

BeLight Software

Art Text

Getting Started Guide

Version 2

September 2008

(C) 2008 BeLight Software, Ltd.

Alle Rechte vorbehalten.

BeLight Software, Ltd. behält sich das Recht vor, seine Produkte ohne vorherige Ankündigung zu verbessern, auszubauen oder zu überarbeiten.

Die Beschreibung in diesem Dokument dient ausschließlich dem Zweck der Information und darf ohne Ankündigung geändert werden. BeLight Software, Ltd. geht damit keinerlei Verpflichtung ein. BeLight Software übernimmt keine Haftung für jegliche Fehler oder Ungenauigkeiten, die dieses Dokument enthalten könnte.

Für alle Handelsmarken, Produkte und/oder Markennamen, die in dieser Dokumentation erwähnt werden, liegt das alleinige Recht bei den jeweiligen Eigentümern.

Autor: Nick Shubin.

Umschlagentwurf: Viktoriya Naumova und Tatiana Onishchenko.

Wir danken Irina Stepanovska für ihre Unterstützung bei der Erstellung der Dokumentation.

Inhalt

Kapitel 1: Einführung	4
Willkommen bei Art Text	4
System-Voraussetzungen	4
Art Text installieren und entfernen	4
Art Text aktualisieren	5
Lizenzieren	5
Technischer Support	5
Nützliche Web-Links	6
Wo finde ich weitere Informationen zum Programm?	6
Kapitel 2: Kurzer Überblick.....	7
Das Haupt-Arbeitsfenster von Art Text.....	7
Die Ebenen-Leiste	8
Programm-Einstellungen nach der Installation.....	9
Stile verwenden	11
Vorlagen verwenden	11
Kapitel 3: Schnell beginnen	12
Schritt 1: Ein neues Dokument öffnen	12
Schritt 2: Entwurfsgröße festlegen.....	12
Schritt 3: Text ändern oder ein Bild auswählen	12
Schritt 4: Effekte anwenden	13
Schritt 5: Transformationen anwenden	16
Schritt 6: Weiteren Text oder Grafik-Objekte hinzufügen.....	17
Schritt 7: Ebenen im Dokument verwalten	17
Schritt 8: Hintergrund hinzufügen	18
Schritt 9: Dokument sichern	20
Schritt 10: Den fertigen Entwurf exportieren.....	20

Kapitel 1: Einführung

Willkommen bei Art Text

Die Applikation Art Text dient dem Gestalten einzelner Textgrafiken, indem Effekte auf Text und Vektorformen angewendet wird. Der Entwurf kann im original Art Text-Format gesichert werden oder in allgemein üblichen Grafikdatei-Formaten.

In Art Text erstellte Grafiken können in anderen Applikationen, für Webseiten oder Drucksachen genutzt werden.

Art Text bietet Ihnen:

- 2D-Effekte (Schattierung, Glühen, Kontur)
- 3D-Effekte (einstellbare Farben, Formen, Licht)
- Transformationen (geometrische Verformungen von Text oder Figuren)

Art Text enthält eine Sammlung programm-interner Stile, die auf Ihren Originaltext oder Ihre Grafik angewendet werden können.
Die CD-Version von Art Text enthält zusätzliche Schriften.

System-Voraussetzungen

- Apple Macintosh Computer mit PowerPC (G4 oder höher) oder Intel-Prozessor
- Mac OS X v10.4 oder höher
- 80 MB Plattenspeicher

Art Text installieren und entfernen

Machen Sie einen Doppelklick auf den Art Text Installer im Finder. Dann ziehen Sie das Art Text-Icon in den Programme-Ordner.

Wenn Sie das Programm von Ihrem Computer entfernen wollen, führen Sie bitte die folgenden Schritte durch:

- Art Text schließen.
- *Das Programm "Art Text 2" im Programme-Ordner löschen;*
- Die Datei "com.belightsoft.arttext2.plist" im Ordner
"~(User Home)/Library/Preferences/" löschen,
- Den Ordner "Art Text" löschen im Verzeichnis
"~(User Home)/Library/Application Support/BeLight Software/".

