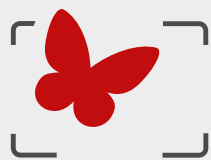


DESIGNER 3

Hinweis: Alle Screenshots wurden mit Windows 11 gemacht.
Dennoch gilt das komplette **Handbuch** auch für **MAC** und **Linux**!



Autor Frank Treichler geht auf
alle Funktionen der smarten, vielfach
ausgezeichneten Software ein.



fotobuch.de

Handbuch Stand Dezember 2025

Frank Treichler ist Autor für Fachbücher im Bereich der Bildbearbeitung und -verwaltung. Er vermittelt sein Wissen aber nicht nur in Büchern, sondern auch in Schulungen. Der Praxisbezug steht auch hier bei ihm immer im Vordergrund. Er reist sehr gerne mit seinem Wohnmobil – die Kamera ist immer dabei.



Inhaltsverzeichnis

DIE OBERFLÄCHE KENNENLERNEN	7
Die Menüleiste	8
Die Foto-Sidebar	9
Die Kreativ-Sidebar	9
Die Arbeitsfläche	10
Sidebars ausblenden	11
EIN FOTOBUCH MIT DEM ASSISTENTEN ERSTELLEN	12
FOTOS HINZUFÜGEN	20
Die Foto-Sidebar	20
Der Foto-Tab	21
Gruppieren von Fotos	25
Vorschaudateien sortieren	27
Favoriten anlegen	28
Vorschaudateien nutzen	28
Weitere Elemente in der Foto-Sidebar	29
MÖGLICHKEITEN DES ASSISTENTEN KENNENLERNEN	30
Schritt 1: Fotos hinzufügen und Reihenfolge festlegen	30
Fotos hinzufügen	30
Fotos entfernen	35
Duplikate und Auflösung	36
Fotos mit Bildunterschriften versehen	37
Verteilung der Fotos	38
Fotos bearbeiten	39
Schritt 2: Seitenaufteilung & Überschriften bearbeiten	41
Ansicht ändern	43
Aufteilung ändern	43
Seiten beschriften	49
Auflösung beachten	51
Schritt 3: Produktdetails & Vorlage	52
Designvorlage wählen	52
Projektname und Speicherort	54

FOTOBUCHSEITEN – FOTOS EINSETZEN & ENTFERNEN	58
SmartLayout nutzen	58
Fotos einsetzen	60
Fotos tauschen, ersetzen und entfernen	70
Fotoplatzhalter anpassen	74
Größe eines Fotoplatzhalters ändern	74
Bildausschnitt bestimmen	77
Foto einpassen	81
Fotoplatzhalter drehen	82
Leere Platzhalter	83
Platzhalter umwandeln	85
Fotos in die Zwischenablage legen	92
Freies Platzieren ohne SmartLayout	95
 MIT TEXTEN ARBEITEN	 101
Eine Textbox platzieren	101
Text eingeben	103
Schriftvorgaben nutzen	105
Texte formatieren	108
Zeichen markieren	108
Absatzformatierung	109
Zeichenformatierung	111
Rechtschreibprüfung	119
Textbox formatieren	121
Textüberlauf	131
Textboxen aufteilen	132
Zwischenablage nutzen	134
Externe Texte	136
Bildunterschriften und Buchrücken	139
Eigene Schriftvorlagen erstellen	142
Texte ohne SmartLayout	146
 ELEMENTE IM FOTOBUCH EINSETZEN	 148
Inhalte sammeln	148
Google Fotos und OneDrive als Quelle	151
MotionType™ einsetzen	152
Eine Landkarte einsetzen	155

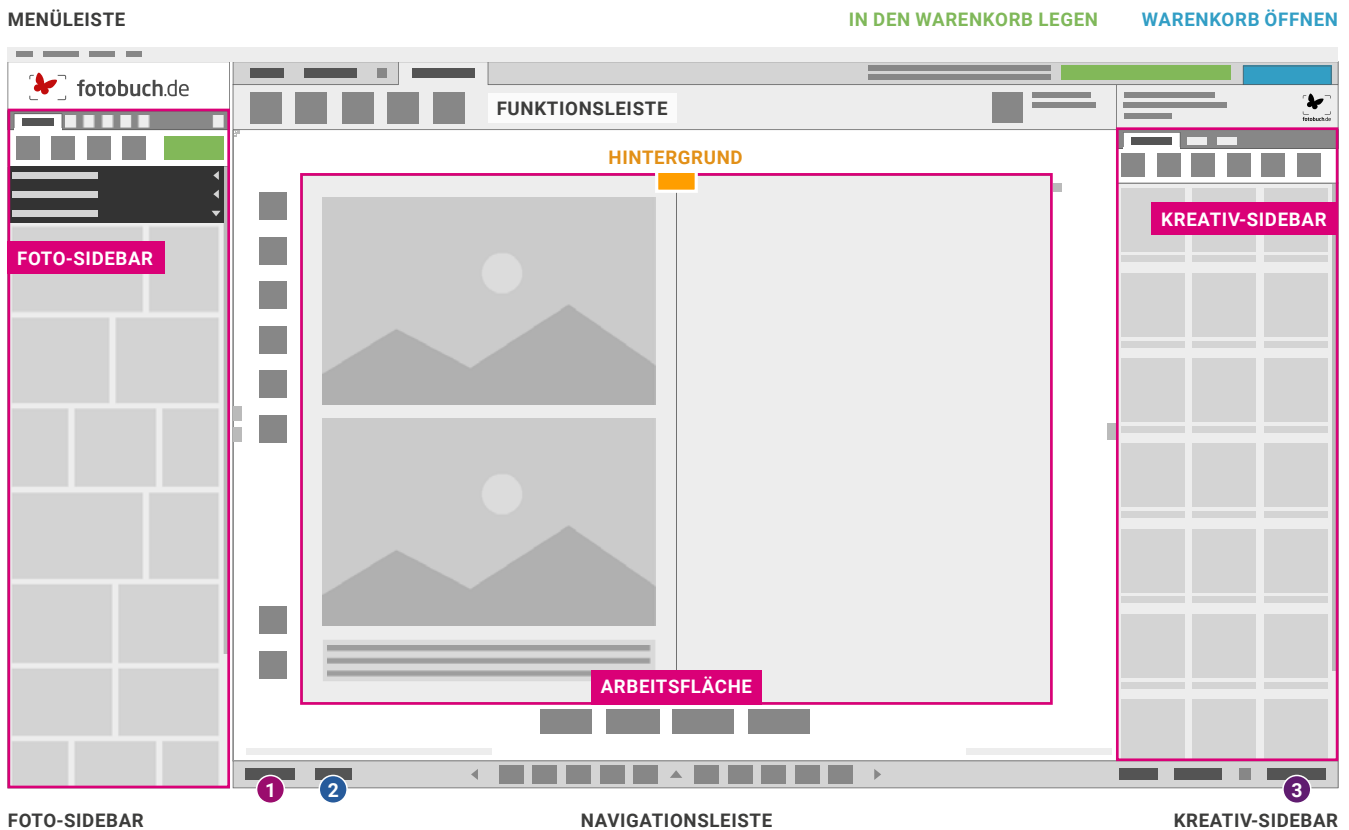
Landkarte über die Foto-Sidebar	155
Kartenausschnitt über Symbol	159
Ihr Fotobuch mit Links versehen – dank QR-Code	168
Audio/Video ins Projekt einfügen	170
Sticker und Sheets verwenden	171
Sticker & Varianten	171
Sticker ins Fotobuch ziehen	173
Farben des Stickers anpassen	174
Varianten nachträglich wählen	177
Sticker anpassen	177
Sticker mit Schatten belegen	179
Sticker duplizieren	180
Sticker überlagern	182
Texte in Stickern ändern	183
Sticker suchen	184
Sticker speichern	185
Beispiele Sheets	186
Artwork verwenden	188
Wie ist ein Artwork aufgebaut?	188
Wie bekomme ich ein Artwork in mein Fotobuch?	188
Artwork vergrößern oder drehen	190
Quelle suchen	190
Elemente anpassen	191
Eigenes Design erstellen	192
Farbe gegen Foto tauschen	193
Eigene Fotos verwenden	193
Foto durch Farbe ersetzen	194
Fotoausschnitt anpassen	195
Text eingeben	195
Farben ändern	196
Eigenes Artwork speichern	198
Beispiele Artworks	199
Ebenen nutzen	201
Pixabay™ Datenbank	206
Wikipedia™ Online-Enzyklopädie	206
AUFTEILUNG ÄNDERN – DAS SEITENLAYOUT BESTIMMEN	207
Hintergrund festlegen	207

Den Hintergrund mit Farbe füllen	207
Ein Foto als Hintergrund verwenden	213
Hintergründe aus der Kreativ-Sidebar nutzen	217
Beispiele Füllungen	222
Vorlagen einsetzen	223
Vorlage zuweisen	223
Beispiele PRO-Vorlagen	231
Seitenlayouts aus der Kreativ-Sidebar verwenden	233
Eigene Layouts erstellen und als Vorlage speichern	237
Inhalte anfordern	238
 FOTOS BEARBEITEN IN DESIGNER 3	 242
Bildbearbeitung auf die Schnelle	242
Die Bildbearbeitung nutzen	246
Fotos verzieren	258
Fotos mit Rahmen und Elementen versehen	264
Rahmenstile zuweisen	264
Fotoecken verwenden	265
Bildbereiche ausblenden – Masken einsetzen	267
Fotoränder formatieren	269
Linien und Linienstile	272
Fotoplatzhalter mit Füllfarbe versehen	274
Schatten hinzufügen	276
Formatierungen mehrfach nutzen	278
Farben verwenden	279
Farbpalette nutzen	279
Zugriff auf mehr Farben	280
Farbpaletten anlegen	281
Stilvorlagen erstellen	282
 FOTOBUCHSEITEN VERWALTEN	 285
Den Seiten-Manager nutzen	285
Den Seiten-Manager kennenlernen	285
Fehlerquellen aufspüren und beheben	287
Seiten hinzufügen und anordnen	289
 DAS FOTOBUCH SPEICHERN UND BESTELLEN	 294
Fotobuch speichern und öffnen	294

Das Buch kontrollieren	299
Produkt anpassen	302
Bestellvorgang starten	307
DESIGNER 3 ANPASSEN	311
Einstellungen aufrufen	311
Software	312
Softwarestatus	313
Synchronisierung	313
Softwaresprache	313
Arbeitsspeicher	314
Automatisch speichern	314
Verzeichnisse	315
DESIGNER 3 Dateien	316
Projektverzeichnisse	316
Funktionen	317
Synchronisierung	317
Frühere Anpassungen merken	318
Mausradfunktion	318
Fotos im Projekt einbetten	318
Arbeitsfläche	319
Notizen anzeigen	320
SmartLayout Animation	320
Leere Zwischenablage anzeigen	320
Platzhalter außerhalb der Arbeitsfläche	320
Foto	321
Goldener Schnitt Hilfslinien anzeigen	321
Benutzte Bilder transparent anzeigen	322
Fotos extern bearbeiten und öffnen mit	322
PerfectlyClear™ Bildoptimierung	323
Text	325
Hilfsmittel bei Textbearbeitung	325
Buchrücken bei Bearbeitung drehen	326
Texte bei Bearbeitung drehen	326
Rechtschreibprüfung	326
DER VERFASSEN	327

Die Oberfläche kennenlernen

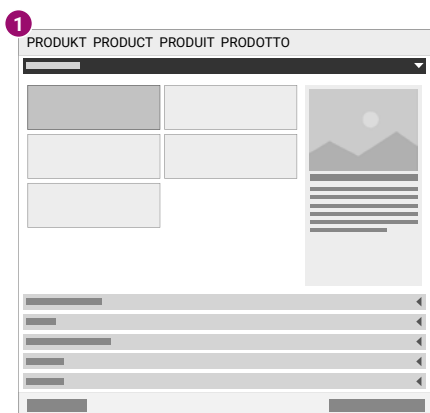
Die Programmoberfläche von DESIGNER 3 ist sehr aufgeräumt, um den Fokus auf die Erstellung Ihres Fotoprojektes zu legen. Sie ist in fünf große Bereiche unterteilt. In der Mitte befindet sich die Arbeitsfläche mit Ihrem Projekt.



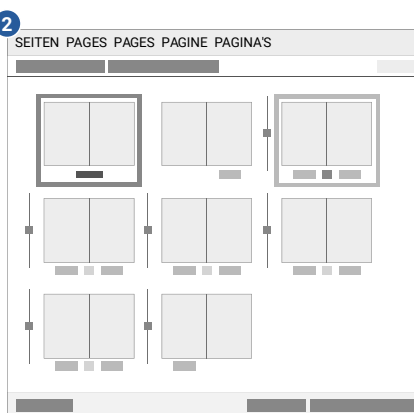
In der **Foto-Sidebar** werden Ihre Fotos und andere Dateien angezeigt – Elemente einfach nach rechts auf das Projekt ziehen.

Schmale, untere **Leiste** mit Buttons. In deren Mitte sehen Sie kleine Vorschaubilder der im Projekt enthaltenen Seiten (Navigation).

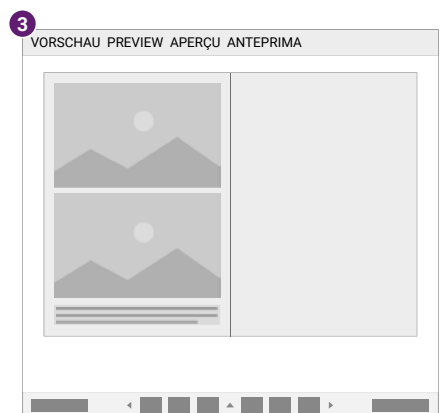
In der **Kreativ-Sidebar** finden Sie exklusive DESIGNER 3 „Zutaten“ wie Sticker, Artwork und Vorlagen für die individuelle Gestaltung.



Im **Produkteditor** können Sie jederzeit Details wie Bindung, Papiersorte und sogar das Format verändern. Sie können nichts falsch machen!



Der **Seitenmanager** bietet eine gute Übersicht über das ganze Projekt. Sie können Seiten verschieben, hinzufügen oder auch löschen.



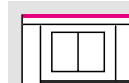
Mit der **Druckvorschau** können Sie das spätere Ergebnis wunderbar bewerten. Exakt wie in der Vorschau wird Ihr Projekt auch gedruckt.

Im Laufe dieses Buches werden Sie die Funktionen und Möglichkeiten der einzelnen Bereiche von DESIGNER 3 kennenlernen. Dieses Kapitel wird Ihnen hierbei den Einstieg erleichtern und Ihnen einen ersten Überblick verschaffen.

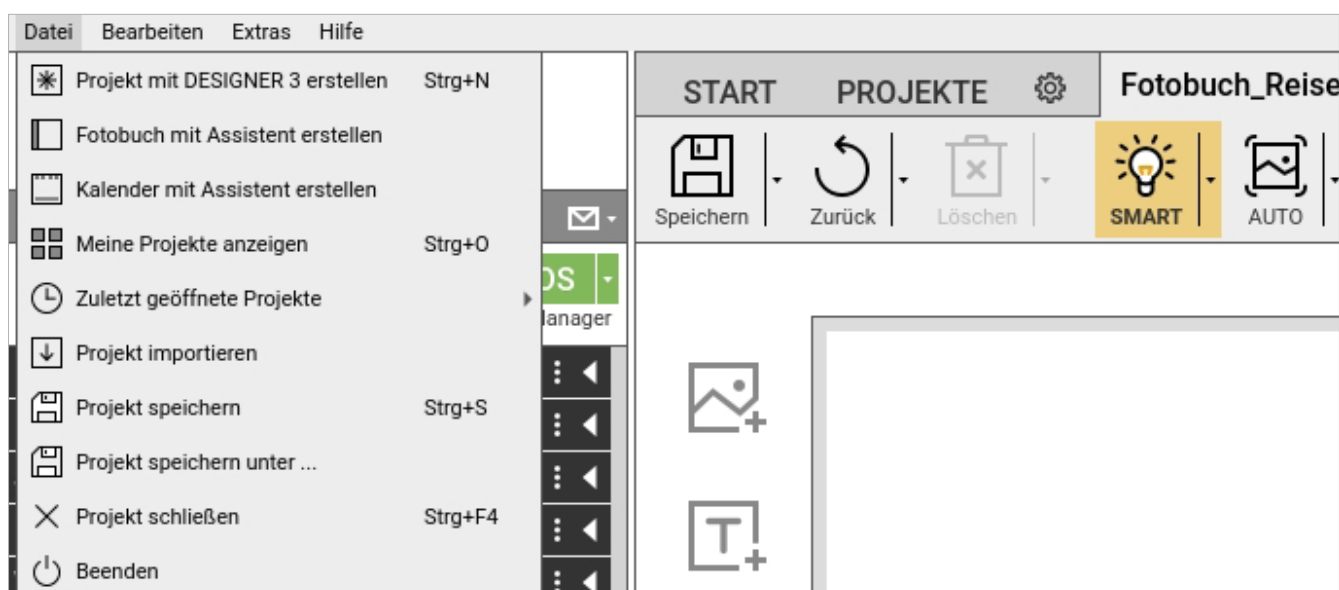
HINWEISE

Beim Start der Fotobuchbearbeitung erhalten Sie einige Hinweise, die Ihnen Informationen zum Einsatz einzelner Bereiche geben. Diese können Sie durch Klick auf das Kästchen vor **NICHT MEHR ANZEIGEN** ausblenden, sodass diese beim nächsten Start nicht mehr erscheinen. Über einen Klick auf **SCHLIESSEN** bleiben die Hinweise bis zum nächsten Start ausgeblendet. Um alle Hinweise mit einem Streich auszublenden, klicken Sie auf **Hilfe ▶ Hinweise ▶ Alle ausblenden**.

Die Menüleiste



Im oberen Bereich befindet sich die Menüleiste, die z. B. den Menübefehl **Datei** beinhaltet. Wird keine Menüleiste angezeigt, lässt sich diese durch Drücken von **Alt** einblenden. Unterhalb der Menübefehle werden durch einen einfachen Mausklick die dazugehörigen Befehle angezeigt. Hierüber können Sie ein Fotobuchprojekt speichern (**Datei ▶ Projekt speichern**) oder in die Einstellungen wechseln (**Bearbeiten ▶ Einstellungen**). Befehle, die zum aktuellen Zeitpunkt keinen Sinn ergeben, sind ausgegraut. So wird der Befehl **Bearbeiten ▶ Kopieren** erst dann aktiv, wenn Sie ein Element ausgewählt haben. Der Befehl **Bearbeiten ▶ Einfügen** kann nur dann ausgeführt werden, wenn Sie vorher etwas kopiert haben. Einige Befehle können auch über sogenannte Tastenkombinationen aufgerufen werden. Diese werden jeweils hinter den Menübefehlen angezeigt. So bewirkt das Drücken von **Strg + S** das Speichern Ihres Fotobuchprojekts. Eine Übersicht der Tastenkombinationen befindet sich bei **Hilfe ▶ Tastenkürzel**.



Der Menübefehl Datei ist aufgeklappt.



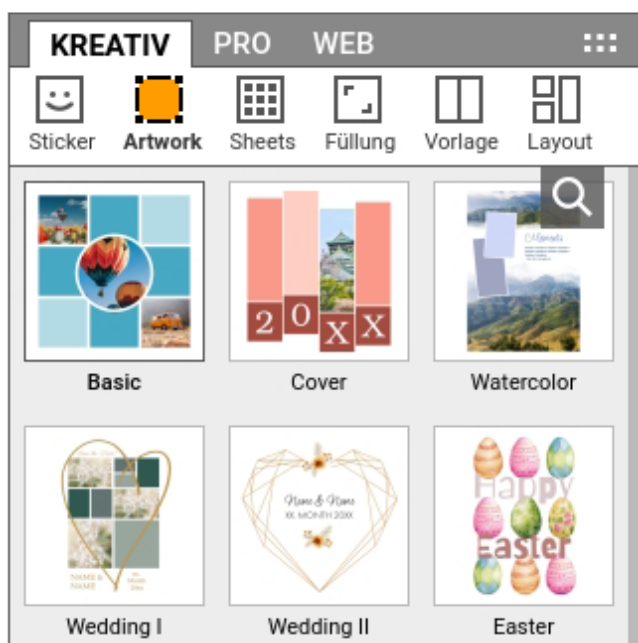
Die Foto-Sidebar ist in verschiedene Tabs unterteilt.

Die Foto-Sidebar

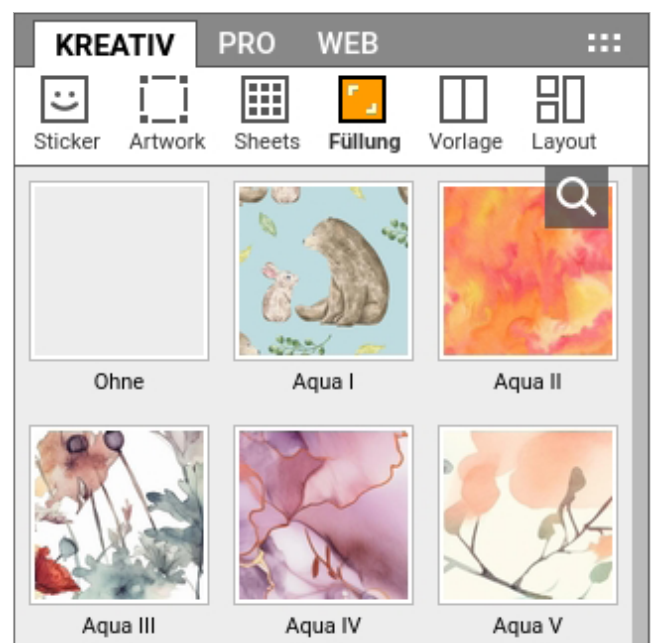
Den linken Bereich der Oberfläche nimmt die Foto-Sidebar ein. Diese ist unterteilt in Fotos, Inhalte sammeln, Google Fotos, OneDrive, MotionType™ sowie Maps (Landkarten). Durch Klick auf einen der Tabs (z. B. **FOTOS**) wird dessen Inhalt angezeigt. Da vor allem der Foto-Tab viele Möglichkeiten bietet und so gesehen die „Schaltzentrale“ für Ihr Fotobuchprojekt darstellt, werden Sie in einem separaten Kapitel alles hierüber erfahren.

Die Kreativ-Sidebar

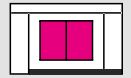
Gegenüber der Foto-Sidebar befindet sich die Kreativ-Sidebar. Auch diese ist in mehrere Tabs unterteilt, die unterschiedliche Inhalte bereitstellen. So finden Sie dort den Tab **KREATIV** beispielsweise mit den Stickern, in dem sich sehr viele grafische Elemente befinden, die Sie zur Gestaltung Ihres Fotobuchs verwenden können. Auch Artwork, Sheets, Füllungen, Vorlagen, Schriftsammlungen und vorgefertigte Layouts lassen sich in der Kreativ-Sidebar aufrufen und anwenden. Einige der Reiter verfügen über ein Suchfeld, das Ihnen das Finden von gewünschten Elementen vereinfacht.



Die Kreativ-Sidebar beinhaltet z. B. Artworks oder Füllungen.



Die Arbeitsfläche

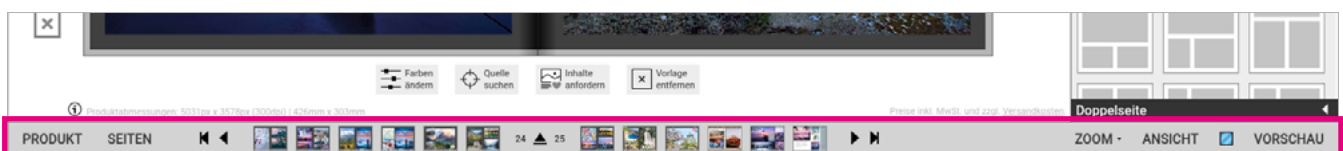


Den Großteil des Bildschirms nimmt die Arbeitsfläche ein. Hier werden Ihnen das Projekt angezeigt und wartet nur darauf, mit Ihren Fotos oder den Elementen aus der Kreativ-Sidebar sowie mit Texten bestückt zu werden.



Die Arbeitsfläche nimmt den größten Bereich ein.

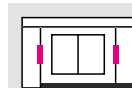
Oberhalb der Arbeitsfläche befindet sich die Funktionsleiste. Hier können Sie z. B. Ihr Fotobuchprojekt speichern oder das sogenannte SmartLayout aktivieren bzw. deaktivieren. Die Funktionsleiste passt sich der aktuellen Arbeit an, d.h. wenn Sie z. B. einen Text verfassen, beinhaltet die Funktionsleiste passende Symbole, z. B. zur Auswahl der Schriftart etc. Unterhalb der Arbeitsfläche können Sie über die Schaltfläche **SEITEN** den Seitenmanager aufrufen, der Ihnen Miniaturansichten der einzelnen Fotobuchseiten anzeigt. Hierüber lassen sich neue Seiten einfügen oder die Reihenfolge ändern. Eine ähnliche Funktion hat die Navigationsleiste, die die Fotobuchseiten unterhalb der Arbeitsfläche einblendet – hierüber lässt sich von Fotobuchseite zu Fotobuchseite navigieren, aber auch das Einfügen neuer Seiten ist hierüber möglich.



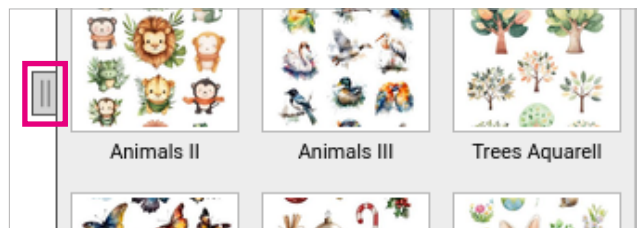
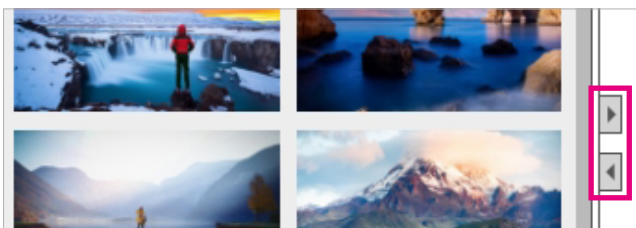
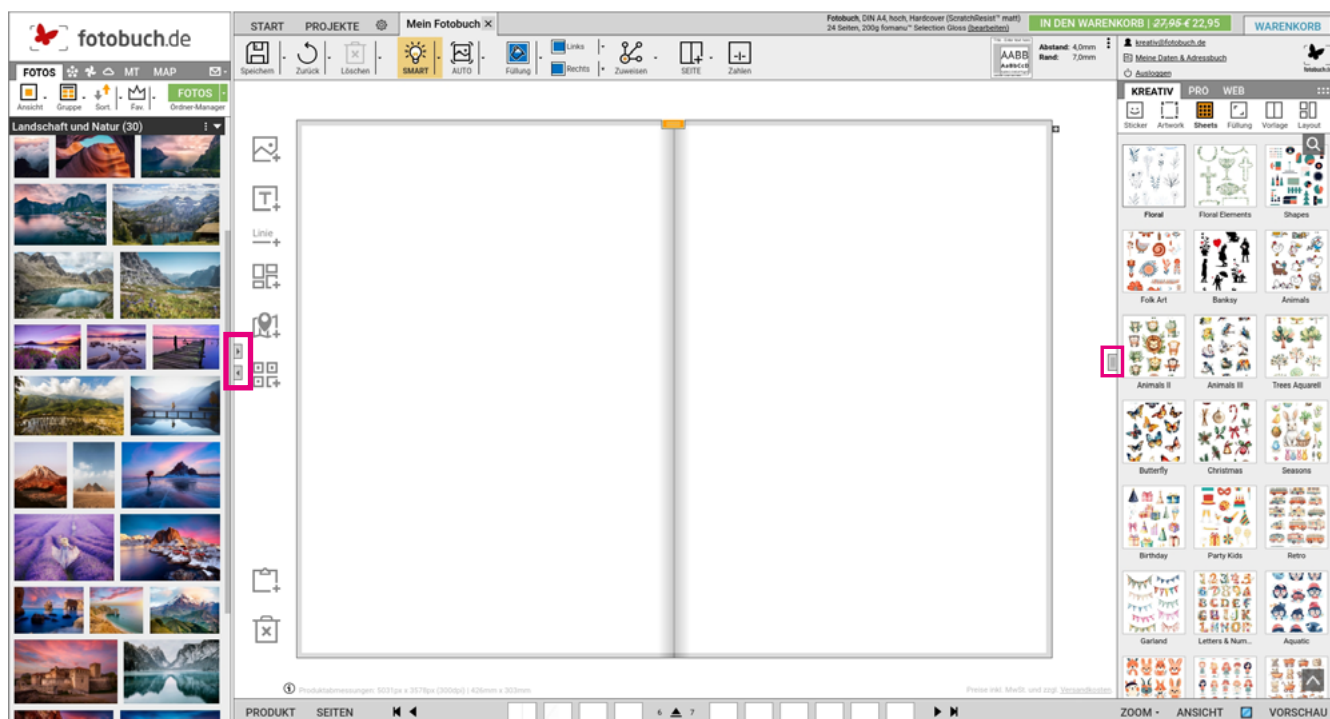
Das Fotobuch lässt sich über die Navigationsleiste oder den Seitenmanager gut organisieren.

Ebenfalls im unteren Bereich befindet sich die Schaltfläche **PRODUKT**, die Ihnen einen schnellen Blick auf die Eigenschaften des gewählten Fotobuchs, z. B. die Größe, die Papier-sorter und den Preis, geben und Änderungen ermöglicht. Ganz rechts im unteren Bereich können Sie außerdem die **VORSCHAU** aufrufen, die Ihr Projekt genauso darstellt, wie es später gedruckt wird.

Sidebars ausblenden



Auch wenn die Arbeitsfläche den größten Teil der Programmoberfläche einnimmt, kann es hilfreich sein, die Bereiche, die gerade nicht benötigt werden, auszublenden. Möglich ist dies über die Pfeile rechts neben der Foto-Sidebar und das Strich-Symbol links neben der Kreativ-Sidebar. Ein einfacher Klick reicht aus, um den jeweiligen Bereich auszublenden und somit mehr Platz für die Arbeitsfläche zu schaffen. Wenn Sie eine Sidebar auf diese Weise ausblenden, bleiben die Pfeile und auch das Strich-Symbol erhalten, wechseln die Farbe und blenden den entsprechenden Bereich durch einfachen Mausklick wieder ein.



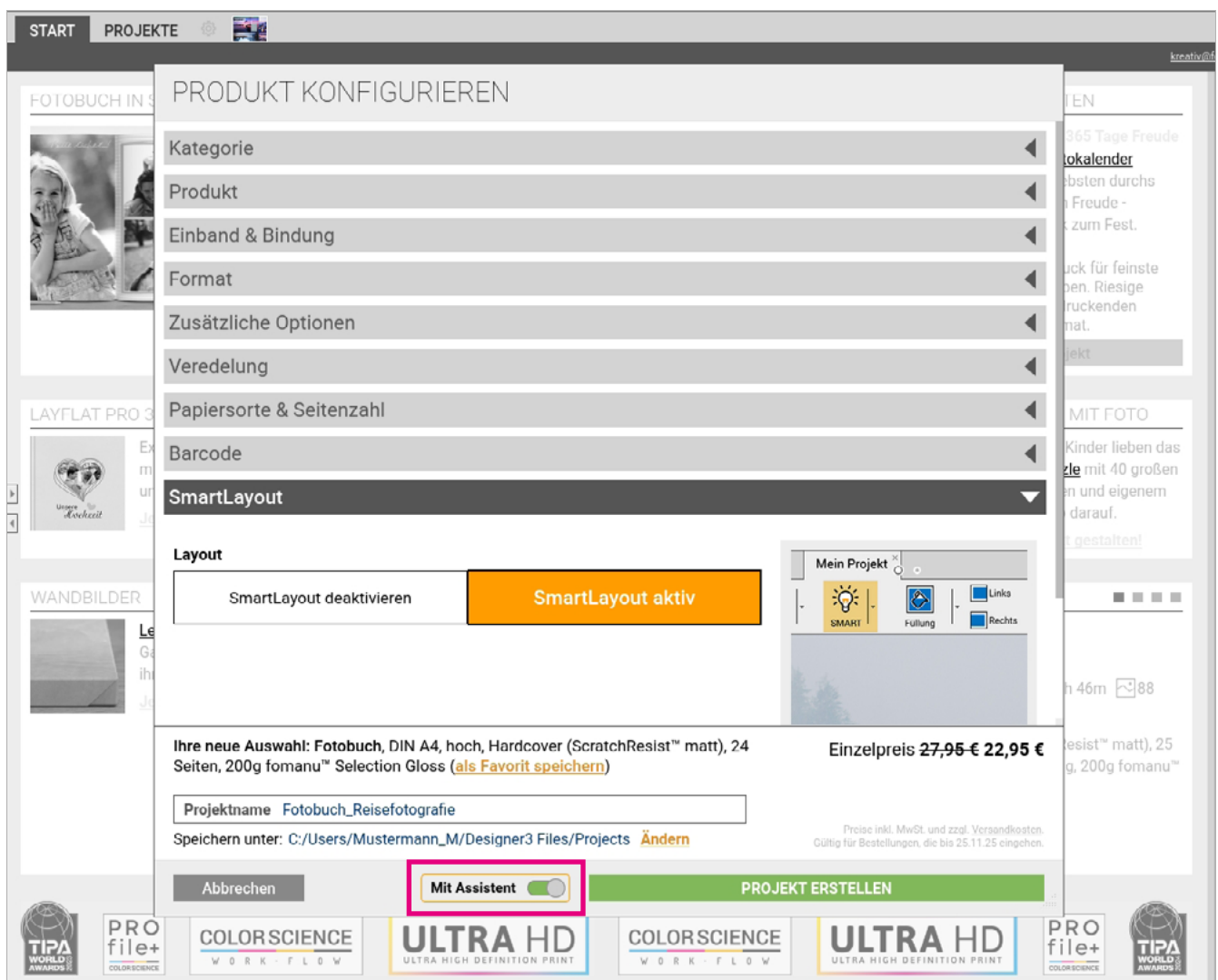
Die Pfeile und das Strich-Symbol dienen zum Aus- und Einblenden der Sidebars.

Sie haben nun einen Überblick über die einzelnen Bereiche – im Laufe dieses Buches werden Sie alle Bereiche näher kennenlernen – bleiben Sie gespannt.

Ein Fotobuch mit dem Assistenten erstellen

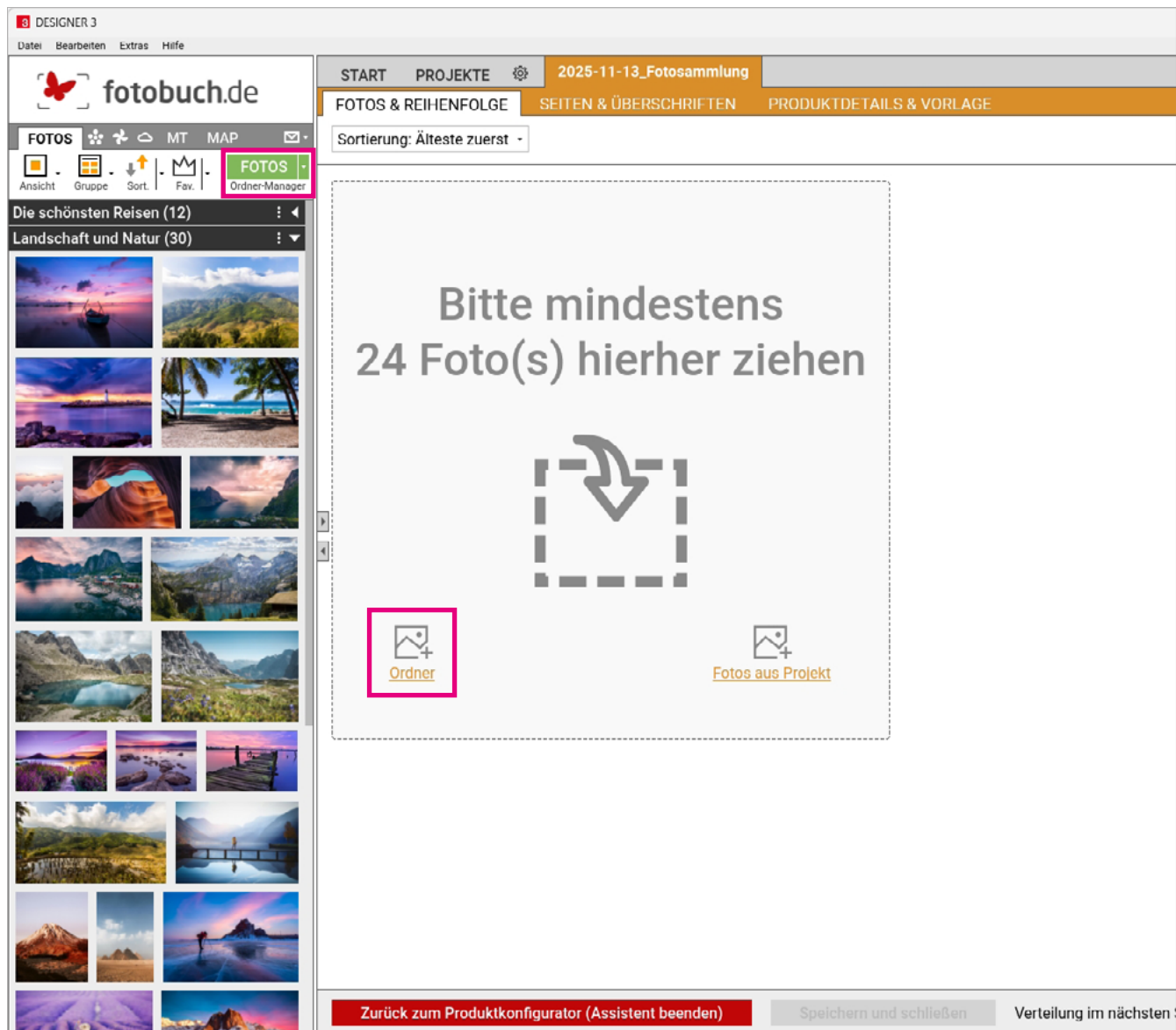
Sie werden überrascht sein, wie schnell Sie mit DESIGNER 3 Ihr Fotobuch erstellen können. Lassen Sie uns gemeinsam die grundlegenden Schritte gehen, bevor Sie in den folgenden Kapiteln weitere Informationen zu den Funktionen und Möglichkeiten erhalten.

Wenn Sie in DESIGNER 3 ein neues Projekt starten, können Sie festlegen, ob Sie ein Assistent bei der Erstellung Ihres Fotobuchs unterstützen soll oder ob Sie von Grund auf, d.h. ohne Assistenten, arbeiten wollen. Egal für welchen Weg Sie sich entscheiden: Sie können Ihr Buch immer individuell gestalten und sind nicht an Vorgaben gebunden. Daher kann es von Vorteil sein, den Assistenten zu nutzen und somit eine gute Grundlage zu schaffen.

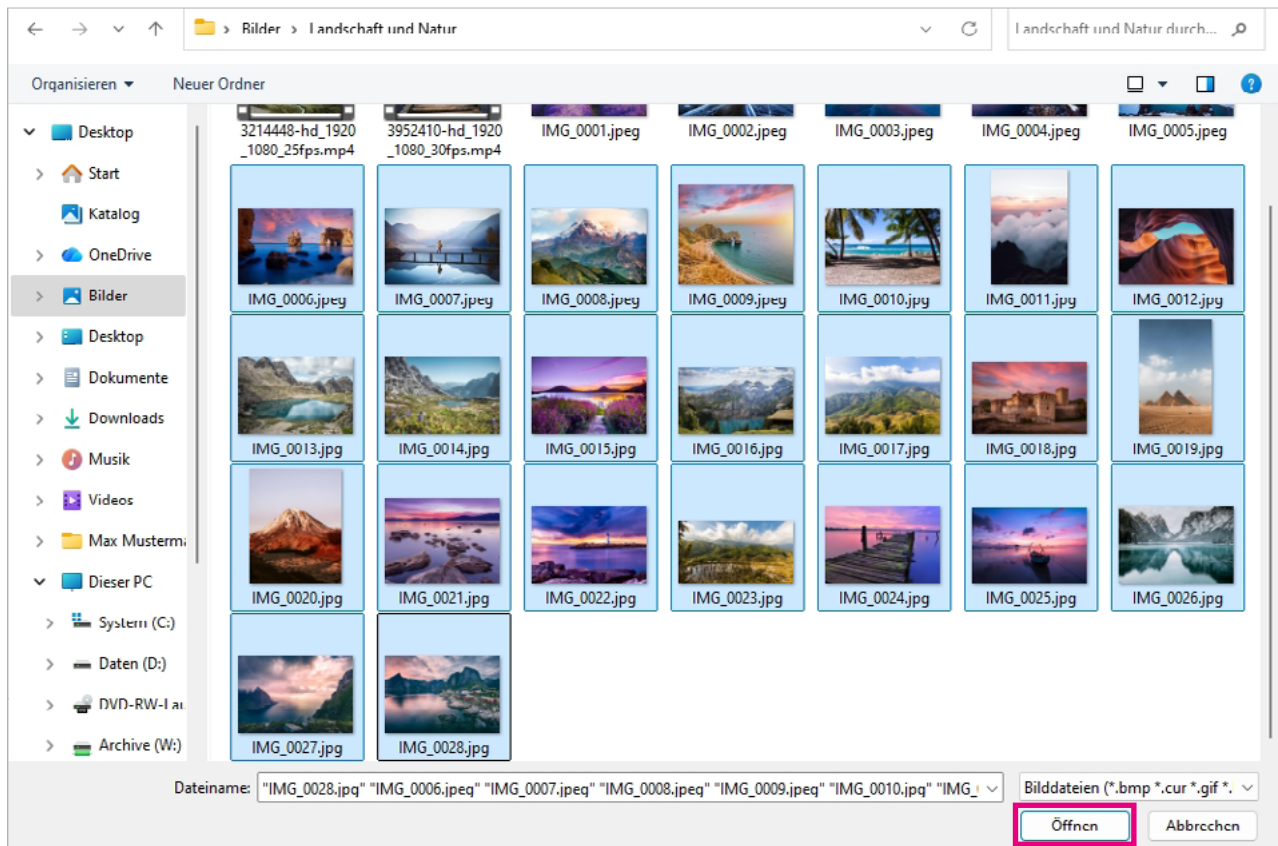


Sie bestimmen, wie Ihr Fotobuch erstellt wird.

Also – auf geht's: Nach der Produktkonfiguration ist die Schaltfläche **Mit Assistent** bereits aktiviert. Es öffnet sich nach dem Klick auf **PROJEKT ERSTELLEN** der erste Schritt, die Auswahl der gewünschten Fotos. Sie haben hier zwei Möglichkeiten: Entweder Sie klicken auf **Ordner** in der unteren, linken Ecke des hellgrauen Feldes oder Sie nutzen den **Ordner-Manager** aus der Foto-Sidebar.

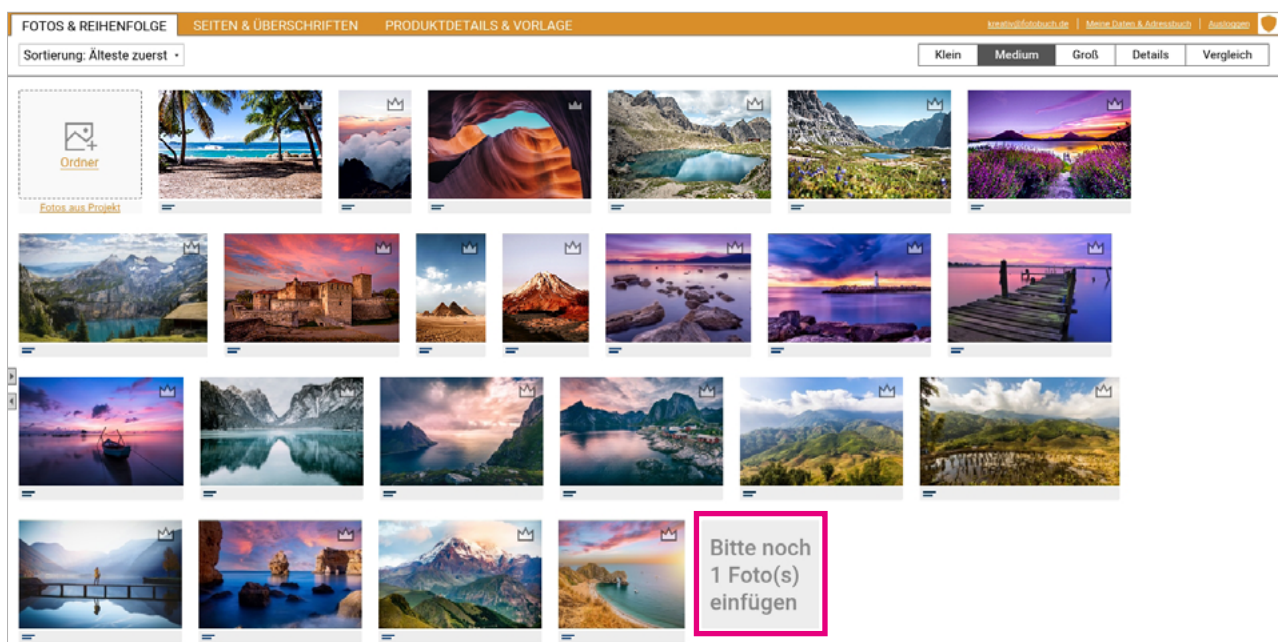


Wählen wir in diesem Beispiel den Klick auf **Ordner**. Es öffnet sich daraufhin das Dialogfenster **Fotos auswählen**. Wechseln Sie hier zum Ordner, der die Fotos beinhaltet, die Sie gerne im Fotobuch verwenden wollen. Wenn Sie alle beinhalteten Fotos nutzen wollen, klicken Sie ins erste Foto, halten die Umschalt-Taste gedrückt und klicken dann in das letzte Foto des Ordners. Die somit ausgewählten Fotos werden farblich hinterlegt. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Öffnen**.



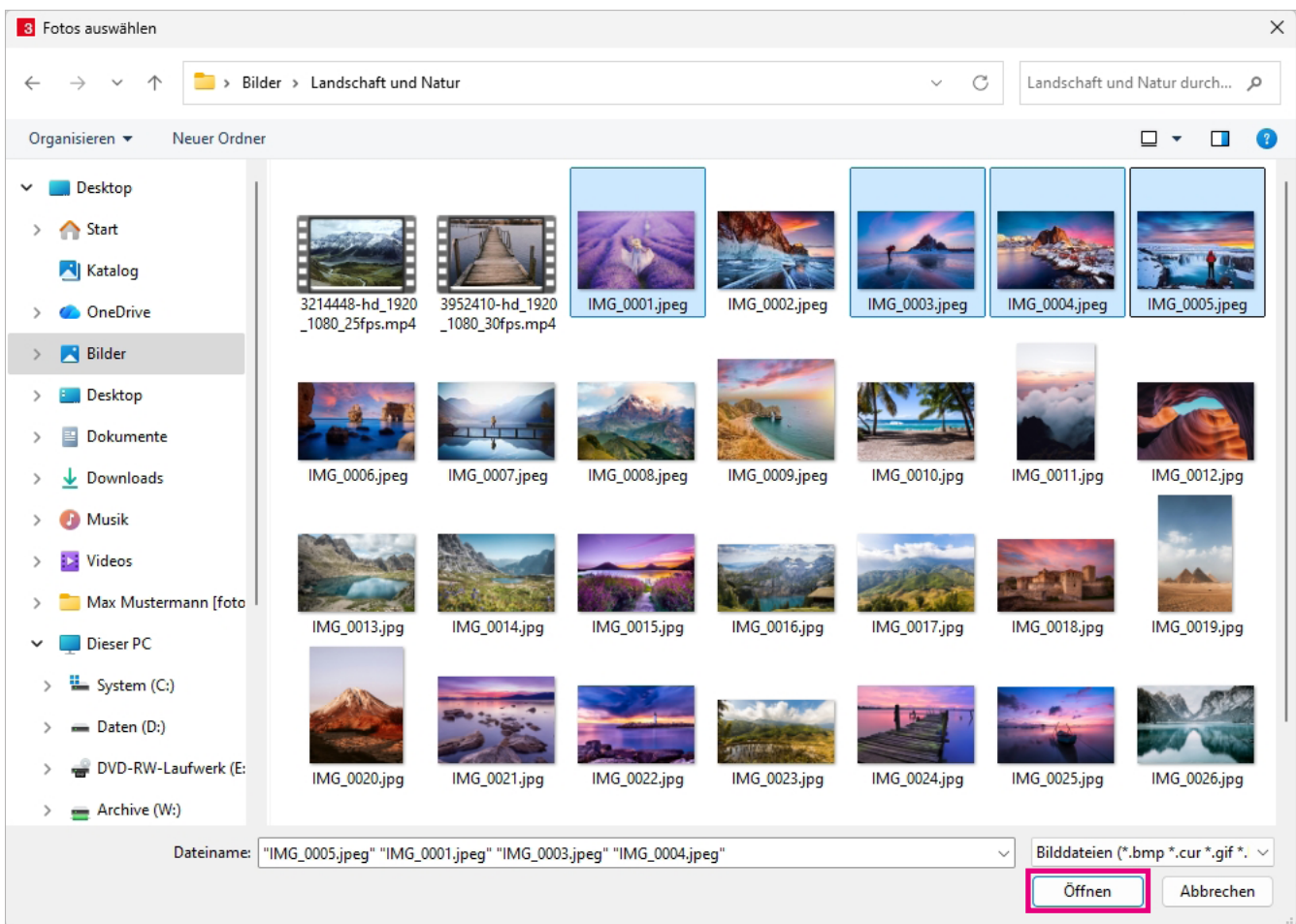
Die Fotos eines Ordners wurden ausgewählt.

Die ausgewählten Fotos werden daraufhin geladen und Sie erhalten Informationen über den Fortschritt dieser Übertragung. Die Fotos werden anschließend als Miniaturbilder angezeigt. Haben Sie ein klein wenig Geduld, bis alle Fotos eingeblendet werden. Da der Assistent mindestens 24 Fotos benötigt und diese Mindestanzahl durch die gerade ausgeführte Übertragung nicht erreicht wurde, erhalten Sie am Ende der Miniaturansichten einen Hinweis, dass eine gewisse Anzahl an Fotos noch eingefügt werden muss.



Die Bilder werden angezeigt – und es fehlt noch 1 Foto.

Wiederholen Sie daher die Schritte zum Hinzufügen von Fotos. Klicken Sie auf **Ordner** (erstes Feld in der ersten Fotoreihe), wechseln Sie in den gewünschten Ordner und wählen Sie das gewünschte Foto aus. Sie müssen selbstverständlich nicht immer den gesamten Inhalt eines Ordners auswählen. Im folgenden Beispiel wurde ein Foto ausgewählt, dann wurde bei gedrückter Strg-Taste auf weitere Fotos ein einfacher Mausklick ausgeführt. Auf diese Weise wählen Sie Fotos aus, die nicht zwingend „benachbart“ sein müssen. Es empfiehlt sich, bei solch einer Teilauswahl die Miniaturansicht zu nutzen. Wenn Sie mit der Auswahl fertig sind, klicken Sie auf **Öffnen** und schon werden diese Fotos ebenfalls hinzugefügt.

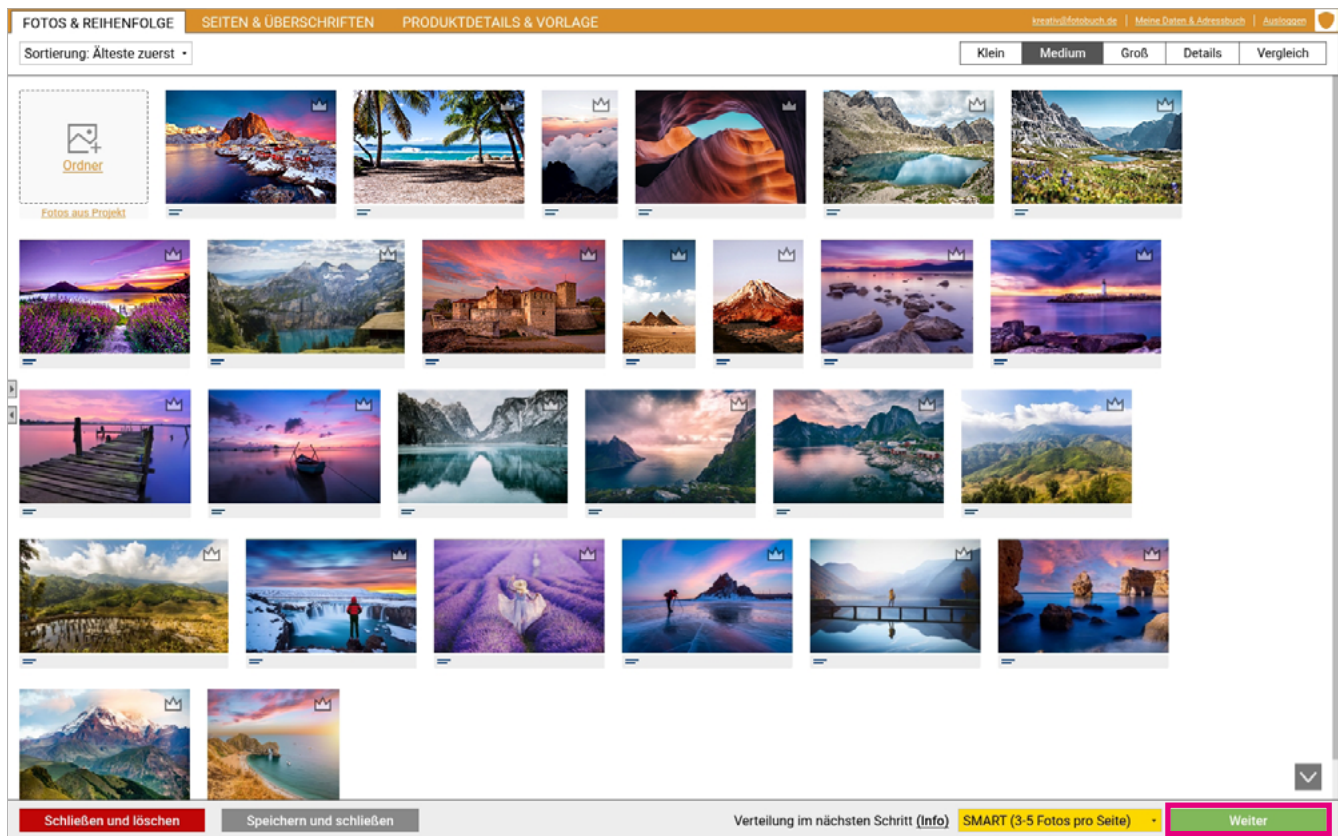


Mehrere einzelne Fotos wurden ausgewählt.

VERTEILUNG DER BILDER

Nachdem Sie Ihre Bilder oder einen gesamten Bilderordner hinzugefügt haben, wird Ihnen oben in der Mitte die aktuelle Bildverteilung angezeigt. Je nach Anzahl der ausgewählten Bilder bietet Ihnen der Assistent **drei unterschiedliche Verteilungsoptionen** an. Diese können Sie ganz nach Wunsch anpassen – eine hilfreiche Funktion für Ihren persönlichen Anspruch.

Für dieses Beispiel soll die Fotoauswahl genügen – weiter geht's mit dem nächsten Schritt: Klicken Sie im unteren Bereich auf die Schaltfläche **Weiter**.



Die Auswahl ist erfolgt, durch Weiter geht's zum nächsten Schritt.

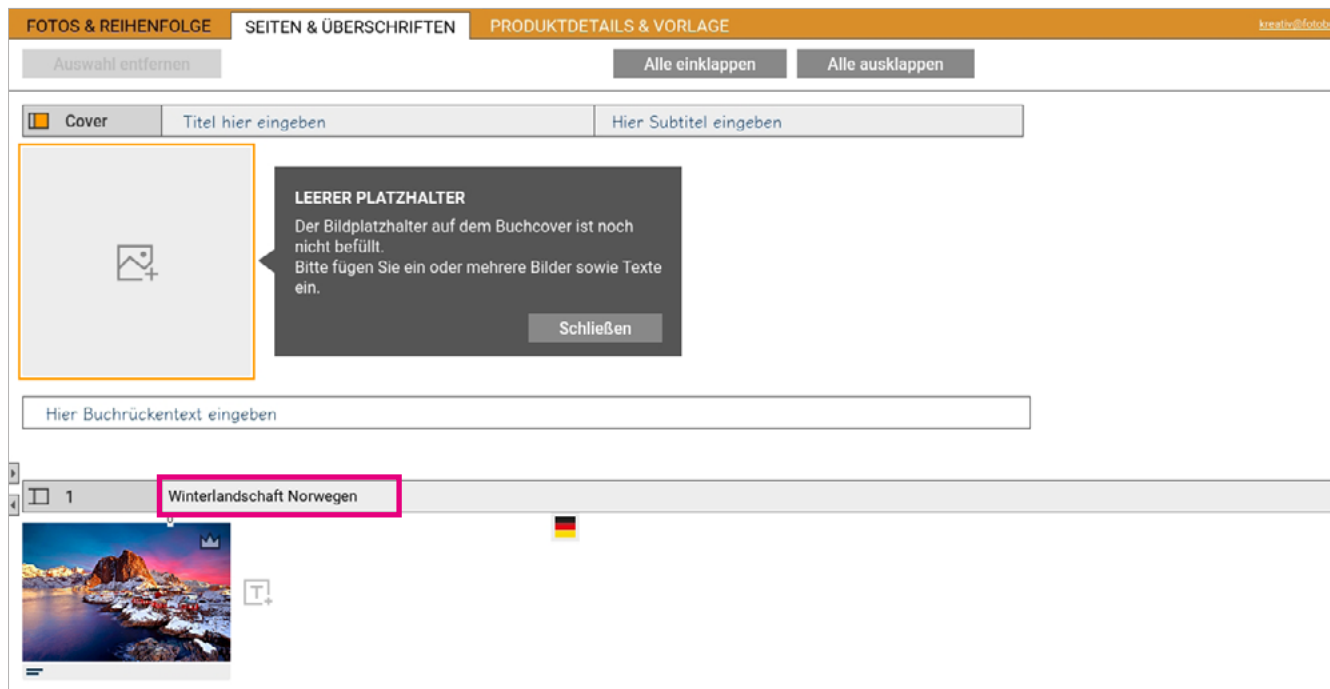
BILDUNTERSCHRIFTEN

Ihnen ist sicherlich aufgefallen, dass unter jedem Miniaturbild ein hellgraues Feld eingeblendet wird. **Bildunterschriften** werden Sie im späteren Verlauf kennenlernen, wenn wir uns die Möglichkeiten in den einzelnen Schritten genauer anschauen.

Wie Sie es der oberen, orangefarbenen Leiste entnehmen können, geht es im nächsten Schritt um **Seiten & Überschriften**. Der gerade aktive Arbeitsschritt ist jeweils mit weißer Farbe hinterlegt. Der Assistent hat Ihre Fotoauswahl auf mehrere Seiten verteilt, manche Seiten mit lediglich einem Foto, andere Seite sogar mit drei Fotos. Diese vorgeschlagene Aufteilung ist nicht in Stein gemeißelt und Sie werden später sehen, wie einfach Sie diese auf Ihre Bedürfnisse hin verändern können. Um den Assistenten kennenzulernen, „akzeptieren“ wir den Vorschlag des Assistenten erst einmal.

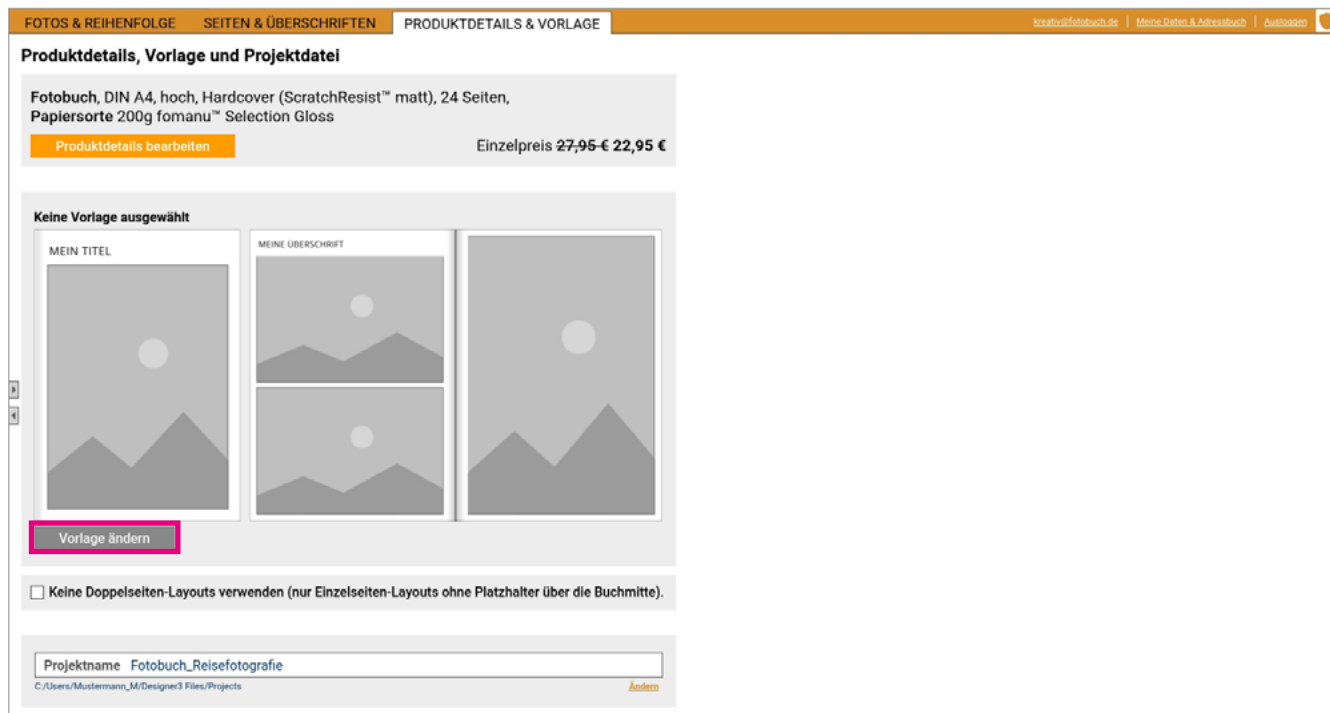
Im Bereich Cover (ganz am Anfang) haben Sie die Möglichkeit, Texte einzugeben – und zwar einen Titel und einen Untertitel (Subtitel) für die Vorderseite sowie einen Buchrückentext. Da der Assistent bisher nur Fotos für den Innenteil des Buches vorhält, können Sie hier außerdem Fotos für die Vorder- sowie ganz am Ende für die Rückseite festlegen. Das werden wir später in einem tiefergehenden Beispiel nutzen. Auf jeder Seite können Sie eine Überschrift vergeben. Das geht ganz einfach: Sie klicken in das Feld **Hier Überschrift eingeben** und tun genau das: Sie geben einen Text als Überschrift ein. Im folgenden Beispiel

wurde auf diese Weise für die erste Seite eine Überschrift eingegeben. Sobald Sie den Text eingegeben haben, wird dieser für die Seite verwendet. Wie sich das auf Ihr Buch auswirkt, werden Sie gleich sehen.



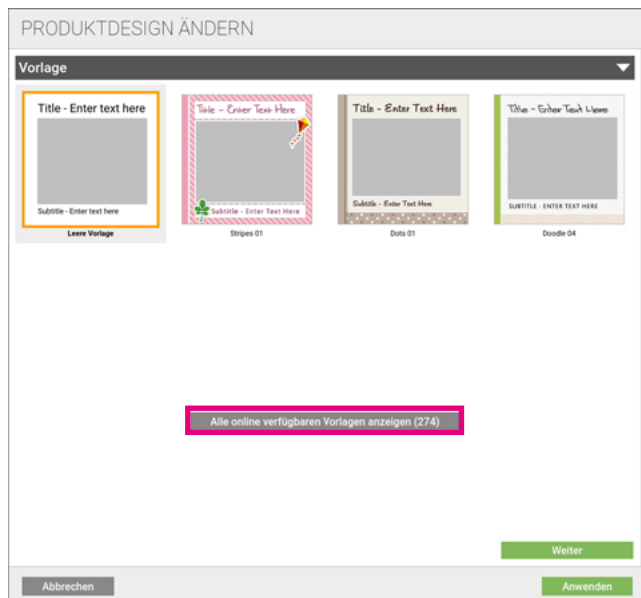
Eine Überschrift wurde vergeben.

Lassen Sie uns weiterschreiten und klicken Sie auf **Weiter**, um zum Schritt **Produktdetails & Vorlage** zu gelangen. Hier können Sie nochmal die Produktdetails, wie das gewählte Buchformat, sehen oder sich nachträglich für ein anderes Format entscheiden, durch einen Klick auf **Produktdetails bearbeiten**.



Im finalen Schritt bestimmen Sie das Design für Ihr Fotobuch.

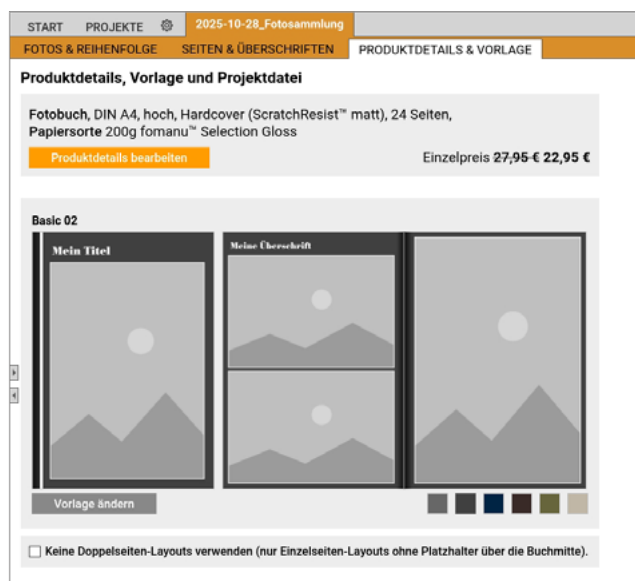
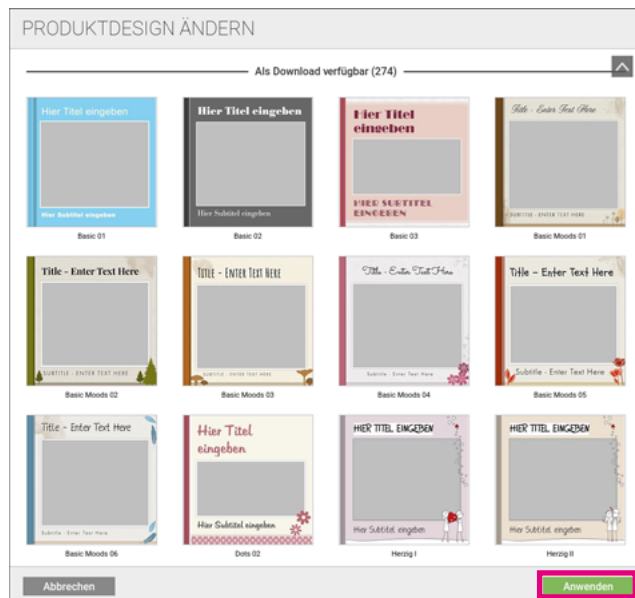
Im letzten Schritt wählen Sie das Design Ihres Fotobuches aus und vergeben einen Projektnamen. Bei dem Design handelt es sich um vorgefertigte Vorlagen, die Platzhalter für Fotos und Texte bereit- und auch Schmuckelemente beinhalten. Voreingestellt ist, dass ohne Vorlage gearbeitet wird. Über einen Klick auf **Vorlage ändern**, erhalten Sie Zugriff auf eine Vielzahl von Designvorlagen.



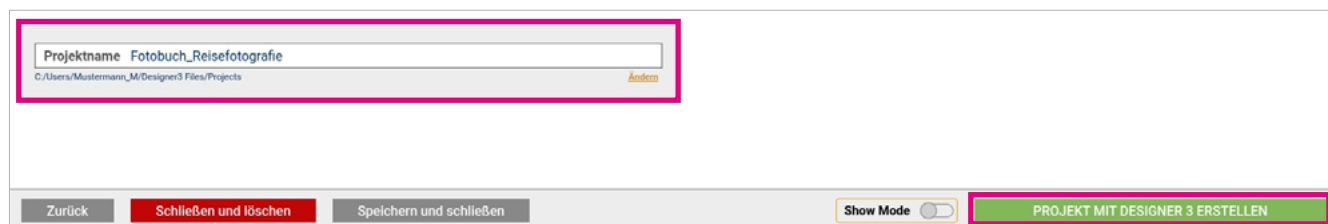
Es stehen verschiedene Vorlagen zur Verfügung.

Wählen Sie durch einen Mausklick die gewünschte Vorlage aus und klicken Sie auf **Anwenden**. Die Vorlage wird übernommen und als Vorschaugrafik eingeblendet. Der Name der verwendeten Vorlage wird Ihnen oberhalb dieser Vorschau angezeigt. Falls Farbvarianten zur Verfügung stehen, lassen sich diese unterhalb der Vorschau wählen. An dieser Stelle haben Sie auch nochmals die Möglichkeit über **Vorlage ändern** Ihre Auswahl anzupassen.

Vergeben Sie noch einen Projektnamen – hier wird Ihnen auch der Speicherort Ihres Fotobuches angezeigt.



Die Vorlage wurde übernommen und Farbvarianten können gewählt werden.

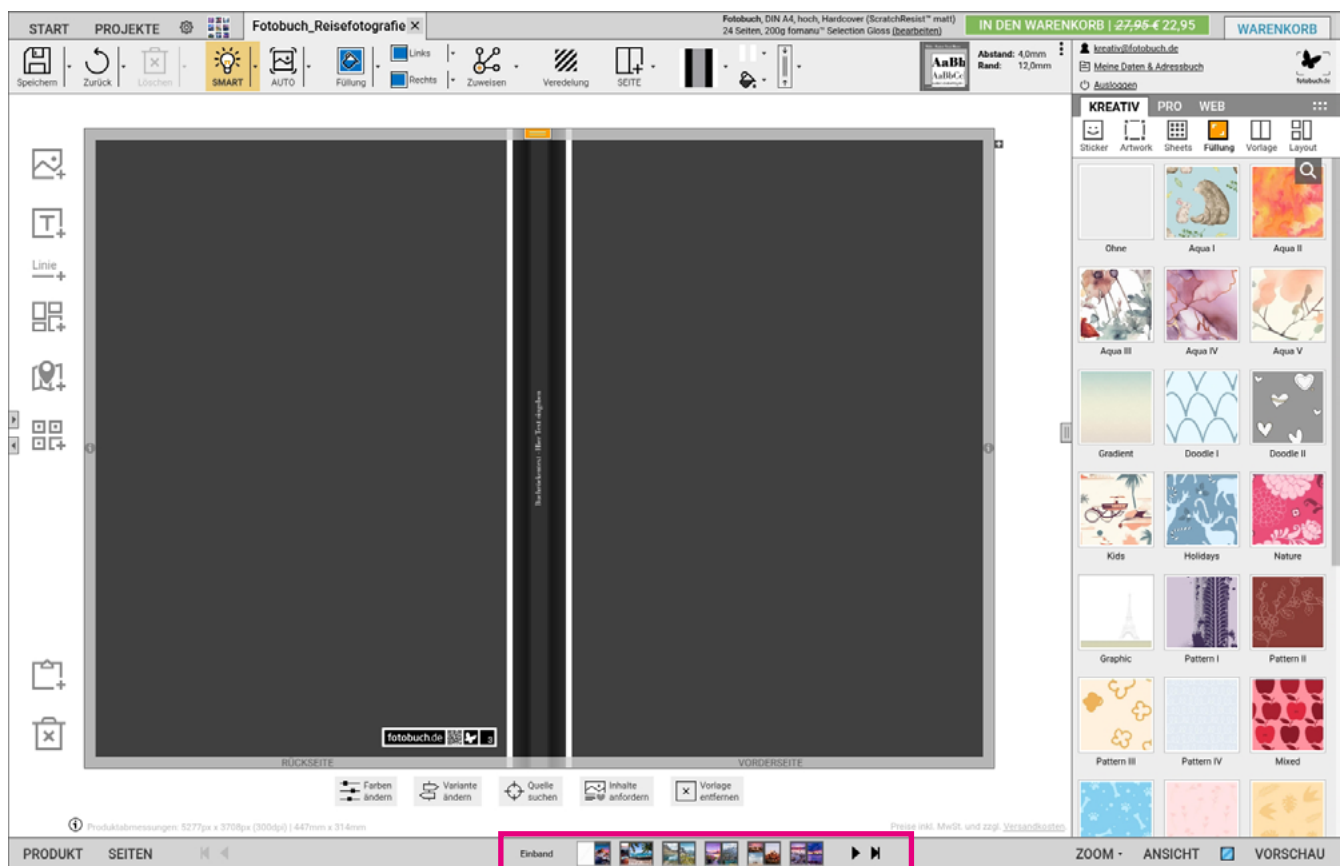


Name vergeben und Projekt mit DESIGNER 3 erstellen.

SHOW MODE

Mit dem Show Mode können Sie die Gestaltung live verfolgen. Änderungen sind jederzeit möglich: Klicken Sie auf **Bearbeiten?**, wechseln Sie zur nächsten Seite oder pausieren Sie den Modus. Der Show Mode geht automatisch zur nächsten Seite über, wenn Sie nichts unternehmen. Sind Sie mit der Gestaltung zufrieden, können Sie das Produkt direkt in den Warenkorb legen oder anderenfalls **zum Produkt** gehen, um weitere Anpassungen vorzunehmen.

Das war es auch schon! Klicken Sie auf **Projekt mit DESIGNER 3 erstellen**, wird die Fotosammlung verlassen und Sie wechseln zur Fotobuchbearbeitung. Hier können Sie über die Navigationsleiste im unteren Bereich durch Klick auf den nach rechts zeigenden Pfeil zur nächsten Doppelseite wechseln und sich auf diesem Weg Seite für Seite anschauen. Der Assistent hat ja bereits Ihre Fotos im Buch platziert.



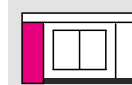
Nun sehen Sie Ihr Projekt in der DESIGNER 3 Arbeitsfläche – schauen Sie sich das Ergebnis an und passen Sie an, was nicht gefällt.

Wenn Sie mit der Zusammenstellung zufrieden sind, können Sie den Bestellvorgang starten, den wir Ihnen im Kapitel [Das Fotobuch speichern und bestellen](#) zeigen.

Und wenn Sie das eine oder andere noch anpassen wollen, dann sollten Sie sich die folgenden Kapitel durchlesen, in denen wir Ihnen alle Funktionen für Ihr individuelles Buch zeigen.

Wenn Sie die Funktionen im Assistenten noch genauer kennenlernen möchten, empfehlen wir Ihnen das Kapitel [Möglichkeiten des Assistenten kennenlernen](#) – dort zeigen wir Ihnen alle Möglichkeiten Schritt für Schritt.

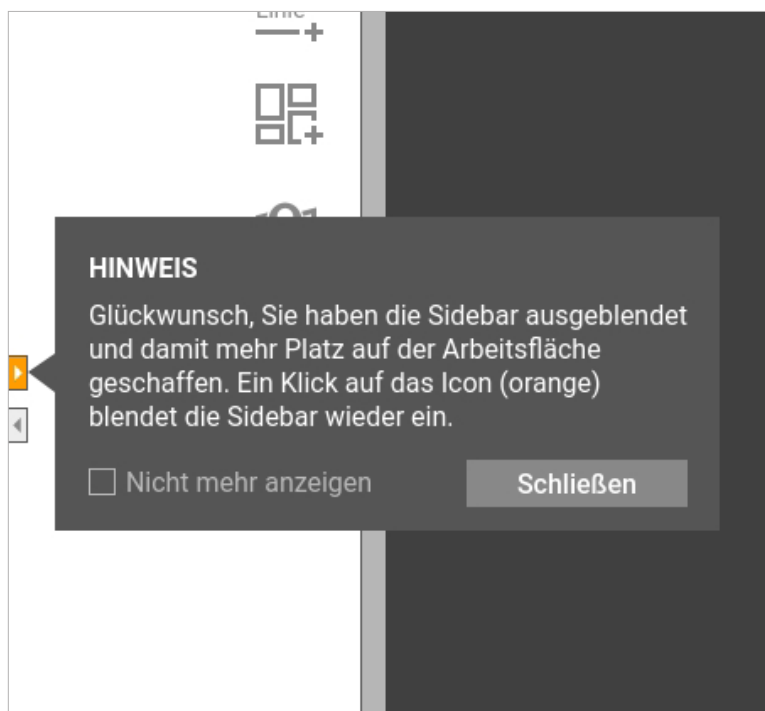
Fotos hinzufügen



Einen Weg, um Bilder in Ihr Projekt einzufügen, haben Sie bereits im Kapitel [Ein Fotobuch mit dem Assistenten erstellen](#) kennengelernt. DESIGNER 3 bietet Ihnen für diese Aufgabe einen eigenen Bereich an, den Foto-Tab, welcher in der Foto-Sidebar untergebracht ist.

Die Foto-Sidebar

Die Foto-Sidebar nimmt die linke Seite der Arbeitsoberfläche von DESIGNER 3 in Anspruch. Sie unterteilt sich in sechs Tabs: Fotos, Inhalte sammeln, Google Fotos, OneDrive, Motion-Type™ (MT) sowie Map (Landkarten). Durch einen Klick auf den Pfeil, der nach links zeigt, lässt sich die Foto-Sidebar ausblenden – ist dies der Fall, nutzen Sie den Pfeil in die entgegengesetzte Richtung, um sie wieder einzublenden.



Die Fotoleiste lässt sich aus- und einblenden.

Der Foto-Tab

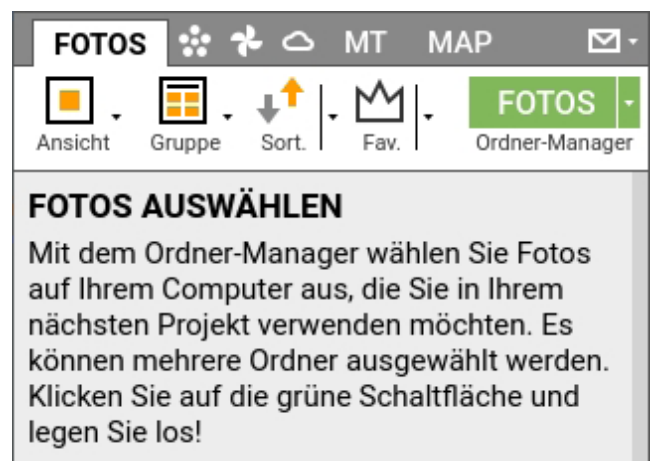
Der Tab **FOTOS** gehört zu den grundlegenden Bestandteilen bei der Erstellung eines Fotobuches. Hier werden Ihre Fotos aufgelistet und können von dort sehr einfach einem Projekt zugewiesen werden.

Im Kapitel *Ein Fotobuch mit dem Assistenten erstellen* haben Sie bereits gesehen, wie Sie Fotos Ihrem Projekt hinzufügen. Dies haben Sie dort durch einen Klick auf **Ordner** erreicht, wodurch sich ein Verzeichnisfenster zur Bildauswahl öffnet.



Fotos lassen sich über einen Klick auf „Ordner“ hinzufügen.

DESIGNER 3 bietet Ihnen aber noch eine weitere, sehr komfortable Möglichkeit der Bildauswahl an. Es handelt sich um den Tab **FOTOS** in der linken Foto-Sidebar. Beim ersten Start ist dieser noch ohne Inhalt und kann durch einen Klick auf die grüne Schaltfläche **FOTOS** über den Ordner-Manager mit den gewünschten Fotos befüllt werden.



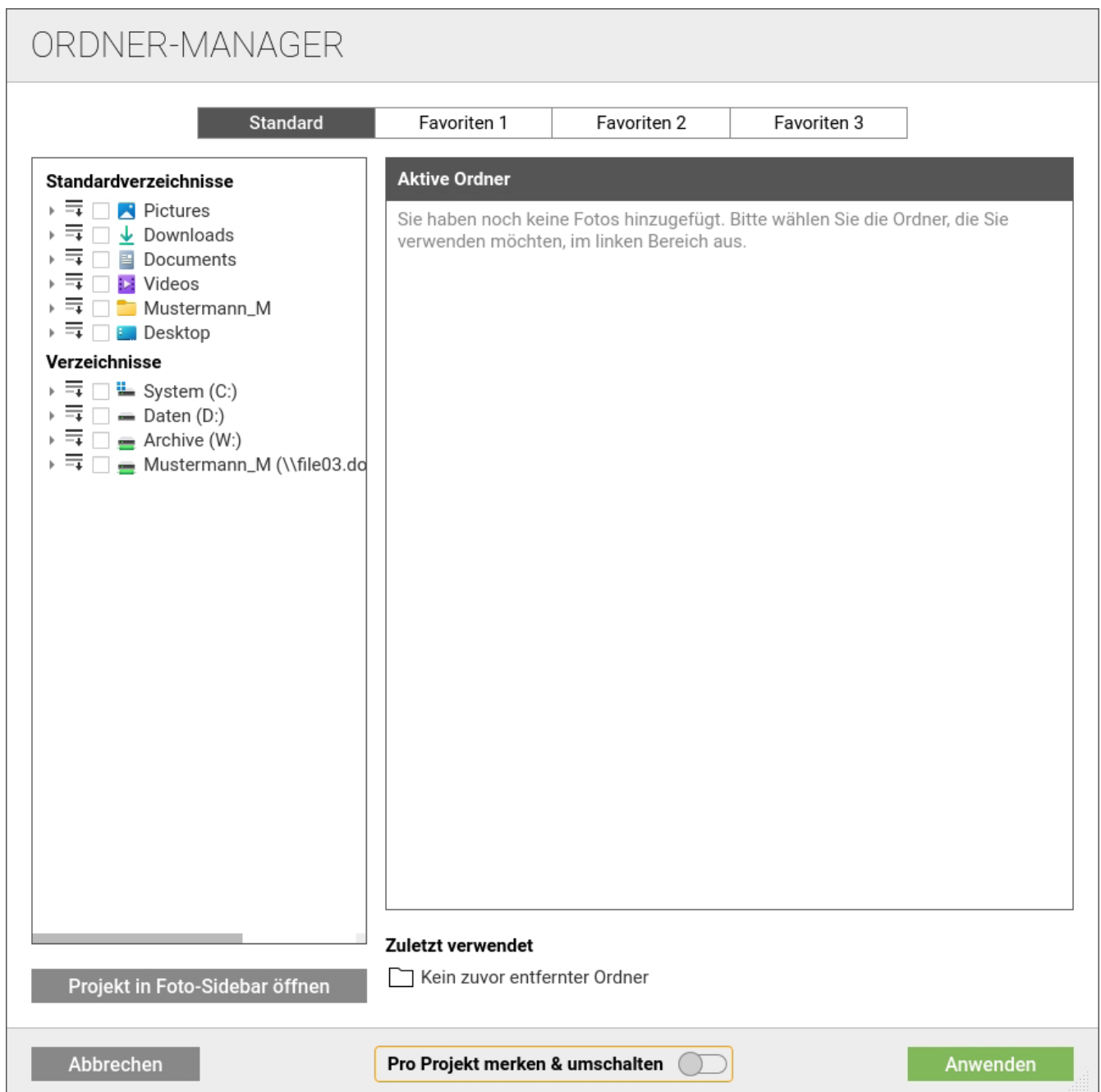
Der Ordner-Manager verwaltet Ihre Ordner.

Wenn Sie den Ordner-Manager aufrufen, erscheint ein Dialogfenster mit drei Bereichen:

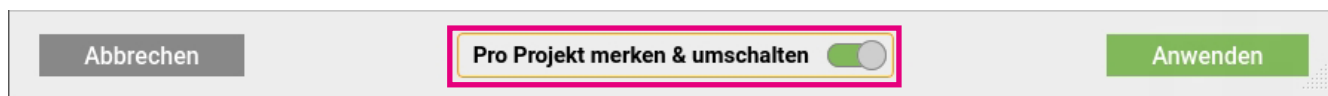
Verzeichnisse: Zeigt alle Verzeichnisse an, die auf Ihrem Rechner vorliegen. Unter Standardverzeichnisse finden Sie die im System hinterlegten Verzeichnisse, die zum Standardrepertoire von Windows gehören, also z. B. der Ordner Bilder (dargestellt als Pictures) oder Ihr Benutzerordner (im Beispiel Mustermann_M).

Aktive Ordner: Sobald Sie ein Verzeichnis im Bereich **Verzeichnisse** durch einen Klick auswählen, wird dieser in der Liste der aktiven Ordner angezeigt. Der Inhalt der Ordner aus dieser Liste wird dann im Foto-Tab in der Foto-Sidebar angezeigt.

Zuletzt verwendet: Ordner die im Bereich **Aktive Ordner** angezeigt werden, können von dort entfernt werden. Sie werden dann im Bereich **Zuletzt verwendet** abgelegt und können von dort wieder dem Bereich Aktive Ordner hinzugefügt werden.



Es besteht die Möglichkeit, unterschiedliche Ordner auszuwählen und als Favoriten zu speichern – Ihnen stehen dadurch bis zu vier unabhängige Ordner-Kombinationen zur Verfügung, die auf Wunsch automatisch pro DESIGNER 3 Projekt angewendet werden können. Das spart wertvolle Zeit. Aktivierung Sie dazu im Ordner-Manager **Pro Projekt merken & umschalten**.

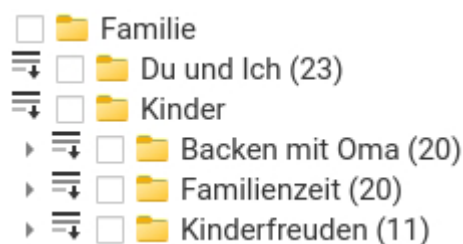


Die Aktivierung der Favoriten je Projekt und das automatische Anzeigen wurden aktiviert.

PRO PROJEKT MERKEN & UMSCHALTEN

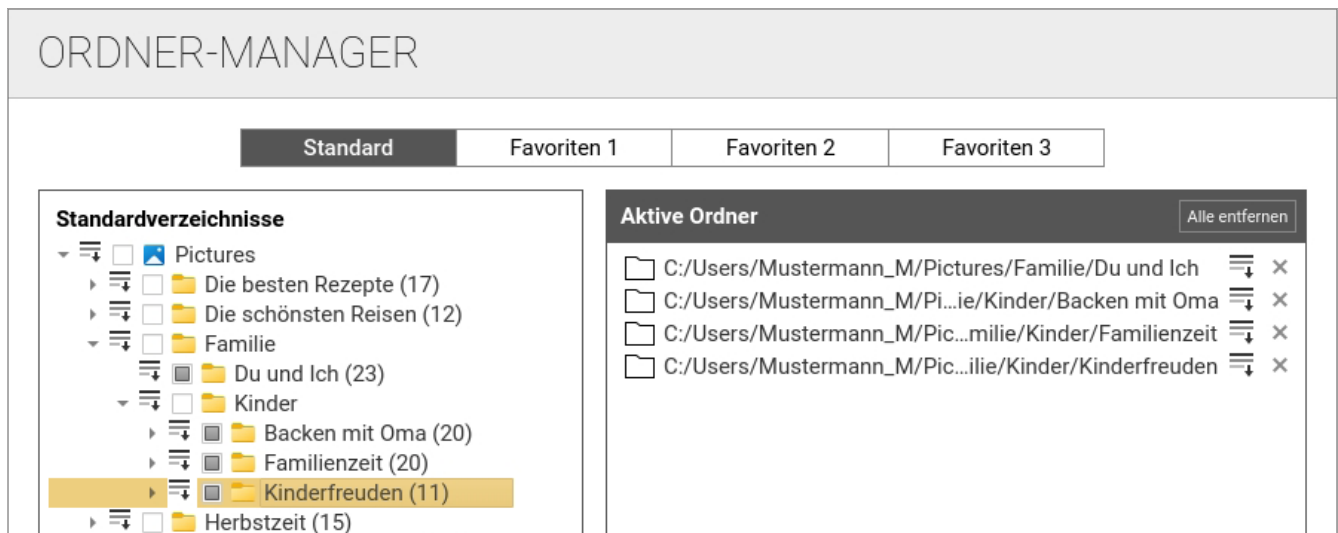
Um für verschiedene Projekte unterschiedliche Bilderordner festzulegen, wird zunächst Projekt A geöffnet, dann wählen Sie im Ordner-Manager bei Favoriten 1 die gewünschten Bilder aus. Nun wird das nächste Projekt geöffnet und über den Ordner-Manager die Bilderauswahl für Favoriten 2 getroffen. Aktivieren Sie im Anschluss die Funktion **Pro Projekt merken & umschalten**. Nach dem Verlassen des Ordner-Managers muss über den kleinen Pfeil neben dem grünen Button **FOTOS** einmalig die Zuordnung der Favoritenordner für jedes Projekt hinterlegt werden. Die Zuordnung bleibt bis zum Schließen von DESIGNER 3 erhalten.

Um ein Fotobuch zu erstellen, müssen Sie zunächst festlegen, welche Ordner oder Verzeichnisse Sie dafür verwenden wollen. Dabei sollten Sie darauf achten, dass nur die Dateien berücksichtigt werden, die sich direkt in einem Ordner befinden, nicht aber eventuelle Unterordner. Beispiel: Sie haben ein Verzeichnis „Familie“ und innerhalb dieses Verzeichnisses gibt es Unterordner – „Du und Ich“, „Kinder“ etc. Diese Ordner können wiederum weitere Unterordner enthalten.



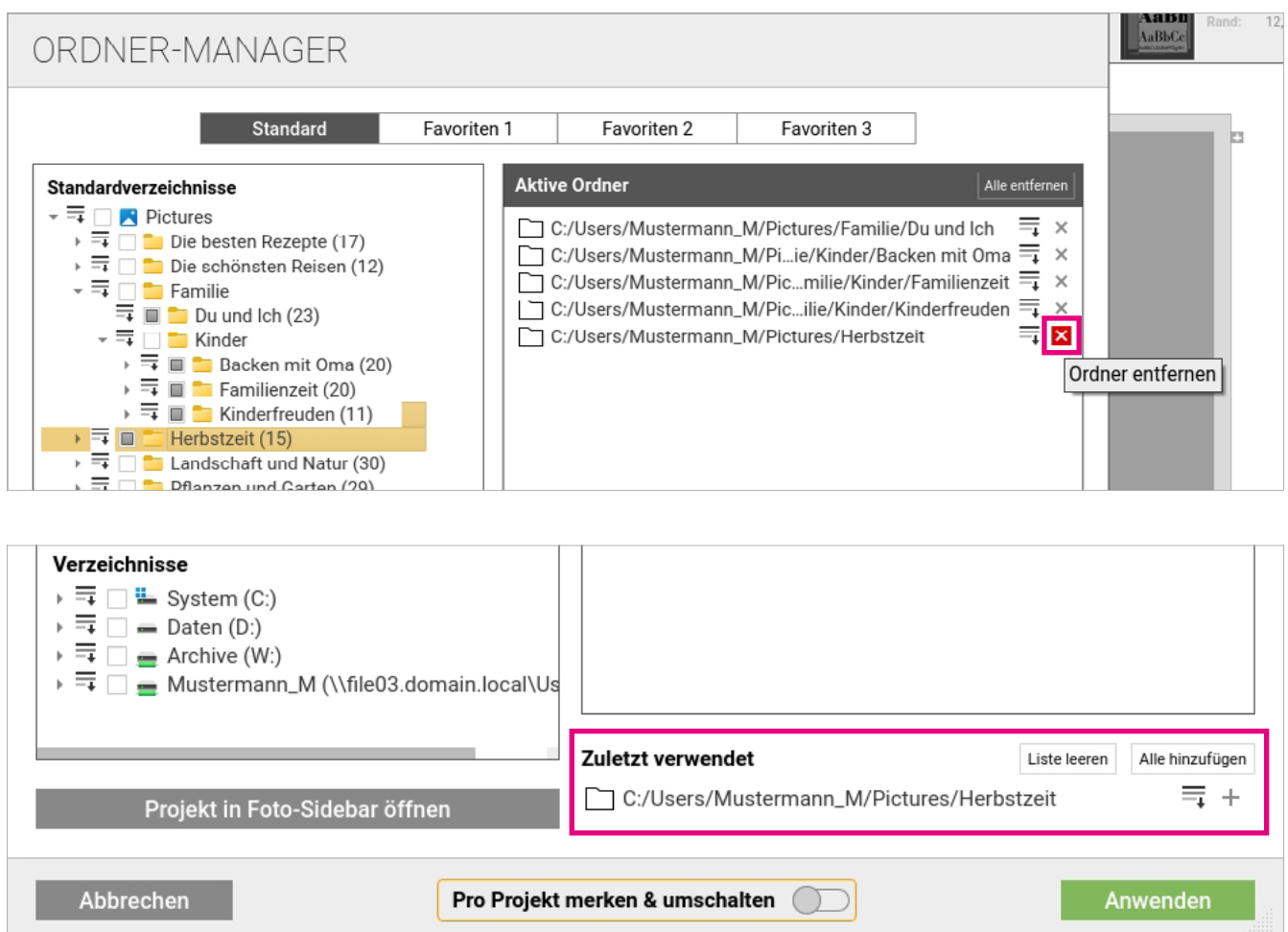
Eine beispielhafte Ordnerstruktur.

Wenn Sie nun im Ordner-Manager auf das Verzeichnis „Familie“ klicken, wird dieses nicht der Liste im Bereich Aktive Ordner hinzugefügt, da sich im Verzeichnis selbst keine Fotos befinden (erkennbar an der fehlenden Zahl in Klammern). Daher lässt sich auch das kleine Kästchen vor „Familie“ nicht füllen, also nicht aktivieren. Dafür wird aber die Struktur aufgeklappt und Sie sehen alle Unterordner. Wenn dort aber auch keine Fotos enthalten sind, werden auch diese Ordner nicht als „benutzt“ eingestuft. Aber auch hier erhalten Sie einen Blick auf die enthaltenen Bilder-Ordner. Da diese über Fotos verfügen, können Sie durch Klick dem Bereich Aktive Ordner hinzugefügt werden – auch das Kästchen wird gefüllt und damit als ausgewählt angezeigt.



Ordner mit Fotos können ausgewählt und dem Bereich **Aktive Ordner** hinzugefügt werden.

Wenn Sie Ordner aus Versehen ausgewählt haben, lassen sich diese aus dem Bereich **Aktive Ordner** durch Klick auf das X hinter dem betreffenden Ordner entfernen. Sie werden daraufhin im unteren Bereich **Zuletzt verwendet** abgelegt, damit Sie diese von dort schnell wieder hinzufügen können. Lassen Sie sich nicht vom Wort „entfernen“ erschrecken – hierbei geht es nur um das Entfernen aus dem Bereich **Aktive Ordner**, der Ordner bleibt Ihnen selbstverständlich erhalten und wird nicht gelöscht.



Wenn Sie alle gewünschten Verzeichnisse ausgewählt haben und diese im Bereich **Aktive Ordner** aufgelistet werden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Anwenden**. Daraufhin werden die beinhalteten Fotos in den Foto-Tab innerhalb der Foto-Sidebar geladen. Je nach Umfang kann das einen kleinen Moment dauern. Sind alle Fotos eingelesen, werden diese im Tab **FOTOS** angezeigt.

Sollten Ihnen die Miniaturansichten zu klein sein – kein Problem: Mit dem ersten Symbol regeln Sie die Größe der Vorschaubilder. Hier finden Sie auch die Option **Detail**, die nicht nur eine große Vorschaudatei verwendet, sondern diese auch mit Informationen versieht. So können Sie sehr leicht in Erfahrung bringen, wo die Datei abgelegt ist, wie der Dateiname lautet oder welche Auflösung bzw. Bildabmessungen vorliegen.



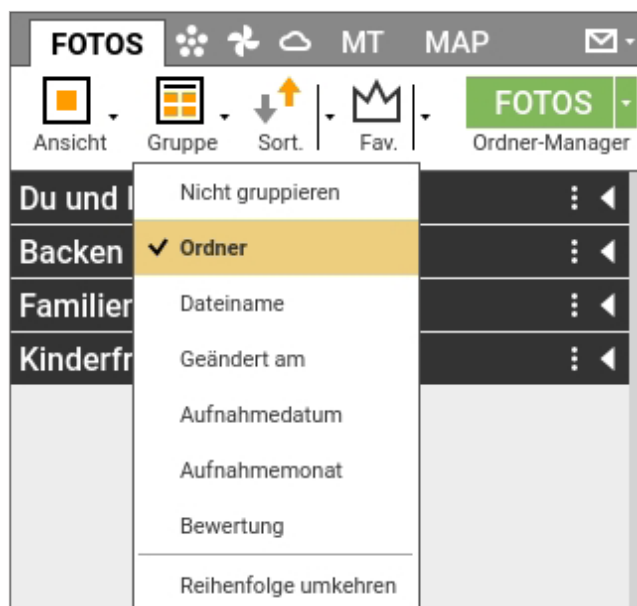
Der Foto-Tab zeigt den Inhalt der ausgewählten Verzeichnisse an. Die Größe der Vorschaubilder lässt sich einstellen.

Gruppieren von Fotos

Sieht es bei Ihnen anders aus? Keine Sorge, das liegt an den Anzeigeeoptionen des Foto-Tabs. Diese können Sie über **Gruppe** einsehen und ändern. Ein Klick auf das Symbol zeigt die Möglichkeiten an. Ist die Option **Nicht gruppieren** ausgewählt (erkennbar am vorangestellten Haken), werden die Fotos ohne ein Sortier- oder Gruppierungskriterium angezeigt.



Nicht gruppieren zeigt die Fotos in loser Reihenfolge an.



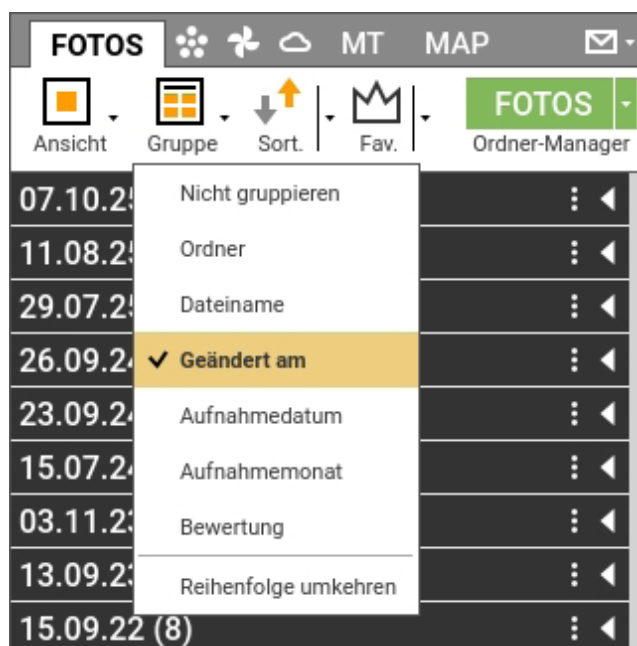
Die Anzeigeeoption Ordner listet alle ausgewählten Verzeichnisse auf.

Die Option **Ordner** ist immer dann interessant, wenn Sie im Ordner-Manager mehrere Verzeichnisse ausgewählt haben. So sehen Sie im Tab Fotos, welche Ordner vorliegen und erhalten auch die Information, wie viele Fotos jeweils enthalten sind.

Über die Option **Dateiname** werden die Fotos anhand des ersten Buchstabes in Gruppen unterteilt. Das kann dann sinnvoll sein, wenn Sie Ihre Fotos mit individuellen Dateinamen versehen. Liegen diese nur mit deren Standardnamen vor, z. B. _MG-1234.jpg oder Image-4321.jpg, wird diese Anzeigeoption nur bedingt hilfreich sein.



Die Option **Dateiname** gruppiert Ihre Fotos anhand des ersten Buchstabens.



Die Bilder werden nach Änderungsdatum gruppiert.

Die Option **Geändert am** nutzt das Änderungsdatum als Gruppierkriterium. Das ist sinnvoll, wenn Sie Fotos mit verschiedenen Aufnahmedaten in einer Software (z. B. Affinity Photo) bearbeitet und gespeichert haben. Hier weicht dann das Datum der Bearbeitung vom Aufnahmedatum ab.

EXTERN NICHT NOTWENDIG

Im Kapitel *Fotos bearbeiten in DESIGNER 3* werden Sie sehen, dass eine externe Bearbeitung Ihrer Fotos nicht zwingend erforderlich ist. So lassen sich viele Bearbeitungen direkt in DESIGNER 3 erledigen.

Aber auch nach dem **Aufnahmedatum** oder **Aufnahmemonat** können Sie eine Gruppierung vornehmen. Nutzen Sie diese Option, wenn Sie Ihr Fotobuch chronologisch aufbauen wollen oder aber wenn Sie Fotos verwenden, die mit verschiedenen Kameras und somit unterschiedlichen Dateinamen versehen sind. So haben Sie die Fotos nach Datum und nicht nach Dateinamen sortiert.

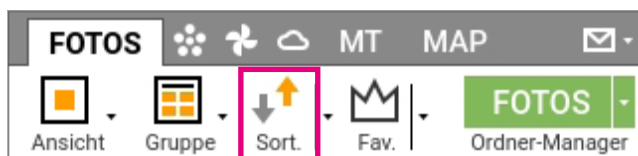
Vorschaudateien sortieren

Bei der Nutzung von Gruppen werden die Fotos erst durch Klick auf die jeweilige Gruppe ein- bzw. ausgeblendet. Falls Sie eher eine direkte Sicht auf Ihre Fotos wünschen, lösen Sie über **Nicht gruppieren** eine Gruppierung auf. Sie können dann aber dennoch für Ordnung in Ihrer Liste der Fotos sorgen – und zwar über das Sortieren. Auch hier werden Ihnen von DESIGNER 3 mehrere Optionen angeboten. Das Menü wird eingeblendet, wenn Sie neben dem Symbol auf den kleinen Pfeil klicken.



Lassen Sie Ihre Fotos sortieren.

Nicht sortieren sagt eigentlich schon alles aus – Ihre Fotos werden ohne eine erkennbare Sortierung angezeigt – hier greift die Anordnung der Fotos nach deren Dateinamen, und zwar zunächst aufsteigend (also von A bis Z). Möchten Sie die Sortierung umkehren – von Z nach A – klicken Sie bitte nochmals auf den Doppelpfeil.



Der farbige Pfeil zeigt die Sortierrichtung – hier aufsteigend (also A bis Z).

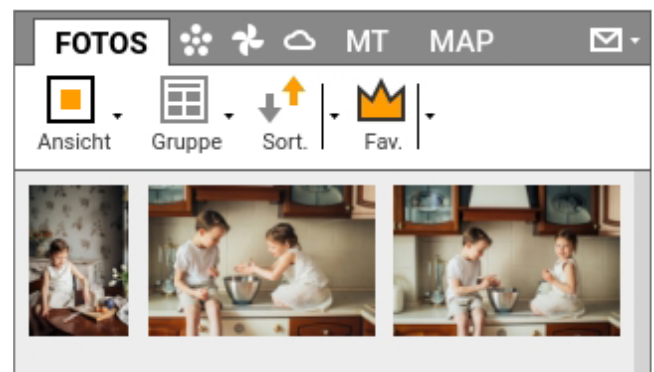
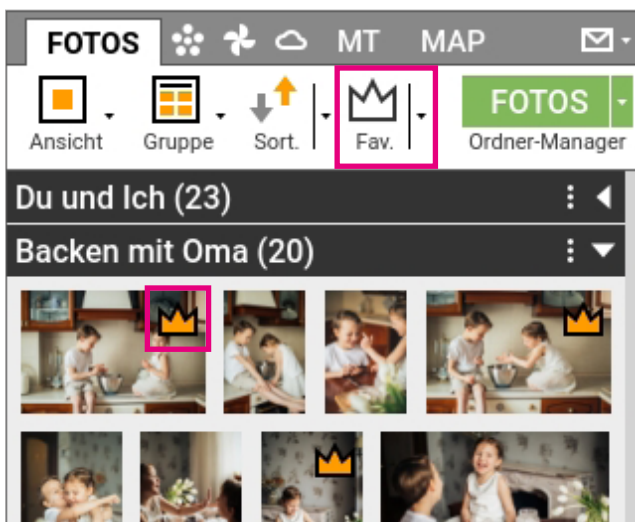
Die weiteren Sortieroptionen sprechen für sich. Auch hier kann nach dem Aufnahmedatum und dem Änderungsdatum entschieden werden. Wenn Sie Ihre Fotos nicht bearbeiten, werden beide Datumsangaben identisch sein. Haben Sie allerdings ein Foto aus dem Schweden-Urlaub 2016 im Februar 2021 in einem Bildbearbeitungsprogramm in Schwarzweiß umgewandelt, wird es zwar weiterhin als **Aufnahmedatum** dem Jahr 2016 zugeordnet, bei **Geändert am** wird jedoch der Februar 2021 herangezogen.

AUFGEPASST BEIM AUFNAHMEDATUM

Wenn Sie z. B. auf Reisen mit mehreren Kameras fotografieren, was gerade bei Paaren beliebt ist, sollten Sie vorab die in der Kamera hinterlegte Uhrzeit und das Datum abgleichen. Nur so wird das Sortierkriterium Aufnahmedatum korrekt arbeiten können.

Favoriten anlegen

Sie haben sich vielleicht schon gefragt, was es im Foto-Tab mit der Krone auf sich hat. Das ist ganz einfach: besondere Bilder lassen sich als Favoriten „krönen“, um schneller darauf zugreifen zu können. Denn sobald Sie die Krone im Bild selber angeklickt haben, wird es direkt dem Favoritenordner (**Fav.**) hinzugefügt.

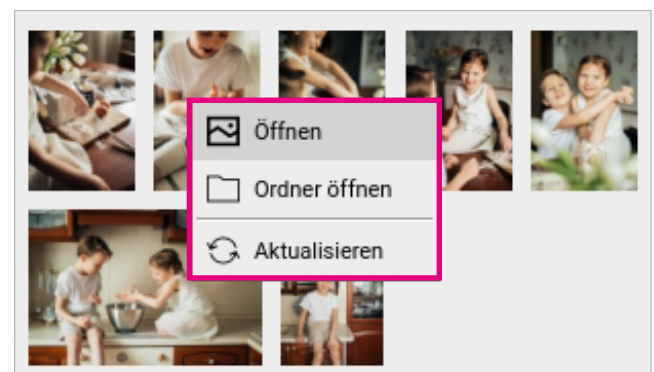


Anzeige der Favoriten – die Krone ist farbig unterlegt.

Um zur gesamten Fotoauswahl zurückzukehren, klicken Sie erneut auf das Kronen-Symbol (Fav.). Schnell und einfach können Sie so zwischen den Bereichen hin- und herwechseln.

Vorschaudateien nutzen

Der Foto-Tab in der Foto-Sidebar dient nicht nur dazu, Ihre Fotos einem Fotobuchprojekt hinzuzufügen, sondern bietet auch andere Verwaltungsaufgaben an. So können Sie eine Vorschaudatei mit der rechten Maustaste anklicken, um Zugriff auf Befehle zu erhalten.



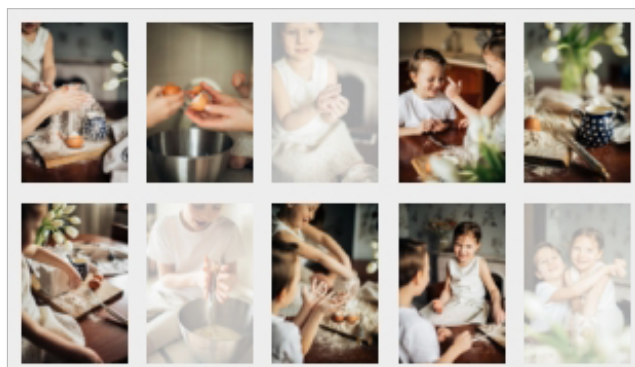
Fotos lassen sich aus dem Foto-Tab heraus öffnen.

Der Befehl **Öffnen** macht, was er soll: Das betreffende Foto wird in Ihrem Standard-Anzeigeprogramm geöffnet. Da diese Ansicht unabhängig von DESIGNER 3 geöffnet wird, können Sie dort die Größe des Fensters einstellen und so auch Details im Foto sehen. Gerade wenn Sie mehrere Fotos der gleichen Szene im Foto-Tab haben (z. B. mehrere Gruppenfotos, die hintereinander „geschossen“ wurden), fällt die Entscheidung auf das richtige Foto möglicherweise leichter, wenn Sie sich diese jeweils extern anzeigen lassen. Um beim Beispiel mit den Gruppenfotos zu bleiben, finden Sie in der vergrößerten Ansicht eher Gesichter mit geschlossenen Augen etc.

Sie können aber auch zum Ordner wechseln, in dem sich ein Foto im Foto-Tab befindet. Nutzen Sie hierzu den Befehl **Ordner öffnen**, der den betreffenden Ordner im Windows Explorer (Mac: Finder) anzeigt. Nützlich ist dieser Befehl, wenn Sie nur vereinzelte Fotos eines Ordners für Ihr Fotobuch vorgesehen haben und nachträglich schauen wollen, welche weiteren Fotos sich im gleichen Ordner befinden.

Über **Aktualisieren** wird die Liste im Foto-Tab mit dem Bestand im Verzeichnis abgeglichen. Durch die Aktualisierung werden dann nachträglich dem Verzeichnis hinzugefügte Fotos ebenfalls im Foto-Tab angezeigt, auch nachträglich geänderte Fotos werden hierdurch mit dem neuen Aussehen angezeigt. Sie müssen sich aber nicht zwingend um die Aktualisierung kümmern: Wenn Sie einen Ordner über den Ordner-Manager ausgewählt haben, werden die beinhalteten Fotos im Foto-Tab angezeigt. Wenn Sie nun ein weiteres Bild, z. B. im Windows Explorer bzw. Finder (Mac) dem Ordner hinzufügen, „erkennt“ DESIGNER 3 das automatisch und passt die Liste der Vorschaudateien an. Sie sind also im Foto-Tab immer auf dem aktuellen Stand.

Im Kapitel Möglichkeiten des Assistenten kennenlernen werden Sie erfahren, wie Sie einem Projekt über die Foto-Sidebar Fotos zuweisen. Um zu erkennen, ob ein Foto bereits verwendet wird, erscheint es transparent (oder mit einer grünen Markierung).



Einige Fotos werden bereits im Projekt verwendet – erkennbar an der transparenten Darstellung

Weitere Elemente in der Foto-Sidebar

Neben dem Tab **FOTOS** befinden sich in der Foto-Sidebar, wie bereits eingangs erwähnt, weitere Tabs. Diese werden wir Ihnen im Kapitel Elemente im Fotobuch einsetzen präsentieren. Dort werden Sie neben den Inhalten aus der Foto-Sidebar, auch Elemente aus der Kreativ-Sidebar nutzen und Ihr Fotobuch sehr individuell gestalten.

Möglichkeiten des Assistenten kennenlernen

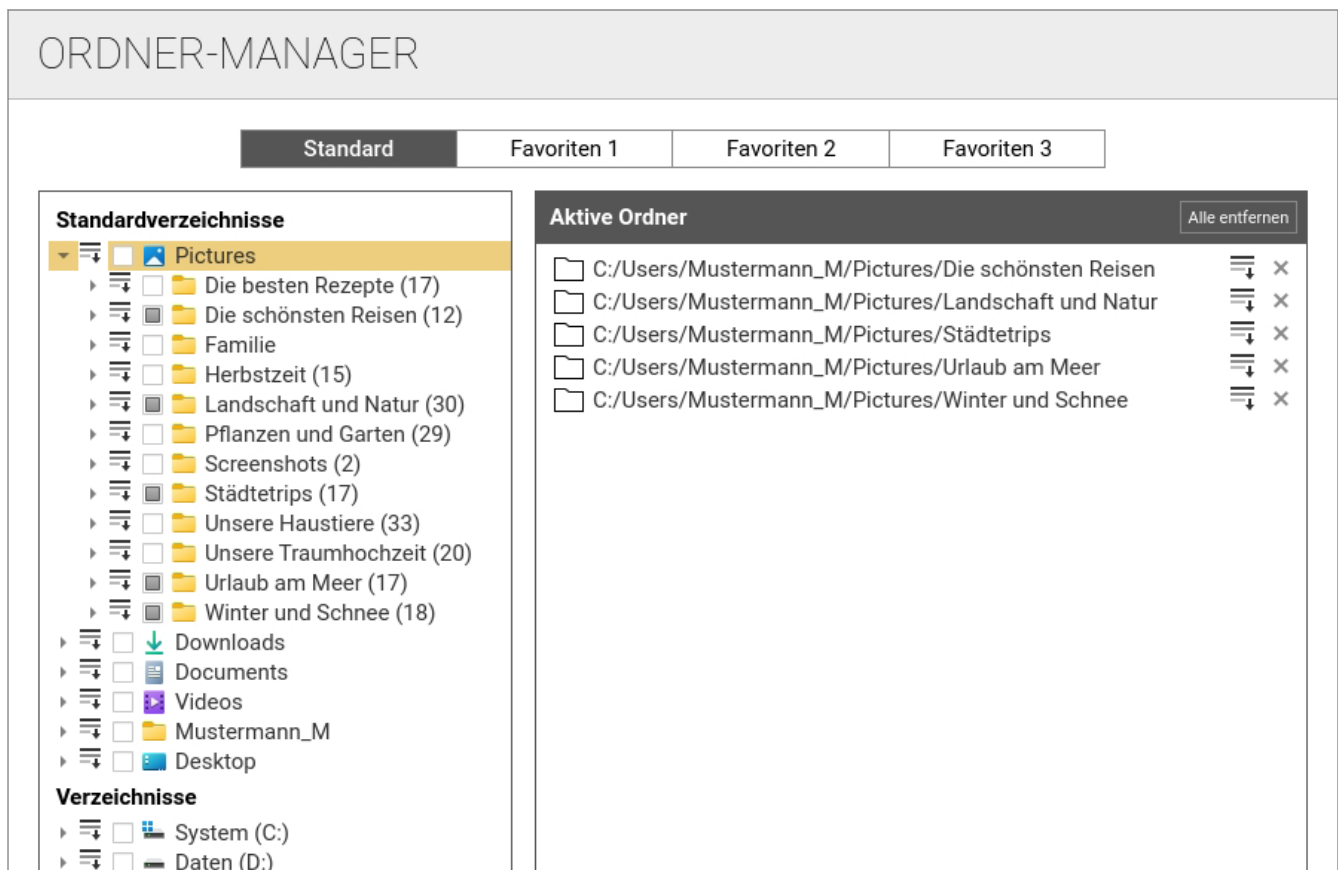
Sie haben bereits im Kapitel *Ein Fotobuch mit dem Assistenten erstellen* ein Fotobuch auf die Schnelle erstellt. Lassen Sie uns nun schauen, welche Möglichkeiten Sie bei den einzelnen Schritten, die der Assistent durchläuft, angeboten bekommen. Wir werden hierfür die Befüllung mit Fotos über den Ordner-Manager bzw. den Foto-Tab durchführen. Die Handhabung des Foto-Tabs haben Sie bereits im Kapitel *Fotos hinzufügen* kennengelernt.

Schritt 1: Fotos hinzufügen und Reihenfolge festlegen

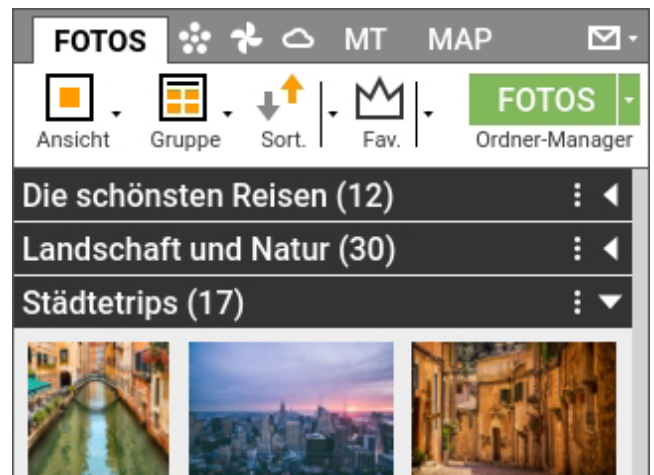
Im ersten Schritt fügen Sie Fotos zu Ihrem Fotobuchprojekt hinzu. Hier können Sie auch Bildunterschriften vergeben.

Fotos hinzufügen

Wie Sie bereits gesehen haben, ist beim ersten Start des Assistenten der Foto-Tab leer. Abhilfe schafft ein Klick auf die grüne Schaltfläche **FOTOS**. Wählen Sie im Ordner-Manger im Bereich **Verzeichnisse** den gewünschten Ordner, der Ihre Fotos für das geplante Fotobuch enthält, aus, damit dieser im Bereich **Aktive Ordner** erscheint. Wiederholen Sie diesen Schritt so oft, bis alle relevanten Ordner als Aktive Ordner eingestuft werden. Klicken Sie auf **Anwenden**, damit die beinhalteten Fotos in der Foto-Sidebar angezeigt werden.

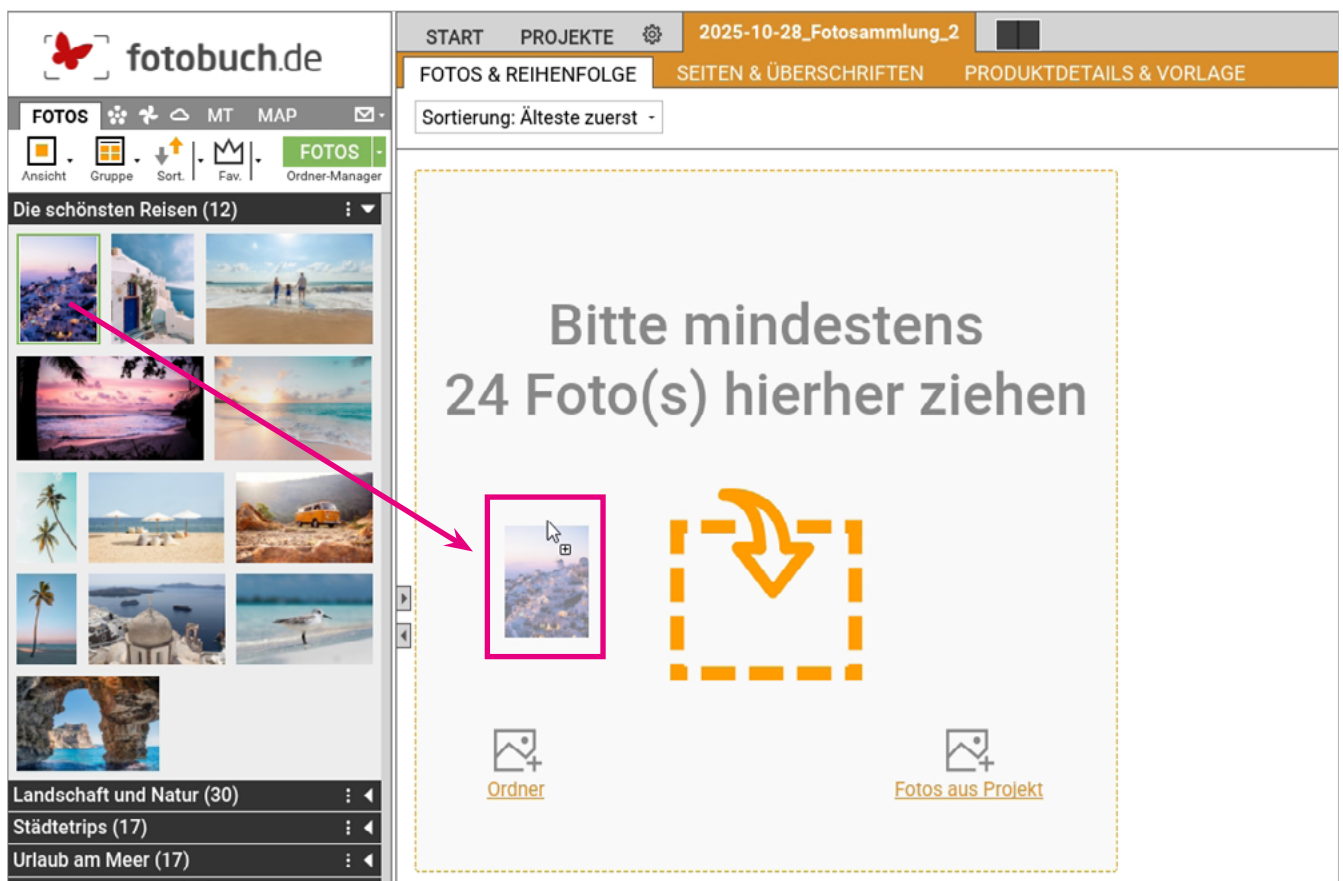


Mehrere Verzeichnisse wurden ausgewählt...



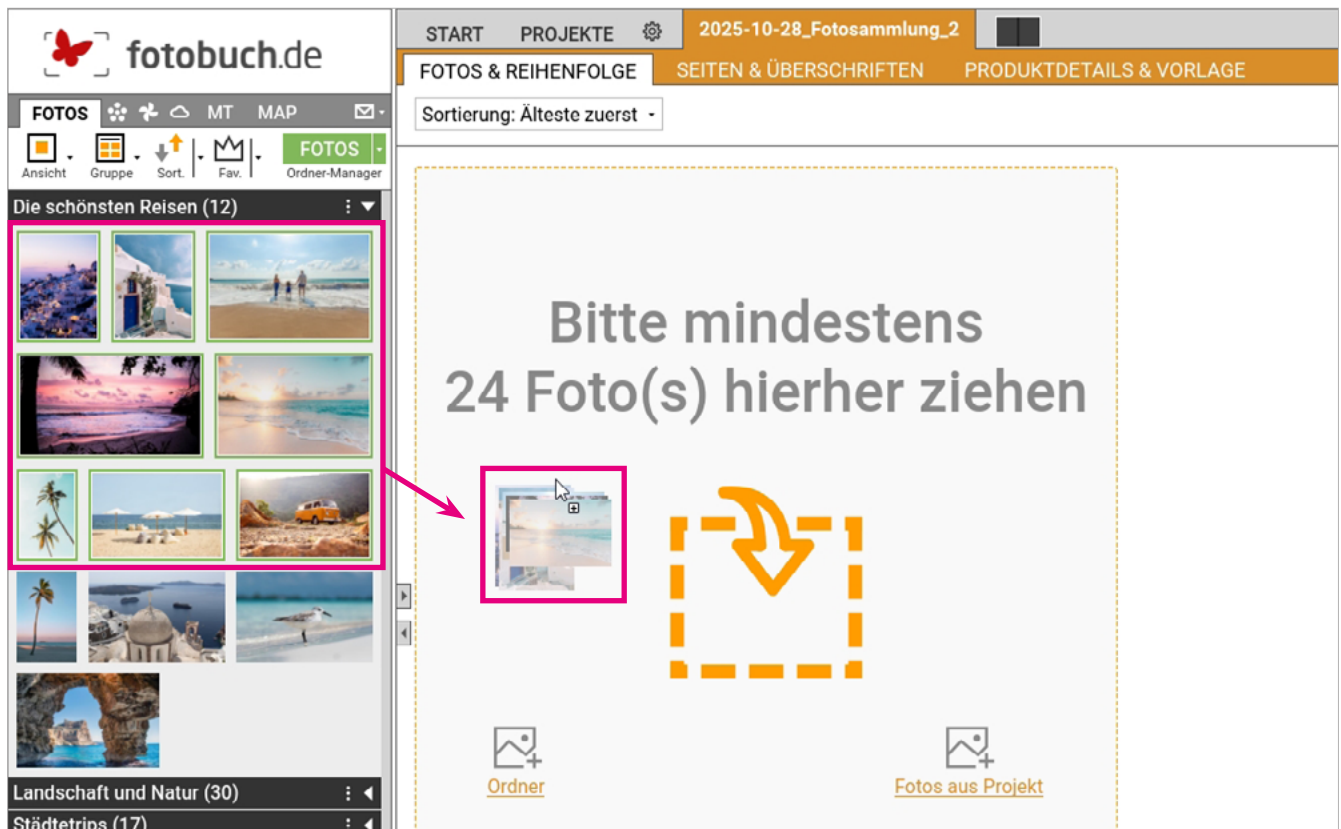
... und in der Foto-Sidebar angezeigt.

Nun können Sie mit der Befüllung Ihrer Fotos beginnen. Klicken Sie im Foto-Tab auf ein Foto Ihrer Wahl und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste in den grauen Bereich.

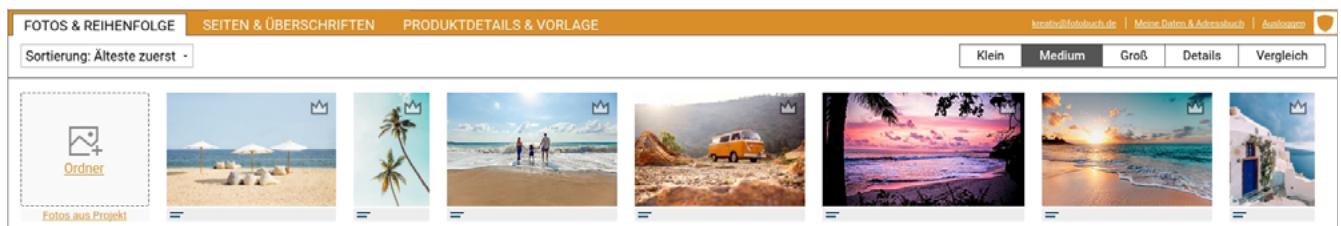


Fotos lassen sich aus der Foto-Sidebar in den grauen Bereich ziehen.

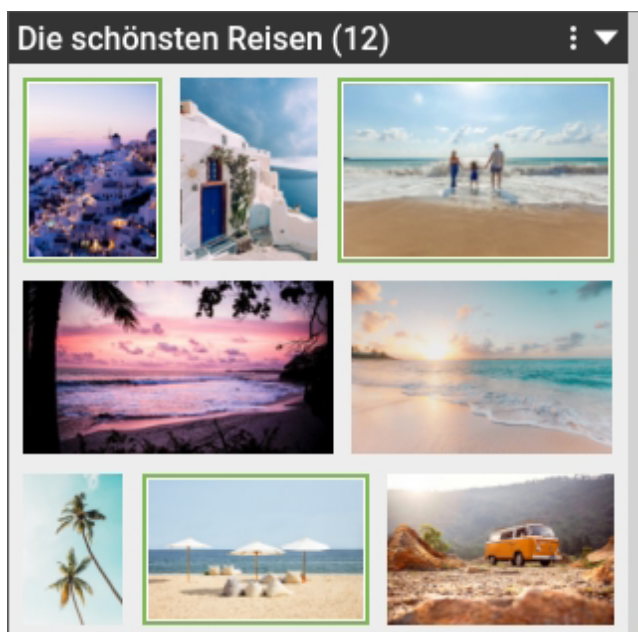
Sie können aber auch in einem Rutsch mehrere Fotos hinzufügen: Klicken Sie dafür in das erste Foto Ihrer Wahl und halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie in das letzte Foto Ihrer Wahl. Auf diese Weise wählen Sie eine Reihe von „benachbarten Fotos“ aus. Ausgewählte Fotos erkennen Sie am grünen Rahmen. Um die Auswahl dem Fotobuch hinzuzufügen, klicken Sie in eins der ausgewählten (grün eingerahmten) Fotos und ziehen es bei gedrückter Maustaste in die Arbeitsfläche.



Mehrere benachbarte Fotos wurden mittels Umschalt-Taste ausgewählt...



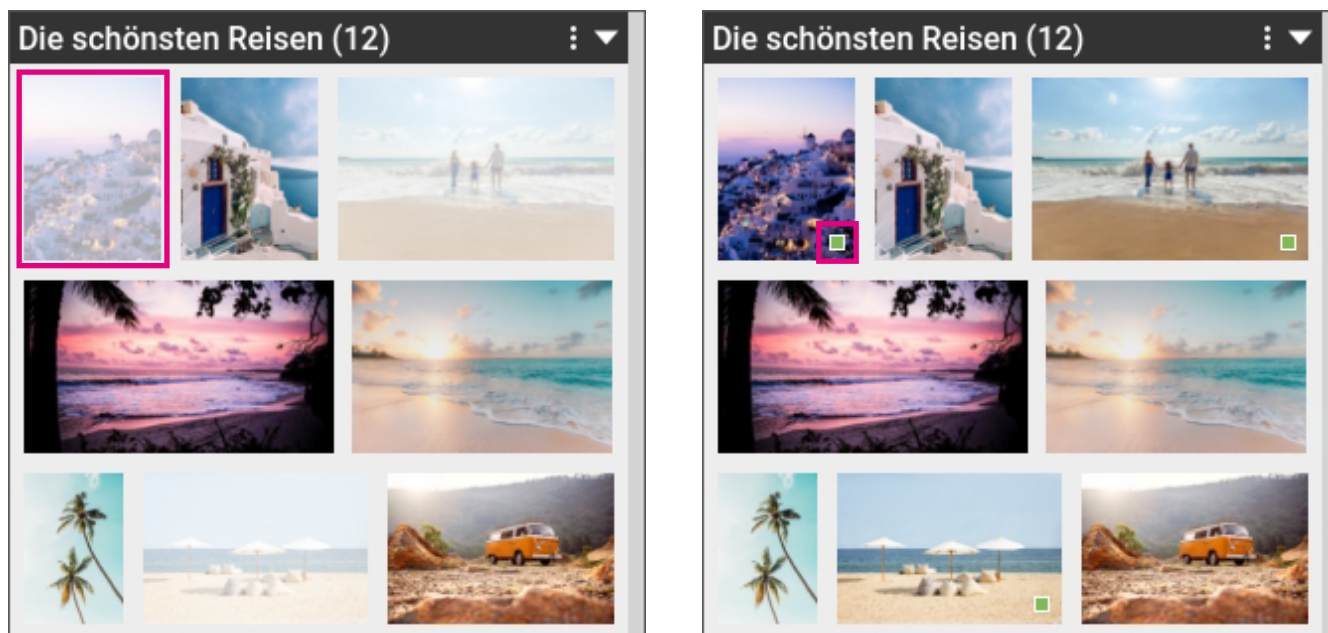
... und dem Fotobuch hinzugefügt.



Fotos, die in der Foto-Sidebar nicht in „direkter Nachbarschaft“ stehen, können auch ausgewählt werden. Hier klicken Sie in das erste Foto Ihrer Wahl, halten die Strg-Taste (Mac: CMD-Taste) gedrückt und wählen dann weitere Fotos durch einen einfachen Mausklick aus. Auch hier fügen Sie die Auswahl dem Fotobuch hinzu, wenn Sie ein ausgewähltes (grün umrandetes) Foto anklicken und mit gedrückter Maustaste in die Arbeitsfläche ziehen.

Fotos, die nicht nebeneinanderstehen, wählen Sie mit gedrückter Strg/CMD-Taste aus.

Sobald Fotos für das Projekt vorgesehen sind, also in die Arbeitsfläche gezogen wurden, werden diese in der Foto-Sidebar je nach Einstellung transparent oder mit einer grünen Markierung versehen. So sehen Sie schnell, welche Fotos noch nicht berücksichtigt wurden.



Der Foto-Tab zeigt an, welche Fotos bereits dem Projekt hinzugefügt wurden.

GANZE ORDNER EINFÜGEN

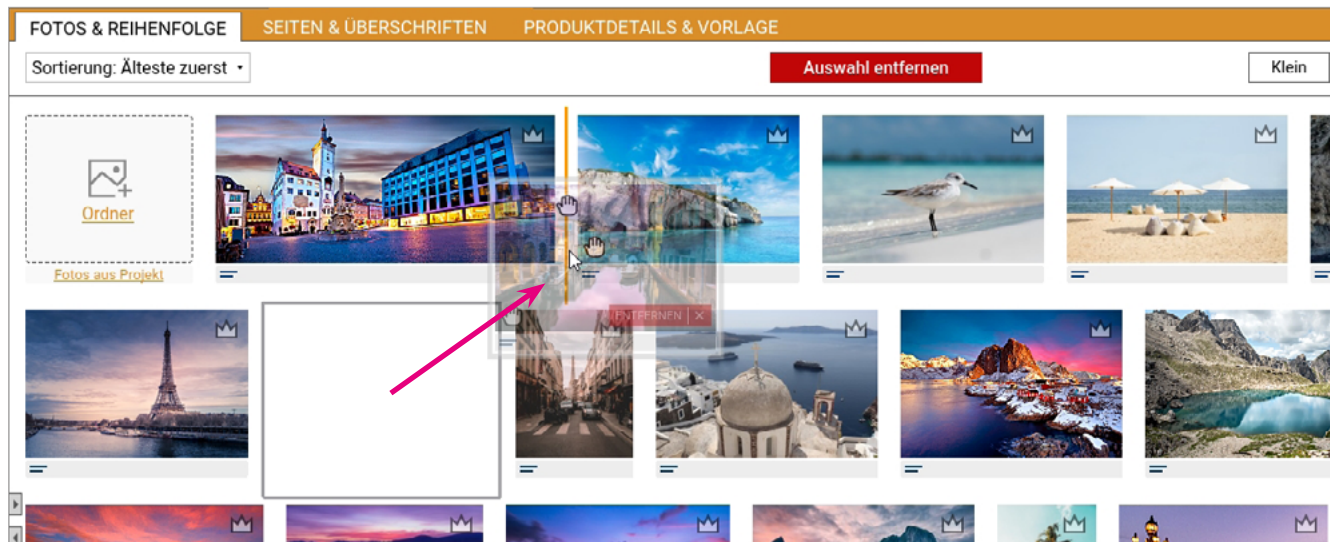
Wenn Sie besonders viele Bilder verwenden möchten, können Sie auch ganze Ordner auf einmal hinzufügen. Ziehen Sie dazu einfach die Überschrift Ihres gewünschten Fotoordners per Drag & Drop aus der Foto-Sidebar in den grauen Bereich auf der rechten Seite. So sparen Sie sich das einzelne Auswählen – und können schneller mit der Gestaltung beginnen.



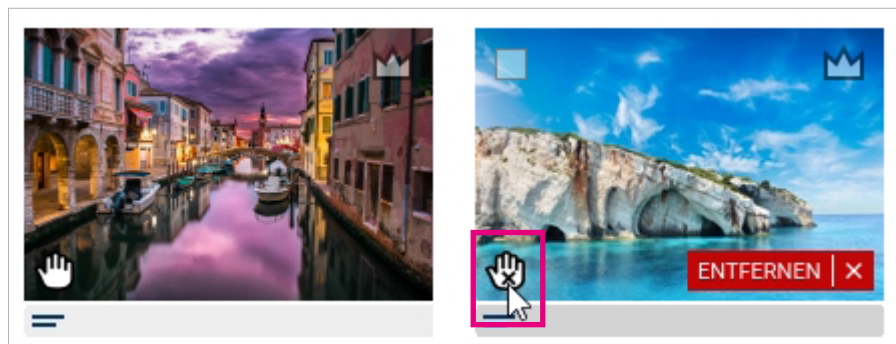
Ganz einfach lassen sich auch ganze Fotoordner hinzufügen.

Wenn Sie alle benötigten Fotos dem Projekt hinzugefügt haben, können Sie die Auswahl noch nachträglich ändern bzw. deren Reihenfolge festlegen.

Um die Reihenfolge zu ändern, klicken Sie in das betreffende Foto und ziehen es mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle. Dies wird durch einen orangefarbenen, senkrechten Strich visualisiert. Sobald Sie die Maus loslassen, wird das Foto verschoben und erhält ein Hand-Symbol in der unteren rechten Ecke.

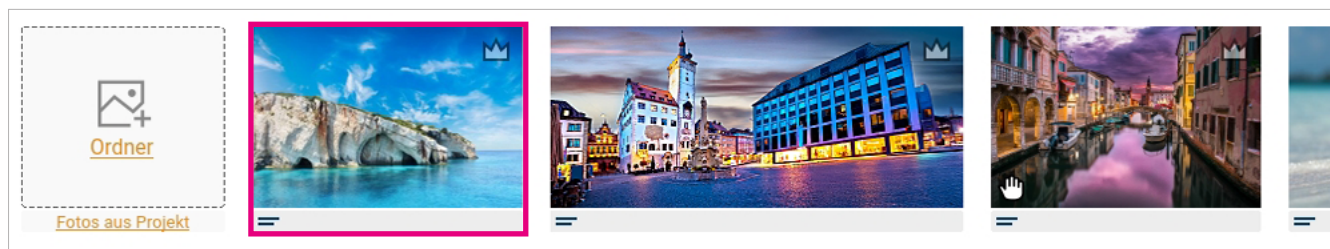


Die Reihenfolge der Bilder können Sie bestimmen.

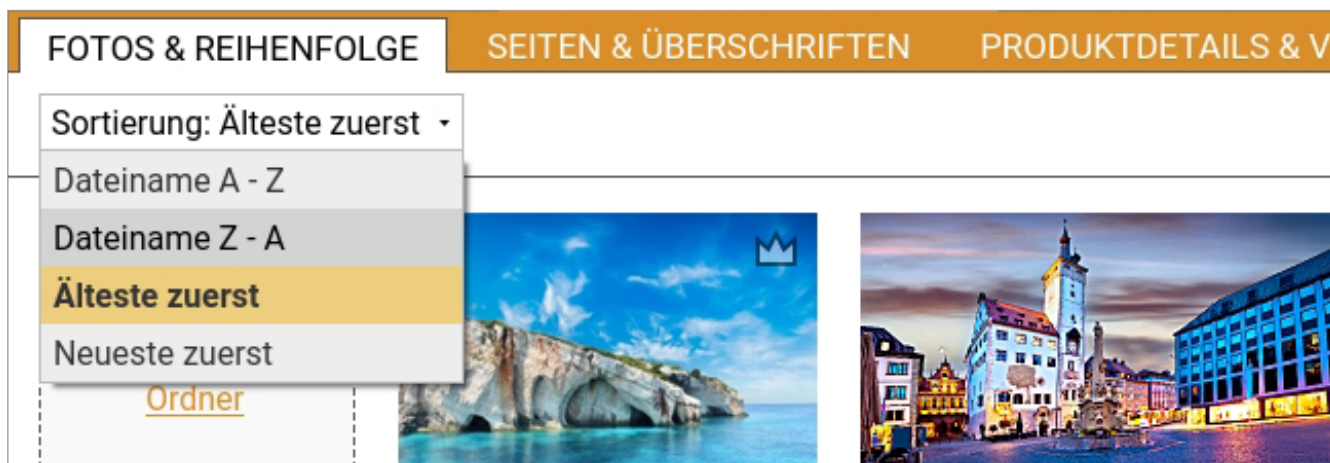


Das Handsymbol zeigt an, dass die Fotos nicht der Reihenfolge entsprechen.

Durch Klick auf dieses Symbol, wird das betreffende Foto eingeordnet – nach dem Kriterium, dass Sie im oberen, linken Bereich der Arbeitsfläche auswählen können. Wenn Sie die Sortieroption nachträglich ändern, wird eine vorab festgelegte Reihenfolge verworfen.



Das Foto wurde an die richtige Stelle verschoben.



Die Reihenfolge der hinzugefügten Fotos lässt sich festlegen.

WARUM EINE REIHENFOLGE BESTIMMEN?

Mit der Reihenfolge im ersten Schritt des Assistenten legen Sie fest, wie die Fotos im Fotobuch eingesetzt werden. Selbstverständlich können Sie Fotos innerhalb des Projekts noch nachträglich anordnen und somit die Reihenfolge ändern, doch wenn Sie sich bereits beim Assistenten um die Reihenfolge kümmern, minimieren Sie die spätere manuelle „Handarbeit“.

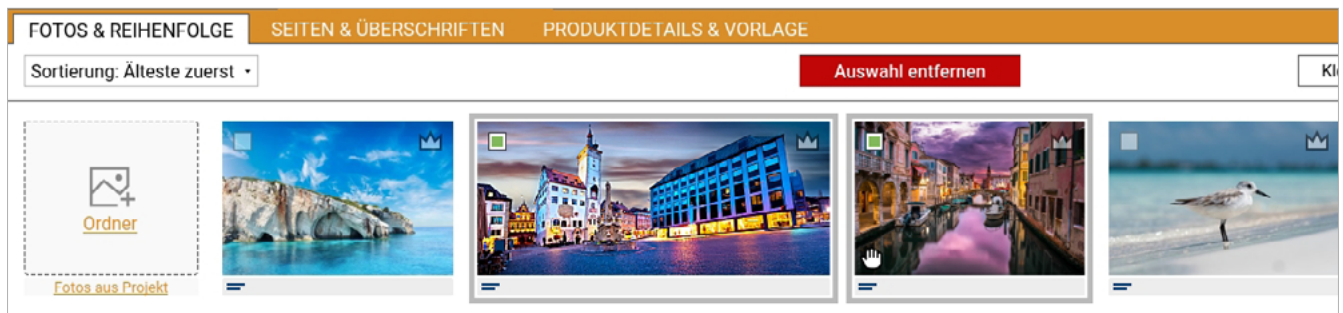
Fotos entfernen

Wenn Fotos der Arbeitsfläche hinzugefügt wurden, bedeutet es nicht, dass diese zwingend verwendet werden müssen. Fällt Ihnen nach dem Hinzufügen das eine oder andere Foto auf, das vielleicht doch nicht für Ihr aktuelles Fotobuchprojekt geeignet ist, können Sie es anklicken und durch einen Klick auf die Schaltfläche **Auswahl entfernen** aus der Auswahl herausnehmen – alternativ können Sie auch die Entf-Taste Ihrer Tastatur verwenden.

ENTFERNEN IST HARMLOS

Wie auch im Ordner-Manager gilt: Befehle zum Entfernen innerhalb von DESIGNER 3 wirken sich nur innerhalb des Programms aus. Ihre Fotos bleiben Ihnen weiterhin erhalten und können nachträglich wieder einem Projekt zugewiesen werden.

Wie auch in der Foto-Sidebar, werden in der Arbeitsfläche ausgewählte Fotos mit einem Rahmen versehen. Auch die Art der Auswahl kann in der Arbeitsfläche angewendet werden – d.h. Umschalt-Taste für die Auswahl mehrerer, benachbarter Fotos, sowie Strg/Cmd für die Auswahl „verstreuter“ Fotos. Zusätzlich können Sie für die Auswahl mehrerer Fotos auch den Kasten in der oberen linken Ecke nutzen. Durch einen Klick in den Kasten wird dieser mit einer grünen Markierung versehen – das Foto ist ausgewählt. Ein weiterer Klick hebt die Auswahl auf – und die grüne Markierung verschwindet.



Zwei Fotos wurden ausgewählt.

Duplikate und Auflösung

Je nach Gestaltung Ihres Fotobuches, kann es gewollt sein, dass ein Foto mehrfach verwendet wird. Nicht selten kann es aber sein, dass ein Foto mehrfach hinzugefügt wurde, obwohl es so nicht gedacht war. Dies kann passieren, wenn ein Foto unter gleichem Dateinamen in mehreren Ordnern abgelegt ist, die Sie über den Ordner-Manager als aktiven Ordner definiert haben. DESIGNER 3 will Sie in diesem Fall über ein mehrfach verwendetes Foto informieren und belegt dieses mit dem Text **DUPLIKAT**. Zusätzlich wird das betreffende Foto transparent angezeigt.



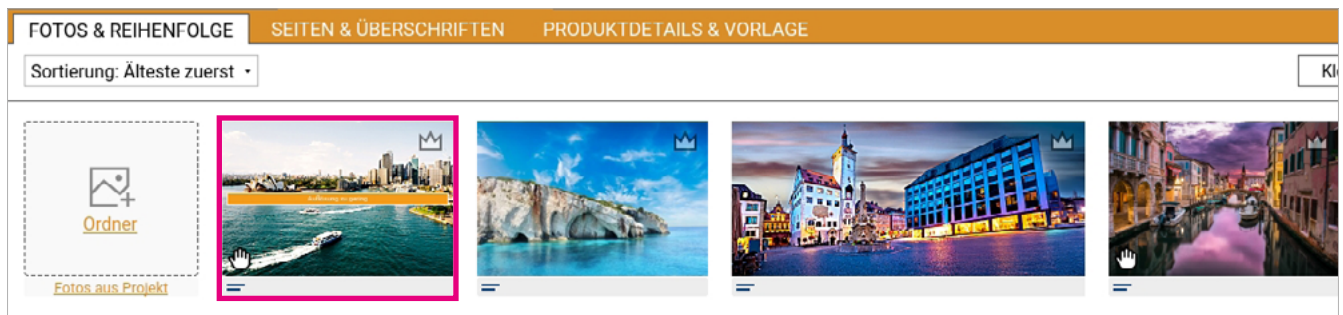
Das erste Foto wurde bereits hinzugefügt und wird daher mit Duplikat versehen.

Sie können Duplikate, die Sie versehentlich hinzugefügt haben, über die bereits genannten Möglichkeiten zum Entfernen von Fotos aus der Auswahl entnehmen. Handelt es sich um mehrere Duplikate, lassen sich diese über die Schaltfläche **Duplikate entfernen** mit nur einem Klick herauslösen.

KEINE SCHALTFLÄCHE **DUPLIKATE ENTFERNEN**?

Sie sehen keine Schaltfläche **Duplikate entfernen**? Glückwunsch – denn diese Schaltfläche erscheint nur dann, wenn sich Duplikate in Ihrer Fotoauswahl befinden. Sind keine vorhanden, wird auch die Schaltfläche nicht eingeblendet.

Neben dem Hinweis auf ein mögliches Duplikat, weist DESIGNER 3 den Hinweis **Auflösung zu gering** einem Foto zu, dessen Abmessungen für die Verwendung im Projekt nicht ausreichend sind.



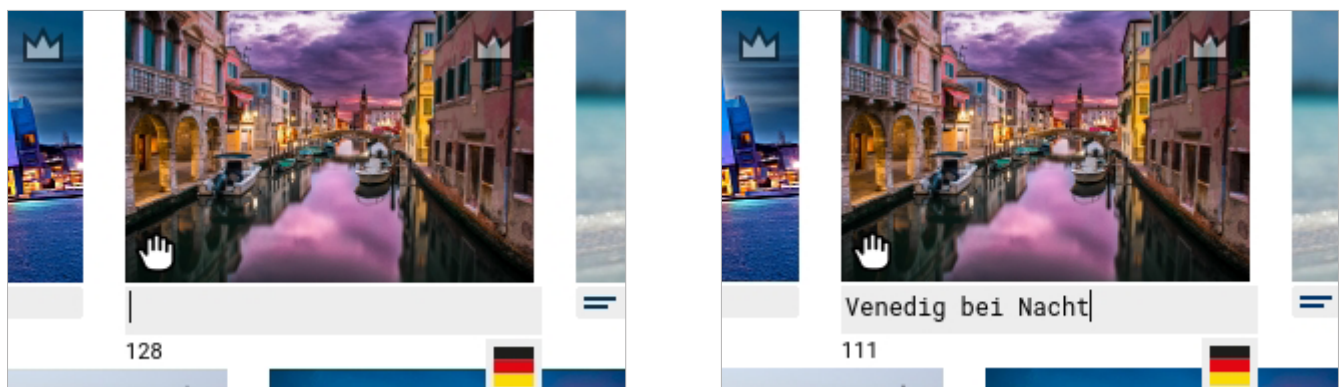
Das erste Foto ist für das Fotobuch nicht geeignet.

Sie können selbst entscheiden, ob Sie solch ein gekennzeichnetes Foto aus Ihrem Fotobuchprojekt entnehmen oder die möglicherweise schlechte Druckqualität in Kauf nehmen. DESIGNER 3 weist lediglich auf den Mangel hin, missachtet aber das Foto bei den weiteren Schritten nicht. Außerdem können Sie ein Foto mit geringer Auflösung im späteren Verlauf verkleinern, sodass weniger Pixel notwendig werden und die Auflösung dann doch ausreichend ist. Zudem steht im Projekt die Upscale-Funktion zur Verfügung, die Ihr Foto mit Hilfe künstlicher Intelligenz vergrößert.

Fotos mit Bildunterschriften versehen

Bereits im ersten Schritt können Sie Ihre Fotos mit einer Bildunterschrift versehen. Diese können Sie später in Ihrem Fotobuch verwenden. Auch wenn diese Beschriftung später noch vorgenommen werden kann, sollten Sie sich überlegen, ob Sie diese Arbeit nicht zu Beginn vornehmen. Da Sie im jetzigen Stadium den Überblick über alle ausgewählten Fotos haben, kann es von Vorteil sein, die Texte zu vergeben. So lassen sich diese z. B. nach der Eingabe markieren und über Strg/Cmd + C kopieren und in die Bildunterschrift eines anderen Fotos über Strg/Cmd + V einfügen.

Sie vergeben eine Bildunterschrift, indem Sie auf die Zeile unterhalb des Bildes klicken und den gewünschten Text in dem aufklappenden Textfeld eintragen.



Bildunterschriften können im ersten Schritt des Assistenten eingegeben werden.

Unter dem Textfeld wird durch einen Klick auf Bildunterschrift ein Symbol mit einer Flagge eingeblendet – hierbei handelt es sich um die aktive Überprüfung der Rechtschreibung. Durch einen Klick auf das Symbol, können Sie die Prüfung auch nach Vorgaben aus Österreich bzw. der Schweiz vornehmen lassen – oder auf die Rechtschreibprüfung ganz verzichten. Wörter, die der Rechtschreibprüfung unbekannt sind, werden mit einer roten Wellenlinie versehen. Überprüfen Sie die Schreibweise und ändern Sie das Wort gegebenenfalls ab. Falls Sie keine Änderung vornehmen, müssen Sie sich keine Gedanken über die Wellenlinien machen – diese dienen nur als Hinweis für Sie und werden nicht gedruckt.

Die Zahl, die ebenfalls bei aktivem Textfeld angezeigt wird, informiert Sie über die Anzahl der verbleibenden Buchstaben. So ist für eine Bildunterschrift eine Anzahl von 128 Zeichen vorgesehen. Sollten Sie Bedarf an längeren Texten haben, müssen diese später auf der entsprechenden Buchseite als normales Textfeld eingefügt werden. Lesen Sie hierzu das Kapitel Mit Texten arbeiten.

Verteilung der Fotos

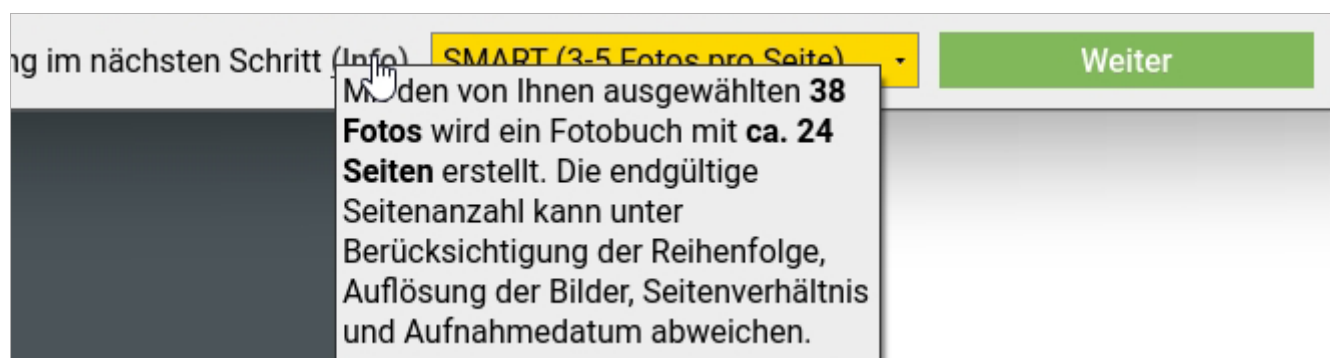
Sie haben mit der Festlegung der Reihenfolge die Grundlage für die nächsten Schritte bestimmt. DESIGNER 3 wird im nächsten Schritt mit der Erstellung der Seitenvorschläge fortfahren. Wenn Sie bereits jetzt schon „eingreifen“ wollen, können Sie unterhalb der Fotos auf die Verteilung Einfluss nehmen.



In der unteren Leiste können Sie u.a. die Verteilung definieren.

Es erscheint das Dialogfenster **Verteilung der Fotos**. Sie erfahren mit Klick auf **Info**, wie viele Seiten Ihr Fotobuch vermutlich umfassen wird und können auf Wunsch eine andere Verteilung wählen.

Klicken Sie hierzu auf das Klappmenü und wählen die gewünschte Verteilung aus. Bei der **Intelligenten Verteilung** wird DESIGNER 3 drei bis fünf Fotos pro Seite vorsehen, Sie können aber die Anzahl der Fotos pro Seite erhöhen und somit die benötigte Seitenzahl reduzieren.



Die intelligente Verteilung...

... lässt sich ersetzen.

Je nach verwendeter Fotoanzahl, kann es bei der Option **Weniger Fotos** oder **Mehr Fotos** zu einer notwendigen Seitenanzahl kommen, die außerhalb der minimalen bzw. maximalen Fotobuchseiten liegt. In solch einem Fall werden diese Optionen nicht angeboten und daher blass dargestellt.

Wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit ist, dann können Sie durch einen Klick auf **Weiter** zum nächsten Schritt wechseln. Falls Sie die Arbeit an dem Buch beenden und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen wollen, klicken Sie auf **Speichern und schließen**. Die Fotosammlung wird in Ihrem Dateisystem abgelegt und kann später aufgerufen werden.

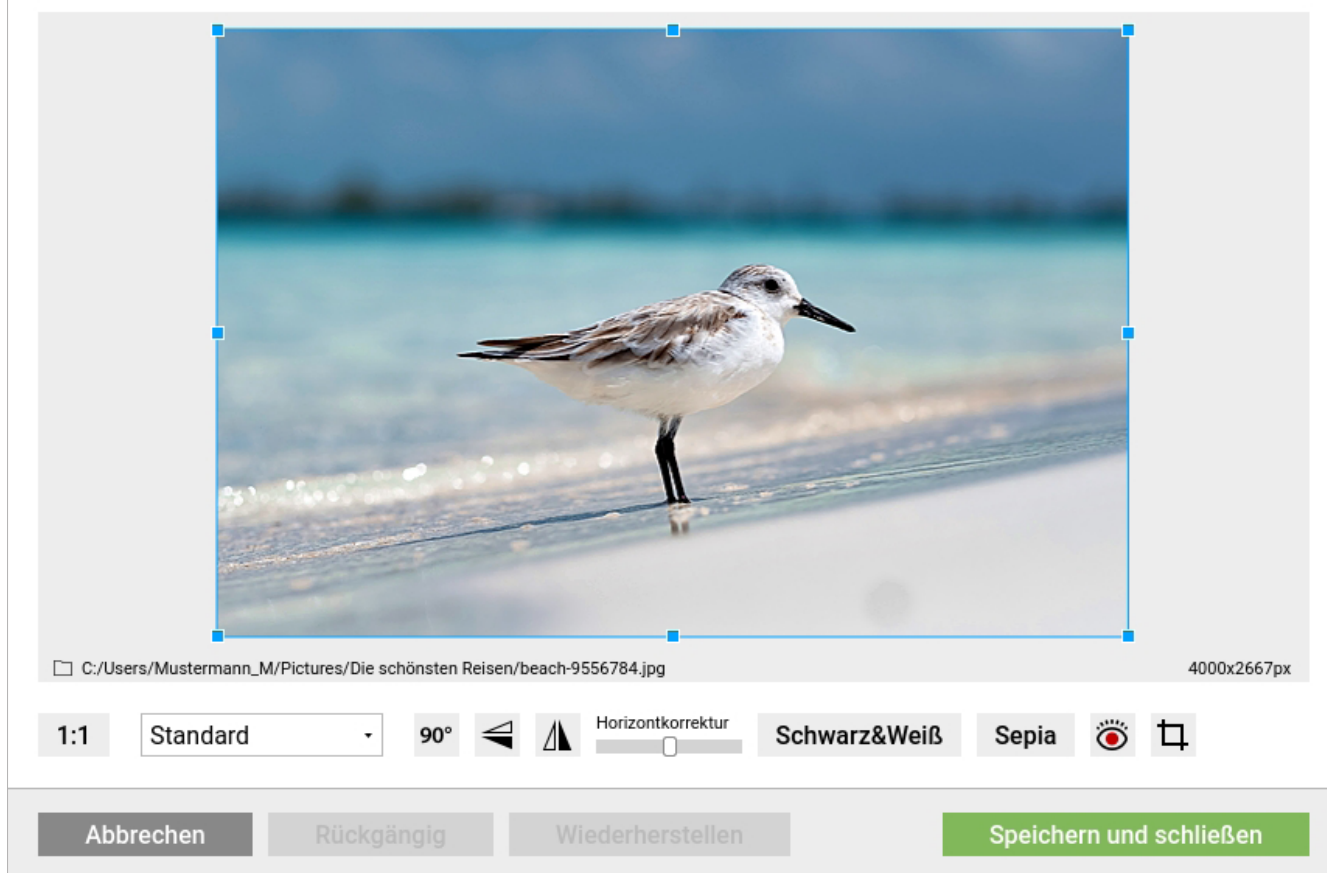
Wollen Sie die Fotosammlung verwerfen, klicken Sie auf **Schließen und löschen** – es findet keine Speicherung statt und das Projekt nimmt keinen Speicherplatz Ihres Systems in Anspruch. Alle verwendeten Fotos bleiben selbstverständlich in Ihrem System erhalten.

Fotos bearbeiten

Während der Schritte im Assistenten können Sie immer dann, wenn Fotos eingesetzt werden, einen Doppelklick auf diese ausführen. Sie starten damit den Bildeditor, mit dem Sie typische Bildbearbeitungsfunktionen ausführen können. Beachten Sie hierbei, dass diese Funktion nur für solche Fotos genutzt werden kann, die Sie der Fotosammlung hinzugefügt haben. In der Foto-Sidebar selbst steht die Funktion nicht zur Verfügung.

Die Bildbearbeitungsfunktionen stehen Ihnen auch später beim erstellten Fotobuch zur Verfügung. Wir werden diese im Kapitel *Fotos bearbeiten in DESIGNER 3* behandeln und Ihnen alle Möglichkeiten präsentieren.

BILDEDITOR



Der Bildeditor kann für jedes Foto, dass dem Projekt hinzugefügt wurde, genutzt werden.

NIX PASSIERT!

Wenn Sie den Bildeditor nutzen, wirken sich die dort gemachten Änderungen (z. B. eine Schwarz&Weiß-Umwandlung) nur innerhalb Ihres Projektes aus. Ihre Originalaufnahme wird also nicht behelligt. Sie können aber dennoch auf die geänderten Fotos projektübergreifend zugreifen: Wenn Sie ein neues Projekt anlegen, wählen Sie im ersten Schritt durch Klick auf Fotos aus Projekt das Projekt mit den bearbeiteten Fotos aus. Der Bearbeitungsstand wird dann auch im neuen Projekt berücksichtigt.

Es kann daher hilfreich sein, wenn Sie Ihr Projekt mit einem „sprechenden“ Namen versehen, wenn Sie z. B. Ihre Fotos innerhalb eines Fotobuchs in Schwarz&Weiß umgewandelt haben und daher das Buch mit dem Zusatz „sw“ benennen (z. B. Hochzeit-Anna_Klaus_SW). Wenn Sie ein weiteres Fotobuch erstellen und die Fotos aus dem Schwarz&Weiß-Hochzeits-Fotobuch nutzen wollen, erkennen Sie es durch den eindeutigen Namen besser.



Beim Hinzufügen von Fotos aus einem Projekt, werden deren Bildbearbeitungsstände übernommen.

