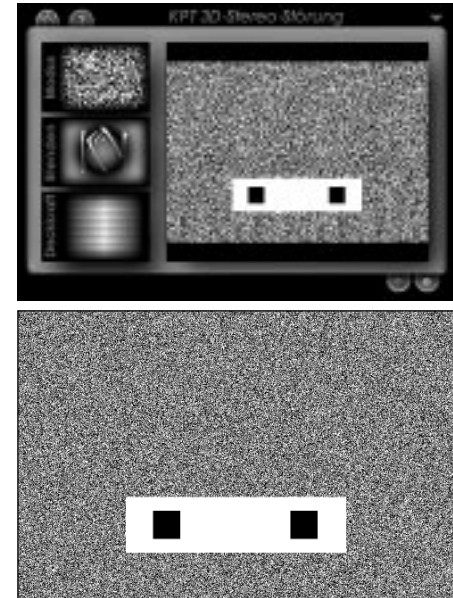
Ein stereoskopisches 3D-Bild wird auf der Grundlage eines Graustufenbildes (den besten Effekt erzielen Sie, wenn das Bild eine leichte Unschärfe aufweist) erzeugt, auf das der Effekt „3D-Stereo-Störung“ angewendet wird. Die schwarzen Bereiche Ihres Bildes werden als „tiefste“ Bereiche wahrgenommen, während graue und weiße Bereiche jeweils weniger tief erscheinen.

Wenn Sie es nicht gewohnt sind, diese Bilder anzusehen, kann dies anfangs recht frustrierend sein. Eine häufig verwendete Methode, um Ihre Augen zu trainieren und das 3D-Bild zu identifizieren, besteht darin, die Augen auf ein Objekt in der Entfernung zu fokussieren (z.B. auf ein Bild am anderen Ende des Raums) und dann das stereoskopische Bild langsam vor Ihre Augen zu führen. Sie werden schließlich feststellen, daß sich ihre Augen an den neuen Fokus gewöhnen und an dem in der Stereo-Störung encodierten Bild „festmachen“. Das Üben ist wirklich eine Qual; wenn Sie jedoch erst einmal den Dreh raus haben, können Sie ihre Augen jederzeit entsprechend manipulieren.

Steuerfeld „Modus“

Über das Steuerfeld „Modus“ des Filters „3D-Stereo-Störung“ können Sie zwischen den Optionen „Monochrom-Störung“, „Farb-Störung“ und „Keine Störung“ wählen.

Hinweis: Wenn Sie die Option „Keine Störung“ wählen, können Sie das Offset Ihres Bildes ansehen, bevor es in dem stereoskopischen Bild encodiert wird.



Die Benutzeroberfläche des Plugins KPT 3D-Stereo-Störung (oben) und ein mit diesem Plugin erstelltes Beispieldesign.

Steuerelemente für die Vorschau

Durch Drücken auf das Vorschaufenster und Ziehen mit der Maus nach links oder rechts können Sie die Intensität des Störungseffekts einstellen. Wenn Sie die Maus nach rechts ziehen, wird die Störung erhöht; wenn Sie die Maus nach links ziehen, wird die Intensität der Störung verringert.

Menü „Optionen“

Der einzige für den Plugin 3D-Stereo-Störung spezifische Befehl im Menü „Optionen“ ist der Befehl „Fokuspunkte zeichnen“. Über diesen Befehl können Sie zwischen dem Anzeigen und Ausblenden zweier quadratischer Fokuspunkte im Vorschaufenster umschalten. Manchen Leuten fällt es leichter, das encodierte Bild mit Hilfe der Fokuspunkte zu identifizieren. Fokussieren Sie dazu Ihren Blick so lange auf die Punkte, bis Sie drei Punkte sehen. Belassen Sie Ihre Augen so, bis Sie das encodierte Bild erkennen.

KPT GLASLINSE

Mit Hilfe des Plugins Glaslinse können Sie transparente Glaslinsen-Effekte zum Verzerren Ihres Bildes erzeugen. Sie können so z.B. Text als Kugel darstellen oder andere Verzerrungen mit Vergrößerungseffekt erzeugen. Mit Hilfe des Sphäroid-Designers können Sie Kugeln von außergewöhnlicher Komplexität und Detailgenauigkeit erstellen; wenn Sie solche Effekte jedoch schnell und einfach hervorzaubern möchten, ist der Plugin Glaslinse unschlagbar.

Der Glaslinsen-Effekt kann sowohl auf rechteckige als auch auf elliptische Auswahlbereiche angewendet werden. Im Falle einer rechteckigen Auswahl wird auch ein elliptischer Bereich (der durch die Ränder der rechteckigen Auswahl eingegrenzt ist) von dem Effekt betroffen.

Steuerfeld „Modus“

Für den Glaslinsen-Effekt stehen Ihnen die drei Modi „Weich“, „Normal“ und „Glänzend“ zur Verfügung. Auf diese können Sie über das Steuerfeld „Modus“ zugreifen. Die Modi bestimmen, wie das Licht mit Ihrer „Linse“ zu interagieren scheint. Durch ein wenig Experimentieren finden Sie schnell heraus, welcher Modus für ein bestimmtes Bild am besten geeignet ist.

Steuerelemente für die Vorschau

Durch Drücken auf das Vorschauenfenster und Ziehen der Maus können Sie den Mittelpunkt für das Licht ändern, das Ihre Glaslinse beleuchtet.



Die Benutzeroberfläche der KPT Glaslinse (oben) und ein mit diesem Plugin erstelltes Beispieldesign.

Menü „Optionen“

Zusätzlich zu den Standardbefehlen enthält das Menü „Optionen“ des Plugins Glaslinse die beiden linsenspezifischen Befehle „Schwarzer Hintergrund“ und „Hintergrundlicht umschalten“.

Schwarzer Hintergrund

Wenn Sie diesen Befehl wählen, werden alle nicht von einer Kugel abgedeckten Bereiche in einer rechteckigen Auswahl schwarz abgedunkelt.

Hintergrundlicht umschalten

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird das Licht von hinten auf die Linse geworfen, wodurch ein schöner Hintergrundlichteffekt entsteht. Durch Drücken auf das Vorschaufenster und Ziehen der Maus wird die Lichtquelle hinter der Linse bewegt.

KPT PAPIERROLLE

Mit Hilfe des Plugins Papierrolle können Sie interaktiv die Ecken eines Auswahlbereichs in Ihrem Bild „aufrollen“. In der vorherigen Inkarnation dieses Plugins wurden die aufzurollende Ecke und die Richtung des Aufrollens über eine Tastenkombination aus Zifferntaste und Feststelltaste bestimmt. In KPT 3.0 haben wir die Papierrolle als Kompakt-UI eingerichtet, damit Sie interaktiv Ihre Traumrolle erstellen können.

Steuerfeld „Modus“

Über die beiden Modi „Vordergrundfarbe verwenden“ und „Hintergrundfarbe verwenden“ im Steuerfeld „Modus“ können Sie festlegen, ob die Vorder- oder die Hintergrundfarbe der Host-Anwendung unter der Rolle sichtbar wird.

Steuerelemente für die Vorschau

Um das Vorschaufenster herum sind acht graue Pfeile angeordnet, über die Sie die aufzurollende Ecke und die Richtung des Aufrollens bestimmen können. Durch Drücken auf diese Pfeile und Ziehen mit der Maus können Sie den Ursprung, die Richtung und die Stärke des Aufrollens in Echtzeit einstellen.

Über das Steuerfeld für die Deckkraft im linken unteren Bereich des Vorschaufensters können Sie den Grad der Deckkraft für das unter der Aufrollung angezeigte Bild einrichten. Standardmäßig beträgt dieser Wert 0% (so daß entweder die Vorder- oder Hintergrundfarbe unter der Rolle sichtbar ist); Sie können den Grad der Deckkraft jedoch erhöhen, indem Sie auf das Steuerfeld drücken und mit der Maus nach rechts ziehen. Durch Ziehen der Maus nach links verringern Sie die Deckkraft.



Die Benutzeroberfläche von KPT Papierrolle (oben) und ein mit diesem Plugin erstelltes Beispieldesign.

Menü „Optionen“

Das Menü „Optionen“ des Plugins Papierrolle enthält nur die drei Standardoptionen „Info über KPT 3.0“, „Grundeinstellungen“ und „Auf Normal zurücksetzen“. Es sind keine für den Plugin spezifische Optionen verfügbar.

