

Snap Pro 26: Handbuch

Aufnahme erstellen

- Werkzeugleiste

- Funktionen

- Programmsymbol in der Startleiste (Kontextmenü)

Bildschirmbereich erfassen

- Auswahl erstellen

- Auswahlmodus

- Automatisch (Fenstererkennung)

- Rechteck

- Ellipse

- Freihand

- Pipette (Farberkennung)

- Auswahl erstellen (Vorlagen)

- Ausgabeort anpassen

- Mauszeiger erfassen

- Schnelles Screenshotten

- Farbschema wechseln

- OCR-Texte

- Weitere Funktionen (...)

- OCR-Sprachauswahl

- Palette

- Weitere Funktionen (...)

- Auswahl bestätigen

- Scrollend aufnehmen

- Beispiel

- Zeitversetzt aufnehmen

- Video aufnehmen

- Auswahl anpassen

- Benutzerdefinierte Vorlagen (...)

- Auswahl löschen

Video aufnehmen

- Werkzeugleiste verschieben

- Aufnahme starten/pausieren

- Aufnahme stoppen/beenden
- Timer
- Mausklicks anzeigen/nicht anzeigen
- Zeichnenmodus aktivieren/deaktivieren
 - Pfeil zeichnen
 - Rechteck zeichnen
- Webcam einblenden/ausblenden
- Videoeinstellungen öffnen
- Werkzeugleiste minimieren
- Ausgabedateinamen anpassen
 - Beispiel
 - Unterstützte Platzhalter
- Bild bearbeiten
 - Kontextmenü
 - Mit Objekt
 - Mit Objekten arbeiten
 - Typ 1
 - Typ 2
 - Typ 3
 - Anzeigereihenfolge
- Werkzeugleiste
 - Auswählen
 - Transformationen
 - Zuschneiden / Screenshot skalieren / Arbeitsbereich vergrößern
 - Ebenen verbinden
 - Rahmen
 - Wasserzeichen
 - Stift und Marker
 - Zeichenstift
 - Textmarker
 - Verwischen
 - Pfeil
 - Text
 - Dokumentation
 - Hinweis
 - Notiz
 - Nummerierung
 - Formen
 - Radiergummi
 - Füllwerkzeug

- Clipart
- Teilen / Export
- Drucken
- Schnellzugriffsleiste
- Status-Leiste
- Vorschauleiste
 - Projekte kombinieren
- Videoaufnahme bearbeiten
 - Vorschau
- Werkzengleiste
 - Allgemein
 - Schnittmarkierungen
 - Export
- Timeline
- Live Edit
 - Werkzeugräder
 - Elemente hinzufügen / anpassen
 - Elemente auswählen
 - Farben verwenden
 - Kategorien
 - Form
 - Pfeil
 - Nummer
 - Text und Sprechblase
 - Selektor
- Tastatur-Shortcuts
 - Erfassen
 - Erfassen: Screenshot
 - Erfassen: Video
 - Bild-Editor
 - Video-Editor
 - Live Edit
- Programm deinstallieren
- Verwandte Beiträge

Anders als typische Programme erscheint nach dem Programmstart kein Programmfenster. Stattdessen findest du am oberen Rand deines Desktops eine mittige Leiste, die du durch Berühren mit dem Mauszeiger ausklappen kannst. Alternativ findest du die meisten Funktionen auch in dem Rechtsklick-Kontextmenü für das Programmsymbol in der Windows-Startleiste neben der

Uhr. Je nach Windows-Einstellung ist das Symbol zunächst ausgeblendet und kann in diesem Fall über das Pfeilsymbol angezeigt werden.

Falls es zu Darstellungsproblemen mit der Anwendung kommen sollte, deaktiviere bitte die GPU-Optimierung über die Programmeinstellungen.

Die Tastenkombination zum Beenden von Scroll-/Intervall-/Videoaufnahmen ist ab sofort Win+Esc.