Schritt 2: Seitenaufteilung & Überschriften bearbeiten

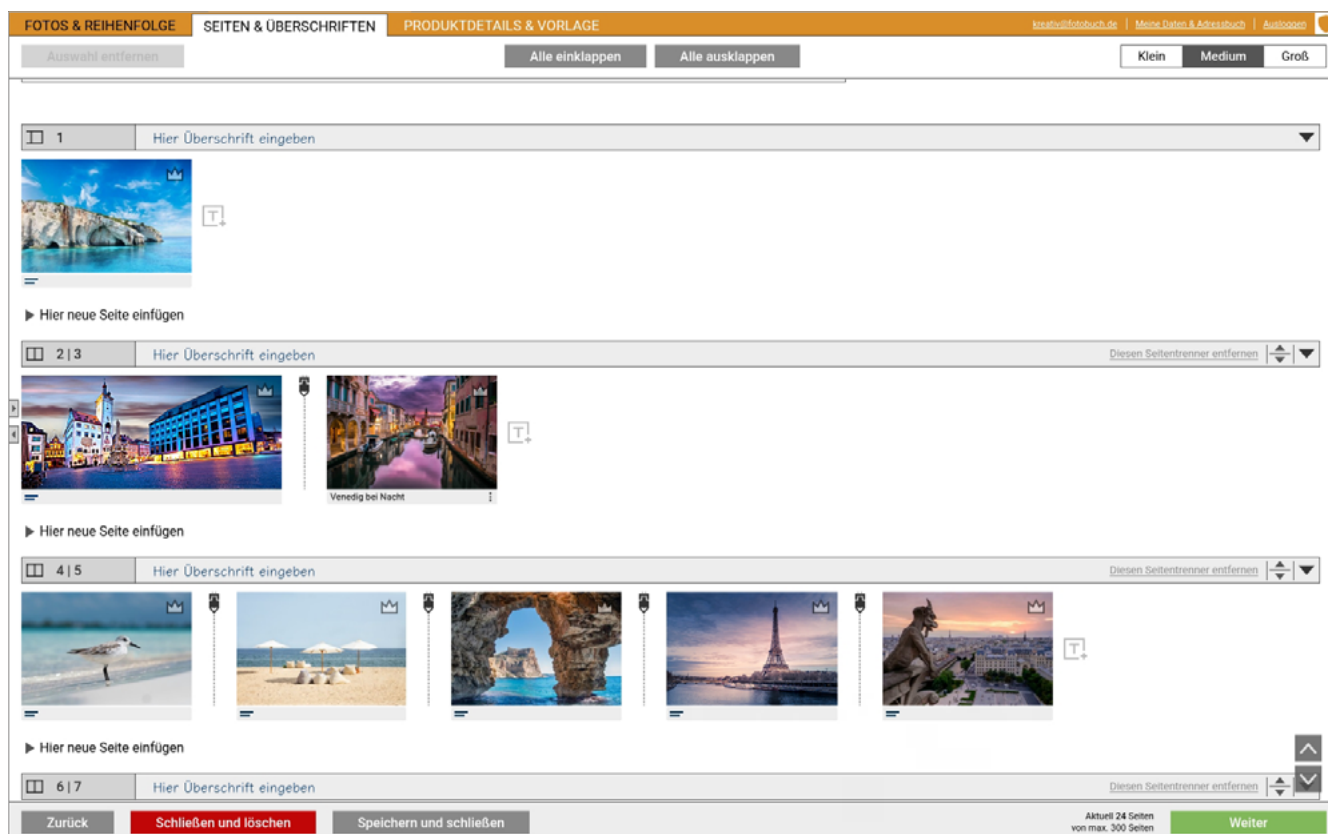
Das Cover können Sie mit Fotos und Texten gestalten. So vergeben Sie bei Bedarf einen Titel sowie einen Untertitel (Subtitel) und einen Buchrückentext (außer bei der Ringbuchbindung). Um dem Cover Fotos zuzuweisen, nutzen Sie die Foto-Sidebar. Klicken Sie auf das gewünschte Foto und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste in den jeweiligen Platzhalter.



Vergeben Sie Texte für den Einband und fügen Sie Fotos ein.

Wie auch in den anderen Schritten gilt weiterhin: Alle Vorgaben, die Sie definieren, lassen sich nachträglich ändern bzw. anpassen.

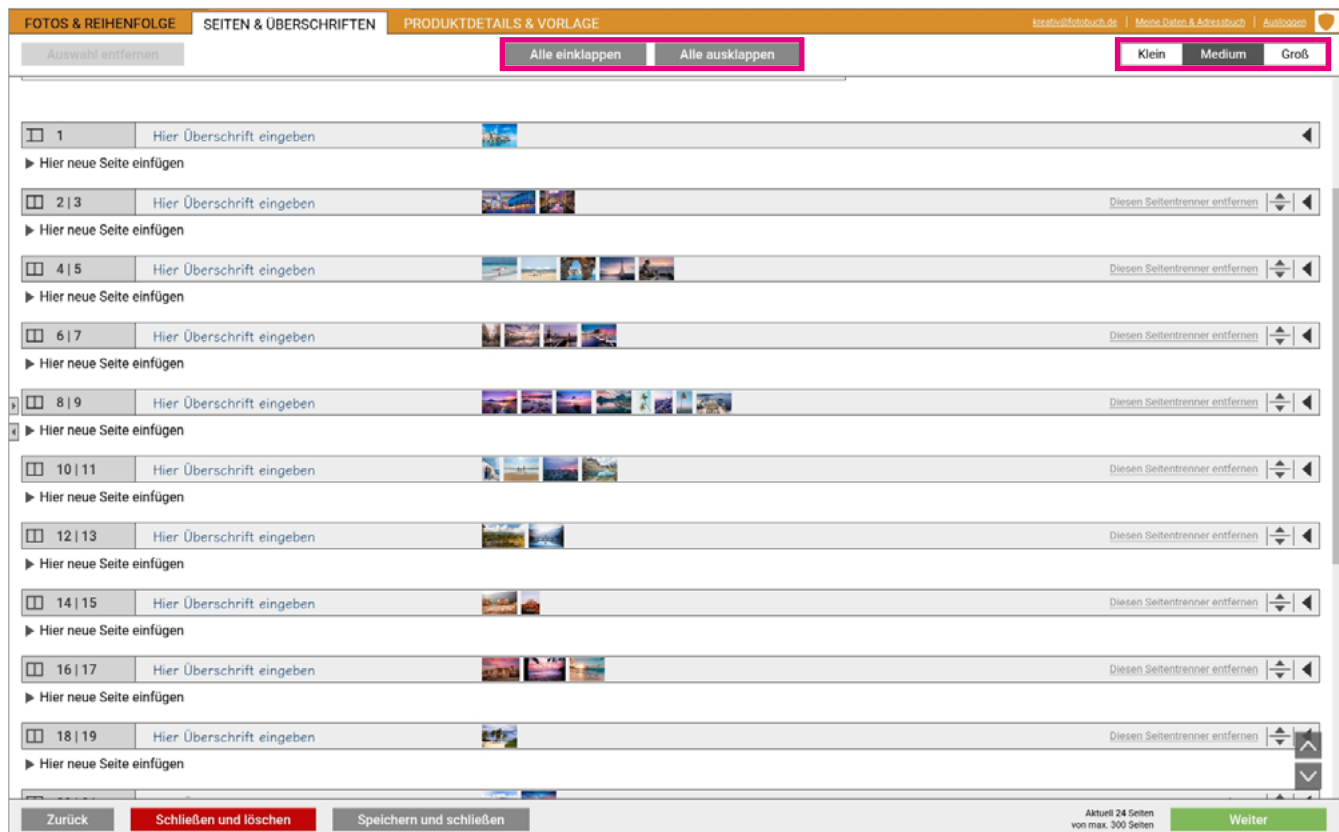
Die von Ihnen zuvor festgelegte Reihenfolge bildet die Grundlage für die Verteilung Ihrer Fotos auf die Fotobuchseiten. DESIGNER 3 versucht hierbei, ähnliche Fotos so anzuordnen, dass die Fotobuchseiten thematisch passend belegt werden. Wie im Schritt 1 steht Ihnen die Funktion **Auswahl entfernen** zur Verfügung mit der Sie ausgewählte Fotos, aber auch Textplatzhalter, entfernen können.



DESIGNER 3 hat die Fotos auf Seiten aufgeteilt.

Ansicht ändern

Um sich einen ersten Eindruck zu verschaffen, kann es gerade bei einem Fotobuch mit vielen Seiten hilfreich sein, auf die Schaltfläche **Alle einklappen** zu klicken. Die Miniaturen werden verkleinert angezeigt und somit ergibt sich mehr Platz für eine größere Anzahl von Seiten. Über **Alle ausklappen** gelangen Sie zur detaillierteren Sicht zurück.



Die Seiten werden eingeklappt angezeigt.

Das Menü rechts neben diesen beiden Schaltflächen können Sie nutzen, um die Größe der Vorschaubilder zu ändern. Neben **Medium** steht Ihnen noch **Klein** und **Groß** zur Verfügung.

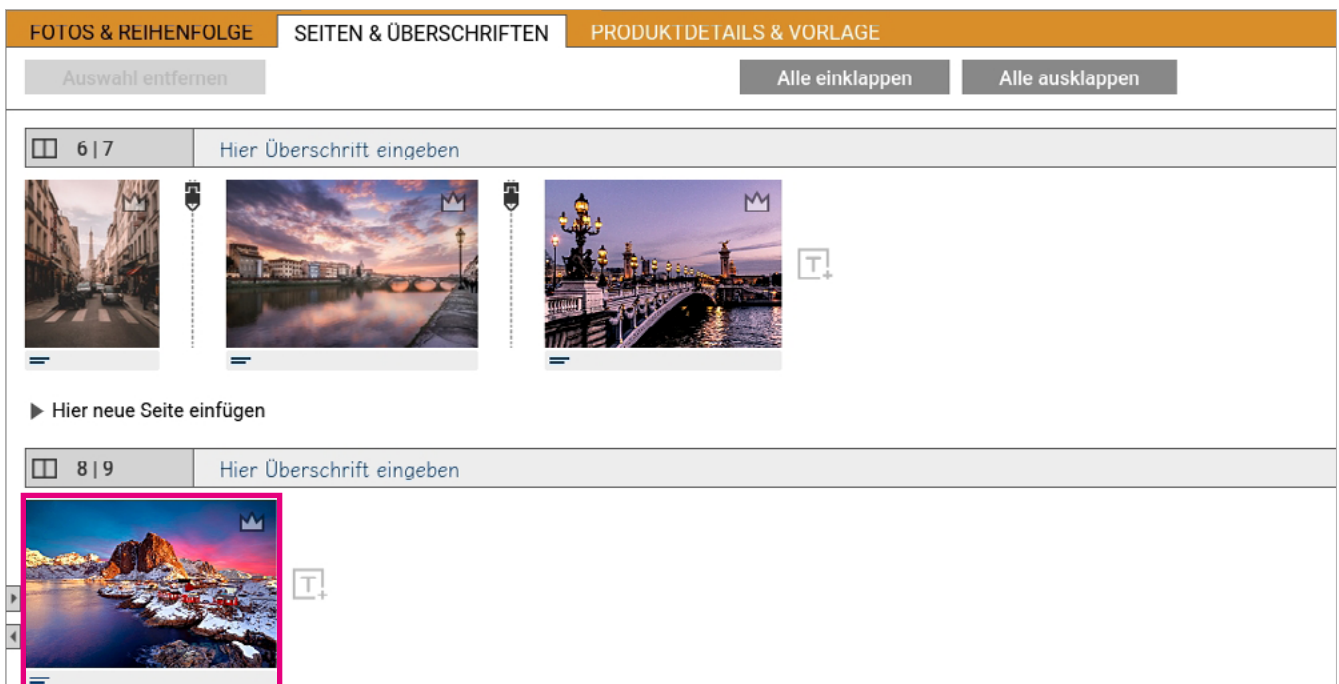
Aufteilung ändern

Möglicherweise sagt Ihnen die Seitenaufteilung nicht zu, zum Beispiel weil sich eins Ihrer Lieblingsbilder eine Fotobuchseite mit anderen Fotos teilen soll. Kein Problem – Sie können die Aufteilung auf Ihre Bedürfnisse anpassen.

Bei Fotobuchseiten, die mehr als ein Bild beinhalten, werden die einzelnen Fotos mit einem Reißverschluss getrennt angezeigt. Dieser Reißverschluss steht symbolisch für das Zusammenhalten mehrerer Fotos zu einer Fotobuchseite. Wenn Sie den Reißverschluss anklicken und nach unten ziehen, entkoppeln Sie das folgende Foto und legen es auf einer neuen Doppelseite an.

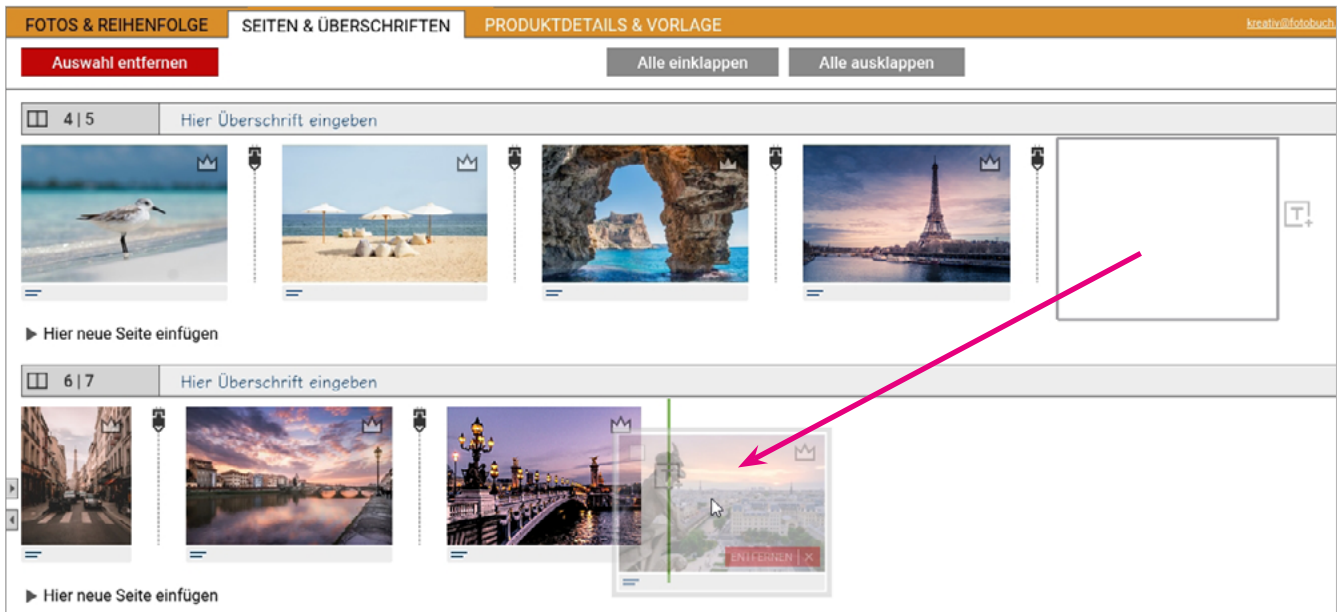


Das letzte Foto soll von der Seite genommen...

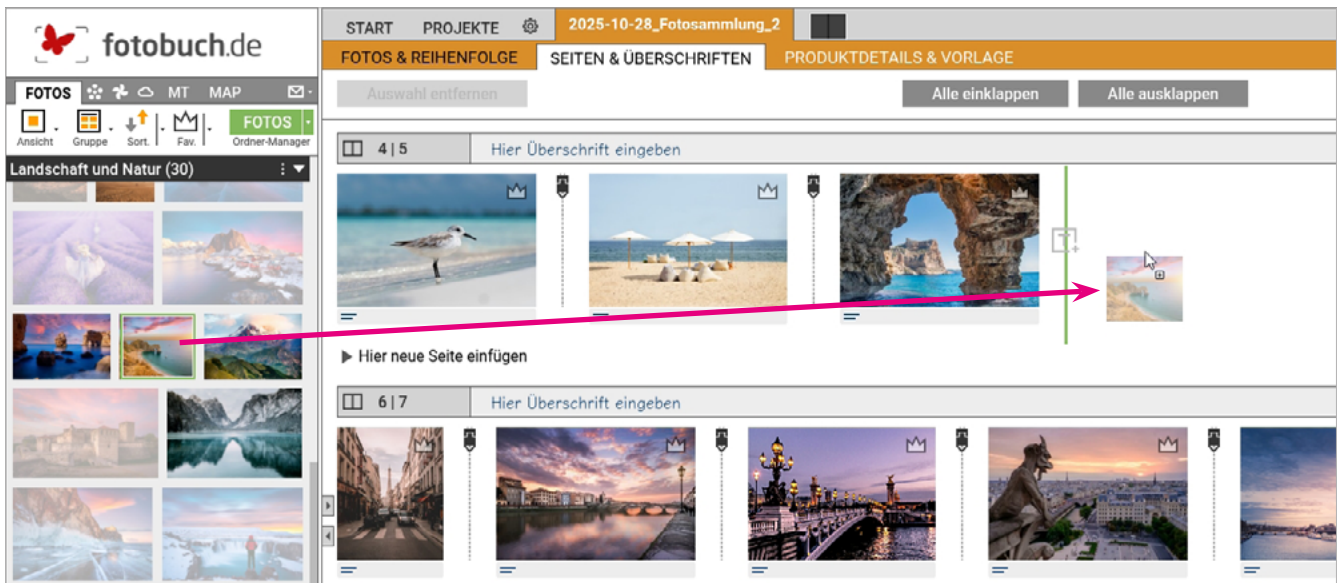


... und auf einer neuen Seite abgelegt werden.

Aber auch das Gegenteil funktioniert ganz einfach: Wenn Sie der Meinung sind, eine Foto-buchdoppelseite könnte noch weitere Fotos vertragen, können Sie ein Foto Ihrer Wahl mit der Maus anklicken und mit gedrückter Maustaste auf die gewünschte Seite ziehen – der Ablageort wird durch eine grüne, senkrechte Linie kenntlich gemacht. Hierbei ist es egal, ob Sie das Foto auf dem Foto-Tab entnehmen oder es von einer anderen Seite verschieben.



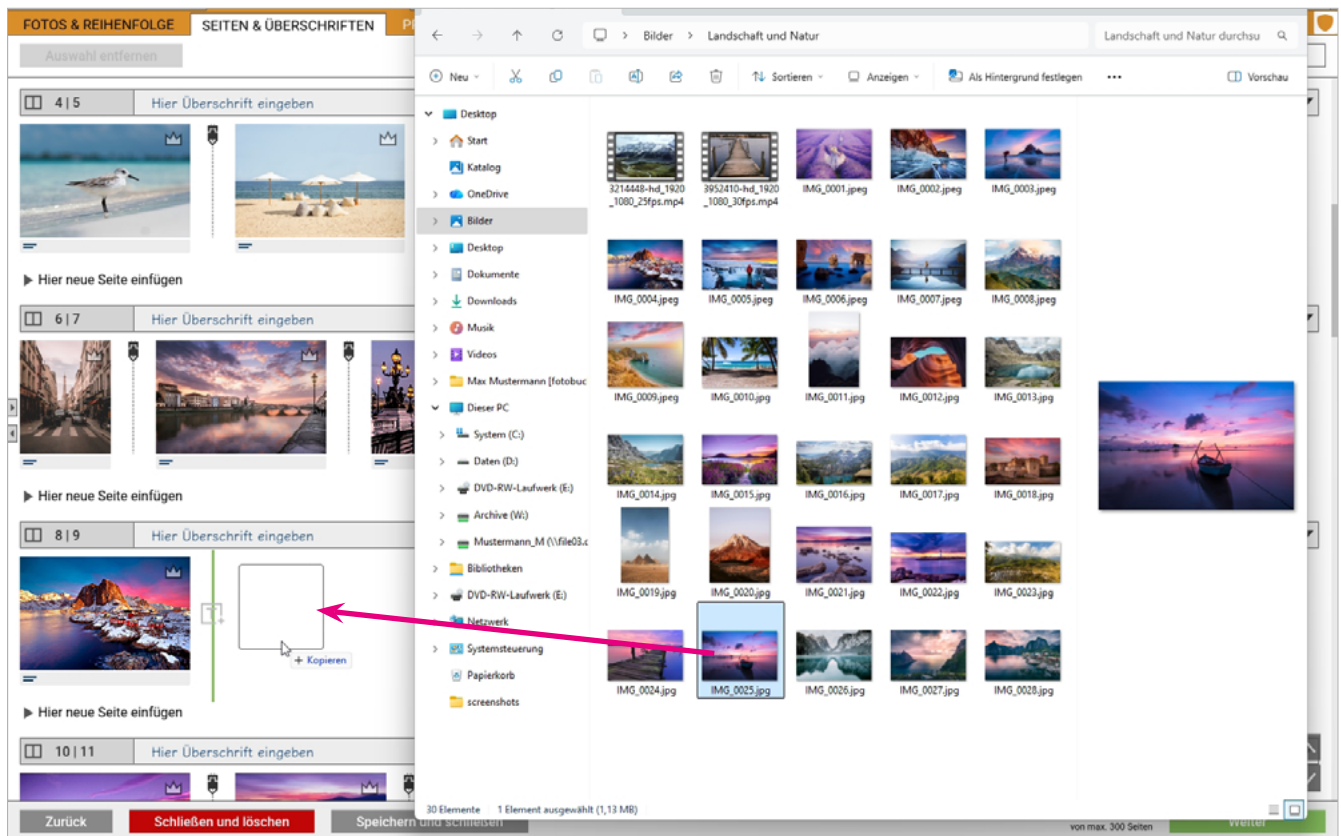
Fotos können von einer Seite in eine andere Seite geschoben werden...



... oder der Foto-Sidebar entnommen werden.

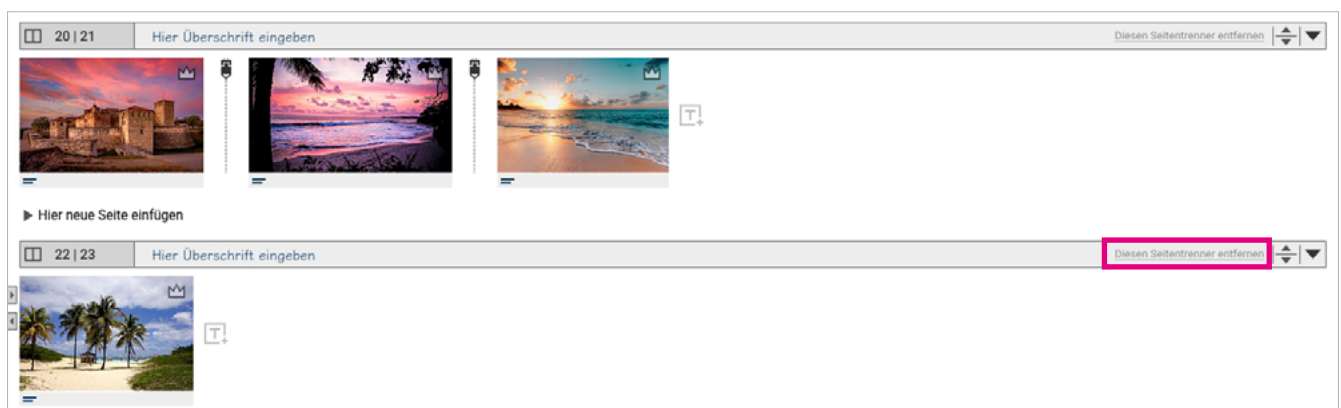
TIPP: „EXTERNE“ FOTOS NUTZEN

Bei der Erstellung eines Projekts kann es immer wieder vorkommen, dass Ihnen im Nachhinein ein Foto einfällt, das gut passen würde, aber noch nicht in der Foto-Sidebar enthalten ist. Für diese Situation können Sie Ihren Windows Explorer (Mac: Finder) öffnen und von dort ein Foto mit gedrückter Maustaste in Ihr Fotobuch ziehen.

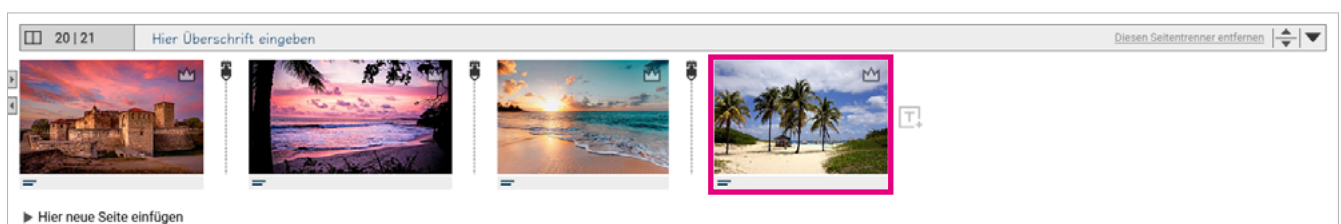


Fotos lassen sich z. B. auch aus dem Explorer in das Fotobuch ziehen.

Statt einzelne Fotos zu entnehmen oder hinzuzufügen, können Sie auch eine bestehende Seite auflösen und deren Inhalt der vorherigen Seite zuweisen. Dies erreichen Sie durch einen Klick auf den Befehl **Diesen Seitentrenner entfernen**, der jeweils im rechten Bereich einer Seite anwählbar ist.



Durch Klick auf den Befehl „Diesen Seitentrenner entfernen“...

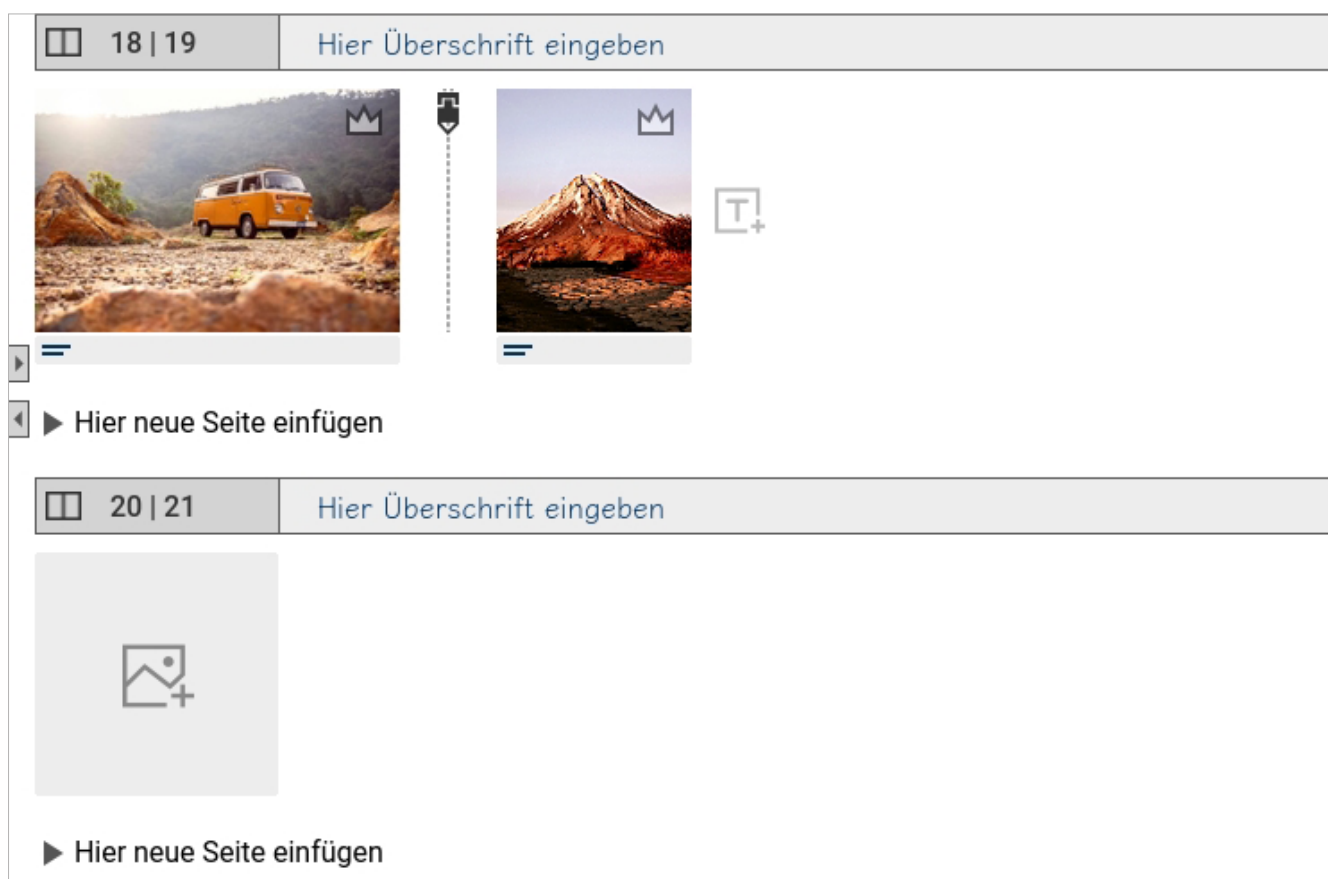


... werden die Fotos der vorherigen Seite zugewiesen.

Neben diesem Befehl finden Sie auf jeder Seite die Möglichkeit eine neue Seite einzufügen. Durch Klick auf den gleichnamigen Befehl fügt DESIGNER 3 eine neue Seite unterhalb der aktiven Seite ein. Diese verfügt über einen Bildplatzhalter, auf dem Sie ein Foto Ihrer Wahl ziehen können, um auch dieser neuen Seite Fotos zuzuweisen.

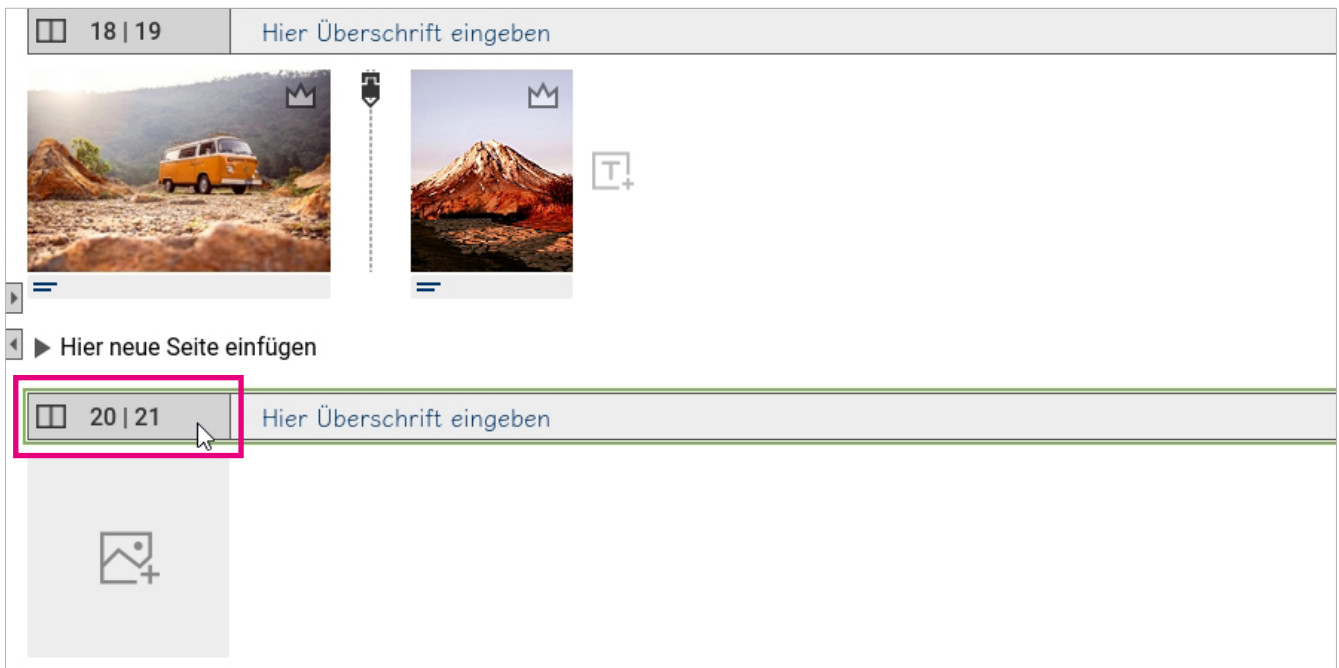


Mit einem Klick auf „Hier neue Seite einfügen“...



... wird eine neue Doppelseite erzeugt.

Um eine Doppelseite zu verschieben, klicken Sie die Seitenleiste oberhalb der jeweiligen Vorschaudateien an. Diese wird grün eingrahmt und kann mit gedrückter Maustaste an eine andere Stelle geschoben werden – auch hier wird das neue Ziel mit einem grünen Strich angezeigt. Für diese Funktion steht Ihnen auch der Doppelpfeil im rechten Bereich der Seitenleiste zur Verfügung.



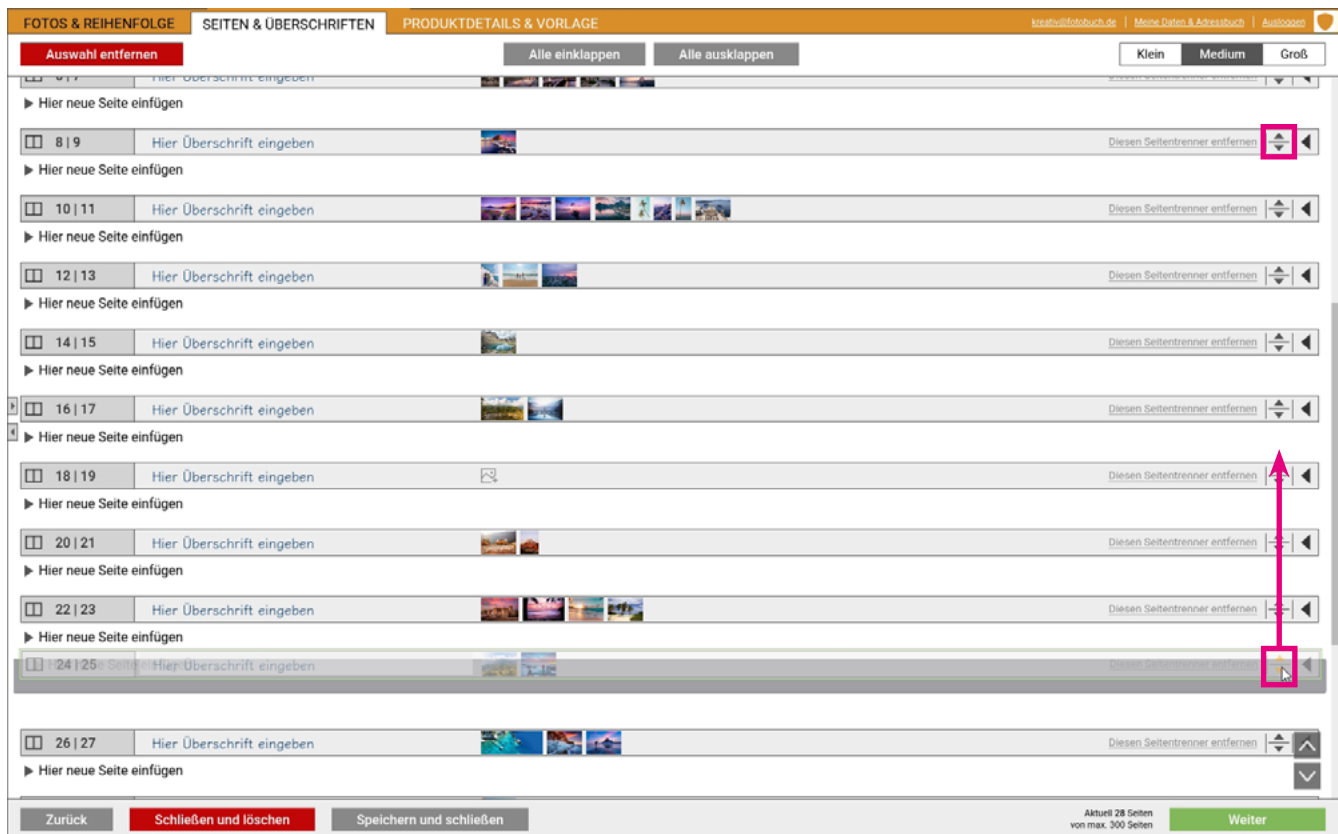
Die untere Doppelseite soll nach oben geschoben werden...



... wodurch die Reihenfolge seitenweise geändert wird.

EINKLAPPEN UND VERSCHIEBEN

Wenn Sie Doppelseiten verschieben wollen, deren neuer „Ablageort“ etwas entfernter vom aktuellen Standpunkt ist, kann es hilfreich sein, zuerst auf die Schaltfläche **Alle einklappen** zu klicken, um somit mehr Doppelseiten im Blick zu haben. Hier klicken Sie auf den Doppelpfeil und ziehen bei gedrückter Maustaste die Seite an die gewünschte Stelle.

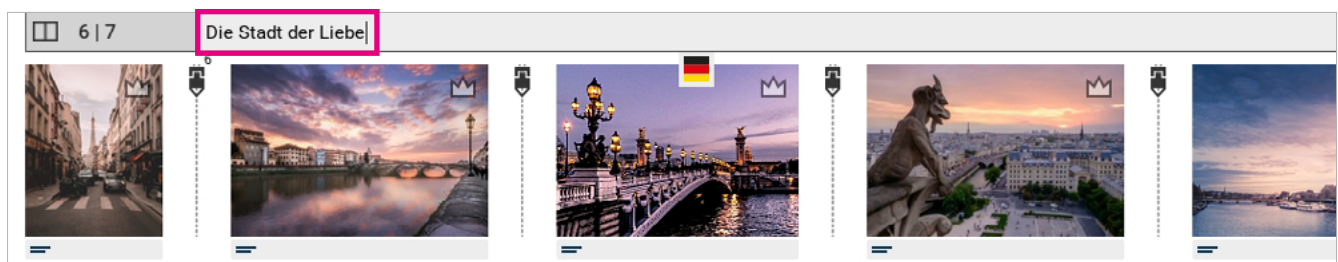


Bei eingeklappten Seiten lassen sich Doppelseiten leichter verschieben.

Das äußerste Symbol im rechten Bereich der Seitenleiste (im Screenshot der nach links zeigende Pfeil) kann benutzt werden, um eine Doppelseite ein- oder auszuklappen. Anders als das Symbol **Alle einklappen** bezieht sich dieser Befehl nur auf die betreffende Seite und nicht auf alle Seiten.

Seiten beschriften

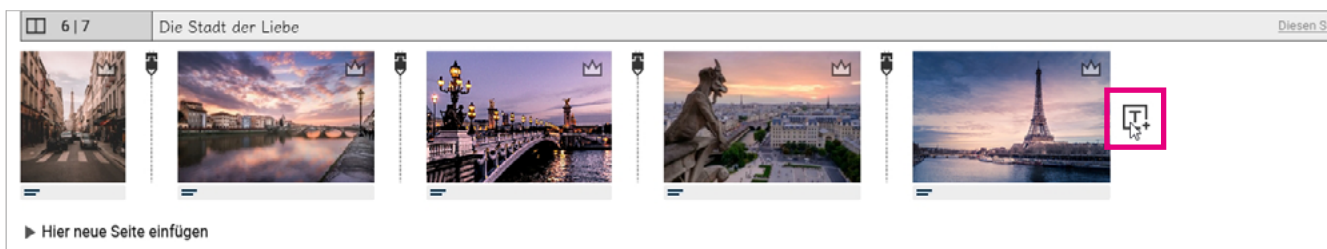
Die Möglichkeit, Bildern eine Bildunterschrift zuzuweisen, besteht auch im zweiten Schritt – Sie haben dies bereits im ersten Schritt kennengelernt. Zusätzlich hierzu können Sie weitere Texte verfassen. Zum einen handelt es sich um die Überschrift einer Seite und zum anderen um ein Textfeld, das weitaus mehr Zeichen als die Bildunterschrift bzw. die Seitenüberschrift aufnehmen kann. Die Überschrift, möglich sind hier bis zu 25 Zeichen, vergeben Sie, indem Sie auf das Feld **Hier Überschrift eingeben** klicken und den Text verfassen.



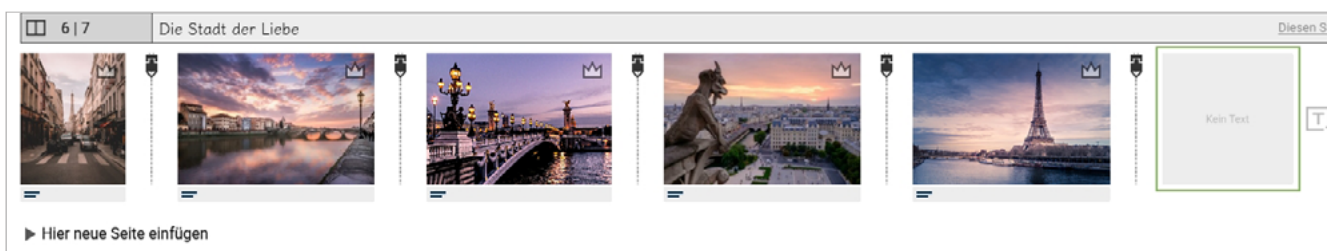
Eine Überschrift für die Seite wurde verfasst.

Auch hier wird Ihnen die Anzahl der verbleibenden Zeichen angezeigt. Möglichkeiten der Formatierung (Schriftart, Schriftgröße, Schriftschnitt etc.) werden hier keine angeboten. Diese Eigenschaften werden u.a. durch das verwendete Layout definiert oder können nachträglich angepasst werden. In diesem Schritt geht es nur um das Verfassen des Textes.

Einen längeren Text, auch Fließtext genannt, geben Sie über einen Klick auf das T+-Zeichen ein, dass sich hinter dem letzten Vorschaubild jeder Seite befindet. Es wird daraufhin ein Platzhalter mit dem Eintrag „Kein Text“ erzeugt.



Ein Klick auf das T+-Symbol ...



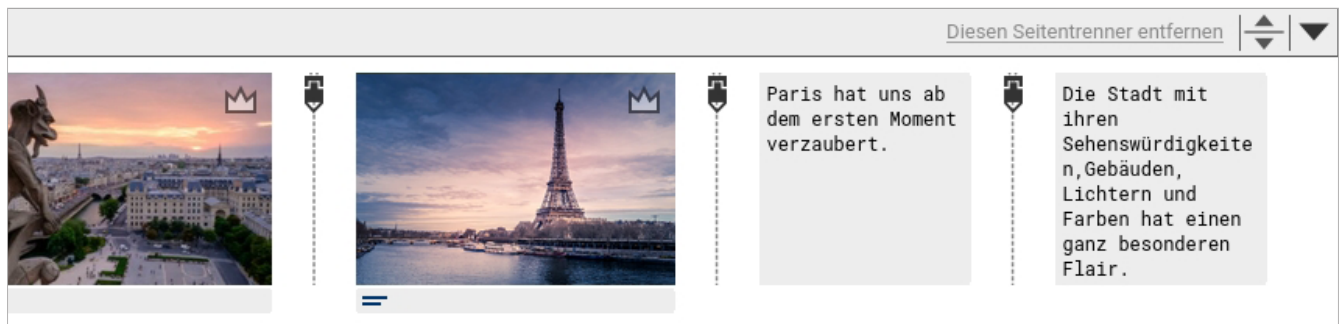
... erzeugt einen leeren Text-Platzhalter.

Durch einen Doppelklick gelangen Sie in den Schreibmodus und können bis zu 1.024 Zeichen eingeben. Durch Drücken der Eingabe-Taste auf Ihrer Tastatur erzeugen Sie einen Absatz, genauso wie Sie es sicherlich von Textverarbeitungsprogrammen gewohnt sind.



Ein Text wurde verfasst.

Auf Doppelseiten wird Ihnen beim Erzeugen eines Text-Platzhalters ein weiteres T+-Symbol angeboten. Sie können also einen weiteren Text in einem gesonderten Text-Platzhalter verfassen. Das ist dann sinnvoll, wenn Sie die Texte später getrennt voneinander auf einer Doppelseite platzieren wollen.



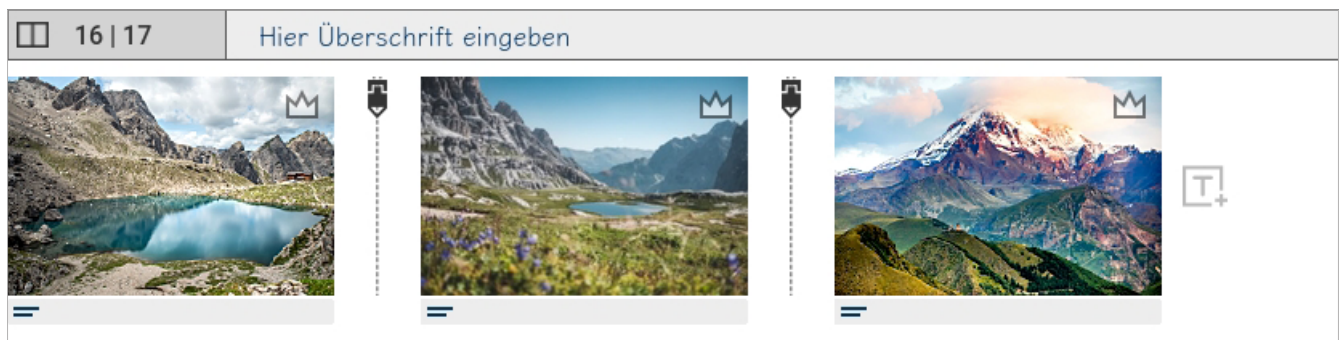
Sie können zwei Text-Platzhalter auf einer Doppelseite nutzen.

Auflösung beachten

Der Hinweis zu einer ungenügenden Auflösung ist Ihnen schon im ersten Schritt des Assistenten begegnet. Auch im zweiten Schritt werden „gefährdete“ Fotos dementsprechend gekennzeichnet. Je nach Pixelanzahl kann die Warnung verschwinden, wenn Sie der Seite ein oder zwei Fotos hinzufügen. Bei sehr kleinen Fotos müssen es dann auch schon mal vier Fotos sein. Ob Sie ein Foto trotz geringer Auflösung letztendlich verwenden wollen, können Sie nachträglich immer noch festlegen.



Das Foto besitzt eine zu geringe Auflösung als Einzelbild auf einer Doppelseite...



... kann aber gemeinsam mit anderen Fotos verwendet werden.

Die Seitenaufteilung gefällt Ihnen, Sie haben Texte verfasst und darauf geachtet, dass keine Fotos wegen zu geringer Auflösung bemängelt werden? Dann geht's weiter zum nächsten Schritt. Klicken Sie auf **Weiter** und schon gelangen Sie zur Wahl des Einbands und Formats.

Schritt 3: Produktdetails & Vorlage

Möchten Sie an den gewählten Produktdetails Änderungen vornehmen, klicken Sie im oberen Bereich auf **Produktdetails bearbeiten**.

FOTOS & REIHENFOLGE **SEITEN & ÜBERSCHRIFTEN** **PRODUKTDDETAILS & VORLAGE**

Produktdetails, Vorlage und Projektdatei

Fotobuch, DIN A4, hoch, Hardcover (ScratchResist™ matt), 28 Seiten,
Papiersorte 200g fomanu™ Selection Gloss

Produktdetails bearbeiten

Einzelpreis ~~29,05 €~~ **24,05 €**

Gewählte Projektdetails bearbeiten.

Designvorlage wählen

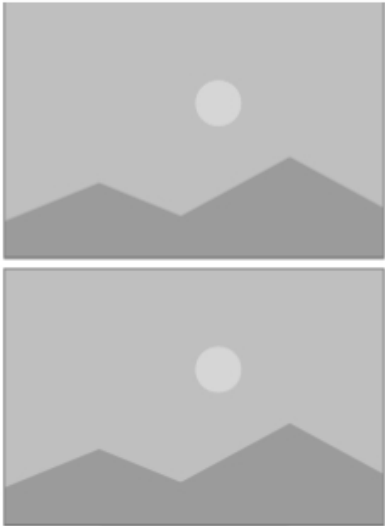
Sie haben außerdem die Möglichkeit eine sogenannte Vorlage auszuwählen. Hierbei handelt es sich um professionell gestaltete Designs. Die Vorlagen bieten eine schnelle Möglichkeit, Ihre Fotos im Hinblick auf Symmetrie und Bildharmonie zu präsentieren. Standardmäßig ist keine Vorlage ausgewählt.

Keine Vorlage ausgewählt

MEIN TITEL



MEINE ÜBERSCHRIFT





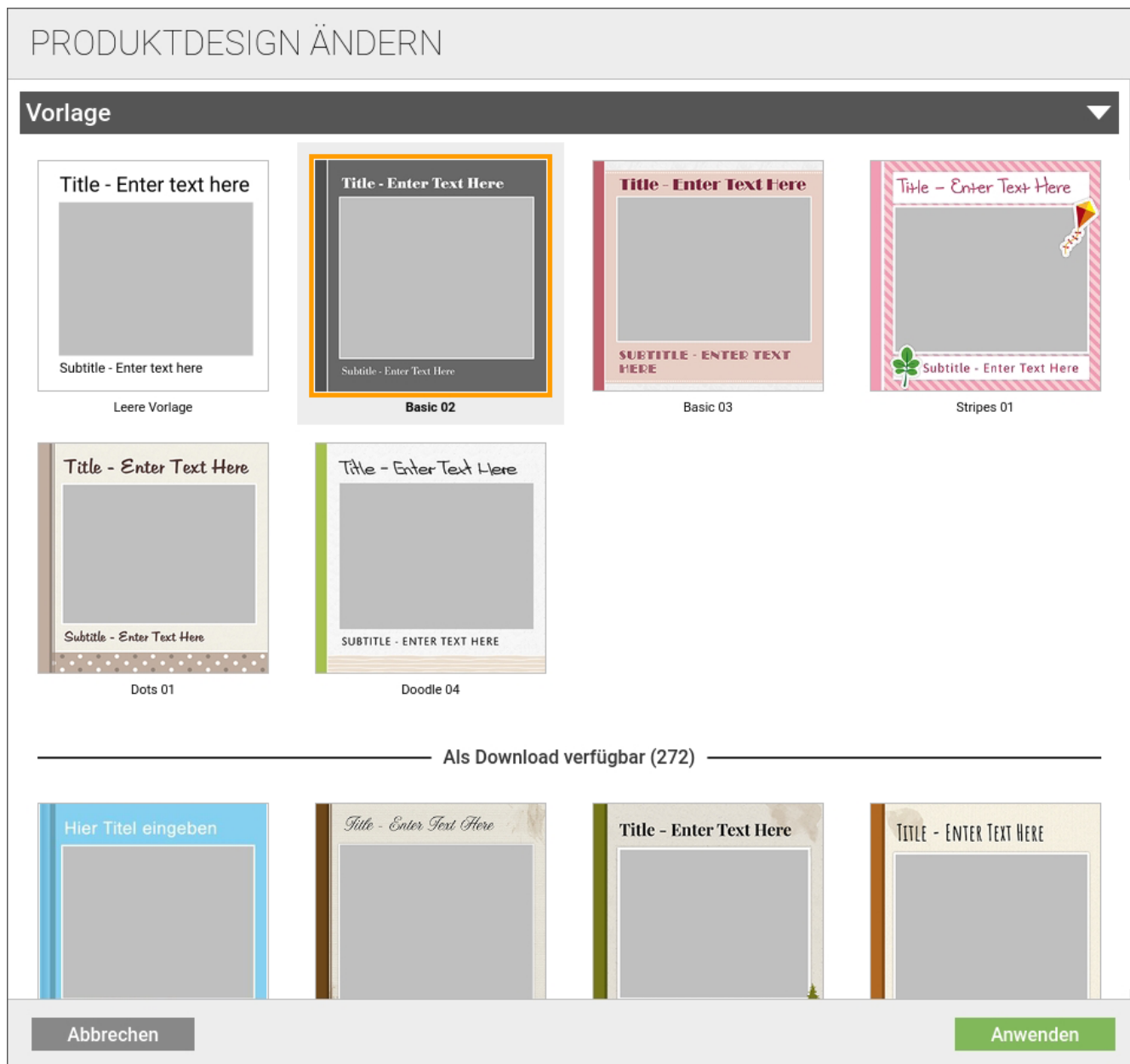
Vorlage ändern

☐ Keine Doppelseiten-Layouts verwenden (nur Einzelseiten-Layouts ohne Platzhalter über die Buchmitte).

Es wurde noch keine Vorlage ausgewählt.

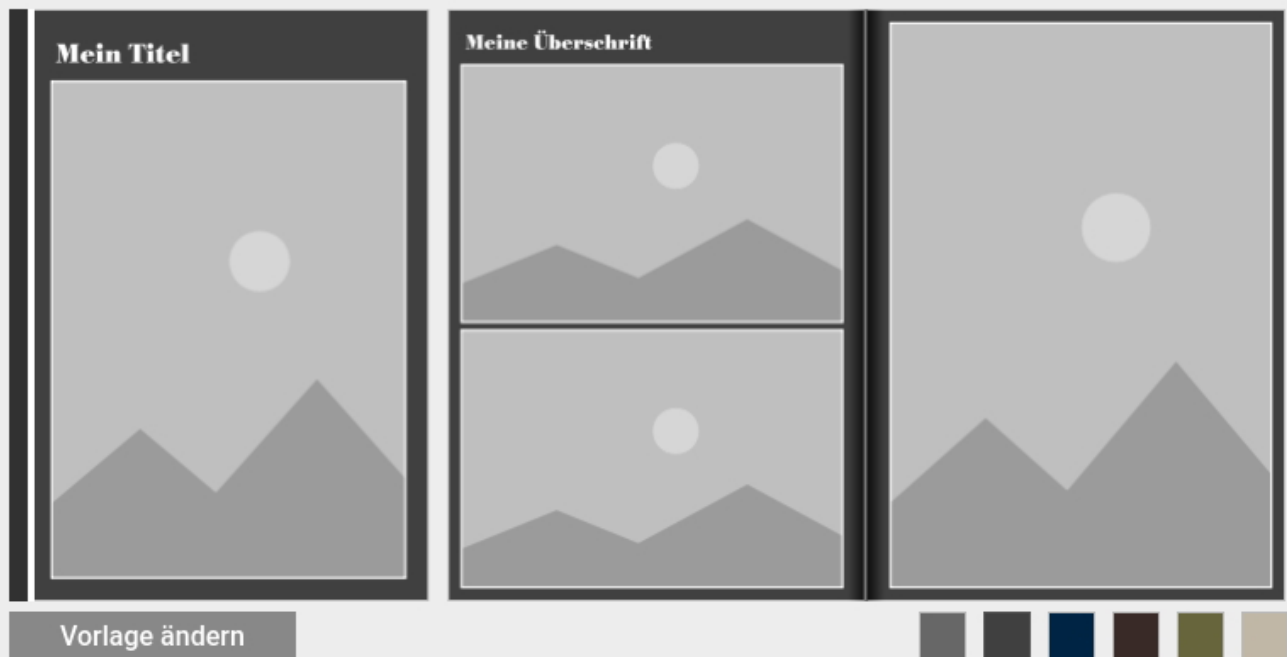
Die Auswahl einer Vorlage ist optional, d.h. Sie müssen keine Vorlage nutzen. Falls Sie aber einen Blick auf die hinterlegten Vorlagen werfen wollen, klicken Sie auf **Vorlage ändern**. Daraufhin öffnet sich das Dialogfenster **Produktdesign ändern**.

Hier können Sie eine Vorlage durch einfachen Mausklick auswählen und mit **Anwenden** bestätigen. Die meisten der Designs bieten unterschiedliche Farbvarianten an, die nach der Auswahl unterhalb etwas verkleinert eingeblendet werden.



Ein Design wird ausgewählt...

Basic 02



☐ Keine Doppelseiten-Layouts verwenden (nur Einzelseiten-Layouts ohne Platzhalter über die Buchmitte).

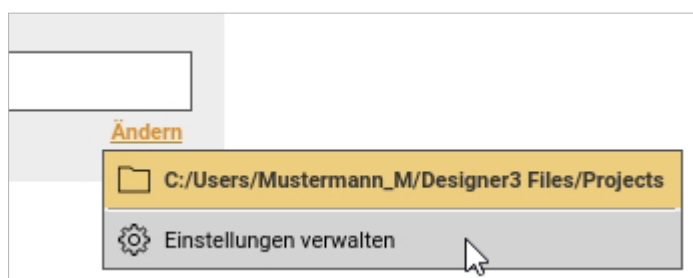
... und als Vorschau inklusive der verfügbaren Farbvarianten angezeigt.

Projektname und Speicherort

Nun vergeben Sie noch einen eindeutigen Namen für Ihr Fotobuchprojekt. Unterhalb des Textfeldes für den Projektnamen können Sie den Speicherort erkennen. Dieser liegt standardmäßig im Benutzerverzeichnis, kann aber von Ihnen geändert werden.

Projektname <u>Unsere-Urlaube_Fotobuch</u>
<u>C:/Users/Mustermann_M/Designer3 Files/Projects</u>

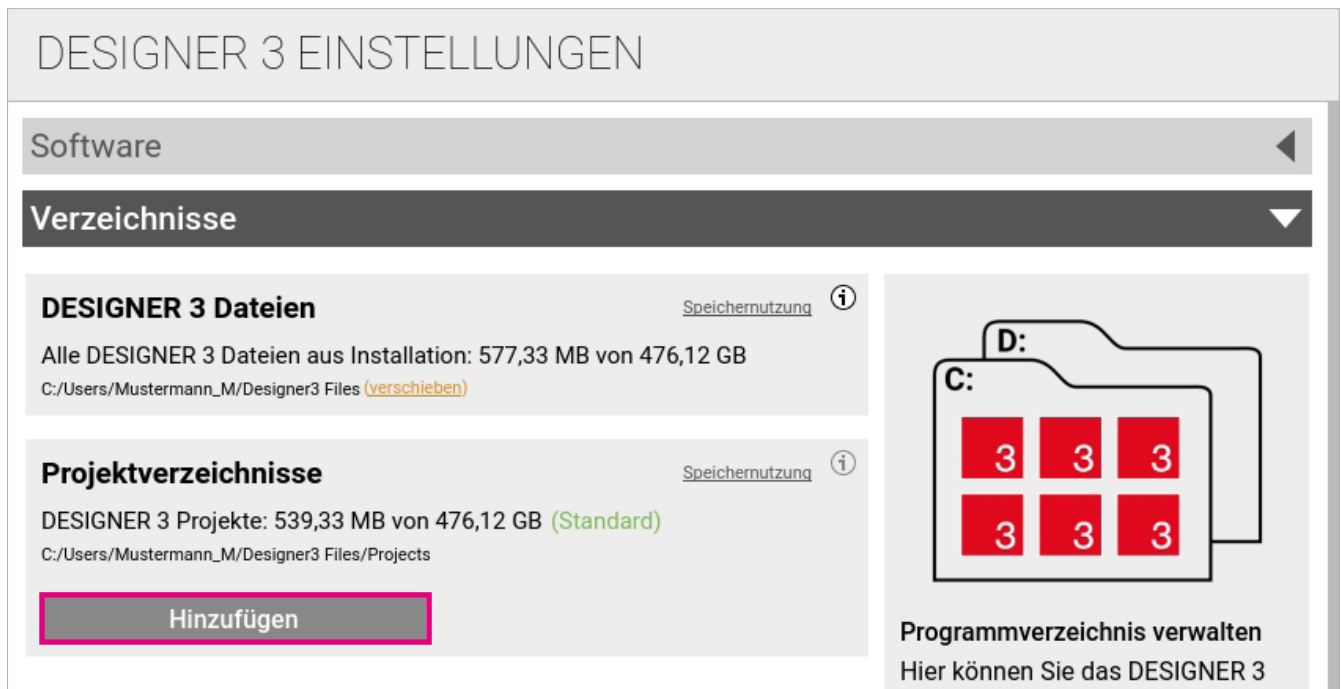
Vergeben Sie einen eindeutigen Namen für Ihr Projekt.



„Einstellungen verwalten“ klicken, um den Speicherort zu ändern.

Es wird empfohlen, den vorgeschlagenen Speicherort beizubehalten. Wenn Sie möchten, können Sie den Speicherort über die Schaltfläche **Ändern** jederzeit anpassen.

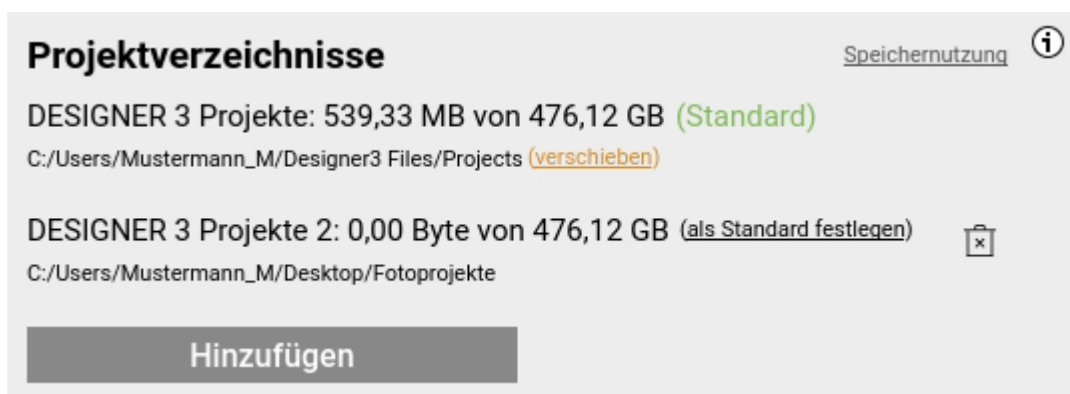
Sie gelangen in das Dialogfenster Projektverzeichnisse, wo die hinterlegten Speicherorte aufgelistet werden.



Das Dialogfenster Verzeichnisse listet hinterlegte Speicherorte auf.

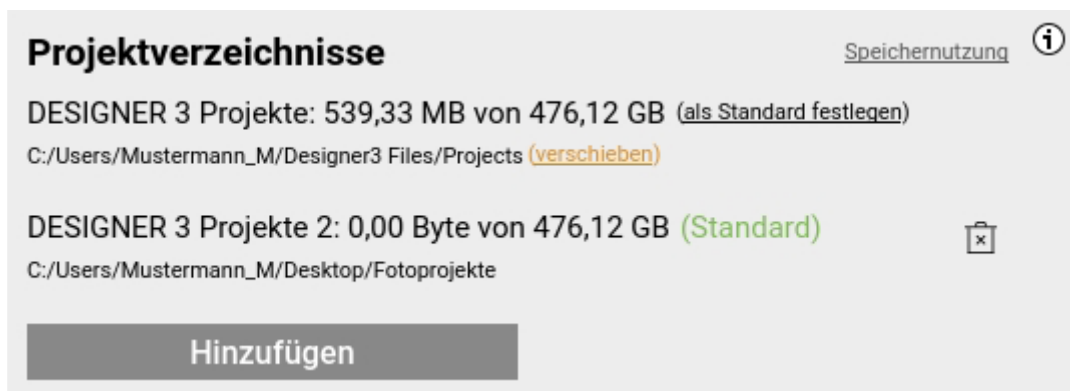
Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**, um ein zusätzliches Projektverzeichnis anzulegen. Wechseln Sie hier zum gewünschten Verzeichnis bzw. Laufwerk und erzeugen Sie bei Bedarf einen neuen Ordner. Klicken Sie dann auf **Ordner auswählen**.

Der zusätzliche Speicherort wird nun in die Liste der Projektverzeichnisse aufgenommen.



Es werden zwei Projektverzeichnisse verwaltet.

Das erste Verzeichnis behält die grüne Markierung **Standard** – denn es handelt sich hierbei um das Standard-Verzeichnis, d.h. bei einem Fotobuchprojekt wird DESIGNER 3 diesen Speicherort grundsätzlich vorschlagen. Wenn Sie ab sofort das neue Verzeichnis als Standard verwenden wollen, klicken Sie auf das gewünschte Verzeichnis und anschließend auf **als Standard festlegen**. Die grüne Markierung „wandert“ zum neuen Verzeichnis.



Das neue Verzeichnis bildet nun den Standard-Speicherort...



... und wird beim Ändern des Speicherorts für ein Projekt mit aufgelistet.

VORSICHT BEI EXTERNEN VERZEICHNISSEN

Sie können jedes Verzeichnis als Projektverzeichnis wählen, auf das Ihr Rechner zugreifen kann. Beachten Sie aber, vor allem bei Windows-Systemen, dass bei der Verwendung eines externen Verzeichnisses, also ein Verzeichnis, das auf einer externen Festplatte oder einem USB-Stick liegt, auf den Laufwerksbuchstaben. So kann es passieren, dass Ihre externe Festplatte den Laufwerksbuchstaben T:\ erhält und Sie auf diesen als Projektverzeichnis verweisen. Beim Aus- und anschließendem „Anstöpseln“ des externen Laufwerks erhält dieses allerdings den Laufwerksbuchstaben U:\ – und DESIGNER 3 kann dann das Projektverzeichnis nicht finden. Nutzen Sie daher besser Speicherorte, die mit dem Rechner „fest verbunden“ sind, also interne Festplatten oder externe Laufwerke, die Sie aber nicht entfernen.

Ein Projektverzeichnis, das nicht mehr benötigt wird, können Sie durch Klick auf das Papierkorbsymbol aus der Liste der Projektverzeichnisse entfernen.

Sobald Sie die Einstellungen schließen, wird wieder Ihre Fotosammlung und der Schritt **Produktdetails & Vorlage** im Assistenten angezeigt. Hier erscheint nun der neue Speicherort.

Fertig! Klicken Sie nun auf die Schaltfläche **Projekt mit DESIGNER 3 erstellen**, um den Foto- buch-Editor zu starten, in dem Sie Ihr Buch bei Bedarf anpassen und erweitern können.

Show Mode ☐

PROJEKT MIT DESIGNER 3 ERSTELLEN

Der Assistent hat seine Arbeit verrichtet – wechseln Sie zur Erstellung.

SHOW MODE

Mit dem Show Mode können Sie die Gestaltung live verfolgen. Änderungen sind jederzeit möglich: Klicken Sie auf **Bearbeiten?**, wechseln Sie zur nächsten Seite oder pausieren Sie den Modus. Der Show Mode geht automatisch zur nächsten Seite über, wenn Sie nichts unternehmen. Sind Sie mit der Gestaltung zufrieden, können Sie das Produkt direkt **in den Warenkorb** legen oder anderenfalls **zum Produkt** gehen, um weitere Anpassungen vorzunehmen.

Verwenden Sie den Show Mode nicht, erstellt DESIGNER 3 das Projekt und zeigt dies als Fortschrittsbalken an. Je nach Umfang der Bilder müssen Sie kurz warten.

ERSTELLE PROJEKT ...

Warten Sie, bis DESIGNER 3 die Einrichtung des Fotobuches abgeschlossen hat.

Ihre Fotosammlung bleibt nebenbei geöffnet. Sie können jederzeit darauf zugreifen. Diese befindet sich in der oberen Leiste links von Ihrem Projekt.

START

PROJEKTE



Unsere-Urlaube_Fotobuch X

Die Fotosammlung ist auch nach der Erstellung des Projektes verfügbar.

DOCH NOCH MAL ZURÜCK?

Sie haben bereits bei den vorangegangenen Schritten gesehen, dass Sie über die Schaltfläche **Zurück** um einen Schritt zurück gehen können. Bitte beachten Sie hierbei, dass Texte oder andere Anpassungen bei diesem Vorgang verlorengehen können. Aber keine Sorge – sobald diese „Gefahr“ besteht, erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis und können durch Klick auf Abbrechen den Schritt zurück widerrufen.

Zurück

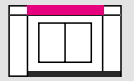
Schließen und löschen

Speichern und schließen

Fotobuchseiten – Fotos einsetzen & entfernen

Sie haben nun mit dem Assistenten ein Buch erstellt und möglicherweise hätten Sie gerne das eine oder andere Foto an einer anderen Stelle oder würden auch manche Fotos entfernen. Kein Problem: In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Fotos in Ihrem Fotobuch ergänzen, aber auch entfernen oder an anderer Stelle positionieren.

SmartLayout nutzen



Wenn der Assistent nach dem letzten Schritt das Projekt erstellt hat, können Sie die automatisch erstellten Seiten ansehen. Die Elemente jeder Seite, also Fotos oder Texte, hat der Assistent nach gestalterischen Regeln positioniert. Sobald Sie nun Fotos hinzufügen oder entfernen, würden Sie diese Gestaltung „verwerfen“ und es könnte unter Umständen zu einem unharmonischen Ergebnis kommen. Um diese Gefahr zu umgehen, ist standardmäßig eine Unterstützung in DESIGNER 3 aktiv: Das SmartLayout. Mit „smart“ werden heutzutage viele Funktionen oder auch Geräte bezeichnet (z. B. Smart-TV), die über eine gewisse Intelligenz verfügen. So ist es auch mit dem SmartLayout: So passt sich eine Fotobuchseite an, wenn Sie ein Foto hinzufügen, d.h. ein bestehendes Foto wird entsprechend verkleinert und für den „Neuzugang“ wird ein Platzhalter geschaffen, der die Gestaltungsregeln beachtet und somit ein harmonisches Gesamtbild schafft.



Die Funktion SmartLayout ist aktiv.

Ob die Funktion SmartLayout aktiv ist, erkennen Sie an dem farbig unterlegten Symbol **SMART** in der Funktionsleiste. Ist es inaktiv, erscheint es mit grauem Hintergrund.

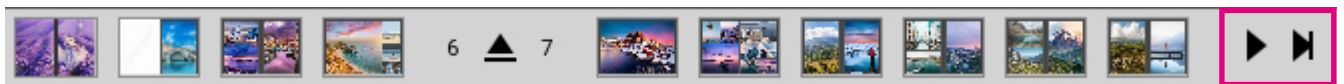


SmartLayout aktiv...



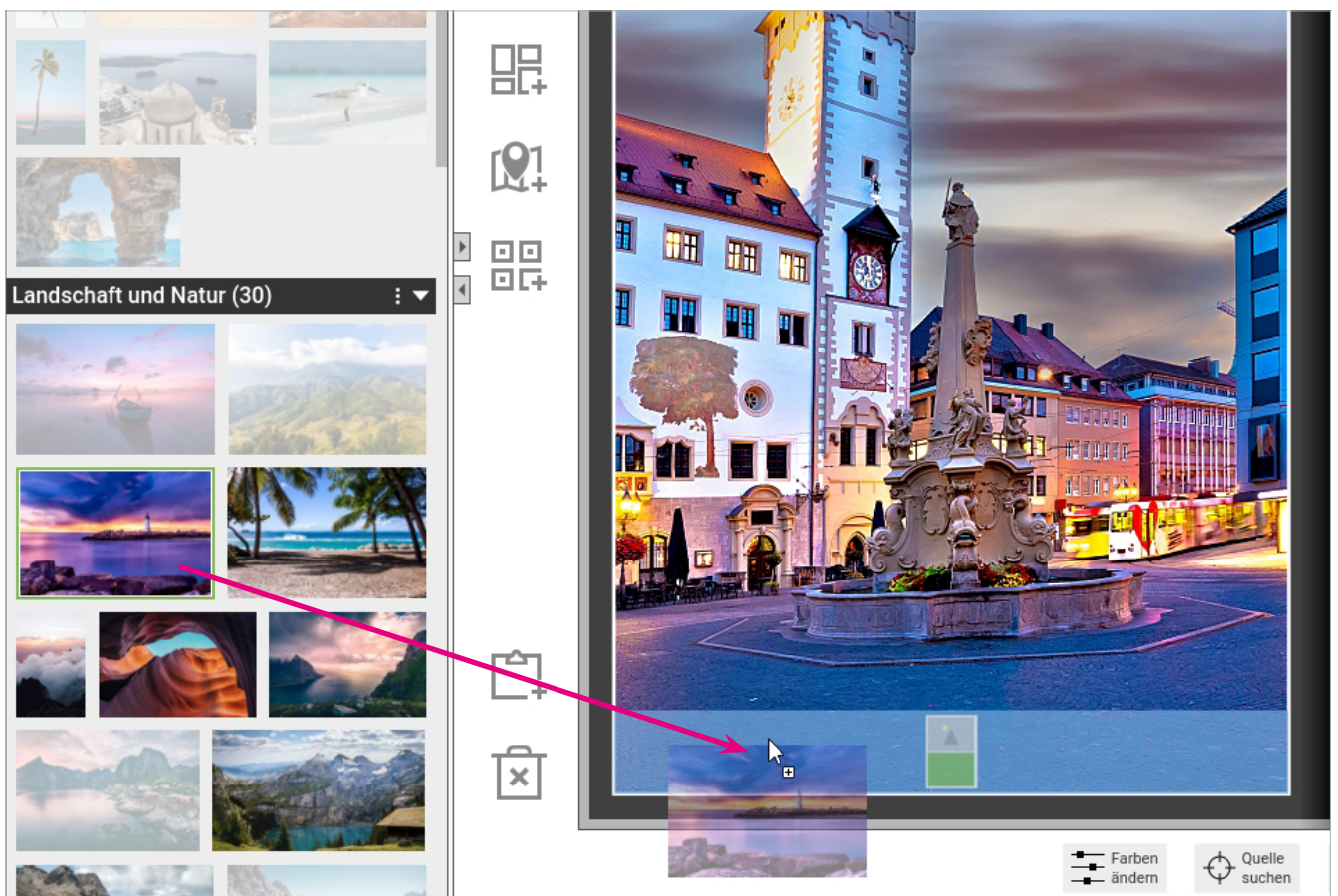
... und deaktiviert.

Lassen Sie uns ein Foto auf eine bestehende Seite ziehen. Achten Sie dabei darauf, dass das SmartLayout aktiv ist. Wechseln Sie auf eine Fotobuchseite, der bereits Fotos zugewiesen wurden. Nutzen Sie hierfür den nach rechts zeigenden Pfeil unter der Arbeitsfläche.



Wechseln Sie von Seite zu Seite per Pfeil.

In der Foto-Sidebar aktivieren Sie, falls noch nicht geschehen, den Foto-Tab. Klicken Sie auf ein Foto Ihrer Wahl und ziehen Sie es unter ein bestehendes Foto auf die Arbeitsfläche. Aufgrund des SmartLayout wird dort ein Platzhalter angezeigt.



Das SmartLayout erzeugt einen Platzhalter für neu hinzugefügte Fotos.

Lassen Sie dann die Maus los und der Platzhalter wird mit dem Foto gefüllt. Gleichzeitig wird das darüberstehende Foto verkleinert.



Die Seite vor...



... und nach dem Einfügen eines weiteren Bildes.

Fotos einsetzen

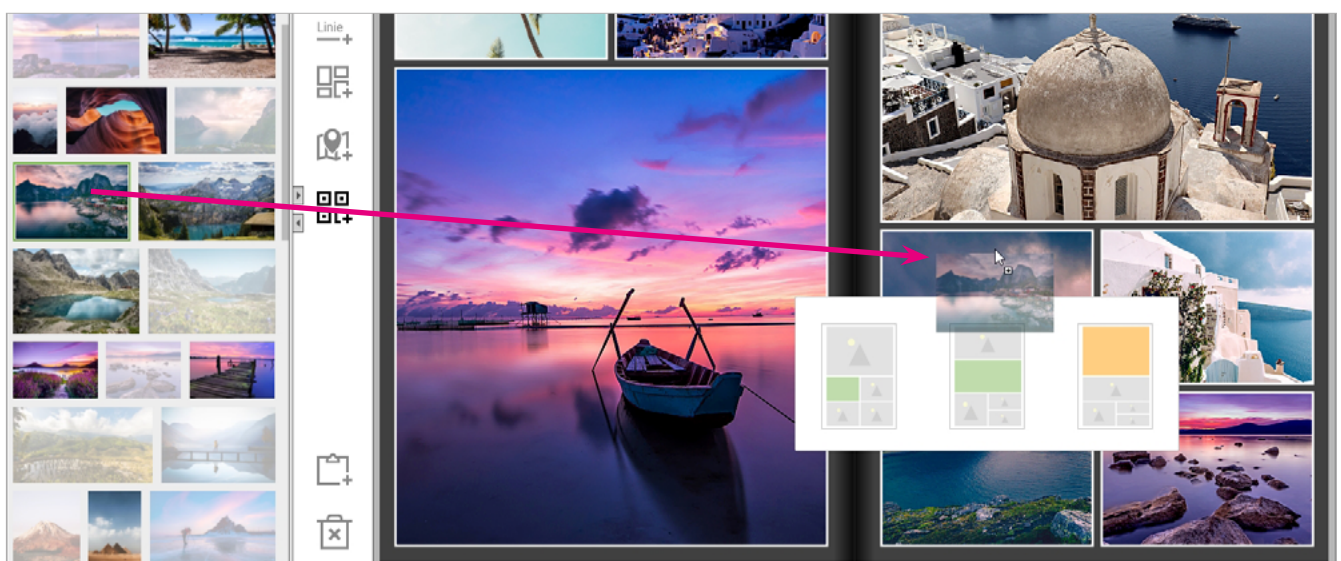
Nachdem Sie die Vorzüge des SmartLayouts theoretisch kennengelernt haben, werden Sie nun in die Praxis übergehen. Durch den Assistenten wurden Ihre Bilder bereits als Vorschlag in ein Buch übernommen und nun ist es an Ihnen, den Vorschlag zu akzeptieren oder die Fotobuchseiten mit weiteren oder anderen Fotos zu bestücken. Sie werden sehen, dass es sehr einfach und intuitiv möglich ist, Ihr Projekt nach Ihren Wünschen zu gestalten.

Egal ob Sie auf einer Fotobuchseite ein Foto hinzufügen oder ein bestehendes Foto durch ein anderes ersetzen wollen – die Technik ist immer die gleiche. Als Beispiel soll eine vom Assistenten erstellte Seite verändert werden.



Die bestehende Seite soll verändert werden.

So wechseln Sie in die Foto-Sidebar zum Foto-Tab, klicken das Foto Ihrer Wahl an und ziehen es mit gedrückter Maustaste auf die Arbeitsfläche. Wichtig ist nun, wie Sie es ablegen. Bei aktiviertem SmartLayout wird Ihnen ein möglicher Platz für das neue Foto angezeigt, wenn Sie den Randbereich eines bestehenden Fotos überfahren.



Ein Foto wird aus der Foto-Sidebar auf ein bestehendes Foto gezogen.

Ziehen Sie ein neues Foto allerdings in die Mitte eines bestehenden Fotos, wird ein blauer, leicht transparenter Bereich angezeigt.



Ein Foto wird aus der Foto-Sidebar über die Mitte eines bestehenden Fotos gezogen.

Wo liegt der Unterschied? Bei der ersten Variante erzeugen Sie einen neuen Platzhalter für das neue Foto und DESIGNER 3 „macht“ Ihnen einen Vorschlag zur Gestaltung.



Ein Foto wurde zusätzlich eingefügt.

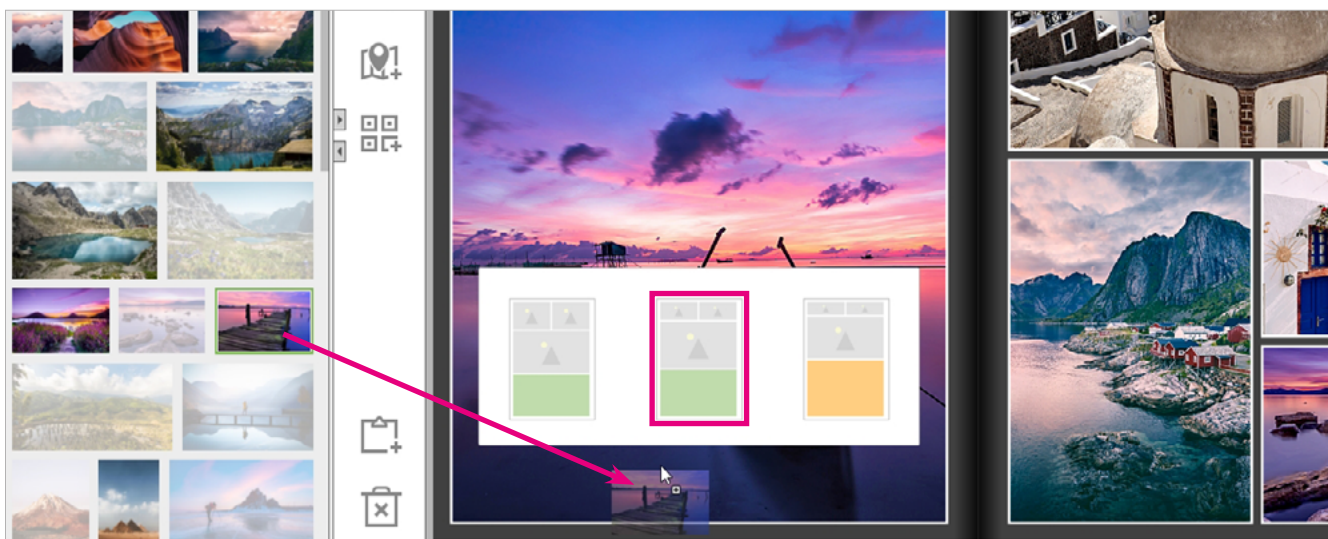
Bei der zweiten Variante mit dem blauen Bereich, wird das bestehende Foto durch das neue Foto ersetzt. Diese Variante ist schnell erklärt: Sie ziehen ein Foto mit gedrückter Maustaste auf ein bestehendes Foto einer Fotobuchseite und sobald der blau-transparente Bereich erscheint, lassen Sie die Maus los. Das war's...



Ein neues Foto wurde als Ersatz für ein bestehendes Foto eingefügt.

Beim Hinzufügen eines weiteren Bildes sind die Möglichkeiten umfangreicher. Denn DESIGNER 3 bietet Ihnen aufgrund des aktivierten SmartLayouts nicht nur einen Gestaltungsvorschlag an, sondern gleich mehrere.

Wenn Sie ein Foto aus dem Foto-Tab mit gedrückter Maustaste auf den Randbereich eines bestehenden Fotos ziehen, wird Ihnen – wie Sie schon gesehen haben – ein Vorschlag für einen neuen Fotoplatzhalter angezeigt.



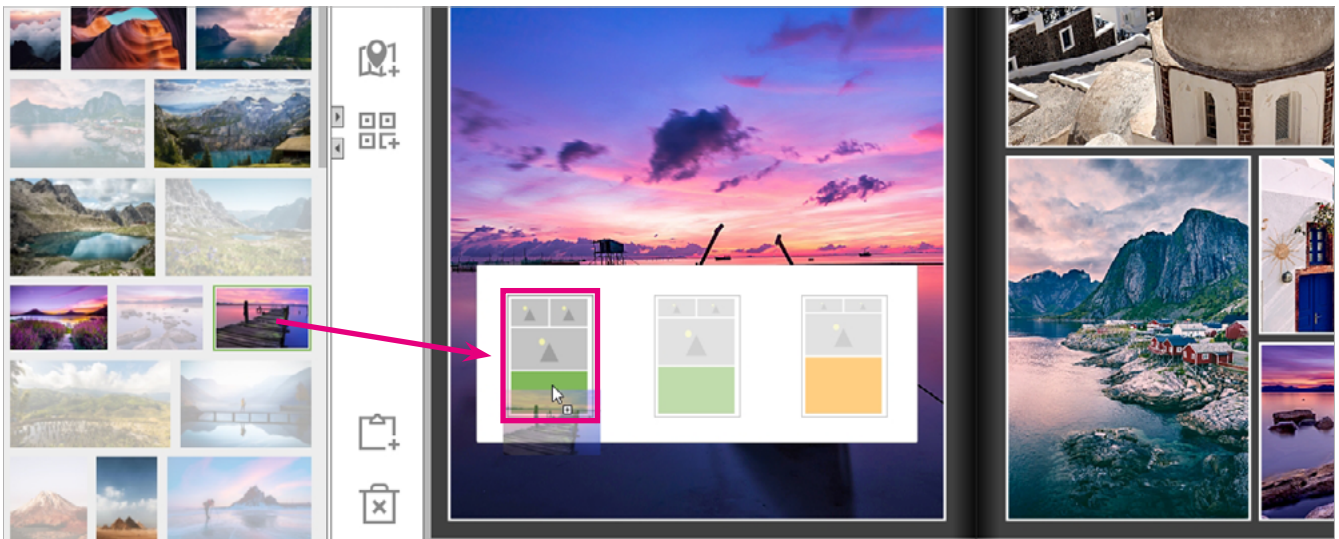
Ein neues Foto wird auf den Randbereich eines bestehenden Fotos gezogen.

Im Beispiel würde unterhalb vom bestehenden Foto ein neuer Platzhalter geschaffen und gleichzeitig die bestehenden Fotos verkleinert.



Das bestehende, untere Foto, macht Platz für das neu hinzugefügte Foto.

Es werden Ihnen aber noch weitere Vorschläge angeboten – diese würden das neue Foto noch größer einfügen und die bestehenden Fotos schmaler setzen. Um diese Gestaltungsvariante zu nutzen, ziehen Sie wie gehabt bei gedrückter Maustaste, Ihr neues Foto aus dem Foto-Tab auf den Randbereich eines bestehenden Fotos und halten Sie die Maus gedrückt. Es erscheint ein Vorschlag (blau unterlegt) und die Alternativ-Vorschläge, die Sie nutzen können, wenn Sie das Foto darauf ziehen. Lassen Sie erst dann die Maus los.



Sie können Varianten für den Fotoplatzhalter nutzen...

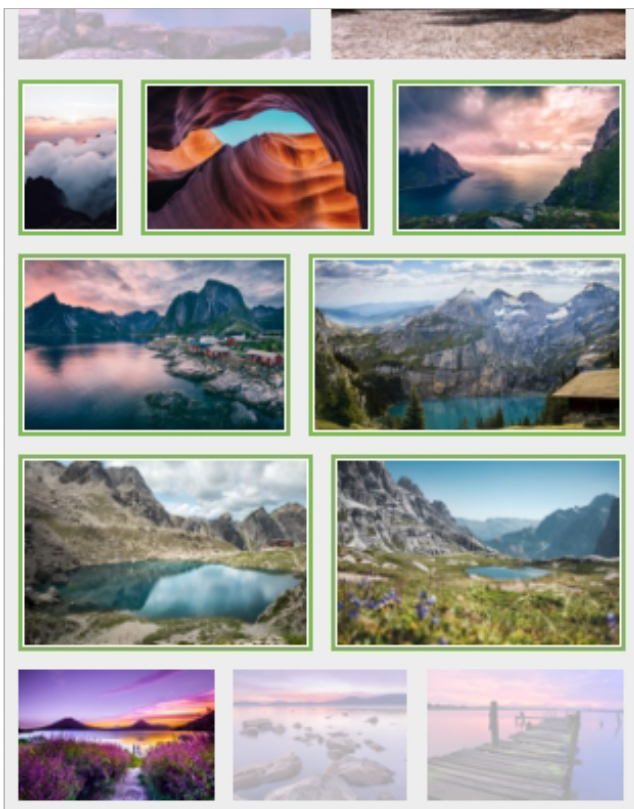


... um ein neues Foto hinzuzufügen.

AUSSCHNITT STIMMT NICHT MEHR

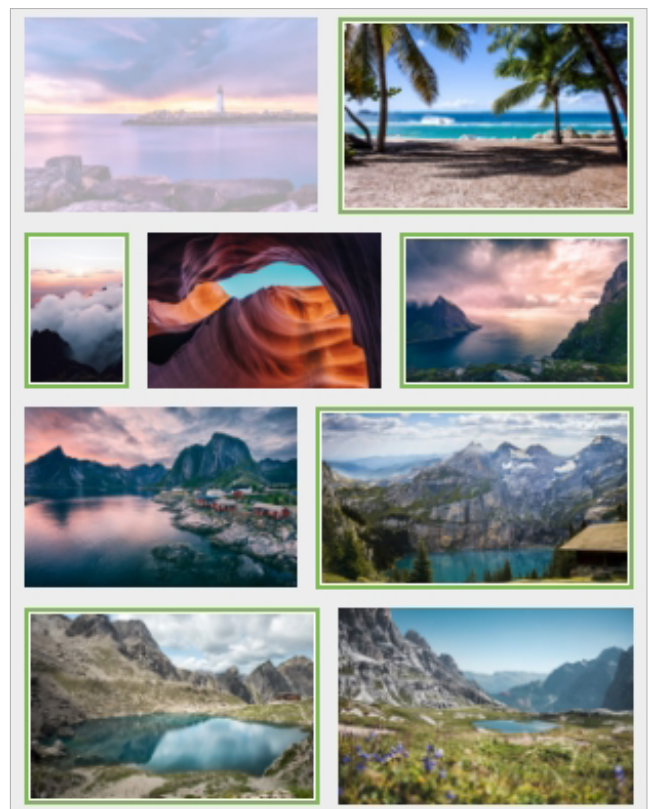
Wenn Sie ein neues Foto einfügen und dadurch die Größe bestehender Fotos verändern, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass der Bildausschnitt nicht mehr Ihren Erwartungen entspricht. Keine Sorge: Sie können selbstverständlich bestimmen, was vom Foto gezeigt wird und nachträglich den Bildausschnitt festlegen. Wie das geht, lesen Sie im Abschnitt Fotoplatzhalter anpassen.

Das Hinzufügen eines neuen Fotos ist nicht nur für einzelne Fotos möglich – Sie können auch gleichzeitig mehrere neue Fotos aus dem Foto-Tab einer Fotobuchseite zuweisen. Hierbei ist entscheidend, ob die gewünschten Fotos zusammenhängend im Foto-Tab erscheinen, oder ob diese „verstreut“ abgelegt sind.



Einige Fotos wurden ausgewählt, erkennbar am grünen Rand.

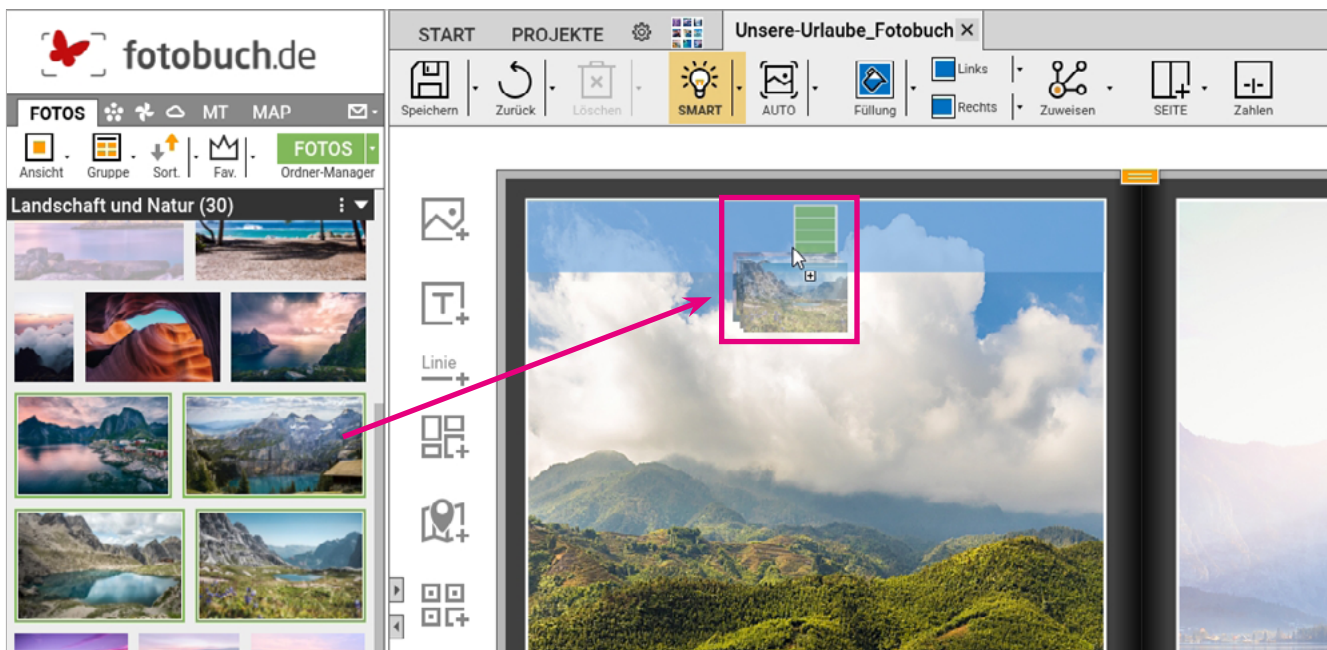
Wenn es sich um zusammenhängende Fotos handelt, klicken Sie auf das erste (oder letzte) gewünschte Foto, drücken dann die Umschalt-Taste und lassen Sie gedrückt, um dann in das letzte (oder erste) Foto Ihrer Wahl zu klicken. Sie wählen damit eine Fotoreihe aus. Ausgewählte Fotos erkennen Sie am grünen Rand.



Mit gedrückter Strg/CMD-Taste und Mausklick, lassen sich Foto auswählen, die nicht beieinander liegen.

Fotos, die nicht in direkter „Nachbarschaft“ stehen, wählen Sie wie folgt aus: Klicken Sie in das erste Foto Ihrer Wahl, drücken Sie dann Strg (Mac: CMD)-Taste und halten Sie diese gedrückt. Klicken Sie dann nach und nach in die weiteren gewünschten Fotos. Lassen Sie die Strg/CMD-Taste los, sobald Sie Ihre Auswahl beendet haben.

Sobald Sie die Auswahl getroffen haben, klicken Sie auf eins der ausgewählten Fotos und ziehen es in Ihr Projekt – und dort auf den Randbereich eines bestehenden Fotos. Die Mehrfachauswahl erkennen Sie daran, dass DESIGNER 3 Ihnen mehrere Platzhalter anzeigt.



Mehrere Fotos sollen hinzugefügt werden – die SmartLayout-Funktion bietet dementsprechend mehrere Platzhalter an.



Die Fotobuchseite mit einem großflächigen Foto...



... wird um vier weitere Fotos ergänzt.

Statt durch das Hinzufügen eines neuen Fotos einen Platzhalter zu erzeugen, der direkt mit diesem Foto befüllt wird, können Sie auch solch einen Fotoplatzhalter hinzufügen, dem noch kein Foto zugewiesen ist. Hierfür klicken Sie auf das Symbol , das sich neben der Arbeitsfläche im linken Bereich befindet. Verfahren Sie hiermit wie mit einem Foto, das Sie hinzufügen wollen: Ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste auf den Randbereich eines bestehenden Fotos und wählen Sie eine der angebotenen Varianten aus.

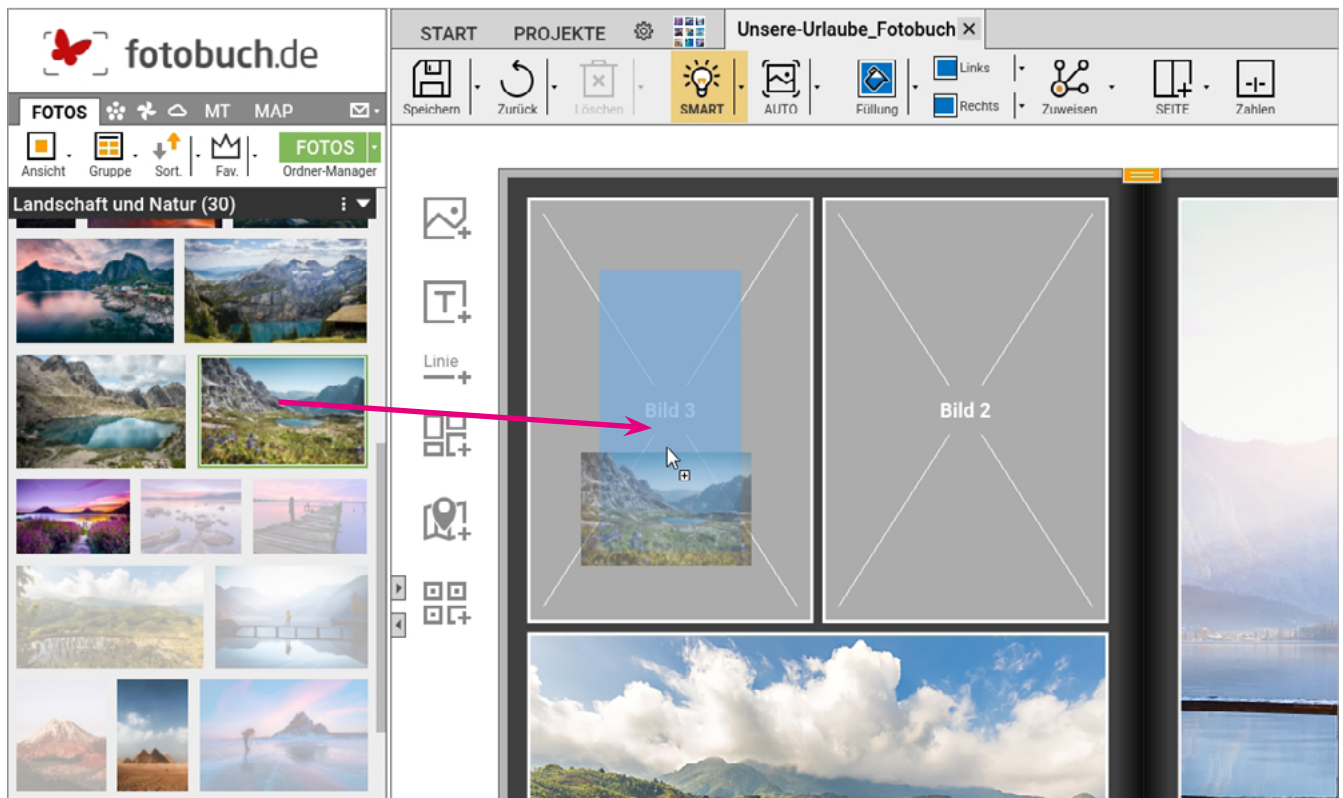


Es lassen sich auch Platzhalter ...

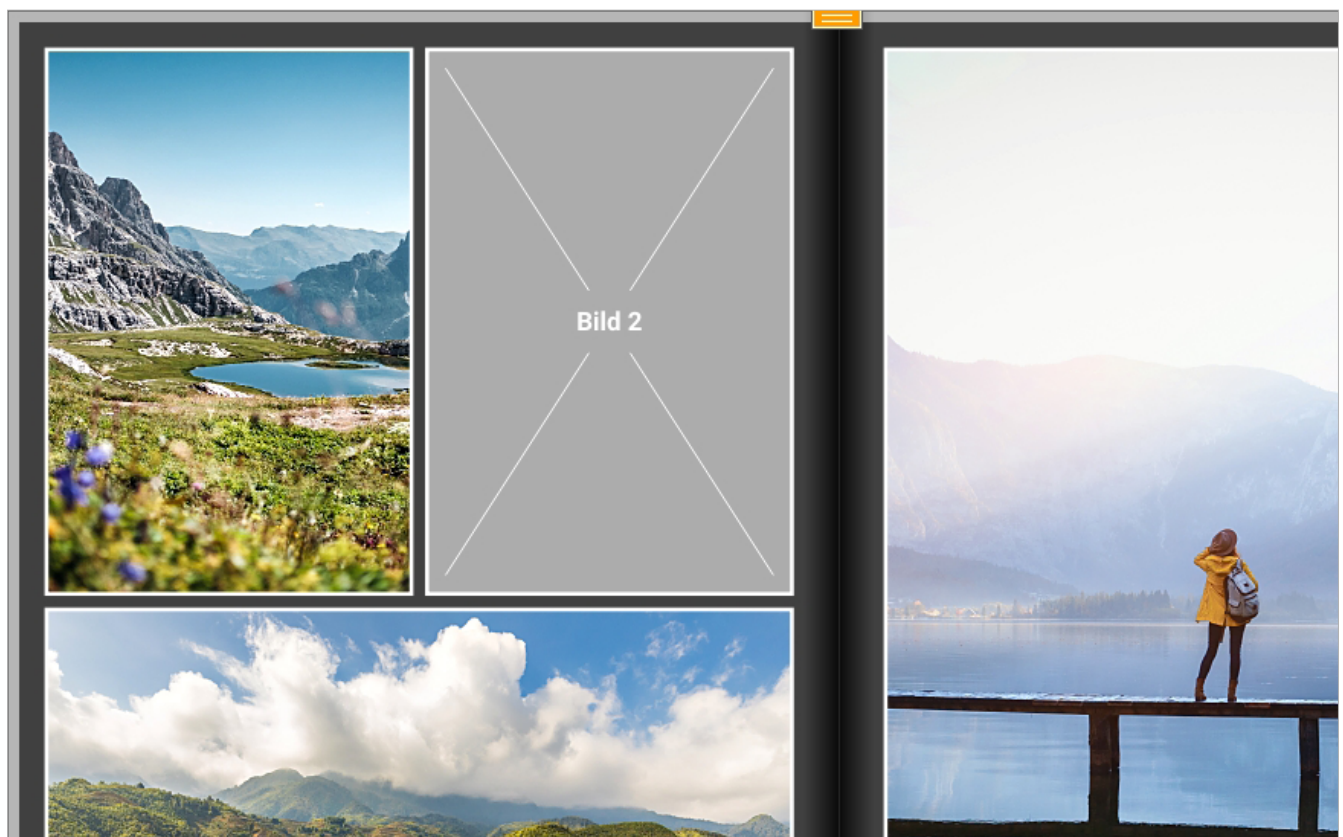


... ohne Inhalt hinzufügen.

Sobald der Platzhalter hinzugefügt wurde, können Sie aus der Foto-Sidebar ein Foto Ihrer Wahl anklicken und mit gedrückter Maustaste in den Platzhalter ziehen. Der Platzhalter „reagiert“ wie ein normales, bestehendes Foto. D.h. wenn Sie das neue Foto in die Mitte des Platzhalters ziehen, wird anstelle dessen das Foto dort abgelegt (so gesehen wird der Platzhalter mit dem Foto gefüllt).



Der Platzhalter wird ...

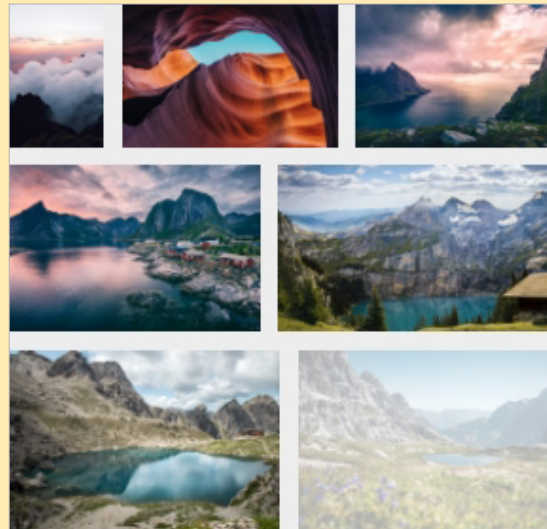


... mit einem Foto gefüllt.

NEUE FOTOS ERKENNEN

Möglicherweise möchten Sie ein vom Assistenten erstelltes Fotobuch um weitere Bilder ergänzen. Bereits verwendete Fotos erkennen Sie ganz leicht: Im Foto-Tab erscheinen sie transparent. Sobald ein Bild in dieser Darstellung angezeigt wird, wissen Sie, dass es bereits im Fotobuch platziert wurde.

Sie können aber selbstverständlich ein Foto mehrfach in einem Fotobuch verwenden, sehen Sie die transparente Darstellung daher nur als Merkmal zum Aufspüren ungenutzter Fotos an.



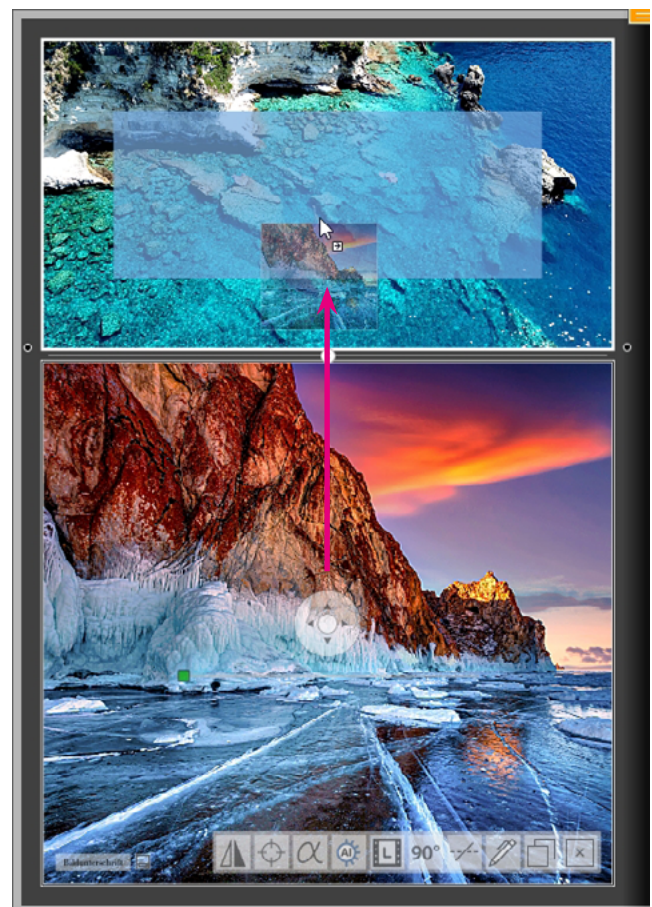
Das rechte untere Foto ist bereits im Projekt eingesetzt, die restlichen Fotos noch nicht.

Fotos tauschen, ersetzen und entfernen

Sie haben gesehen, wie einfach Sie Ihr Projekt um weitere Fotos ergänzen können. Daneben kann es sein, dass Ihnen die Verteilung Ihrer Fotos auf einer Seite nicht zusagt. Hier können Sie Fotos einer Fotobuchdoppelseite leicht tauschen – oder auch ersetzen.

Sollen zwei Foto getauscht werden, gehen Sie wie folgt vor. Klicken Sie auf einer Fotobuchseite in ein Foto und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste auf das Foto, mit dem es getauscht werden soll.

Lassen Sie die Maus los, sobald der blau-transparente Bereich erscheint. Die beiden Fotos werden getauscht.



Das untere Foto wird auf das obere Foto gezogen.



Die beiden Fotos sollen getauscht werden.



Das obere Foto auf der linken Fotobuchseite wurde mit dem unteren Foto getauscht.

Beim Ziehen des Fotos auf ein anderes, bestehendes Foto, erscheinen neben dem blau-transparenten Bereich auch zwei weiße Flächen. Die linke Fläche dient dem Tausch der Fotos und muss nicht explizit mit der Maus überfahren werden, da grundsätzlich beim Ziehen eines bestehenden Fotos ein Tausch vollzogen wird.

Wollen Sie ein bestehendes Foto allerdings durch ein anderes, bestehendes Foto ersetzen, ziehen Sie es ebenfalls mit gedrückter Maustaste auf das zu ersetzende Foto, ziehen es dabei aber auf das Symbol Ersetzen (achten Sie darauf, dass das Symbol in schwarz dargestellt wird). Sobald Sie die Maus loslassen, wird das vorherige Foto ersetzt und es erscheint ein Fotoplatzhalter an der Stelle, von der Sie das Foto zum Ersetzen herangezogen haben.

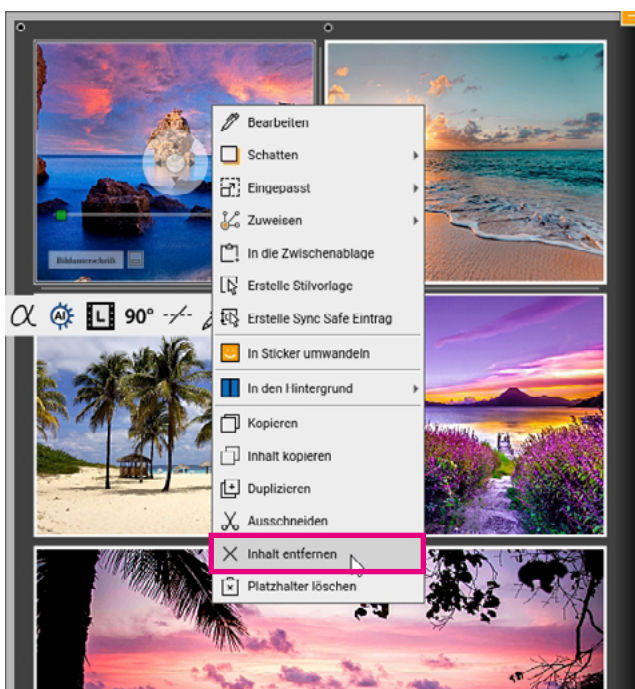


Das obere Foto soll durch das untere Foto ersetzt werden...

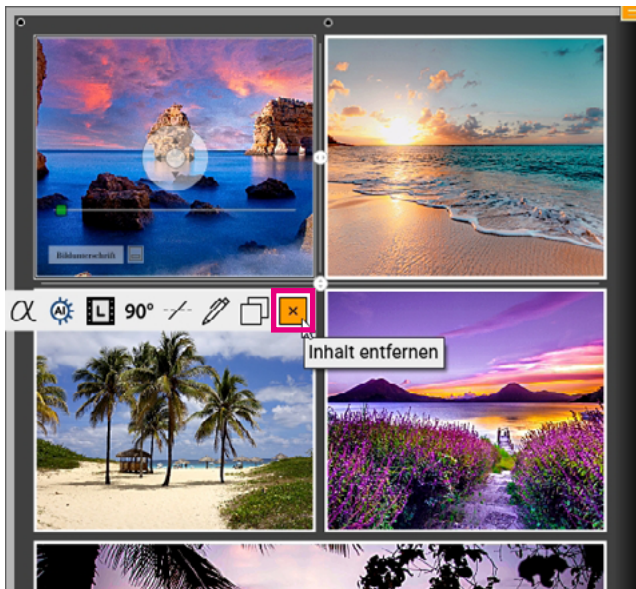


... wodurch ein leerer Fotoplatzhalter entsteht.

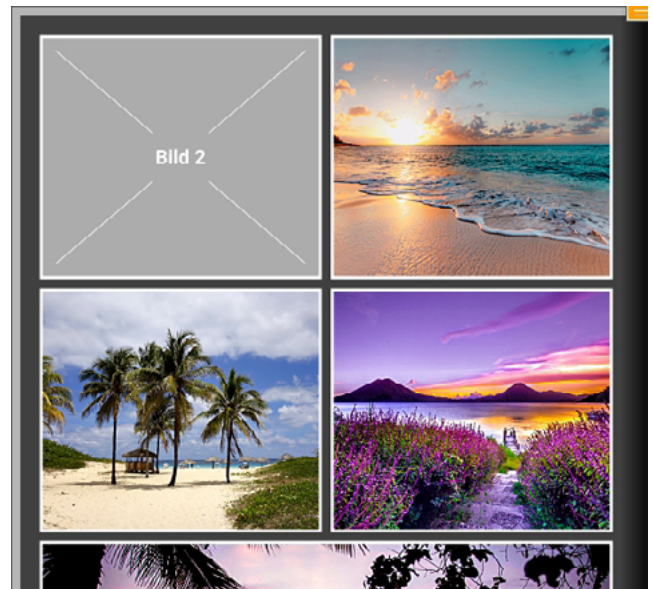
Den leeren Fotoplatzhalter können Sie mit einem neuen Foto aus dem Foto-Tab befüllen. Alternativ dazu können Sie den Platzhalter entfernen, in der Größe ändern oder freilassen. Lesen Sie hierzu die folgenden Abschnitte Fotoplatzhalter anpassen bzw. Leere Platzhalter.



Um ein Foto innerhalb eines Fotoplatzhalters zu entfernen, gibt es verschiedene Möglichkeiten: zum einen können Sie ein bestehendes Foto mit der rechten Maustaste anklicken und den Befehl **Inhalt entfernen** wählen oder Sie klicken in einem gewählten Foto auf das **X** in der unteren, rechten Ecke.



Ausgewählte Fotos lassen sich per rechten Mausklick oder über das X-Symbol entfernen.



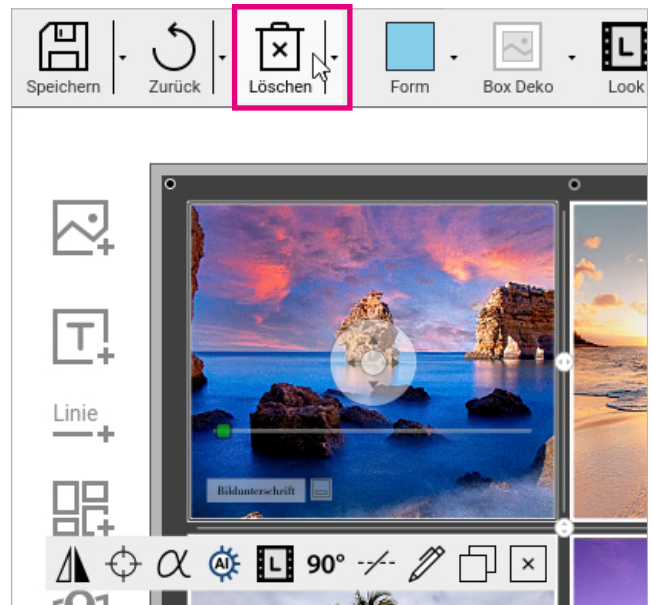
Das entfernte Foto hinterlässt einen leeren Fotoplatzhalter.

Zurück bleibt ein leerer Fotoplatzhalter, den Sie mit einem anderen Foto befüllen können bzw. komplett entfernen – oder Sie gehen so vor, wie im Abschnitt Leere Platzhalter beschrieben.

Möglicherweise sind Sie versucht, ein Foto über die *Entf*-Taste Ihrer Tastatur zu entfernen. DESIGNER 3 interpretiert dies aber anders – denn hierbei wird nicht der Inhalt, sondern der Platzhalter entfernt. Aufgrund der aktivierten SmartLayout-Funktion passen sich die übrig-gebliebenen Platzhalter der Fotobuchseite an.



*Mit der *Entf*-Taste wurde nicht nur das Foto der linken Seite entfernt, sondern auch der Fotoplatzhalter.*



Das Löschen-Symbol ist aktiv, sobald Sie einen Platzhalter auswählen.

Das gleiche Ergebnis erreichen Sie, wenn Sie ein Foto einer Fotobuchseite auswählen und dann auf das Löschen-Symbol aus der Funktionsleiste klicken. Auch hier werden Inhalt und Platzhalter entfernt.

ENTFERNEN UND DENNOCH VORHANDEN

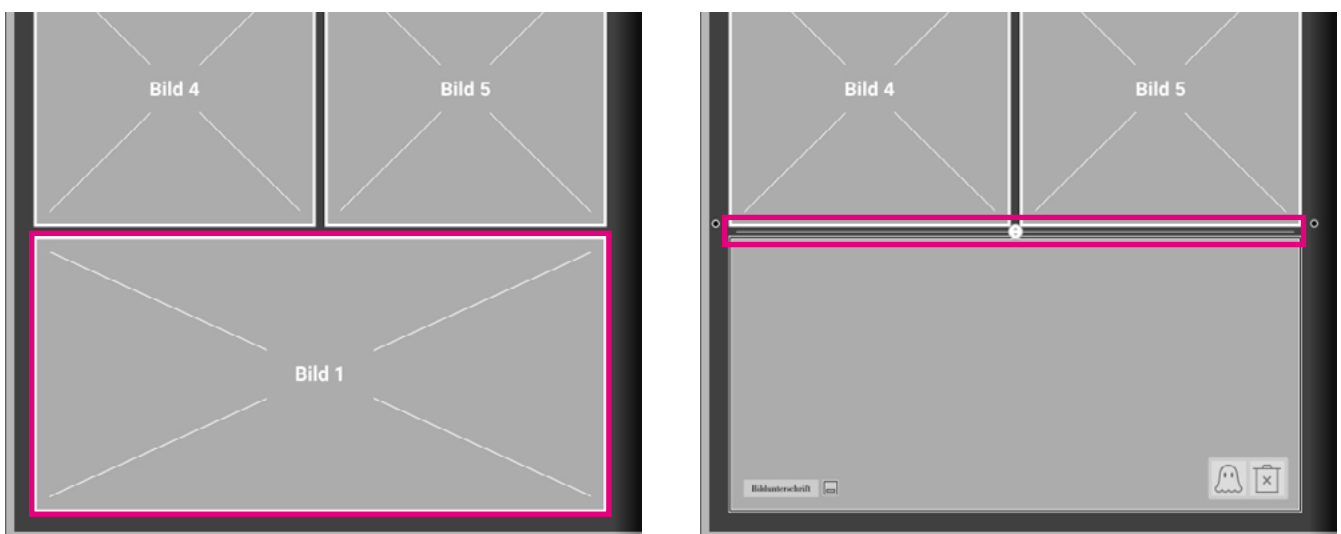
Wenn Sie ein Foto innerhalb einer Fotobuchseite entfernen, wird es lediglich nicht mehr auf der Fotobuchseite angezeigt – im Foto-Tab können Sie es jederzeit wieder aufrufen und verwenden. Das Löschen heißt also nicht, dass Ihr Foto endgültig gelöscht wird.

Fotoplatzhalter anpassen

In den vorherigen Abschnitten haben Sie erfahren, wie Sie bestehende Fotos um weitere, neue Fotos ergänzen, platzierte Fotos einer Seite tauschen oder ersetzen. Sie werden aber überrascht sein, welche guten Vorschläge der Assistent anbietet und Ihnen so die Arbeit der Fotoauswahl abnimmt. Dennoch kann es sein, dass ein Foto, welches Sie besonders hervorheben wollen, nicht den Platz einnimmt, den Sie sich vorstellen. Hier lassen sich die Fotos bzw. deren Platzhalter in ihrer Größe anpassen. Durch die aktive SmartLayout-Funktion werden dabei weitere Fotos einer Buchseite berücksichtigt und ebenfalls in ihren Abmessungen geändert. Sie erhalten auf diese Weise weiterhin eine ausgewogene Darstellung Ihrer Fotos. Aber auch den angezeigten Bildausschnitt, der sich aufgrund des Verhältnisses von Breite und Höhe eines Fotoplatzhalters ergibt, können Sie nachträglich bestimmen.

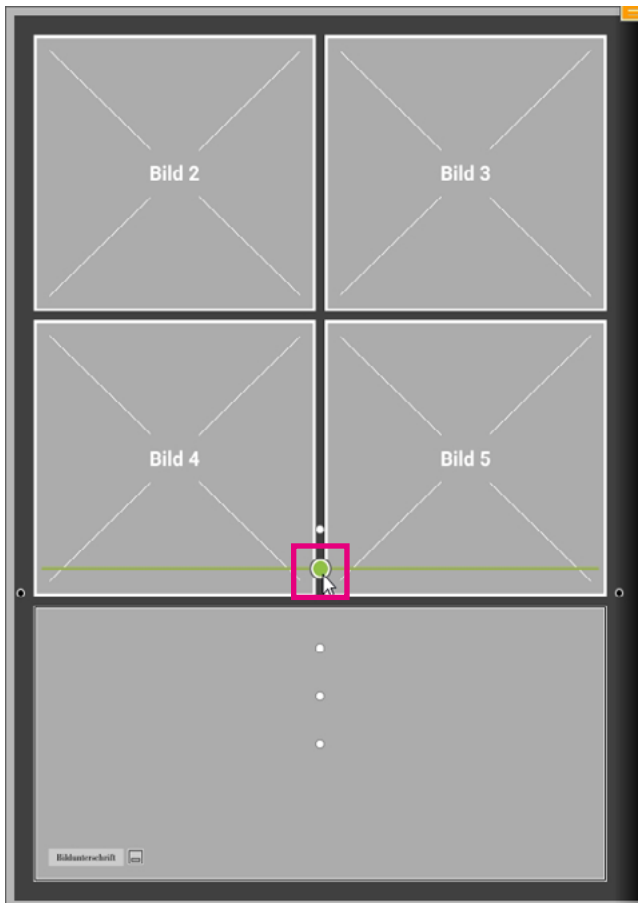
Größe eines Fotoplatzhalters ändern

Um einen Fotoplatzhalter in seiner Größe zu ändern, klicken Sie ihn auf der Fotobuchseite an. Es werden nun einige weitere Symbole eingeblendet. Außerdem erkennen Sie dann einen Strich mit einem mittig angeordneten Kreis im Zwischenraum zu einem benachbarten Fotoplatzhalter.

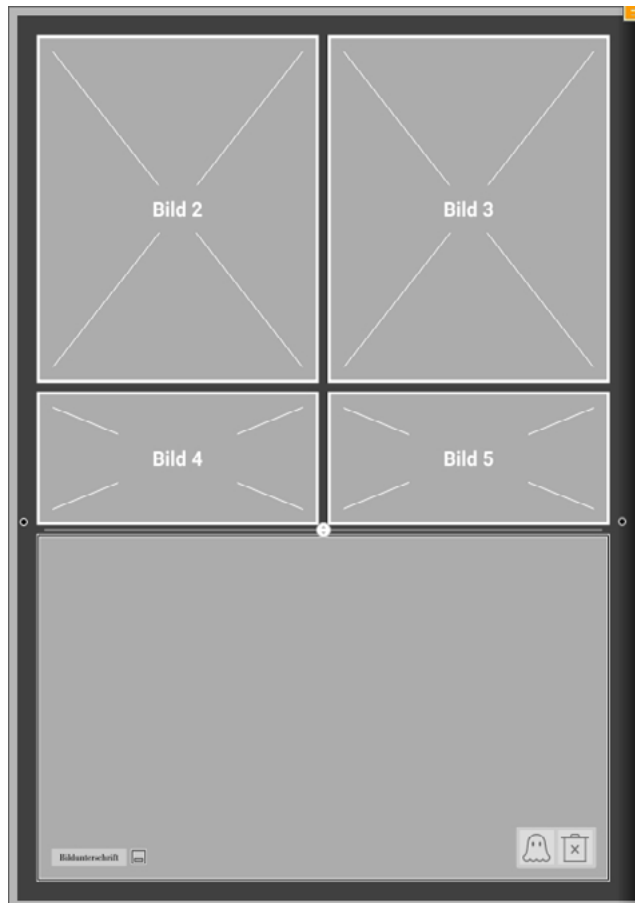


Wird ein Fotoplatzhalter ausgewählt, werden unterschiedliche Symbole eingeblendet.

Über diesen Kreis ändern Sie die Größe des ausgewählten Platzhalters: Klicken Sie ihn an und ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung. Im benachbarten Foto erscheinen weiße Punkte – wenn Sie diese beim Ziehen mit der Maus überfahren, färben sie sich grün und eine grüne Linie erscheint. Wenn Sie die Maus loslassen, wird das aktive Foto vergrößert, während der „Nachbar“ verkleinert wird.

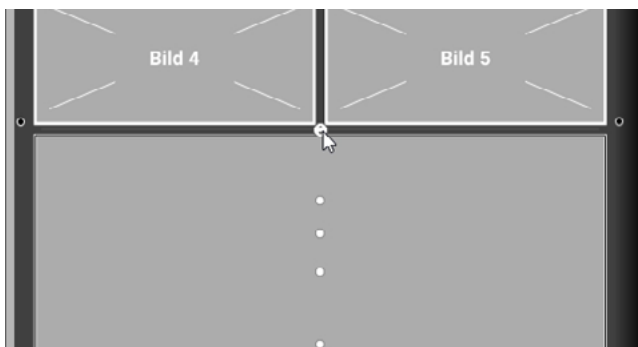


Das untere Foto soll größer dargestellt werden...

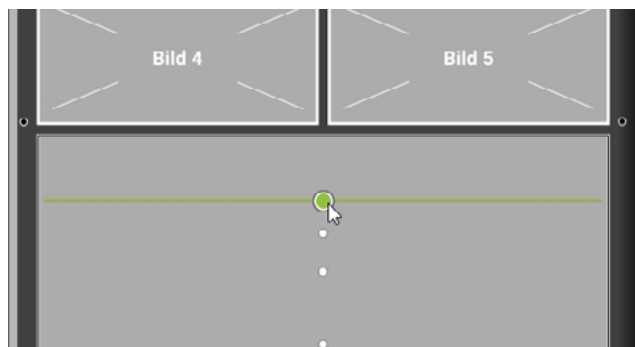


... wodurch die oberen Fotos kleiner werden.

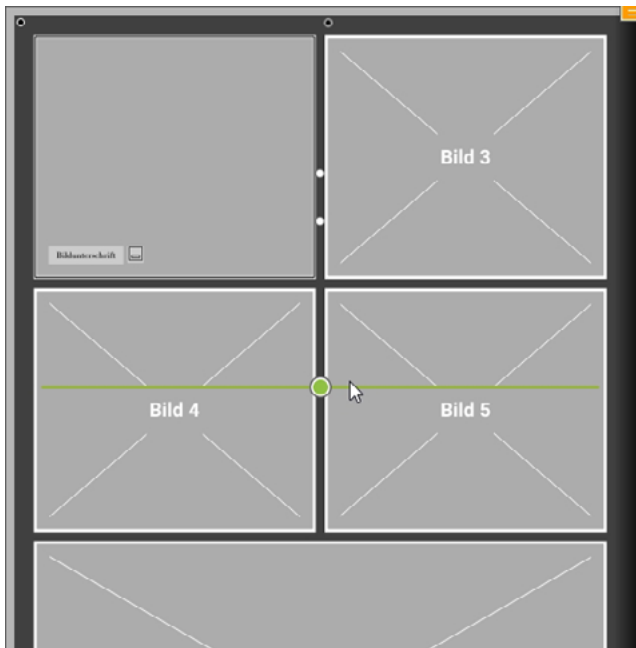
Um einen Fotoplatzhalter zu verkleinern, gehen Sie genauso vor – allerdings ziehen Sie das Kreis-Symbol in das aktive Foto – auch hier erscheinen weiße Kreise, die Ihnen eine mögliche Größenbeschränkung anzeigen. Ziehen Sie das Kreis-Symbol bei gedrückter Maustaste auf einen dieser Kreise und verkleinern Sie damit die Größe des aktiven Fotoplatzhalters.



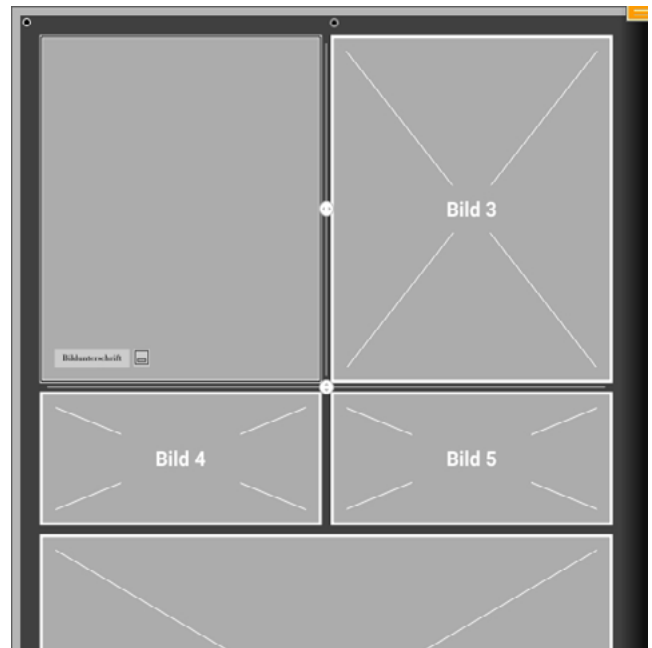
Das aktive Foto soll verkleinert werden...



Befinden sich mehrere Fotos auf einer Fotobuchseite, lässt sich die Größe eines Fotoplatzhalters entsprechend in mehrere Richtungen anpassen. Hierbei werden dann je nach Größenänderung gleichzeitig mehrere benachbarte Fotoplatzhalter gleichzeitig in Größenänderung unterzogen. So soll in der folgenden Abbildung das Foto in der oberen, linken Ecke größer dargestellt werden. Hierfür wird das Kreis-Symbol nach unten gezogen. Sobald die Maus losgelassen wird, wirkt sich die Größenänderung auch auf das Foto in der rechten Ecke sowie das untere Foto aus.

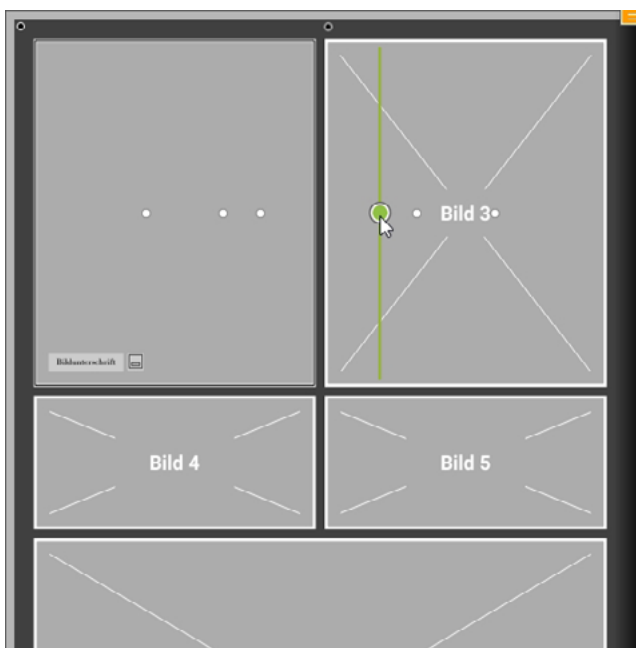


Ein Foto soll größer angezeigt werden...

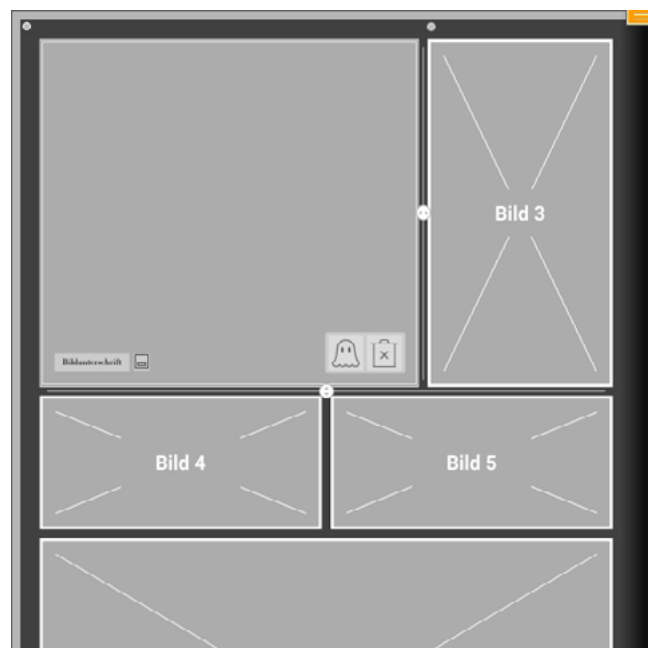


... was sich auf die beiden anderen Fotos ebenfalls auswirkt.

Wird allerdings das Foto in der linken Ecke in der Breite angepasst, wirkt sich dies nur auf die Breite des benachbarten Fotos in der rechten Ecke aus.

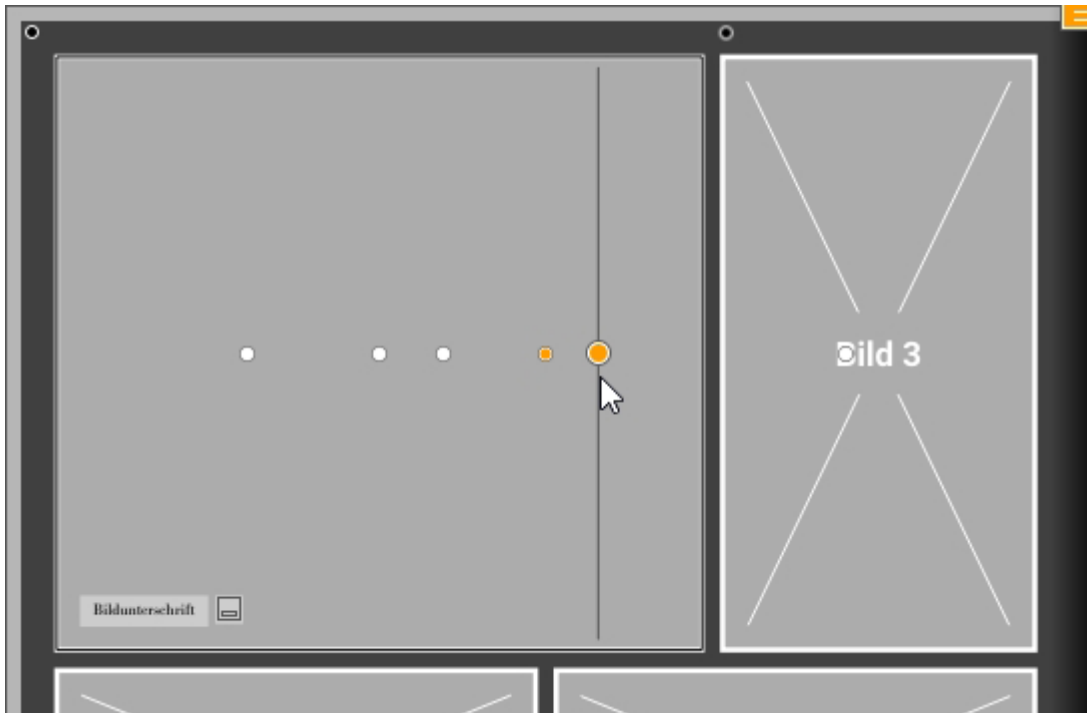


Die Breite des Fotos wird angepasst...



... und verkleinert gleichzeitig das benachbarte Foto.

Beim Vergrößern oder Verkleinern eines Fotoplatzhalters werden Ihnen weiße Punkte im benachbarten sowie im aktiven Foto angezeigt. Sobald Sie einen dieser Punkte mit der Maus überfahren, färbt sich dieser grün. Nähern Sie sich einem weißen Punkt, färbt sich dieser orange. Dies soll Ihnen anzeigen, welcher Punkt „greift“, wenn Sie die Maus bereits jetzt schon loslassen. Somit könnte man diese Punkte auch als „Magneten“ bezeichnen, die den Rand eines Fotoplatzhalters „anziehen“.

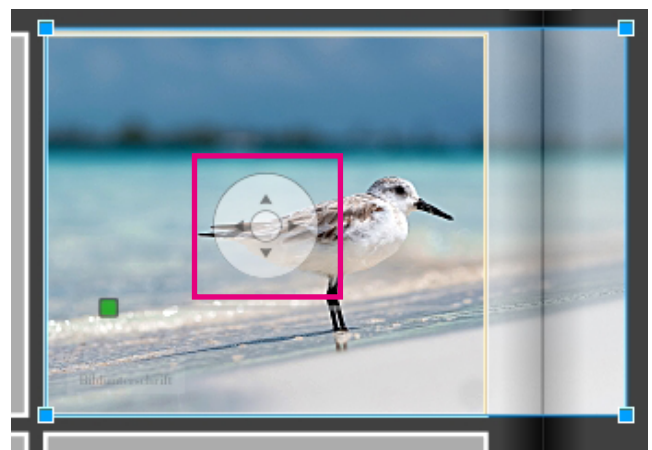


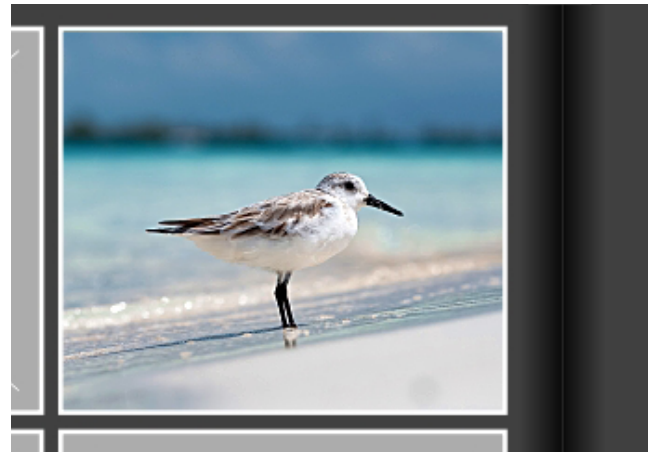
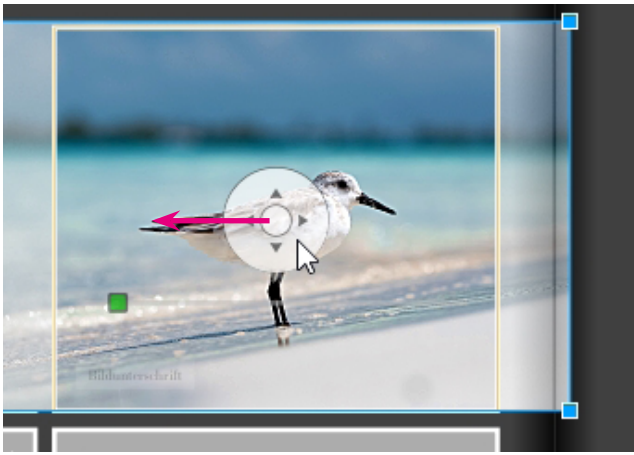
Der weiße Punkt befindet sich in der Nähe und wird daher orange eingefärbt.

Bildausschnitt bestimmen

Durch die Veränderung der Größe eines Platzhalters, oder aber auch, wenn sich auf einer Fotobuchseite viele Platzhalter befinden, kann sich das negativ auf den gezeigten Bildausschnitt auswirken. So befinden sich Hauptobjekte eines Fotos nicht mehr an der gewünschten Stelle und verlieren möglicherweise an Wirkung.

Hier gilt es, den Bildausschnitt zu verändern: Klicken Sie dafür in das betroffene Foto. In der Mitte des Fotos wird ein großer Kreis mit vier Pfeilen eingeblendet. Klicken Sie diesen an, halten Sie die Maus gedrückt und verschieben Sie das Foto in die gewünschte Richtung.





Der Bildausschnitt wurde bestimmt.

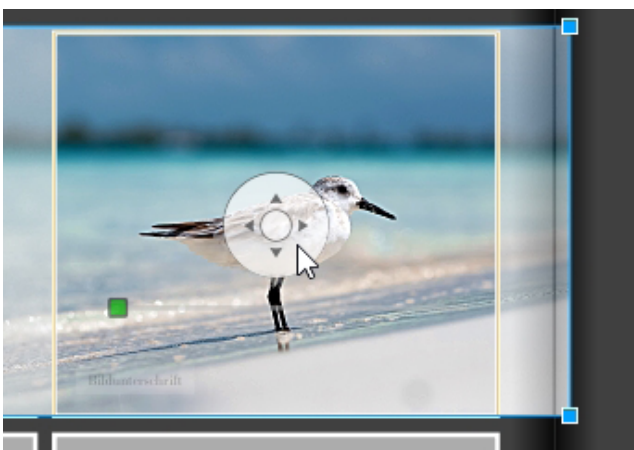
Sobald Sie außerhalb des aktiven Fotos klicken, wird der mittlere Kreis zum Verschieben des Fotos ausgeblendet und Sie können das Ergebnis begutachten.

BILD EINPASSEN

Grundsätzlich definiert der Fotoplatzhalter die Größe des Fotos und wird von diesem ausgefüllt. Falls Sie innerhalb eines Fotoplatzhalters das gesamte Foto sehen wollen, können Sie dieses Verhalten umgehen. Wie das geht, erfahren Sie im folgenden Abschnitt Foto einpassen.

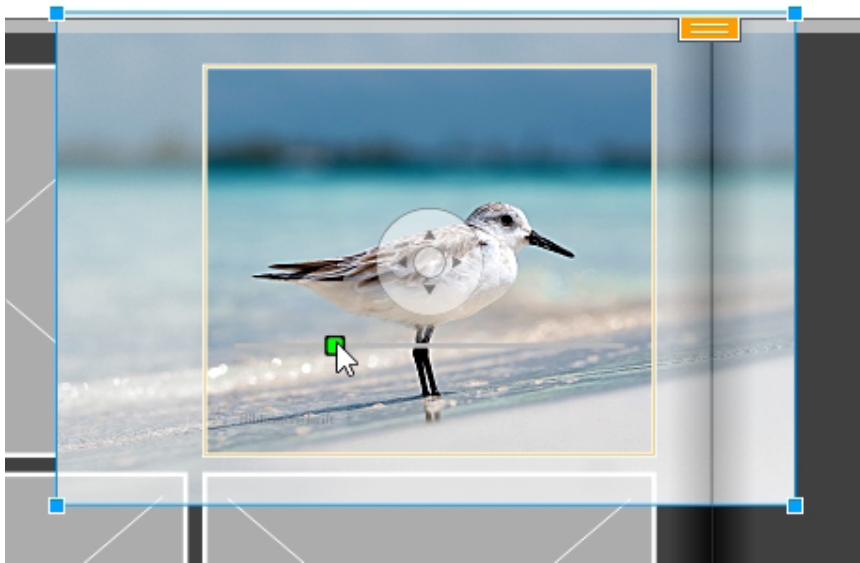
Beachten Sie hierbei, dass durch die SmartLayout-Funktion die Fotoplatzhalter entsprechend der Seitenverhältnisse Ihrer Fotos eingesetzt werden. Dadurch lässt sich der Bildausschnitt nur in eine Richtung verschieben. Je nach Größe des Hauptobjektes kann es daher notwendig sein, die Größe des Fotoplatzhalters anzupassen – und zwar so, wie Sie es bereits im Abschnitt Größe eines Fotoplatzhalters ändern kennengelernt haben.

Das Seitenverhältnis eines Fotos erkennen Sie beim Verschieben des Ausschnitts am blauen Rand. Dieser verfügt an den Ecken über Anfasser, die aber beim Verschieben erst einmal keine Bewandnis haben. Warum also werden diese Anfasser angezeigt?



Beim Verschieben eines Bildausschnitts, wird ein blauer Rahmen eingeblendet.

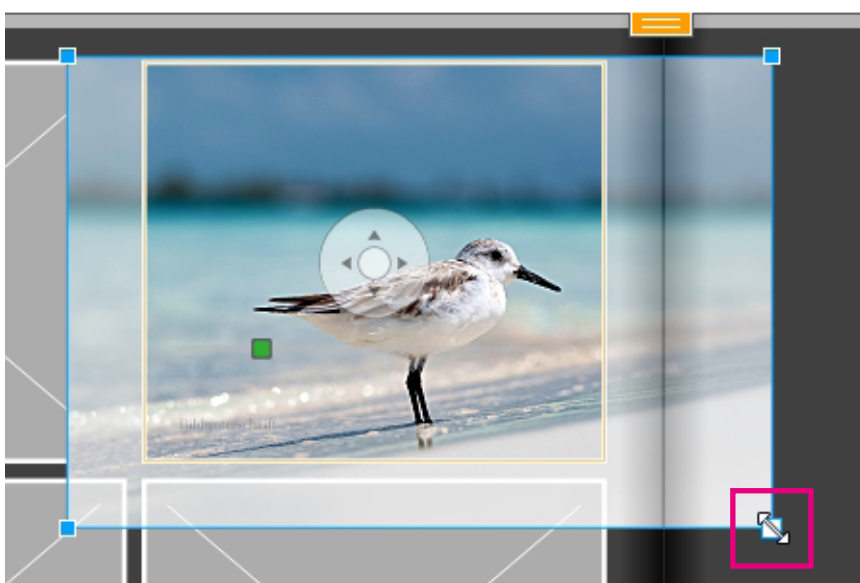
Deutlich wird der Sinn der Anfasser, wenn Sie bei einem ausgewählten Fotoplatzhalter den grünen Schieberegler anklicken und mit gedrückter Maustaste nach rechts ziehen: Damit wird das Foto vergrößert!



Der Schieberegler dient zum Vergrößern eines Fotos.

Durch die Vergrößerung geht der blaue Rahmen in beide Richtungen weg vom Rahmen des Fotoplatzhalters – und mit ihm die Eck-Anfasser.

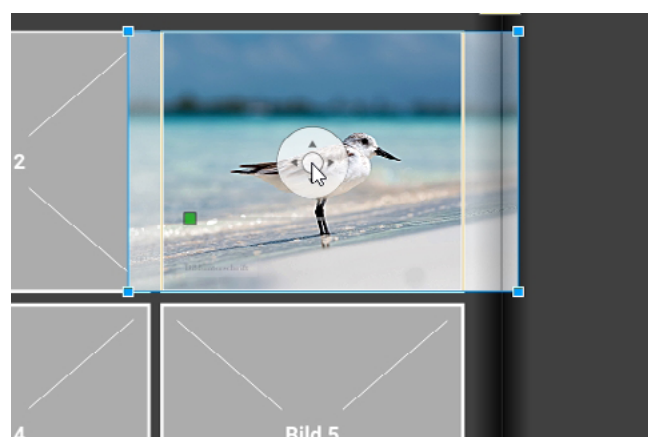
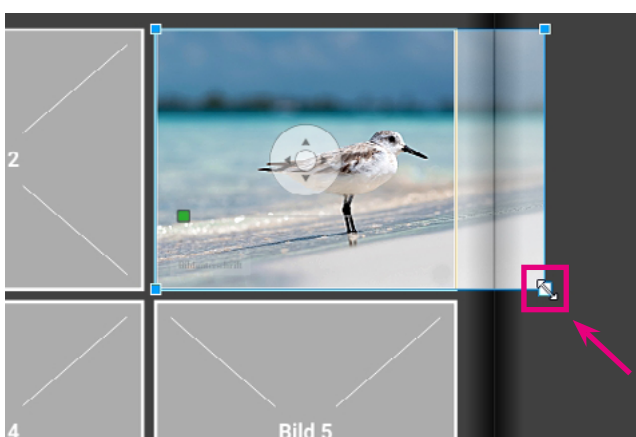
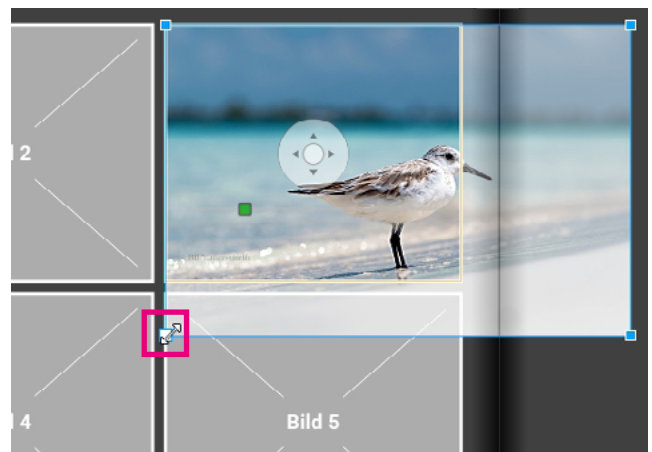
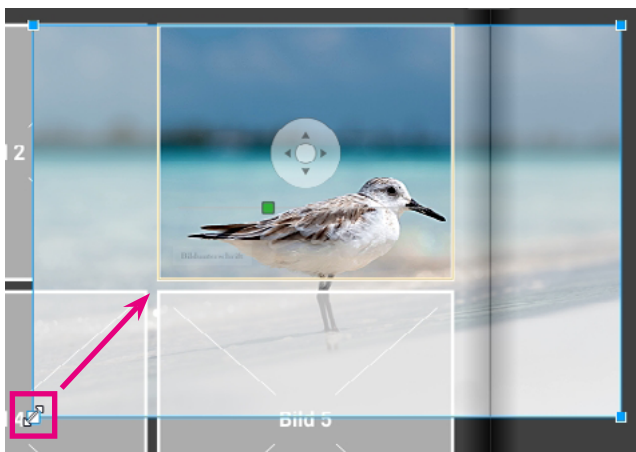
Somit wird klar, dass die Anfasser ebenfalls zur Vergrößerung eines Fotos genutzt werden können – was sich vor allem an Anwender von Bildbearbeitungsprogrammen oder Microsoft Word etc. wendet, die diese Art der Bildvergrößerung über Anfasser sicherlich kennen. Wenn Sie sich für diese Variante der Bildvergrößerung entscheiden, klicken Sie auf einen der Eckanfasser und ziehen ihn mit gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung.



Auch über die Eck-Anfasser lässt sich die Größe eines Fotos ändern.

Wo liegt der Unterschied zwischen grünem Schieberegler und Eckanfasser: Beim grünen Schieberegler wird das Foto proportional, aus der Mitte heraus vergrößert, d.h. das Foto wird auf allen Seiten vergrößert. Beim Eck-Anfasser ist nur der gewählte Anfasser relevant. Wenn Sie den Eck-Anfasser in der oberen, rechten Ecke nach außen ziehen, bleibt der linke, untere Eck-Anfasser an der Position stehen. Auf diese Weise können Sie in vielen Fällen den Ausschnitt besser bestimmen, vor allem, wenn sich Ihr Hauptobjekt nicht in der Mitte des Fotos befindet.

Sobald Sie ein Foto vergrößert haben und sich der blaue Rahmen des Fotos außerhalb des Rands des Fotoplatzhalters befindet, können Sie es selbstverständlich wieder verkleinern. Auch dies realisieren Sie mit dem grünen Schieberegler (alle Anfasser werden bis zum Rand des Fotoplatzhalters verschoben) oder über einen Anfasser (gegenüberliegender Anfasser bleibt an der Position stehen). Eine Verkleinerung des Fotos ist bis auf den Rand des Fotoplatzhalters möglich. Soll ein Foto noch kleiner dargestellt werden, müssen Sie den Fotoplatzhalter in seiner Größe ändern (siehe Größe eines Fotoplatzhalters ändern).



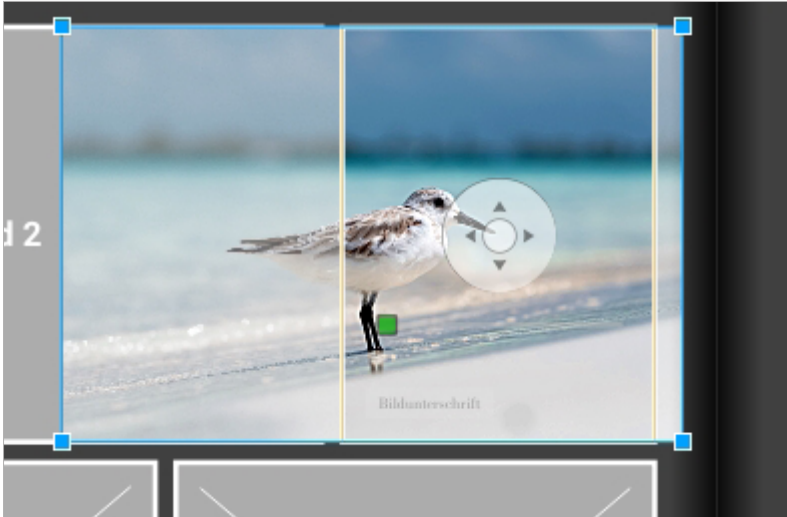
Der Rand des Platzhalters bestimmt die minimale Größe eines Fotos.

ES GEHT AUCH ANDERS!

Sie können einen Bildausschnitt auch über die Bildbearbeitungsfunktionen in DESIGNER 3 festlegen. Lesen Sie hierzu das Kapitel Fotos bearbeiten in DESIGNER 3.

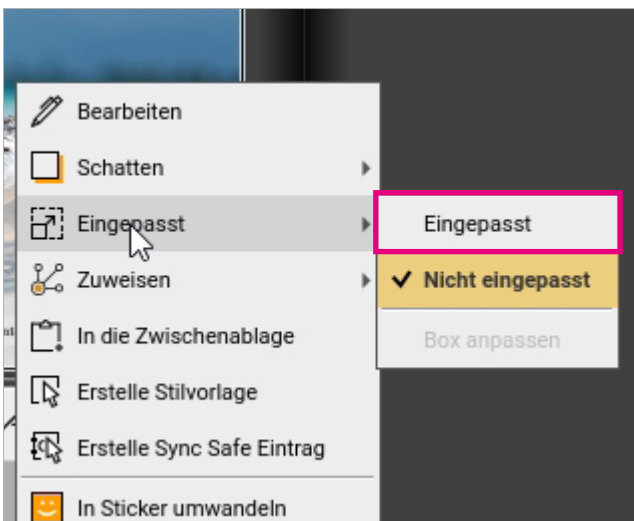
Foto einpassen

Wie Sie bereits gesehen haben, wird durch die Größe des Fotoplatzhalters gleichzeitig die Größe des Fotos bestimmt. Daher kommt es auch dazu, dass Sie nur Teile eines Fotos sehen, wenn das Seitenverhältnis des Fotoplatzhalters von dem des Fotos abweicht. Ein gutes Beispiel sind Fotos, die im Querformat vorliegen, aber in einem hochformatigen Fotoplatzhalter abgelegt wurden.

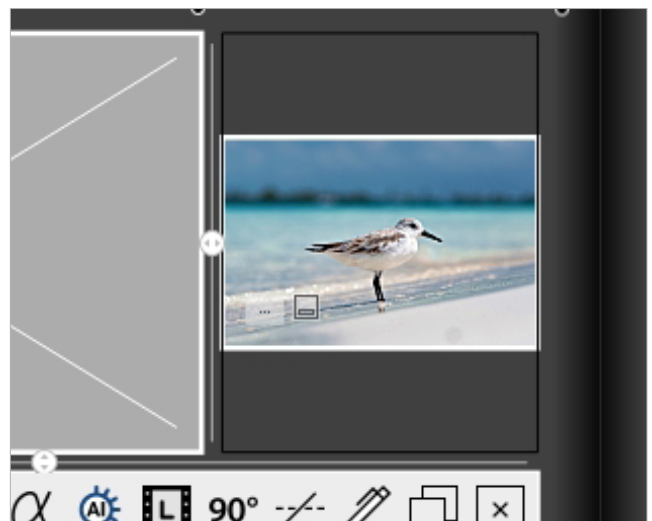


Ein Querformat-Foto in einem Hochformat-Platzhalter – daher ist nur ein Ausschnitt sichtbar.

Um innerhalb des Fotoplatzhalters das gesamte Foto angezeigt zu bekommen, können Sie einen rechten Mausklick auf das Foto ausführen und den Befehl **Eingepasst** ► **Eingepasst** wählen. Durch den Einpassen-Befehl wird das gesamte Foto angezeigt – der Platzhalter behält aber seine Größe bei.



Über den Eingepasst-Befehl...



... wird das gesamte Bild innerhalb des Fotoplatzhalters angezeigt.

Fotoplatzhalter drehen

Grundsätzlich werden die Fotoplatzhalter gerade ausgerichtet eingesetzt. Die SmartLayout-Funktion lässt aber auch das Drehen eines Fotoplatzhalters zu, wenn auch nur begrenzt. Solch eine Drehung erreichen Sie, wenn Sie ein Foto anklicken. Neben den Symbolen innerhalb des Fotoplatzhalters, erscheint zusätzlich an den oberen Ecken jeweils ein Dreh-Symbol in Form eines schwarzen Kreises. Wenn Sie diesen anklicken (der Mauszeiger wird zu einer gebogenen Linie) und mit gedrückter Maustaste nach links oder rechts ziehen, wird eine leichte Drehung vorgenommen.



Über den schwarzen Punkt lässt sich bei gedrückter Maustaste eine Drehung vornehmen.

Das SmartLayout sorgt aber dafür, dass es keine Überlappungen mit anderen Fotos gibt, daher wird die Drehung nur im verfügbaren Platz vorgenommen und fällt dementsprechend dezent aus, ähnlich einem 3D-Effekt.

Um einen gedrehten Fotoplatzhalter wieder in die gerade ausgerichtete Position zu bringen, müssen Sie dies nicht zwingend über ein Ziehen der Dreh-Symbole vornehmen. Hier genügt es, wenn Sie auf ein Dreh-Symbol einen Doppelklick ausführen.

FOTOPLATZHALTER ODER FOTO DREHEN?

Bei der Drehung, die Sie über die Dreh-Symbole (schwarzer Punkt) vornehmen können, wird der Platzhalter samt Bild gedreht. Im Kapitel Fotos bearbeiten in DESIGNER 3 werden Sie sehen, dass Sie auch nur das Bild drehen können – der Platzhalter selbst bleibt in der eingestellten Ausrichtung bestehen. Diese Option ist z. B. dann hilfreich, wenn Sie einen Horizont geraderichten wollen, da Sie beim Fotografieren die Kamera nicht gerade gehalten haben.

Je nach Fotobuch möchten Sie möglicherweise etwas „verspieltere“ Seiten mit gewollten Überlappungen einzelner Bilder erreichen. Hierzu müssen Sie die SmartLayout-Funktion deaktivieren und sich selbstständig um die Positionierung Ihrer Fotos kümmern. Lesen Sie hierzu den Abschnitt Freies Platzieren ohne SmartLayout.

Leere Platzhalter

Im Laufe dieses Kapitels haben Sie gesehen, dass Sie auch leere Platzhalter einfügen können oder durch das Ersetzen eines Fotos durch ein anderes Foto automatisch einen leeren Platzhalter erzeugen.



Es wurde ein leerer Fotoplatzhalter eingefügt.

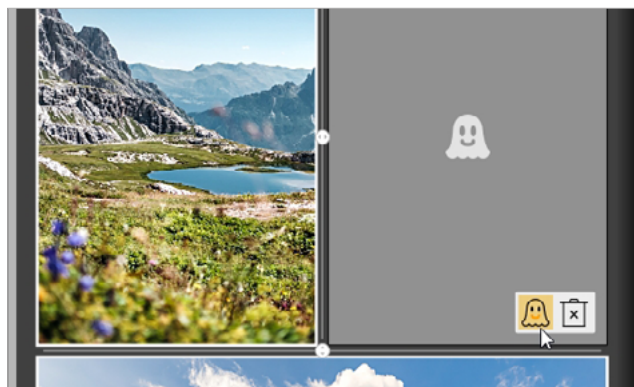


Das Gespenst-Symbol legt einen Platzhalter ohne Inhalt fest.

Die SmartLayout-Funktion kümmert sich um eine harmonische Gestaltung Ihrer Fotobuchseiten. Hierzu gehört auch eine „Kontrolle“, ob alle Fotoplatzhalter über Inhalt verfügen. Ist dies nicht der Fall, wird es beim späteren Bestellvorgang als Fehler angemerkt. Diesen können Sie zwar ignorieren, aber wenn Sie sich sicher sind, dass ein Fotoplatzhalter keinen Inhalt haben soll, lässt sich das bereits bei der Fotobucherstellung festlegen. Sie regeln das über einen Klick auf einen leeren Fotoplatzhalter und dort auf das Gespenst-Symbol in der unteren, rechten Ecke. Anschließend wird das Gespenst vergrößert in der Mitte des Platzhalters angezeigt – und es lächelt sogar.

Mit dieser Funktion legen Sie fest, dass dieser Platzhalter bewusst keinen Inhalt hat. Bei der Prüfung während des Bestellvorgangs wird dementsprechend auch kein Fehler erkannt.

Die Möglichkeit leerer Fotoplatzhalter ist immer dann von Vorteil, wenn Sie bestimmte Größen für Ihre Fotos verwenden und durch den leeren Platzhalter schaffen wollen.

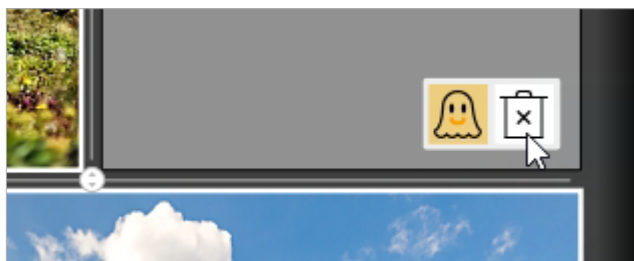


Ein Platzhalter ohne Inhalt – erkennbar am lächelnden Gespenst.



Durch einen leeren Platzhalter schaffen Sie etwas Freiraum.

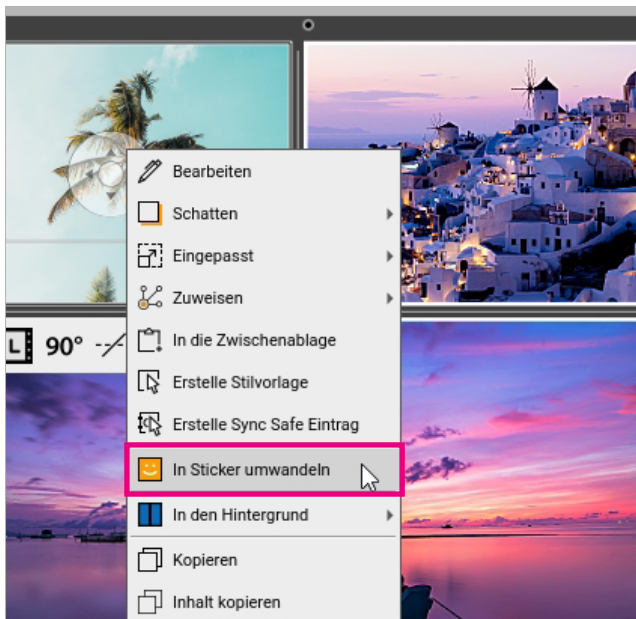
Wenn Sie einen leeren Platzhalter nicht mehr benötigen, können Sie ihn über das Entfernen-Symbol in der Symbolleiste oder über das Papierkorb-Symbol innerhalb des Platzhalters entfernen. Sie können ihn auch durch einen Klick auf das kleine Gespenst-Symbol in einen „freien“ Platzhalter zurücksetzen, den Sie dann mit einem Foto befüllen.