KPT PLANAR-KACHELUNG

Neu in der Version 3.0 von Kai's Power Tools ist das interaktive Direkthilfsmittel KPT Planar-Kachelung, mit dem Sie unendlich gekachelte Ebenen erstellen können. Mit Hilfe dieses Effekts können Sie unendlich viele Grundebenen in einer Ansicht von oben oder in perspektivischer Ansicht erstellen. Dies eignet sich besonders zum Erzeugen von Hintergründen für zusammengesetzte Bilder.

Steuerfeld „Modus“

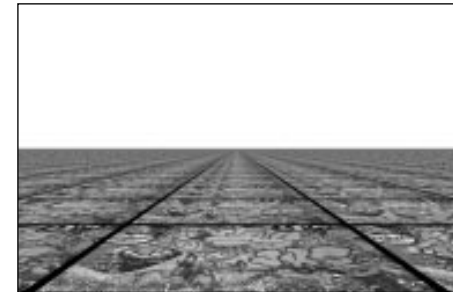
Über das Steuerfeld „Modus“ des Plugins KPT Planar-Kachelung können Sie zwischen den Modi „Parkett-Kachelung“ und „Perspektivische Kachelung“ umschalten.

Parkett-Kachelung

Im Modus „Parkett-Kachelung“ wird eine Ansicht von oben auf Ihre endlose, aus sich wiederholenden Kacheln bestehende Ebene simuliert. In diesem Modus können Sie die Entfernung und den Winkel für Ihre Ebene definieren.

Perspektivische Kachelung

Im Modus „Perspektivische Kachelung“ wird eine perspektivische Ansicht auf Ihre endlose Ebene simuliert und die Ebene scheint vom Blickwinkel des Betrachters aus (nach unten) geneigt. In diesem Modus können Sie den Winkel und den Neigungsgrad der Ebene definieren.



Die Benutzeroberfläche von KPT Planar-Kachelung (oben) und ein mit diesem Plugin erstelltes Beispieldesign.

Steuerelemente für die Vorschau

Für beide Modi verfügen Sie im Vorschauenfenster über eine Zwei-Wege-Steuerung (d.h. durch Ziehen in vertikaler Richtung wird der eine Parameter und durch Ziehen in horizontaler Richtung wird der andere Parameter definiert).

Im Modus „Parkett-Kachelung“ können Sie durch Ziehen der Maus nach oben die Skalierung für die Ebene erhöhen (d.h. die einzelnen Kacheln werden vergrößert). Durch Ziehen der Maus nach unten verringern Sie die Skalierung der Ebene. Durch Ziehen der Maus nach links wird die Ebene gegen den Uhrzeigersinn, durch Ziehen nach rechts im Uhrzeigersinn gedreht.

Im Modus „Perspektivische Kachelung“ können Sie durch Ziehen der Maus nach oben den Blickwinkel niedriger einstellen. Durch Ziehen der Maus nach links oder rechts neigt sich die Ebene in die jeweils entgegengesetzte Richtung.

Menü „Optionen“

Das Menü „Optionen“ des Plugins Planar-Kachelung enthält nur die drei Standardoptionen „Info über KPT 3.0“, „Grundeinstellungen“ und „Auf Normal zurücksetzen“. Es sind keine für den Plugin spezifische Optionen verfügbar.

KPT NAHTLOSES SCHWEIßEN

Der Plugin KPT Nahtloses Schweißen ist ein nicht zu übertreffendes Hilfsmittel zum Erstellen nahtloser Kacheln, mit denen Sie Desktop-Muster, Strukturen für 3D-Anwendungen, Stoff- und Papierdesigns und eine Unmenge anderer dekorativer und kreativer Dinge verwirklichen können.

Der Plugin Nahtloses Schweißen stützt seine Funktionen auf das Lesen von Informationen außerhalb Ihrer Auswahl. Diese Informationen werden dann auf die entgegengesetzte Seite verschoben, gespiegelt und mit dem Rand der Auswahl überblendet. Durch diesen Prozeß wird eine Kachel erzeugt, die, wenn Sie neben andere solche Kacheln plaziert wird, nahtlos in diese überzugehen scheint.

Hinweis: Der Filter Nahtloses Schweißen liest Informationen außerhalb Ihres Auswahlbereichs. Stellen Sie sicher, daß genügend Raum (mindestens 10% der Größe der Auswahl) zwischen der Auswahl und dem Bildrand vorhanden ist.

Steuerfeld „Modus“

Über das Steuerfeld „Modus“ des Plugins Nahtloses Schweißen können Sie zwischen zwei Typen des Schweißens, „Nahtloses Schweißen“ und „Reflektierendes Schweißen“, umschalten.

Nahtloses Schweißen

Wenn der Standard-Modus gewählt ist, werden Informationen außerhalb Ihrer Auswahl in der oben beschriebenen Weise gelesen.



Die Benutzeroberfläche von KPT Nahtloses Schweißen (oben) und ein mit diesem Plugin erstelltes Beispieldesign.

Reflektierendes Schweißen

Im Modus „Reflektierendes Schweißen“ werden die Kacheln nicht durch Überblenden von Informationen außerhalb Ihrer Auswahl, sondern vielmehr durch Reflektieren der Informationen innerhalb Ihrer Auswahl erstellt.

Steuerelemente für die Vorschau

Durch Drücken auf das Vorschaufenster und Ziehen mit der Maus nach rechts wird der Effekt des Plugins Nahtloses Schweißen verstärkt, während er durch Ziehen der Maus nach links verringert wird.

Menü „Optionen“

Zusätzlich zu den Standardoptionen enthält das Menü „Optionen“ des Plugins Nahtloses Schweißen den Befehl „Vorschau für Konturenabgleichung“, mit dem Sie eine Vorschau auf eine Vier-Kacheln-Version Ihrer Auswahl anzeigen können. So gewinnen Sie einen Eindruck davon, wie die Konturen ausfallen, wenn die Kacheln nebeneinander angeordnet werden.

KPT STRUDEL

KPT Strudel ist unsere Version des beliebten Strudeleffekts, den Sie in vielen Host-Anwendungen und Drittanbieter-Modulen finden. Die beiden Faktoren, die den Filter KPT Strudel wesentlich von diesen Funktionen unterscheiden, sind die interaktiven Echtzeit-Vorschau-funktionen und die superkurzen Anwendungszeiten. (Ganz zu schweigen von dem Kaleidoskop-Modus, den wir noch nirgendwo sonst gesehen haben.)

Steuerfeld „Modus“

Im Plugin KPT Strudel sind die beiden Modi „Strudel“ (der Standardmodus) und „Kaleidoskop“ verfügbar.

Strudel

Im Modus „Strudel“ wird ein weicher Strudeleffekt im Auswahlbereich Ihres Bildes erzeugt.

Kaleidoskop

Im Modus „Kaleidoskop“ wird Ihre Auswahl in eine Reihe von „Scheiben“ unterteilt, in denen Ihr Bild jeweils gedreht werden kann. Dadurch entsteht eine faszinierende Vielfalt an Bildeffekten, ähnlich wie bei einem echten Kaleidoskop.



Die Benutzeroberfläche von KPT Strudel (oben) und ein mit diesem Plugin erstelltes Beispieldesign.

Steuerelemente für die Vorschau

Im Modus „Strudel“ können Sie durch Drücken auf das Vorschaufenster und Ziehen mit der Maus nach rechts oder links die Richtung und die Intensität für den Strudeleffekt definieren.

Im Modus „Kaleidoskop“ können Sie die Anzahl der Scheiben durch Drücken auf das Vorschaufenster und Ziehen der Maus nach oben erhöhen. Durch Ziehen nach unten wird die Anzahl verringert. Durch Ziehen der Maus nach links oder rechts wird der Winkel des Bildes innerhalb der einzelnen Scheiben verändert.

Um die Mausbewegung auf die vertikale Achse zu beschränken, halten Sie während des Ziehens die Auswahl taste (Mac) oder die Alt-Taste (Windows) gedrückt; für eine Beschränkung der Mausbewegung auf die horizontale Achse halten Sie die Steuerungstaste (Mac) oder die Controltaste (Windows) gedrückt.

Menü „Optionen“

Das Menü „Optionen“ des Plugins Strudel enthält nur die drei Standardoptionen „Info über KPT 3.0“, „Grundeinstellungen“ und „Auf Normal zurücksetzen“. Es sind keine für den Plugin spezifische Optionen verfügbar.

KPT VIDEO-FEEDBACK

Der Plugin KPT Video-Feedback ist eine der Neuheiten in Version 3.0 von Kai's Power Tools. Mit diesem Plugin wird der Effekt nachgeahmt, der entsteht, wenn Sie eine Videokamera auf einen Monitor richten, auf dem das mit der Kamera eingefangene Bild wiedergegeben wird. Dadurch entsteht ein sich ununterbrochen wiederholendes Bild, das in sich selbst verschwindet.