Aufnahme erstellen

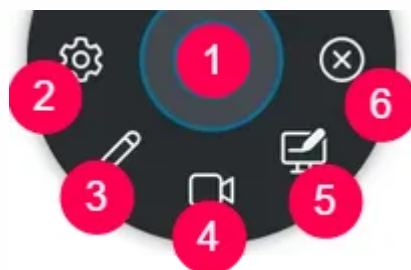
Du kannst die Screenshot-Funktionen auf 3 verschiedene Weisen aufrufen: über die Werkzeugleiste, über das Programmsymbol in der Startleiste oder über [Tastatur-Shortcuts](#).

Werkzeugleiste

Nach der Installation wird bei dem Programmstart die Werkzeugleiste automatisch aktiviert und eine Markierung am oberen Bildschirmrand angezeigt. Bewege den Mauszeiger auf die Markierung, um die Leiste vollständig anzuzeigen. Bewege den Mauszeiger außerhalb der Werkzeugleiste, um diese auszublenden.

Du kannst dir die Werkzeugleiste über die Programmeinstellungen auch rechteckig anzeigen lassen.

Funktionen



1: [Bildschirmbereich erfassen](#)

2: Einstellungen

3: [Bild bearbeiten](#)

4: Screenshot aller Bildschirme erstellen

5: [Live Edit](#)

6: Beendet das Programm

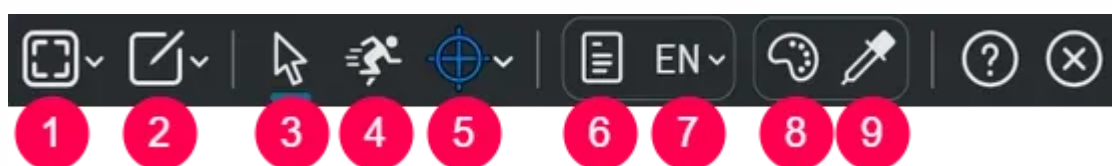
Programmsymbol in der Startleiste (Kontextmenü)



Nach dem Programmstart erreichst du die einzelnen Screenshot-Funktionen auch über das Snap-Kontextmenü. Klicke hierzu mit rechts auf das Programmsymbol in der Windows-Startleiste unten neben der Uhr.

Über das Kontextmenü hast du die Möglichkeit, den Video-Editor erneut zu öffnen, um z.B. ein bereits vorhandenes Video erneut zu bearbeiten. Diese Option ist aber nur verfügbar, wenn das in den Programmeinstellungen definierte Ausgabeverzeichnis mindestens eine gültige Videodatei enthält.

Bildschirmbereich erfassen



1: [Auswahl erstellen](#)

2: [Ausgabeort anpassen](#)

3: [Mauszeiger erfassen](#)

4: [Schnelles Screenshotten](#)

5: [Farbschema wechseln](#)

6: [OCR-Texte](#)

7: OCR-Sprachauswahl

8: Palette

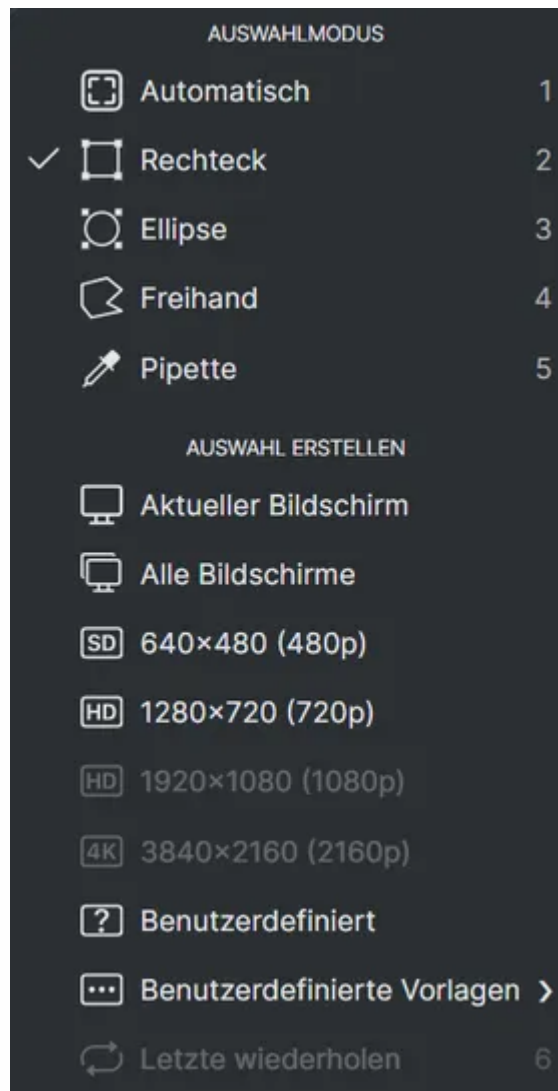
9: Schaltet in den Farbauswahlmodus.

