



ArcSoft Inc. Kundendienstadressen weltweit

Nordamerika

46601 Fremont Blvd
Fremont, CA 94538
Tel: 1.510.440.9901
Fax: 1.510.440.1270
Website: www.arcsoft.com
Email: support@arcsoft.com

Europa

Unit 14, Shannon Industrial Estate
Shannon, Co. Clare, Ireland
Tel: +353 (0) 61-702087
Fax: +353 (0) 61-702001
Email: europe@arcsoft.com

Japan

Japan Support Center
M.D.S., Inc.
IKE Building 3F
5-1-15 Sotokanda, Chiyoda-ku
Tokyo 101-0021, Japan
Tel: +81-3-3834-5256
Fax: +81-3-5816-4730
Website: www.arcsoft.jp
Email: support@arcsoft.jp

China

ArcSoft Beijing Representative Office
No. 6 South Capital Gym Road
Beijing New Century Hotel, #2910
Beijing 100044, P.R. China
Tel: 8610-68491368
Email: china@arcsoft.com

Taiwan

ArcSoft Inc. Taiwan Branch
Tel: +886 (0) 2-27181869
Fax: +886 (0) 2-27190256
Email: support@arcsoft.com.tw

Australien

Marketing Results Prop Ltd.
P.O. Box 6246 BHBC
Baulkham Hills,
New South Wales 2153, Australia
Tel: +61 (2) 9899-5888
Fax: +61 (2) 9899-5728
Email: support@supportgroup.com.au
Website: www.marketingresults.com.au

Lateinamerika

Tel (Brazil): 00817-200-0709
Tel (Chili): 800-202-797
Email: latinsupport@arcsoft.com

Wie Sie Ihre Software registrieren können:

Registrieren Sie Ihre Software online unter www.arcsoft.com.

Quick-Start-Anleitung:

Verfasser: Steve Toribio
Layout und Design: Vickie Wei

Copyright 2002 ArcSoft, Inc. Alle Rechte vorbehalten. ArcSoft Funhouse ist ein Warenzeichen der ArcSoft, Inc.
Alle anderen Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

PMFH0001



ArcSoft Funhouse™

You've never pictured yourself like this!

Version 1.0

Der folgende Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Software-Lizenzvertrag zwischen Ihnen, dem Endbenutzer der Software und ArcSoft, Inc. Lesen Sie sich diesen Lizenzvertrag sorgfältig durch, bevor Sie das Produkt verwenden. Indem Sie das Produkt verwenden, bestätigen Sie, dass Sie diesen Lizenzvertrag gelesen haben und den darin enthaltenen Bestimmungen zustimmen.

Erteilung einer Lizenz. Mit dieser Lizenz erhalten Sie das Recht zur Verwendung einer Kopie der in dieser Packung enthaltenen Software auf einem Einzelcomputer. Für jede Softwarelizenz kann das Programm nur auf jeweils einem Computer verwendet werden. Verwendung der Software bedeutet, dass diese entweder im RAM-Speicher geladen oder auf der Festplatte oder einem anderen permanenten Speicher installiert ist. Eine besondere Lizenz von ArcSoft ist erforderlich, wenn das Programm auf einem Netzwerk-Server zur Verteilung an andere Computer verwendet wird, bzw. wenn das Programm auf mehreren Computern installiert und verwendet wird.

Copyright. Die in diesem Paket enthaltene Software ist Eigentum von ArcSoft und ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten, internationale Abkommen sowie alle anderen anwendbaren nationalen Gesetze urheberrechtlich geschützt. Diese Software ist wie alle anderen urheberrechtlich geschützten Materialien (z. B.: Bücher und Musikaufnahmen) zu behandeln. Das Vermieten bzw. Leasen der Software sowie die Vervielfältigung der dieser Software beiliegenden schriftlichen Unterlagen (falls vorhanden) ist unter dieser Lizenz nicht gestattet.

Begrenzte Gewährleistung. ArcSoft, Inc. garantiert, dass die Funktion der in diesem Paket enthaltenen Software im Wesentlichen der beiliegenden Dokumentation entspricht. Keine sonstigen Gewährleistungen. ArcSoft lehnt jegliche sonstigen Gewährleistungen gesetzlicher oder vertraglicher Art ab, inklusive, aber nicht beschränkt auf die gesetzliche Gewährleistung, dass die Software, die beiliegenden schriftlichen Unterlagen und die beiliegende Hardware (falls vorhanden) von durchschnittlicher Qualität und für einen bestimmten Zweck geeignet sind.

