

# Handbuch



## 1 Mit Objekten arbeiten

## 2 Werkzeugleiste

### 2.1 Auswählen

### 2.2 Häufig verwendet

### 2.3 Transformationen

#### 2.3.1 Zuschneiden

#### 2.3.2 Bild skalieren

#### 2.3.3 Arbeitsbereich vergrößern

#### 2.3.4 Ebenen verbinden

#### 2.3.5 Rahmen

#### 2.3.6 Wasserzeichen

### 2.4 Stift und Marker

#### 2.4.1 Textmarker / Zeichenstift

#### 2.4.2 Bereich hervorheben

### 2.5 Pfeile

#### 2.5.1 Gerader Pfeil

#### 2.5.2 Gebogener Pfeil

## 2.6 Verwischen/Verpixeln

### 2.6.1 Verwischstift

### 2.6.2 Bereich verwischen

## 2.7 Dokumentation

### 2.7.1 Text

### 2.7.2 Notiz

### 2.7.3 Nummerierung

## 2.8 Formen

### 2.8.1 Gebogene Linie

### 2.8.2 Mehrpunktlinie

## 2.9 Radiergummi

### 2.9.1 Radiergummi / Bereich löschen

## 2.10 Füllwerkzeug

## 2.11 Clipart

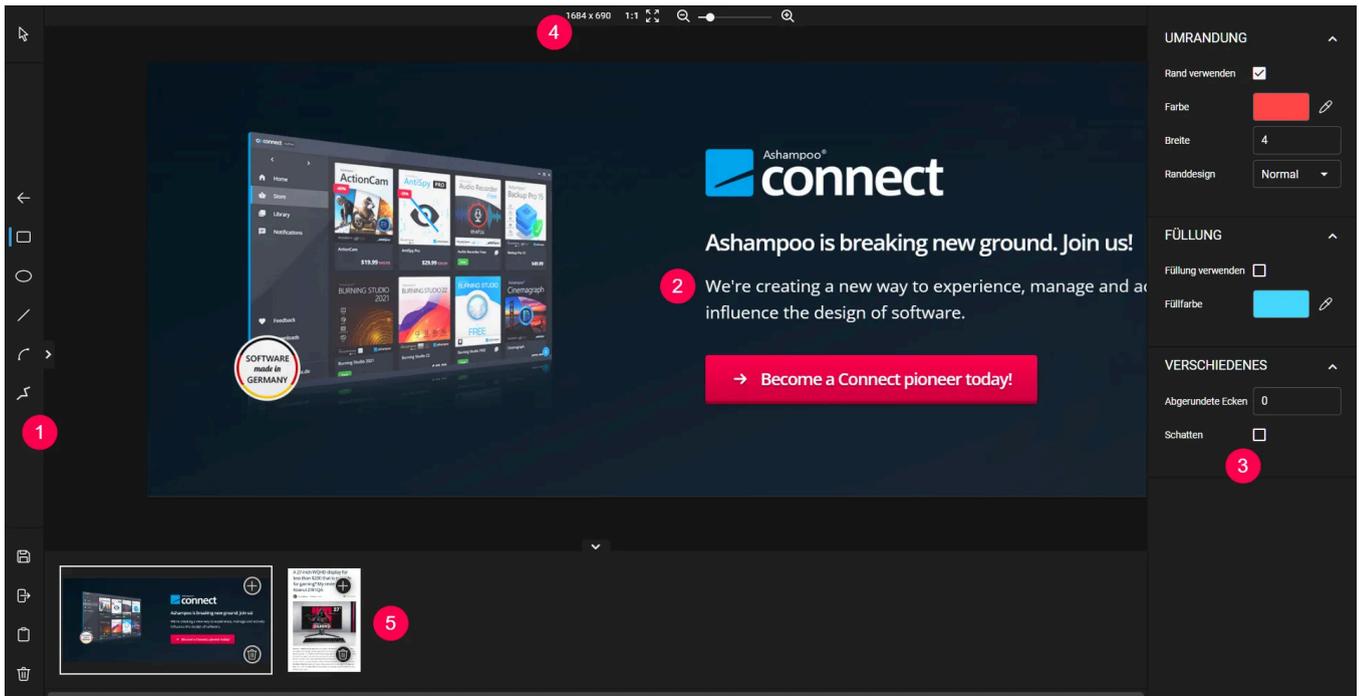
## 3 Projektverwaltung

## 4 Zoom-Leiste

## 5 Vorschauleiste

## 1. Tastatur-Shortcuts

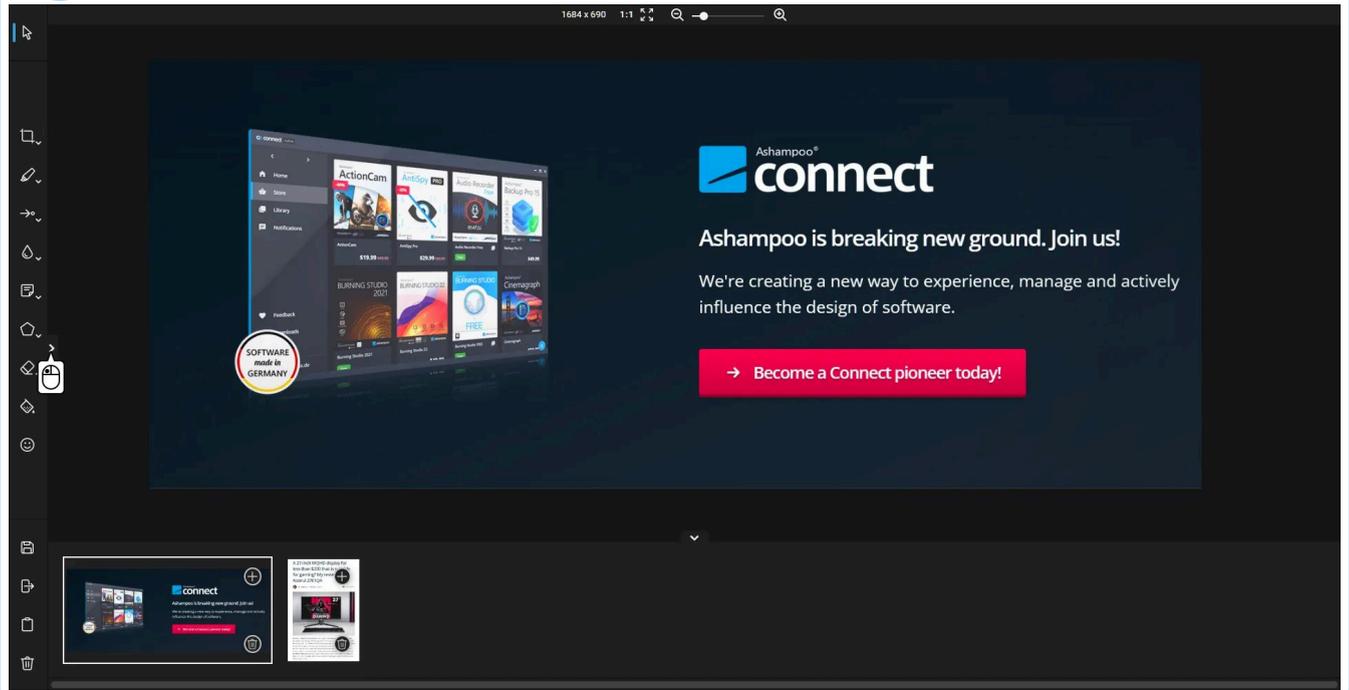
Ashampoo Easy Paint unterscheidet zwischen Projekt- und Bilddateien. Projektdateien enthalten, neben dem eigentlichen Bild, Informationen zu den von dir im Editor hinzugefügten Objekten (Pfeil, Rechteck, etc.). Sie werden in dem von dir festgelegten Ausgabeverzeichnis in einem Unterordner "projects" abgelegt und erscheinen als Vorschaubilder in der Vorschauleiste.



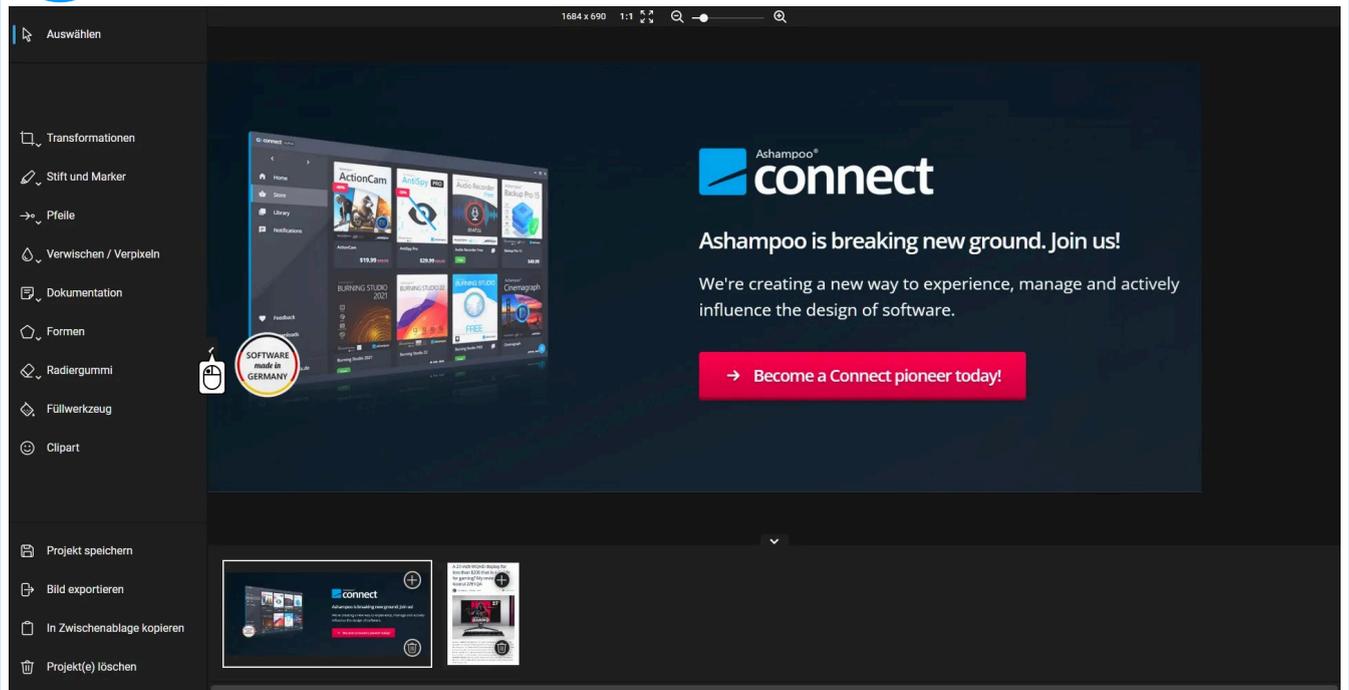
1. Werkzeuggeste
2. Arbeitsbereich
3. Werkzeug-/Objekt-Eigenschaften
4. Zoom-Leiste
5. Vorschauleiste

Du kannst die Werkzeugleisten über die abgerundeten Schaltflächen, die sich jeweils mittig am Leistenrand befinden, nach Bedarf auf-/zuklappen. Darüber hinaus kannst du bei den Werkzeug-/Objekt-Eigenschaften einzelne Kategorien auf-/zuklappen.

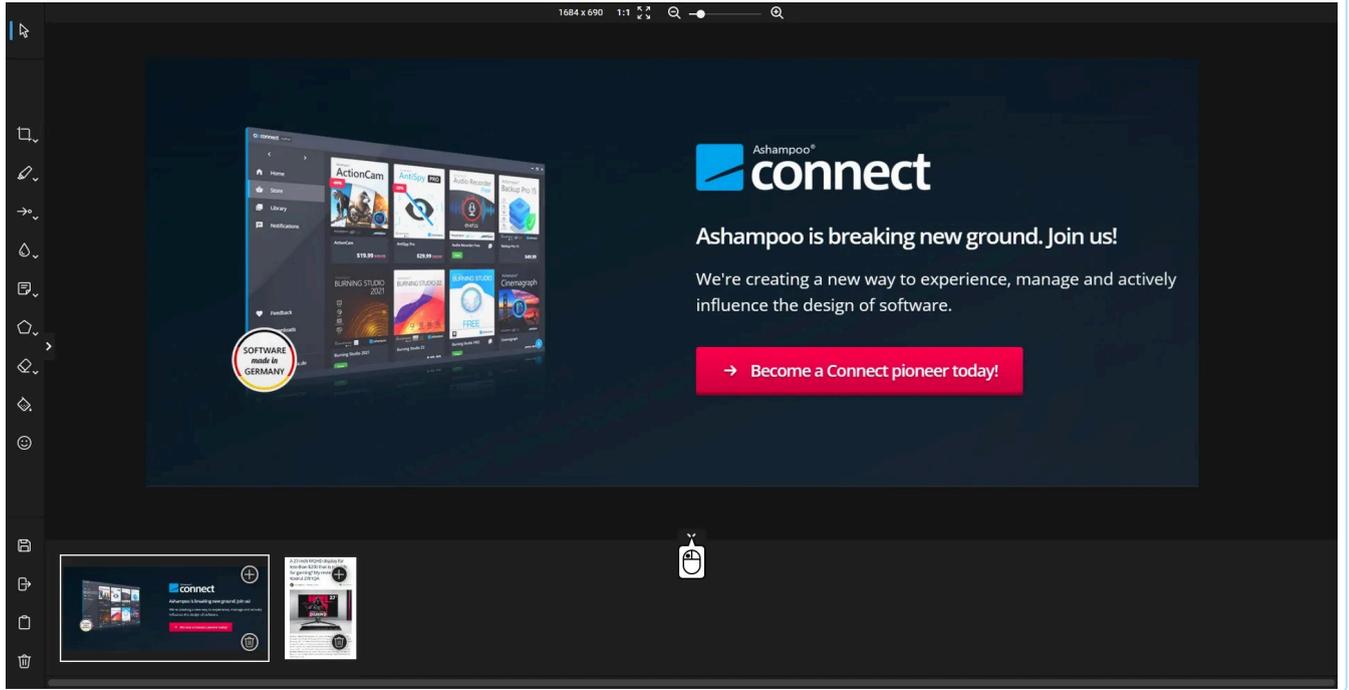
1



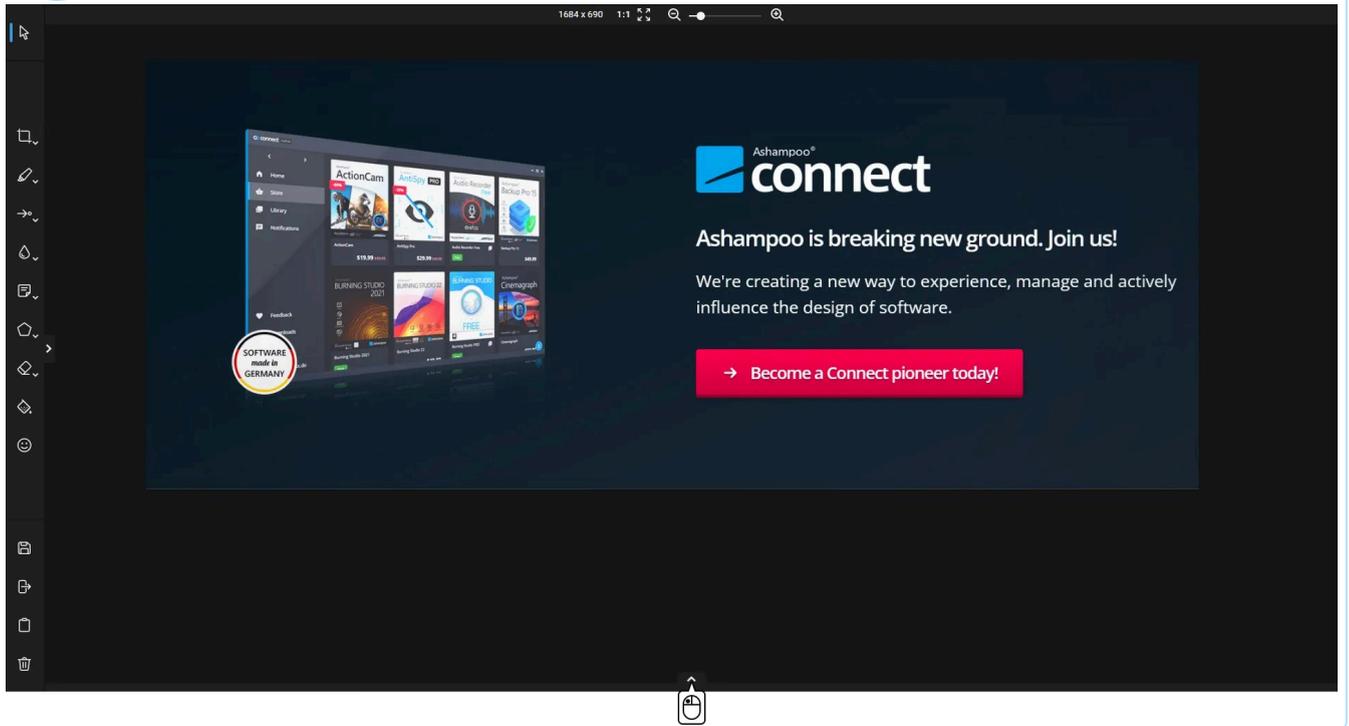
2



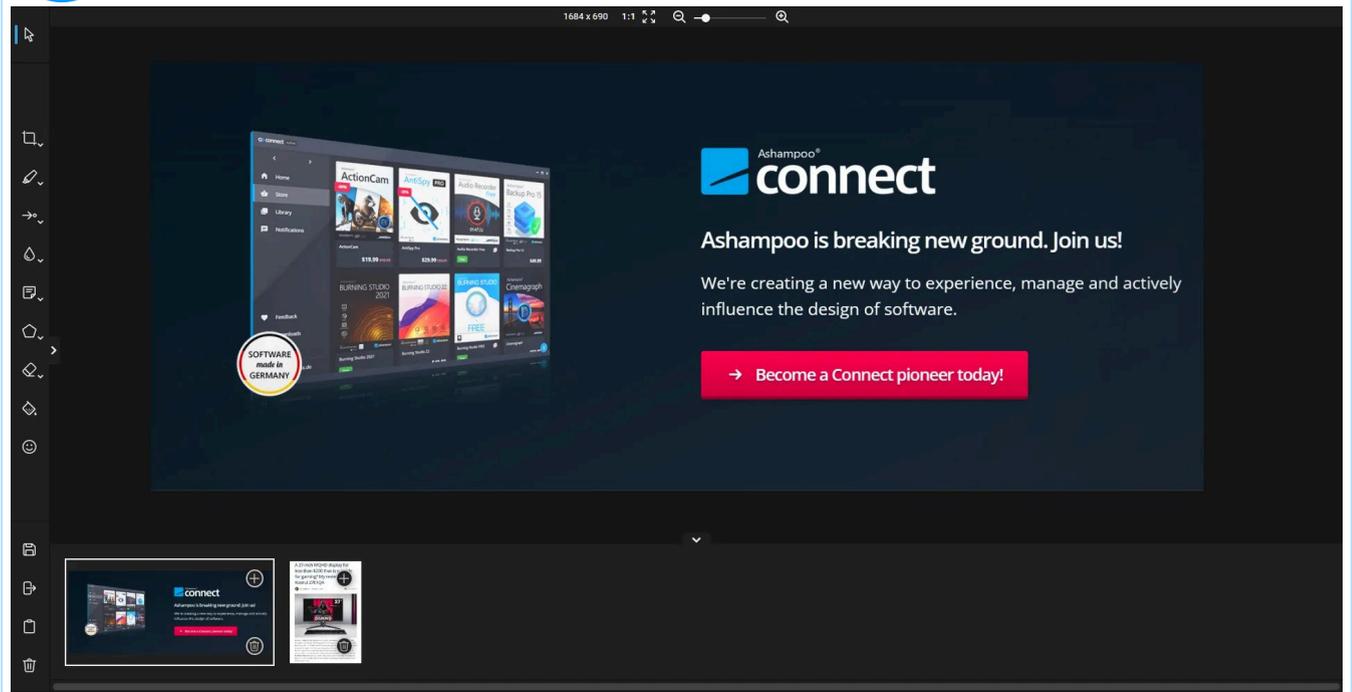
3



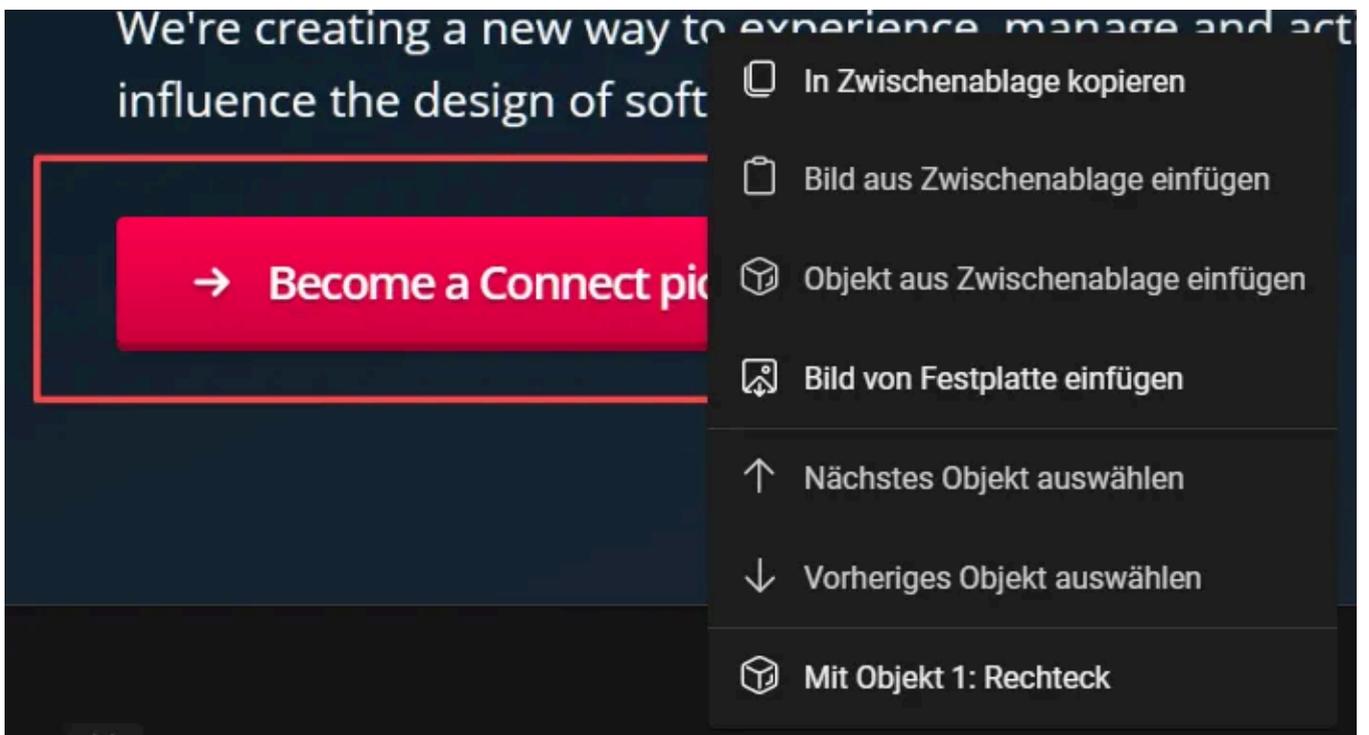
4



5



## Kontextmenü



Klicke mit rechts in die Aufnahme, um das Kontextmenü anzuzeigen.