Art Text aktualisieren

Von Zeit zu Zeit werden neue Versionen des Programms herausgegeben. Um Ihre Kopie auf den aktuellen Stand zu bringen, reicht es, den Aktualisierer zu starten. Bevor Sie den Aktualisierer starten, vergewissern Sie sich, dass sich das Programm und die dazugehörigen Dateien an den richtigen Speicherorten befinden. Dies sollte normalerweise der Fall sein, wenn Sie die Installationsvorgaben befolgt haben und keine Pfade manuell geändert haben. Den Standard-Speicherort finden Sie am Abschnitt "*Art Text installieren und entfernen*".

Die neusten Updates von Art Text finden Sie auch auf unserer Homepage:
<http://www.belightsoft.com/arttext/update>

Lizenzieren

Um Art Text zu lizenzieren, geben Sie Ihren Lizenzcode in den *Lizenzierungs*-Dialog ein. Dieser öffnet sich, wenn Sie Art Text das erste Mal starten. Oder wählen Sie **Lizenz...** im Menü **Art Text**.

Wenn Sie Art Text bereits gekauft haben, finden Sie den Lizenzcode in der Kaufbestätigung per E-Mail.

Zur Eingabe Ihres Lizenzcodes kopieren Sie diesen aus Ihrer Kaufbestätigungs-Mail, starten dann Art Text und wählen **Lizenzieren...** im Menü Art Text; sodann geben Sie den Code in das sich öffnende Dialogfenster ein. Es empfiehlt sich, die E-Mail mit dem Lizenzcode aufzubewahren für den Fall, dass Sie die Applikation einmal neu installieren oder aktualisieren müssen.

Bei der CD-Version geben Sie den Code bitte manuell ein. Sie finden ihn auf der CD-Verpackung.

Die unlicenzierte Version von Art Text ist voll funktionsfähig. Die einzige Beschränkung besteht darin, dass bei allen Bildern der WasserzeichenText "Trial" unterlegt wird. Um diesen Text zu entfernen, müssen Sie Ihre Software lizenzieren lassen.

Hierzu müssen Sie die Software kaufen. Weitere Details zum Kauf und zur Lizenzierung finden Sie auf unserer Homepage:

<http://www.belightsoft.com/buy/>

Technischer Support

danholt4mac bietet einen kostenfreien technischen Support via E-Mail an.

E-mail: support@danholt4mac.eu

Anfrageformular für technischen Support auf der Homepage von BeLight (nur in Englisch):

<http://www.belightsoft.com/support/>

Forum auf der Homepage von BeLight:

<http://www.belightsoft.com/forum/>

Wenn Sie ein Problem schildern, spezifizieren Sie bitte auch die folgenden Informationen:

- Die Version von Art Text, die Sie verwenden.
- Die Version von Mac OS, die auf Ihrem Computer installiert ist.
- Zuletzt ausgeführte Aktionen, die Ursache des Problems sein könnten.
- Wenn das Problem wiederholt auftritt, beschreiben Sie, wie es reproduziert werden kann.
- Falls nötig, illustrieren Sie Ihren Bericht mit Screenshots (Taste **Cmd-Shift-3** sichert einen Screenshot auf Ihrem Schreibtisch).

Nützliche Web-Links

Art Text Webseite, in deutsch:

<http://www.danholt4mac.eu>

Informationen über Art Text, Download-Links, neueste Updates, Kauf und FAQ.

BeLight Software, Seite des Herstellers:

<http://www.belightsoft.com>

danholt4mac, Technischer Support:

<http://www.danholt4mac.eu>

Besuchen Sie diesen Link, wenn Sie Fragen zur Benutzung der Software haben.

Wo finde ich weitere Informationen zum Programm?

- Art Text programm-interne Hilfe.
Wählen Sie im Programm-Menü **Hilfe > Art Text Hilfe**.
- Art Text Manual
<http://www.belightsoft.com/resources/ATUsersManual.pdf>
- Die Online-Hilfe und einen Screencast finden Sie auf der Webseite der Entwickler:
<http://www.belightsoft.com/products/arttext/support.php>

Kapitel 2: Kurzer Überblick

Das Haupt-Arbeitsfenster von Art Text



1 – In der Ebenen-Leiste werden die Icons für alle Ebenen in Ihrem Dokument angezeigt. Hier können Sie Ebenen hinzufügen und entfernen, ihre Anordnung ändern und den Ebenen-Inhalt modifizieren.

2 – Arbeitsfläche. Dies ist der Vorschaubereich für Ihren Entwurf. Sie können auf der Arbeitsfläche Texte und Grafiken verschieben und skalieren, indem Sie die seitlichen Anfasser benutzen.