Keine Haftung für Folgeschäden. Auf keinem Fall übernimmt ArcSoft oder dessen Lieferanten die Haftung für jegliche Schäden (inklusive, jedoch nicht beschränkt auf Schäden infolge von entgangenem Gewinn, Unterbrechungen im geschäftlichen Betrieb, Verlust von geschäftlichen Informationen oder sonstige finanzielle Schäden), die entstehen, wenn diese Software nicht verwendbar ist, auch wenn ArcSoft, Inc. von der Möglichkeit solcher Schäden in Kenntnis gesetzt wurde. Da in einigen Staaten/Gerichtsständen der Ausschluss oder die Beschränkung von Folgeschäden bzw. Nebenschäden gegen die rechtlichen Bestimmungen verstößt, treffen die oben aufgeführten Beschränkungen u. U. nicht auf Sie zu.

Beschränkte Rechte für US-Regierungsbehörden. Die Software und Dokumentation werden mit beschränkten Rechten bereitgestellt. Die Verwendung, Vervielfältigung und Offenbarung durch die US-Regierung unterliegt den Einschränkungen, die je nach Anwendbarkeit in Unterabschnitt (c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ (Rechte an Technischen Daten und Computer-Software) in DFARS 252.227-7013 bzw. den Unterabschnitten (c)(1),(2), und (3) von „Commercial Computer Software - Restricted Rights“ (Kommerzielle Computer-Software - Beschränkte Rechte) in 48 CFR 52.227-19, sowie jeglichen Nachträgen hierzu, aufgeführt sind. Der Hersteller ist ArcSoft, Inc., 46601 Fremont Blvd, Fremont, CA 94538.

Wenn dieses Produkt in den USA gekauft wurde, unterliegt diese Vereinbarung den Gesetzen des Staates Kalifornien. Andernfalls können die jeweiligen Landesgesetze gelten.

Überblick.....	3
Systemanforderungen.....	3
Installation.....	4
Programm starten.....	4
Ein Funhouse-Bild erstellen.....	5
Schritt 1: Bildvorlage öffnen.....	5
Schritt 2: Foto öffnen.....	6
Schritt 3: Feintuning.....	7
Schritt 4: Text hinzufügen.....	8
Schritt 5: Druckvorschau.....	8
Bilder speichern.....	9
Eigene Bildvorlagen erstellen.....	9
Bilder per Email verschicken.....	10
Hinweise zum Übertragen/Erfassen von Bildern.....	11
Weitere Hilfe.....	11

Überblick

Mit ArcSoft Funhouse können Sie einzigartige Spaßbilder erstellen, indem Sie zwei oder mehr Fotos miteinander kombinieren. Setzen Sie berühmten Denkmälern Ihren Kopf auf oder schmücken Sie mit Ihrem Gesicht das Titelblatt von Zeitschriften, den Körper berühmter Persönlichkeiten, Animation Cells oder jedes andere Bild. Sie können die Köpfe einzelner Familienmitglieder gegeneinander austauschen oder Ihrem Hund das Gesicht eines Freundes aufsetzen.

Das Programm verfügt über eine Reihe vorgefertigter Bildvorlagen. Diese Vorlagen sind in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Jede Bildvorlage besitzt eine oder mehrere „Masken“— d. h. ausgeschnittene Bereiche, in die Sie Ihre eigenen Bilder einsetzen können. Bei Bildvorlagen, die eine Person darstellen, deckt die Maske in der Regel das Gesicht ab, sodass Sie an dieser Stelle ein Gesicht aus Ihren eigenen Bildern einsetzen können. Neben diesen vorgefertigten Bildvorlagen haben Sie außerdem die Möglichkeit, aus Ihren eigenen Digitalbildern persönliche Bildvorlagen zu erstellen.

Systemanforderungen

Windows:

- Windows 98/ME/2000/XP
- PC mit Pentium- oder vergleichbarem Prozessor
- 150 MB freier Festplattenspeicher
- 64 MB RAM (128 MB empfohlen)
- 16-bit Farbdisplay (800 x 600)

Macintosh:

- Macintosh OS 8.6/9/X
- Power PC

- 200 MB freier Festplattenspeicher
- 64 MB RAM (128 MB empfohlen)
- 16-bit Farbdisplay (800 x 600)

Installation

Legen Sie die Funhouse-CD Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Das Installationsprogramm startet normalerweise automatisch.

Folgen Sie den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm. Merken Sie sich, in welchem Verzeichnis das Programm installiert wird, und wo Sie es im Startmenü finden können.