**In Zwischenablage kopieren**

Kopiert die aktuelle Aufnahme inklusive aller Änderungen in die Zwischenablage.

### **Bild aus Zwischenablage einfügen**

Fügt das zuletzt kopierte Bild als Objekt an der Mausposition in die Aufnahme ein.

### **Objekt aus der Zwischenablage einfügen**

Fügt das zuletzt kopierte Objekt an der Mausposition in die Aufnahme ein.

### **Bild von Festplatte einfügen**

Fügt eine vorhandene Bild-Datei als Objekt an der Mausposition in die Aufnahme ein.

### **Nächstes/Vorheriges Objekt auswählen**

Dieser Eintrag ist verfügbar, wenn bereits ein Objekt im Arbeitsbereich ausgewählt ist und wählt das nächste/vorherige Objekt im Arbeitsbereich aus, sofern vorhanden.

## **Mit Objekt**

In diesem Untermenü findest du Funktionen, die sich direkt auf das Objekt mit dem angegebenen Index auswirken.

### **Auswählen**

Wählt das betroffene Objekt aus.

### **Objekt in den Vordergrund holen**

Setzt das Objekt in der Objekt-Hierarchie auf die oberste Stufe, so dass es visuell über allen anderen Objekten dargestellt wird.

### **Objekt eine Ebene hoch/runtersetzen**

Setzt das Objekt in der Objekt-Hierarchie um eine Stufe herauf/herab.

### **Objekt in den Hintergrund schieben**

Setzt das Objekt in der Objekt-Hierarchie auf die niedrigste Stufe, sodass es visuell unter allen anderen Objekten dargestellt wird.

### **Objekt kopieren**

Kopiert das Objekt in die Zwischenablage.

### **Objekt ausschneiden**

Kopiert das Objekt in die Zwischenablage und entfernt es aus dem Projekt.

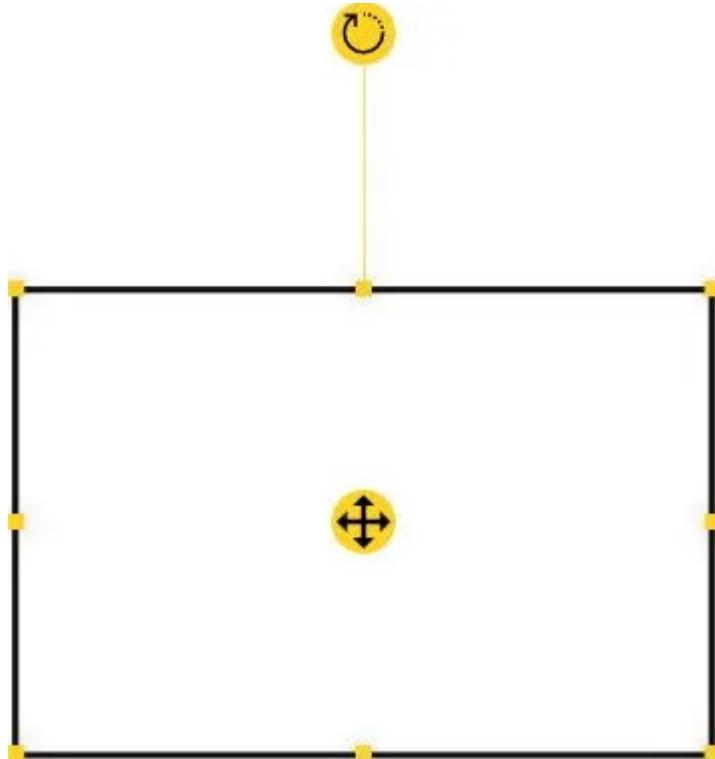
### **Objekt löschen**

Entfernt das Objekt aus dem Projekt.

# 1 Mit Objekten arbeiten

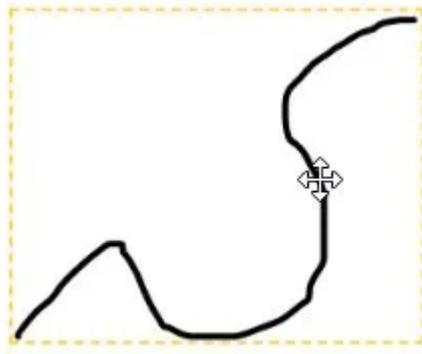
Grundsätzlich wählst du sämtliche Objekte durch Linksklick auf das gewünschte Element aus. Dabei lassen sich hinsichtlich der Bearbeitung drei Objekttypen unterscheiden:

## Typ 1



Diese Objekte werden nach der Auswahl durch ein entsprechendes Auswahlrechteck gekennzeichnet. Ziehe das  Icon, um die Objektposition zu verändern. Ziehe das  Icon, um das Objekt frei zu rotieren. So kannst du z.B. Text im 45°-Winkel anzeigen lassen. Ziehe die Randmarkierungen () , um die Objektgröße anzupassen.

## Typ 2



Diese Objekte werden nach der Auswahl ebenfalls durch ein entsprechendes Auswahlrechteck gekennzeichnet. Anders als bei Typ 1 kannst du diese Objekte direkt mit der Maus ziehen, um die Objektposition anzupassen. Eine Änderung der Größe oder Rotation ist bei diesem Objekttyp nicht möglich.

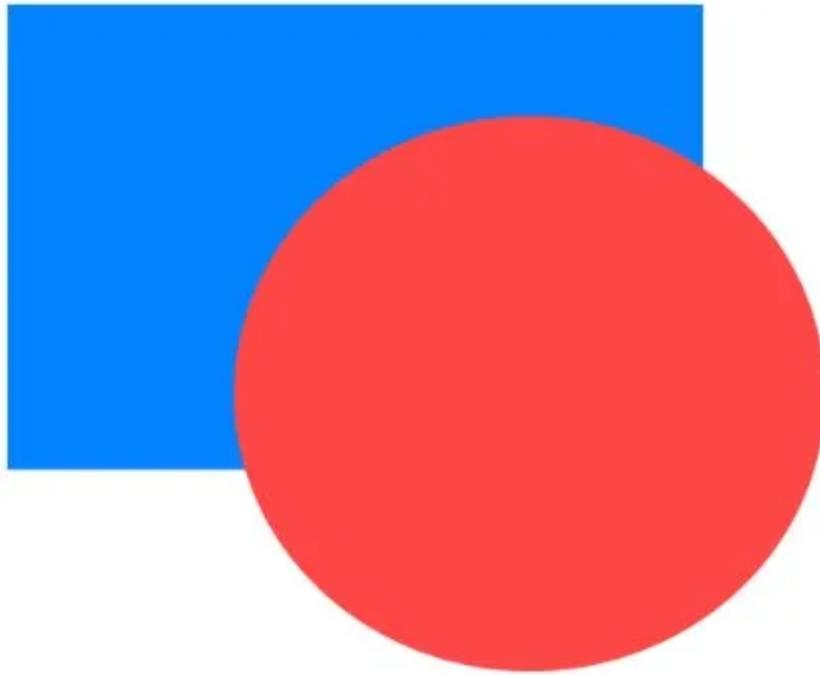
### Typ 3



Diese Objekte zeigen nach der Auswahl kein Auswahlrechteck an und sind ebenfalls durch Ziehen mit der Maus neu positionierbar. Ziehe die Randmarkierungen (■), um die Objektgröße anzupassen und beispielsweise Pfeile neu auszurichten.

Halte bei der Größenänderung die Shift-Taste gedrückt, um Höhe und Breite gleichmäßig anzupassen. So kannst du beispielsweise ein Clipart-Objekt verkleinern, ohne dass dieses ungewollt gestaucht wird.

### Anzeigereihenfolge



Du kannst dir die Anzeigereihenfolge als Stapel vorstellen, bei dem jeweils das zuletzt hinzugefügte Objekt über den bereits vorhandenen liegt. Und ähnlich wie bei einem Stapel kannst du einzelne Objekte in der Reihenfolge nach oben oder unten verschieben. Wähle dafür das betroffene Objekt zunächst aus und öffne dann das Rechtsklick-Kontextmenü. Dort findest du Einträge, um das Objekt innerhalb der Anzeigereihenfolge zu bewegen.

## 2 Werkzeugleiste

### 2.1 Auswählen

Klicke einfach mit links auf ein Objekt, um es auszuwählen.

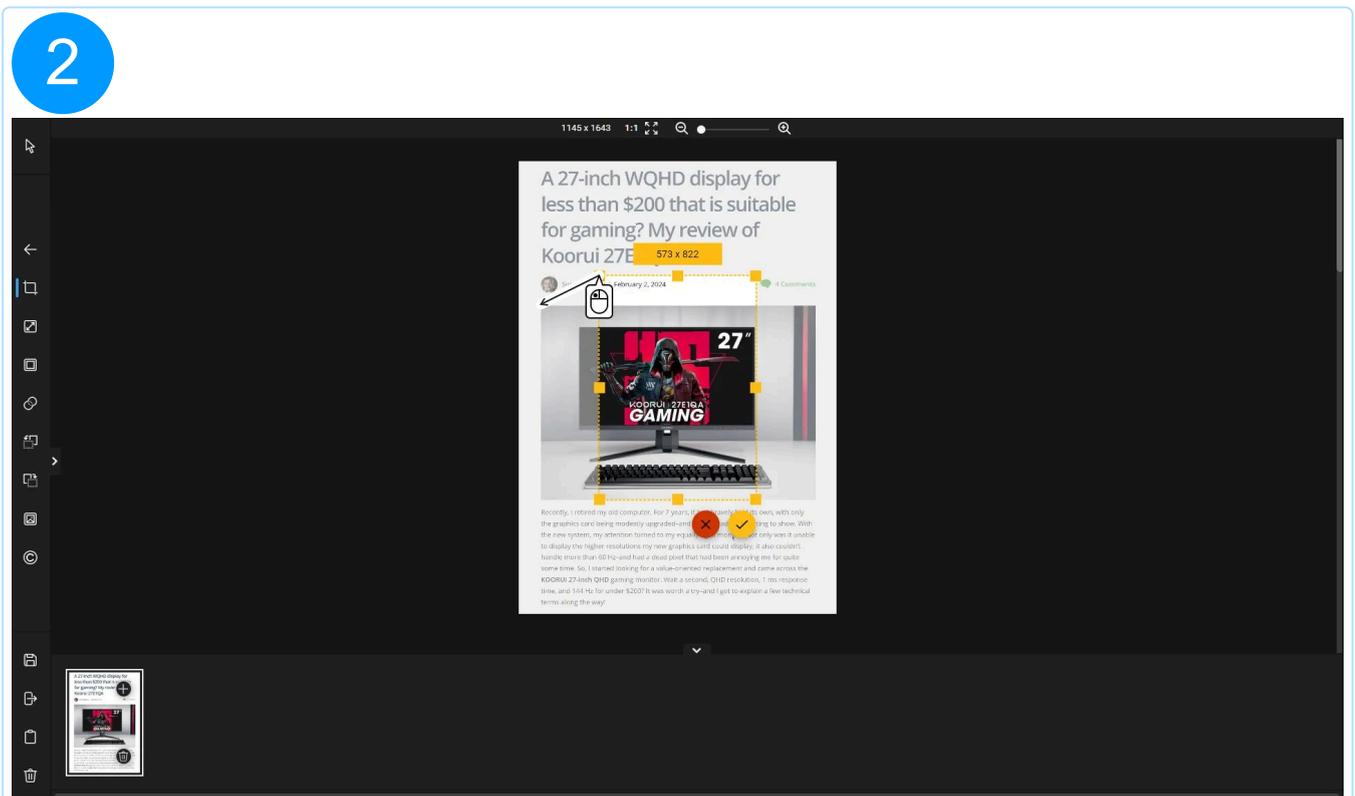
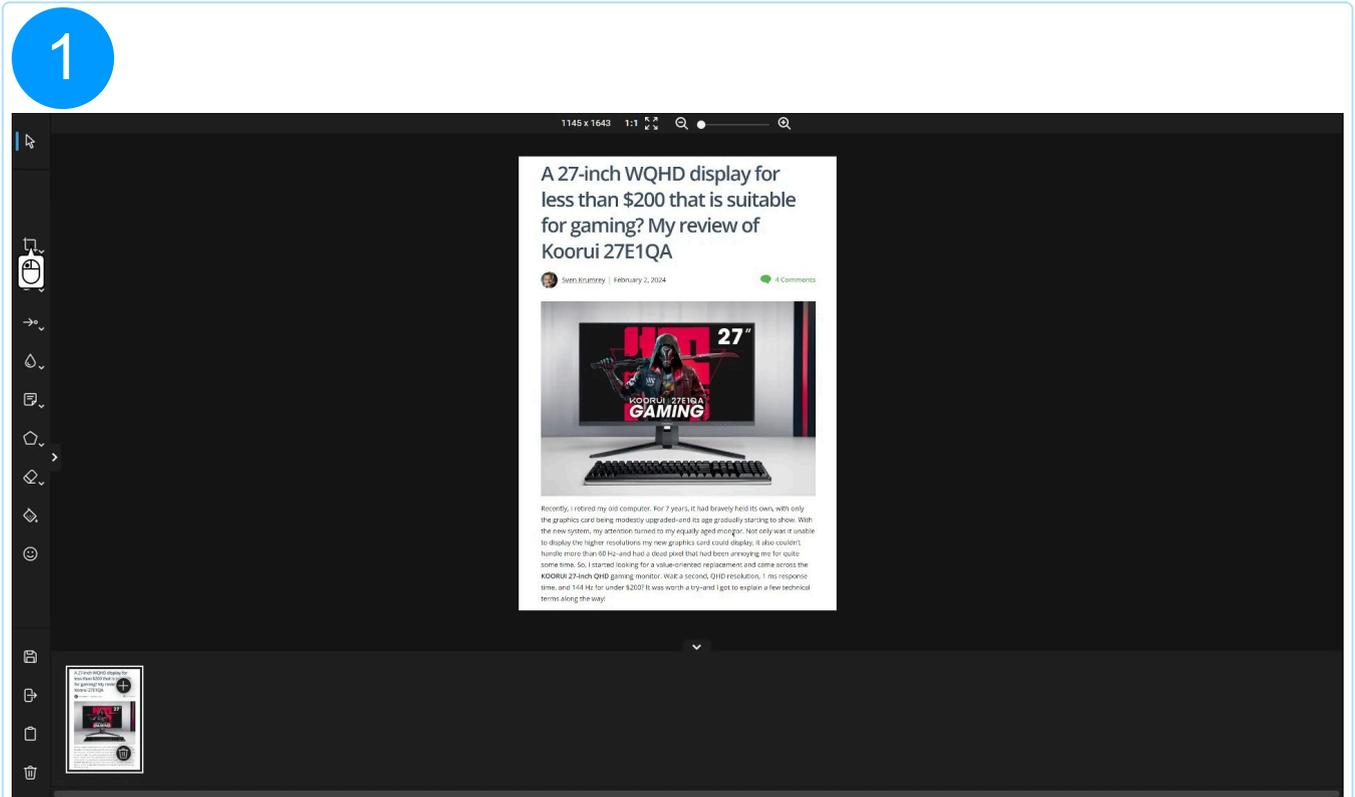
### 2.2 Häufig verwendet

Hier werden die zuletzt verwendeten Werkzeuge für den einfachen Schnellzugriff automatisch gelistet.

### 2.3 Transformationen

Mit diesen Funktionen kannst du die Größe des Bildes/Arbeitsbereichs individuell an deine Bedürfnisse anpassen.

## 2.3.1 Zuschneiden



3

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

776 x 712 4 Comments



Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, but with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually catching up to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Now, I was unable to display the higher resolution my new graphics card could offer. My old monitor handled more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the K27E1QA 27-inch QHD gaming monitor. With a solid, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way.



4

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

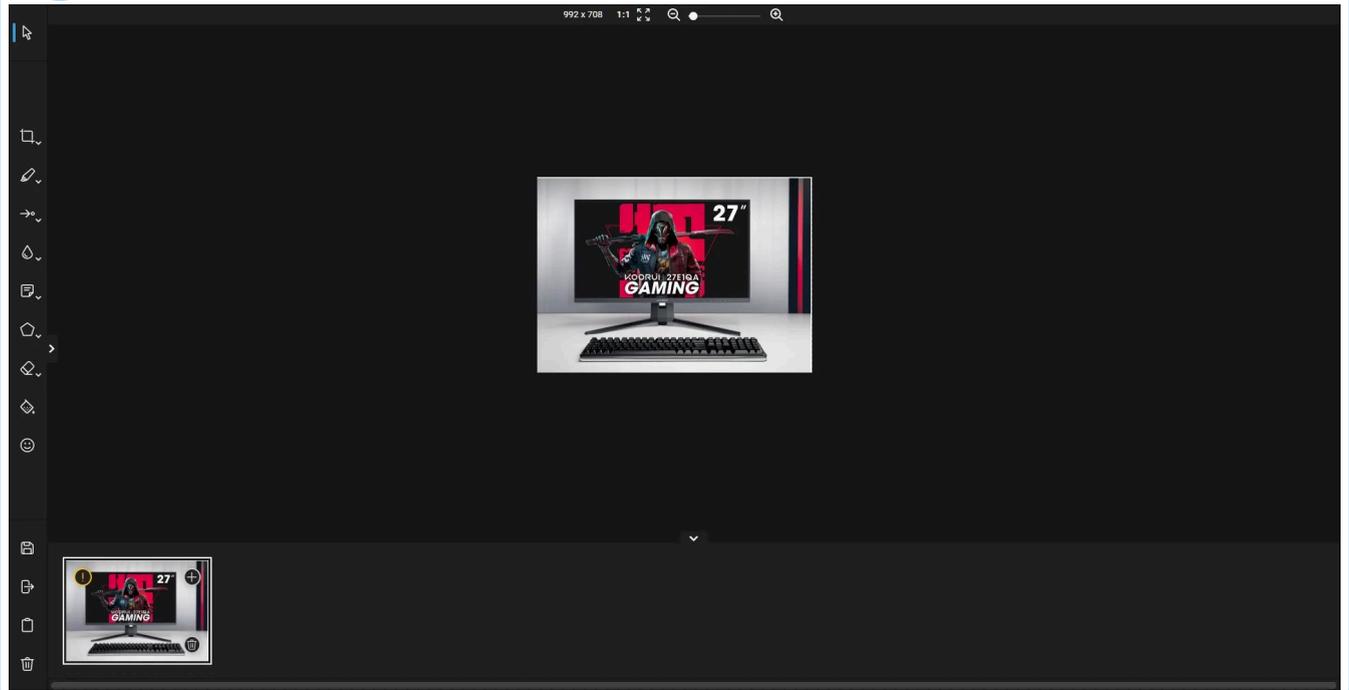
991 x 707 4 Comments



Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, but with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually catching up to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Now, I was unable to display the higher resolution my new graphics card could offer. My old monitor handled more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the K27E1QA 27-inch QHD gaming monitor. With a solid, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way.