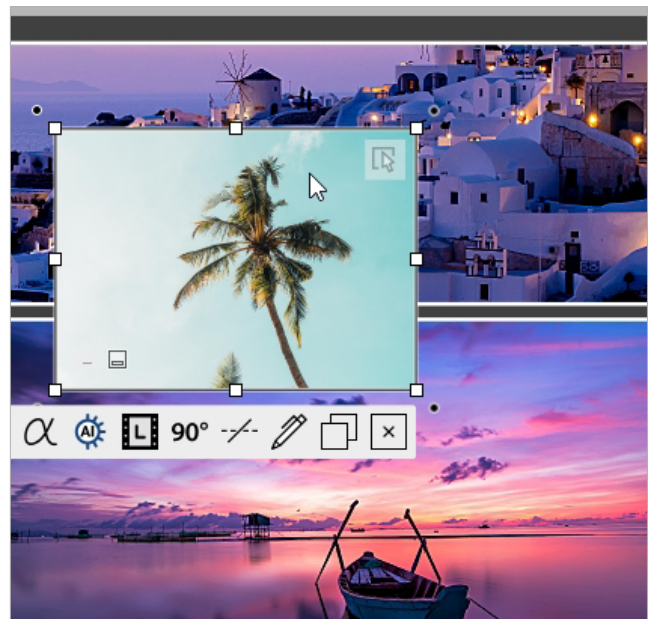
Die Symbole in der Ecke des Platzhalters dienen u.a. zum Entfernen.

Platzhalter umwandeln

Durch die Aktivierung der SmartLayout-Funktion erhalten Sie immer eine ausgewogene Aufteilung Ihrer Fotobuchseiten. Doch was ist, wenn Sie diese Regel durchbrechen wollen und das eine oder andere Foto drehen oder zur Überlagerung eines anderen Fotos nutzen wollen? Grundsätzlich können Sie in diesem Fall die SmartLayout-Funktion deaktivieren und jedes Element frei auf den Fotobuchseiten bewegen. Lesen Sie hierzu den Abschnitt *Freies Platzieren ohne SmartLayout*. Hier werden Sie aber auch sehen, dass die Arbeit mit dem SmartLayout sehr hilfreich ist und vor Fehlern bewahrt. Um diese Unterstützung für vereinzelte Elemente zu deaktivieren, bietet Ihnen DESIGNER 3 eine Option an: Sie wandeln den Platzhalter um – in einen sogenannten Sticker. Die eigentlichen Sticker werden Sie im Kapitel *Elemente im Fotobuch einsetzen* kennenlernen. Diese werden so angewendet, wie Sie es vielleicht von früher, von der Erstellung eines Fotoalbums oder Poesiealbums kennen. Wie einen Aufkleber kleben Sie z. B. Bildchen, Eintrittskarten etc. in das Album, teilweise schräg und auch als überlagerndes Objekt auf ein Foto. So verhalten sich auch die Sticker in DESIGNER 3. Damit dies auch mit einem Fotoplatzhalter möglich ist, genügt ein rechter Mausklick auf das gewünschte Foto und ein Klick auf die Option **In Sticker umwandeln**.



Ein Fotoplatzhalter kann in einen Sticker umgewandelt werden...



... und anschließend frei platziert werden.

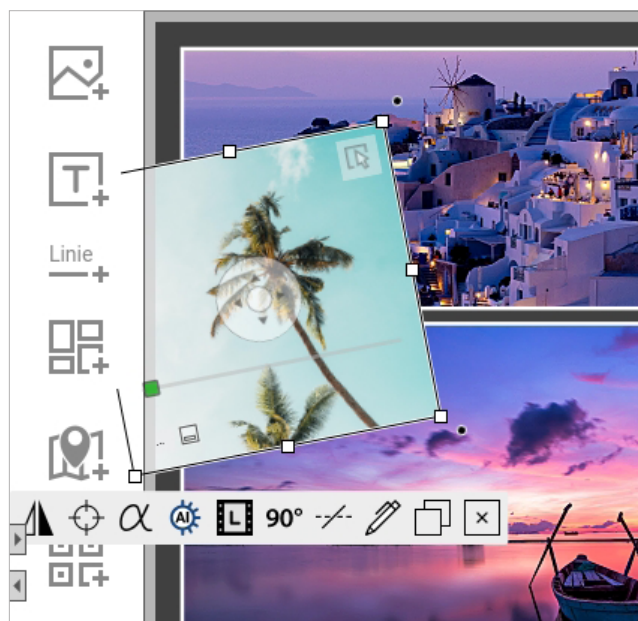
Sobald Sie einen Platzhalter in einen Sticker umwandeln, werden Anfasser – jeweils an den Ecken und den Mitten eines Fotos – eingeblendet. Auch die schwarzen Punkte – die Dreh-Symbole – außerhalb der Ecken des Fotos werden angezeigt. Da durch die Umwandlung in einen Sticker keine automatische Layout-Anpassung vorgenommen wird, können Sie nun nach Herzenslust die Anfasser anklicken und das Foto mit gedrückter Maustaste in der Größe anpassen.



Die Anfassers an Ecken und Mitten können mit gedrückter Maustaste gezogen werden, um die Größe des Stickers zu ändern.



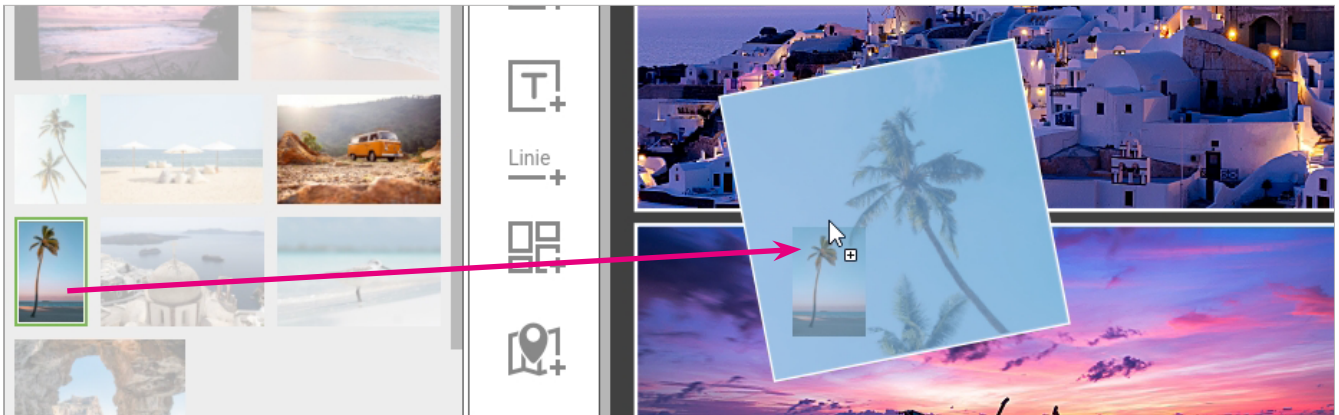
Umgewandelte Platzhalter können beliebig gedreht und verschoben werden.



Der Sticker wurde über den Seitenrand des Buches gezogen.

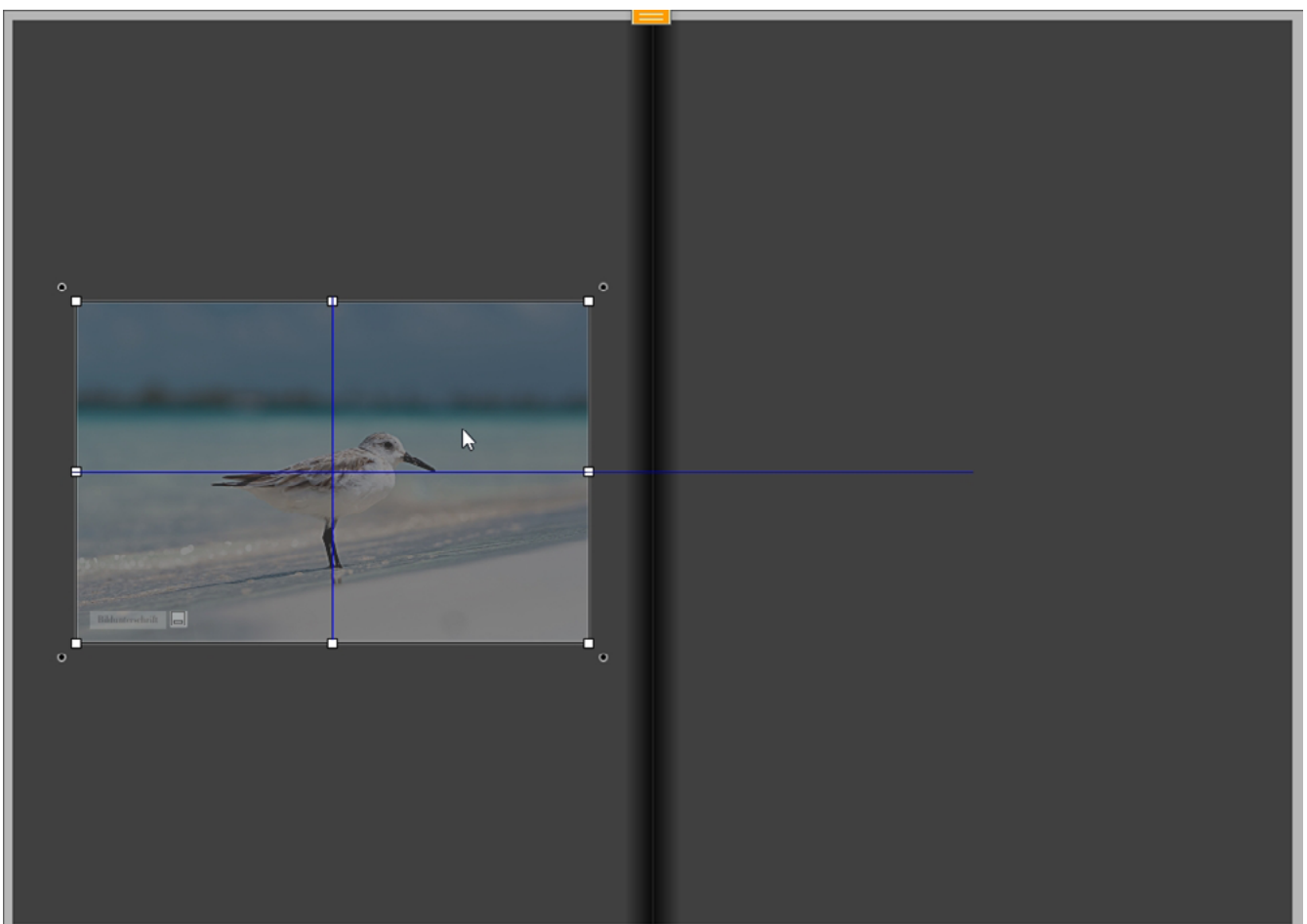
Auch das Positionieren eines Fotos, dass Sie zum Sticker umgewandelt haben, ist nun möglich. Klicken Sie in das Foto und ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung. Hierbei müssen Sie besonders auf die Randbereiche achten. So kann es passieren, dass Sie ein Foto über den Seitenrand hinausschieben. Auch wenn Sie ein Foto sehr knapp am Seitenrand positionieren, könnte es beim Druck des Buches zu einem sog. Blitzer kommen, d.h. nur ein schmaler Bereich, der den Hintergrund der Foto-buchseite zeigt, ist dann noch vorhanden.

Beim Hinzufügen neuer Fotos aus dem Foto-Tab ist ebenfalls Vorsicht geboten: Denn bei einem umgewandelten Platzhalter erhalten Sie keine Gestaltungsvorschläge beim Reinziehen eines Fotos. Lediglich ein Tausch des vorhandenen Fotos durch ein neues Foto ist möglich – erkennbar an der blau-transparenten Überlagerung.



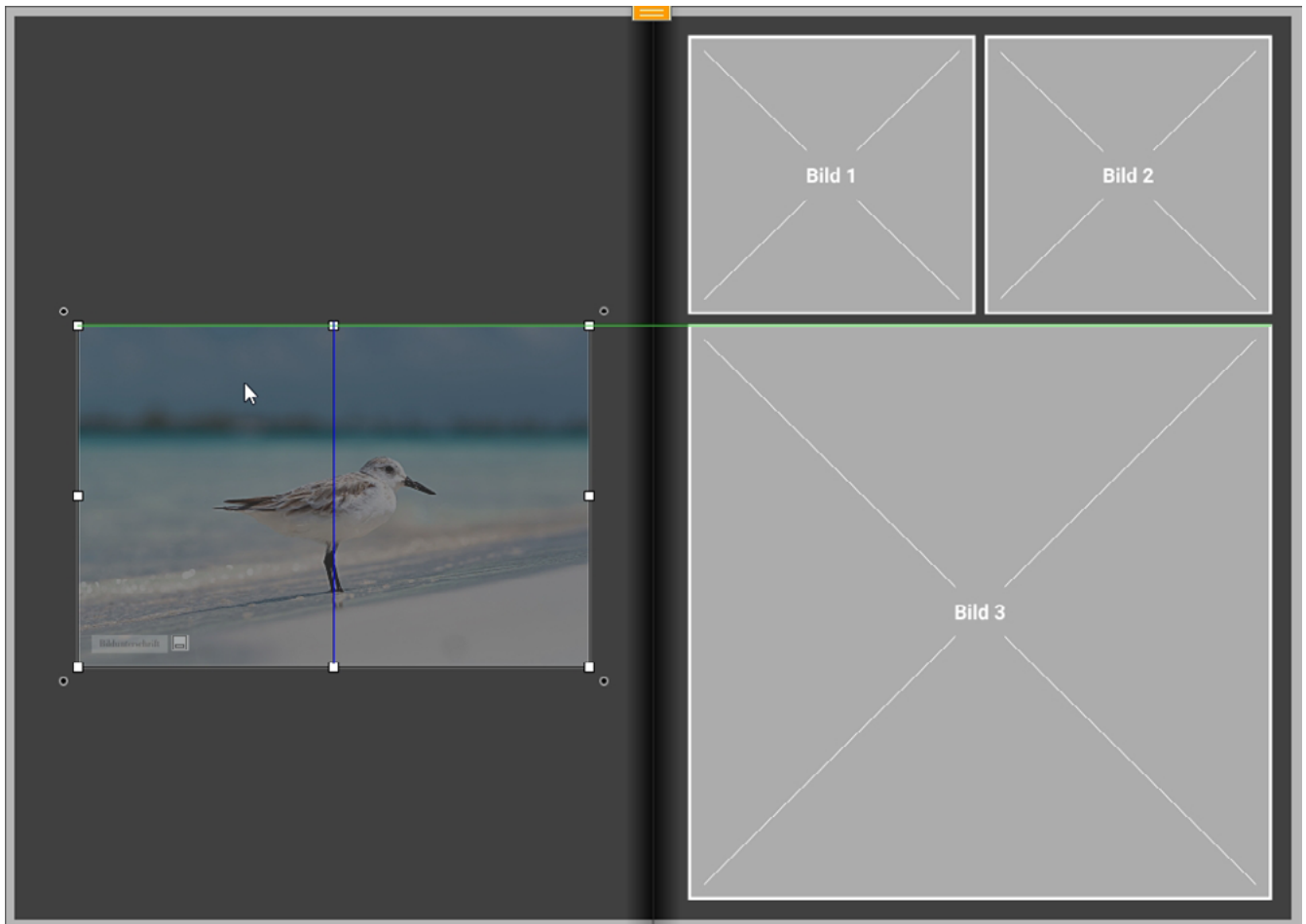
Ein umgewandelter Platzhalter bietet keine Gestaltungsvorschläge an – er kann lediglich ersetzt werden.

Aber beim freien Platzieren Ihrer Fotos werden Sie nicht ganz allein gelassen. So werden beim Verändern eines Fotoplatzhalters Hilfslinien eingeblendet, die Ihnen anzeigen, ob Sie in einer Flucht mit bereits vorhandenen Fotos stehen. Schwarze und blaue Hilfslinien stehen für die Mitte einer Fotobuchseite – jeweils vertikal und horizontal.



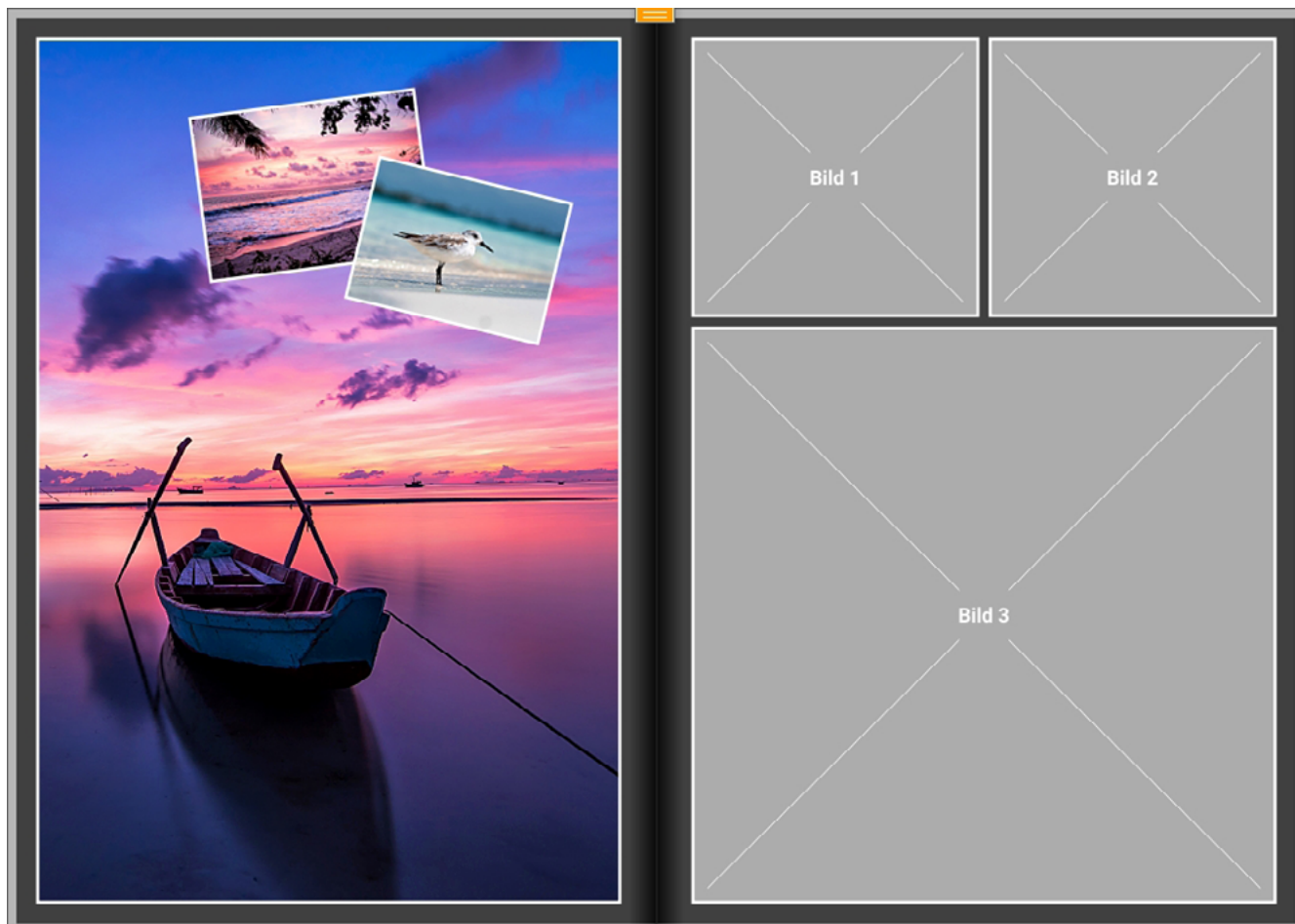
Das Foto der linken Seite steht genau in der Mitte der Fotobuchseite – erkennbar an den Hilfslinien.

Grüne Hilfslinien werden immer dann sichtbar, wenn sich Ihr Foto beim Verschieben in der Flucht eines Fotoplatzhalters befindet. Somit erreichen Sie eine ordentliche Gestaltung.



Das Foto der linken Seite befindet sich auf gleicher Höhe wie das benachbarte Foto auf der rechten Fotobuchseite – erkennbar an der grünen Hilfslinie.

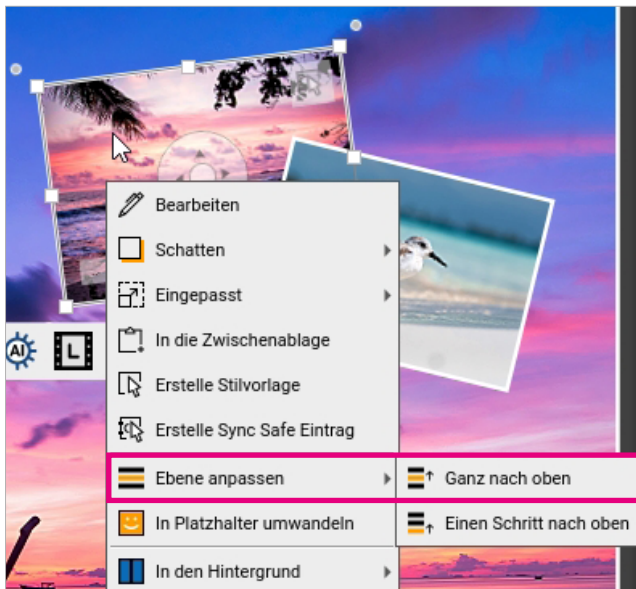
Da Sie einen umgewandelten Fotoplatzhalter beliebig drehen und diesen auch frei platzieren können, lassen sich auf diese Weise nette Gestaltungen ermöglichen – ohne, dass Sie komplett auf die Vorteile des SmartLayouts verzichten müssen.



Während das hintere Foto durch das SmartLayout angepasst wurde, sind zwei umgewandelte Platzhalter mit einer Drehung versehen worden.

Sobald Sie auf einer Fotobuchseite mehr als einen Platzhalter in einen Sticker umwandeln und diese überlappend anordnen, gibt es etwas zu beachten: Die Reihenfolge der Überlappung richtet sich nach dem Zeitpunkt der Platzhalter-Umwandlung. Das bedeutet: Wenn Sie einen Platzhalter in einen Sticker umwandeln und dies auch bei einem zweiten Platzhalter machen, wird der zuerst umgewandelte Platzhalter (= Sticker) unter den zuletzt erzeugten Sticker angeordnet.

Dies können Sie beeinflussen: Führen Sie einen rechten Mausklick auf das Foto aus, dass Sie in den Vordergrund holen wollen und wählen Sie **Ebene anpassen ▶ Ganz nach oben**.



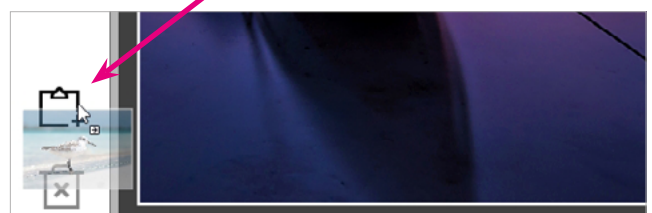
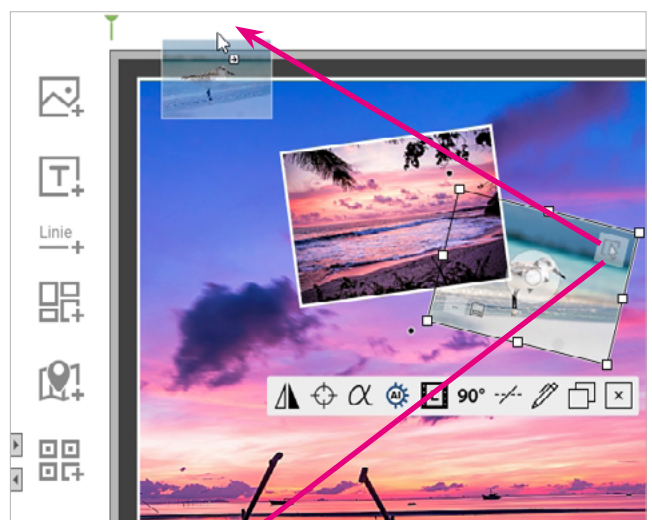
Das obere Foto soll das untere Foto überlappen – was durch den Befehl Ebene anpassen ▶ Ganz nach oben erreicht wird.

ZWISCHENABLAGENUTZEN

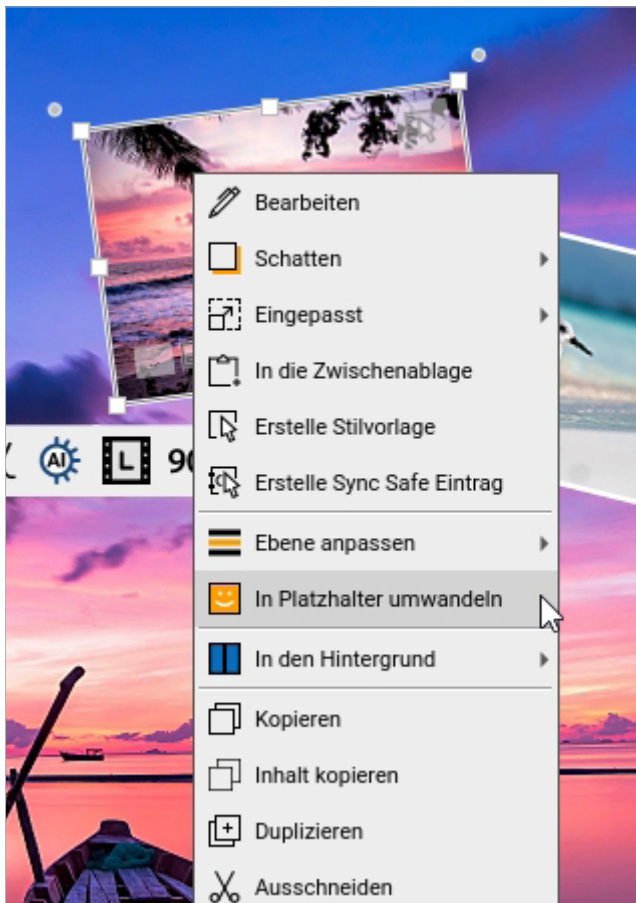
Wenn Sie einen Platzhalter umwandeln, erscheint in der oberen, rechten Ecke des Platzhalters ein Pfeil-Symbol. Dies dient zur Ablage in der Zwischenablage. Durch Klicken und Ziehen können Sie das Foto entweder direkt in den oberen Bereich Zwischenablage (oberhalb der Arbeitsfläche) ziehen – oder Sie erledigen dies, indem Sie das Foto auf das Klemmbrett, links von der Arbeitsfläche, ziehen. Dieses Foto können Sie dann später auf eine andere Fotobuchseite ablegen.



Mit Klick auf das Pfeil-Symbol können Platzhalter in die Zwischenablage gezogen werden.



Wenn Sie doch lieber die Anordnung Ihrer Fotos in die Hände des SmartLayout geben wollen, können Sie die Umwandlung auch „zurücknehmen“. Führen Sie einen rechten Mausklick auf einen umgewandelten Fotoplatzhalter – also einem Sticker – aus und wählen Sie **In Platzhalter umwandeln**. Der Platzhalter wird dann automatisch vom SmartLayout in seiner Größe angepasst – gleichzeitig ändert sich auch die Größe benachbarter Fotoplatzhalter, sofern welche vorhanden sind.



Fotos in die Zwischenablage legen



Wenn Sie ein Foto von einer Fotobuchseite entfernen, können Sie weiterhin über den Foto-Tab darauf zugreifen. Doch wenn dort bereits jede Menge Fotos auf ihre Verwendung im Projekt warten, und Sie ein Foto von einer Fotobuchseite nur entfernen, um es auf einer folgenden Seite zu verwenden, kann die Suche im Foto-Tab etwas zeitaufwändig werden. Hier unterstützt Sie die Zwischenablage, die genau für solche Situationen geschaffen ist.

Im Beispiel der folgenden Abbildung soll das mittlere Foto der linken Fotobuchseite entnommen werden, um es auf der nächsten Seite zu verwenden.

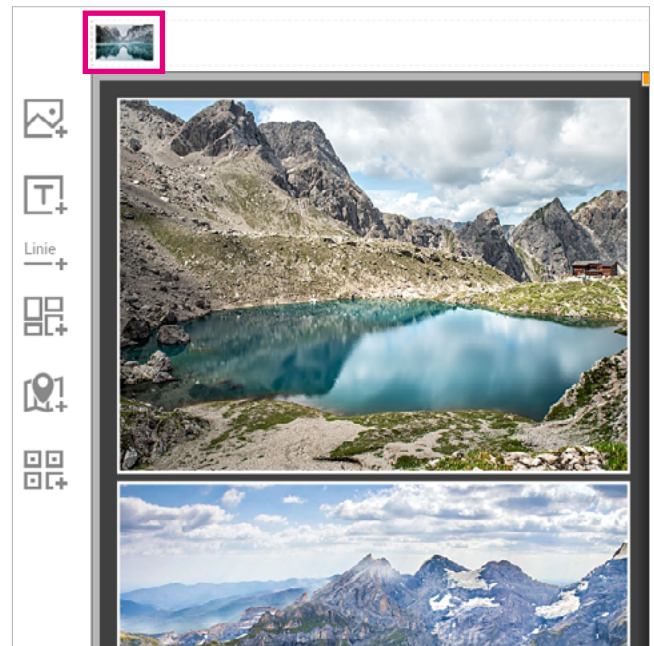


Die linke Fotobuchseite soll neugestaltet werden.

Statt es zu entfernen (siehe Abschnitt Fotos tauschen, ersetzen und entfernen), kann es auch in die Zwischenablage gelegt werden, um es anschließend schneller im Zugriff zu haben. Hierfür klicken Sie auf das Foto, dass Sie der Fotobuchseite entnehmen wollen und ziehen es oberhalb der Arbeitsfläche in den Bereich Zwischenablage.

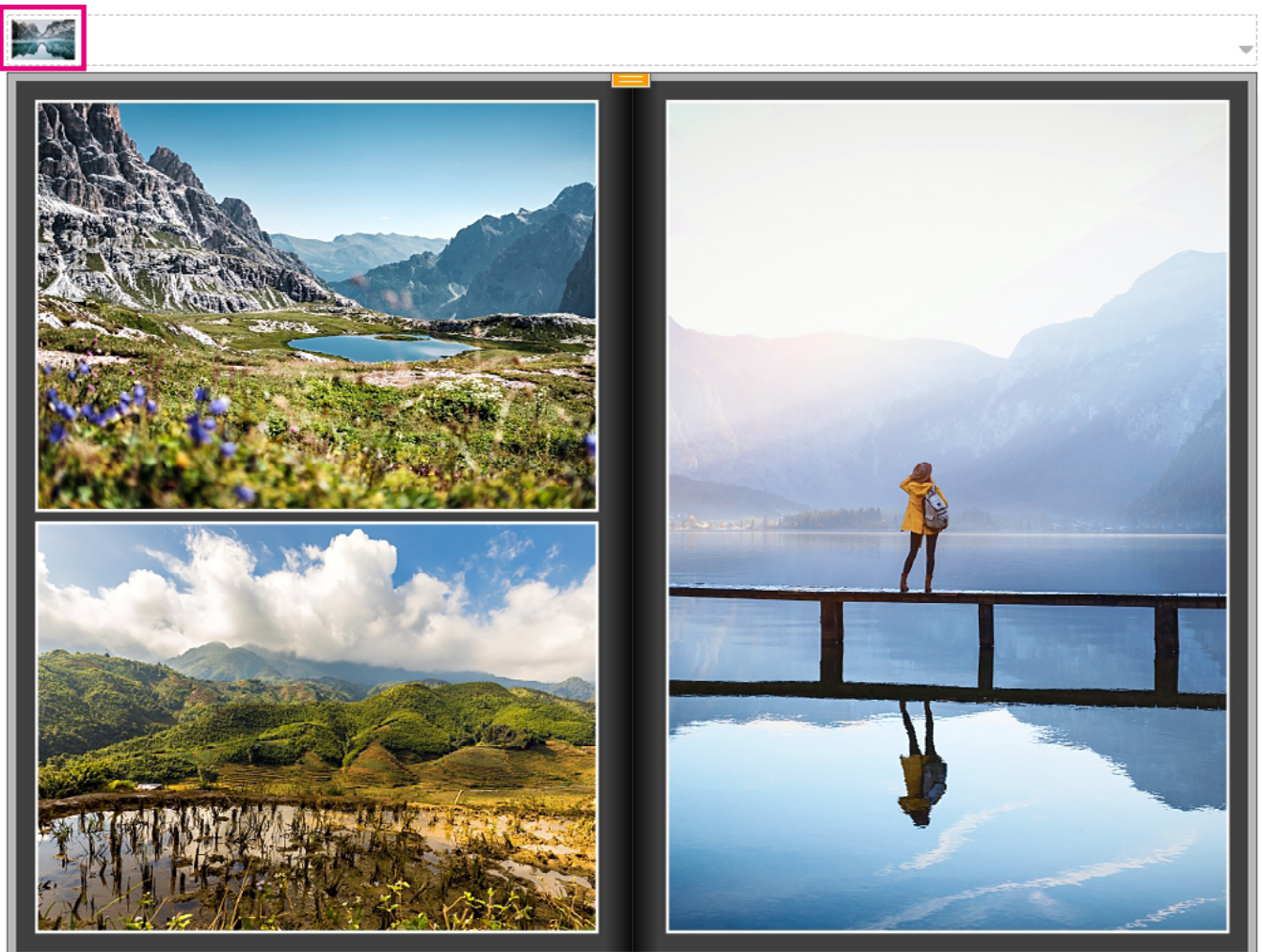


Das Foto wird in die Zwischenablage verschoben...



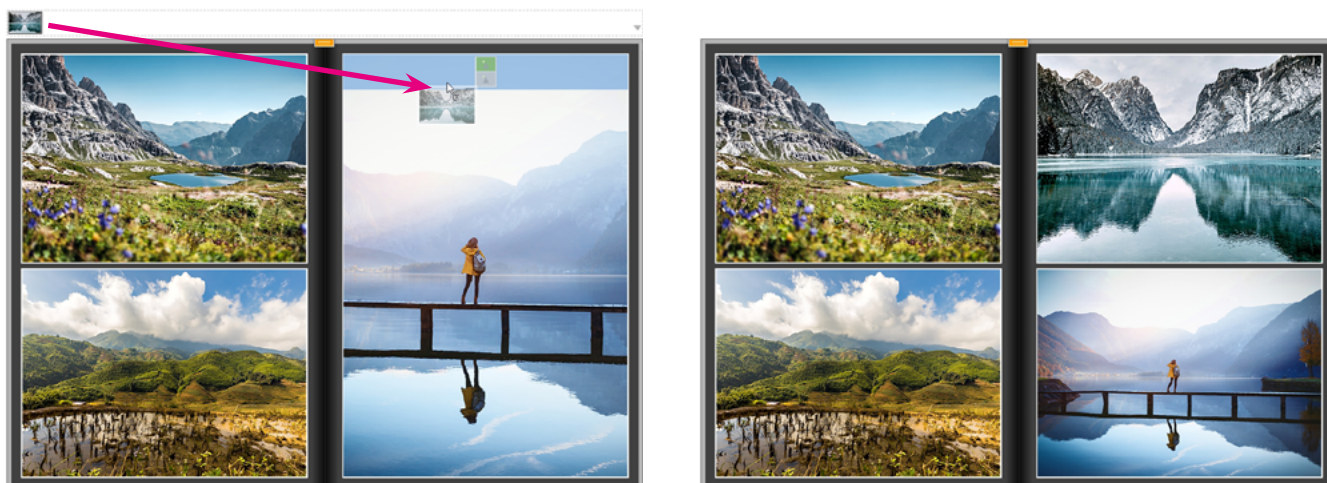
... und macht den Platz für das andere Bild frei.

Die Zwischenablage bleibt seitenübergreifend bestehen, d.h., wenn Sie auf eine andere Fotobuchseite wechseln, können Sie auf die Inhalte der Zwischenablage zugreifen.



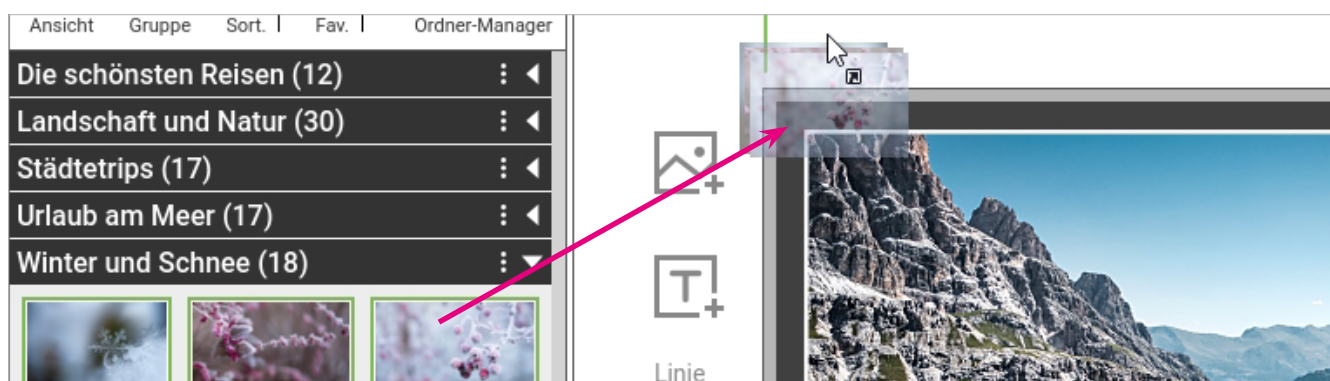
Beim Wechsel auf eine andere Fotobuchseite bleibt die Zwischenablage erhalten.

Hier können Sie auf das Foto in der Zwischenablage klicken und mit gedrückter Maustaste ein bestehendes Foto ersetzen oder der Fotobuchseite als zusätzliches Foto hinzufügen.



Das Foto wurde als zusätzliches Foto aus der Zwischenablage herausgezogen.

Sie können die Zwischenablage auch für Fotos nutzen, die Sie in Ihrem Projekt noch gar nicht verwendet haben. Klicken Sie dafür auf ein Foto in Ihrem Foto-Tab und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste in den Bereich Zwischenablage. Dies gilt nicht nur für einzelne Fotos: Wenn Sie im Foto-Tab mittels **Umschalt**-Taste oder **Strg/Cmd**-Taste eine Mehrfachauswahl erstellt haben (siehe auch Abschnitt Fotos einsetzen) können Sie auch diese mit gedrückter Maustaste der Zwischenablage zuweisen. Hierdurch haben Sie eine Art Vorauswahl getroffen, die Sie zur Befüllung Ihrer Fotobuchseiten verwenden können.



Auch aus dem Foto-Tab lässt sich die Zwischenablage befüllen.

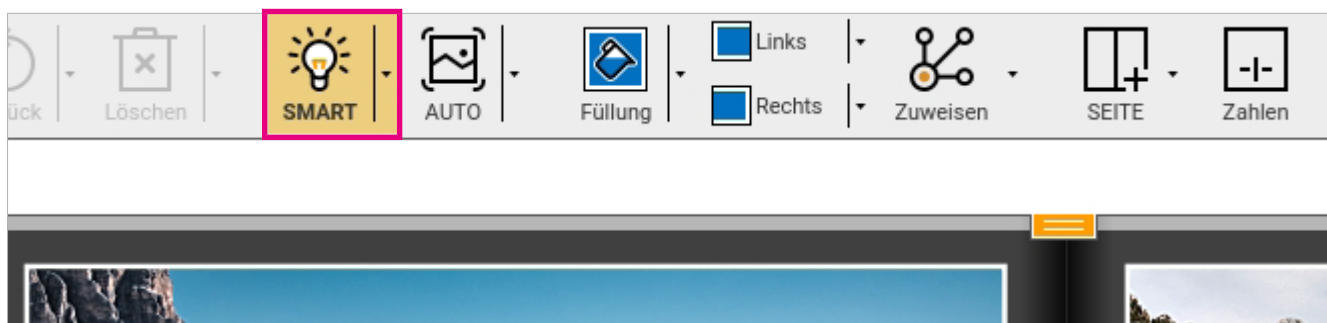
Neben Fotos können Sie in der Zwischenablage auch Textboxen (siehe Kapitel Mit Texten arbeiten) oder Sticker (siehe Kapitel Elemente im Fotobuch einsetzen) ablegen.

SEITENÜBERGREIFEND ANPASSEN

Möglicherweise wollen Sie ein Foto auf einer Doppelseite als alleiniges Bild präsentieren. Hierfür entfernen Sie alle Platzhalter bis auf das Foto, das vollflächig angezeigt werden soll. Eine weitere Möglichkeit realisieren Sie über die Seitenlayouts aus der Kreativ-Sidebar. Wie Sie hierüber Ihr Projekt auch seitenübergreifend anpassen, erfahren Sie im Kapitel Aufteilung ändern – das Seitenlayout bestimmen.

Freies Platzieren ohne SmartLayout

In diesem Kapitel haben Sie die vielen Vorteile der SmartLayout-Funktion kennengelernt. Doch möglicherweise ergibt sich die Notwendigkeit, auf die unterstützende Hilfe des SmartLayouts verzichten zu wollen. Sie haben im Abschnitt *Platzhalter umwandeln* gesehen, wie Sie einzelne Fotoplatzhalter von SmartLayout entheben können – wenn Sie dies für alle Elemente in Ihrem Projekt erreichen wollen, können Sie auch die SmartLayout-Funktion deaktivieren. Diese Deaktivierung führen Sie durch einen Klick auf das Symbol **SMART** in der Funktionsleiste aus. Diese erscheint immer dann, wenn kein Element einer Fotobuchseite ausgewählt ist. Klicken Sie z. B. in die Oberfläche außerhalb der Arbeitsfläche.

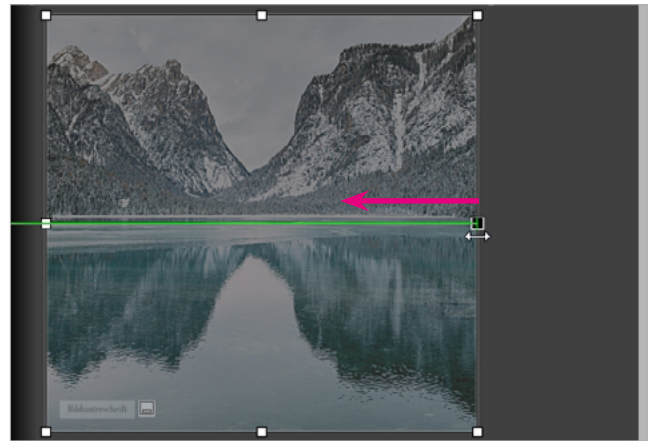


Ein Klick auf SMART in der Funktionsleiste ...



... deaktiviert die SmartLayout-Funktion.

Sobald die SmartLayout-Funktion ausgeschaltet ist und ein Platzhalter angeklickt wird, werden Anfasser – jeweils an den Ecken und den Mitten eines Fotoplatzhalters – eingeblendet. Auch der schwarze Punkt – die Dreh-Symbole – außerhalb der Ecken des Platzhalters werden eingeblendet. Anders als bei aktivierter SmartLayout-Funktion allerdings an allen Ecken (beim SmartLayout werden nur die oberen Ecken mit diesen Dreh-Symbolen versehen). Da keine automatische Layout-Anpassung vorgenommen wird, können Sie nun nach Herzenslust die Anfasser anklicken und den Fotoplatzhalter mit gedrückter Maustaste in der Größe anpassen.



Die Anfassers an Ecken und Mitten können mit gedrückter Maustaste gezogen werden, um die Größe des Fotoplatzhalters zu ändern.

Da Sie Ihre Fotos frei platzieren können, ergeben sich gleichzeitig unterschiedliche Probleme. So werden bei einer Größenänderung Platzhalter möglicherweise von anderen Platzhaltern überdeckt und somit fehlen unter Umständen wichtige Bildinhalte.

In der folgenden Abbildung wurde der rechte untere Platzhalter vergrößert. Da die Vergrößerung über die benachbarten Fotos geht und diese weiter oben angeordnet sind, werden Bildbereiche des vergrößerten Fotos überdeckt. Abhilfe schafft ein rechter Mausklick auf das vergrößerte Foto und die Wahl des Befehls **Ebene anpassen** ► **Ganz nach oben**.



Überlappende Bildbereiche lassen sich über die Ebenenanpassung hervorholen.



Beim Positionieren eines Fotoplatzhalters müssen Sie bei ausgeschalteter SmartLayout-Funktion besonders auf die Randbereiche achten. So kann es passieren, dass Sie ein Foto über den Seitenrand hinausschieben. Auch wenn Sie ein Foto sehr knapp am Seitenrand positionieren, könnte es beim Druck des Buches zu einem sog. Blitzer kommen, d.h. nur ein schmaler Bereich, der den Hintergrund der Fotobuchseite zeigt, ist dann noch vorhanden.

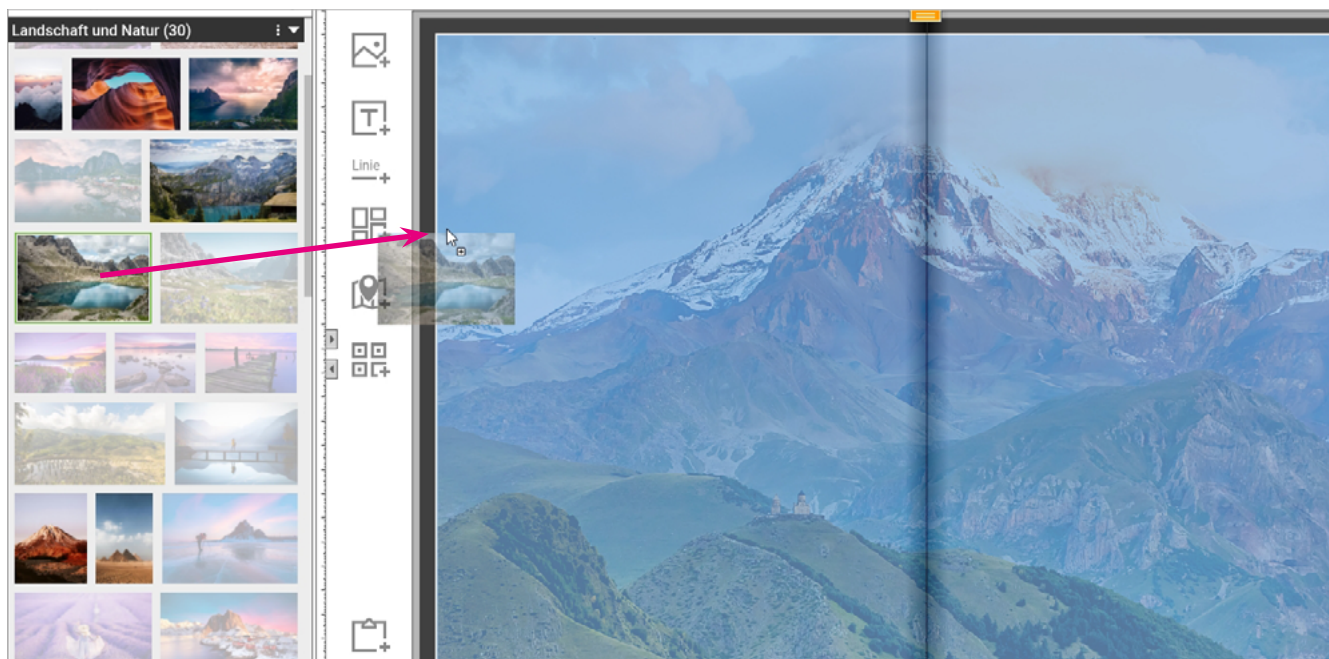


Wird ein Foto zu knapp am Seitenrand platziert, erscheint eine blaue Markierung als Warnung.



Das Foto wurde über den Seitenrand des Buches gezogen.

Beim Hinzufügen neuer Fotos aus dem Foto-Tab ist ebenfalls Vorsicht geboten: Denn bei deaktivierter SmartLayout-Funktion erhalten Sie keine Gestaltungsvorschläge beim Reinziehen eines Fotos. Auch wenn Sie es über den Randbereich eines bestehenden Fotos ziehen, wird dennoch ein Ersatz dieses Fotos angezeigt – mit dem blau-transparenten Bereich.



SmartLayout ist deaktiv – daher erhalten Sie keine Gestaltungsvorschläge.

Gerade wenn auf der Fotobuchseite nur wenig Platz zur Verfügung steht, scheint ein Hinzufügen weiterer Fotos nicht möglich. Keine Sorge – es geht trotzdem. Legen Sie das neue Foto außerhalb der Arbeitsfläche ab. Anschließend können Sie die Bilder in ihrer Größe ändern und positionieren.

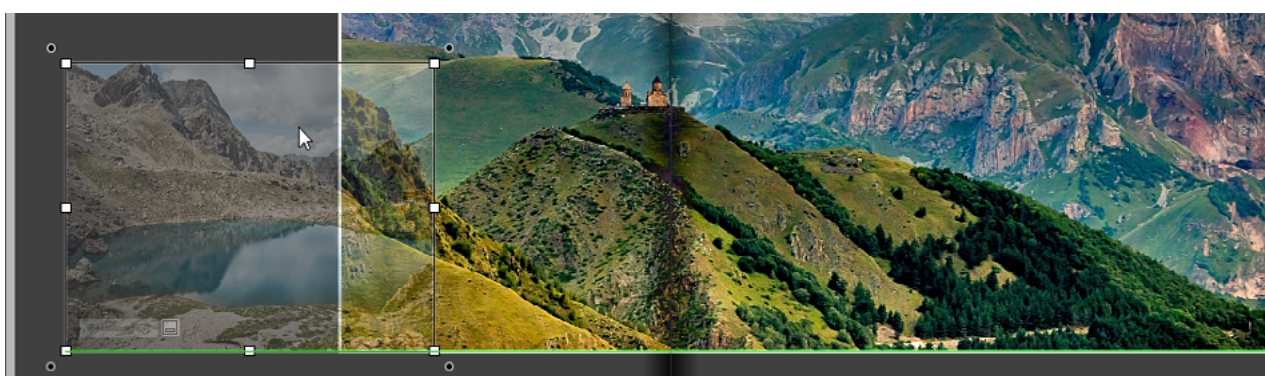


Wenn nur wenig Platz vorhanden ist, legen Sie ein neues Foto außerhalb der Arbeitsfläche ab...



... und passen Sie anschließend Größe und Position an.

Aber beim freien Platzieren Ihrer Fotos werden Sie nicht ganz allein gelassen. So werden beim Verändern eines Fotoplatzhalters Hilfslinien eingeblendet, die Ihnen anzeigen, ob Sie in einer Flucht mit bereits vorhanden Fotos stehen.



Das linke Foto wurde verkleinert – DESIGNER 3 zeigt Ihnen dabei Hilfslinien an.

Anders als beim SmartLayout ergeben sich aber gerade beim Drehen von Fotoplatzhaltern sehr schöne Effekte. Da Sie beliebig viel Platz für ein Foto auf einer Fotobuchseite einnehmen können, wirkt sich das auch auf das Drehen aus. In Kombination mit dem Befehl **Ebene anpassen** ▶ **Einen Schritt nach unten** bzw. **Ganz nach unten** bzw. **Einen Schritt nach oben** bzw. **Ganz nach oben** – wählbar über einen rechten Mausklick auf ein Foto – können Sie auch mehrere Fotos aufeinanderlegen und die Reihenfolge der Darstellung bestimmen.



Bei deaktivierter SmartLayout-Funktion können Sie Collagen mit Überlagerungen erstellen.

Sie haben gesehen, dass beide Arten der Fotobuchgestaltung Vorteile haben: Beim SmartLayout werden Sie unterstützt und können in vielen Fällen auch schneller arbeiten. Dabei bietet Ihnen die freie Platzierung bei deaktivierter SmartLayout-Funktion mehr individuelle Möglichkeiten.

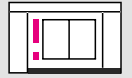
AUF DAS SMARTLAYOUT-SYMBOL ACHTEN



Wenn Sie sich für das freie Platzieren entscheiden und dafür die SmartLayout-Funktion deaktivieren, wirkt sich dies nur auf die aktuelle Fotobuchseite aus – sobald Sie zu einer weiteren Seite wechseln, ist das SmartLayout wieder aktiv. Sie erkennen dies am orangeunterlegten Smart-Symbol in der Funktionsleiste . Wenn Sie auf die Glühbirne mit der linken Maustaste klicken, wird die Funktion deaktiviert.

Neben Fotos sind Texte in einem Fotobuch willkommene Elemente. Hierüber können Sie dem Betrachter Informationen zu Bildern, Reisezielen, Namen der Abgebildeten usw. geben. Wie Sie mit DESIGNER 3 Ihrem Fotobuch Texte hinzufügen, erfahren Sie daher im folgenden Kapitel *Mit Texten arbeiten*.

Mit Texten arbeiten

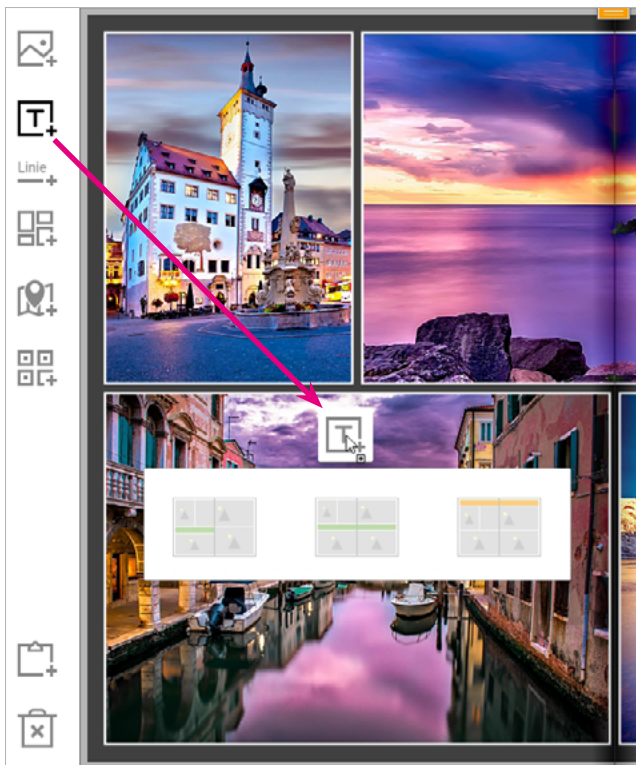


Texte sind nicht zwingend in einem Fotobuch einzusetzen – doch hierüber lassen sich Informationen und auch Anekdoten zu Ihren Fotos verfassen, die Ihr Fotobuch sicherlich noch interessanter machen. Und da DESIGNER 3 eine Vielzahl an Textmöglichkeiten bietet, sollten Sie sich dieses Kapitel unbedingt anschauen.

Wir werden hierzu größtenteils die SmartLayout-Funktion aktiviert lassen, die Sie bereits im Kapitel *Fotobuchseiten – Fotos einsetzen & entfernen* kennengelernt haben.

Eine Textbox platzieren

Voraussetzung für das Verfassen von Texten ist ein Platzhalter hierzu – dieser nennt sich in DESIGNER 3 Textbox. Sie fügen diese einer Fotobuchseite ähnlich einem neuen Foto zu. Klicken Sie im linken, äußeren Bereich der Arbeitsfläche auf das Textbox-Symbol  und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste auf den Randbereich eines bestehenden Fotos. Auch hier erhalten Sie Gestaltungsvorschläge, die Sie bereits vom Hinzufügen von Fotos kennen (siehe Kapitel *Fotobuchseiten – Fotos einsetzen & entfernen*). Auch beim Hinzufügen einer Textbox sind die Gestaltungsvorschläge abhängig von der Stelle, auf die Sie die Textbox ziehen. So kann z. B. eine Textbox seitlich oder unterhalb eines bestehenden Fotos vorgeschlagen werden.



DESIGNER 3 schlägt einen Platz für die Textbox vor...



... je nachdem, wo Sie diese hinziehen.

Wenn Sie allerdings eine Textbox in die Mitte eines bestehenden Fotos ziehen, wird diese dadurch nicht ersetzt, sondern auch hier erscheinen Gestaltungsvorschläge, die auch die gegenüberliegende Fotobuchseite berücksichtigen.



Eine Textbox wurde auf die Seite gezogen, darunter erscheint eine Symbolleiste.

Sobald die Textbox abgelegt ist, erscheinen sieben Symbole die folgende Bedeutung haben:



Startet die kostenlose ChatGPT-Anbindung für Ihre Texte



Zeigt, dass die integrierte Rechtschreibprüfung aktiviert ist



Aktiviert die Aufteilung des Textes in zwei Spalten



Passt die Textbox dem eingegebenen Text an



Passt die Schriftgröße an, um den verfügbaren Platz auszufüllen



Listet Formatvorlagen, z. B. für Überschriften auf und wendet diese bei Klick an

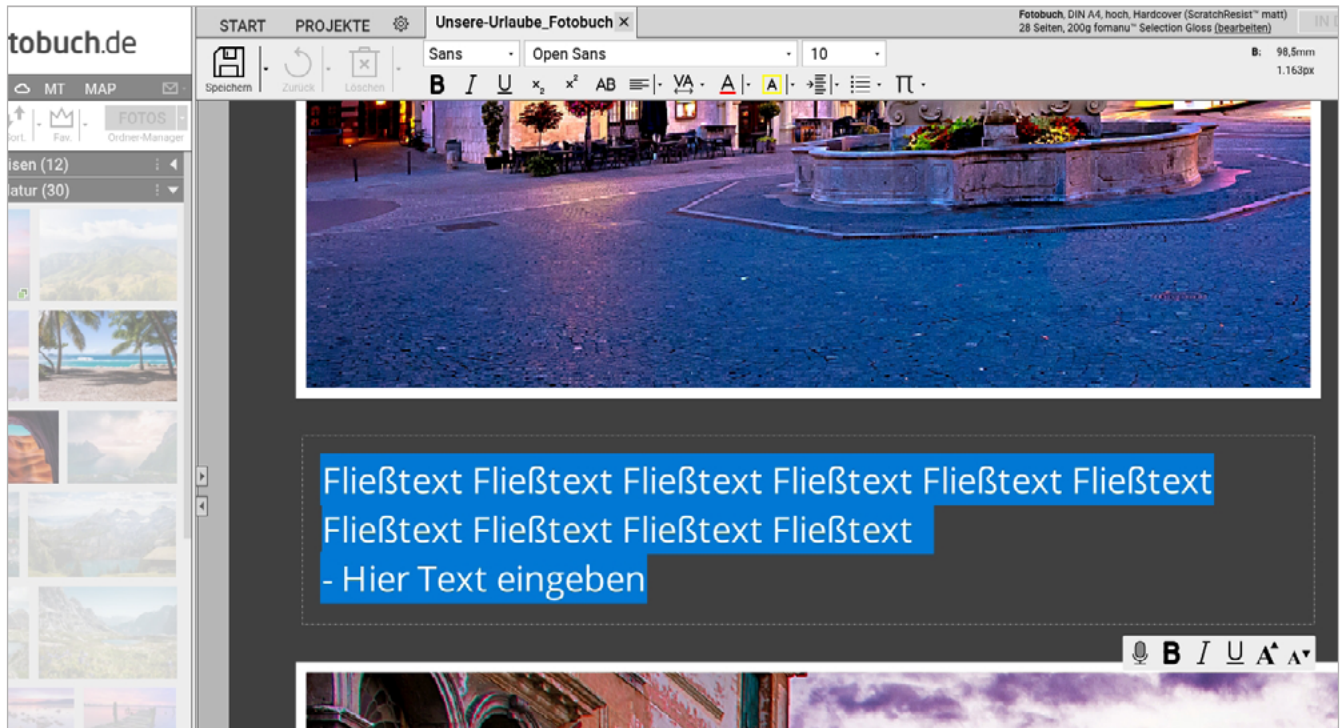


Löscht die aktive Textbox und gibt Platz für benachbarte Fotoplatzhalter frei

Die einzelnen Symbole werden Sie in diesem Kapitel einsetzen und näher kennenlernen.

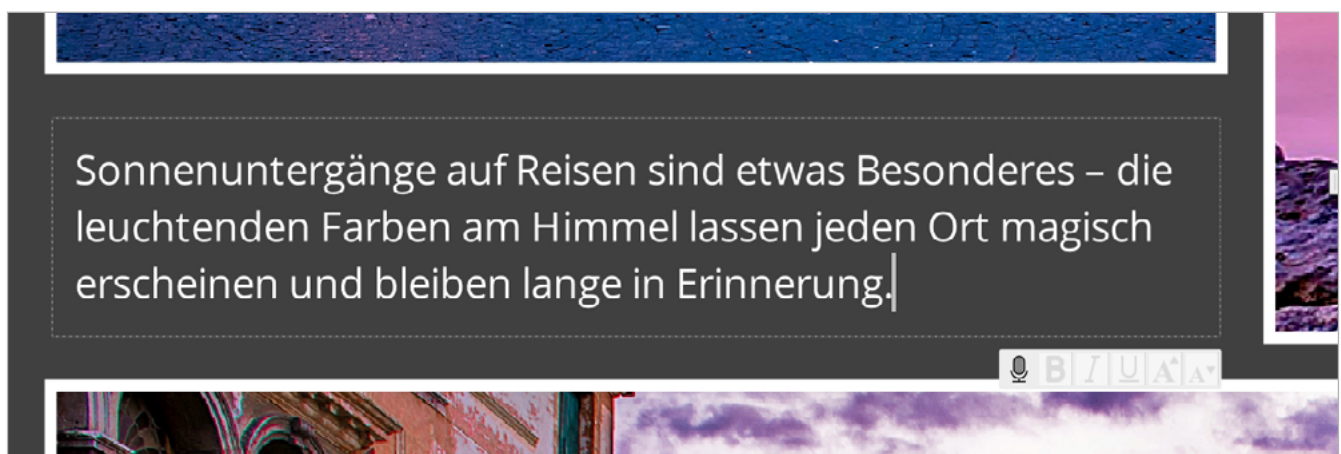
Text eingeben

Um einen Text einzugeben, führen Sie einen Doppelklick auf die eingefügte Textbox aus. Damit Sie sich auf die Texteingabe konzentrieren können, wird diese durch den Doppelklick vergrößert dargestellt. Gleichzeitig werden die Foto-Sidebar und die Kreativ-Sidebar deaktiviert, was Sie anhand der grau-transparenten Überlagerung erkennen. Gleichzeitig schaltet oberhalb die Funktionsleiste auf Text-relevante Symbole um.



Die Textbox ist zur Eingabe bereit – gleichzeitig ändert sich die Oberfläche.

Beginnen Sie mit der Texteingabe und tippen Sie Ihren Text ein. Durch Drücken der Bestätigungstaste erzeugen Sie einen neuen Absatz. Die Textbox wird automatisch vergrößert, wenn Sie mehr als eine Zeile schreiben. Da das SmartLayout aktiv ist, passt sich die Größe des benachbarten Fotos an.



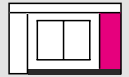
Text wurde eingegeben und die Textbox passt sich in der Größe an.

Wenn Sie mit der Maus außerhalb der Textbox auf die Arbeitsfläche klicken, verlassen Sie die Texteingabe, die Ansicht kehrt zur gewohnten Oberfläche zurück. Wollen Sie die Texteingabe fortführen, klicken Sie erneut doppelt auf die Textbox und kehren zum Texteingabemodus zurück.

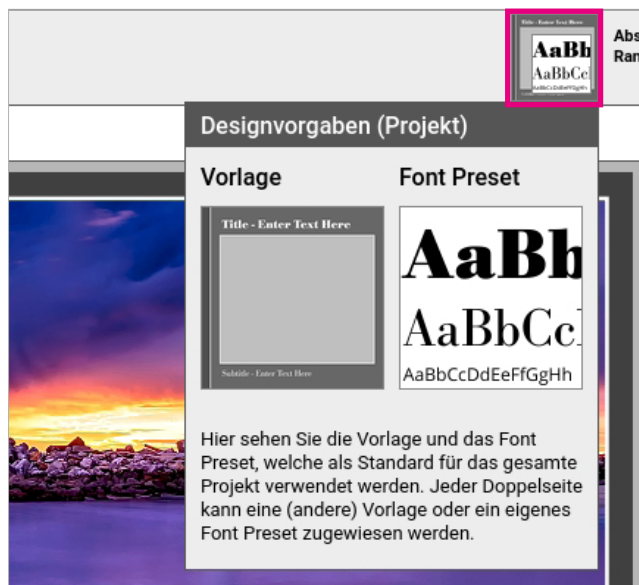


Die Texteingabe wurde beendet – die Oberfläche ändert sich.

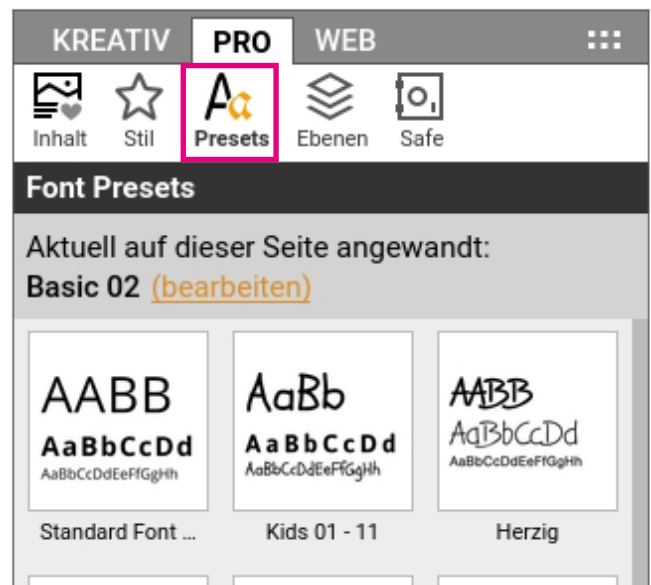
Schriftvorgaben nutzen



Der Text wird in einer Schriftart gesetzt, die grundsätzlich über eine Schriftvorgabe, sog. Font Preset, definiert wird. Das Font Preset, das als Standardeinstellung für Ihr Projekt verwendet wird, sehen Sie rechts oberhalb der Arbeitsfläche. Diese und weitere Schriftvorgaben finden Sie in der Kreativ-Sidebar bei **PRO** durch Klick auf das Symbol mit den beiden A.



Die Schriftvorgabe für Ihr Projekt sehen Sie rechts oberhalb der Arbeitsfläche.



Die Schriftvorgaben aus der Kreativ-Sidebar geben die Schriften an.

Um die Schriftvorgabe für eine Fotobuchseite zu ändern, klicken Sie auf ein Font Preset Ihrer Wahl und ziehen dieses auf die Arbeitsfläche.



Eine Schriftvorgabe wird auf die Arbeitsfläche gezogen.

Um Ihr Fotobuch mit einer anderen einheitlichen Schriftformatierung zu versehen, können Sie eine Schriftvorgabe auch allgemeingültig erklären. Hierfür ziehen Sie das gewünschte Font Preset nicht auf eine Fotobuchseite, sondern auf das seitlich platzierte Feld, das beim Überfahren dunkler angezeigt wird.



Schriftvorgaben lassen sich auch für folgende Doppelseiten festlegen.

Möglicherweise erkennen Sie bei der Zuweisung einer Schriftvorgabe keinen Unterschied zur vorherigen Schriftformatierung. Woran liegt das? Beim Setzen von Text wird zwischen verschiedenen Hierarchien unterschieden. So können Sie z. B. einen Text als Überschrift formatieren, damit sich dieser mehr vom „normalen“ Text, dem Fließtext, unterscheidet.

Eine Schriftvorgabe nimmt diese Unterscheidung ebenfalls vor. Die oberste Zeile in einem Schriftvorgaben-Symbol steht für die Überschriftsebene 1, gefolgt von der Überschriftsebene 2 und dem Format für den Fließtext.



Die Schriftvorlagen (Font Presets) zeigen die Formate für verschiedene Texthierarchien an.

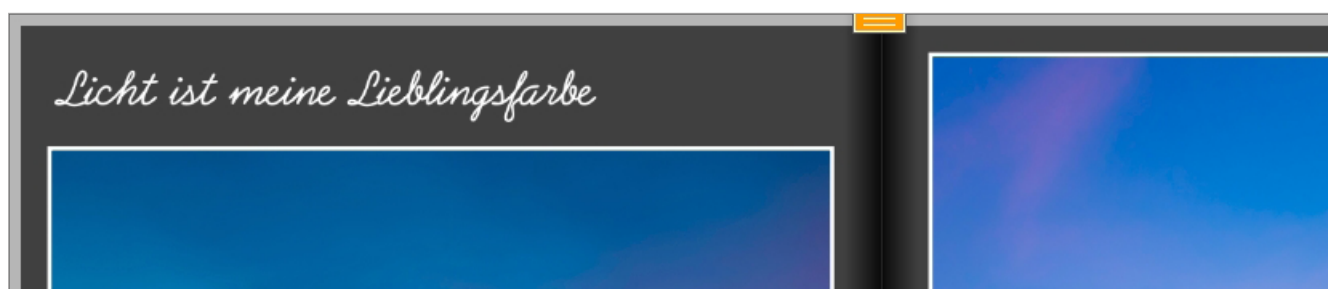
FONT PRESET = SCHRIFTVORGABE

Der englische Begriff Font Preset bedeutet übersetzt Schriftvorgabe. Als Font wird eine Schrift bezeichnet.

Deutlicher wird eine verwendete Schriftvorgabe, wenn Sie den geschriebenen Text als Überschrift definieren. Klicken Sie dafür auf eine bestehende Textbox und klicken in der rechten, unteren Ecke auf das Aa-Symbol. Wählen Sie hier **Überschrift** aus.



Über das Symbol mit den beiden A weisen Sie einer Textbox eine Texthierarchie zu...



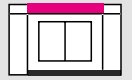
... wodurch ein anderes Format der Schriftvorlage angewendet wird.

Sagt Ihnen die Formatierung für die Überschrift nicht zu? Dann können Sie entweder auf das Symbol mit den beiden A klicken und Überschrift 2 auswählen – oder Sie ziehen eine andere Schriftvorlage auf die Arbeitsfläche.

NIX PASSENDES DABEI?

DESIGNER 3 bietet Ihnen eine Vielzahl von Schriftvorlagen an – sollte dennoch nichts passendes dabei sein, werden Sie gleich sehen, wie Sie Texte ändern können. Und im Abschnitt Eigene Schriftvorlagen erstellen erfahren Sie, wie Sie einen eigenen Satz an Formatierungen erstellen und für Ihr Projekt nutzen können.

Texte formatieren



Über die Zuweisung einer Schriftvorgabe – so haben Sie gerade gesehen – können Sie einer Textbox einen Satz von Schriftformatierungen zuweisen.

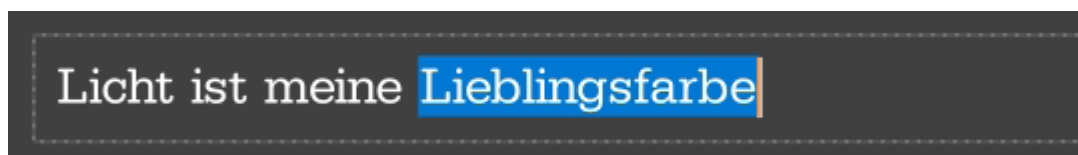
Sie haben auch die Möglichkeit, abweichend von diesen Vorgaben, Texte mit den Formatierungen Ihrer Wahl zu belegen. Hierfür klicken Sie doppelt in eine bestehende Textbox und beginnen mit der Texterfassung. Teilweise kann es – gerade bei längeren Texten – sinnvoll sein, erst den Text zu schreiben und sich anschließend um die Formatierung zu kümmern. Das hat den Vorteil, dass Formatierungen, die Sie während des Schreibens zuweisen, weitergeführt werden, obwohl der folgende Text ein anderes Aussehen erhalten soll.

Zeichen markieren

Um einen Text zu formatieren, müssen Sie diesen markieren – hier gibt es etwas zu beachten: Bei der Textformatierung werden grundsätzlich zwei Arten unterschieden: die Absatzformatierung und die Zeichenformatierung. Eine typische Absatzformatierung ist die Ausrichtung, also linksbündig, rechtsbündig, zentrieren oder als Blocksatz. Solch eine Formatierung wirkt sich immer auf den gesamten Absatz aus und daher genügt es, wenn Sie bei der Textbearbeitung mit der Maus lediglich in den Absatz klicken. Damit ist dieser Absatz ausgewählt und bereit für eine Absatzformatierung.

Anders sieht es bei einer Zeichenformatierung aus – z. B. wenn ein Wort Fett oder Kursiv gesetzt werden soll. Hier müssen Sie die Zeichen markieren, die von der Zeichenformatierung betroffen sind.

Solch eine Markierung lässt sich sehr gut mit der Maus vornehmen. Um ein gesamtes Wort zu markieren, führen Sie auf diesem einen Doppelklick aus. Mehrere Worte markieren Sie, indem Sie an den Anfang oder das Ende des Textbereiches klicken, den Sie markieren wollen. Fahren Sie nun mit gedrückter Maustaste über den Text.

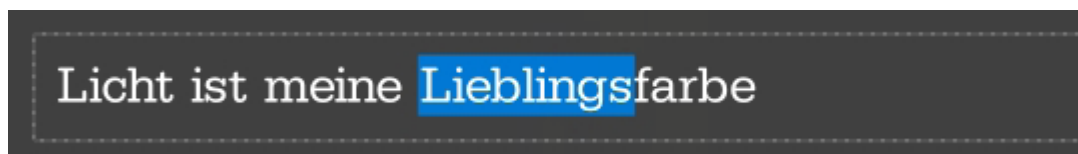


Ein Wort lässt sich durch einen Doppelklick markieren...



... während mehrere Zeichen durch Klicken und Ziehen mit der Maus markiert werden.

Eine Alternative zur Auswahl von Zeichen funktioniert wie folgt: Sie klicken z. B. an den Anfang eines Zeichens, das markiert werden soll. Halten Sie dann die Umschalt-Taste gedrückt und tippen Sie mit der Richtungstaste rechts. Haben Sie ans Ende einer geplanten Markierung geklickt, drücken Sie stattdessen die Richtungstaste links.

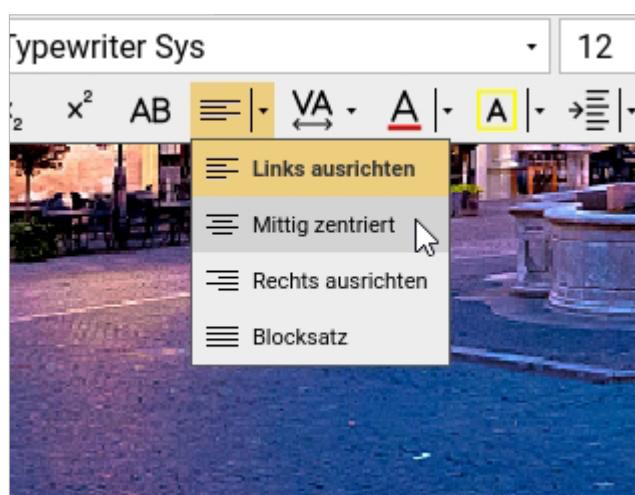
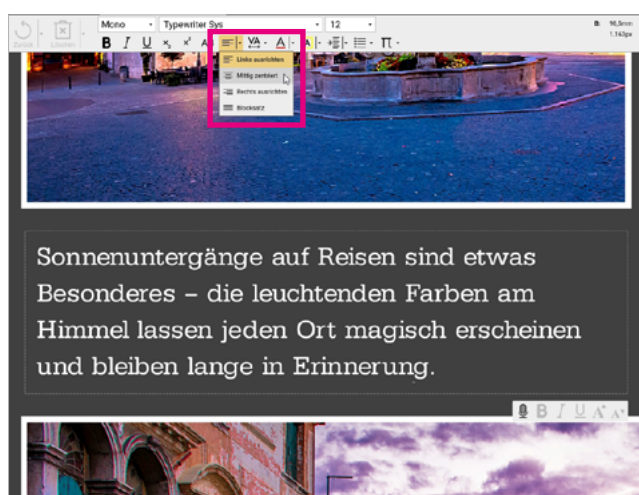


Auch mit den Richtungstasten lassen sich Zeichen markieren.

Die Markierung mittels Tastatur ist immer dann praktisch, wenn Sie nur einzelne Zeichen auswählen wollen – meist geht dies schneller als vorsichtig mit der Maus über die gewünschten Zeichen zu fahren.

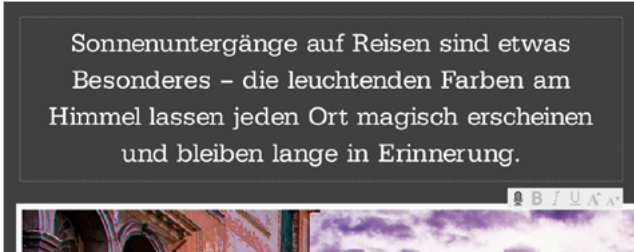
Absatzformatierung

Starten wir mit der Absatzformatierung. Ein Absatz kann aus mehreren Zeilen bestehen. Wenn Sie einen Text schreiben, der länger als die Breite einer Textbox ist, bricht DESIGNER 3 diesen automatisch in die nächste Zeile um. Besteht eine Textbox nur aus einem zusammenhängenden Text, bildet dieser gleichzeitig den Absatz. Bei längeren Texten erzeugen Sie einen Absatz, sobald Sie die Bestätigungstaste (Enter-Taste) am Ende einer Zeile drücken. Lassen Sie uns eine erste Absatzformatierung durchführen: Der erste Absatz soll z. B. in der Mitte der Textbox stehen – also zentriert. Dafür klicken Sie in diesen, damit er markiert ist. Klicken Sie dann auf den kleinen Pfeil im Klappmenü für die Ausrichtung und wählen Sie **Mittig zentriert**.

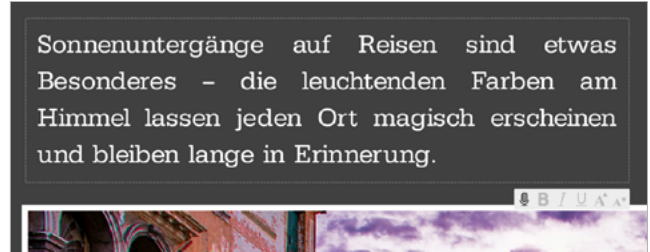


Für einen Absatz soll die Ausrichtung festgelegt werden.

Der Text wird so ausgerichtet, dass er in der Mitte der Textbox steht. Klicken Sie in einen Absatz, wählen Sie dort als Ausrichtung **Blocksatz**. Die Texte beginnen am linken Rand der Textbox und gehen jeweils bis zum rechten Rand. Hierbei können unterschiedliche Freiräume zwischen einzelnen Wörtern entstehen – dennoch hat sich der Blocksatz gerade bei längeren Texten etabliert.



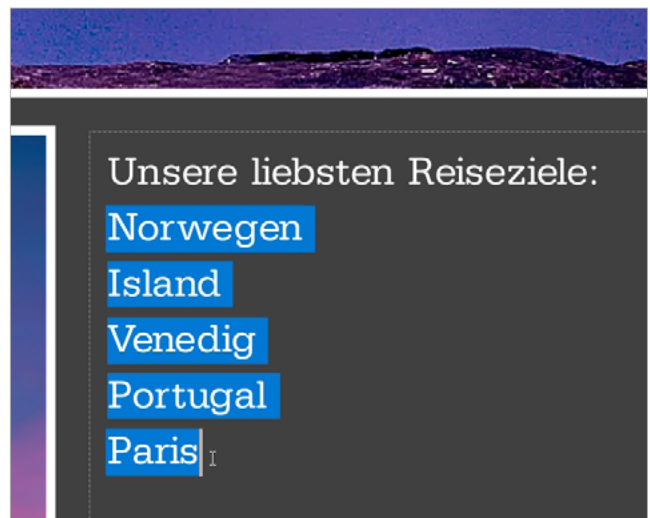
Der Absatz wurde mittig zentriert gesetzt.



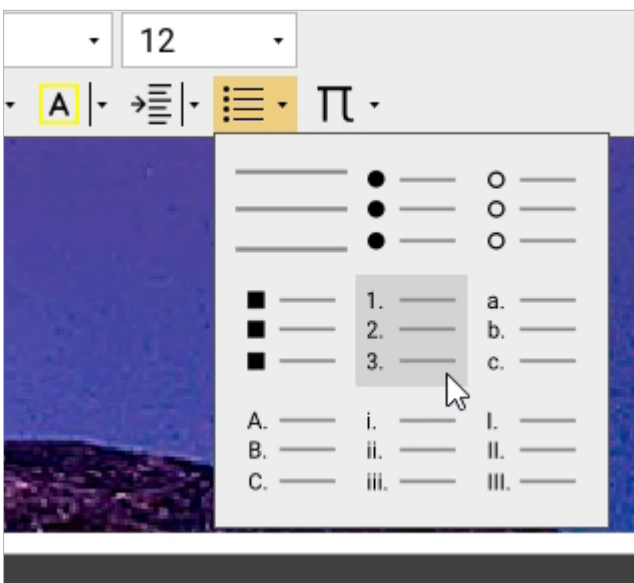
Für den Absatz wurde der Blocksatz gewählt.

Auch zu den Absatzformatierungen gehören Nummerierungen und Aufzählungen. Im Beispiel sollen mehrere Absätze mit einer Aufzählung versehen werden. Hier bietet es sich an, die betreffenden Absätze vorab zu markieren und Ihnen dann die Nummerierung zuzuweisen. Dies geht wesentlich schneller, als jeden Absatz separat mit der Formatierung zu versehen.

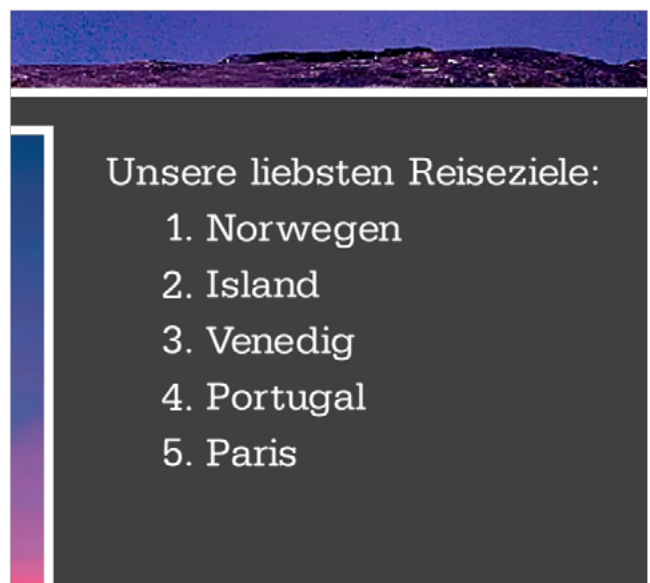
Anschließend klicken Sie auf den kleinen Pfeil des Klappmenüs für Nummerierungen und Aufzählungen. Wählen Sie dort die Option mit den vorangestellten Zahlen an.



Mehrere Absätze wurden markiert.

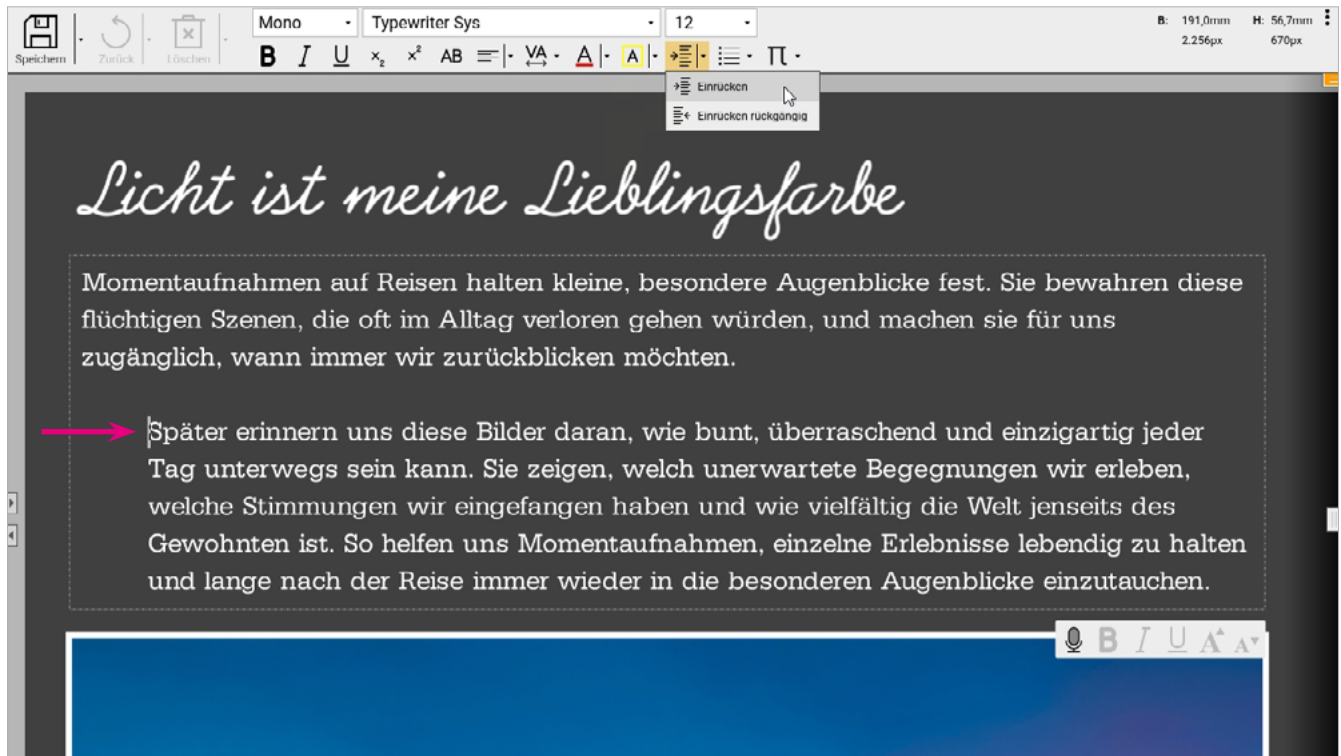
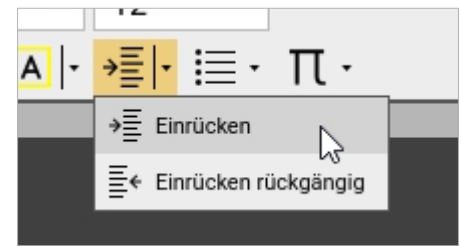


Die Absätze sollen mit einer Absatzformatierung versehen werden...



... die jeden Absatz fortlaufend nummeriert.

Ebenso zu den Absatzformatierungen gehören Einrückungen. Der Absatz, in dem sich der Cursor befindet (und der dadurch als markiert angesehen wird), wird durch einen Klick auf Einrücken aus dem Klappmenü zum Ein- und Ausrücken, nach innen verschoben. Ein weiterer Klick vergrößert den Abstand zum linken Textboxrand.



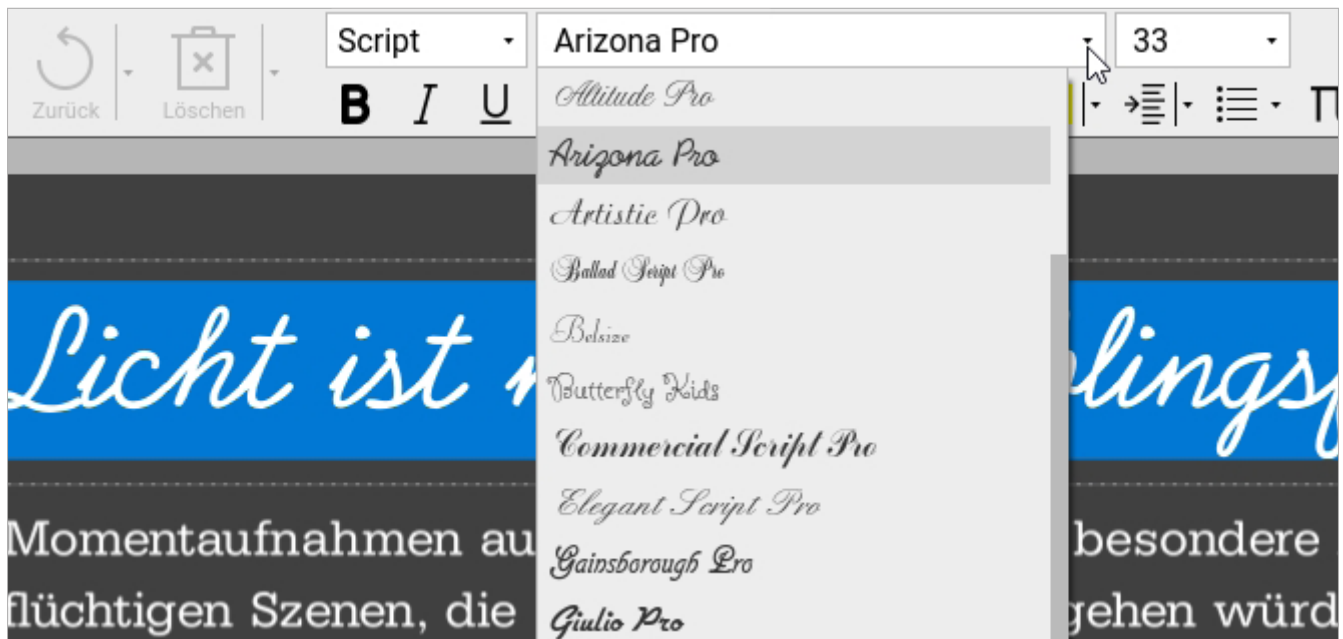
Ein Absatz wurde eingerückt.

Zeichenformatierung

Die Möglichkeiten der Zeichenformatierung sind umfangreicher und beziehen sich, wie der Name schon sagt, auf einzelne Zeichen. Daher ist es erforderlich, zu formatierende Zeichen zu markieren. Wie das geht, haben Sie im Abschnitt Zeichen markieren kennengelernt.

Die wohl ausschlaggebendste Zeichenformatierung ist die Festlegung einer Schriftart. DESIGNER 3 „bringt“ bereits einige Schriften mit, aber Sie können auch auf die Schriften zugreifen, die auf Ihrem Rechner installiert sind, die sogenannten Systemschriften.

Um einen Text mit einer anderen Schriftart zu versehen, gehen Sie wie folgt vor: Markieren Sie den Text, den Sie ändern wollen. Klicken Sie dann in das Klappmenü für die Schriften. Die hinterlegten Schriften werden eingeblendet und Sie können durch Klick auf eine gewünschte Schrift diese dem markierten Text zuweisen.



Der markierte Text soll eine andere Schriftart erhalten.

Möglicherweise ist für Sie keine passende Schrift dabei oder die Auswahl erscheint Ihnen zu gering. Dies liegt daran, dass DESIGNER 3 zur besseren Übersicht, die Schriften nach Schrifttypen unterteilt. Diese rufen Sie über das Klappmenü links neben den Schriftarten auf. Es beinhaltet folgende Typen:

Sans – Schriften, die am Ende keine Striche besitzen, so wie es bei Serif-Schriften der Fall ist – daher nennen sich diese Schriften Sans Serif, also auf Deutsch: Ohne Serifen.

Serif – Schriften, die am Buchstabenende kleine Striche besitzen – diese Striche werden Serifen genannt

Script – Zierschriften, meist verschnörkelt

Hand – ähneln Buchstaben, die mit Hand geschrieben wurden

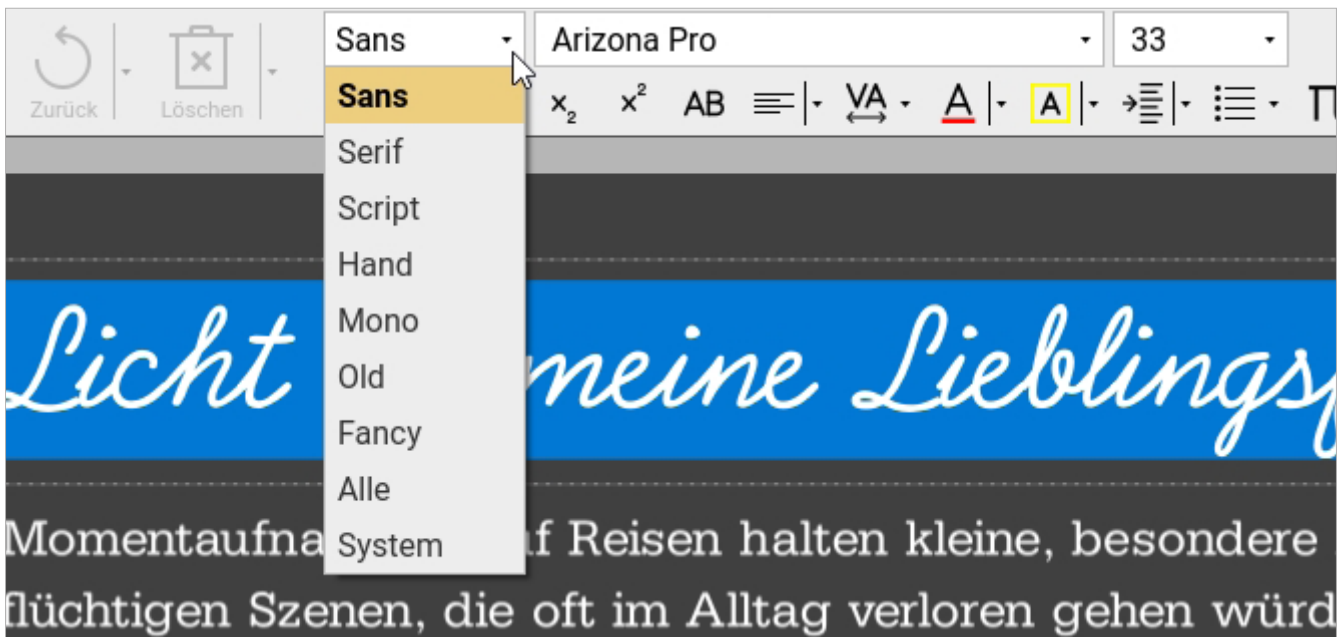
Mono – bei diesem Schrifttyp nutzen die Buchstaben grundsätzlich den gleichen Raum ein, d.h. ein i benötigt den gleichen Platz wie ein breiteres m

Old – Alte Schriften

Fancy – auffällige Schriften, die sich meist als Überschrift und nicht als Fließtext anbieten

Alle – es können über das Schriftart-Klappmenü alle Schriften ausgewählt werden

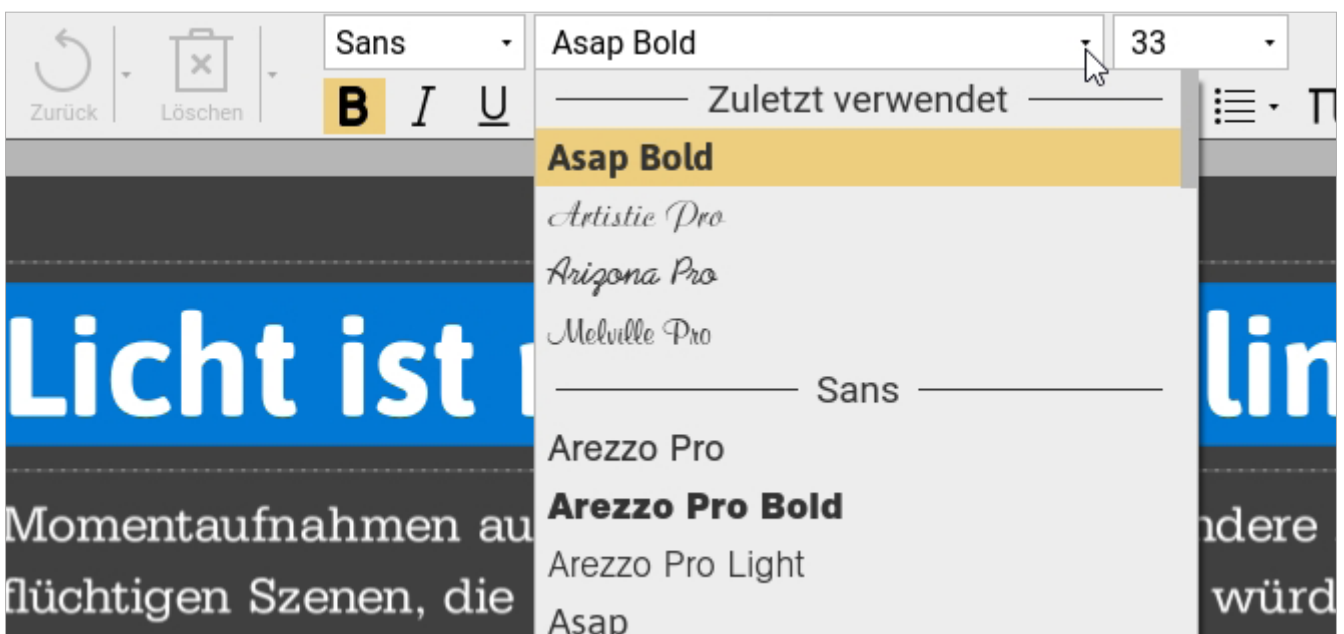
System – das Klappmenü zeigt die Schriften an, die auf Ihrem Rechner installiert sind



Schriften sind nach Typen unterteilt.

Wenn Sie sich die einzelnen Schrifttypen und die darunter angebotenen Schriften anschauen, werden Sie sehen, wie umfangreich die Auswahl ist. Gleichzeitig werden Sie erkennen, dass sich nicht jede Schrift für jeden Einsatz eignet. So sollten Sie längere Texte nicht mit einer Schrift vom Typ Fancy schreiben, auch wenn Sie sich für eine kleine Schriftgröße entscheiden, ist die Gefahr bei der Verwendung von Script-Schriften, dass diese schlecht zu lesen sind.

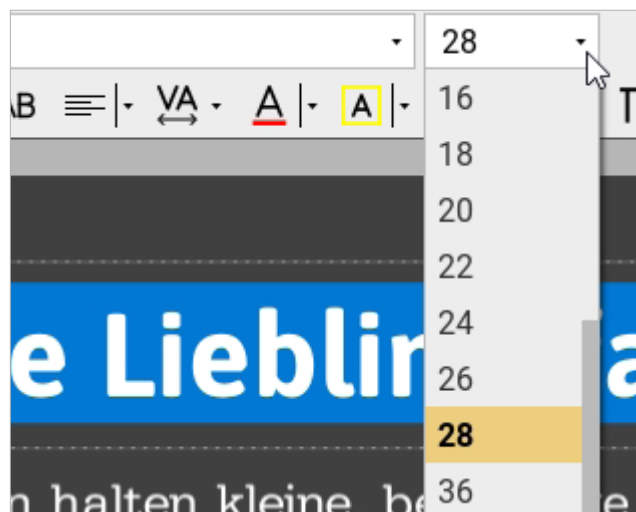
Wenn Sie sich für eine Schrift im Schriftarten-Klappmenü entschieden haben und diese durch Klick einem Text zugewiesen haben, können Sie diese anschließend auf weitere Texte anwenden, da Ihre zuletzt verwendeten Schriften im oberen Bereich des Klappmenüs angezeigt werden.



Zuletzt verwendete Schriften können Sie schnell zuweisen.

Eine Schriftart ist nur dann gut, wenn sie auch lesbar ist – daher ist es wichtig, eine passende Schriftgröße einzustellen. Auch dies wird Ihnen über ein Klappenmenü ermöglicht – es befindet sich rechts neben dem Klappenmenü für die Schriftarten.

Sie sind aber nicht an die voreingestellten Größen gebunden. So lässt sich der Wert der Schriftgröße auch anklicken und durch die Eingabe eines gewünschten Wertes über die Tastatur überschreiben.



Schriftgrößen lassen sich über das Klappenmenü zuweisen.

Die weiteren Zeichenformatierungen führen Sie über die unterschiedlichen Symbole aus. Das Symbol **B** weist die Formatierung Fett zu. Das B steht für Bold, die englische Bezeichnung für Fett. Auch das Symbol *I* trägt einen Buchstaben – nämlich das I, das für Italic, oder auf Deutsch kursiv, steht. Der markierte Text wird hierüber kursiv, also etwas „gekippt“ gesetzt. Um einen markierten Text zu unterstreichen, klicken Sie auf das Symbol U. Die beiden Symbole x_2 und x^2 setzen den markierten Text hoch bzw. tief. Typische Beispiele sind m^2 oder H_2O . Hier schreiben Sie zuerst den gewünschten Text, z. B. „Das Zimmer war 34 m² groß.“ Erst danach markieren Sie die 2 hinter dem m und klicken auf das Symbol x^2 – der Text erscheint dann so: „Das Zimmer war 34 m² groß.“

Das Symbol **AB** wandelt jeden markierten Buchstaben in einen Großbuchstaben um. Statt „Unser erster Tag“ könnten Sie hierüber „Unser ERSTER Tag“ erreichen – hierfür schreiben Sie den Text „Unser erster Tag“, markieren den Text „erster“ und klicken auf das Symbol **AB**. Dieses Format ist immer dann sinnvoll, wenn Sie nachträglich aus einem „normalen“ Text einen in Großbuchstaben erhalten wollen.

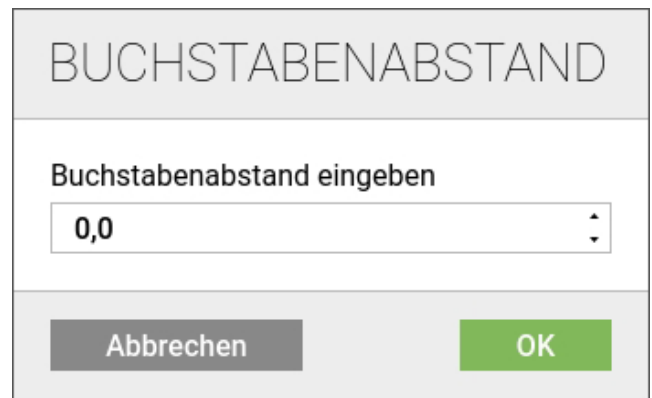
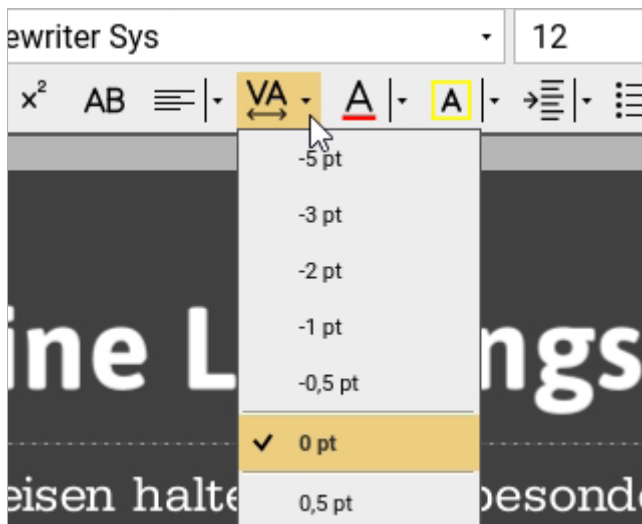
Um einen Textteil zu betonen, können Sie ihn mit der Formatierung Fett oder Kursiv versehen. Aber auch die Erhöhung des Buchstabenabstands kann zur Hervorhebung dienlich sein. Dies erreichen Sie über das Symbol $\overline{VA}$.



Später e r i n n e r n u n s d i e s e B i l d e r d a r a n , w i e b u

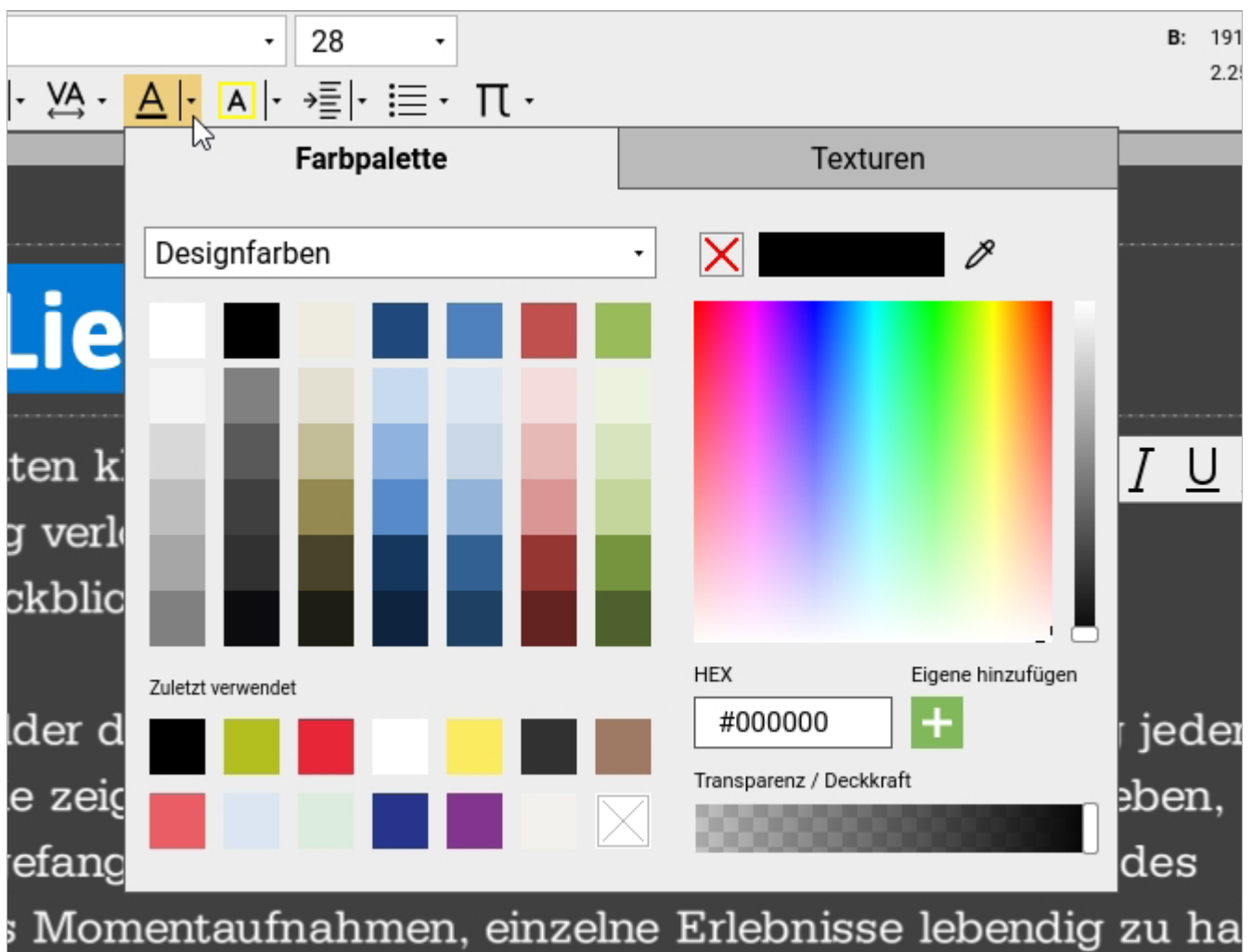
Textteile wurden mit einem erhöhten Buchstabenabstand versehen.

Da es sich bei den hinterlegten Werten um feste Einträge handelt, scheint eine individuelle Eingabe eines Wertes nicht möglich. Aber weit gefehlt: über einen Klick auf **Einstellungen** – anklickbar am Ende des Klappenmenüs für den Buchstabenabstand – öffnet sich ein Dialogfenster. Hier geben Sie den gewünschten Wert über die Tastatur ein.

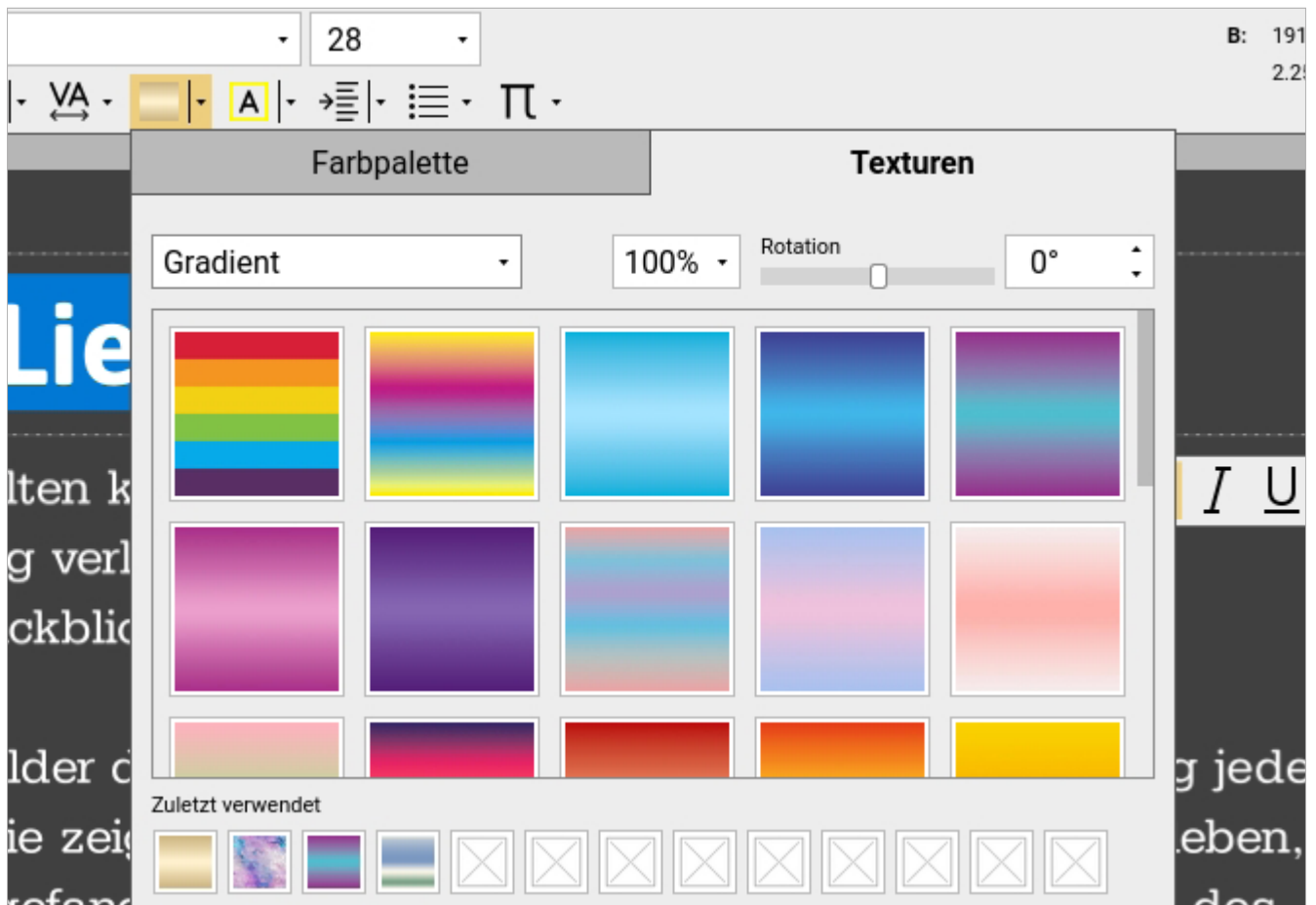


Auch individuelle Buchstabenabstände sind möglich.

Je nach Hintergrund oder auch Aussage, ist es ratsam, die Schriftfarbe zu ändern. Dies erreichen Sie mit dem Symbol mit dem unterstrichenen A. Die Farbe des Unterstriches zeigt die zuletzt zugewiesene Farbe. Durch einen Klick auf das A wird diese Farbe dem markierten Text zugewiesen. Durch Klick auf den kleinen Pfeil neben dem A blenden Sie die Farbpalette ein.



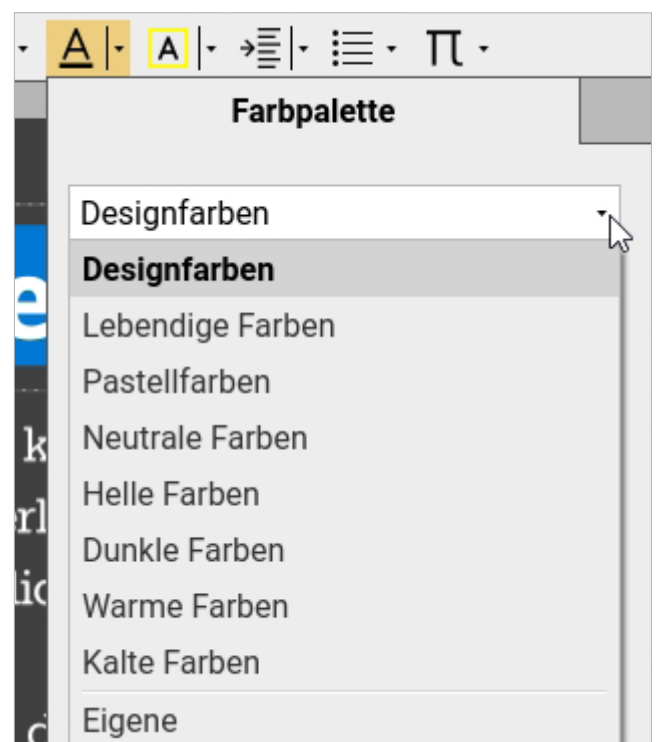
Für die Zuweisung einer Schriftfarbe bietet Ihnen DESIGNER 3 mehrere Möglichkeiten an.



Neben der Farbpalette können auch Texturen verwendet werden.

Neben den Designfarben können Sie zwischen verschiedenen Farbzusammenstellungen wählen. In der Farbpalette können Sie eine der vorgelegten Farbfelder anklicken, um die jeweilige Farbe dem markierten Text zuzuweisen.

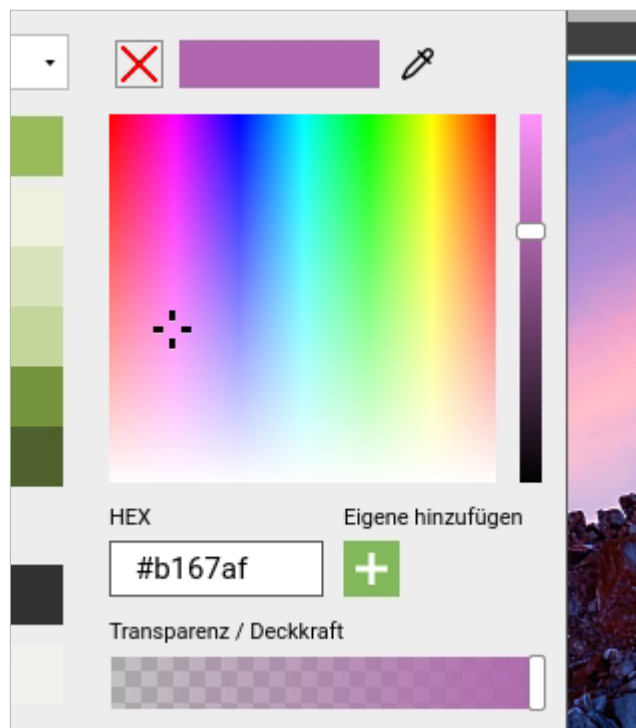
Sie können aber auch auf Farben zugreifen, die sich auf Ihrem Bildschirm befinden. Klicken Sie dafür auf die Pipette im rechten Bereich der Farbpalette. Der Mauszeiger wird daraufhin mit dieser Pipette versehen – wenn Sie damit über Ihren Bildschirm fahren, nimmt die Pipette die Farbe auf, die sich „unterhalb“ von ihr befindet. So können Sie z. B. eine Farbe aus einem Foto oder einem grafischen Element (sog. Sticker) aufnehmen. Auf diese Weise sorgen Sie für eine harmonische Farbverwendung.



Über das Klappenmenü können weitere Farbkombinationen gewählt werden.



Mit der Farbpipette können Farben aufgenommen werden.

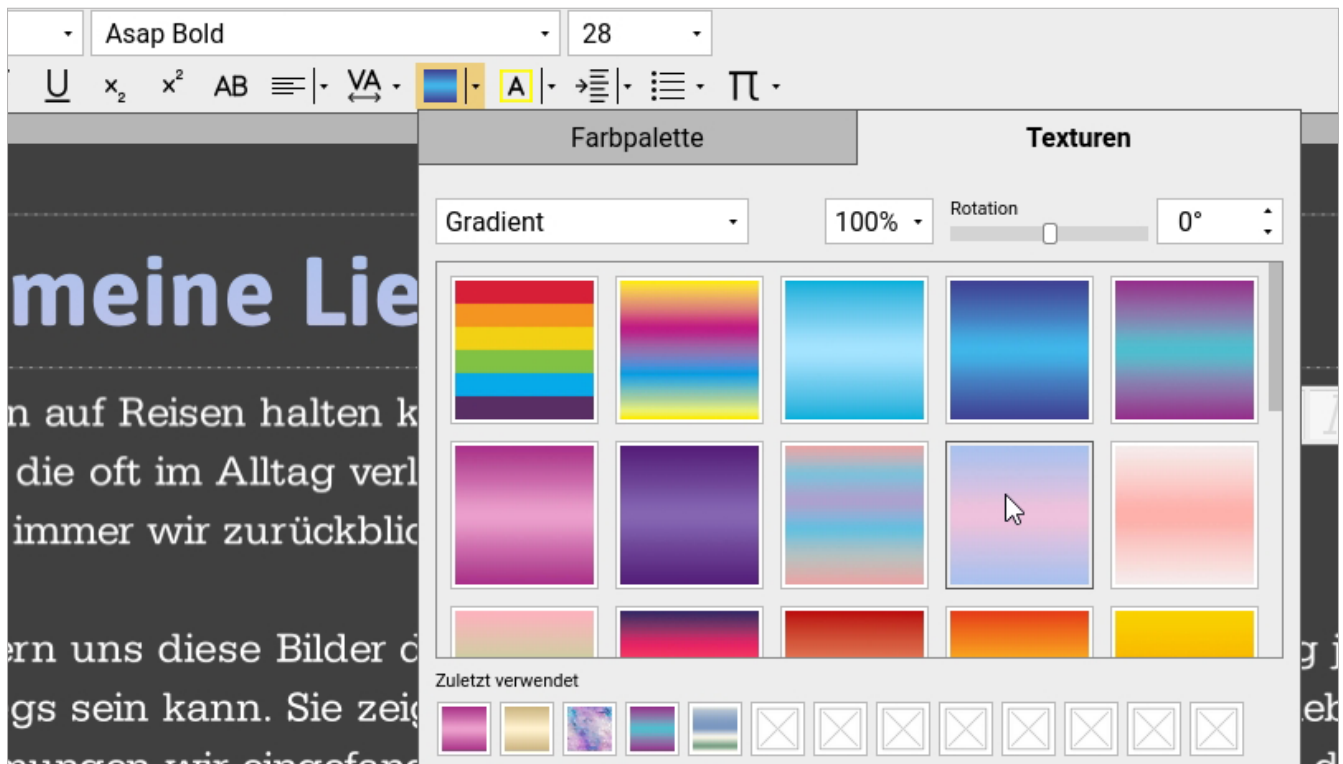


Durch Klick auf das große Farbfeld wählen Sie die dort hinterlegte Farbe aus. Um die Helligkeit der gewählten Farbe zu ändern, klicken und ziehen Sie die Maus in dem senkrechten, schmalen Farbstreifen, der sich rechts neben dem großen Farbfeld befindet. Die gerade gewählte Farbe wird Ihnen im Farbfeld in der oberen, rechten Ecke angezeigt.

EIGENE FARBPALETTE

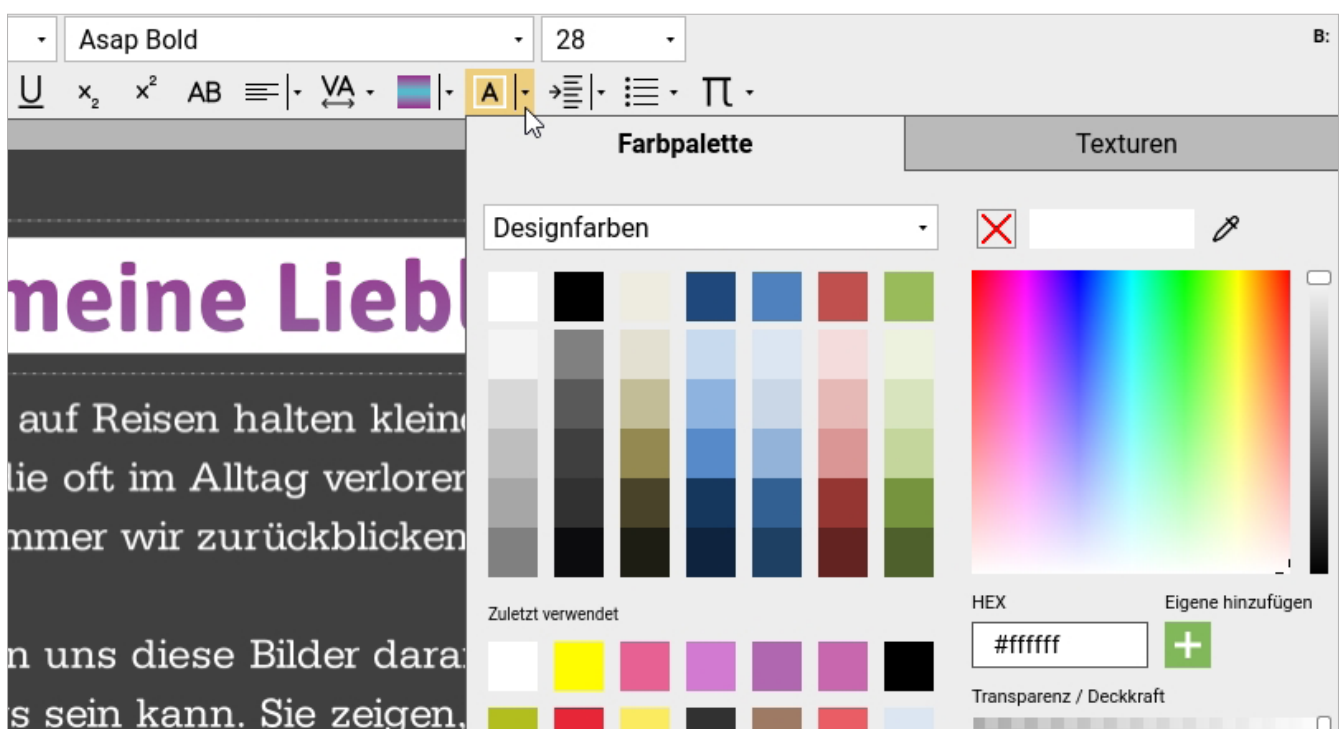
DESIGNER 3 bietet Ihnen die Möglichkeit, eigene Farbpaletten zu erstellen. Diese können z. B. Farben beinhalten, die Sie vorab aus verschiedenen Bildern aufgenommen haben oder die in der Verwendung eines Reise-Fotobuches, typische Landesfarben beinhalten. Wie Sie diese individuelle Farbvorgabe anlegen, erfahren Sie im Kapitel *Fotos bearbeiten in DESIGNER 3*.

Je nach verwendeter Schriftart, können Sie auch den Reiter **Texturen** nutzen. Hier werden die markierten Zeichen nicht mit einer Farbe, sondern einem Muster, einer Textur, versehen. Dieser Effekt eignet sich aber grundsätzlich nur für Schriften, die dickere Zeichen nutzen – bei feinen Schriften würde die Textur sicherlich gar nicht zur Geltung kommen.



Schriften können mit Texturen gefüllt werden.

Nicht nur die Füllung von Zeichen lässt sich in DESIGNER 3 festlegen, Sie können auch eine Hintergrundfarbe für markierte Zeichen vergeben. Diese Funktion erreichen Sie über das Symbol . Auch hier weisen Sie über einen Klick auf das Symbol den zuletzt verwendeten Hintergrund zu. Über einen Klick auf den kleinen Pfeil können Sie – wie auch bei der Schriftfarbe – auf eine Farbpalette zugreifen, über die Pipette eine Farbe aufnehmen oder aber eine Textur zuweisen. Durch Kombinationen von Schriftfarbe und Hintergrund erhalten Sie sehr interessante Ergebnisse.



Wenn Sie Ihre Texte formatiert haben und mit der weiteren Fotobuchgestaltung fortfahren wollen, genügt ein Klick außerhalb der Textbox, um den Textbearbeitungsmodus zu verlassen. Sie erhalten dann wieder eine Sicht auf die gesamte Arbeitsfläche und auch die Foto-Sidebar und die Kreativ-Sidebar sind wieder aktiv.

SCHNELLE FORMATIERUNG

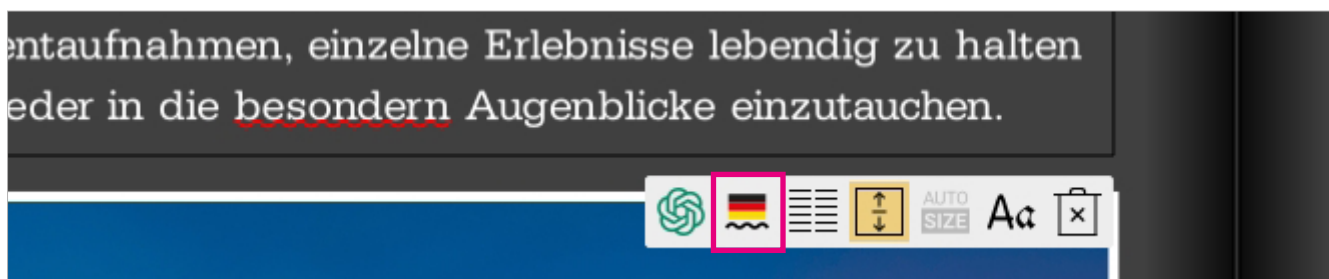
Wenn Sie sich im Textbearbeitungsmodus befinden und einen Text markieren, werden in der unteren, rechten Ecke Symbole eingeblendet, die Ihnen bekannt vorkommen sollten. Hierüber können Sie die Spracheingabe nutzen, den markierten Text auch fett, kursiv oder unterstrichen formatieren. Sehr praktisch sind die beiden Symbole zur Erhöhung oder Reduzierung der Schriftgröße. So sparen Sie sich den „Weg“ in die Funktionsleiste und können Ihre Textformatierung noch etwas schneller vornehmen.



In der rechten Ecke erscheinen auch Symbole zur Textformatierung.

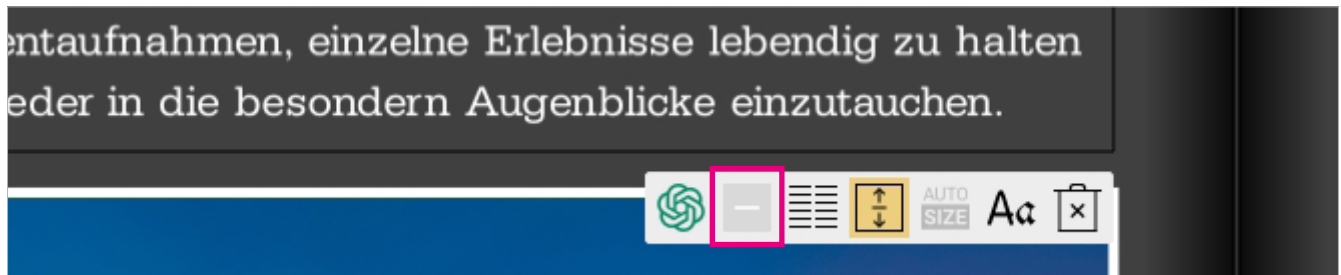
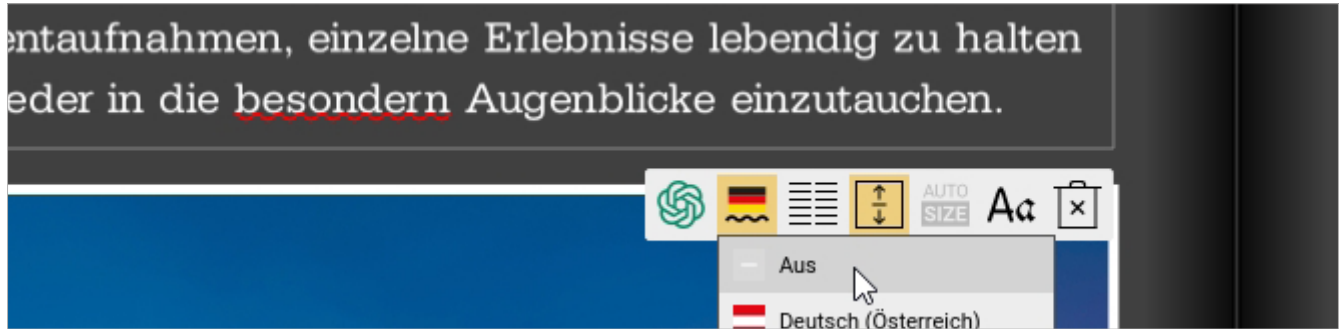
Rechtschreibprüfung

Wie Sie zu Beginn des Kapitels erfahren haben, können Sie bei ausgewählter Textbox auf das Symbol  in der unteren, rechten Ecke klicken, um die Sprache der Rechtschreibprüfung zu ändern bzw. zu deaktivieren. Ist diese aktiviert, werden Wörter, die DESIGNER 3 unbekannt sind, mit einer Wellenlinie versehen.



Die Rechtschreibprüfung ist aktiv.

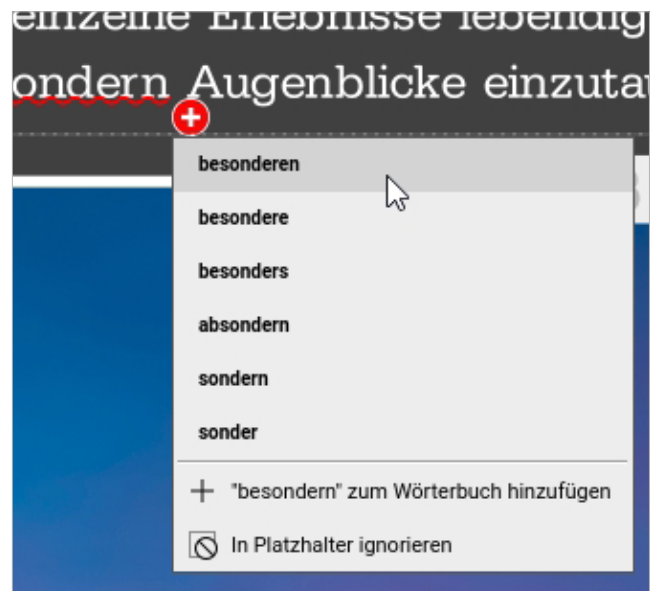
Falls Sie diese Wellenlinien stören, deaktivieren Sie die Rechtschreibprüfung – das Symbol wird dann nicht mehr als Flagge mit Wellenlinie angezeigt, sondern nur mit einem Strich.



Keine Wellenlinien, da die Rechtschreibprüfung deaktiviert wurde.

Die Wörter, die von der Rechtschreibprüfung als falsch erkannt werden, erhalten in der Textbearbeitung seitlich ein rotes Plus. Wenn Sie dieses anklicken, wird eine mögliche korrekte Schreibweise angezeigt – vorausgesetzt DESIGNER 3 findet einen Vorschlag.

Diesen Vorschlag können Sie durch einen einfachen Mausklick übernehmen – die Wellenlinien verschwinden dann. Statt über das gerade erwähnte Plus, können Sie die Vorschläge auch über einen rechten Mausklick aufrufen, den Sie auf ein Wort mit Wellenlinien ausführen.



DESIGNER 3 schlägt einen korrekten Ersatz für ein falschgeschriebenes Wort vor.

Werden keine Vorschläge angeboten, müssen Sie selbst entscheiden, ob das Wort richtig geschrieben wurde. Sollte es der Fall sein, wählen Sie **In Platzhalter ignorieren** – ist es aber falsch, dann überschreiben Sie das Wort mit der richtigen Schreibweise. Gerade bei Eigennamen, die möglicherweise oft im Buch vorkommen, können Sie das Wort im Wörterbuch aufnehmen. Dies erreichen Sie über den Befehl **zum Wörterbuch hinzufügen**. Das Wort wird dann von DESIGNER 3 nicht mehr angemahnt.

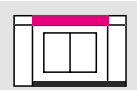
Da es im deutschsprachigen Raum unterschiedliche Rechtschreibprüfungen gibt, können Sie das entsprechende Land festlegen. Hierfür klicken Sie bei beendetem Textbearbeitungsmodus auf das Symbol  in der unteren, rechten Ecke und wählen das gewünschte Land aus.



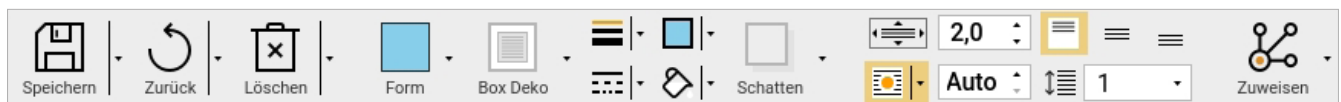
Die Rechtschreibprüfung wird für verschiedene deutschsprachige Länder angeboten.

Über **Sprachen verwalten** können Sie verschiedene weitere Sprachen herunterladen und über die Rechtschreibung überprüfen lassen.

Textbox formatieren

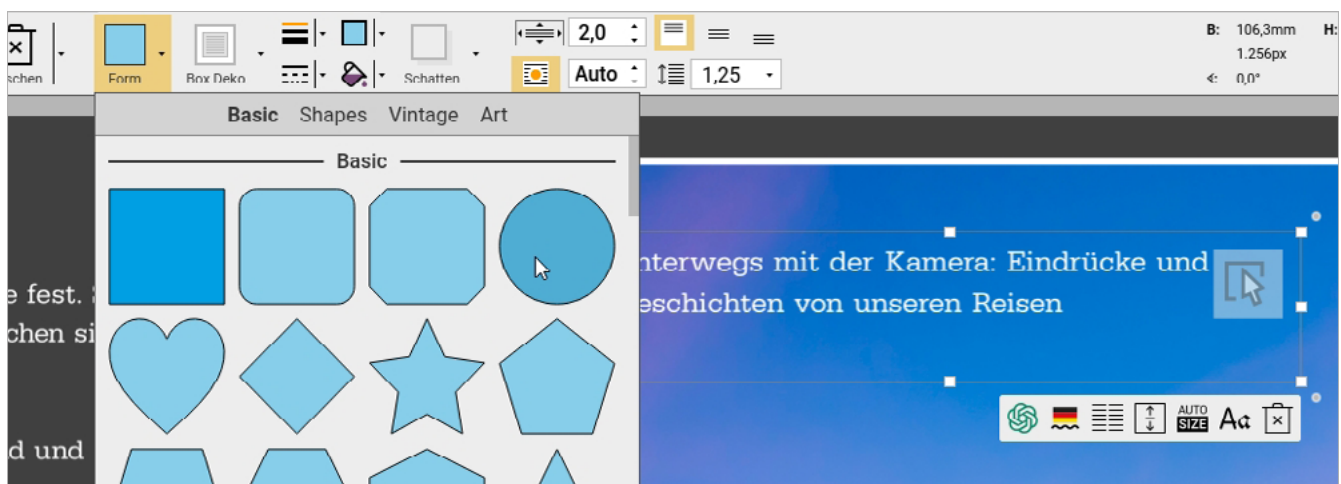


Sie haben gesehen, wie vielfältig die Formatierung von Texten ist. Daneben besteht die Möglichkeit, auch die gesamte Textbox zu formatieren. Die möglichen Formate sehen Sie, sobald Sie den Textbearbeitungsmodus verlassen.



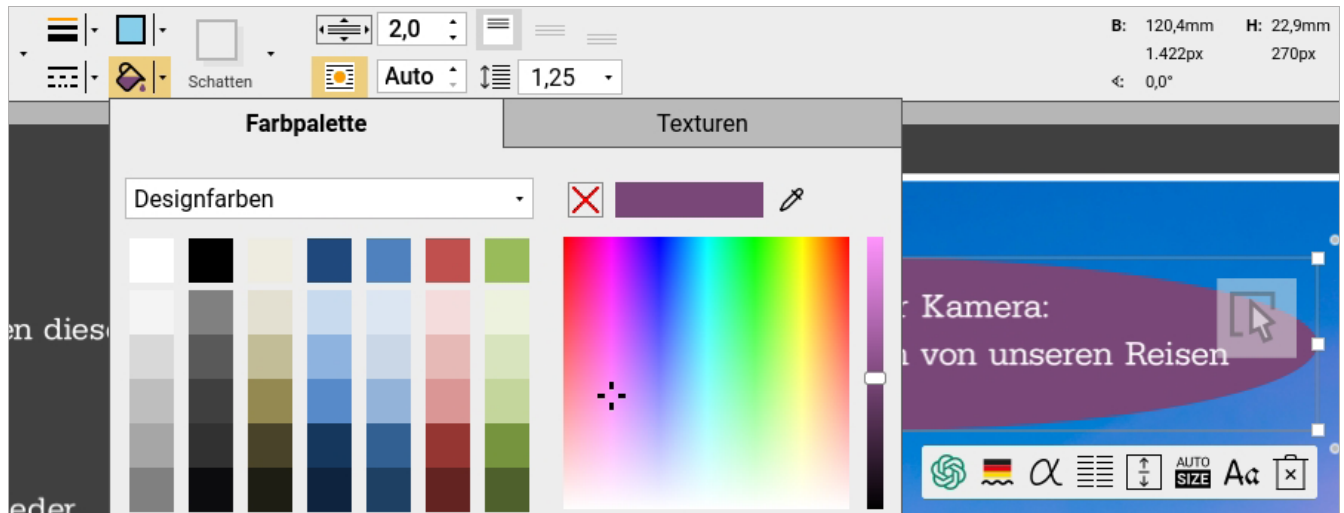
In der Funktionsleiste befinden sich auch Optionen für die Anpassung einer Textbox.

Über das Klappmenü **Form** können Sie von der rechteckigen Textbox abweichen und dieser eine andere Form zuweisen.



Der Textbox wird eine Kreis-Form zugewiesen.

Die Auswirkung einer Form wird teilweise nicht auf den ersten Blick erkennbar. Deutlicher wird es, wenn die Textbox mit einer Farbe gefüllt wird. Klicken Sie hierfür auf den Pfeil des Symbols  und wählen Sie eine Farbe aus. Die Zuweisung einer Füllung ist identisch mit der Schriftfarbe bzw. Schrifthintergrundfarbe. Hier bezieht sich die Füllung aber auf die gesamte Textbox.

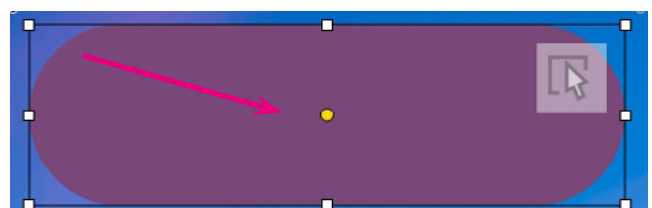


Die Textbox hat eine neue Form erhalten, die durch die Füllfarbe erkennbar wird.

Wenn Sie die Form mit den abgerundeten Ecken zugewiesen haben, wird ein kleiner, gelber Kreis eingeblendet. Dieser erscheint dann, wenn die Form über veränderbare Ecken verfügt. Durch Klicken und Ziehen dieses gelben Kreises nehmen Sie Einfluss auf die Stärke der Ecke. Sollen diese flach oder stark ausfallen? Sie regeln es mit dem gelben Kreis.



Mit dem gelben Kreis...



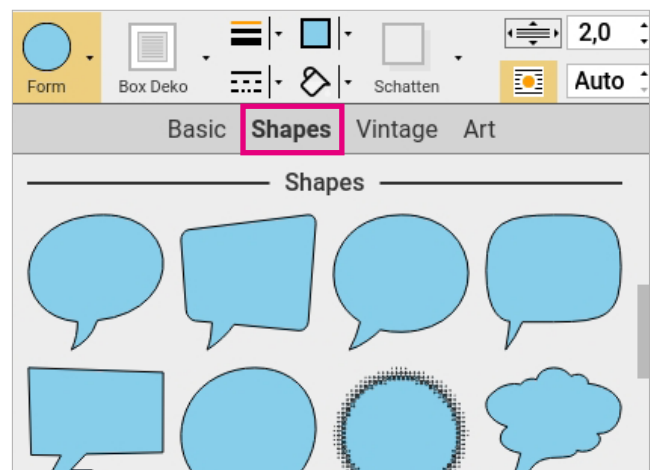
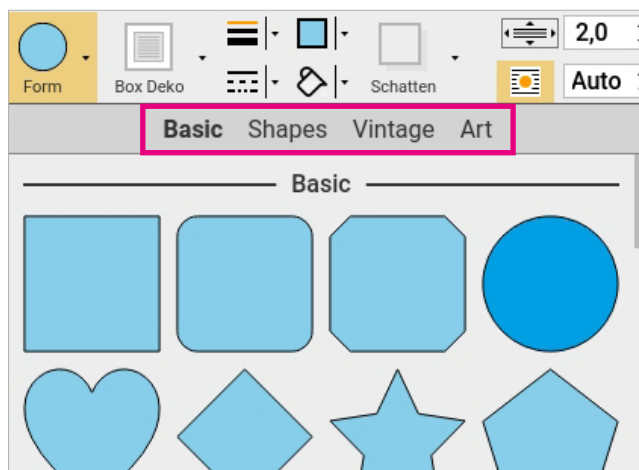
...steuern Sie die den Eckenradius.

Alternativ dazu bietet auch die Funktionsleiste die Möglichkeit, die Einstellung exakt in Prozent oder Millimetern vorzunehmen.



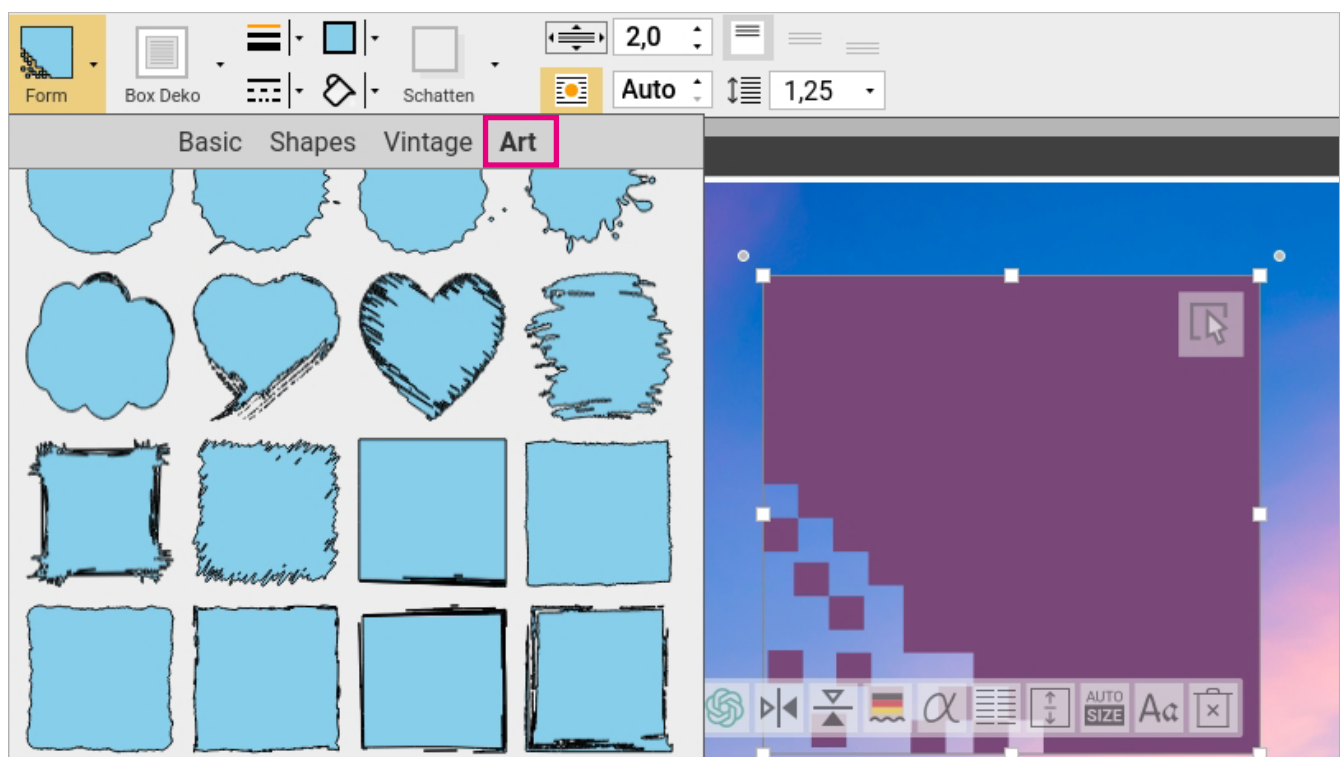
Den Eckenradius exakt einstellen.

Die Auswahl an Formen ist recht umfangreich. Sie können diese entweder durch Scrollen im Klappmenü betrachten oder gezielt durch Klick auf die Kategorie-Bezeichnung auswählen. Hierüber „springen“ Sie zu den jeweiligen Kategorien, z. B. Vintage oder Art.



Die Formen sind in Kategorien unterteilt.

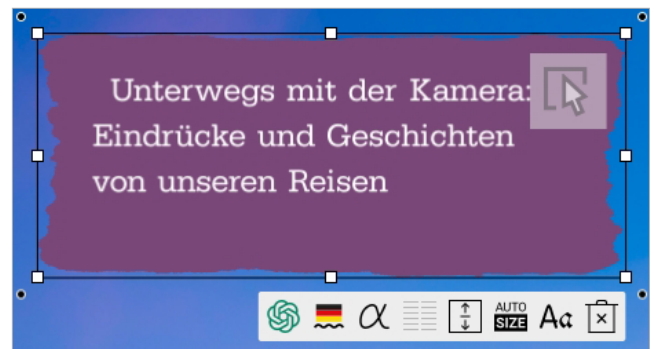
Innerhalb der Formen befinden sich auch solche, die z. B. zerrissenes Papier simulieren oder aber mit Kästchen angereichert sind. Auch hier ist es wichtig, eine Füllfarbe über das Symbol  zuzuweisen.



Eine Form aus der Kategorie Art.

Wenn Sie eine Füllfarbe zuweisen, können Sie diese mit der Fotobuchseite „verschmelzen“. Dies erreichen Sie durch eine Reduzierung der Deckkraft.

Sobald Sie die Füllfarbe zugewiesen haben, klicken Sie auf das Alpha-Symbol in der unteren, rechten Ecke der Textbox. Über den Schieberegler legen Sie die Deckkraft fest.

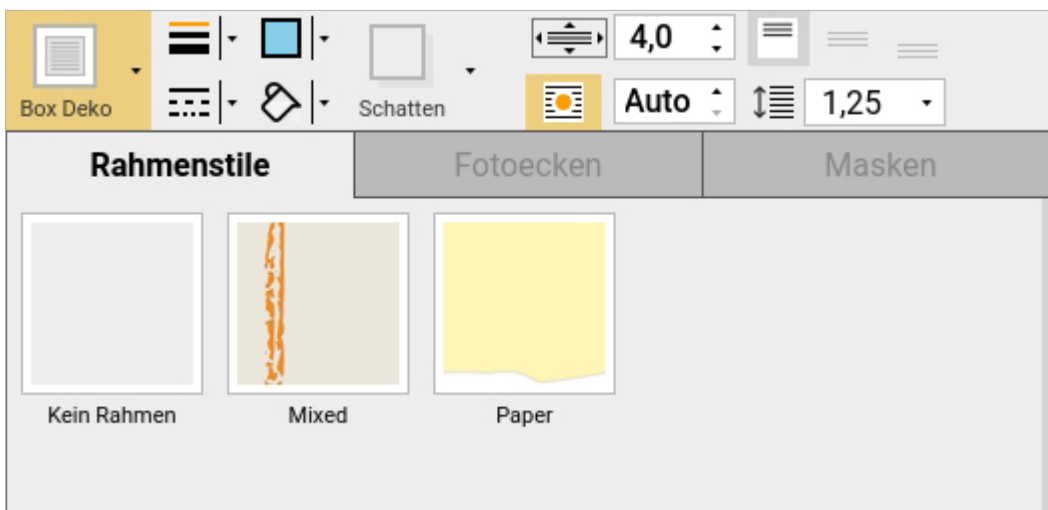


Die Füllfarbe der Textbox...



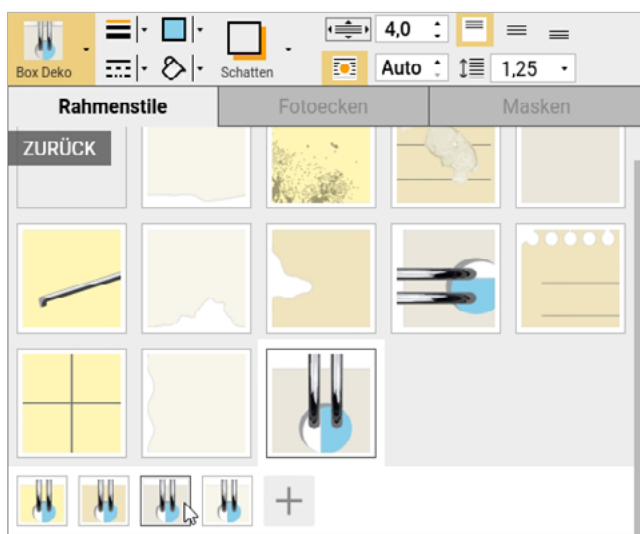
...erhält eine reduzierte Deckkraft.

Einen Schritt weiter als eine Form geht die **Box Deko**. Wenn Sie das gleichnamige Symbol anklicken, erscheinen drei Reiter, von denen bei Textboxen nur der erste – Rahmenstile – aktiviert werden kann. Dieser beinhaltet die Option „Kein Rahmen“ sowie die Kollektionen „Mixed“ und „Paper“. Wenn Sie sich für Paper entscheiden, werden verschiedene Rahmenstile angezeigt, die Papier simulieren. Dies ist z. B. mit Flecken versehen, aber auch eine Heftklammer oder eine Spiralheftung ist vorhanden.

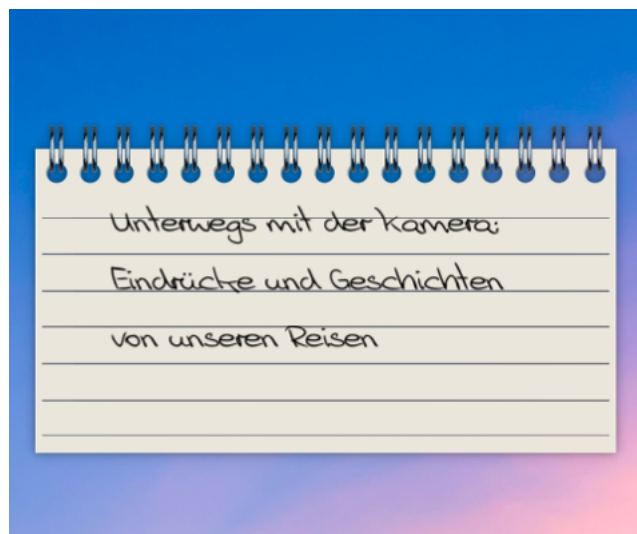


Bei Textboxen können Sie auf Rahmenstile aus zwei Kollektionen zugreifen.

Jede Variante innerhalb der Kollektion „Paper“ ist noch einmal unterteilt – so können Sie hier verschiedene „Papierfarben“ auswählen. Hier kann es erforderlich sein, die Schriftfarbe nachträglich anzupassen. Wie das geht, haben Sie bereits im Abschnitt Zeichenformatierung erfahren.



Die Ringheftung wurde ausgewählt...



... und der Text in Schriftart und -farbe angepasst.

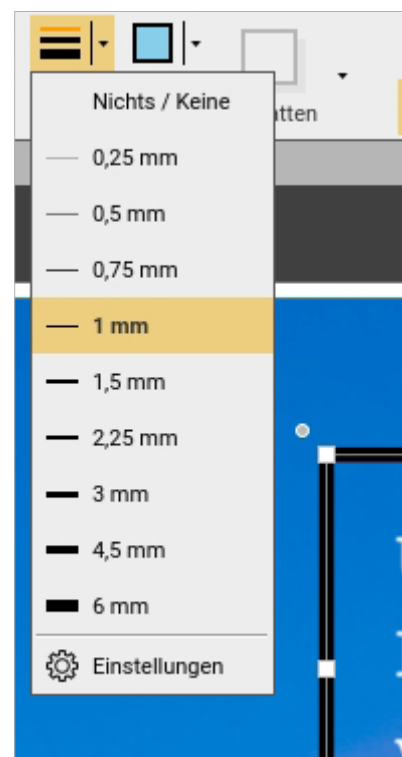
WARUM NICHT AKTIV?

Über die Box Deko ließ sich nur ein Reiter aktivieren (Rahmenstile). Die beiden anderen Reiter Fotoecken und Masken können nicht angeklickt werden. Dies liegt daran, dass Sie eine Box Deko auch auf Fotos anwenden und diese z. B. mit Fotoecken versehen können. Lesen Sie hierzu das Kapitel Fotos bearbeiten in DESIGNER 3.

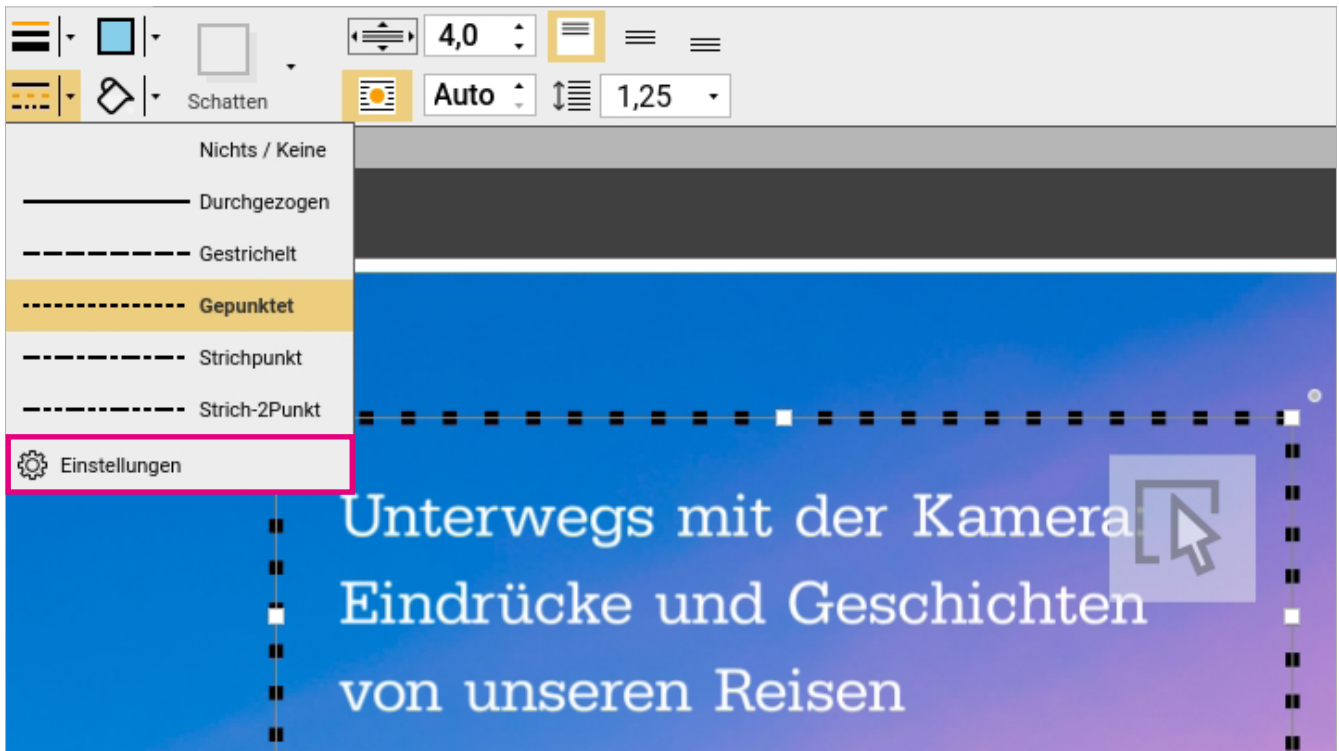
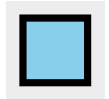
Wenn Sie sich für eine Form entscheiden und keine Box Deko heranziehen, können Sie die Form mit einer Kontur versehen. Die Stärke der Kontur legen Sie über das Klappmenü Rahmenstärke fest. Im darunterliegenden Klappmenü Rahmenstil definieren Sie die Art des Rahmens, z. B. ob dieser gestrichelt oder gepunktet sein soll.



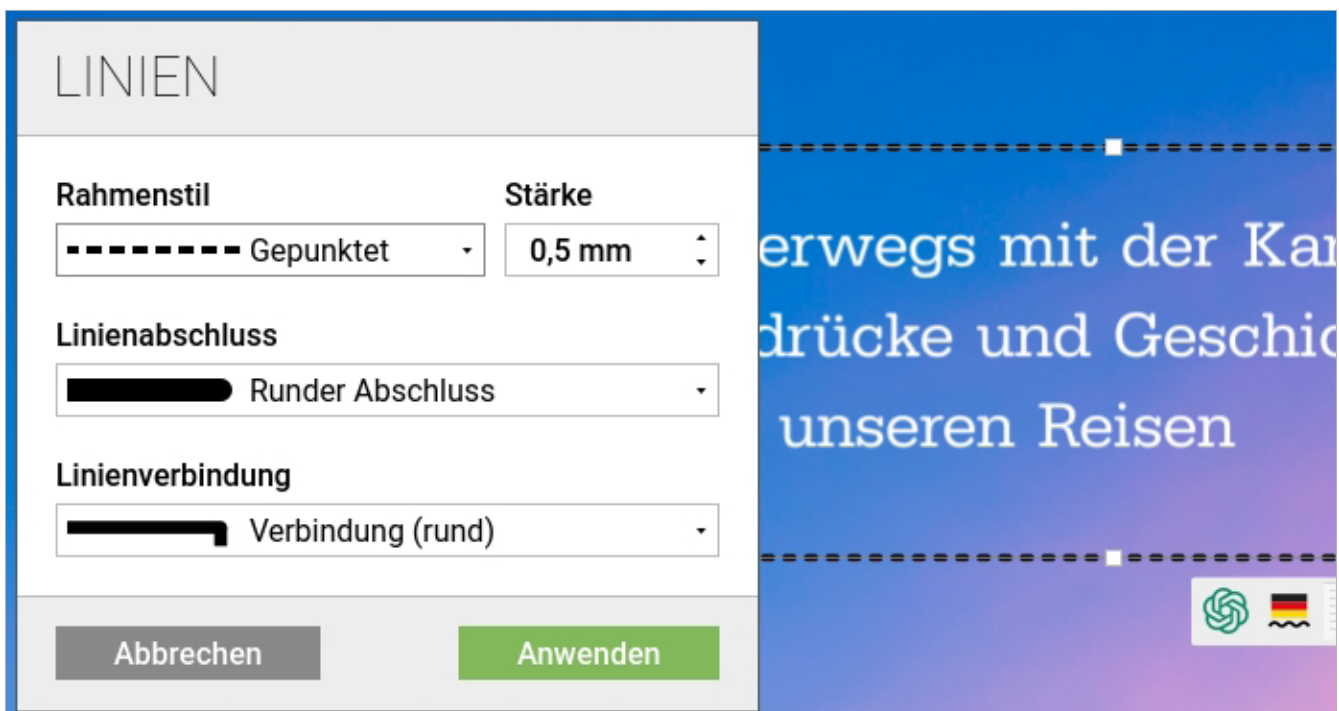
Eine Textbox kann mit einem Rand versehen werden.



Bei beiden Rahmeneinstellungen befindet sich im Klappmenü die Option **Einstellungen**. Hier legen Sie über ein Dialogfenster die Rahmenstärke und die Rahmenart fest. Auch wie die Linienverbindungen aussehen sollen, lässt sich hier einstellen. Aber auch hier gilt wieder, dass der Effekt nur sichtbar ist, wenn Sie eine Linienfarbe über das Symbol  festgelegt haben. Die hier angebotenen Möglichkeiten entsprechen der Zuweisung einer Schriftfarbe, wie bereits im Abschnitt Zeichenformatierung gesehen.