3 – Der Knopf für Objekt-Anfasser einblenden/ausblenden. Die Anfasser am Objektrahmen werden zum Skalieren von Objekten verwendet.

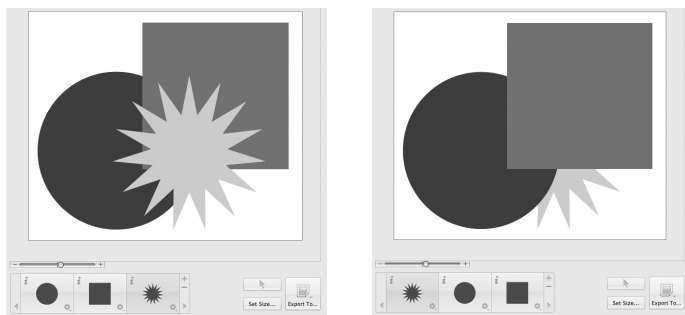
4 – Der Knopf für die Dokumentgröße. Klicken Sie darauf, um die Dokumentgröße zu ändern (Abmessungen des fertigen Entwurfs).

- 5 – Der Export-Knopf. Klicken Sie darauf, um den Entwurf in die Zwischenablage zu kopieren oder in eine Grafikdatei zu exportieren.
- 6 – Werkzeuge für einfarbige und Verlaufs-Füllung.
- 7 – Die Texturen-Bibliothek.
- 8 – Die Materialien-Bibliothek.
- 9 – Der Reiter Effekte enthält die Bereiche Füllung und die Bibliotheken mit den Texturen und den Materialien.
- 10 – Der Reiter Geometrie enthält die Transformations-Schablonen.
- 11 – Der Reiter Stile enthält die Bibliothek mit den Stilen (vorbereitete Zusammenstellung von Effekten, die auf einmal angewendet werden können).
- 12 – Das Kontur-Werkzeug.
- 13 – Die Werkzeuge für Schattierung und Glühen.

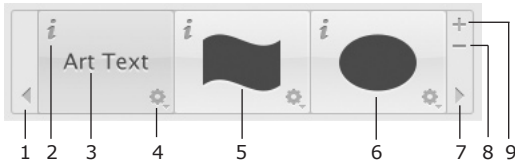
Die Ebenen-Leiste

Die *Ebenen-Leiste* finden Sie unten im Hauptfenster. Sie zeigt Icons der Ebenen an. Das Icon der aktiven Ebene wird hervorgehoben.

Um die Ebenen-Anordnung zu ändern, ziehen Sie ein Icon an einen neuen Platz in der Reihe. Das ganz rechte Icon entspricht der obersten Ebene im Entwurf. Vergleichen Sie die beiden nachstehenden Abbildungen. Der Stern liegt im linken Bild über den anderen Figuren.



Sein Icon nimmt in der *Ebenen-Leiste* die ganz rechte Position ein. Wenn Sie das Icon in der Liste nach links verschieben (siehe rechte Abbildung), wird der Stern hinter alle anderen Objekte auf der Arbeitsfläche bewegt.



Um einen Text oder ein Bild in einer aktiven Ebene zu ändern, öffnen Sie das Fenster *Ebenen-Inhalt* durch Doppelklick auf das Ebenen-Icon.

1 und 7 – Scroll-Icons für die Ebenen.

2 – Klicken Sie auf das "i"-Icon, um das Fenster Ebenen-Inhalt zu öffnen.

3, 5 und 6 – Icons der Ebenen, die den Ebenen-Inhalt anzeigen.

4 – Menü für Ebenen-Aktionen, welches die Funktionen Entfernen, Duplizieren, Verbinden und Vereinen enthält.

Die Funktion Entfernen entfernt eine Ebene samt ihrem Inhalt. Diese Funktion bewirkt das Gleiche wie der "Minus"-Knopf (8). Die Funktion Duplizieren erstellt eine Kopie der aktiven Ebene.

8 – Ebenen samt Inhalt entfernen.

9 – Ebene hinzufügen. Eine neue Ebene enthält standardmäßig Text.

Programm-Einstellungen nach der Installation

Die nachfolgenden Informationen nennt die wesentlichen Einstellungen, die Sie überprüfen sollten, bevor Sie Ihre Arbeit mit Art Text beginnen.