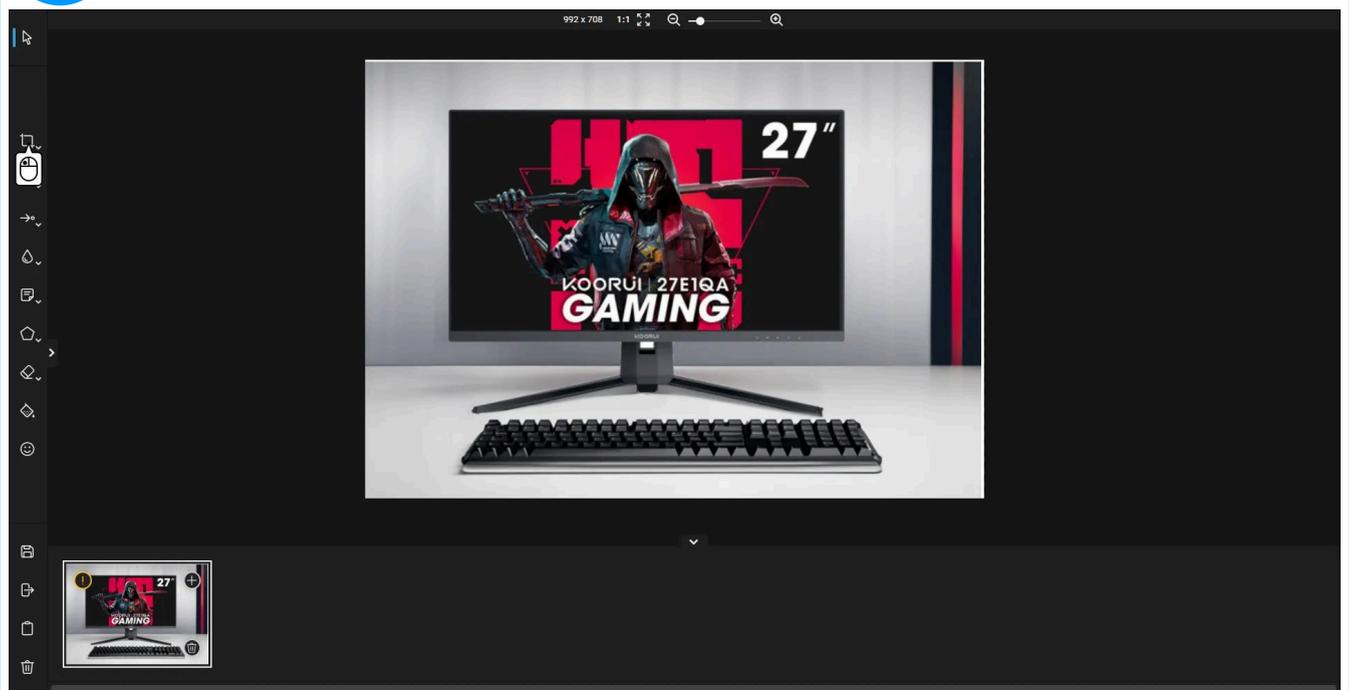


5

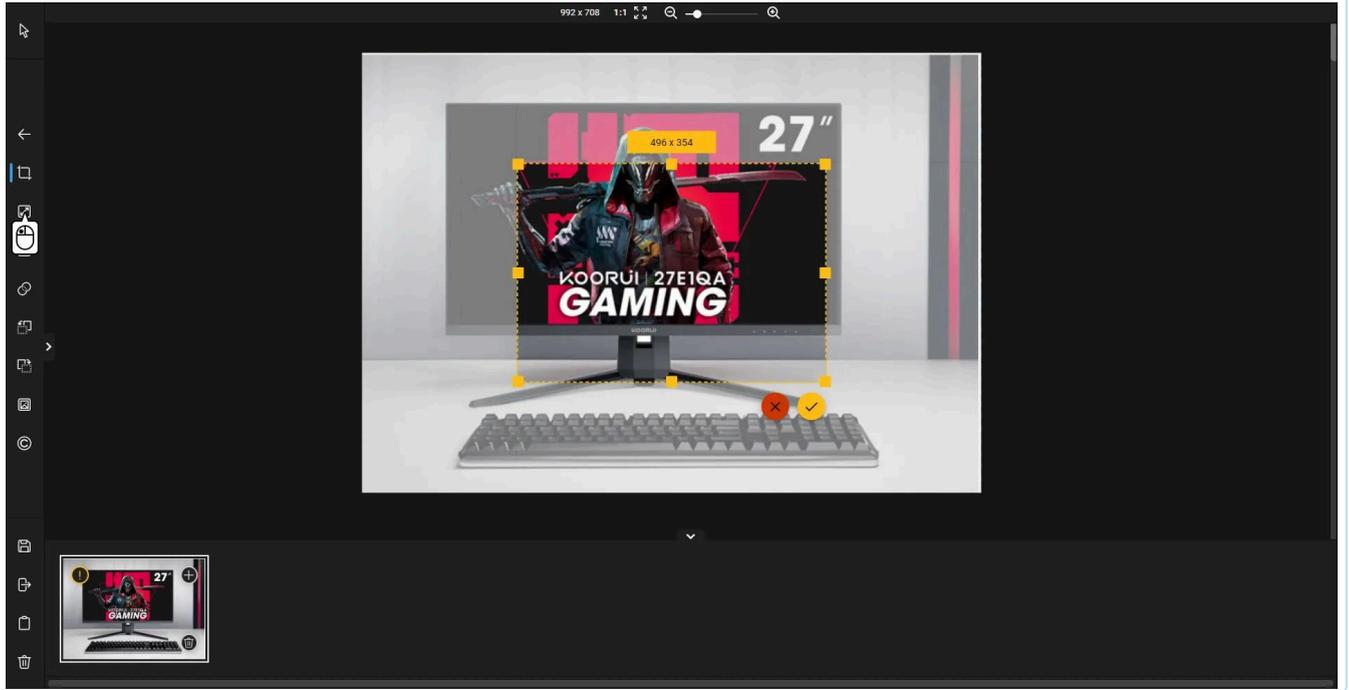


### 2.3.2 Bild skalieren

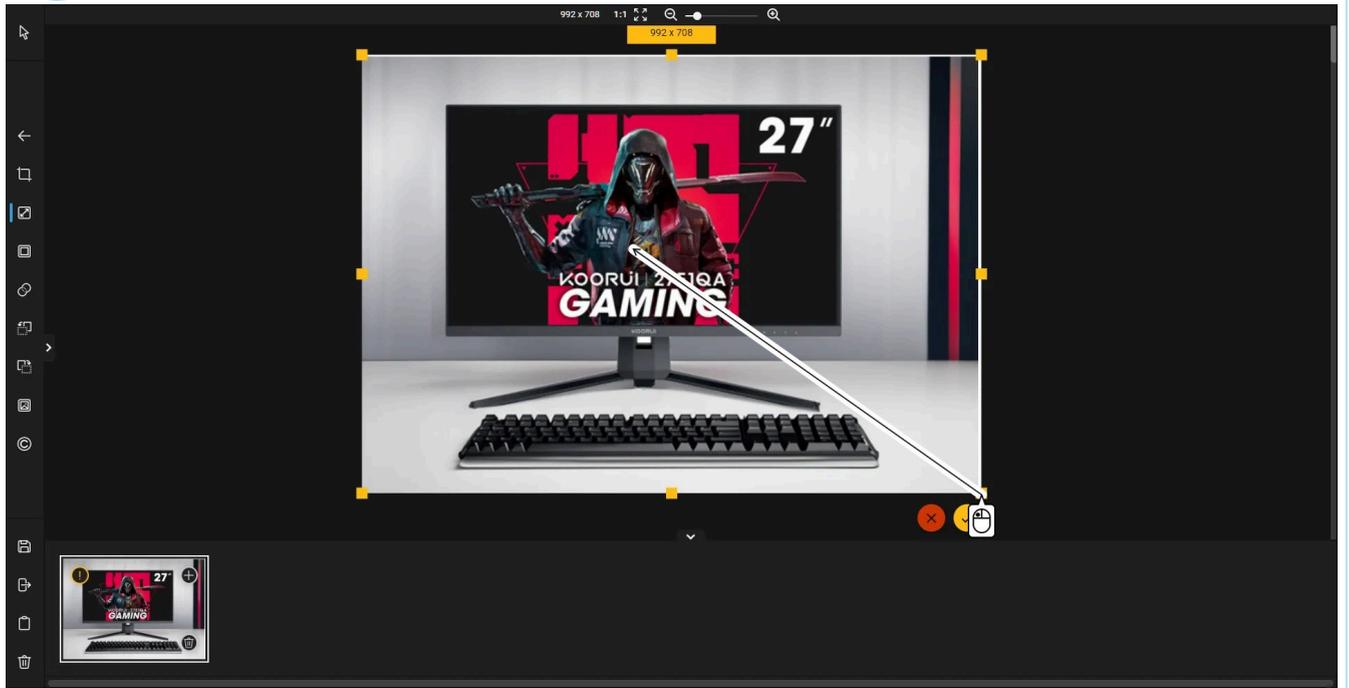
1



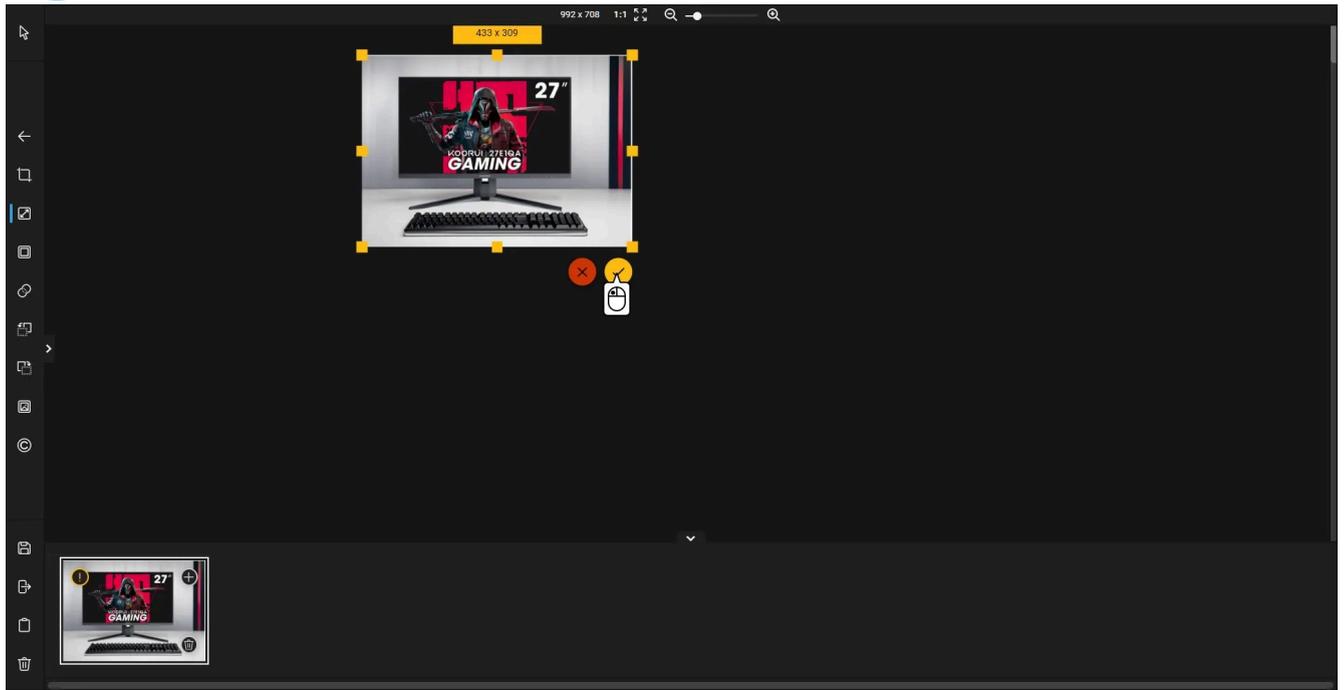
2



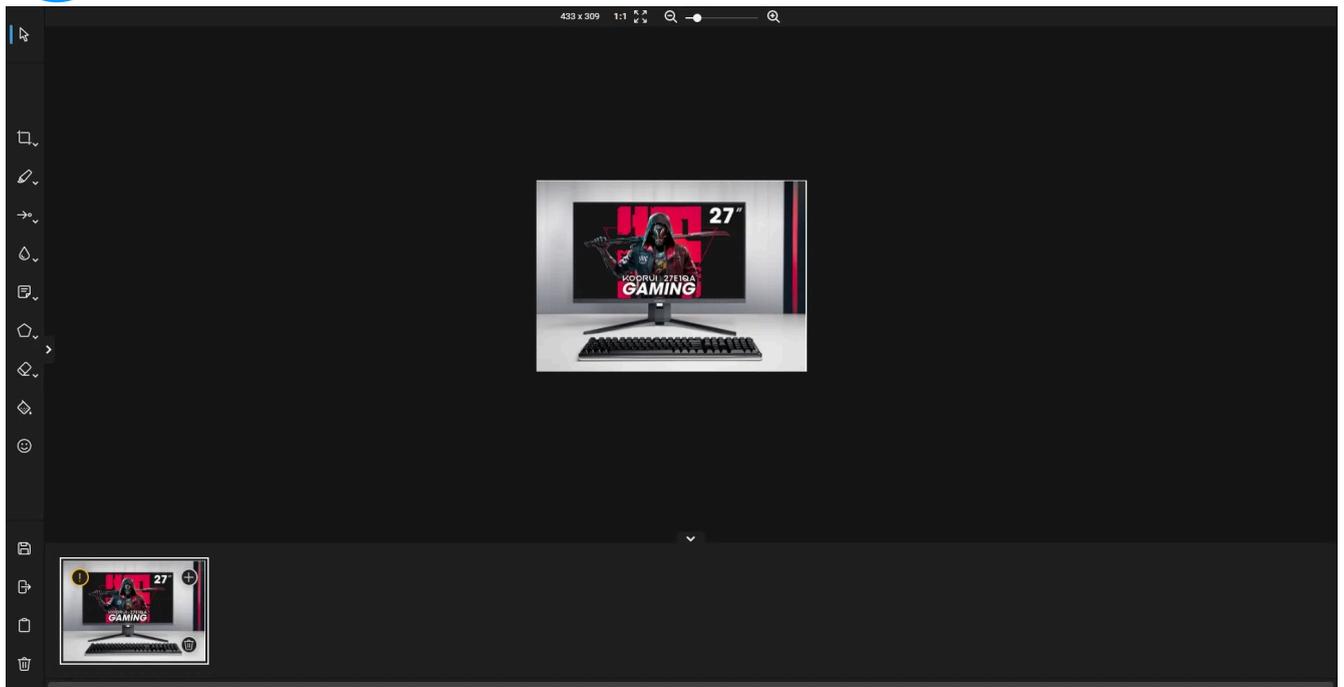
3



4



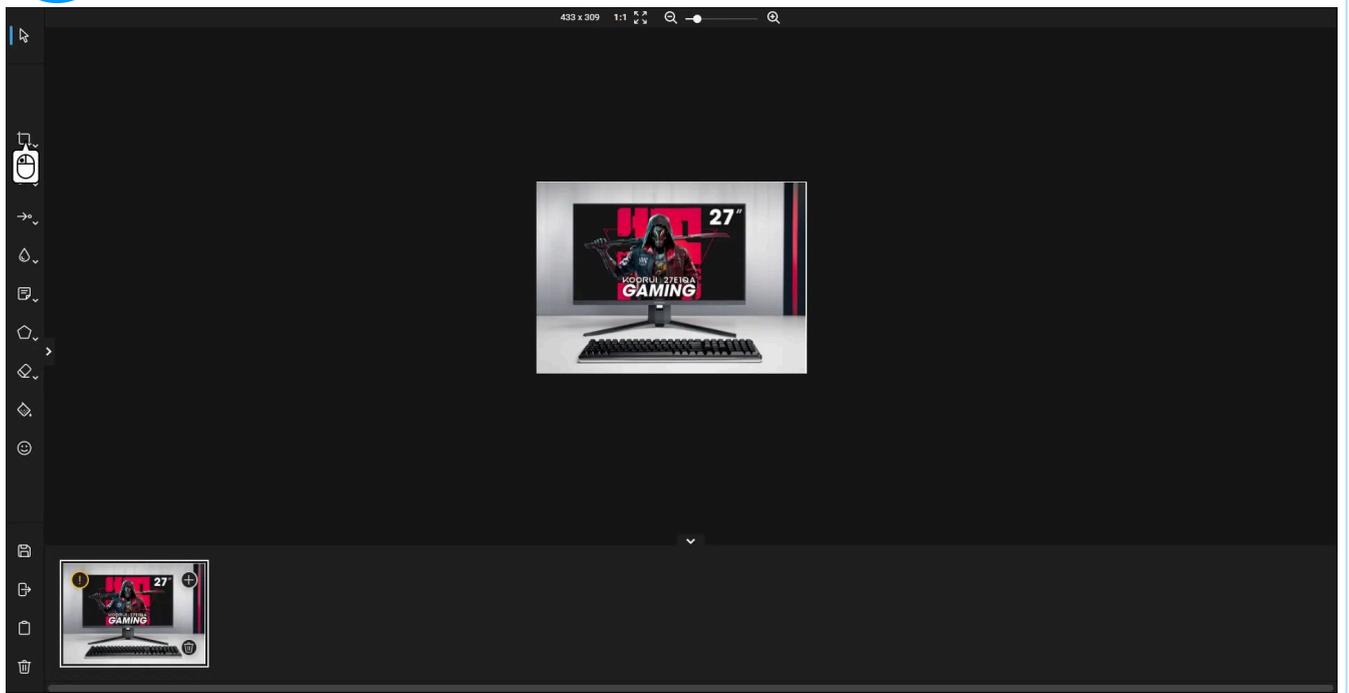
5



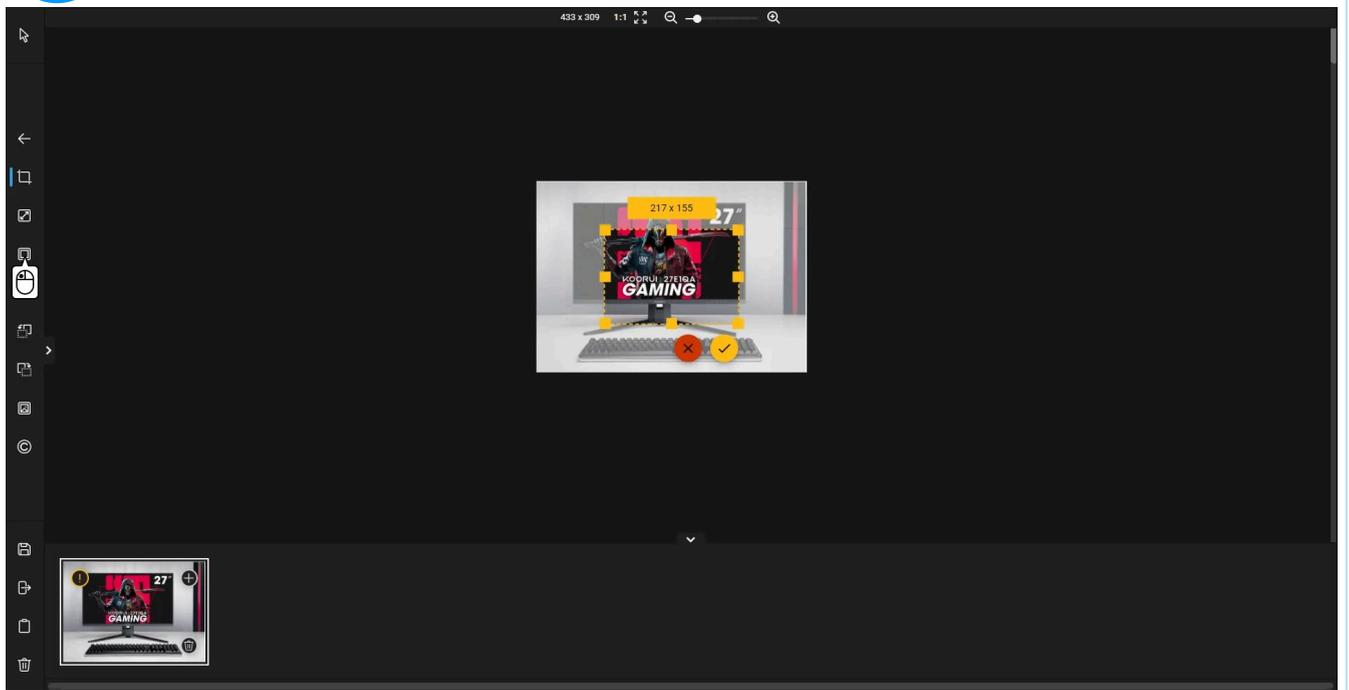
Halte Shift während des Ziehens gedrückt, um das aktuelle Seitenverhältnis beizubehalten.