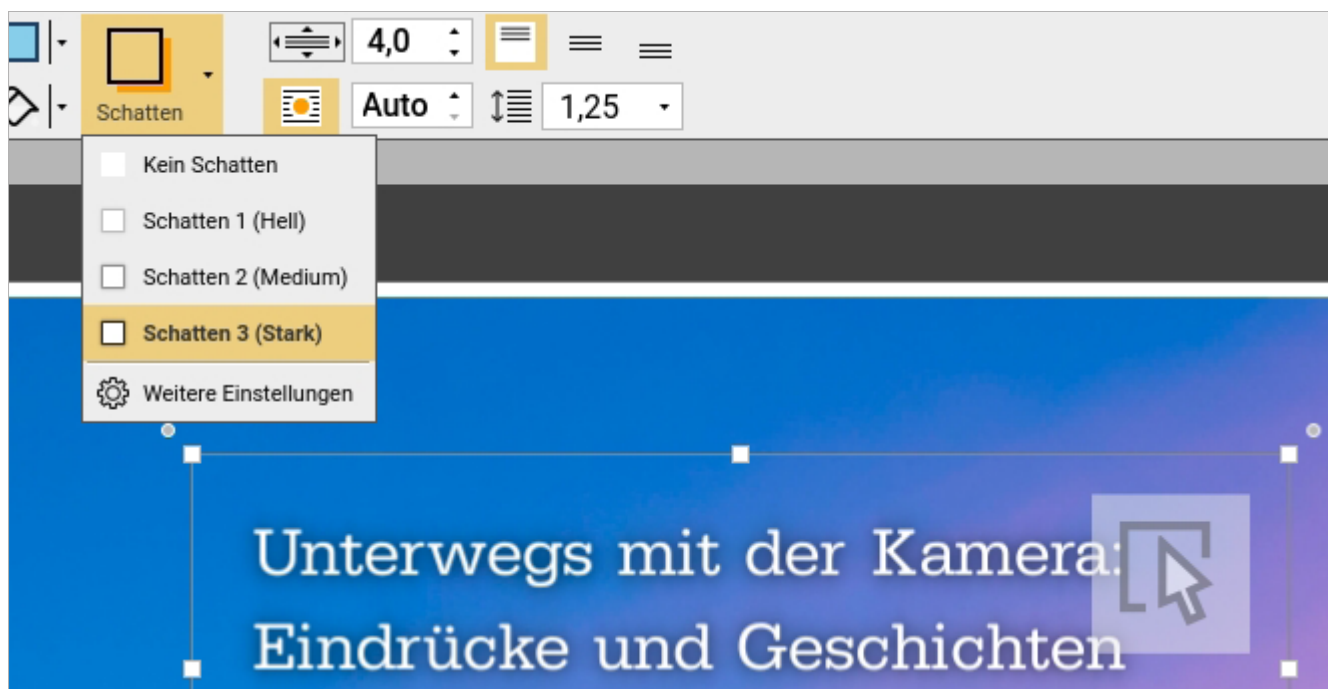


Schwarze Linienfarbe und eine Kontur...



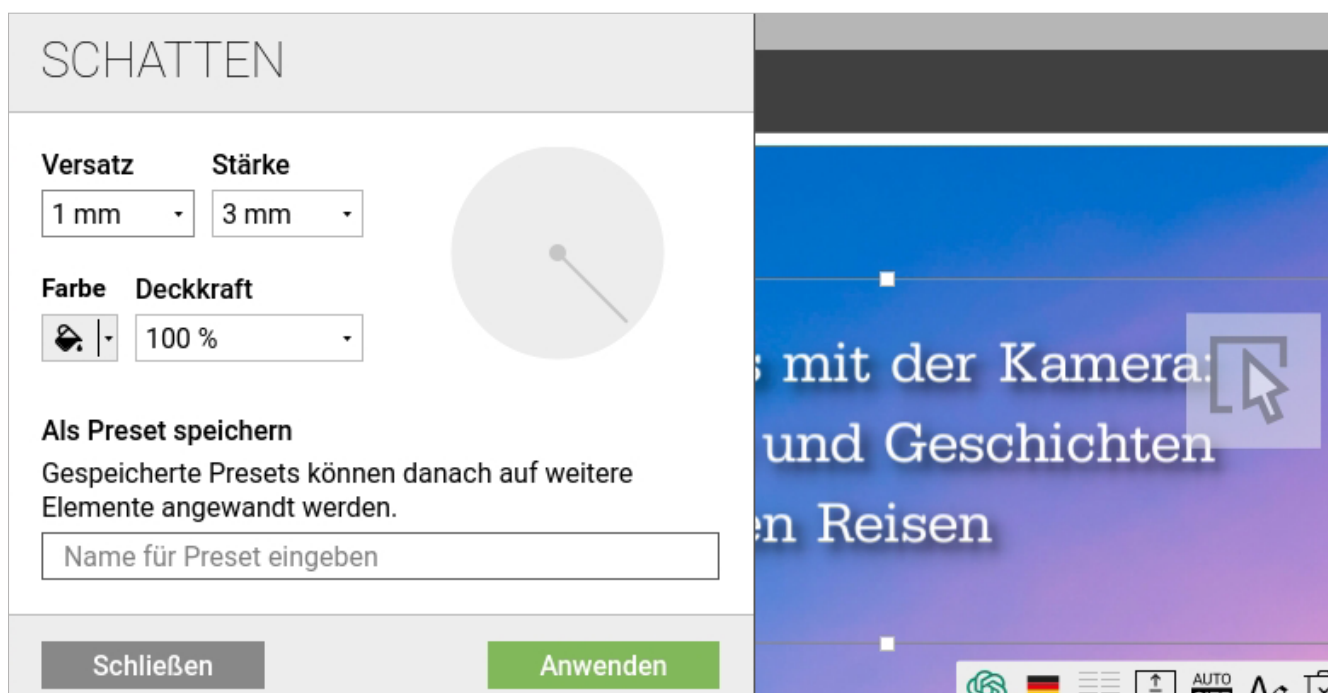
...mit geänderten Einstellungen.

Um eine Textbox etwas plastischer zu gestalten, können Sie dieser einen Schatten zuweisen. Dies erreichen Sie über einen Klick auf das gleichnamige Symbol. Sie können hier drei Schattenstärken wählen oder Ihren Schatten selbst definieren – über einen Klick auf **Weitere Einstellungen**.



Der Schatten 3 (Stark) wurde zugewiesen – der Text wirkt dadurch plastischer.

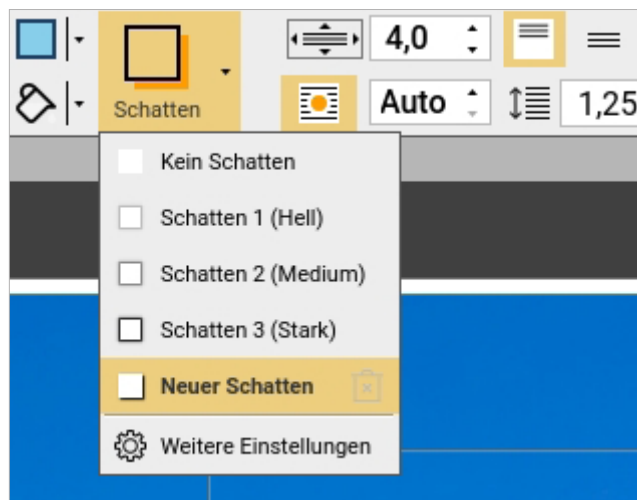
In den weiteren Einstellungen können Sie wie folgt vorgehen: Vergeben Sie zuerst einen Wert für den Versatz, d.h. wie weit soll der Schatten vom Rand versetzt angezeigt werden. In dem Kreis, der die Richtung der Lichtquelle und dem daraus resultierenden Schatten anzeigt, können Sie durch Klick in den Kreis eine andere Richtung festlegen.



Weitere Einstellungen für den Schatten.

Wenn Sie mit der Festlegung Ihres Schattens zufrieden sind, können Sie einen Namen in das Feld **Name für Preset** eingeben eintippen. Sie erzeugen damit eine Vorgabe (englisch Preset), die Sie dann später auf andere Elemente anwenden können.

Vorgaben für Schatten lassen sich speichern...

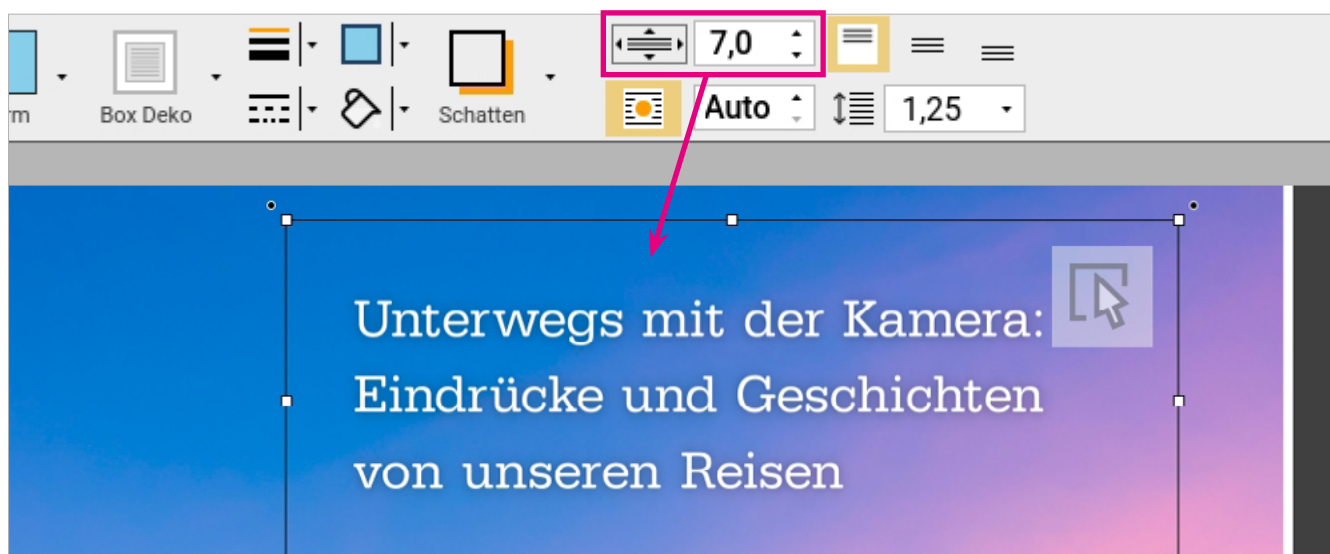


... und später über das Schatten-Symbol aufrufen.

NICHT NUR FÜR TEXTBOXEN

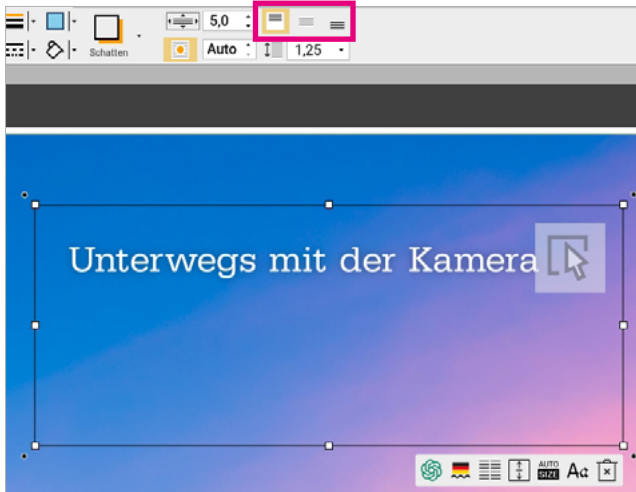
Vorlagen (Presets), die Sie für einen Schatten erstellen, können auch auf andere Elemente angewendet werden. So werden Sie im Kapitel Elemente im Fotobuch einsetzen die Sticker kennenlernen, denen Sie auch einen Schatten zuweisen können. Hier werden dann auch die Vorlagen (Presets) angezeigt, die Sie während der Formatierung einer Textbox erzeugt haben.

Je nach Schrift und zugewiesener Textbox-Form, kann der Text zu nah am Rand der Box erscheinen. Abhilfe schafft eine Erhöhung des Wertes beim Symbol Textrand . Hierüber legen Sie fest, wie viele Millimeter der Text vom Rand versetzt liegen soll.

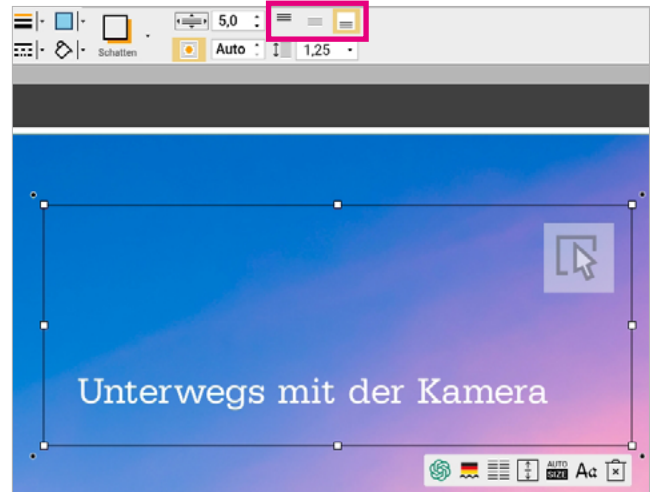


Der Text wird mit ausreichend Platz zum Rand formatiert.

Die Ausrichtung innerhalb einer Textbox, also soll der Text am oberen Rand stehen oder in der Mitte bzw. am unteren Rand, regeln Sie über die drei Symbole ≡ ≡ ≡ rechts vom Rahmenabstand. Obwohl die Textbox in der folgenden Abbildung groß genug ist, sitzt der Text im unteren Bereich. Grund dafür ist die Option Text unten ausrichten ≡.



Der Text ist am oberen Rand ausgerichtet.

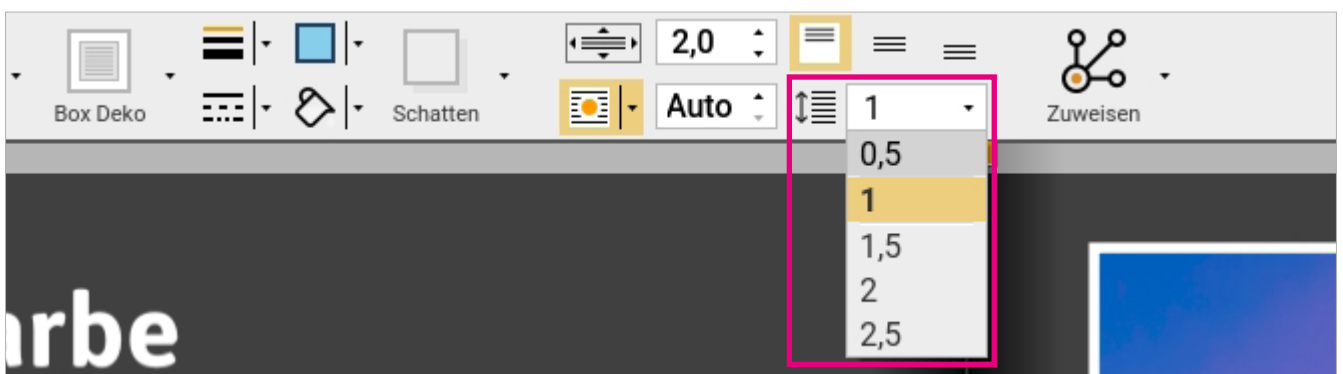


Die Ausrichtung der Textbox wurde geändert.

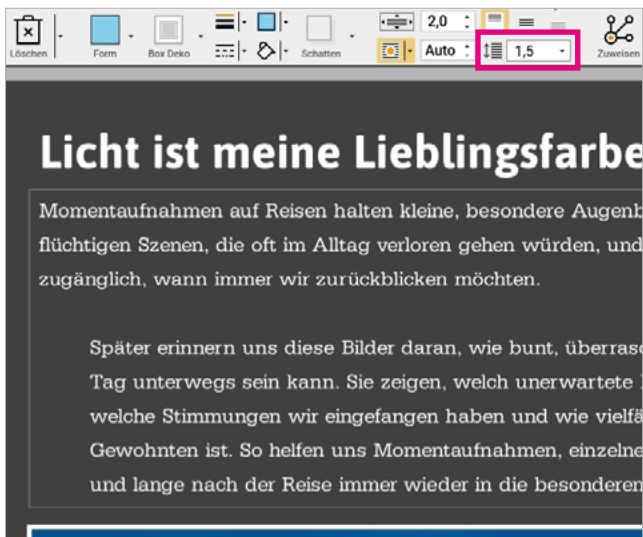
SYMBOL DEAKTIV?

Wenn sich die Funktion Textfluss-Rand **Auto** – mit der sich der Abstand zwischen Text und überlappenden Elementen einstellen lässt – nicht aktivieren lässt, liegt das in der Regel daran, dass der Textfluss selbst deaktiviert ist. Dies erkennen Sie an dem grau hinterlegten Symbol für den Textfluss . Ein Klick auf dieses Symbol genügt, um die Funktion zu aktivieren. Anschließend steht Ihnen auch die Einstellung für den Textfluss-Rand wieder zur Verfügung.

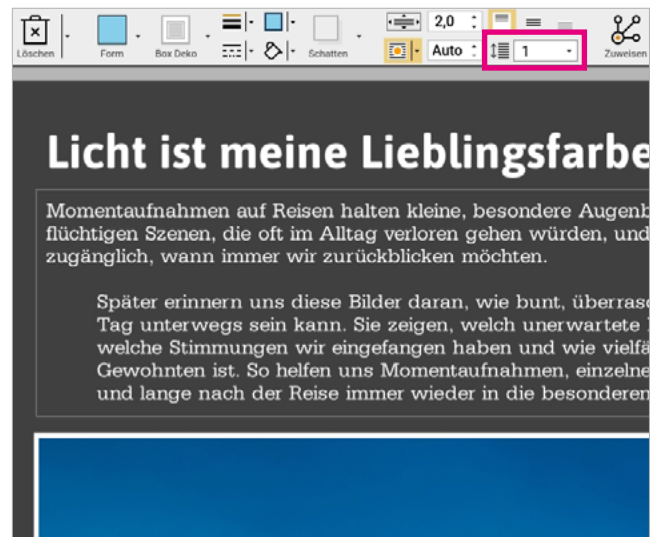
Der besseren Lesbarkeit kann es dienlich sein, wenn die Textzeilen etwas Platz spendiert bekommen, dies regeln Sie über den Zeilenabstand. Hierfür bietet DESIGNER 3 ein Symbol an, das mit vorgelegten Werten ausgestattet ist. Je höher der Wert, desto mehr Raum wird zwischen den Zeilen geschaffen.



Der Zeilenabstand kann geändert werden.



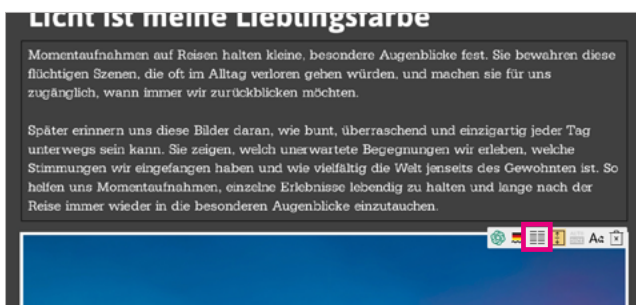
Ein Zeilenabstand von 1,5 ...



... im Vergleich zu 1.

Wie Sie es bereits von anderen Optionen kennen, bietet auch der Zeilenabstand eine individuelle Anpassung an. Klicken Sie dafür auf den voreingestellten Wert und geben Sie einfach den gewünschten Wert ein.

Eine weitere Option zur Textbox-Formatierung finden Sie am rechten, unteren Rand einer Textbox. Diese Gestaltungsmöglichkeit, die Sie über einen Klick auf das Symbol  aktivieren, setzt den Text einer Textbox in zwei Spalten. Dies kann ein sehr schönes Stilmittel sein, um gerade längere Texte lesbarer zu machen.

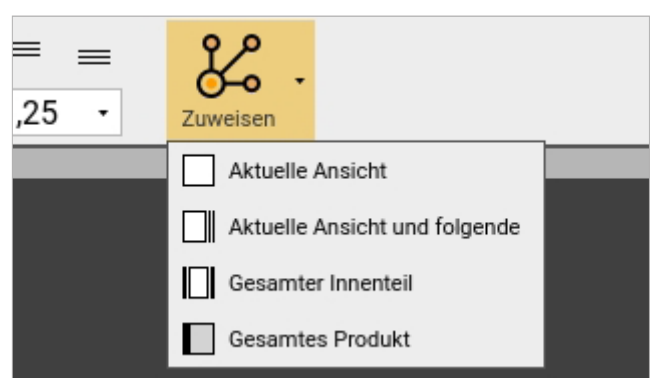


Gerade bei längeren Texten ...



... eignet sich die Aufteilung in zwei Spalten.

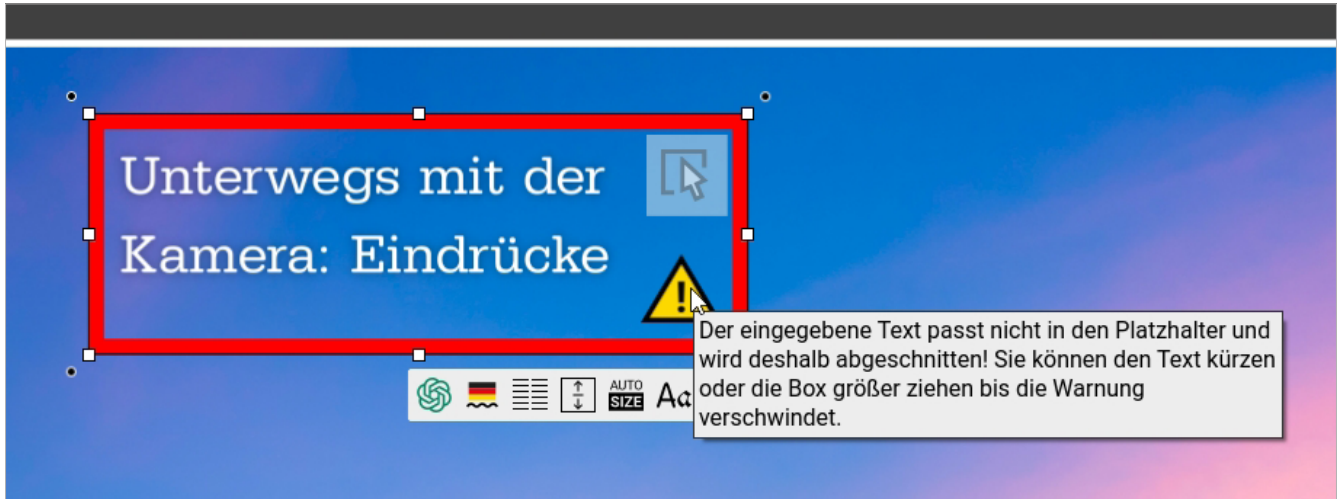
Wenn Sie Ihre Textbox angepasst haben und mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie die gemachten Einstellungen als Standard für Ihr Projekt festlegen. Klicken Sie hierzu auf das Symbol **Zuweisen** und wählen Sie **Gesamter Innenteil**. Daraufhin werden alle vorhandenen Textboxen in das aktuelle Aussehen „umgewandelt“. Sie sollten sich daraufhin alle Textboxen anschauen, da es durch die Formatänderung zu Textüberlaufen etc. kommen kann.



Das Aussehen einer Textbox kann global eingesetzt werden.

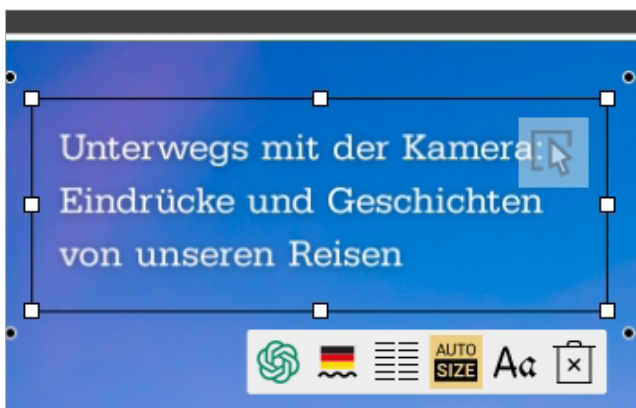
Textüberlauf

Eine Textbox hat eine bestimmte Größe, die u.a. abhängig vom verwendeten Layout ist. Wenn Sie einen Text eingeben, der mehr Platz beansprucht oder wenn durch eine Formatänderung (z. B. Zuweisung einer größeren Schriftgröße) mehr Platz notwendig wird, warnt DESIGNER 3 Sie davor. Auch wenn Sie ein benachbartes Element (z. B. ein Fotoplatzhalter) vergrößern und daraufhin die Größe der Textbox beschränken erscheint eine Warnung.



Wenn zu wenig Platz für den Text entsteht, warnt DESIGNER 3.

Abhilfe schaffen folgende Lösungen. Die wohl schlechteste Lösung wäre es, Textteile zu löschen, bis der Platz ausreicht. Daher sollten Sie sich zwei weitere Lösungen anschauen: Klicken Sie auf die Textbox und im rechten, unteren Bereich werden Symbole eingeblendet. Das Symbol Textgröße berücksichtigen  vergrößert die Textbox so weit, dass der beinhaltete Text vollständig angezeigt wird. Dadurch wird das benachbarte Element so weit verkleinert, dass die Textbox den notwendigen Platz einnehmen kann.



AutoSize wurde für die Textbox aktiviert.

Falls Sie allerdings die Größe des benachbarten Elements beibehalten wollen, wählen Sie in der Textbox das Symbol  zum Anpassen der Schriftgröße. Der Text wird daraufhin mit einer Schriftgröße versehen, die für den verfügbaren Platz ausreichend ist. Je nach Größe der Textbox und Textumfang kann es dadurch aber zu Schriftgrößen kommen, die nicht gut lesbar sind. Entscheiden Sie selbst, welche Variante für Sie in Betracht kommt.

**AUTO
SIZE**

Textboxen aufteilen

Im Abschnitt *Schriftvorgaben nutzen* haben Sie erfahren, dass Texte in Hierarchien strukturiert werden. Sie können eine Textbox mit solch einer Hierarchie belegen – allerdings bezieht sich diese Einstellung auf die gesamte Textbox. Aus diesem Grund bietet es sich an, die Hierarchien in separaten Textboxen abzulegen. Dann können Sie auf das Aa-Symbol in der unteren, rechten Ecke der Textbox klicken und die gewünschte Hierarchie, z. B. Überschrift wählen.

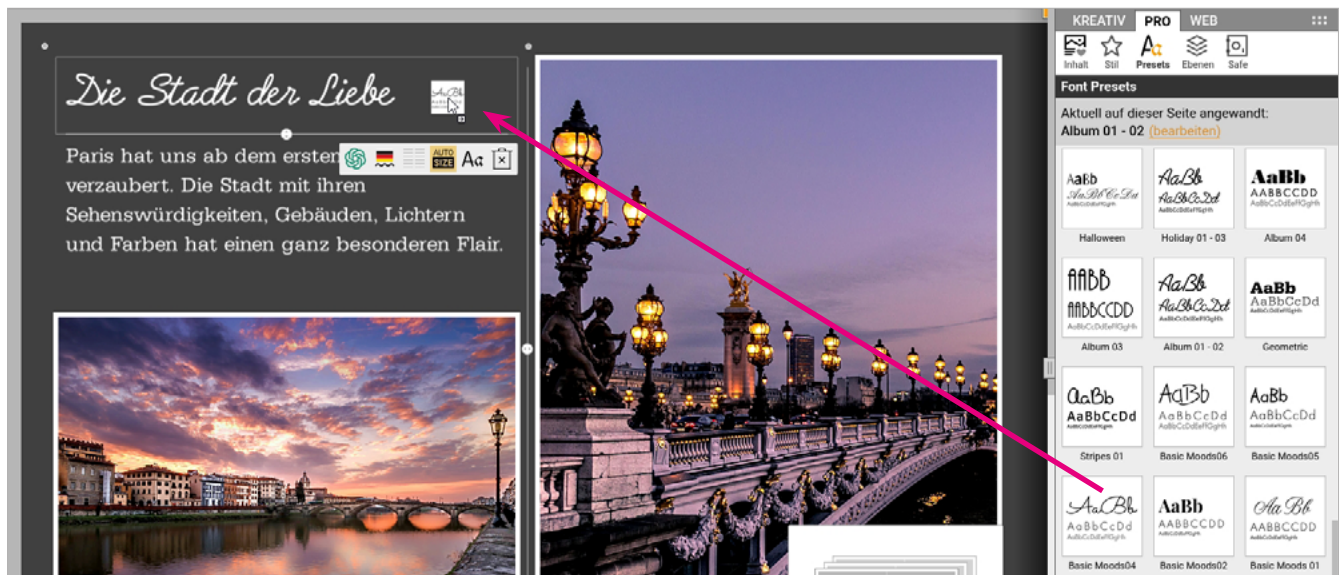


Die obere Textbox soll als Überschrift definiert werden.

Längere Texte könnten dann als Fließtext bzw. Fließtext 2 festgelegt werden. Durch die Vergabe einer Schriftenvorgabe steuern Sie das Aussehen des Textes – eine manuelle Formatierung erübrigt sich dann.



Zwei Textboxen – oben eine Überschrift, gefolgt von einer Fließtext-Textbox...



...erhalten eine andere Schriftvorlage.

Durch die Aufteilung der Texte in verschiedene Textboxen, lassen sich ansprechende Textseiten gestalten – und die Formatierung übernimmt die Schriftvorlage für Sie.



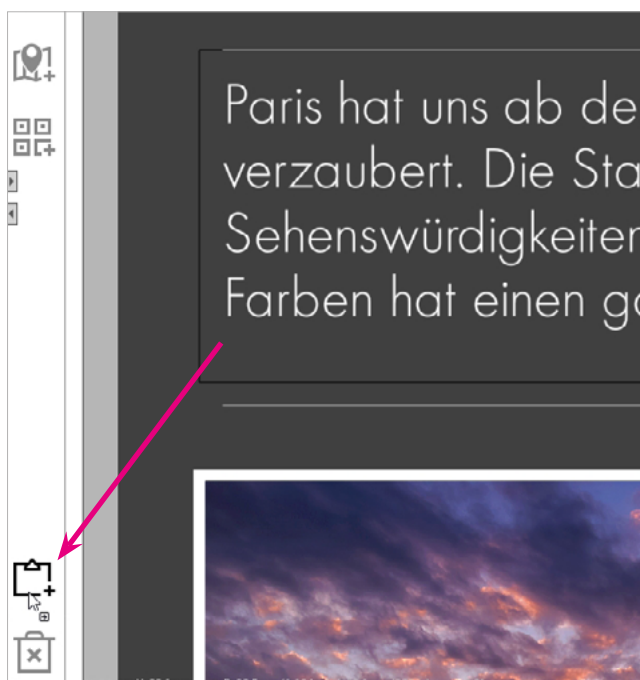
Mehrere Textboxen mit verschiedenen Texthierarchien.

Zwischenablage nutzen

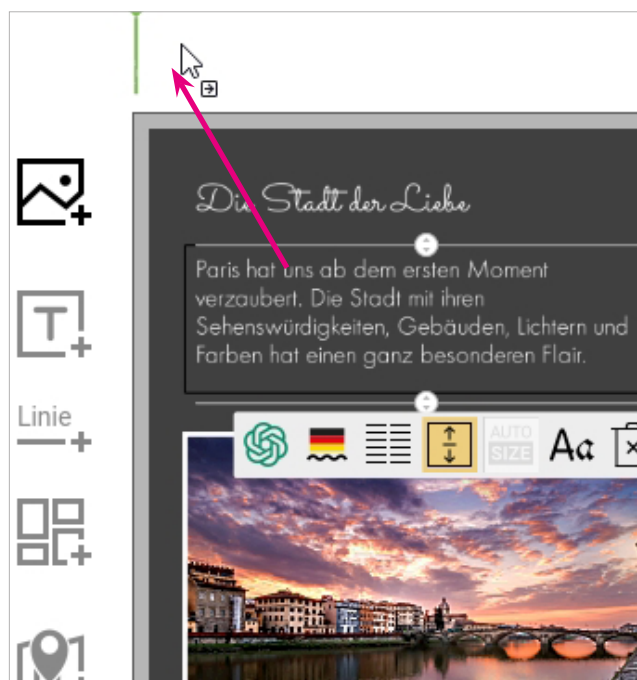


Im Abschnitt *Fotos in die Zwischenablage legen* aus dem Kapitel *Fotobuchseiten – Fotos einsetzen & entfernen* haben Sie bereits die sehr praktische Zwischenablage kennengelernt. Diese können Sie auch für Textboxen verwenden.

Die Herangehensweise ist die gleiche wie bei den Fotos: Textboxen, die Sie auf einer Seite nicht mehr benötigen, aber an anderer Stelle einfügen wollen, ziehen Sie mit gedrückter Maustaste entweder auf das Klemmbrett im unteren, linken Bereich neben der Arbeitsfläche oder in den Bereich Zwischenablage oberhalb des Projekts.

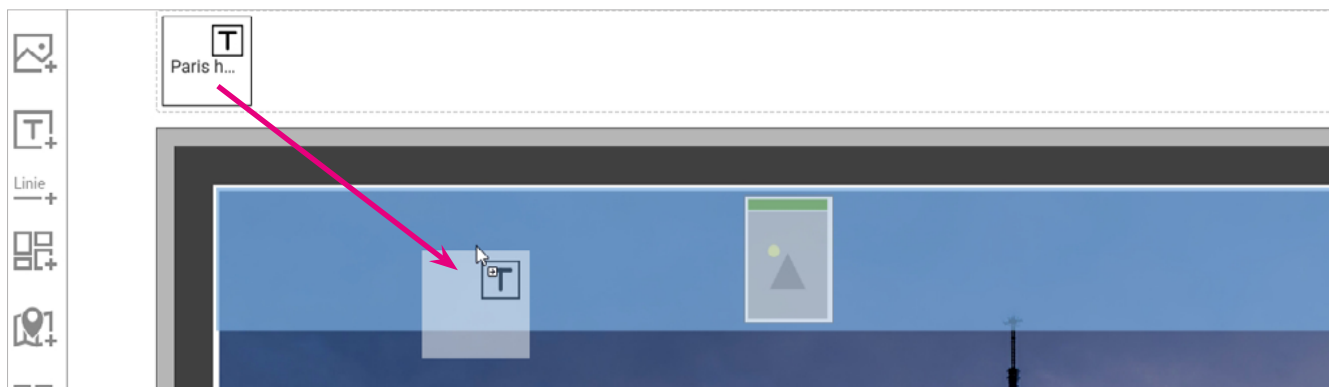


Textboxen können Sie auf das Klemmbrett-Symbol...



... oder in den Bereich Zwischenablage ziehen.

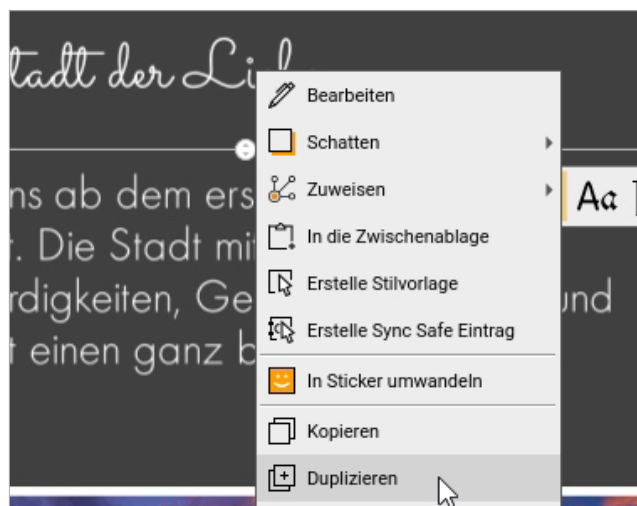
Beim Wechsel auf eine andere Fotobuchseite, bleibt der Inhalt der Zwischenablage bestehen und kann mit gedrückter Maustaste auf diese gezogen werden.



Inhalte aus der Zwischenablage werden mit gedrückter Maustaste in das Projekt gezogen.

Es kann sein, dass Sie mehrere Fotobuchseiten haben, die jeweils die gleiche Überschrift verwenden sollen.

Hier können Sie wie folgt vorgehen: Führen Sie einen rechten Mausklick auf die entsprechende Textbox aus und wählen Sie **duplizieren**. Die Textbox wird daraufhin kopiert und eingesetzt – also dupliziert.



Auch Textboxen lassen sich duplizieren.

Die Kopie der Textbox ziehen Sie anschließend in die Zwischenablage. Wechseln Sie dann zur nächsten Fotobuchseite und ziehen Sie die Textbox an die gewünschte Stelle. Sollten Sie die Textbox auf weiteren Seiten einsetzen wollen, gehen Sie die Schritte erneut durch.



Die duplizierte Textbox wurde in die Zwischenablage gezogen und kann nun auf einer anderen Fotobuchseite eingesetzt werden.

Externe Texte



Sie müssen Texte nicht unbedingt in DESIGNER 3 eingeben. Möglicherweise liegt ein Text, den Sie gerne in Ihrem Fotobuch nutzen wollen, bereits in Form einer Word-Datei vor. Auch diese externen Texte lassen sich in DESIGNER 3 nutzen. Öffnen Sie hierfür die Anwendung und die Datei, die den gewünschten Text enthält, z. B. Microsoft Word. Markieren Sie den Text und kopieren Sie diesen – z. B. mit Strg + C (Mac: Cmd + C). Wechseln Sie dann zu DESIGNER 3 und der entsprechenden Fotobuchseite.

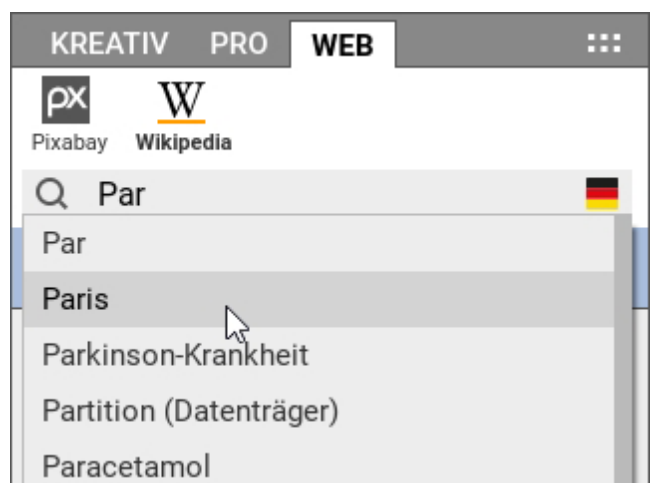
Klicken Sie auf das Symbol  und ziehen Sie es in die Fotobuchseite (siehe auch Abschnitt [Eine Textbox platzieren](#)), um eine Textbox einzufügen. Nun führen Sie einen Doppelklick auf die eingesetzte Textbox aus, um in den Textbearbeitungsmodus zu wechseln. Statt den Text zu schreiben, drücken Sie Strg + V (Mac: Cmd + V) – der gerade kopierte Text wird eingefügt. Verwendet wird die Schrift, die für die Fotobuchseite hinterlegt ist, d.h. Formatierungen, die Sie in Microsoft Word angewendet haben, werden in DESIGNER 3 missachtet. So laufen Sie nicht Gefahr, durch solche externen Texte abweichende Formate zu verwenden.

Gerade bei einem Fotobuch, in dem Sie Informationen zu Fotos einsetzen wollen, kann es mühsam sein, passende Texte zu finden. Hier lohnt ein Blick auf die digitale Wissensdatenbank von Wikipedia. DESIGNER 3 bietet Ihnen dafür eine integrierte Lösung an, die Sie in der Kreativ-Sidebar im rechten Bereich aufrufen können. Sie finden diese **Wikipedia**-Funktion im Tab **WEB**.



In der Kreativ-Sidebar können Sie eine Wikipedia-Funktion aufrufen.

Wenn Sie die Wikipedia-Funktion durch einen einfachen Klick aufrufen, wird Ihnen ein Texteingabefeld angeboten und es wird eine Landesflagge eingeblendet. Hierüber können Sie entscheiden, ob sie das deutschsprachige Wikipedia oder aber die englischsprachige Variante etc. nutzen wollen.

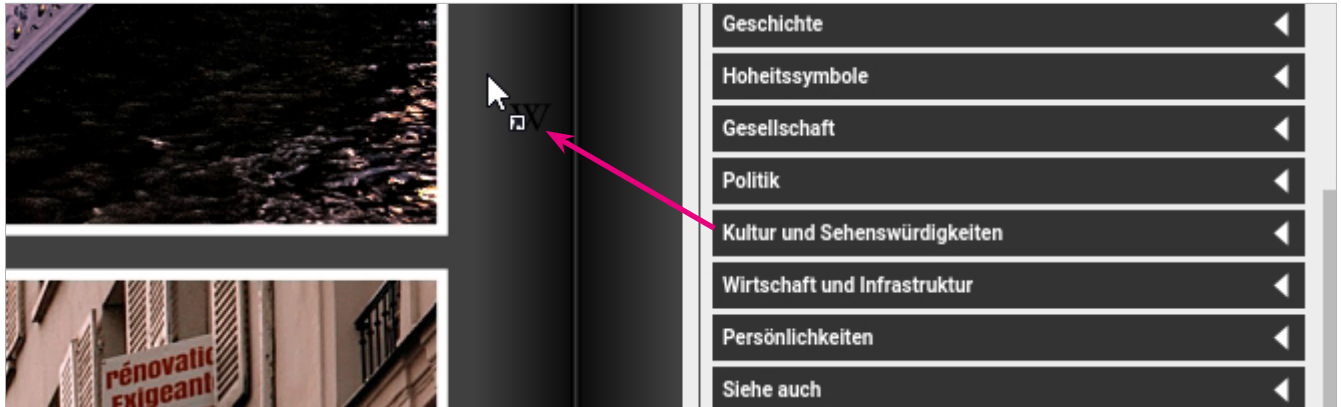


Ein paar Buchstaben reichen schon aus und DESIGNER 3 macht Vorschläge.

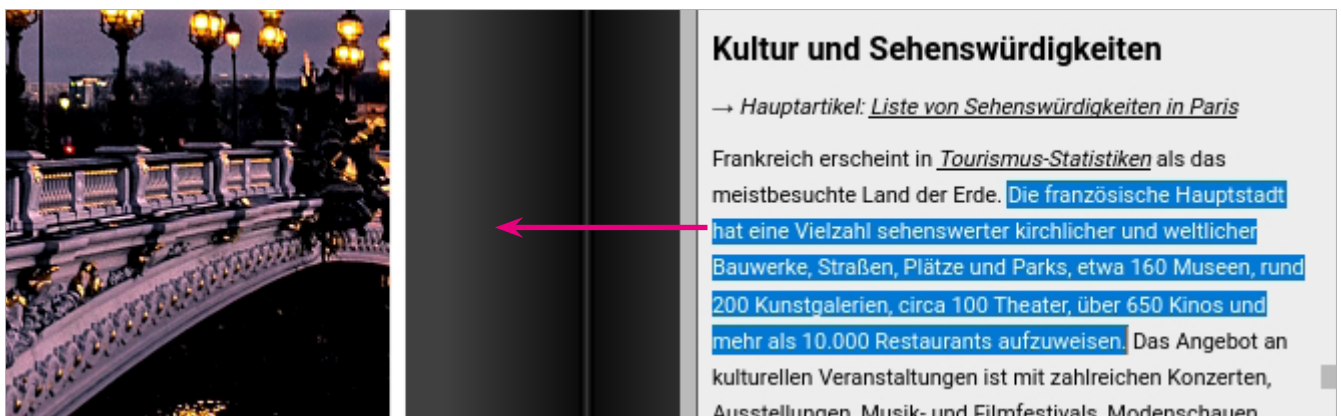
Geben Sie Ihren Suchbegriff in das Texteingabefeld ein – sobald Sie damit beginnen, werden Ihnen schon Vorschläge präsentiert.

Wenn Sie die Eingabe getätigt haben, bestätigen Sie diese durch Drücken der Eingabetaste und Sie erhalten Informationen zum Suchbegriff. Sie können auch auf ein Wort klicken, dass Ihnen vorgeschlagen wird und dieses bestätigen.

Anschließend können Sie einen Text markieren und mit gedrückter Maustaste in das Foto-
buch ziehen. Hierbei ist es egal, ob Sie einen Textblock (mit grauer Unterlegung) oder Text-
teile markieren und ins Projekt ziehen: Der jeweils hinterlegte Text wird abgelegt.



Textblöcke lassen sich genauso übertragen...



... wie markierte Texte.

Sie können vorab eine Textbox auf die Arbeitsfläche ziehen , um die Platzierung festzulegen und dann die Wikipedia-Funktion nutzen. Den Text, den Sie von dort übertragen wollen, ziehen Sie dann auf die Textbox. So wissen Sie, wo der Text erscheinen wird. Ohne diese Vorbereitung wird der Text neben einem Foto abgelegt und Sie können nachträglich die Position ändern.



Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext
 Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext
 text eingeben

KREATIV PRO WEB

Paris

WIKIPEDIA

- 1.9 Einzelhandel
- 1.10 Sehenswürdigkeiten in der Umgebung

Kultur und Sehenswürdigkeiten

→ Hauptartikel: [Liste von Sehenswürdigkeiten in Paris](#)

Frankreich erscheint in [Tourismus-Statistiken](#) als das meistbesuchte Land der Erde. Die französische Hauptstadt hat eine Vielzahl sehenswerter kirchlicher und weltlicher Bauwerke, Straßen, Plätze und Parks, etwa 160 Museen, rund 200 Kunstgalerien, circa 100 Theater, über 650 Kinos und mehr als 10.000 Restaurants aufzuweisen. Das Angebot an kulturellen Veranstaltungen ist mit zahlreichen Konzerten, Ausstellungen, Musik- und Filmfestivals, Modenschauen sowie der Austragung sportlicher Wettbewerbe reichhaltig. Die Uferpromenade der [Seine](#) in Paris wurde 1991 in die [UNESCO](#)-Liste des [Weltkulturerbes](#) aufgenommen.

Im ersten Halbjahr 2016 sanken die Besucherzahlen wichtiger Museen in Paris aus verschiedenen Gründen im niedrigen zweistelligen Prozentbereich. 2015 waren die 15 meistbesuchten Museen und museale Monumente von mehr als einer Million Menschen besucht worden, der [Louvre](#) hatte über 8 Millionen Besucher.

Sie können die Position einer Textbox zuvor festlegen oder auch nachträglich ändern.



zösische Hauptstadt hat eine Vielzahl
 verter kirchlicher und weltlicher
 ke, Straßen, Plätze und Parks, etwa
 useen, rund 200 Kunstgalerien, circa
 eater, über 650 Kinos und mehr als
 Restaurants aufzuweisen.

KREATIV PRO WEB

Paris

WIKIPEDIA

- 1.9 Einzelhandel
- 1.10 Sehenswürdigkeiten in der Umgebung

Kultur und Sehenswürdigkeiten

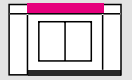
→ Hauptartikel: [Liste von Sehenswürdigkeiten in Paris](#)

Frankreich erscheint in [Tourismus-Statistiken](#) als das meistbesuchte Land der Erde. Die französische Hauptstadt hat eine Vielzahl sehenswerter kirchlicher und weltlicher Bauwerke, Straßen, Plätze und Parks, etwa 160 Museen, rund 200 Kunstgalerien, circa 100 Theater, über 650 Kinos und mehr als 10.000 Restaurants aufzuweisen. Das Angebot an kulturellen Veranstaltungen ist mit zahlreichen Konzerten, Ausstellungen, Musik- und Filmfestivals, Modenschauen sowie der Austragung sportlicher Wettbewerbe reichhaltig. Die Uferpromenade der [Seine](#) in Paris wurde 1991 in die [UNESCO](#)-Liste des [Weltkulturerbes](#) aufgenommen.

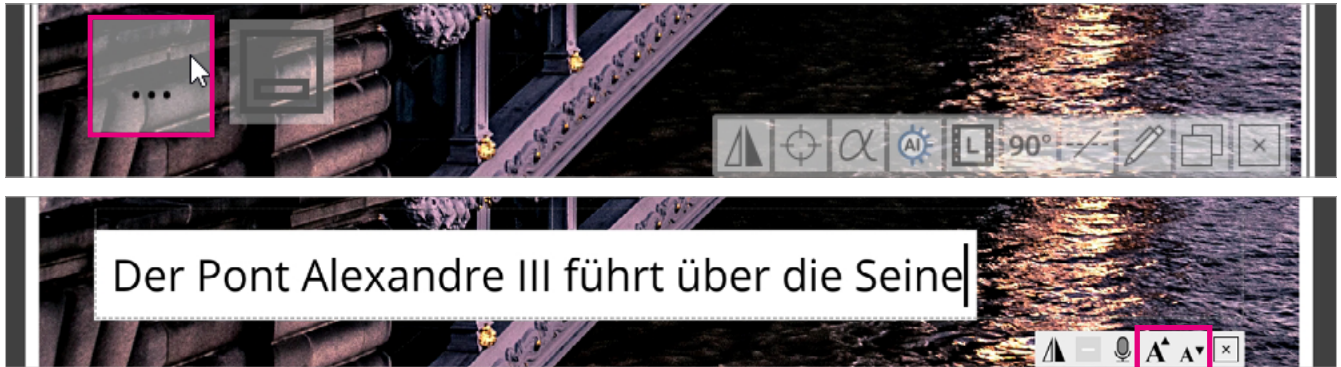
Im ersten Halbjahr 2016 sanken die Besucherzahlen wichtiger Museen in Paris aus verschiedenen Gründen im niedrigen zweistelligen Prozentbereich. 2015 waren die 15 meistbesuchten Museen und museale Monumente von mehr als einer Million Menschen besucht worden, der [Louvre](#) hatte über 8 Millionen Besucher.

Der externe Text wurde eingefügt.

Bildunterschriften und Buchrücken

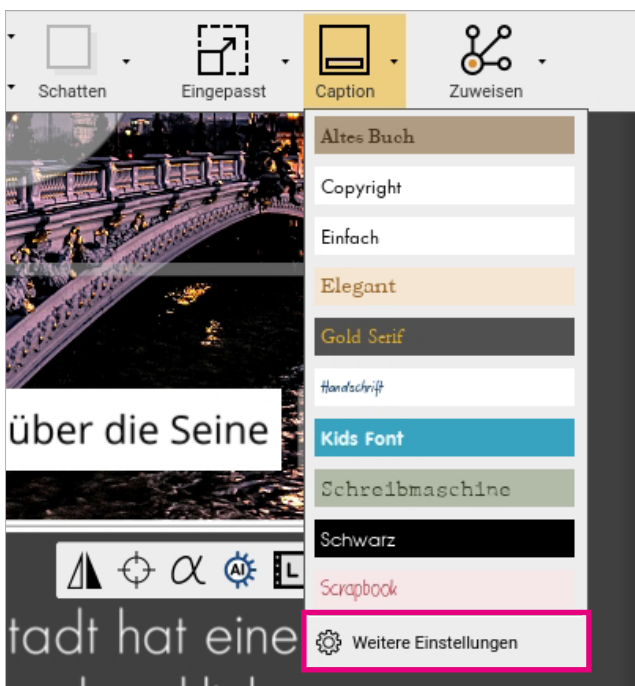


Fotos lassen sich mit einer Bildunterschrift versehen. Diese können bereits in den Bildinformationen „stecken“ oder aber Sie nehmen diese manuell vor. Fahren Sie hierfür mit der Maus über den linken, unteren Rand eines Fotos, dass sich auf einer Fotobuchseite befindet, und klicken Sie doppelt in das Feld Bildunterschrift. Bei sehr kleinen Fotos wird das Feld mit 3 Punkten dargestellt.



Eine Bildunterschrift wurde eingegeben.

Die Schriftgröße können Sie über die beiden Symbole im rechten, unteren Rand festlegen – hier lässt sich die Schrift vergrößern oder verkleinern. Weitere Formatierungen lassen sich in der oberen Funktionsleiste bei **Caption** vornehmen, nachdem die Bildbox markiert wurde. Neben den zehn voreingestellten Stilen können Sie über **Weitere Einstellungen** auch die Position, Textausrichtung, Farben und Schriften wählen sowie die getroffene Wahl als eigene Vorlage speichern.



Einstellungen bei den Bildunterschriften selbst wählen und als Vorlage speichern.

BILDUNTERSCHRIFT

Platzierung

☒ ☐

Position & Ausrichtung

☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

Füllmethode, Farbe, Abstand zur Box

Standard für Platzierung ☐ 4,0mm

Schrift & Textfarbe

Sans ☐ Open Sans ☐ 9 ☐ A |

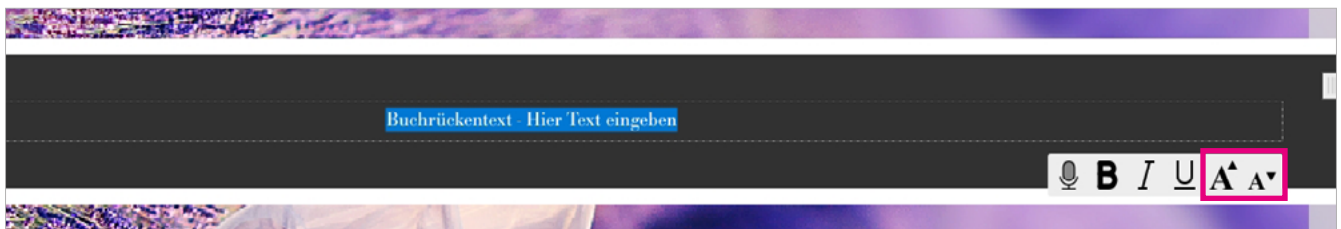
Als Preset speichern

Gespeicherte Presets können danach auf weitere Elemente angewandt werden.

Auch der Buchrücken, der sich auf der Umschlagseite befindet, lässt sich (abhängig vom verwendeten Buchformat) formatieren. Durch einen Doppelklick starten Sie auch hier die Textbearbeitung.

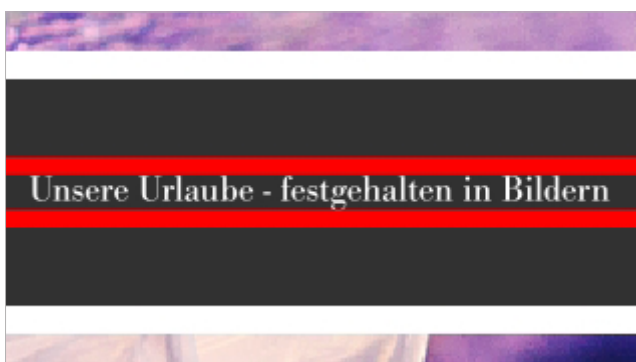


Ein Doppelklick auf den Buchrücken...



...startet die Textbearbeitung.

Aufgrund der Abmessungen kann es passieren, dass durch die Wahl einer bestimmten Schriftart und/oder -größe, eine Warnung erscheint. Hier sollten Sie auf eine andere Schriftart ausweichen oder aber die Schriftgröße reduzieren.



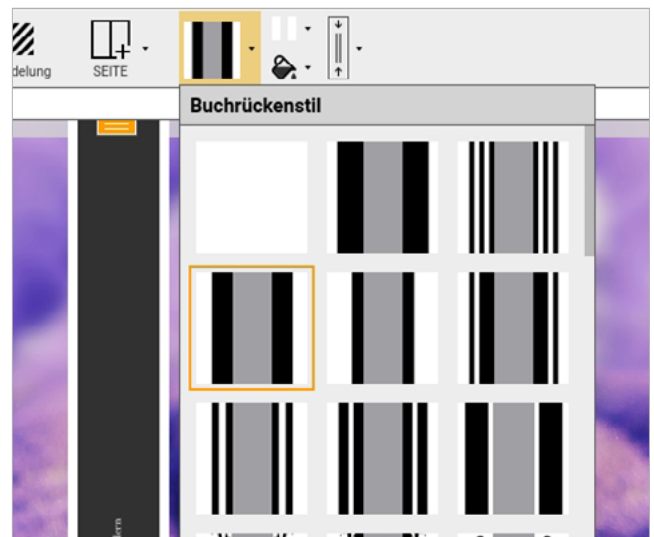
Die Schriftformatierung führt zu einem Problem: Zu wenig Platz.



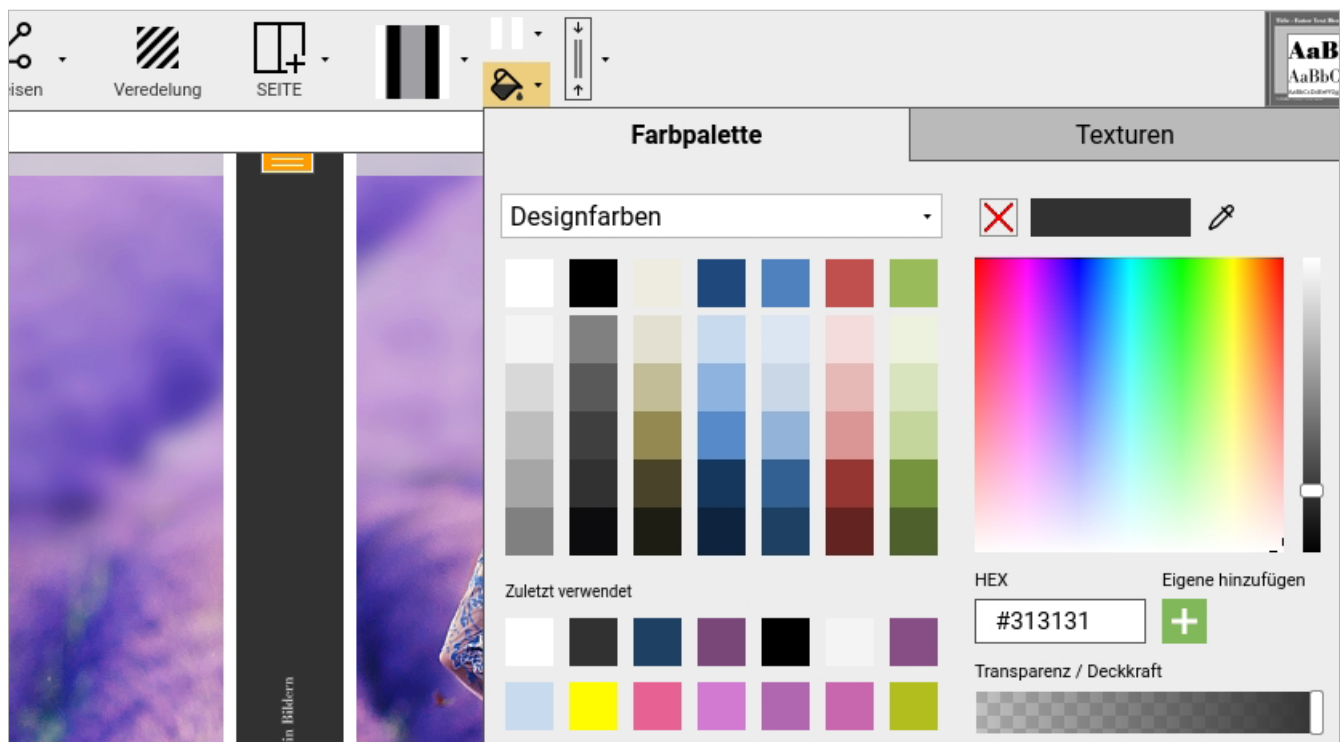
Die Reduzierung der Schriftgröße bereinigt das Problem.

Für den Buchrücken selbst, lassen sich auch Änderungen vornehmen. Sobald Sie die Textbearbeitung verlassen haben, können Sie auf **Rücken** in der oberen Funktionsleiste klicken. Hier können Sie festlegen, ob ein Stil für den Buchrücken angewendet werden soll.

Um die Farbe des Buchrückens und des Buchrückenstils zu ändern, stehen Ihnen zwei Farb-Klappmenüs in der Funktionsleiste (rechts neben Rücken) zur Verfügung. Die Wahl und Zuweisung einer Farbe ist identisch zur Bestimmung der Schriftfarbe etc.

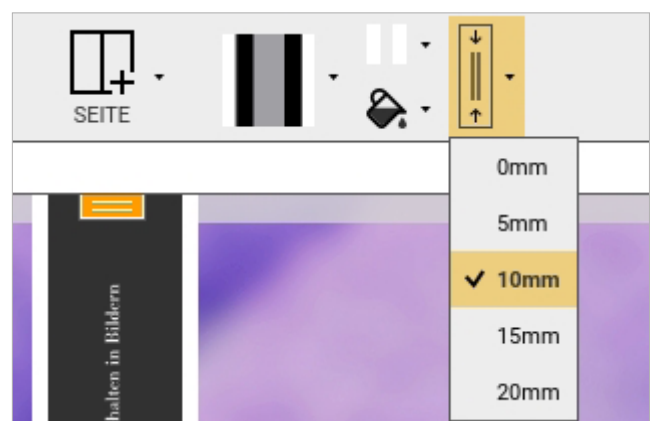


Ein Stil des Buchrückens kann bestimmt werden.



Das Klappmenü zur Bestimmung der Buchrückenfarbe, darüber die des Buchrückenstils.

Falls Sie in der Textbearbeitung dem Buchrückentext eine links- oder rechtsbündige Ausrichtung zugewiesen haben, können Sie über das vorletzte Symbol festlegen, wie weit vom äußeren Rand des Buchrückens der Text eingerückt werden soll. Ist der Text allerdings zentriert ausgerichtet, zeigt ein Wert für diesen Versatz keine Wirkung.



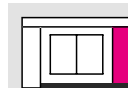
Der Buchrückentext kann eingerückt werden.

Wenn Sie den Buchrücken nochmals anklicken, können Sie die Leserichtung des Buchrückentextes festlegen.



Die Leserichtung des Buchrückentextes kann festgelegt werden.

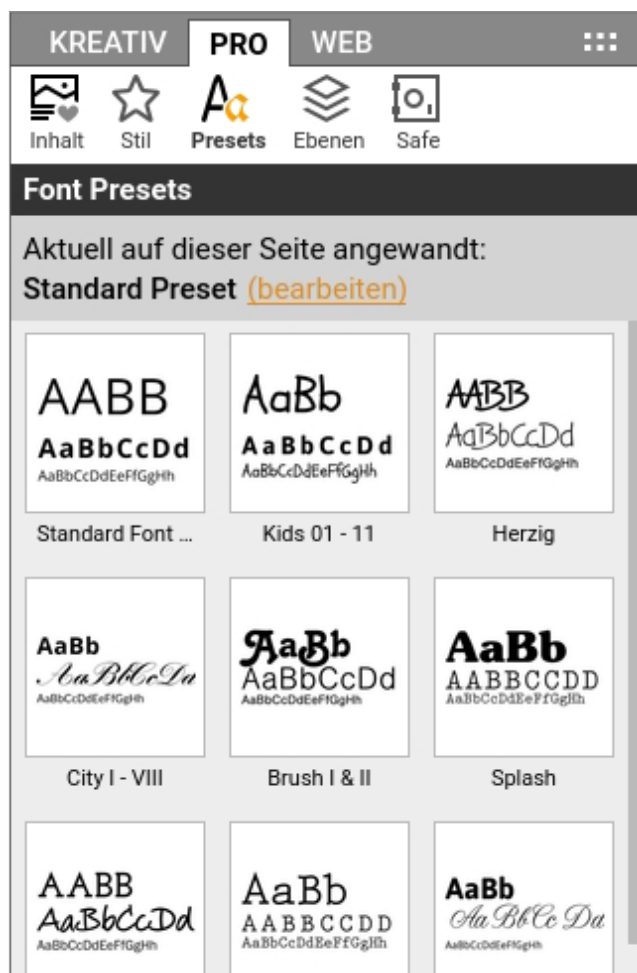
Eigene Schriftvorlagen erstellen



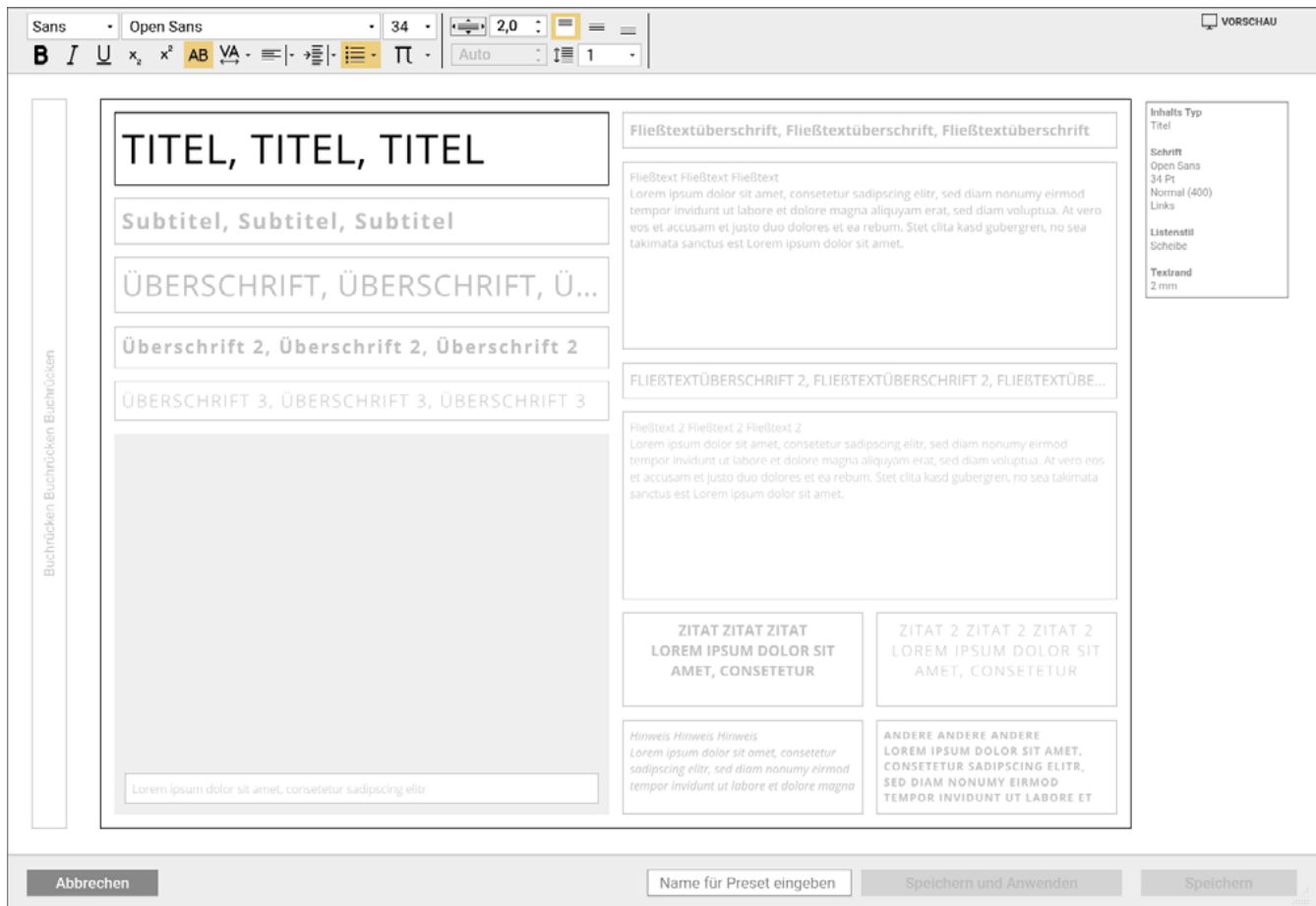
Die Schriftvorlagen, die Sie in der Kreativ-Sidebar aufrufen und anwenden können, sind Ihnen in diesem Kapitel schon mehrfach begegnet. Auch wenn die Auswahl an Möglichkeiten umfangreich ist, hegen Sie vielleicht den Wunsch, eine eigene Zusammenstellung von Schriften und deren Verwendung in Text-hierarchien zu bestimmen. Kein Problem mit DESIGNER 3!

Wechseln Sie dazu in die Kreativ-Sidebar und dort unter **PRO** in den Reiter **Presets**. Die aktuelle Schriftvorlage wird im oberen Bereich angezeigt.

Dort befindet sich auch die Bearbeiten-Schaltfläche, die bei Klick die Eigenschaften des Font Presets einblendet.



Die Font Presets in der Kreativ-Sidebar.



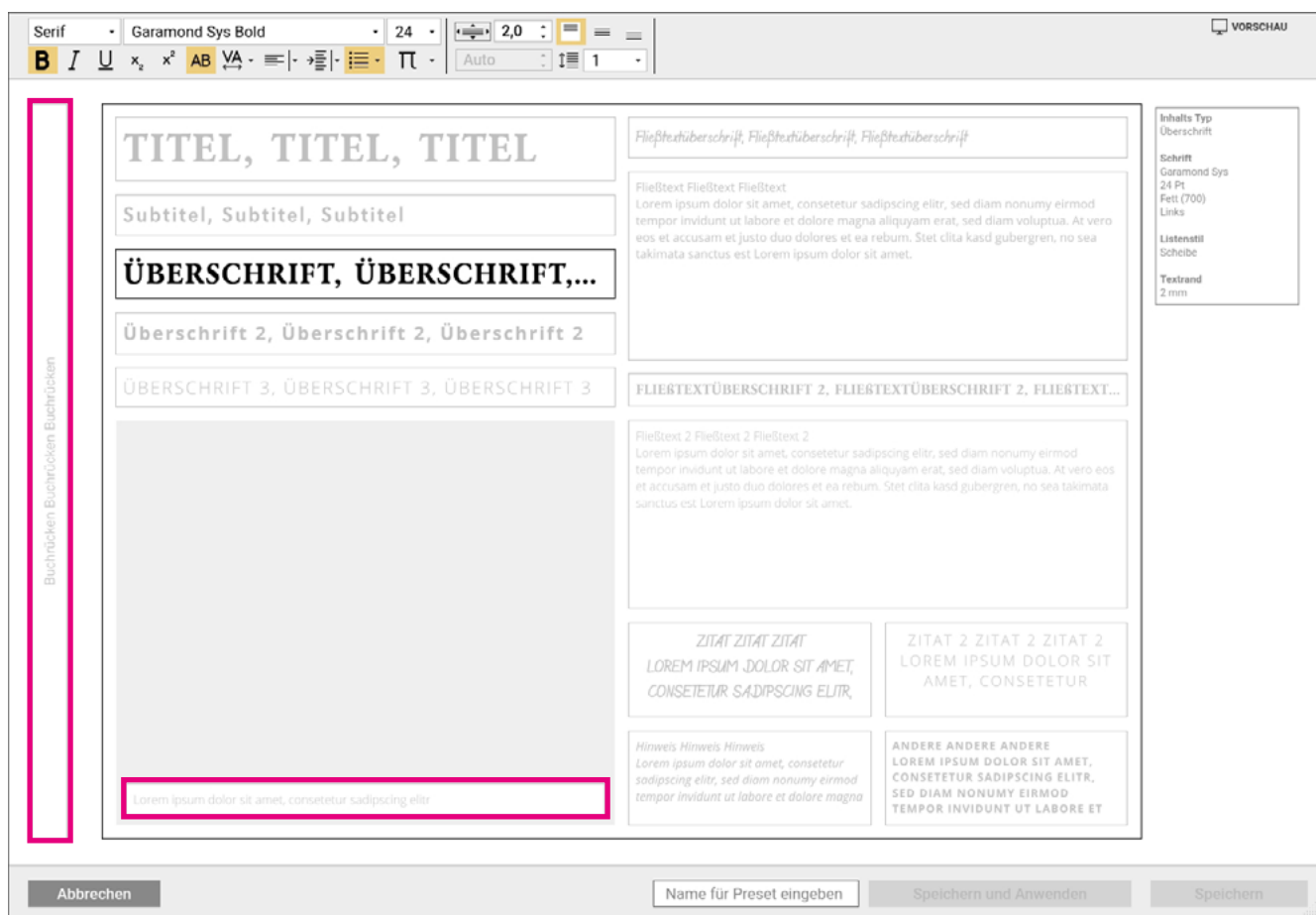
Die Bestandteile der Schriftvorgabe.



Die Vorschau der verwendeten Schriften.

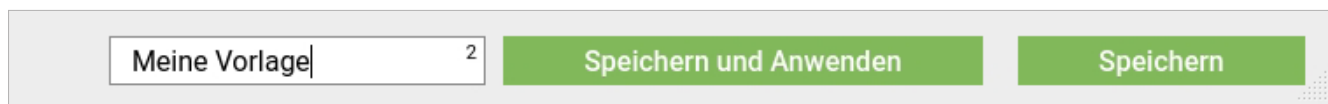
Über einen Klick auf **Vorschau** (oben rechts) erhalten Sie einen Überblick über die verwendeten Schriften, die ansonsten durch die hellgraue Schriftfarbe möglicherweise nicht so gut zu erkennen sind.

Um nun eine Schriftvorgabe zu individualisieren, klicken Sie in die einzelnen Bereiche, z. B. Titel, Subtitel etc. Im oberen Bereich vergeben Sie dann die Schriftart, die Schriftgröße, den Abstand zum Textbox-Rand etc. – also weitestgehend alle Absatz- und Zeichenformatierungen, wie Sie diese im Abschnitt Texte formatieren kennengelernt haben. Neben den Texthierarchien können Sie auch Schriften für die Bildunterschriften sowie den Buchrücken festlegen. Somit deckt ein Font Preset alle Textbestandteile des Projekts ab.



Auch das Aussehen von Buchrücken und Bildunterschriften lässt sich festlegen.

Wenn Sie mit Ihrer Schriftvorgabe zufrieden sind – wechseln Sie dazu immer mal wieder in die Vorschau, um sich einen Eindruck zu verschaffen – geben Sie einen eindeutigen Namen in das Feld **Name für das Preset eingeben** ein. Klicken Sie dann auf **Speichern** um das Font Preset in die Kreativ-Sidebar aufzunehmen oder auf **Speichern und Anwenden**, um zusätzlich die Schriftvorlage der aktiven Buchseite zuzuweisen.



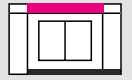
Vergeben Sie einen Namen für Ihre Schriftvorgabe.

Die Schriftvorlage erscheint danach in der Kreativ-Sidebar unterhalb Meine Designs. Falls Sie diese nicht mehr benötigen, fahren Sie mit der Maus über die Schriftvorlage und anschließend auf das kleine X. Es erscheint zur Sicherheit ein vergrößertes Papierkorb-Symbol – erst durch nochmaligen Klick entfernen Sie die Schriftvorlage endgültig.

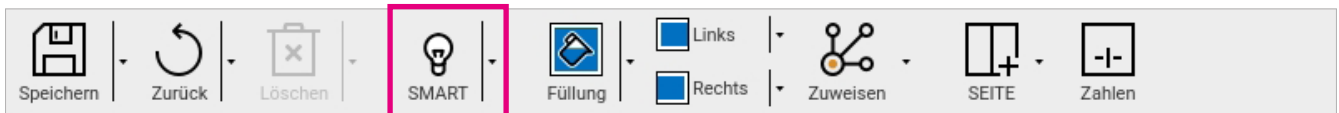


Eigene Schriftvorlagen lassen sich auch löschen.

Texte ohne SmartLayout

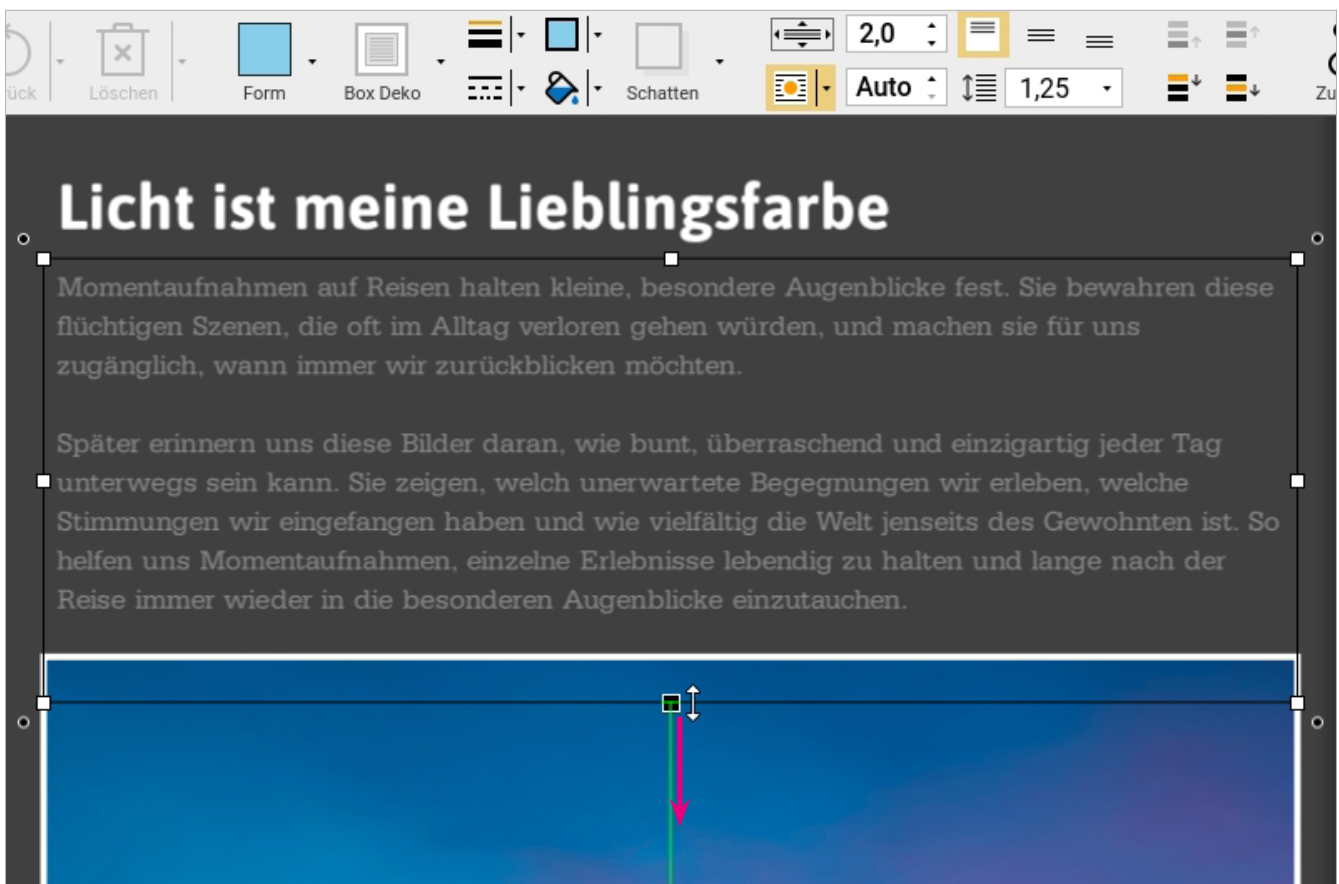


Bisher war in diesem Kapitel das SmartLayout aktiv. Erkennbar z. B. daran, dass bei der Größenänderung eines Fotoplatzhalters eine benachbarte Textbox auch in der Größe angepasst wird. Wenn Sie die SmartLayout-Funktion deaktivieren, wirkt sich das auch auf die Möglichkeiten von Texten aus.



Die SmartLayout-Funktion wurde ausgeschaltet.

Wenn Sie nun eine Textbox anklicken, wird diese mit Anfassern versehen – und zwar an den Ecken sowie jeweils mittig. Durch Klicken und Ziehen an den Anfassern, verändern Sie die Größe der Textbox und können diese auch über ein Bild ziehen.



Bei deaktivierter SmartLayout-Funktion lässt sich die Größe einer Textbox flexibel einstellen.

Eine weitere Besonderheit ist das Umfließen eines Textes um ein Element, z. B. ein Foto. Dieses aktivieren Sie bei ausgewählter Textbox über das Symbol  aus der oberen Funktionsleiste. Sie werden keine direkte Auswirkung bemerken.

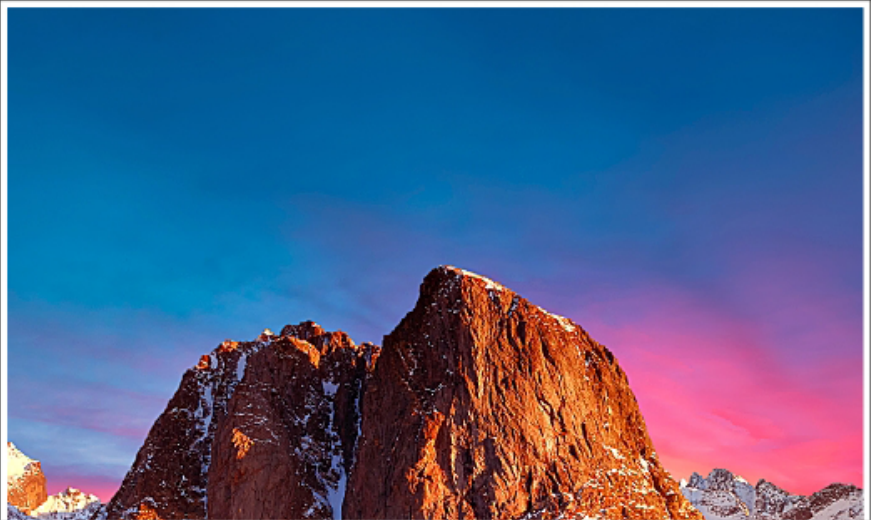


Erst wenn Sie ein Element, z. B. ein Foto, mit gedrückter Maustaste auf der Textbox platzieren, werden Sie sehen, wie dies den Text „verdrängt“, der dann um das Element herum fließt.

Licht ist meine Lieblingsfarbe

Momentaufnahmen auf Reisen halten kleine, besondere Augenblicke fest. Sie bewahren diese flüchtigen Szenen, die oft im Alltag verloren gehen würden, und machen sie für uns zugänglich, wann immer wir zurückblicken möchten.

Später erinnern uns diese Bilder daran, wie bunt, überraschend und einzigartig jeder Tag unterwegs sein kann. Sie zeigen, welche unerwartete Begegnungen wir erleben, welche Stimmungen wir eingefangen haben und wie vielfältig die Welt jenseits des Gewohnten ist. So helfen uns Momentaufnahmen,



Der Text umfließt das Foto.

Sollte der Text zu nah am Foto entlanglaufen, können Sie den Abstand in den Einstellungen der Textbox verändern. Klicken Sie auf die betreffende Textbox und ändern Sie dann den Wert **Auto** in einen Wert Ihrer Wahl.

The screenshot shows a design tool interface. At the top, there is a toolbar with various icons for editing. Below the toolbar, there are several input fields for text and image properties. One of these fields, containing the value '5,0', is highlighted with a pink rectangular box. A pink arrow originates from this box and points downwards towards the space between a text block and a photograph. The text block contains the same text as in the first image, and the photograph is the same mountain scene. The text is wrapped around the left side of the photo.

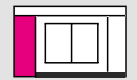
Sie legen fest, wie weit umfließender Text vom Element entfernt stehen soll.

Elemente im Fotobuch einsetzen

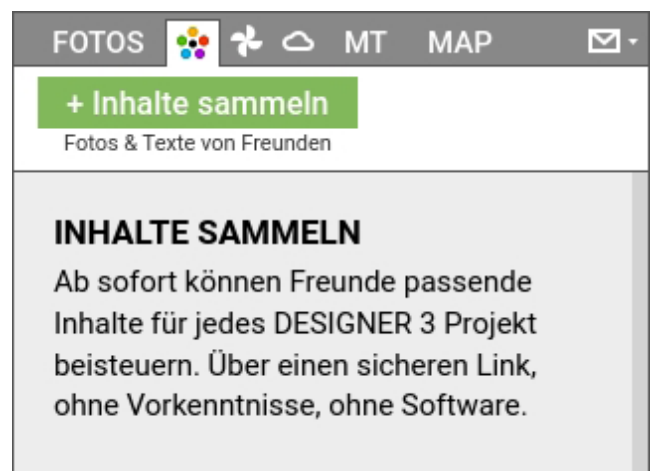
Sie haben Ihr Fotobuch bereits mit Fotos und Texten bestückt. Doch DESIGNER 3 bietet noch weitere Optionen, auf Elemente anderer Quellen zuzugreifen und diese auf den Fotobuchseiten zu platzieren.

Dieses Kapitel soll Ihnen diese Möglichkeiten aufzeigen. Außerdem werden Sie sehen, wie Sie sich durch das Anlegen eigener Farbpaletten viel Arbeit sparen können.

Inhalte sammeln



Sie können mit DESIGNER 3 Inhalte von bis zu 30 Personen gleichzeitig anfordern. Das kann sehr hilfreich sein, wenn Sie Fotobücher von Hochzeiten, Geburtstagen oder anderen Events erstellen möchten, bei denen Sie Fotos und Texte anderer Personen verwenden möchten. Aber auch wenn Sie Schwierigkeiten haben, auf mobil gesicherte Daten zuzugreifen. Den Tab **Inhalte sammeln** finden Sie rechts neben dem Ihnen bereits bekannten Foto-Tab.



*In der Foto-Sidebar können Sie auf die Funktion **Inhalte sammeln** zugreifen.*

Durch einen einfachen Klick auf die grüne Schaltfläche können Sie eine neue Sammlung anlegen. Im oberen Bereich lässt sich ein Foto passend zum Thema wählen – entweder eins, dass Sie bereits als Miniaturansicht rechts und links vom mittleren Bild sehen oder ein eigenes per Klick auf **Eigenes Foto auswählen**. Vergeben Sie nun den Namen der Sammlung und fügen Sie Ihr Profilbild und einen persönlichen Text ein. Durch den einfachen Klick auf **Speichern & Link anfordern**, wird ein Link erzeugt, den Sie kopieren und direkt versenden können.

Über den sicheren Link können alle Empfänger die Uploadseite öffnen und Inhalte hochladen. Eine Registrierung ist dafür nicht erforderlich. Der Upload funktioniert mit jedem Browser, jedem PC, Mac, Laptop, Tablet oder Smartphone.

INHALTE SAMMELN

Ob Abibuch, Familienchronik, Vereins- oder Firmenevent – wenn viele Personen Fotos oder Texte beisteuern sollen, bietet DESIGNER 3 die perfekte Lösung. Einfach eine neue Sammlung anlegen und den Link versenden. Bis zu 30 Personen können Inhalte im Handumdrehen hochladen. Ohne Software oder Anmeldung, einfach über den Browser.



Name der Sammlung

Max

C:/Users/Mus...les/Projects [Ändern](#)



Hallo, ich bin gerade dabei ein individuelles Fotoprojekt zu gestalten. Dabei kann ich Deine Unterstützung brauchen. Bitte lade die fehlenden Inhalte schnell für mich hoch.

Erlaubter Inhalt: Fotos | Foto & Text | Text | Maximale Anzahl an Teilnehmern: 30 | Upload Limit pro Teilnehmer: 100 Elemente

Speichern & Link anfordern

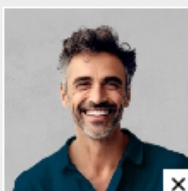
Abbrechen

Fenster nach Klick auf Inhalte sammeln – eine neue Sammlung wird angelegt.

Sammlung Reisen

Max

C:/Users/Mus...les/Projects [Ändern](#)



Hallo, ich bin gerade dabei ein individuelles Fotoprojekt zu gestalten. Dabei kann ich Deine Unterstützung brauchen. Bitte lade die fehlenden Inhalte schnell für mich hoch.

Erlaubter Inhalt: Fotos | Foto & Text | Text | Maximale Anzahl an Teilnehmern: 30 | Upload Limit pro Teilnehmer: 100 Elemente

Speichern & Link anfordern

Sammlungsname und Profilbild wurden ergänzt – nun kann der Link erzeugt werden.



fotobuch.de



Hilf Max bei der Gestaltung

Hallo, ich bin gerade dabei ein individuelles Fotoprojekt zu gestalten. Dabei kann ich Deine Unterstützung brauchen. Bitte lade die fehlenden Inhalte schnell für mich hoch.

Mein Name ist...

☐ Nutzungsbedingungen und Datenschutz
Ich stimme den [Nutzungsbedingungen](#) und der vorübergehenden [Speicherung meiner Daten](#) zu.

Weiter

Ansicht nach Öffnen des Links im Browser.



fotobuch.de

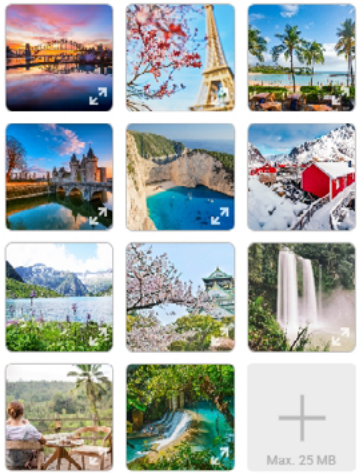
Marrys Inhalte für Max

Hallo, ich bin gerade dabei ein individuelles Fotoprojekt zu gestalten. Dabei kann ich Deine Unterstützung brauchen. Bitte...



Inhalte für: Sammlung Reisen

Fotos



Fotos auswählen und löschen

NEU ANLEGEN & AUSWÄHLEN

Fotos Foto & Text Text

Ich bin fertig!

Über den Link werden Fotos zur Sammlung hinzugefügt.

Stehen neue Inhalte zur Verfügung, werden Sie per E-Mail benachrichtigt. Die hochgeladenen Inhalte (also Ihre Sammlung) sehen Sie dann sofort im Tab **Inhalte sammeln** und Sie können anhand eines Ampelsystems entscheiden, welche Inhalte heruntergeladen und gespeichert werden sollen. In der Sammlung selbst sind die Inhalte pro Teilnehmer gruppiert und übersichtlich geordnet, sodass Sie diese beliebig in Projekten verwenden können.



fotobuch.de

FOTOS   MT MAP 

+ Inhalte sammeln
Fotos & Texte von Freunden

Download verfügbar (öffnen)

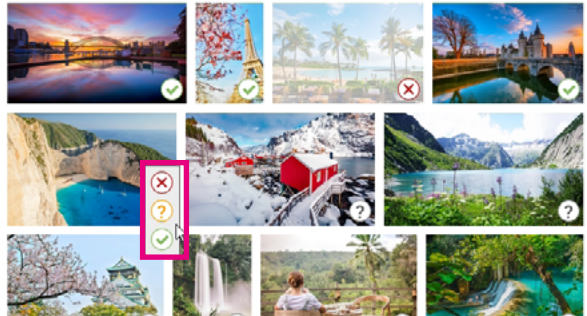
Sammlung Reisen

AUSWÄHLEN & HERUNTERLADEN

Sammlung Reisen

Eine tolle Auswahl, aber was davon brauchen Sie? Mit einem Klick auf das Fragezeichen legen Sie fest, welche Elemente auf Ihren PC gespeichert werden sollen. Abgelehnte Elemente (rot) werden vom Server gelöscht. Zurückgestellte Elemente (orange) tauchen beim nächsten Mal wieder auf. Ausgewählte Elemente (grün) werden heruntergeladen.

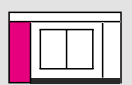
04.11.25 von Marry | Download Status für alle setzen





Die gesammelten Bilder können im Projekt beliebig verwendet werden.

Google Fotos und OneDrive als Quelle

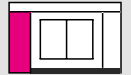


Cloud-Speicherdienste werden immer beliebter. DESIGNER 3 ermöglicht Ihnen den direkten Zugriff auf die gängigsten Systeme **Google Fotos** und **OneDrive**. Hierzu gibt es zwei Tabs in der Foto-Sidebar, über die Sie die Verbindung herstellen können.



Mit DESIGNER 3 können Sie direkt auf Google Fotos und OneDrive zugreifen.

MotionType™ einsetzen



Bei den Elementen aus dem MT-Tab (für MotionType™) handelt es sich um Fotos – angereichert durch Texte, die sich auf Ihre Bedürfnisse anpassen lassen. Die fertigen Grafiken werden über einen Server angefordert und generiert – aus diesem Grund ist diese Funktion nur bei einer intakten Internetverbindung nutzbar.

Solch ein Element können Sie über die Foto-Sidebar erstellen – und zwar im MT-Tab. Durch Klick auf das grüne Plus gelangen Sie in ein Dialogfenster mit verschiedenen Kategorien. Durch Klick auf eine Kategorie wird diese mit einem Rahmen versehen und Sie können auf die Schaltfläche **Weiter** klicken, um zum nächsten Schritt zu wechseln.

FOTOS **MT** MAP

Kategorie wählen ▾

Name ein...

MOTIONTYPE™ ERSTELLEN
Verwenden Sie den MotionType™ Dialog, um ein neues individuelles MotionType™ Bild zu erstellen.

MotionType™-Elemente legen Sie im MT-Tab an.

MOTIONTYPE™

Bitte wählen Sie die MotionType™ Kategorie.

Animal & Nature

Art, Design & Paintings

Buildings, Travel & Places

Business & Handcraft

Drinks

Food, Vegetable & Flowers

Holidays & Birthday

Objects

Other

Other

Other

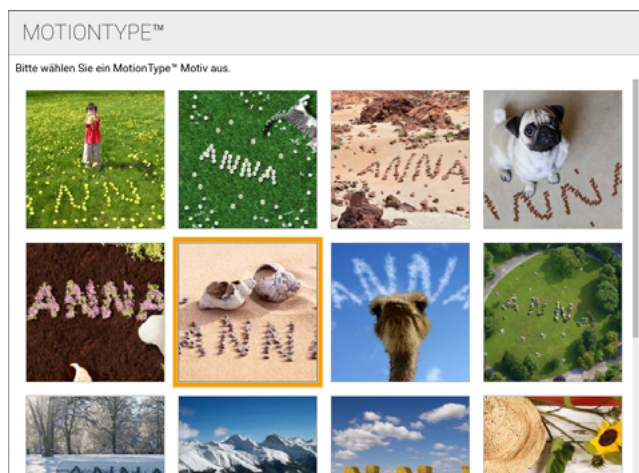
Schließen

Zurück

Weiter

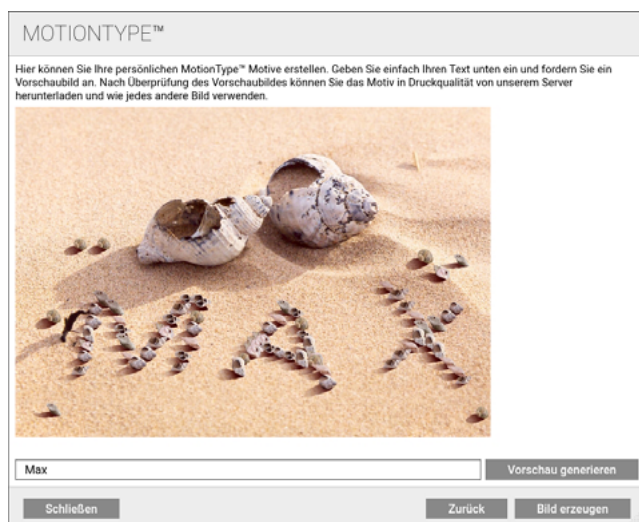
Die MotionType™-Kategorien

Im nächsten Schritt können Sie ein Motiv aus der gewählten Kategorie wählen. Auch dieses wird durch Klick mit einem farbigen Rahmen versehen und Sie können durch Klick auf **Weiter** zum nächsten Schritt wechseln. Sollten Sie doch lieber eine andere Kategorie nutzen wollen, klicken Sie auf **Zurück** und kehren zum ersten Schritt zurück.



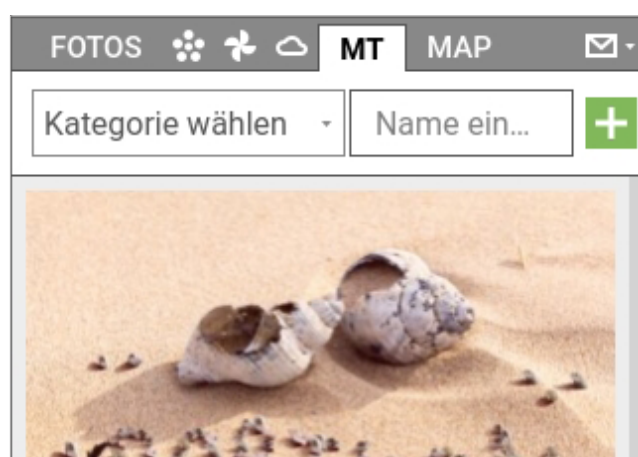
Wählen Sie ein Motiv aus.

Nun geht es darum, einen Text einzugeben. Tippen Sie diesen im unteren Bereich in das Texteingabefeld ein. Die Textlänge ist beschränkt, d.h. Texte mit mehr als 30 Zeichen (inkl. Leerzeichen) können Sie nicht eingeben. Über einen Klick auf **Vorschau generieren** wird Ihr Text im Foto angewendet. Längere Texte werden automatisch umgebrochen.



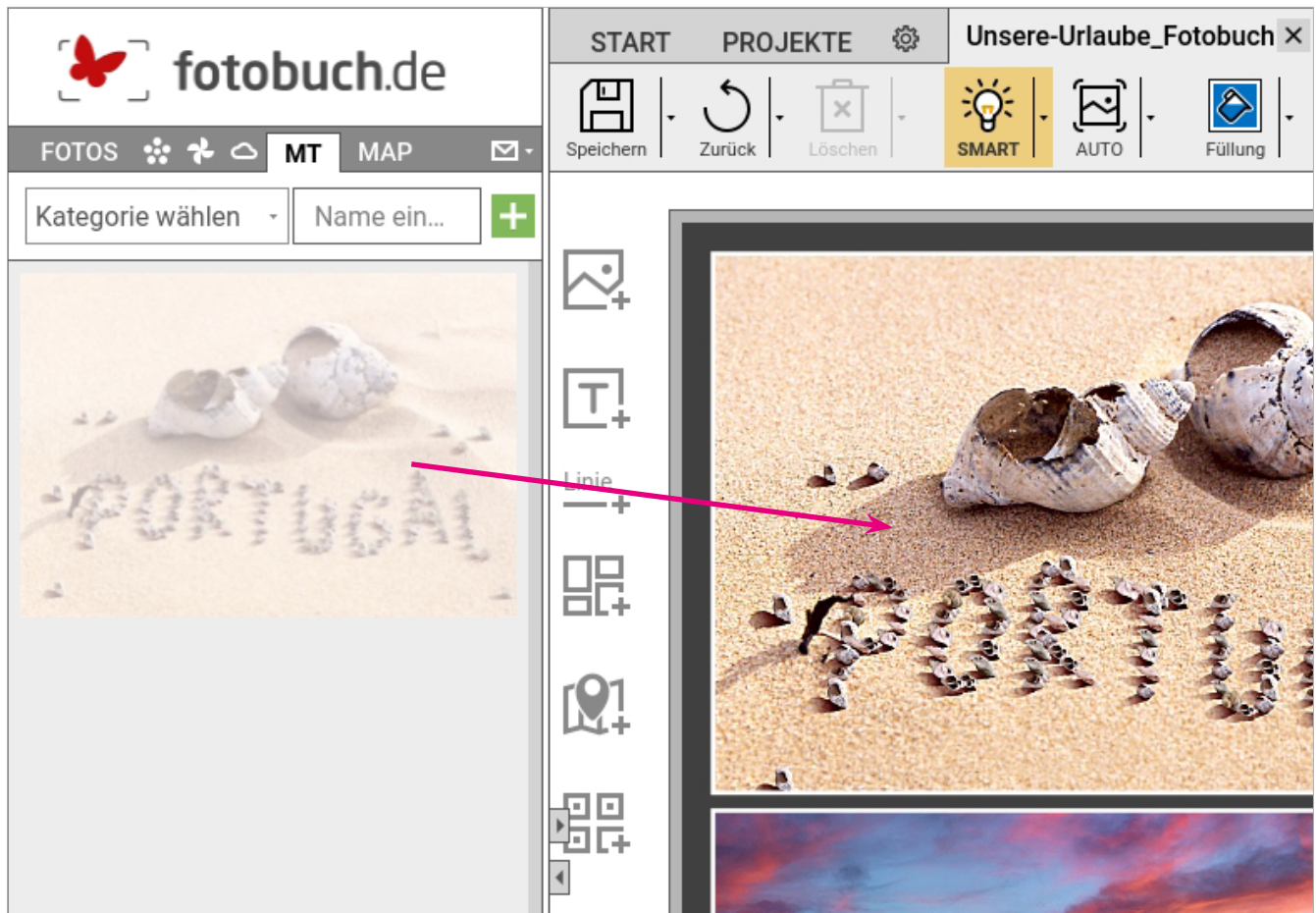
Sie können Namen, aber auch längere Texte mit bis zu 30 Zeichen eingeben.

Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, klicken Sie auf **Bild erzeugen**. Die Datei wird dann generiert – eine intakte Internetverbindung muss vorhanden sein. Sie können dann auf die Schaltfläche **Schließen** klicken – die generierte Bilddatei wird nach kurzer Wartezeit im MT-Tab angezeigt.

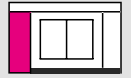


Das generierte MotionType™-Bild ist in der Foto-Sidebar abrufbar.

Um das generierte MotionType™-Bild in Ihrem Fotobuch zu verwenden, gehen Sie wie gewohnt vor: Klicken Sie es in der Foto-Sidebar an und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste auf die gewünschte Fotobuchseite. Je nach verwendeten Fotoplatzhalter kann es sinnvoll sein, einen rechten Mausklick auf das MotionType™-Bild auszuführen und dort den Befehl **Eingepasst** ▶ **Eingepasst** zu wählen – ansonsten kann es sein, dass nicht der gesamte Text sichtbar ist. Zum Einpassen von Platzhalterinhalten lesen Sie auch den Abschnitt *Foto einpassen* im Kapitel *Fotobuchseiten – Fotos einsetzen & entfernen*.



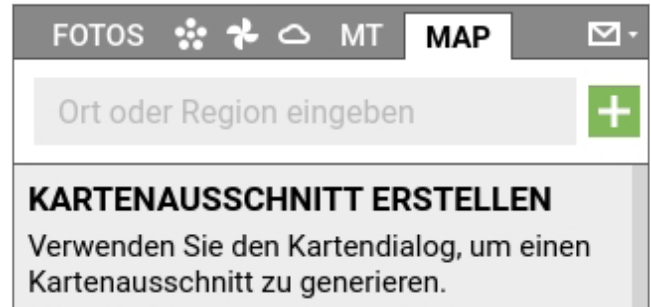
Eine Landkarte einsetzen



Gerade bei einem Fotobuch, das Sie zu einer Reise erstellen, kann eine Landkarte sehr sinnvoll sein. Anstatt diese über externe Quellen zu erstellen, die dann möglicherweise nicht über die notwendige Druckauflösung verfügen und somit zu einem negativen Ergebnis führen könnten, sollten Sie die Landkarten-Funktion von DESIGNER 3 nutzen.

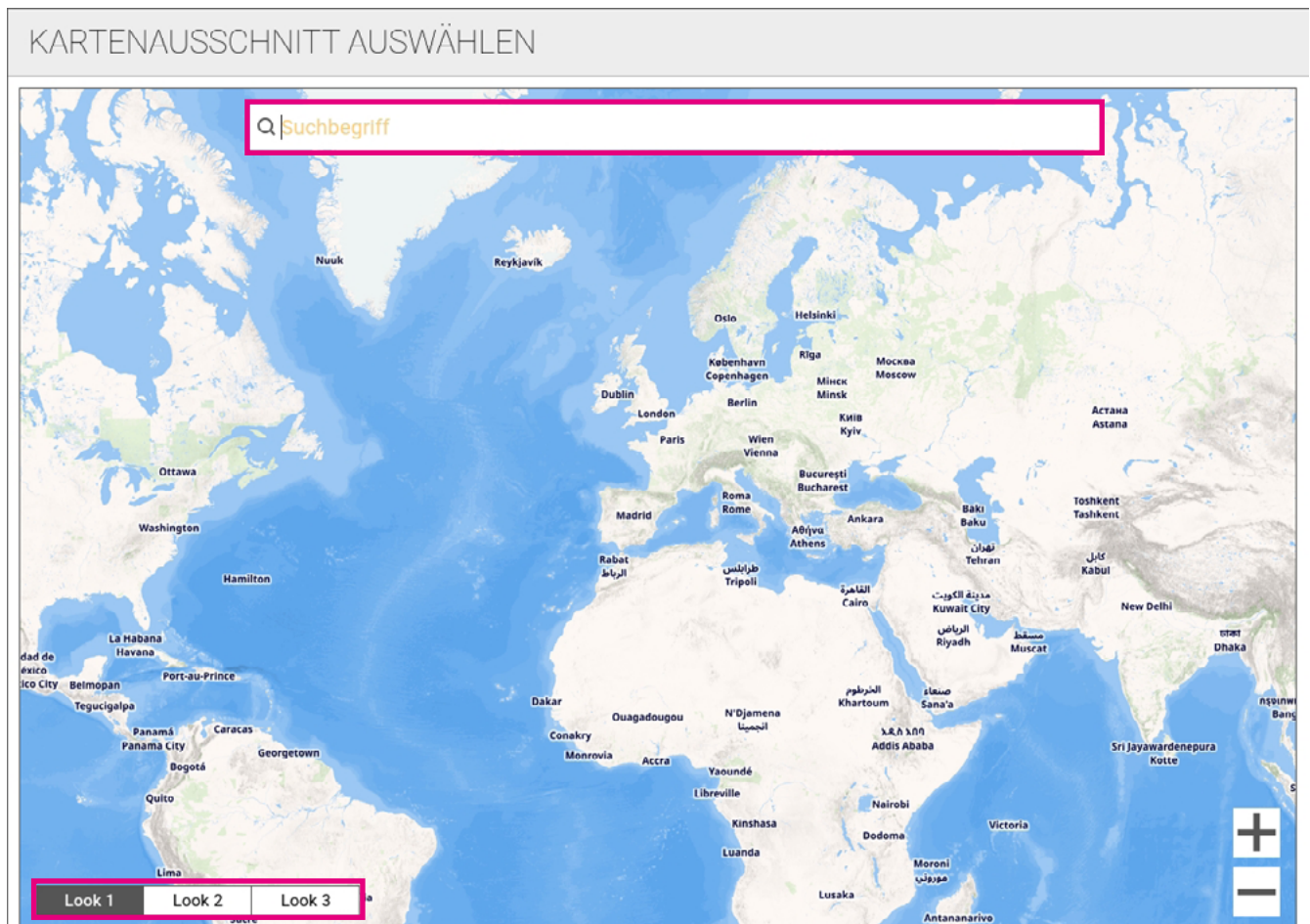
Landkarte über die Foto-Sidebar

Eine Möglichkeit, Landkarten in Ihr Fotobuch zu setzen, erreichen Sie über das Landkarten-Tab (**MAP**) in der Foto-Sidebar. Durch einen einfachen Klick wird der Tab eingeblendet.



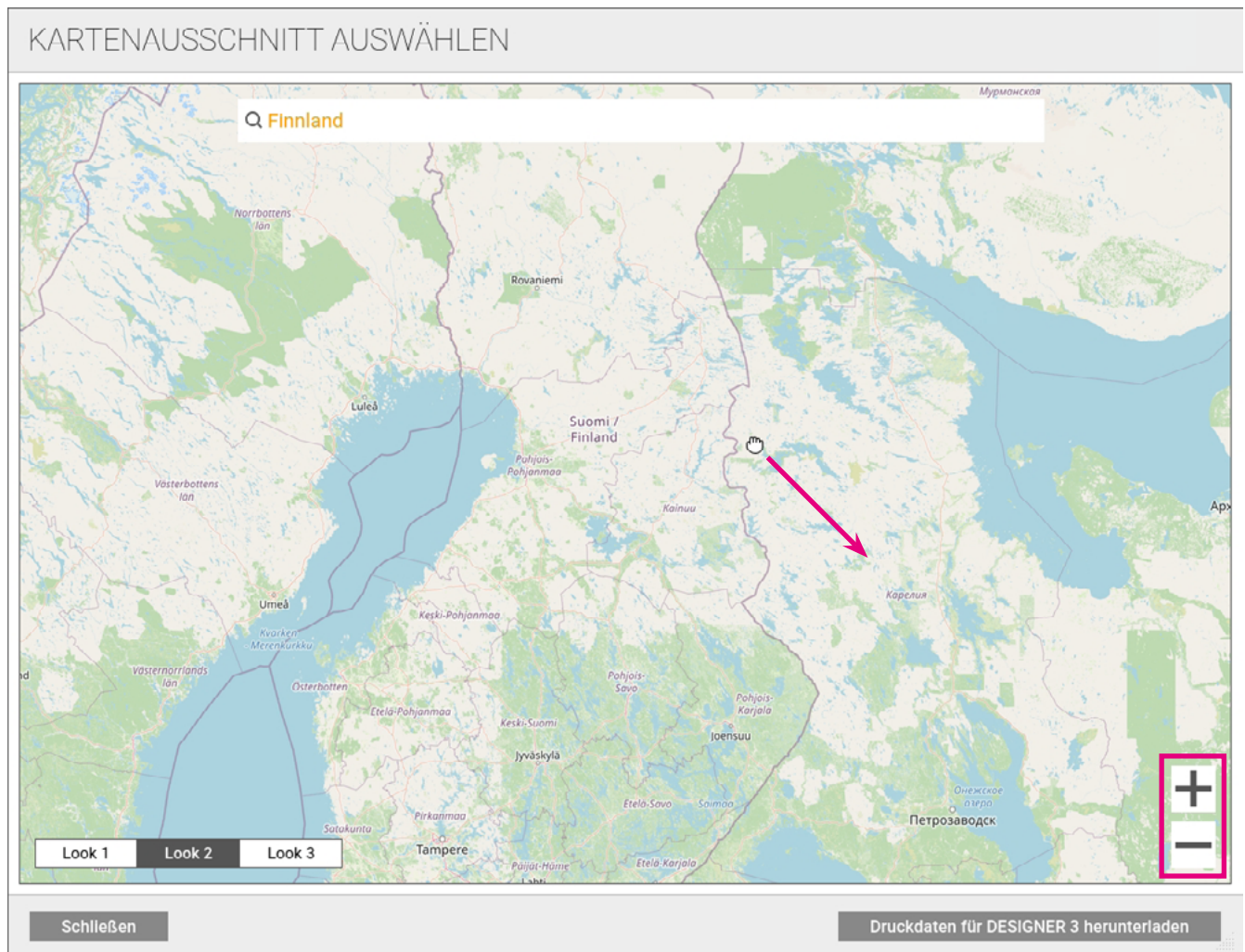
In der Foto-Sidebar können Sie einen Kartenausschnitt erstellen.

Wenn Sie die Schaltfläche mit dem Plus anklicken, öffnet sich ein Fenster mit einer Landkarte. Im unteren, linken Bereich können Sie Varianten auswählen, die jeweils eine andere Darstellung nutzen, z. B. eine topographische Karte etc. Im oberen, mittleren Bereich befindet sich eine Texteingabezeile – hier geben Sie einen Ort ein, den Sie auf der Karte sehen wollen.



Über den Suchbegriff können Sie den Kartenausschnitt bestimmen.

Wenn Sie den Suchbegriff mit der Eingabetaste bestätigen, wird Ihnen je nach Ort eine Auswahl angeboten. Klicken Sie auf einen richtigen Vorschlag und der Kartenausschnitt passt sich entsprechend an.

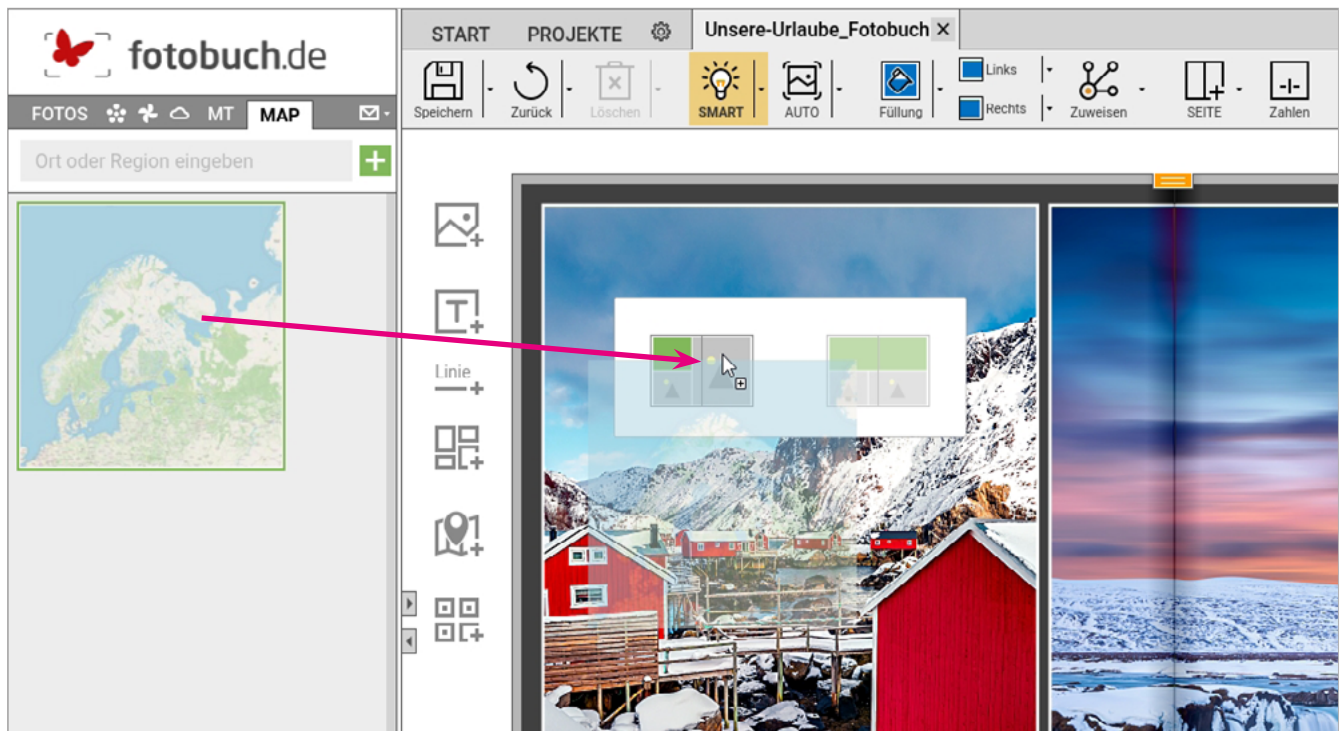


Der Suchbegriff wird in der Karte angezeigt – der Ausschnitt kann verändert werden.

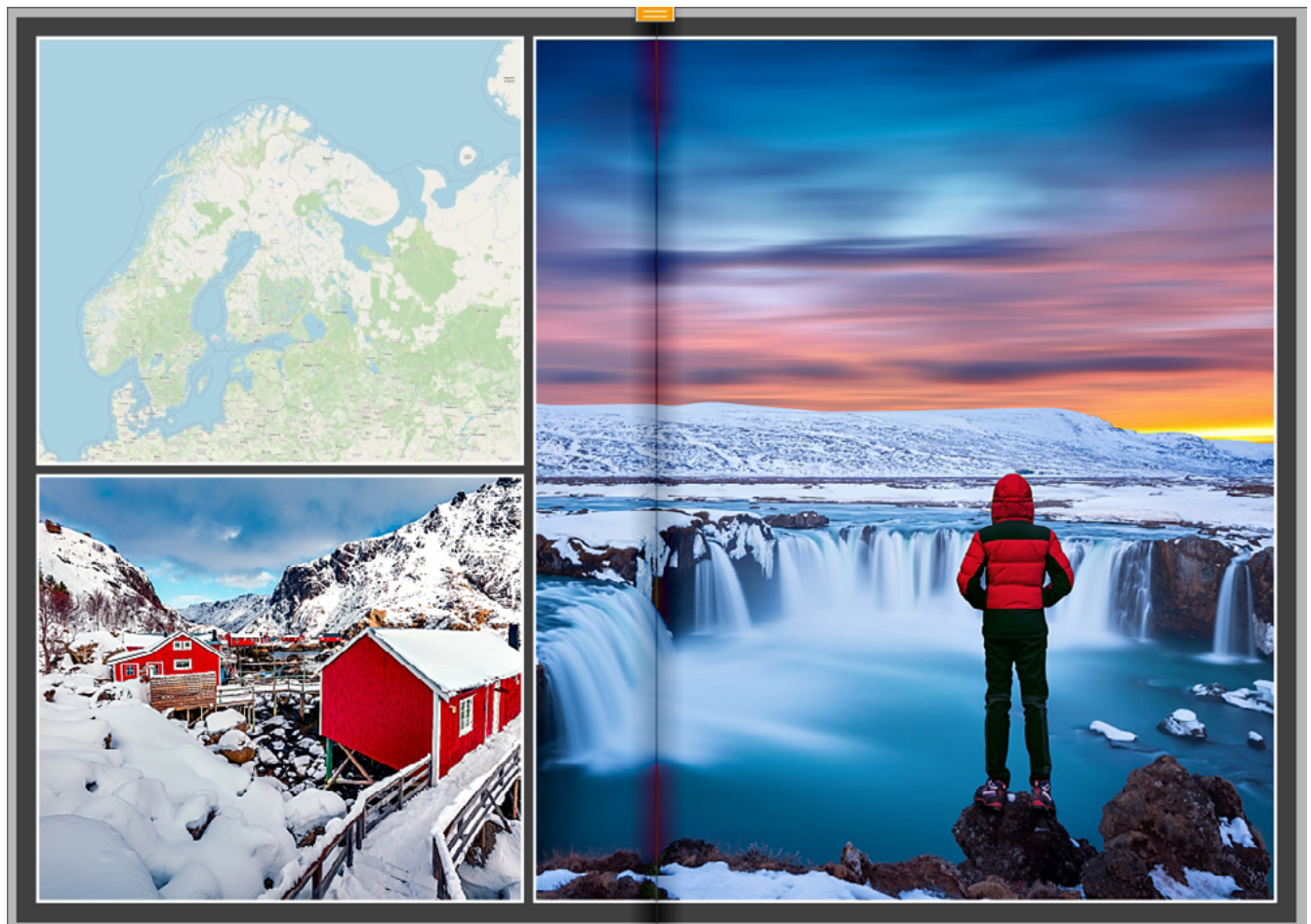
Über das Plus-Symbol (rechte, untere Ecke) können Sie den Ausschnitt vergrößern – mit dem Minus-Symbol verkleinern – beides erreichen Sie auch über das Scroll-Rad Ihrer Maus. Um den Ausschnitt zu verschieben, klicken Sie in die Karte und ziehen Sie diese bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Position.

Wenn Sie mit dem Ausschnitt zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche **Druckdaten für DESIGNER 3 herunterladen**. Auf diese Weise wird eine druckoptimierte Version des Kartenausschnitts erzeugt. Gehen Sie dann unten links auf die Schaltfläche **Schließen**.

Danach steht der Kartenausschnitt im Landkarten-Tab der Foto-Sidebar zur Verfügung. Von dort ziehen Sie den Kartenausschnitt auf die gewünschte Fotobuchseite – also genauso, wie Sie es bei den Fotos bereits gemacht haben.

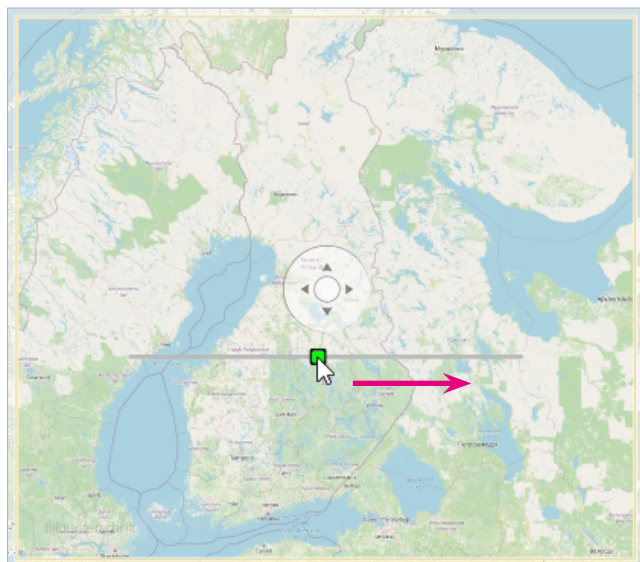


Der Kartenausschnitt wird aus der Foto-Sidebar ins Projekt gezogen...

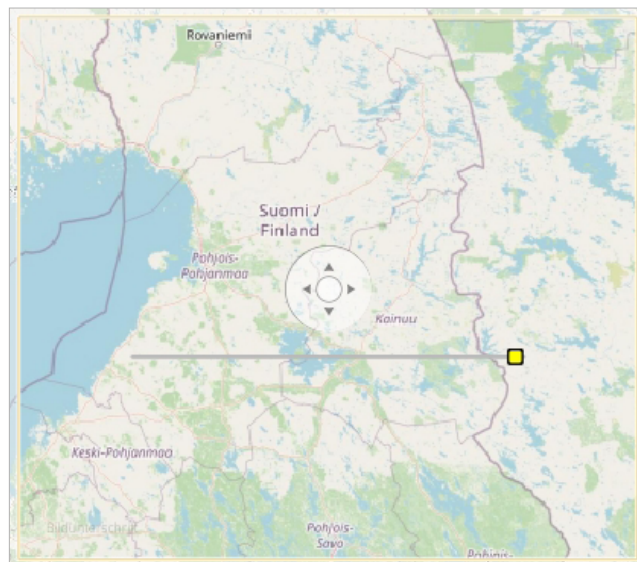


... wodurch sich dank SmartLayout das benachbarte Foto anpasst.

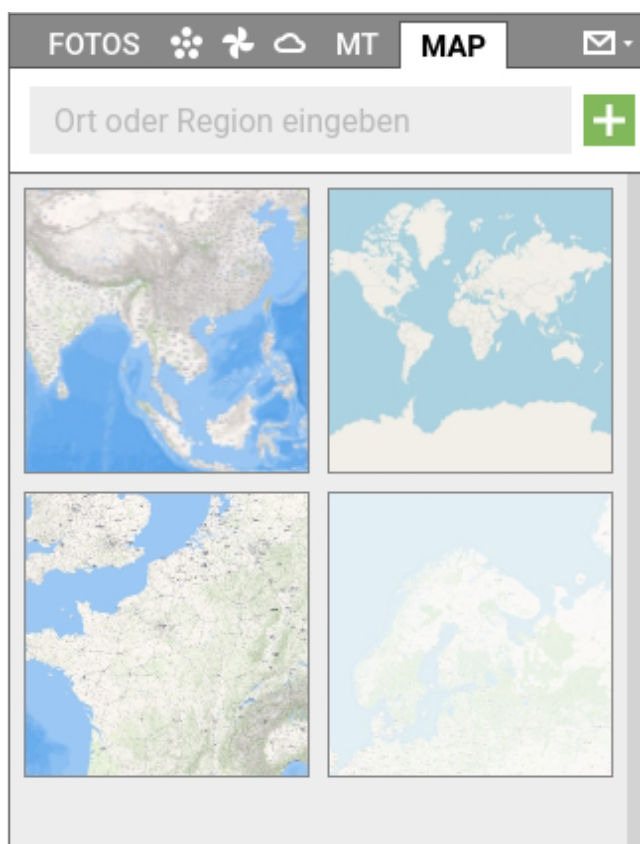
Genau wie ein Foto können Sie den Kartenausschnitt auf der Fotobuchseite innerhalb des Platzhalters verschieben und die Größe ändern. Achten Sie auch hier auf die Farbe des Schiebereglers. Ist dieser grün, ist die Auflösung optimal. Umso heller er wird, desto geringer ist die Druckauflösung und das Druckergebnis könnte darunter leiden – kritisch wird es, wenn der Schieberegler rot erscheint.



Der grüne Schieberegler steht für eine gute Druckauflösung...

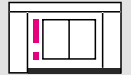


... ändert beim Vergrößern aber seine Farbe.



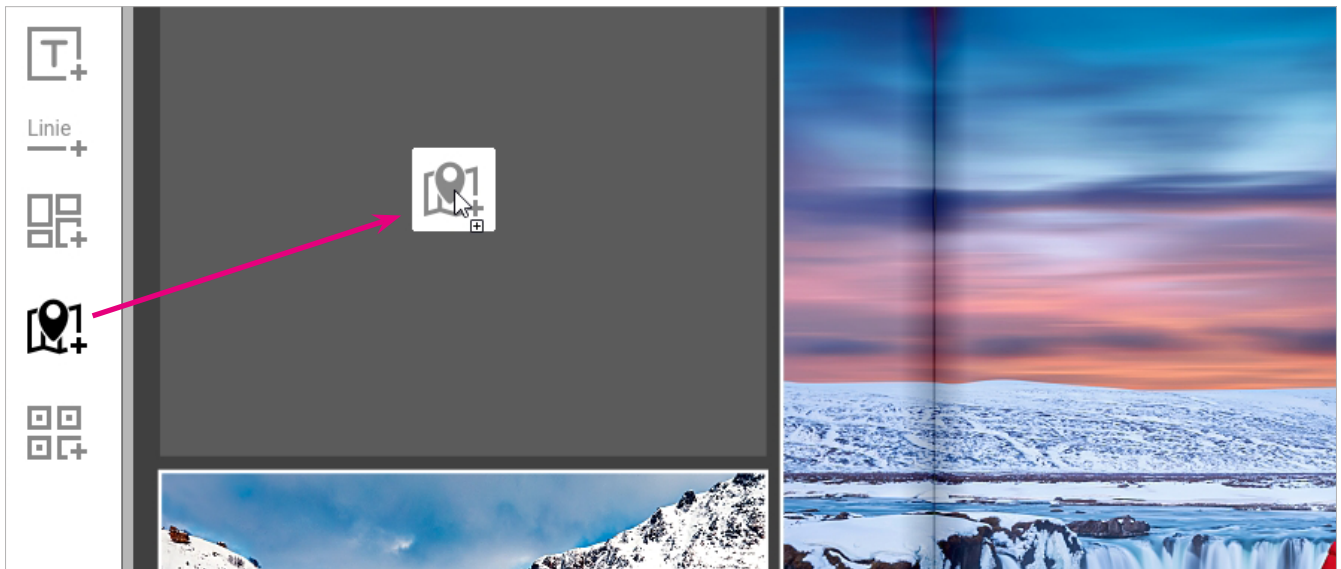
Sie können mehrere Kartenausschnitte anlegen.

Sie können mehrere Kartenausschnitte auf die gezeigte Art erstellen und diese bei Bedarf aus dem Landkarten-Tab in Ihr Projekt ziehen. Genau wie bei den Fotos im Foto-Tab, werden verwendete Landkarten leicht transparent angezeigt, wenn Sie diese im Projekt verwendet haben.

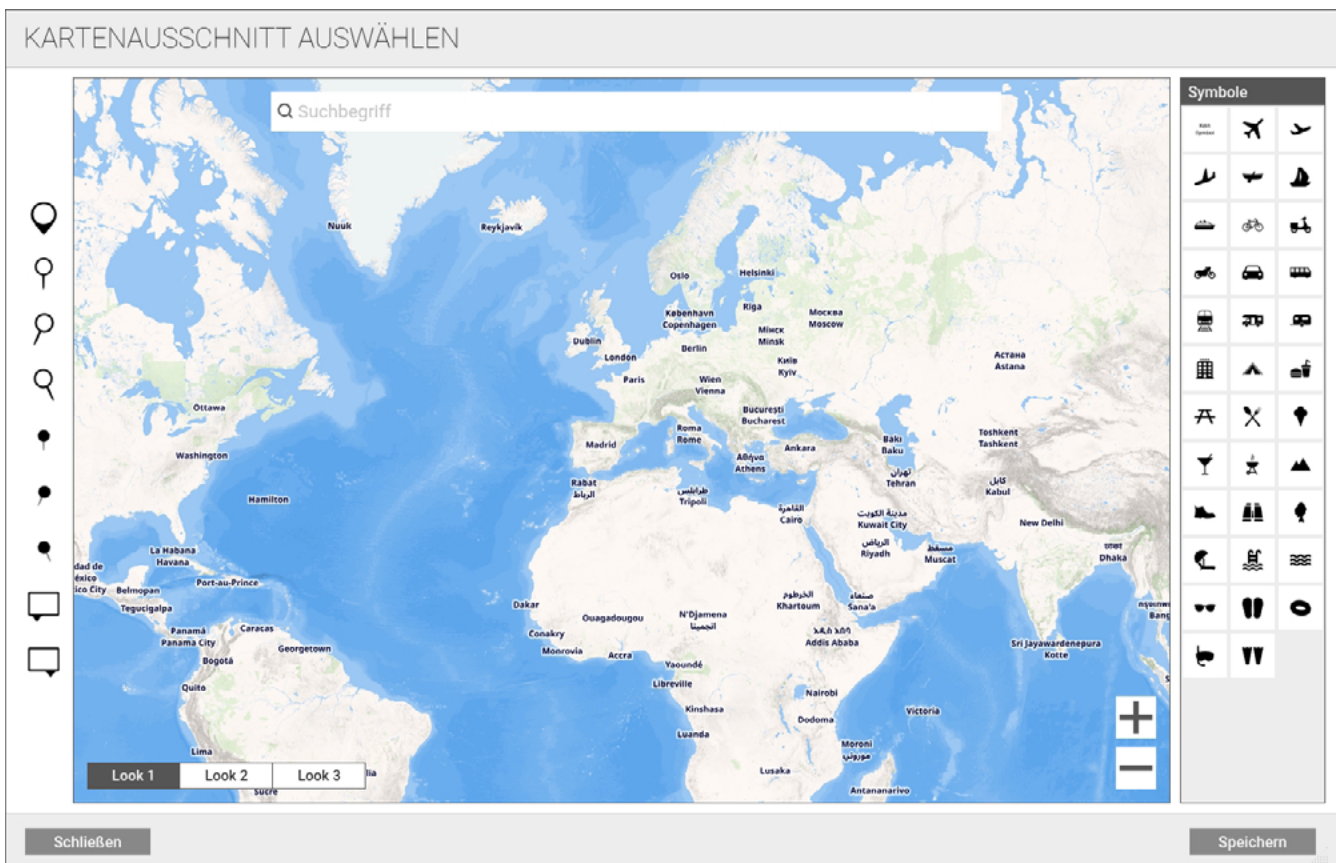


Kartenausschnitt über Symbol

Ein anderer Weg zur Erstellung einer Landkarte bietet das Landkarten-Symbol links neben der Arbeitsfläche. Wie auch Textboxen oder Fotoplatzhalter ziehen Sie das Symbol in Ihr Projekt, wo es dann eine Landkarte einsetzt. Hier wird keine Anzeige der Position, sondern direkt ein neues Fenster zur Bestimmung des Kartenausschnitts eingeblendet.

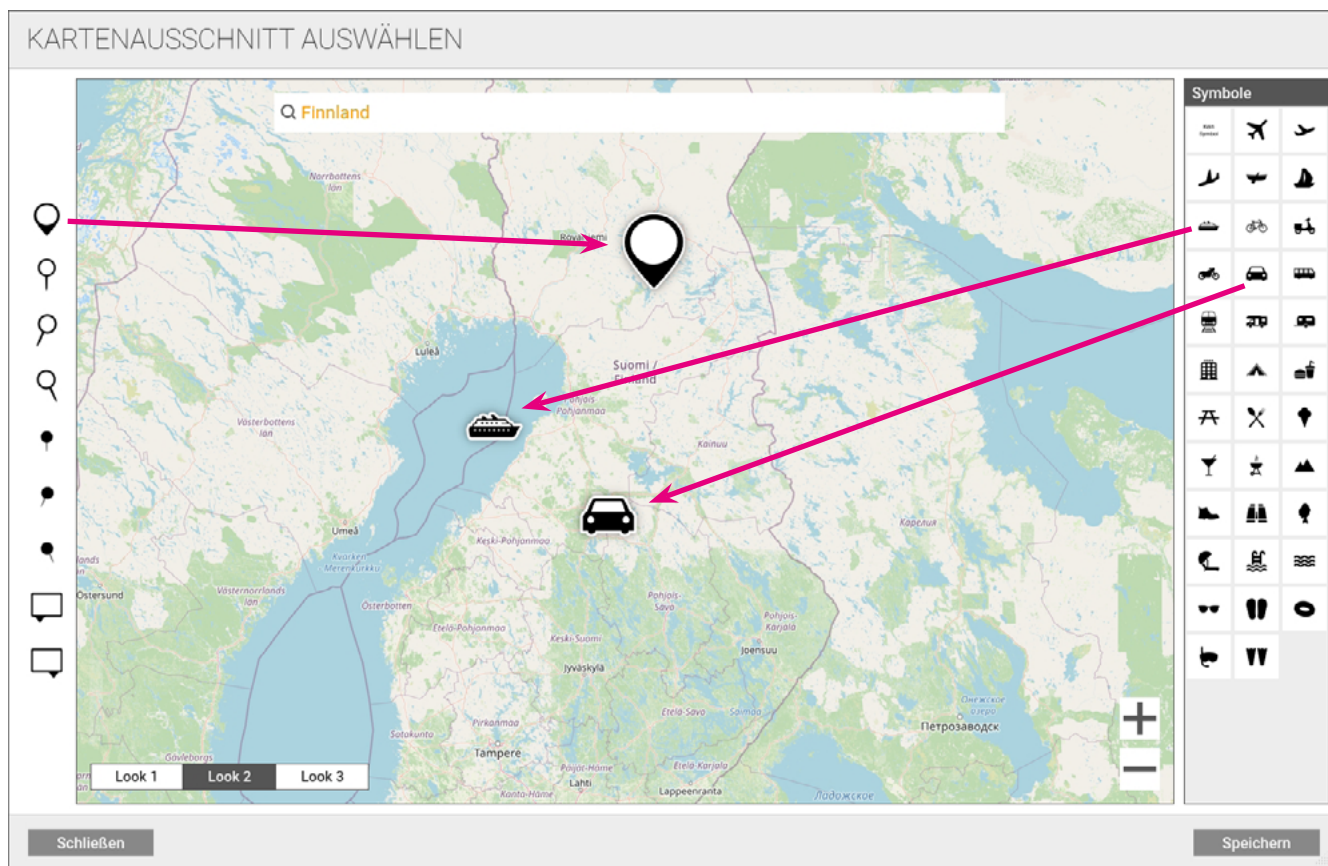


Über das Landkarten-Symbol können Sie eine Landkarte auf die Fotobuchseite ziehen...



... woraufhin ein Fenster erscheint.

Den Kartenausschnitt bestimmen Sie genauso, wie Sie es im vorherigen Abschnitt Landkarte über die Foto-Sidebar kennengelernt haben. Zusätzlich können Sie aber hier noch Elemente der Karte hinzufügen. Hierfür klicken Sie mit der Maus auf ein Symbol Ihrer Wahl und ziehen es mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.



Erweitern Sie die Landkarte durch Symbole.

Neben den Symbolen auf der rechten Seite, lassen sich auch typische Kartenelemente, wie Pin-Nadeln, von der linken Seite auf die Karte ziehen. Ein abgelegtes Symbol – egal ob von der linken oder rechten Seite auf die Karte gezogen – zeigt Optionen an, wenn Sie es anklicken. Je nach Symbol werden mehr oder weniger Optionen angeboten.

Das Symbol mit den Schiebereglern blendet Farbvarianten des aktiven Symbols ein. Durch einen einfachen Klick können Sie hierüber eine andere Grundfarbe für das Symbol aufrufen.



Es können unterschiedliche Farben verwendet werden.

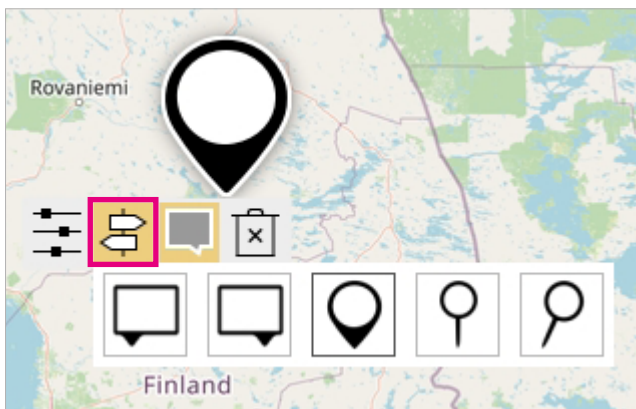
FARBE VORAB BESTIMMEN

Bei den Symbolen aus der rechten Leiste, können Sie die Farbe bereits vor dem Einsatz des Symbols bestimmen. Klicken Sie dafür auf das gewünschte Symbol und es werden Farbvarianten darunter eingeblendet. Hier können Sie die Farbvariante Ihrer Wahl anklicken und mit gedrückter Maustaste auf die Landkarte ziehen. Selbstverständlich können Sie dann aber auch noch nachträglich die Farbvariante eines eingesetzten Symbols ändern.



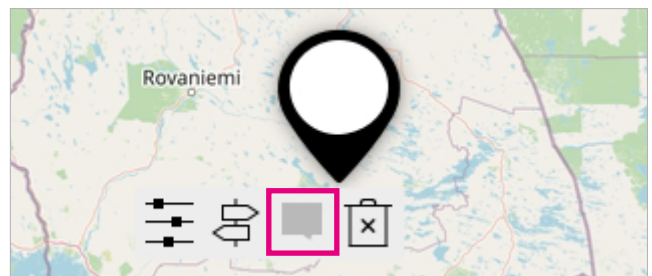
Symbole aus dem gleichnamigen Bereich, werden mit Farbvarianten angeboten.

Das Straßenschild-Symbol blendet nach einem Klick Formvarianten ein. Durch Klick auf eine Variante, wird diese verwendet.



Je nach Symbol werden Formvarianten angeboten.

Das Sprechblasen-Symbol ist standardmäßig aktiviert – erkennbar am orangefarbenen Hintergrund. Es sorgt dafür, dass das Symbol mit einer Kontur versehen wird. Ein einfacher Klick auf das Symbol entfernt die Kontur.



Die Kontur wurde über das Sprechblasen-Symbol deaktiviert.

Das Papierkorb-Symbol ist Ihnen bereits bei Fotoplatzhaltern und Textboxen begegnet: ein Klick entfernt das Element, in diesem Fall das Symbol.

Wenn Sie Ihren Kartenausschnitt fertiggestellt und bei Bedarf mit Symbolen versehen haben, fügen Sie diesen in Ihr Projekt ein, wenn Sie auf die Schaltfläche **Speichern** klicken. Die Schaltfläche **Schließen** tut was zu vermuten ist: Sie schließt das Fenster zur Auswahl des Kartenausschnitts. Ihre gemachten Anpassungen werden dabei verworfen.

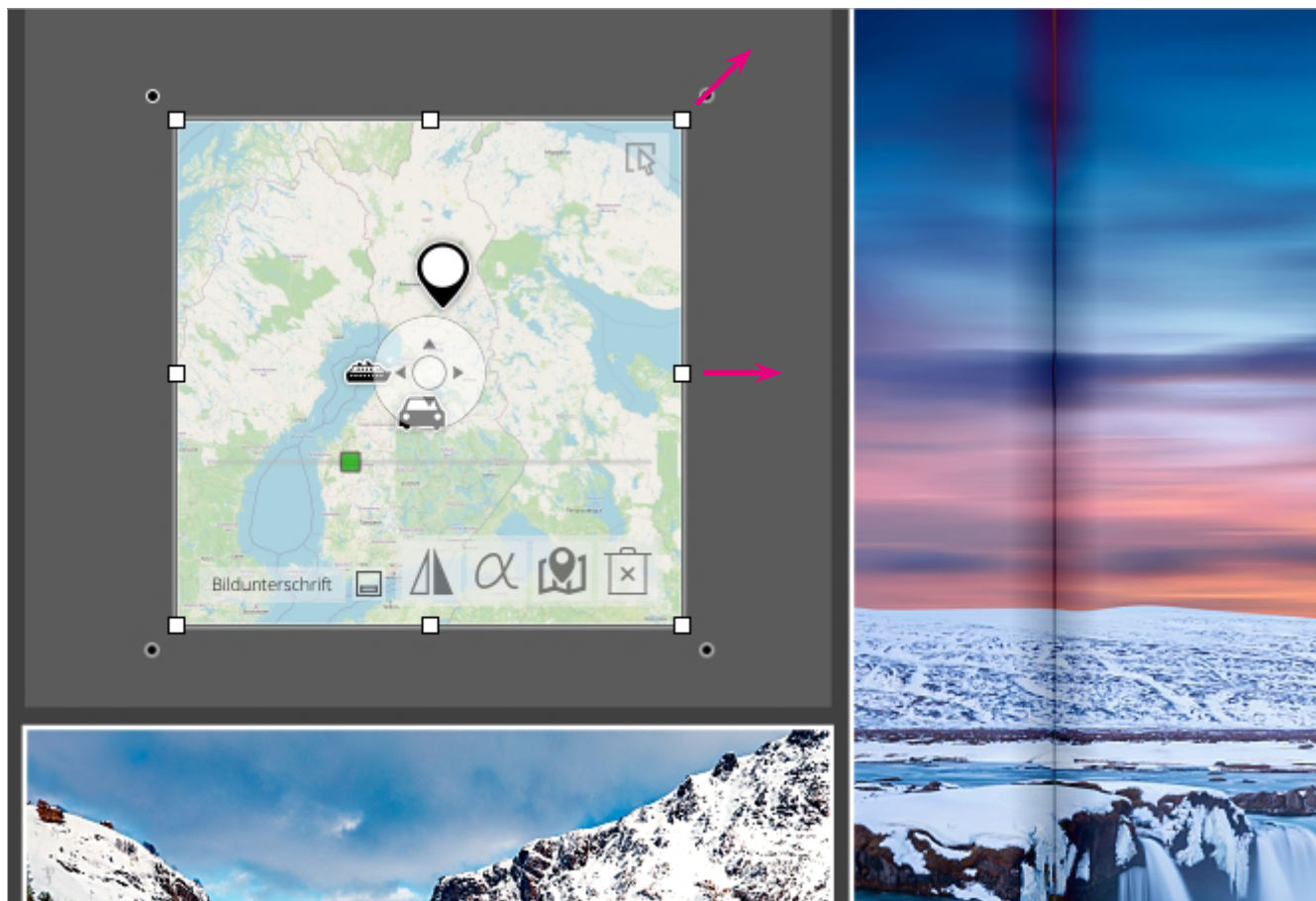
Schließen

Speichern

Speichern Sie den Kartenausschnitt, um ihn im Buch zu verwenden – ein Klick auf Schließen verwirft Ihre Anpassungen.

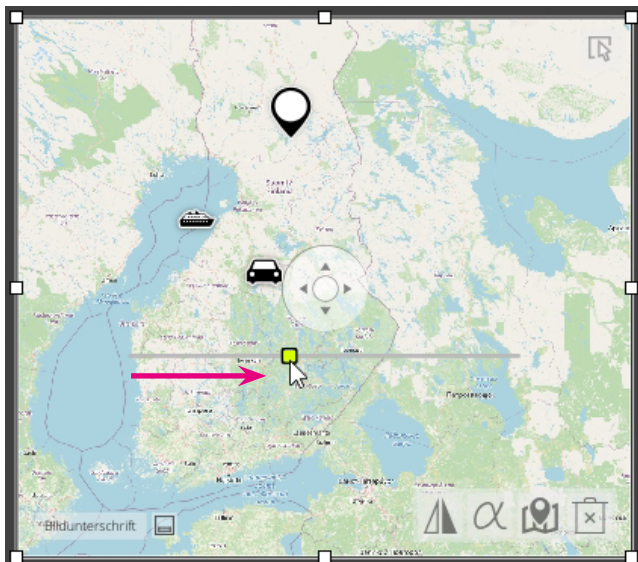
Wenn Sie den Kartenausschnitt über einen Klick auf **Speichern** in das Fotobuch übernommen haben, wird dieser mit Anfassern und Anpassungsmöglichkeiten versehen.

So können Sie über die Anfasser an den Ecken und in den Mitten jeweils durch Klicken und Ziehen mit der Maus, die Größe verändern. Beachten Sie hierbei, dass ab einer gewissen Vergrößerung die Auflösung „leidet“ und Sie DESIGNER 3 darauf aufmerksam macht.

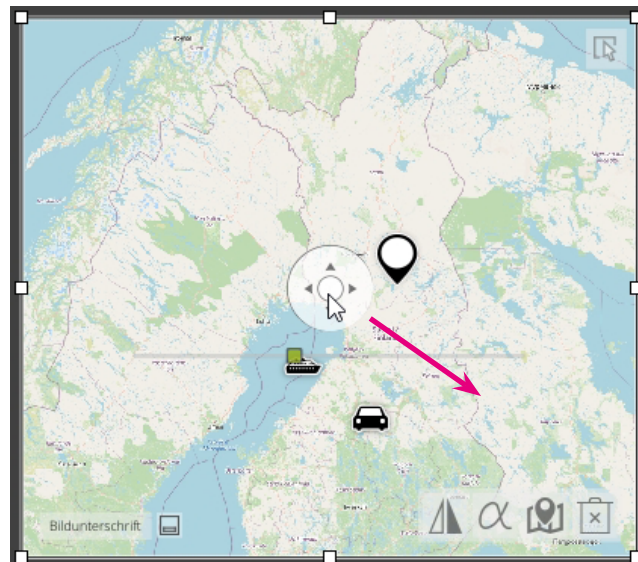


Ein Kartenausschnitt wurde auf der Fotobuchseite abgelegt und kann z. B. vergrößert werden.

Den Ausschnitt innerhalb des Landkarten-Platzhalter ändern Sie wie bereits bei den Foto-Platzhaltern gesehen. Durch Klicken und Ziehen des mittleren Kreises, verschieben Sie den Ausschnitt. Über den Schieberegler vergrößern Sie den Ausschnitt innerhalb des Landkartenelements. Anders als bei der Variante mit den Anfassern, wird hierbei nicht die Größe der Landkarte verändert, sondern lediglich der Inhalt des Landkartenelements. Aber auch hierbei kann es zu dem Problem der zu geringen Auflösung kommen – achten Sie daher auf die Farbe des Schiebereglers: ist er grün, ist alles in Ordnung, wird er langsam gelb oder sogar rot, sollten Sie die Anpassung überdenken und ein womöglich unbefriedigendes Druckergebnis verhindern.

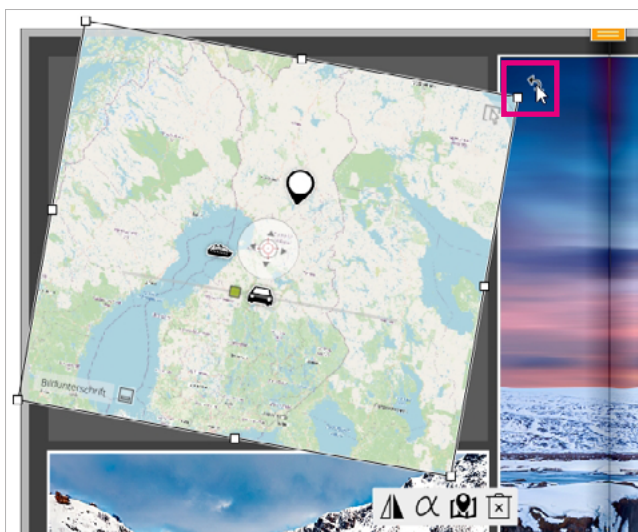


Sie können den gezeigten Inhalt anpassen...

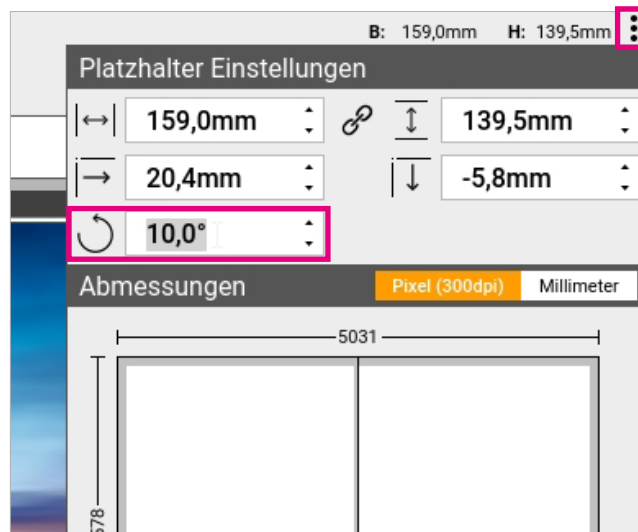


... und den Kartenausschnitt wie ein Foto verschieben.

Über die Punkte an den Ecken der Landkarte können Sie eine Drehung der Landkarte durchführen. Klicken Sie auf solche, ist eine gebogene Linie sichtbar und ziehen Sie diese bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung. Einen exakten Wert für die Drehung können Sie oben rechts über das Menü mit den 3 Punkten eintragen.



Warum nicht mal eine Landkarte etwas drehen?

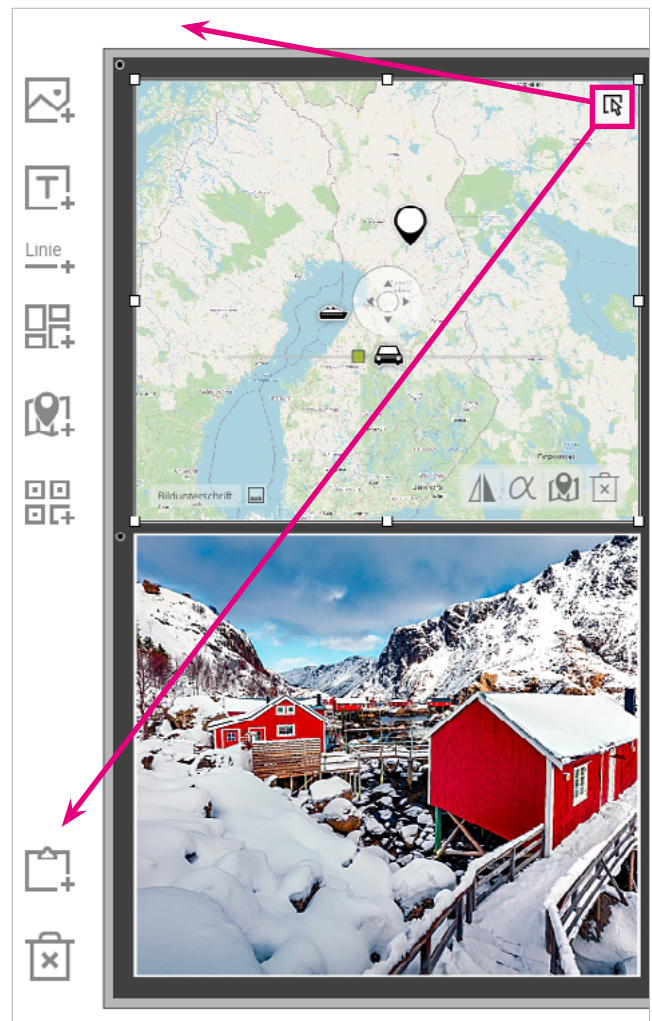


Geben Sie einen exakten Wert für die Drehung ein.

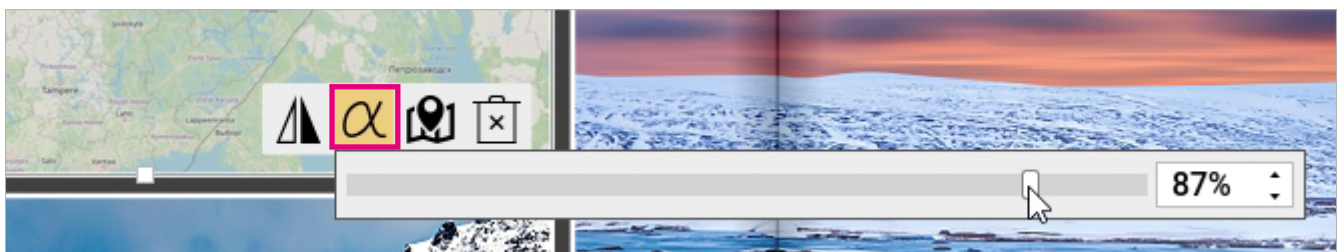
Wenn Ihnen die Drehung letztendlich nicht zusagt, können Sie diese nachträglich wieder gerade richten: Entweder erledigen Sie das auf die gezeigte Weise mit der Eingabe des Wertes. Oder Sie klicken die gebogene Linie an und ziehen mit gedrückter Maustaste in die Richtung, bis die Landkarte gerade gerichtet ist – oder Sie führen einen Doppelklick auf den Punkt über der Ecke aus. Dann dreht DESIGNER 3 die Landkarte zum nächsten festen Drehwert – hier nutzt DESIGNER 3 jeweils 90°-Werte. D.h. wenn die Drehung nur leicht erfolgte, richtet sich die Landkarte bei einem Doppelklick auf die gebogene Linie bei 0° ein. Ist die Drehung etwas „intensiver“, wird hierbei der 90°-Wert angesprungen usw.

Innerhalb der Landkarte werden weitere Symbole eingeblendet. In der oberen, rechten Ecke befindet sich ein Pfeil-Symbol. Dieses können Sie nutzen, um die Landkarte in die Zwischenablage zu ziehen: Klicken Sie dafür auf das Pfeil-Symbol und ziehen Sie damit bei gedrückter Maustaste die Landkarte in den Zwischenablage-Bereich oberhalb der Arbeitsfläche – alternativ dazu können Sie auch auf das Klemmbrett in der unteren, linken Ecke neben der Arbeitsfläche ziehen.

In der unteren, rechten Ecke der Landkarte befinden sich weitere Symbole. Anhand der Dreiecke ist die Spiegelung möglich. Das Alpha-Zeichen dient dazu, die Deckkraft der Landkarte zu ändern. Wenn Sie das Symbol anklicken, erscheint ein Schieberegler – durch Klicken und Ziehen dieses Reglers ändern Sie die Deckkraft bzw. Transparenz der Landkarte. Je geringer der Wert, desto mehr „scheint“ vom Hintergrund durch. Je nach gewähltem Hintergrund kann ein niedriger Wert dazu führen, dass die Landkarte schlecht zu lesen ist. Gleichzeitig handelt es sich aber auch um eine sehr schöne Möglichkeit, eine Landkarte mit einem Foto „verschmelzen“ zu lassen.



Auch Landkarten können in die Zwischenablage abgelegt werden.

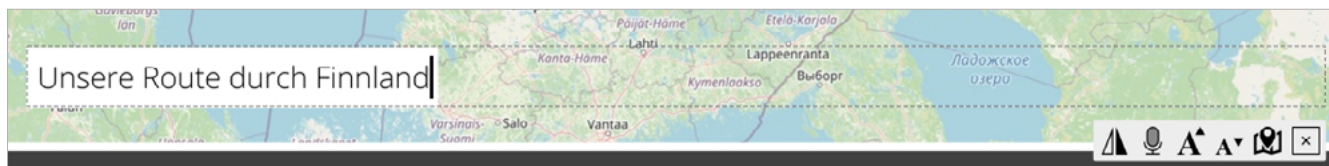


Die Deckkraft der Landkarte lässt sich beeinflussen.

Das benachbarte Symbol einer Landkarte dient dazu, zum Dialogfenster zur Auswahl des Kartenausschnitts zurückzukehren. Das ist immer dann hilfreich, wenn Sie nachträglich ein Symbol einfügen oder entfernen oder aber den Ausschnitt neu festlegen wollen. Um in diese Bearbeitung zu wechseln, können Sie auch einen Doppelklick auf die Landkarte ausführen.

Und das letzte Symbol – der Papierkorb – ist Ihnen schon mehrfach begegnet: hierüber löschen Sie die Landkarte.

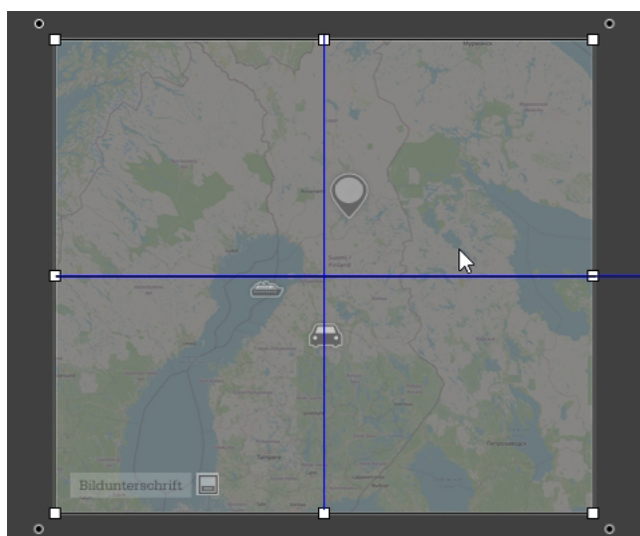
In der unteren, linken Ecke befindet sich – wie auch bei einem Foto-Platzhalter – die Bildunterschrift. Durch einen Doppelklick wechseln Sie in den Textbearbeitungsmodus und können einen Text eingeben. Hierdurch ändern sich auch die Symbole im rechten Bereich: Sie können nun Ihren Text markieren und die Schrift vergrößern (Symbol A mit Pfeil nach oben) bzw. verkleinern (Symbol A mit Pfeil nach unten). Und wenn Sie sich umentscheiden und doch keine Bildunterschrift verwenden möchten, klicken Sie auf das X-Symbol und entfernen eine von Ihnen festgelegte Bildunterschrift.



Auch eine Landkarte kann eine Bildunterschrift verwenden.

LÖSCHEN NICHT NOTWENDIG

Die Bildunterschrift ist – solange mit Bildunterschrift betitelt – nur als Platzhalter anzusehen. Wenn Sie diesen nicht nutzen, also keine Bildunterschrift verfassen, müssen Sie ihn nicht löschen. Beim Druck werden solche leeren, ungenutzten Platzhalter nicht berücksichtigt.

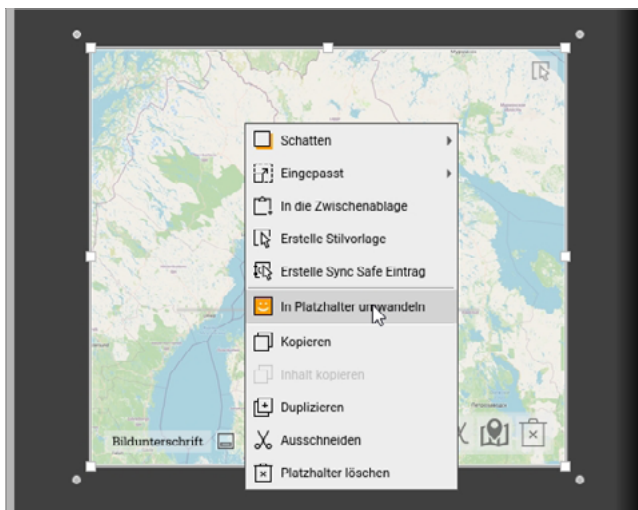


Die Karte wurde verschoben und befindet sich in der Mitte der Fotobuchseite – erkennbar an den beiden kreuzenden Hilfslinien.

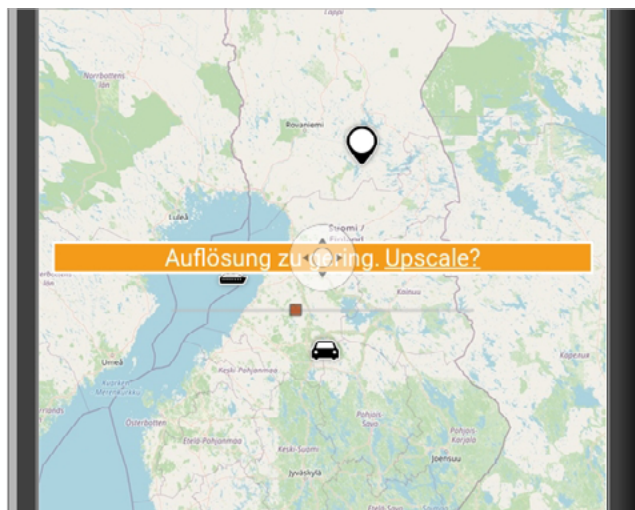
Um die gesamte Landkarte zu verschieben, klicken Sie diese an und ziehen Sie bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle. Beim Verschieben unterstützt Sie DESIGNER 3 in Form von Hilfslinien. So wird je eine Linie sichtbar, wenn Sie die Landkarte vertikal bzw. horizontal positionieren. Sind beide Linien zu sehen, befindet sich die Landkarte genau in der Mitte der Fotobuchseite.

Hier werden Sie sich wundern, dass bei dieser Aktion keine benachbarten Elemente „verdrängt“, also in der Größe angepasst, werden. Dies sogar, obwohl die SmartLayout-Funktion aktiviert ist. Hintergrund hierfür ist, dass ein Kartenausschnitt, den Sie über das Landkarten-Symbol erzeugen, nicht als Platzhalter, sondern als Sticker behandelt wird. Diese Besonderheit haben Sie bereits im Abschnitt Platzhalter umwandeln kennengelernt. Dies ermöglicht Ihnen, die Landkarte beliebig zu vergrößern, zu drehen oder auch als überlappendes Ele-

ment auf ein anderes Foto zu ziehen. Gleichzeitig wird die Landkarte nicht von der Smart-Layout-Funktion „betrachtet“. Wollen Sie allerdings, dass die Anordnung der Landkarte vom SmartLayout übernommen wird, können Sie einen rechten Mausklick auf der Landkarte ausführen und dort den Befehl **In Platzhalter umwandeln** wählen. Je nach vorhandenen Elementen auf der Fotobuchseite, kann dies aber dazu führen, dass die automatische Anpassung zu einer zu geringen Auflösung führt.