Steuerfeld „Modus“

Der Plugin KPT Video-Feedback verfügt über die beiden Modi „Video-Feedback“ und „Teleskop-Feedback“, auf die Sie über das Steuerfeld „Modus“ zugreifen können.

Video-Feedback

Im als Standard eingerichteten Modus „Video-Feedback“ werden sich wiederholende, rechteckige Bilder erzeugt.

Teleskop-Feedback

Durch den Modus „Teleskop-Feedback“ werden sich wiederholende elliptische Bilder (anstelle der rechteckigen Bilder des Modus „Video-Feedback“) erzeugt.

Steuerelemente für die Vorschau

Durch Drücken auf das Vorschauenfenster und Ziehen der Maus können Sie den Ursprung für den Feedback-Effekt ändern.



Die Benutzeroberfläche von KPT Video-Feedback (oben) und ein mit diesem Plugin erstelltes Beispieldesign.

Feedback-Intensität

Durch Drücken auf das Steuerfeld „Intensität“ und Ziehen der Maus nach rechts wird die Intensität des Feedbacks erhöht, d.h. die Bilder werden häufiger wiederholt.

Winkel

Drücken auf das Steuerfeld „Winkel“ und Ziehen der Maus nach rechts vergrößert je-weils den Winkel des nächsten Bildes relativ zum vorherigen Bild. Höhere Winkelwerte verleihen dem Feedback ein „verdrehteres“ Aussehen.

Menü „Optionen“

Das Menü „Optionen“ des Plugins Video-Feedback enthält nur die drei Standard-Optionen „Info über KPT 3.0“, „Grundeinstellungen“ und „Auf Normal zurücksetzen“. Es sind keine für den Plugin spezifische Optionen verfügbar.

KPT WIRBELKACHELN

Der Plugin Wirbelkacheln ist ein wirklich einzigartiger Filter, der außergewöhnliche Kachelungseffekte erzeugt. Die Erklärung wird dem durch den Filter erzeugten Endergebnis in keiner Weise gerecht. Lesen Sie aber bitte trotzdem weiter und versäumen Sie es nicht, diesen Plugin ausgiebig zu erforschen.

Der Plugin Wirbelkacheln geht von einem imaginären kreisförmigen Bereich innerhalb Ihrer Auswahl aus und tauscht das Bild innerhalb dieses Kreises gegen das Bild außerhalb des Kreises aus. Das Ergebnis wird in einer Spirale gekachelt und weich interpoliert.

Steuerfeld „Modus“

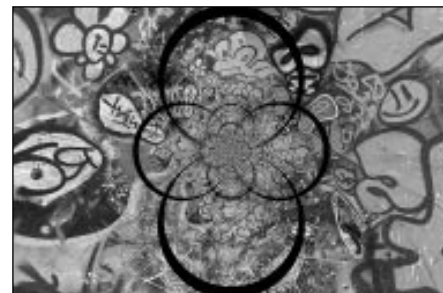
Über das Steuerfeld „Modus“ können Sie auf die beiden Modi „Normaler Wirbel“ und „Gezogener Wirbel“ zugreifen.

Normaler Wirbel

Im Modus „Normaler Wirbel“, dem Standardmodus, wird ein Wirbel in der oben beschriebenen Weise erzeugt.

Gezogener Wirbel

Durch den Modus „Gezogener Wirbel“ wird der Wirbel nicht durch Austauschen des inneren und äußeren Bereichs eines imaginären Kreises erzeugt; das Bild wird vielmehr im Bild selbst nach innen und durch das Bild hindurch gesogen.



Die Benutzeroberfläche von KPT Wirbelkacheln (oben) und ein mit diesem Plugin erstelltes Beispieldesign.

Steuerelemente für die Vorschau

Durch Drücken auf das Vorschauenfenster und Ziehen der Maus können Sie den Mittelpunkt Ihres Wirbels in der Auswahl verschieben.

Wirbel-Radius

Über das Steuerelement „Wirbel-Radius“ direkt links unter dem Vorschauenfenster können Sie die Intensität des Effekts einstellen. Durch Drücken auf dieses Steuerelement und Ziehen der Maus nach rechts wird der Radius (bis auf 100) vergrößert, wodurch der Wirbel-effekt verstärkt wird. Durch Ziehen der Maus nach links wird der Radius verkleinert (bis auf -100). Der sich ergebende Wirbel hat möglicherweise ein vollkommen anderes Aussehen als ein Wirbel mit einem Radius von 100. Je näher sich der Radius dem Wert 0 (von 100 oder -100 aus) nähert, umso schwächer ist der Wirbeleffekt.

Menü „Optionen“

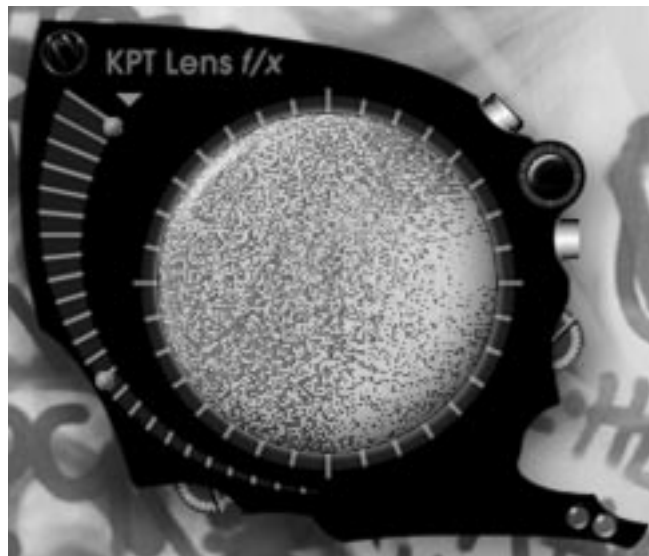
Das Menü „Optionen“ des Plugins Wirbelkacheln enthält nur die drei Standardoptionen „Info über KPT 3.0“, „Grundeinstellungen“ und „Auf Normal zurücksetzen“. Es sind keine für den Plugin spezifische Optionen verfügbar.

Die Lens f/x-UI

Wie zuvor bereits erwähnt, wurden in Version 3.0 von Kai's Power Tools sämtlichen „One-step“-Filtern der früheren Versionen eigene Benutzeroberflächen und zusätzliche Funktionen zugewiesen. Viele dieser „One-step“-Filter wurden in Kompakt-UI-Plugins überführt. Sie wurden im vorangegangenen Abschnitt erläutert. Alle übrigen „One-Step“-Filter (wie auch einige unserer brandneuen Effekte) sind nun als Lens f/x-Plugins verfügbar und werden in diesem Abschnitt beschrieben.

Ob ein Effekt sich besser für die Implementierung in einer Kompakt-UI oder in Lens f/x eignet, hängt davon ab, wie sich der jeweilige Effekt auf das Bild auswirkte. Auswahlorientierte Effekte (z.B. eine auf einen bestimmten Bereich eines Bildes angewendete Glaslinse) sind als Kompakt-UI-Plugins verfügbar. Pixelorientierte Effekte (wie z.B. eine Unschärfe oder Störung, durch die einzelne Pixel modifiziert werden) sind als Lens f/x-Plugins verfügbar.

Wie in den Kompakt-UI-Plugins können Sie auch in den Lens f/x-Plugins Ihren Effekt vor dem Anwenden in einer Vorschau anzeigen. Das Tollste an der Benutzeroberfläche von Lens f/x ist jedoch, daß Sie verschiedene Bereiche Ihres Bildes in einer Vorschau anzeigen können, indem Sie die Benutzeroberfläche auf dem Bildschirm in verschiedene Richtungen ziehen. Die Vorschau-Funktion kann dabei auf verschiedene Bereiche Ihres gesamten Bildschirms angewendet werden, einschließlich der Menüleisten, Hilfsmittel-Paletten und Symbole, indem Sie die Benutzeroberfläche von Lens f/x auf den jeweiligen Bereich ziehen.



ALLGEMEINE ELEMENTE

Jeder Plugin, der mit einer Lens f/x-UI arbeitet, verfügt über spezifische Optionen und Parameter, die individuell eingestellt werden können. Daneben gibt es jedoch einige Funktionen, die den Plugins gemeinsam sind. Diese werden im folgenden beschrieben.