1. Lizenzieren Sie das Programm, wenn Sie einen Lizenzcode erworben haben. Andernfalls arbeitet das Programm nur im Demo-Modus.

Wählen Sie hierzu im Menü **Art Text > Lizenz...**, um das Eingabefenster für die Lizenzierung zu öffnen. Geben Sie dort Ihren Namen und den Lizenzcode ein.

Nach der erfolgreichen Lizenzierung bietet Ihnen das Programm die Online-Registrierung an. Sie können sich registrieren oder auch die Registrierung auslassen.

Bei der Online-Registrierung werden Ihre Daten zu dem Entwickler gesendet. Hierdurch kann Ihnen Ihr Lizenzcode zurückgeschickt werden, für den Fall, dass er einmal verlorengeht.

Durch die Online-Registrierung wird der Demo-Modus des Programms nicht aufgehoben.



2. Machen Sie Ihre Programm-Vorgaben in den Programm-Einstellungen (**Art Text > Einstellungen...**).

1 – Deaktivieren Sie die Checkbox **Vorlagen-Bibliothek beim Programmstart öffnen**, wenn Sie die programm-internen Vorlagen nicht verwenden.

2 – Lassen Sie die Option **Fangen** aktiv. Dann richten sich Texte und Bilder aneinander aus, wenn Sie verschoben werden.

3 – Lassen Sie die Option **Core Image Rendering verwenden** deaktiviert. Dann funktioniert das Rendering schneller, weil die Grafikkarte (und nicht die CPU) diesen Job erledigt.

4 – Die **Auflösung** für die Bilder, die in die Zwischenablage kopiert werden. Dies ist wichtig, wenn Ihr Entwurf fertiggestellt ist und Sie ihn in ein anderes Programm kopieren wollen. Lassen Sie diese Einstellung vorerst unverändert.

5 – Wählen Sie Ihren bevorzugten **Hintergrund** aus. Das Arbeiten mit einem weißen Hintergrund empfiehlt sich für Anfänger, weil die Vorschaufläche dann wie eine normale Seite aussieht. Beim Schachbrett-Hintergrund können Sie die transparenten Teile Ihres Entwurfs sehen.

Stile verwenden

Ein Stil ist eine Zusammenstellung von Effekten, die alle zusammen auf einmal angewendet werden können. Die Stile finden Sie unter dem Reiter *Stile* im Panel auf der rechten Seite des Hauptfensters.

Wählen Sie im Menü **Ansicht > Stile**, um das Stile-Panel zu öffnen.

Unter dem *Stile*-Reiter finden Sie eine programm-interne Bibliothek mit fertig vorbereiteten Stilen. Die Stile sind in Kategorien geordnet. Sie können oben im Pop-up-Menü eine Kategorie auswählen. Sie können auch eigene Stile in der Bibliothek hinzufügen.

Parameter von angewendeten Effekten können als eigener Stil gesichert werden. Dies ist sinnvoll, wenn Sie mehrere Textblöcke oder mehrere Bilder in der gleichen Weise bearbeiten möchten.

Um einen Stil anzuwenden, wählen Sie ihn im seitlichen Panel aus. Der ausgewählte Stil wird auf die aktive Ebene angewendet.

Um einen neuen Stil hinzuzufügen, klicken Sie auf den "+"-Knopf.

Um einen eigenen Stil zu entfernen, wählen Sie diesen in der Liste aus und klicken dann den "-"-Knopf. Programm-interne Stile können nicht entfernt werden.

Die Option **Inhalt aus Stil verwenden** legt fest, ob Sie den ausgewählten Stil mit dem voreingestellten Standardinhalt oder mit ihrem eigenen angezeigt bekommen. Beachten Sie, dass der Standardinhalt dahingehend ausgesucht wurde, die Eigenschaften dieses Stils bestmöglich zu demonstrieren.

Vorlagen verwenden

Um Zugriff auf die programm-internen Vorlagen zu erhalten, wählen Sie im Menü **Ablage > Vorlagen-Bibliothek (Cmd-Shift-N)**. Die Vorlagen sind in Kategorien geordnet. Um auf eine andere Kategorie zuzugreifen, klicken Sie auf ihren Namen unten im Fenster.