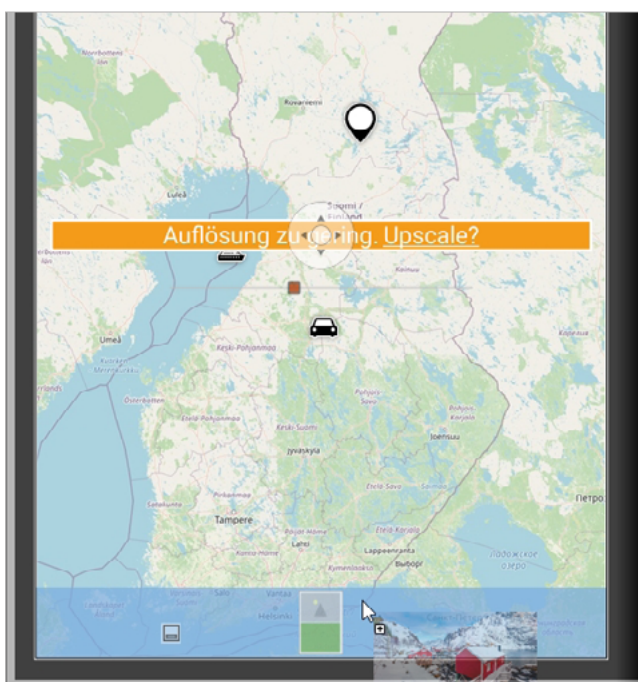


Die Landkarte soll in einen Platzhalter umgewandelt werden...

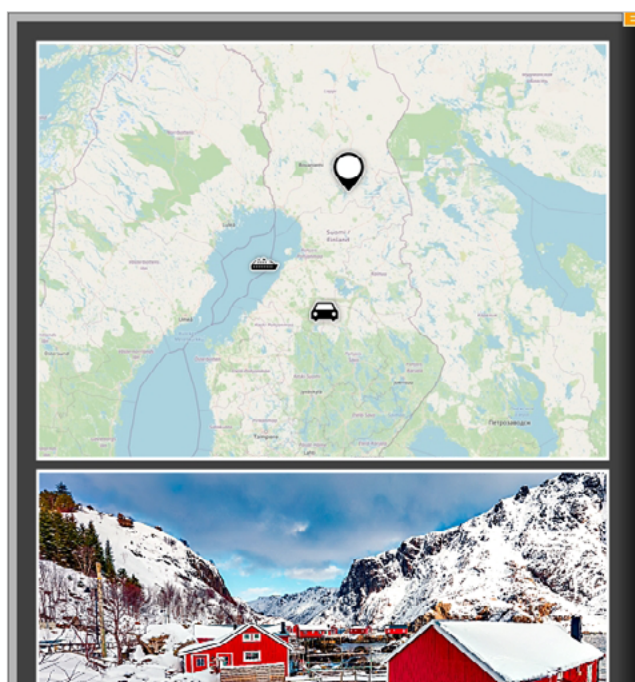


... was zu einer zu geringen Auflösung führen kann.

Da nun die Aufteilung der Seiten durch das SmartLayout übernommen wird, können Sie dieses etwaige „Problem“ einfach lösen: Nutzen Sie die Upscale-Funktion oder ziehen Sie ein weiteres Foto auf die betreffende Fotobuchseite – möglicherweise auch mehrere Fotos. Passen Sie die Seite so lange an, bis die Warnung „Auflösung zu gering“ verschwindet.



Durch das Hinzufügen weiterer Fotos...

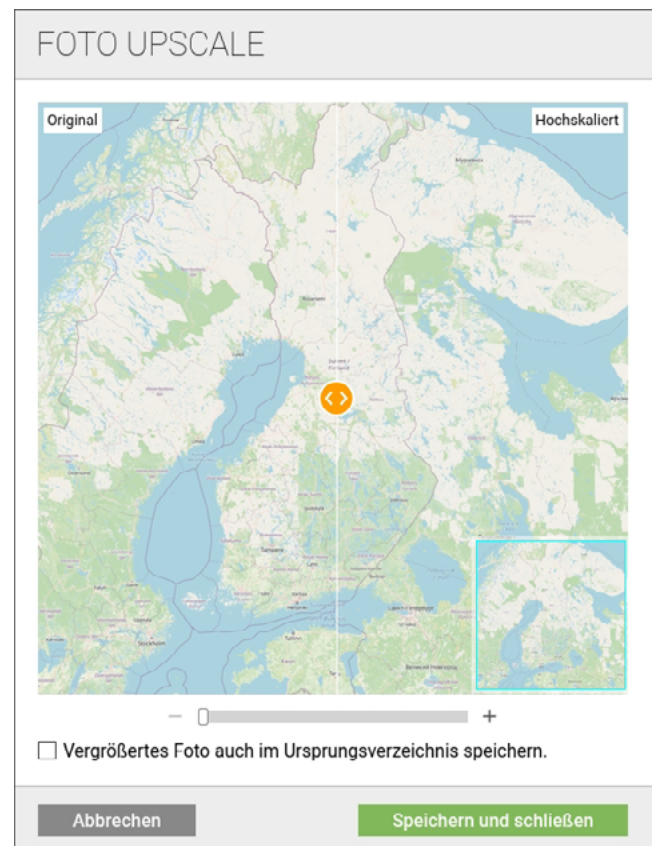
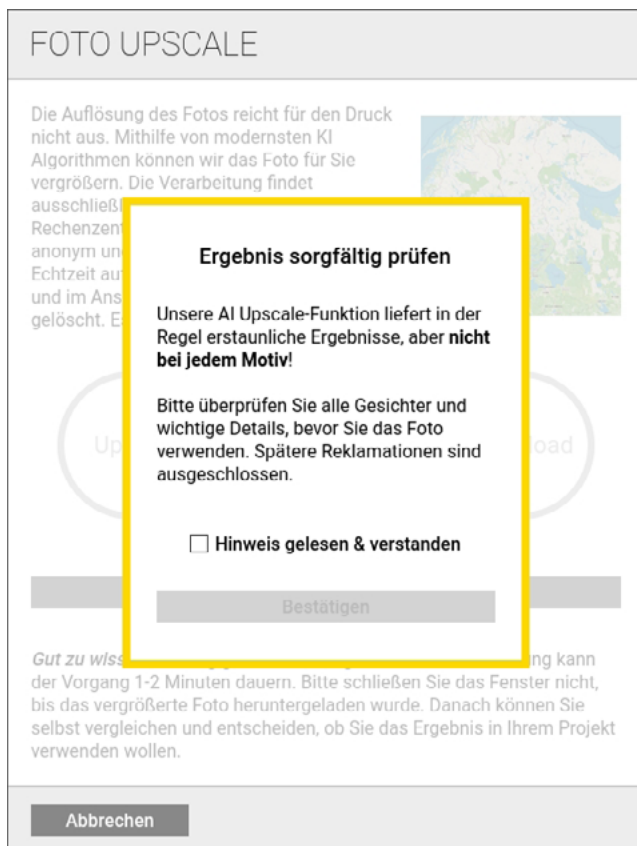


... können Sie das „Auflösungs-Problem“ beheben.

UPSCALE

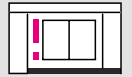
Die KI-Bildvergrößerung (Upscale) in DESIGNER 3 wird Ihnen automatisch vorgeschlagen, wenn die Auflösung eines Fotos zu gering ist. Dabei wird das Foto nicht nur vergrößert, sondern oft sogar verbessert.

Wichtig: Bitte prüfen Sie das Ergebnis sorgfältig, besonders die Gesichter.



Sobald der Hinweis bestätigt wurde, können Sie die Verbesserung starten.

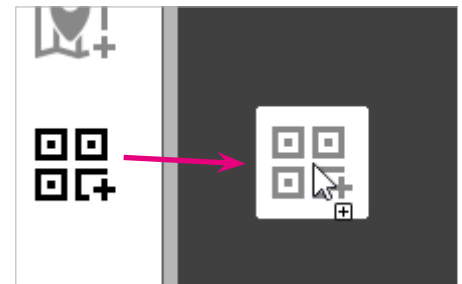
Ihr Fotobuch mit Links versehen – dank QR-Code



Sicherlich kennen Sie die sogenannten QR-Codes, die Sie mit Ihrem SmartPhone aufnehmen können und auf diese Weise einen Link aufrufen. Das QR steht für „quick response“ – auf Deutsch „schnelle Antwort“. Ein QR-Code ist dafür gedacht, weiterführende Informationen anzubieten. Wenn Sie z. B. Fotos einer Kirche in Ihrem Fotobuch einsetzen und es hierzu einen Informationsfilm auf YouTube gibt, den Sie gerne referenzieren wollen – dann sind QR-Codes genau das richtige für Sie. Aber auch, wenn Sie eine eigene Internetseite haben und dem Betrachter Ihres Buches die Möglichkeit einräumen wollen, diese Seite mit wenig Aufwand aufrufen zu können, eignen sich QR-Codes hervorragend.



Auch in DESIGNER 3 stehen Ihnen QR-Codes zur Verfügung, die Sie ganz einfach in Ihr Projekt einfügen können. Klicken Sie dafür auf das QR-Code-Symbol  links neben der Arbeitsfläche und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste direkt auf die gewünschte Stelle Ihrer Fotobuchseite.



Einen QR-Code ziehen Sie wie gewohnt auf die Arbeitsfläche.

Da es sich – genau wie beim Landkarten-Symbol – um einen Sticker handelt, werden Ihnen trotz aktivem Smart-Layout keine Gestaltungsvorschläge angeboten. Lassen Sie den QR-Code einfach auf der Arbeitsfläche „fallen“ – die genaue Position können Sie nachträglich anpassen.

Sobald Sie die Maus loslassen – also den QR-Code „fallen lassen“, erscheint ein Dialogfenster zur Bearbeitung des QR-Codes. Dieser ergibt ja nur dann einen Sinn, wenn Sie ihm eine „Aufgabe“ zuweisen. Diese könnte z. B. eine Internetadresse sein. Tippen Sie diese, angeführt von einem `http://` bzw. `https://` ein.

QR-CODE INHALT

Inhalt eingeben (mindestens 3 Zeichen)
Links müssen mit `http://` oder `https://` beginnen.

Teste Link

Beschreibung

AbbrechenOK

QR-CODE INHALT

`https://das-ist-eine-musterseite.de`

Teste Link

Beschreibung

Hier geht es zur Musterseite

AbbrechenOK

Der QR-Code benötigt einen Inhalt.

Neben der Adresse können Sie auch eine Beschreibung eingeben. Um sicher sein zu können, dass der eingegebene Link auch „gültig“ ist, klicken Sie auf **Teste Link**. Es öffnet sich Ihr Browser (z. B. Firefox, Google Chrome, Safari etc.) und die Seite wird aufgerufen. Wird der gewünschte Inhalt angezeigt, funktioniert der Link. Sollte eine unerwartete Seite angezeigt werden oder gar keine Seite erreicht werden, kontrollieren Sie den Link.

Da solche Links recht lang sein können, ist es empfehlenswert, wenn Sie vorab Ihren Browser starten, die gewünschte Seite aufrufen und dann die Adresse aus der Adressleiste kopieren (z. B. über Strg + C, Mac: Cmd + C) und dann über Strg + V (Mac: Cmd + V) als QR-Code in DESIGNER 3 einfügen.

Wenn Sie den QR-Code-Inhalt mit einem Klick auf OK bestätigen, wird dieser in Ihrem Projekt eingesetzt. Wie auch ein Landkartenausschnitt, können Sie den QR-Code über die Eck-Anfasser in seiner Größe ändern. Auch ein Drehen über die Punkte in den Ecken ist möglich.



Ein QR-Code wurde eingesetzt.

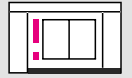
Neben den Anpassungen über die Eckanfasser und die Dreh-Funktionen, erscheinen drei Symbole: Der Stift ermöglicht die nachträgliche Bearbeitung des QR-Code-Inhalts – hierhin gelangen Sie auch durch einen Doppelklick auf den QR-Code. Über die Weltkugel lässt sich der Link testen. Tja, den Papierkorb haben Sie schon oft gesehen – er löscht in diesem Fall den QR-Code.

Wie bereits erwähnt, können Sie die Position des QR-Codes nachträglich ändern: Klicken Sie dafür in den QR-Code und ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle. Um den QR-Code auf einer anderen Seite zu verwenden, klicken Sie ihn an und ziehen Sie ihn in den Bereich Zwischenablage – auch das haben Sie in den vorangegangenen Abschnitten und Kapiteln kennengelernt.

LINKS MIT KURZER LEBENSZEIT

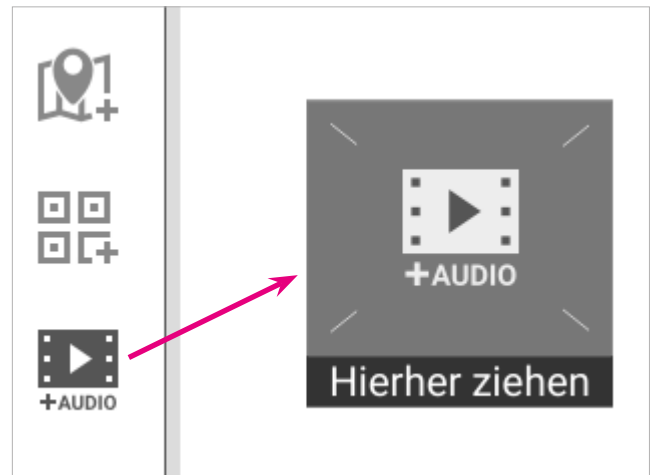
Bitte berücksichtigen Sie, dass es Links mit kurzer Lebensdauer gibt, d.h. diese sind entweder nach kurzer Zeit nicht mehr erreichbar oder zeigen zu einem späteren Zeitpunkt andere Inhalte. Wenn Sie z. B. den Link nutzen, der auf einen aktuellen Artikel einer Online-Zeitung verweist, ist die Gefahr recht hoch, dass dieser in Kürze durch andere Inhalte ersetzt wird.

Audio/Video ins Projekt einfügen



Fotobücher sind die perfekte Möglichkeit, um unvergessliche Ereignisse festzuhalten, zu teilen und zu bewahren. Da praktisch jeder eine gute Videokamera in der Hosentasche dabei hat, gehören kurze Videos mit dem Smartphone inzwischen dazu – und deshalb auch in jedes Fotobuch! Und weil man Videos nicht drucken kann, bietet DESIGNER 3 eine smarte Lösung dafür: VIDEO IM PROJEKT.

Sie können Videoclips (oder Audio) einfach ins Projekt ziehen und zu einem festen Bestandteil Ihrer Gestaltung machen. Fügen Sie den neuen Platzhalter wie gewohnt ein: Klicken Sie auf das Symbol  links neben der Arbeitsfläche und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste in Ihr Projekt. Nun ziehen Sie das gewünschte Video auf den Audio-/Video-Platzhalter. Wählen Sie danach den Teil des Videos aus, der abgespielt werden soll. Fertig. Alles Weitere geschieht wie von Zauberhand – ganz automatisch, sobald Sie Ihr Projekt bestellen.

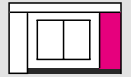


Einen Audio-/Video-Platzhalter können Sie ganz einfach über das Symbol in Ihr Projekt ziehen.

Weitere Infos finden Sie unter:

<http://fotobuch.de/video-im-projekt>

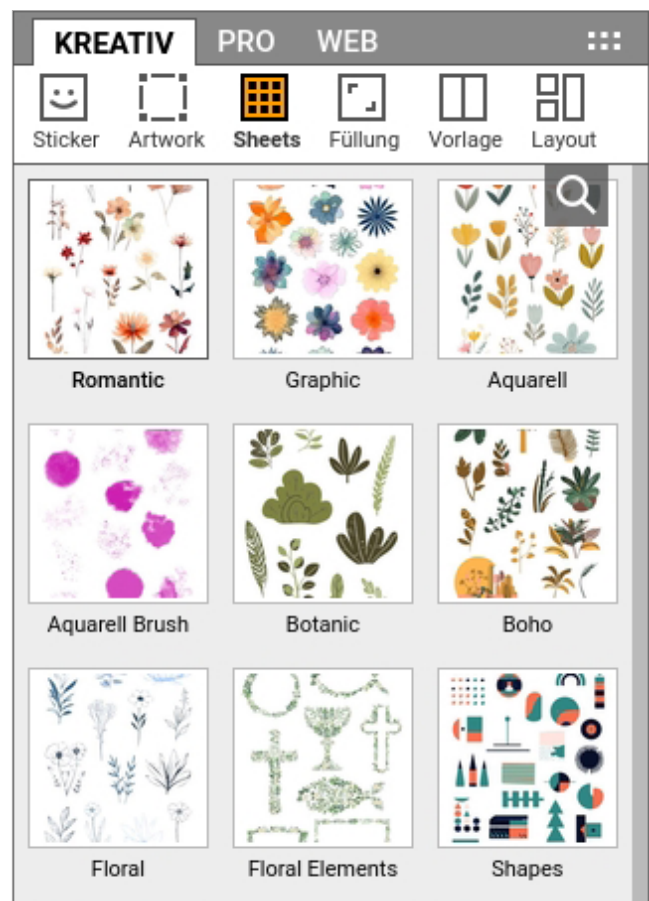
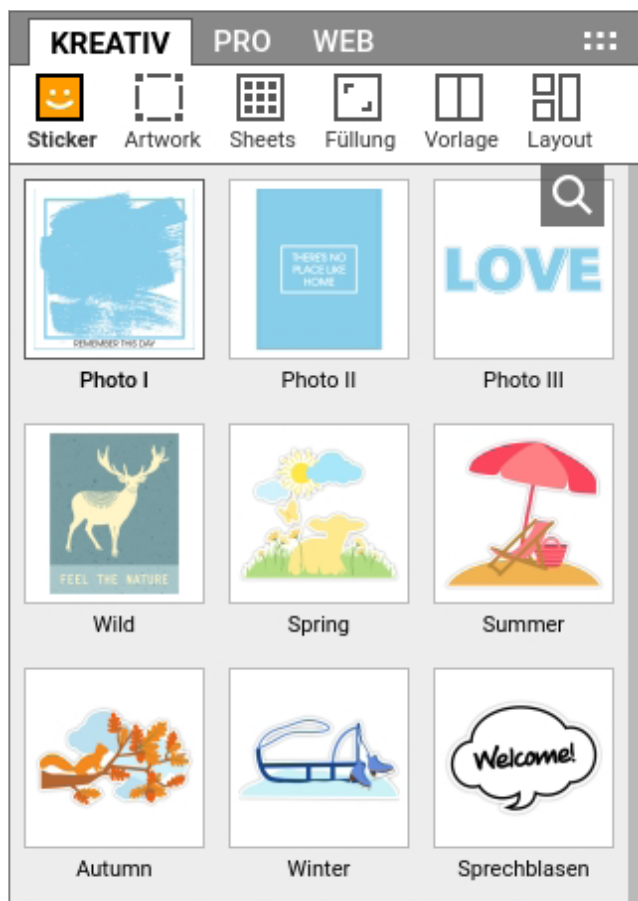
Sticker und Sheets verwenden



Der Begriff Sticker ist in diesem Kapitel sowie im Kapitel *Fotobuchseiten – Fotos einsetzen & entfernen* mehrfach gefallen. Gemeint sind damit Elemente, die einem Aufkleber ähneln und auf einer Fotobuchseite frei platziert werden können – auch wenn die SmartLayout-Funktion aktiv ist. Die Sheets sind digitale Stickerbögen, die aufeinander abgestimmte Grafiken (also Sticker) enthalten.

Sie haben bisher gesehen, dass Sie einen Fotoplatzhalter in einen Sticker umwandeln können und dass eine Landkarte über das Symbol bzw. ein QR-Code als Sticker angesehen wird. Doch damit nicht genug: DESIGNER 3 bietet Ihnen eine Vielzahl von Stickern an, die Sie über die Kreativ-Sidebar – und dort im Reiter **Sticker** – aufrufen können.

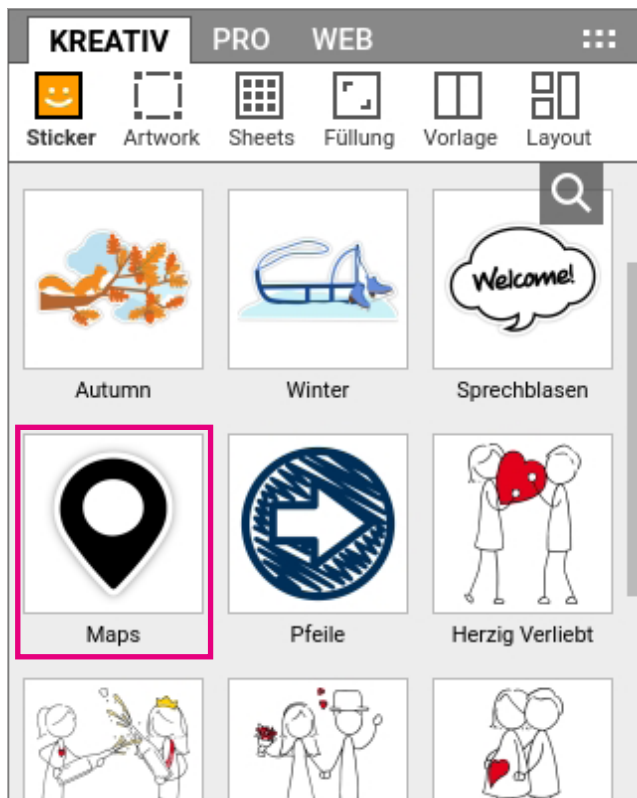
Sticker & Varianten



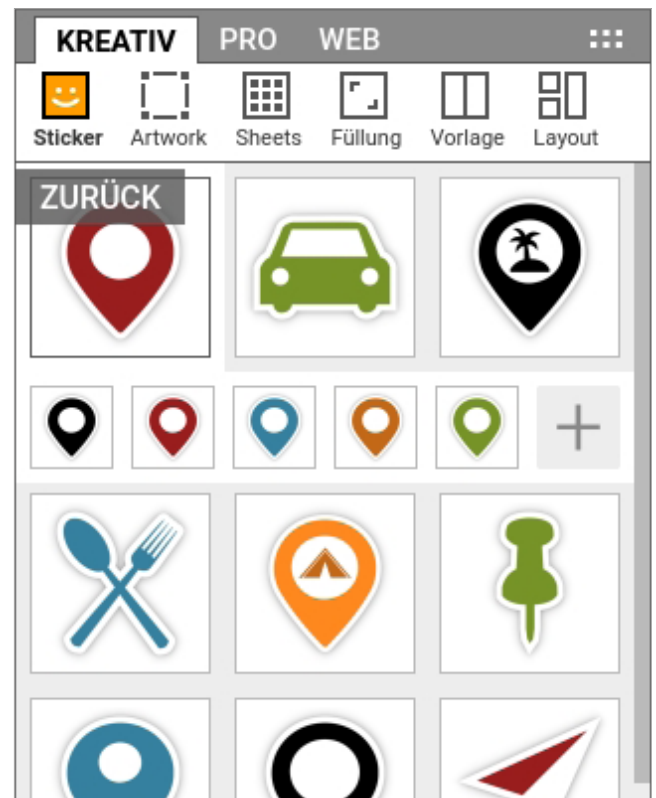
In der Kreativ-Sidebar liegen viele Sticker für Sie parat. Bei den Sheets stehen abgestimmte „Stickerbögen“ zur Auswahl.

Wenn Sie den Reiter **Sticker** im Kreativ-Tab durch Klick auf  einblenden, erwartet Sie eine Anzeige vieler Stickerkollektionen, z. B. Etiketten, Outdoor etc. Jede Kollektion ist mit einem Namen versehen.



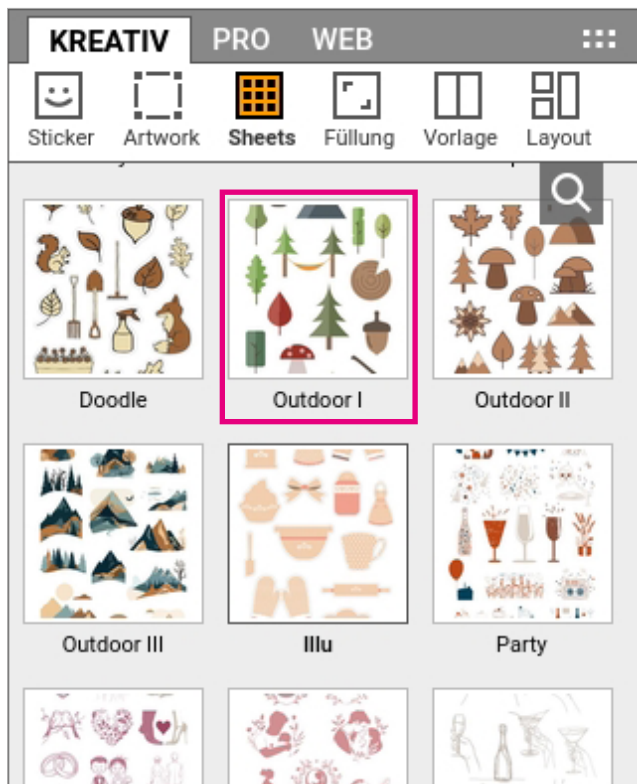


Jede Stickerkollektion hat einen Namen.



Durch einfachen Klick gelangen Sie zu den enthaltenen Stickern der Kollektion.

Durch Klick auf  gelangen Sie zu den Stickerbögen (**Sheets**). Jede Kollektion ist auch hier mit einem Namen versehen.



Jede Sheetkollektion hat einen Namen.



Durch einfachen Klick gelangen Sie zu den enthaltenen Sheets der Kollektion.

Wenn Sie eine Stickerkollektion anklicken, werden die enthaltenen Sticker eingeblendet. Viele Sticker liegen wiederum in verschiedenen Farbzusammenstellungen vor. Diese werden durch Klick auf eine Variation eingeblendet. Um sich ein besseres Bild über einen Sticker zu verschaffen, fahren Sie einfach mit der Maus über den gewünschten Sticker – dieser wird dann vergrößert eingeblendet.



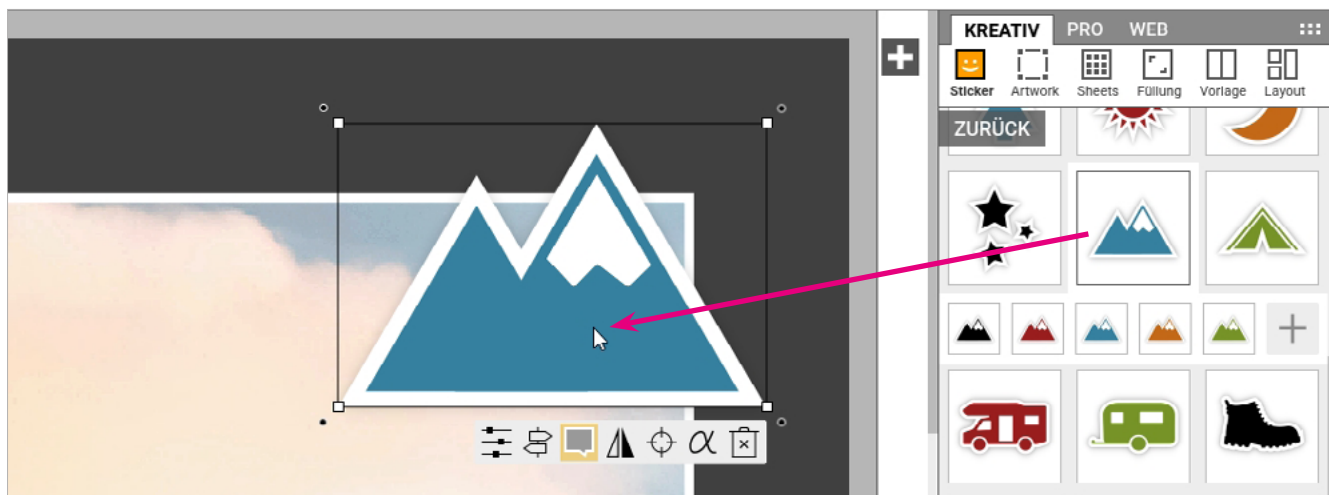
Fahren Sie mit der Maus über einen Sticker, um ihn vergrößert betrachten zu können.



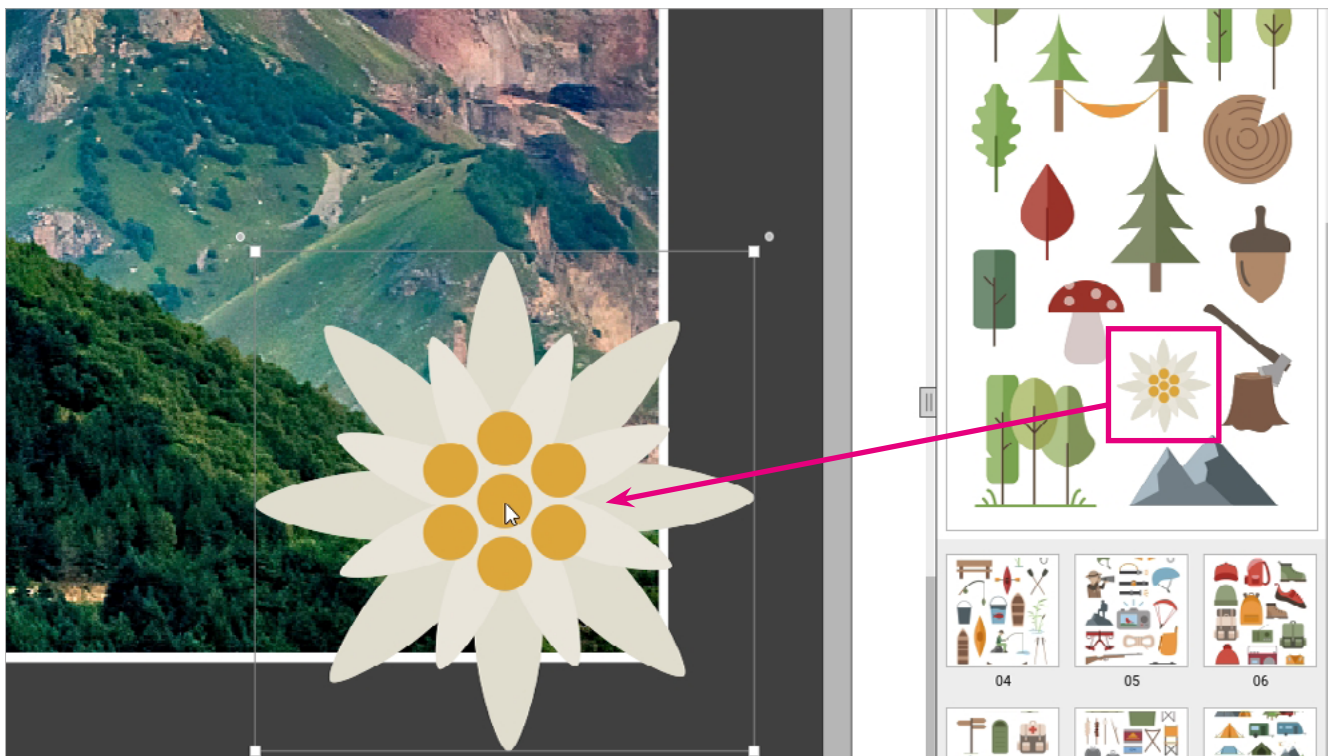
Beim Fahren mit der Maus über ein Sheet, wird eine Vorschau der Elemente vergrößert angezeigt.

Sticker ins Fotobuch ziehen

Wenn Sie sich für einen Sticker entschieden haben, können Sie diesen mit der Maus anklicken und bei gedrückter Maustaste auf eine Fotobuchseite ziehen. Wie auch bei einem Landkartenausschnitt oder einem QR-Code, wird der Sticker mit Eck-Anfassern versehen, über die Sie die Größe festlegen können. Auch die gebogenen Linien, die sich jeweils an den Ecken befinden werden angeboten. Somit ist es auch möglich, Sticker zu drehen. Daneben werden bei ausgewähltem Sticker mehrere Symbole im unteren Bereich eingeblendet.



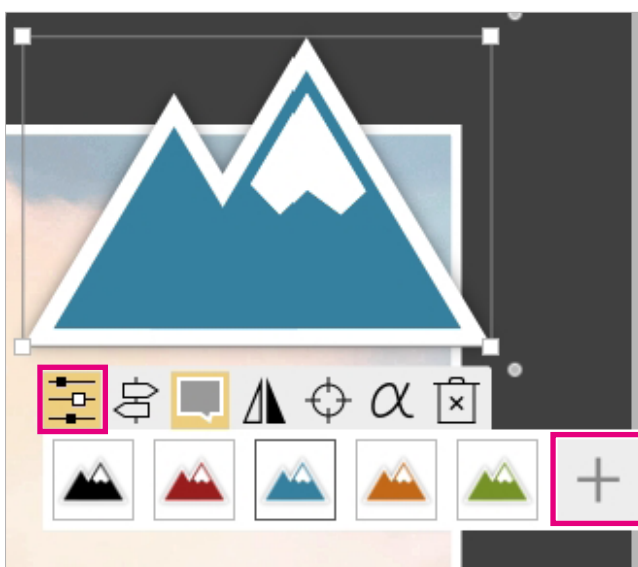
Ein Sticker wurde auf die Fotobuchseite gezogen.



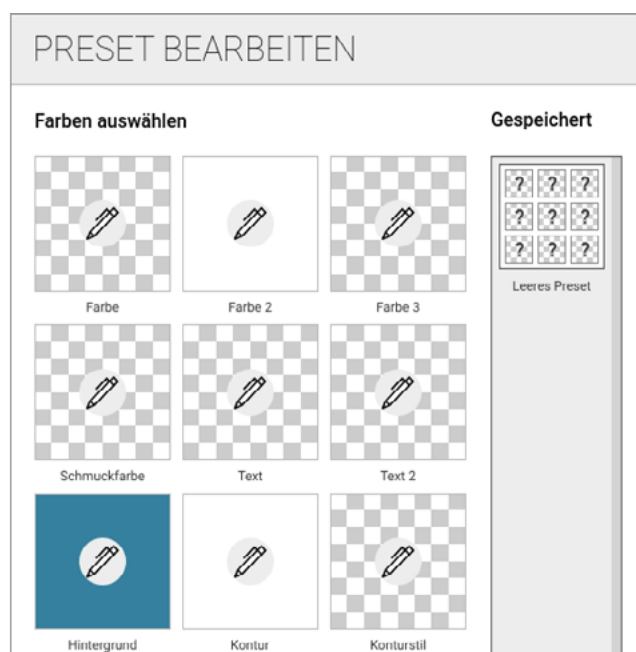
Sheet-Elemente werden aus dem Sheet heraus ins Projekt gezogen.

Farben des Stickers anpassen

Über einen Klick auf die Schieberegler werden verschiedene Farbvarianten eingeblendet – daneben erscheint auch ein Plus, das es Ihnen ermöglicht, auf die Farben des Stickers individuell einzuwirken. Wenn Sie das Plus anklicken, öffnet sich das Dialogfenster zum Anlegen einer Farbvariante. Hier werden alle Farben als Feld angezeigt, die im aktiven Sticker verwendet werden.

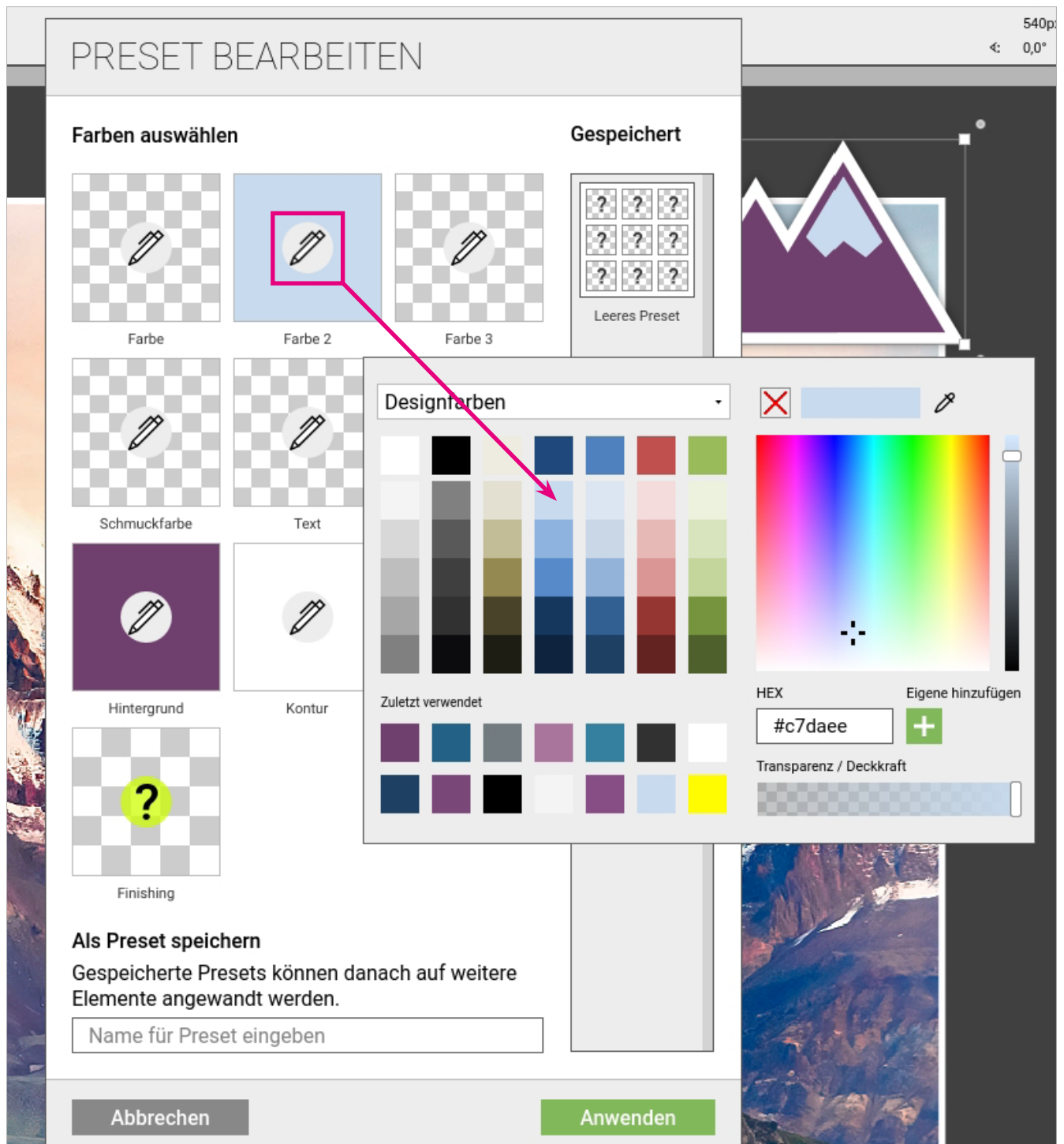


Neben den Farbvarianten können Sie auch das Plus anklicken...



... das das Dialogfenster Preset bearbeiten aufruft.

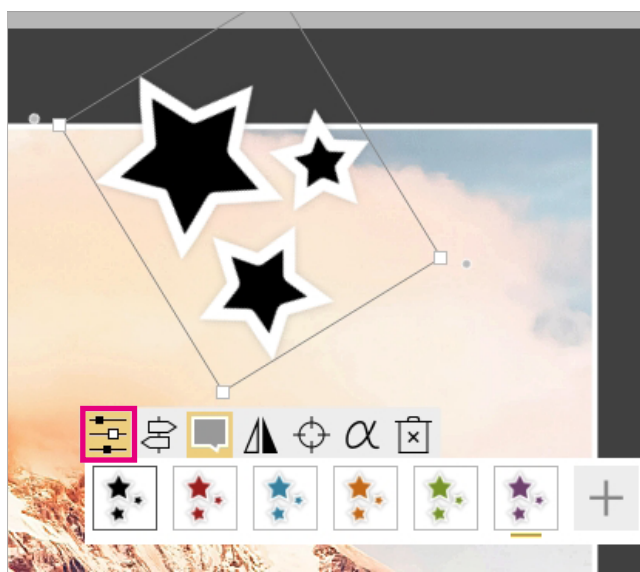
Durch Klick auf eines dieser Felder wird eine Farbpalette eingeblendet. Das größere Feld nutzen Sie, um die Grundfarbe zu bestimmen. Hierfür klicken Sie auf die gewünschte Farbe oder klicken und ziehen das Fadenkreuz zur gewünschten Farbe. Die somit ausgewählte Farbe erscheint rechts oben als Farbfeld. Neben der Grundfarbe können Sie über den schmalen Farbstreifen die Helligkeit festlegen. Klicken Sie dafür in die Farbleiste und ziehen Sie bei gedrückter Maustaste nach oben, um einen helleren Ton zu erreichen oder nach unten, um einen dunkleren Farbton zu erreichen. Jede Farbänderung wirkt sich auch direkt auf den aktiven Sticker aus. Somit müssen Sie nicht jede Änderung bestätigen, um sich das Ergebnis anschauen zu können.



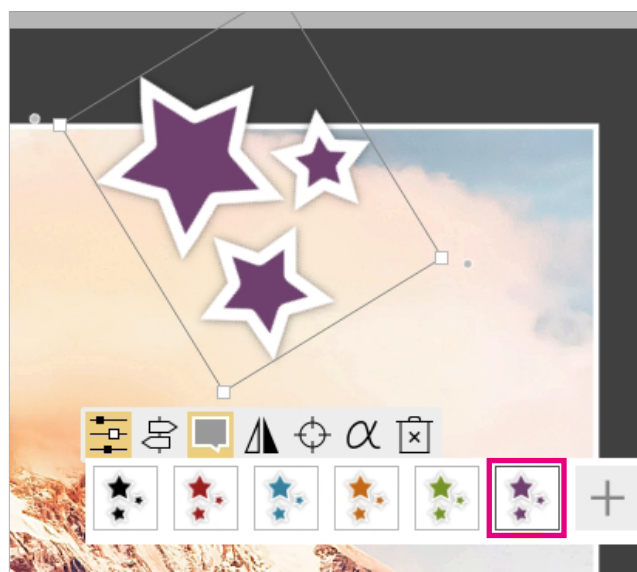
Bestimmen Sie die Farbe für einen Sticker-Bestandteil.

Statt die Farbe über das Farbfeld und die Farbleiste festzulegen, können Sie auch die Pipette nutzen. Wenn Sie diese anklicken, wird der Mauszeiger zu einer Pipette. Wenn Sie damit über Ihre Fotobuchseite fahren, wird der Bereich vergrößert angezeigt und ein Farbfeld eingeblendet. Sie nehmen über diese Funktion die Farbe auf, die sich unter der Pipette, also unter dem Mauszeiger, befindet. Wenn Sie einen Mausklick ausführen, wird die aufgenommene Farbe verwendet. So können Sie auf sehr schnelle Weise Farben verwenden, die bereits auf der Fotobuchseite vorkommen. Sie erreichen somit ein farbharmonisches Ergebnis. Ein Klick auf **Anwenden** bestätigt die Farbauswahl und Sie kehren zum Starbildschirm zum Anlegen einer Farbvariante zurück. Hier können Sie ein weiteres Feld anklicken und die Farbe bestimmen. Falls Sie die individuell zusammengestellten Farben auch bei anderen Stickern anwenden wollen, können Sie im unteren Bereich des Startdialogfensters einen Namen eingeben. Wenn Sie dann auf die Schaltfläche **Speichern und Anwenden** klicken, werden die Farben endgültig angewendet.

Wenn Sie anschließend einen weiteren Sticker in einem Fotobuch verwenden, können Sie diesen mit der gespeicherten Farbvariante belegen. Hierfür wechseln Sie über einen Klick auf die Schieberegler zum Plus, der Sie in das Dialogfenster zum Anlegen des Farbsets bringt. Hier schieben Sie das gespeicherte Farbsset aus der Leiste im rechten Bereich auf die Felder im Bereich Farben auswählen. Die Farben werden daraufhin angewendet.



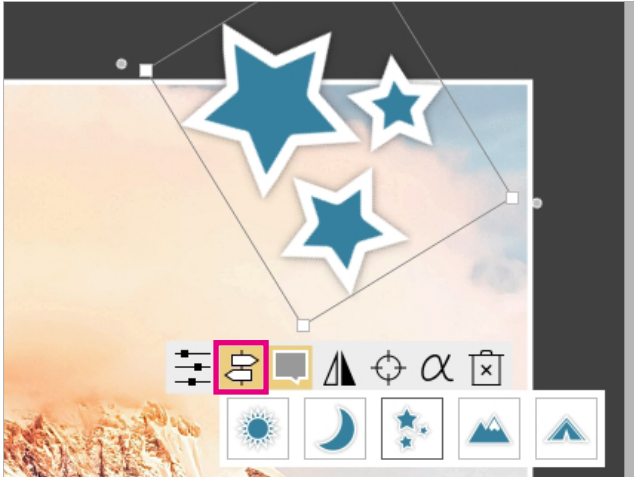
Ein weiterer Sticker soll die Farben des gespeicherten Farbsets erhalten...



... durch Klicken und Ziehen in den mittleren Bereich des Dialogfensters werden die Farben angepasst.

Varianten nachträglich wählen

Das Symbol mit den Straßenschildern können Sie nutzen, um sich Varianten des aktiven Stickers anzeigen zu lassen. Durch Klick auf eine der eingblendeten Varianten wird der bestehende Sticker ersetzt.

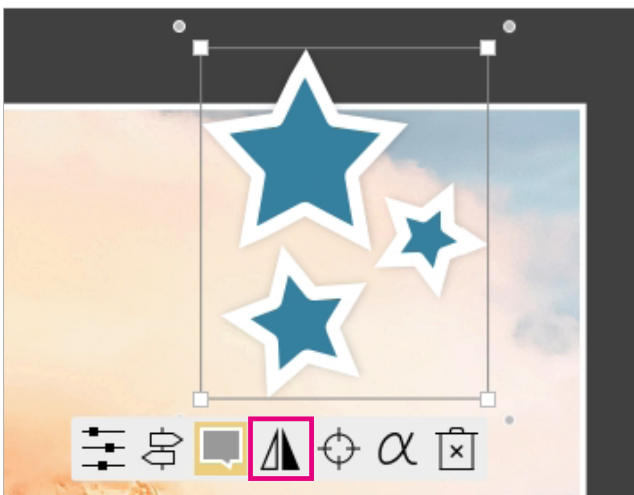


Eine Variante eines Stickers wird als Ersatz gewählt.

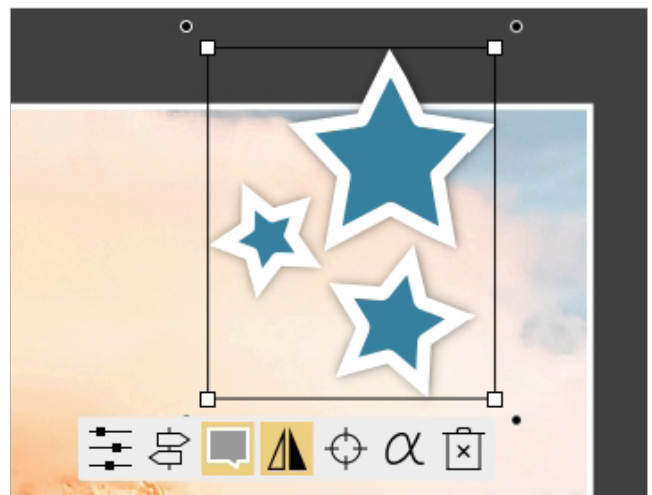


Sticker anpassen

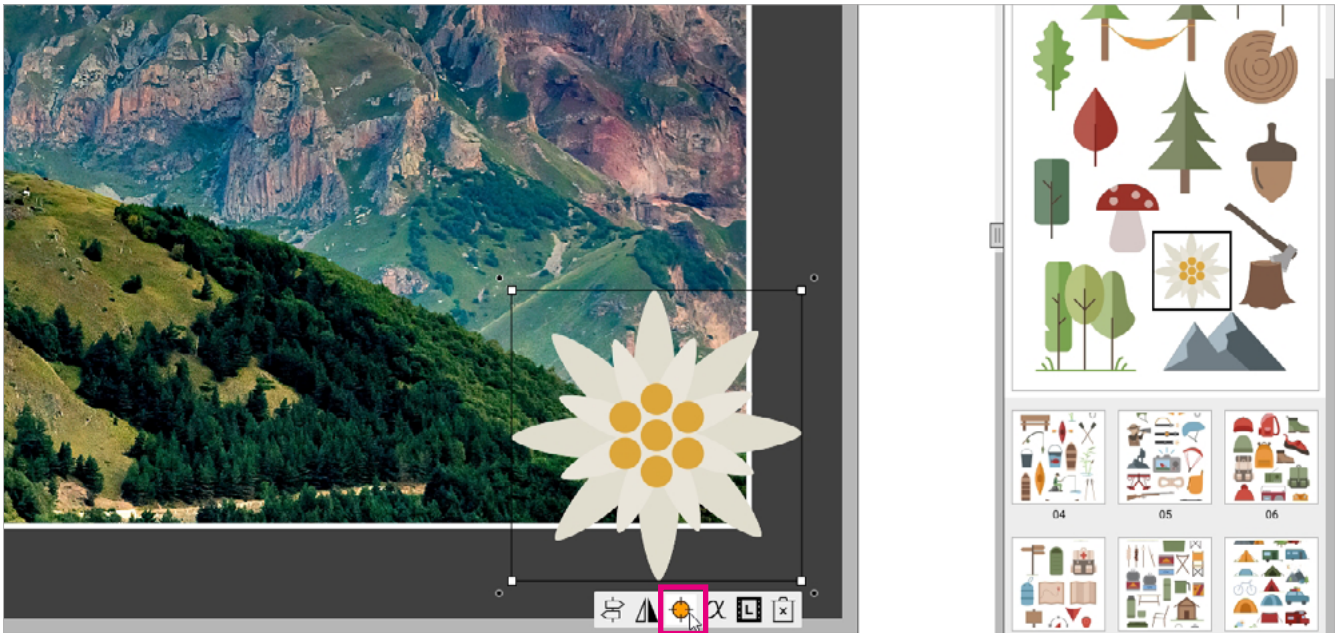
Über das Symbol mit den zwei aneinandergestellten Dreiecken können Sie den Sticker horizontal spiegeln. Sticker, die Texte beinhalten, verfügen nicht über dieses Symbol. Damit soll vermieden werden, dass Sie einen Text spiegeln, der dann nicht mehr zu lesen ist.



Der Sticker wurde horizontal gespiegelt.

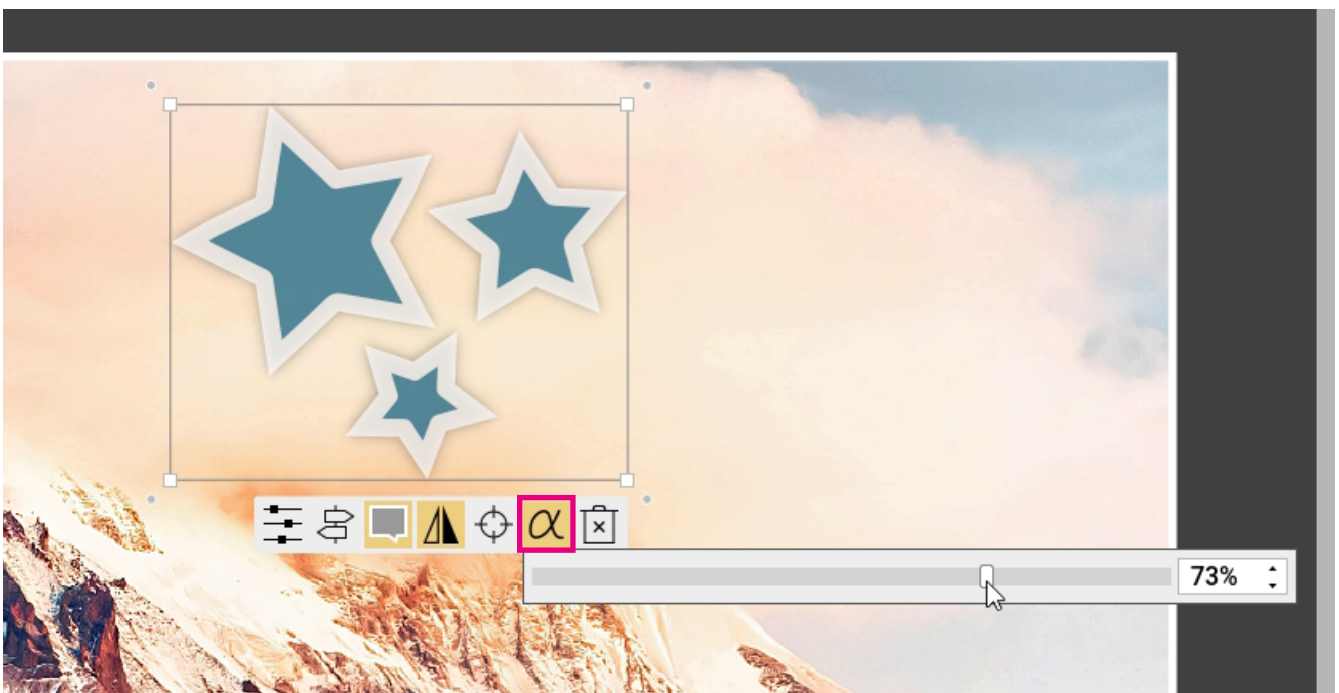


Sehr hilfreich ist das Fadenkreuz-Symbol: Wenn Sie dieses anklicken, „springt“ DESIGNER 3 zum benutzten Sticker in der Kreativ-Sidebar. Der „Treffer“ wird daraufhin mit einem blinkenden Rahmen versehen. Durch dieses „Aufspüren“ der Quelldatei, können Sie sehr schnell ähnliche Sticker entdecken und diese möglicherweise als bessere Alternative ansehen und in das Projekt ziehen.



Über das Fadenkreuz-Symbol wird zur Quelle des Stickers oder Sheet-Elements gesprungen.

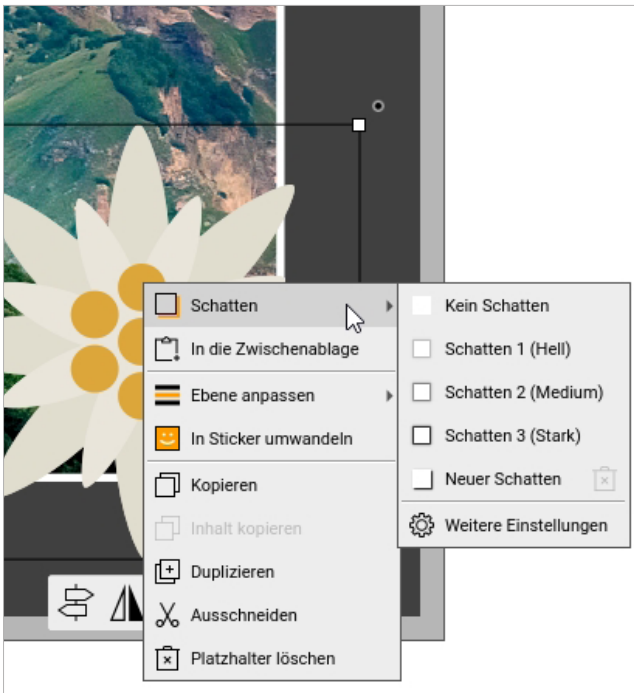
Das Alpha-Symbol haben Sie bereits kennengelernt: Sie regeln hierüber die Deckkraft des aktiven Stickers. Durch einen Klick wird ein Schieberegler eingeblendet, den Sie durch Klicken und Ziehen nach links ziehen können, wodurch die Deckkraft reduziert wird. Je weiter Sie nach links ziehen, desto transparenter wird der Sticker und verschmilzt mit dem darunterliegenden Hintergrund. Und auch hier wieder: Der Papierkorb. Wenn Sie diesen anklicken, entfernen Sie den Sticker.



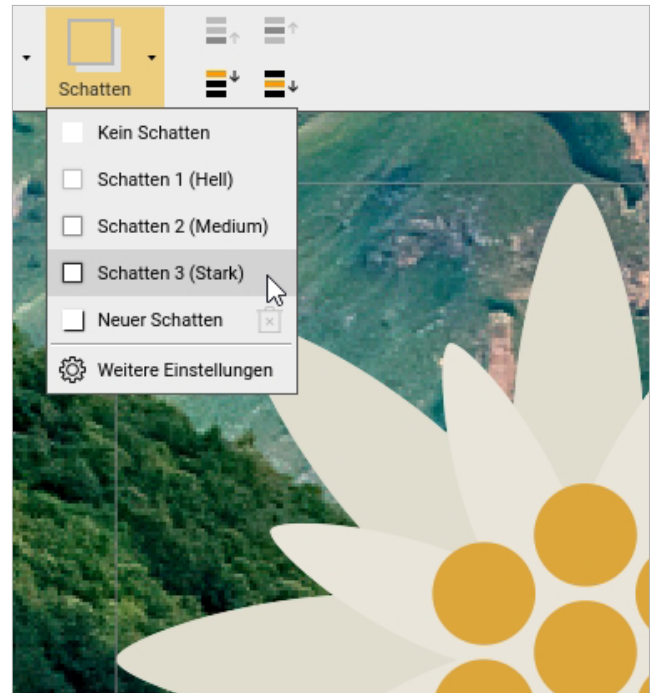
Die Deckkraft des Stickers wurde reduziert.

Sticker mit Schatten belegen

Damit Sticker etwas plastischer wirken, können Sie einen Schatten zuweisen. Manche Sticker verfügen bereits in der Grundeinstellung über diese erweiterte Formatierung. Den Schatten, auch Schlagschatten genannt, erreichen Sie auf zwei Wegen: Entweder Sie führen einen rechten Mausklick auf einen Sticker aus, oder Sie klicken, bei ausgewähltem Sticker, auf das Symbol **Schatten** in der Funktionsleiste. Sie haben jeweils vier Optionen zur Auswahl: Entscheiden Sie sich für keinen Schatten oder für einen feinen bis starken Schatten.



Ein Sticker kann über einen rechten Mausklick einen Schatten erhalten...



... oder über das Symbol Schatten in der oberen Funktionsleiste.



Der Sticker links mit einem starken Schatten, der rechte Sticker ohne Schatten.

Neben diesen Optionen können Sie aber auch auf **Weitere Einstellungen** klicken. Sie gelangen dadurch in das Dialogfenster **Schatten**, wo Sie die Lichtquelle und die dadurch ergebene **Richtung** des Schattenwurfs festlegen können. Voraussetzung hierfür ist, dass Sie einen Wert bei **Versatz** einstellen, der größer 0 mm ist. Dieser Versatz gibt an, wie weit der Schatten vom Sticker versetzt angezeigt werden soll. Sobald Sie einen Wert eingegeben haben, erscheint im Richtungskreis eine Linie, die Sie mit gedrückter Maustaste verschieben können. Da der Effekt direkt angewendet und somit beim Sticker sichtbar ist, ist es empfehlenswert, das Dialogfenster **Schatten** so zu verschieben, dass es den aktiven Sticker nicht überdeckt. Die **Stärke** des Schattens wirkt sich wie folgt aus: Je geringer der Wert ist, desto „härter“ wirkt der Schatten. Höhere Werte erzeugen einen weicheren Schein. Über das Klappmenü **Farbe** können Sie eine Farbe für den Schatten festlegen. Auch hier lassen sich Farben über die Farbpipette aufnehmen. Die **Deckkraft** regelt die Transparenz des Schattens. Wollen Sie einen ganz feinen, kaum sichtbaren Schatten erzeugen, reduzieren Sie die Deckkraft.

Falls Sie mehreren Stickern einen Schatten zuweisen wollen, können Sie die gemachten Einstellungen als Vorlage (Preset) speichern. Dafür tragen Sie einen eindeutigen Namen in das Feld **Name für Preset eingeben** ein. Sie können dann später direkt auf diese Vorlage zugreifen, wenn Sie einem Sticker einen Schatten zuweisen wollen.

DAS KOMMT IHNEN BEKANNT VOR?

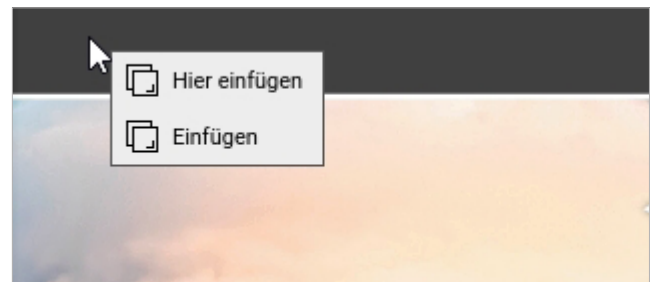
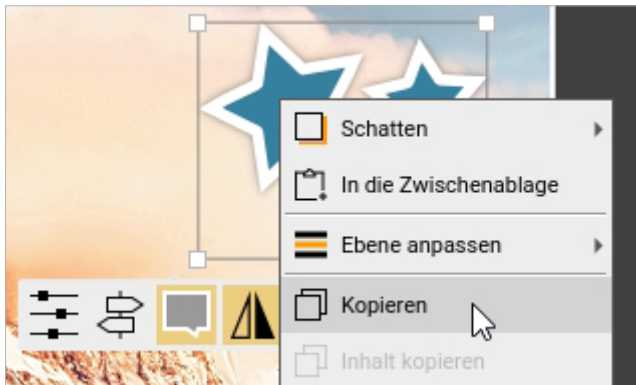
Im Kapitel *Mit Texten arbeiten* haben Sie im Abschnitt *Textbox formatieren* bereits den Schatten kennengelernt. Vorlagen, die Sie dort gespeichert haben, können auch auf Sticker angewendet werden – und umgekehrt. Somit erzeugen Sie individuelle Schatten, die aber einheitlich in Ihrem Fotobuch aussehen.

Sticker duplizieren

Es gibt Sticker, die Sie vielleicht mehrfach auf einer Fotobuchseite einsetzen wollen. Gerade wenn Sie diese mit anderen Farben belegt oder einen Schatten zugewiesen haben, ist es sinnvoll, eine Kopie des Stickers anzulegen. Über einen rechten Mausklick können Sie durch Klick auf **Kopieren** genau solch eine Kopie anlegen. Um diese dann als zweiten Sticker auf der Fotobuchseite abzulegen, klicken Sie auf einen freien Bereich auf der Arbeitsfläche, führen einen rechten Mausklick aus und wählen **Einfügen**. Alternativ dazu können Sie auch Strg + C (Mac: Cmd + C) drücken, um die Kopie anzulegen und anschließend Strg + V (Mac: Cmd + V) um die Kopie einzufügen. Anschließend klicken Sie in den kopierten Sticker und verschieben ihn durch Klicken und Ziehen an die gewünschte Stelle.

Beim Einfügen gibt es etwas zu beachten: Sie müssen den rechten Mausklick auf einen freien Platz auf der Arbeitsfläche ausführen. Tun Sie dies auf einem Fotoplatzhalter, werden

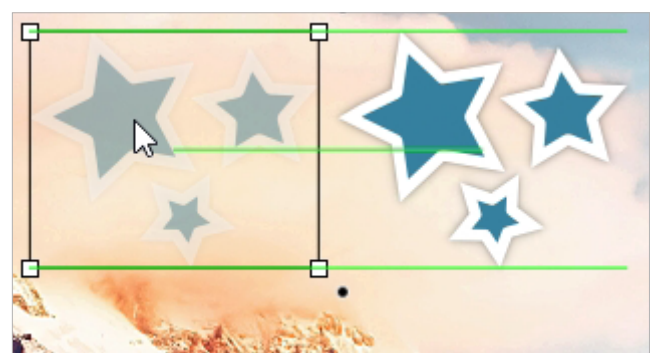
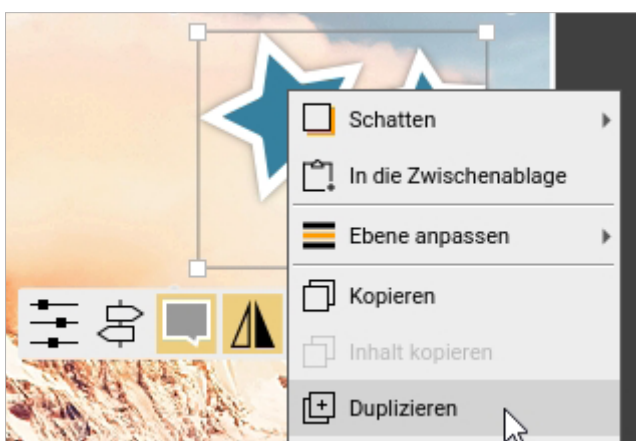
die für diesen Platzhalter relevanten Optionen und Befehle angezeigt. Außerdem erhalten Sie bei rechtem Mausklick auf einen freien Platz zwei Möglichkeiten. Der Befehl **Einfügen** fügt den Sticker an der Position ein, die auch der „Quell-Sticker“ eingenommen hat. Über **Hier einfügen** wird der Sticker dort eingefügt, wo Sie den rechten Mausklick ausgeführt haben.



Sticker können kopiert und an anderer Stelle eingefügt werden.

Das Kopieren von Stickern ist immer dann nützlich, wenn Sie den kopierten Sticker auf einer anderen Fotobuchseite einfügen wollen, es ist somit mit der Zwischenablage von DESIGNER 3 vergleichbar, die Sie selbstverständlich auch für Sticker nutzen können. Sticker- und Sheet-Elemente können zudem auch im Sync Safe gespeichert werden (lesen Sie hierzu den Abschnitt Eigenes Artwork speichern).

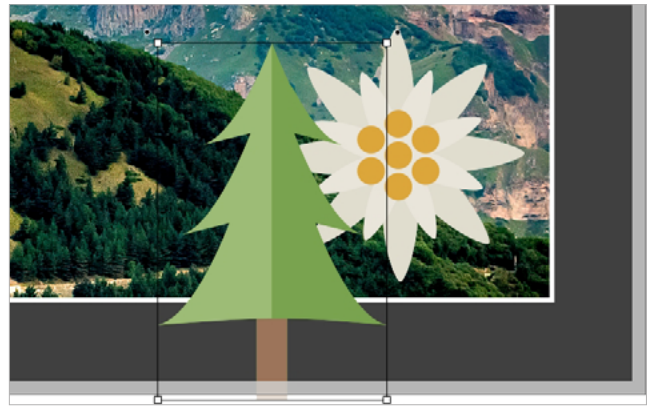
Um ein Duplikat eines Stickers auf der gleichen Fotobuchseite zu erhalten, können Sie den Befehl **Duplizieren** nutzen. Auch diesen können Sie über einen rechten Mausklick auf einen Sticker aufrufen. Er kopiert den aktiven Sticker und fügt gleichzeitig eine Kopie – ein Duplikat – ein. Anschließend können Sie diesen durch Klicken und Ziehen verschieben. Nutzen Sie hier die Hilfslinien, die Ihnen z. B. dabei behilflich sind, den kopierten Sticker in einer Flucht mit dem „Quell-Sticker“ zu platzieren.



Sticker lassen sich auch duplizieren und anschließend positionieren.

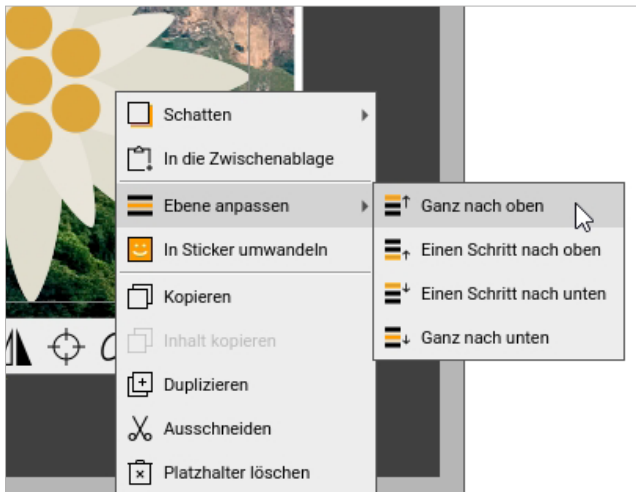
Sticker überlagern

Da Sticker frei positionierbar sind, lassen sich diese auch überlappen. Dabei spielt die Reihenfolge der Ablage eine wichtige Rolle. Überlappen sich zwei (oder mehr) Sticker, wird der zuerst eingefügte Sticker als unterstes Element angesehen, d.h. Sticker, die danach eingefügt wurden, überlagern den ersten Sticker.



Zwei Sticker überlagern sich – der zuletzt hinzugefügte Sticker „liegt“ an oberster Stelle.

Um diese „zeitabhängige“ Reihenfolge zu ändern, können Sie auf das unterste Element einen rechten Mausklick ausführen und den Befehl **Ebene anpassen** ▶ **Ganz nach oben** wählen. Dadurch wird dieser Sticker als oberstes Element angesehen und überlagert damit alle anderen Sticker.



Die Reihenfolge von überlappenden Stickern kann geändert werden.

Alternativ hierzu hätten Sie auch den obersten Sticker mit rechter Maustaste anklicken können und den Befehl **Ebene anpassen** ▶ **Ganz nach unten** nutzen können.

Wenn sich mehrere Sticker überlagern, können Sie die Reihenfolge auch schrittweise ändern. So bewirkt der Befehl **Ebene anpassen** ▶ **Einen Schritt nach oben**, dass ein Sticker der ersten Ebene auf die zweite Ebene steigt und durch Sticker ab der dritten Ebene weiterhin überlagert wird.

Texte in Stickern ändern

Viele der Sticker beinhalten Texte und dadurch wird die Anzahl der Symbole erweitert. Denn bei den Texten handelt es sich nicht um Bilder, sondern um „echte“ Texte. Dadurch ergibt sich die Möglichkeit, diese zu ändern. Standardmäßig ist die Rechtschreibprüfung bei Stickern ausgeschaltet. Durch Klick auf das Symbol mit dem Strich können Sie diese jedoch aktivieren – und zwar für verschiedene deutschsprachige Rechtschreibregeln.



Texte in Stickern können einer Rechtschreibprüfung unterzogen werden.

Ein Text eines Stickers wird beim Überfahren mit der Maus mit einer Farbe hinterlegt. Um solche einen Text zu bearbeiten, führen Sie einen Doppelklick auf diesen aus. Der Text wird dann im Textbearbeitungsmodus angezeigt und kann verändert und formatiert werden. Lesen Sie hierzu auch das Kapitel Mit Texten arbeiten.



Beim Überfahren mit der Maus wird der Text mit einem Hintergrund versehen...



... und kann durch einen Doppelklick zum Textbearbeitungsmodus wechseln.

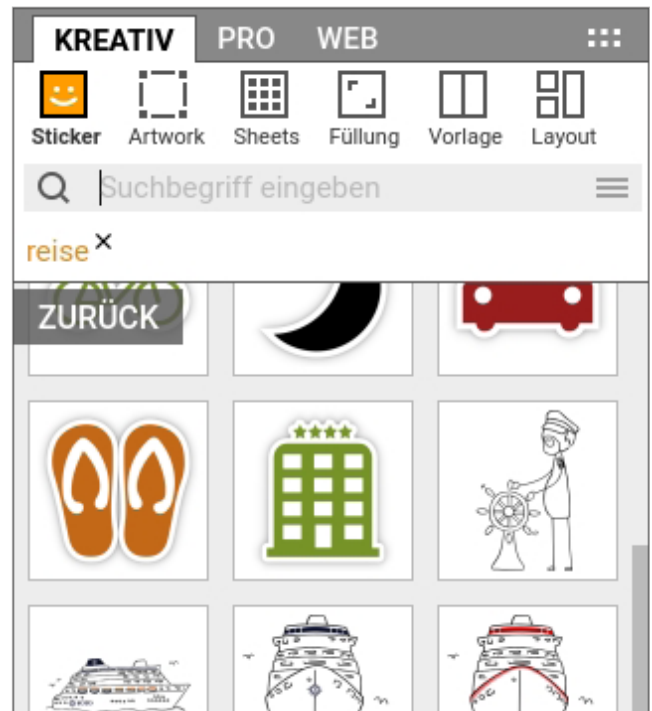
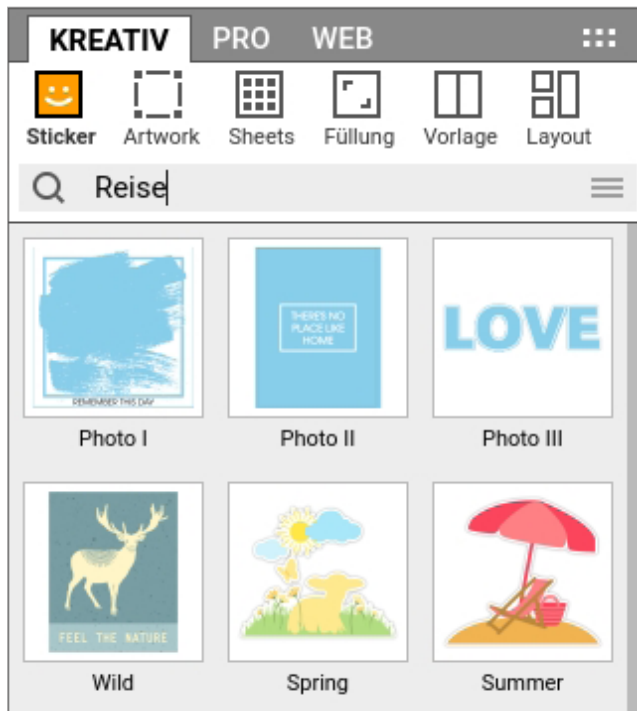


Um den Textbearbeitungsmodus zu verlassen, klicken Sie mit der Maus außerhalb des Textrahmens. Sie kehren dann zur gewohnten Ansicht zurück.

Sticker suchen

Da DESIGNER 3 eine Vielzahl von Stickern bereitstellt, kann es sein, dass Sie recht lange nach einem passenden Sticker suchen müssen. Um Ihnen diesen Zeitaufwand zu nehmen, lassen sich Sticker auch über eine Suchfunktion aufspüren.

Die Suche gestaltet sich sehr einfach: Sie geben den gewünschten Suchbegriff bei der Lupe ein. Wenn Sie dies getan haben, werden mögliche Suchbegriffe eingeblendet. Durch Klick auf einen der vorgeschlagenen Begriffe werden die zutreffenden Sticker angezeigt.



Nach Eingabe des Suchbegriffs, werden Ihnen die Treffer präsentiert.

Sie können anschließend die Ergebnisse betrachten und entscheiden, ob etwas Passendes dabei ist. Ihr Suchbegriff wird unterhalb des Texteingabefeldes angezeigt. Wenn Sie nun einen weiteren Suchbegriff eingeben, wird dieser zusätzlich herangezogen. Das bedeutet: es werden nur Sticker als Ergebnis ausgeworfen, die beide Suchbegriffe erfüllen. Auf diese Weise können Sie eine umfangreiche Ergebnisliste weiter einschränken.

Wenn Sie eine Suche komplett neu erstellen wollen, entfernen Sie vorab die sichtbaren Suchbegriffe durch Klick auf das X.

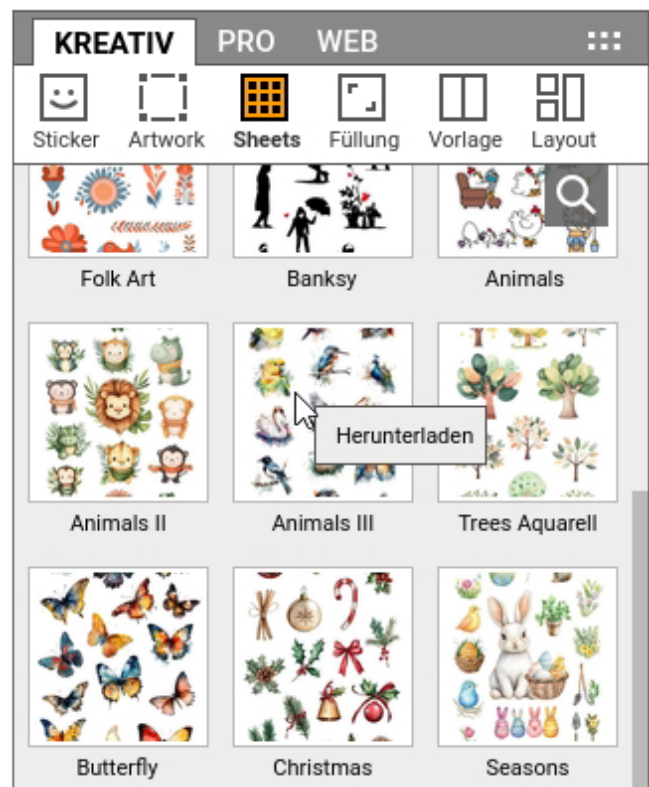
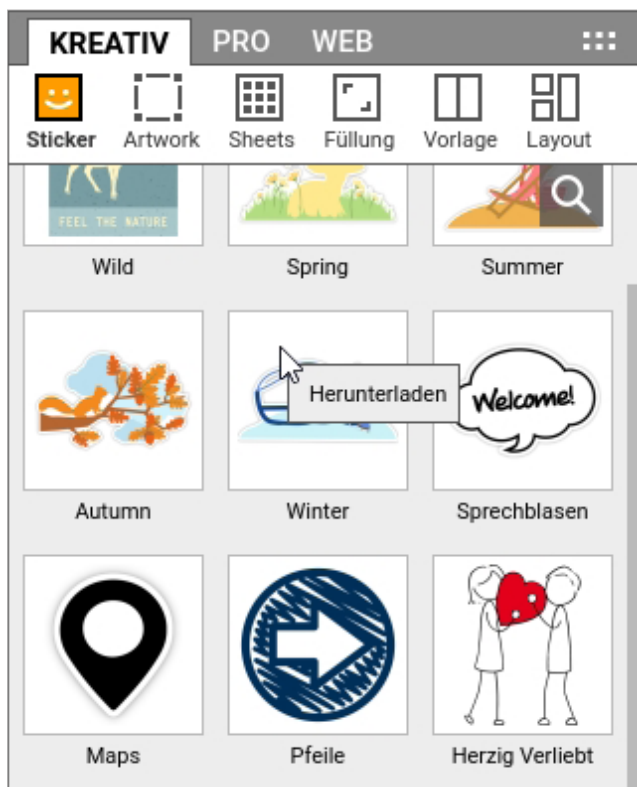


Durch die Vergabe von zwei Suchbegriffen reduziert sich die Ergebnisliste.

Sticker speichern

Wenn Sie eine Stickerkollektion anklicken, ist Ihnen vielleicht aufgefallen, dass die Anzeige der beinhalteten Sticker etwas zeitverzögert erscheint und auch kurz ein Wolkensymbol eingeblendet wird. Auch bei der Suche dauert es kurz, bis die Ergebnisliste eingeblendet wird – und das Wolkensymbol wird auch hier sichtbar.

Der Grund liegt nahe: Da die Vielzahl an Stickern einen gewissen Speicherbedarf hat, werden diese nicht mit der Installation von DESIGNER 3 auf Ihrem System berücksichtigt. Erst wenn Sie sich für eine Stickerkollektion entscheiden, wird auf den Server zugegriffen und die enthaltenen Sticker zur Ansicht geladen. Für diesen Zugriff benötigen Sie eine intakte Internetverbindung. Falls Sie bestimmte Stickerkollektionen häufig nutzen werden, können Sie den Zugriff auf den Server überflüssig machen, indem Sie die betreffende Kollektion herunterladen. Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste auf die Stickerkollektion Ihrer Wahl und wählen Sie **Herunterladen**.



Stickerkollektionen und auch Sheets lassen sich inkl. der beinhalteten Sticker herunterladen.

Beispiele Sheets



Kollektion Animals II



Kollektion Romantic



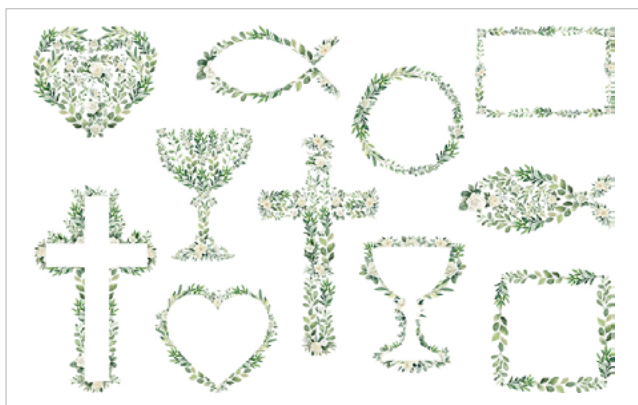
Kollektion Seasons



Kollektion Aquatic



Sheets aus der Kollektion Aquatic



Kollektion Floral Elements



Kollektion Baby II



Kollektion Letters & Numbers



Kollektion Christmas



Sheets aus der Kollektion Christmas

Artwork verwenden



Artworks sind exklusive, professionell gestaltete Designvorlagen, die Sie ganz flexibel in Ihren DESIGNER 3 Projekten einsetzen können – sei es als komplette Seite oder als gestalterisches Element innerhalb Ihres eigenen Layouts. Die umfangreiche Auswahl lässt sich individuell anpassen und bietet so viel kreativen Spielraum für Ihre persönliche Gestaltung.



DESIGNER 3 stellt Ihnen eine Vielzahl an gestalteten Artworks zur Verfügung.

Wie ist ein Artwork aufgebaut?

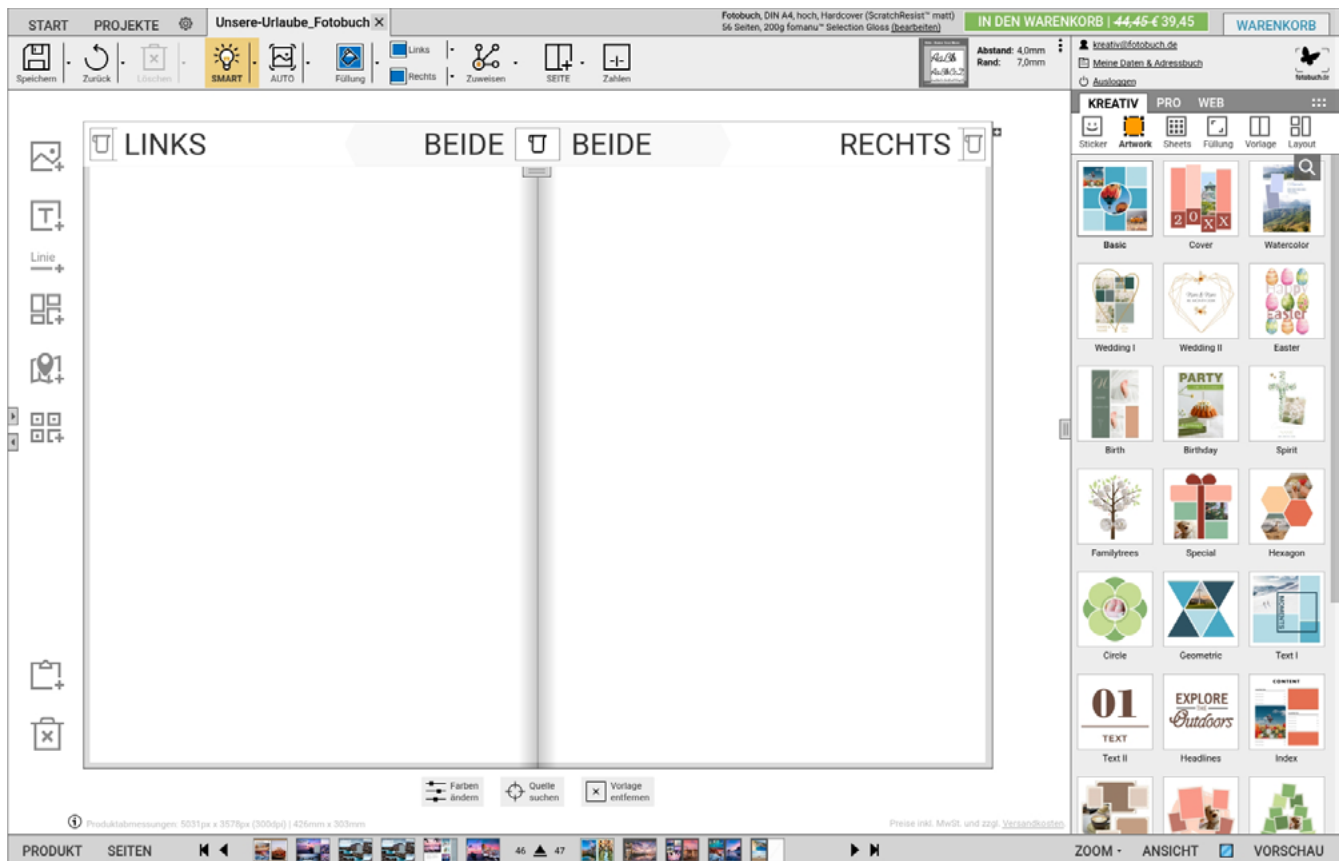
Die Grundlage eines Artworks bilden ausschließlich die in DESIGNER 3 integrierten Gestaltungselemente. Im Mittelpunkt stehen dabei Sticker und Bildboxen, die mit Fotos, Farben oder Rahmen wirkungsvoll in Szene gesetzt werden. Ergänzt wird das Design durch sorgfältig platzierte Textboxen, die dem Layout eine persönliche Note verleihen. Wenn alle Elemente farblich und stilistisch harmonieren und die Ebenen optimal angeordnet sind, wird durch das Gruppieren das fertige Artwork geschaffen.

Wie bekomme ich ein Artwork in mein Fotobuch?

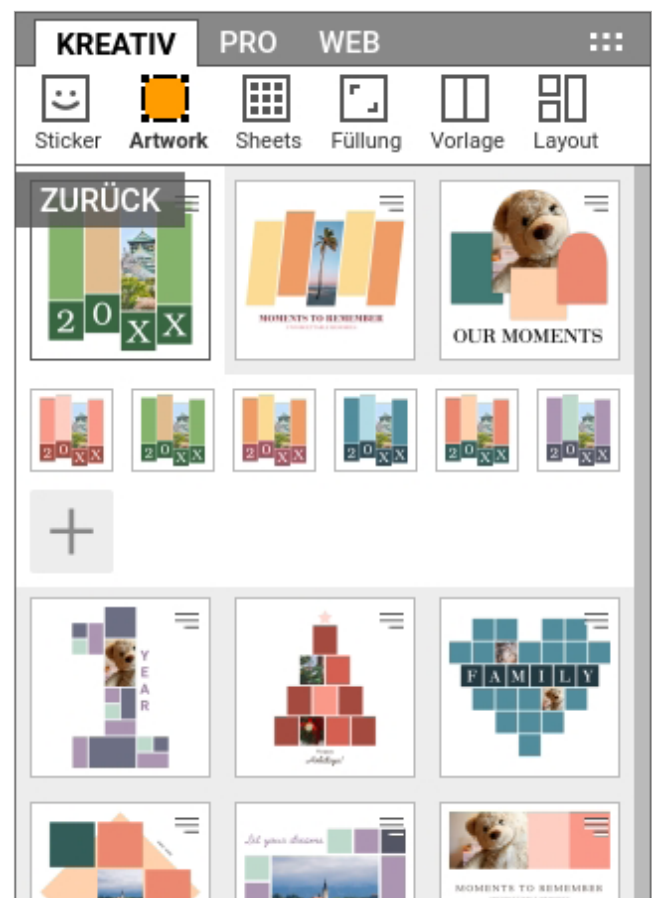
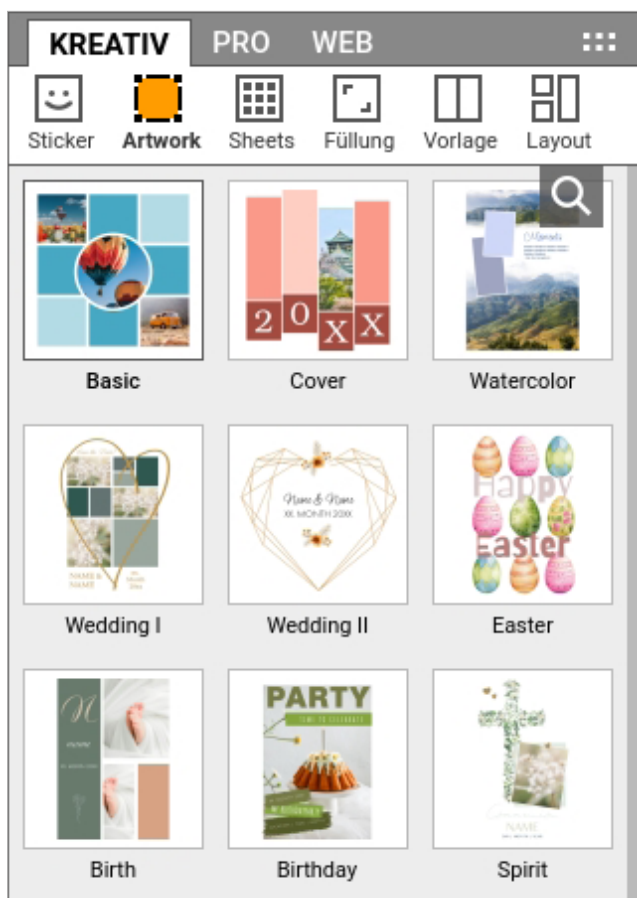
Artworks sind direkt in DESIGNER 3 integriert. In der Kreativ-Sidebar rechts finden Sie unter **KREATIV** den Reiter **Artwork** , der Ihnen einen Überblick über alle verfügbaren Kollektionen bietet. Nach Auswahl einer Kollektion werden Ihnen die dazugehörigen Gestaltungen angezeigt. Ein Klick auf ein Artwork zeigt Ihnen darunter automatisch ansprechende Farbvarianten.



Sobald Sie ein Artwork ausgesucht haben, ziehen Sie es einfach per Drag & Drop in Ihr Projekt – anklicken, ziehen, ablegen – und sich über eine professionelle Gestaltung freuen.



Artworks finden Sie in der Kreativ-Sidebar unter KREATIV. Von dort aus platzieren Sie diese im Projekt.



Es stehen verschiedene Artwork-Kollektionen mit zahlreichen Gestaltungen und Farbvarianten zur Verfügung.

Artwork vergrößern oder drehen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Artwork, um es zu markieren. Über die Anfasser an den Ecken lässt sich die Größe ganz einfach individuell anpassen. Selbstverständlich lässt sich das Artwork auch drehen. Klicken Sie es an und nutzen Sie anschließend die kleinen Punkte in der Nähe der Ecken, um den gewünschten Winkel einzustellen.



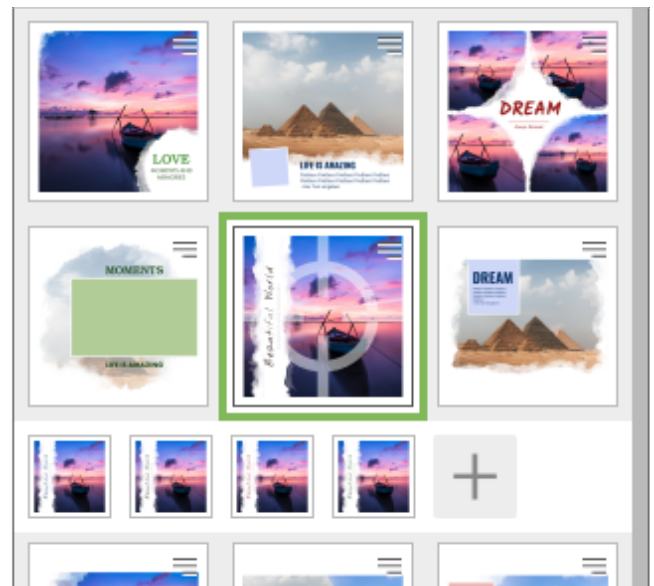
Anhand der Anfasser in den Ecken lässt sich die Größe anpassen.

Quelle suchen

Sie haben ein Artwork in Ihr Projekt eingefügt und möchten herausfinden, aus welcher Kollektion es stammt? Kein Problem! DESIGNER 3 hilft Ihnen dabei mit der Funktion „Quelle suchen“. Klicken Sie einfach das gewünschte Artwork im Projekt mit der linken Maustaste an – daraufhin erscheint die kleine Bearbeitungsleiste. Wählen Sie nun das Symbol mit dem Fadenkreuz aus: Dahinter verbirgt sich die praktische Funktion, mit der Sie direkt zum gewählten Artwork und der dazugehörigen Kollektion gelangen.



Über das Fadenkreuz lässt sich die Quelle anzeigen.



Alle in Artwork-Elementen enthaltenen Bilder können Sie jederzeit durch Ihre eigenen Bilder ersetzen. Ist der Bilderordner auf der linken Seite geöffnet, hebt DESIGNER 3 automatisch das aktuell verwendete Bild hervor. Befinden sich mehrere Bilder im Artwork, wird dabei stets das linke Bild markiert.

Tipp: Wenn Sie ein bestimmtes Bild gezielt im Bilderordner finden möchten, markieren Sie es einfach mit gedrückter Umschalttaste (Shift) und einem Doppelklick.

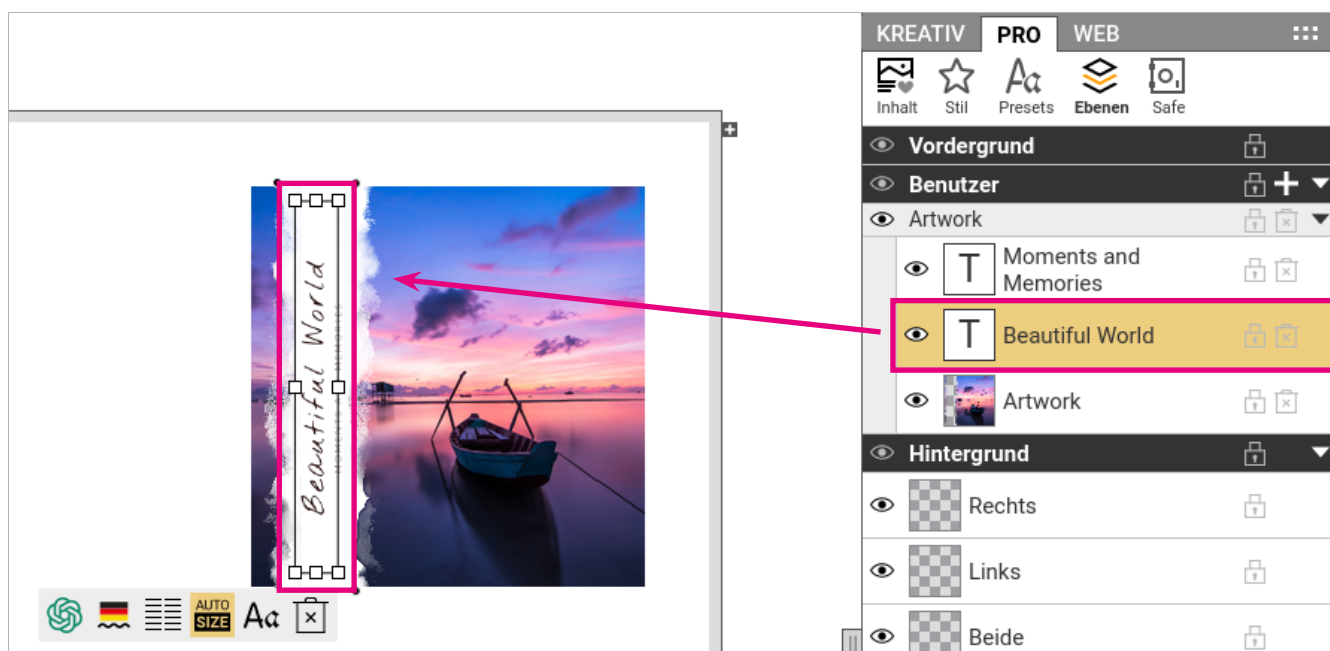
Elemente anpassen

Natürlich haben Sie die Möglichkeit, ein Artwork individuell anzupassen und dem Element Ihre persönliche Note zu verleihen. Klicken Sie hierfür das gewünschte Artwork in Ihrem Projekt an, sodass die kleine Bearbeitungsleiste eingeblendet wird. Anschließend wählen Sie das Symbol für die Ebenen aus:



Die Ebenen lassen sich über die Bearbeitungsleiste und das Stapelsymbol aufrufen.

In der Kreativ-Sidebar – im Reiter **Ebenen** unter **PRO** – werden nun die einzelnen Elemente des Artworks angezeigt. Sobald Sie ein Element anklicken, wird es automatisch in der Arbeitsfläche aktiviert.



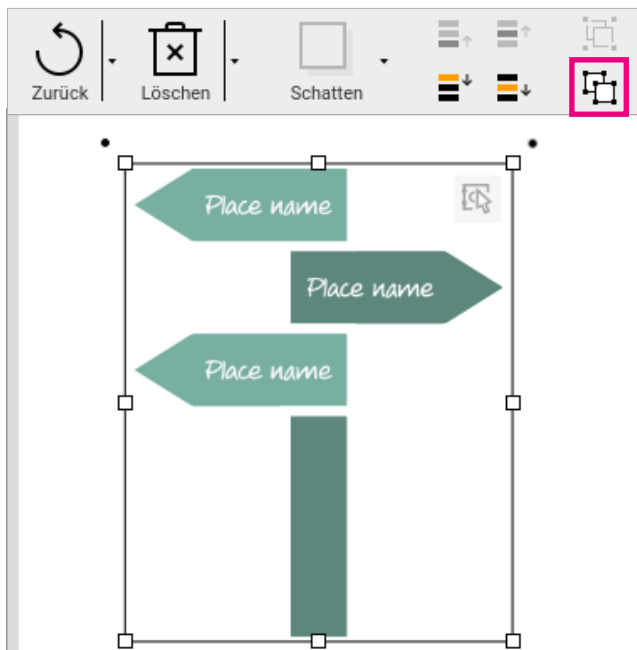
Durch das Anklicken in den Ebenen, wird das Element in der Arbeitsfläche aktiviert.

Alternativ können Sie das gewünschte Element auch direkt in der Arbeitsfläche auswählen, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste (Shift) einen Doppelklick mit der Maus ausführen.

An den nun sichtbaren Anfassern an den Ecken lässt sich die Größe bequem verändern – unabhängig von den übrigen Gestaltungselementen. So können Sie mit wenigen Handgriffen ein individuelles und einzigartiges Layout erstellen.

Eigenes Design erstellen

Wie bereits erwähnt, sind alle Einzelemente der Artwork-Gestaltungen standardmäßig zu einer Gruppe zusammengefasst. Dadurch lassen sie sich ganz einfach gemeinsam positionieren, verschieben oder auch drehen. Wenn Sie eine eigene Gestaltung umsetzen möchten, kann es sinnvoll sein, diese Gruppierung aufzulösen. Bitte beachten Sie jedoch: Nach dem Auflösen der Gruppe lassen sich die einzelnen Elemente zwar separat bearbeiten, es besteht jedoch die Möglichkeit, dass sich dabei ungewollte Verschiebungen ergeben. Um die Gruppierung aufzulösen, klicken Sie einfach auf das Artwork in Ihrem Projekt. In der oberen Funktionsleiste erscheint anschließend das Symbol zum Auflösen, über das Sie die Gruppierung aufheben können.



Nach dem Anklicken befindet sich die Funktion zum Auflösen der Gruppe in der oberen Funktionsleiste.

Sobald Sie die Gruppierung durch Anklicken aufgelöst haben, besteht das Artwork wieder aus den ursprünglichen Einzelementen, die automatisch markiert sind. Diese einzelnen Elemente können Sie nun kopieren, verändern, entfernen oder an anderer Stelle wieder einfügen und so ganz neue, individuelle Kreationen gestalten.

Um die Elemente erneut zu einer Gruppe zusammenzufassen, markieren Sie zunächst alle Einzelemente, indem Sie die STRG-Taste (bei Mac CTRL) gedrückt halten. Danach klicken Sie in der oberen Funktionsleiste auf das Symbol zum Gruppieren .



Ihrer Kreativität setzt DESIGNER 3 keine Grenzen – es gibt viele Möglichkeiten dafür.

Farbe gegen Foto tauschen

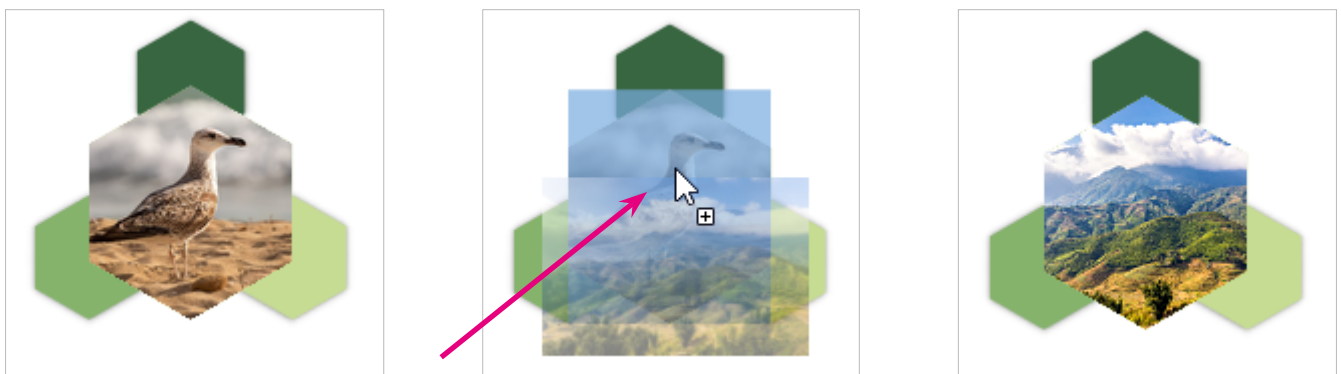
Die farbigen Elemente in Artwork-Gestaltungen lassen sich ganz unkompliziert durch eigene Bilder ersetzen. Ziehen Sie dazu einfach das gewünschte Bild per Drag & Drop an die entsprechende Stelle. Sobald die blaue Markierung erscheint, können Sie Ihr Bild dort ablegen.



Anhand der blauen Markierung sehen Sie, wann die gewünschte Position erreicht ist.

Eigene Fotos verwenden

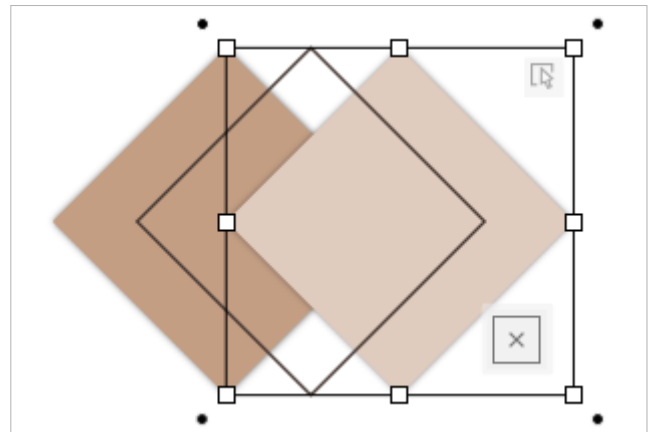
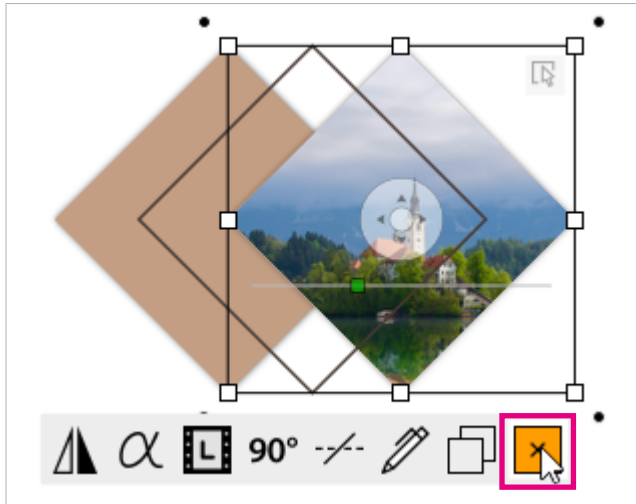
In vielen Artworks sind bereits Bilder enthalten, die Sie mühelos durch Ihre eigenen austauschen können. Ziehen Sie dazu einfach das gewünschte Bild per Drag & Drop an die entsprechende Stelle und legen Sie es ab, sobald die blaue Markierung sichtbar wird.



Die blaue Markierung erscheint – legen Sie das Bild ab, sodass Ihr eigenes Bild eingefügt wird.

Foto durch Farbe ersetzen

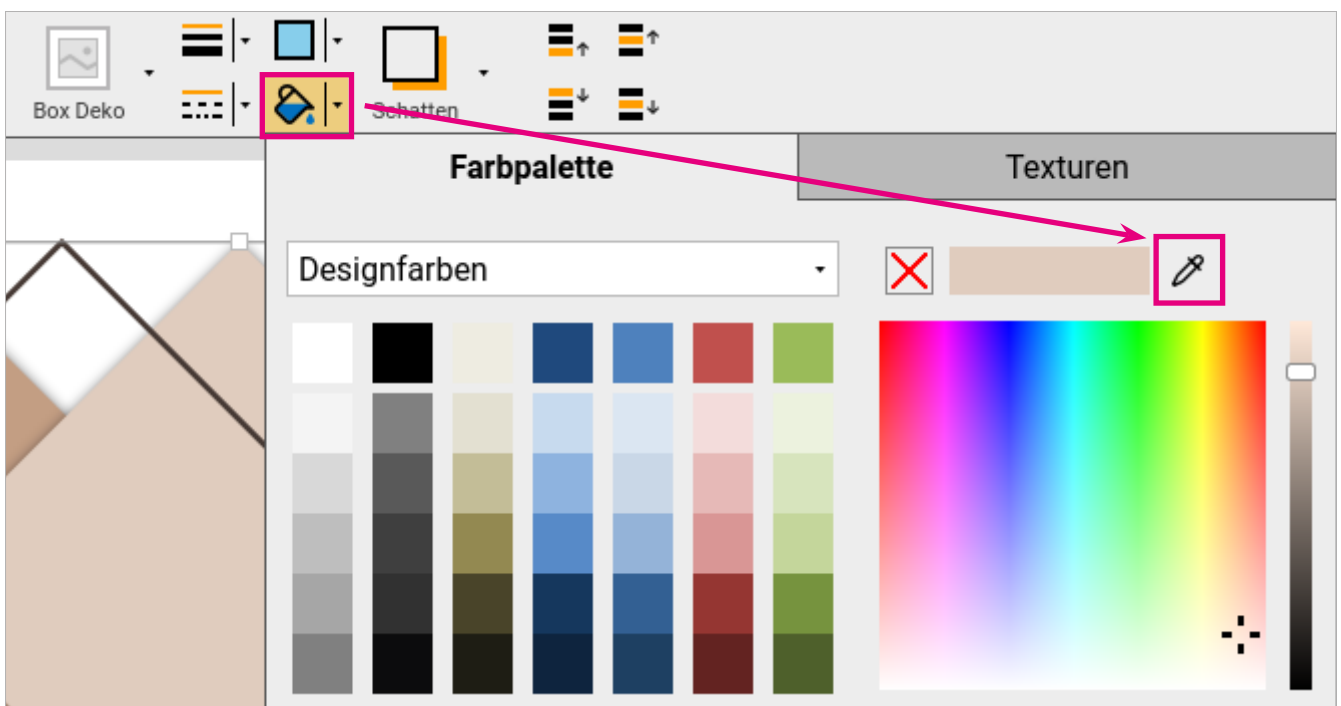
Möchten Sie anstelle der voreingestellten Fotos lieber eine eigene Füllfarbe verwenden, entfernen Sie zunächst das vorhandene Bild. Wählen Sie dazu das gewünschte Element aus, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste (Shift) einen Doppelclick mit der Maus ausführen. Wählen Sie in der kleinen Bearbeitungsleiste das X für „Inhalt entfernen“.



In der Bearbeitungsleiste wird das X zum Entfernen des Inhalts angezeigt.

In der oberen Funktionsleiste haben Sie die Möglichkeit, über die Füllfarbe einen eigenen Farbton auszuwählen.

Tip: In der Farbpalette steht Ihnen oben rechts auch eine Pipette zur Verfügung, mit der Sie einen Farbton direkt aus einem Ihrer Bilder übernehmen können.



Die Pipette wird Ihnen oben rechts angeboten.

Fotoausschnitt anpassen

Sollte der eingefügte Bildausschnitt noch nicht Ihren Vorstellungen entsprechen, können Sie diesen jederzeit anpassen. Wählen Sie dazu das gewünschte Bild aus, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste (Shift) einen Doppelklick darauf mit der Maus ausführen. Anschließend lässt sich der Ausschnitt über den Kreis in der Bildmitte anpassen – entweder mithilfe der angezeigten Pfeile (oben, unten, links und rechts) oder direkt durch Verschieben mit gedrückter Maustaste. Durch das Verschieben des grünen Quadrats links unterhalb können Sie zudem den Zoom des Bildes wählen.

Hinweis: Ist die Box auf der Arbeitsfläche sehr klein, wird unter Umständen nur der Kreis in der Mitte angezeigt. In diesem Fall können Sie auch per Doppelklick auf das Bild den Bildeditor öffnen und dort den gewünschten Ausschnitt einstellen. Dafür stehen Ihnen die blauen Quadrate an den Ecken und Seiten des Bildes zur Verfügung.

Text eingeben

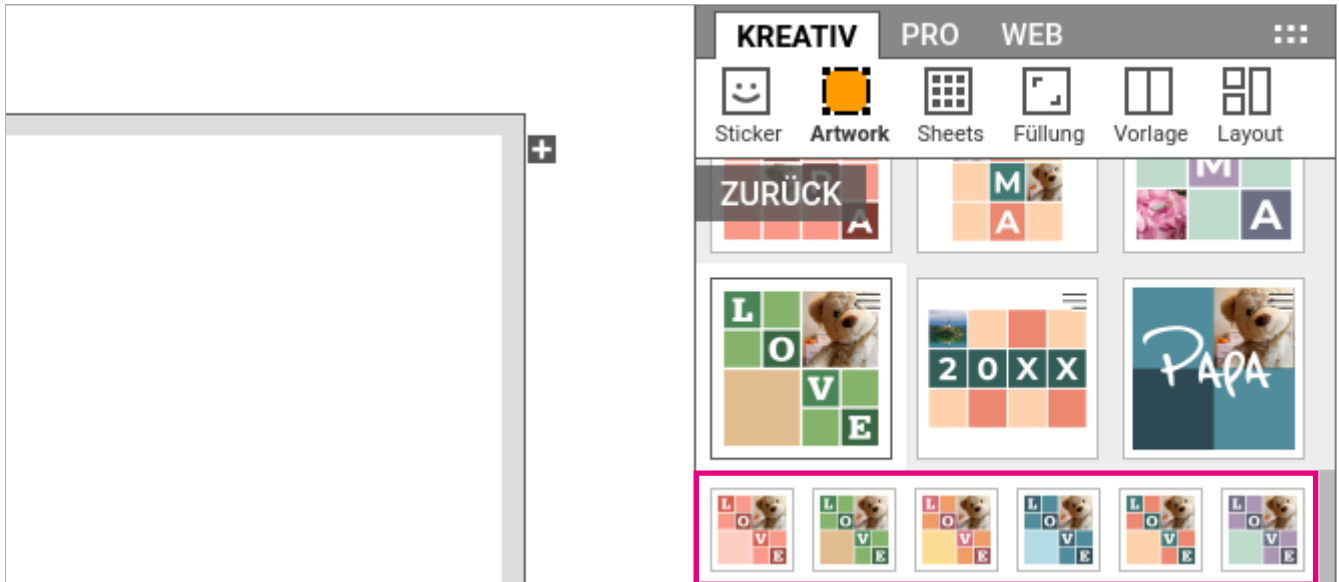
Die Textboxen der Artworks sind bereits mit einem passenden Schrifttyp versehen. Durch einen Doppelklick öffnen Sie die Textbearbeitung, wobei der voreingestellte Text automatisch markiert wird. Sie können nun direkt Ihren eigenen Text eingeben oder diktieren – der markierte Text wird dabei überschrieben. Die Schriftgröße passt sich automatisch an: Je mehr Text Sie einfügen, desto kleiner wird die Schrift dargestellt, und je weniger Text Sie eingeben, desto größer erscheint sie.



Eigene Texte passen sich automatisch an.

Farben ändern

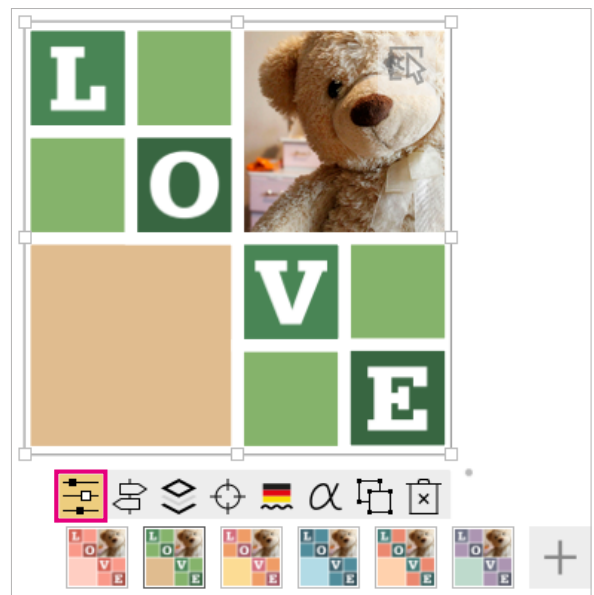
Für die Artworks stehen Ihnen unterschiedliche Farbvarianten zur Verfügung. Sobald Sie in der Kreativ-Sidebar ein Artwork Element einer Kollektion auswählen und anklicken, erscheinen direkt darunter die verfügbaren Farbkombinationen.



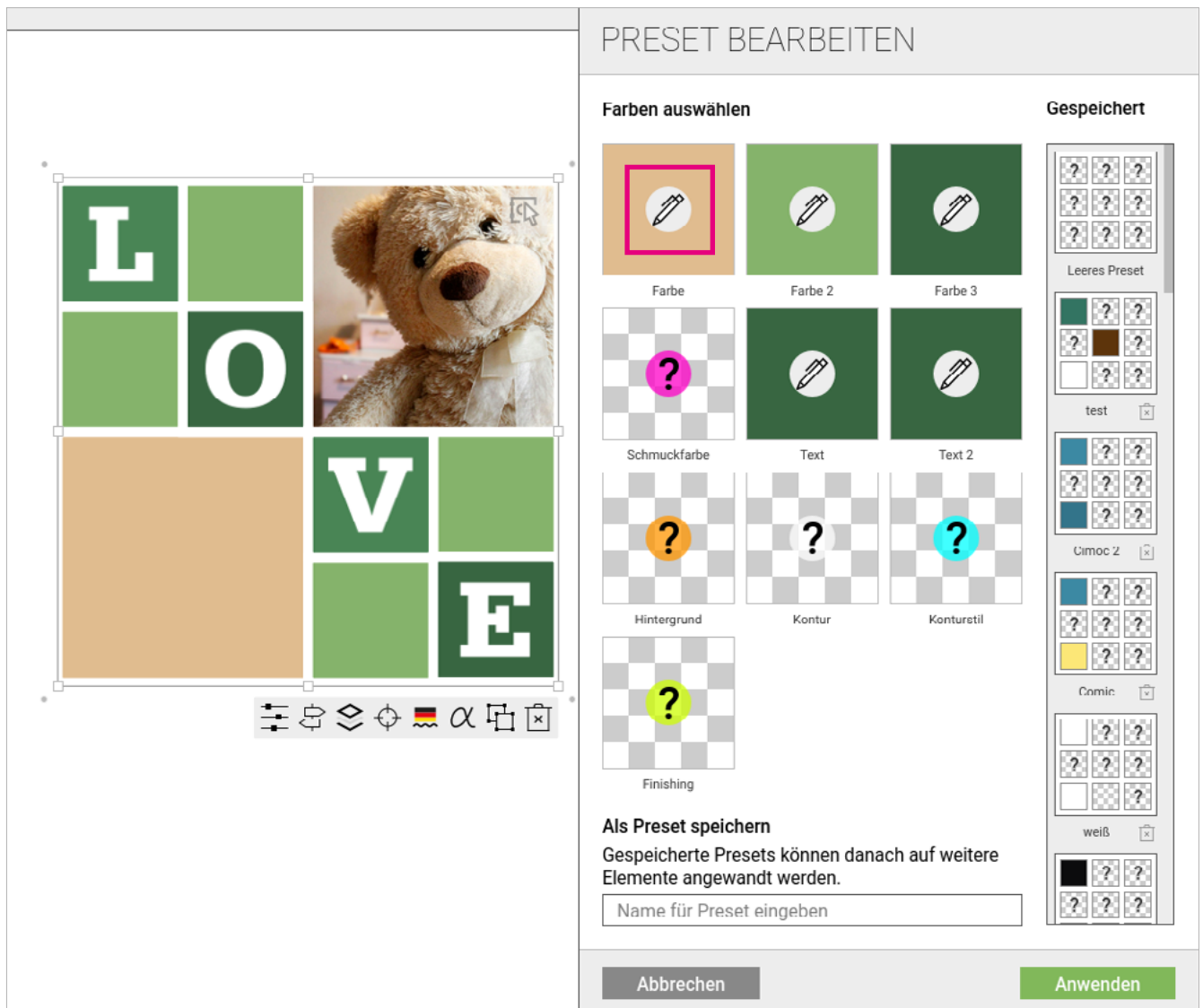
Nach dem Anklicken eines Artworks werden verfügbare Farbvarianten angezeigt.

Haben Sie bereits ein Artwork im Projekt platziert, können Sie auch direkt darüber die Farbvarianten aufrufen. Klicken Sie dazu auf das Artwork, sodass die kleine Menüleiste erscheint. Über die Schieberegler gelangen Sie zu den vordefinierten Farbvarianten.

Sie haben zusätzlich die Möglichkeit, die Farben ganz individuell anzupassen. Dafür können sogenannte Farbpresets erstellt werden, die sich speichern und jederzeit erneut verwenden lassen. Ein Farbpreset kann dabei aus bis zu neun Farben bestehen. Um ein eigenes Farbpreset anzulegen, klicken Sie zunächst Ihr Artwork im Projekt an, sodass die kleine Menüleiste eingeblendet wird. Wählen Sie anschließend die Schieberegler, woraufhin sich ein Untermenü mit den voreingestellten Farbvariationen öffnet. Dort können Sie auf „+“ klicken, um ein neues Farbsset zu erstellen. Ihre Wunschfarben lassen sich nun ganz einfach zusammenstellen, indem Sie auf das Stiftsymbol in den farbigen Feldern klicken – dadurch öffnet sich die Farbpalette.



Auch nach dem Anklicken in Ihrem Projekt werden verfügbare Farbvarianten gezeigt.



Über den Stift lassen sich eigene Farben auswählen.

Sobald Sie alle Farben nach Ihren Vorstellungen angepasst haben, können Sie die Einstellungen unter einem frei wählbaren Namen als Preset speichern, um sie später erneut zu verwenden. Ihre gespeicherte Auswahl erscheint dann auf der rechten Seite des Fensters und lässt sich mit gedrückter Maustaste jederzeit nach links in die große Ansicht ziehen, um sie für weitere anpassbare Elemente einzusetzen. Abschließend übernehmen Sie Ihr Farbsatz, indem Sie auf die grüne Schaltfläche **Anwenden** klicken – beziehungsweise auf **Speichern und Anwenden**, wenn Sie zuvor ein Preset gespeichert haben.

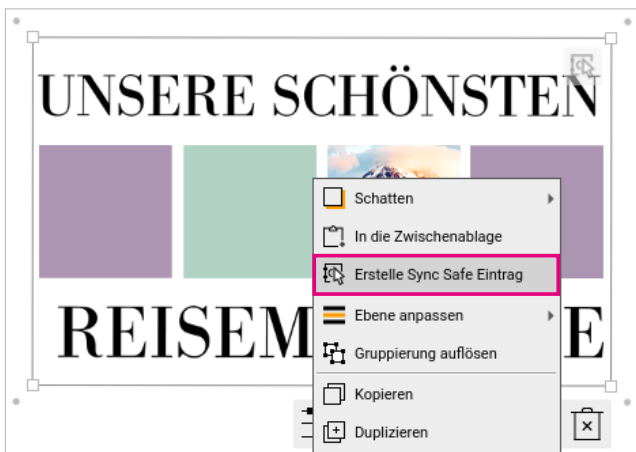
Eigenes Artwork speichern

Sie haben die Möglichkeit, Ihr eigenes Artwork im Sync Safe zu speichern. Diesen finden Sie in der Kreativ-Sidebar rechts neben der Arbeitsfläche unter **PRO** im Bereich **Safe**.

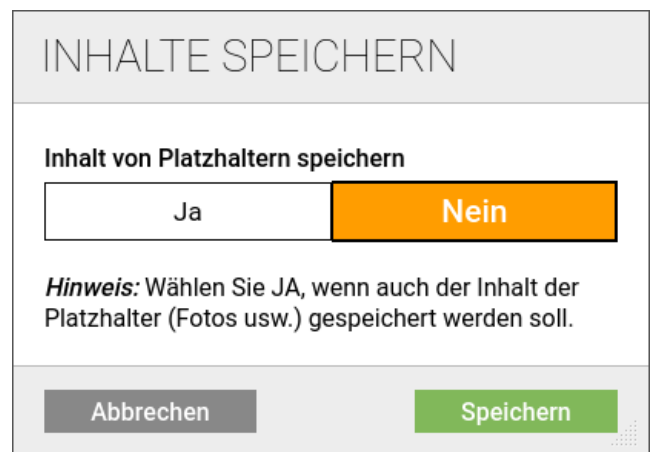
Besteht Ihr Artwork aus einzelnen Elementen, markieren Sie diese bitte, indem Sie auf jedes Element klicken und dabei die STRG-Taste (bei Mac CMD) gedrückt halten. Bei bereits gruppierten Elementen ist dieser Schritt nicht erforderlich. Anschließend klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihr Artwork und wählen **Erstelle Sync Safe Eintrag**. Sie können nun wählen, ob auch die Bilder und Texte in den Platzhaltern gespeichert werden sollen.



Zum Speichern der eigenen Kreation stellt DESIGNER 3 den Sync Safe zur Verfügung.

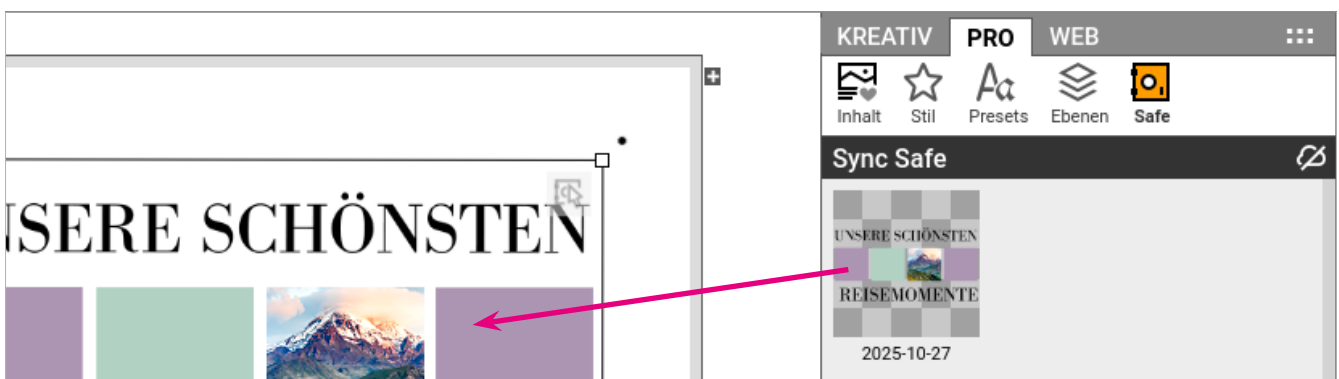


Nutzen Sie ganz einfach die Funktion zum Speichern im Safe, die Sie per Mausklick erreichen.



Treffen Sie Ihre Auswahl im gezeigten Hinweis.

Sobald Sie auf **Speichern** klicken, wird das Artwork im Sync Safe abgelegt und lässt sich jederzeit per Drag & Drop in dasselbe oder ein anderes Projekt einfügen.

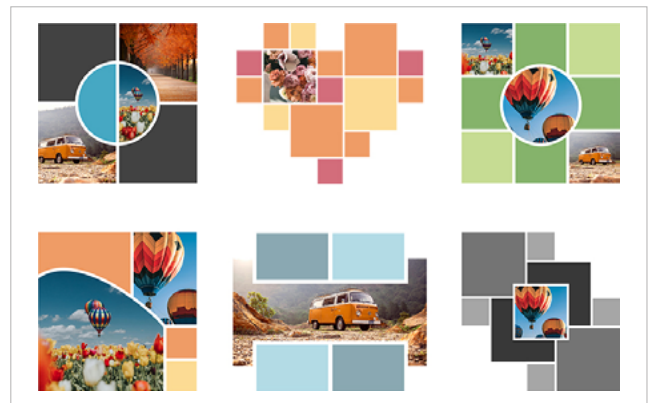


Mit dem Safe ist es jederzeit möglich, das eigene Artwork wieder zu verwenden.

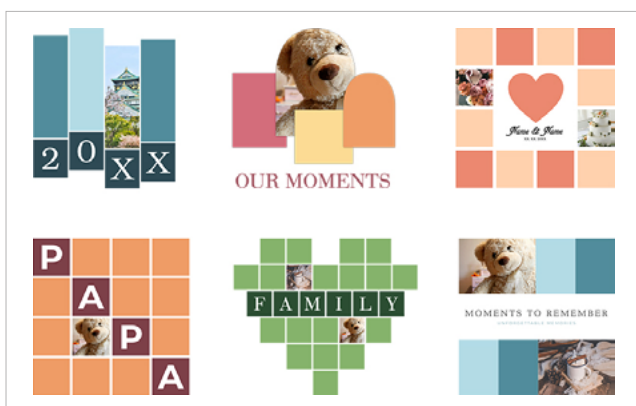
Beispiele Artworks



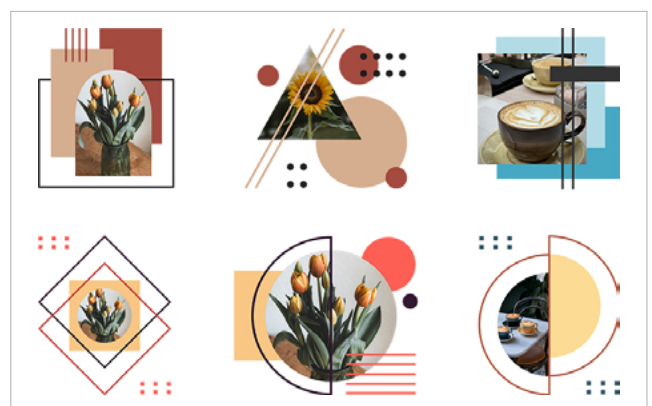
Kollektion Hexagon



Kollektion Basic



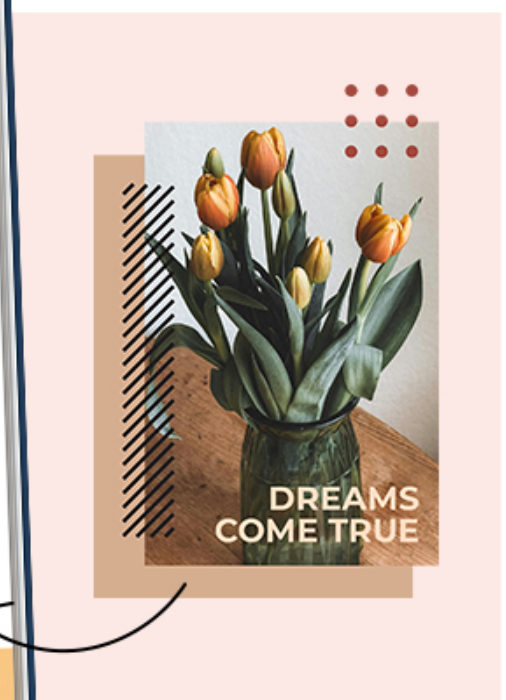
Kollektion Cover



Kollektion Abstract

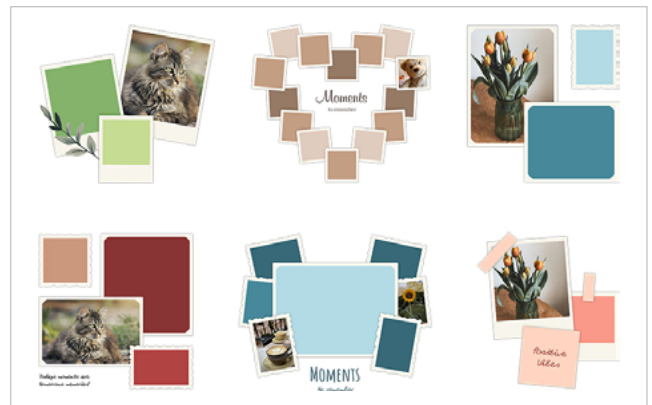


Artwork aus der Kollektion Abstract





Kollektion Watercolor



Kollektion Scrapbook I



Kollektion Christmas



Kollektion Wedding I



Artwork aus der Kollektion Wedding I

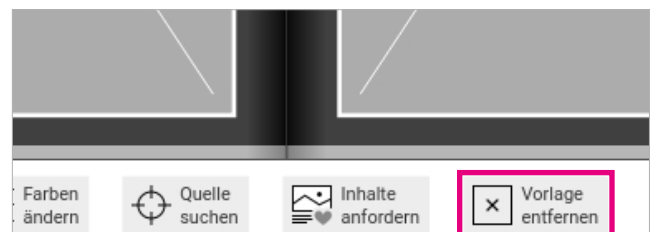
Ebenen nutzen



Das Thema Ebenen gehört zu den wichtigen Techniken, die im Zusammenhang mit Bildbearbeitung stehen. So arbeiten Adobe Photoshop oder Affinity Photo mit Ebenen, um bestimmte Ergebnisse zu erzielen. Da DESIGNER 3 auch Ebenen anbietet, können Sie hierüber sehr intuitiv mit den Elementen Ihrer Fotobuchseiten arbeiten.

Aber was bedeutet es, Ebenen einzusetzen? Stellen Sie sich Ihr Fotobuch wie ein herkömmliches Fotoalbum vor: Zuerst haben Sie zwei leere Seiten – die Doppelseite. Nun beginnen Sie, ein Foto einzukleben und haben damit die erste Ebene angelegt. Es folgt ein weiteres Foto – die dann Ebene zwei bildet. Jetzt kommt noch eine Eintrittskarte dazu, die Sie auf ein Foto kleben – die dritte Ebene usw. Genauso wird die Arbeit in einem digitalen Fotoalbum, also Ihrem Fotobuch, „abgewickelt“. Das Anlegen der Ebene übernimmt DESIGNER 3 für Sie. In vielen Fällen müssen Sie noch nicht einmal einen Blick auf die Ebenen werfen – doch Sie sollten wissen, dass es diese gibt, und was Sie hiermit erreichen können.

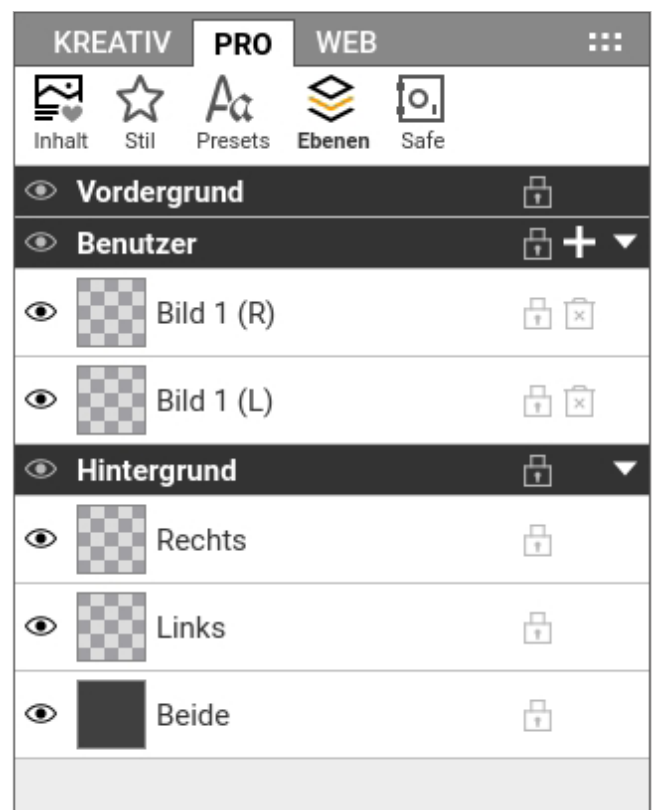
Lassen Sie uns das „analoge“ Beispiel nachspielen – wir hätten zu Beginn eine leere Doppelseite. Diese nutzt eine Vorlage (erkennbar an den grafischen Elementen, dem farbigen Hintergrund und unterhalb „Vorlage entfernen“) sowie zwei leere Fotoplatzhalter.



Die leere Doppelseite.

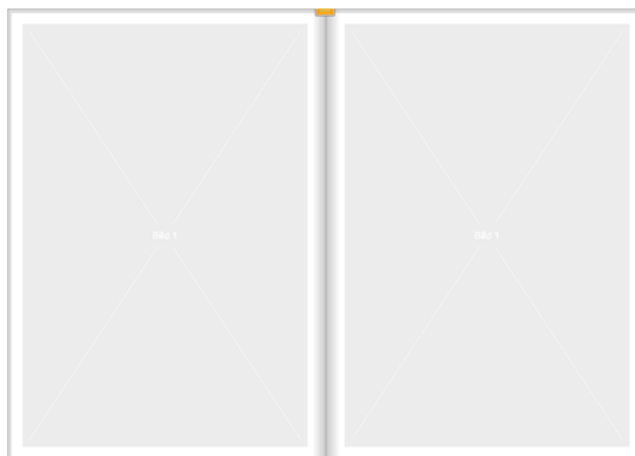
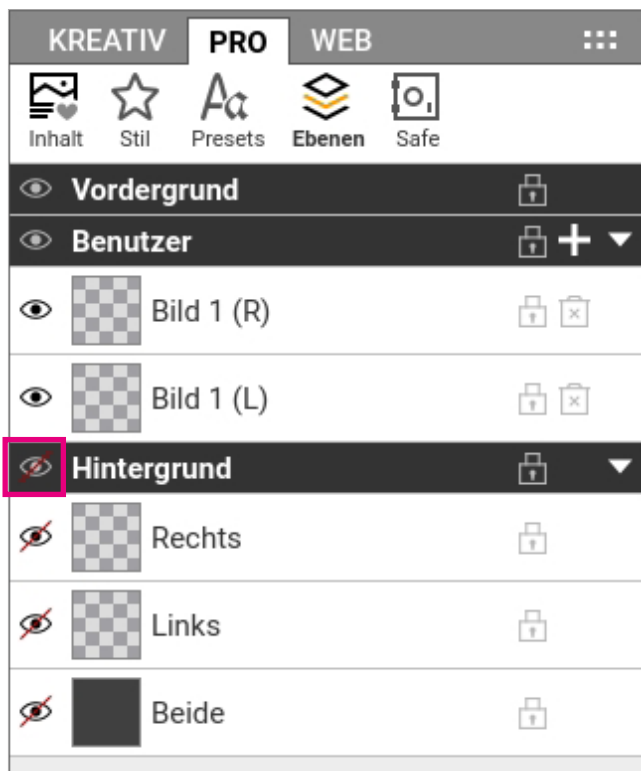
Um zu sehen, wie sich die Ebenen ergeben, wechseln Sie in die Kreativ-Sidebar und wählen dort den Tab **PRO** aus. Klicken Sie hier auf das vierte Symbol mit den gestapelten Schichten (dies symbolisiert die Ebenen).

Im Reiter **Ebenen** werden verschiedene Symbole verwendet, außerdem werden Unterteilungen (Vordergrund, Hintergrund, Benutzer) angezeigt. An dem nach unten zeigenden Pfeil sehen Sie, dass die zugehörigen Elemente angezeigt werden. Ein Klick auf diesen Pfeil klappt die Unterteilung zu. Somit werden die Inhalte nicht angezeigt. Dies dient der Übersichtlichkeit und so können Sie sich auf die gewünschte Unterteilung konzentrieren.



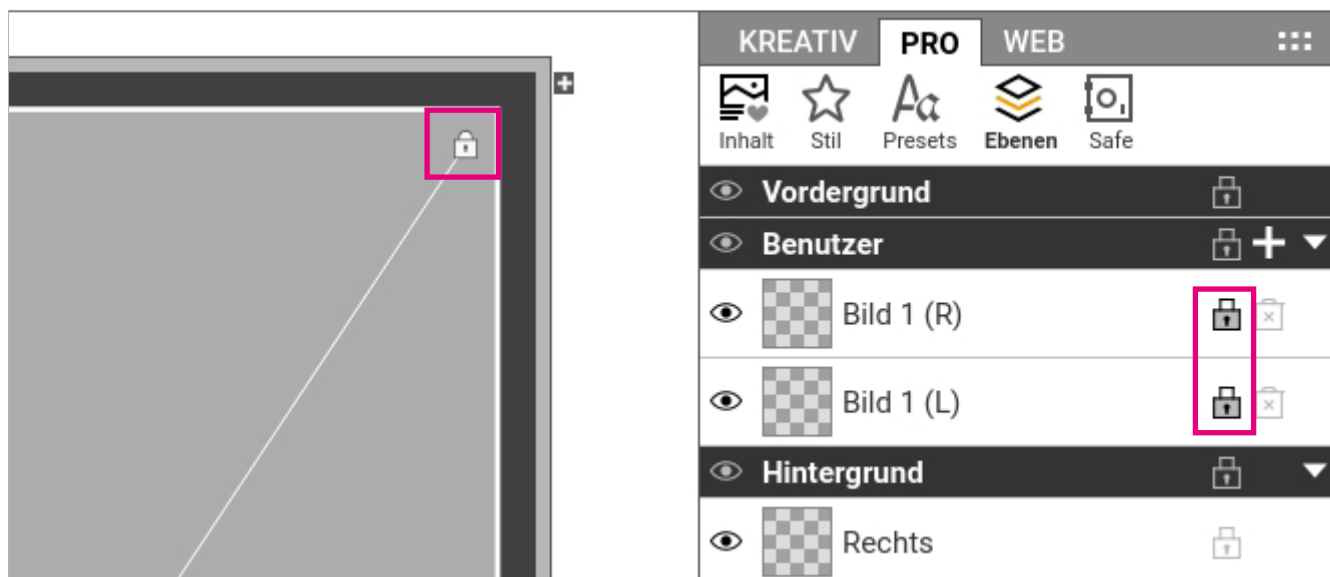
Ebenen lassen sich in DESIGNER 3 einblenden.

Jede Unterteilung hat zwei Symbole – ein Klick auf das Auge blendet alle beinhalteten Ebenen aus – erkennbar daran, dass jedes Augensymbol – auch vor einer Ebene – durchgestrichen angezeigt wird. Wenn Sie z. B. die Unterteilung Hintergrund ausblenden, wird in diesem Beispiel die Hintergrundfarbe bei Beide ausgeblendet – das wirkt sich dann auch auf die Fotobuchseite aus.



Die Ebenen aus der Unterteilung Hintergrund sind ausgeblendet.

Neben dem Augen-Symbol können Sie auch das Schloss-Symbol für eine Unterteilung nutzen. Damit schützen Sie die Inhalte, d.h. sie lassen sich nicht löschen oder in der Größe verändern. Diese Möglichkeit nutzen Sie, um ein Foto oder ein anderes Element (z. B. Textbox) vor einem versehentlichen Löschen zu bewahren.



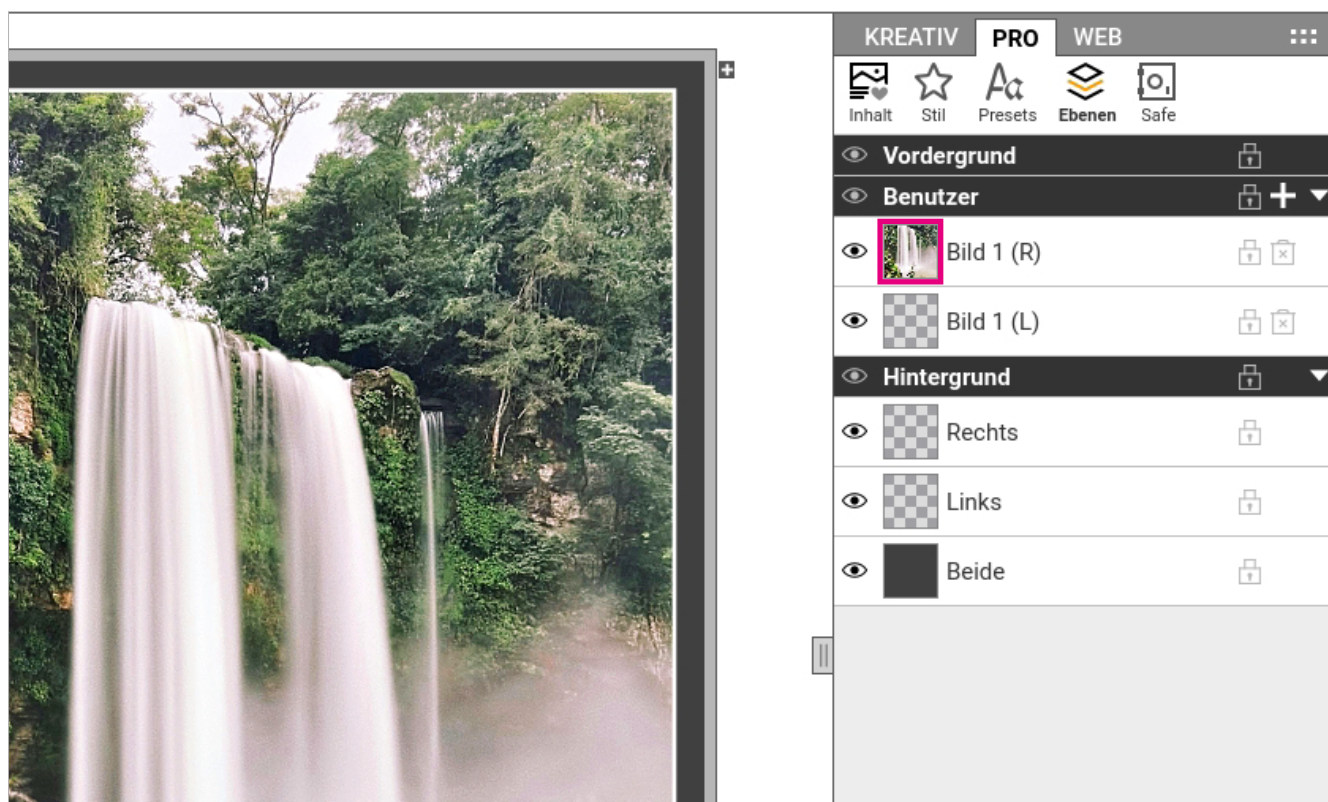
Weil die Unterteilung Benutzer geschützt ist, erscheint im Fotoplatzhalter ein Schloss in der oberen, rechten Ecke.

Die Unterteilung Benutzer besitzt noch ein weiteres Symbol – das Plus-Zeichen. Hierüber können Sie eine weitere Unterteilung erzeugen – und zwar Benutzer1, Benutzer2 usw. Solche ergänzten Benutzer erhalten ein weiteres Symbol (Minus), dass durch Klick die Unterteilung samt den Inhalten löscht.

Innerhalb von **Benutzer** befinden sich zwei Ebenen – zum einen der Platzhalter auf der rechten Seite (Bild 1 (R)) sowie der Platzhalter auf der linken Seite (Bild 1 (L)). Diese lassen sich über einen Klick auf das Auge ausblenden bzw. über das Schloss-Symbol sperren bzw. – mit einem Klick auf den Papierkorb – entfernen.

Auch die Ebenen innerhalb von **Hintergrund** lassen sich sperren und ausblenden. Da im Beispiel eine einheitliche Farbe für die Doppelseite verwendet wird, ist lediglich die Ebene Beide mit einer Farbe versehen.

Ein Schachbrettmuster – so wie momentan vor den Benutzer-Ebenen sowie der rechten und linken Hintergrundseite zeigt an, dass keine Inhalte vorliegen. Wenn Sie ein Foto in einen der Platzhalter ziehen, wird dies auch in der Ebenen-Ansicht berücksichtigt. Statt des Schachbrettmusters wird in der vorangestellten Miniatur der Ebeneninhalt eingeblendet.



Ein Fotoplatzhalter wurde befüllt – und auch in der Ebene angezeigt.

Die Ebenen können sehr schnell ziemlich voll werden, vor allem wenn Sie ein Layout mit vielen kleinen Fotos verwenden oder aber mehrere Sticker einsetzen.



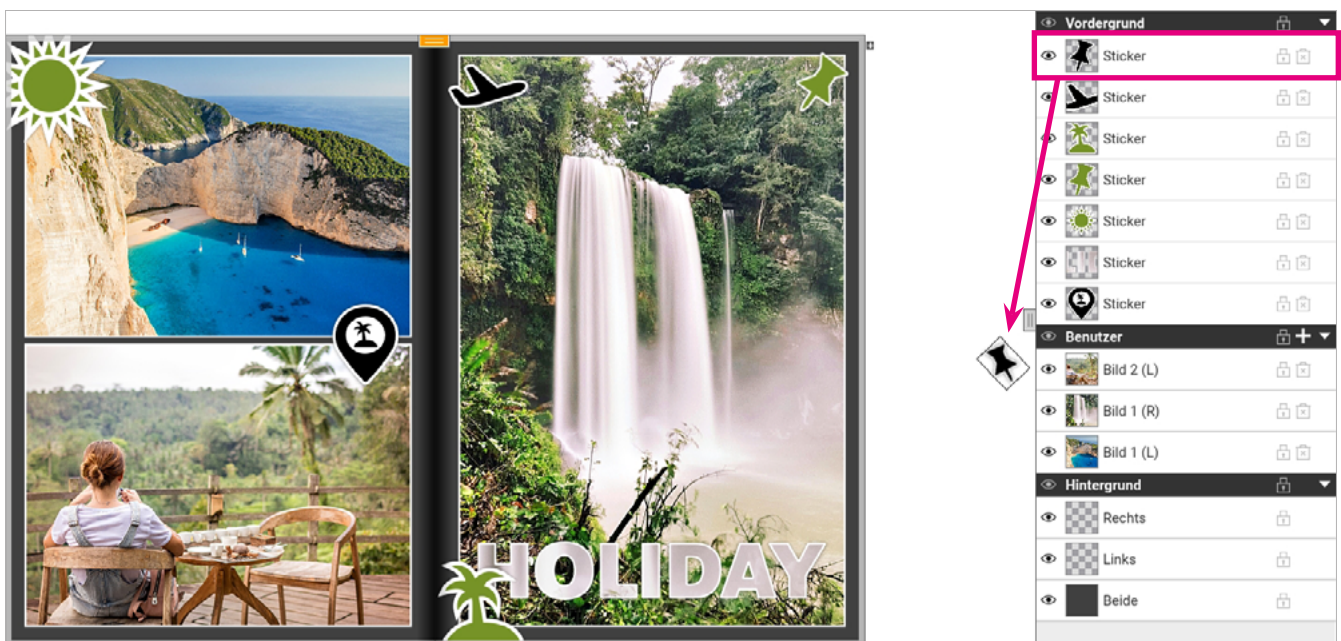
Eine Doppelseite mit Fotos und Stickern. Der Ebenen-Bereich zeigt alle Elemente an.

Ein Sticker, der als Ebene angezeigt wird, ist aber in dem Beispiel nicht zu sehen. Durch das Verkleinern der Ansicht des Fotobuchs wird klar, woran das liegt.

Zum Verkleinern drehen Sie entweder am Scroll-Rad Ihrer Maus oder Sie nutzen in der unteren, rechten Ecke den Zoom, z. B. 50%.



Der Zoom verringert die Sicht auf die Doppelseite...



... und offenbart einen Sticker, der außerhalb des Fotobuchs liegt.

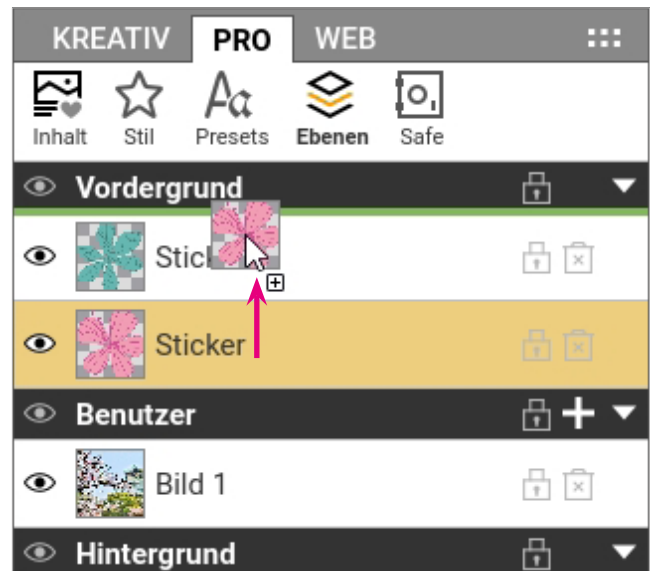
Sie können den „Ausreißer“ in Ihr Projekt ziehen oder, wenn er nicht mehr benötigt wird, entfernen. Durch den Einsatz der Ebenen-Ansicht können Sie solche Elemente leicht entlarven.

Aber natürlich haben die Ebenen noch weitere Funktionen. Denn wie auch bei einem herkömmlichen Fotoalbum, können Sie auch im Fotobuch Elemente überlagern. Auf der folgenden Buchseite befindet sich als unterstes Element das Foto, darauf liegen zwei Sticker, die sich überlagern. Sie haben bereits im Abschnitt Sticker überlagern in diesem Kapitel gesehen, wie Sie die Reihenfolge der Überlagerung festlegen. Sie können dies aber nicht nur über einen rechten Mausklick auf ein Element machen (und Wahl des Befehls Ebene anpassen), sondern auch über den Ebenen-Bereich realisieren.

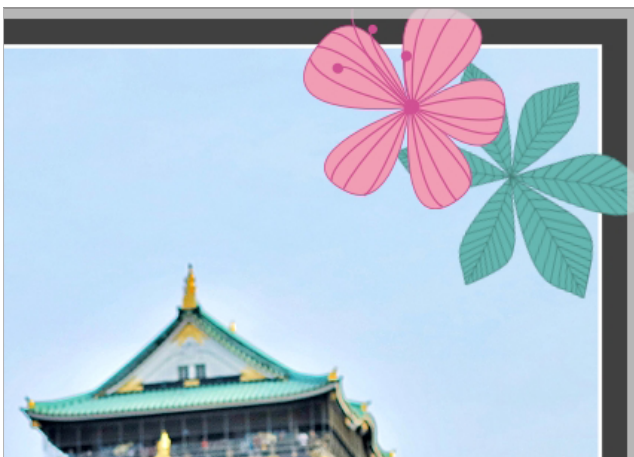
Die Reihenfolge der Ebenen ist nämlich nicht willkürlich – die oberste Ebene ist auch im Ebenen-Bereich an oberste Stelle angesiedelt. Hier können Sie eine Ebene anklicken und mit gedrückter Maustaste unter eine andere Ebene (oder da drüber) ziehen. Sobald ein grüner Strich erscheint, können Sie die Maus loslassen und die Ebene wird neu positioniert.



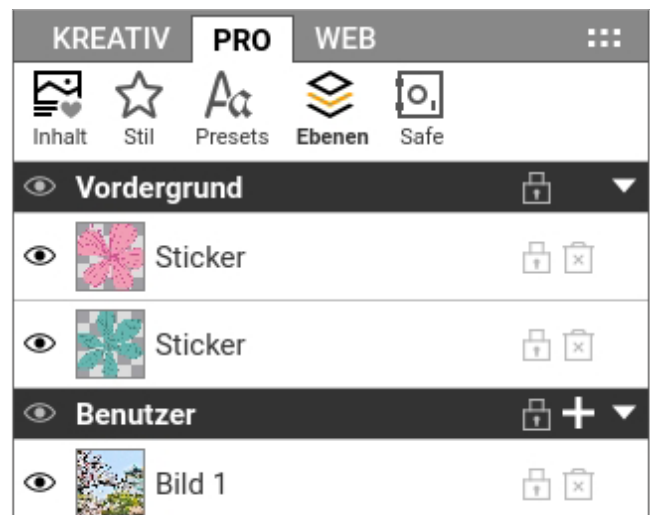
Der untere Sticker soll auf dem oberen Sticker liegen...



... was Sie durch Verschieben der Ebene...

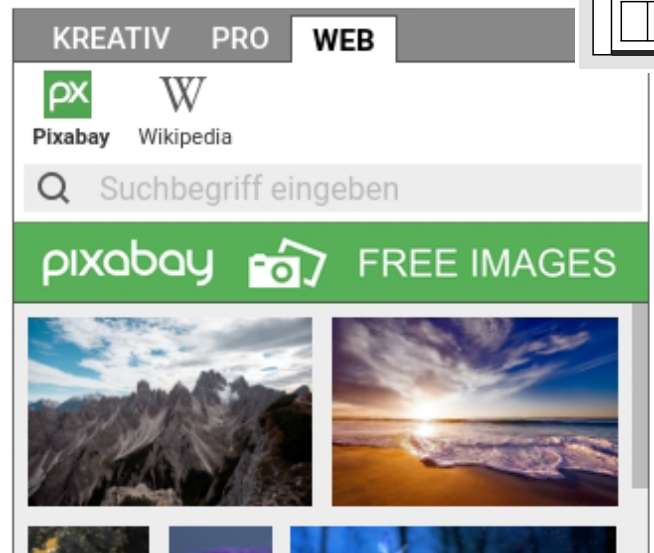


... ganz schnell erledigen können.



Pixabay™ Datenbank

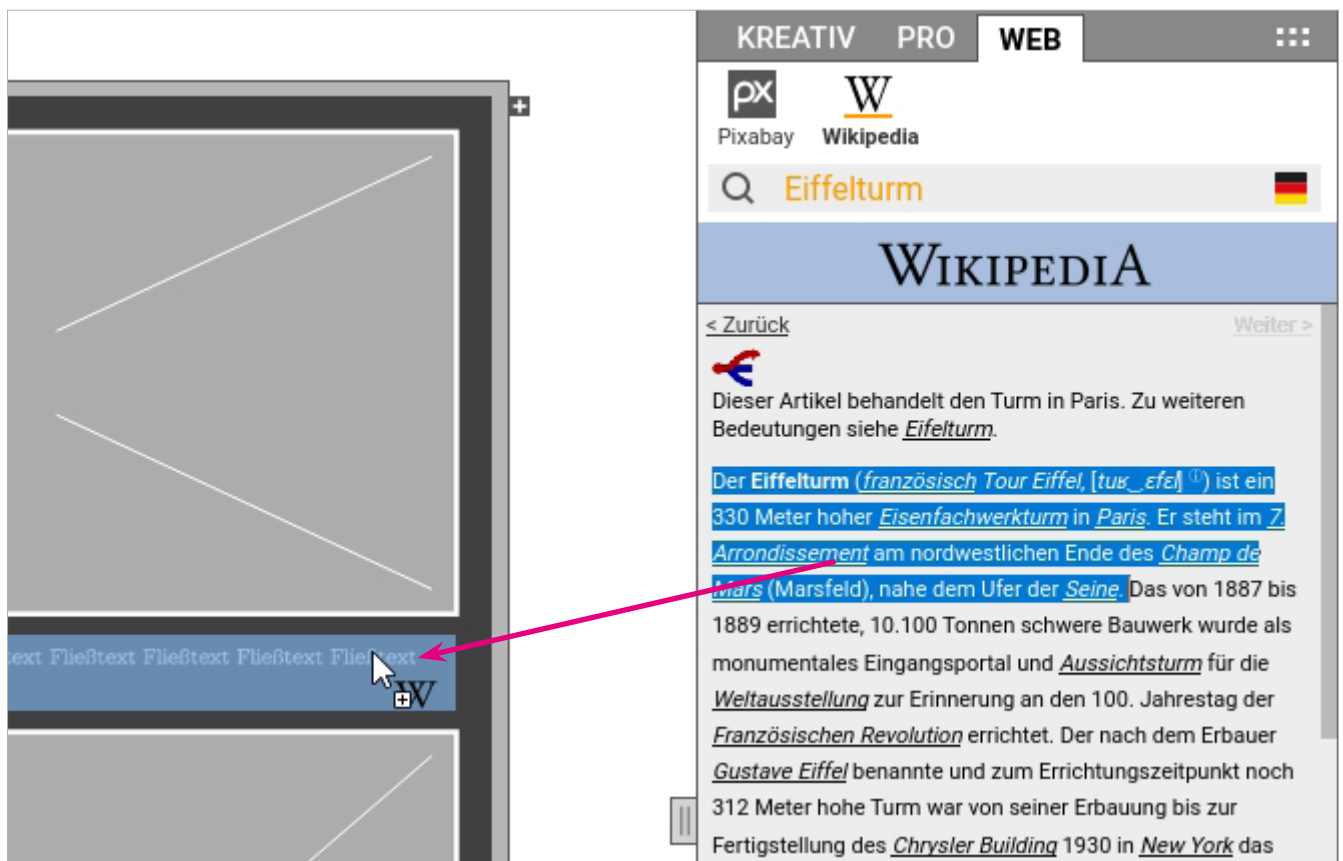
Die kostenlose Online-Plattform bietet Millionen von lizenzfreien Bildern, die Sie nutzen können, wenn einmal ein passendes Motiv für Ihr Projekt fehlt. Die Datenbank lässt sich ohne zusätzliche Anmeldung und völlig kostenfrei über die Kreativ-Sidebar – unter **Pixabay** im Tab **WEB** – aufrufen.



Suchbegriff eingeben und sofort auf lizenzfreie Bilder zugreifen.

Wikipedia™ Online-Enzyklopädie

Interessante Zusatzinformationen können Ihr Projekt bereichern und mehr Tiefe verleihen. In DESIGNER 3 können Sie im Tab **WEB** der Kreativ-Sidebar einfach ein Stichwort im Reiter **Wikipedia** eingeben und dann die gewünschten Elemente auf die Arbeitsfläche ziehen.



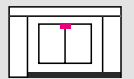
Im Bereich Wikipedia kann der Suchbegriff eingegeben werden, der ausgegebene Text lässt sich einfach markieren und ins Projekt ziehen.

Aufteilung ändern – das Seitenlayout bestimmen

Sie haben in den vorangegangenen Kapiteln gesehen, wie Sie die Inhalte Ihres Projekts um Elemente ergänzen – Fotos, Texte, Landkarten, Sticker usw. Sie haben die Aufteilung der Seiten angepasst und dank des SmartLayouts Unterstützung bei diesen Arbeiten erfahren.

Schauen wir uns nun mal die Fotobuchseiten als Ganzes an – denn neben den Inhalten, können Sie auch das Aussehen der Fotobuchseite verändern. Hier können Sie farbige Hintergründe definieren oder auch Fotos und Grafiken als Hintergrund verwenden sowie Vorlagen zuweisen. Außerdem lassen sich Seitenzusammenstellungen mittels vorgefertigter Seitenlayouts heranziehen, über die Ihre Platzhalter neu verteilt werden.

Hintergrund festlegen



Ihr Fotobuch muss nicht zwingend aus weißem Papier bestehen – Sie können auch Farben, Fotos und Grafiken sowie Texturen als Hintergrund festlegen. Die Möglichkeiten, die Ihnen DESIGNER 3 bietet, werden Sie in den folgenden Abschnitten kennenlernen.

Den Hintergrund mit Farbe füllen

Wenn Sie den Assistenten zur Erstellung eines Fotobuchs durchlaufen, können Sie Vorlagen auswählen, die neben grafischen Elementen auch einen Hintergrund verwenden. Dieser Hintergrund kann je nach verwendeter Vorlage aus einer Grafik bestehen, die z. B. einen gesprenkelten Effekt aufzeigt. Um diesen Hintergrund zu verändern, klicken Sie in der oberen Mitte der Arbeitsfläche auf den orangefarbenen Anfasser zum Öffnen der Hintergrund-einstellungen. Es wird daraufhin eine Leiste aufgeklappt.