Steuerelemente für Intensität und Deckkraft

Entlang der linken Seite der Lens f/x-UI sehen Sie eine Reihe von grauen Teilstrichmarkierungen, neben denen sich jeweils links und rechts rote Kugeln befinden. Über die rote Kugel links neben den Teilstrichmarkierungen können Sie die Intensität festlegen. Mit der roten Kugel auf der rechten Seite wird der Grad der Deckkraft bestimmt. Durch Drücken auf eine Kugel und Ziehen nach oben wird die Intensität bzw. die Deckkraft erhöht (auf maximal 100%), durch Ziehen nach unten wird die Intensität bzw. die Deckkraft verringert (bis auf 0%).

Steuerelement für die Richtung

Manche Effekte, die Sie über die Lens f/x-UI erstellen, wie z.B. „Wischen“ und „Tropfen“, können in einer bestimmten Richtung angewendet werden. In diesem Fall wird eine dritte Kugel neben der runden Vorschau-Linse angezeigt. Durch Drücken auf diese Kugel und Ziehen können Sie die Richtung für den aktuellen Effekt definieren.

Menü „KPT Lens f/x“

Durch Drücken auf den Text „KPT Lens f/x“ oben auf der UI oder auf den Pfeil nach unten direkt unter dem Text wird das Menü „KPT Lens f/x“ aufgerufen. In diesem Menü können Sie zwischen verschiedenen Lens f/x-Effekten umschalten, ohne das UI zu schließen.

Das Menü „KPT Lens f/x“ enthält sowohl die Befehle „Info über KPT 3.0“ und „KPT 3.0 Hilfe“ (über die Sie auf dem Bildschirm mit den Programminformationen und das Online-Hilfesystem zugreifen können) als auch die Befehle für sämtliche in diesem UI erstellbaren Effekte. Eine umfassende Erläuterung der einzelnen Effekte finden Sie im Anschluß an diesen Abschnitt.

Schaltfläche für die Vorschau

Der oberste silberne Knopf auf der rechten Seite des UI ist die Schaltfläche für die Vorschau, über die Sie zwischen den beiden Vorschau-Modi der Lens f/x-UI umschalten können. Im einen Vorschau-Modus wird der mittlere Teil Ihrer Auswahl in der Vorschau-Linse angezeigt. Im anderen Vorschau-Modus sehen Sie den Bereich Ihres Bildes (oder des Desktops, der Menüleiste oder des Papierkorb usw.), der sich direkt unter der Vorschau-Linse befindet.

Steuerelement für Optionen

Durch Drücken auf das Element direkt unter der Schaltfläche für die Vorschau rufen Sie ein Popup-Menü mit Optionen für den aktuellen Effekt auf. Wenn das Steuerelement nicht aktiviert ist (d.h. der Knopf ist nicht markiert), stehen für den aktuellen Effekt keine Optionen zur Verfügung, und dieser Knopf wird nicht genutzt.

Schaltfläche für Zurücksetzen

Der untere der beiden silberfarbenen Knöpfe auf der rechten Seite des UI ist die Schaltfläche für Zurücksetzen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden sämtliche Steuerelemente auf die Standardwerte zurückgesetzt.

Rädchen für Überblendung

Über das Rädchen unter der Schaltfläche für Zurücksetzen können Sie den gewünschten Überblendungsmodus für das Ausgangsbild wählen. Durch Drücken auf dieses Rädchen wird ein Popup-Menü mit verschiedenen Überblendungsmodi aufgerufen. Durch Klicken auf dieses Rädchen können Sie nacheinander die verschiedenen Überblendungsmodi durchblättern.

Informationen zu den verschiedenen Überblendungsmodi finden Sie im Abschnitt „Überblendungsmodi“ auf Seite 43.

Rädchen für Modus

Über das Rädchen unten auf dem Lens f/x-UI können Sie festlegen, welchen Modus oder welche „Geschmacksrichtung“ Sie für den aktuellen Effekt verwenden möchten. Durch Drücken auf dieses Rädchen wird ein Popup-Menü mit den verfügbaren Modi aufgerufen. Durch Klicken auf dieses Steuerelement können Sie die verfügbaren Modi nacheinander durchblättern.

Textanzeigebereich

Rechts unten auf dem Lens f/x-UI befindet sich der Textanzeigebereich. Wenn Sie die Maus auf eines der Elemente der Benutzeroberfläche setzen, wird in diesem Bereich die entsprechende Bezeichnung für das Element angezeigt.

Abbrechen und Anwenden

Im Bereich ganz unten rechts auf dem Lens f/x-UI befinden sich zwei „Lämpchen“, ein rotes und ein grünes. Das rote Lämpchen ist die Schaltfläche für Abbrechen, über die Sie

das Lens f/x-UI schließen können, ohne die vorgenommenen Änderungen auf Ihre Auswahl anzuwenden. Das grüne Lämpchen ist die Schaltfläche für Anwenden (bzw. Akzeptieren oder OK), mit der Sie das Lens f/x-UI schließen und gleichzeitig den Effekt mit den angegebenen Einstellungen auf Ihre Auswahl anwenden können.

KPT PIXELEFFEKTE

In diesem Plugin werden die Pixel in Ihrem Bild als einzelne Sandkörnchen betrachtet, die überall verstreut oder vermischt werden können, geradeso als würden sie durch Wind und Wetter durch die Gegend geweht.

Der Filter KPT Pixeleffekte umfaßt somit die gesamten Funktionen der folgenden Filter aus früheren Versionen von Kai's Power Tools: „Horizontale Streuung“, „Starker Korneffekt“, „Pixelwind“, „Pixelbrise“, „Pixelsturm“; hinzu kommen verbesserte Steuerelemente für die Richtung, für Kanaloperationen, Intensität und Deckkraft.

Modi

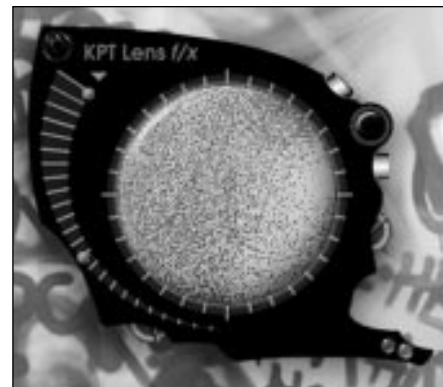
Im Filter Pixeleffekte sind drei verschiedene Modi verfügbar, auf die Sie über das Steuerelement für Modus zugreifen können: „Starker Korneffekt“, „Pixelwetter 1“ und „Pixelwetter 2“.

Im Modus „Starker Korneffekt“ werden Ihre Pixel willkürlich durcheinandergewirbelt. „Pixelwetter 1“ und „Pixelwetter 2“ verstreuen Ihre Pixel in eine bestimmte Richtung, wobei „Pixelwetter 2“ eine stärkere Streuung bewirkt als Pixelwetter 1.

Optionen

Im Filter Pixeleffekte ist das Steuerelement für Optionen aktiv, so daß Sie zwischen den Richtungsoptionen „Eine Richtung“, „Zwei Richtungen“ oder „Mehrere Richtungen“ für Ihren Effekt wählen können.

Wenn die Option „Mehrere Richtungen“ gewählt ist (dies ist die Standardeinstellung), werden die Pixel in sämtliche Richtungen verstreut. Ist die Option „Eine Richtung“



Der Teilfilter Pixeleffekte des Plugins KPT Lens f/x.

gewählt, werden die Pixel so verteilt, als wären sie von einem Windstoß in eine bestimmte Richtung geweht worden. Ist die Option „Zwei Richtungen“ gewählt, werden die Pixel entlang einer Achse verstreut. Bei den Optionen „Eine Richtung“ und „Zwei Richtungen“ wird neben der Vorschau-Linse eine Kugel angezeigt, über die Sie die Richtung festlegen können.

KPT GAUßSCHE EFFEKTE

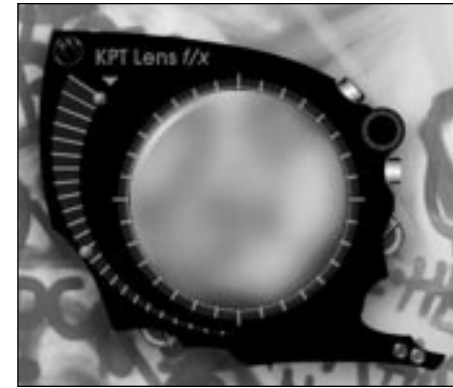
Durch Gaußsche Unschärfe-Effekte wird eine detaillierte Unschärfe mit niedriger Frequenz und einem leichten Glüh-Effekt erzeugt. Zusätzlich zu einer standardmäßigen „Gaußschen Unschärfe“ steht Ihnen der Plugin Gaußsche Effekte zur Verfügung, mit dem Sie Gaußsche Webungen, Blöcke und Diamanten erzeugen können.