Um eine Vorlage zu öffnen, machen Sie einen Doppelklick auf das Vorschaubild. Oder klicken Sie einmal auf ein Vorschaubild und dann auf den Knopf **Wählen**.

Sie können die Vorlagen verwenden, um das Programm kennenzulernen, oder auch Vorlagen modifizieren, um ein neues Dokument zu erstellen.

Beachten Sie, dass Vorlagen und Stile nicht das Gleiche sind. Eine Vorlage ist ein komplettes Dokument. Ein Stil ist eine Zusammenstellung von Einstellungen, die auf Ihren Text oder Ihre Grafik angewendet werden können. Vorlagen können aus einer oder mehreren Ebenen bestehen.

Kapitel 3: Schnell beginnen

Diese Schnell-Einführung beschreibt im Verlauf nur einige Möglichkeiten, wie Art Text verwendet werden kann. Die beschriebenen Schritte und ihre Reihenfolge ist nicht zwingend. Einige können ausgelassen, mehrmals oder in einer anderen Reihenfolge durchgeführt werden.

Für ein weiterführendes Wissen der Platzierung und Arbeitsweise der Art Text-Werkzeuge empfiehlt es sich, im Abschnitt "Das Haupt-Arbeitsfenster von Art Text" nachzulesen.

Schritt 1: Ein neues Dokument öffnen

Um ein leeres Art Text -Dokument zu öffnen, wählen Sie im Menü **Ablage > Neu**.

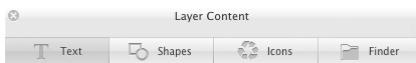
Alternativ können Sie auch eine vorbereitete Vorlage aus der programm-internen Kollektion laden (**Ablage > Vorlagen-Bibliothek**) und diese dann verändern.

Schritt 2: Entwurfsgröße festlegen

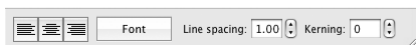
Legen Sie die endgültige Bildgröße fest (die am Ende in eine Datei oder ein anderes Programm exportiert werden soll). Klicken Sie hierzu auf den Knopf **Größe...** im Haupt-Arbeitsfenster. Der weiße oder schachbrett-artige Hintergrund zeigt die Bildkanten an. Objekte oder Teile davon außerhalb der Bildfläche werden beim Exportieren abgeschnitten.

Sie können die Bildgröße auch später jederzeit ändern.

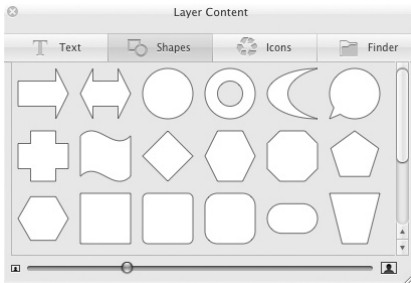
Schritt 3: Text ändern oder ein Bild auswählen



Art Text



Standardmäßig wird der Schriftzug "Art Text" auf der Arbeitsfläche angezeigt. Um Text zu ändern, oder mit einem Bild zu ersetzen, machen Sie einen Doppelklick auf das "Art Text"-Icon im unteren Panel (*Ebenen-Leiste*). Dies öffnet das Panel mit dem *Ebenen-Inhalt* und zeigt den Reiter *Text* an. Um eine Form oder ein Icon auszuwählen, wechseln Sie zu dem entsprechenden Reiter.



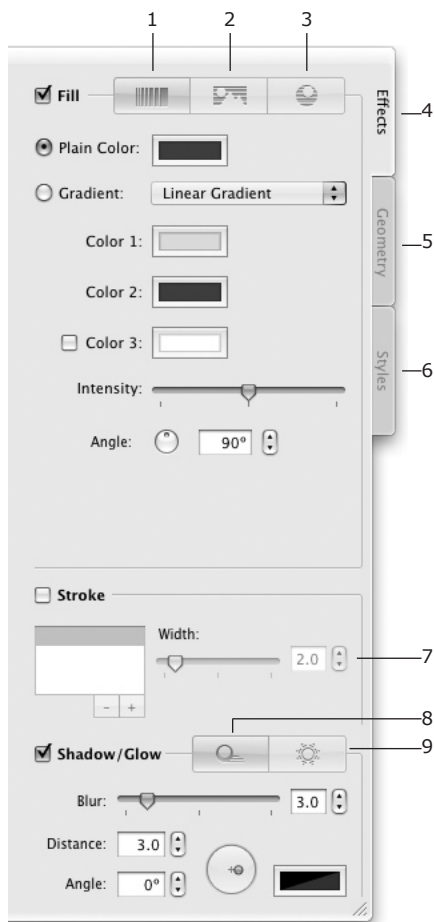
Wenn Sie den Ebenen-Inhalt geändert haben (Text oder Bild), schließen Sie das Panel. Das Icon auf der *Ebenen-Leiste* wird entsprechend geändert.