### 2.3.3 Arbeitsbereich vergrößern

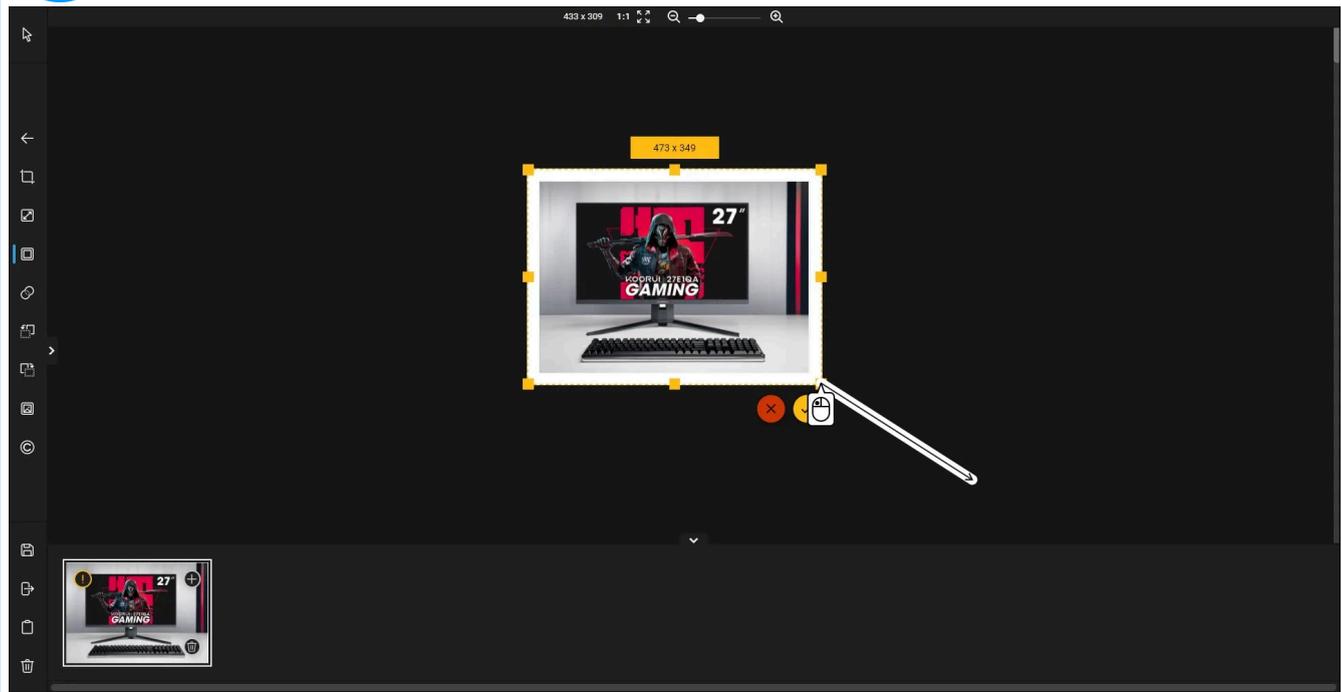
1



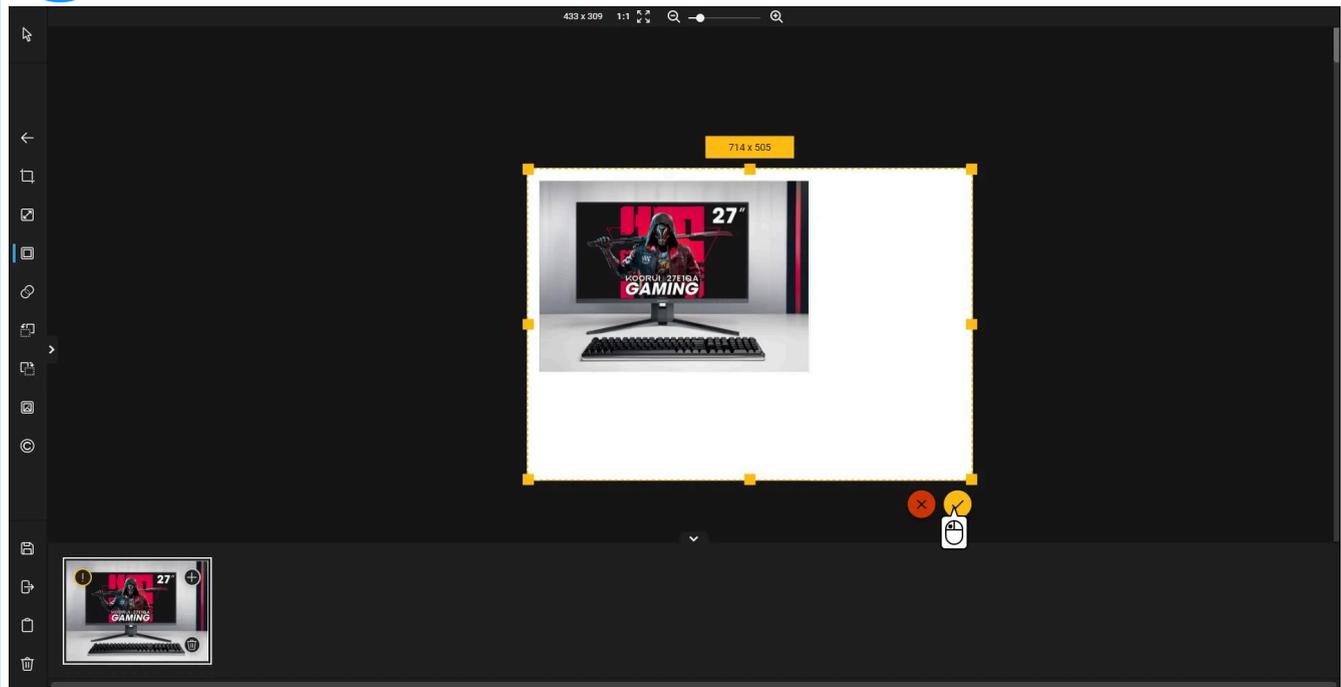
2



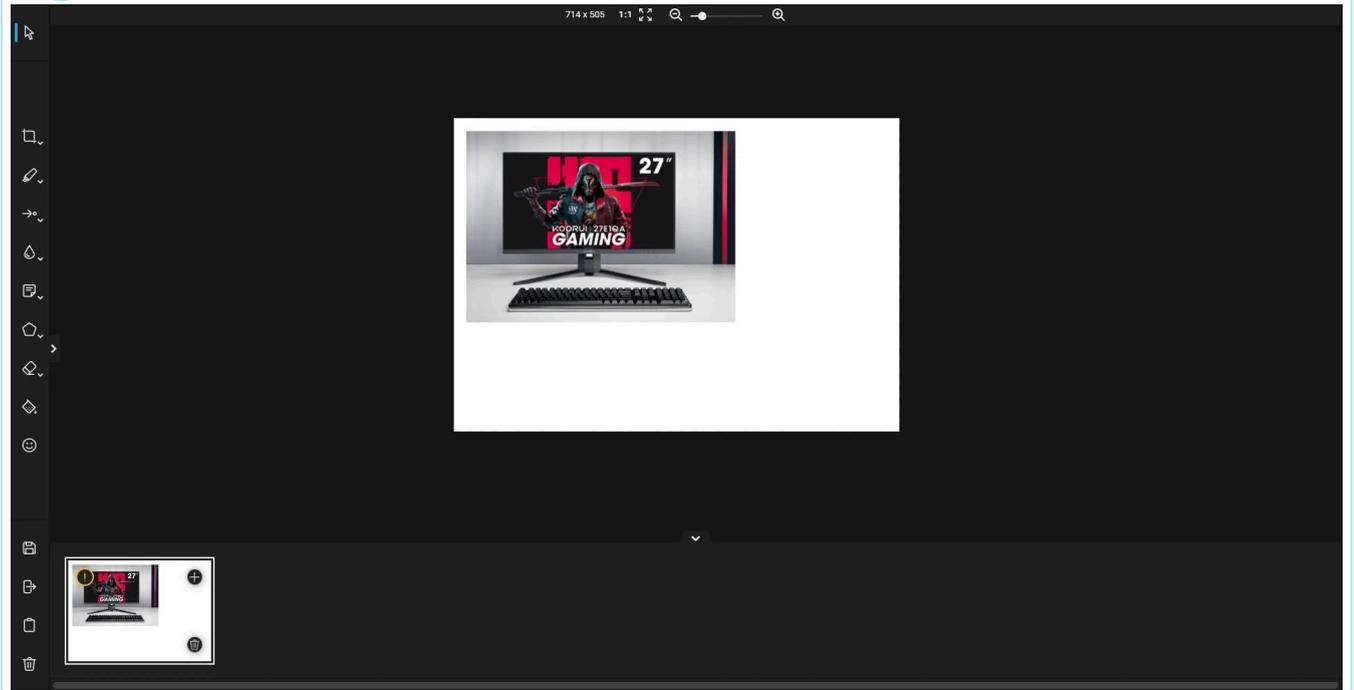
3



4



5

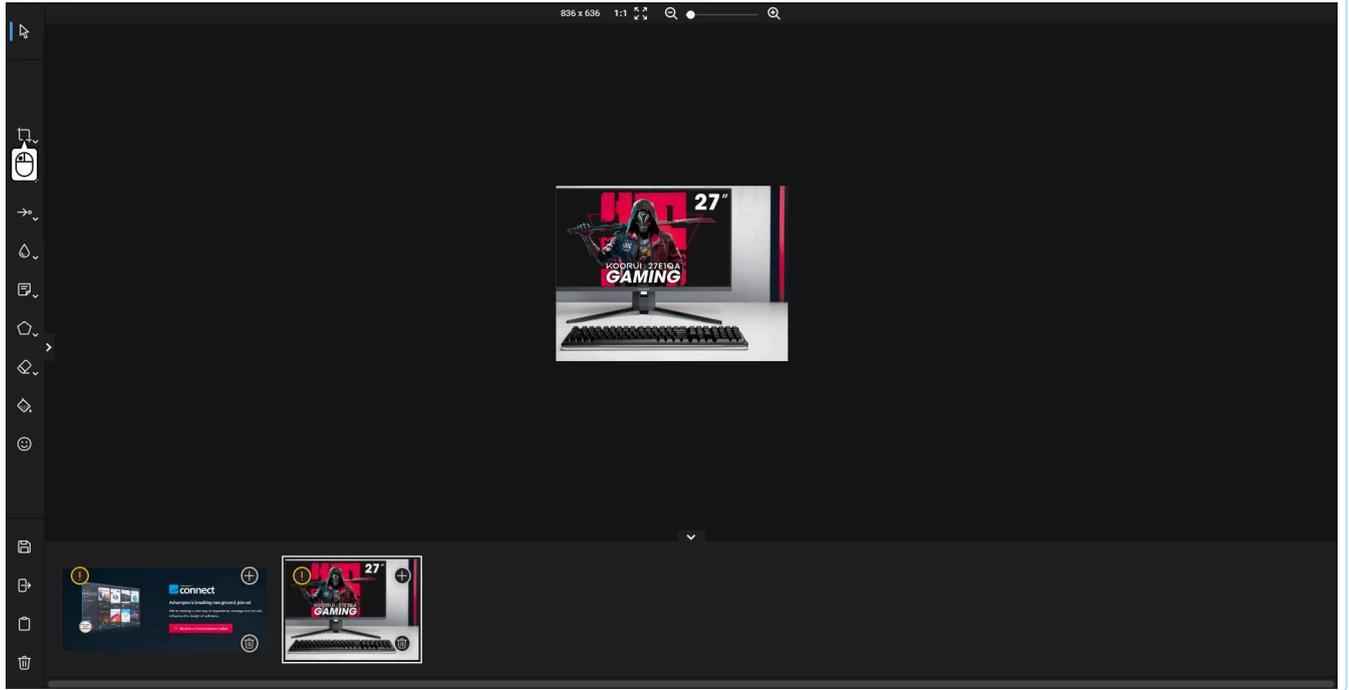


### 2.3.4 Ebenen verbinden

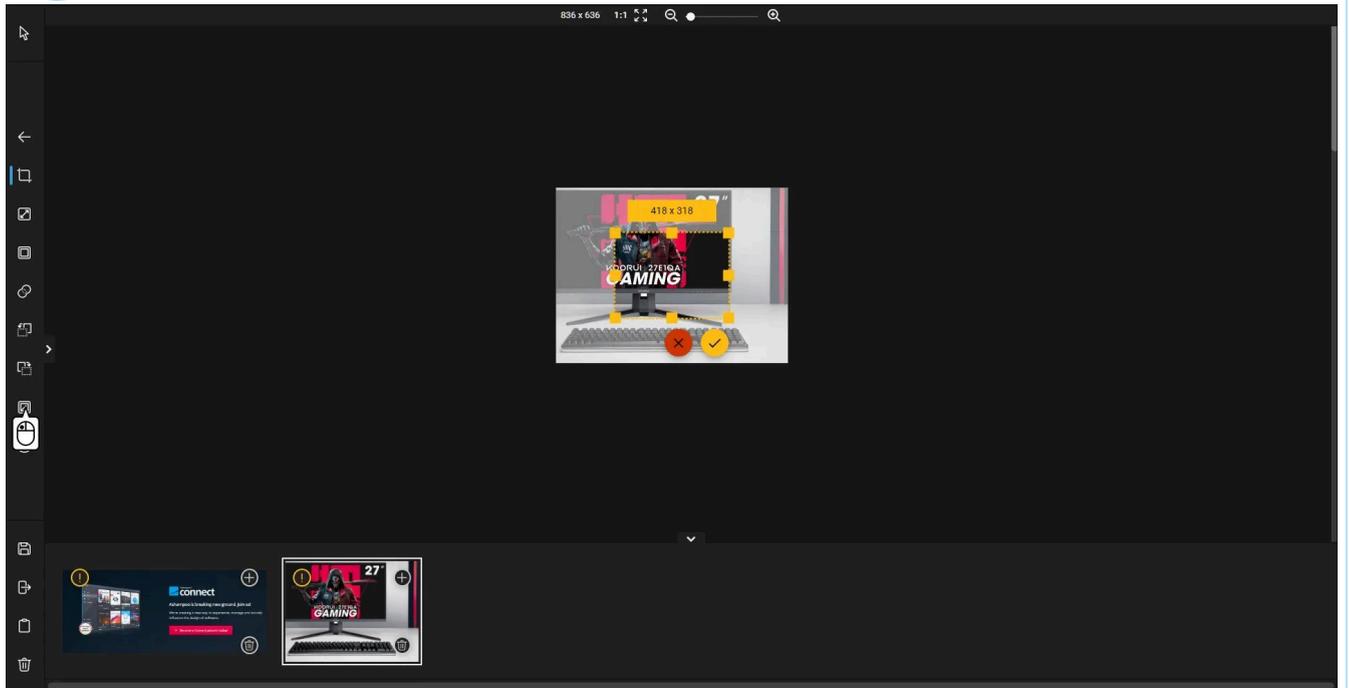
Diese Funktion führt die vorhandenen Objekte mit dem Bild zusammen. Die Objekte sind danach Teil des Bildes und nicht mehr einzeln editierbar.