Sämtliche Werkzeuge sind über die Werkzeugleiste oben am Bildschirmrand erreichbar. Die Leiste wird dabei immer auf dem Bildschirm angezeigt, auf dem sich der Mauszeiger befindet.

Auswahl erstellen

Verwende die Cursor-Tasten, um das Fadenkreuz in 1-Pixelschritten zu bewegen und pixelgenau zu arbeiten. Klicke auf das X oder drücke Esc, um die Bildschirmerfassung abubrechen.

Während des Ziehens mit der Maus werden die Werkzeugleisten ausgeblendet, um die Sicht auf den Bildschirminhalt nicht zu blockieren. Verwende die Leertaste, um die Leisten bereits vor dem Ziehen vorrübergehend auszublenden. Sie erscheinen dann erneut, sobald du die Maustaste loslässt.



Auswahlmodus

Automatisch (Fenstererkennung)

In diesem Modus erkennt das Programm Fenster unter dem Mauszeiger automatisch und erstellt für den jeweiligen Bereich bei Mausklick eine rechteckige Auswahl.

Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe, um unabhängig vom erkannten Bereich direkt eine rechteckige Auswahl zu erstellen.

Rechteck

Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe, um eine rechteckige Auswahl zu erstellen. Ziehe die Randmarkierungen, um die Größe nachträglich anzupassen. Halte und ziehe die Maus innerhalb der Auswahl, um sie zu verschieben.

Ellipse

Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe, um eine ellipsenförmige Auswahl zu erstellen. Ziehe die Randmarkierungen, um die Größe nachträglich anzupassen. Halte und ziehe die Maus innerhalb der Auswahl, um sie zu verschieben.

Halte beim Ziehen einer Randmarkierung für eine rechteckige/elliptische Auswahl Shift gedrückt, um die Höhe im gleichen Verhältnis wie die Breite anzupassen und beispielsweise eine quadratische Auswahl zu erstellen. Du kannst Shift auch ohne Ziehen der Markierungen verwenden, um die Höhe sofort an die Breite anzupassen.

Freihand

Halte die linke Maustaste gedrückt und bewege die Maus, um freihändig eine Auswahl um den gewünschten Bereich zu zeichnen. Der erste Punkt der Auswahl wird dabei immer mit dem letzten Punkt verbunden.

Falls du bereits einen Bereich ausgewählt hast und den Auswahlmodus wechselst, wird die bereits vorhandene Auswahl automatisch angepasst, wenn möglich. Hast du beispielsweise einen Freihand-Bereich erstellt und wechselst in den Modus "Rechteck", werden Position und Breite der aktuellen Auswahl für die neue Form übernommen.

Verwende die Backspace-Taste, um eine vorhandene Auswahl zu löschen.

Pipette (Farberkennung)

Bewege die Maus über den Bildpunkt mit der gewünschten Farbe und klicke mit links, um dessen Farbwert in die [Palette](#) zu übernehmen.

Auswahl erstellen (Vorlagen)

Aktueller Bildschirm

Erstellt eine rechteckige Auswahl um den Bildschirmbereich herum, auf dem sich der Mauszeiger gerade befindet.

Alle Bildschirme

Erstellt eine rechteckige Auswahl, die sämtliche verfügbaren Bildschirme umfasst.

Benutzerdefiniert

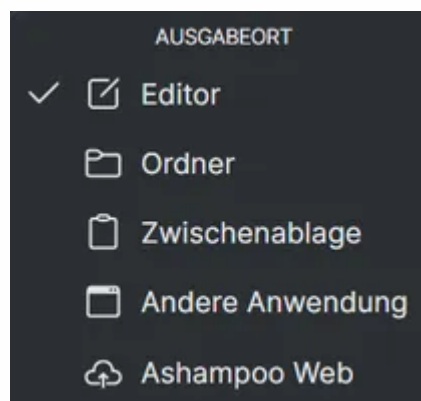
Ermöglicht die manuelle Eingabe der Breite/Höhe und erstellt dann eine entsprechende Auswahl auf dem aktuellen Bildschirm. Die Vorgehensweise ist dabei identisch zu [Auswahl anpassen](#).