Hinweis: Sollte das Installationsprogramm nicht automatisch starten, müssen Sie es von Hand aufrufen:

1. Klicken Sie auf Start>Ausführen.
2. Geben Sie in der Dialogbox „X:setup.exe“. (wobei „X“ der Buchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks ist. Dieser Buchstabe ist von System zu System unterschiedlich.)
3. Klicken Sie auf OK.
4. Folgen Sie den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm.

Das Programm starten

1. Klicken Sie auf „Start“.
2. Gehen Sie zu Programme>ArcSoft Funhouse>Funhouse.

Hinweis: Der Verzeichnisname kann je nach Programmversion unterschiedlich sein. Achten Sie bei der Installation darauf, in welchem Verzeichnis des Startmenüs das Programm installiert wird. Möglicherweise können Sie das Programm auch durch Doppelklick auf das Desktop-Symbol (falls verfügbar) starten.

Ein Funhouse-Bild erstellen

Das Erstellen eines Funhouse-Bildes umfasst 5 einfache Schritte und ist kinderleicht zu erlernen. Die einzelnen Schritte sind links auf dem Programm-Desktop von oben nach unten aufgelistet:

Schritt 1: Bildvorlage öffnen



Mit diesem Schritt wählen Sie eine Bildvorlage für Ihr Projekt aus. Die „Bildvorlage“ ist das Hauptbild, in das andere Bilder eingesetzt werden. Sie können sich die Bildvorlage als eine Art Hintergrund zu Ihrem Funhouse-Bild vorstellen. In diesen Hintergrund setzen Sie Ihre eigenen Bilder ein und erstellen somit eine einzigartige Bildkreation.

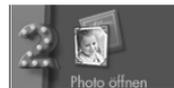
Klicken Sie auf der linken Seite des Bildschirms auf die Schaltfläche „Bildvorlage öffnen“. Sie gelangen zum Bildvorlagen-Fenster, wo Sie sich eine Vorschau der verfügbaren Bildvorlagen ansehen und Ihre eigenen Bildvorlagen erstellen und auswählen können.

Die linke Seite des Bildschirms enthält ein Pull-down-Menü mit unterschiedlichen Kategorien. Wählen Sie eine Kategorie aus, anschließend können Sie sich die zu der jeweiligen Kategorie gehörigen Bildvorlagen in der Vorschau anzeigen lassen. Durch Auswahl der Kategorie „Meine Bildvorlagen“ können Sie Ihre eigenen Bildvorlagen ansehen, bearbeiten und erstellen (siehe den Abschnitt „Eigene Bildvorlagen erstellen“).

Wenn Sie das Miniaturbild einer Bildvorlage anklicken, erscheint es im Vorschaufenster. Sie werden feststellen, dass die Bildvorlage eine oder mehrere farblich abgesetzte Bereiche enthält, bei Personen normalerweise an der Stelle des Gesichts. Diese Bereiche sind die „Masken“, an deren Stelle zum Schluss die von Ihnen eingesetzten Bilder erscheinen.

Klicken Sie auf OK, wenn Sie sich für eine Maske entschieden haben. Dies bringt Sie zurück zum Hauptbildschirm, wo die ausgewählte Bildvorlage jetzt angezeigt wird.

Schritt 2: Foto öffnen



Nachdem Sie eine Bildvorlage ausgewählt haben, können Sie andere Fotos in den Maskenbereich einsetzen. Dazu müssen Sie den zweiten Schritt auf der linken Bildschirmseite durchführen. Klicken Sie auf das Symbol „Foto öffnen“. Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem Sie ein Foto auswählen können.

In diesem Fenster können Sie – abhängig von Ihrer Bildvorlage – ein oder mehrere Fotos in das Hintergrundbild einsetzen. Die Auswahl des bzw. der Fotos erfolgt auf ähnliche Weise wie die Auswahl einer Bildvorlage, es stehen jedoch noch zusätzliche Optionen zur Verfügung.

Bildmaske



Sie können ein Bild in die Maske einsetzen, indem Sie die entsprechende Schaltfläche anklicken. Möglicherweise stehen Ihnen nicht alle drei Schaltflächen zur Verfügung. Wenn die ausgewählte Bildvorlage nur eine Maske besitzt, ist nur die erste Schaltfläche verfügbar.

Als Nächstes müssen Sie anhand des Pull-down-Menüs ein Album auswählen. Durch Anklicken von „Neu“ können Sie ein neues Album anlegen. Alben enthalten Miniaturbilder mit Verknüpfungen zu Bildern, die auf Ihrem System gespeichert sind. Klicken Sie auf „Öffnen“, wenn Sie Fotos in ein Album aufnehmen möchten. Klicken Sie auf „Erfassen“, wenn Sie Bilder von externen Geräten übertragen möchten. Durch Anklicken von „Löschen“ können Sie Miniaturbilder aus Ihrem Album löschen (dabei haben Sie die Möglichkeit, entweder nur das Miniaturbild oder auch das Originalbild zu löschen).