Der Filter KPT Gaußsche Effekte umfaßt somit die gesamten Funktionen der folgenden Filter aus früheren Versionen von Kai's Power Tools: „Gaußsches Glühen“, „Gaußsches Weben“, „Starkes Gaußsches Weichzeichnen“; hinzu kommen die neuen Optionen „Block“ und „Diamant“ und Steuerelemente für Kanaloperationen, Intensität und Deckkraft.

Modi

Für die Gaußschen Effekte stehen vier verschiedene Ausprägungen zur Verfügung, auf die Sie über das Steuerelement „Modus“ zugreifen können: „Unschärfe“, „Weben“, „Block“ und „Diamant“.

Im Modus „Unschärfe“ wird eine standardmäßige Gaußsche Unschärfe erzeugt. Die Modi „Weben“ und „Block“ erzeugen zwei verschiedene Arten senkrechter Extrusionseffekte, die den Eindruck erwecken, als sei das Bild aus hellen, ineinander übergehenden Ranken gewoben. Im Modus „Diamant“ wird ein schöner diamantförmiger Unschärfe-Effekt erzeugt, der sich z.B. optimal dazu eignet, einen Sternenhimmel oder eine tränenverhangene Ansicht Ihres Bildes zu erstellen.



Der Teilfilter Gaußsche Effekte des Plugins KPT Lens f/x.



Der Teilfilter Kontureffekte des Plugins KPT Lens f/x.

KPT KONTURENEFFEKTE

Filter für Kontureffekte finden und/oder umreißen den Rand eines Bildes auf der Grundlage kontrastierender Pixelwerte. Die Effekte, die Sie im Plugin Lens f/x mit dem Teilfilter für Kontureffekte erzeugen können, gehen von diesem Grundprinzip aus und steigern es ins Extrem.

KPT Kontureffekte vereint sämtliche Funktionen der folgenden Filter aus früheren Versionen von Kai's Power Tools: „Weiche Konturen finden“ und „Konturen finden, Kohle“; neu hinzu kommen die Option „Richtung“ und Steuerelemente für die Richtung, Kanaloperationen und Steuerelemente für Intensität und Deckkraft.

Modi

Durch Drücken auf das Rädchen für Modus wird ein Popup-Menü aufgerufen, aus dem Sie die Konturen-Optionen „Normal“, „Weich“ oder „Richtung“ auswählen können.

Mit den Modi „Normal“ und „Weich“ stehen Ihnen zwei verschiedene Ausprägungen für Ihre Kontureffekte zur Verfügung, wobei der Modus „Weich“ einen sanfteren Effekt erzeugt.

Im Modus „Richtung“ steht Ihnen eine Steuerkugel auf der Skala neben der Vorschau-Linse zur Verfügung, über die Sie die Richtung für den Kontureffekt ändern können.

KPT INTENSITÄTSEFFEKTE

Mit Hilfe dieses Filters können Sie die Intensität und die Sättigung der Farben eines Bildes schnell und einfach verstärken. Obwohl der Plugin Intensitätseffekte kein umfassendes Hilfsmittel für die Farbkorrektur ist, eignet es sich ideal für das Bearbeiten von gescannten Bildern oder anderen Dateien, die etwas bearbeitet werden müssen.

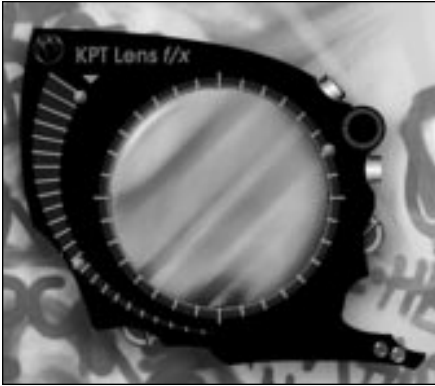
Der Filter KPT Intensitätseffekte umfaßt sämtliche Funktionen der folgenden Filter früherer Versionen von Kai's Power Tools: „Intensität schärfen“ und „Kontrast ausblenden“; neu hinzu kommen Kanaloperationen und Steuerelemente für Intensität und Deckkraft.

Modi

Im Plugin Intensitätseffekte stehen Ihnen keine unterschiedlichen Modi zur Verfügung. Stellen Sie die gewünschte Intensität ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche für Anwenden. Das ist alles!



Der Teilfilter Intensitätseffekte des Plugins KPT Lens f/x.



Der Teilfilter Wischeffekte des Plugins KPT Lens f/x..

KPT WISCHEFFEKTE

Mit Hilfe des Plugins Wischeffekte können Sie gerichtete Bewegungsunschärfen erzeugen. Dabei wird mit mehrschichtigen Unschärfe- und Überblendungseffekten ein Wischeffekt erzeugt. Außer den Wischeffekten können Sie mit dem Plugin Wischeffekte coole Tropfeffekte in verschiedenen Farben erstellen..

KPT Wischeffekte umfaßt sämtliche Funktionen der folgenden Filter aus früheren Versionen von Kai's Power Tools: „ Wischfinger, links abgedunkelt“ , „ Wischfinger, rechts abgedunkelt“ , „ Wischfinger, links aufgehellt“ und „ Wischfinger, rechts aufgehellt“ ; hinzu kommen neue verbesserte Steuerelemente für die Richtung, Kanaloperationen und Steuerelemente für Intensität und Deckkraft.

Modi

Im Plugin Wischeffekte stehen Ihnen zwei verschiedene Modi zur Verfügung: „ Wischen“ und „ Tropfen“ . Der Modus „ Wischen“ funktioniert in der oben beschriebenen Weise. Im Modus „ Tropfen“ wird eine benutzerdefinierte Farbe in Ihrem Bild verwendet und in eine vom Benutzer festgelegte Richtung verwischt.

Da sowohl im Modus „ Wischen“ als auch im Modus „ Tropfen“ die Effekte über einen Richtungsaspekt verfügen, wird neben der Vorschau-Linse eine rote Steuerelemente angezeigt. Da der Modus „ Tropfen“ farborientiert ist, können Sie darüber hinaus über das Steuerelement für Optionen (zwischen den silberfarbenen Knöpfen für Vorschau und Zurücksetzen) eine Farbe auswählen. Drücken Sie dazu auf das Steuerelement für Optionen, und ziehen Sie den Pipetten-Cursor auf eine Farbe im Farbbreger (oder auf eine Farbe auf dem Bildschirm), um die zu verwischende Farbe auszuwählen.

KPT STÖRUNGSEFFEKTE

Mit Hilfe des Plugins Störungseffekte können Sie feine, strukturierte Effekte erzeugen, indem Sie Pixel willkürlich mit dunkler Störung, farbiger Störung oder Zufallsstörung innerhalb eines „geschützten“ Farbbereichs belegen.

KPT Störungseffekte umfaßt sämtliche Optionen der folgenden Filter aus früheren Versionen von Kai's Power Tools: „Schmutzfilm“, „H-P-Störung, Minimum“, „H-P-Störung, Medium“, „H-P-Störung, Maximum“, „Störungen, Spezialrot“, „Störungen, Spezialgrün“, „Störungen, Spezialblau“; hinzu kommen verbesserte Steuerelemente für Farben, Kanaloperationen und Steuerelemente für Intensität und Deckkraft.

Modi

Im Plugin Störungseffekte sind die Modi „Farbtonschutz“, „Schmutzfilm“ und „Spezielle Farbe“ verfügbar.

Der Modus „Farbtonschutz“ ist mit dem Modus „H-P-Störung“ der früheren Versionen von Kai's Power Tools identisch. Dieser Modus ähnelt auch den Störungs-Filtern mancher Host-Anwendungen. Die Farbtöne der Störungs-Pixel sind jedoch auf einen bestimmten Wertebereich beschränkt. Somit enthält die Störung keine beliebigen, mehrfarbigen Pixel; die Pixel der Störung stehen vielmehr (bezüglich des Farbtons) in enger Beziehung zu den Ausgangspixeln, wodurch ein außerordentlich feiner Effekt entsteht.

Im Modus „Schmutzfilm“ wird Ihrer Auswahl eine schwarze Störung hinzugefügt. Wenn Sie diesen Effekt mehrfach anwenden, entstehen sehr interessante Bilder, und Sie können darüber hinaus tolle Sterneneffekte erzeugen.



Der Teilfilter Störungseffekte des Plugins KPT Lens f/x.

Im Modus „Spezielle Farbe“ können Sie eine Farbe für die Störung wählen. Wenn dieser Modus eingestellt ist, fungiert das Steuerelement als Farbreger. Drücken Sie dazu einfach auf das Steuerelement, und ziehen Sie den Pipetten-Cursor auf die gewünschte Farbe.