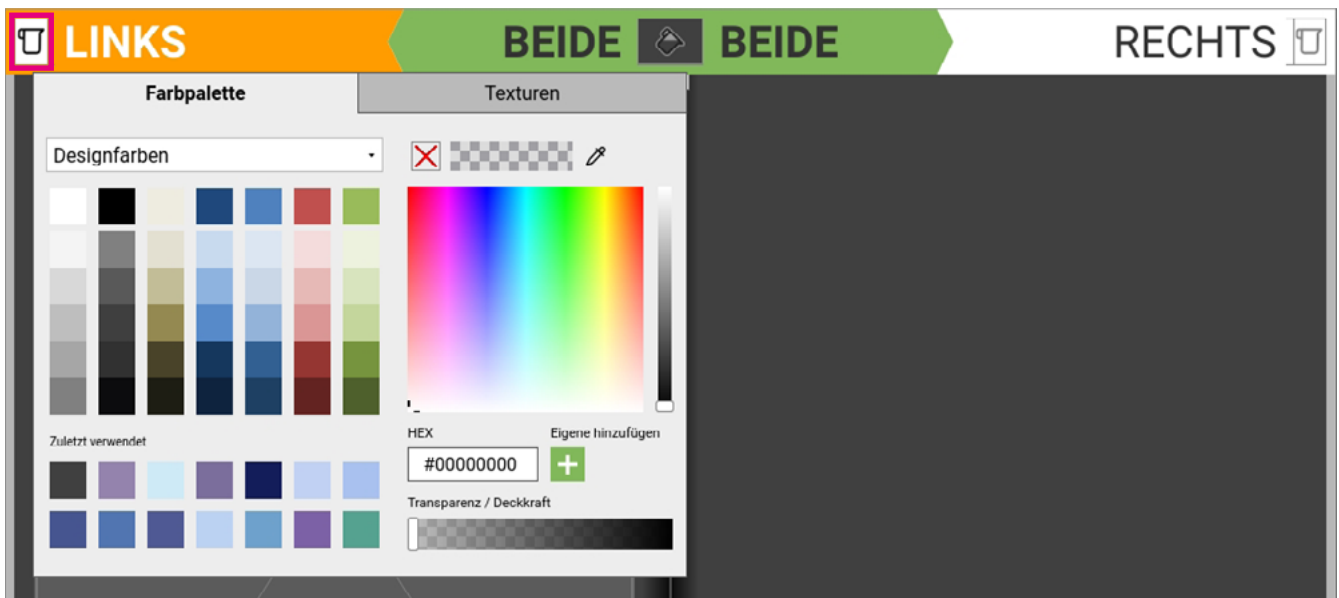
Einstellungen für den Hintergrund aktivieren Sie durch Klick auf die mittige Schaltfläche.



Die aufgeklappte Leiste zur Bearbeitung von Hintergründen.

Die Leiste besteht aus drei Hintergrundfeldern: So können Sie den Hintergrund für die linke oder rechte Seite bestimmen – und zwar durch Klick auf die beiden äußeren Felder mit dem Eimer-Symbol. Oder Sie legen den Hintergrund für beide Seiten fest, indem Sie auf das Feld zwischen **BEIDE** klicken.

Wenn Sie eine Seite abweichend von der gegenüberliegenden Seite einfärben wollen, klicken Sie auf das Farbeimer-Symbol und klicken in der Farbpalette auf die gewünschte Farbe.



Die Hintergrundfarbe kann separat für jede Seite geändert werden.

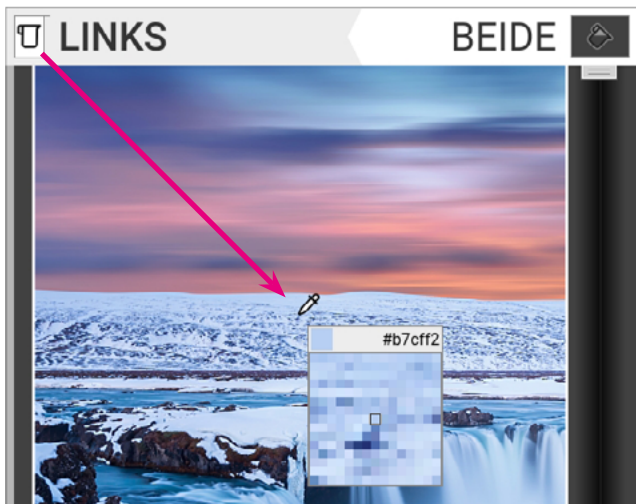
HINTERGRUNDFARBE ÜBER FUNKTIONSLEISTE

Die Hintergrundfarbe der Seiten lässt sich nicht nur über den orangefarbenen Anfasser in der oberen Mitte ändern, sondern auch über die Schaltflächen in der darüberliegenden Funktionsleiste. Über den Pfeil neben **Füllung** öffnen Sie die Farbpalette für die Änderung der gesamten Doppelseite, über **Links** und **Rechts** können Sie die Einzelseiten anpassen.

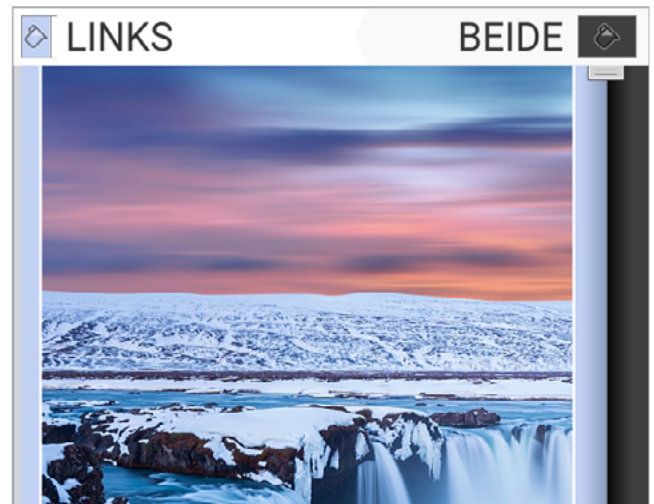


Die Farbpalette ist Ihnen bereits in vorangegangenen Kapiteln begegnet. Durch Klick auf ein Farbfeld, wird die gewählte Farbe angewendet. Um eine Farbe zu widerrufen, klicken Sie entweder auf eine andere Farbe oder auf das X – hierbei wird keinerlei Farbe herangezogen.

Auch bei Hintergründen führt es zu einer harmonischen Farbzusammenstellung, wenn Sie eine Farbe eines Fotos aufnehmen. Dazu klicken Sie auf die Pipette und fahren bei gedrückter Maustaste über ein Foto. Die Farbe, die sich unterhalb des Mauszeigers befindet, wird dann angezeigt und durch einen einfachen Klick angewendet.



Die Pipette dient zur Aufnahme einer Farbe...



... die durch einen einfachen Klick angewendet wird.



Zugewiesene Farben lassen sich leicht widerrufen.

Wenn Ihnen die Farbe nicht zusagt und Sie weiterhin den Hintergrund verwenden wollen, der sich durch die eingesetzte Vorlage ergibt, klicken Sie erneut auf das Farbeimer-Symbol und klicken auf das X – die Farbe wird entfernt und der Hintergrund der Vorlage wird wieder sichtbar.



„BEIDE“ ist aktiviert und hierfür stehen nun weitere Funktionen zur Verfügung.

Wenn Sie auf die Bereiche Links, Beide oder Rechts klicken, ist der Bereich aktiv – erkennbar an der orangefarbenen Hinterlegung und es stehen direkt darunter weitere Funktionen zur Verfügung. Diese können sich je nach Vorlage und genutztem Hintergrund unterscheiden.



Die zur Verfügung stehenden Funktionen variieren je nach Möglichkeiten der Vorlage.

 „Spring“ in den Reiter **Füllung** in der Kreativ-Sidebar und hebt die verwendete Hintergrunddatei durch einen blinkenden, grünen Rahmen hervor. So sehen Sie sehr schnell, woher die Datei stammt.

 Durch einen Klick auf das Symbol wird ein Schieberegler eingeblendet, mit dem Sie durch Klicken und Ziehen die Deckkraft des Hintergrunds festlegen können. Je kleiner der Wert, desto sichtbarer wird das weiße Papier.

 Kopiert den Hintergrund, sodass er auch auf anderen Seiten eingefügt werden kann.

 Das Symbol wird nur angezeigt, wenn ein Hintergrund zuvor kopiert wurde und dient zum anschließenden Einfügen.

 Über dieses Symbol entfernen Sie den aktiven Hintergrund. Andere Elemente der Vorlage bleiben bestehen. Das Hintergrundfeld wird außerdem, wie die Felder **Links** und **Rechts**, mit einem Farbeimer-Symbol versehen.

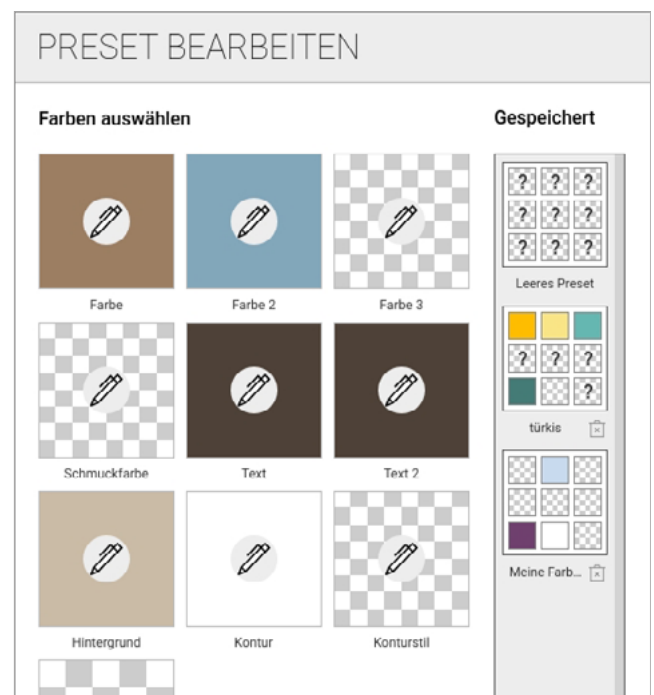
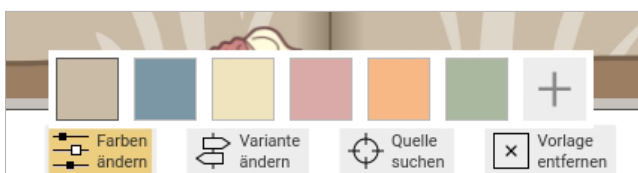
Bei Verwendung einer Vorlage als Hintergrund wird unterhalb der Arbeitsfläche eine weitere Leiste mit Symbolen angezeigt.



Auch unterhalb der Arbeitsfläche stehen verschiedene Funktionen zur Verfügung.

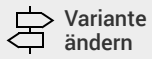
Durch einen Klick auf **Farben ändern** werden Farbvarianten angeboten, die Sie durch einfachen Mausklick aufrufen und anwenden können. Durch Klick auf das Plus gelangen Sie ins Dialogfenster Preset bearbeiten. Hier werden Felder angezeigt, die mit den verwendeten Farben gefüllt sind. Durch Klick auf solch ein Feld können Sie die Farbe ändern. Je nach Hintergrund werden mehr oder weniger Farben verwendet und können individuell angepasst werden.

 **Farben ändern**



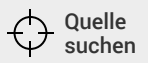
Sie können die Farben der Hintergrund-Datei ändern.

Die weiteren Symbole sind Ihnen beim Abschnitt *Sticker und Sheets verwenden* begegnet:



Variante
ändern

Blendet Seiten-Varianten der Vorlage ein, die durch einfachen Klick verwendet werden können.



Quelle
suchen

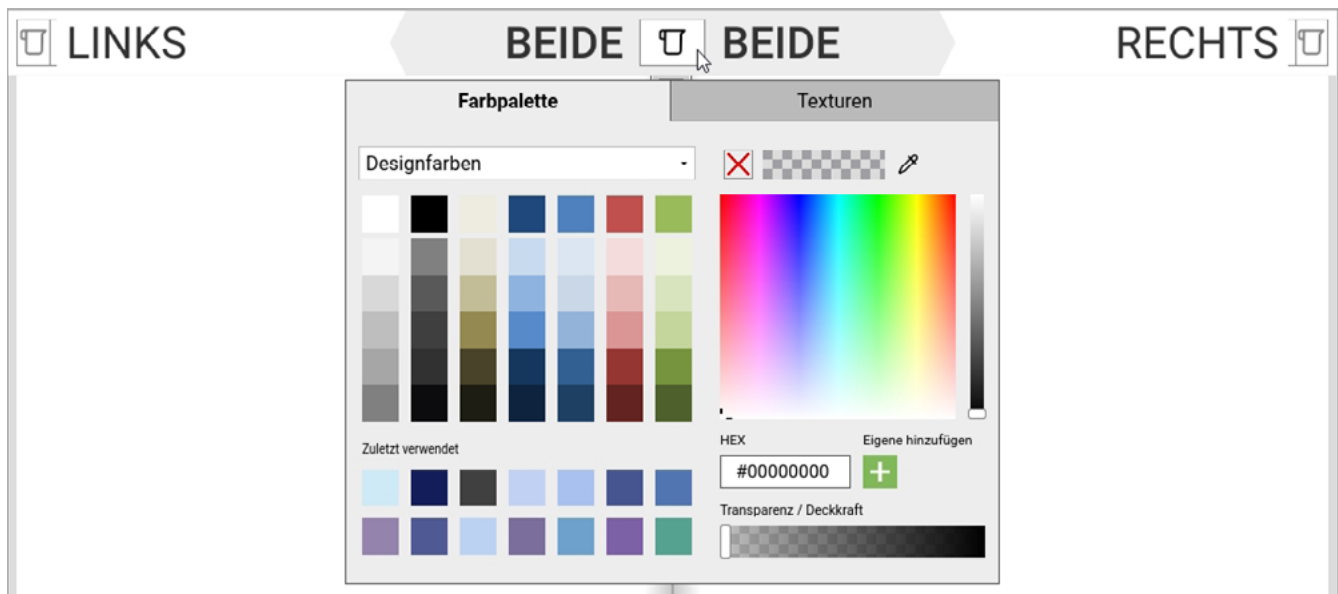
„Springt“ in den Reiter **Vorlage** in der Kreativ-Sidebar und hebt das verwendete Element durch einen blinkenden, grünen Rahmen hervor. So sehen Sie sehr schnell, woher die Datei stammt.



Vorlage
entfernen

Die Vorlage wird vollständig entfernt. Das Hintergrundfeld wird außerdem, wie die Felder **Links** und **Rechts**, mit einem Farbeimer-Symbol versehen.

Eine Hintergrundfarbe können Sie genauso vergeben, wie für die linke oder rechte Seite: Klicken Sie auf das Farbeimer-Symbol und wählen Sie eine Farbe aus der **Farbpalette** oder klicken Sie auf **Texturen**. Die Verwendung dieser Farbauswahl haben Sie bereits kennengelernt: Sie klicken in das größere Feld, um die Grundfarbe zu bestimmen. Durch Klicken und Ziehen des Fadenkreuzes können Sie diese Grundfarbe neu festlegen. Die somit ausgewählte Farbe erscheint rechts oben als Farbfeld. Neben der Grundfarbe können Sie ganz rechts über den schmalen Farbstreifen die Helligkeit festlegen. Klicken Sie dafür in die Farbleiste und ziehen Sie den Pfeil bei gedrückter Maustaste, um eine Anpassung vorzunehmen.



Die Farbauswahl über die Farbpalette oder Texturen begegnet Ihnen an verschiedenen Stellen in DESIGNER 3.

Wenn Sie eine Farbauswahl getroffen haben und diese Hintergrundfarbe für das gesamte Projekt verwenden wollen, müssen Sie die gemachten Schritte nicht für jede Fotobuchseite wiederholen. Sie können den gewählten Hintergrund auch allen Seiten Ihres Fotobuches zuweisen. Dafür muss der Bereich **BEIDE** in der Hintergrundleiste aktiv sein – erkennbar an der orangefarbenen Hinterlegung.



Wenn der Bereich **BEIDE** aktiv ist, können Sie eine Zuweisung des Hintergrunds auf alle Fotobuchseiten vornehmen.

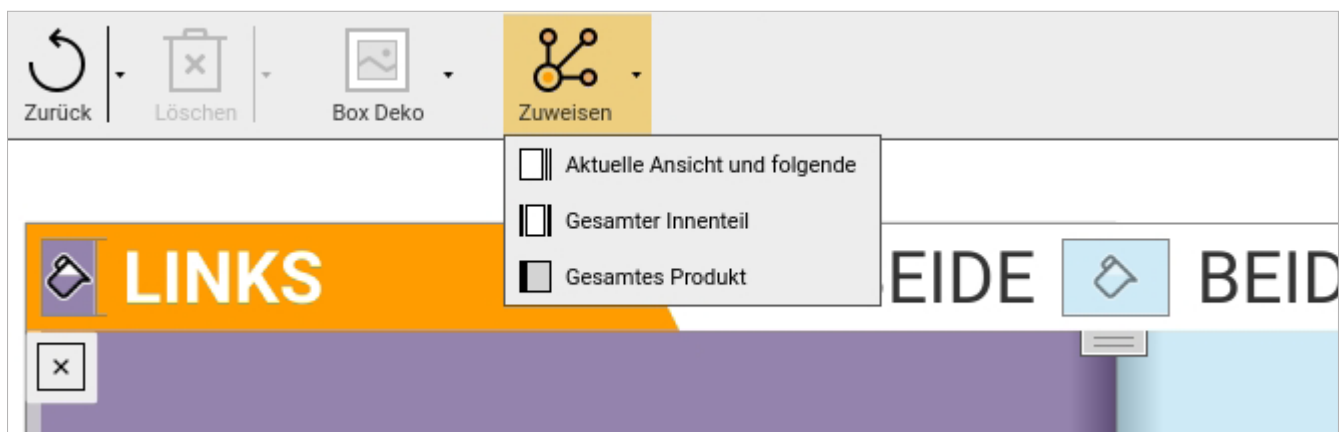
Ist dies der Fall, erscheint das Symbol **Zuweisen** in der Funktionsleiste. Dies bietet Ihnen durch einen einfachen Klick drei Optionen an:

Aktuelle Ansicht und folgende: Der Hintergrund wird auf die aktive Fotobuchseite und alle folgenden Fotobuchseiten angewendet. Haben Sie den Hintergrund auf Seite 6 und 7 festgelegt und wenden Sie diese Zuweisen-Option an, werden die Seiten 1 – 5 nicht verändert, jedoch die Seite 8 bis zur letzten Seite.

Gesamter Innenteil: Alle Fotobuchseiten, bis auf den Umschlag, werden mit dem Hintergrund der aktiven Fotobuchseite versehen.

Gesamtes Produkt: Alle Fotobuchseiten sowie die Umschlagseiten werden mit dem Hintergrund der aktiven Fotobuchseite versehen.

Falls Sie die linke und rechte Seite unterschiedlich gestaltet haben, können Sie auch dies auf alle Seiten des Fotobuches zuweisen. Klicken Sie dafür in der Hintergrundleiste auf **Links**, wodurch dieser Bereich mit einer orangefarbenen Hinterlegung versehen wird. Wenn Sie nun die **Zuweisen**-Option ausführen, wirkt sich diese Zuweisung lediglich auf linke Buchseiten aus.



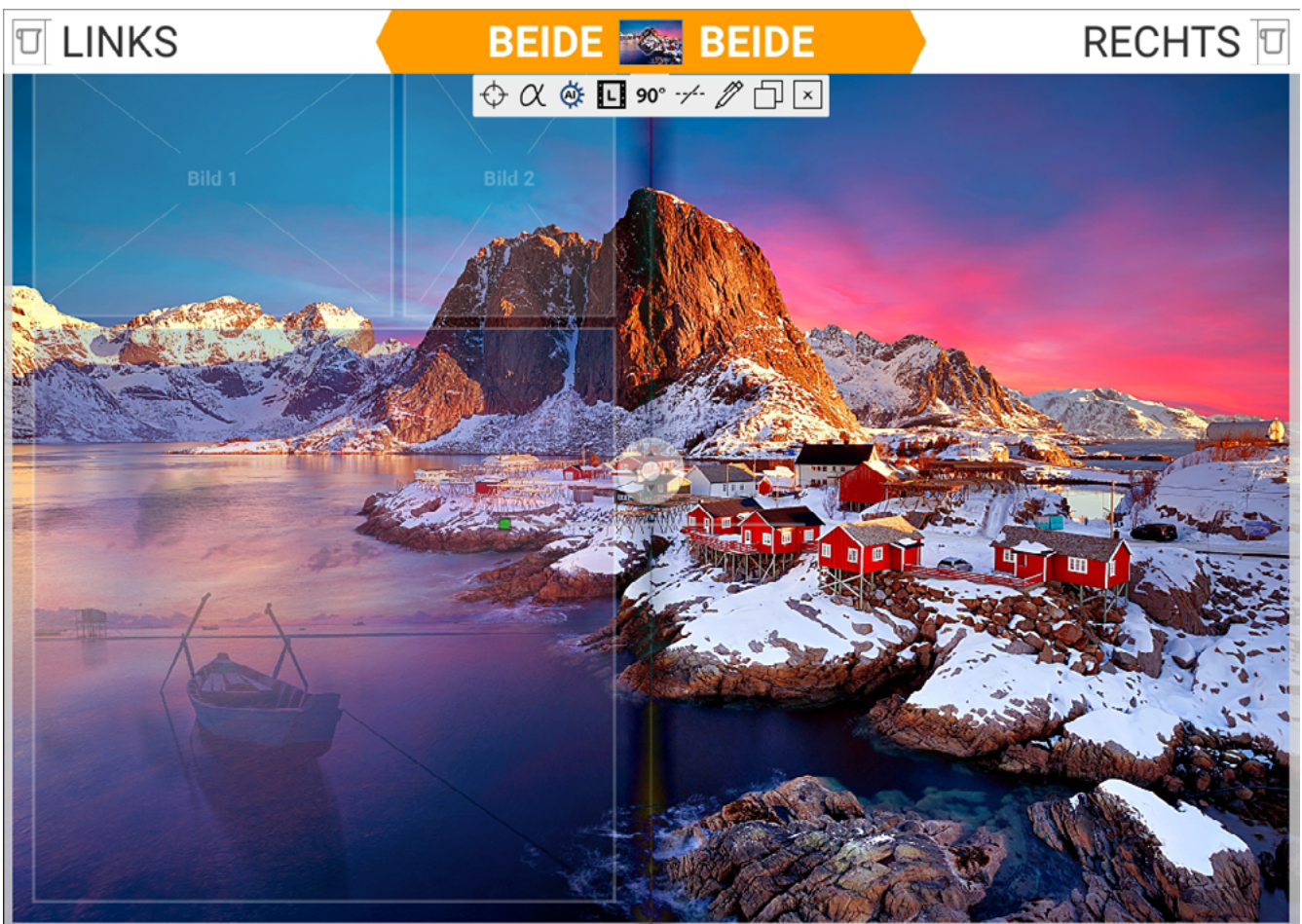
Hintergründe können separat linken oder rechten Fotobuchseiten zugewiesen werden.

Ein Foto als Hintergrund verwenden

Neben der Zuweisung einer Hintergrundfarbe, können Sie auch ein Foto als Hintergrund nutzen. Klappen Sie diese Hintergrundleiste durch Klick auf die kleine, orangefarbene Schaltfläche in der oberen Mitte der Arbeitsfläche auf. Wechseln Sie dann in den Tab Fotos, Google Fotos, OneDrive oder Pixabay und wählen Sie ein Foto Ihrer Wahl durch einen Mausklick aus und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste auf den Bereich **BEIDE**, um das Foto als doppelseitigen Hintergrund festzulegen.



Ein Foto wird aus dem Foto-Tab in die Hintergrund-Leiste gezogen...



... und wird vollflächig angezeigt.

Sobald Sie das Foto in die Hintergrundleiste reingezogen haben, wird es vollflächig angezeigt – die vorhandenen Fotoplatzhalter sowie weitere Elemente, soweit vorhanden, scheinen ganz sanft durch.

Sobald Sie außerhalb der Fotobuchseite einen Mausklick ausführen, wird die Hintergrundleiste zugeklappt und die Elemente der Fotobuchseite werden wie gewohnt angezeigt. Der Hintergrund ist an den freien Stellen der Buchseiten sichtbar.



Der Hintergrund wird von den Fotoplatzhaltern überdeckt.

AUFKLAPPEN NICHT NOTWENDIG

Sie können ein Foto in die Hintergrundleiste ziehen, ohne diese vorher aufzuklappen. Sobald Sie das gewünschte Foto in den oberen, mittleren Bereich der Arbeitsfläche ziehen, klappt die Hintergrundleiste automatisch auf und Sie können dann die Maus im gewünschten Bereich (**Beide**, **Links** oder **Rechts**) loslassen.

Um ein anderes Foto als Hintergrund festzulegen, können Sie genau wie gerade gezeigt vorgehen. Ziehen Sie das gewünschte Foto in die Hintergrundleiste – ein bereits vorhandenes Hintergrundbild wird dann ersetzt.

Wie bei den Hintergrundfarben, lassen sich auch Fotos separat für die linke oder rechte Seite als Hintergrund verwenden. Auch ein Mix aus Foto auf der linken Seite und Hintergrundfarbe auf der rechten Seite ist denkbar. Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.



Sie können ein Foto auch nur auf einer Fotobuchseite als Hintergrund festlegen.

Neben der Zuweisung eines Hintergrunds über die Ablage in der Hintergrundleiste, können Sie auch ein Foto, dass sich bereits auf einer Fotobuchseite befindet, als Hintergrund festlegen. Hierfür führen Sie einen rechten Mausklick auf das betreffende Foto aus und wählen **In den Hintergrund**. Hier können Sie entscheiden, ob das Hintergrundbild beide Seiten oder nur die linke oder rechte Seite bedecken soll. Wenn Sie sich für eine Ablage entschieden haben, wird das Foto als Hintergrund verwendet und der vorab belegte Fotoplatzhalter wird entfernt. Wurde eine Vorlage verwendet, bei der Rahmen vorhanden sind, bleibt der Platzhalter bestehen und Sie können ein neues Bild zuweisen oder Sie definieren ihn durch Klick auf das Gespenster-Symbol als leeren Fotoplatzhalter.



Das Foto soll bei Verwendung der Vorlage als Hintergrund für beide Seiten eingesetzt werden...



... und hinterlässt daraufhin einen leeren Fotoplatzhalter...



... der mit einem neuen Foto befüllt werden kann.



Er kann aber auch leer bleiben – klicken Sie dafür auf das Gespenster-Symbol.

Wenn Sie die Hintergrundleiste aufklappen, werden Sie sehen, dass auch auf diese Art der Hintergrundfestlegung das betreffende Foto dort angezeigt wird. Durch einen Klick auf den entsprechenden Bereich (z. B. **BEIDE**) blenden Sie die Leiste mit Symbolen ein.



Das Hintergrundbild kann mit verschiedenen Optionen versehen werden.

Das Fadenkreuz-Symbol können Sie nutzen, um zur „Quelle“ des Hintergrunds zu wechseln. Das Alpha-Zeichen haben Sie bereits kennengelernt: hiermit steuern Sie die Deckkraft, in diesem Fall für den Hintergrund. Danach folgt das Symbol der integrierten Bildverbesserung Perfectly Clear™. Das Symbol mit dem L wendet hinterlegte Looks, also das Aussehen, an. Mit 90° kann das Bild gedreht werden. Die Horizontkorrektur lässt sich über das Symbol mit dem Linien vornehmen. Das Stift-Symbol startet auf Klick den Bildeditor von DESIGNER 3. Mit dem Symbol mit den Quadraten kann der Hintergrund kopiert werden. Das X nutzen Sie, um den Hintergrund zu entfernen.

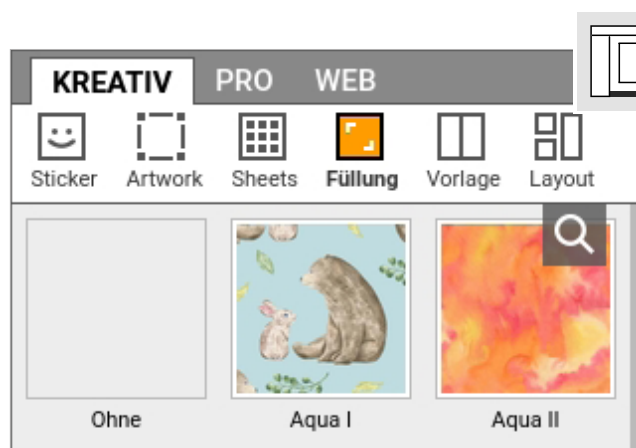
Zur Funktion der einzelnen Symbole lesen Sie das Kapitel Fotos bearbeiten in DESIGNER 3 – dort werden alle Optionen genauer erläutert.

NICHT JEDES FOTO GEEIGNET

Wenn Sie Fotos als Hintergrund verwenden wollen, kann es sinnvoll sein, Fotos zu nutzen, die einen gleichmäßigen Inhalt vorweisen, z. B. Sand, Himmel etc. Je „unruhiger“ solch ein Foto ist, desto höher ist die „Gefahr“, dass sich die restlichen Fotos nicht gut genug vom Hintergrund abheben.

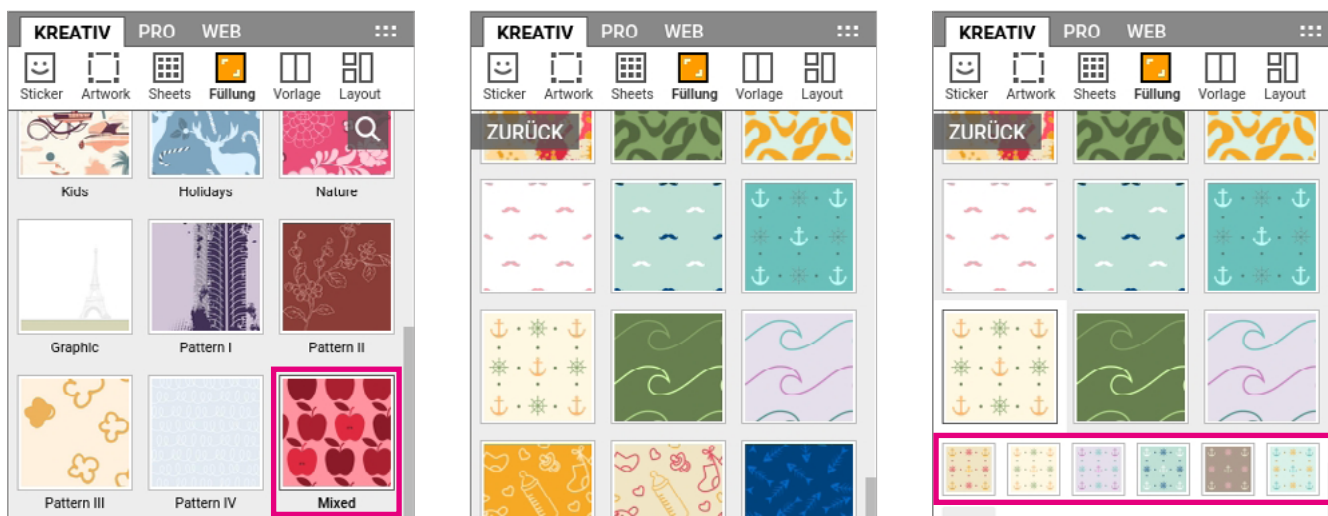
Hintergründe aus der Kreativ-Sidebar nutzen

Die Gestaltung des Hintergrunds mit Farbe oder eigenen Fotos gibt Ihnen bereits eine Vielzahl an Möglichkeiten, Ihrem Fotobuch einen persönlichen „Touch“ zu verleihen. Daneben können Sie auf weitere Hintergründe zurückgreifen, die Ihnen in der Kreativ-Sidebar angeboten werden. Sie rufen diese im Kreativ-Tab über einen Klick auf **Füllung** auf.



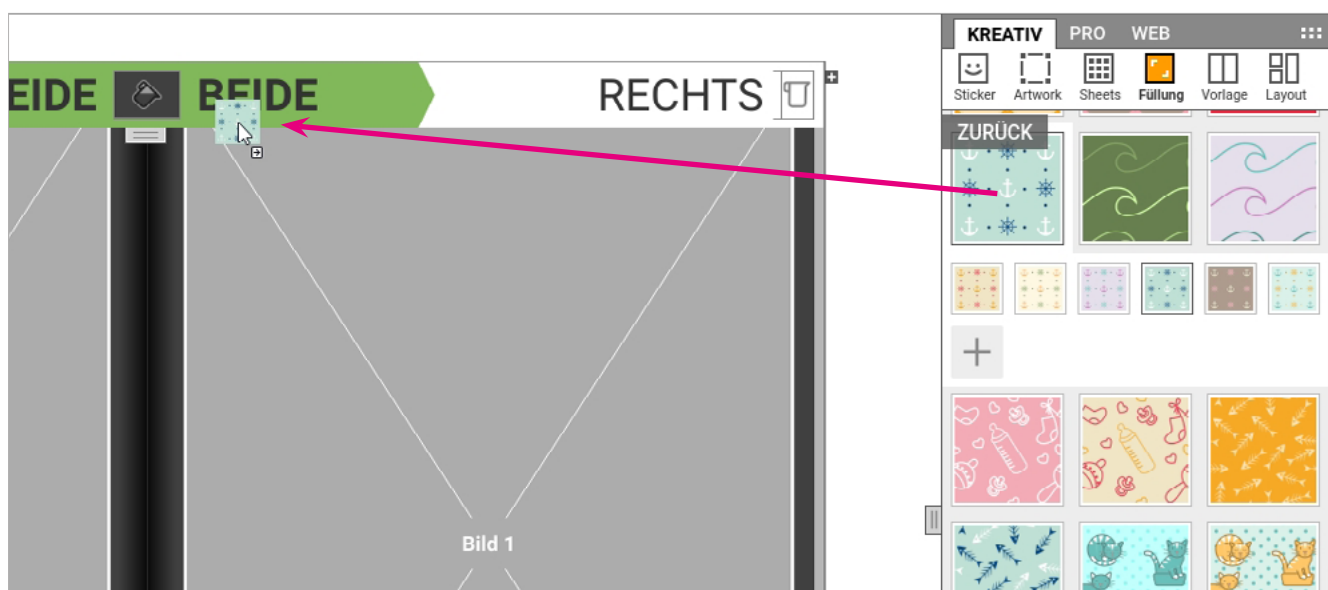
Der Reiter Füllung aus der Kreativ-Sidebar.

Hier werden Sie eine Ähnlichkeit zu den Bereichen Sticker bzw. Sheets (siehe Abschnitt *Sticker und Sheets verwenden* im Kapitel *Elemente im Fotobuch einsetzen*) feststellen. Auch hier werden Ihnen Kollektionen angeboten (z. B. Kids, Mixed etc.). Durch Klick auf eine Kollektion werden die beinhalteten Elemente – hier Füllungen – eingeblendet.



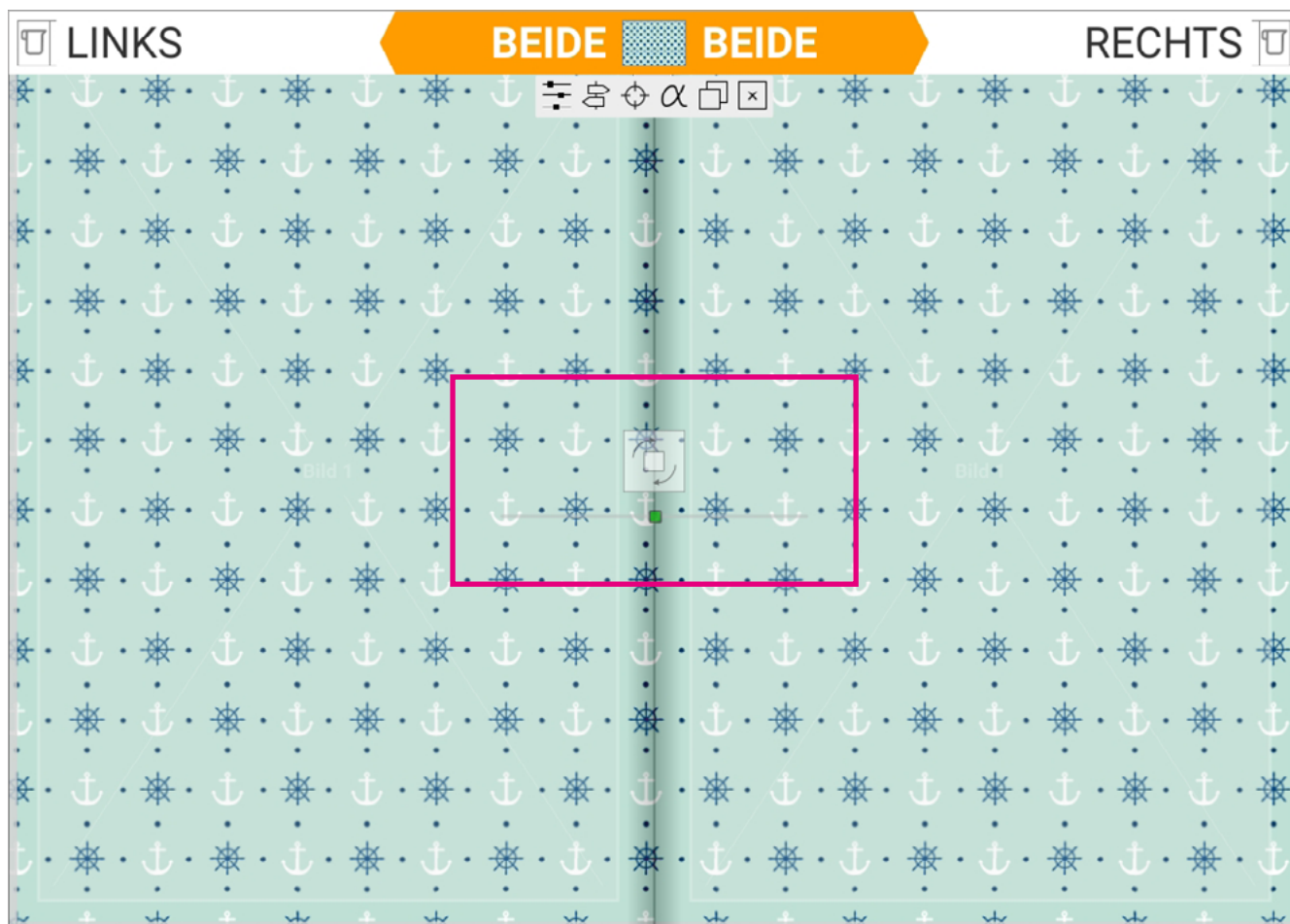
Ein Klick auf eine Kollektion blendet die Füllungen ein, die häufig in verschiedenen Farbvarianten vorliegen.

Die Hintergründe stehen häufig in verschiedenen Farbvarianten zur Verfügung, die eingeblendet werden, nachdem Sie eine gewünschte Füllung angeklickt haben. Wenn Sie sich für eine Farbvariante entschieden haben, können Sie diese anklicken und mit gedrückter Maustaste auf die linke oder rechte Fotobuchseite ziehen – der Hintergrund wird dann auf der entsprechenden Seite angewendet. Soll dieser allerdings auf beiden Seiten erscheinen, also als Hintergrund für die Doppelseite herangezogen werden, ziehen Sie ihn in die Hintergrundleiste. Hierfür klicken und ziehen Sie diesen in die obere Mitte der Fotobuchseite auf den orangefarbenen Anfasser. Die Hintergrundleiste klappt automatisch auf und Sie können den Hintergrund im Bereich **BEIDE** „fallen lassen“, in dem Sie dort die Maus loslassen.



Die Füllung soll beide Seiten überspannen und wird daher in die Hintergrundleiste gezogen.

Hintergründe, die Sie aus der Kreativ-Sidebar entnehmen, haben eine Besonderheit: Während ein Doppelklick auf ein Hintergrundfoto die interne Bildbearbeitung startet, wird bei einem Hintergrund aus der Kreativ-Sidebar ein Symbol eingeblendet. Es handelt sich hierbei um ein Drehen-Symbol, symbolisiert als Kasten mit zwei gebogenen Pfeilen. Außerdem erscheint ein grüner Schieberegler, den Sie bereits bei den Fotoplatzhaltern kennengelernt haben. Wenn Sie das Drehen-Symbol anklicken und die Maus ziehen, wird der Hintergrund in die Richtung gedreht, in die Sie die Maus bewegen.

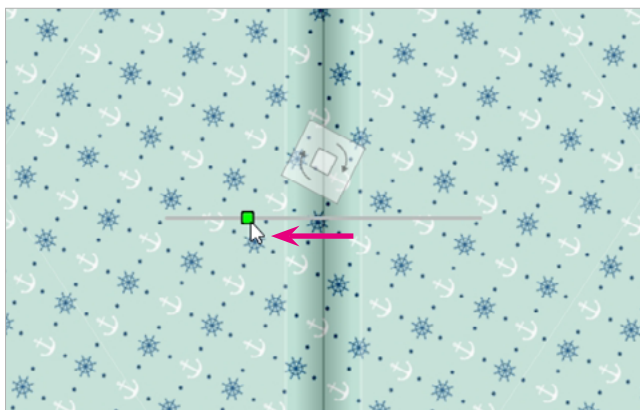


Bei einer Füllung aus der Kreativ-Sidebar wird ein Drehen-Symbol und ein Schieberegler eingeblendet.

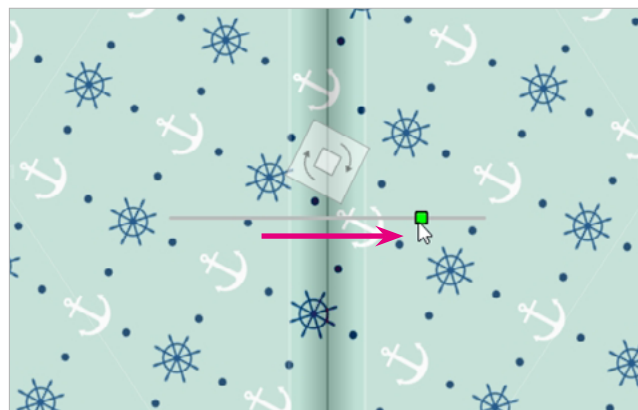


Über das Drehen-Symbol wird der Hintergrund gedreht.

Mit dem Schieberegler können Sie die Elemente auf dem Hintergrund verkleinern oder vergrößern. Klicken und Ziehen Sie den Regler nach links, werden die Abbildungen kleiner – nach rechts dementsprechend größer. Egal für welchen Skalierungsgrad Sie sich entscheiden: Das Hintergrundbild wird immer die gesamte Seite (oder Doppelseite) überlagern.

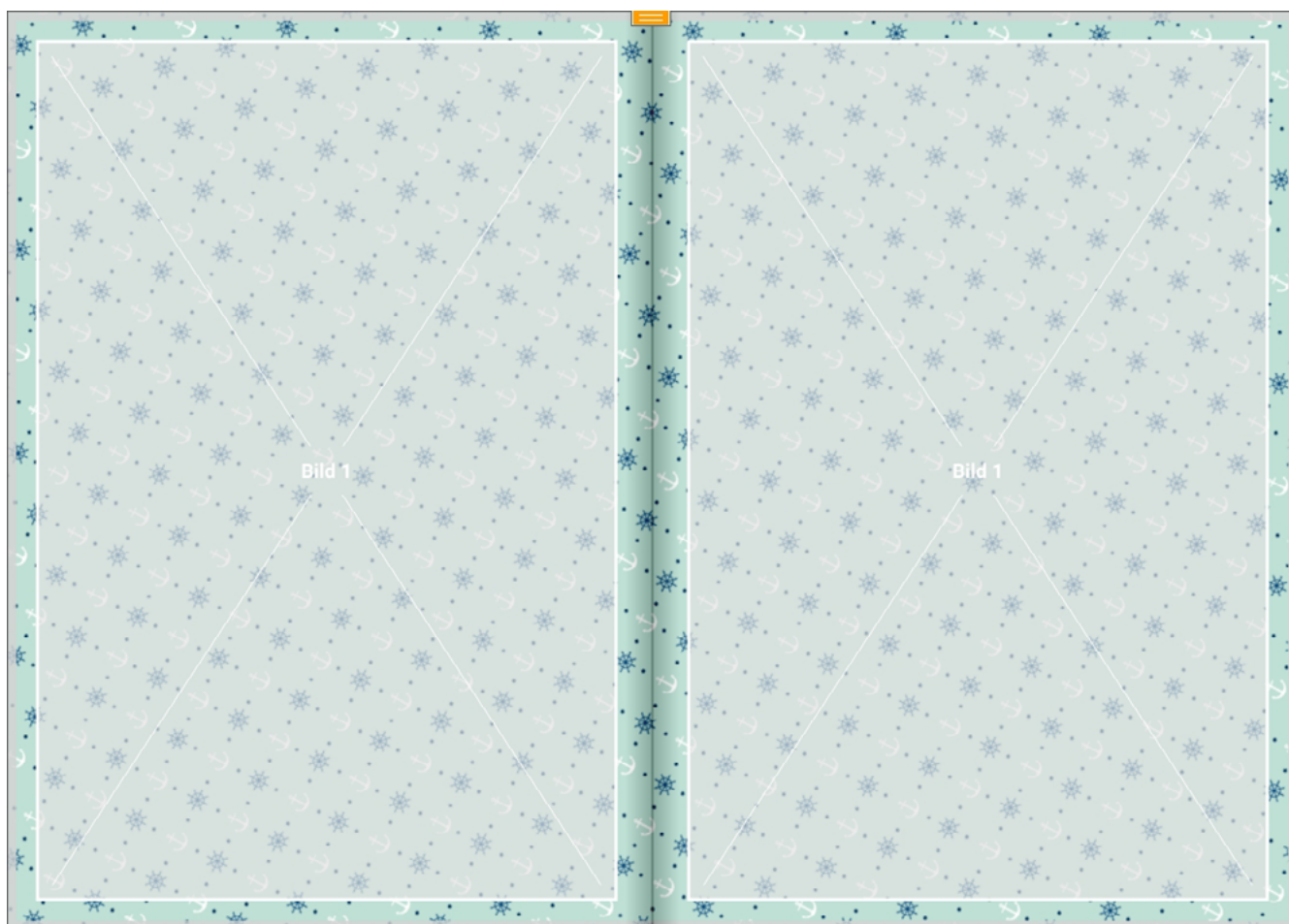


Der Hintergrund wurde gedreht und verkleinert.



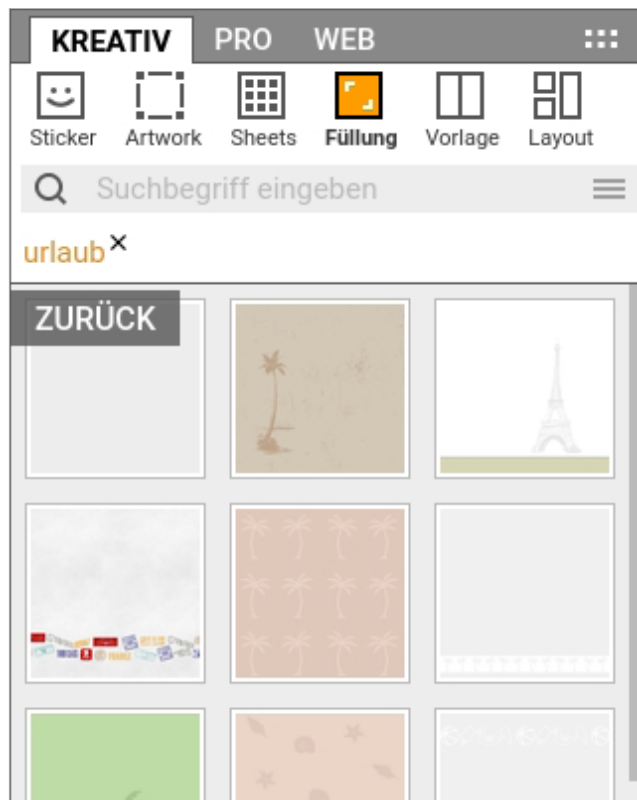
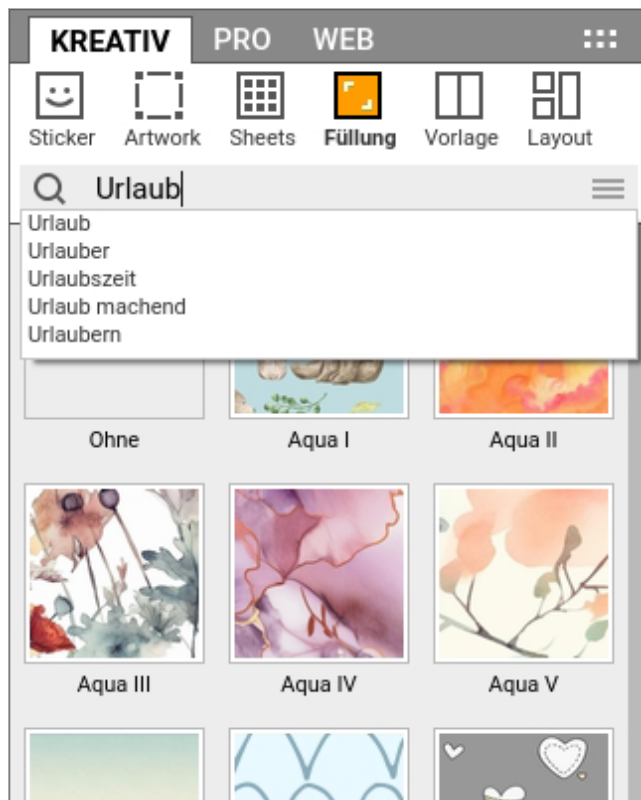
Hier wurde er nach dem Drehen größer skaliert.

Damit Sie die Drehung und Skalierung besser begutachten können, werden bei dieser Aktion die vorhandenen Fotoplatzhalter stark abgemildert und Sie können sich auf den Hintergrund konzentrieren. Wenn Sie zufrieden sind, klicken Sie außerhalb der Arbeitsfläche und kehren zur „normalen“ Ansicht zurück, d.h. die Fotoplatzhalter und anderen Elemente werden wie gewohnt angezeigt.



Nach der Anpassung des Hintergrundes wird die Arbeitsfläche wieder wie üblich angezeigt.

Um gezielt nach Füllungen suchen zu können, wird im Reiter **Füllung** ein Suchfeld in Form einer Lupe angeboten. Hier können Sie – genau wie bei den Stickern – einen Suchbegriff eingeben und diesen mit der Bestätigungstaste bestätigen. Es werden dann zutreffende Hintergründe eingeblendet und Sie können sich für eine Farbvariante entscheiden. Ein Klick auf **Zurück** bringt Sie wieder zur Übersicht des Reiters Füllung.



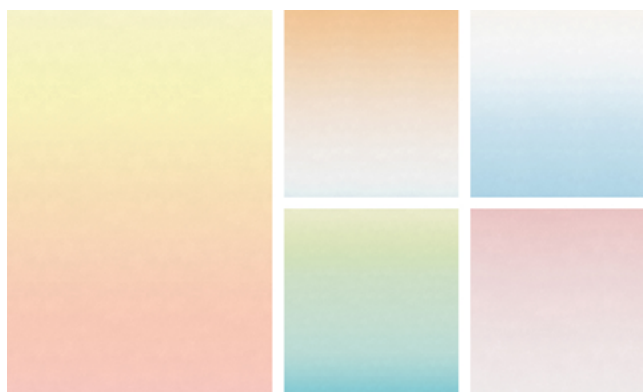
Auch Füllungen lassen sich durchsuchen.

Bei den Stickern haben Sie gesehen, dass die hinterlegten Dateien beim Aufruf heruntergeladen werden. Dies gilt auch für die Füllungen, die ebenfalls nicht mit dem Programm installiert werden, sondern erst bei einer Verwendung aus dem Internet geladen werden. Wenn Sie eine Kollektion häufig nutzen, können Sie diese durch einen Rechtsklick und **Herunterladen** lokal speichern herunterladen. Dadurch umgehen Sie das spätere Herunterladen, wenn Sie einen der betreffenden Hintergründe in Ihrem Fotobuch verwenden wollen.

KEINE ANGST VOR VERGRÖßERUNGEN

Sicherlich haben Sie schon gesehen, dass Fotos, die Sie vergrößern, unscharf werden können, auch aus diesem Grund „warnt“ Sie DESIGNER 3, wenn ein Foto für den Druck „kritisch“ wird. Dies ist bei den Hintergründen aus der Kreativ-Sidebar nicht der Fall – wenn Sie diese vergrößern (über den grünen Schieberegler), werden die Inhalte neu berechnet und bleiben scharf.

Beispiele Füllungen



Kollektion Gradient



Kollektion Retro I



Kollektion Retro III



Kollektion Summer



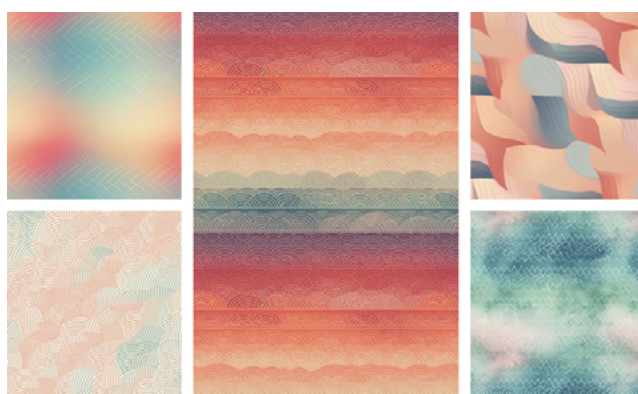
Kollektion Kids



Kollektion Geometric

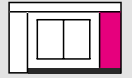


Kollektion Nature



Kollektion Pastell

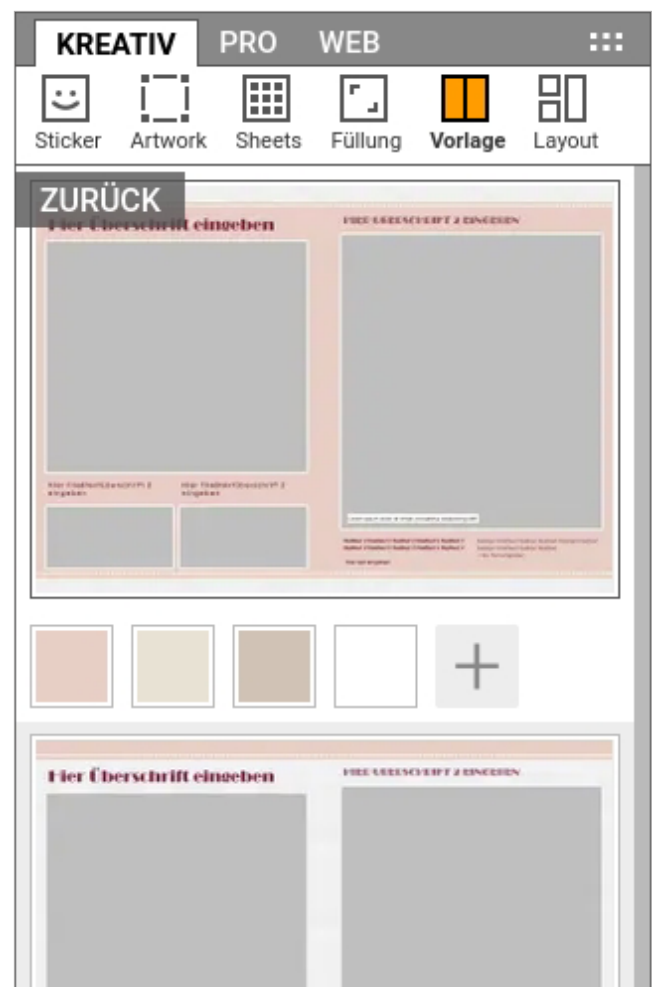
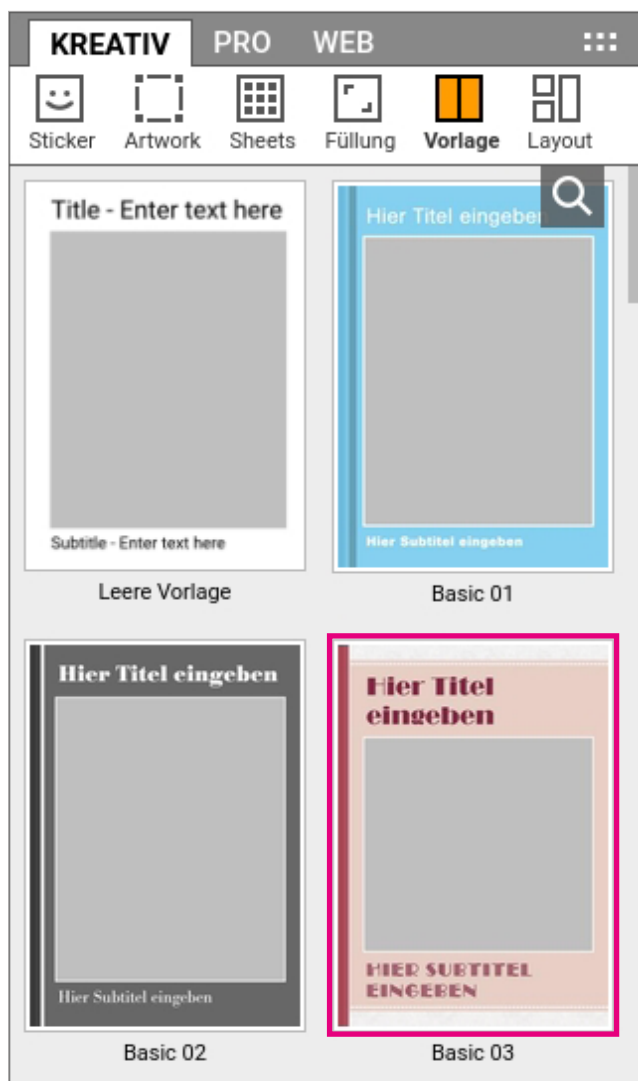
Vorlagen einsetzen



Bei den ersten Schritten zur Erstellung Ihres Fotobuches, bei denen Sie der Assistent begleitet hatte, konnten Sie eine Vorlage nutzen, die einen vorbelegten Hintergrund und grafische Elemente beinhaltete. Diese Vorlage können Sie – wie Sie bereits gesehen haben – auf Ihre Bedürfnisse anpassen, indem Sie andere Hintergründe festlegen oder Elemente wie die Sticker hinzufügen. Sie können aber auch die verwendete Vorlage durch eine andere Vorlage ersetzen oder komplett auf diese verzichten.

Vorlage zuweisen

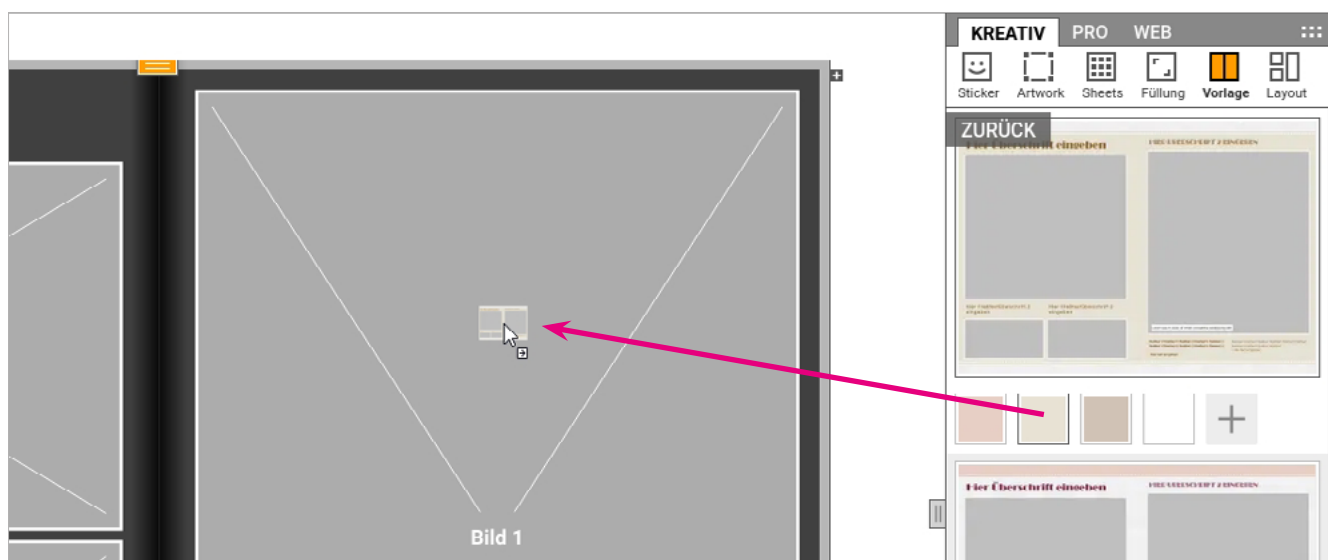
Um eine Vorlage Ihrem Fotobuch zuzuweisen, wechseln Sie zum Reiter **Vorlage**, der, wie auch die Sticker und Füllungen, in der Kreativ-Sidebar aufgerufen werden kann. Durch einen einfachen Klick lassen Sie sich die Vorlagen einblenden. Auch hier sehen Sie, dass die Herangehensweise identisch mit der Verwendung von Elementen aus den Bereichen Sticker oder Füllung ist. Denn auch hier werden durch Klick auf eine Vorlage die beinhalteten Seitengestaltungen angezeigt, die häufig mit verschiedenen Farbvarianten aufwarten.



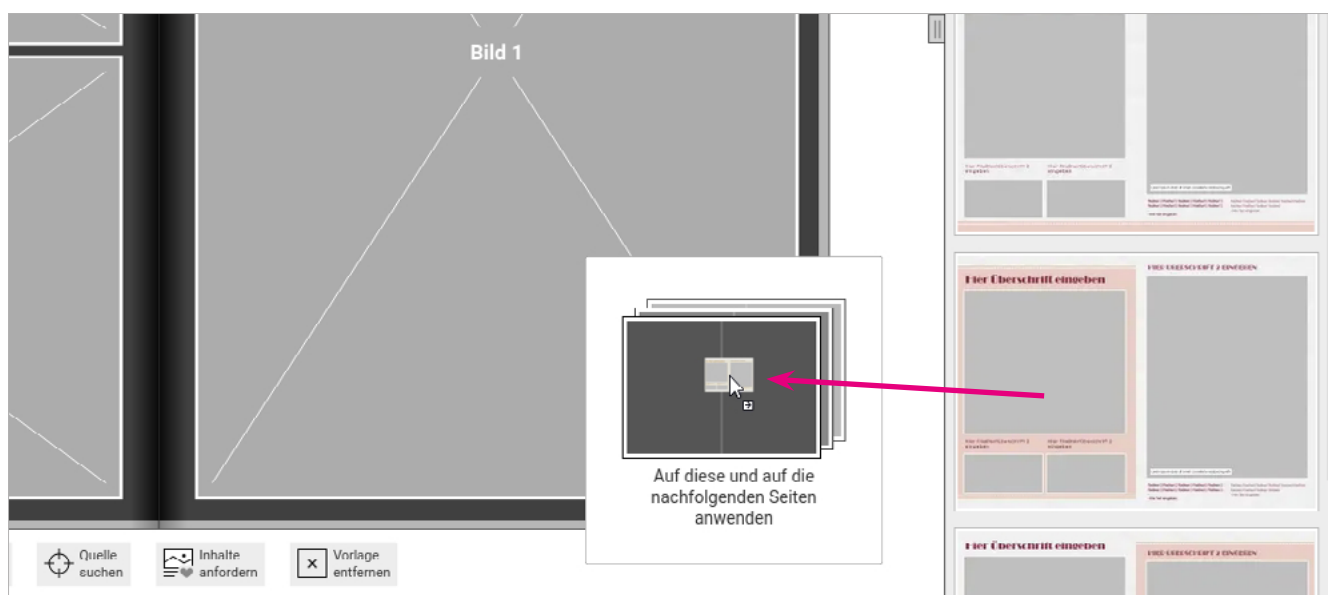
Durch Klick auf eine Vorlage in der Kreativ-Sidebar, werden die Seitengestaltungen angezeigt.

Auch die Zuweisung einer Vorlage sollte Ihnen bekannt vorkommen – Sie klicken auf die gewünschte Farbvariante einer Vorlage und ziehen diese mit gedrückter Maustaste auf Ihre Fotobuchseite. Da eine Vorlage, außer bei den Magazin-Vorlagen, immer eine Doppelseite beinhaltet, kann diese nicht nur für die linke oder rechte Buchseite angewendet werden. Dadurch entfällt aber auch eine genaue Positionierung beim Zuweisen: Sobald Sie sich über einer Fotobuchseite befinden und die Maus loslassen, wird die Vorlage auf die Doppelseite angewendet.

Es gibt aber eine Besonderheit: Wenn Sie eine Vorlage durch Klicken und Ziehen in die Fotobuchseite ziehen und die Maustaste noch etwas halten, erscheint ein Fenster – wenn Sie die Vorlage dort hinziehen, wird das Fenster dunkler angezeigt. Die Zuweisung auf dieses Fenster bewirkt, dass die Vorlage auf der aktiven und allen folgenden Fotobuchseiten angewendet wird.



Eine Vorlage lässt sich auf die aktive Fotobuchseite...



... aber auch zusätzlich auf alle folgenden Seiten zuweisen.

Eine bereits bestehende Vorlage wird durch die Zuweisung einer neuen Vorlage überdeckt. Da die Vorlagen auch Vorgaben für Schriften beinhalten, werden bestehende Texte unter Umständen in einer anderen Schriftart gesetzt. Sie sollten daher nach Zuweisung einer neuen Vorlage darauf achten, ob die Texte noch gut lesbar sind und nicht beschnitten wurden.



Die neue Vorlage wurde zugewiesen und neue Fotos und ein Text eingesetzt.



Texte werden bei Neuzuweisung einer Vorlage je nach Vorlage mit einem anderen Format versehen.

Unterhalb der Fotobuchseite werden wieder Symbole zum Bearbeiten eingeblendet. Das Schieberegler-Symbol (Farben ändern) blendet verschiedene Farbvarianten der Vorlage ein. Durch einen einfachen Klick können Sie so sehr schnell eine andere Farbzusammenstellung zuweisen.



Farbvarianten der Vorlage lassen sich nachträglich zuweisen.

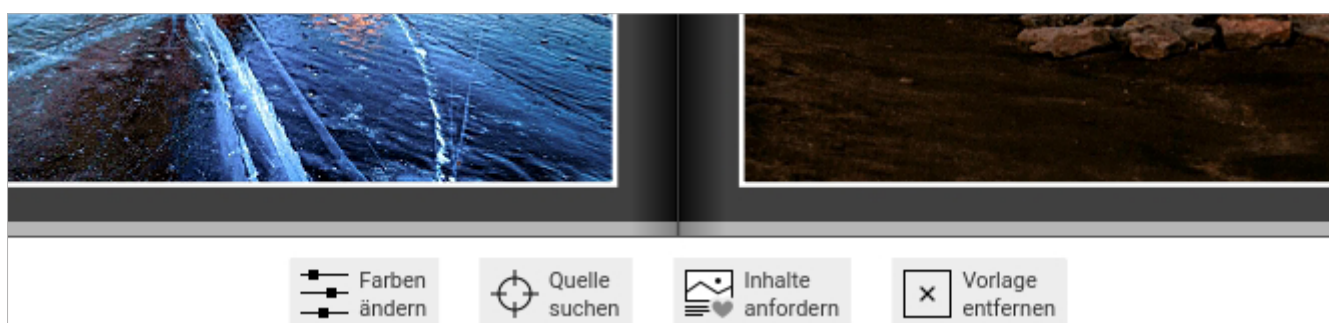
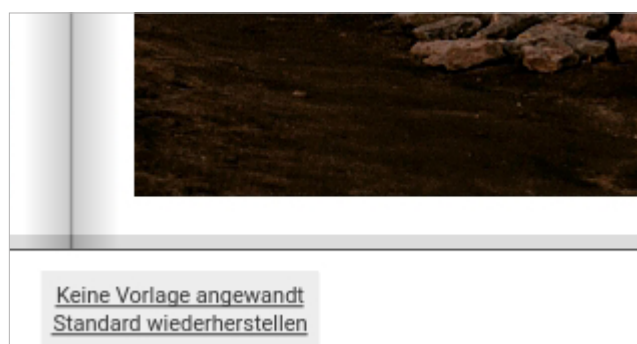


Das Straßenschild-Symbol blendet Seitenvarianten ein.

Das Straßenschild-Symbol blendet ebenfalls Varianten ein – diese unterscheiden sich in der Seitenaufteilung bzw. in der Verwendung und Anordnung von grafischen Elementen. Ein Klick auf das Fadenkreuz-Symbol macht die verwendete Vorlage in der Kreativ-Sidebar kenntlich – sie erhält dann einen blinkenden, grünen Rahmen und so erfahren Sie sehr schnell, welche Quelle für die Vorlage herangezogen wird. Ein Klick auf das X-Symbol entfernt die Vorlage. Wenn Sie Ihre Vorlage mit einem Klick auf das X-Symbol entfernen, erhalten Sie eine Fotobuchseite ohne Vorlage und es wird eine Schaltfläche *Keine Vorlage angewandt Standard wiederherstellen* eingeblendet. Ein Klick auf diese Schaltfläche weist die ursprüngliche gewählte Vorlage, die Sie während der Erstellung im Assistenten gewählt haben, wieder zu.



Die aktuelle Vorlage kann einfach entfernt werden.



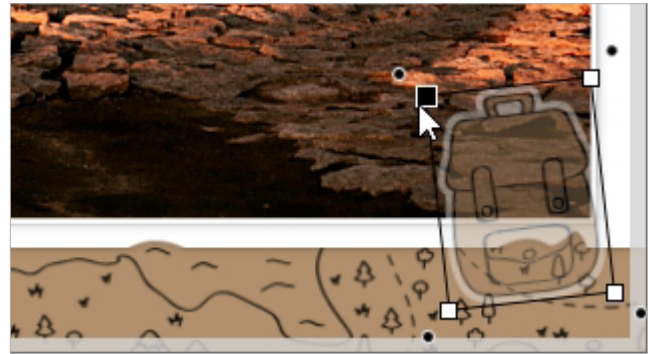
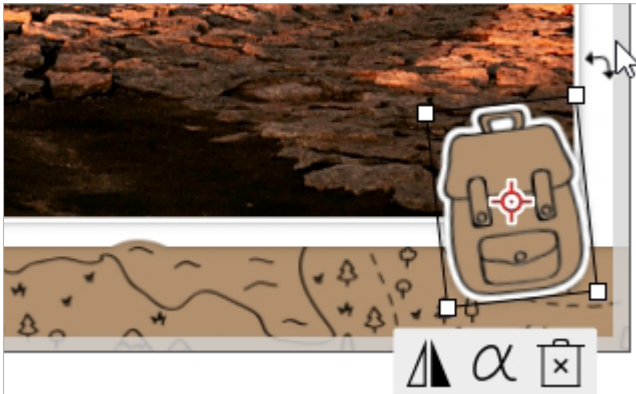
Die Vorlage wurde entfernt – die ursprüngliche Vorlage kann aber durch Klick auf die Schaltfläche wieder aktiviert werden.

LEERE VORLAGE

Wenn Sie Ihr Fotobuch ohne Vorlagen gestalten wollen, können Sie in der Kreativ-Sidebar unter **Vorlage** die **Leere Vorlage** zuweisen. Dadurch erhalten Sie eine Fotobuchseite ohne Hintergrund oder grafische Elemente.

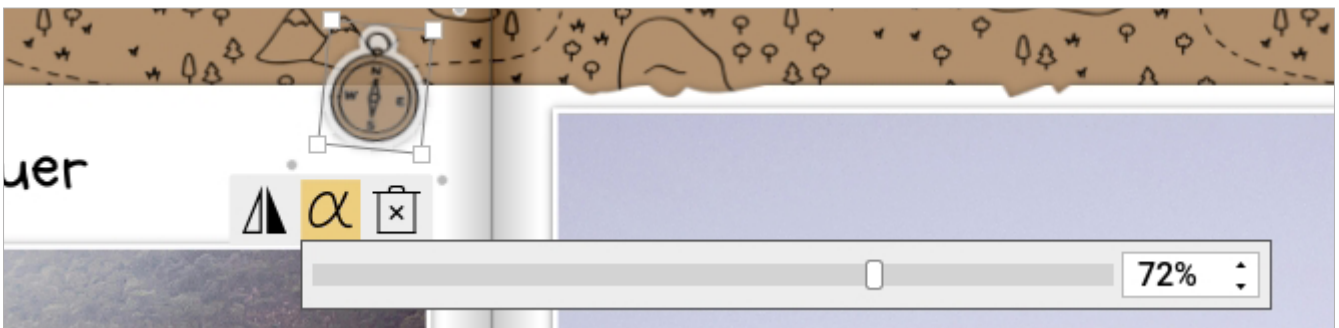
Grafische Elemente, die in den meisten Vorlagen enthalten sind, lassen sich durch Klicken und Ziehen frei auf der Fotobuchseite positionieren. Wenn Sie solch ein grafisches Element durch einfachen Klick auswählen, werden die Eckanfasser eingeblendet, die Ihnen schon mehrfach in den vorausgegangenen Kapiteln begegnet sind. Durch Klicken und Ziehen solch eines Anfassers, lässt sich die Größe des Elements anpassen. Über die gebogenen

Linien, die außerhalb der Eckanfasser erscheinen, können Sie das Element drehen – klicken Sie dafür auf eine dieser gebogenen Linien und ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung.

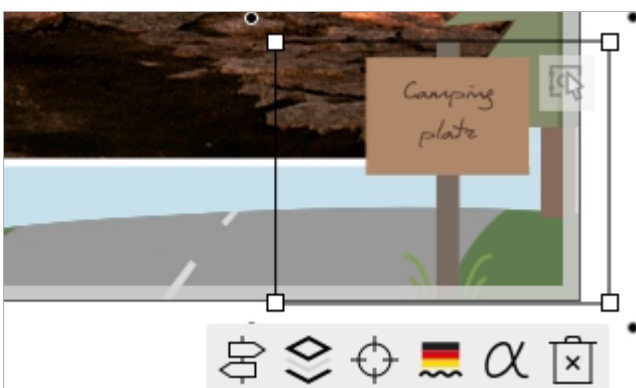


Grafische Elemente einer Vorlage lassen sich anpassen.

Über das Fadenkreuz können Sie nach der Quelle suchen. Das Alpha-Symbol ist auch bei den grafischen Elementen für die Deckkraft zuständig. Wenn Sie es anklicken, erscheint ein Schieberegler, den Sie mit Klicken und Ziehen verschieben können – ein Ziehen nach links verringert die Deckkraft und das Element „verschmilzt“ mit den darunterliegenden Elementen. Auch den Papierkorb haben Sie schon mehrfach gesehen und angewendet: ein einfacher Klick auf ihn entfernt das Element.



Mit Klick auf das Alpha-Symbol kann die Deckkraft eines Elements verändert werden.



Je nach Element, werden mehrere Symbole eingeblendet.

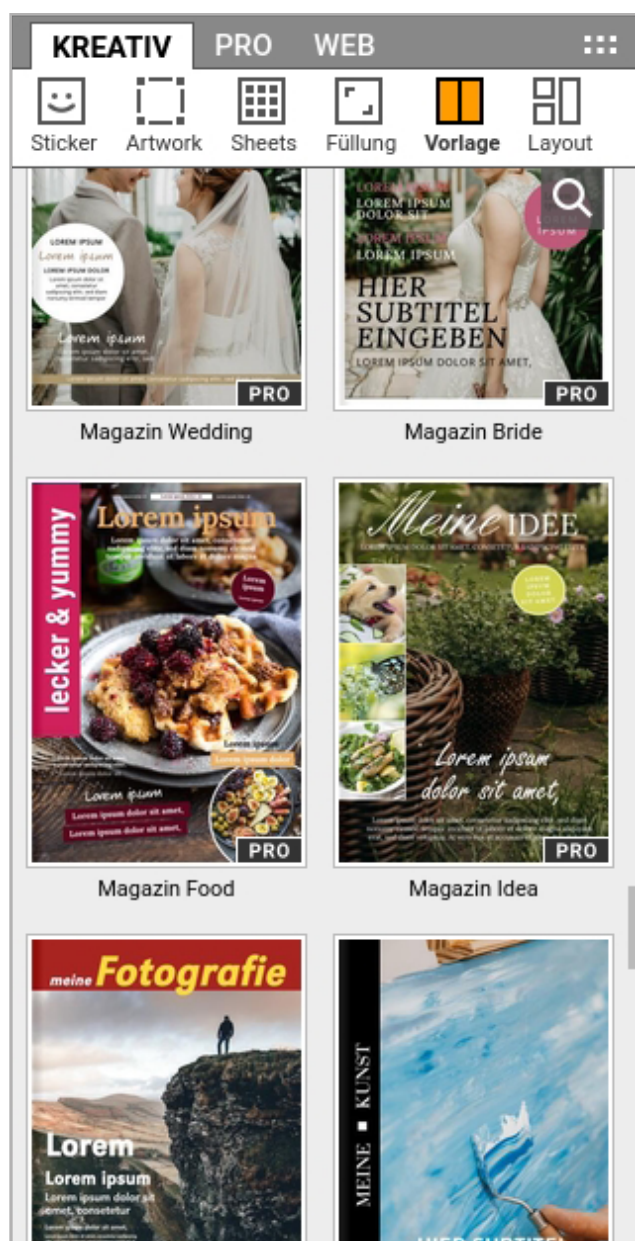
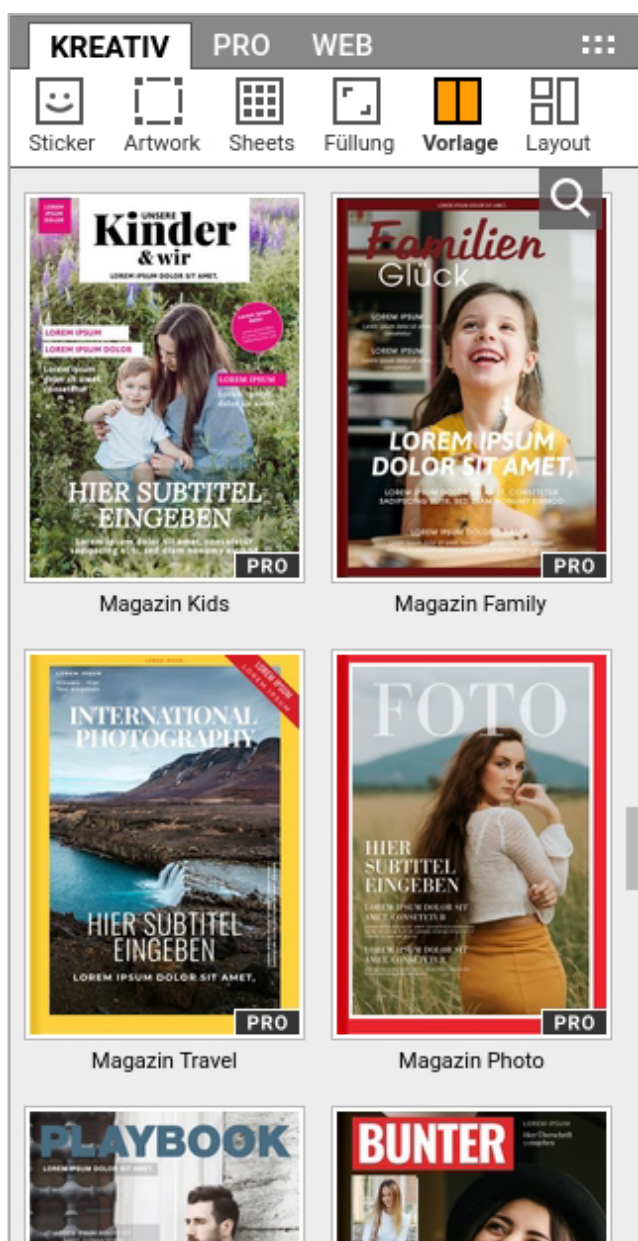
Je nach Element werden noch weitere Symbole eingeblendet. So kann auch das Straßenschild-Symbol erscheinen, mit dem Sie andere Varianten auswählen können. Das Symbol mit zwei aufrechten Dreiecken können Sie nutzen, um das Element zu spiegeln.

KEIN QUALITÄTSVERLUST

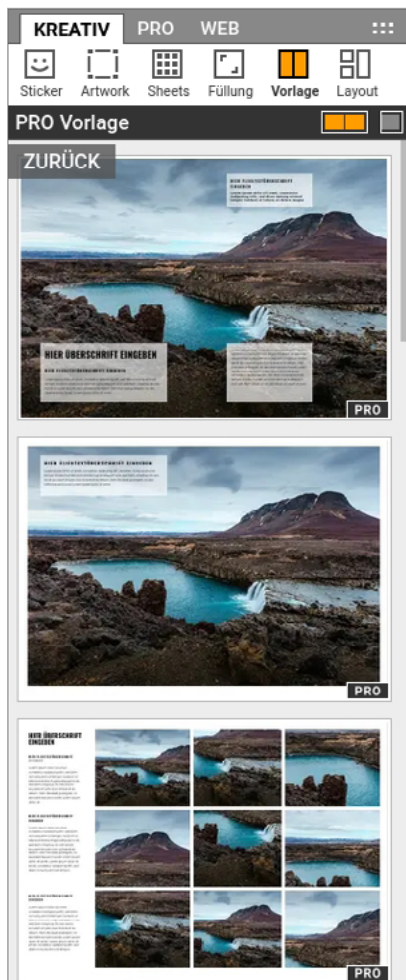
Beim Vergrößern der grafischen Elemente kommt es zu keinen Qualitätseinbußen. Diese werden bei der Änderung der Größe neu berechnet und können daher auch über eine gesamte Fotobuchseite skaliert werden.

Sie sehen, dass eine Vorlage „nicht in Stein gemeißelt“ ist, sondern nachträglich angepasst werden kann.

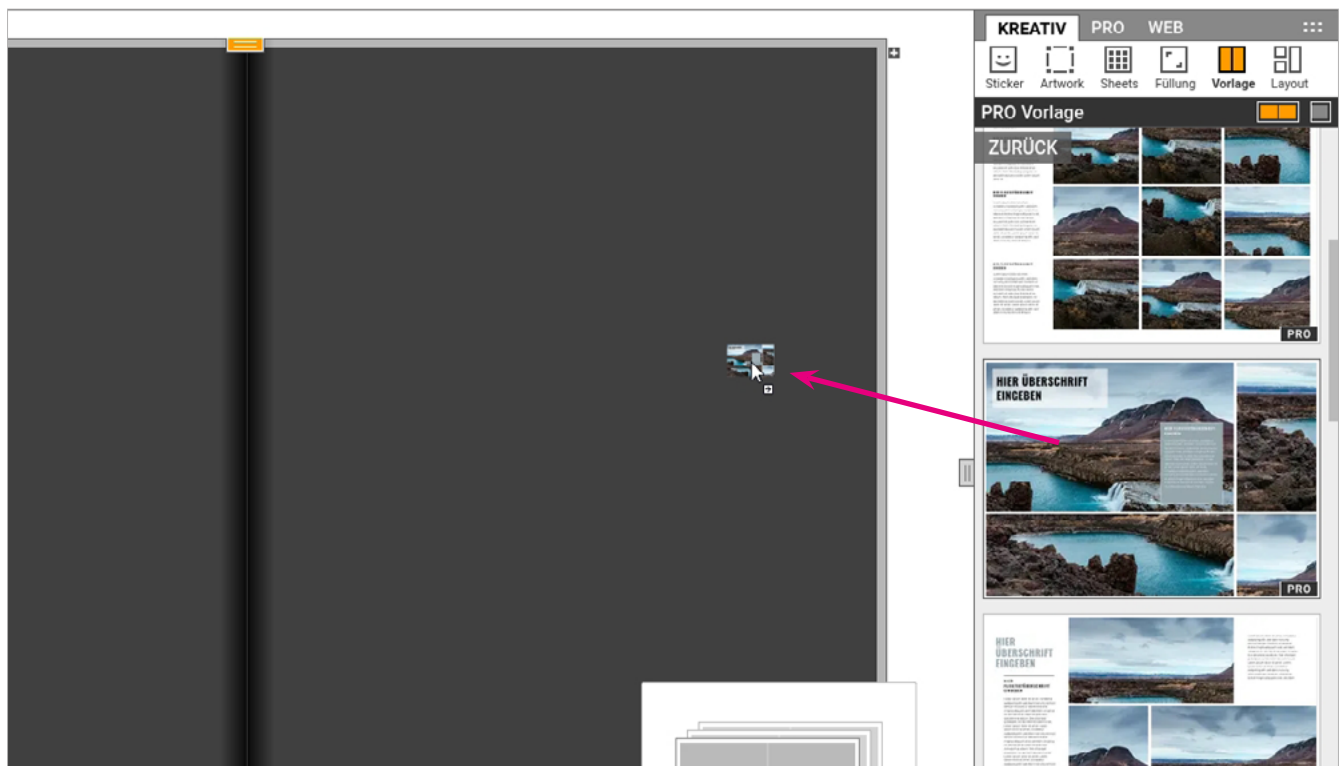
Ein spezieller Typ von Vorlagen sind die PRO-Vorlagen. Das **PRO**-Symbol wird dabei angezeigt – sobald Sie eine dieser Vorlage auf die Arbeitsfläche ziehen, wird SmartLayout automatisch deaktiviert. Die professionell gestalteten PRO-Vorlagen enthalten bereits Bild- und Textboxen. Sie sind komplexer, aber können dennoch frei angepasst werden.



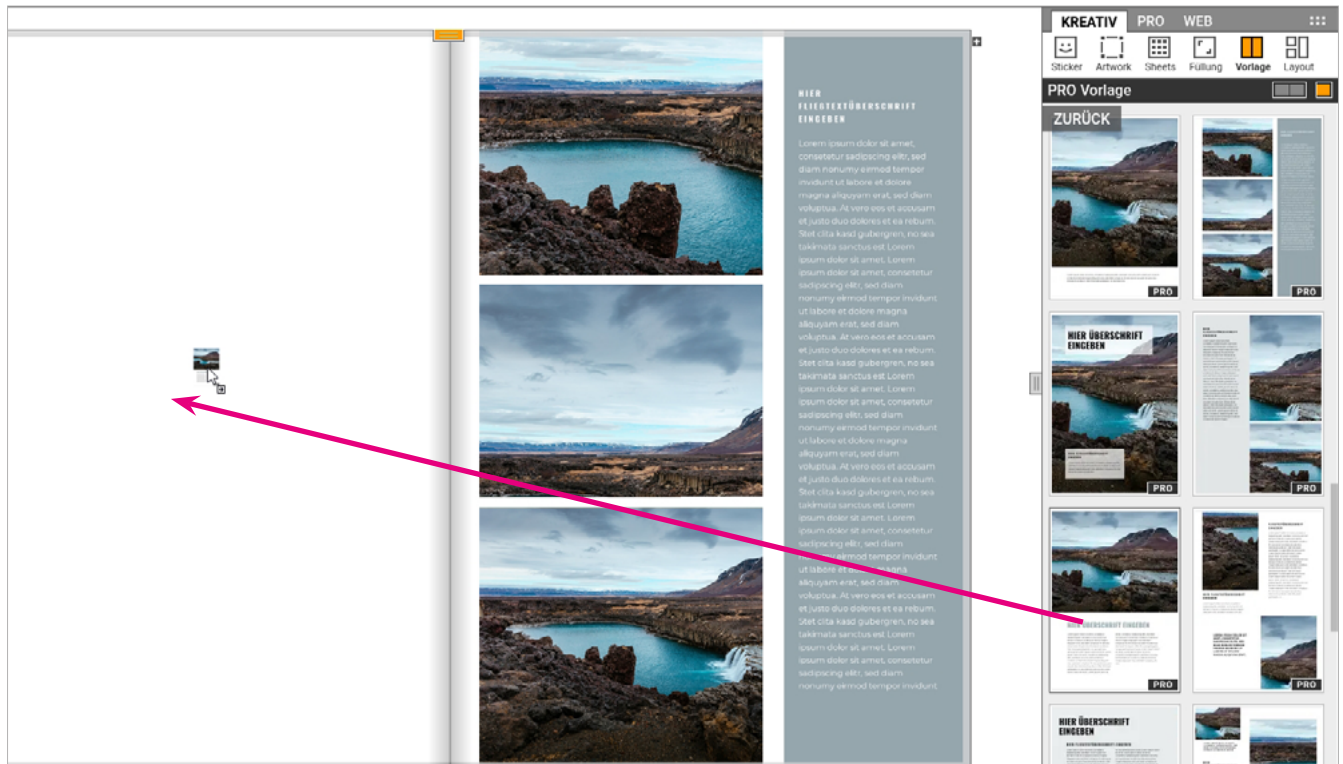
Die PRO-Vorlagen werden separat gekennzeichnet und befinden sich ebenfalls unter Vorlage.



Für PRO-Vorlagen stehen vorgefertigte Doppel- und Einzelseitenlayouts zur Verfügung.



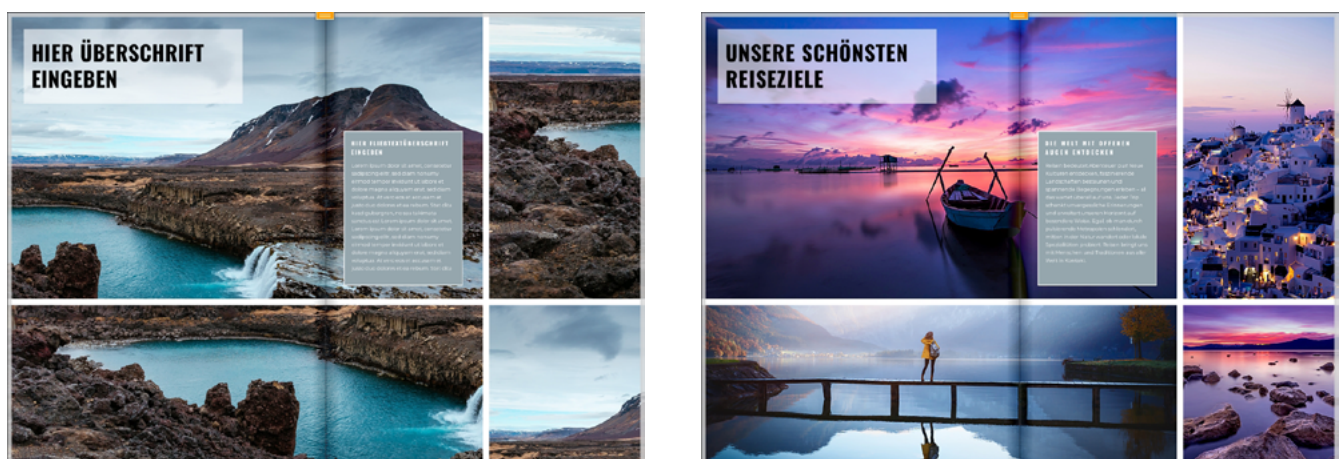
Eine ausgewählte Doppelseite wird auf die Arbeitsfläche gezogen.



PRO-Vorlagen ermöglichen es, auch Einzelseiten-Layouts im Fotobuch zu platzieren.



Zwei Einzelseiten-Gestaltungen wurden ins Projekt gezogen und mit eigenen Bildern und Texten versehen.



Eine vorgefertigte Doppelseiten-Gestaltung wurde genutzt und mit eigenen Bildern und Texten versehen.

Beispiele PRO-Vorlagen



ALLE VORLAGEN AUCH QUADRATISCH UND IM QUERFORMAT VERFÜGBAR



PRO-Vorlage Magazin Friends



ALLE VORLAGEN AUCH QUADRATISCH UND IM QUERFORMAT VERFÜGBAR



PRO-Vorlage Magazin Wedding

Seitenlayouts aus der Kreativ-Sidebar verwenden



Beim Erstellen Ihres Fotobuches über den Assistenten und einer von Ihnen ausgewählten Vorlage, werden automatisch Platzhalter für Ihre Fotos herangezogen und befüllt. Die Seitenaufteilung, die über unterschiedlich große Fotoplatzhalter erreicht wird, wird als Seitenlayout bzw. Layout bezeichnet. Durch Veränderung der Größe einzelner Fotoplatzhalter haben Sie bereits gesehen, dass sich dies – bei aktiver SmartLayout-Funktion, auf benachbarte Fotoplatzhalter auswirkt. Über die Anpassung der Platzhalter kommen Sie zu individuellen Ergebnissen und somit verfeinern Sie Ihr Fotobuch.

Neben den vorgeschlagenen Layouts, die in Ihrem Fotobuch bereits Anwendung finden, können Sie auch auf eine Vielzahl weiterer Layouts zugreifen. Sie ahnen es schon: Diese rufen Sie über die Kreativ-Sidebar auf der rechten Seite auf. Sie können diese einsehen, indem Sie im Kreativ-Tab **Layout** anklicken. Die Layouts sind in drei Kategorien eingeteilt: Layouts für Einzelseiten – also für die rechte und/oder die linke Fotobuchseite, Layouts für Doppelseiten sowie Eigene Layouts, die aber erst einmal keine Inhalte aufweisen. Sie erfahren aber in diesem Abschnitt, wie Sie eigene Layouts dort ablegen können.

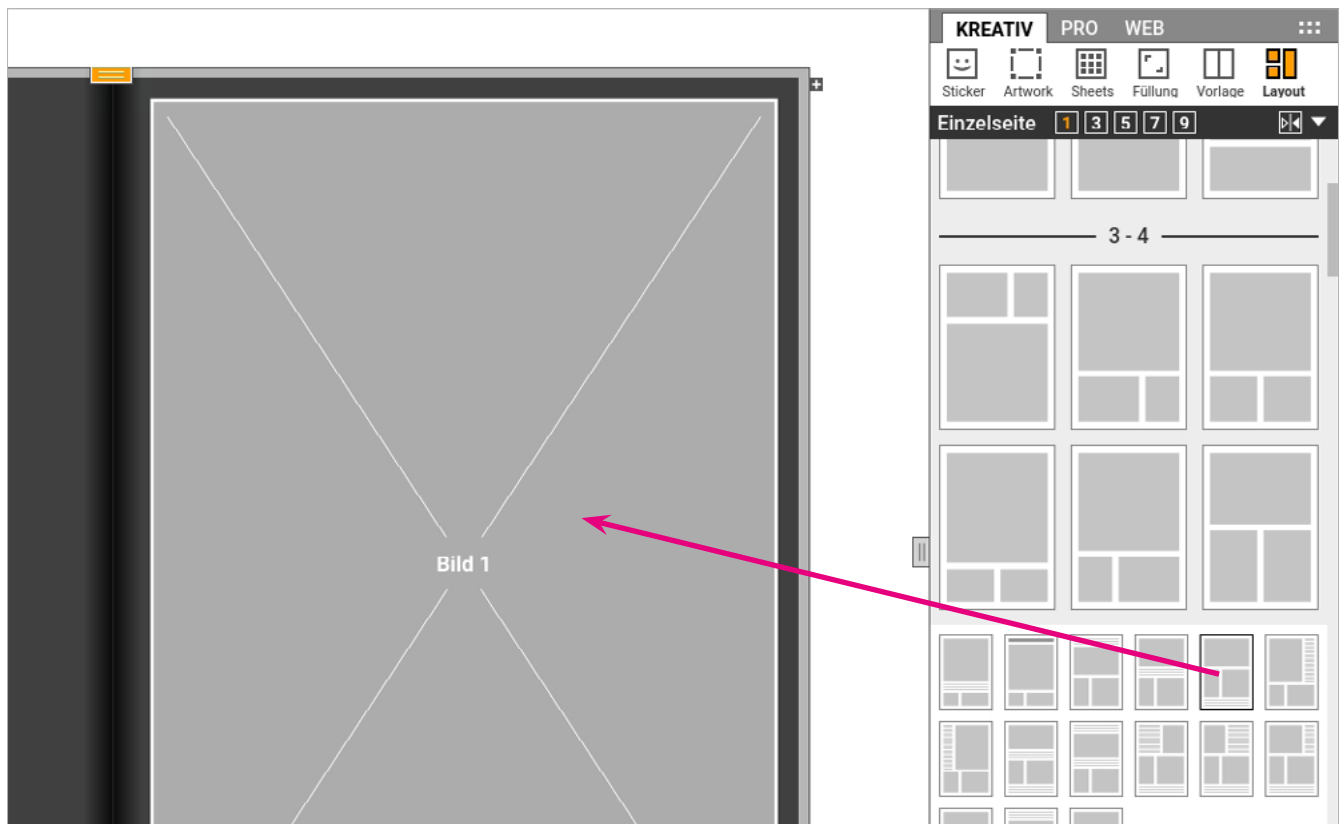


Layouts lassen sich in der Kreativ-Sidebar aufrufen.

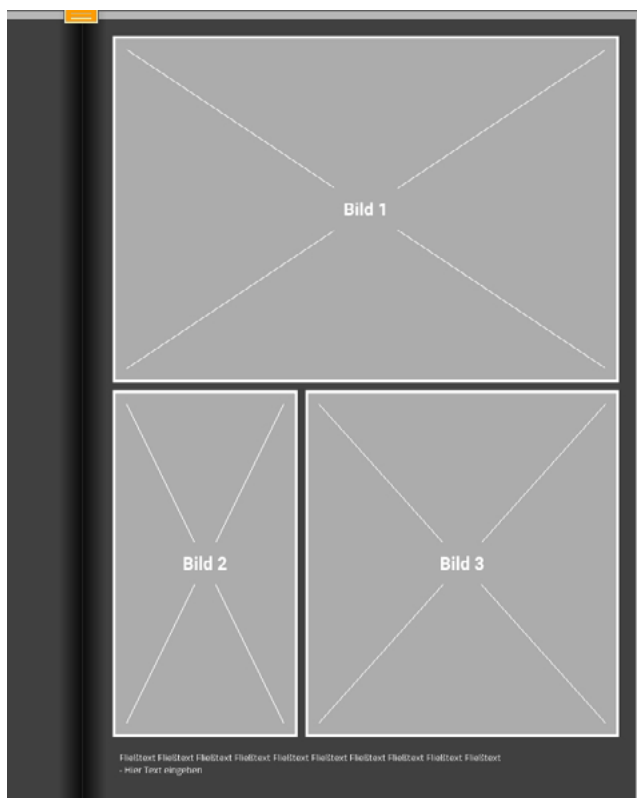
Die Einzel- und Doppelseiten sind jeweils nach Anzahl der Platzhalter unterteilt. Die Layouts selbst werden in verschiedenen Varianten angeboten, die Sie sehen, sobald Sie mit der Maus auf ein Layout klicken. Neben Fotoplatzhaltern beinhalten diese mitunter Textboxen.



Und wie Sie es bereits aus den anderen Elementen aus der Kreativ-Sidebar gewohnt sind, werden auch Layouts ganz einfach zugewiesen, indem Sie ein gewünschtes Layout anklicken und mit gedrückter Maustaste auf die Fotobuchseite Ihrer Wahl ziehen.

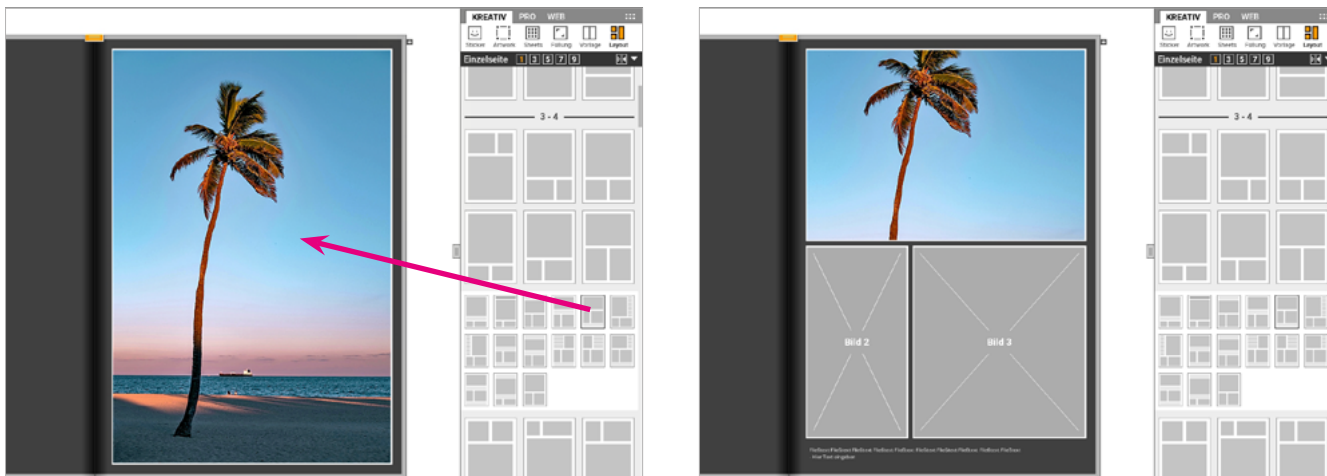


Der Fotobuchseite mit einem Foto wird ein Layout mit drei Platzhaltern und Textbox zugewiesen.

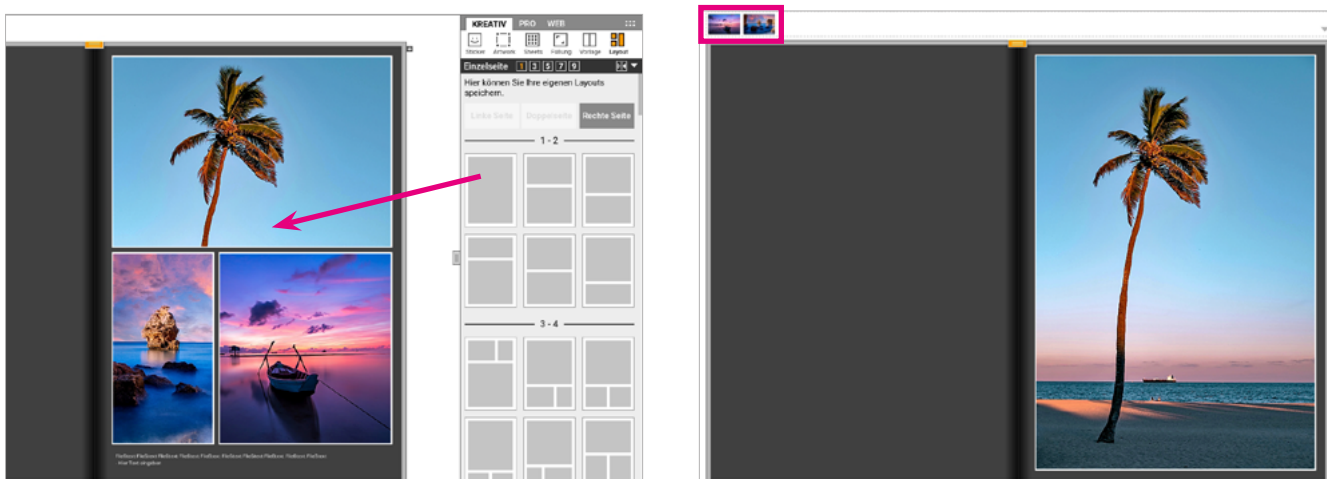


Die Seite kann anschließend mit weiteren Fotos und Text versehen werden.

Ziehen Sie ein Layout mit mehreren Platzhaltern auf eine Seite, auf der sich bereits ein einziges Foto befindet, wird dieses in einen Platzhalter des neuen Layouts abgelegt und die weiteren Platzhalter bleiben frei. Hier können Sie neue Fotos aus der Foto-Sidebar reinziehen.



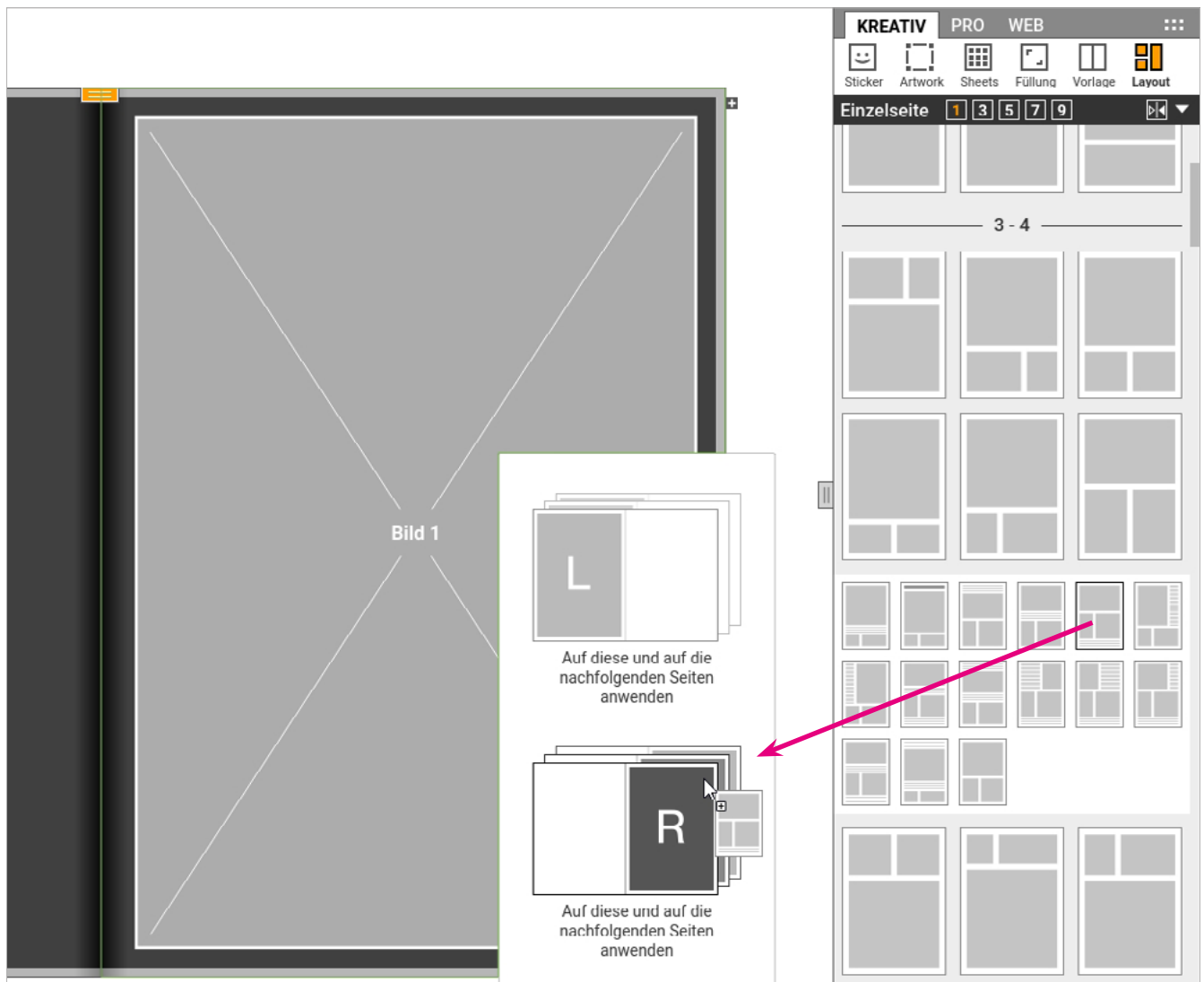
Weisen Sie ein Layout zu, das weniger Platzhalter beinhaltet, als Fotos bereits auf der Fotobuchseite sind, werden alle möglichen Platzhalter mit den bestehenden Fotos befüllt. Überzählige Fotos werden nicht komplett entfernt – sondern „wandern“ in die Zwischenablage.



Die in der Zwischenablage verlagerten Fotos können Sie dann auf einer anderen Fotobuchseite platzieren oder Sie wählen ein anderes Layout bzw. ziehen das Foto aus der Zwischenablage auf die Seite zurück – dank der SmartLayout-Funktion erreichen Sie auch dann ein harmonisches Layout.

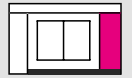
Beim Zuweisen eines Layouts können Sie entscheiden, ob Sie dieses auch für die Folgeseiten anwenden wollen. Hierzu ziehen Sie das gewünschte Layout auf die Arbeitsfläche und halten die Maus noch kurz gedrückt – unten rechts erscheint ein Fenster, in dem Sie das Layout auf die aktive linke Seite und alle folgenden linken Seiten ablegen können – auch für die rechte Seite erscheint ein entsprechendes Feld. Wenn Sie das Layout dort ablegen, wird das Layout angewendet und die nachfolgenden Seiten erhalten ebenfalls dieses Layout. Hier sollten Sie anschließend nachschauen, ob dadurch Fotos in die Zwischenablage

verschoben wurden. Auch wenn Sie ein Layout für eine Doppelseite zuweisen, erscheint ein vergleichbares Feld an dieser Stelle – hier bestimmen Sie dann, ob das Layout auf die aktive und alle folgenden Doppelseiten angewendet werden soll.



Layouts lassen sich auch für Folgeseiten zuweisen.

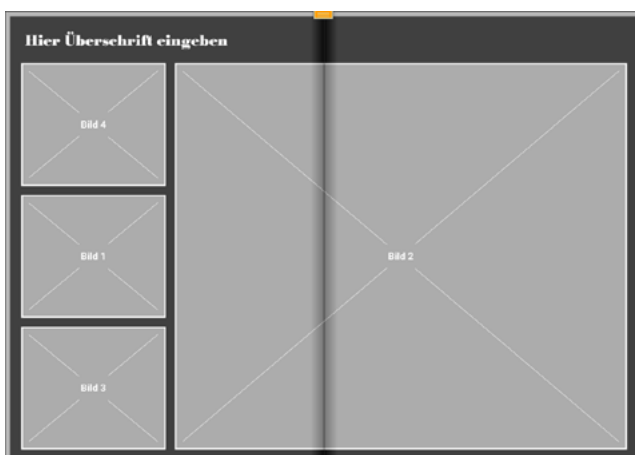
Eigene Layouts erstellen und als Vorlage speichern



Auch wenn die Anzahl an Layouts sehr groß ist, kann es sein, dass Sie Bedarf an einem eigenen Layout sehen. DESIGNER 3 bietet Ihnen die Möglichkeit, eigene Layouts zu erstellen und diese zu sichern. Sobald Sie ein Layout erstellt haben, wechseln Sie in den Reiter **Layout**. Klicken Sie dort ganz oben auf **Linke Seite** oder **Rechte Seite** zum Speichern. Haben Sie Fotoplatzhalter über die Buchmitte gezogen, gibt es zusätzlich das Feld **Doppelseite**.

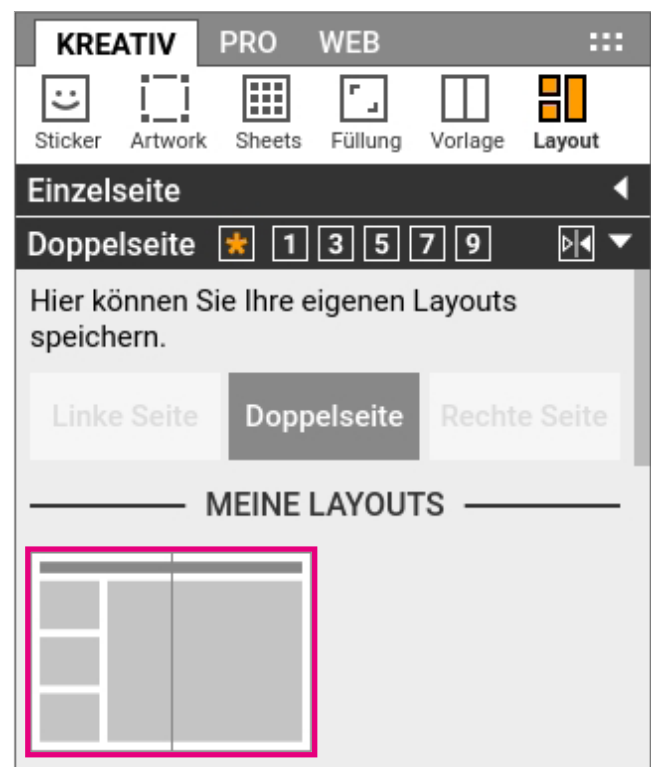


Je nach Gestaltung können Sie Ihr Layout als linke oder rechte Seite oder als Doppelseite speichern.



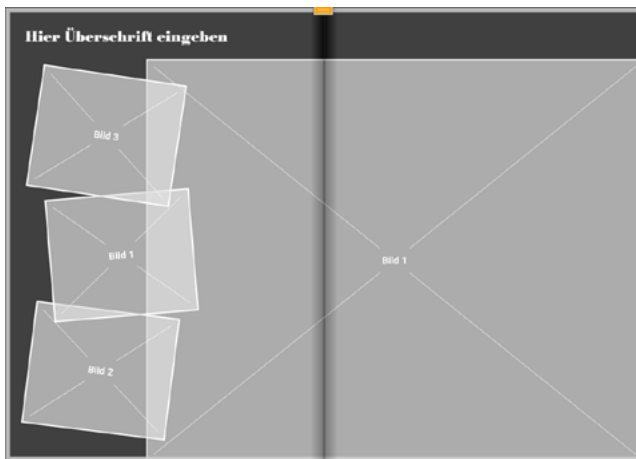
Ein doppelseitiges Layout kann als Doppelseiten-Layout gespeichert werden.

Die gespeicherten Layouts finden Sie ab sofort unter **Meine Layouts**. Sie können sie anschließend auf andere Seiten anwenden. Bedenken Sie hierbei, dass ein Layout nur die Platzhalter berücksichtigt – nicht davon betroffen sind z. B. der Hintergrund.

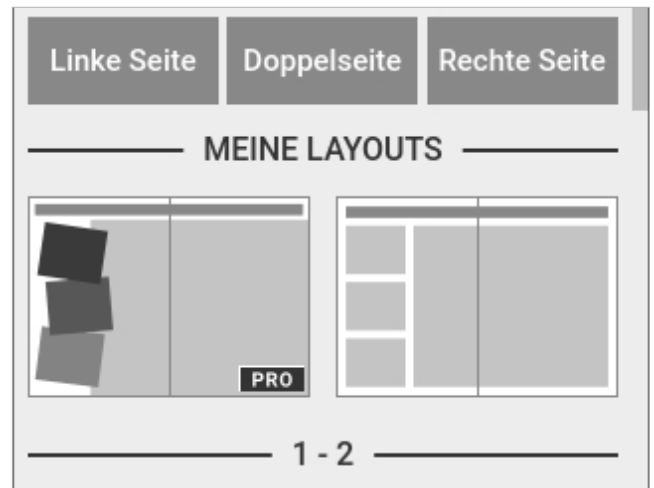


Unter Meine Layouts erscheinen die eigenen gespeicherten Seiten-Layouts

Eigene Layouts lassen sich auch für gedrehte Platzhalter speichern – wenn Sie diese mehrfach anwenden, sparen Sie durch Ihre eigenen Layouts viel Zeit und erhalten gleichzeitig ein einheitliches Aussehen. Wurden eigene Layouts ohne SmartLayout erstellt, befindet sich darauf eine Kennzeichnung „PRO“.

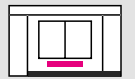


Die Doppelseite mit gedrehten und sich überlappenden Platzhaltern...



... wurde als eigenes Layout gespeichert.

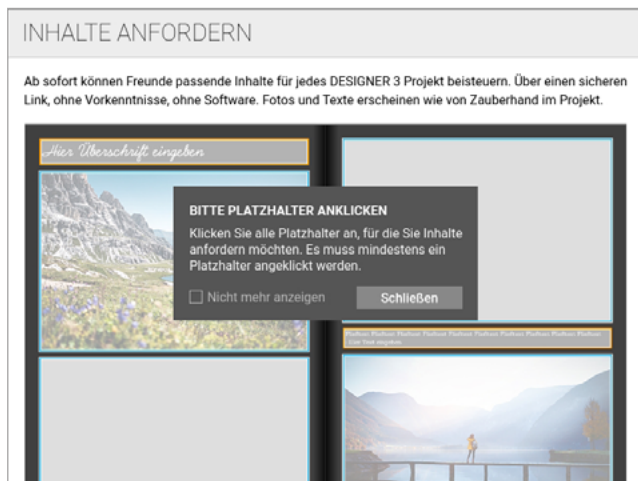
Inhalte anfordern



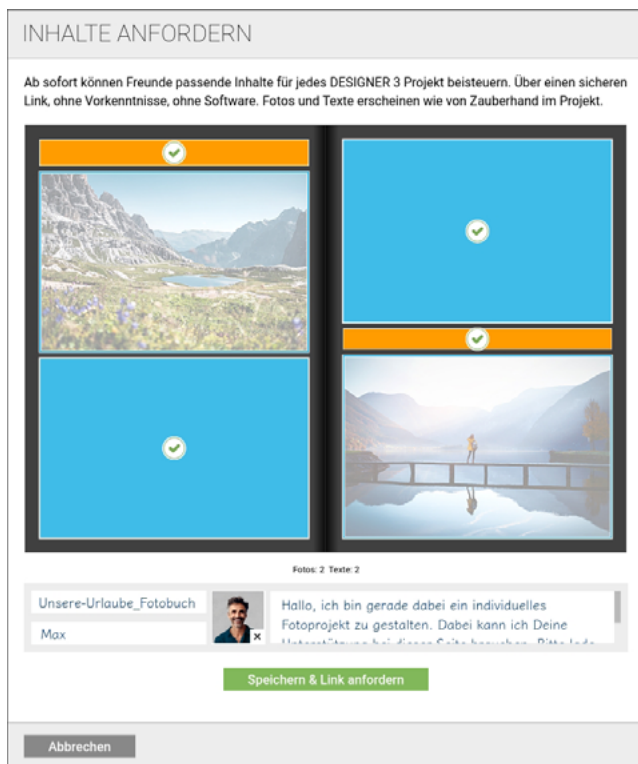
Vielleicht ist Ihnen bereits die Schaltfläche **Inhalte anfordern** unterhalb der Arbeitsfläche aufgefallen. Freunde können mit Hilfe dieser praktischen Funktion passende Inhalte zu jeder Seite Ihres Projekts beisteuern.



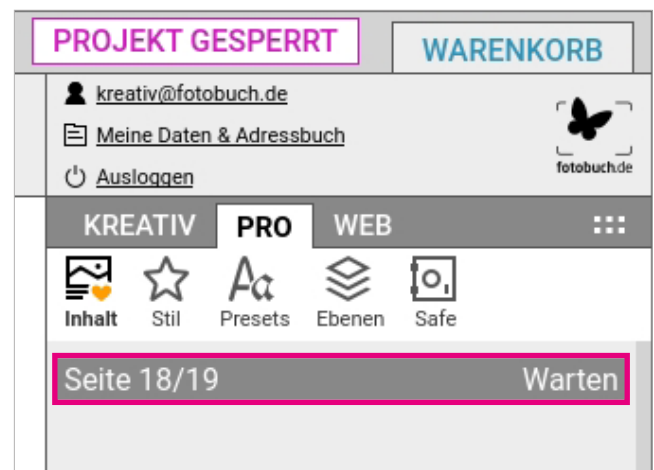
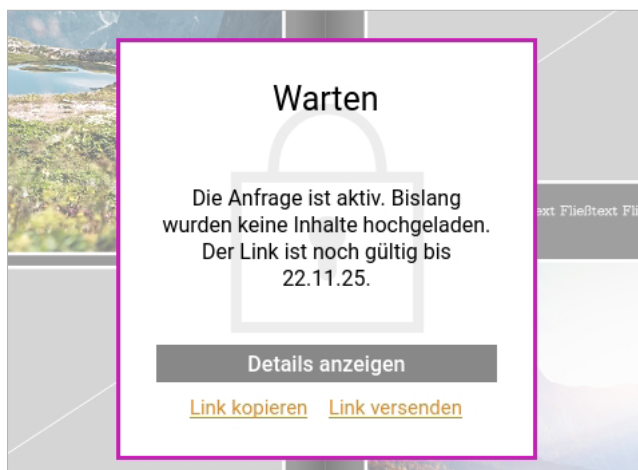
Die leeren Platzhalter für Bilder und Texte sollen von Freunden gefüllt werden.



Sobald Sie die Schaltfläche anklicken, öffnet sich ein neues Fenster. Wählen Sie zunächst durch Anklicken aus, für welche Platzhalter Sie Inhalte erhalten möchten. Im unteren Bereich wird automatisch der Projektname angezeigt. Ergänzen Sie Ihren Namen, Ihr Bild, passen Sie auf Wunsch die persönliche Nachricht an und klicken Sie auf **Speichern & Link anfordern**. Der im nächsten Schritt angezeigte Link kann nun versendet werden.



Die gewünschten Platzhalter werden gewählt und anschließend ein Link erstellt.



DESIGNER 3 zeigt Ihnen daraufhin an mehreren Stellen, dass noch keine Inhalte hochgeladen wurden.

Der Empfänger des Links wird nach dem Anklicken auf ein sicheres Portal für den Upload geleitet und kann sofort mit dem Upload starten.

fotobuch.de

Hilf Max bei der Gestaltung

Hallo, ich bin gerade dabei ein individuelles Fotoprojekt zu gestalten. Dabei kann ich Deine Unterstützung bei dieser Seite brauchen. Bitte lade die fehlenden Inhalte schnell für mich hoch.

Mein Name ist...

☐ Nutzungsbedingungen und Datenschutz
Ich stimme den Nutzungsbedingungen und der vorübergehenden Speicherung meiner Daten zu.

Jetzt loslegen!

Im Upload-Portal wird der Name des Empfängers eingetragen...

fotobuch.de

Marrys Inhalte für Max

Hallo, ich bin gerade dabei ein individuelles Fotoprojekt zu gestalten. Dabei kann ich Deine Unterstützung bei dieser Seite...

1 - Text
Auszeit in den Bergen

2 - Fotos
[Image of a lake and mountains]

3 - Fotos
[Image of a lake and mountains]

Max, 25 MB

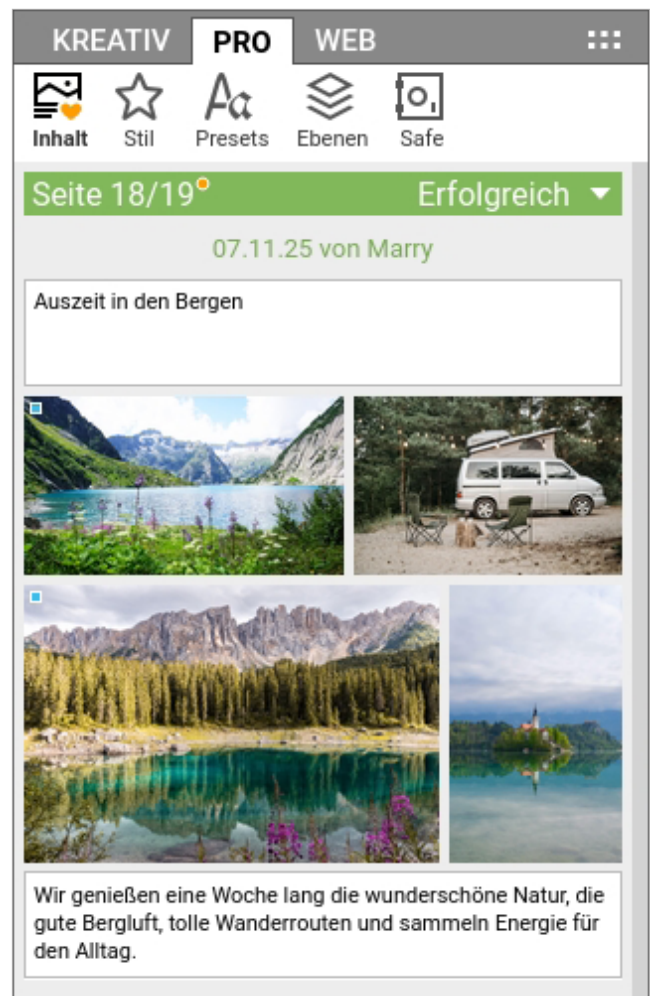
... und anschließend Inhalte hinzugefügt und hochgeladen.



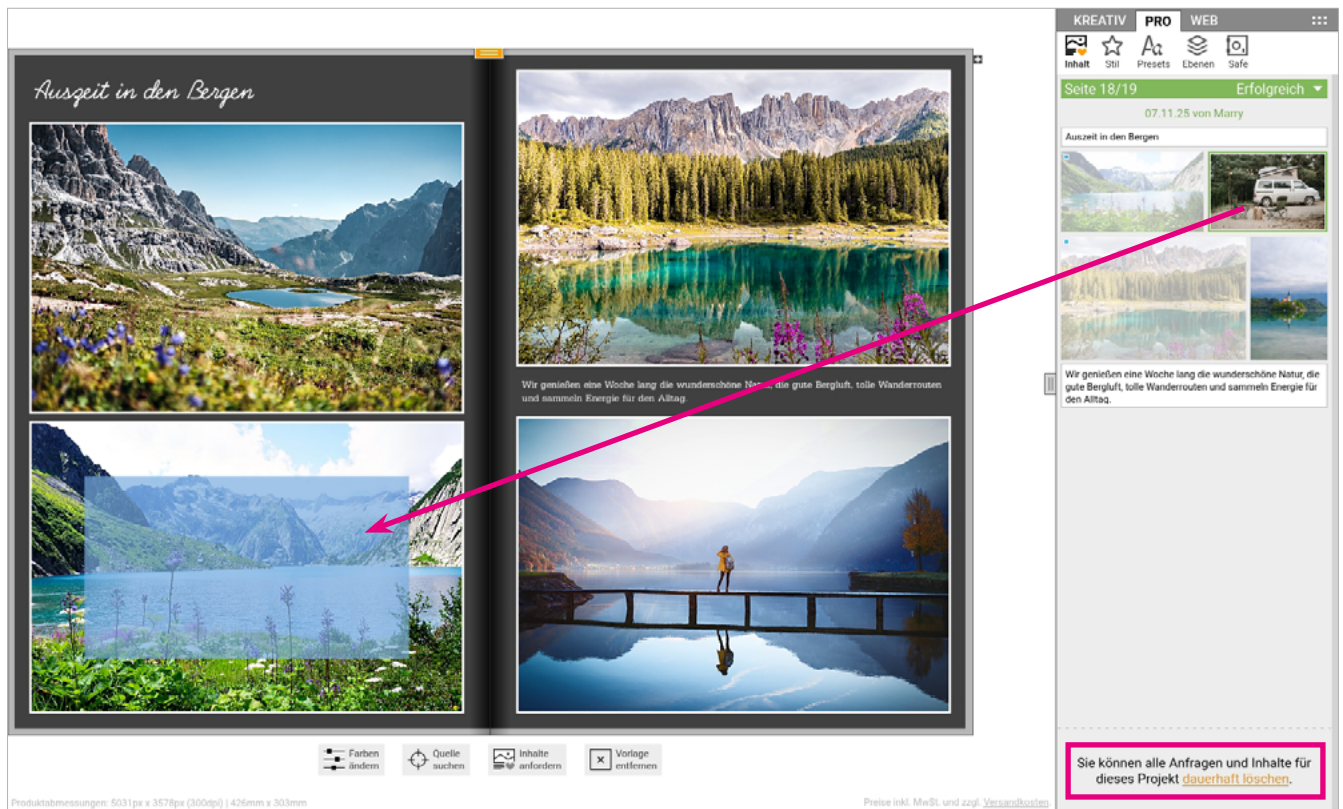
DESIGNER 3 meldet, dass hochgeladene Inhalte nun genutzt werden können.

Die hochgeladenen Inhalte sind umgehend in DESIGNER 3 verfügbar und zwar unter **Inhalt** im Tab **PRO** der Kreativ-Sidebar. Wahlweise können Sie entscheiden, ob die Fotos & Texte automatisch eingefügt werden sollen oder Sie die Platzhalter selbst befüllen möchten.

Alle Anfragen und Inhalte können auch dauerhaft wieder gelöscht werden.

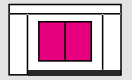


Sofort sind die Inhalte für Sie in der Kreativ-Sidebar vorhanden.



**Die Platzhalter wurden automatisch befüllt, können aber immer noch bearbeitet werden.
Unten rechts finden Sie die Option, Anfragen und Inhalte dauerhaft zu löschen**

Fotos bearbeiten in DESIGNER 3



Beim Erstellen Ihres Fotobuches fällt Ihnen auf, dass bei einem Foto der Horizont nicht gerade ist – und auf der einen Seite würde ein Foto in Schwarzweiß sehr schick aussehen. Alles Aufgaben, für die Sie normalerweise eine Bildbearbeitung heranziehen müssen. Doch auch diese Aufgabe meistert DESIGNER 3: Denn mittels der integrierten Bildbearbeitungsmöglichkeiten können Sie Ihre Fotos während der Fotobucherstellung bearbeiten und müssen kein externes Programm bemühen.

Auch wenn Sie Fotos verzieren wollen, z. B. mit einem farbigen Rand, oder in einer anderen Form darstellen wollen, können Sie dies mit DESIGNER 3 erledigen. Dieses Kapitel zeigt Ihnen, wie Sie diese Arbeiten ausführen.

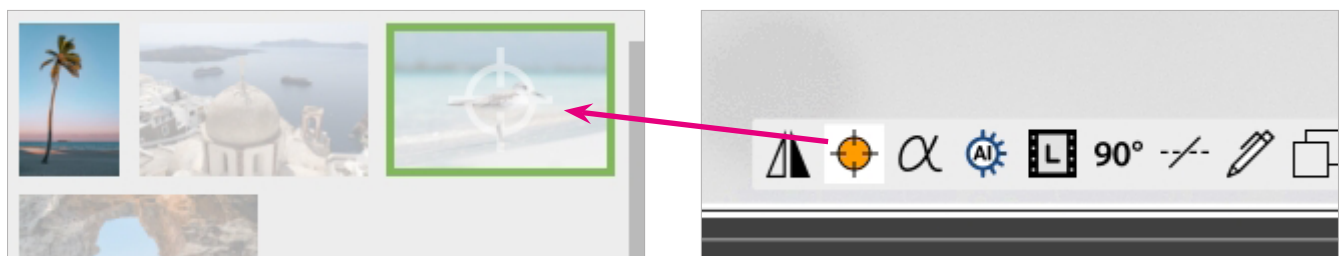
Bildbearbeitung auf die Schnelle

Sobald Sie ein Foto auf einer Fotobuchseite platziert haben, erscheinen beim Anklicken mit der Maus verschiedene Symbole in der unteren, rechten Ecke. Einige davon haben Sie bereits kennengelernt, da diese auch z. B. bei Stickern angezeigt werden.



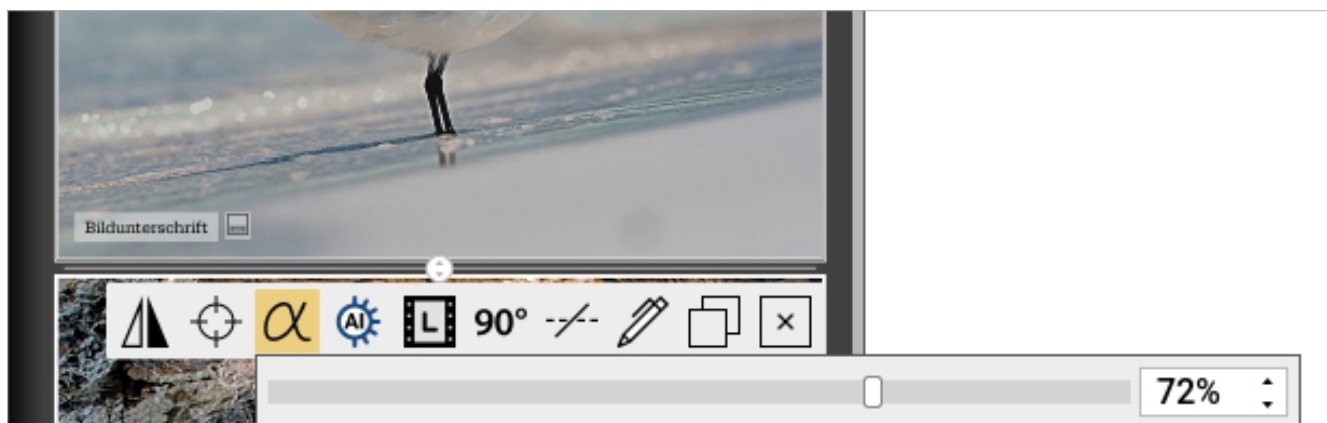
Symbole eines Fotoplatzhalters, erscheinen beim Anklicken mit der Maus.

Anhand des ersten Symbols ist die horizontale Spiegelung möglich. Das nächste Symbol, ein Fadenkreuz, dient dazu, dass die Quelle des Elements markiert wird. Ein Klick auf dieses Symbol wechselt daher bei einem Fotoplatzhalter in die Foto-Sidebar und versieht das Quellfoto mit einem grünen, blinkenden Rahmen und dem Fadenkreuz.



Das Quellfoto wird in der Foto-Sidebar angezeigt, wenn Sie auf das Fadenkreuz-Symbol klicken.

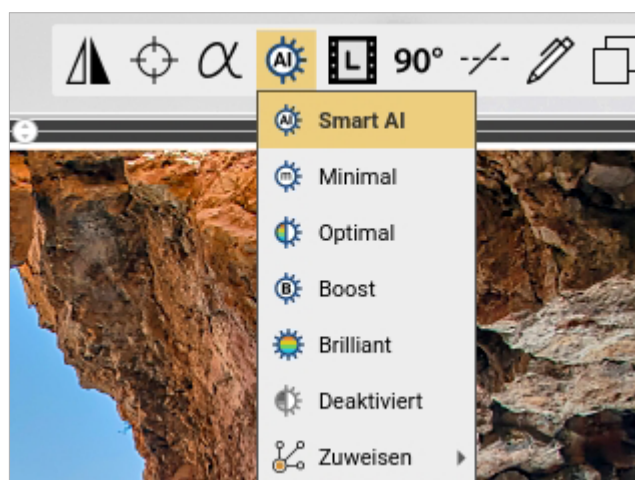
Das dritte Symbol, ein Alpha-Symbol, steuert die Deckkraft. Wenn Sie es anklicken, erscheint ein Schieberegler, den Sie mit Klicken und Ziehen verschieben können. Je weiter Sie nach links ziehen, desto geringer wird die Deckkraft und der Hintergrund scheint durch.



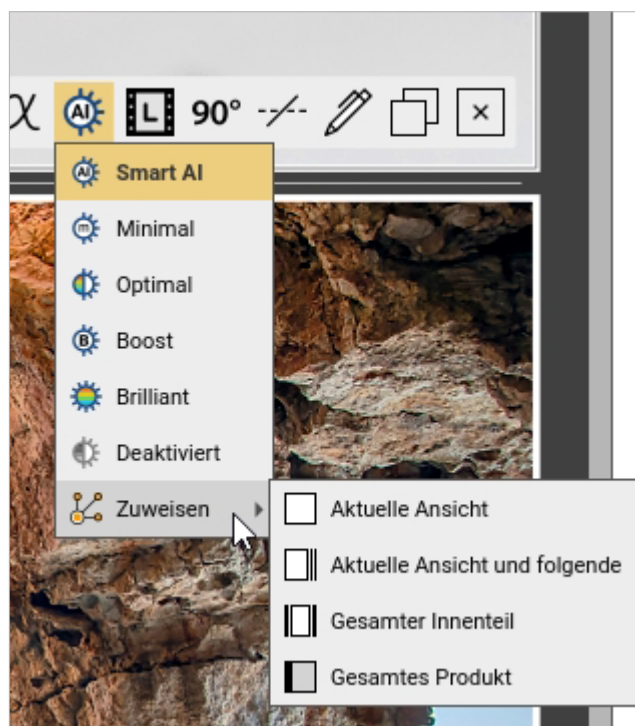
Das Foto wurde in der Deckkraft verringert, wodurch der farbige Hintergrund durchscheint.

Das vierte Symbol, eine stilisierte Sonne, die für PerfectlyClear™ steht, nutzen Sie für die Bildoptimierung Ihres Fotos. Es gibt verschiedene Stufen, die Sie mit einem einfachen Klick auf das Symbol auswählen. Die unterste Option deaktiviert jegliche Verbesserung, d.h. Ihr Foto wird so verwendet, wie es von Ihnen in das Buch übernommen wurde.

Mit den weiteren Optionen werden verschiedene Faktoren Ihres Bildes optimiert. Die Optimierungen werden direkt angewendet und sind sofort sichtbar. So erreichen Sie hierüber eine Aufhellung, Sättigung von Farben, eine Schärfung und eine Kontraststeigerung. So können Sie z. B. Fotos mit etwas flauen Farben aufwerten. Wenn Ihnen eine Verbesserungsoption gefällt, können Sie über Zuweisen festlegen, ob die aktive Option auf weitere Fotos angewendet werden soll. Die Option **Aktuelle Ansicht** wendet die Verbesserung auf alle Fotos der Doppelseite an. Die zweite Option versieht neben der aktuellen Doppelseite auch alle Fotos der Folgeseiten mit der Verbesserung. Um alle Fotos innerhalb des Buches auf die gleiche Weise zu verbessern, wählen Sie **Gesamter Innenteil** bzw. **Gesamtes Produkt**, wo dann auch Fotos auf den Umschlagseiten einbezogen werden.

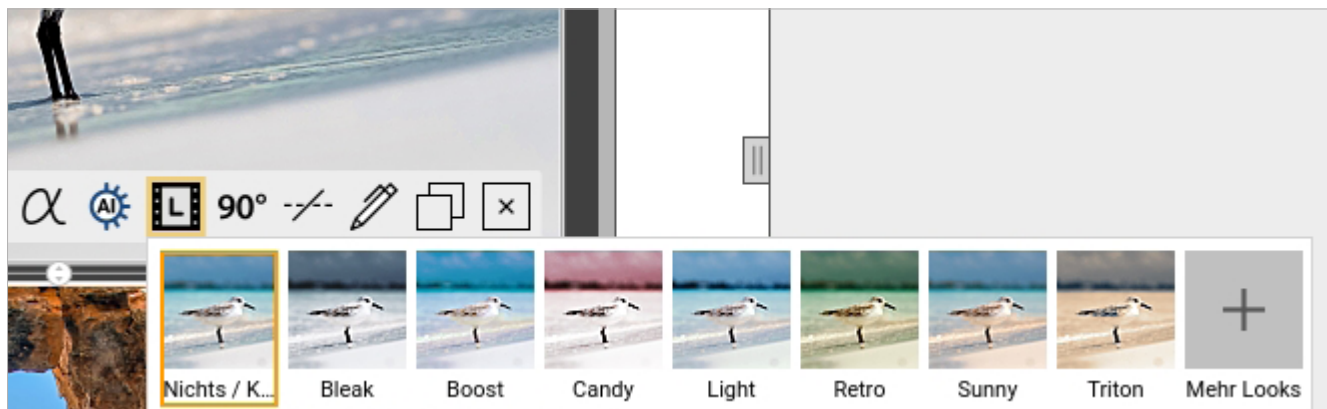


Ihre Fotos werden automatisch verbessert.



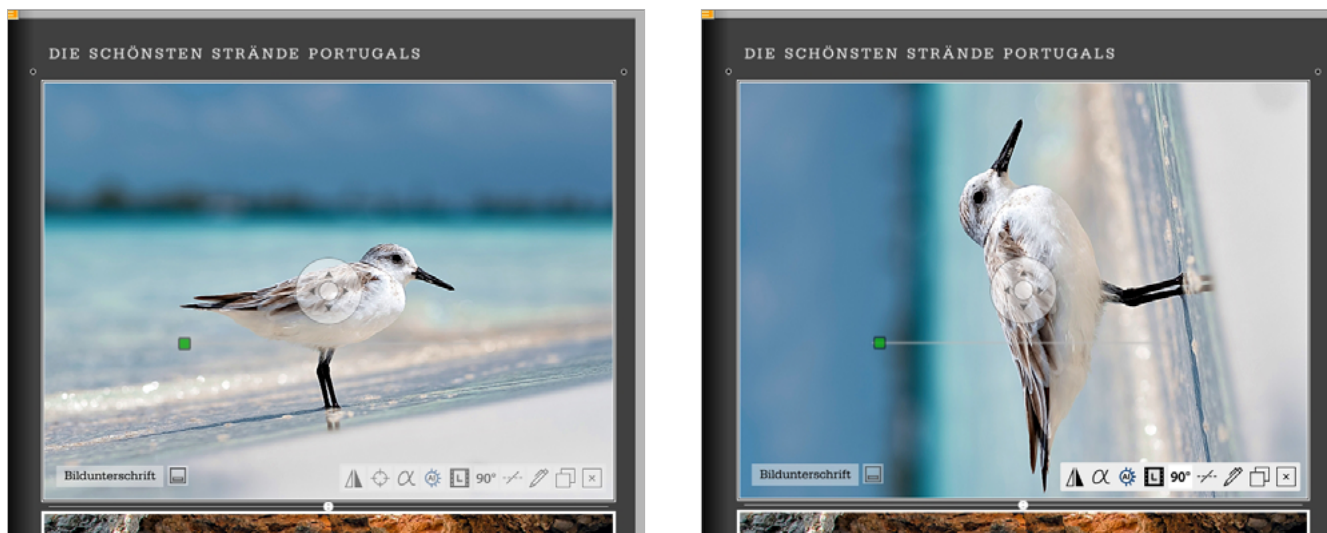
Eine Verbesserung lässt sich auf mehrere Fotos zuweisen.

Mit dem nächsten Symbol – dem L – weisen Sie dem ausgewählten Foto einen sogenannten Look zu. Gemeint sind damit Anpassungen, die Ihrem Foto ein anderes Aussehen geben. Durch einen einfachen Klick auf das Symbol werden die unterschiedlichen Looks, z. B. **Boost** oder **Triton**, eingeblendet. Wenn Sie einen dieser Looks mit einem einfachen Mausklick auswählen, wird die Anpassung vorgenommen. Falls Sie keinen Look anwenden wollen, klicken Sie auf die erste Option, den ersten Look, der mit **Nichts / Keine** betitelt ist.



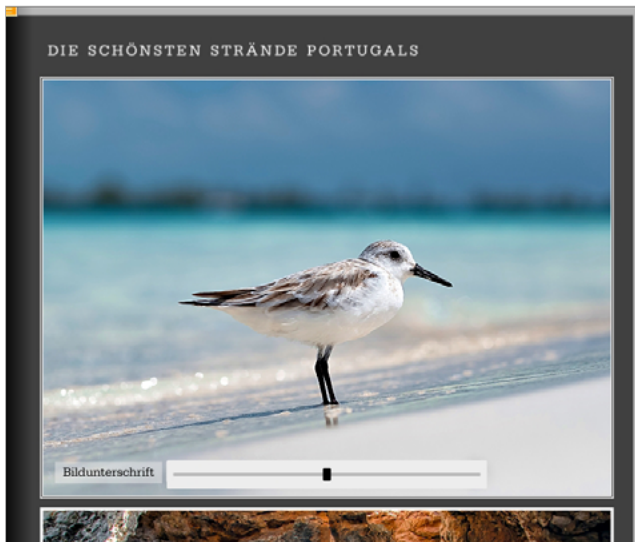
Sie können Ihrem Foto einen Look zuweisen.

Das 90°-Symbol macht seinem Namen alle Ehre: Durch einen einfachen Klick wird das Foto innerhalb des Platzhalters gegen den Uhrzeigersinn gedreht – und zwar um 90 Grad. Ein weiterer Klick führt eine weitere Drehung durch, wieder um 90 Grad.

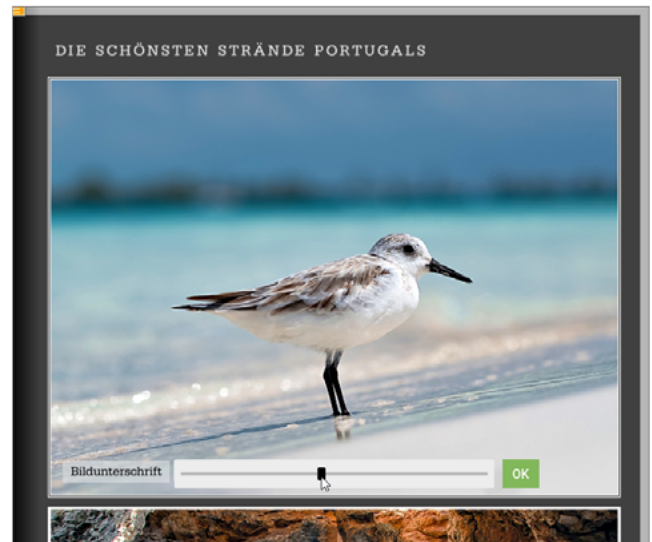


Eine Drehung wurde ausgeführt – dies bezieht sich nicht auf den Platzhalter, sondern auf das beinhaltete Foto.

Um einen Horizont zu begradigen, nutzen Sie das Symbol . Wenn Sie dieses anklicken, erscheint im unteren Bereich ein Schieberegler sowie eine Ok-Schaltfläche. Klicken Sie auf den Schieberegler und ziehen Sie diesen mit gedrückter Maustaste in die Richtung, in der Sie das Foto drehen wollen. Achten Sie hierbei auf den Horizont. Wenn Sie die Maus loslassen können Sie bei Bedarf nachjustieren. Erst wenn Sie auf die Ok-Schaltfläche klicken, wird die Begradigung bestätigt.



Der etwas schiefe Horizont...

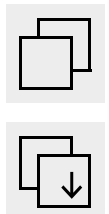


... wurde begradigt.

Wenn Sie das Horizont begradigen-Symbol erneut anklicken, ist der Schieberegler weiterhin an der von Ihnen verschobenen Stelle und Sie können die Begradigung verfeinern, falls notwendig. Um die Korrektur zu widerrufen, können Sie einen Doppelklick auf den schwarzen Schieberegler ausführen und Ihr Bild wird in den Originalzustand zurückgesetzt. Sie können die Funktion der Begradigung auch als kreatives Mittel einsetzen und eine leichte Drehung eines Fotos dadurch erreichen.

Ein Klick auf das drittletzte Symbol – ein Stift – bringt Sie zum Bildeditor. Diesen schauen wir uns im kommenden Abschnitt an.

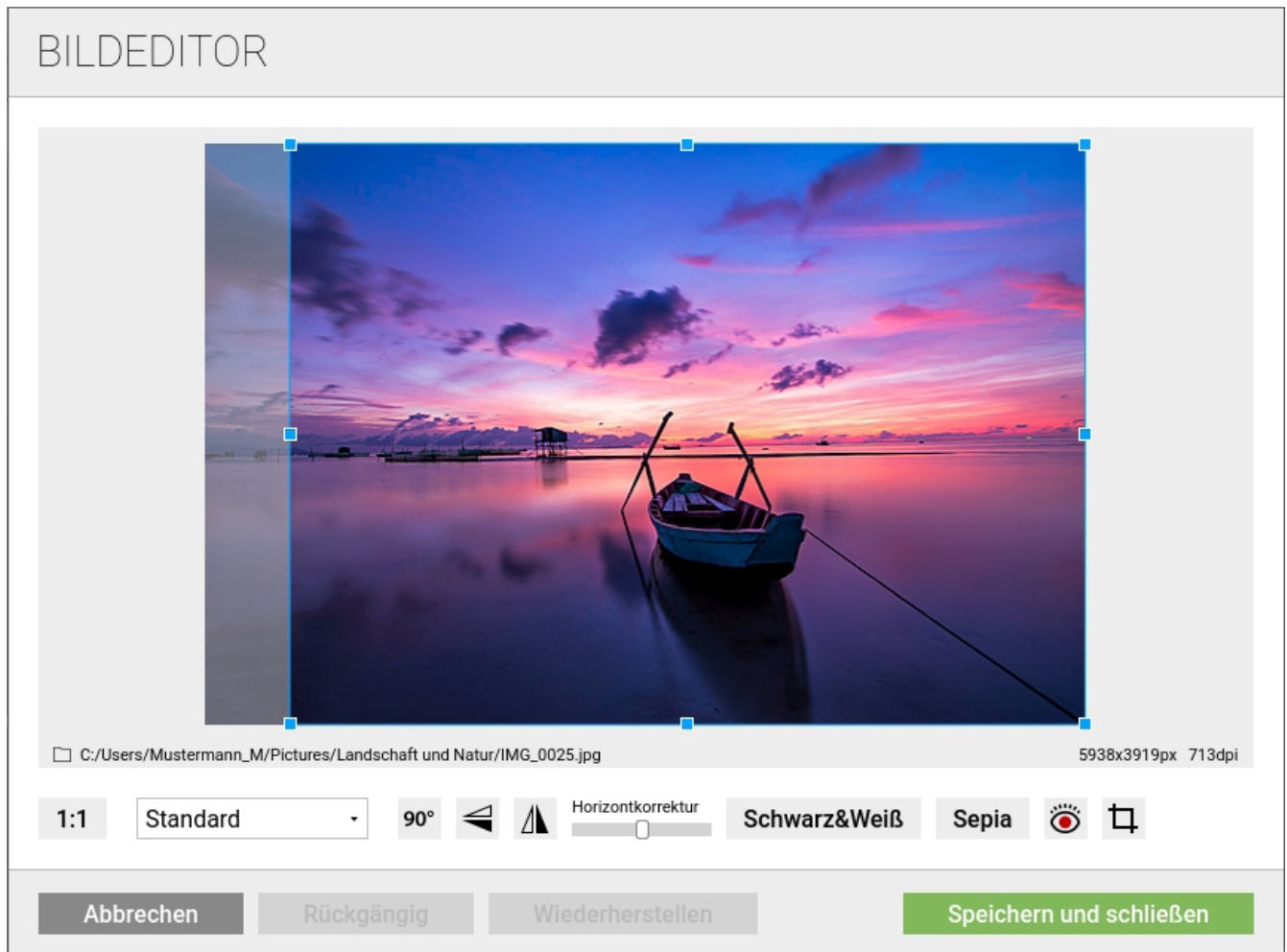
Mit dem vorletzten Symbol  lässt sich der Inhalt der Bildbox kopieren. Wenn Sie das Symbol angeklickt haben, erscheint gleich rechts daneben ein weiteres in dieser und allen anderen Bildboxen Ihres Projektes. Mit  lässt sich der soeben kopierte Inhalt wieder einfügen.



Und als letztes bleibt wieder das X-Symbol – damit entfernen Sie das Foto, der Fotoplatzhalter bleibt aber bestehen und kann mit einem anderen Foto versehen oder ebenfalls entfernt werden.

Die Bildbearbeitung nutzen

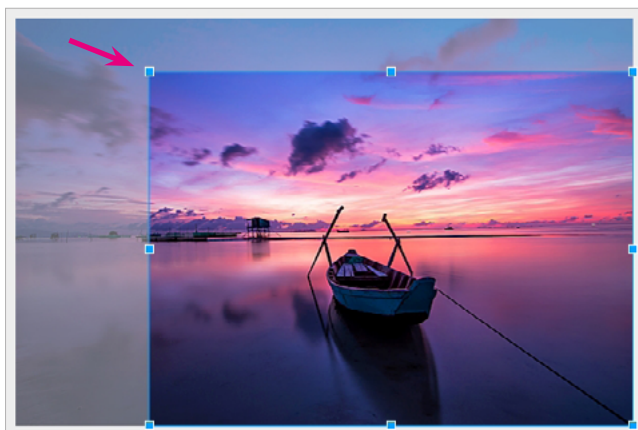
Mit den Möglichkeiten, Fotos über die Symbole in der unteren rechten Ecke zu bearbeiten, lässt sich bereits vieles erledigen. Sie können aber noch weitere Funktionen nutzen, die Ihnen die interne Bildbearbeitung anbietet. Um diese zu starten, genügt ein Doppelklick auf ein Foto – oder aber Sie klicken auf das Stift-Symbol, das zu den gerade besprochenen Symbolen gehört. Auch über einen rechten Mausklick auf ein Foto, können Sie auf den Befehl **Bearbeiten** klicken – Sie gelangen auch auf diesem Weg in die Bildbearbeitung. Wenn Sie die Bildbearbeitung starten, wird ein separates Fenster geöffnet – der Bildeditor.



Der Bildeditor bietet Bildbearbeitungsmöglichkeiten an.

Den größten Teil des Bildeditors nimmt das Foto ein. Dieses verfügt über Anfasser an den Ecken und jeweils in den Mitten. Der vollfarbige Bereich zeigt Ihnen den aktuellen Bildausschnitt an, der über den Platzhalter präsentiert wird.

Sie können den Bildausschnitt neu bestimmen: Klicken Sie dafür auf einen Anfasser in Form des blauen Quadrats und ziehen Sie diesen bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung. Hierbei bleibt das Seitenverhältnis des verwendeten Platzhalters bestehen, d.h. der Platzhalter behält seine Größe und Abmessungen bei, nur der dort gezeigte Bildausschnitt ändert sich durch das Ziehen der Anfasser.

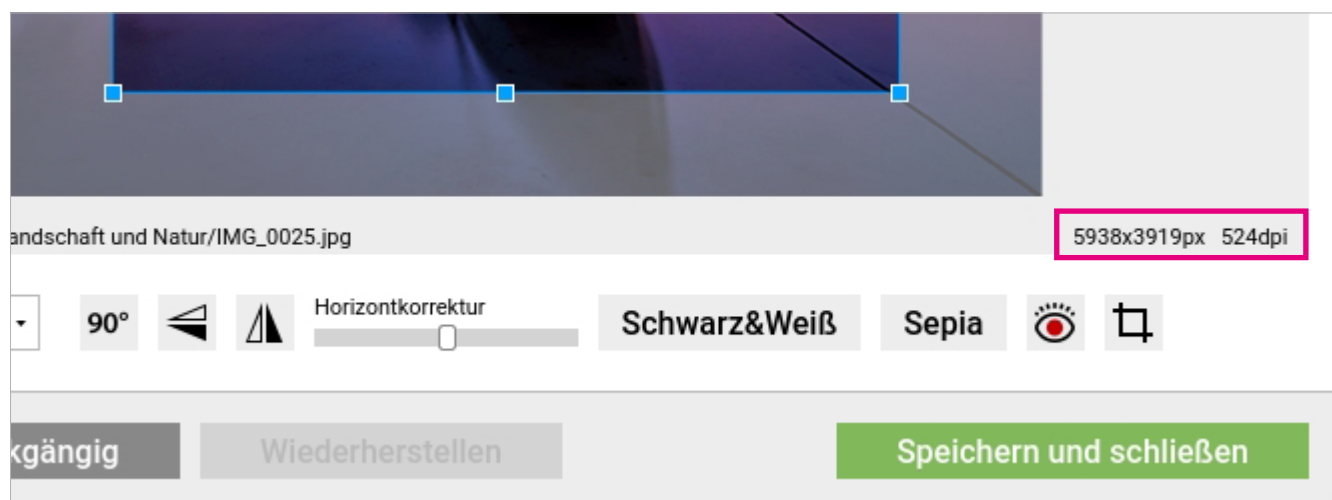


Der Ausschnitt wird im Bildeditor neu bestimmt...



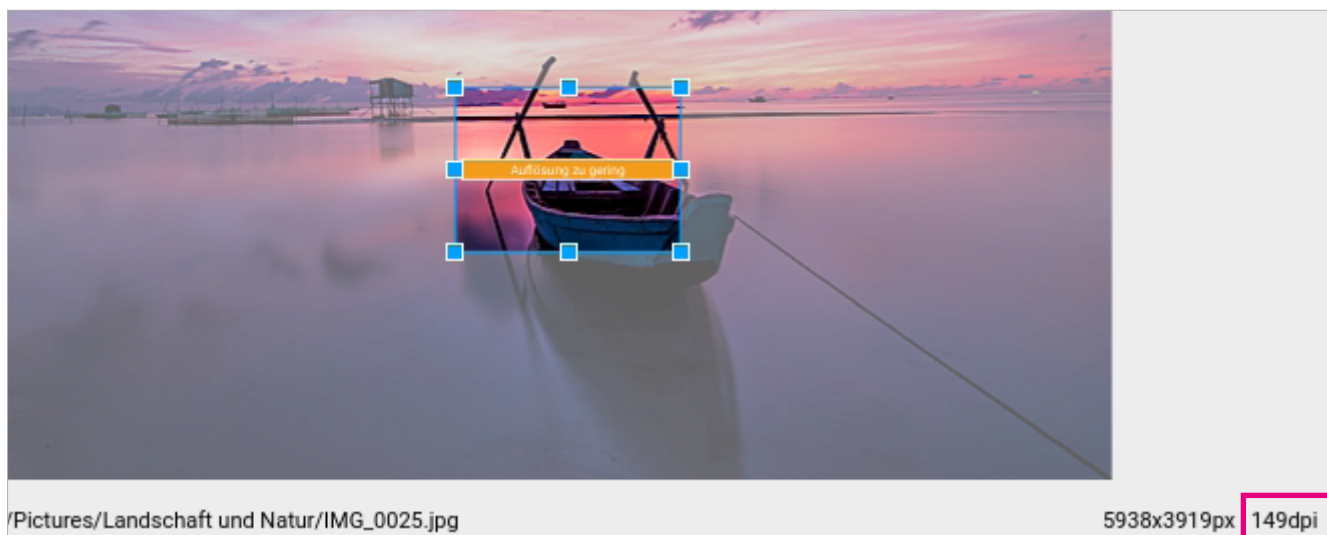
... das Seitenverhältnis orientiert sich am verwendeten Platzhalter.

Wenn Sie einen Ausschnitt bestimmen, kann es sein, dass dieser nicht mehr in der benötigten Auflösung dargestellt werden kann. Stellen Sie sich einen Platzhalter wie einen Raum vor, den Sie mit Fliesen bestücken wollen. Je kleiner die Fliesen sind, desto filigraner könnten Sie ein Muster legen, verwenden Sie große Fliesen, wird ein Muster immer unmöglicher. So ist es auch mit einem Foto: Dieses besteht aus vielen Pixeln, um beim Vergleich zu bleiben, wären das die Fliesen. Wie viele Pixel das aktuelle Foto besitzt, können Sie im unteren Bereich im Bildeditor ablesen.



Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Pixel wird im Bildeditor unten rechts angezeigt.

Damit der Druck zufriedenstellend ausgeführt werden kann (also ein filigranes Muster möglich ist, um bei den Fliesen zu bleiben), müssen die Pixel so verteilt werden, dass sich mindestens 150 Pixel auf einem Zoll befinden – in der Bildbearbeitung spricht man hier von ppi bzw. dpi (ppi = Pixel per Inch, also Pixel pro Zoll, dpi = Dots per Inch, also Punkte pro Zoll). Wenn Sie einen Ausschnitt verkleinern, der Platzhalter aber weiterhin seine drucktechnisch bedingte Anzahl an Pixeln benötigt, kann es passieren, dass hierdurch die erforderlichen 150 Pixel pro Zoll nicht erfüllt werden können. Wenn dies geschieht, erhalten Sie eine entsprechende Warnung: **Auflösung zu gering**. Achten Sie daher auf die Angabe des dpi-Wertes in der unteren, rechten Ecke. Sobald Sie hier einen Wert von mindestens 150 dpi erreichen, verschwindet der Warnhinweis und das Druckergebnis ist nicht in Gefahr.

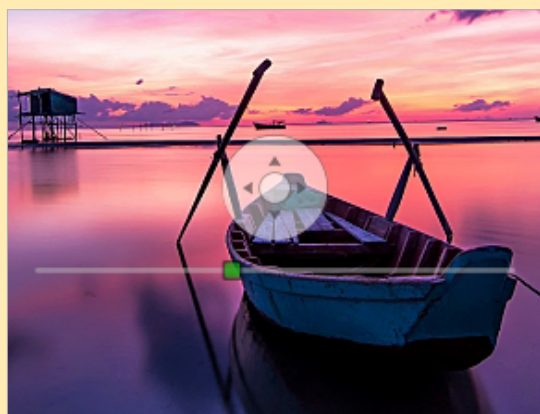


Durch das Verkleinern eignet sich der Ausschnitt nicht mehr für den Druck.

Neben dem Verkleinern oder Vergrößern des Bildausschnitts, können Sie diesen auch verschieben, um somit einen anderen Teil des Bildes anzuzeigen. Klicken Sie hierfür in den vollfarbigen Bereich und ziehen Sie diesen bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle. Alternativ dazu können Sie auch die Upscale-Funktion nutzen, die Sie bereits im Kapitel [Elemente im Fotobuch einsetzen](#) kennengelernt haben.

DAS GEHT AUCH IM PLATZHALTER!

Im Kapitel zum Einfügen von Fotos haben Sie bereits gesehen, dass Sie auch mit den „Bordmitteln“ des Fotoplatzhalters die Größe und Position eines Bildausschnitts bestimmen können. So verschieben Sie den Ausschnitt über das runde Symbol mit den Pfeilen bzw. verändern den Bildausschnitt über den grünen Schieberegler. Diese Aufgabe über den Bildeditor zu erledigen hat den Vorteil, dass Sie hierbei das gesamte Foto sehen und möglicherweise besser bestimmen können, welchen Ausschnitt Sie gerne präsentieren wollen.



Den Bildausschnitt können Sie auch direkt im Platzhalter bestimmen.