### 2.3.5 Rahmen

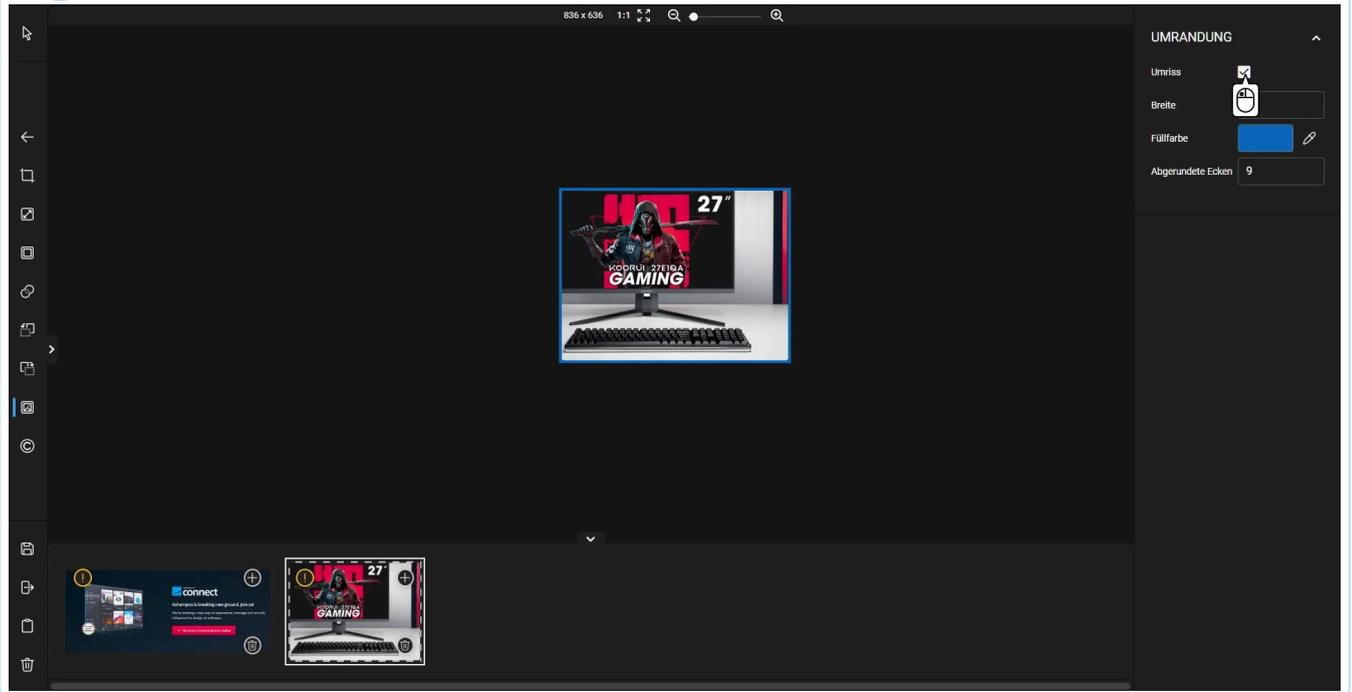
1



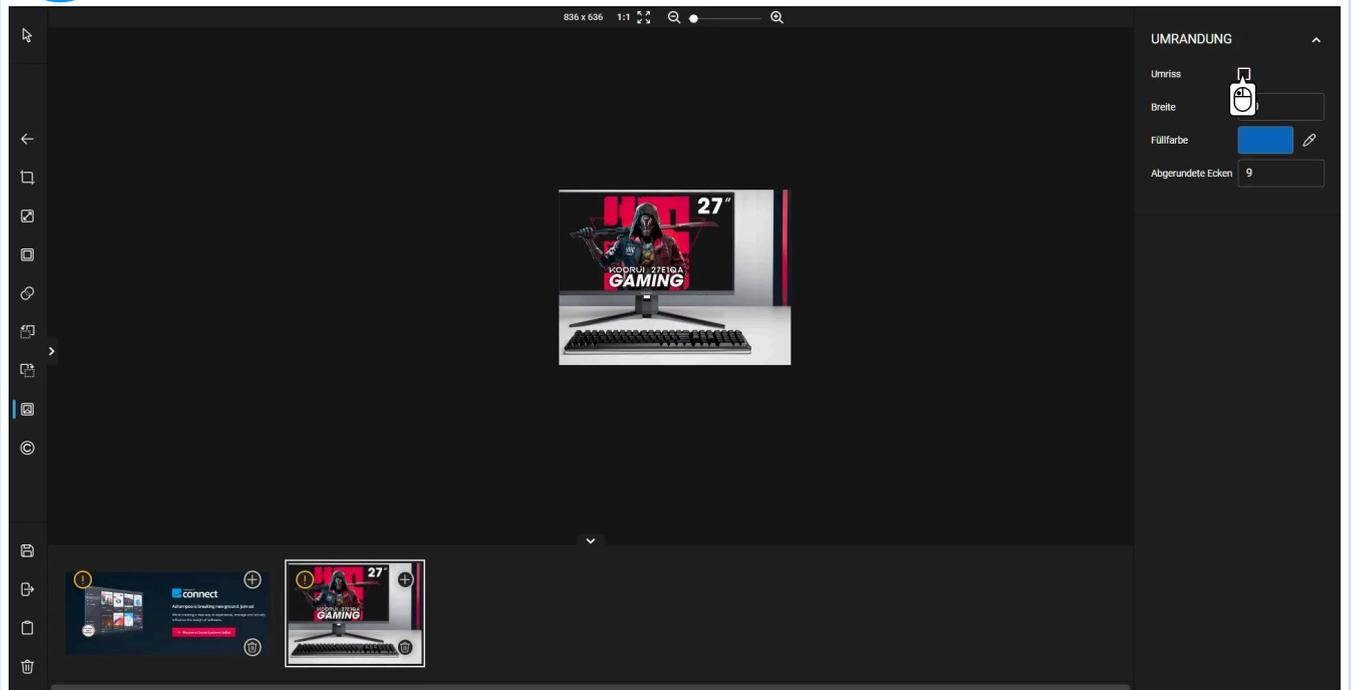
2



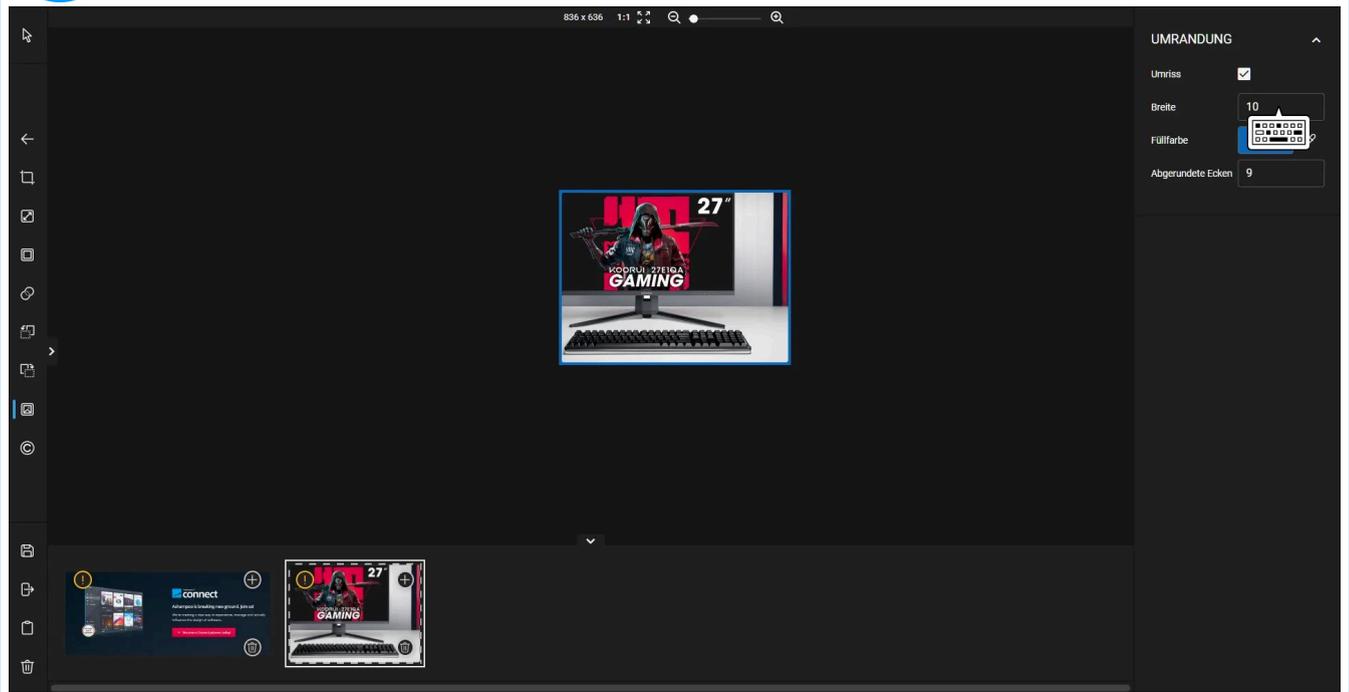
3



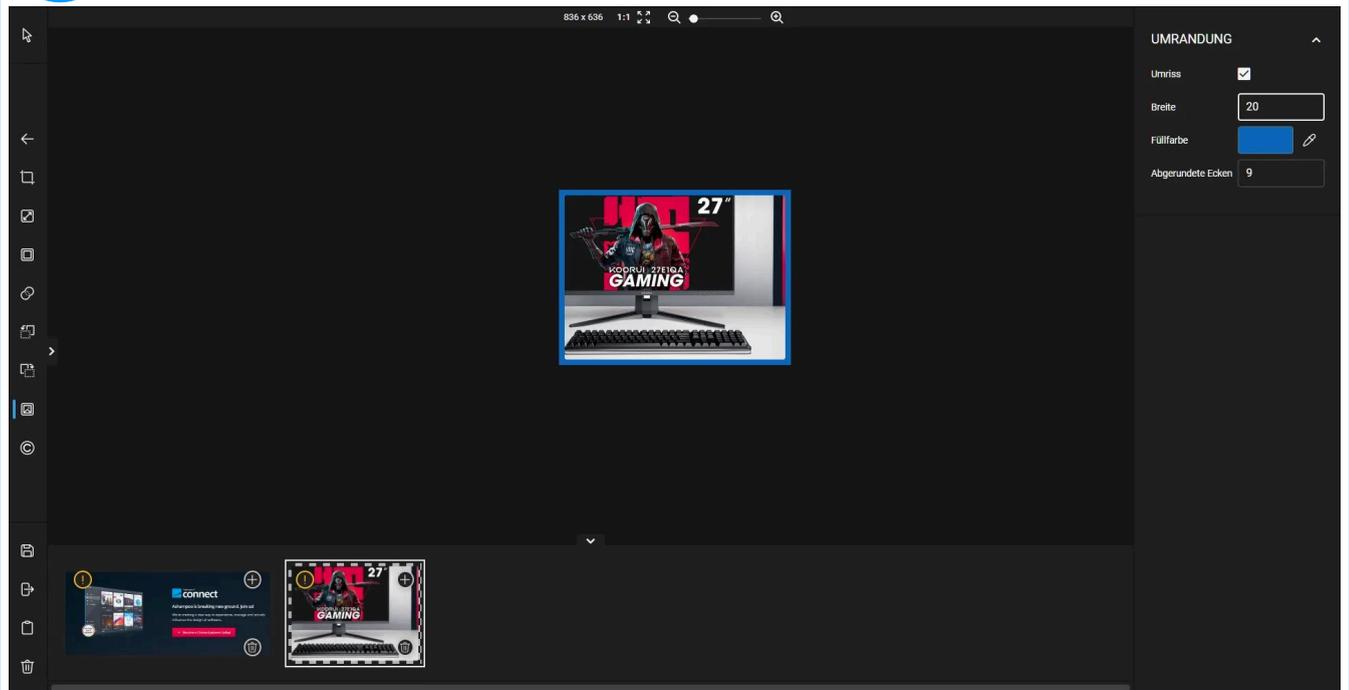
4



5

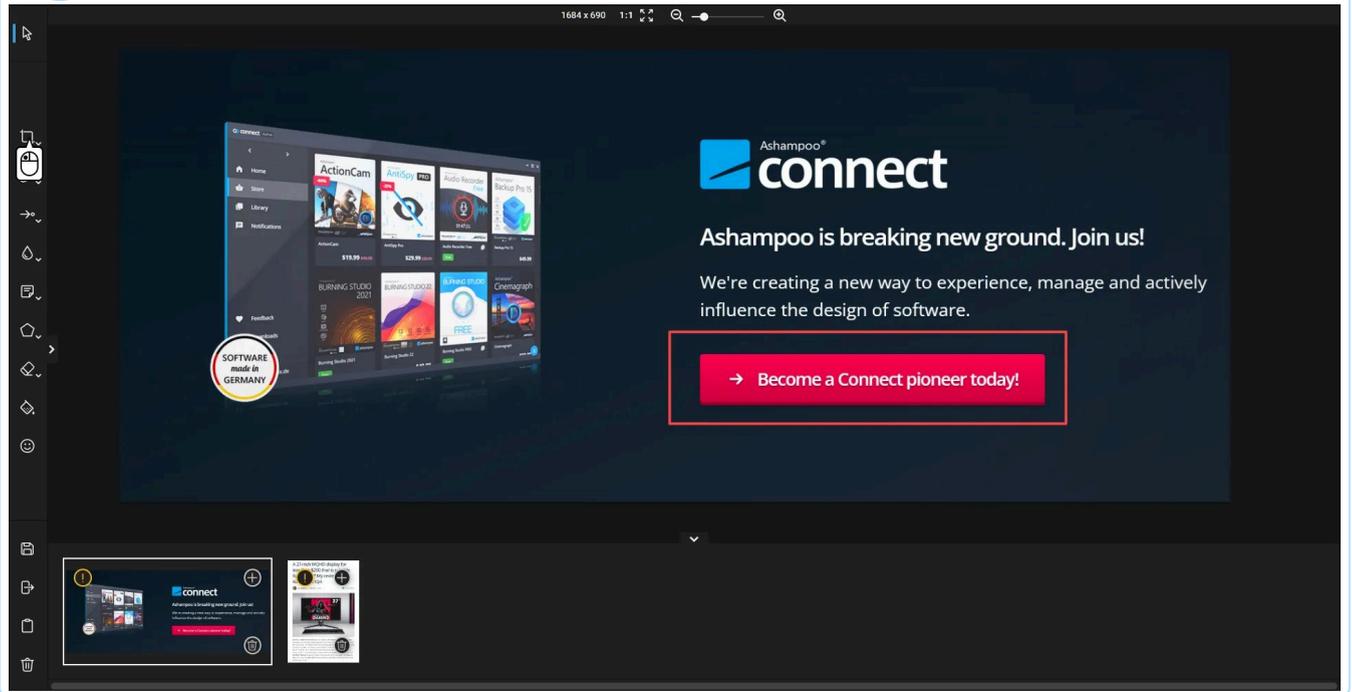


6

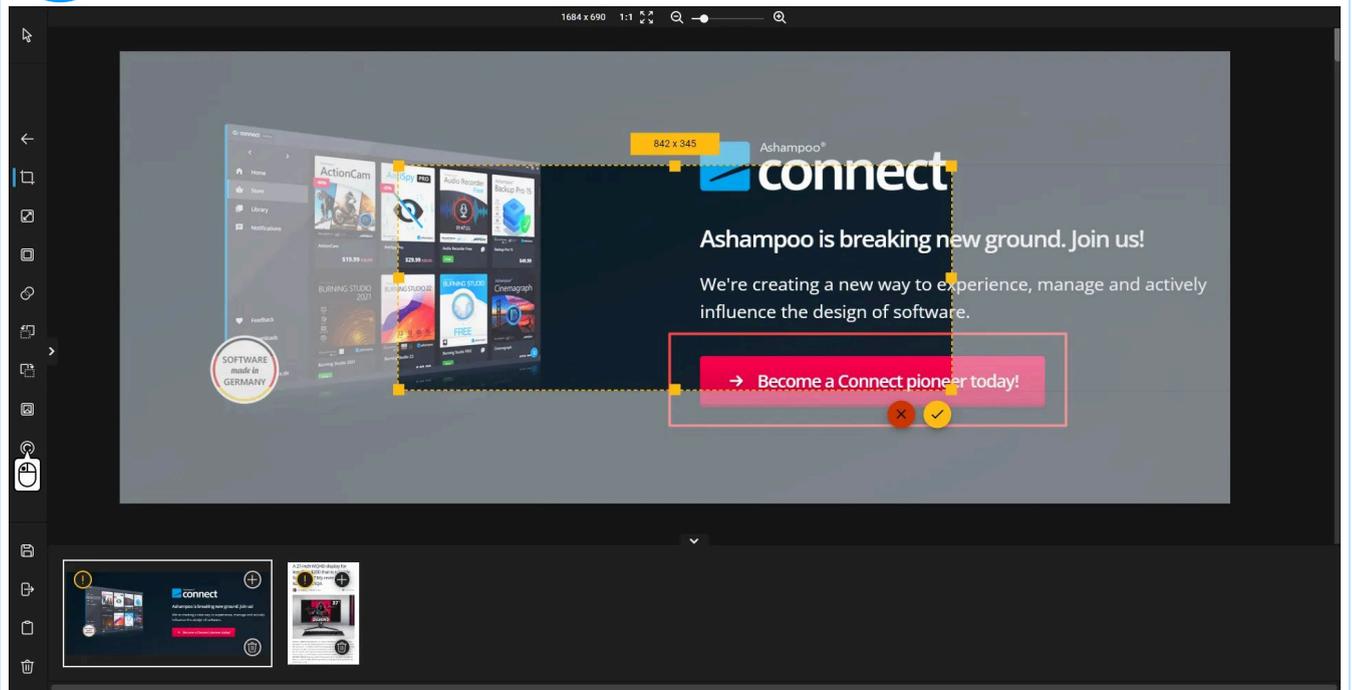


## 2.3.6 Wasserzeichen

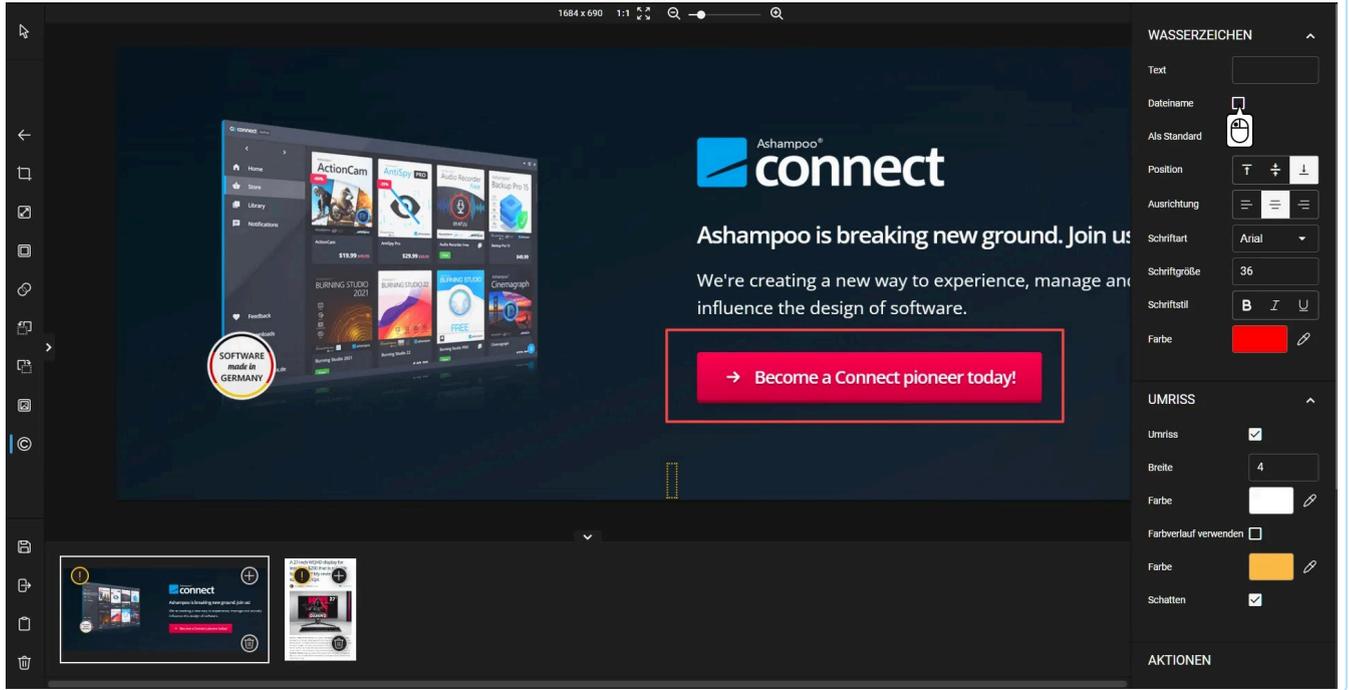
1



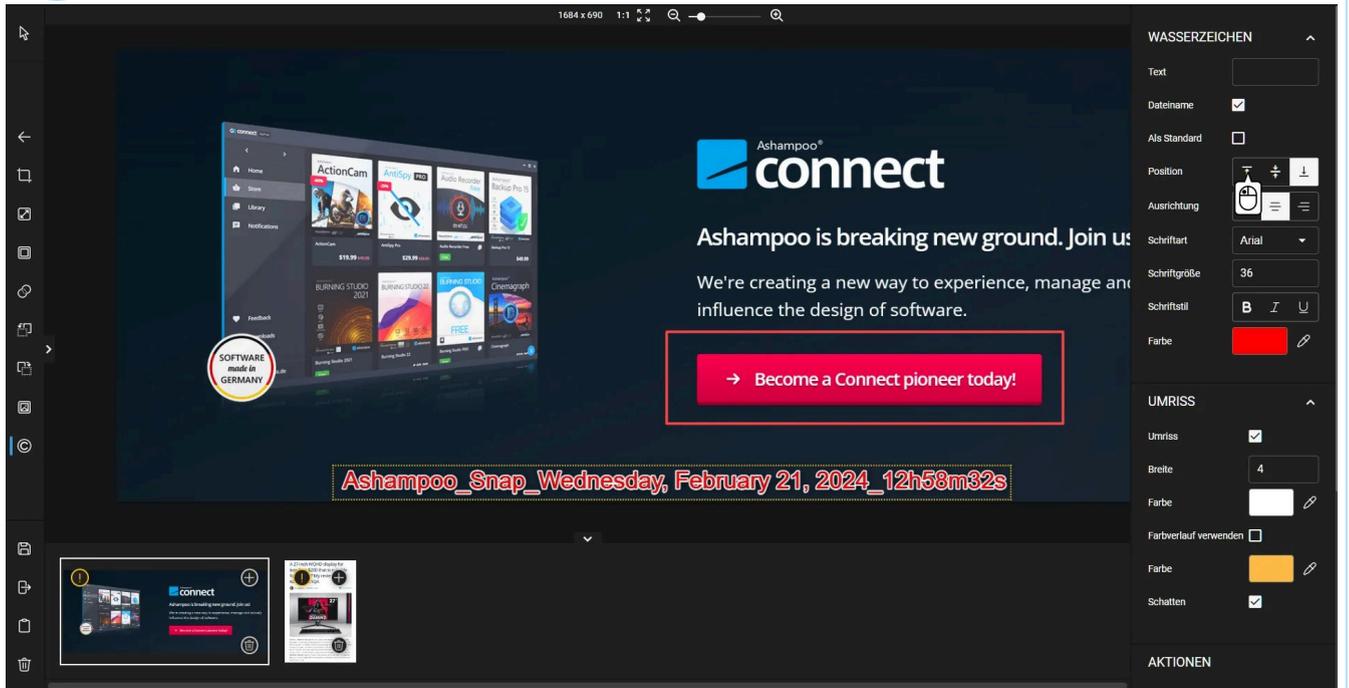
2



3



4



5

Ashampoo\_Snap\_Wednesday, February 21, 2024\_12h58m32s

Ashampoo<sup>®</sup> connect

Ashampoo is breaking new ground. Join us  
We're creating a new way to experience, manage and influence the design of software.

→ Become a Connect pioneer today!

SOFTWARE made in GERMANY

WASSERZEICHEN

Text

Dateiname

Als Standard

Position

Ausrichtung

Schriftart

Schriftgröße

Schriftstil

Farbe

UMRISS

Umriss

Breite

Farbe

Farbverlauf verwenden

Farbe

Schatten

AKTIONEN

6

Ashampoo\_Snap\_Wednesday, February 21, 2024\_12h58m32s

Ashampoo<sup>®</sup> connect

Ashampoo is breaking new ground. Join us  
We're creating a new way to experience, manage and influence the design of software.

→ Become a Connect pioneer today!

SOFTWARE made in GERMANY

WASSERZEICHEN

Text

Dateiname

Als Standard

Position

Ausrichtung

Schriftart

Schriftgröße

Schriftstil

Farbe

UMRISS

Umriss

Breite

Farbe

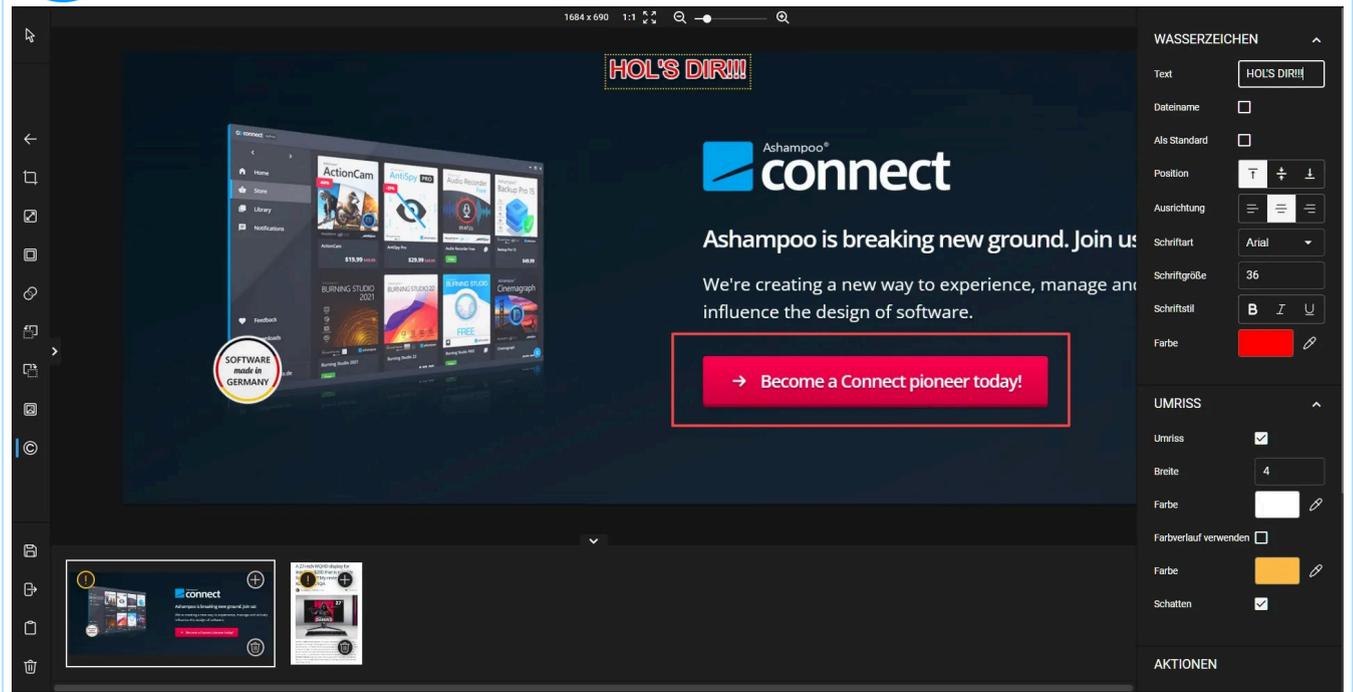
Farbverlauf verwenden

Farbe

Schatten

AKTIONEN

7



Aktiviere "Als Standard" in den Werkzeugeigenschaften rechts, um das Wasserzeichen automatisch in künftige Bilder einzufügen. Dies ist besonders in Verbindung mit der "Dateiname"-Option sinnvoll, bei der der Name der Bilddatei eingefügt wird.