Wenn Sie ein Foto ausgewählt haben, erscheint dieses in der entsprechenden Maske auf dem Bildschirm. Anklicken der anderen Masken-Schaltflächen gibt Ihnen die Möglichkeit, auch für die anderen Masken Bilder auszuwählen. Dabei können Sie jedoch immer nur so viele Fotos auswählen, wie Masken in Ihrer Bildvorlage vorhanden sind.

Schritt 3: Feintuning

Vermutlich müssen die in die Bildvorlage eingesetzten Fotos noch ein wenig bearbeitet werden, ehe sie sich harmonisch in den Hintergrund einfügen. Sie können diese Anpassungen anhand des Feintuning-Fensters vornehmen. Dieses Fenster wird durch Anklicken des Symbols „Feintuning“ geöffnet.

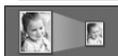
In diesem Fenster können Sie die eingefügten Bilder anhand verschiedener Bearbeitungs- und Optimierungsschritte bearbeiten.



Wählen Sie anhand der Masken-Schaltflächen ein eingesetztes Bild aus. Alle jetzt durchgeführten Änderungen werden nur an diesem Bild vorgenommen.



Dieser Befehl stellt das ausgewählte Bild spiegelverkehrt dar.



Diese Schaltflächen vergrößern bzw. verkleinern das Bild innerhalb der Bildvorlage.



Diese Schaltflächen drehen das Bild leicht in der jeweiligen Richtung.



Anhand dieser Schaltflächen können Sie das ausgewählte Bild innerhalb der Bildvorlage verschieben. Alternativ können Sie das Bild in der Vorschau einfach anklicken und verschieben.



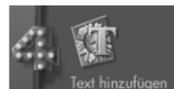
Wenn Sie die Option „Farbanpassung“ aktivieren, führt das Programm eine Reihe von Optimierungsschritten durch, um den Farbton des eingesetzten Fotos dem Farbton der Bildvorlage anzupassen. Mit den drei Schiebereglern können Sie die Helligkeit, den Kontrast und die Farbsättigung (Farbintensität) des Bildes regulieren.



Durch Anklicken der Schaltflächen „+“ und „-“ können Sie die eingesetzten Bilder einzoomen bzw. auszoomen.



Mit diesen Schaltflächen können Sie ein Foto von einem angeschlossenen Videogerät direkt in die Bildvorlage übertragen. Anhand der ersten Schaltfläche wird das Bild übertragen. Durch Anklicken der mittleren Schaltfläche wird das Videogerät ein- bzw. ausgeschaltet. Mit der dritten Schaltfläche können Sie die Einstellungen des Gerätes ändern.

Schritt 4: Text hinzufügen

Sie können Ihr Kunstwerk noch persönlicher und origineller machen, indem Sie es mit Text versehen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Text hinzufügen“, was bewirkt, dass das Text-Fenster geöffnet wird.

In diesem Fenster stehen Ihnen eine Reihe gängiger Textoptionen zur Verfügung. Geben Sie Ihren Text in das Textfeld ein und wählen Sie die gewünschten Formatierungsoptionen aus. Sie können Ihren Text sogar mit einer Schattierung versehen. Dabei haben Sie die Möglichkeit, den Schatten innerhalb des Vorschaufensters anzuklicken und in die gewünschte Position zu ziehen. Sie können den fertig formatierten Text anklicken und an jede beliebige Position innerhalb des Bildes ziehen.

**Schritt 5: Druckvorschau**

Nachdem Sie Ihr Funhouse-Bild fertiggestellt haben, können Sie es ausdrucken. Anklicken der Schaltfläche „Druckvorschau“ auf dem Hauptbildschirm bringt Sie zum Bildschirm „Drucken“.

In diesem Fenster können Sie auswählen, wie Sie Ihr Bild ausdrucken möchten. Sie können das Bild anklicken und an jede gewünschte Stelle innerhalb der Seite ziehen. Sie können die Ecken des Bildes anklicken und daran ziehen und auf diese Weise die Größe des Bildes verändern. Sie können angeben, wie viele Kopien des Bildes Sie ausdrucken möchten (Kopien), Ihre Druckereinstellungen einsehen und bearbeiten (Druckereinrichtung), das Bild auf der Seite zentrieren (Zentrieren) und das Papierformat zwischen Hoch- und Querformat ändern (Ausrichtung). Bei Bildern, deren Höhe größer ist als die Breite, empfiehlt sich das Hochformat. Bei Bildern, deren Breite größer ist als die Höhe, empfiehlt sich das Querformat, da Sie auf diese Weise das Bild größer ausdrucken können.