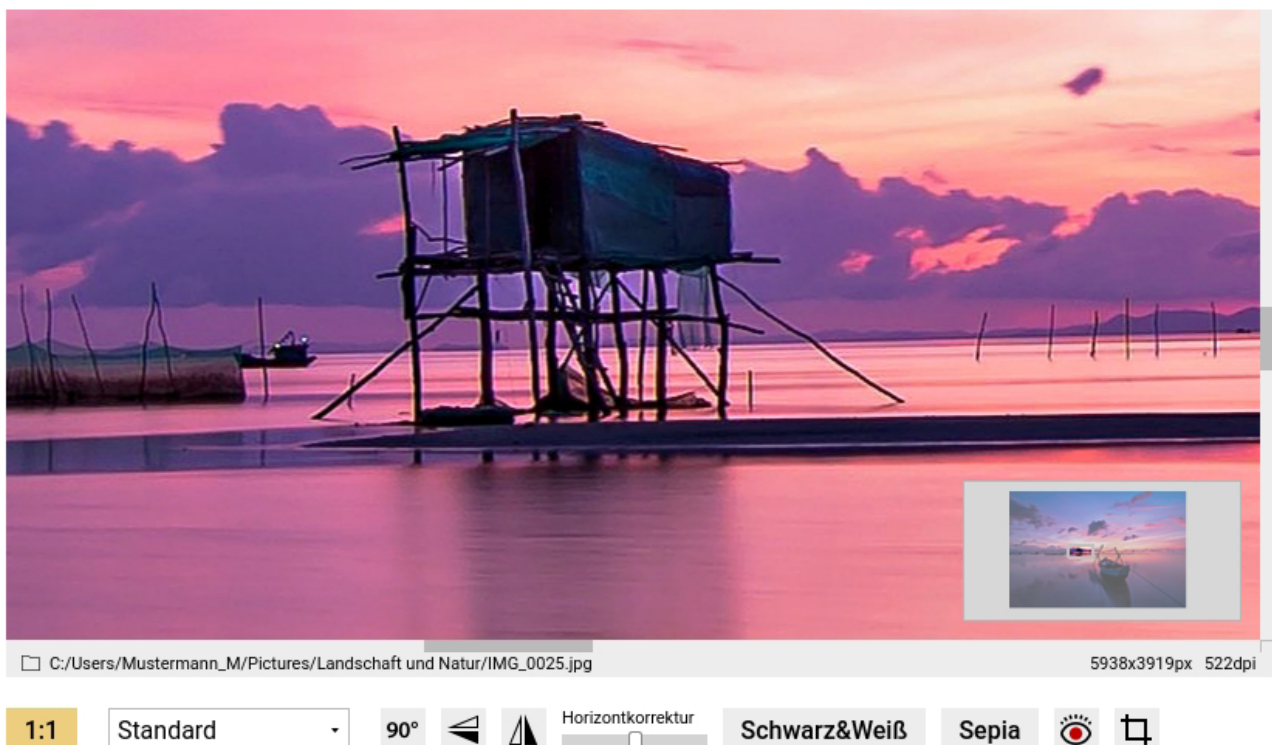
Ihr Foto wird im Bildeditor eingepasst, d.h. es wird so weit verkleinert, dass Sie die Sicht auf das gesamte Foto haben. Wenn Sie z. B. Details im Bild betrachten wollen, kann es sinnvoll sein, auf die Original-Abmessungen des Fotos zu wechseln. Dies erledigen Sie durch einen einfachen Klick auf die 1:1-Schaltfläche in der unteren, linken Ecke des Bildeditors. Diese wird dann farbig hinterlegt.

BILDEDITOR



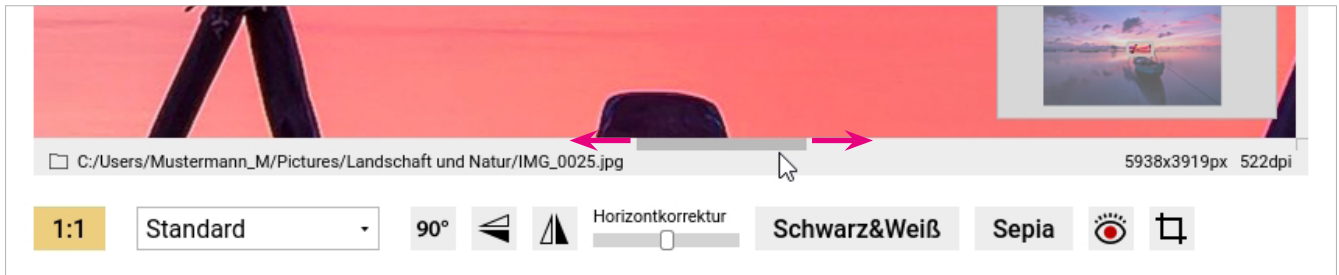
Das eingepasste Foto...

BILDEDITOR



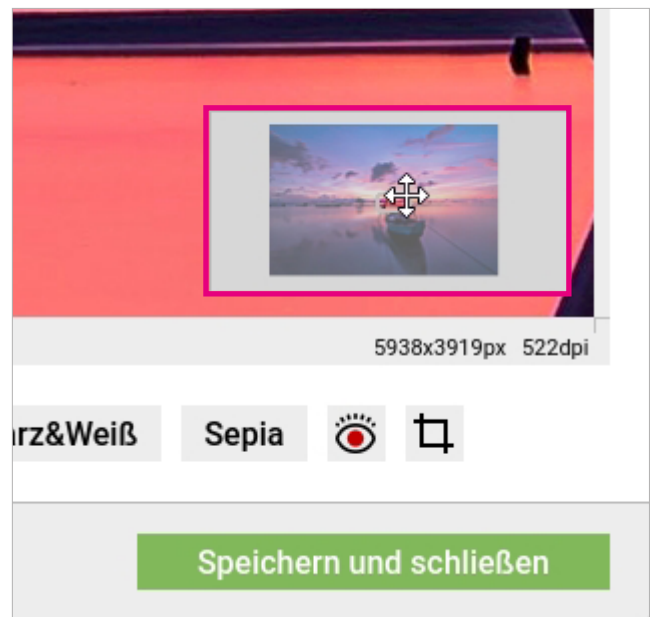
... kann durch Klick auf die 1:1-Schaltfläche mit den Original-Abmessungen angezeigt werden.

Bei der 1:1-Ansicht ändert sich die Oberfläche des Bildeditors ein wenig. So erscheinen Bildlaufleisten – und zwar eine horizontale und eine vertikale. Hier können Sie den dunkelgrauen Regler anklicken und mit gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung ziehen.



Über die Bildlaufleisten können Sie festlegen, welchen Bildausschnitt Sie im Bildeditor angezeigt bekommen.

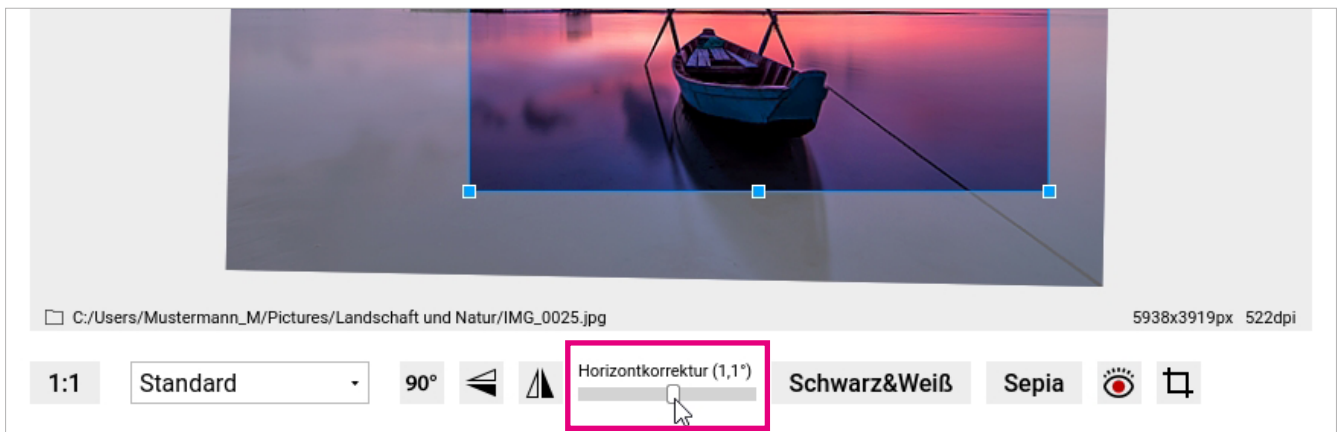
Den gleichen Zweck – die Bestimmung des angezeigten Bildbereichs – erfüllt die kleine Bildvorschau in der unteren, rechten Ecke des Bildbereichs. Der eingerahmte Bereich zeigt den angezeigten Bildbereich an. Wenn Sie in diesen Rahmen klicken, wird der Mauszeiger zu einem Vierfeil-Symbol. Hier können Sie durch Klicken und Ziehen den Rahmen dorthin verschieben, wo sich der von Ihnen gewünschte Bildbereich befindet. Befindet sich der Rahmen z. B. in der Mitte des Navigators, ein Objekt, das Sie betrachten wollen jedoch in der unteren linken Ecke, klicken Sie in den Rahmen, halten Sie die Maus gedrückt und ziehen Sie diesen bei gedrückter Maus in die untere, linke Ecke.



Der gewünschte Bildbereich kann über das kleine Vorschaubild gewählt werden.

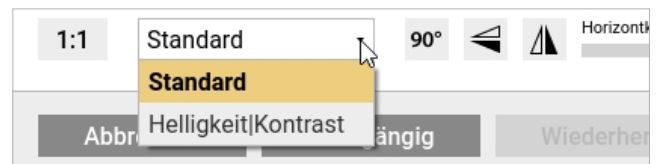
Ein erneuter Klick auf die 1:1-Schaltfläche wechselt zurück zur eingepassten Ansicht.

Der Bildeditor bietet Ihnen auch die Möglichkeit, einen schiefen Horizont zu begradigen. Die Technik ist die gleiche, wie über das Symbol , das Sie im Abschnitt Bildbearbeitung auf die Schnelle kennengelernt haben: Sie klicken auf den Schieberegler im Bereich Horizontkorrektur und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung. Auch hier wird die Horizontkorrektur durch einen Doppelklick auf den kleinen Regler zurückgesetzt.



Der Horizont kann auch im Bildeditor korrigiert werden.

Der Regler für die Horizontkorrektur kann aber auch für andere Bildbearbeitungsfunktionen genutzt werden. Diese aktivieren Sie, wenn Sie im Klappmenü auf der linken Seite von **Standard** zu **Helligkeit/Kontrast** wechseln.



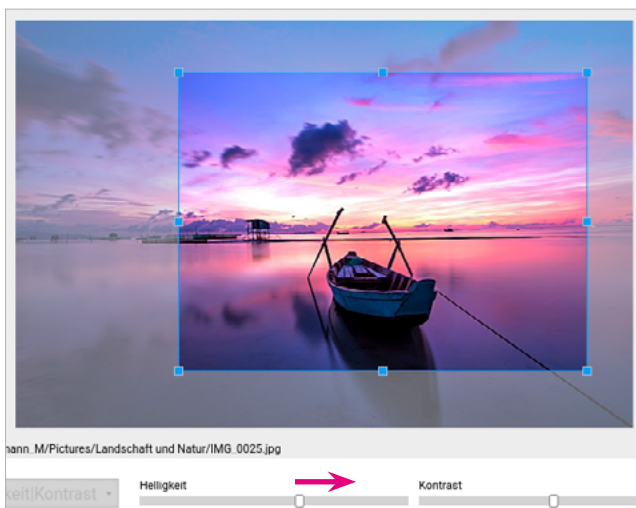
Weitere Bildbearbeitungsfunktionen können eingeblendet werden.

Sobald Sie auf Helligkeit/Kontrast umgestellt haben, ändert sich der Horizontkorrektur-Regler in die beiden Regler für Helligkeit und Kontrast. Beide Regler lassen sich mit gedrückter Maustaste nach links und rechts ziehen. Wie bei der Horizontkorrektur können Sie durch einen Doppelklick auf den kleinen Regler jeweils die Änderung widerrufen.

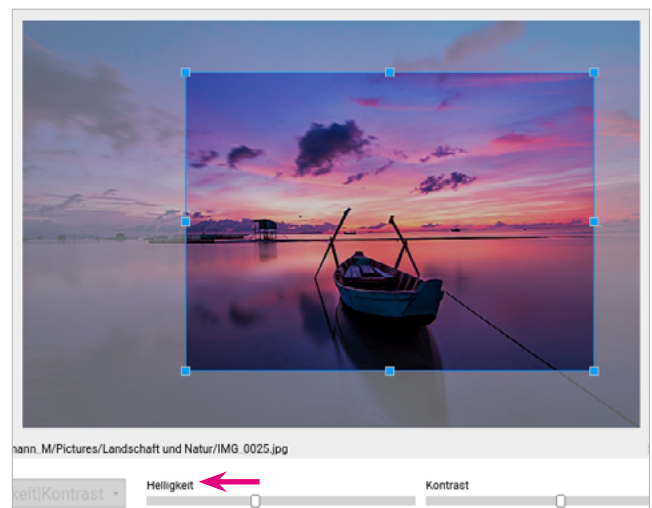


Die Regler für Helligkeit und Kontrast können über das Klappmenü aufgerufen werden.

Um Ihr Foto abzdunkeln, ziehen Sie den Regler Helligkeit nach links. Durch das Ziehen nach rechts hellen Sie Ihr Foto auf.



Der Regler Helligkeit nach rechts gezogen, hellt das Foto auf...

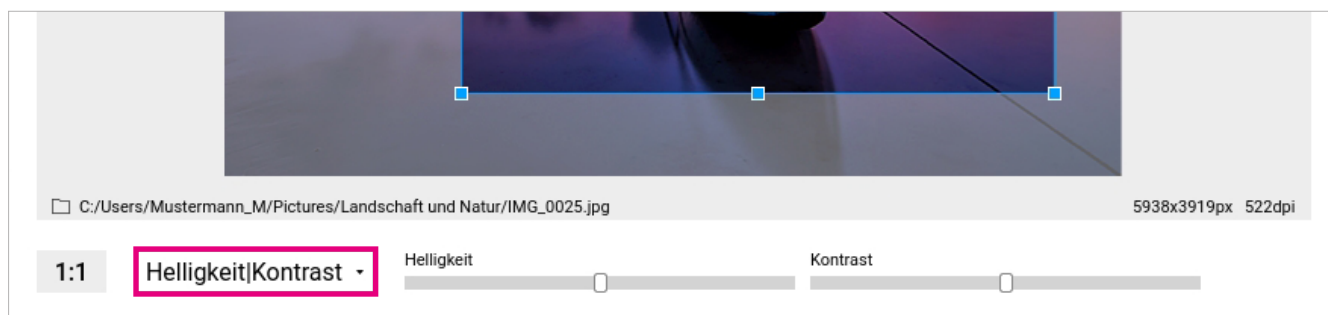


... während es abgedunkelt wird, wenn Sie den Regler nach links ziehen.

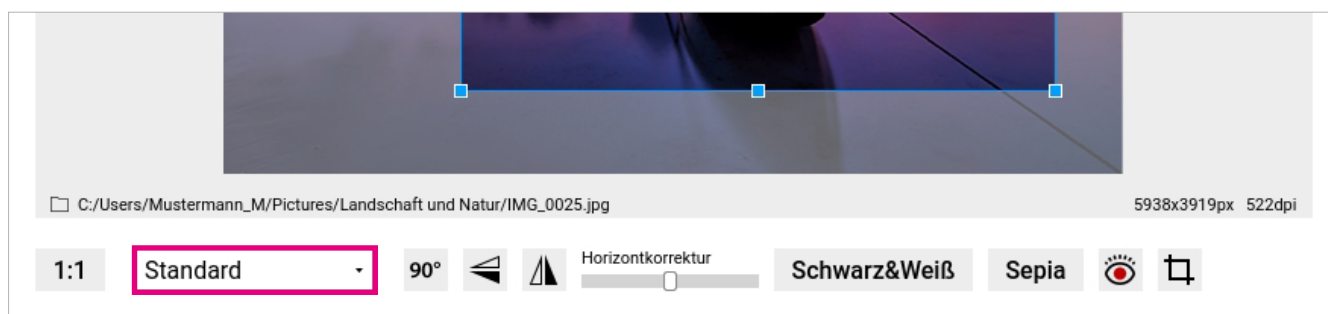
Beim Kontrast funktioniert es auf die gleiche Weise: Wenn Sie den Kontrast-Regler nach links ziehen, verringern Sie den Kontrast, wird er nach rechts gezogen, erhöht sich der Kontrast. Bei einer Kontraststeigerung erhöhen Sie den Anteil von dunklen und hellen Bildbereichen. Achten Sie daher vor allem auf bereits helle oder dunkle Bereiche, da diese durch die Kontraststeigerung verstärkt werden. Ein typisches Beispiel ist ein heller Himmel, der durch die Kontraststeigerung zu weiß werden kann, bzw. Schattenbereiche werden zu reinem Schwarz.

Wenn Sie mit der Korrektur von Helligkeit und Kontrast zufrieden sind, bestätigen Sie dies mit Klick auf die Schaltfläche mit dem Haken. Um die Korrekturen komplett zu widerrufen, klicken Sie auf die X-Schaltfläche.

Da die Regler für Helligkeit und Kontrast mehr Platz benötigen, werden die weiteren Funktionen ausgeblendet, wenn Sie sich im linken Klappmenü für **Helligkeit/Kontrast** entscheiden. Wechseln Sie hier wieder zu **Standard**, werden neben der Horizontkorrektur weitere Funktionen eingeblendet.

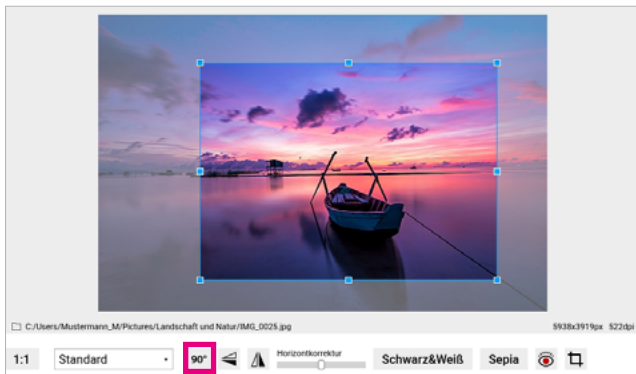


Ist Helligkeit/Kontrast gewählt, werden weniger Funktionen eingeblendet, ...



... als bei der Option Standard.

So können Sie bei der Option Standard eine Drehung des Fotos vornehmen, indem Sie auf die Schaltfläche 90° klicken. Wie bereits im Abschnitt Bildbearbeitung auf die Schnelle gesehen, wird hierbei das Foto um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Durch einen weiteren Schritt erfolgt eine weitere 90° Drehung, d.h. nach vier Klicks auf die Schaltfläche 90° hat das Foto wieder seine ursprüngliche Ausrichtung. Beachten Sie hierbei, dass lediglich das Foto, nicht aber der Platzhalter gedreht wird. Gut zu erkennen ist dies am vollfarbigen Bereich mit dem blauen Rahmen, der stellvertretend für den Platzhalter steht.

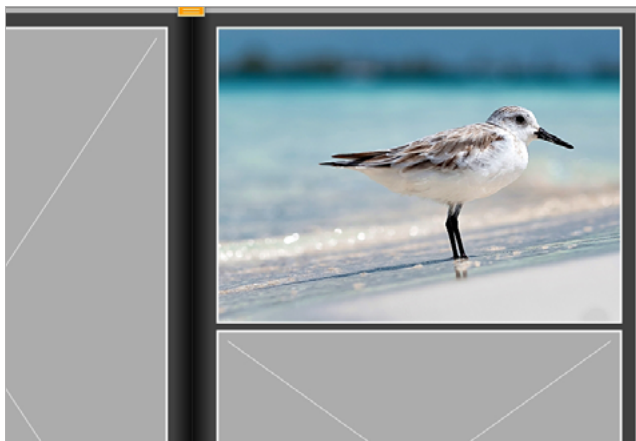
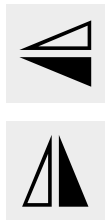


Das Foto in einem Querformat-Platzhalter...

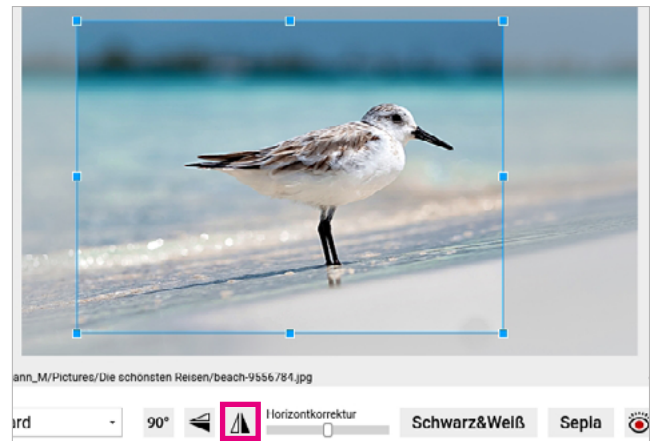


... wurde um 90° gedreht – der Platzhalter bleibt weiterhin im Querformat.

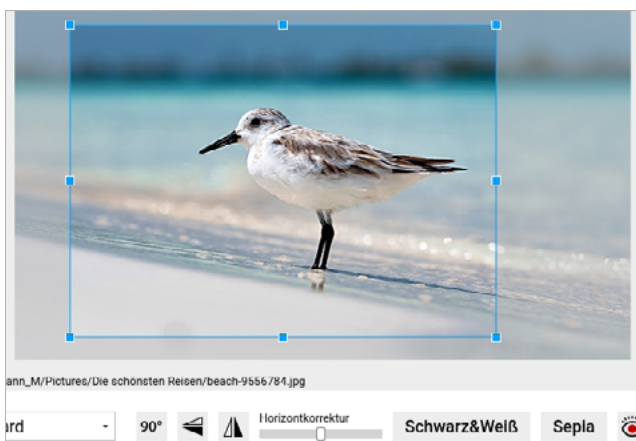
Die beiden Symbole mit den zwei Trapez-Formen dienen zum Spiegeln des Fotos – hier ist eine vertikale  sowie eine horizontale Spiegelung  möglich. Eine Spiegelung kann hilfreich sein, wenn Sie z. B. die Blickrichtung einer Person oder eines Tieres umkehren wollen. So wirken Personen oder Tiere, die zur Buchmitte schauen in vielen Fällen harmonischer als ein Blick, der aus dem Buch heraus geht. Dies gilt auch für bewegliche Objekte, wie ein Auto, ein Ruderboot etc. – diese sollten sich zur Buchmitte hinbewegen. Über die Spiegelung lässt sich dies sehr schnell erreichen.



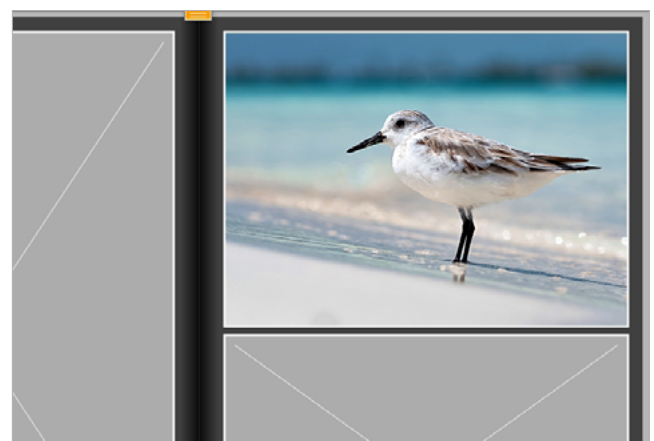
Der Vogel schaut rechts aus dem Buch heraus...



... was durch eine horizontale Spiegelung...



... geändert wird.



BEIM SPIEGELN AUF DEN INHALT ACHTEN

Wenn Sie ein Foto spiegeln, müssen Sie darauf achten, ob sich auf diesem Texte oder Zeichen befinden. Durch die Spiegelung werden diese spiegelverkehrt angezeigt, was sich eher negativ auswirkt.



Nicht jedes Foto eignet sich für eine Spiegelung.

Die Schaltfläche **Schwarz&Weiß** macht, was ihr Name schon sagt: Das aktive Foto wird in Schwarzweiß konvertiert, was Ihrem Foto einen anderen „Charakter“ verleiht. Beachten Sie aber auch hier: jede Bildbearbeitung wirkt sich nur auf das im Projekt abgelegte Foto aus und hat keine Auswirkung auf die Originaldatei. So können Sie ein Foto im Fotobuch verwenden, es in Schwarzweiß umwandeln und dann auf einer anderen Seite das gleiche Foto, aber dann in Farbe, einsetzen.



Das farbige Foto wird mit nur einem Klick...



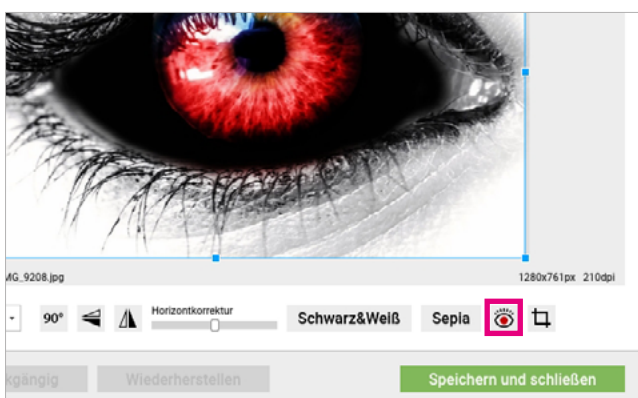
... in Schwarzweiß umgewandelt.

Um Ihrem Foto einen antiken Charme zu verleihen, eignet sich die Schaltfläche **Sepia** hervorragend. Durch einen Klick auf diese Schaltfläche wird Ihr Foto mit einer gelblich-bräunlichen Färbung versehen und wirkt dadurch vergilbt.

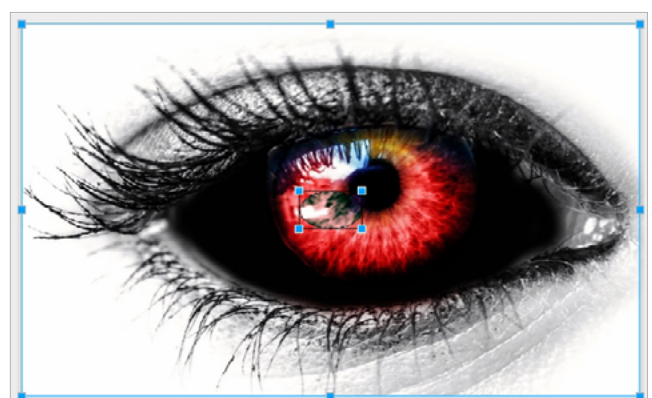


Ein Klick auf Sepia und Ihr Foto wirkt, als stamme es aus alten Zeiten.

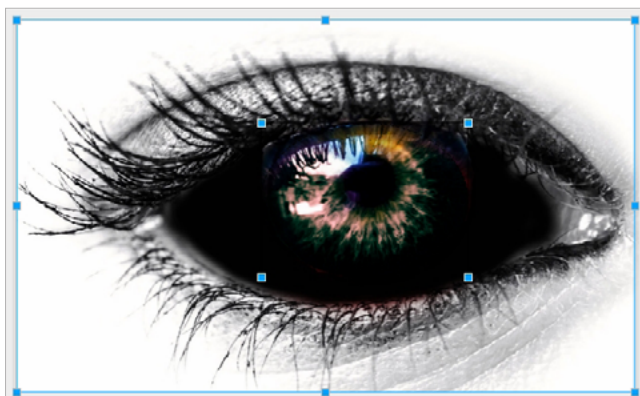
Das vorletzte Symbol – ein Auge – bietet die Möglichkeit, rote Augen bei Porträtfotos zu korrigieren. Diese hässlichen Störenfriede entstehen bei der Verwendung von Blitzlichtern, da diese auf der Pupille reflektiert werden. Wenn Sie das Rote-Augen-Korrektur-Symbol anklicken, erscheint ein gestrichelter Kreis mit Anfassern an der Ecke – der Korrekturbereich. Dieser Kreis legt den Bereich fest, in dem ein rotes Auge korrigiert wird. Da es aber erst einmal nur abgelegt wird, müssen Sie es so verschieben, dass dadurch ein rotes Auge überdeckt wird. Dafür klicken Sie in diesen Kreis und ziehen ihn bei gedrückter Maustaste über das Auge. Da der Kreis vermutlich größer als das Auge ist, passen Sie die Größe des Kreises an. Klicken Sie auf einen Eckanfasser und ziehen Sie diesen bei gedrückter Maustaste zur Kreismitte. Dadurch kann der Kreis verformt und zur Ellipse werden. Dies ist sehr vorteilhaft, dass der rote Bereich eines Auges nicht immer eine Kreisform haben muss, zum Beispiel wenn er von einem anderen Objekt überdeckt wird (wie eine heruntergezogene Brille). Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, klicken Sie auf das Symbol mit dem Haken. Die Korrektur wird dadurch bestätigt und das rote Auge gehört der Vergangenheit an.



Die Rote-Augen-Korrektur wird über das Augen-Symbol aktiviert.

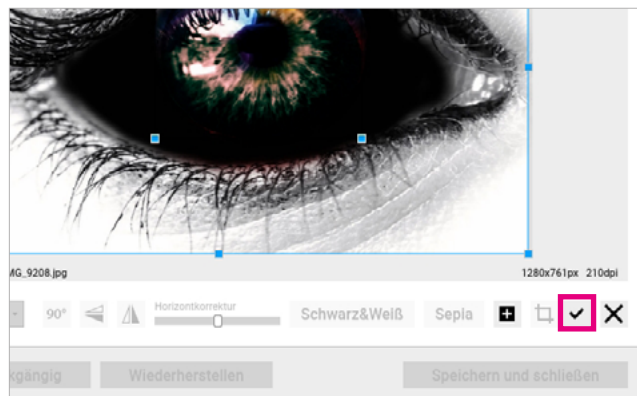


Der Korrekturbereich wurde platziert, muss aber noch angepasst werden...

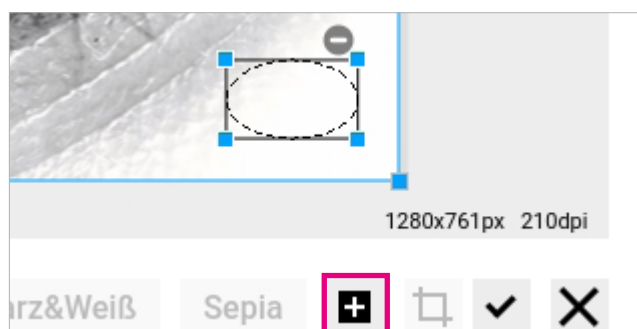


... was über Klicken und Ziehen der Eckanfasser behoben wird.

Normalerweise erkennt DESIGNER 3 automatisch, die Anzahl der zu korrigierenden Augen. Mit einem einfachen Mausklick auf das Plus-Symbol in der unteren Leiste lässt sich jedoch jederzeit ein weiterer Korrekturbereich anlegen. Wird nur ein Korrekturbereich benötigt, befindet sich direkt oberhalb ein Minus-Symbol zum Entfernen.



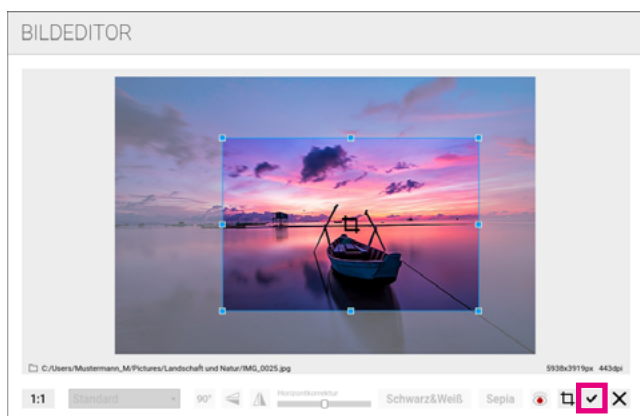
Ein Klick auf das Symbol mit dem Haken bestätigt die Korrektur.



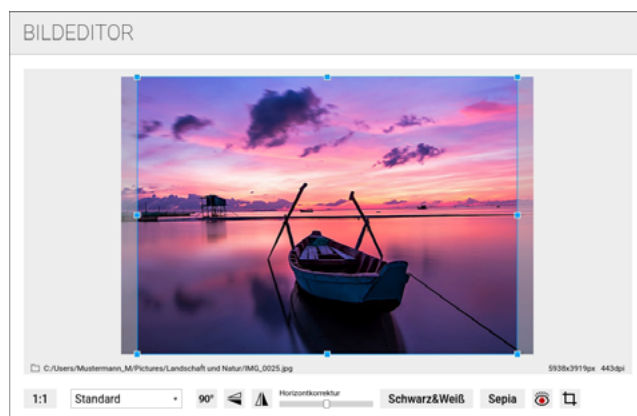
Durch Klick auf das Plus-Symbol erzeugen Sie einen zweiten Korrekturbereich. Das Minus entfernt diesen.

Wenn die Rote-Augen-Korrektur abgeschlossen wird, klicken Sie auf das Symbol mit dem Haken unten rechts und bestätigen damit die korrigierten Augen.

Mit dem letzten Symbol  haben Sie die Möglichkeit, Ihr Foto zuzuschneiden. Sobald Sie die Funktion anklicken, erscheint das gleiche Symbol mittig im Foto. Passen Sie nun durch Schieben und Ziehen der blauen Begrenzung bei gedrückter Maustaste den Bildausschnitt an. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, klicken Sie auf das Symbol mit dem Haken. Sofort wird der gewählte Bildausschnitt übernommen und wieder der bestehende Platzhalter angezeigt. Beachten Sie hierbei, dass lediglich das Foto, nicht aber der Platzhalter zugeschnitten wird.

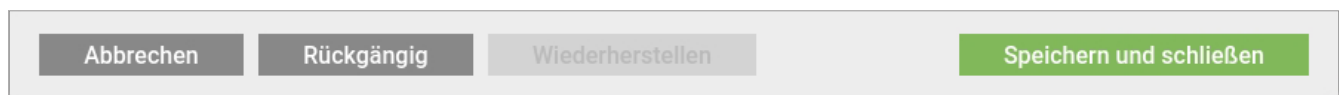


Durch das Zuschneiden wird das Bild verändert...



... aber nicht der Platzhalter im Fotobuch.

In der unteren Leiste des Bildeditors befinden sich einige Schaltflächen, die für den Abschluss der Bildbearbeitung relevant sind. Durch einen Klick auf **Abbrechen** beenden Sie den Bildeditor, ohne dass gemachte Korrekturen angewendet werden. Auch ein Klick auf **Rückgängig** widerruft alle gemachten Änderungen, allerdings bleibt – im Unterschied zum **Abbrechen** – der Bildeditor geöffnet und Sie können erneut Korrekturen durchführen. Die Schaltfläche **Wiederherstellen** wird erst dann anklickbar, wenn Sie vorab die Schaltfläche **Rückgängig** betätigt haben. Denn mit dem **Wiederherstellen** widerrufen Sie die Aktion, die durch die Schaltfläche **Rückgängig** ausgeführt wurde. Beispiel: Sie öffnen ein Foto im Bildeditor und führen eine Horizontkorrektur durch. Wenn Sie nun auf die Schaltfläche **Rückgängig** klicken, wird der Horizont in den Originalzustand versetzt. Wenn Sie auf **Wiederherstellen** klicken, wird die Korrektur wiederhergestellt, d.h. die Horizontkorrektur wird angewendet. Um die gemachten Korrekturen zu übernehmen, klicken Sie auf **Speichern und schließen** – die Korrekturen werden angewendet und der Bildeditor geschlossen.

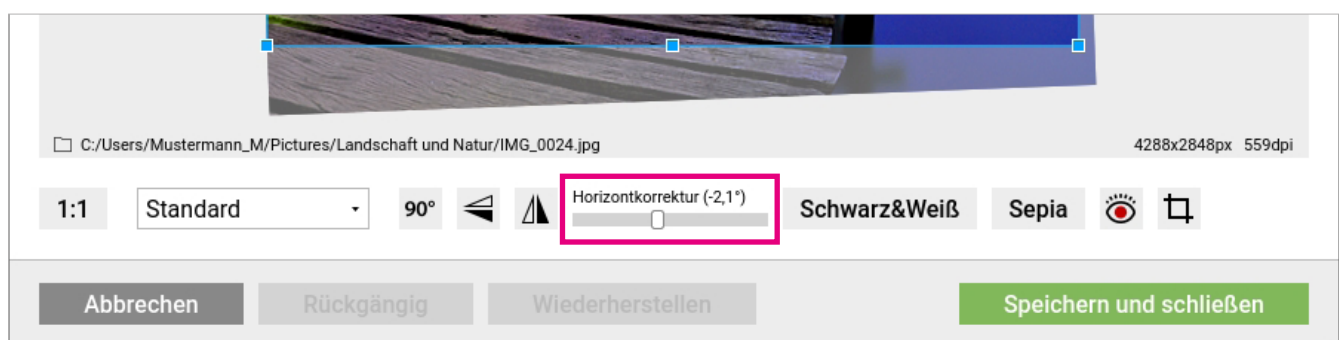


Die untere Leiste des Bildeditors.

RÜCKGÄNGIG UND WIEDERHERSTELLEN NUTZEN

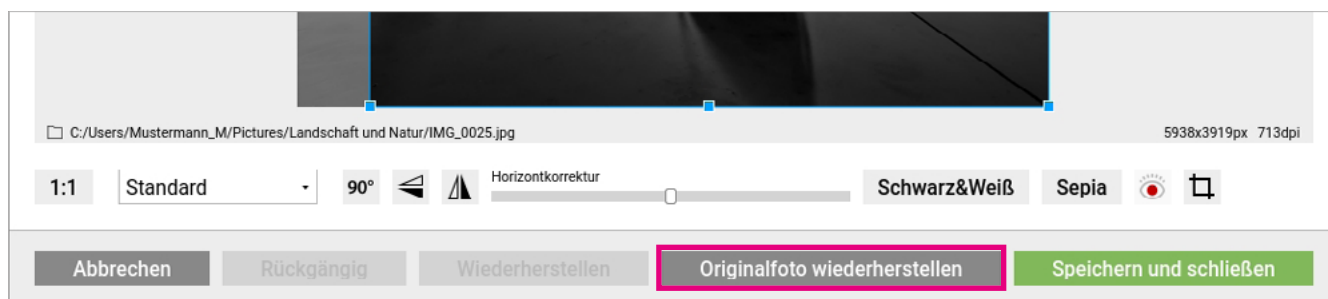
Die Kombination aus **Rückgängig** und **Wiederherstellen** können Sie sehr gut für einen Vorher/Nachher-Vergleich nutzen: Nehmen Sie hierzu die gewünschten Korrekturen vor, klicken Sie dann auf **Rückgängig**, um zum Original des Fotos zurückzukehren. Wenn Ihnen das originale Aussehen des Fotos eher zusagt als die korrigierte Version, klicken Sie auf **Abbrechen** oder **Speichern und schließen**. Gefällt Ihnen allerdings das Foto mit den vorgenommenen Korrekturen besser, klicken Sie auf **Wiederherstellen** und erst dann auf **Speichern und schließen**.

Wenn Sie ein Foto im Bildeditor öffnen, das bereits eine Horizontkorrektur erfahren hat, zeigt der Schieberegler dies an, d.h. der graue Regler steht nicht in der Mitte, außerdem wird Ihnen der Wert der Drehung als Gradzahl angezeigt. Sie können die Horizontkorrektur nachträglich anpassen oder über einen Doppelklick auf den grauen Regler zurücksetzen.



Die Horizontkorrektur wurde durchgeführt – erkennbar am Wert sowie am verschobenen grauen Regler.

Haben Sie aber ein Foto im Bildeditor mit anderen Korrekturen bearbeitet und dies über **Speichern und schließen** bestätigt, können Sie diese nicht separat bei einer weiteren Bearbeitung im Bildeditor widerrufen. Daher erscheint in diesem Fall eine weitere Schaltfläche im unteren Bereich: **Originalfoto wiederherstellen**. Ein Beispiel: Sie öffnen ein Foto im Bildeditor und wandeln es durch Klick auf die Schaltfläche **Schwarz&Weiß** in ein Schwarzweiß-Foto um. Sie bestätigen dies und fahren mit der Arbeit an Ihrem Fotobuch fort. Später sind Sie der Meinung, dass das korrigierte Foto doch besser wirkt, wenn es in Farbe präsentiert wird. Also wechseln Sie zu dem Foto und lassen es sich im Bildeditor anzeigen. Hier befindet sich nun die Schaltfläche **Originalfoto wiederherstellen**. Wenn Sie diese anklicken, wird in diesem Beispiel die Schwarzweiß-Umwandlung widerrufen und das Foto wird im Originalzustand angezeigt. Sie sehen – Korrekturen in DESIGNER 3 sind nicht in Stein gemeißelt und können jederzeit widerrufen werden. Und da Ihre Originaldateien ohnehin unangetastet bleiben, können Sie auf diese ebenfalls zugreifen, falls Sie in Ihrem Buch eine korrigierte und eine nicht korrigierte Version verwenden wollen.



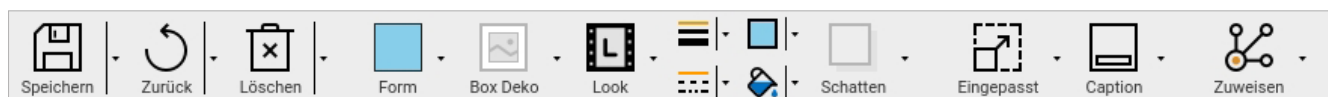
Gemachte Änderungen können nachträglich widerrufen werden, indem Sie das Originalfoto wiederherstellen.

Fotos verzieren



Neben den Bildbearbeitungsmöglichkeiten bietet Ihnen DESIGNER 3 weitere Funktionen an, mit denen Sie Fotos versehen können. Sie haben Teile davon bereits in vorherigen Kapiteln kennengelernt, z. B. im Zusammenhang mit dem Formatieren von Texten und Textboxen.

Sie können diese erweiterten Formatierungen zuweisen, sobald Sie auf der Arbeitsfläche ein Foto auswählen – dann werden die zur Verfügung stehenden Symbole in der Funktionsleiste eingeblendet.

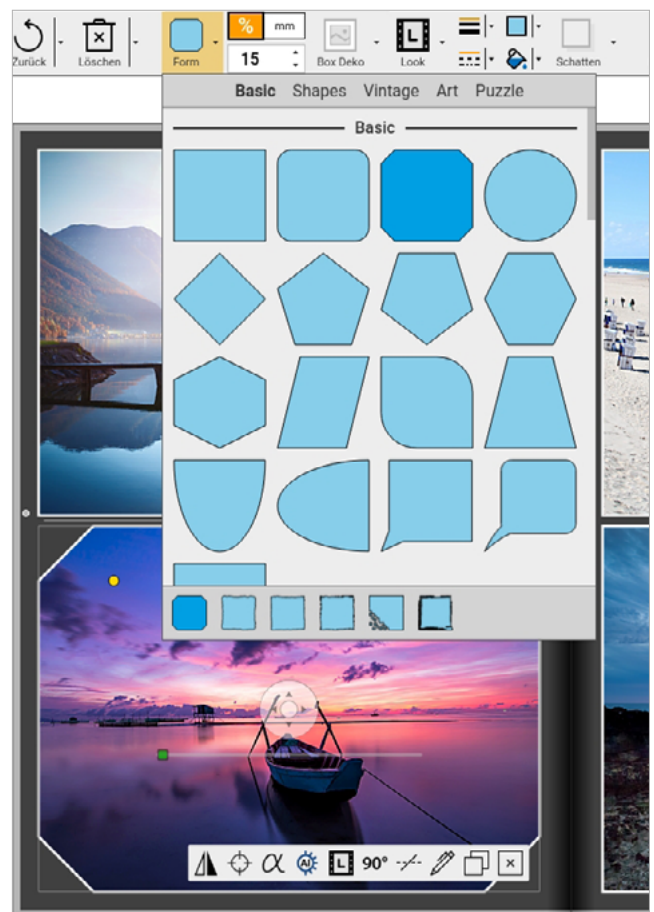


Bei aktiver Fotoauswahl werden verschiedene Symbole zum Ändern eines Fotoplatzhalters eingeblendet.

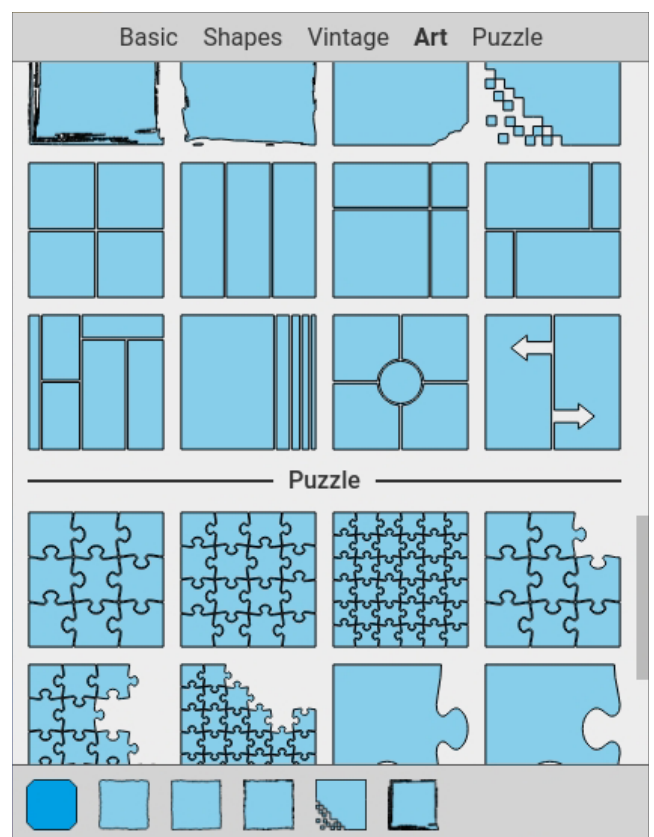
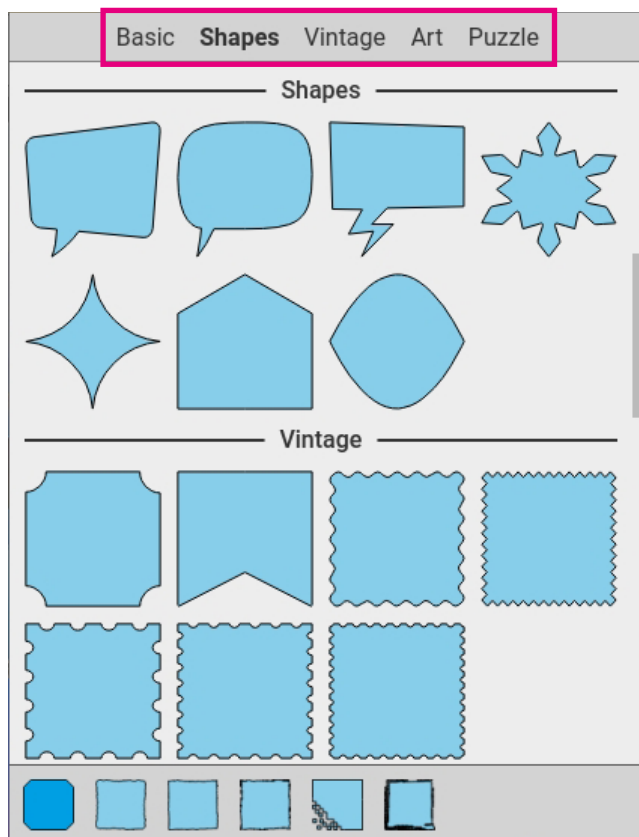
Über das Klappmenü **Form** haben Sie Zugriff auf verschiedene Formen – was die Bezeichnung dieses Klappmenü bereits vermuten lässt. Im Abschnitt Textbox formatieren des Kapitels Mit Texten arbeiten haben Sie die Zuweisung von Formen bereits kennengelernt. Dort

konnten Sie eine rechteckige Textbox mit einer runden Form versehen, worauf sich der Text anpasste und diese runde Form als Textbegrenzung nutzte. Dies ist auch mit Fotoplatzhaltern möglich – denn auch hier können Sie einem rechteckigen Fotoplatzhalter eine andere Form zuweisen. Dafür klappen Sie – bei ausgewähltem Foto – das Klappmenü Form auf und wählen eine Form Ihrer Wahl.

Das Klappmenü Form beinhaltet einige Formen – damit es übersichtlich bleibt, sind diese in Kategorien unterteilt. Diese Kategorien können Sie über einen einfachen Klick im oberen Bereich direkt „anspringen“ – oder Sie scrollen mit der Maus oder der Bildlaufleiste im rechten Bereich des Klappmenüs zur gewünschten Kategorie.



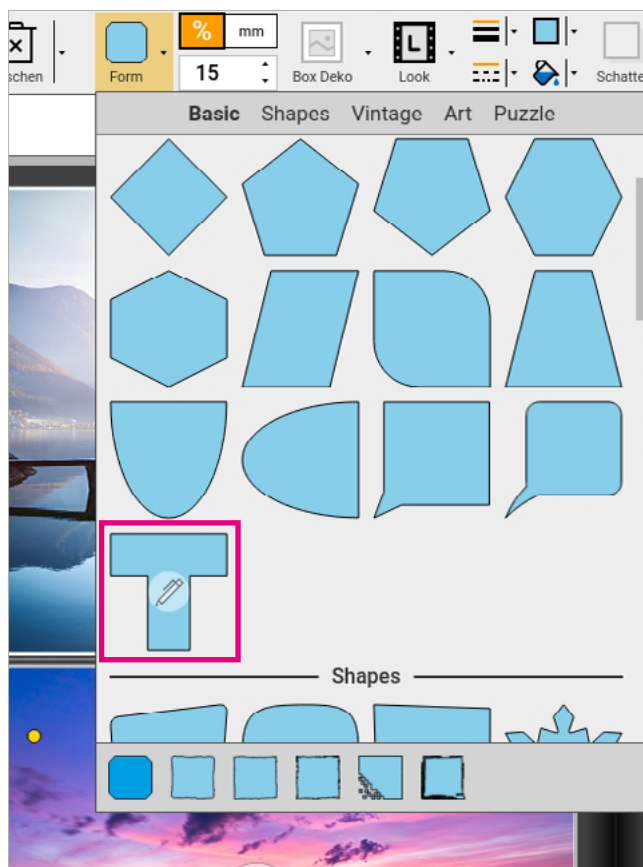
Dem ausgewählten Foto wurde eine Form zugewiesen.



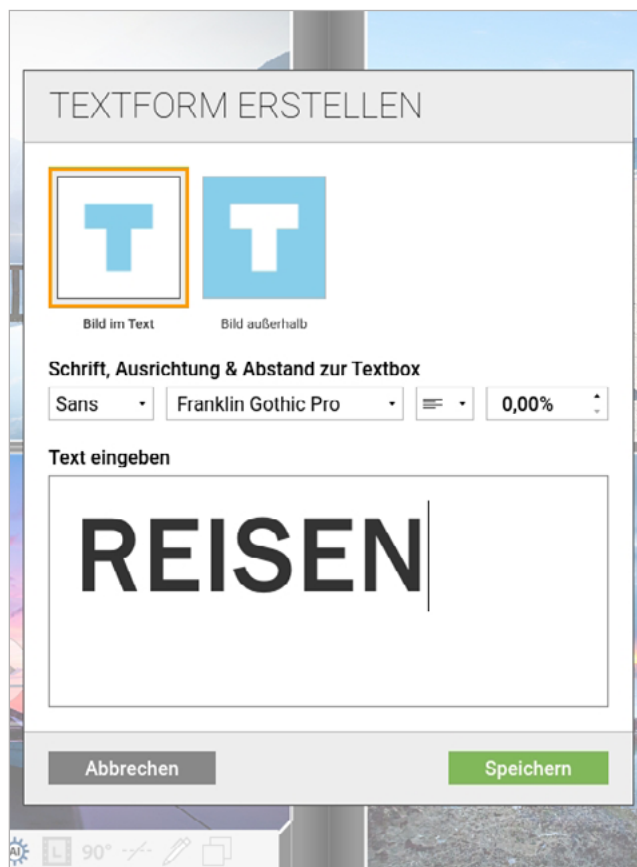
Die Form-Kategorien können Sie durch Klick in der oberen Leiste aufrufen oder Sie scrollen innerhalb des Klappmenüs.

Auch wenn Ihnen viele der Formen aufgrund des Kapitels *Mit Texten arbeiten* bekannt vorkommen werden, gibt es doch einige weitere und vor allem interessante Formen, die nur im Zusammenspiel mit einem Fotoplatzhalter angeboten werden.

So finden Sie unter Basic eine T-Form mit einem Stift-Symbol – es handelt sich hierbei um eine Textform. Wenn Sie diese mit einem einfachen Klick auswählen, öffnet sich ein Texteingabefenster. Den Text, den Sie in diesem Feld eingeben, bildet die Grundlage für die Form, d.h. Sie erstellen hierüber einen Text, dessen Zeichen mit dem Foto gefüllt werden.



Das aktive Foto wird mit der Textform versehen...



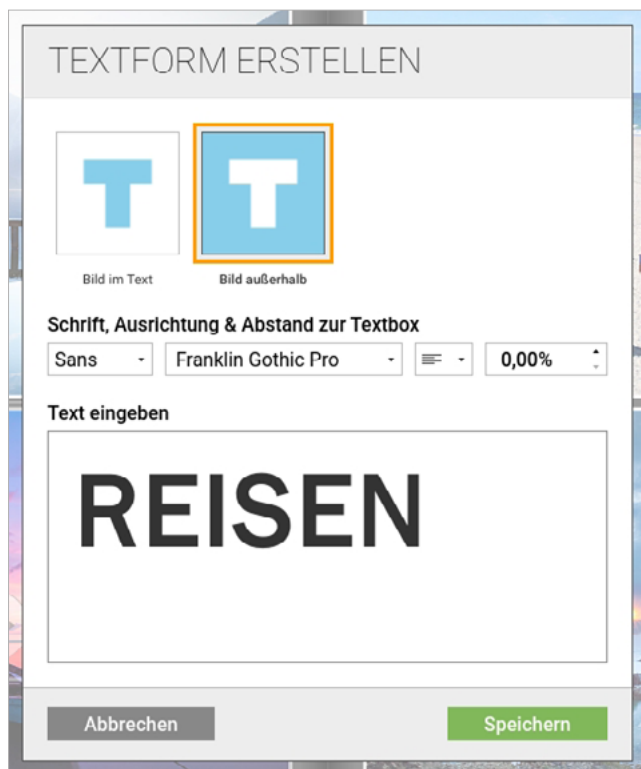
... und nach der Texteingabe...



... werden die Zeichen mit dem Foto gefüllt.

Sie können die Form aber auch in einer anderen Art verwenden, und zwar, dass der Text „ausgestanzt“ wird und den Hintergrund der Fotobuchseite freigibt. Um dies zu erreichen, wählen Sie im oberen Bereich des Texteingabefeldes die zweite Option mit dem weißen T auf blauem Grund.

Sobald Sie den Text eingegeben und mit einem Klick auf Speichern bestätigt haben, wird aus dem Text eine Art Stanzform. Wenn Ihre Fotobuchseite über eine Hintergrundfarbe bzw. ein Hintergrundbild verfügt, würde diese den Text ausfüllen.



Sie können einen Text auch als Grundlage ...

Sobald Sie die Textform zugewiesen haben, erscheint beim Foto ein weiteres Symbol in der unteren, rechten Ecke – nämlich das T. Über einen einfachen Klick gelangen Sie dann wieder in das Texteingabefeld und sparen sich somit den Klick auf die T-Form innerhalb des Form-Klappmenüs. So können Sie nachträglich die Form anpassen, z. B. lässt sich über einen Wert bei Rand ein Abstand zum Rand des Platzhalters einstellen – je höher der Wert, desto mehr Rand wird erzeugt und der Text wird gleichzeitig in einer verringerten Schriftgröße angezeigt. Da es im Textform-Dialogfenster keine Schriftgrößen-Option gibt, können Sie dies über den Rand steuern.



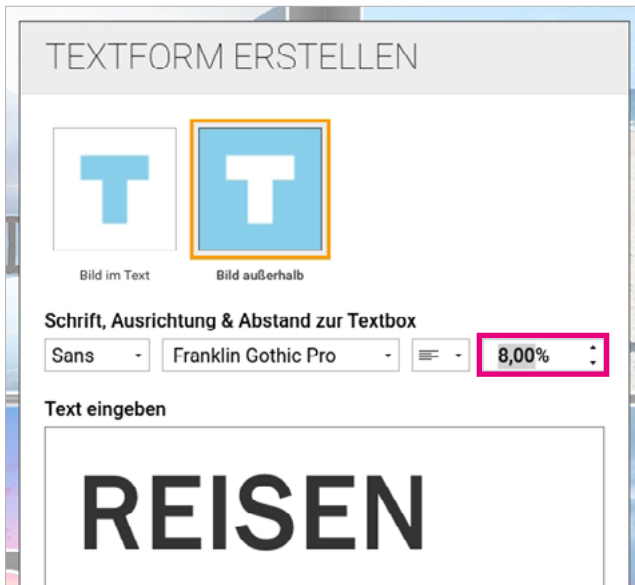
... für eine Stanzform nutzen.



Ist ein Hintergrund eingesetzt, gibt die Stanzform diesen frei.



Ein Foto mit zugewiesener T-Form verfügt über ein weiteres Symbol.



Ein höherer Wert bei Rand...



... führt zu einem kleineren Text mit Abstand zum Rand des Platzhalters.

Auch wenn der Effekt, den Sie über die Textform erreichen, besonders bei kurzen Texten und daraus resultierenden großen Zeichen am besten zum Vorschein kommt, können Sie auch längere Texte eingeben. Auch die Vergabe von „feinen“ Schriften, z. B. aus der Schriftkategorie Hand, ist möglich.

Sie müssen den Text auch nicht zentriert erscheinen lassen, sondern können über die drei Ausrichtungssymbole auch einen rechts- oder linksbündigen Text erzeugen.



Auch längerer Text mit filigraner Schrift...

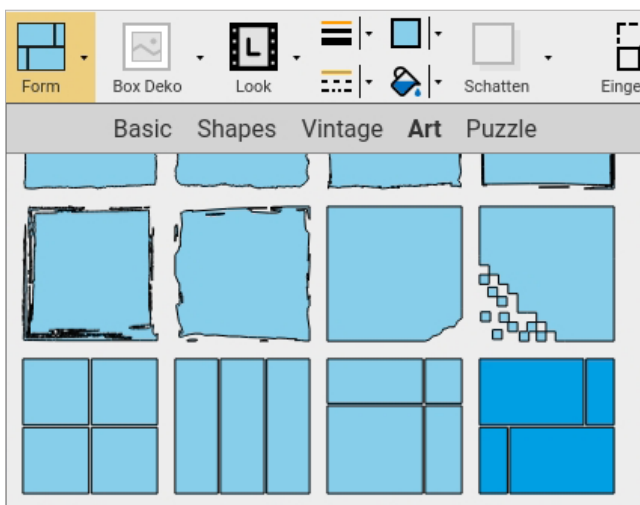


... lässt sich über eine Textform realisieren.

ANDERES FOTO VERWENDEN?

Wenn Sie eine Textform zuweisen, bleibt das Foto im Platzhalter weiterhin erhalten – und somit auch die bekannten Möglichkeiten: So können Sie das Foto verschieben bzw. in der Größe anpassen und somit die Zeichen besser ausfüllen. Gleichzeitig können Sie auch dem Platzhalter ein anderes Foto zuweisen, dass sich möglicherweise für den Text besser eignet.

Auch nur den Fotoplatzhaltern vorbehalten, sind Formen, die „zerschnitten“ aussehen. Daher verwundert es nicht, dass durch die Zuweisung einer Form dieser Kategorie Ihr aktives Foto in Einzelstücke zerlegt wird. Die dadurch freigelegten Bereiche geben den Blick auf den Hintergrund frei.

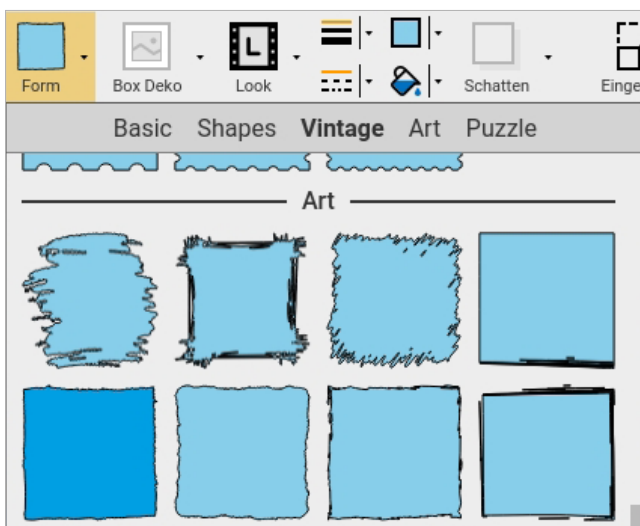


Durch eine solche gewählte Form ...



... wird Ihr Foto „zerschnitten“.

Um sich von einer klaren Form mit einheitlicher Höhe oder Breite zu verabschieden, können Sie eine weitere Form aus der Kategorie Art zuweisen. Hierbei handelt es sich u.a. um Formen mit ausgerissenen Kanten.

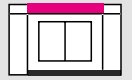


Die Kategorie Art bietet ungewöhnliche Formen an...

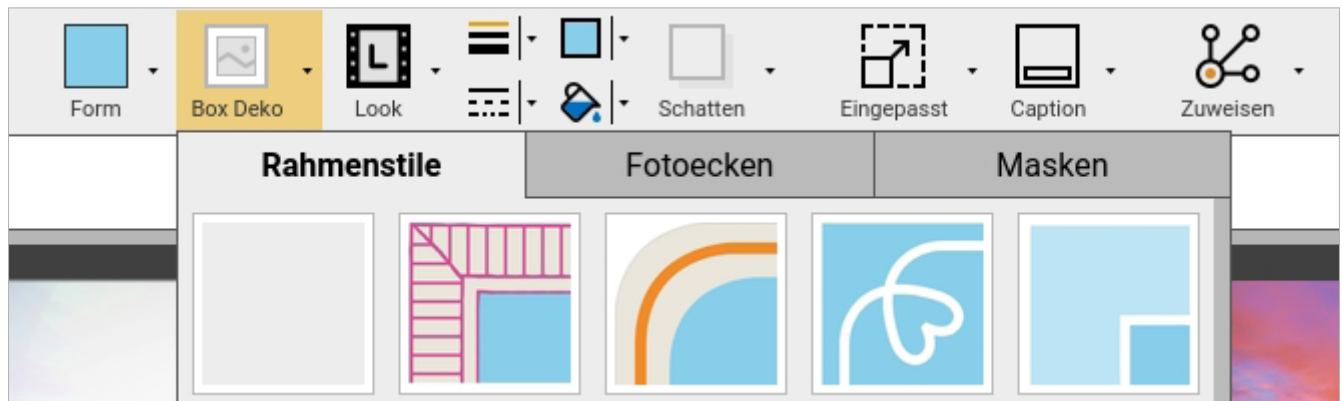


... die Ihre Fotos aufwerten können.

Fotos mit Rahmen und Elementen versehen



Neben der Zuweisung einer Form, können Sie Ihre Fotos auch mit Rahmen versehen. DESIGNER 3 bietet hier viele verschiedene Arten dieser Verzierung an – zu finden sind diese über das Klappmenü **Box Deko**. Dieses Klappmenü ist in drei Reiter unterteilt: **Rahmenstile**, **Fotoecken** und **Masken**.



Das Klappmenü Box Deko und seine drei Bereiche.

Rahmenstile zuweisen

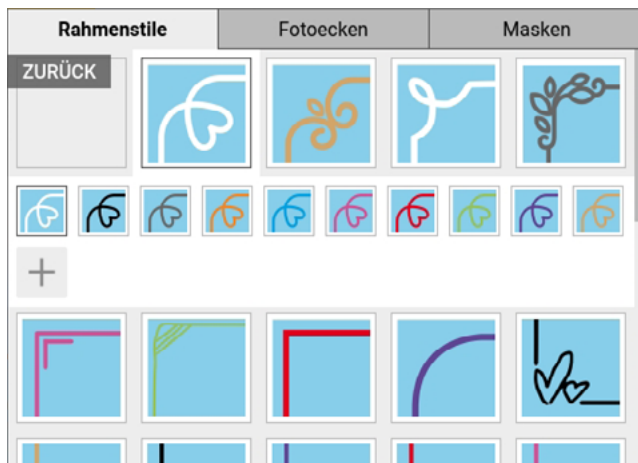
Innerhalb des Reiters **Rahmenstile** werden einige Kollektionen angeboten – diese bieten wiederum verschiedene Varianten an. So finden Sie in der Kollektion „Doodle“ 32 unterschiedliche Rahmenstile. Wenn Sie sich für eine Kollektion entscheiden und sich – nach einem einfachen Mausklick auf die Kollektion – die Rahmenstile anzeigen lassen, wird bei der Wahl eines Rahmenstils eine weitere Leiste mit verschiedenen Farbvarianten eingeblendet. Hieraus können Sie sich – wieder mit einfachem Mausklick – einer Variante bedienen.



Es stehen verschiedene Kollektionen zur Auswahl.



Jede Kollektion bietet mehrere Rahmenstile an...



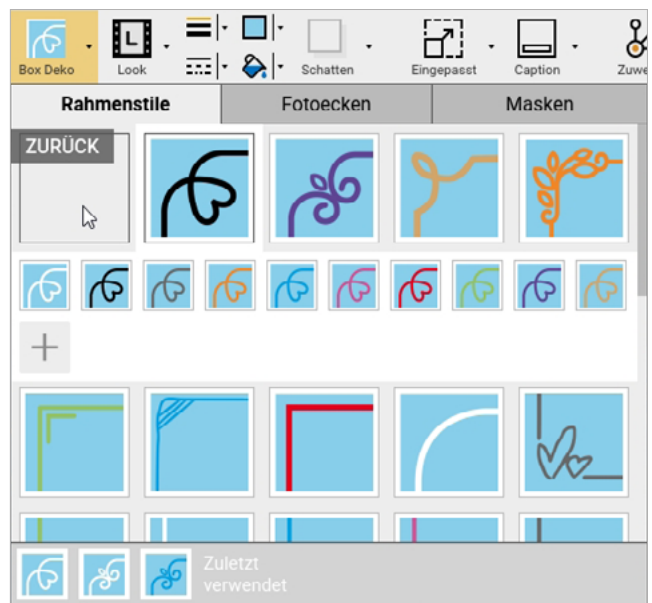
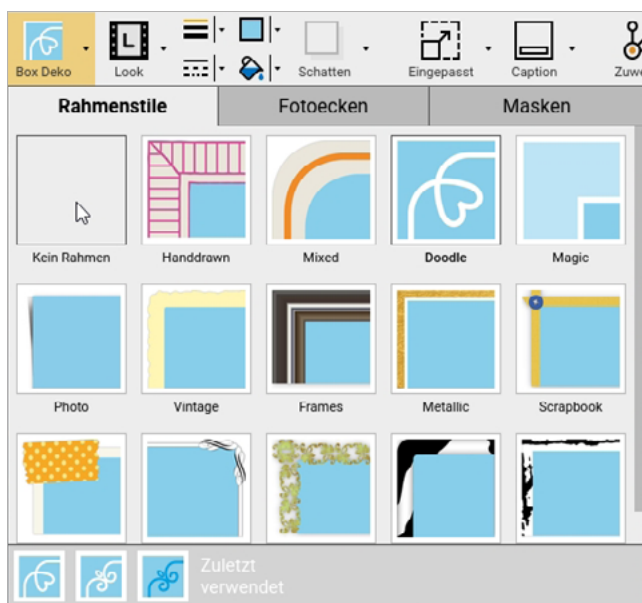
...die wiederum in verschiedenen Farbvarianten vorliegen.



Ein Rahmenstil wurde zugewiesen.

Wenn Sie sich – auch nachträglich – für einen anderen Rahmenstil entscheiden, wählen Sie diesen wie gerade gezeigt aus. Der bisherige Rahmenstil wird dadurch verworfen.

Um einen Rahmen, den Sie vorab zugewiesen haben, zu entfernen, klicken erneut auf das Klappmenü Box Deko und klicken dort im Reiter Rahmenstile auf **Kein Rahmen**.



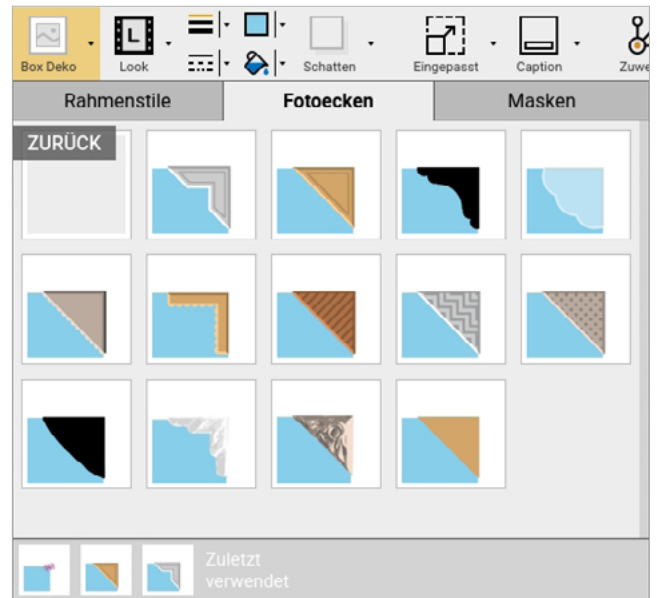
Ein Klick auf die Fläche „Kein Rahmen“ oder die leere Fläche innerhalb einer Kollektion entfernt einen vorab zugewiesenen Rahmenstil.

Fotoecken verwenden

Eine Art Rahmen bilden die **Fotoecken**, die Elemente an den Ecken und Seiten Ihres Fotos ablegen. Auch dieser Reiter ist in Kollektionen unterteilt, die Varianten der Fotoecken hinterlegt haben. Je nach Kollektion, werden die beinhalteten Fotoecken in verschiedenen Farbvarianten angeboten.

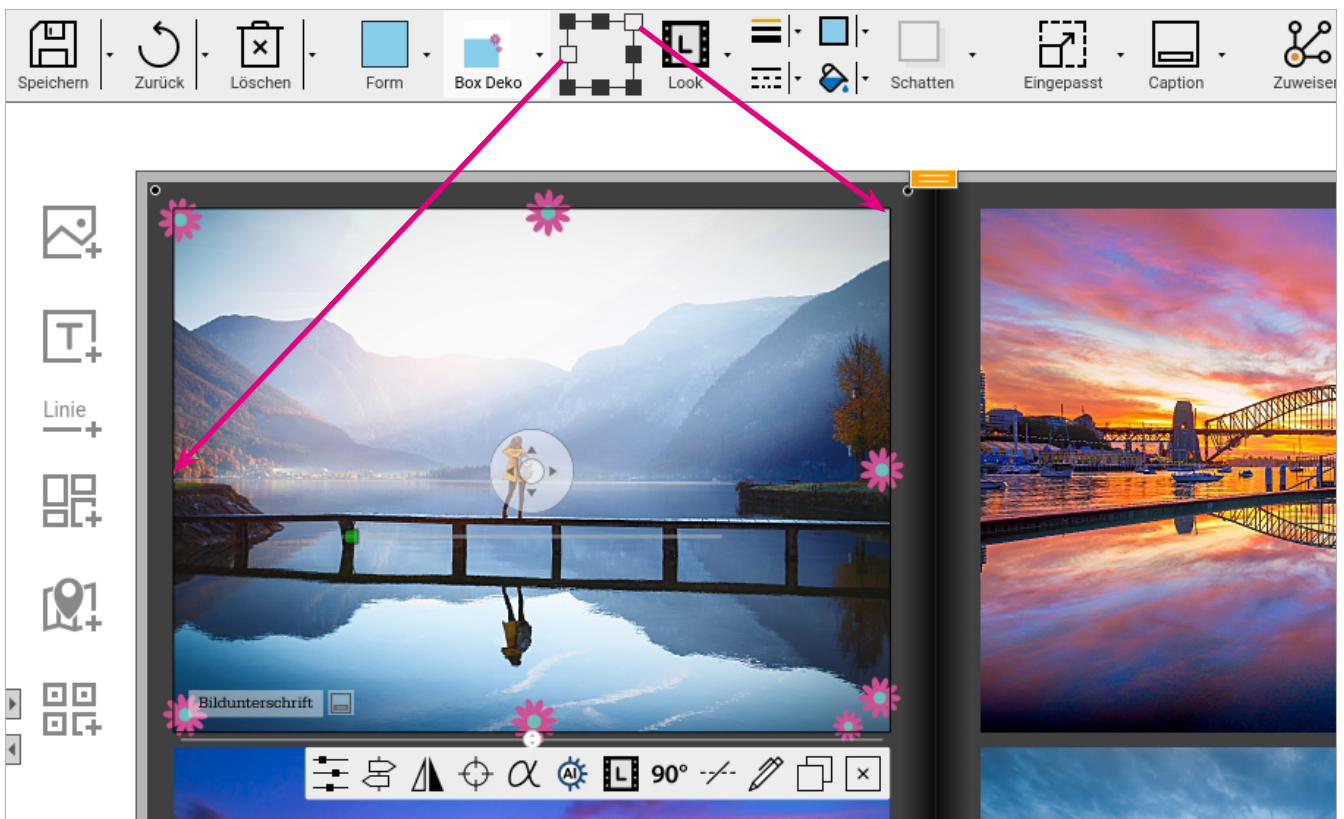


Der Bereich Fotoecken bietet Kollektionen...



... mit verschiedenen Varianten der Fotoecken an.

Sobald Sie eine Variante der Fotoecken zuweisen, wird Ihr Foto um grafische Elemente, z. B. in Form einer Büroklammer, ergänzt. Gleichzeitig wird in der Funktionsleiste ein neues Symbol eingeblendet, mit dem die Fotoecken angepasst werden können. So besteht das Symbol aus einem Rechteck mit schwarzen Quadraten an den Ecken und/oder den Mitten. Durch Klick auf eins dieser schwarzgefüllten Quadrate können Sie ein Fotoecken-Element, dass an dieser Stelle platziert wurde, aus- oder wieder einblenden. Ausgeblendete Positionen erkennen Sie daran, dass das Quadrat ungefüllt angezeigt wird.

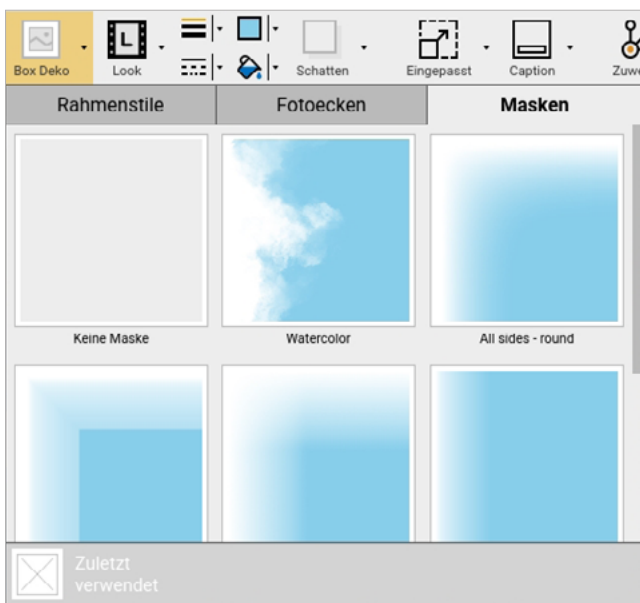


Einzelne Fotoecken können aus- und wieder eingeblendet werden.

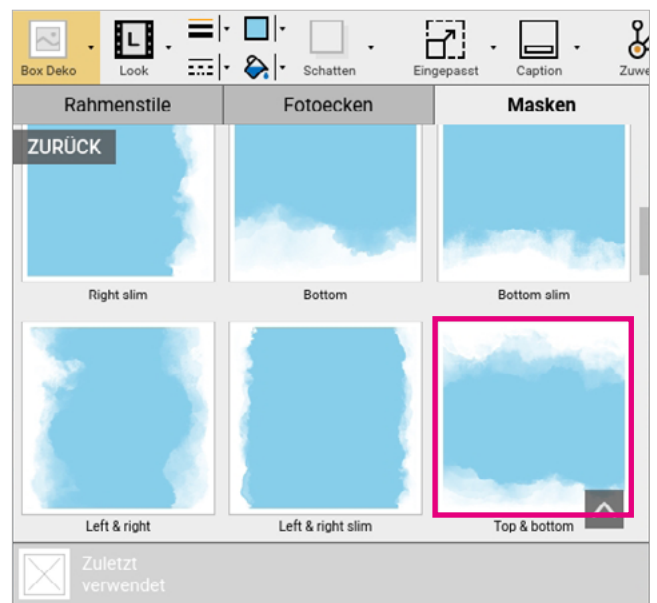
Bildbereiche ausblenden – Masken einsetzen

Der letzte Reiter im Klappmenü Box Deko bietet die sogenannten **Masken** an. Hierbei handelt es sich um einen Begriff, der in der Bildbearbeitung nicht mehr wegzudenken ist. Sie können sich eine Maske folgendermaßen vorstellen: Auf ein Foto wird eine „Schicht“ gelegt, die nur an manchen Stellen das darunterliegende Foto preisgibt. Ähnlich wie eine Maske an Karneval, die ein Gesicht verdeckt, aber z. B. die Augen oder den Mund des Gesichts zeigt.

Wenn Sie im Klappmenü Box Deko auf den Reiter Masken klicken, werden Ihnen einige Masken-Kollektionen angezeigt. In allen stehen verschiedene Masken zur Auswahl, so wie Sie es bei den Rahmenstilen oder den Fotoecken gesehen haben. Eine Maske wird durch einen einfachen Mausklick direkt zugewiesen.



Die Kollektionen enthalten verschiedene Masken.

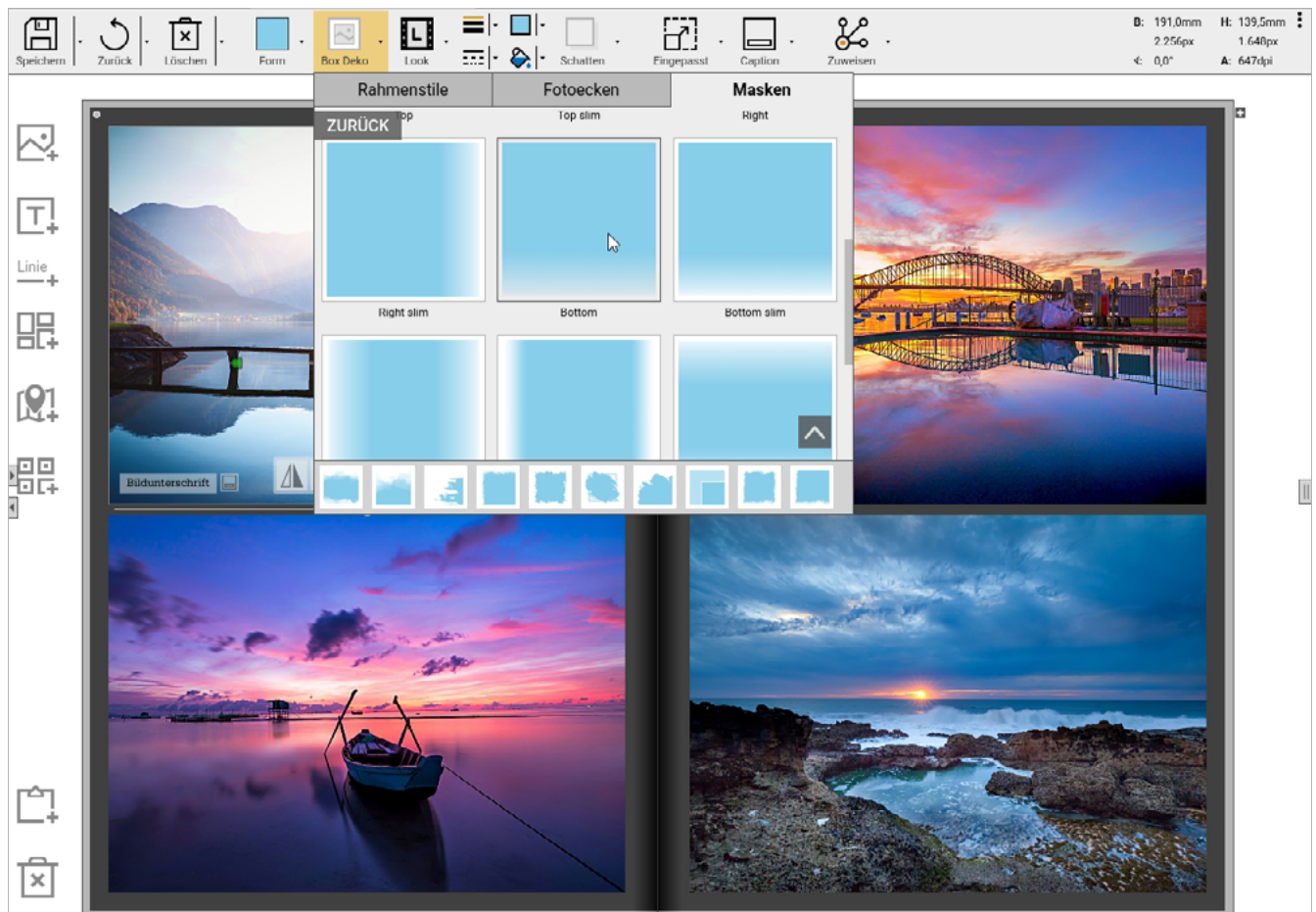


Eine Maske wird grundsätzlich durch einen einfachen Klick zugewiesen...



... und gibt dann nur Teile eines Fotos frei.

Mittels Masken lassen sich aber nicht nur Bildbereiche komplett ausblenden, sondern auch über einen Verlauf die Deckkraft zurücknehmen. Diese Möglichkeit eignet sich sehr gut für Kompositionen, bei denen ein Foto auf einem Fotohintergrund liegt und mit diesem zu verschmelzen scheint.



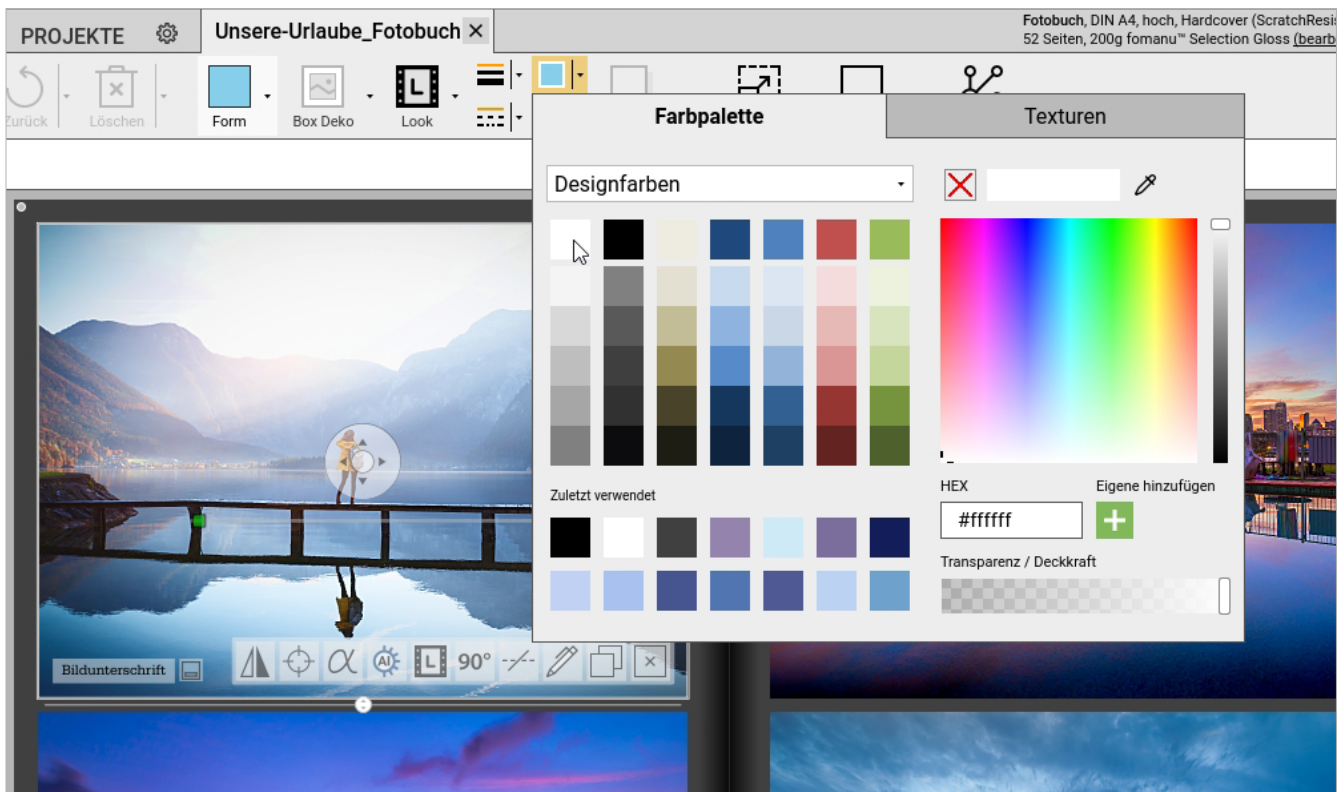
Durch eine Verlaufsmaske...



... fügen sich Bilder im Hintergrund ein.

Fotoränder formatieren

Neben der Zuweisung von Rahmenstilen, Fotoecken oder Masken, können Sie auch den Rand eines Fotos formatieren. Hierfür wählen Sie zuerst eine Rahmenfarbe über das Symbol in der oberen Funktionsleiste. Wenn Sie auf den Pfeil neben diesem Symbol klicken, wird eine Farbpalette aufgeklappt. Hier wählen Sie durch einen einfachen Klick eine Farbe Ihrer Wahl aus. Diese wird direkt dem aktiven Foto zugewiesen – der Rahmen selbst wird aufgrund der zuletzt verwendeten Rahmeneinstellung gezogen.



Die Farbpalette wird aufgeklappt, wenn Sie auf den Pfeil bei der Rahmenfarbe klicken. Wenn Sie eine Rahmenfarbe wählen, wird diese direkt angewendet.

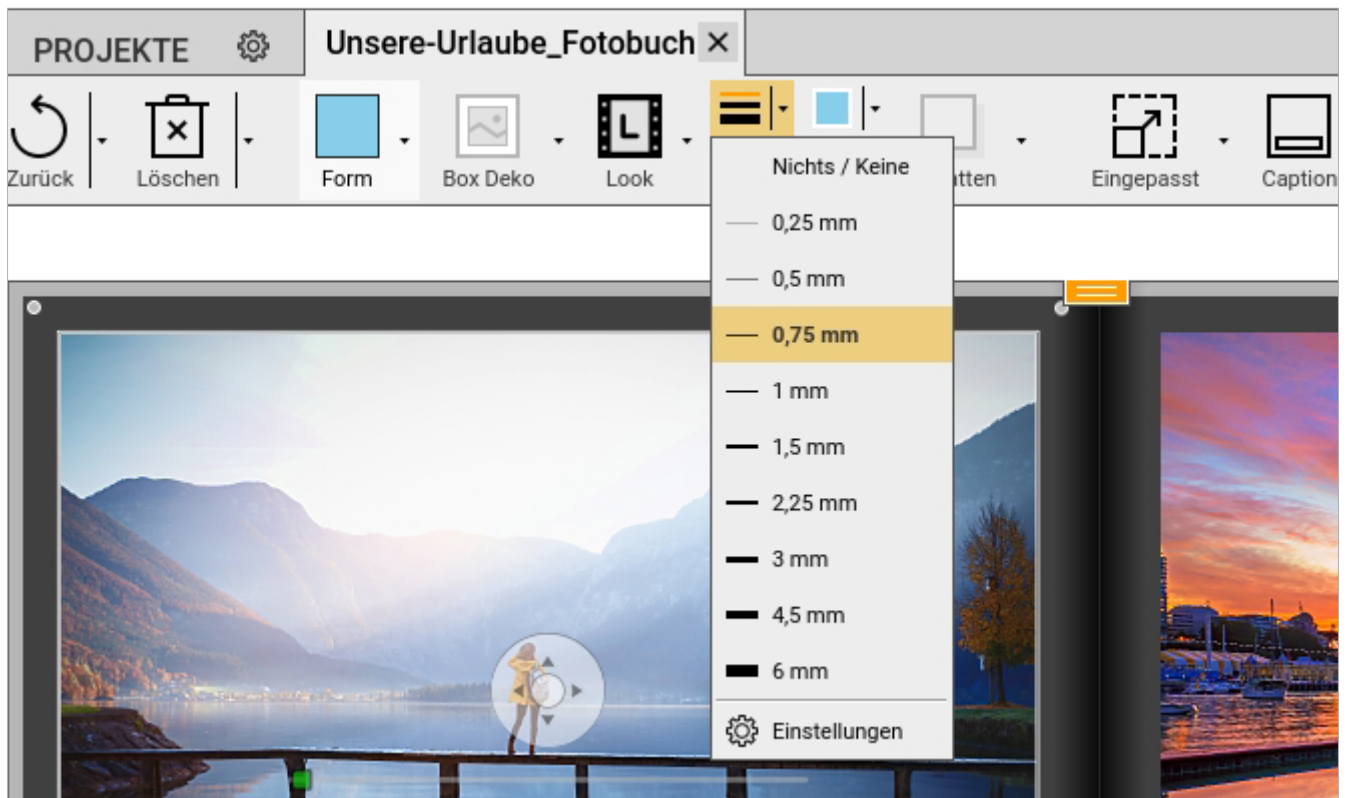
DIE FARBEN IN DESIGNER 3 VERWENDEN

Da in der Farbpalette verschiedene Funktionen stecken, lesen Sie bitte das anschließende Kapitel Farben verwenden.

Den Rahmenstil legen Sie mit zwei weiteren Symbolen fest. So können Sie mit dem Symbol  die Stärke des Rahmens festlegen und mit  die Art des Rahmens.

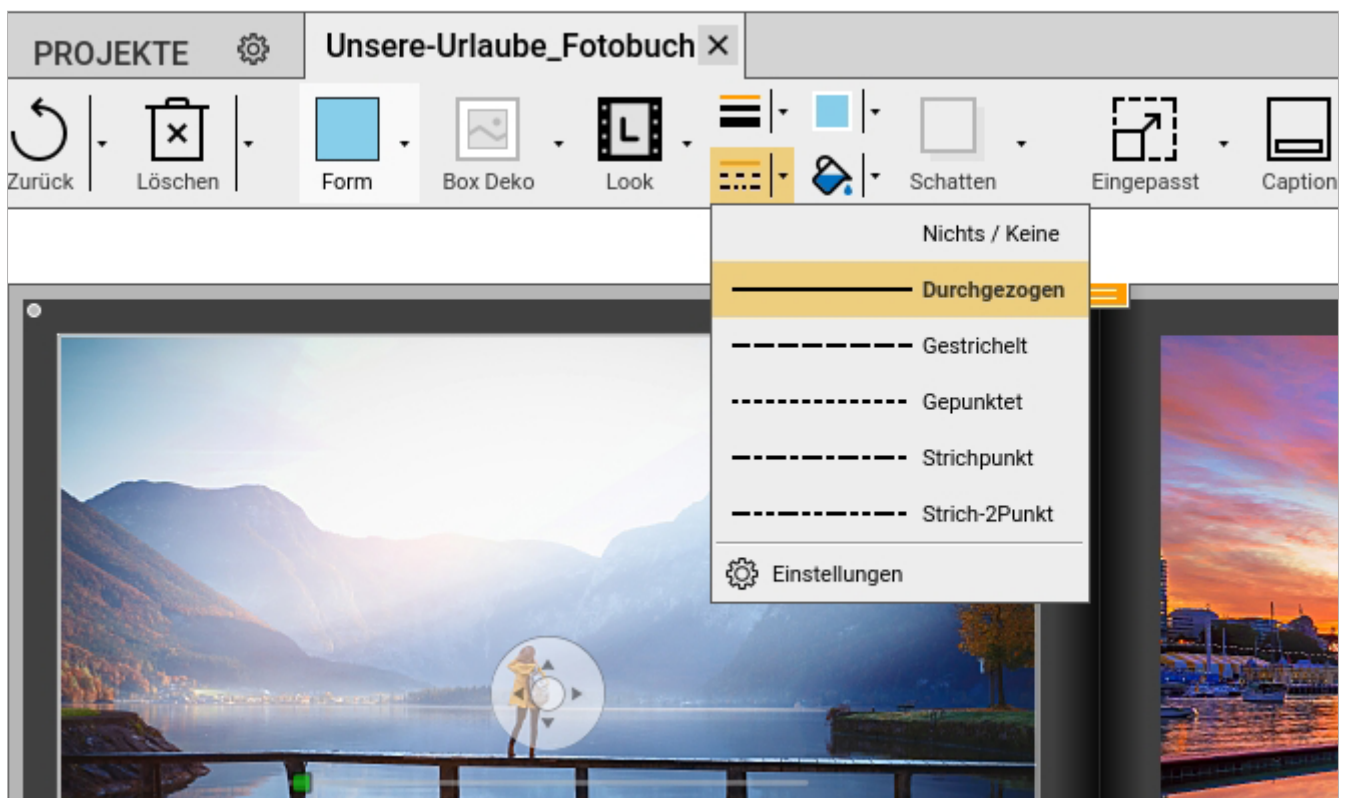
Wenn Sie auf den Pfeil des Rahmenstärke-Symbols klicken, werden vorbelegte Stärken eingeblendet. Durch einen einfachen Klick wählen Sie eine dieser Stärken aus. Die aktive Rahmenstärke wird farblich hervorgehoben.





Sie können die Stärke des Rahmens festlegen.

Der Pfeil des Rahmenart-Symbols klappt eine Auswahl an Rahmenvarianten auf. Dieser kann durchgezogen, gestrichelt oder gepunktet sein. Die aktive Rahmenart erkennen Sie an der farblichen Markierung.

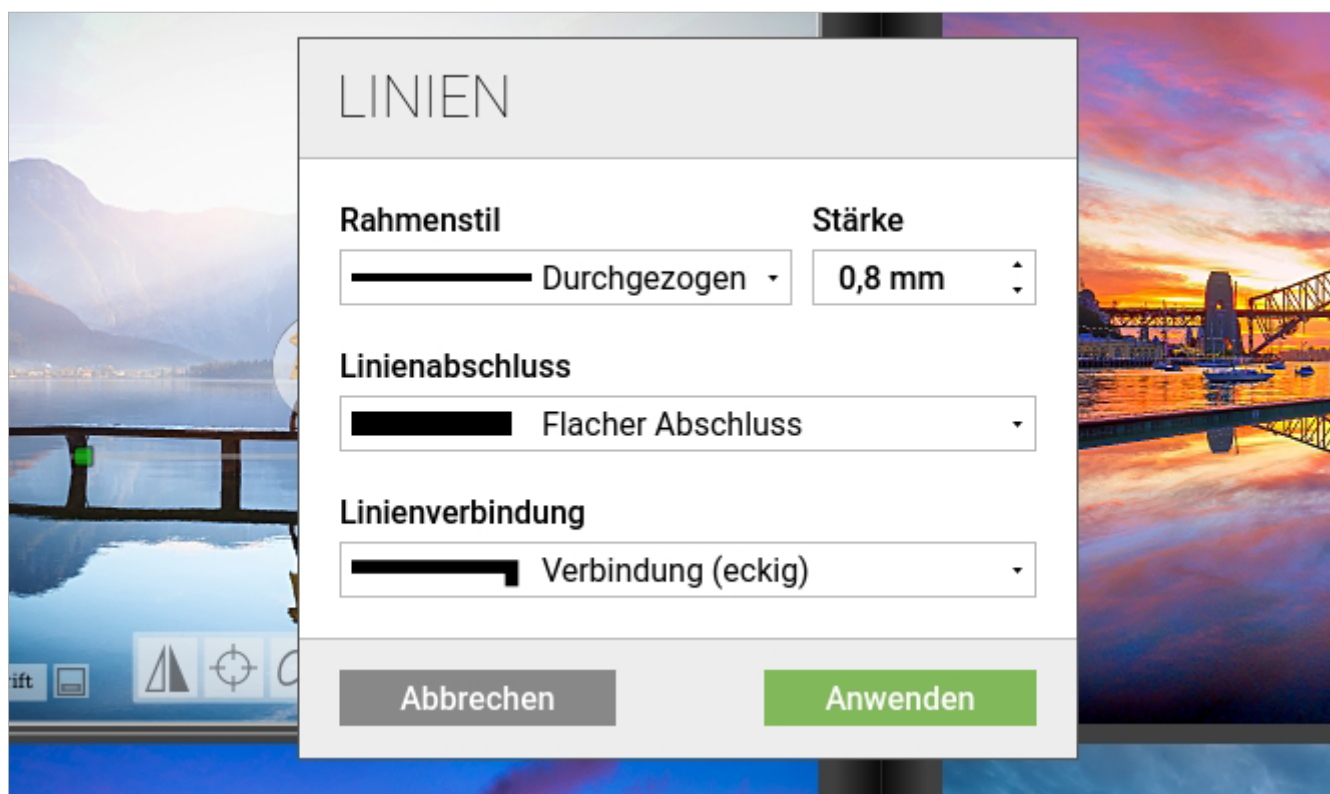


Es gibt unterschiedliche Rahmenarten.

Beide Symbole bieten in deren Klappmenü die Option **Einstellungen** an. Wenn Sie diese anklicken, gelangen Sie in das Dialogfenster Linienoptionen – egal welches Symbol Sie dafür wählen, das Dialogfenster ist jeweils das gleiche.

Hierüber steuern Sie alle Optionen, die für eine Rahmenlinie möglich sind. Rahmenstärke und Rahmenart haben Sie bereits kennengelernt. Statt der vorbelegten Rahmenstärken, können Sie aber in den Linienoptionen auch eigene Werte wählen. Entweder durch Klicken auf die Pfeile hoch oder runter oder aber durch direkte Eingabe. Hier genügt es, wenn Sie nur den Wert eingeben – die Maßeinheit mm setzt DESIGNER 3 selbstständig.

Die Option Linienabschluss hat nur dann Auswirkungen, wenn Sie sich für eine gestrichelte bzw. gepunktete Linie aus dem Klappmenü Rahmenart entscheiden. Im Gegensatz dazu wirkt sich die Option Linienverbindung nur bei der Rahmenart Durchgezogene Linie aus – hierüber können z. B. abgeschrägte Ecken erzielt werden.



Die Linienoptionen rufen Sie über die Option Einstellungen in den Symbolen für Rahmenstärke und -art auf.

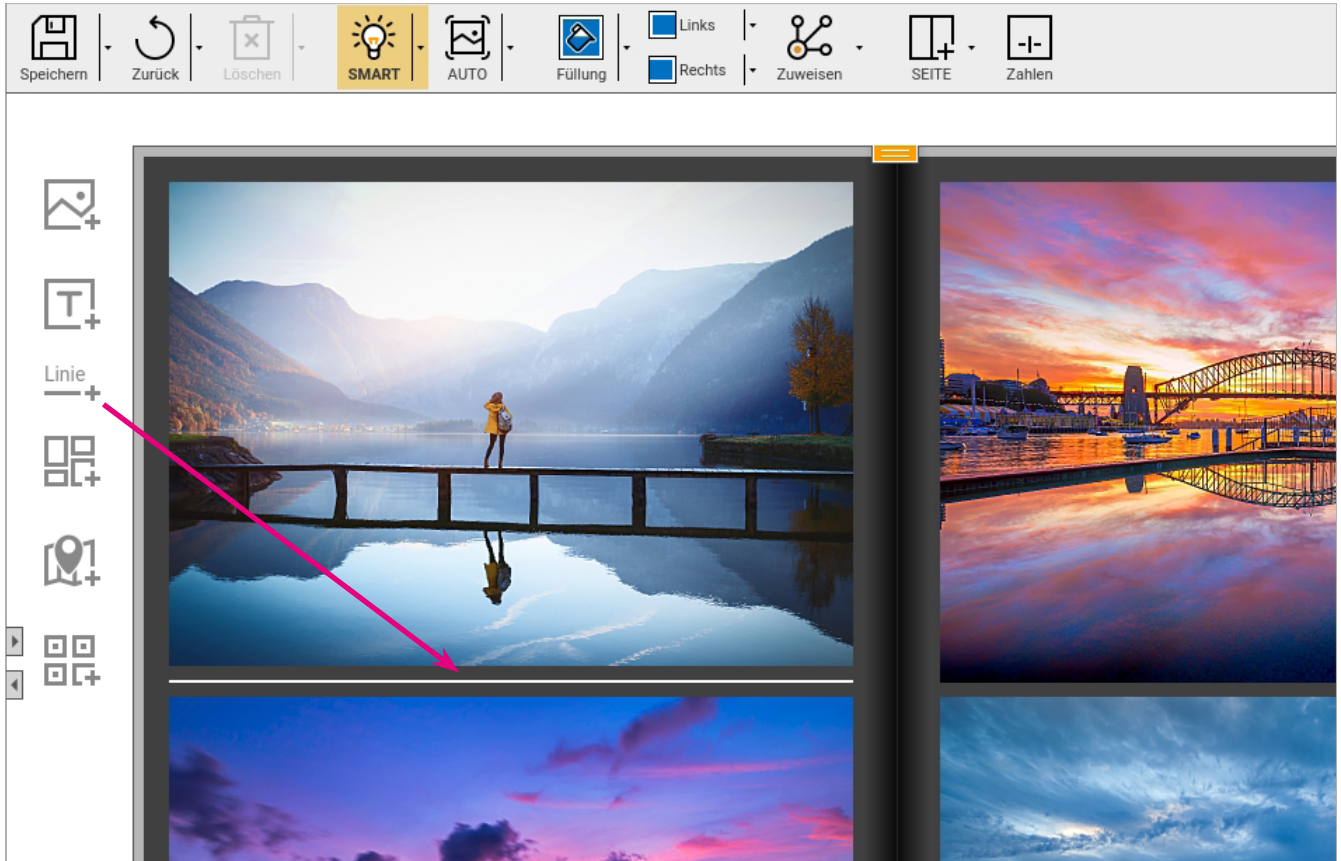
Linien und Linienstile



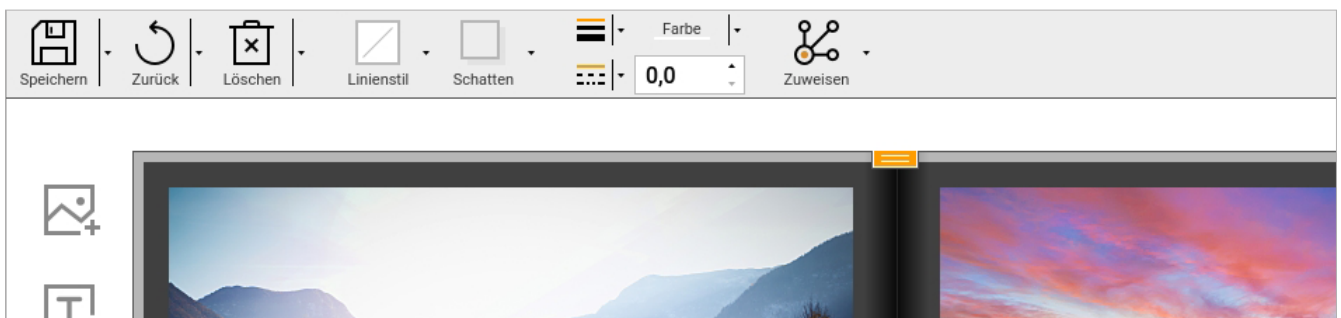
Auch Linien lassen sich vielseitig einsetzen – als Trenner, zur Gliederung oder einfach als gestalterisches Element, wenn Sie nur einen Akzent setzen möchten. Ziehen Sie dazu das Symbol , das sich links neben der Arbeitsfläche befindet, in Ihr Projekt.

Linie 

Weitere Formatierungen wie Linienstärke, Linienstil, Farbe und Länge lassen sich einstellen.

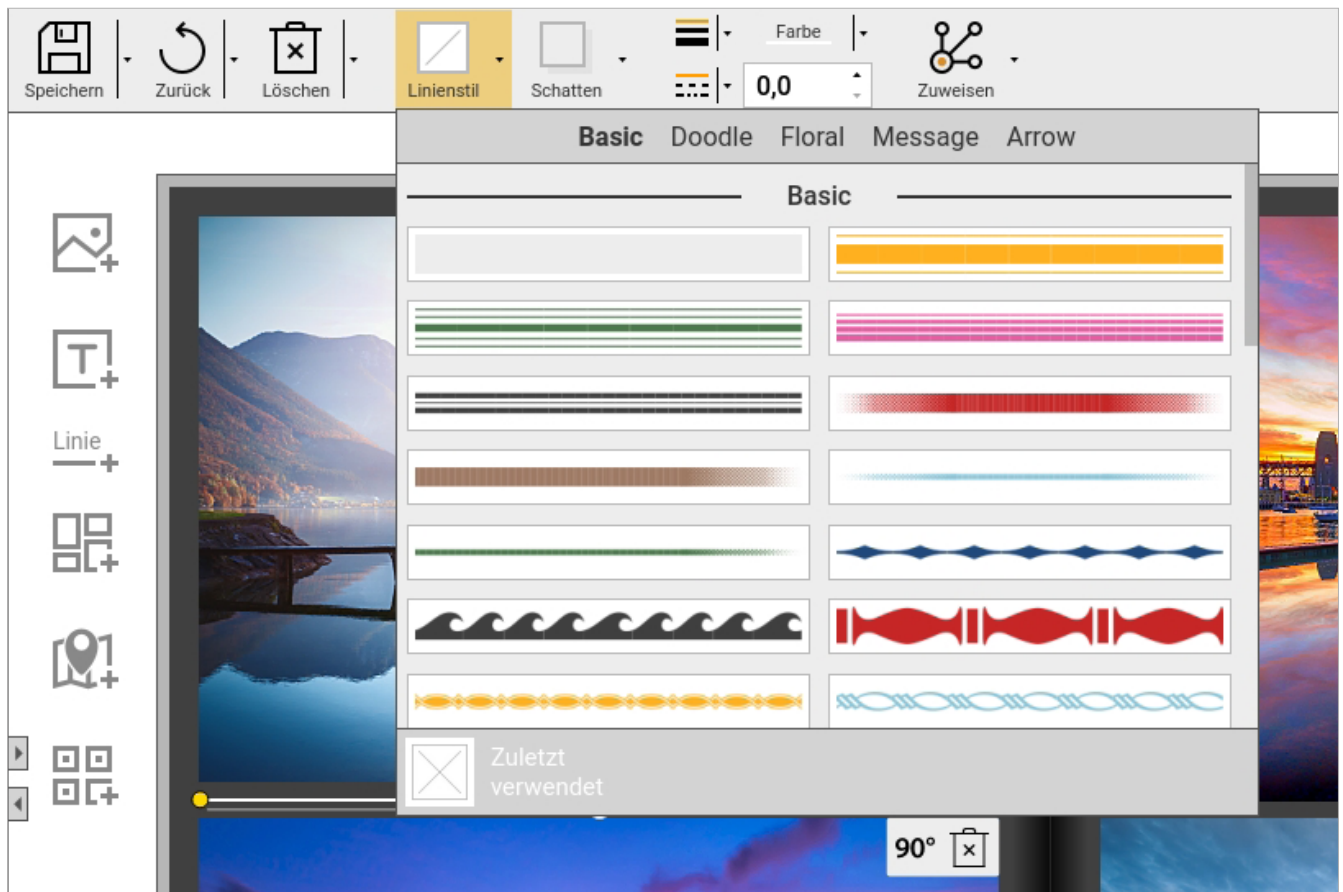


Eine Linie wird über das entsprechende Symbol links neben dem Projekt auf die Arbeitsfläche gezogen.

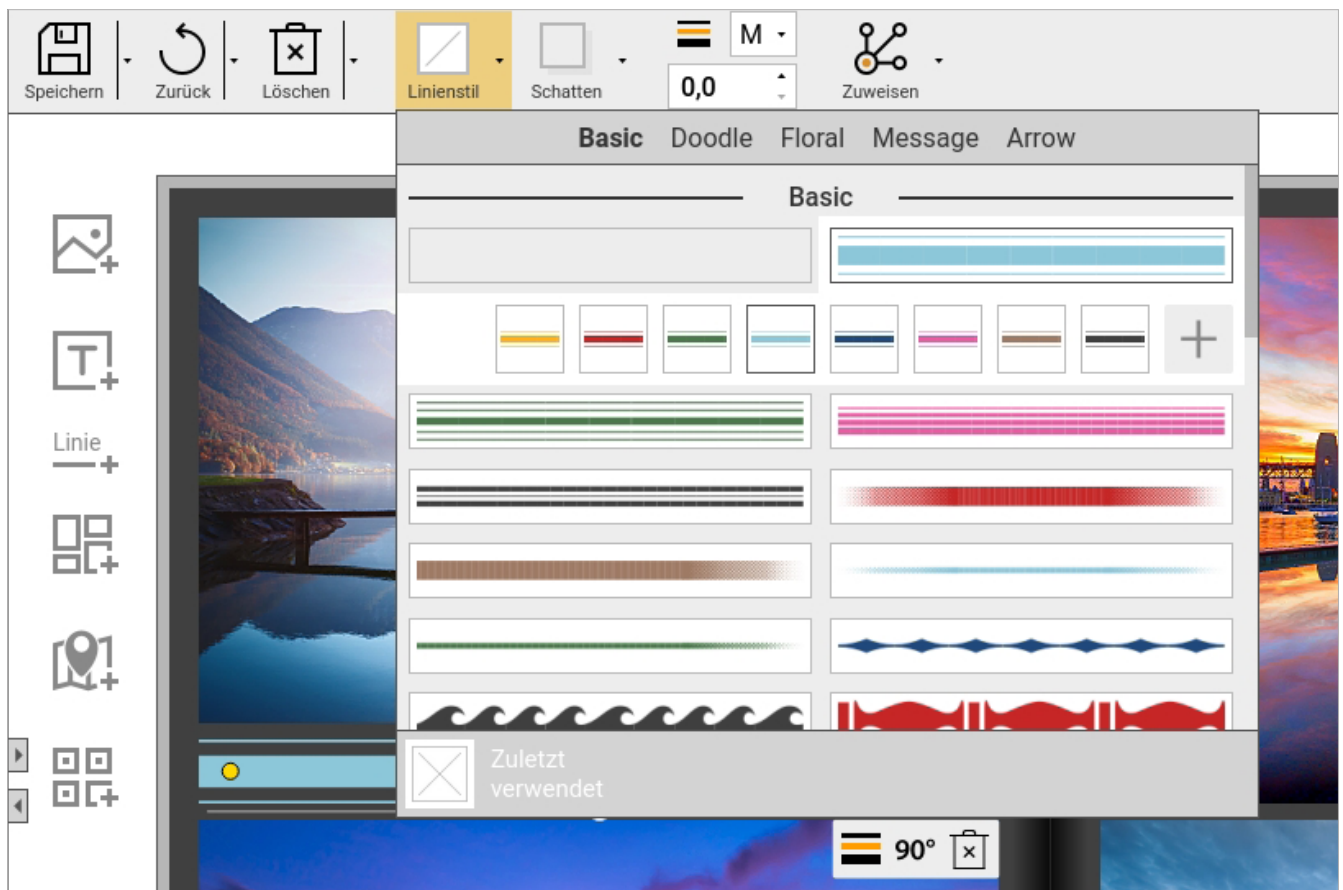


Die Funktionsleiste für die Anpassung der Linie.

Oder Sie wählen einen grafischen **Linienstil** über das gleichnamige Menü in der Funktionsleiste aus. Wie schon bekannt aus anderen Menüs öffnen sich Farbvarianten, wenn Sie einen der Stile anklicken.



Verschiedene Linienstile stehen zur Verfügung.

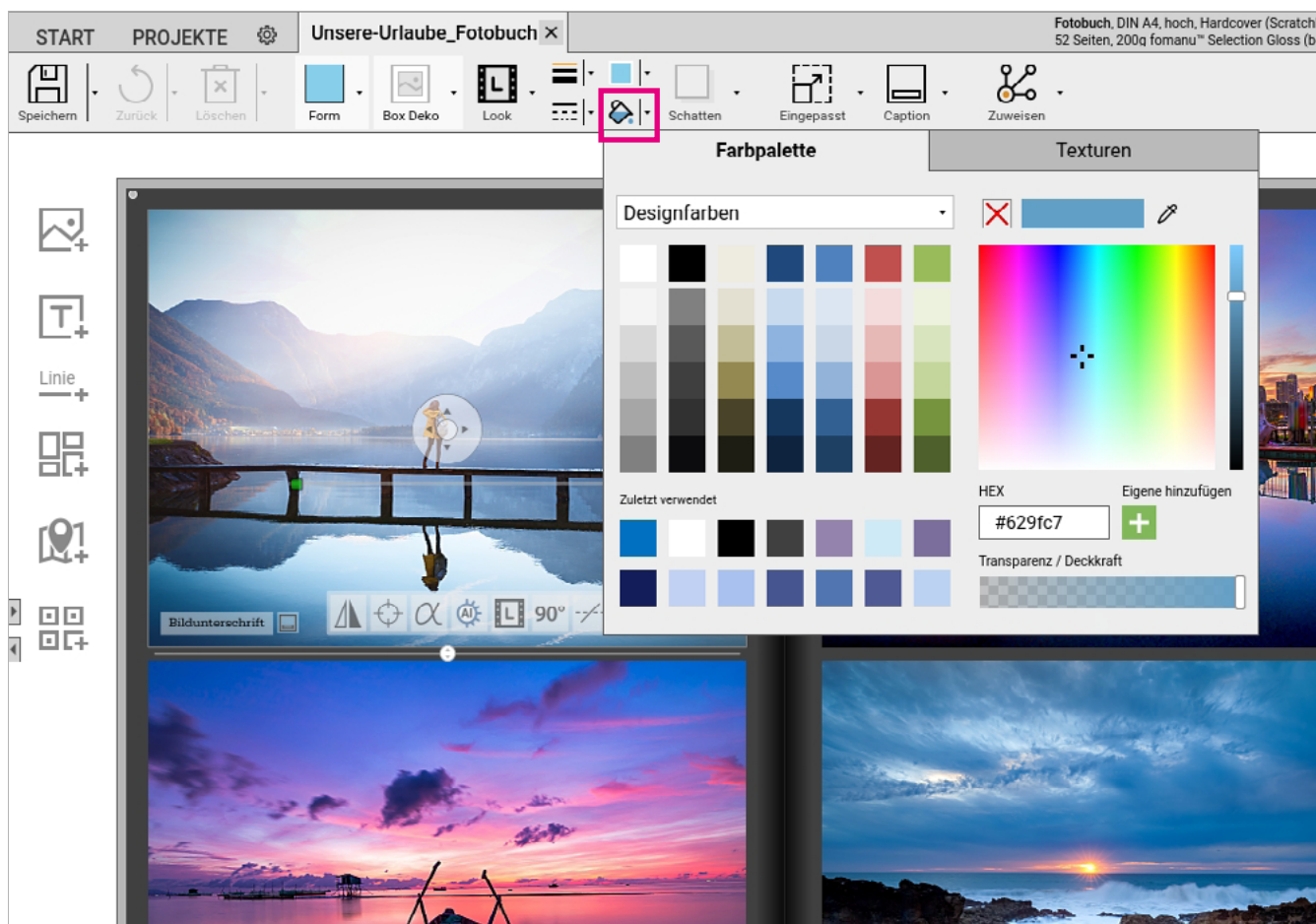


Farbvarianten werden nach dem Anklicken angezeigt.

Die Höhe der Linie lässt sich bei Verwendung eines Liniens Stils ganz einfach über die Voreinstellungen (S, M, L) bestimmen. Wenn Sie SmartLayout deaktivieren oder die Linie in einen Sticker umwandeln, kann sie zudem frei gedreht werden. So eröffnen sich viele kreative Möglichkeiten für individuelle Seitenlayouts.

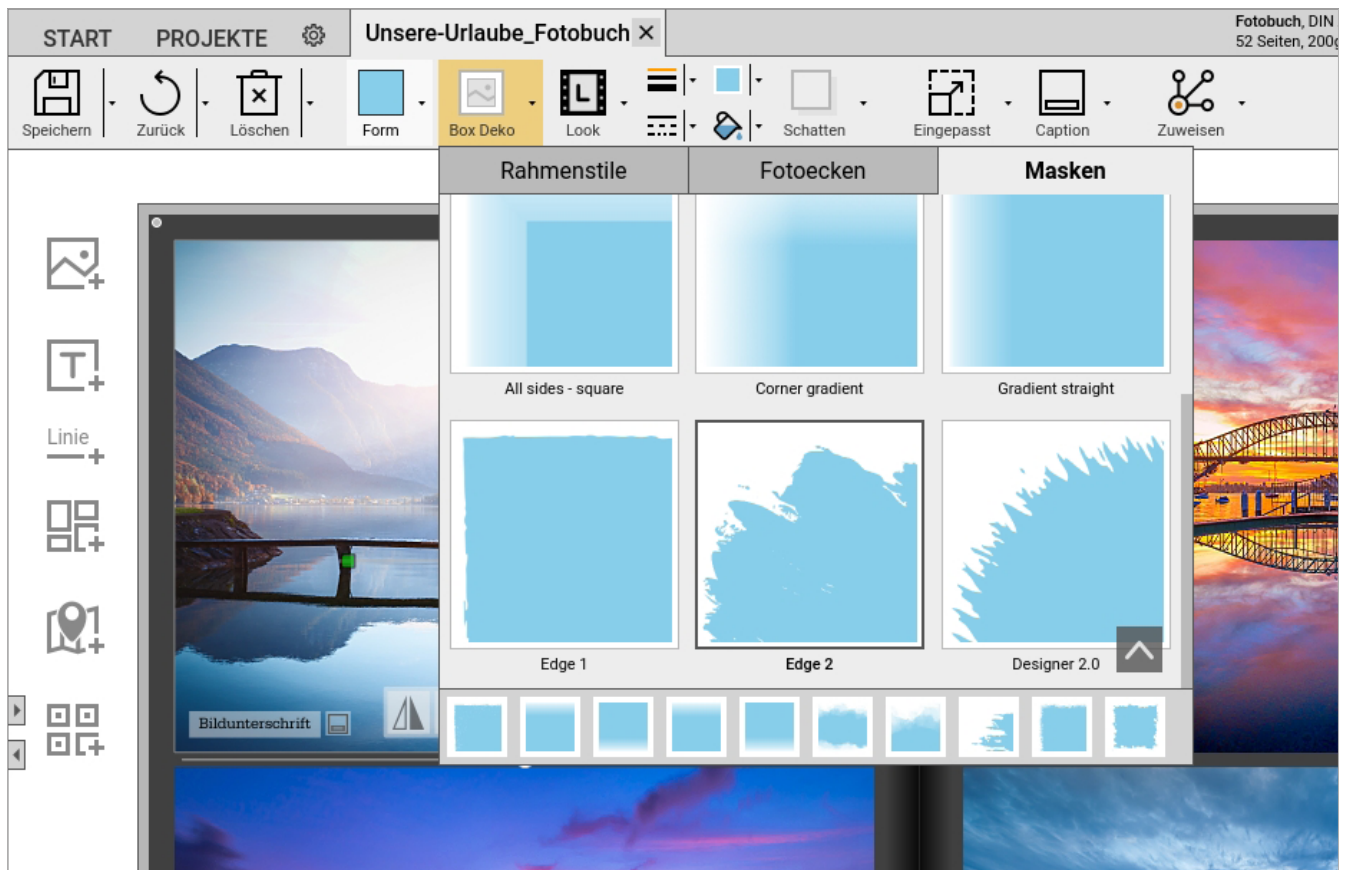
Fotoplatzhalter mit Füllfarbe versehen

Die Farbpalette klappen Sie auch auf, wenn Sie auf den Pfeil des Symbols für die **Füllfarbe** (ein Farbeimer) klicken. Wenn Sie ein Foto ausgewählt haben und sich einer Farbe bedienen, werden Sie keinen Unterschied bemerken. Woran liegt das?

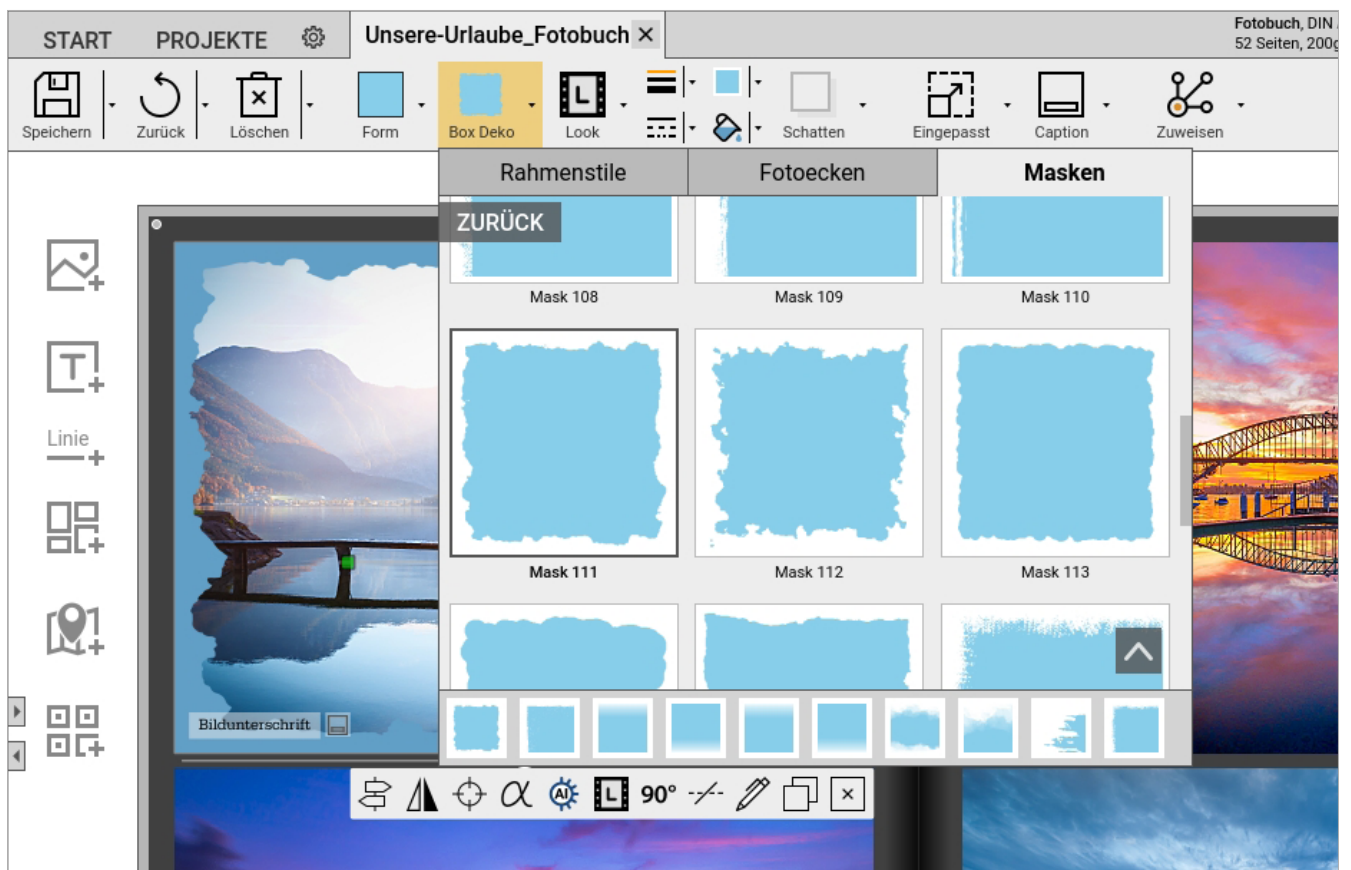


Es wurde eine Hintergrundfarbe für ein Foto gewählt, was sich aber scheinbar nicht auswirkt.

Wenn Sie ein Foto auswählen, und eine Hintergrundfarbe zuweisen, bezieht sich die gewählte Farbe nicht auf das Foto, sondern auf den Fotoplatzhalter, der das Foto „beherbergt“. Da aber das Foto den gesamten Fotoplatzhalter ausfüllt, überlagert es den Hintergrund und somit die Hintergrundfarbe. Ihre Wirkung zeigt die Hintergrundfarbe eines Fotoplatzhalters erst im Zusammenspiel mit einer Maske.



Erst durch die Zuweisung einer Maske...



... wirkt sich eine Hintergrundfarbe in einem Fotoplatzhalter aus.

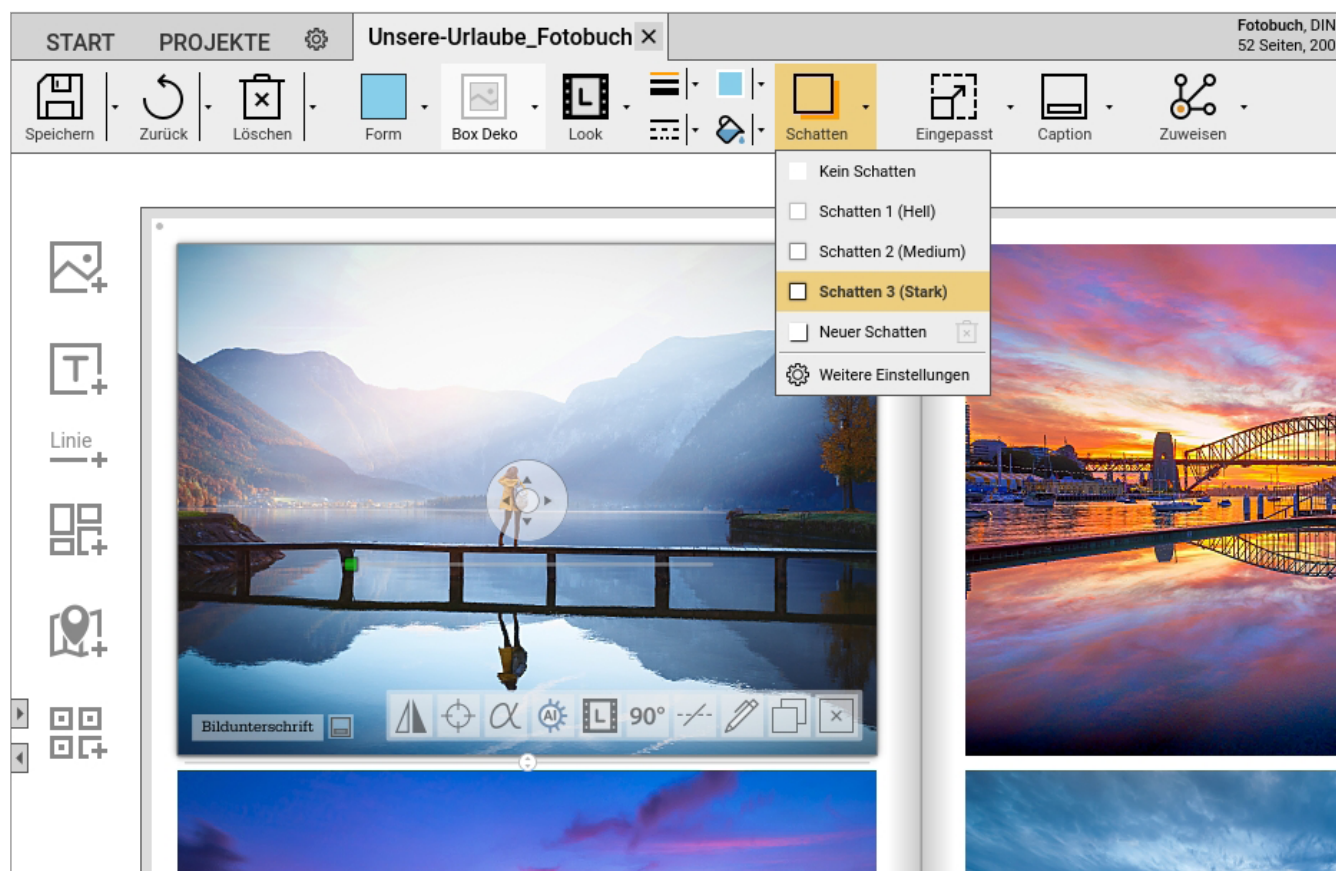
Über die Hintergrundfarbe, die Sie einem Fotoplatzhalter zuweisen, können Sie eine Farbe wählen, die sich vom Hintergrund der Fotobuchseite unterscheidet. Auf diese Weise können Sie Ihre Fotos vom eigentlichen Buchhintergrund absetzen.

DIREKTER KLIICK AUF EIN SYMBOL

Sie haben bei den gezeigten Symbolen, z. B. für die Rahmenstärke, jeweils auf den kleinen Pfeil geklickt, um eine Option auszuwählen. Sie können aber auch direkt auf das Symbol klicken – in diesem Fall wird die zuletzt verwendete Option herangezogen. Achten Sie auf das Symbol für die Füllfarbe: Der Farbeimer füllt sich z. B. mit der zuletzt verwendeten Farbe – so erkennen Sie sehr leicht, welche Farbe eingesetzt wird, wenn Sie direkt auf das Symbol klicken.

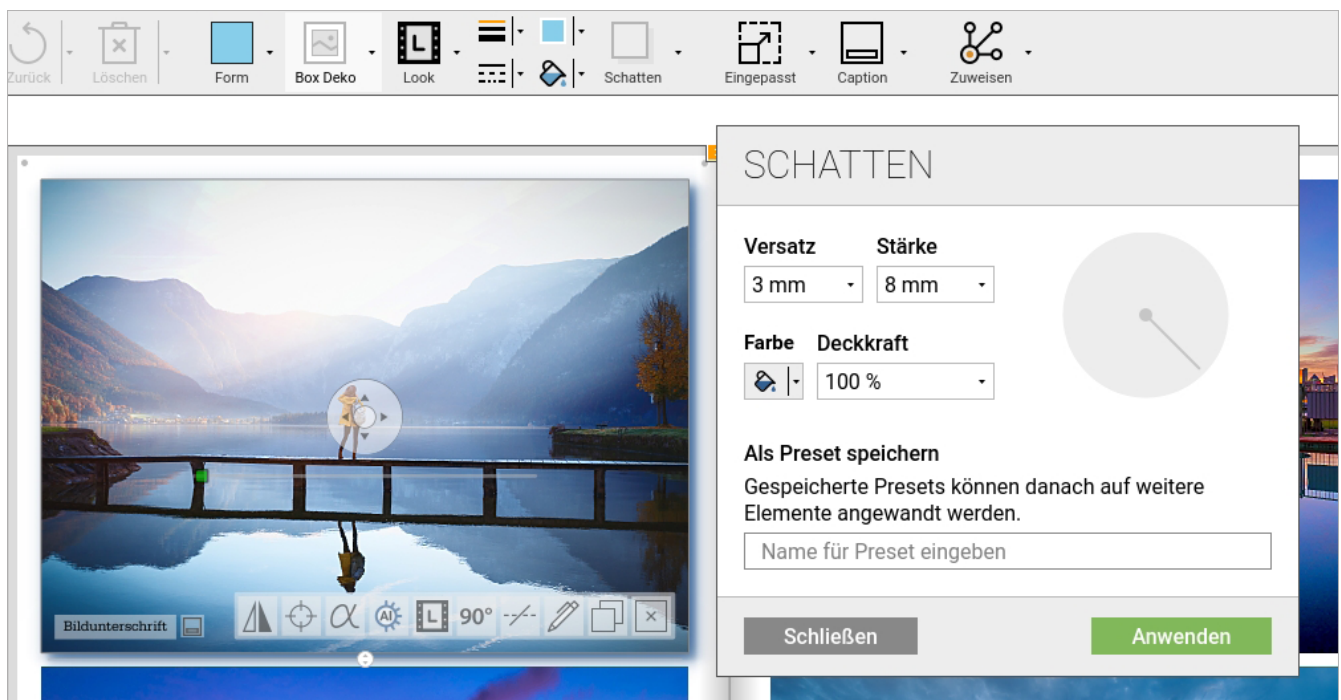
Schatten hinzufügen

Schlagschatten werden gerne verwendet, um Fotos etwas plastischer wirken zu lassen, so als würden sie sich etwas vom Fotobuch abheben. DESIGNER 3 bietet hier über das Symbol **Schatten** drei verschiedene Stärken an.



DESIGNER 3 bietet drei Schattenvarianten an.

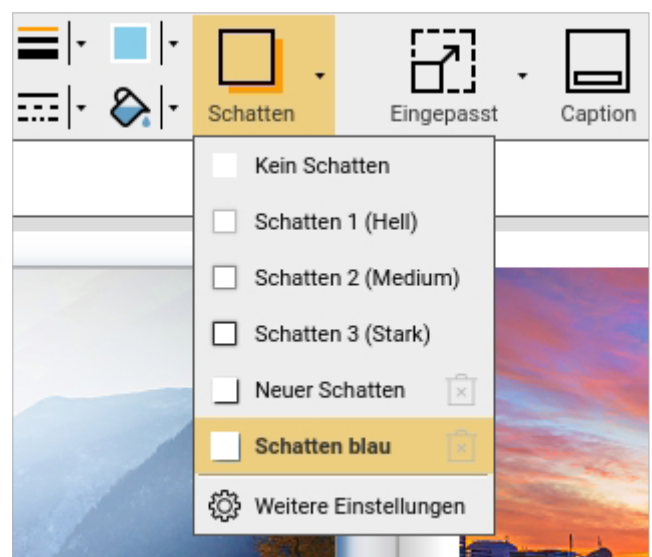
Aber auch hier können Sie, ähnlich wie bei Rahmenstärke und -art, über die Option **Weitere Einstellungen** auf den Schatten einwirken. Der Wert Versatz gibt an, um wie viel Millimeter der Schatten vom Foto versetzt angezeigt werden soll. Ein niedriger Wert bei Stärke erzeugt einen harten Schatten, der mit höheren Werten sanfter wird. Ein Klick auf Farbe öffnet die mittlerweile bekannte Farbpalette – hier bestimmen Sie in diesem Fall die Farbe des Schattens. Um den Schatten abzuschwächen können Sie den Wert bei Deckkraft reduzieren – je niedriger der Wert ist, desto weniger wird der Schatten sichtbar. Sobald Sie einen Versatz eingegeben haben, erscheint im Kreis bei Richtung ein Strich – dieser zeigt die Richtung des Lichts an, das den Schatten erzeugt. Wenn Sie den Strich anklicken, können Sie ihn mit gedrückter Maustaste verschieben und somit den Schattenwurf beeinflussen.



Das Dialogfenster wird nach Klick auf Weitere Einstellungen im Klappmenü des Schatten-Symbols angezeigt.

Damit Ihre Schattenbearbeitung auch auf andere Fotos übertragen werden kann, können Sie diese als Vorlage (Preset) speichern. Geben Sie dafür einen Namen in das Textfeld **Name für Preset eingeben** ein.

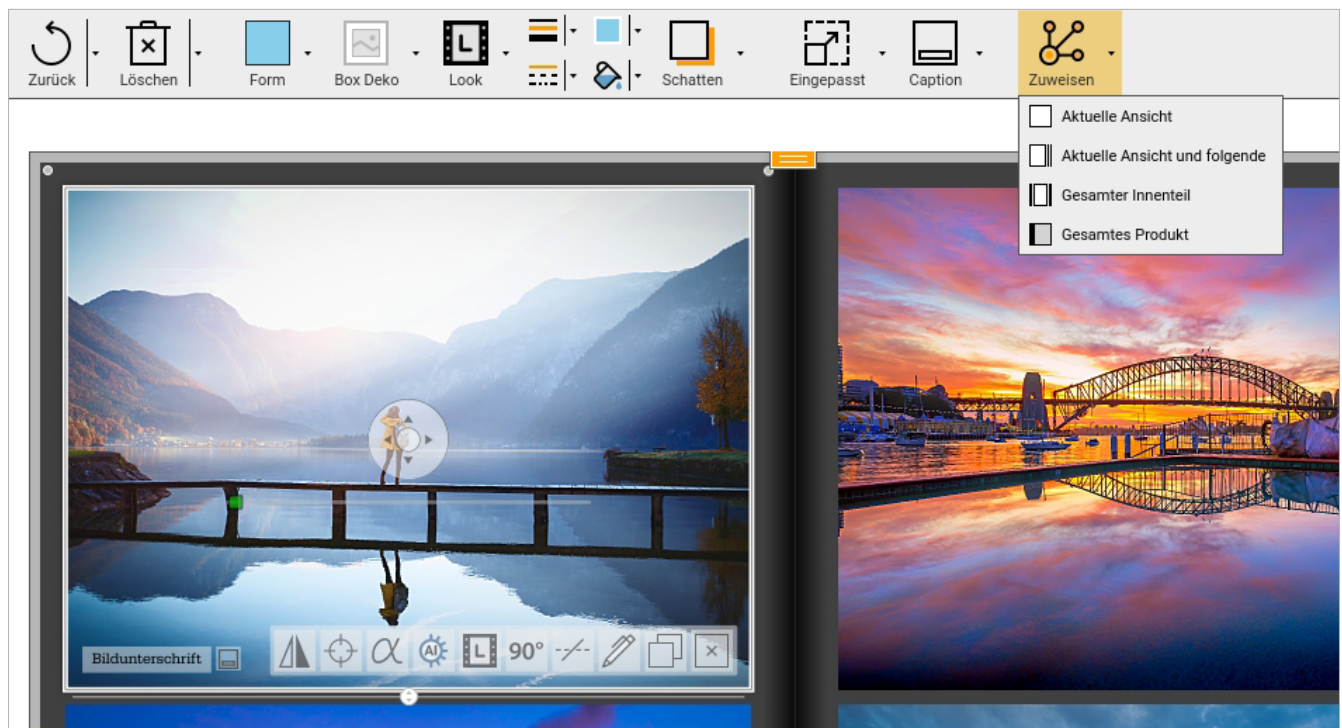
Wenn Sie dies mit Klick auf Schließen bestätigen, können Sie Ihre Vorlage aufrufen, indem Sie das Klappmenü des Schatten-Symbols aktivieren. Dort wird Ihre Vorlage aufgelistet und kann weiteren Fotos zugewiesen werden. Wenn Sie solch eine Vorlage nicht mehr benötigen, klicken Sie im Klappmenü auf das Papierkorb-Symbol hinter der Vorlage.



Gespeicherte Vorlagen werden im Schatten-Klappmenü angezeigt.

Formatierungen mehrfach nutzen

Sie haben bereits das Symbol **Zuweisen** kennengelernt. Auch beim Formatieren Ihrer Fotoplatzhalter kann diese Funktion sehr hilfreich und vor allem zeitsparend sein.



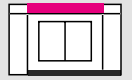
Über das Zuweisen können Sie für einheitliche Formatierungen sorgen.

Wenn Sie einen Fotoplatzhalter formatiert haben und der Meinung sind, dessen Aussehen wäre geeignet, auf alle Fotos im Fotobuch angewendet zu werden, wählen Sie den betreffenden Fotoplatzhalter und klicken Sie auf das Zuweisen-Symbol. Wenn Sie sich für **Gesamter Innenteil** entscheiden, werden alle Fotoplatzhalter mit dem gleichen Format versehen. Die Option **Gesamtes Produkt** schließt hierbei auch die Fotoplatzhalter des Umschlags ein. Um nur die Fotos einer Fotobuchseite mit dem Format zu belegen, wählen Sie **Aktuelle Ansicht**. Die Option **Aktuelle Ansicht und folgende** wendet die Formatierung auf der aktiven Fotobuchseite an, bezieht diese aber auch auf alle folgenden Fotobuchseiten.

STILVORLAGE STATT ZUWEISEN

Schauen Sie sich den Abschnitt [Stilvorlagen erstellen](#) am Ende des Kapitels an – dort lernen Sie eine interessante Alternative zum Zuweisen von Formatierungen kennen.

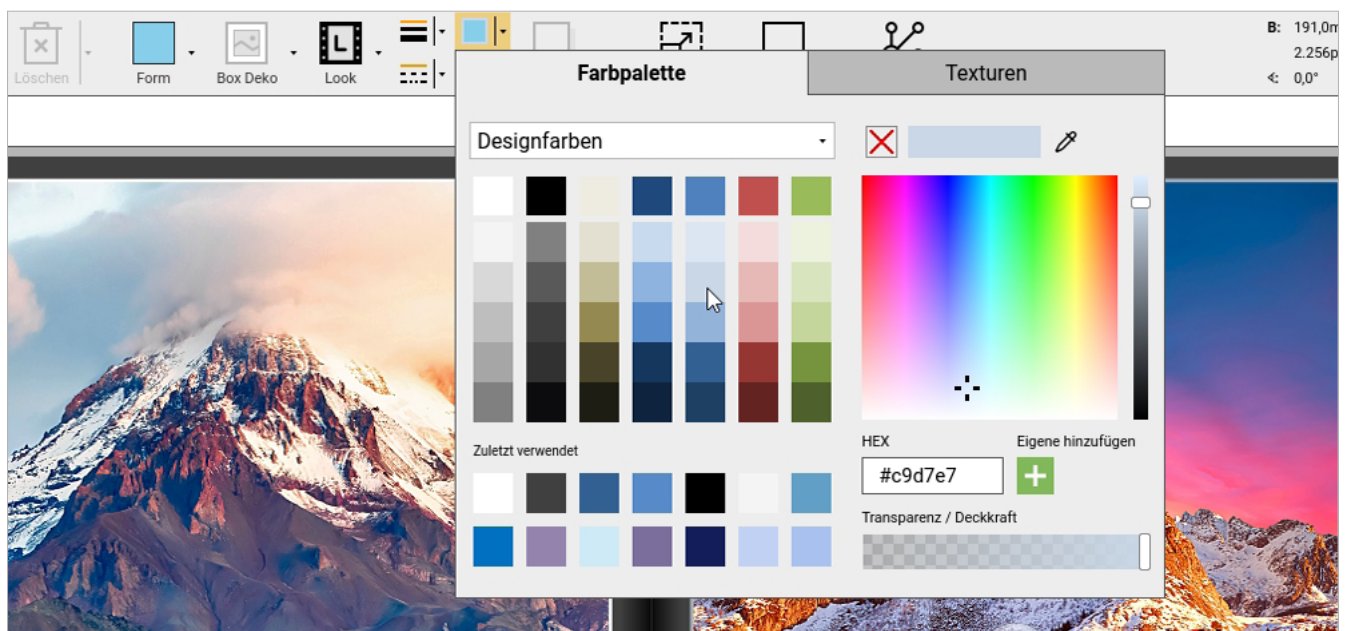
Farben verwenden



Beim Bearbeiten Ihres Projekts begegnet Ihnen immer wieder die Möglichkeit, Farben zuzuweisen. In diesem Abschnitt sehen Sie, welche Funktionen hierbei genutzt werden können.

Farbpalette nutzen

Beim Aufruf des Symbols für die Rahmenfarbe – egal ob für einen Fotoplatzhalter oder eine Textbox – wird eine Farbpalette eingeblendet. Lassen Sie uns diese genauer anschauen. Die Verwendung ist identisch mit anderen Befehlen, die Farbe einsetzen (z. B. die Zuweisung einer Hintergrundfarbe). Um eine Farbe zuzuweisen, können Sie diese mit einem einfachen Klick auswählen. Die gewählte Farbe wird im Farbfeld oben rechts eingeblendet.



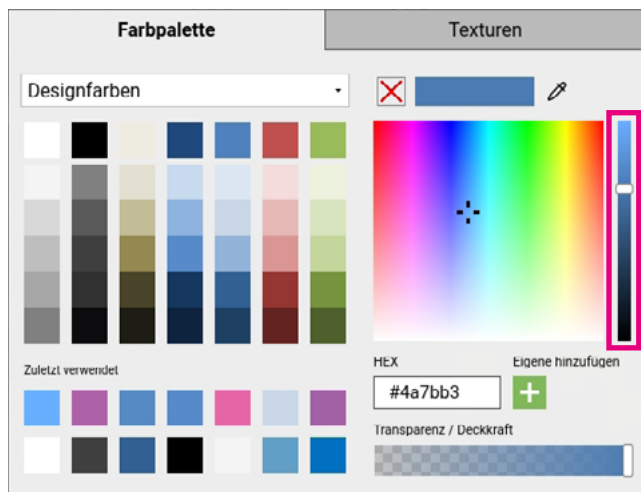
Die Farbpalette dient zur Auswahl einer Farbe. Ein Farbfeld ist ausgewählt, erkennbar am Farbfeld oben rechts.

Auch wenn in der Farbpalette schon mehrere Farben in Abstufungen vorliegen, müssen Sie sich nicht mit diesen begnügen. So ist es möglich, Farbe z. B. von einem Foto aufzunehmen – und zwar mit der Pipette. Wenn Sie diese anklicken – sie lässt sich neben dem oberen Farbfeld anklicken – verwandelt sich der Mauszeiger in eine Pipette. Fahren Sie damit über ein Foto – der Bereich unter der Spitze der Pipette wird stark vergrößert eingeblendet. Sie haben somit die Sicht auf die Pixel des Bereichs und können die Farbe mit einem Klick „aufsaugen“. Um Ihnen die Auswahl zu erleichtern, wird die aktive Farbe in der vergrößerten Ansicht im oberen, linken Bereich angezeigt. Die Zeichenfolge im rechten Bereich entspricht dem sogenannten Hex-Wert einer Farbe. Durch die Möglichkeit, Farbe aus einem Foto aufzunehmen, erhalten Sie ein harmonisches Gesamtbild. Diese Technik eignet sich hervorragend zur Ermittlung einer Hintergrundfarbe, aber auch wenn Sie einen Text mit einer Farbe versehen wollen, eignet sich die Pipette sehr gut.

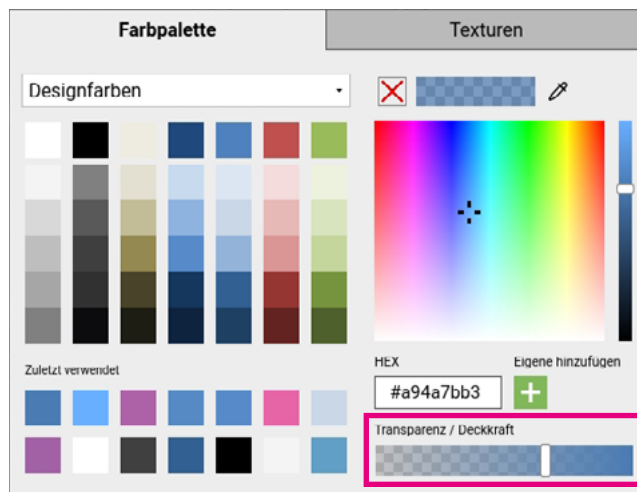
Wenn Sie eine Farbe angewendet haben, egal in welchem Zusammenhang, wird diese im unteren Bereich zu den zuletzt verwendeten Farben gelegt. Das erleichtert die anschließende Zuweisung auf ein anderes Element. Statt die Farbe aus der Farbpalette auszuwählen, klicken Sie einfach auf ein Farbfeld im Bereich **Zuletzt verwendet**.

Zugriff auf mehr Farben

Bei der Farbauswahl haben Sie auch Zugriff auf weitere Farben. Um die „Grundfarbe“ zu wählen, klicken Sie in das große, bunte Farbfeld. Die ausgewählte Farbe wird mit einem Fadenkreuz im Farbfeld angezeigt und – wie auch in der Farbpalette – im oberen, rechten Farbfeld angezeigt. Bei Bedarf können Sie dann die Helligkeit verändern – hierzu klicken Sie in den schmalen weißen „Farbstreifen“ und ziehen mit gedrückter Maustaste nach unten. Neben der Farbe und deren Helligkeit, können Sie zusätzlich die Deckkraft verändern. Hierzu nutzen Sie den Schieberegler ganz unten. Hier können Sie auf den weißen Regler klicken und diesen nach links ziehen – je weiter Sie dies tun, desto geringer wird die Deckkraft.



Die Helligkeit einer Farbe regeln Sie über den schmalen Farbstreifen.



Mit dem unteren Schieberegler kann die Deckkraft angepasst werden.



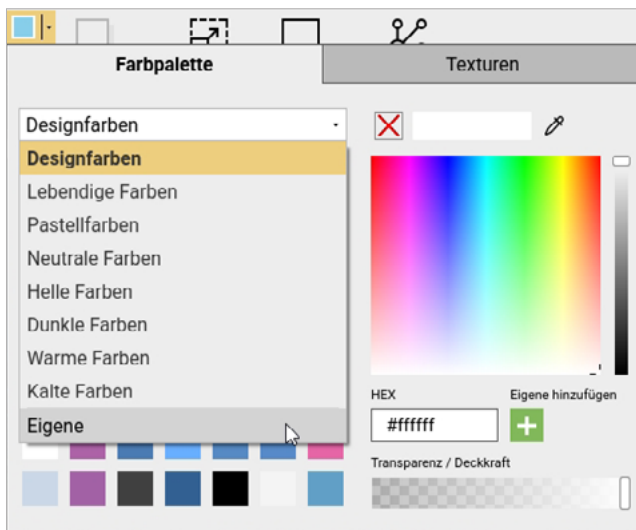
Durch die Verringerung der Deckkraft wirkt der Hintergrund sehr dezent.

Die Zeichenfolge mit der vorangestellten Raute haben Sie bereits bei der Verwendung der Farbpipette gesehen. Es handelt sich, wie bereits erwähnt, um den sogenannten Hex-Wert einer Farbe. Diese Farbcodierung wird vor allem im Internet verwendet. Wenn Sie ein Fotobuch erstellen und eine Internetseite betreiben, dessen Farben Sie auch im Fotobuch verwenden wollen, können Sie diese Werte direkt in das Wertefeld eingeben. Wenn Sie einen Wert eingeben, passt sich die Farbauswahl an.

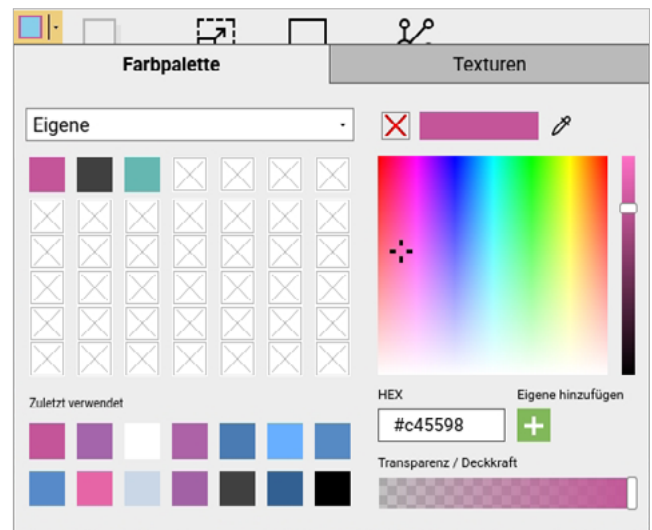
Farbpaletten anlegen

Farben, die Sie verwenden, können im dem Bereich **Zuletzt verwendet** anklicken, um diese für eine weitere Farbzuzuweisung heranzuziehen. Doch gerade, wenn Sie verschiedene Farben ausprobieren und widerrufen, füllt sich der Bereich der zuletzt verwendeten Farben und „verdrängt“ möglicherweise eine Farbe, die Sie später noch nutzen wollen.

Hier kommen die eigenen Farbpaletten ins Spiel – denn diese Funktion gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Farbzusammenstellung zu definieren – so können Sie auf diese nachträglich immer wieder zugreifen. Um eine eigene Farbpalette zu erzeugen, wählen Sie ein Element aus, z. B. einen Fotoplatzhalter, und klicken Sie auf ein Symbol, z. B. Hintergrundfarbe, welches mit Farbzuzuweisungen arbeitet. Wechseln Sie hier im Klappmenü in der Farbpalette bei **Designfarben** auf **Eigene**.



Die eigenen Farben können über das Klappmenü aufgerufen werden.

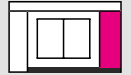


Eine Farbe wird zum Bereich Eigene hinzugefügt.

Wählen Sie eine Farbe aus, z. B. mithilfe der Pipette. Die ausgewählte Farbe wird in dem Farbfeld oben angezeigt. Klicken Sie nun auf das Plus-Zeichen im unteren Bereich – die Farbe wird in dem Bereich oben rechts aufgenommen. Verfahren Sie so mit weiteren Farben – also Farbe aufnehmen oder im großen Farbfeld auswählen bzw. Farbwerte eingeben. Sobald die Farbe bestimmt ist, klicken Sie auf das Plus-Symbol.

Es stehen Ihnen 42 Farbfelder für die eigene Farbpalette zur Verfügung. Wenn Sie eine 43. Farbe der Palette zuweisen, wird das erste Farbfeld (unten rechts) aus der Palette „geschoben“. Farben in der eigenen Farbpalette, die Sie nicht benötigen, können Sie entfernen – hier erscheint das x zum Löschen, das mit einem einfachen Klick ausgeführt wird. Auch wenn Sie die eigene Farbpalette über das Symbol für die Hintergrundfarbe zusammengestellt haben, kann diese von allen Funktionen, die mit Farbzuzuweisungen arbeiten, verwendet werden. D.h., es gibt eine globale Farbpalette, derer sich alle Farbformatierungen bedienen.

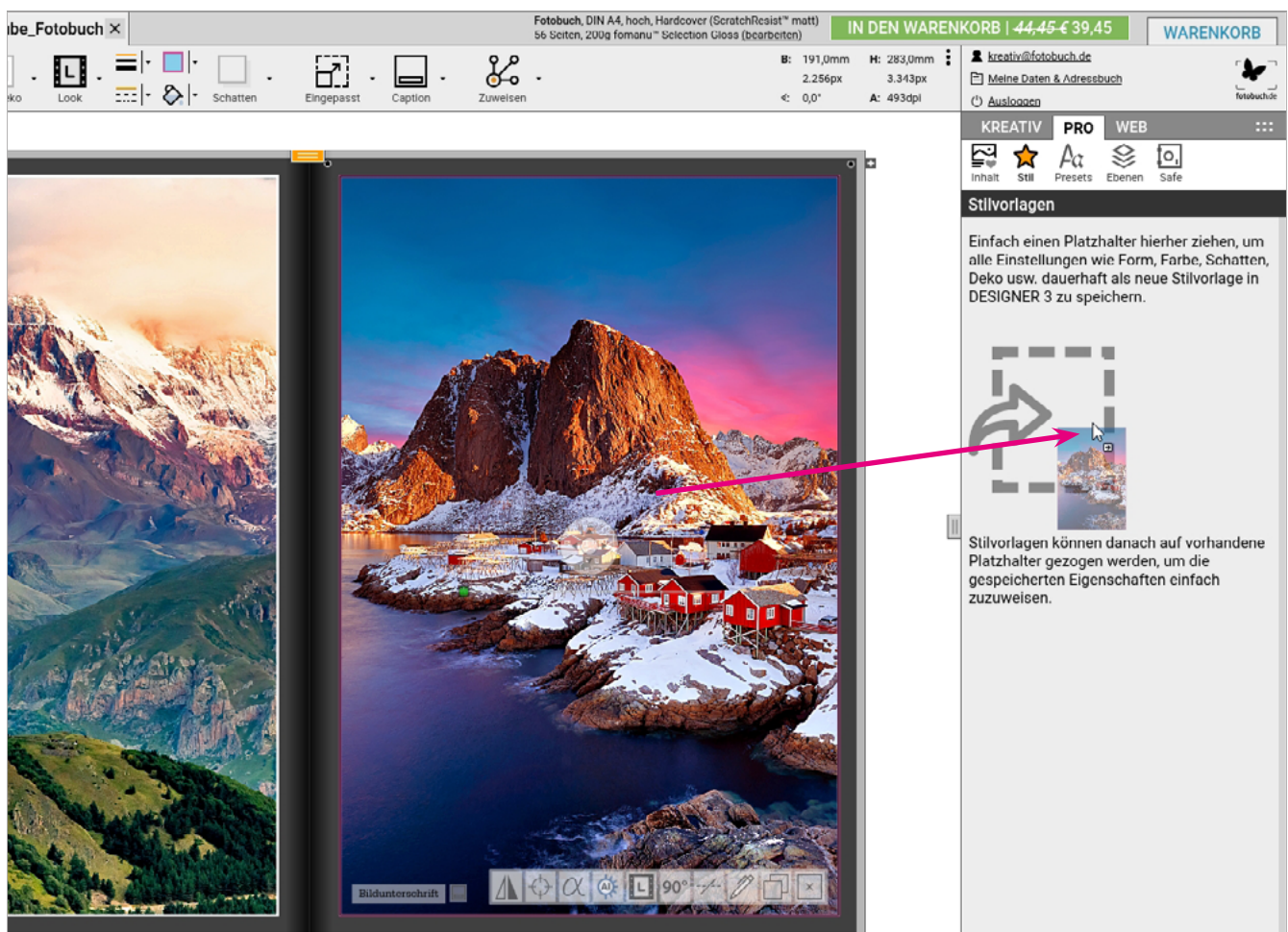
Stilvorlagen erstellen



Sie haben im Abschnitt *Formatierungen mehrfach nutzen* gesehen, wie Sie die Formatierungen eines Fotoplatzhalters auf weitere Fotoplatzhalter zuweisen können. Da hierbei aber z. B. alle Fotoplatzhalter das Aussehen übertragen bekommen (Option **Gesamtes Produkt**), kann das möglicherweise nicht gewollt sein, da Sie den einen oder anderen Fotoplatzhalter mit einer anderen Formatierung versehen wollen. Sie können zwar zugewiesene Formatierungen widerrufen, z. B., indem Sie einem Platzhalter eine neue Formatierung zuweisen, aber es geht auch anders: Sie erstellen sich eine eigene Stilvorlage oder mehrere.

Hierfür wechseln Sie in der Kreativ-Sidebar auf den Tab **PRO** und hier auf den mit einem Stern gekennzeichneten Reiter **Stil** für die Stilvorlagen. Anschließend ziehen Sie einen Fotoplatzhalter in den grauen Bereich – dieser ist für die sogenannten Stilvorlagen vorgesehen. Sollte SmartLayout deaktiviert sein, nutzen Sie nach dem Anklicken das Pfeil-Symbol in der oberen, rechten Ecke des Platzhalters, um diesen in den Bereich **Stilvorlagen** zu ziehen.

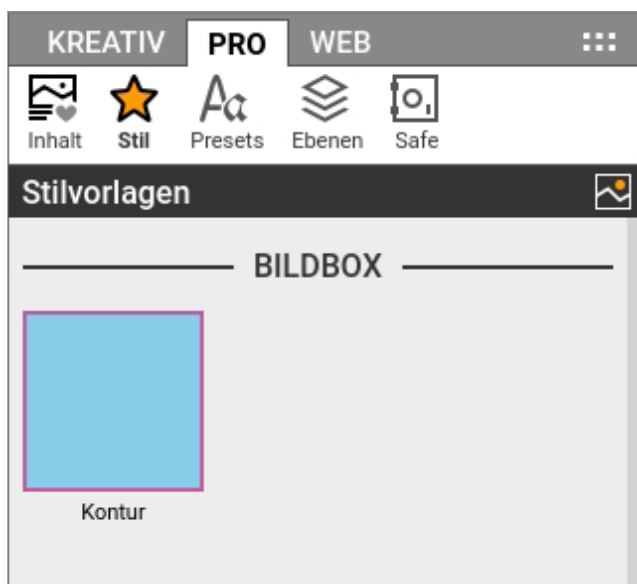
Egal ob SmartLayout aktiv oder deaktiviert wurde, noch einfacher können Sie Stilvorlagen erstellen, wenn Sie den Platzhalter mit der rechten Maustaste anklicken und die Auswahl **Erstelle Stilvorlage** wählen.



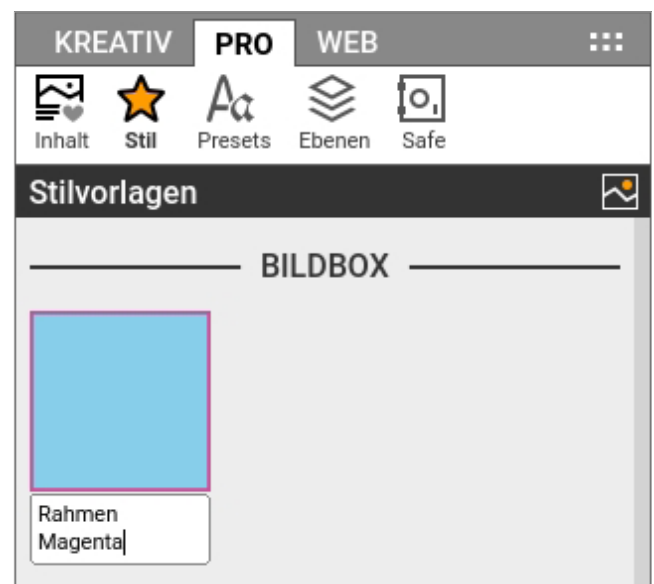
Ein formatierter Fotoplatzhalter wird in den Bereich Stilvorlagen gezogen...