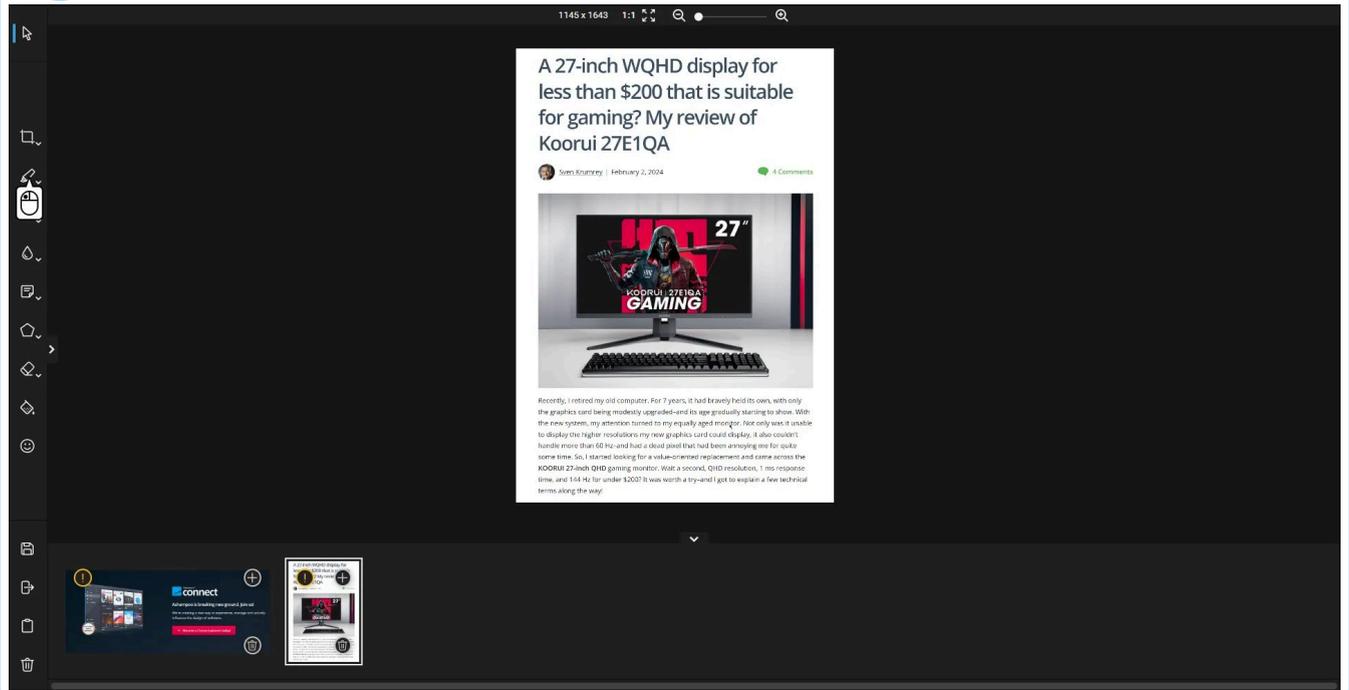
## 2.4 Stift und Marker

### 2.4.1 Textmarker / Zeichenstift

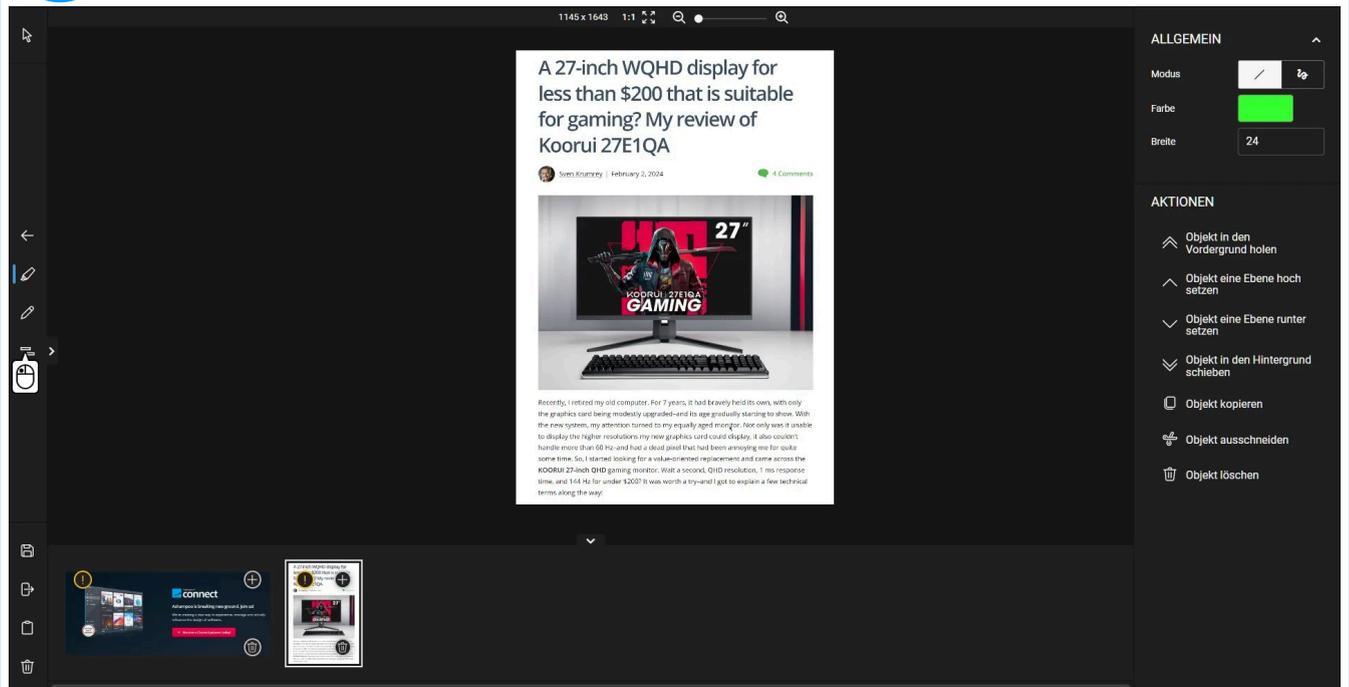
Ziehe einfach die Maus, um in den gewünschten Bildbereich zu zeichnen.

### 2.4.2 Bereich hervorheben

1



2



3

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Knarney | February 2, 2024 | 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

HERVORHEBUNG

Bereich hervorheben

Akzentfarbe

4

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Knarney | February 2, 2024 | 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren
- Objekt ausschneiden
- Objekt löschen

5

6

## 2.5 Pfeile

### 2.5.1 Gerader Pfeil

1

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Stev Journey | February 2, 2024 | 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolution my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. With a perfect, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200! It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way.

connect

2

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Stev Journey | February 2, 2024 | 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolution my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. With a perfect, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200! It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way.

UMRANDUNG

Farbe

Breite 4

Randdesign Normal

PFEIL

Pfeilkopfposition Beides

Pfeilspitzengröße

VERSCHIEDENES

Schatten

connect

3

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Steven Kourany | February 2, 2024 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

- Farbe: ■
- Breite: 4
- Randdesign: Normal

PFEIL

- Pfeilkopfposition: Anfang
- Pfeilspitzengröße: [arrow icon]

VERSCHIEDENES

- Schatten:

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren
- Objekt ausschneiden

4

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Steven Kourany | February 2, 2024 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

- Farbe: ■
- Breite: 4
- Randdesign: Normal

PFEIL

- Pfeilkopfposition: Anfang
- Pfeilspitzengröße: [arrow icon]

VERSCHIEDENES

- Schatten:

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren
- Objekt ausschneiden

5

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Knutzy | February 2, 2024 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

- Farbe: █
- Breite: 4
- Randdesign: Normal

PFEIL

- Pfeilkopfposition: Anfang
- Pfeilspitzengröße: Ende

VERSCHIEDENES

- Schatten:

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren
- Objekt ausschneiden

6

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Knutzy | February 2, 2024 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

- Farbe: █
- Breite: 4
- Randdesign: Normal

PFEIL

- Pfeilkopfposition: Beides
- Pfeilspitzengröße:

VERSCHIEDENES

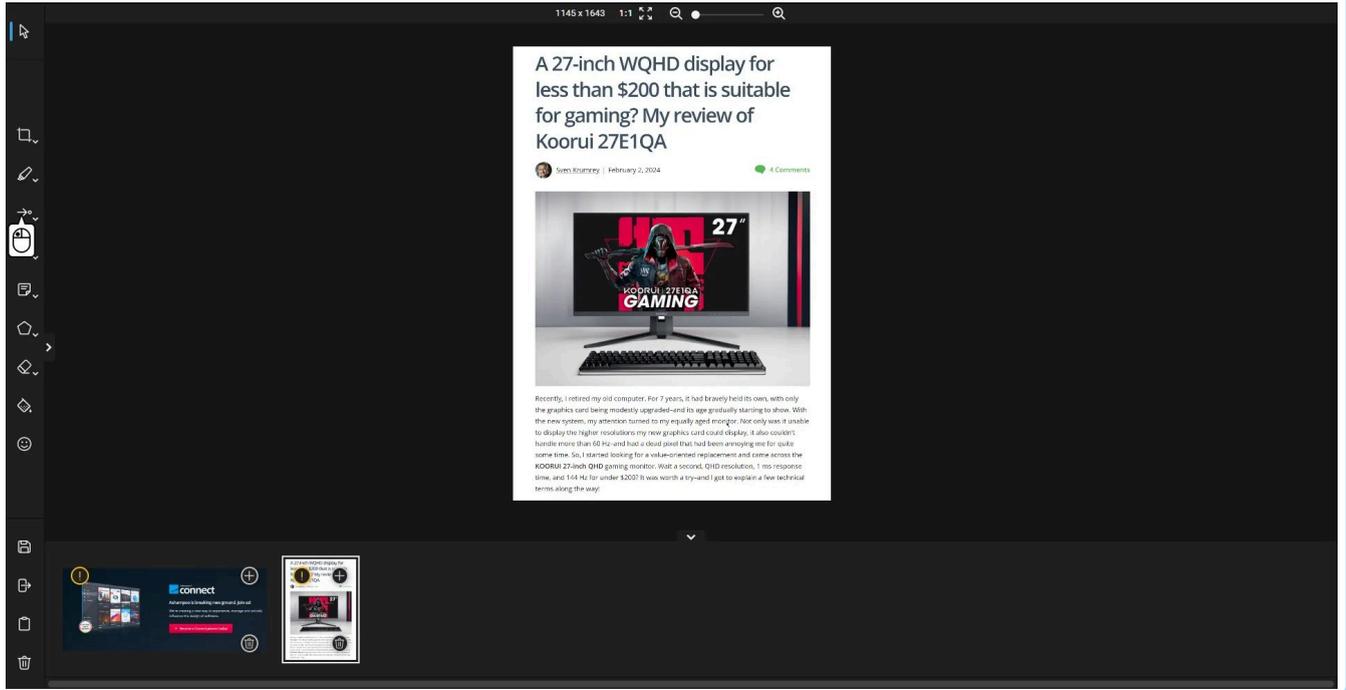
- Schatten:

AKTIONEN

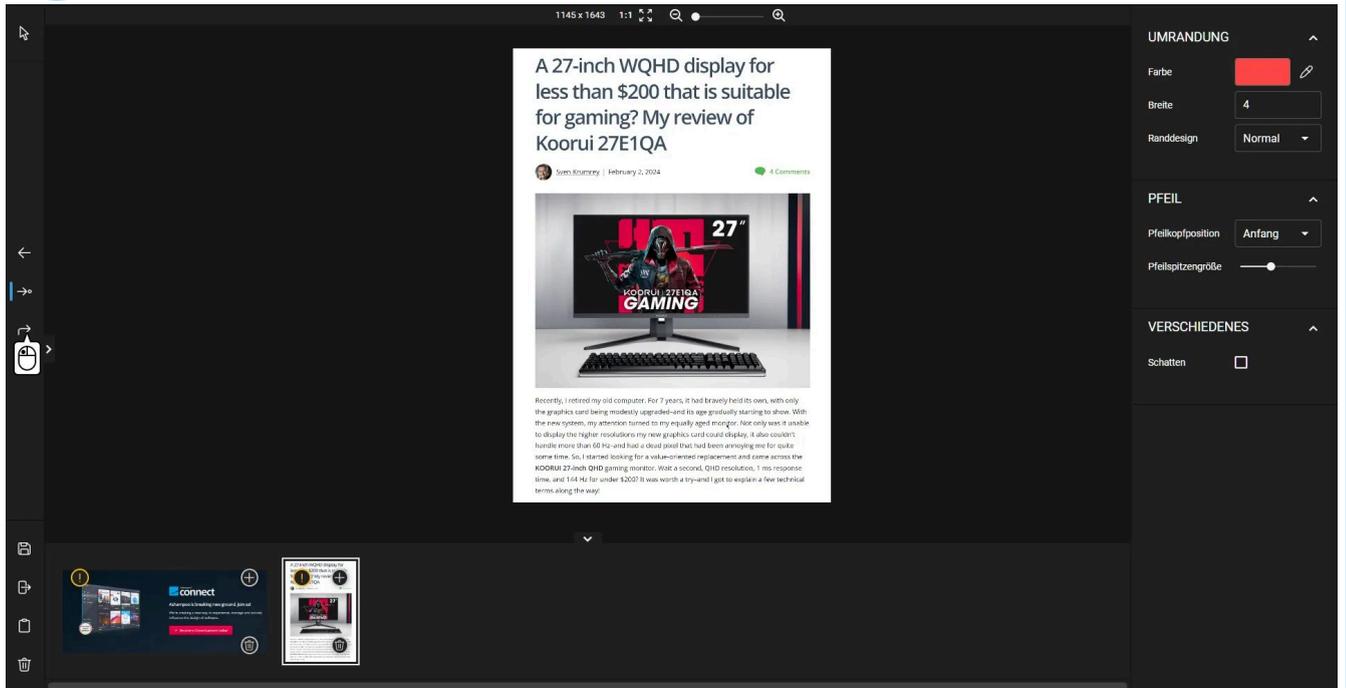
- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren
- Objekt ausschneiden

## 2.5.2 Gebogener Pfeil

1



2



3

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Knutzy | February 2, 2024 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

Farbe █

Breite 4

Randdesign Normal

PFEIL

Pfeilkopfposition Anfang

Pfeilspitzengröße

VERSCHIEDENES

Schatten

4

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Knutzy | February 2, 2024 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

Farbe █

Breite 4

Randdesign Normal

PFEIL

Pfeilkopfposition Anfang

Pfeilspitzengröße

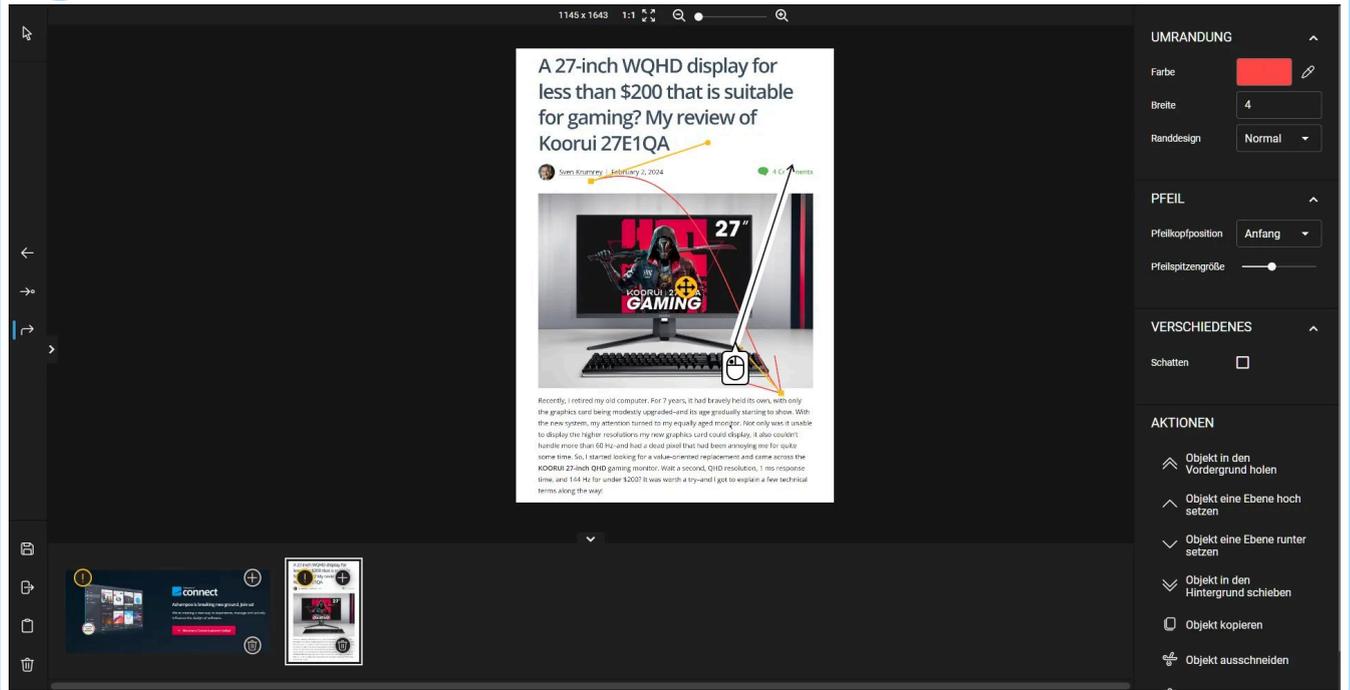
VERSCHIEDENES

Schatten

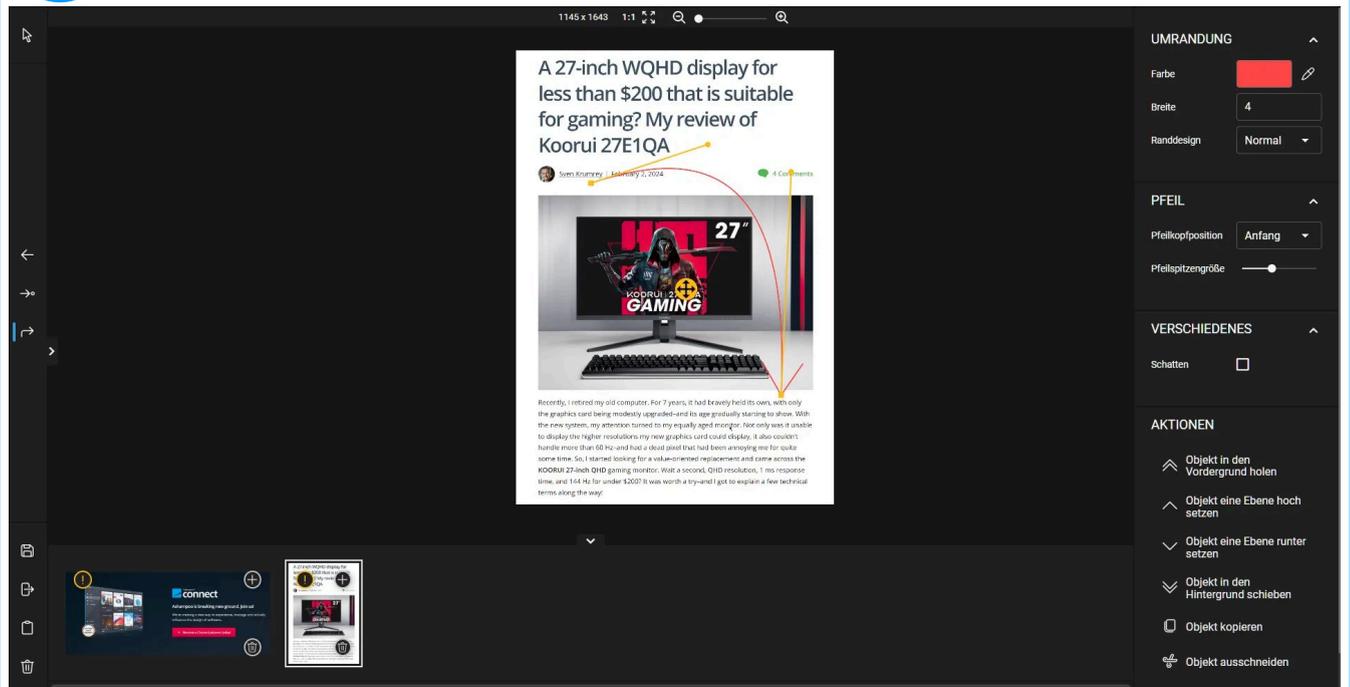
AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren
- Objekt ausschneiden

5



6



## 2.6 Verwischen/Verpixeln

### 2.6.1 Verwischstift

Mit dem Verwischstift kannst du Bildbereiche durch Verwischen oder Verpixeln unkenntlich machen. Es wird dabei nur das Ursprungsbild verändert, hinzugefügte Objekte behalten den aktuellen Zustand.

## 2.6.2 Bereich verwischen

Bei diesem Werkzeug ziehst du mit der Maus einen rechteckigen Bereich auf, der anschließend verwischt/verpixelt wird. Es wird dabei nur das Ursprungsbild verändert, hinzugefügte Objekte behalten den aktuellen Zustand.

## 2.7 Dokumentation

### 2.7.1 Text

Klicke mit links in den Arbeitsbereich, um ein Text-Objekt zu erzeugen. Du kannst danach direkt mit dem Tippen anfangen, um den gewünschten Text einzugeben. Um den Text für ein bereits vorhandenes Text-Objekt anzupassen, wähle dieses zunächst aus und klicke dann in den Textbereich.

### 2.7.2 Notiz

Notiz-Objekte lassen sich auf die gleiche Weise wie Text-Objekte hinzufügen und bearbeiten, zeigen allerdings eine Clipart-Grafik unter dem Text an, z.B. eine Sprechblase. Du kannst die gewünschte Grafik in den Objekt-Eigenschaften auf der rechten Seite auswählen und diese sogar halbtransparent (durchscheinend) machen oder spiegeln. Außerdem kannst du die Grafik für ein bereits vorhandenes Notiz-Objekt jederzeit durch die Auswahl einer anderen Grafik anpassen.

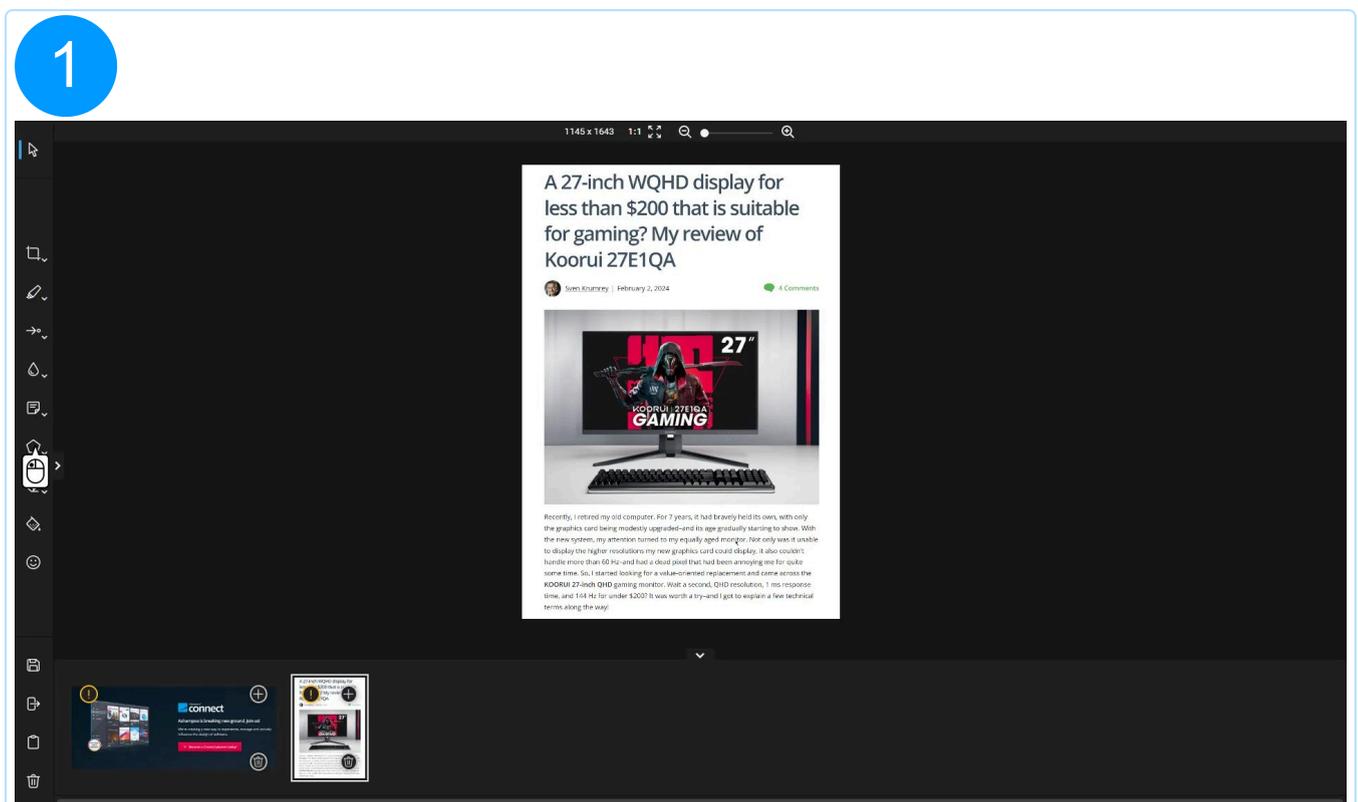
### 2.7.3 Nummerierung

Dieses Werkzeug ist ideal, um z.B. einzelne Arbeitsschritte durchzunummerieren. Dabei wird mit jedem Linksklick fortlaufend ein neues Objekt in das Projekt eingefügt. Die Nummerierung erfolgt entweder numerisch (1, 2, 3 ...) oder alphanumerisch (A, B, C ...). Du

kannst den jeweiligen Startwert in den Objekt-Eigenschaften auf der rechten Seite unter "Aktuelle Laufnummer" anpassen. Ebenso kannst du auf diese Weise sowohl den Wert, als auch die Hintergrundgrafik für ein bereits vorhandenes Objekt ändern. Die gelisteten Grafikverhalten sich wie Toggle-Buttons, können also durch Klicken entweder insgesamt oder für einzelne Objekte aktiviert/deaktiviert werden.