KPT METATOYS-EFFEKTE

KPT MetaToys-Effekte ist eine Version der KPT Lens f/x-UI, über die Sie auf die Effekte „Glaslinse“ und „Strudel“ in der Lens f/x-UI zugreifen können. Diese Filter entsprechen den Effekten, die Sie mit den Plugins KPT Glaslinse und KPT Strudel (die jeweils über ein Kompakt-UI verfügen) erstellen können. Genaugenommen trifft die Linsen-Metapher auf diese beiden Effekte nicht ganz zu, da sie auf die Auswahl, anstatt auf einzelne Pixel innerhalb der Auswahl angewendet werden. Diese Effekte wurden - dennoch - im Plugin MetaToys-Effekte aufgenommen, da es einfach cool ist, wenn man die Lens f/x-UI auf dem Bildschirm ziehen und anzeigen kann, wie bestimmte Bereiche durcheinandergewirbelt oder unter einer Glaslinse aussehen.

Nachdem Sie den Plugin KPT MetaToys-Effekte gewählt haben, können Sie aus dem Popup-Menü für Lens f/x einen der beiden Modi auswählen.

KPT GLASLINSENEFFEKTE

Wenn Sie die Option „Glaslinseneffekte“ aus dem Menü „KPT Lens f/x“ auswählen, können Sie in Ihrer Auswahl einen Glaslinseneffekt erzeugen. Beachten Sie, daß dieser Effekt auf den gesamten Auswahlbereich und nicht nur auf den Bereich unter der Vorschau-Linse angewendet wird.

Modi

Für den Effekt Glaslinse stehen die drei Modi „Weich“, „Normal“ und „Glänzend“ zur Verfügung, auf die Sie über das Rädchen für Modus zugreifen können. Diese Modi beziehen sich auf die Art und Weise, in der das Licht mit Ihrer „Linse“ zu interagieren scheint. Nachdem Sie ein wenig mit diesen Modi herumexperimentiert haben, werden Sie schnell herausfinden, welcher Modus sich jeweils am besten für ein bestimmtes Bild eignet.

Optionen

Über das Glaslinsen-Steuerelement für Optionen können Sie auf zwei Optionen zugreifen: „Licht von vorne“ und „Licht von hinten“. „Licht von vorne“ ist die Standardeinstellung und bewirkt einen herkömmlichen Glaslinsen-Effekt, wobei die Lichtquelle direkt auf die Vorderseite der Linse gerichtet ist. Wenn Sie „Licht von hinten“ gewählt haben, fällt das Licht von hinten auf die Linse, wodurch ein schöner Hintergrund-Belichtungseffekt entsteht. Durch Drücken auf das Vorschaufenster und Ziehen der Maus können Sie die Lichtquelle hinter der Linse bewegen.

KPT STRUDELEFFEKTE

Über die Funktion KPT Strudel aus dem Plugin KPT Meta Toys-Effekte können Sie, genau wie in dem KPT Strudel-Kompakt-UI, Bilder mit Strudel- oder Kaleidoskop-Effekten erstellen. Strudel- und Kaleidoskop-Effekte sehen außerordentlich cool unter der Vorschau-Linse von Lens f/x aus, auch wenn der Effekt nicht in der angezeigten Weise angewendet wird. Wie bereits zuvor erwähnt, wird der Effekt auf den gesamten Auswahlbereich angewendet. Wenn Sie jedoch eben mal kurz einen „Wie-beeindrucke-ich-meine-Freunde-mit-KPT 3.0-Trick“ benötigen, sind Sie hiermit sicherlich gut bedient.

Modi

Die beiden in KPT Strudel verfügbaren Modi sind „Strudel“ (der Standardmodus) und „Kaleidoskop“.

Der Modus „Strudel“ erzeugt einen weichen Strudeleffekt im Auswahlbereich Ihres Bildes. Im Modus „Kaleidoskop“ hingegen wird Ihre Auswahl in mehrere „Scheiben“ unterteilt, innerhalb derer Ihr Bild jeweils gedreht werden kann, so daß viele verschiedene Bildeffekte entstehen, eben wie in einem echten Kaleidoskop.

Kurz vor Schluß

GLOSSAR

Algorithmus. Eine mathematische oder logische, schrittweise Formel zum Lösen von Problemen oder Festlegen von Ereignissen oder Aktionen.

Umgebung. Bezieht sich auf das Licht, das ein Objekt umgibt.

Überblendungsmodus. Eine Pixel-für-Pixel-erfolgende Bestimmung, wie ein Effekt mit einem darunterliegenden Bild reagiert. Auch als Kanaloperation oder Transfermodus bezeichnet.

Klammer. Ein Element der Benutzeroberfläche des Verlaufsdesigners, mit dem der Teil der Verlaufsleiste ausgewählt wird, der durch nachfolgende Aktionen geändert werden soll.

Kanaloperationen. Siehe „Überblendungsmodus“ .

Diffusion. Die Ausbreitung und Streuung des Lichts, vom Verlassen der Lichtquelle bis zum Auftreffen auf dem Objekt. Legt die Größe des durch die Lichtquelle erzeugten Glanzpunkts auf einem Objekt fest.

Weiche Kante. Die Gleichmäßigkeit des Übergangs von einem Bereich in der Verlaufsleiste des Verlaufsdesigners zum anderen.

Rädchen. Eines der drei verschiedenen Elemente der Benutzeroberfläche innerhalb des Lens f/x-UI. Rädchen sind kleine schwarze Wählscheiben mit einer roten Fadenmarkierung.

Blenden. Mit diesem Begriff wird auf Überblendungsmodi bezug genommen. Siehe „Überblendungsmodus“ .

Verlauf. Eine Überblendung von zwei oder mehr Farben oder Graden der Deckkraft.

Host. Eine Host-Anwendung. Jedes Software-Programm, in dem KPT 3.0 ausgeführt werden kann, z.B. Adobe Photoshop oder Fractal Design Painter.

Lampe. Eine von vier verfügbaren Lichtquellen im Sphäroid-Designer.

Lens-f/x. Eine Benutzeroberfläche, die Ihnen vollständige Kontrolle über pixelgestützte Effekte zur Verfügung stellt und mit der Sie eine Vorschau für verschiedene Teile Ihres Bildes (oder Bildschirms) anzeigen können.

Mutation. Eine willkürlich festgelegte Variation von Kugel- oder Struktureigenschaften.

Deckkraft. Ein Maß für die Undurchsichtigkeit eines Effekt. Das Gegenteil ist Transparenz.

Formationsmodus. Ein Algorithmus, der festlegt, wie mehrere Kugeln beim Anwenden auf ein Bild angeordnet werden.

Transfermodus. Siehe „Überblendung“ .

UI. User Interface = Benutzeroberfläche.

INDEX

3D 115

A

Abblenden 103
 Abdunkeln 44
 Abgeleitete Strukturen 88
 Addieren 45
 Adobe 22
 America Online 24
 Anzahl der Kugeln 58
 Apollonische Formation 59
 Apple-Farbgreger 71
 Aufhellen 44
 Ausgangsstruktur 88

B

Beispielkugel 49
 Bild-Deckkraft 119

D

Deckkraft 80
 Deneba Canvas 22
 Differenz 45

E

Eine Richtung 139
 Erneut 80

F

Farbglobus 89
 Farb-Störung 115
 Fokuspunkte 116
 Formexplosion 77
 Forscher-Handbuch 21
 Fractal Design Painter 22

G

Gaußsche Blöcke 141
 Gaußsche Diamanten 141
 Gaußsche Effekte 141
 Gaußsches Glühen 141
 Gaußsches Weben 141
 Genesis-Editor 61
 Genesis-Formation 60
 Gezogener Wirbel 129
 Glanz 52
 Glanzpunkteffekt 51
 Glaslinse 117
 Glaslinseneffekte 148
 Globale Steuerelemente 51
 Grafik-Tablett 35
 Grundeinstellungen 34

H

Helligkeit	75
Hierarchische Menüs	22
Hilfe-Schaltfläche	31
Hintergrundlicht	118
Horizontale Streuung	139
Host-Anwendung	22
H-P-Störung	145

I

Info-Feld	32
Installation	24
Intensität schärfen	143
Intensitätseffekte	143

K

Kai-Logo	31
Kaleidoskop	125
Kanaloperationen	43
Kind-Feld	100
Kontrast	75
Kontrast ausblenden	143
Konturen finden, Kohle	142
Konturen finden, Richtung	142
Kontureneffekte	142
Konturengestaltung	94
Krümmung	52
Kugeln auf Pfaden	60