*...oder über den Klick mit der rechten Maustaste und **Erstelle Stilvorlage** ausgewählt...*

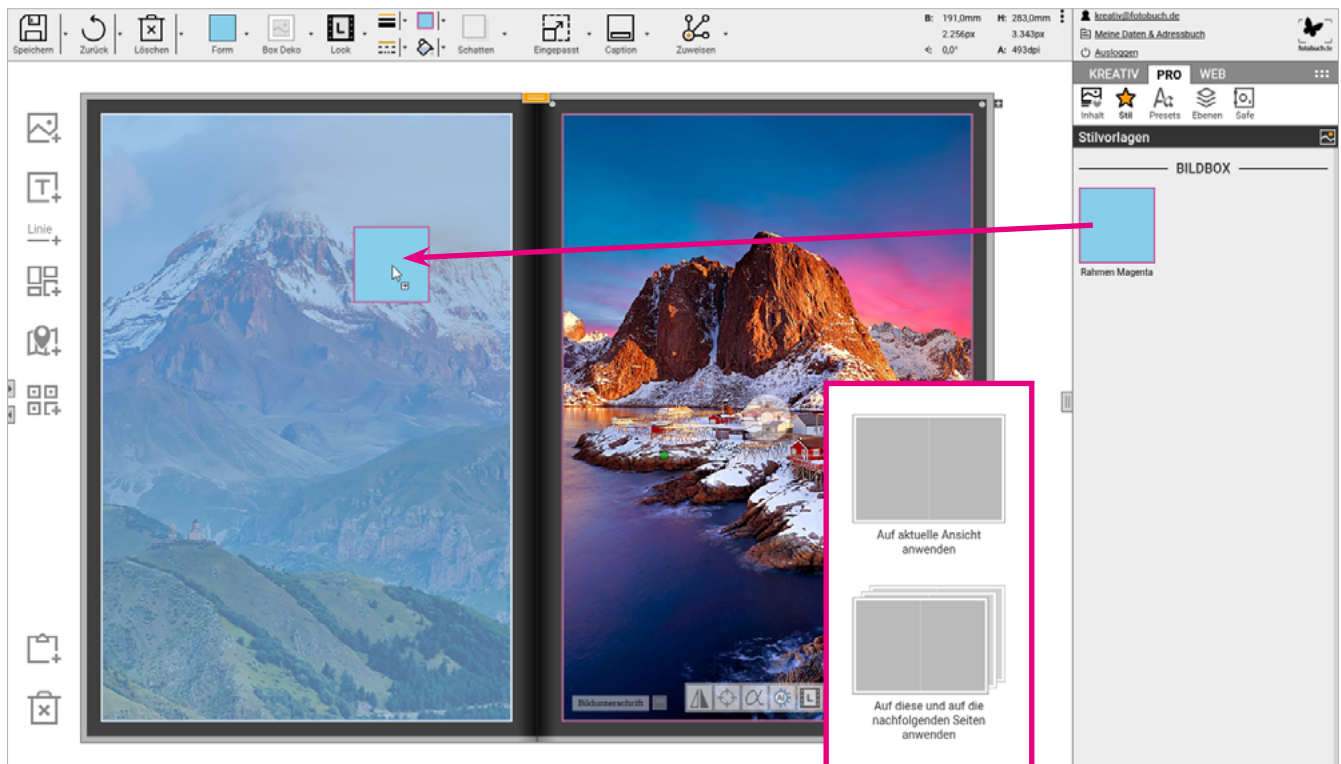


... wodurch Sie eine eigene Stilvorlage erstellen.



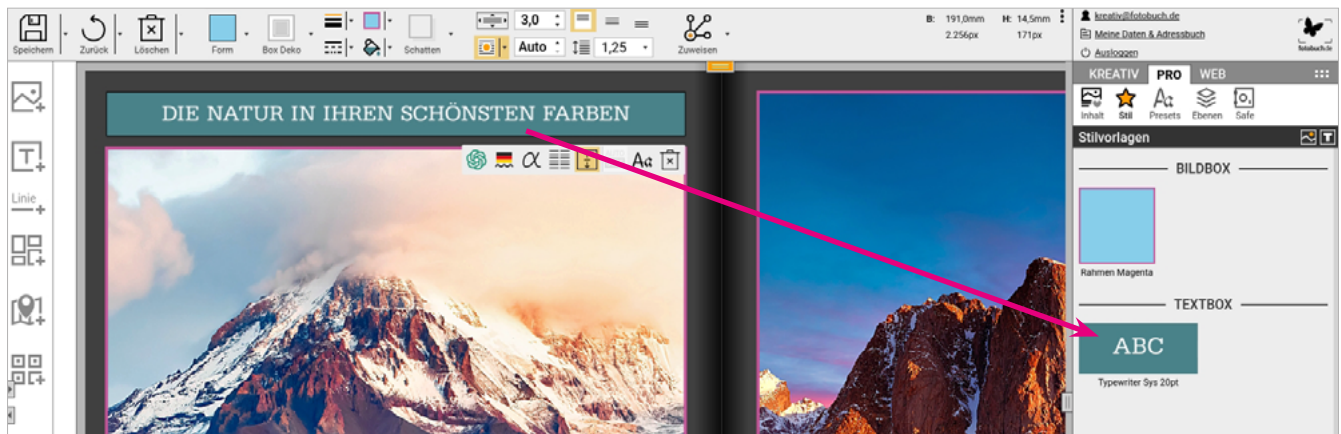
Den Namen der Stilvorlage können Sie durch Klick auf den vorgegebenen Namen bei Bedarf umbenennen.

Um eine vorhandene Stilvorlage auf ein weiteres Foto zu übertragen, klicken Sie diese an und ziehen sie bei gedrückter Maustaste auf das gewünschte Foto. Beim Ziehen der Stilvorlage erscheint im unteren Bereich ein Fenster, dass Ihnen die Möglichkeit bietet, die Stilvorlage auf alle Fotoplatzhalter der aktiven Fotobuchseite anzuwenden oder auf die aktive Doppelseite und alle folgenden Doppelseiten. Sie können mehrere Stilvorlagen erstellen – da diese projektübergreifend gespeichert werden, können sie auch für weitere Fotoprojekte genutzt werden.



Eine Stilvorlage können Sie auf ein Foto ziehen oder direkt auf mehrere Fotoplatzhalter anwenden.

Die Stilvorlagen lassen sich nicht nur für Fotoplatzhalter erzeugen, sondern auch für Textboxen. Wenn Sie einen Text erstellt und formatiert haben, können Sie dessen Textbox ebenfalls mit gedrückter Maustaste in den Stilvorlagenbereich ziehen. Hier wird die Textbox in die Unterteilung Textbox abgelegt, d.h. DESIGNER 3 kategorisiert Bild- und Textboxen.



Auch Textboxen lassen sich als Stilvorlage ablegen.

FORMATIERUNGEN WEITER NUTZEN

Sie können Stilvorlagen jederzeit auf vorhandene Platzhalter anwenden. Sind noch keine Platzhalter in der Arbeitsfläche vorhanden, ziehen Sie die gewünschte Stilvorlage einfach mit gedrückter Maustaste hinein. Der so erstellte Platzhalter übernimmt automatisch die gespeicherten Eigenschaften.

Fotobuchseiten verwalten



Sie haben bereits gesehen, wie flexibel die Gestaltung Ihres Fotobuchs sein kann. Doch dies ist nicht nur auf die einzelnen Fotobuchseiten und deren Inhalte beschränkt, sondern auch auf das gesamte Fotobuch. So können Sie jederzeit die Reihenfolge Ihres Fotobuchs ändern oder bei Bedarf weitere Seiten hinzufügen. Dieses Kapitel behandelt diese wichtigen Funktionen und bringt Ihnen u.a. den Seiten-Manager näher.

Den Seiten-Manager nutzen

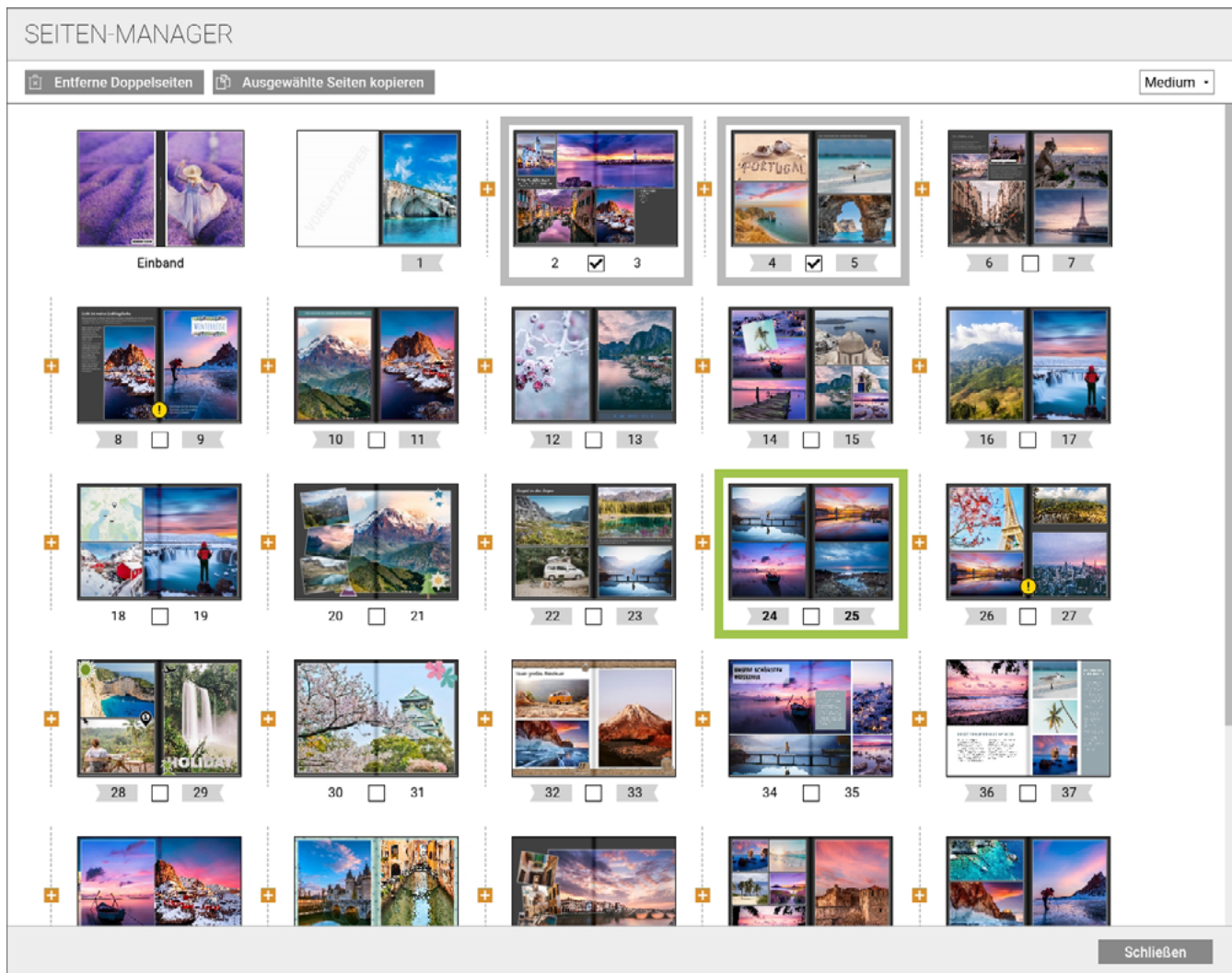
Der Seiten-Manager tut das, was sich für einen Manager gehört: Er verwaltet die Seiten. Sie rufen diesen über die Schaltfläche **SEITEN** in der unteren Leiste auf. Anschließend wird der Seiten-Manager in einem separaten, überlagerten Fenster eingeblendet.

Den Seiten-Manager kennenlernen

Wenn Sie den Seiten-Manager aufrufen, erhalten Sie eine Übersicht über alle Fotobuchseiten. Je nach Umfang können Sie über die seitliche Bildlaufleiste scrollen, um so den Blick auf hintere Seiten zu erhalten. Hier kann es auch hilfreich sein, die Größe der Seiten zu ändern. Dies erreichen Sie über das Klappmenü in der oberen, rechten Ecke. Neben der Größe **Medium** steht Ihnen **Groß** als Option zur Verfügung.



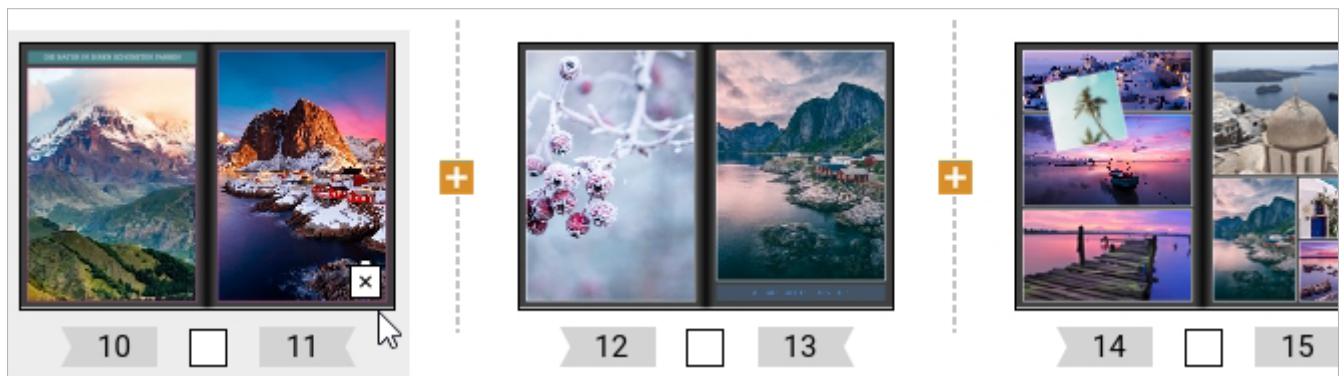
Den Seitenmanager rufen Sie links unterhalb der Arbeitsfläche auf...



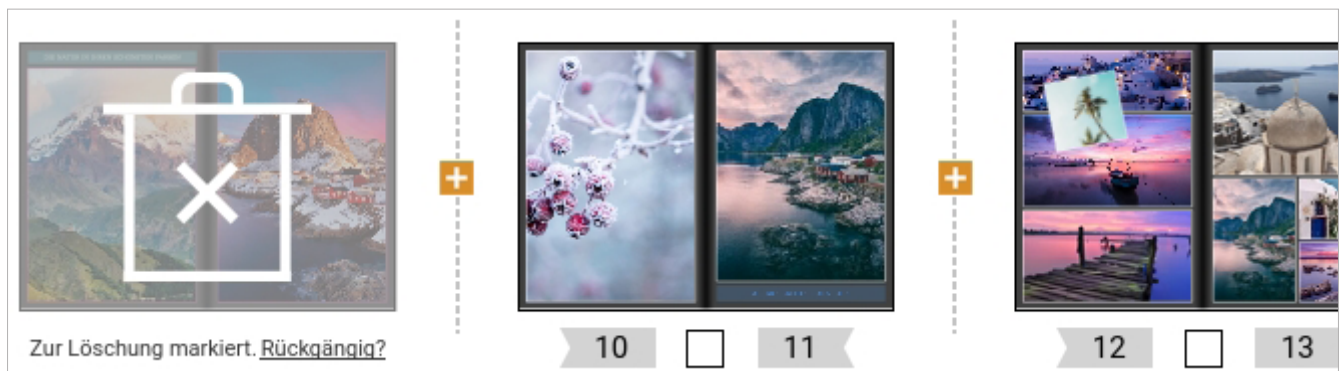
... und zeigt Ihnen die Fotobuchseiten übersichtlich an.

Die Miniaturansichten der Fotobuchseiten werden mit verschiedenen Symbolen und Funktionen versehen. So sehen Sie die jeweilige Seitennummer unter jeder Fotobuchseite eingeblendet. In der Mitte, unterhalb jeder Doppelseite, befindet sich ein Kasten. Wenn Sie diesen anklicken, wird die entsprechende Seite ausgewählt und im oberen Bereich werden die Schaltfläche **Entferne Doppelseiten** sowie **Ausgewählte Seiten kopieren** aktiviert. Auf diese Weise können Sie Doppelseiten durch einen Klick auf den Kasten auswählen, dies auch bei weiteren Doppelseiten tun und abschließend auf die Schaltfläche Entferne Doppelseiten klicken. Die vorab ausgewählten Seiten werden dann für das Entfernen vorgesehen.

Ähnlich funktioniert es über einen Klick auf das kleine Papierkorbsymbol, das beim Überfahren mit der Maus in der rechten Ecke innerhalb der Miniatur-Doppelseite angezeigt wird. Auch hierüber entfernen Sie eine Doppelseite – aber diese wird ebenfalls hierbei nicht direkt entfernt, sondern nur für das Entfernen vorgesehen. Das bedeutet, die Doppelseite wird mit einem großen Papierkorb-Symbol versehen. Erst wenn Sie dann im unteren, rechten Bereich des Seiten-Managers auf **Anwenden** klicken, wird diese entfernt. Wird durch das Entfernen eine nicht verfügbare Seitenzahl erreicht, wird die markierte Seite entfernt und durch eine leere Seite ersetzt.



Ein Klick auf den Papierkorb...



... versieht die Doppelseite mit einem großen Papierkorb.

Wenn Sie eine oder mehrere Seiten durch den darunterliegenden Kasten ausgewählt haben und oben auf **Ausgewählte Seiten kopieren** klicken, können Sie im Fenster **Seiten kopieren & einfügen** auswählen, ob diese in **Dieses Projekt** oder ein **Anderes Projekt** eingefügt werden sollen. Das andere Projekt muss dazu ebenfalls in DESIGNER 3 geöffnet sein.

Fehlerquellen aufspüren und beheben

Aufmerksam sollten Sie werden, wenn unten in der Mitte einer Miniaturansicht ein Ausrufezeichen erscheint: DESIGNER 3 zeigt diese mit gelbem Hintergrund an.

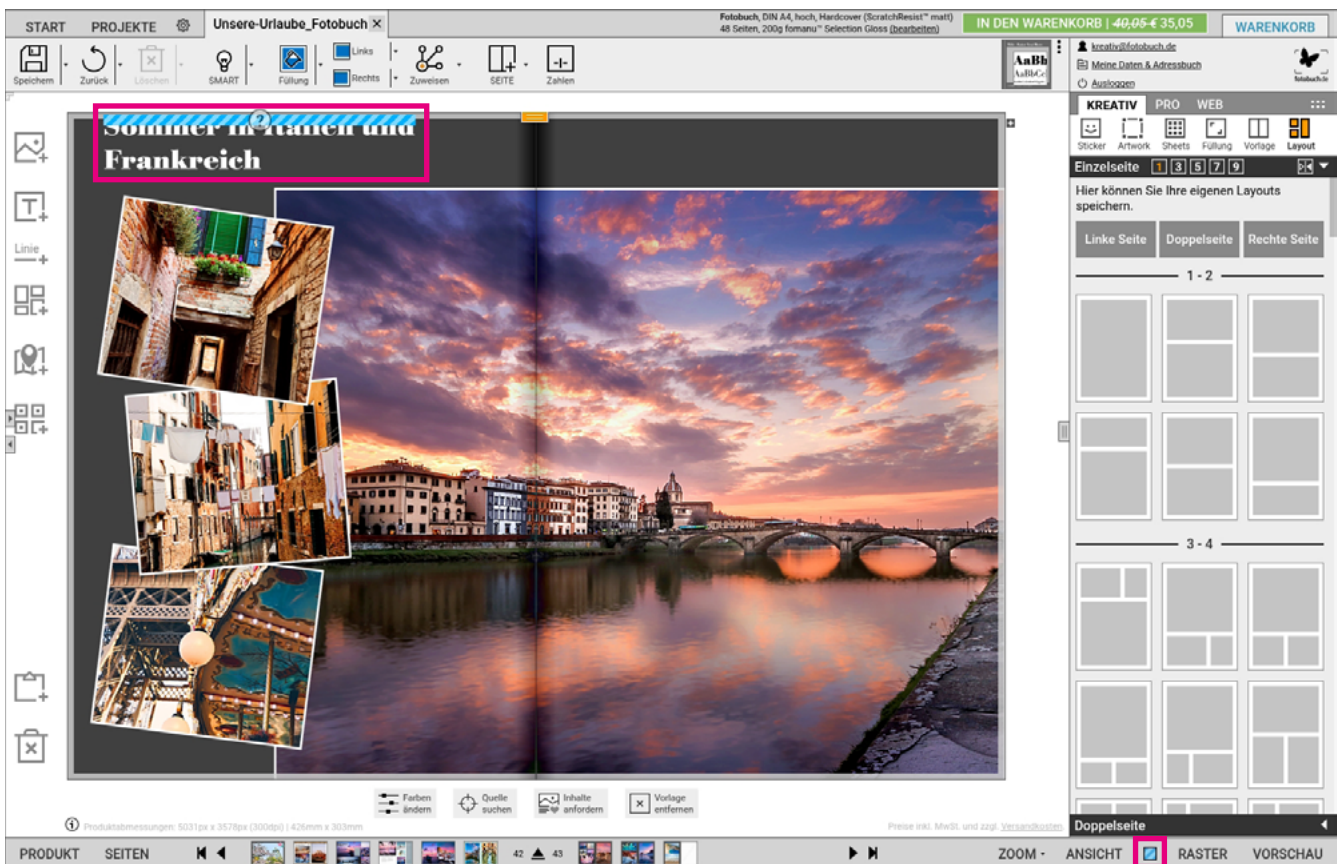
Hilfreich ist es, wenn Sie ein Ausrufezeichen im Seiten-Manager mit der Maus überfahren – dort wird in einem Infofenster der Grund für die Kennzeichnung angezeigt. So steht hier zum Beispiel „Box wird verdeckt“, wenn Sticker eine Textbox überlagern – oder „Blindtext in Textbox“, wenn Sie eine Textbox platziert haben, aber den dort automatisch erzeugten Fülltext (sogenannter Blindtext) nicht mit einem eigenen Text überschrieben haben.



Ein gelb hinterlegtes Ausrufezeichen weist auf Probleme hin. Die Beschreibung wird angezeigt, wenn man mit der Maus darüberfährt.

Den Übeltäter, der solch ein Ausrufezeichen provoziert, können Sie schnell entlarven: Führen Sie einen Doppelklick auf eine Doppelseite aus, die solch ein Ausrufezeichen anzeigt. Sie „landen“ dann wieder in der normalen Ansicht der Fotobuchseite und können sich dem Problem annehmen.

Ein typisches Beispiel sind Elemente, die über den Seitenrand gelegt wurden. Grundsätzlich werden diese mit einer animierten Schraffur angezeigt – sollten Sie diese nicht sehen, klicken Sie im unteren, rechten Bereich auf das Symbol  – daraufhin werden die überlappenden Elemente kenntlich gemacht (das Symbol wird farbig angezeigt).



Schalten Sie die Warnungen an, um die „Übeltäter“ zu überführen.

Sobald Sie wissen, welche Elemente zum Ausrufezeichen im Seitenmanager führen, können Sie diese so positionieren, bis die Überlappung nicht mehr vorliegt – oder Sie belassen die Position und missachten das Ausrufezeichen. In der Regel ist die Neupositionierung die bessere Wahl, aber je nach Gestaltungswunsch ist eine Überlappung unausweichlich. Das Ausrufezeichen sollten Sie daher als Hilfsmittel sehen – die Bestellung Ihres Buches ist in der Regel auch dann möglich, wenn der Seitenmanager auf „Probleme“ hinweist.

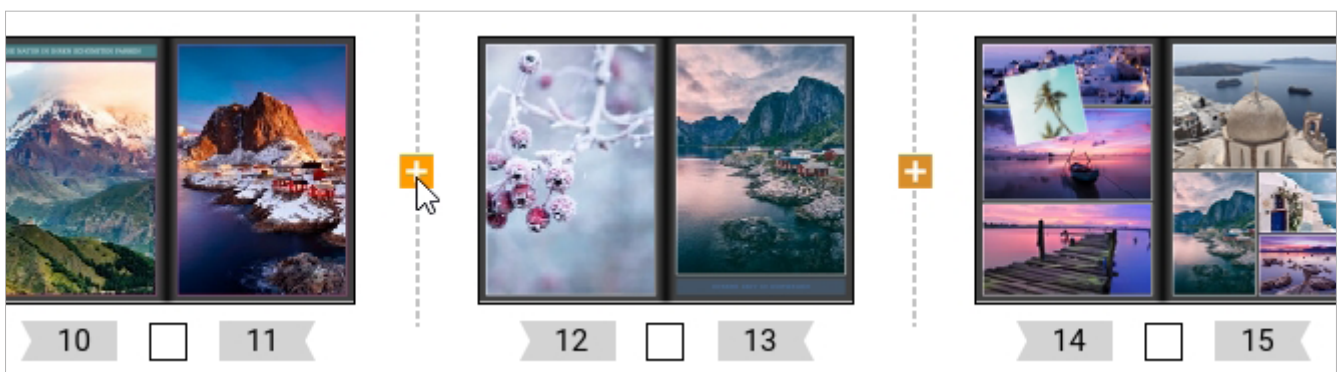
Auch leere Textboxen oder Fotoplatzhalter führen zum Ausrufezeichen im Seitenmanager. Sie können diese entfernen oder mit „Leben“ füllen. Denken Sie bei den Fotoplatzhaltern auch an die Möglichkeit, das Gespenst-Symbol zu nutzen, um den Platzhalter als Zwischenraum – ohne Inhalt – belassen zu können.

Auch wenn Sie Sticker einsetzen und diese auf ein vorhandenes Element legen, z. B. eine Textbox, wird dies im Seitenmanager mit einem Ausrufezeichen kenntlich gemacht – wenn diese Überlagerung von Ihnen beabsichtigt ist, müssen Sie nichts weiter tun.

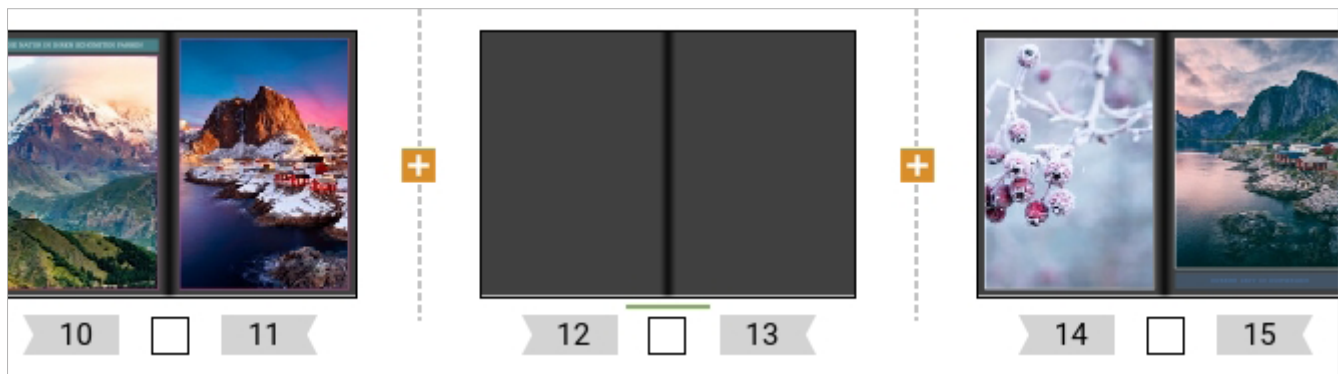
Seiten hinzufügen und anordnen

Der Seiten-Manager kann aber noch mehr, als eine Übersicht und Fehlerquellen anzuzeigen – denn wie es sich für einen Verwalter gehört, können Sie hier auch neue Seiten hinzufügen und die Reihenfolge ändern.

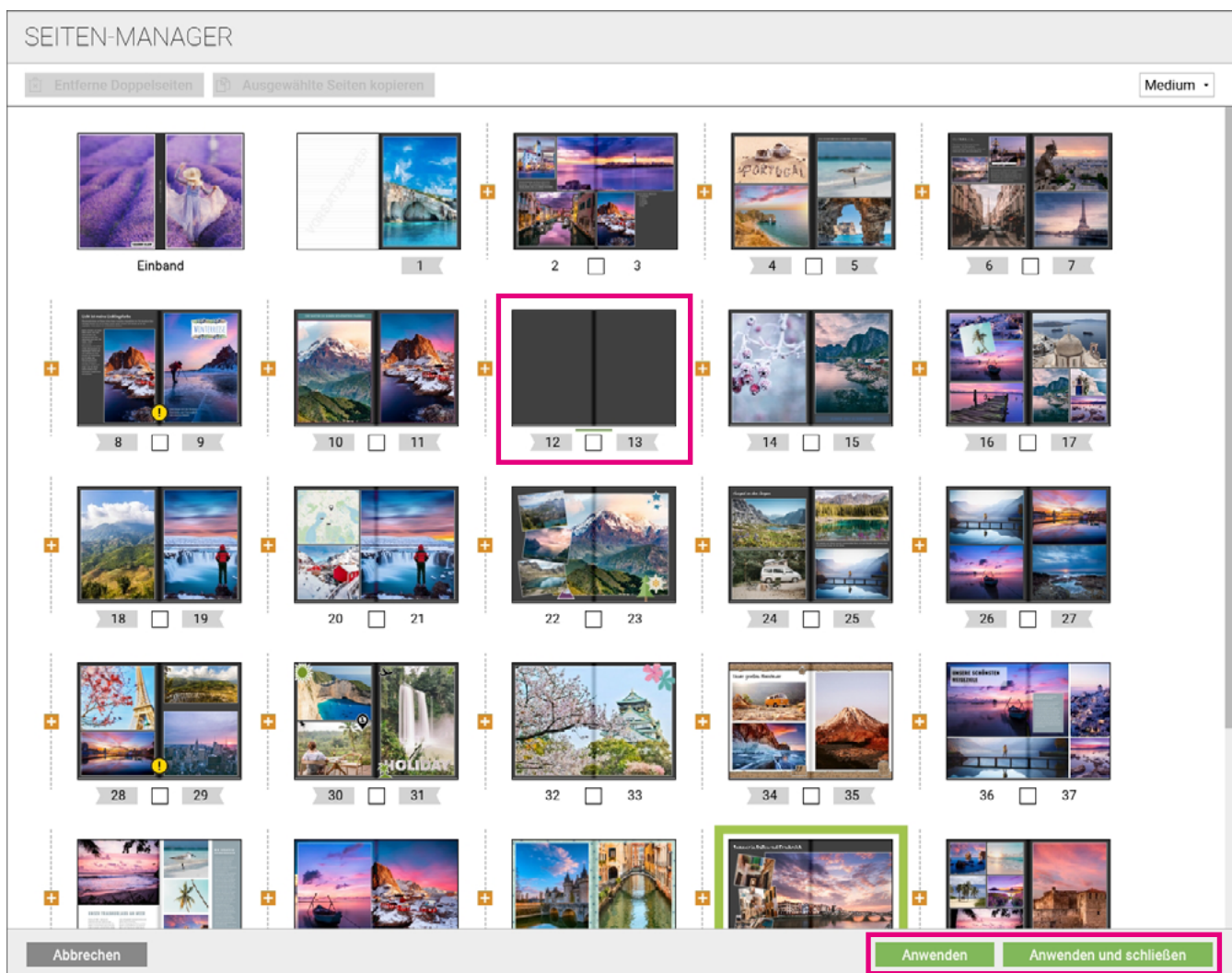
Um eine neue Doppelseite zu erzeugen, klicken Sie mit der Maus auf eins der Plus-Symbole, die sich jeweils zwischen den bestehenden Seiten befinden. DESIGNER 3 fügt dann an dieser Stelle eine leere Doppelseite ein. Wie beim Entfernen einer Seite, wird auf diese Weise zuerst einmal die neue Doppelseite für das Einfügen vorgesehen. Erst wenn Sie im unteren Bereich auf **Anwenden** oder **Anwenden und schließen** klicken, wird dieser Neuzugang endgültig eingefügt. Beim Klick auf **Anwenden** wird die Seite hinzugefügt und der Seitenmanager bleibt geöffnet – Sie können bei Bedarf noch weitere Seiten hinzufügen oder andere Anpassungen vornehmen. Wenn Sie auf **Anwenden und schließen** klicken, wird die neue Doppelseite ebenfalls aufgenommen, der Seiten-Manager wird aber geschlossen. Sie gelangen dann zur Bearbeitung der Doppelseite, die im Seiten-Manager mit einem grünen Rahmen versehen war.



Durch einen einfachen Mausklick auf ein Plus-Symbol...



... sieht DESIGNER 3 eine weitere Doppelseite vor...

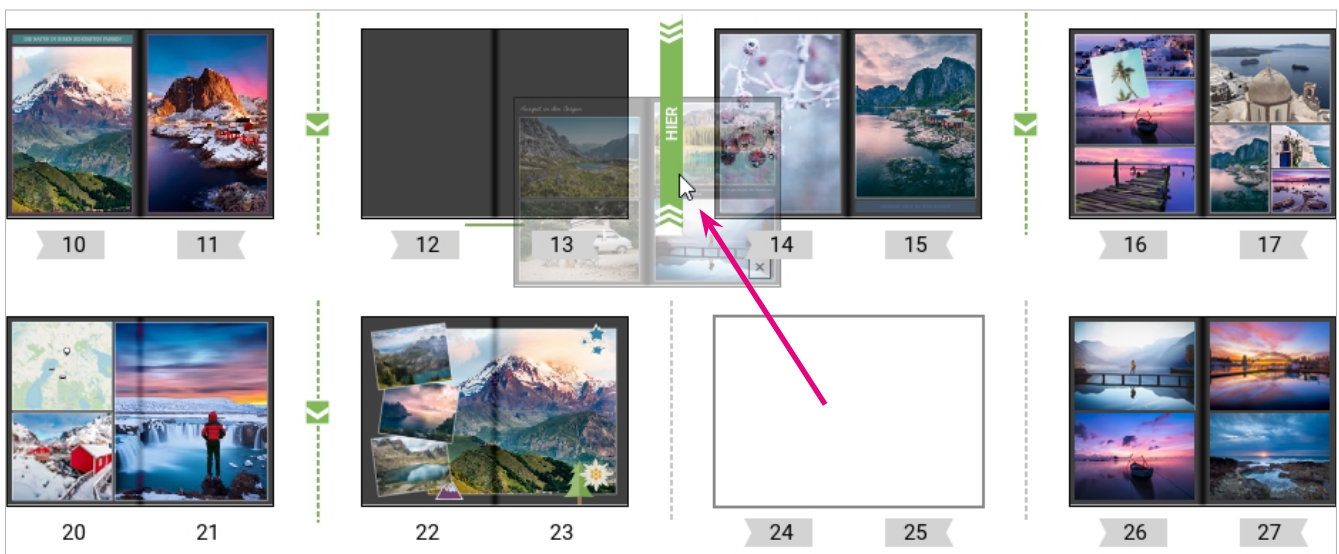


... die durch einen Klick auf **Anwenden** oder **Anwenden und schließen** endgültig aufgenommen wird.

Um eine neue Doppelseite hinzuzufügen und diese anschließend mit Inhalten zu befüllen, gehen Sie wie folgt vor: Wechseln Sie – falls noch nicht geschehen – zum Seiten-Manager. Klicken Sie dort auf das Plus-Zeichen, das sich zwischen den beiden Seiten befindet, wo Sie gerne eine neue Doppelseite erzeugen würden. Klicken Sie dann im unteren Bereich auf **Anwenden** – die neue Doppelseite wird integriert. Führen Sie dann einen Doppelklick auf die neue Doppelseite aus – hierdurch wechselt die Bearbeitung nicht zur Doppelseite mit dem grünen Rahmen im Seitenmanager, sondern es wird die neue Doppelseite in der

Bearbeitung angezeigt. Nun können Sie die Doppelseite so befüllen, wie Sie es bereits in den vorangegangenen Kapiteln gelernt haben.

Sie haben gesehen, dass durch Klick auf ein ausgewähltes Plus-Zeichen, der Seiten-Manager die neue Doppelseite dort ablegt, wo sich das Plus-Zeichen befand. Somit steuern Sie zumindest beim Anlegen neuer Seiten die Seitenreihenfolge Ihres Buches. Was ist aber mit den Seiten, die bereits vorliegen? Auch kein Problem – denn der Seiten-Manager erlaubt auch das nachträgliche Ändern der Reihenfolge – und das sehr unkompliziert. Sie klicken hierfür im Seitenmanager auf die Doppelseite, die Sie gerne an eine andere Stelle verschieben würden – handelt es sich dabei um die grün umrandete Doppelseite, bleibt die Umrandung weiterhin grün, verschieben können Sie diese Doppelseite selbstverständlich auch. Ziehen Sie nun Ihre Maus bei gedrückter linker Maustaste (auch Klicken & Ziehen genannt) an die Stelle, wo die Doppelseite künftig stehen soll. Achten Sie auf das Symbol zwischen den bestehenden Doppelseiten: War hier eben noch ein Plus-Zeichen zu sehen, wechselt dieses Symbol seine Farbe und wird grün. Wenn Sie die gewählte Doppelseite über solch ein Symbol fahren, erscheint ein großer, grüner Balken mit der Inschrift „HIER“ – lassen Sie dort die Maustaste los und die Doppelseite wird neu eingegliedert.



Doppelseiten lassen sich im Seiten-Manager ganz einfach verschieben.

Klicken Sie letztendlich auf **Anwenden**, um die neue Reihenfolge zu bestätigen und weitere Anpassungen im Seiten-Manager vorzunehmen bzw. **Anwenden und schließen** und neben der Bestätigung der neuen Reihenfolge auch den Seiten-Manager zu verlassen. Sind Sie jedoch mit der neuen Reihenfolge nicht glücklich, klicken Sie auf **Abbrechen**. Hierbei werden aber alle gemachten Änderungen in der aktiven „Sitzung“ im Seiten-Manager widerrufen. Daher ist es unter Umständen empfehlenswerter, die Doppelseite wieder über Klicken und Ziehen in die alte Position zu bringen.

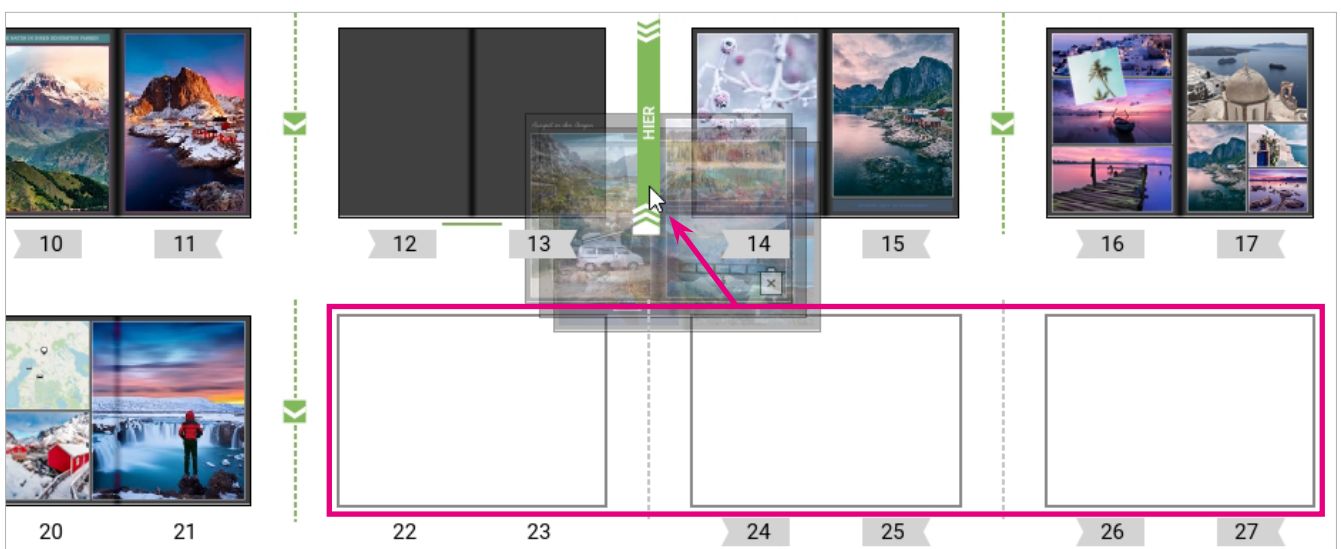
GRAUER ODER GRÜNER RAHMEN?

Sicherlich ist Ihnen aufgefallen, dass beim Öffnen des Seiten-Managers eine Doppelseite mit einem grünen Rahmen versehen ist – dieser verschwindet nicht, auch wenn Sie eine andere Doppelseite anklicken. Der grüne Rahmen zeigt an, welche Doppelseite in der Arbeitsfläche von DESIGNER 3 aktiv geöffnet war, als Sie zum Seiten-Manager wechselten. Beim Schließen des Seiten-Managers gelangen Sie daher immer zur grün umrandeten Doppelseite. Ein grauer Rahmen im Seitenmanager zeigt an, welche Doppelseite Sie gerade angeklickt haben, zum Beispiel um diese zu verschieben.

Das Verschieben von Seiten ist nicht nur auf einzelne Doppelseiten beschränkt. Sie können auch in einem Zug mehrere Doppelseiten neu positionieren. Hierfür klicken Sie jeweils in den mittig angeordneten Kasten, der sich unterhalb jeder Doppelseite befindet. Durch den Klick wird der Kasten mit einem Haken gefüllt und ein grauer Rahmen umgibt die Doppelseite. Wiederholen Sie dies für jede Doppelseite, die Sie verschieben wollen. Anschließend klicken Sie auf einer der ausgewählten Doppelseiten und ziehen diese über Klicken und Ziehen an die gewünschte Stelle.



Mehrere Doppelseiten wurden ausgewählt...



... und in einem Schwung verschoben.

Beachten Sie, dass beim Verschieben mehrerer Doppelseiten, diese nicht zwingend „benachbart“ sein müssen. Sie können also auch die fünfte, neunte und elfte Doppelseite auswählen und verschieben – diese stehen dann anschließend hintereinander.

REIHENFOLGE NICHT KOMPLETT VERÄNDERBAR – TAUSCH VON EINZELSEITEN

Sie haben vor allem in dem aktuellen Abschnitt sehr oft den Begriff Doppelseite gelesen – nicht ohne Grund. Denn das Verschieben ist nur den doppelt belegten Seiten vorbehalten. Das bedeutet, dass Sie die erste und letzte Seite nicht verschieben können, da diese auch die nicht bedruckbare Seite beinhaltet. Aus diesem Grund werden hier auch keine Symbole wie Papierkorb oder Auswahlkästen angezeigt.

Allerdings ist es möglich, die Inhalte von Einzelseiten zu tauschen. Klicken Sie dazu die Seitenzahl an und ziehen Sie diese mit gedrückter linker Maustaste auf eine andere Einzelseite. Auf dieser erscheint dann die grüne Fläche **TAUSCHEN**. Lassen Sie die Maustaste los, um die beiden Einzelseiten zu tauschen.

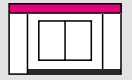


Sie können die Inhalte von Einzelseiten tauschen.

Über den Seiten-Manager können ausgewählte Doppelseiten auch entfernt und sogar in andere Projekte übernommen werden. Die Schaltflächen **Entferne Doppelseiten** und **Ausgewählte Seiten kopieren** befinden sich direkt im oberen linken Bereich des Seiten-Managers. Sobald Doppelseiten ausgewählt wurden, sind die Schaltflächen aktiv. Um ausgewählte Seiten in ein anderes Projekt zu übertragen, muss dieses andere Projekt zuvor geöffnet werden.

Das Ändern der Seitenreihenfolge und das Aufspüren von möglichen Fehlerquellen gehört meist zu einem der letzten Schritte, bevor Ihr Buch für den Druck weitergegeben wird. Lesen Sie als nächstes, wie Sie Ihr Fotobuch finalisieren und es bestellen – schließlich wollen Sie Ihre Fotoerinnerung bald in eigenen Händen halten...

Das Fotobuch speichern und bestellen



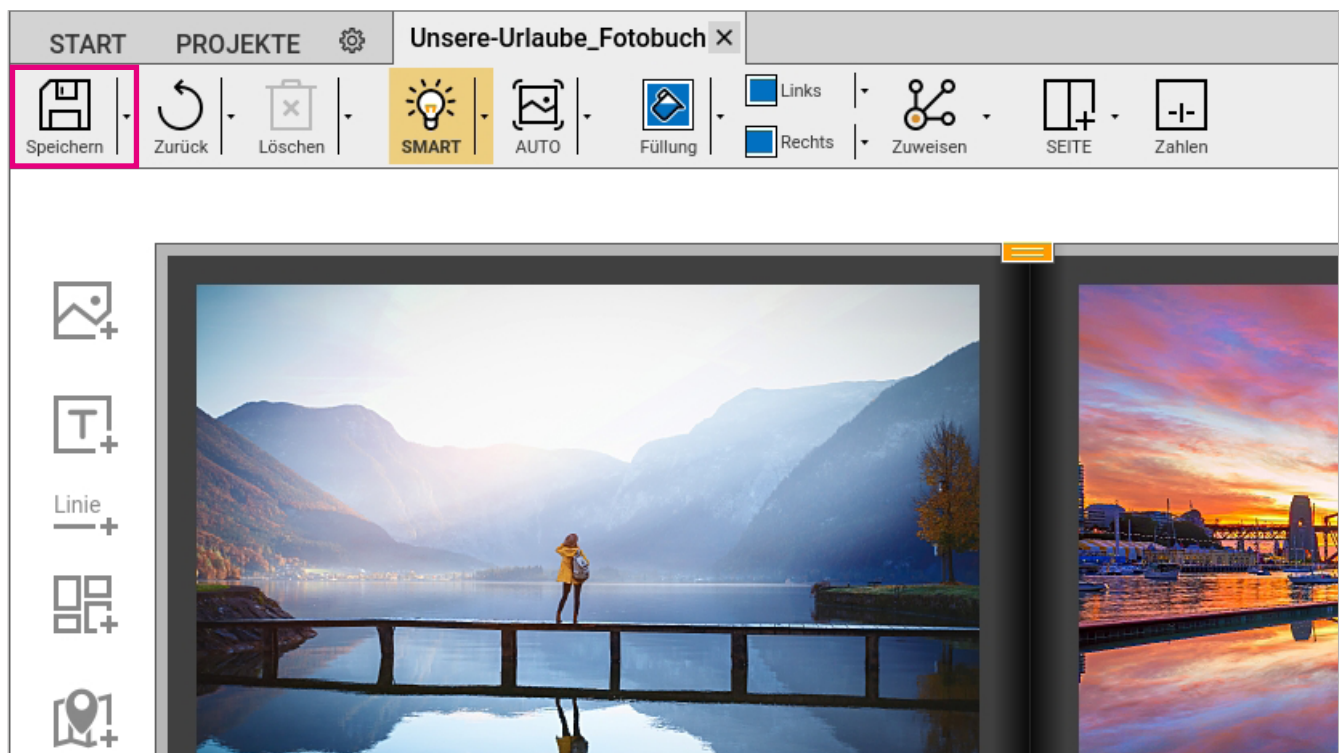
Wenn Sie Ihre Arbeit an Ihrem Fotobuch unterbrechen und später fortfahren wollen, finden Sie in diesem Kapitel alle wichtigen Informationen zum Speichern und Öffnen Ihres Fotobuchprojektes – so können Sie in Ruhe und mehreren Etappen die Arbeit fertigstellen.

Und wenn Sie Ihr Fotobuch nach Ihren Wünschen zusammengestellt haben, fehlt noch ein entscheidender Schritt: Die Bestellung! Nehmen Sie sich aber noch etwas Zeit für eine letzte Durchsicht! In diesem Kapitel erfahren Sie daher, wie Sie auch nachträglich Eigenschaften Ihres Buches anpassen können.

Fotobuch speichern und öffnen

Der Vorteil an DESIGNER 3 ist u.a., dass es sich um eine lokal installierte Software handelt. Und wie Sie es auch von anderen Softwareprodukten kennen, besteht daher auch hier die Möglichkeit, einen Arbeitsstand zu sichern. Somit können Sie auch einen längeren Zeitraum für die Fotobucherstellung nutzen und sich Stück für Stück dem fertigen Fotobuch nähern.

Das Speichern Ihres Fotobuchprojektes ist schnell erledigt: Klicken Sie hierfür während der Bearbeitung auf das Symbol **Speichern** in der Funktionsleiste. Das war's schon! DESIGNER 3 legt dann eine Sicherung ab, die den aktuellen Stand Ihres Fotobuchs beinhaltet. Sie können diesen Vorgang beliebig oft wiederholen, auch dann, wenn Sie mit der Arbeit fortfahren, aber sicher sein wollen, immer den letzten Stand gesichert zu haben.

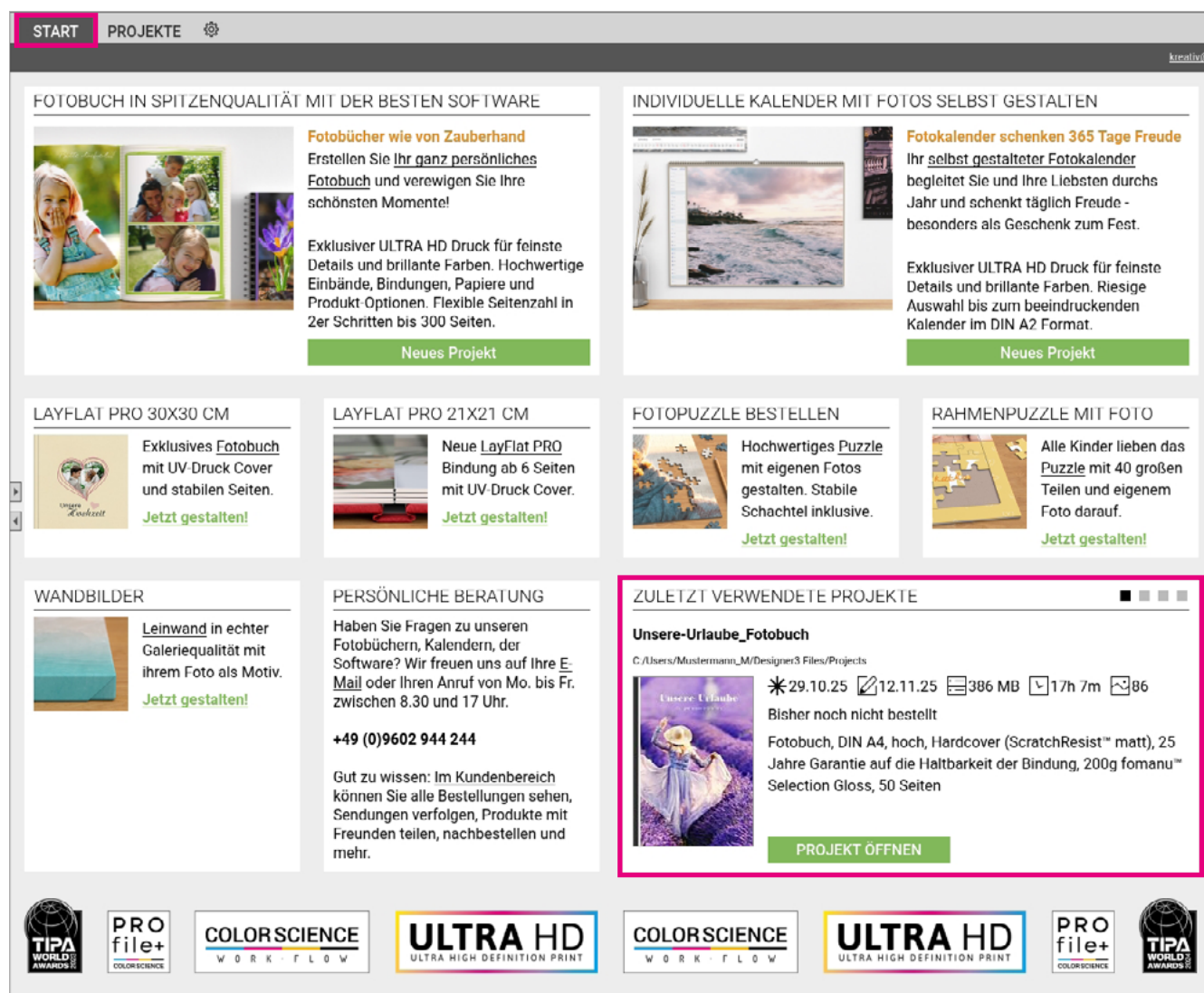


Ein Klick auf das Speichern-Symbol sichert den aktuellen Arbeitsstand Ihres Fotobuches.



Beim Beenden von DESIGNER 3 erscheint die Frage, ob Sie Ihr Projekt speichern wollen.

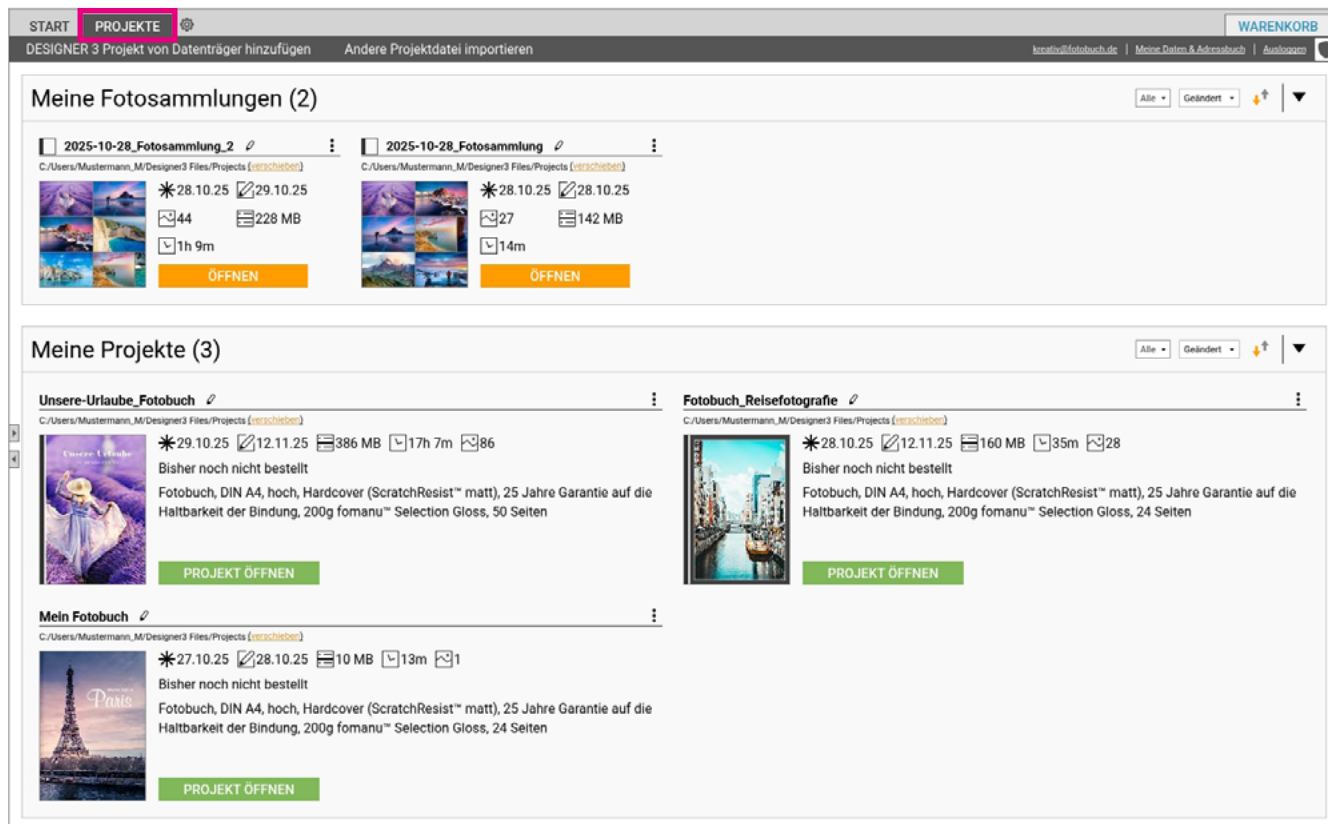
Beim nächsten Start von DESIGNER 3 können Sie im Startfenster Ihre zuletzt bearbeiteten Projekte durch einen einfachen Klick öffnen. Hier haben Sie Zugriff auf die vier aktuellen Projekte, die Sie jeweils durch Klick auf die kleinen Quadrate neben **Zuletzt verwendete Projekte** auswählen können.



Im Übersichtsfenster können Sie schnell auf aktuelle Projekte zugreifen.

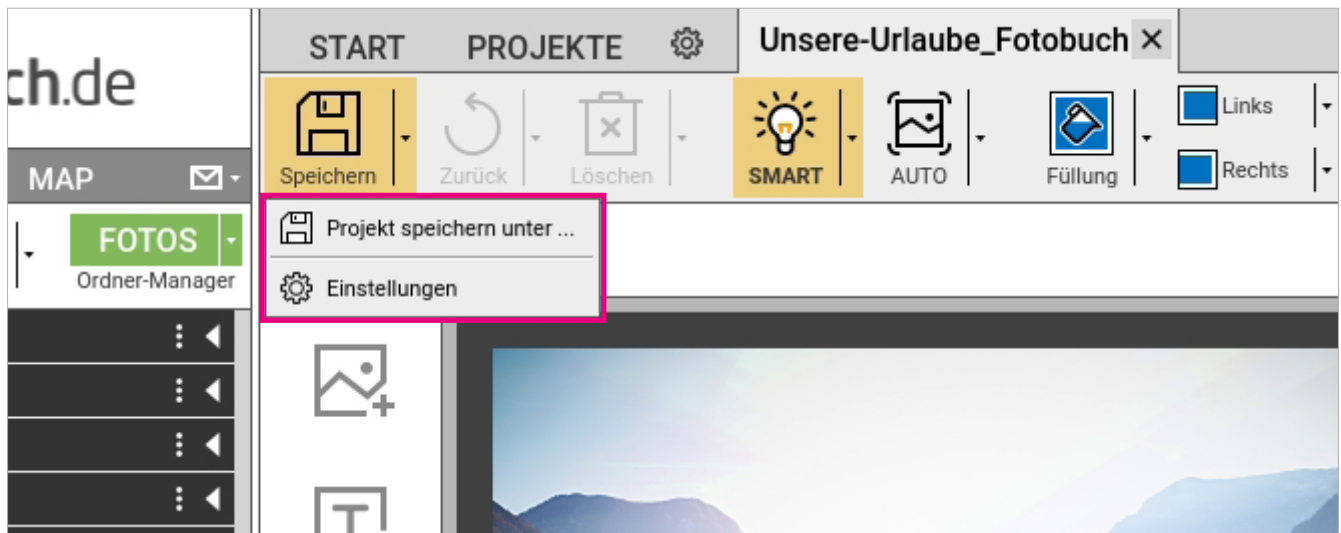
Wenn Sie eine Pause einlegen und die Bearbeitung des Fotobuches später fortsetzen wollen, können Sie DESIGNER 3 beenden – und wenn Sie den Klick auf das Speichern-Symbol vergessen haben, erinnert Sie DESIGNER 3 daran, dass Ihr Fotobuch seit dem letzten Speichervorgang verändert wurde und rät zu einer Speicherung.

Liegt die Bearbeitung eines Projektes schon einige Zeit lang zurück und haben Sie bereits andere Projekte bearbeitet, klicken Sie statt auf **START** in der oberen Leiste auf **PROJEKTE**. Hier haben Sie Zugriff auf alle Projekte und können diese von dort aus starten.

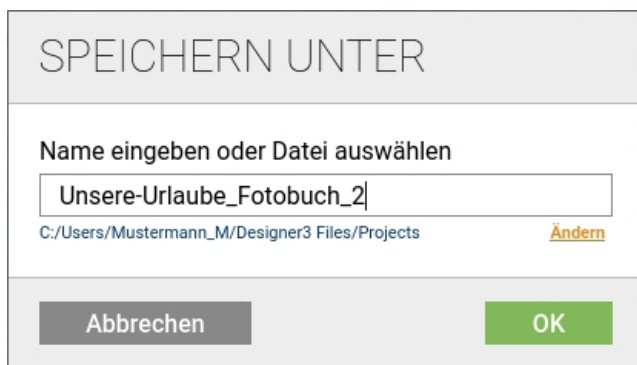


Mit Klick auf den Reiter Projekte erhalten Sie Zugriff auf alle Ihre Projekte.

Das Speichern-Symbol innerhalb der Bearbeitung in DESIGNER 3 hat aber noch etwas mehr zu bieten. Durch einen Klick auf den kleinen Pfeil neben dem Speichern-Symbol, können Sie nämlich auch den Befehl **Projekt speichern unter** wählen. Wofür können Sie diese Speicheroption nutzen? Stellen Sie sich vor, Sie unternehmen einen Ausflug mit Ihrem Verein. Sie schießen dabei Fotos und erstellen ein Fotobuch hierzu. Nun verwenden Sie in dem Fotobuch aber einige Fotos, auf denen Sie nur allein zu sehen sind. Jetzt fragt der Vereinsvorsitzende nach einem Buch zum Ausflug, dass im Vereinsheim ausgelegt werden soll. Nun wäre es recht aufwändig, dass Buch neu anzufertigen, um dort die persönlichen Fotos durch „allgemeine“ Fotos zu ersetzen. Gehen Sie hierbei wie folgt vor: Erstellen Sie Ihr Fotobuch nach Ihren Vorstellungen und speichern Sie es. Das finale Buch nutzen Sie nun als eine Art Kopie für die Vereinskameraden – und zwar indem Sie in Ihrem Buch auf den Pfeil neben dem Speichern-Symbol klicken und dort den Befehl **Projekt speichern unter** wählen. Daraufhin erscheint das Dialogfenster Projektname, in dem Sie einen Namen für die Kopie des Fotobuches eingeben. Jetzt wird auch klar, warum der Befehl **Projekt speichern unter** lautet – denn Sie speichern das Projekt unter einem anderen Namen ab und haben somit neben Ihrer Fassung eine weitere Fassung angelegt.



Ein bestehendes Projekt kann unter einem anderen Namen gespeichert werden...



... dessen Projektname von Ihnen vergeben wird.

Unterhalb des Projektnamens befindet sich die Angabe des Projektordners. Ein Klick auf **Ändern** blendet alle Speicherorte ein, die von DESIGNER 3 verwaltet werden. Durch Klick auf OK wird das Projekt gesichert, was je nach Umfang etwas dauern kann.

Sobald der Speichervorgang beendet ist, wird DESIGNER 3 das vorherige Fotobuchprojekt schließen und stattdessen die „Kopie“ anzeigen. Nun wechseln Sie zu den Seiten, auf denen sich Ihre persönlichen Fotos befinden und ersetzen diese durch andere Fotos. Letztendlich speichern Sie diese „allgemeine“ Version und haben zwei Versionen in kurzer Zeit erstellt.

Wie Sie gerade gesehen haben, werden neue Projekte nur in Projektordner abgelegt, die DESIGNER 3 kennt bzw. verwaltet. Falls Sie nicht sicher sind, um welche Ordner es sich hierbei handelt, können Sie vor dem Ausführen des Befehls **Projekt speichern unter** auf die Option **Einstellungen** klicken, die Ihnen ebenfalls ein Klick auf den Pfeil beim Speichern-Symbol ermöglicht. Dort finden Sie auch den Bereich **Verzeichnisse**, in dem alle Projektverzeichnisse aufgeführt sind, die DESIGNER 3 verwaltet. Hier können Sie durch Klick auf **Hinzufügen** einen weiteren Speicherort festlegen, der Ihnen dann im Fotobuch beim Befehl **Projekt speichern unter** angeboten wird.

DESIGNER 3 EINSTELLUNGEN

Software

Verzeichnisse

DESIGNER 3 Dateien

[Speichernutzung](#) ⓘ

Alle DESIGNER 3 Dateien aus Installation: 1,56 GB von 476,12 GB

C:/Users/Mustermann_M/Designer3 Files ([verschieben](#))

Projektverzeichnisse

[Speichernutzung](#) ⓘ

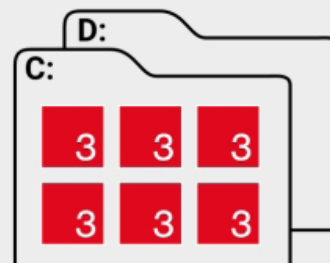
DESIGNER 3 Projekte: 999,66 MB von 476,12 GB (Standard)

C:/Users/Mustermann_M/Designer3 Files/Projects ([verschieben](#))

DESIGNER 3 Projekte 2: 0,00 Byte von 476,12 GB ([als Standard festlegen](#))

C:/Users/Mustermann_M/Desktop/Fotoprojekte

Hinzufügen



Programmverzeichnis verwalten

Hier können Sie das DESIGNER 3 Programmverzeichnis, in dem alle Ressourcen gespeichert werden, inklusive dem enthaltenen Projektordner, auf ein anderes Laufwerk verschieben. Abhängig von der Datenmenge kann der Vorgang etwas Zeit in Anspruch nehmen.

Funktionen

Arbeitsfläche

Foto

Schließen

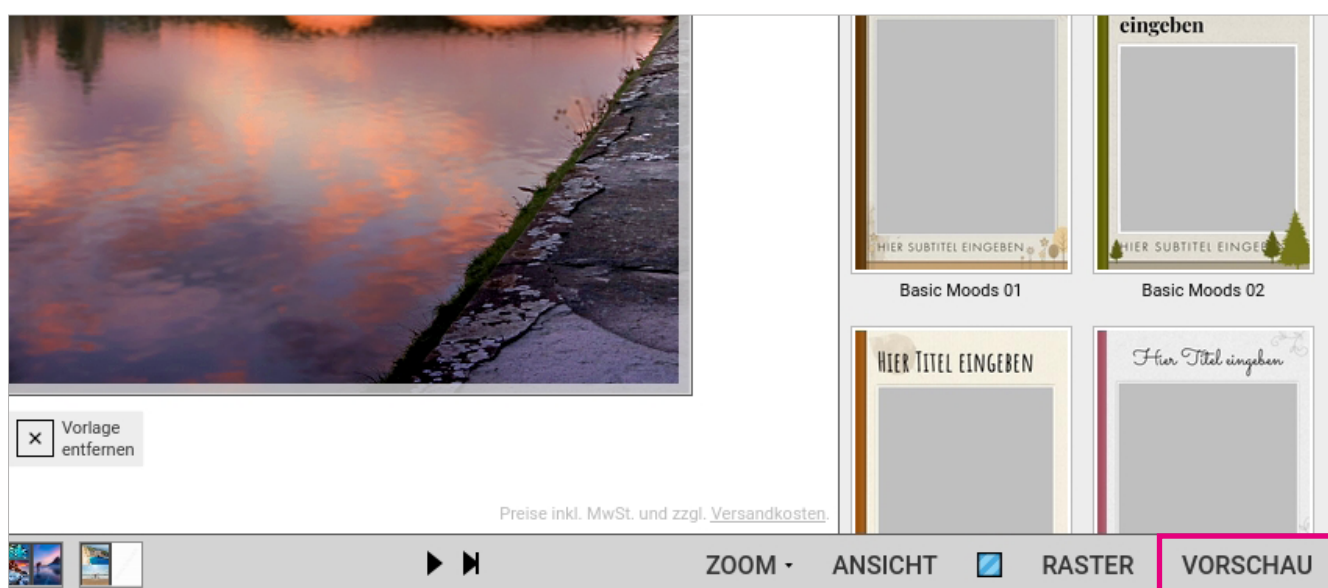
In den Einstellungen von DESIGNER 3 können Sie weitere Verzeichnisse zur Verwaltung hinzufügen.

Das Buch kontrollieren



Wie Sie im vorangegangenen Kapitel *Fotobuchseiten verwalten* gesehen haben, lässt sich im Seiten-Manager leicht erkennen, ob es Fehler oder Probleme im Buch gibt. Dennoch sollten Sie sich vor der Bestellung vergewissern, ob alles zu Ihrer Zufriedenheit ist – passen die Texte, sind die Fotobuchseiten in der gewünschten Reihenfolge, harmonisieren die Fotobuchseiten untereinander usw.

Einen sehr guten Eindruck über Ihr Buch erhalten Sie, wenn Sie zur **Vorschau** wechseln. Klicken Sie dafür auf das gleichnamige Symbol in der unteren Leiste.



Wechseln Sie zur Vorschau, um sich Ihr Buch in Ruhe anzuschauen.

Daraufhin öffnet sich ein separates Fenster, die Druckvorschau. Sie können hier keine Elemente auswählen oder ändern, sondern lediglich betrachten. Der große Vorteil an der Druckvorschau ist, dass Sie genau sehen, was im späteren Produkt gedruckt wird. Beachten Sie bitte, dass die Vorschau und das Druckvorschau-PDF zwar zu Korrekturzwecken erstellt werden können, aber nicht der Auflösung und Qualität des späteren Drucks entsprechen.

Entsprechend übersichtlich ist die Druckvorschau. Sie können das Fenster durch Klick auf die Schließen-Schaltfläche beenden, auch eine PDF-Datei erzeugen (Klick auf **Als PDF speichern**) oder Texte exportieren (Klick auf **Texte exportieren**). Über die Miniaturansichten im unteren Bereich und die Pfeile, können Sie von Seite zu Seite wechseln oder gezielt eine Seite anspringen. Mit dem Zoom können Sie sich auch feinere sichtbare Details wie Linien, Texte und Bilder anzeigen lassen.

Standardmäßig wird beim Schließen der Druckvorschau die Fotobuchseite angezeigt, die aktiv war, als Sie die Vorschau-Schaltfläche angeklickt hatten. Das kann aber hinderlich sein, wenn Sie beim Blättern in der Vorschau eine Seite entdecken, die Sie gerne ändern

würden. Sie müssten beim Schließen der Druckvorschau zur jeweiligen Seite navigieren. Abhilfe schafft ein Klick auf das kleine Ketten-Symbol neben der Schließen-Schaltfläche. Diese sorgt dafür, dass die Druckvorschau mit der entsprechenden Seite im Fotobuch synchronisiert wird.

Gehen Sie wie folgt vor: Wechseln Sie im Fotobuch zur ersten Seite und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Vorschau. Sie starten die Begutachtung Ihres Fotobuches mit der ersten Seite in der Druckvorschau. Klicken Sie nun auf das Ketten-Symbol, dass daraufhin farblich hinterlegt wird. Wenn Ihnen etwas auffällt, was nicht Ihren Vorstellungen entspricht, klicken Sie in der Druckvorschau auf die Schließen-Schaltfläche – durch die Aktivierung des Ketten-Symbols, gelangen Sie zur gerade aktiven Seite. Nehmen Sie die Änderung vor und fahren Sie mit der Druckvorschau fort.

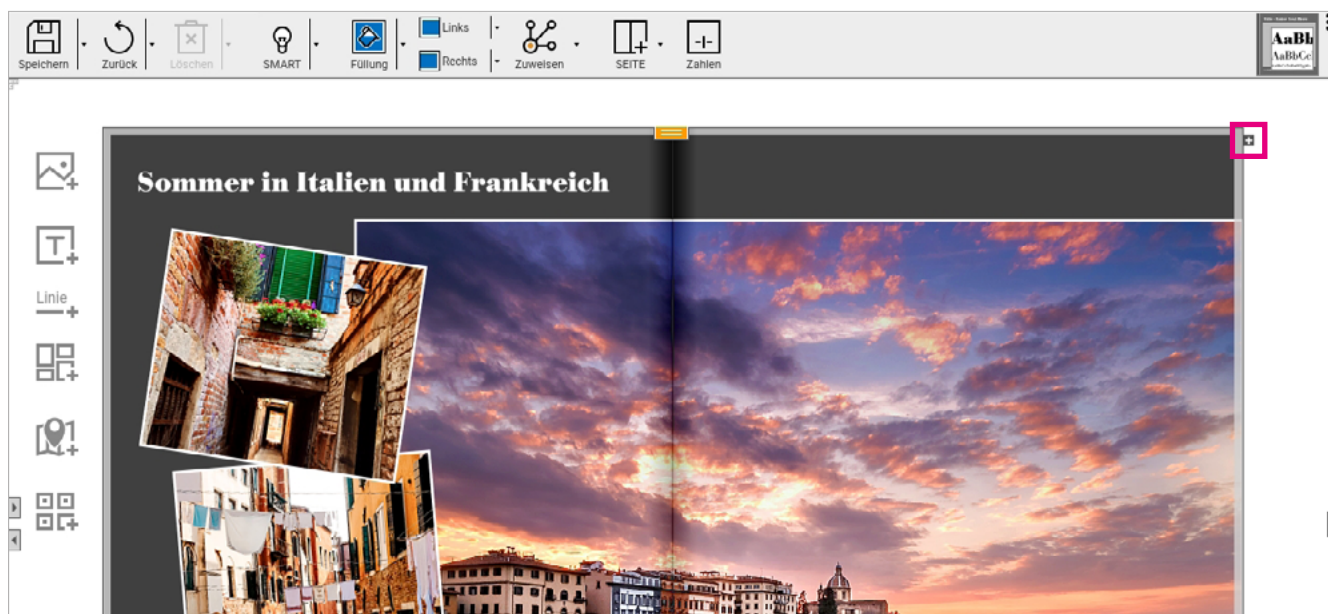


Starten Sie die Druckvorschau idealerweise bei der ersten Seite.

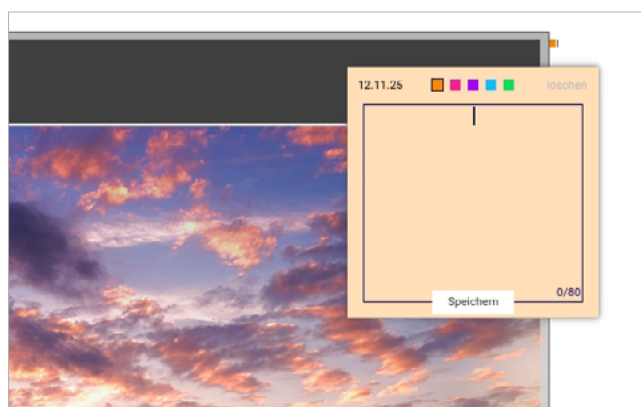
NOTIZEN NUTZEN

Wenn Sie sehen, dass Sie auf einer Fotobuchseite noch Änderungsbedarf haben, sich aber vorerst um die Gesamtbeurteilung Ihres Buches kümmern wollen, kann es sinnvoll sein, sich die ausstehenden Änderungen zu notieren. DESIGNER 3 bietet dafür eine Notizfunktion an, die Sie durch Klick auf das Plus-Symbol rechts oben neben der Arbeitsfläche aktivieren können.

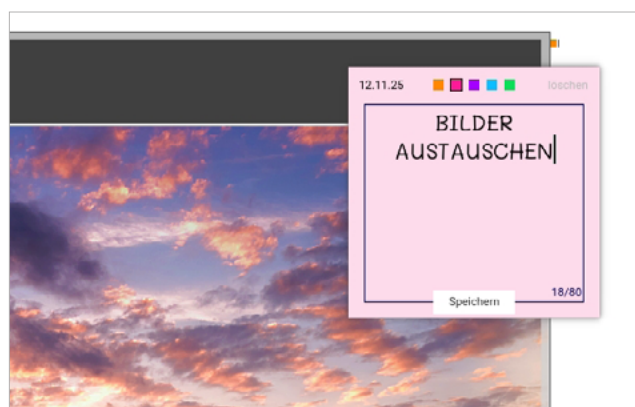
Tragen Sie hier die zu machenden Arbeiten ein und klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche im Notizfenster. Sie können der Notiz auch eine Farbe zuweisen, z. B. Orange für wichtige Änderungen. Fotobuchseiten, die Sie mit einer Notiz versehen haben, erhalten in der rechten, oberen Ecke statt dem Plus-Symbol ein farbiges Kästchen – und zwar in der Farbe, die Sie für die Notiz verwendet haben. Durch einen Klick auf den farbigen Kasten öffnet sich die Notiz, die Sie dann auch löschen können, sobald Sie die Notiz als erledigt ansehen.



Ein Klick auf das Plus-Symbol...



... öffnet ein Notizfenster.



Notizen lassen sich durch unterschiedliche Farben kategorisieren.

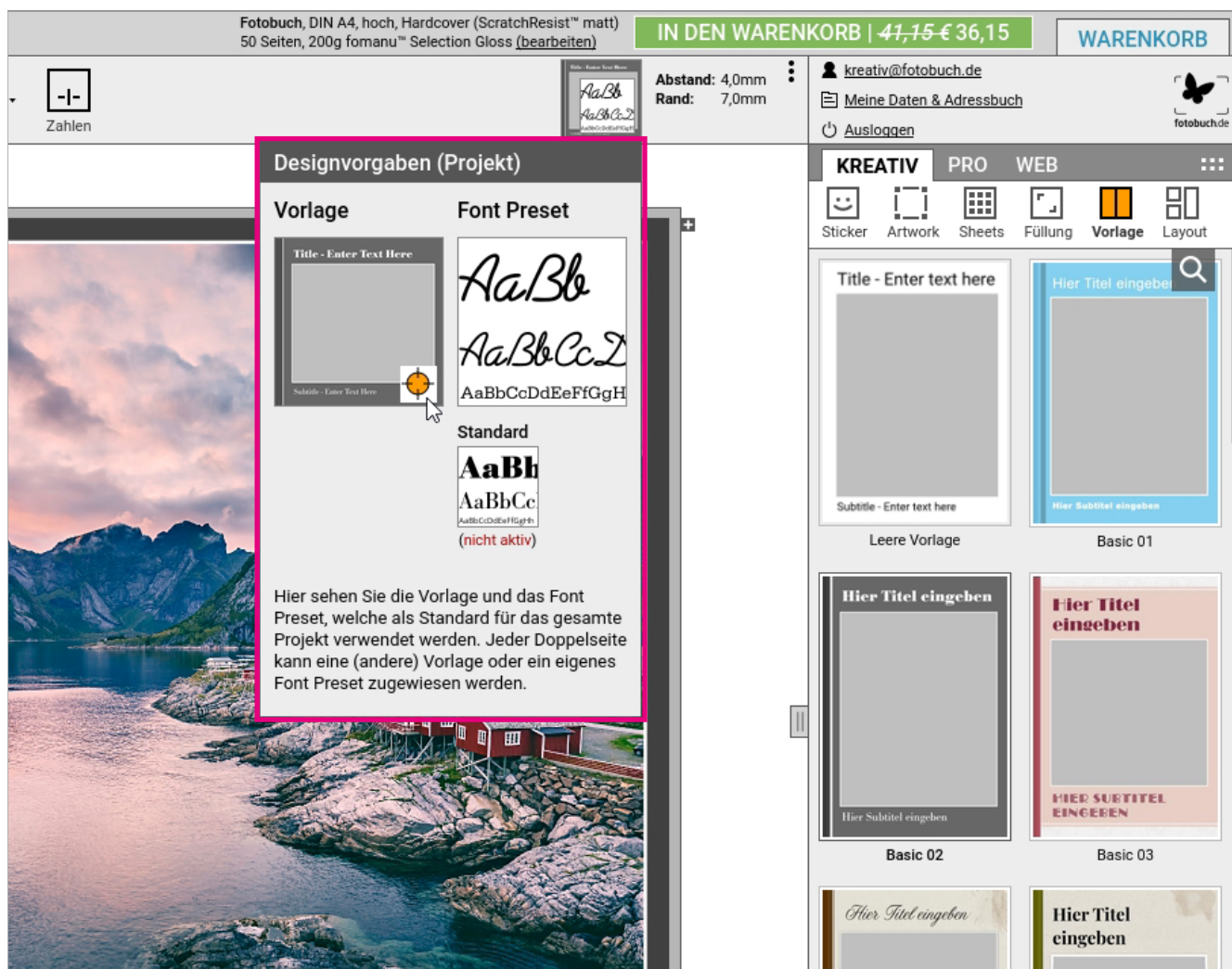
Produkt anpassen



Es ist nicht ungewöhnlich, wenn Sie im Laufe der Erstellung Ihres Buches in die Überlegung kommen, dass das anfangs gewählte Format oder der Einband vielleicht doch nicht die beste Wahl für Ihr Fotobuch ist. Hier zeigt sich DESIGNER 3 wieder einmal flexibel: Denn Sie können auch im Nachhinein die Produkteigenschaften Ihres Fotobuches anpassen.

DESIGNER 3 unterscheidet zwei grundlegende Anpassungen: Entweder Sie behalten Ihre Produkteigenschaft bei, regeln aber bestimmte Optionen für die bestehenden Fotobuchseiten oder Sie entscheiden sich für ein anderes Format.

Schauen wir uns zuerst die erste Möglichkeit an. Im rechten Bereich der Funktionsleiste sehen Sie die verwendete Vorlage und das eingesetzte Schriftpaket (Font Preset). Durch einen Klick auf die Miniaturansicht, werden Ihnen die beiden Vorgaben (Vorlage und Font Preset) vergrößert angezeigt.

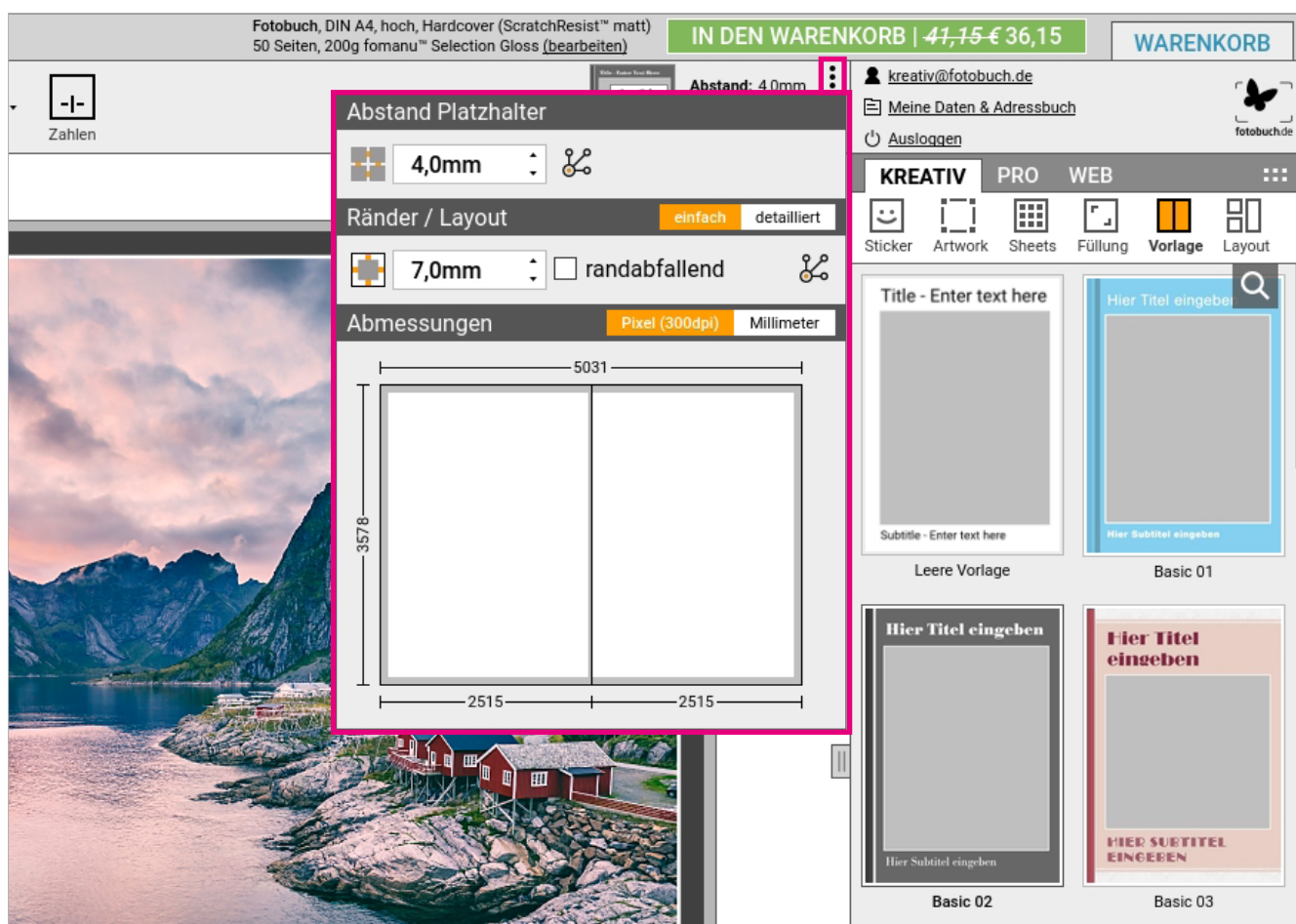


Sie können sich die Vorlage und das verwendete Font Preset anzeigen lassen.

Die Vorlage besitzt im unteren Bereich dieses Fensters ein Fadenkreuz, wenn Sie mit der Maus darüberfahren. Durch einen Klick auf dieses Symbol, gelangen Sie in die Kreativ-Sidebar und dort zur entsprechenden Vorlage. Wenn sich neben dem Fadenkreuz noch ein X-Symbol befindet, wird bei der aktiven Seite eine Vorlage verwendet, die nicht der Standard-Vorlage entspricht, die grundsätzlich in Ihrem Fotobuch genutzt wird. Durch einen Klick auf das X-Symbol entfernen Sie die Vorlage von der aktiven Fotobuchseite, die dann „Platz“ für die Standard-Vorlage macht oder die Seite ohne Vorlage anzeigt.

Gleiches gilt für das Font Preset, also die Schriftsammlung, die auf der aktiven Fotobuchseite genutzt wird. Sobald hier ein X-Symbol erscheint, weicht die gerade angezeigte Fotobuchseite von der Standard-Schriftvorlage ab. Durch einen Klick können Sie das individuelle Schriftpaket entfernen und die Standard-Vorgabe für die Schriften aktivieren.

Neben der Miniaturansicht der Vorlage und des Font Presets, werden bei aktiviertem Smart-Layout zwei Werte angezeigt: Abstand und Rand. Gemeint ist damit der Abstand von Fotoplatzhaltern zum benachbarten Fotoplatzhalter bzw. die Entfernung zum Seitenrand. Durch einen Klick auf das Symbol mit den 3 Punkten können Sie diese Werte ändern – entweder für die aktive Fotobuchseite oder global für alle Seiten.



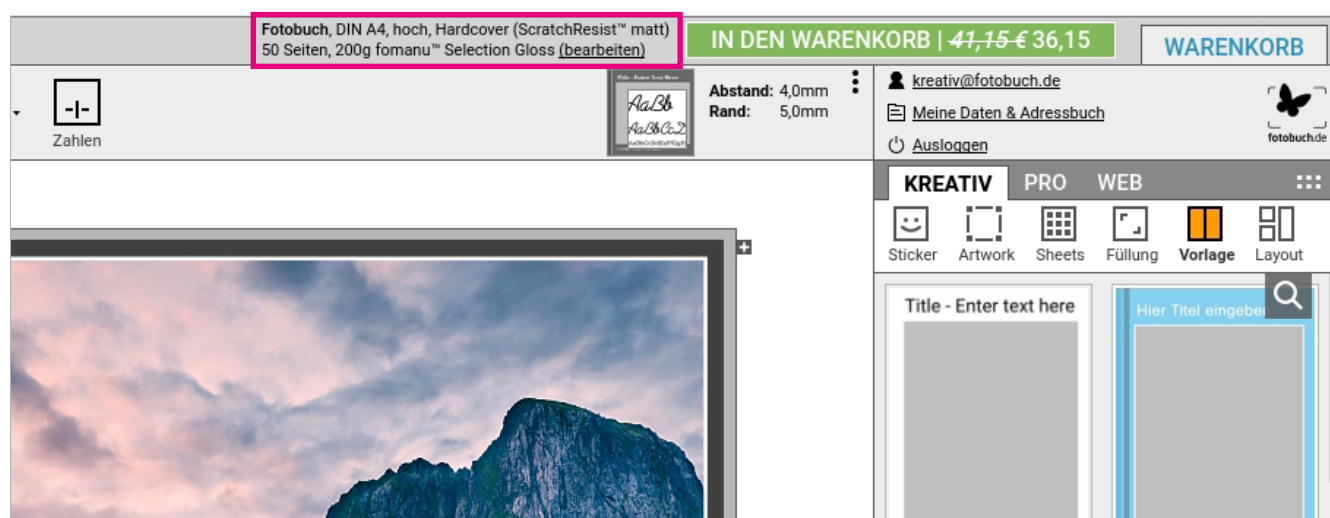
Den Abstand und die Entfernung zum Rand können Sie durch Klick auf das Symbol mit den 3 Punkten festlegen.

In den Layout-Einstellungen, die Sie durch Klick auf die 3 Punkte einsehen können, geben Sie bei Bedarf abweichende Werte ein. Dies wirkt sich direkt auf der aktiven Fotobuchseite aus und verschafft Ihnen dadurch einen guten Eindruck. Wenn Sie z. B. mehr Platz zwischen einzelnen Fotoplatzhaltern einer Fotobuchseite schaffen wollen, erhöhen Sie den oberen Wert. Um Fotoplatzhalter mit mehr Platz zum Seitenrand zu versehen, erhöhen Sie den zweiten Wert. Wollen Sie, dass Ihre Fotoplatzhalter bis zum Rand platziert werden, aktivieren Sie die Option **randabfallend**. Beachten Sie aber hierbei den etwas ausgegrauten schmalen Randbereich – dieser wird später beschnitten und Bildbereiche, die dort abgelegt wurden, sind dann nicht mehr sichtbar. Auch wenn Sie Ihre Fotoplatzhalter mit einem Rahmen versehen, wird dieser später im Fotobuch an den Rändern des Fotobuchs nicht mehr zu sehen sein.

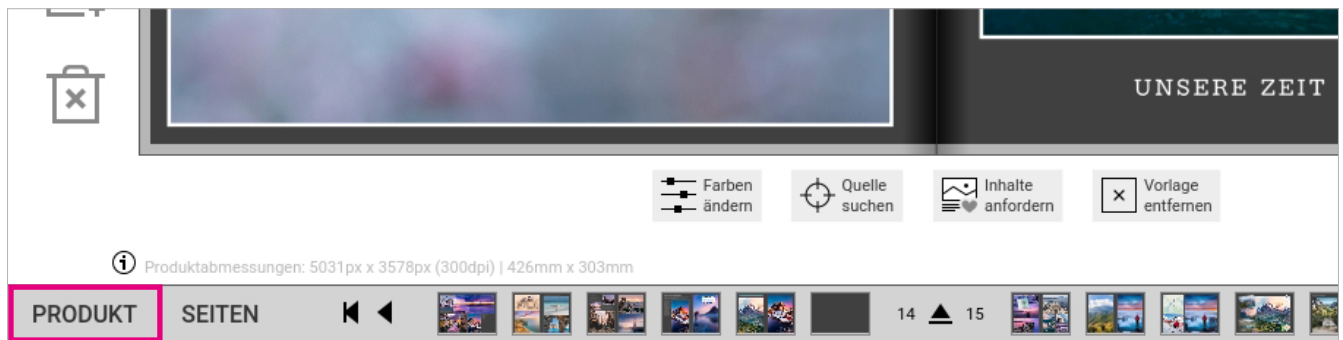
Wenn Ihnen die gemachten Layout-Einstellungen zusagen, können Sie diese auf alle Fotobuchseiten übertragen. Klicken Sie dafür auf das Zuweisen-Symbol . Hier können Sie entscheiden, ob die Einstellung auf die aktive Fotobuchseite und folgende, den gesamten Innenteil bzw. dem gesamten Produkt (einschl. Einband) angewendet werden soll. Gerade wenn Sie sich für die Zuweisung auf den gesamten Innenteil bzw. das gesamte Produkt entscheiden, empfiehlt es sich, das Fotobuch noch einmal zu inspizieren, damit die Einstellungen auf der einen oder anderen Seite nicht ungewollte Ergebnisse erzeugen.

Die Produkt-Abmessungen, die unterhalb der Layout-Einstellungen angezeigt werden, haben nur informativen Charakter. Sie sind hilfreich, wenn Sie außerhalb von DESIGNER 3 Seiteninhalte vorbereiten, z. B. über Affinity Photo oder Adobe Photoshop. Nutzen Sie hierzu die gezeigten Werte, um damit eine passende Datei in der externen Software anzulegen.

Wie anfangs erwähnt, können Sie in DESIGNER 3 weitreichendere Änderungen an Ihrem gewählten Produkt vornehmen. Sie gelangen in das hierfür notwendige Dialogfeld über zwei Wege: Entweder klicken Sie auf **bearbeiten** bei den Produktdetails in der oberen Leiste (links von **In den Warenkorb**) oder Sie klicken auf **PRODUKT** in der unteren, linken Ecke.



Die Produktinformation rufen Sie über bearbeiten...



... oder einen Klick auf **PRODUKT** auf.

Im daraufhin erscheinenden Dialogfenster **Produktkonfiguration ändern** werden Ihnen alle relevanten Eckdaten zu Ihrem gewählten Fotobuch angezeigt. Gleichzeitig lassen sich die gewählten Eigenschaften auch ändern – wählen Sie hierzu über das jeweilige Klappmenü den gewünschten Eintrag aus. Sollten Sie sich zu Beginn der Fotobucherstellung für das **Hardcover** entschieden haben, können Sie dieses auch in **Softcover** ändern.

PRODUKTKONFIGURATION ÄNDERN

Ihre aktuelle Auswahl: Fotobuch, DIN A4, hoch, Hardcover (ScratchResist™ matt), 50 Seiten, 200g fomanu™ Selection Gloss
 Einzelpreis ~~41,15 €~~ **36,15 €**

Produkt

Hardcover

Softcover

Ringbindung

Wire-O PriPlak™

Fotoblätter

Stabiler Hardcover Einband
Fotobücher mit Hardcover sind die beste Wahl für viele Themen und Anlässe. Der stabile Einband ist hochwertig, robust und langlebig. Wählen Sie bitte im nächsten Schritt die gewünschte Bindung und weitere Details aus.

Einband & Bindung

Format

Zusätzliche Optionen

Ihre neue Auswahl: Fotobuch, DIN A4, hoch, Hardcover (ScratchResist™ matt), 50 Seiten, 200g fomanu™ Selection Gloss
 Einzelpreis ~~41,15 €~~ **36,15 €**

Preise inkl. MwSt. und zzgl. [Versandkosten](#).
 Gültig für Bestellungen, die bis 25.11.25 eingehen.

Abbrechen

Änderungen speichern

Die Produktinformationen bieten die Möglichkeit, Optionen nachträglich zu ändern.

DESIGNER 3 Handbuch – Dezember 2025

305 von 327

Zum Inhaltsverzeichnis ▲

Wenn Sie die Produktinformation ändern, wird DESIGNER 3 den dadurch geänderten Preis anzeigen. Außerdem haben Sie dann die Möglichkeit, das Fotobuch als neues Projekt zu speichern. Somit haben Sie anschließend das Buch in der vorab gewählten Form und mit den neuen Produkteigenschaften.

Die Änderung der Größe hat größere Auswirkungen auf Ihr Projekt, da hierbei die Fotobuchseiten neu gesetzt werden müssen. Gerade wenn Sie von einem größeren Format in ein kleineres wechseln (z. B. von A3 auf A4) oder die Ausrichtung ändern (z. B. von Hoch- ins Querformat), sollten Sie sich das Ergebnis anschauen. Bei aktivem SmartLayout werden die Inhalte wie gewohnt nach gestaltungstechnischen Gesichtspunkten angeordnet, dennoch kann es sein, dass Bildbereiche, die Ihnen wichtig sind, nicht wie gewollt angezeigt werden. Aus diesem Grund ist es von Vorteil, wenn Sie beim Ändern der Produkteigenschaften Ihr Fotobuch als neues Projekt speichern lassen – so können Sie im Nachhinein immer noch die ursprüngliche Variante nutzen, falls Ihnen das neue Format doch nicht zusagt.

Bestellvorgang starten



Nun haben Sie Ihr Fotobuch zufriedenstellend gestaltet und wollen es bestellen. Dieser Vorgang startet durch einen Klick auf die grüne Schaltfläche **In den Warenkorb** in der oberen, rechten Ecke. Auch wenn Sie Ihr Buch, wie im Abschnitt Das Buch kontrollieren bereits durchgeschaut haben, führt DESIGNER 3 eine Kontrolle durch. Sollten Fehler auffallen, werden diese angezeigt und Sie können durch Klick auf die Schaltfläche **Warnung im Projekt anzeigen und bearbeiten** zur fehlerhaften Seite springen und dort die Fehlerquelle beseitigen. Handelt es sich hierbei um eine beabsichtige Gestaltung und wollen Sie diese – auch wenn DESIGNER 3 diese als Fehler ansieht – beibehalten, klicken Sie auf **Ignorieren und weiter zur nächsten Warnung** und fahren so mit der Bestellung fort.

FEHLERBEHEBUNG

WARNUNG 3/3



44/45

Element in Buchmitte (1)

Abbrechen

Zurück

1 Warnung(en) im Projekt anzeigen und bearbeiten

Ignorieren und weiter zur nächsten Warnung

DESIGNER 3 hat beim Bestellvorgang Fehler entlarvt.

Sobald die Prüfung abgeschlossen ist – entweder, weil Sie den Fehler beseitigt haben oder diese ignorieren oder weil DESIGNER 3 keine Fehler entdeckt hat, wird Ihnen die Vorderseite Ihres Buches angezeigt sowie ein Textfeld, in dem Sie den Namen für die Position einsetzen können. Unter diesem Namen erfolgt die Speicherung im Warenkorb.

IN DEN WARENKORB



Unsere Urlaube
Festgehalten in Bildern

Name der Position im Warenkorb

Unsere-Urlaube_Fotobuch

Abbrechen

In den Warenkorb

Sie können Ihr Projekt betiteln.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **In den Warenkorb** in der unteren, rechten Ecke. Daraufhin wird das Projekt vorbereitet und Seite für Seite verarbeitet. Sobald die Verarbeitung abgeschlossen ist, unterscheidet sich der nächste Schritt. Dieser ist davon abhängig, ob Sie bereits eingeloggt sind oder noch keine Anmeldung vorgenommen haben. Sollte noch keine Anmeldung erfolgt sein, öffnet sich das Fenster Benutzerlogin, wo Sie Ihre Anmeldedaten von fotobuch.de eintragen können. Sollten Sie noch keine Registrierung vorgenommen haben, können Sie auf **Als Neukunde registrieren!** klicken und ein Benutzerkonto anlegen.

Nach der Anmeldung erhalten Sie eine Übersicht Ihres Warenkorbs – waren Sie bereits angemeldet, entfällt der Zwischenschritt mit dem Benutzerlogin und Sie gelangen direkt zum Warenkorb. Hier erhalten Sie Infos zum Produkt, über den Preis sowie die Versandkosten. Sollten Sie einen Gutschein- oder Produktcode besitzen, können Sie diese im unteren, linken Bereich eintragen, damit dieser verrechnet wird.

Sollten Sie mehr als ein Exemplar bestellen wollen, können Sie dies über das Klappenmenü in der Spalte Exemplare einstellen. Hier finden Sie auch die Anzahl 0, die dazu führt, dass ein versehentlich in den Warenkorb gelegter Artikel gelöscht wird.

Ein Klick auf **Zur Startseite** bringt Sie zur Übersichtsseite von DESIGNER 3, der Warenkorb bleibt aber weiterhin erhalten und Sie können ihn von der Übersichtsseite wieder öffnen – klicken Sie hierfür in der oberen, rechten Ecke auf **Warenkorb (1)**.

Meine Merkliste lässt sich verwenden, wenn Sie ein Projekt an mehrere Adressaten versenden möchten. Durch diese Funktion ist es möglich, Ihr Projekt jederzeit wieder in den Warenkorb zu legen – ohne dieses neu laden zu müssen.

Die Schaltfläche **Zurück zum Projekt** wechselt in die Bearbeitung des Fotobuches. Sie könnten hier nachträglich Änderungen am Fotobuch vornehmen. Falls Änderungen vorgenommen werden, muss das Fotobuch erneut in den Warenkorb gelegt werden.

STARTPROJEKTE

WARENKORB (1)

SICHERER LOGINWARENKORBLIEFERUNG & ZAHLUNGÜBERSICHTSTART

kreativ@fotobuch.deMeine Daten & AdressbuchAusloggen

Übersicht aller Artikel im Warenkorb

1 Position | 41,05 €

Artikel	Einzelpreis	Exemplare	Gesamt
 Voraussichtlicher Versand dieser Position am 17.11.25 bei Bestelleingang (Übergabe an Produktion) innerhalb von 7h 11m. Fotobuch Hardcover DIN A4 Name der Position: Unsere-Urlaube_Fotobuch Hinzugefügt am 12.11.25 Auf Merkliste verschieben 50 Seiten, DIN A4, hoch, Hardcover (ScratchResist™ matt), 25 Jahre Garantie auf die Haltbarkeit der Bindung, 200g fomanu™ Selection Gloss Optionen ändern 41,15 € 36,15 € 1 41,15 € 36,15 €			

Zurück zum Projekt

Neues Projekt erstellen

Meine Projekte öffnen

Hinweis zur Produktionszeit: Aufgrund der enorm gestiegenen Bestellzahlen können Aufträge vereinzelt auch 1-2 Tage länger dauern.

Code eingeben (Gutschein oder Produktcode)

Bestätigen

Warenwert (5,00 € gespart)

36,15 €

Versand DE (kostenfrei ab 79,00 €)

4,90 €

Rechnungsbetrag*

41,05 €

*Netto: 34,50 € | MwSt 19%: 6,55 €

Zur Startseite

Weiter zum nächsten Schritt

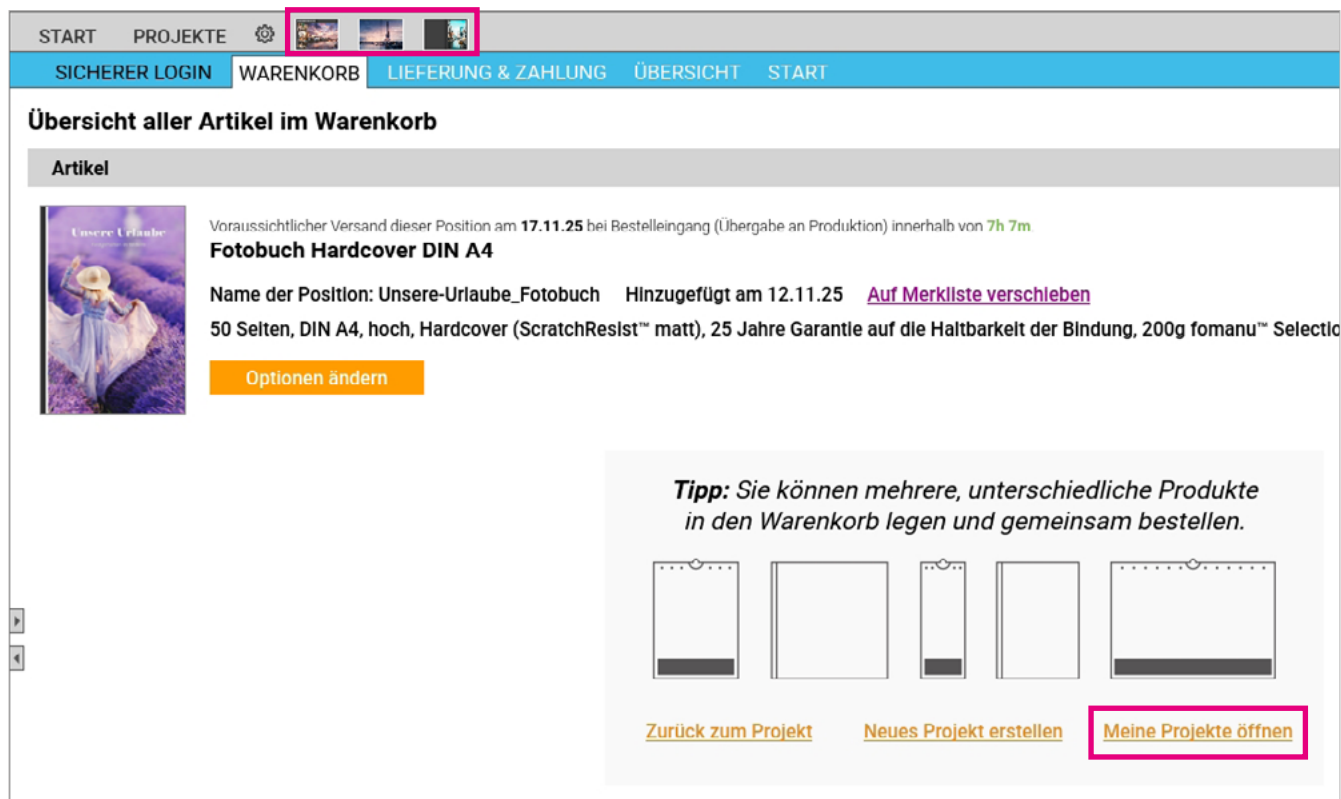
Im Warenkorb erhalten Sie u.a. Informationen zu den Kosten.

DESIGNER 3 Handbuch – Dezember 2025

309 von 327

Zum Inhaltsverzeichnis ▲

Um weitere Projekte in den Warenkorb zu legen, klicken Sie unterhalb der Position im Warenkorb auf **Meine Projekte öffnen** oder rufen Sie dazu ein bereits geöffnetes Projekt erneut auf. Die jeweiligen Projektreiter finden Sie in der oberen Leiste direkt rechts neben den **Einstellungen**.



START PROJEKTE   

SICHERER LOGIN WARENKORB LIEFERUNG & ZAHLUNG ÜBERSICHT START

Übersicht aller Artikel im Warenkorb

Artikel



Voraussichtlicher Versand dieser Position am **17.11.25** bei Bestelleingang (Übergabe an Produktion) innerhalb von **7h 7m**

Fotobuch Hardcover DIN A4

Name der Position: Unsere-Urlaube_Fotobuch Hinzugefügt am 12.11.25 [Auf Merkliste verschleiben](#)

50 Seiten, DIN A4, hoch, Hardcover (ScratchResist™ matt), 25 Jahre Garantie auf die Haltbarkeit der Bindung, 200g fomanu™ Selectio

[Optionen ändern](#)

Tipp: Sie können mehrere, unterschiedliche Produkte in den Warenkorb legen und gemeinsam bestellen.



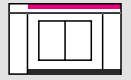
[Zurück zum Projekt](#) [Neues Projekt erstellen](#) [Meine Projekte öffnen](#)

Um ein weiteres Projekt dem Warenkorb hinzuzufügen, klicken Sie auf „Meine Projekte öffnen“ oder nutzen Sie oberhalb den Schnellzugriff auf bereits geöffnete Projekte.

Wenn Sie mit der Bestellung fortfahren wollen, klicken Sie auf **Weiter zum nächsten Schritt**. Es werden dort Ihre Daten angezeigt, die Sie bei der Registrierung auf fotobuch.de angegeben haben. Sie können hier eine abweichende Lieferadresse eingeben, wenn Sie das Buch z. B. jemand anderem zukommen lassen wollen. Wählen Sie **Wie Rechnungsadresse**, wenn das Fotobuch zu Ihnen geschickt werden soll. Im Bereich Zahlungsart legen Sie fest, wie Sie die Rechnung begleichen wollen. Wenn alle Angabe gemacht sind, klicken Sie auf die Schaltfläche **Weiter zur Übersicht**.

In diesem letzten Schritt erhalten Sie eine Zusammenfassung und können – bei Bedarf – zurück zu einem vorherigen Schritt wechseln. Erst wenn Sie unten rechts auf **Bestellprozess jetzt starten!** klicken, beginnt die Übertragung der Fotobuchdateien (sog. Upload), der je nach Umfang Ihres Fotobuches etwas Zeit beansprucht. Nach erfolgreichem Upload erhalten Sie eine entsprechende Mitteilung sowie eine Nachricht an Ihre hinterlegte E-Mail-Adresse. Nun heißt es warten, bis ein paar Tage später Ihr eigenes Fotobuch geliefert wird.

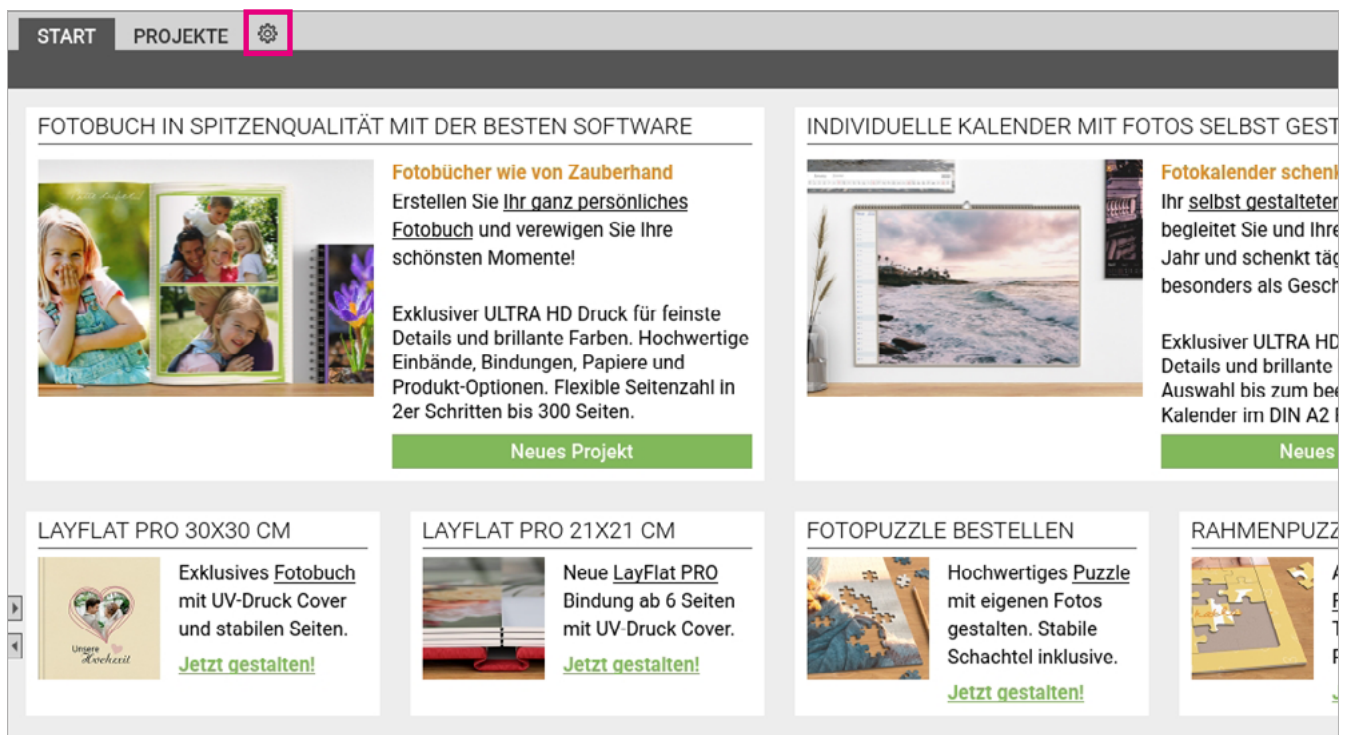
DESIGNER 3 anpassen



Nachdem Sie DESIGNER 3 erfolgreich eingesetzt haben, sind Ihnen nun die weitreichenden Funktionen vertraut. Es kann jedoch sein, dass die eine oder andere Einstellung, die DESIGNER 3 nutzt, nicht Ihren Vorstellungen entspricht oder von diesem Handbuch abweichen. Aus diesem Grund sehen Sie in diesem Kapitel, wie und wo Sie das „Verhalten“ von DESIGNER 3 anpassen können.

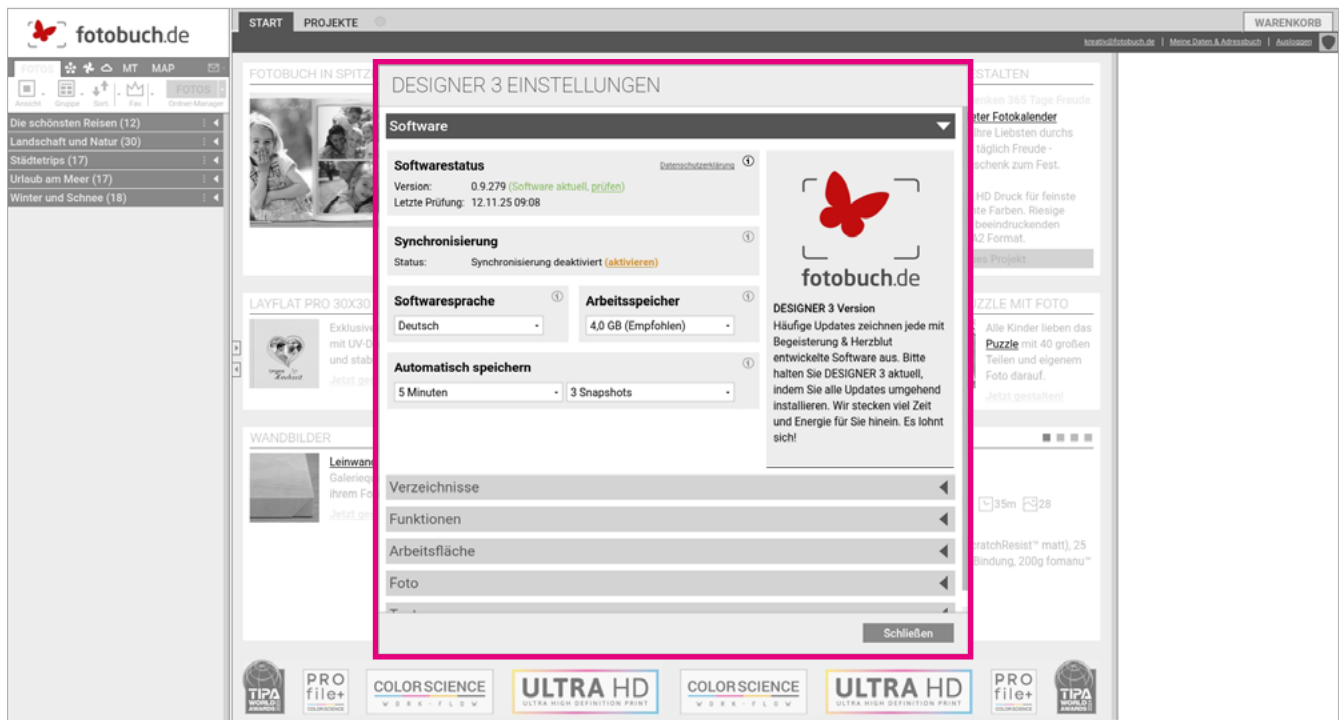
Einstellungen aufrufen

Im Kapitel *Das Fotobuch speichern und bestellen* haben Sie bereits einen Blick auf die Einstellungen geworfen. Hier haben Sie aus der Bearbeitung heraus die Einstellungen aufgerufen, um den Speicherort einzusehen. Neben dem direkten Aufruf aus einer Funktion heraus, können Sie jederzeit über einen Klick auf das kleine Zahnrad  oberhalb der Funktionsleiste die Einstellungen aufrufen.



Auf der Startseite und während der Bearbeitung rufen Sie die Einstellungen über einen Klick auf das Zahnrad auf.

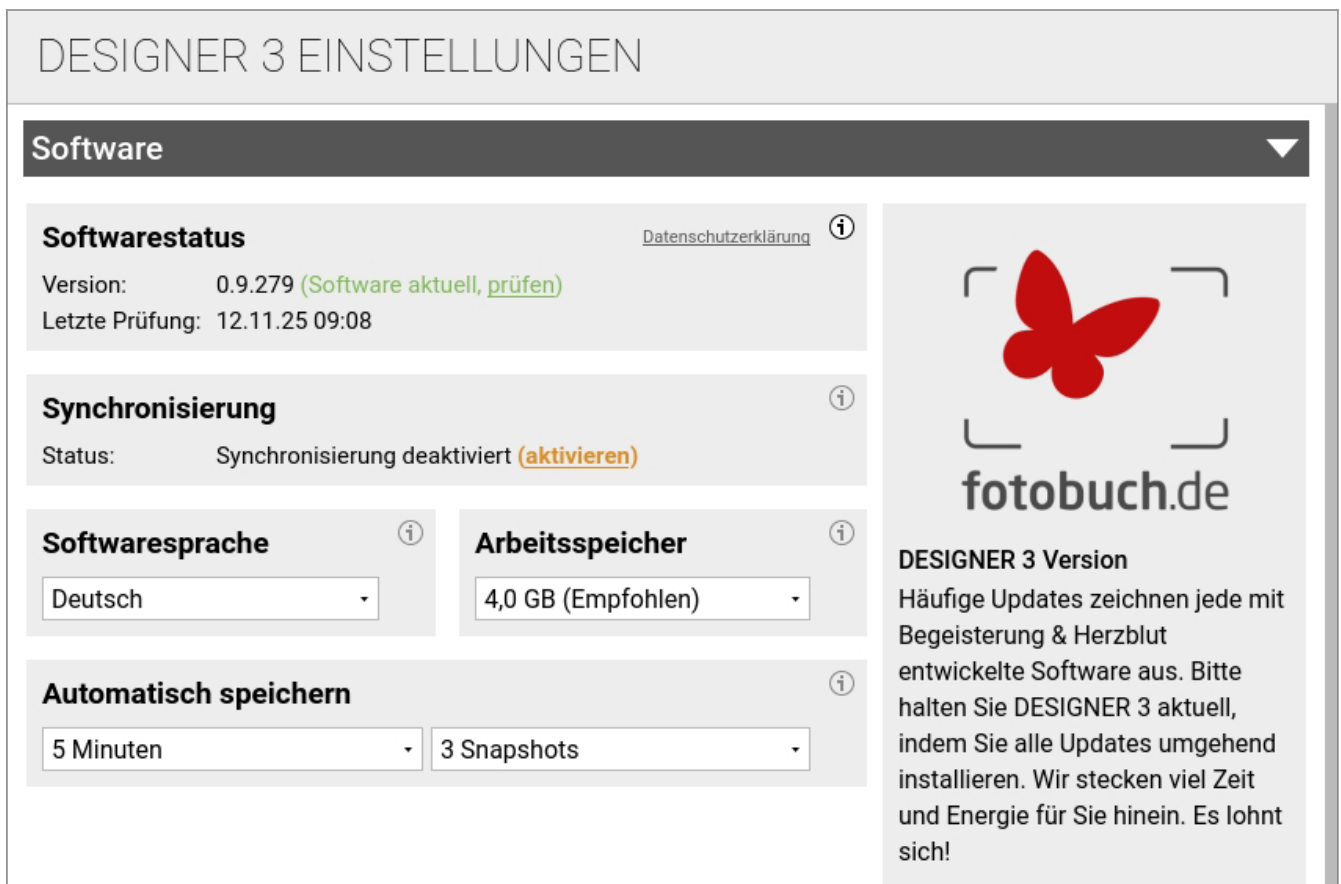
Wenn Sie die Einstellungen aufgerufen haben, werden diese unterteilt in 6 Bereiche (Software, Verzeichnisse, Funktionen, Arbeitsfläche, Foto und Text) eingeblendet. Im Folgenden erfahren Sie, welche Funktion und Einstellmöglichkeiten jede einzelne Einstellung innerhalb der einzelnen Blöcke bietet.



Das Fenster für DESIGNER 3 Einstellungen ist in verschiedene Bereiche unterteilt.

Software

Hier finden Sie allgemeine Einstellmöglichkeiten:



Der Bereich Software im Fenster DESIGNER 3 Einstellungen

Softwarestatus

Der erste Punkt in den Einstellungen zeigt Ihnen an, welchen Stand der Software Sie einsetzen. Durch Klick auf **prüfen** erfolgt eine Überprüfung zu einem aktuelleren Stand, ein sogenanntes Update. Liegt dieses vor, lädt DESIGNER 3 dieses herunter und installiert es. Nach erfolgreicher Installation können Sie wie gewohnt auf DESIGNER 3 und Ihre Projekte zugreifen. Durch ein Update werden Neuerungen eingespielt (z. B. neue Funktionen) bzw. aufgetretene Fehler bereinigt.

Sollten Sie Kontakt mit dem Kundenservice von fotobuch.de aufnehmen, kann es sein, dass Sie nach der Softwareversion befragt werden – lesen Sie diese in den Einstellungen ab.

Um sich einen Einblick zur Datenschutzerklärung zu verschaffen, können Sie im Bereich Softwarestatus auf Datenschutzerklärung klicken.

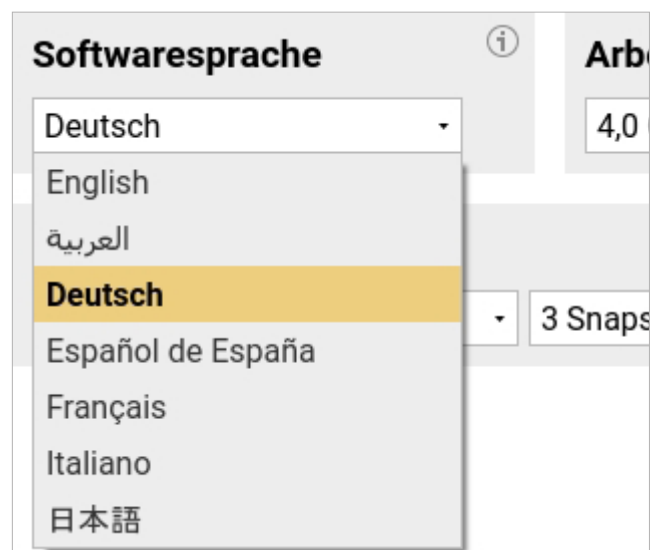
Synchronisierung

Elemente, die Sie in der Kreativ-Sidebar unter PRO im Sync Safe gespeichert haben, lassen sich synchronisieren und so ganz einfach auf andere Rechner übernehmen.

Loggen Sie sich dazu ein durch Klick auf **Sicherer Login** und starten Sie die Synchronisierung. Sobald der Status „Aktuell“ angezeigt wird, können Sie sich auf dem anderen Rechner einloggen. Auch hier aktivieren Sie die Synchronisation. Sobald der Ladevorgang abgeschlossen ist, befinden sich im Sync Safe alle Ihre gespeicherten Elemente.

Softwaresprache

Hier können Sie über das Klappmenü einstellen, in welcher Sprache die Oberfläche angezeigt werden soll. Eine Änderung der Softwaresprache wird erst nach einem Neustart von DESIGNER 3 angewendet – Sie erhalten eine entsprechende Mitteilung, wenn Sie sich für eine andere Sprache entscheiden.



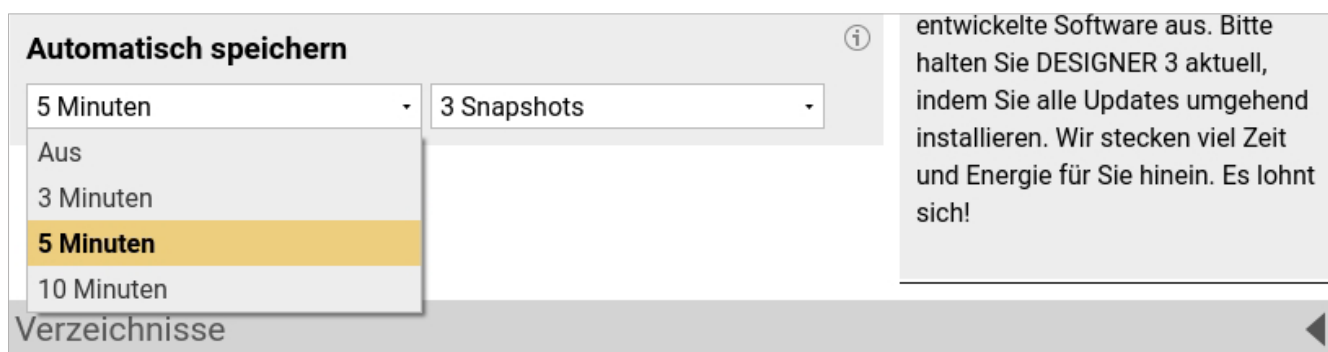
Sie können DESIGNER 3 in verschiedenen Sprachen verwenden.

Arbeitsspeicher

Der Arbeitsspeicher ist ein Speicher in Ihrem Rechner, der dafür genutzt wird, Daten temporär abzulegen, damit diese schneller geladen werden können. Er wird in den Spezifikationen Ihres Rechners mit der Bezeichnung RAM (random access memory) genannt. Die Wahl der Größe in den Einstellungen von DESIGNER 3 richtet sich daher nach dem Arbeitsspeicher (RAM), der in Ihrem Rechner verbaut ist, berücksichtigt aber nicht den gesamten, verfügbaren Speicher, sondern zeigt Ihnen einen geringeren Wert an. Haben Sie in Ihrem Rechner 8 GB RAM verbaut, können Sie über DESIGNER 3 nur maximal 6 GB RAM auswählen. Hintergrund ist hierbei, dass DESIGNER 3 verhindern möchte, dass Sie durch Wahl des höchsten Wertes Ihr System ausbremsen. Daher gilt auch die Empfehlung, sich für einen geringeren Wert, z. B. 2 GB bei einem System mit 8 GB, zu entscheiden.

Automatisch speichern

Wie Sie bereits im Kapitel *Das Fotobuch speichern und bestellen* gesehen haben, können Sie in DESIGNER 3 Ihr Fotobuchprojekt zu jederzeit speichern und somit den aktuellen Stand sichern. Bei der Arbeit an einem Fotobuch ist es aber schnell der Fall, dass Sie vergessen, auf das Speichern-Symbol zu klicken. Würde Ihr Rechner abstürzen oder es zu anderweitigen Problemen kommen, bestünde die Gefahr, dass Ihre gemachten Änderungen nicht gesichert werden. Hiervor bewahrt Sie ein Sicherungsmechanismus innerhalb von DESIGNER 3: die automatische Speicherung. Standardmäßig wird alle fünf Minuten eine Sicherheitskopie angelegt – und dies bis zu drei Mal. Käme es zu einem Abbruch der Arbeiten, würden daher maximal die Änderungen, die fünf Minuten seit einer letzten Speicherung vorgenommen wurden, verloren gehen. In den Einstellungen können Sie das Intervall der automatischen Speicherung ändern. Wenn Sie diese hilfreiche Funktion nicht nutzen wollen, lässt sich diese aber auch ausschalten – ebenfalls in den Einstellungen.



DESIGNER 3 bewahrt Sie vor Dateiverlust.

Verzeichnisse

Hier können Sie die DESIGNER 3 Verzeichnisse verwalten:

DESIGNER 3 EINSTELLUNGEN

Software

Verzeichnisse

DESIGNER 3 Dateien

[Speichernutzung](#)

Alle DESIGNER 3 Dateien aus Installation: 1,56 GB von 476,12 GB

C:/Users/Mustermann_M/Designer3 Files [\(verschieben\)](#)

Projektverzeichnisse

[Speichernutzung](#)

DESIGNER 3 Projekte: 999,66 MB von 476,12 GB **(Standard)**

C:/Users/Mustermann_M/Designer3 Files/Projects [\(verschieben\)](#)

DESIGNER 3 Projekte 2: 0,00 Byte von 476,12 GB [\(als Standard festlegen\)](#)

Hinzufügen

Programmverzeichnis verwalten

Hier können Sie das DESIGNER 3 Programmverzeichnis, in dem alle Ressourcen gespeichert werden, inklusive dem enthaltenen Projektordner, auf ein anderes Laufwerk verschieben. Abhängig von der Datenmenge kann der Vorgang etwas Zeit in Anspruch nehmen.

Funktionen

Arbeitsfläche

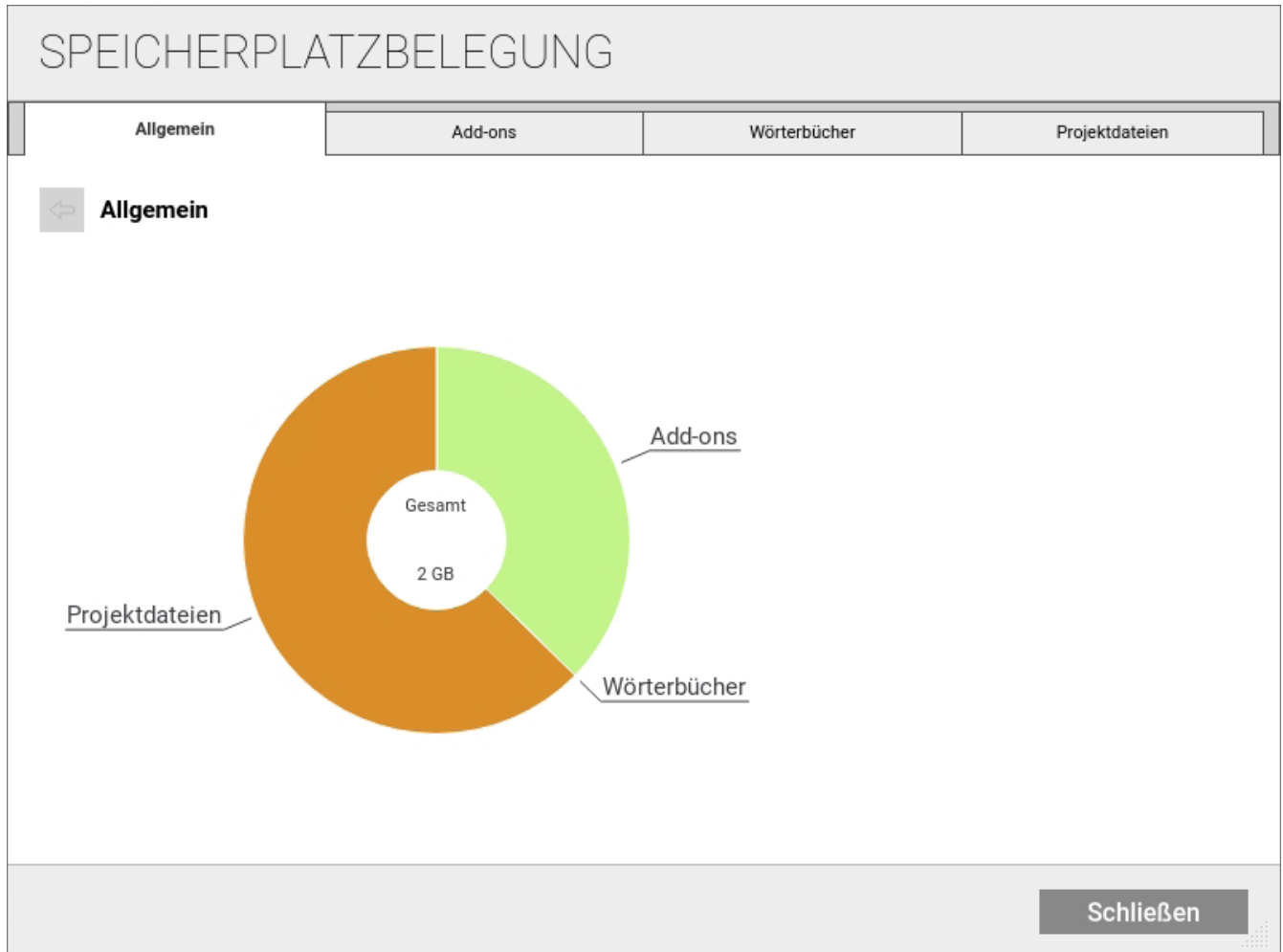
Foto

Schließen

Der Bereich Verzeichnisse im Fenster DESIGNER 3 Einstellungen

DESIGNER 3 Dateien

An dieser Stelle können Sie das DESIGNER 3 Verzeichnis inklusive Projektordner verschieben. Ein Klick auf **Speichernutzung** zeigt Ihnen eine Grafik, die Ihnen die Verteilung der Daten visualisiert, die DESIGNER 3 verwendet.



Sie können jederzeit sehen, wie viel Speicher durch DESIGNER 3 belegt ist.

Projektverzeichnisse

DESIGNER 3 verwaltet einen Ordner, in dem sich die Fotobuchprojekte befinden. Sie sehen direkt, welches Verzeichnis dafür herangezogen wird. Grundsätzlich handelt es sich hierbei um den Benutzerordner (User), der z. B. bei Windows Systemen auf dem Laufwerk C:\ liegt. Neben diesem Verzeichnis können Sie durch Klick auf **Hinzufügen** weitere Verzeichnisse der Verwaltung von DESIGNER 3 übergeben. Sinnvoll ist dies z. B. für einen Ordner, den Sie zum Speichern Ihrer Fotobücher nutzen und der sich auf einem anderen Laufwerk befindet. Projekte werden nur in dem Verzeichnis gespeichert, welches als Standard markiert ist. In diesem definierten Standardverzeichnis werden automatisch alle neuen Projekte abgespeichert. Möchten Sie ein neues Verzeichnis dazu verwenden, klicken Sie auf **Standard**.

Hinzugefügte Verzeichnisse, können Sie entfernen, indem Sie auf das dahinter angezeigte Papierkorbsymbol klicken. Beachten Sie bitte, dass die hier aufgeführten Verzeichnisse lediglich verwaltet werden – ein Löschen eines Eintrags nimmt das jeweilige Verzeichnis nur aus der Verwaltung von DESIGNER 3 heraus – das Verzeichnis selbst sowie die beinhalteten Dateien werden dabei nicht entfernt und können weiterhin über das Dateisystem (Explorer, Finder) abgerufen werden.

Funktionen

Diese Einstellungen regeln unter anderem das Verhalten Ihrer Maus oder die Verwendung früherer Eigenschaften:

DESIGNER 3 EINSTELLUNGEN

Verzeichnisse

Funktionen

Synchronisierung

Nein

Ja

Frühere Anpassungen merken

Nein

Ja

Mausradfunktion

Scrollen

Zoom

Blättern

Fotosammlungen

Fotos einbetten

Projekte

Fotos einbetten



Einstellungen synchronisieren
Sie können alle Einstellungen und Elemente (Presets, Layouts uvm.) bequem auf einen sicheren Server in unserem Rechenzentrum synchronisieren. Als Backup, falls Sie DESIGNER 3 nach einem Hardware-Defekt oder Verlust neu installieren. Oder für den

Der Bereich Funktionen im Fenster DESIGNER 3 Einstellungen

Synchronisierung

Alle DESIGNER 3 Einstellungen und Elemente wie Presets und Layouts können Sie mittels der Synchronisierung auf einem sicheren Server im Rechenzentrum von fotobuch.de synchronisieren. Das ist als Backup gedacht, falls Sie nach einem Hardware-Defekt oder Verlust DESIGNER 3 neu installieren oder falls Sie einen automatischen Abgleich mit mehreren PCs, auf denen Sie eingeloggt sind, vornehmen möchten.

Frühere Anpassungen merken

Wie Sie bereits in vorangegangenen Kapiteln gesehen haben, können Sie Ihre Fotos mit Bildunterschriften versehen. Gerade wenn Sie ein Foto mehrfach verwenden – sei es in dem gleichen Fotobuchprojekt oder in einem anderen, kann diese Einstellung sehr hilfreich sein. Denn hierbei hinterlegt DESIGNER 3 eine Bildunterschrift bei dem betreffenden Foto, damit diese bei einer erneuten Verwendung ebenfalls herangezogen wird. Auch der Bildausschnitt wird hinterlegt und sorgt dafür, dass Sie diesen nur einmal bestimmen müssen. Standardmäßig ist diese „Merken“-Funktion aktiviert, Sie können diese aber auch über die Option **Nein** im Klappmenü deaktivieren.

Mausradfunktion

Wenn Sie mit einer Maus arbeiten, die über ein Scrollrad verfügt, können Sie in dieser Einstellung das Verhalten festlegen. Standardmäßig aktivieren Sie mit dem Scrollrad den **Zoom**, d.h. die Fotobuchseite wird durch das Scrollen vergrößert bzw. verkleinert. Daneben können Sie anstelle dessen die **Scrollen**-Funktion auswählen, mit der Sie die Fotobuchseite nach oben bzw. unten scrollen bzw. Sie wechseln durch das Scrollrad zur nächsten bzw. vorherigen Seite (Option **Blättern**).

Fotos im Projekt einbetten

DESIGNER 3 bietet zwei Möglichkeiten an, wie mit den Fotos verfahren wird, die Sie für Ihr Fotobuchprojekt einsetzen. So können Fotos verlinkt oder eingebettet werden. Beim Verlinken nutzt DESIGNER 3 lediglich einen Verweis auf die Originaldatei, beim Einbetten wird die Originaldatei in das Projekt kopiert und liegt somit zusätzlich separat vor.

Der Vorteil beim Verlinken liegt darin, dass durch den Verweis keine Kopie der Fotos erstellt wird, was wiederum Speicherplatz spart. Der Nachteil liegt darin, dass die Originaldateien immer im Zugriff sein müssen. Wenn Sie z. B. Ihre Fotos auf einer externen Festplatte speichern und diese im Fotobuch verlinken, kann DESIGNER 3 nicht mehr darauf zugreifen, sobald Sie die externe Festplatte „abstöpseln“. Hier liegt der Vorteil im Einbetten: Da alle verwendeten Fotos separat gesammelt werden, können Sie Ihr Projekt auch auf einen anderen Rechner übertragen und greifen immer auf den Fotobestand zu – gleichzeitig entsteht der Nachteil, dass die kopierten Originaldateien mehr Speicherbedarf haben. In den Einstellungen können Sie sich für die gewünschte Verwendung entscheiden.

Fotosammlungen ⓘ Fotos einbetten ▾	Projekte ⓘ Fotos einbetten ▾ Fotos nur verlinken Fotos einbetten	bequem auf einen sicheren Server in unserem Rechenzentrum synchronisieren. Als Backup, falls Sie DESIGNER 3 nach einem Hardware-Defekt oder Verlust neu installieren. Oder für den automatischen Abgleich mit

Fotos können in DESIGNER 3 eingebettet oder verlinkt werden.

Arbeitsfläche

Diese Einstellungen beziehen sich auf Ihren Arbeitsbereich in DESIGNER 3:

DESIGNER 3 EINSTELLUNGEN

Verzeichnisse

Funktionen

Arbeitsfläche ▾

Notizen anzeigen ⓘ

Nein	Ja
------	-----------

SmartLayout Animation ⓘ

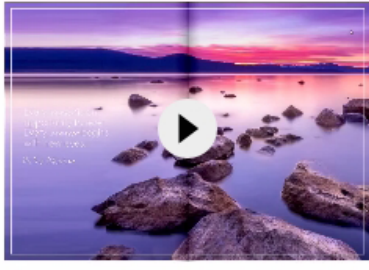
Gemächlich	Normal	Schnell
------------	---------------	---------

Leere Zwischenablage anzeigen ⓘ

Nein	Ja
-------------	----

Platzhalter außerhalb der Arbeitsfläche ⓘ

Normal	Transparent
--------	--------------------



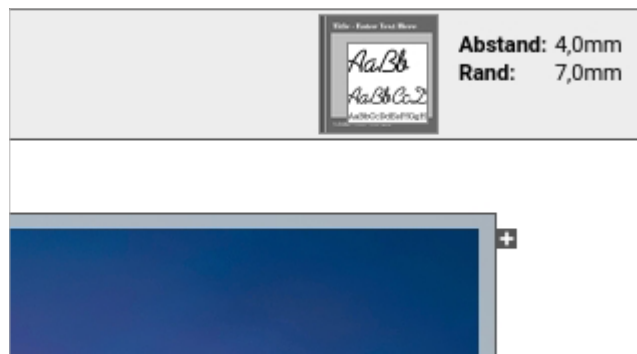
Eigene Notizen

Bei aktivierter Funktion steht Ihnen pro Doppelseite (rechts oben, neben der Arbeitsfläche) ein kleiner, virtueller Klebezettel für eigene Notizen (z.B.: Fotos von Tom fehlen noch) zur Verfügung. Praktisch um den Überblick bei großen oder komplizierten Projekten zu behalten.

Der Bereich Arbeitsfläche im Fenster DESIGNER 3 Einstellungen

Notizen anzeigen

Im Kapitel Das Fotobuch speichern und bestellen haben Sie die Notizen-Funktion von DESIGNER 3 kennengelernt. Hier können Sie Notizen auf einer Buchseite hinterlassen, indem Sie im oberen, rechten Bereich der Arbeitsfläche auf das Plus-Zeichen klicken. Falls Sie diese Funktion nicht nutzen wollen und Sie das Symbol stört, können Sie im Bereich Arbeitsfläche in der Einstellung **Notizen anzeigen** die Option **Nein** wählen.



*Das Plus verschwindet, wenn Sie in den Einstellungen **Nein** bei den Notizen wählen.*

SmartLayout Animation

Mit dieser Funktion können Sie die Geschwindigkeit der SmartLayout Animation auf der Arbeitsfläche einstellen. Die Animation visualisiert alle Änderungen, die am Layout vorgenommen werden – wenn Sie eine Box hinzufügen, löschen oder verschieben.

Leere Zwischenablage anzeigen

Mit dieser Funktion können Sie einstellen, ob die leere Zwischenablage, die sich direkt über der Arbeitsfläche befindet, ausgeblendet werden soll. Sie wird automatisch wieder eingeblendet, wenn sich ein Element darin befindet.

Platzhalter außerhalb der Arbeitsfläche

Sie können festlegen, wie Platzhalter, die sich außerhalb der Arbeitsfläche befinden, dargestellt werden. Empfohlen wird die leicht transparente Anzeige.

Foto

Diese Einstellungen beziehen sich auf die Bilder, die Sie in Ihrem Projekt verwenden:

DESIGNER 3 EINSTELLUNGEN

Verzeichnisse

Funktionen

Arbeitsfläche

Foto

Goldener Schnitt Hilfslinien anzeigen

Nein

Ja

Benutzte Bilder transparent anzeigen

Nein

Ja

Fotos extern bearbeiten und öffnen mit

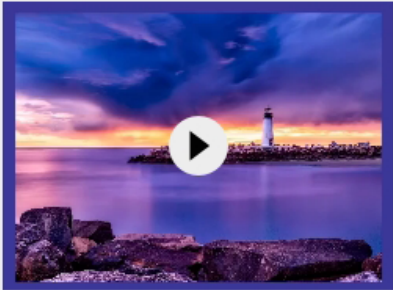
Anwendung auswählen

PerfectlyClear™ Bildoptimierung

Smart AI (Empfohlen)

Ausnahmen (1/12)

Erkannte Smart AI Szene im Platzhalter anzeigen



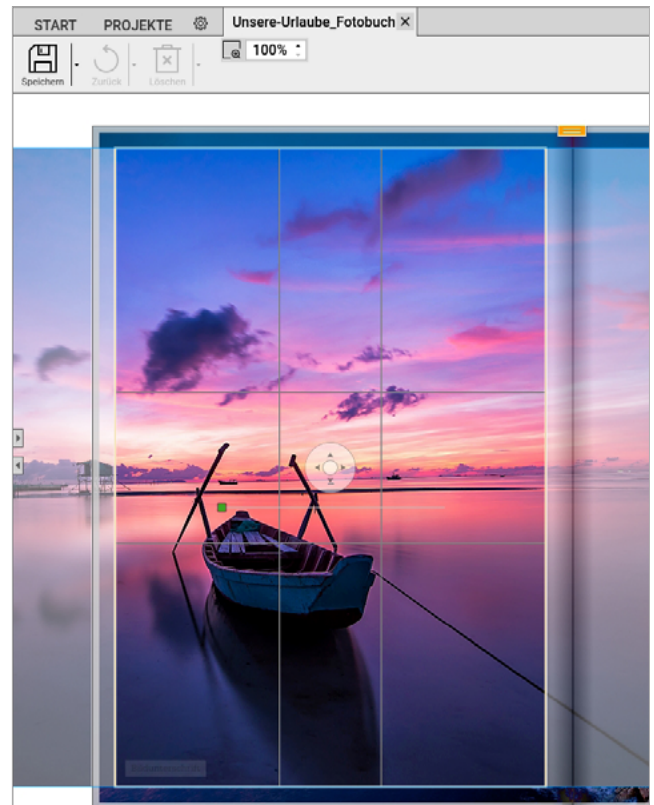
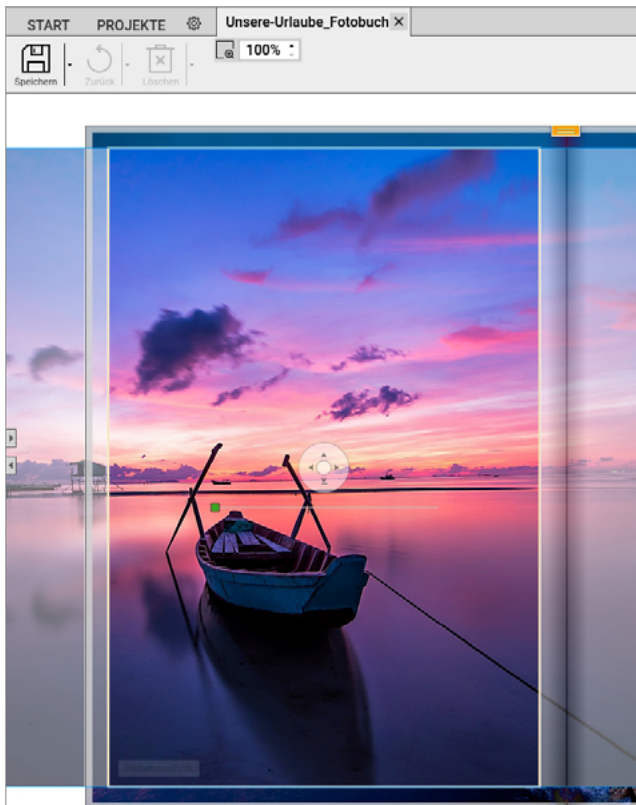
Goldener Schnitt

Spannung und Harmonie im Gleichgewicht? Auf Wunsch erscheinen auf allen Bildplatzhaltern dünne Linien, die die vorhandene Fläche in drei vertikale und horizontale Bereiche unterteilen mit deren Hilfe Sie den Bildausschnitt perfekt festlegen können.

Der Bereich Foto im Fenster DESIGNER 3 Einstellungen

Goldener Schnitt Hilfslinien anzeigen

Der Goldene Schnitt ist eine Bildgestaltungsregel, die in vielen Bereichen der Kunst und Architektur, aber auch in der Natur angewendet bzw. entdeckt werden kann. Dabei wird darauf geachtet, dass das Hauptobjekt eines Fotos von den Linien des Goldenen Schnitts „gekreuzt“ wird. Wenn Sie die Bildbearbeitung von DESIGNER 3 nutzen, können Sie sich den Goldenen Schnitt als Raster einblenden lassen. Deaktivieren Sie in den Einstellungen jedoch die Anzeige des Goldenen Schnitts, werden Ihnen die „Hilfslinien“ nicht eingeblendet.



Der Goldene Schnitt kann in den Einstellungen eingeblendet werden...

Benutzte Bilder transparent anzeigen

Legen Sie an dieser Stelle fest, wie die Fotos in der Fotoleiste, die Sie bereits in Ihr Projekt eingefügt haben, gekennzeichnet werden sollen. Mit einem kleinen grünen Symbol unten rechts oder einem deutlichen Transparenzeffekt.

Fotos extern bearbeiten und öffnen mit

DESIGNER 3 bietet Ihnen bereits eine integrierte Bildbearbeitung an, die für grundlegende Bearbeitungsfunktionen meist ausreicht. Sollten Sie aber dennoch auf ein externes Programm aus DESIGNER 3 heraus zugreifen wollen, um dort ein Foto zu bearbeiten, können Sie dieses in den Einstellungen festlegen. Standardmäßig ist hier noch kein Programm vorgesehen. Wenn Sie das Klappmenü aktivieren, können Sie aber durch Klick auf **Neues Programm** ein Programm auswählen. Hierfür wechselt DESIGNER 3 in Ihr Verzeichnissystem und dort in das Programme-Verzeichnis. Wählen Sie hier das gewünschte Programm, z. B. Affinity Photo, Photoshop, Photoshop Elements etc. aus. Bei Bedarf können Sie dort auch mehrere Programme nacheinander auswählen.

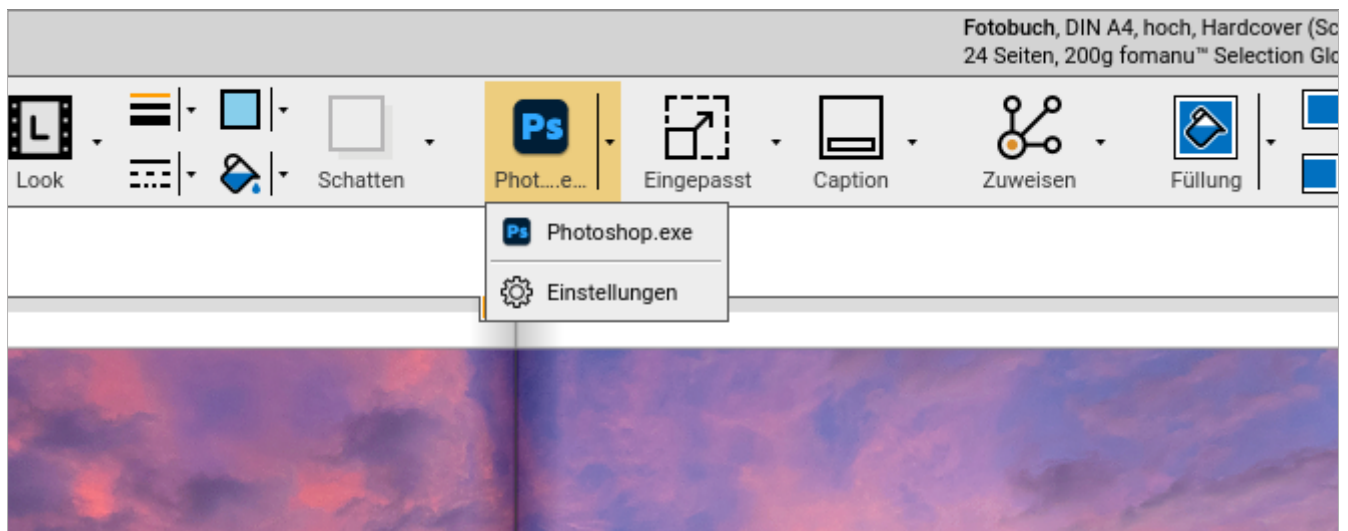


Sie können externe Programme auswählen, um aus DESIGNER 3 heraus darauf zuzugreifen.

Sobald Sie sich für ein externes Programm entschieden haben und die Änderungen gespeichert wurden, wird es in der Arbeitsoberfläche von DESIGNER 3 in der oberen Funktionsleiste angezeigt, wenn Sie einen Fotoplatzhalter anwählen. Ein einfacher Klick auf das Symbol öffnet das Foto in der externen Anwendung, in der Sie die gewünschten Änderungen vornehmen und speichern können. Anschließend wird das Foto mit den vorgenommenen Änderungen im Fotobuch angezeigt.

Um ein externes Programm aus der Liste zu entfernen, wechseln Sie zu den Einstellungen, aktivieren das Klappmenü in der Einstellung **Fotos extern bearbeiten** und klicken auf das Papierkorb-Symbol hinter der betreffenden Anwendung.

Beachten Sie hierbei, dass Sie innerhalb von DESIGNER 3 auf den kleinen Pfeil neben dem Symbol für die externe Bildbearbeitung klicken können, um von dort direkt auf die Einstellungen zu wechseln.

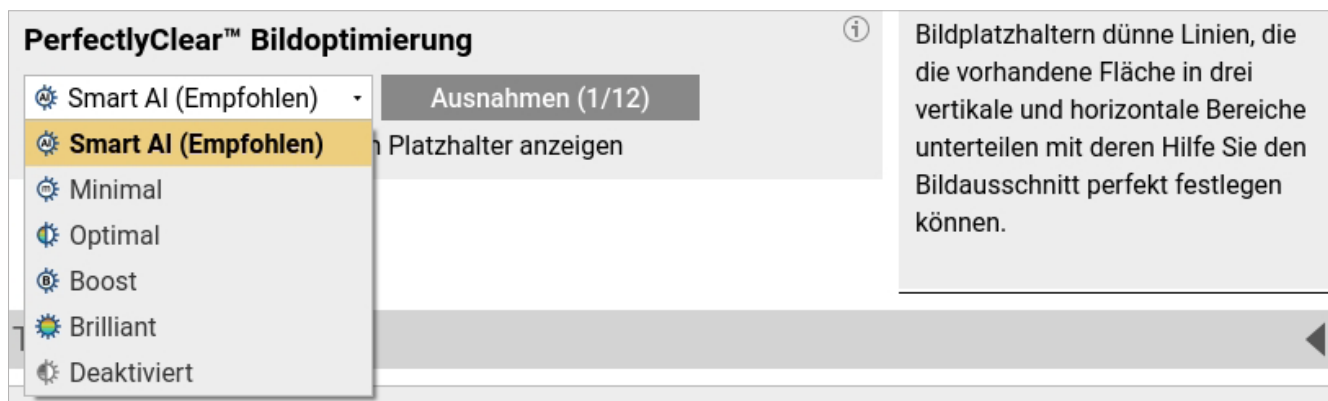


Das externe Programm wird bei ausgewähltem Fotoplatzhalter angezeigt.

PerfectlyClear™ Bildoptimierung

DESIGNER 3 bietet eine automatische Verbesserung Ihrer Fotos an – Sie haben dies bereits im Kapitel *Fotos bearbeiten in DESIGNER 3* kennengelernt. Hierfür wird eine patentierte Anwendung genutzt, die Ihre Fotos analysiert und optimiert, d.h. es werden Anpassungen für die Helligkeit, den Kontrast sowie die Farbe vorgenommen. Diese Verbesserung kann

innerhalb der Bearbeitung in DESIGNER 3 in verschiedenen Stärken vorgenommen werden, z. B. Optimal, Minimal, Brilliant etc. In den Einstellungen legen Sie fest, welche dieser Varianten standardmäßig angewendet werden soll.



Die PerfectlyClear™-Bildoptimierung ist in verschiedenen Varianten auswählbar.

Selbstverständlich können Sie innerhalb von DESIGNER 3 diese Einstellung für jedes Foto individuell ändern. Falls Sie für die Bearbeitung Ihrer Fotos externe Programme nutzen, könnte die automatische Optimierung kontraproduktiv ausfallen: Wenn Sie zum Beispiel ein Foto in Affinity Photo bewusst farblos gestalten, kann es sein, dass DESIGNER 3 dies als verbesserungsbedürftig erkennt und PerfectlyClear™ automatisch eine Optimierung vornimmt. Um dies zu verhindern, können Sie in den Einstellungen im Bereich **PerfectlyClear™ Bildoptimierung** auf **Ausnahmen** klicken. Hier werden gängige Bildbearbeitungsprogramme aufgelistet. Wenn Sie eines dieser Programme für Ihre Bilder im Projekt verwenden, können Sie es hier auswählen. Fotos, die anschließend in Ihrem Fotobuch eingesetzt werden, nimmt DESIGNER 3 von der automatischen Bildoptimierung aus.

PERFECTLYCLEAR™ DEAKTIVIEREN

Fotos, die bereits professionell optimiert oder bearbeitet wurden, können von der Optimierung ausgeschlossen werden. PerfectlyClear™ nicht anwenden, wenn das Foto erzeugt wurde mit:

☐ ACDSee™

☐ Adobe Lightroom™

☐ Adobe Photoshop™

☐ Affinity™

☐ Capture One™

☐ Darktable™

☐ DxO™

☐ Gimp™

☐ Luminar™

☒ Perfectly Clear™

☐ RawTherapee™

☐ Pixelmator™

Hinweis: [Schreiben Sie uns, wenn Sie eine Anwendung vermissen.](#)

Abbrechen

Speichern

Sie können Programme von der Bildoptimierung ausnehmen.

Text

Diese Einstellungen beziehen sich auf die Textbearbeitung Ihres Projektes:

DESIGNER 3 EINSTELLUNGEN

Arbeitsfläche

Foto

Text

Hilfsmittel bei Textbearbeitung ⓘ

Deaktiviert

Lupe anzeigen

Zoom

Buchrücken bei Bearbeitung drehen ⓘ

Nein

Ja

Texte bei Bearbeitung drehen ⓘ

Nein

Ja

Rechtschreibprüfung ⓘ

Hunspell™

Wörterbuch

Sprachen



Buchrücken (Ansicht drehen)
Damit Sie sich beim Editieren Ihres Buchrückentextes nicht den Hals verrenken müssen kann DESIGNER 3 den Buchrücken für Sie automatisch drehen. Dadurch können Sie den Text ganz bequem horizontal eingeben.

Der Bereich Text im Fenster DESIGNER 3 Einstellungen

Hilfsmittel bei Textbearbeitung

Im Kapitel *Mit Texten arbeiten* haben Sie die vielfältigen Möglichkeiten der Textgestaltung in DESIGNER 3 kennengelernt. Eine sehr nützliche Funktion ist hierbei, dass beim Bearbeiten eines Textes dieser vergrößert angezeigt wird und Sie sich somit besser auf den Text konzentrieren können. Möglich macht es die Standard-Einstellung **Zoom** in der Einstellung **Hilfsmittel bei Textbearbeitung**. Hier können Sie sich auch für die Option **Lupe anzeigen** entscheiden, die den Text zwar auch größer anzeigt, aber weiterhin auch die aktive Foto-buchseite anzeigt. Die Option **Deaktiviert** führt keinerlei Vergrößerung durch, was die Text-eingabe gerade bei kleinen Schriftgrößen erschweren kann.

Buchrücken bei Bearbeitung drehen

Wie der Zoom beim Verfassen oder Bearbeiten von Text, ist das Drehen des Buchrückens beim Bearbeiten eine sehr hilfreiche Option und daher als Standard-Wert (Buchrücken drehen) in den Einstellungen voreingestellt. Falls Sie diese Funktion nicht nutzen wollen, können Sie diese über die Auswahl **Nein** widerrufen.

Texte bei Bearbeitung drehen

DESIGNER 3 kann auch die Ansicht der Arbeitsfläche drehen, wenn Sie eine gedrehte Textbox bearbeiten. Dadurch erscheint der Text für die Bearbeitung horizontal. Wird dies nicht gewünscht, wählen Sie an dieser Stelle **Nein** und speichern Sie die Änderung.

Rechtschreibprüfung

Die Rechtschreibprüfung in DESIGNER 3 greift immer dann, wenn Sie in Ihrem Fotobuch mit Texten arbeiten – Sie haben dies bereits im Kapitel *Mit Texten arbeiten* gesehen. Standardmäßig ist diese hilfreiche Funktion aktiviert, Sie können diese aber in den Einstellungen auch deaktivieren. Falls Sie in Ihrem Fotobuch auch mit ausländischen Texten arbeiten und diese von der Rechtschreibprüfung als fehlerhaft gekennzeichnet werden, können Sie durch Klick auf **Sprachen**, innerhalb der Einstellung Rechtschreibprüfung, weitere Sprachen und somit die landesspezifische Rechtsschreibprüfung, aktivieren. Richtig geschriebene Wörter, die aber von der Rechtschreibprüfung angemahnt werden, können Sie während der Texteingabe als korrekt festlegen, indem Sie diese ins Wörterbuch aufnehmen. Um sich einen Einblick über die von Ihnen eingefügten Einträge verschaffen zu können, klicken Sie in den Einstellungen auf **Wörterbuch** – hier werden alle Wörterbucheinträge aufgelistet.

Der Verfasser

Frank Treichler ist Autor für Fachbücher im Bereich der Bildbearbeitung und -verwaltung. Er vermittelt sein Wissen aber nicht nur in Büchern, sondern auch in Schulungen. Der Praxisbezug steht auch hier bei ihm immer im Vordergrund. Er reist sehr gerne mit seinem Wohnmobil – die Kamera ist immer dabei.



Weitere Werke von Frank Treichler

Frank Treichlers Bücher – komplette Übersicht unter <https://help-edv.de/autorentaetigkeit/>

Affinity Photo – Das umfassende Handbuch (aktuell zur Version 2.6)
<https://amzn.eu/d/9LCpFLj>

Adobe Acrobat – Das umfassende Handbuch
<https://amzn.eu/d/cLrv7o>

Capture One Pro – Version 21: Verstehen und anwenden
<https://www.amazon.de/Capture-One-Pro-Verstehen-anwenden/dp/3864908388>

So geht das in Luminar 4 – Zweite Auflage
<https://www.amazon.de/geht-das-Luminar-verwalten-optimieren/dp/3864907888>

Lightroom Classic und cloudbasiert – Schnell einsteigen – effizient nutzen (erschienen im Juni 2019 beim dpunkt.verlag)
<https://www.amazon.de/Lightroom-cloudbasiert-einsteigen-effizient-Download-Material/dp/3864906342>