## 2.8 Formen

Klicke mit links in das Bild und Ziehe dann mit der Maus das Objekt auf die gewünschte Größe. Verwende die Randmarkierungen, um die Größe nachträglich zu verändern. Ziehe das mittige Pfeilsymbol, falls vorhanden, um die Objektposition anzupassen. Falls das Objekt kein mittiges Pfeilsymbol anzeigt, kannst du das Objekt direkt mit der Maus ziehen. Ziehe, falls vorhanden, das Pfeilsymbol über dem Objekt, um eine Rotation anzuwenden.



2

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Knatzny | February 2, 2024 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

**UMRANDUNG**

Rand verwenden

Farbe

Breite

Randdesign

**FÜLLUNG**

Füllung verwenden

Füllfarbe

**VERSCHIEDENES**

Abgerundete Ecken

Schatten

3

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Knatzny | February 2, 2024 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

**UMRANDUNG**

Rand verwenden

Farbe

Breite

Randdesign

**FÜLLUNG**

Füllung verwenden

Füllfarbe

**VERSCHIEDENES**

Abgerundete Ecken

Schatten

**AKTIONEN**

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren

4

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Kourany | February 2, 2020 | 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

- Rand verwenden
- Farbe
- Breite
- Randdesign Normal

FÜLLUNG

- Füllung verwenden
- Füllfarbe

VERSCHIEDENES

- Abgerundete Ecken
- Schatten

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren

5

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Kourany | February 2, 2020 | 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

- Rand verwenden
- Farbe
- Breite
- Randdesign Normal

FÜLLUNG

- Füllung verwenden
- Füllfarbe

VERSCHIEDENES

- Abgerundete Ecken
- Schatten

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren

6

1145 x 1643 1:1

A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Kourmy | February 2, 2024

4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

Rand verwenden

Farbe █

Breite 4

Randdesign Normal

FÜLLUNG

Füllung verwenden

Füllfarbe █

VERSCHIEDENES

Abgerundete Ecken 0

Schatten

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren

## 2.8.1 Gebogene Linie

1

1145 x 1643 1:1

A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

Sven Kourmy | February 2, 2024

4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 144 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

Rand verwenden

Farbe █

Breite 4

Randdesign Normal

FÜLLUNG

Füllung verwenden

Füllfarbe █

VERSCHIEDENES

Abgerundete Ecken 0

Schatten

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren

2

The screenshot shows a design tool interface with a dark theme. The main workspace displays a webpage article titled "A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA" by Sven Knutamy, dated February 2, 2024. The article features a central image of a Koorui 27E1QA gaming monitor. The design tool's right-hand sidebar is open, showing the "UMRANDUNG" (Border) settings. The "Rand verwenden" (Use border) checkbox is checked. The "Farbe" (Color) is set to red, "Breite" (Width) is 4, and "Randdesign" (Border design) is set to "Normal". The "FÜLLUNG" (Fill) settings show "Füllung verwenden" (Use fill) is unchecked, and "Füllfarbe" (Fill color) is set to blue. The "VERSCHIEDENES" (Miscellaneous) settings show "Abgerundete Ecken" (Rounded corners) is 0 and "Schatten" (Shadow) is unchecked. The bottom of the workspace shows a preview of the article's layout with a "connect" button and a small thumbnail of the article.

3

This screenshot is identical to the one above, showing the same design tool interface and webpage article. However, a white border has been added around the central image of the Koorui 27E1QA gaming monitor. The "UMRANDUNG" (Border) settings in the sidebar remain the same, with "Rand verwenden" checked, "Farbe" set to red, "Breite" set to 4, and "Randdesign" set to "Normal". The "FÜLLUNG" (Fill) settings are also the same, with "Füllung verwenden" unchecked and "Füllfarbe" set to blue. The "VERSCHIEDENES" (Miscellaneous) settings are also the same, with "Abgerundete Ecken" set to 0 and "Schatten" unchecked. The bottom of the workspace shows the same preview of the article's layout.

4

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui Z7E1QA

Sven Stannery | February 2, 2024 | 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. With a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

- Farbe
- Breite: 4
- Randdesign: Normal

VERSCHIEDENES

- Schatten

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren
- Objekt ausschneiden
- Objekt löschen

5

1145 x 1643 1:1

### A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui Z7E1QA

Sven Stannery | February 2, 2024 | 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. With a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

connect

UMRANDUNG

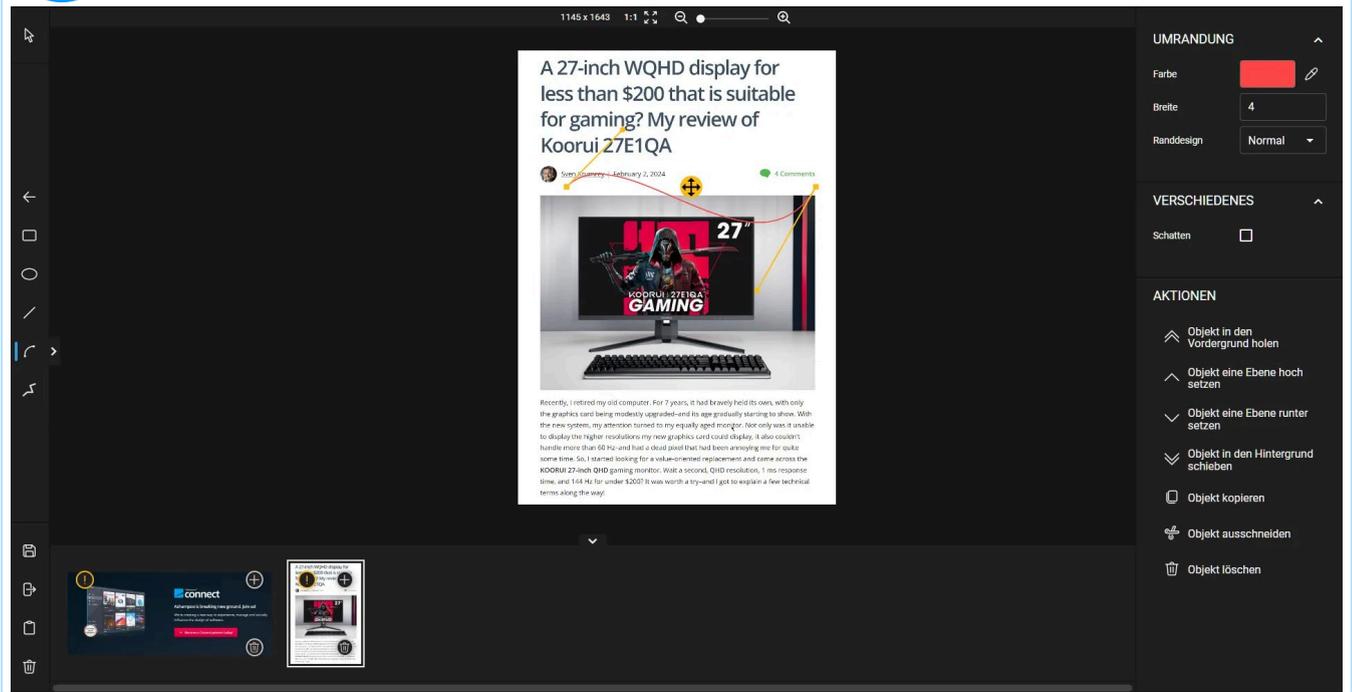
- Farbe
- Breite: 4
- Randdesign: Normal

VERSCHIEDENES

- Schatten

AKTIONEN

- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren
- Objekt ausschneiden
- Objekt löschen



## 2.8.2 Mehrpunktlinie

Mit diesem Werkzeug kannst du mehrere verbundene Linien nacheinander einfügen. Klicke, um einen Startpunkt zu setzen. Jeder weitere Klick erzeugt dann eine Linie von der jeweils letzten zur aktuellen Position. Drücke die Esc-Taste, um den Malvorgang abzuschließen.

## 2.9 Radiergummi

Das Radiergummi überschreibt Bildbereiche mit Transparenz oder einer ausgewählten Farbe. Auf diese Weise kannst du z.B. unerwünschte Elemente aus dem Bild entfernen. Es wird dabei nur das Ursprungsbild verändert, hinzugefügte Objekte behalten den aktuellen Zustand.

### 2.9.1 Radiergummi / Bereich löschen

1

This screenshot shows a presentation slide with a dark background. At the top left, there is a blue circle containing the number '1'. The main content is a review article titled "A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA" by Sven Klatzky, dated February 2, 2024. The article features a photograph of the Koorui 27E1QA gaming monitor displaying a game character. Below the photo is a short paragraph of text. At the bottom of the slide, there are two thumbnails: one for a "connect" service and another for the same review article. The top of the slide shows a status bar with "1145 x 1643" and "1:1" zoom level.

2

This screenshot shows the same presentation slide as in the first image, but with a right-hand sidebar for editing. The sidebar is titled "ALLGEMEIN" and contains the following options: "Durchmesser" with a value of "24", "Mit Farbe überschreiben" with an unchecked checkbox, and "Farbe" with a black color swatch and an edit icon. The main content of the slide is identical to the first image, including the article title, author, date, image, and text. The status bar at the top shows "1145 x 1643" and "1:1" zoom level.

3

A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

February 2, 2024 4 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

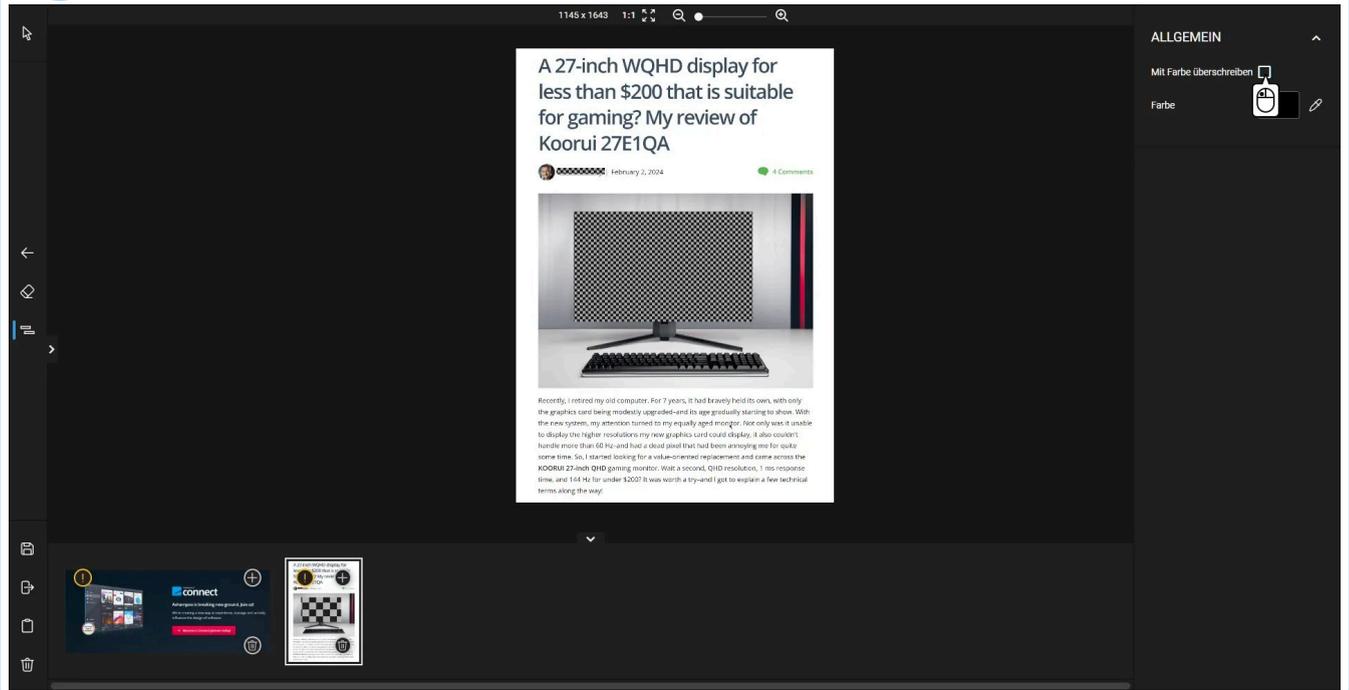
4

A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA

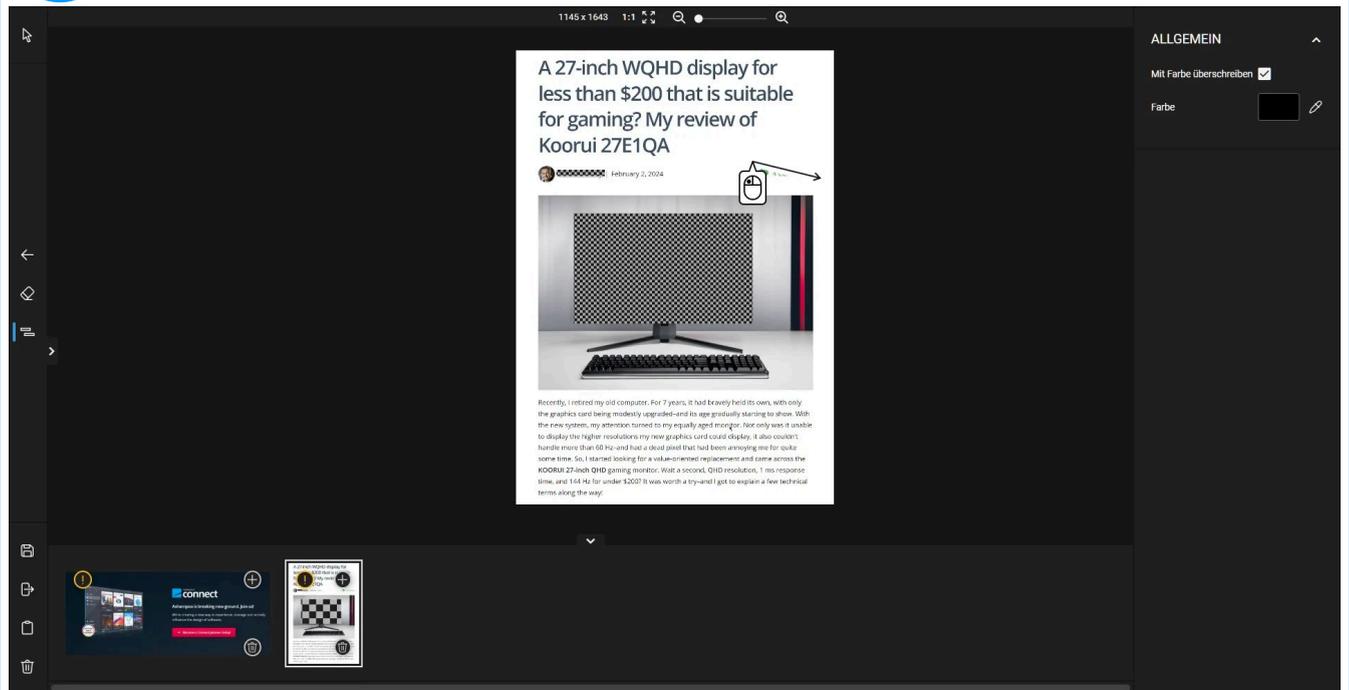
February 2, 2024 4 Comments

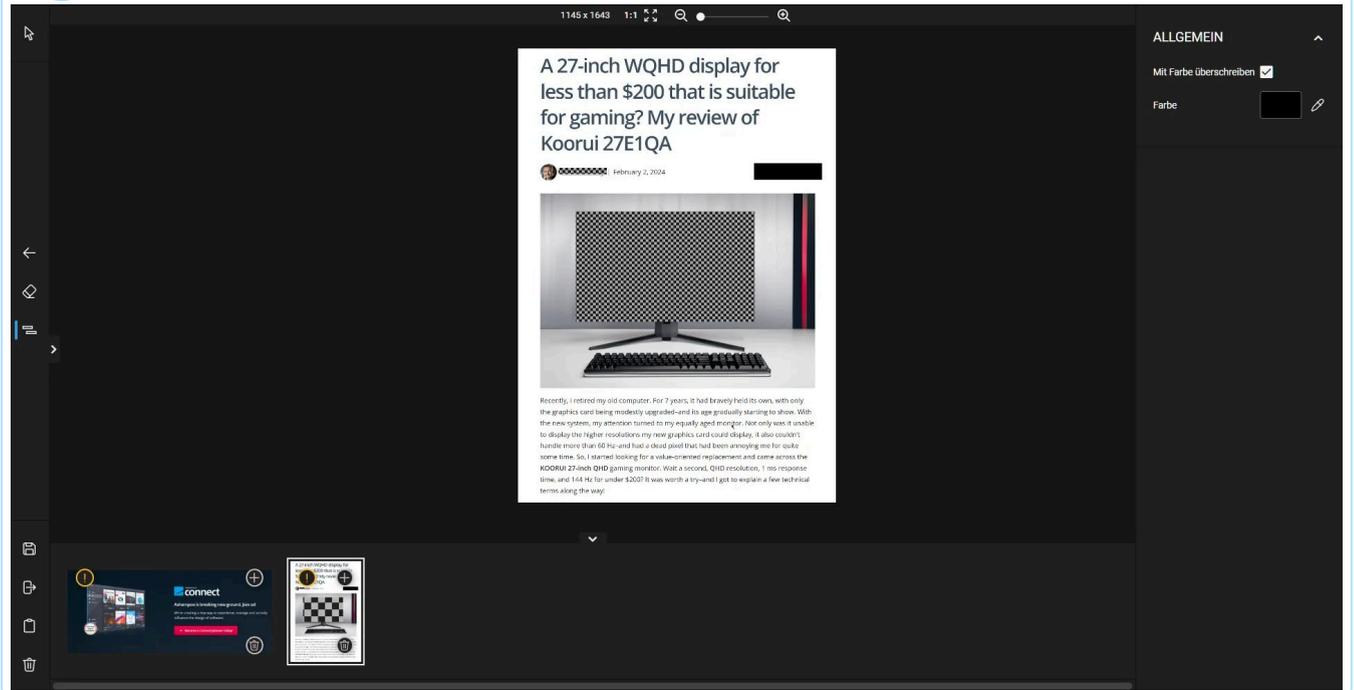
Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded—and its age gradually starting to show. With the new system, my attention turned to my equally aged monitor. Not only was it unable to display the higher resolutions my new graphics card could display, it also couldn't handle more than 60 Hz—and had a dead pixel that had been annoying me for quite some time. So, I started looking for a value-oriented replacement and came across the KOORUI 27-inch QHD gaming monitor. Wait a second, QHD resolution, 1 ms response time, and 164 Hz for under \$200? It was worth a try—and I got to explain a few technical terms along the way!