Bilder speichern

Durch Anklicken von „Speichern unter“ auf dem Hauptbildschirm wird Ihr Bild gespeichert. Es erscheint ein Fenster zum Speichern des Bildes. Wählen Sie aus dem Pulldown-Menü „Speichern unter“ das Verzeichnis aus, in dem Sie die Datei speichern möchten. Geben Sie im Feld „Dateiname“ einen Namen für die Datei ein. Wählen Sie dann aus dem Pulldown-Menü „Dateityp“ das gewünschte Dateiformat aus. Wenn Sie das Bild nur auf dem Computer anzeigen oder per Email verschicken möchten, empfiehlt sich das JPG-Format.

Eigene Bildvorlagen erstellen

Gehen Sie zum Bildschirm „Bildvorlage öffnen“ und klicken Sie innerhalb der Kategorie „Meine Bildvorlagen“ auf „Neu“. Als Nächstes gelangen Sie zum Fenster „Maske erstellen“. Hier können Sie Bilder öffnen und bis zu drei Masken erstellen. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, andere Fotos in die einzelnen Masken einzusetzen. Mit den unten beschriebenen Tools können Sie Masken anlegen und modifizieren.



Diese Tools dienen dazu, einen Maskenbereich von Hand in das Bild einzusetzen bzw. zu entfernen. Wählen Sie das gewünschte Tool aus,

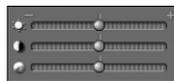
klicken Sie auf das Bild und bringen Sie den Cursor an die Stelle, an der Sie die Maske erstellen (bzw. entfernen) möchten. Alternativ können Sie eine Maske auch erstellen oder entfernen, indem Sie rund um den gewünschten Maskenbereich wiederholt klicken, was bewirkt, dass der Umriss der Maske von Punkt zu Punkt gezeichnet wird. Durch Doppelklick wird die Maskenfunktion geschlossen.



Es stehen Ihnen verschiedene Pinselgrößen zur Verfügung. Wählen Sie eine Pinselgröße aus, wenn Sie mit den Tools Zeichnen, Radiergummi oder Weichzeichnen eine Maske erstellen.



Anhand des Zeichnen-Tools wird die Maske auf das Bild gemalt. Klicken und ziehen Sie mit der Maus, um den gewünschten Maskenbereich zu zeichnen. Anhand des Radiergummi-Tools können Sie unerwünschte Maskenbereiche wieder entfernen. Das Radiergummi funktioniert auf die gleiche Weise wie das Zeichnen-Tool, mit dem Unterschied, dass Maskenbereiche nicht erstellt, sondern entfernt werden. Das Weichzeichnen-Tool dient dazu, den maskierten Bereich weich auslaufen zu lassen. Wenn Sie die Maske weich mit dem Hintergrund verschmelzen, sieht das eingesetzte Foto viel natürlicher aus. Bei allen drei Tools können Sie unter verschiedenen Pinselgrößen auswählen.



Anhand dieser Schieberegler können Sie die Helligkeit, den Kontrast und die Farbsättigung der Bildvorlage regulieren.

Bilder per Email verschicken

Sie können Ihr fertiges Funhouse-Bild per Email verschicken, indem Sie einfach auf die Schaltfläche „Senden an“ auf dem Hauptbildschirm klicken. Sie erhalten die Aufforderung, entweder AOL oder ein anderes MAPI-kompatibles Email-Programm auszuwählen. Wählen

Sie das gewünschte Email-Programm aus und klicken Sie auf OK. Sie werden sehen, dass neben der Bilddatei die Zeit angezeigt wird, die zum Verschicken bei unterschiedlichen Verbindungsgeschwindigkeiten benötigt wird.

Hinweise zum Übertragen/Erfassen von Bildern

Wenn Sie bei der Übertragung bzw. Erfassung von Bildern auf Schwierigkeiten stoßen, sollten Sie sich an Hersteller des jeweiligen Geräts wenden. Unter Umständen benötigen Sie neue Treiber. Treiber-Updates können normalerweise kostenlos von der Website des Geräteherstellers heruntergeladen werden.

Weitere Hilfe

Weitere Informationen zur Arbeit mit dem Programm sowie zu den einzelnen Programmfunktionen und Tools finden Sie in der Hilfedatei des Programms oder auf unserer Website (www.arcsoft.com).