Schritt: Effekte anwenden

Die Einstellungen für Farbe und Füllen finden Sie unter dem Reiter *Effekte* (4) im rechten Panel. Sie können eine einfarbige oder Verlaufs-Füllung (1), die Texturen-Sammlung (2) oder die Materialien (3) auswählen. Außerdem können Sie die Effekte Kontur (7), Schattierung (8) oder Glühen (9) anwenden. Der Reiter *Geometrie* (5) ist weiter unten beschrieben.

Browsen Sie durch die Bibliothek mit den vorbereiteten Stilen (6). Ein Stil ist eine Zusammenstellung von Effekten, die auf einmal angewendet werden können. Die Stile finden sich unter einem separaten Reiter. Sie können ihre Anwendung auf einen Text oder ein Icon in der Vorschau angezeigt bekommen.

Deaktivieren Sie hierzu die Checkbox **Inhalt aus Stil verwenden** unten im Panel.

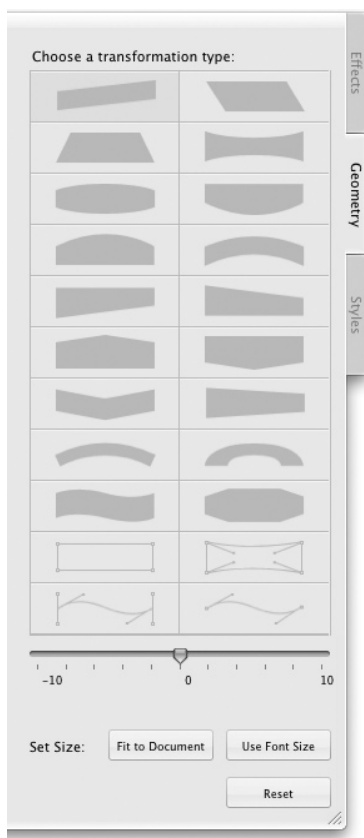




Schritt 5: Transformationen anwenden

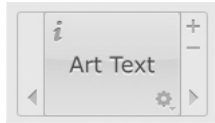
Um die Form eines Textes, einer Form oder eines Icons zu ändern, öffnen Sie den Reiter *Geometrie* im rechten Panel. Es werden Vorschaubilder von geometrischen Transformationen angezeigt. Wählen Sie eine davon durch Klicken aus und stellen Sie mit dem Schieberegler den Wert der Verformung ein.

Die Anfassers an den Ecken und Seiten des Objektrahmens können mit der Maus gezogen werden. Ziehen Sie daran, um die Form zu skalieren oder zu ändern (nur bei Spline-Transformationen möglich).



Schritt 6: Weiteren Text oder Grafik-Objekte hinzufügen

Jeder neuer Text oder jede neue Grafik wird auf einer neuen Ebene platziert. Die Icons der Ebenen werden unten im Hauptfenster in der *Ebenen*-Leiste angezeigt.



Um eine neue Ebene hinzuzufügen, klicken Sie auf den "+"-Knopf in der *Ebenen*-Leiste. Nicht mehr benötigte Ebenen können mit dem "-"-Knopf entfernt werden.

Eine neue Ebene enthält zunächst den Standard-Schriftzug. Schritt 3 beschreibt, wie das geändert wird. Die Schritte 4 und 5 beschreiben, wie Effekte auf die Inhalte neuer Ebenen angewendet werden.

Schritt 7: Ebenen im Dokument verwalten

Beachten Sie, dass abhängig von Ihrer Entwurfsidee dieser Schritt erst nach dem Hinzufügen neuer Ebenen, aber vor der Anwendung von Effekten erfolgen kann.

Zwei Kontrollen in Art Text sind für die Ebenen verantwortlich: Die *Ebenen*-Leiste und das *Ebenen*-Panel.

Die *Ebenen*-Leiste finden Sie unten im Hauptfenster.