5



6

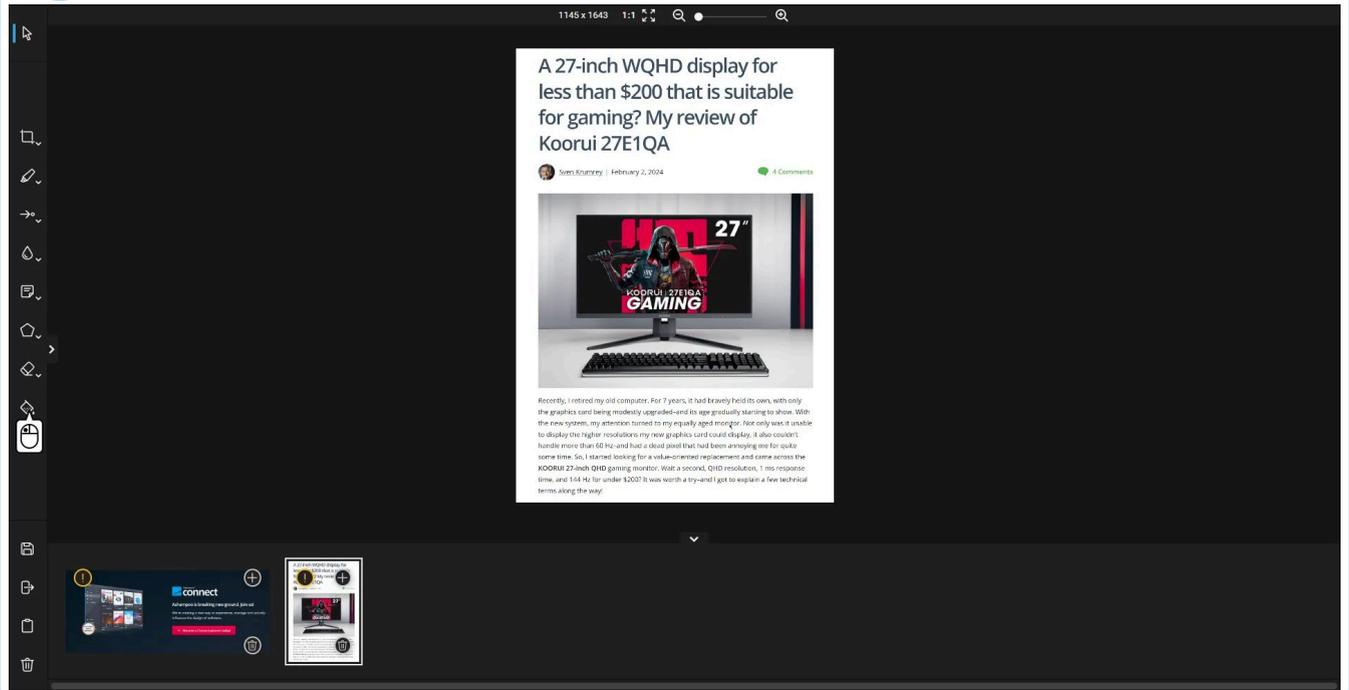




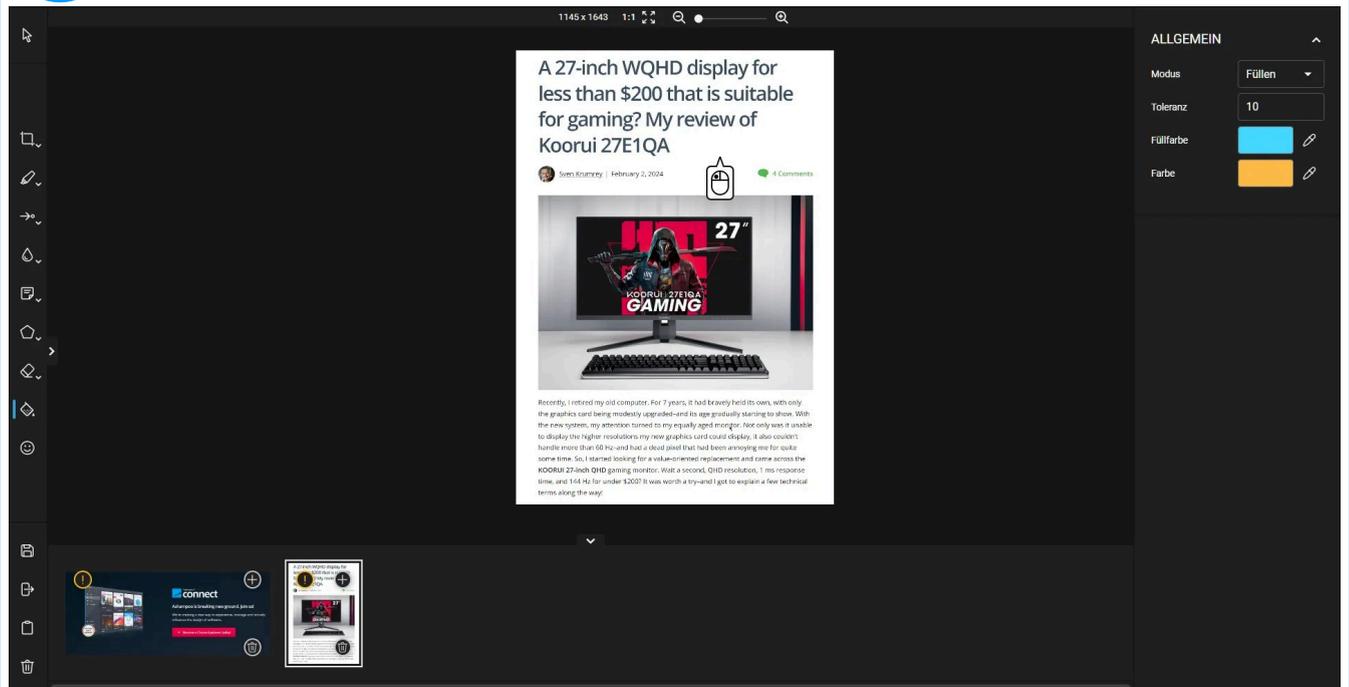
## 2.10 Füllwerkzeug

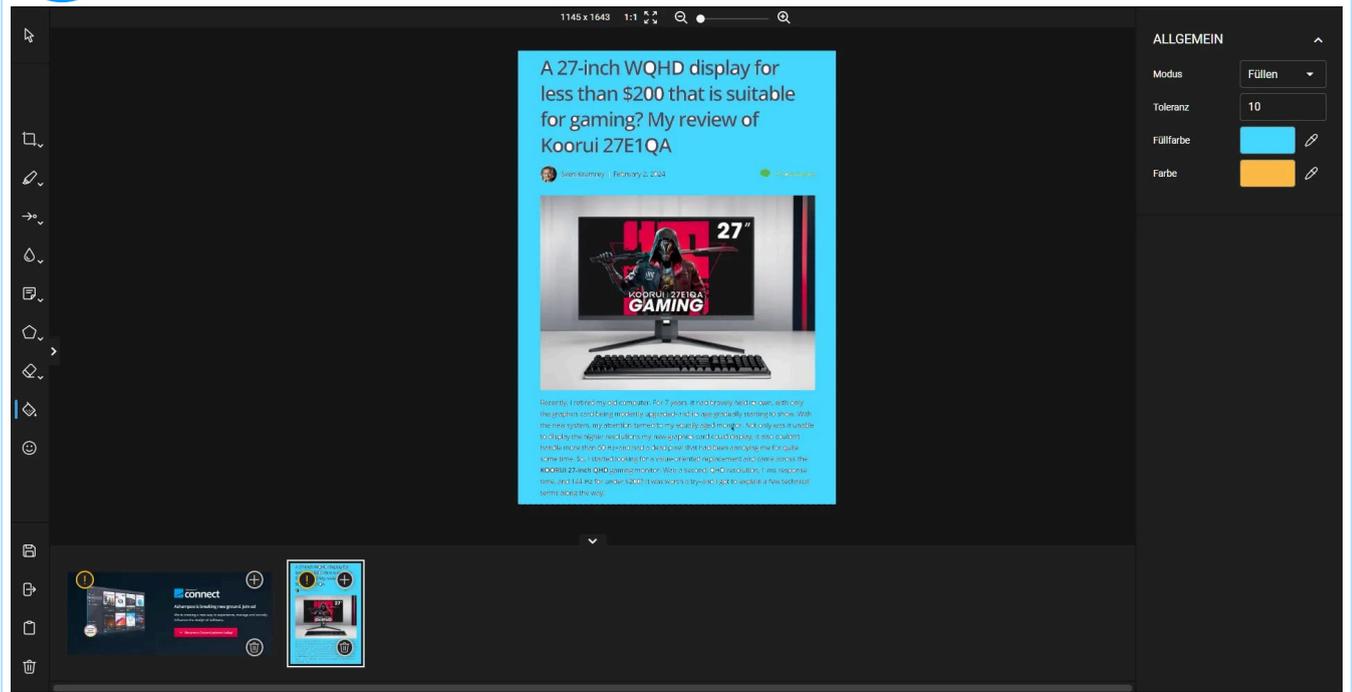
Das Füllwerkzeug füllt Bildbereiche mit der ausgewählten Farbe/dem ausgewählten Farbverlauf oder transparenten Pixeln. Über die Toleranz legst du fest, ob Pixel deren Farbe dem angeklickten Pixel ähnelt ebenfalls überschrieben werden sollen. Es wird dabei nur das Ursprungsbild verändert, hinzugefügte Objekte behalten den aktuellen Zustand.

1



2





## 2.11 Clipart

Klicke einfach auf das gewünschte Clipart in der Übersicht auf der rechten Seite, um es als Objekt mittig in das Projekt einzufügen. Verwende "Grafik hinzufügen" um vorhandene Bilder in die Grafikbibliothek zu übernehmen. Über die Ordnerschaltfläche kannst du den Speicherort für hinzugefügte Grafiken im Windows Explorer öffnen, um diese wieder zu entfernen oder weitere Grafiken direkt einzufügen.

Halte beim Ändern der Größe Shift gedrückt, um das Seitenverhältnis der Clipart-Grafik beizubehalten.

# 3 Projektverwaltung

## Projekt speichern

Übernimmt die aktuellen Änderungen in die Projektdatei.

## Bild exportieren

Speichert das aktuelle Projekt in eine separate Bilddatei. Mittels "Speichern unter" kannst du Ausgabeort und Dateiname vor dem Speichern anpassen, "Schnell-Export" verwendet

das aktuelle Ausgabeverzeichnis und den jeweiligen Projektnamen als Dateinamen.

Verwend die "..."-Schaltfläche, um ein Programm (.exe) für die "Senden an"-Funktion auszuwählen. Falls noch keine Anwendung ausgewählt ist, musst du bei der ersten Verwendung ein entsprechendes Programm auswählen. Nach der Programmauswahl passt sich der Titel der "Senden an"-Schaltfläche entsprechend an.

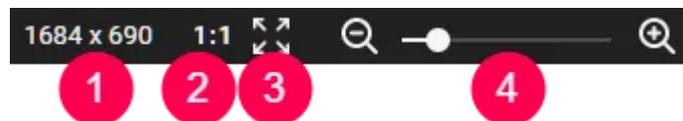
### In Zwischenablage kopieren

Kopiert das aktuelle Projekt als eigenständiges Bild in die Zwischenablage.

### Projekt(e) löschen

Löscht die aktuelle Projektdatei dauerhaft.

## 4 Zoom-Leiste



1: Aktuelle Bildauflösung

2: Zeigt das Bild in seiner Originalgröße an

3: Zoomt herein/heraus um das gesamte Bild anzuzeigen

4: Dragge den Slider für stufenloses Zoomen

## 5 Vorschauleiste



Die Vorschauleiste zeigt eine verkleinerte Ansicht der vorhandenen Projekte. Ein gelbes Ausrufezeichen erscheint bei Projekten mit noch nicht gespeicherten Änderungen. Über die Mülleimer-Schaltfläche kann das betroffene Projekt dauerhaft gelöscht werden.

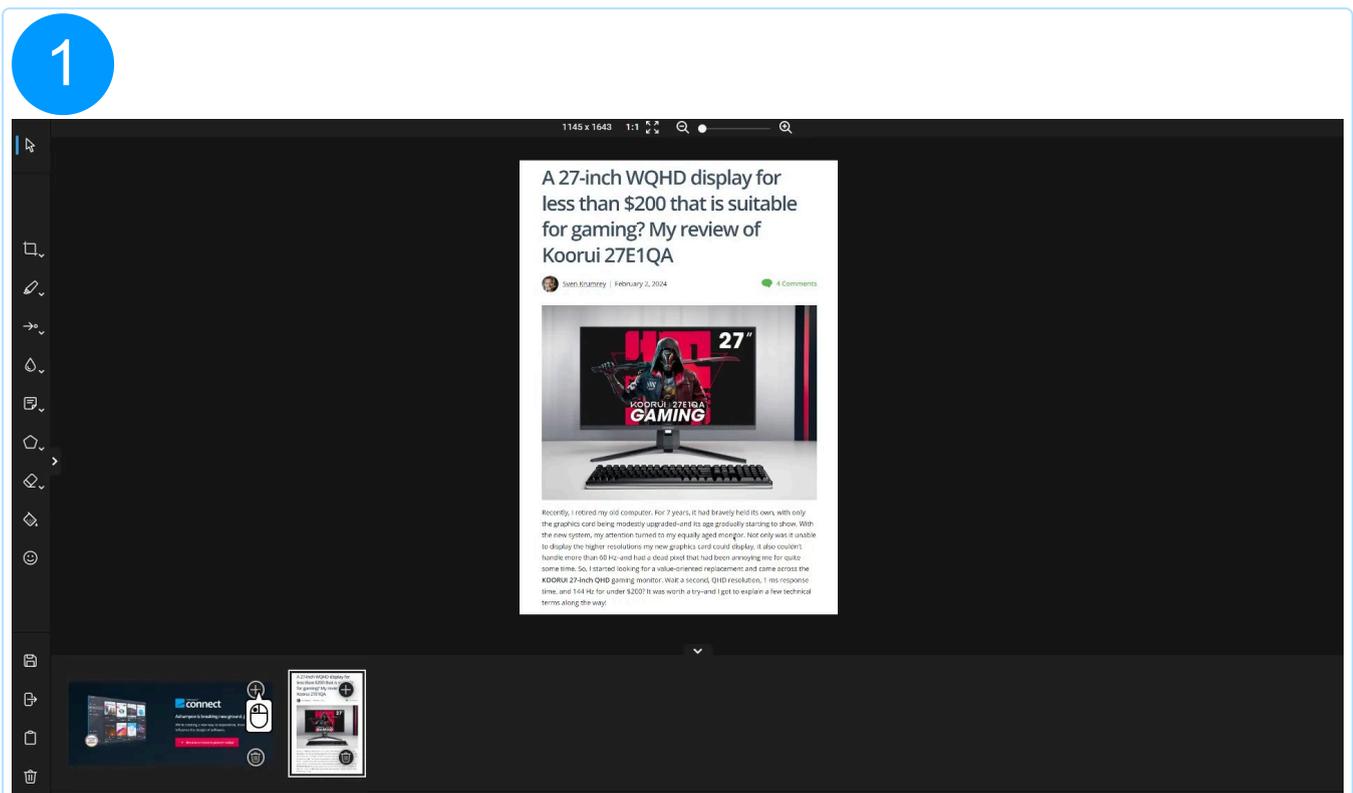
Um mehr als ein Projekt gleichzeitig zu löschen, halte zunächst die Strg-Taste gedrückt und klicke dann nacheinander auf die betroffenen Vorschaubilder, um diese aus-/abzuwählen. Verwende dann entweder das Mülleimer-Symbol in der Werkzeugleiste oder die entsprechende Schaltfläche in einem der ausgewählten Vorschaubilder, um die betroffenen Projekte zu löschen.

Um ein Projekt umzubenennen, drücke die F2 Taste.

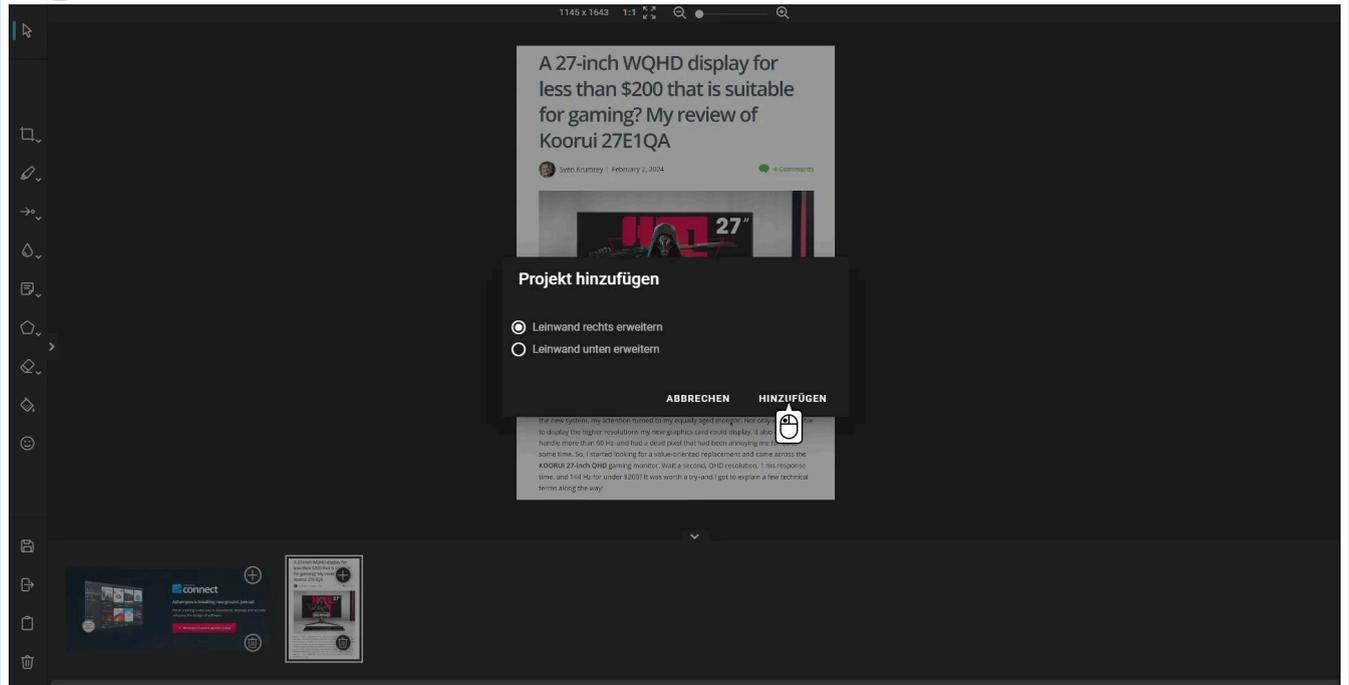
## Projekte kombinieren

Über die Plus-Schaltfläche kannst du mehrere Projekte zu einem zusammenfassen. Dabei wird der hinzugefügte Inhalt immer rechts neben dem vorhandenen Inhalt eingefügt und der Arbeitsbereich entsprechend erweitert. Objekte aus dem hinzugefügten Projekt sind danach weiterhin editierbar.

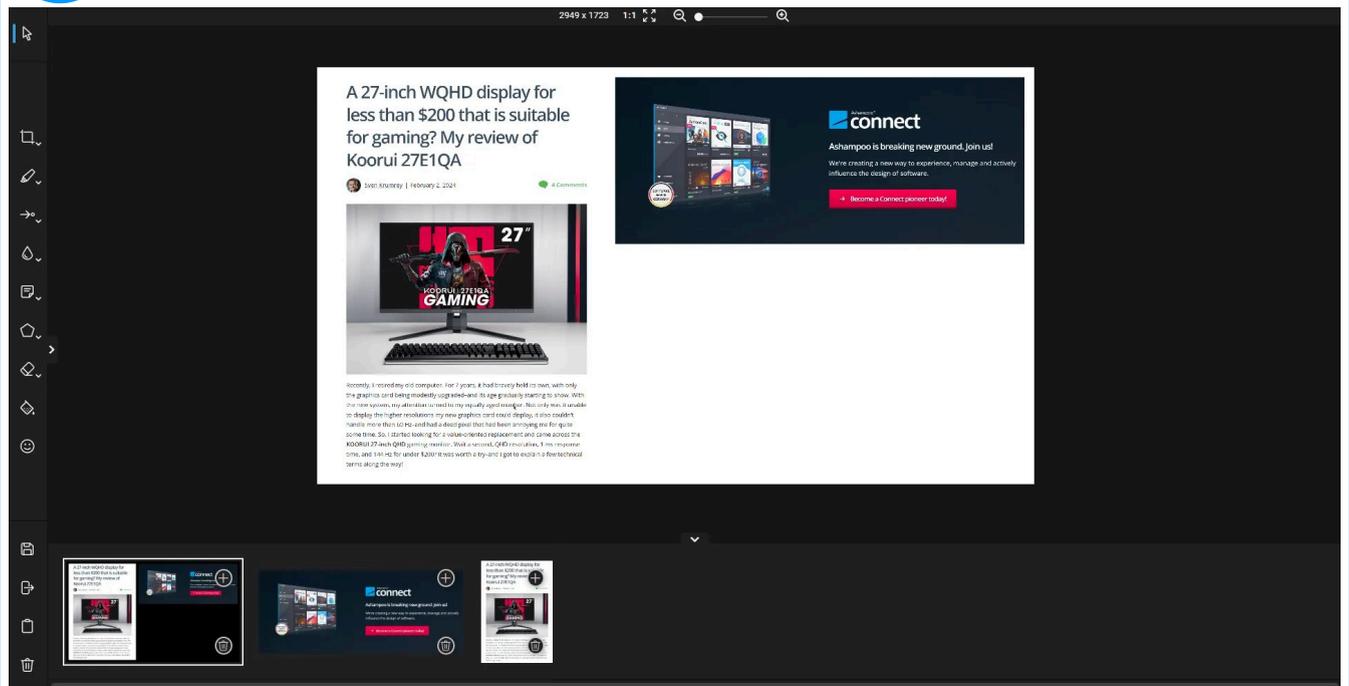
1



2



3



# 1. Tastatur-Shortcuts

Werkzeug abwählen

V

Handwerkzeug (Arbeitsbereich verschieben)

Leertaste

+

Ziehen mit Maus

Rückgängig

Strg

+

Z

Wiederherstellen

Strg

+

Shift

+

Z

Ausschneiden

Strg

+

X

Kopieren

Strg

+

C

Bild in Zwischenablage kopieren

Strg

+

Shift

+

C

Einfügen

Strg

+

V

Objekt löschen

Entf

Öffnen/Laden

Strg

+

Shift

+

O

Schließen

Alt

+

F4

Speichern

Strg

+

S

Exportieren

Strg

+

Shift

+

S

Hereinzoomen

Strg

+

Plus

oder

Strg

+

Mausrad

Herauszoomen

Strg

+

Minus

oder

Strg

+

Mausrad

Auswahl aufheben/Abbrechen

Esc

Bei Größenänderungen von Objekten durch Ziehen der Eck-Markierungen mit der Maus bewirkt das gleichzeitige Halten der Shift-Taste, dass Höhe und Breite gleichmäßig verändert werden. So kannst du beispielsweise ein Clipart-Objekt verkleinern, ohne das dieses ungewollt gestaucht wird.