L

Lampen	50
Lens f/x	131
Lichtintensität	51
Looping	78

M

Mehrere Richtungen	140
Menü „Optionen“	32
MetaToys-Effekte	147
Modus	76
Monochrom-Störung	115
Multiplizieren	44
Mutationsbaum	56, 89

N

Nahtloses Schweißen	123
Negativ multiplizieren	45
Neue Funktionen	30
Normale Anwendung	43

O

Oberflächenstruktur	54
One-step-Filter	109
Online	25

P		S	
Papierrolle	119	Sättigung	74
Parkett-Kachelung	121	Schaltflächen-Steuererelemente	32
Perspektivische Kachelung	121	Schlüsselbilder	102
Pfadexplosion	77	Schmutzfilm	145
Pfeile für Kanäle	73	Sonnenexplosion	77
Pixelbrise	139	Speicher-Punkte	57
Pixeleffekte	139	Spezielle Farbe	145
Pixelsturm	139	Spezielle Störung	145
Pixelwetter 1	139	Sphäroid-Designer	49
Pixelwetter 2	139	Spiegelreflexeffekt	53
Pixelwind	139	Starker Korneffekt	139
Planar-Kachelung	121	Starkes Gaußsches Weichzeichnen	141
Polarität	50	Steuerfelder für Mutter und Vater	99
Presets	37	Störungseffekte	145
Preset hinzufügen	33	Strudel	125
Preset löschen	33	Strudeleffekte	149
Preset-Manager	38	Strukturforscher	87
Pressen	75	Subtrahieren	45
Prozedural-	44	Systemanforderungen	23
Prozedural+	43		
Q		T	
QuickTime	59, 62, 96, 100	Technische Unterstützung	24
R		Teleskop-Feedback	127
Reflektierendes Schweißen	124	Terminologie	21
Richtung	81	Tips	21
		Ton	74
		Transfermodi	43

Transparenz	52
Tropfen	144

U

Überblendung	80
Überblendungsmodi	43
Überblendungsmuster	100
Überschreiben von Grundeinstellungen	35
Umgebung	52
UniMotion™	99
Unschärfe	75

V

Verlaufsdesigner	69
Verlaufsklammer	72
Verlaufslaste	70
Verlaufs-Steurelemente	74
Verlaufsstreifen	90
Video-Feedback	127
Vorherigen Status wiederherstellen	34

W

Weiche Konturen finden	142
Winkel	128
Wirbelkacheln	129
Wirbel-Radius	130
Wischeffekte	144
Wischen	144

Wischfinger, abgedunkelt	144
Wischfinger, aufgehellt	144

Z

Ziehbare Steuerelemente	74
Zwei Richtungen	139
Zyklus	92

DANKSAGUNGEN

Dieses Handbuch wurde von Steven Frank verfaßt und produziert. Verantwortlich für Grafiken, zusätzlichen Text und Produkt-Management war Craig Clevenger mit verpackungsgestalterischer, verpackungstechnischer und moralischer Unterstützung von Bill und B.J. Niffenegger sowie Produktions-Assistenz von Lars Olson und Laura Wyatt.

Das KPT-Schiff wird furchtlos und unerschrocken von Kapitän John Wilczak gesteuert; der geistige Vater von Kai's Power Tools 3.0 ist Kai Krause. Die ursprünglichen Algorithmen stammen von Ben Weiss. Besonderer Dank gilt den folgenden Leuten, die alle die Zähne zusammengebissen und bis zum bitteren Ende durchgehalten haben: Larry Coopet, der einen Haufen wilder Techniker leiten mußte und trotzdem immer Humor bewies. Naja, zumindest Ersteres entspricht der Wahrheit. Todd „Bogdog“ Bogdan... ohne ihn wäre dieses Projekt NICHT möglich gewesen (und Heather Bogdan für Ihre engelsgleiche Geduld... Du kannst ihn jetzt wieder zurück haben). Sree Kotay, der zu unserer Truppe stieß, als wir ihn am dringendsten brauchten; Hessian „Willst Du das etwa essen?“ Tchaitchian für seine technische Unterstützung; Josh Bates und Andrea Pessino. Unsere Hochachtung gilt ferner Phil Clevenger für seine extraterrestrische Produkt-Leitung und UI-Implementierung und dafür, daß er die Aufrichtigkeit und den Mut besaß, gleich zu Beginn jeglichen Sinn für Humor aufzugeben. Schließlich auch vielen Dank an Sydney Stein für Gründe, die zu umfangreich sind, um sie aufzuzählen, und an Chris Livingston, der Unmögliches möglich gemacht hat.

Vor allem aber ein riesiges Dankeschön an unsere armen Beta-Tester an vorderster Front und an alle unsere registrierten Anwender, denen wir es zu verdanken haben, daß dieses Schiff nicht untergeht. Dank Ihnen Ihrer Treue wird es mit weiteren, neuen Produkten weitergehen.

SOFTWARE-LIZENZ

Bitte lesen Sie die folgenden Bedingungen und Konditionen sorgfältig durch, bevor Sie die Verpackung öffnen. Durch Öffnen der Verpackung erkennen Sie die Lizenzbestimmungen an. Sind Sie mit den Lizenzbestimmungen nicht einverstanden, benutzen Sie die Software nicht. Geben Sie das ungeöffnete Paket umgehend gegen Erstattung des Preises an den Händler zurück. Wenn der Händler, von dem Sie dieses Paket bezogen haben, den Preis nicht rückerstattet, wenden Sie sich bitte umgehend unter unten angegebener Adresse an MetaTools, Inc.

MetaTools, Inc. (mit Hauptstandort in Kalifornien) ist verantwortlich für die Computer-Software (im folgenden als "Programm" bezeichnet) auf dem in diesem Paket enthaltenen Speichermedium und lizenziert dessen Gebrauch. Sie übernehmen die volle Verantwortung für die Wahl des Programms zur Erzielung der angestrebten Ergebnisse und für die Installation, den Gebrauch und die mit diesem Programm erzielten Ergebnisse.

Lizenz

A. Aufgrund der Zahlung einer Lizenzgebühr wird Ihnen das persönliche, nicht übertragbare und nicht exklusive Recht zuerkannt, das Programm unter den im Lizenzvertrag genannten Bedingungen zu benutzen. Gemäß des Lizenzvertrags gehört Ihnen die Diskette bzw. das physische Medium, auf das das Programm übertragen wurde. Die Rechte und das Eigentum an dem Programm und weiteren programmspezifischen im Paket enthaltenen Dokumentationen (im folgenden "Dokumentation" genannt) und weitere nicht ausdrücklich an Sie in diesem Vertrag übertragene Rechte verbleiben bei MetaTools, Inc.

B. Die Lizenz erlaubt Ihnen die Benutzung des Programms nur auf einem Computer. Das Programm ist auf die gleiche Art und Weise zu behandeln, wie Sie anderes Material, das dem Urheberrecht unterliegt, beispielsweise ein Buch, zu behandeln. Dies bedeutet, daß, mit Ausnahme in den unter D genannten Fällen, das Programm von verschiedenen Personen genutzt und uneingeschränkt von einem Computer auf einen anderen übertragen werden kann, vorausgesetzt es ist gewährleistet, daß das Programm nicht an einem Arbeitsplatz genutzt werden kann, während es bereits an einem anderen Arbeitsplatz genutzt wird. Wie ein Exemplar eines Buches nicht zur gleichen Zeit von zwei verschiedenen Personen an zwei verschiedenen Orten gelesen werden kann, kann ein Exemplar eines Programms nicht von zwei verschiedenen Personen zur gleichen Zeit an zwei verschiedenen Orten genutzt werden. Es sind Site-Lizenzen für mehrere Einzelanwender verfügbar. Nähere Informationen erhalten Sie von MetaTools, Inc.

C. Ihnen und Ihren Angestellten obliegt die Pflicht, die Vertraulichkeit dieses Programms zu wahren. Sie sind nicht berechtigt, das Programm bzw. die Dokumentation Dritten verfügbar zu machen.

D. Sie sind nicht berechtigt, eine Kopie des Programms oder der Dokumentation anzufertigen oder diese zu

anderen als zu Archivierungszwecken zu vervielfältigen. Sie sind berechtigt, eine (1) Archivierungskopie des Programms in maschinenlesbarem bzw. Druck-Format zu Sicherungszwecken für Ihre eigene Nutzung auf einem Einzel-Computer zu erstellen. Die Sicherungskopie des Programms muß die Copyright-Informationen enthalten.