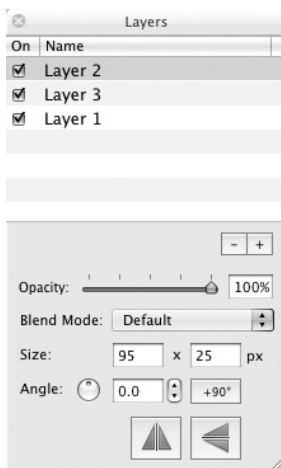


Die *Ebenen*-Leiste zeigt die Icons der Ebenen mit dem Ebenen-Inhalt an. Das aktive Ebenen-Icon ist hervorgehoben. Wenn Sie Effekte anwenden oder deren Einstellungen ändern, wird die aktive Ebene mit betroffen.

Um eine neue Ebene hinzuzufügen, klicken Sie den "+"-Knopf. Um eine aktive Ebene zu entfernen, klicken Sie auf den "-"-Knopf.

Ebenen überlappen einander. Das Icon der obersten Ebene ist rechts in der *Ebenen*-Leiste. Die unterste Ebene wird links angezeigt. Ziehen Sie ein Icon in eine neue Position in der Leiste, um die Ebenen-Anordnung zu ändern.

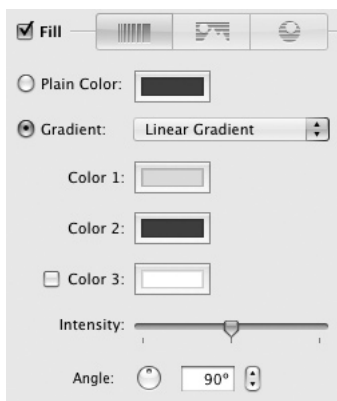
Das *Ebenen*-Panel zeigt die Namen aller Ebenen im Dokument an. Sie können diese in der Liste woanders hin ziehen, um die Ebenen-Anordnung zu ändern. In diesem Panel können Sie Ebenen drehen und ihre Opazität und den Überblenden-Modus modifizieren. Um das Ebenen-Panel zu öffnen, wählen Sie im Menü **Fenster > Ebenen-Panel einblenden**.



Schritt 8: Hintergrund hinzufügen

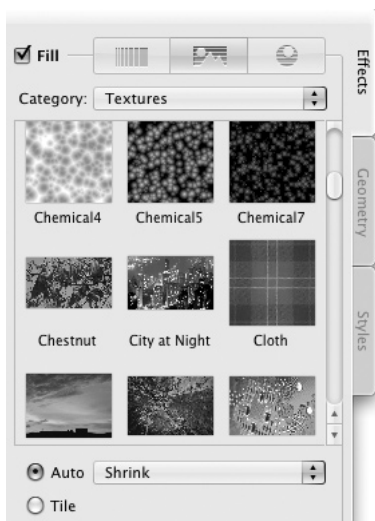
So fügen Sie ein Hintergrund-Bild oder einen farbigen Hintergrund ein:

1. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu.
2. Bewegen Sie deren Icon in der Ebenen-Leiste ganz nach links.
3. Machen Sie einen Doppelklick auf das Icon, um das Panel *Ebenen-Inhalt* zu öffnen.
4. Öffnen Sie den Reiter *Formen* im Panel.
5. Klicken Sie auf ein Rechteck und schließen Sie das Panel.
6. Öffnen Sie den entsprechenden Reiter im Hauptfenster für einfarbige oder Verlaufs-Füllung.



Oder für die Füllung mit Bild.

Klicken Sie in der *Kategorien*-Liste und wählen eine Bibliothek oder den *Finder* aus.



Schritt 9: Dokument sichern

Um Ihr Dokument zu sichern, wählen Sie im Menü **Ablage > Sichern**.

Schritt 10: Den fertigen Entwurf exportieren

Um Ihre Arbeit zu exportieren, klicken Sie auf den **Export als...**-Knopf im Hauptfenster. Dann wählen Sie den Bestimmungsort: Zwischenablage oder als Grafikdatei.



Die Bild-Auflösung für die Zwischenablage kann in den Programm-Einstellungen (**Cmd-**) festgelegt werden.

Wenn Sie in eine Datei exportieren, wählen Sie das Grafik-Format und die Auflösung und geben einen Dateinamen ein. Manche Formate bieten noch weitere Export-Optionen an.