E. Jeder Teil des Programms, der mit einem anderen Programm verknüpft oder in Verbindung mit einem anderen Programm angewendet wird, bleibt weiterhin Eigentum von Metatools, Inc. und unterliegt den Bestimmungen und Konditionen dieses Vertrags. Die Copyright-Informationen müssen in jedem Teil des Programm, der mit einem anderen Programm verknüpft oder in Verbindung mit einem anderen Programm genutzt wird, enthalten sein.

F. Sie sind nicht berechtigt, das Programm oder die Lizenz für dieses Programm zu vermieten, zu verleasen oder anderweitig an andere Personen ohne vorherige Zustimmung von Metatools, Inc. zu übertragen.

G. Sie erkennen an, daß Sie die BESCHRÄNKTE LIZENZ ZUR NUTZUNG dieses Programms und der Dokumentation erhalten und daß Metatools, Inc. weiterhin sämtliche Rechte an dem Programm und der Dokumentation behält. Sie erkennen an, daß Metatools, Inc. ein schützenswertes Eigentumsinteresse an dem Programm und der Dokumentation hat. Es ist Ihnen, außer in den ausdrücklich in diesem Vertrag genannten Fällen, nicht gestattet, das Programm oder die Dokumentation oder eine Kopie des Programms oder der Dokumentation teilweise oder ganz zu nutzen, zu kopieren, zu verändern oder zu übertragen. Wenn Sie das Eigentum an einer veränderten Kopie oder an einem mit einem anderen Programm verknüpften Teil des Programms auf Dritte übertragen, endet dieser Lizenzvertrag automatisch.

H. Wenn Sie eine NETZWERK-Version des Programms erworben haben, gilt dieser Lizenzvertrag für die Installation des Programms auf einem Einzeldatei-Server. Es darf nicht auf mehrere Systeme kopiert werden. Jeder mit dem Datei-Server verbundene Knoten muß über eine eigene Kopie des Programms verfügen, die dann die Lizenz dieses Anwenders ist.

Dauer

Dieser Lizenzvertrag ist gültig bis zu seiner Beendigung. Sie können die Gültigkeit des Vertrags jederzeit beenden, indem Sie das Programm und die Dokumentation zusammen mit sämtlichen Kopien, veränderten oder mit anderen Programmen verknüpften Versionen des Programms an Metatools, Inc. zurückgeben. Die Lizenz endet des weiteren unter den in diesem Vertrag genannten Bedingungen, oder wenn Sie den Bestimmungen dieses Vertrages nicht nachkommen. Im Falle der Beendigung der Lizenz erklären Sie sich einverstanden, das Programm und die Dokumentation mit sämtlichen Kopien, veränderten oder mit anderen Programmen verknüpften Versionen des Programms an Metatools, Inc. zurückgeben. Im Falle der Beendigung der Lizenz kann Metatools, Inc. auch von sämtlichen durch Gesetz festgelegten Rechten Gebrauch machen. Die Bestimmung dieses Vertrags zum Schutz der Eigentumsrechte von Metatools, Inc. bleibt auch nach Beendigung der Lizenz in Kraft. Die Beendigung dieser Lizenz, ungeachtet, ob diese willentlich oder nicht willentlich herbeigeführt wurde, berechtigt Sie, außer in den in diesem Vertrag

genannten Fällen, nicht zu einer Rückerstattung des Kaufpreises.

Beschränkte Haftung

Metatools, Inc. haftet unter Voraussetzung der vertraglich festgesetzten Nutzung des Programms nach Erhalt des Programms (siehe Datum auf dem Exemplar der Quittung) für die Dauer von neunzig (90) Tagen dafür, daß das Medium, auf dem das Programm gespeichert ist, frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Weder Vertreter, noch Händler, noch eine andere Körperschaft oder Person sind berechtigt, diese Gewähr oder diese Lizenz auszuweiten oder zu ändern. Derartiges bindet Metatools, Inc. nicht. Metatools, Inc. gewährleistet nicht, daß das Programm Ihren Anforderungen entspricht, fehlerfrei betrieben oder von Ihnen ohne Unterbrechung benutzt werden kann. Außer in den oben genannten Fällen werden das Programm und die Dokumentation ohne jegliche ausdrückliche oder implizite Haftung, einschließlich für die - jedoch nicht beschränkt auf diese - implizierte Gewährleistung der Verkauflichkeit oder Eignung zu einem bestimmten Zweck überlassen. Metatools übernimmt Ihnen gegenüber keine Haftung für die Qualität und Tauglichkeit des Programms und der Dokumentation. Bei Schäden am Programm obliegt es Ihnen (nicht Metatools, den berechtigten Verteilerstellen oder Händlern), für die Kosten der notwendigen Reparaturdienste aufzukommen. Diese Lizenz gibt Ihnen spezifische gesetzliche Rechte. Sie haben möglicherweise andere Rechte, die je nach Staat verschieden sind. In einigen Staaten ist der Ausschluß impliziter Garantiebeschränkungen nicht zulässig, so daß sich die oben aufgeführte Beschränkung möglicherweise nicht auf Sie bezieht.

Rechtsmittel

Die Rechtsmittel und Haftungsgegenstände von Metatools, Inc. sind folgende:

A. Der Ersatz eines Mediums, das nicht der oben aufgeführten beschränkten Haftung genügt und welches an Metatools, Inc. oder an berechnigte Verteilerstellen oder Händler mit einer Kopie der Quittung zurückgeschickt wurde. Oder:

B. Wenn Metatools Inc. nicht in der Lage ist, einen der in diesem Vertrag aufgeführten Haftung genügenden Ersatz zu leisten, sind Sie berechnigt, diesen Vertrag durch Rückgabe des Programms und der Dokumentation an Metatools, Inc. oder an die berechnigte Verteilerstelle oder den Händler, von dem Sie das Produkt bezogen haben, zu beenden. In diesem Fall wird die Lizenzgebühr zurückerstattet.

Rückgabe des Produkts

Wenn Sie das Programm und die Dokumentation an eine berechnigte Verteilerstelle, einen berechnigten Händler oder an Metatools, Inc. zurückschicken, sind Sie verpflichtet, die Sendekosten vorauszuzahlen und das

Programm und die Dokumentation zu versichern oder Haftung für sich aus der Übersendung ergebende Verluste oder Schäden zu übernehmen. Um während der neunzigstägigen (90) Haftungsperiode Ersatzansprüche für ein schadhafte Medium zu erheben, senden Sie bitte das Medium, Ihren Namen und Ihre Adresse und eine Kopie der Quittung an unten aufgeführte Adresse. In keinem Fall haftet Metatools, Inc. für sich aus der Benutzung des Programms ergebende gelegentliche oder spezielle Schäden, für Gewinnverluste oder Sparverluste, sogar wenn ein Vertreter von Metatools, Inc. über die Möglichkeit solcher Schäden unterrichtet worden ist, oder für Ansprüche Dritter. In einigen Staaten ist die Beschränkung oder der Ausschluß der Haftung für Schäden oder Folgeschäden nicht zulässig, so daß sich die oben aufgeführte Beschränkung bzw. der Ausschluß möglicherweise nicht auf Sie beziehen. In keinem Fall geht die Haftung von Metatools, Inc. gegenüber Ihnen oder einer dritten Person für Schäden über den von Ihnen für die Nutzung des Programms entrichteten Betrag der Lizenzgebühr, ungeachtet der Form des Anspruchs, hinaus.

Eingeschränkte Rechte der US-Regierung

Dieses Programm und die Dokumentation unterliegen eingeschränkten Rechten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Veröffentlichung durch die US-Regierung unterliegen den Einschränkungen, wie sie in subdivision (b) (3) (ii) der Rights in Technical Data und Computer Software Clause unter (252) 227-7013 festgelegt sind. Das Unternehmen/Der Hersteller ist MetaTool,s Inc., 6303 Carpinteria Avenue, Carpinteria, CA 93013, USA.

Sonstiges

Dieser Vertrag unterliegt den Gesetzen des US-amerikanischen Bundesstaates Kalifornien (mit Ausnahme der Fälle, in denen die Bundesgesetze für Copyrights und eingetragene Warenzeichen relevant sind). Sollte eine Bestimmung dieses Vertrags von einem rechtsprechenden Gericht als ungültig erklärt werden, gilt diese Bestimmung als gelöscht und betrifft keine der anderen Bestimmungen dieses Vertrags. Sollten Sie Fragen zu diesem Vertrag haben, wenden Sie sich bitte unter unten aufgeführter Adresse an MetaTools, Inc.

MetaTools Inc.
6303 Carpinteria Ave.
Carpinteria CA 93013, USA
Tel. + 1 (805) 566-6200
Fax +1 (805) 566-6385

Z-KPT-PW3-M-002