Letzte wiederholen

Erstellt die zuletzt bestätigte rechteckige, ellipsenförmige, oder freihändige Auswahl erneut.

Die Beschriftung des Menüeintrags passt sich an die zuletzt erstellte Auswahl an. Wurde beispielsweise ein Rechteck an der Position 100,100 mit einer Größe von 320x240 Pixeln erzeugt lautet die Beschriftung "100,100 320x240".

Ausgabeort anpassen



Hier kannst du festlegen, was mit fertigen Aufnahmen passieren soll.

Editor: Aufnahmen werden nach dem Erstellen in Snap's eigenem Editor geöffnet.

Ordner: Aufnahmen werden lediglich als Bild-Datei im Ausgabeverzeichnis abgelegt.

Zwischenablage: Bildaufnahmen werden direkt in die Systemzwischenablage kopiert.

Andere Anwendung: Aufnahmen werden nach der Erstellung in einer benutzerdefinierten Anwendung geöffnet. Weitere Einstellungen dazu findest du in den Programmeinstellungen von Snap.

Ashampoo Web: Bildaufnahmen werden nach der Erstellung ins Ashampoo Web hochgeladen. Nach dem Upload öffnet sich der betroffene Link automatisch im Web-Browser.

Das Icon der Schaltfläche passt sich automatisch an den gewählten Ausgabeort an. Somit siehst du immer auf einen Blick, was mit deinen Aufnahmen passieren wird.

Abgeschlossene Videoaufnahmen werden grundsätzlich nach Abschluss im [Video-Editor](#) geöffnet.

Mauszeiger erfassen

Aktiviere diese Funktion, um bei Screenshots den Mauszeiger zusammen mit dem Bildschirminhalt aufzunehmen. Bei Videoaufnahmen wird der Mauszeiger grundsätzlich mit aufgenommen.

Der Mauszeiger wird in dem Moment übernommen, wo du deine Auswahl bestätigst. Klicke hierzu am besten in die Auswahl an der Position, wo du den Mauszeiger im Screenshot anzeigen lassen möchtest.

Schnelles Screenshotten

Aktiviere diesen Modus, um nach der Erstellung eines Auswahlbereichs unmittelbar einen Screenshot zu erstellen und das nachträgliche Ändern der Größe oder Position sowie das explizite Bestätigen der Auswahl zu überspringen.

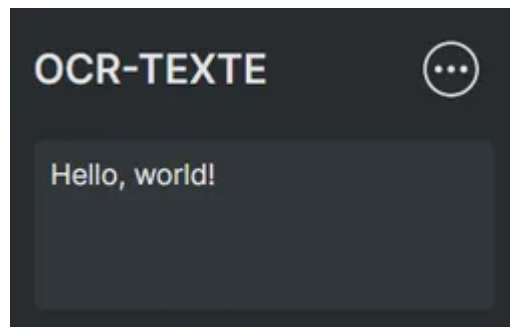
Farbschema wechseln

Hier kannst du die Farbe für das Fadenkreuz/die Auswahllinien für optimale Lesbarkeit an deine Vorlieben bzw. den Bildschirminhalt anpassen. Die Farbe des Icons passt sich dabei an die jeweils gewählte Farbe an.

Du kannst alternativ auch das Mausehrad verwenden, um das aktuelle Farbschema zu ändern.

Die von dir gewählte Farbe wird zunächst immer auch für das Auswahlrechteck und die Zeichenfunktionen in der Videoaufnahme übernommen. Du kannst sie dort aber auch nachträglich ändern.

OCR-Texte



Mit der OCR-Funktion erkannte Texte werden hier abgelegt. Bewege den Mauszeiger auf einen Eintrag und verwende die Schaltflächen, um den Eintrag zu löschen oder den Textinhalt in die Systemzwischenablage zu kopieren. Klicke auf einen Eintrag, um den betroffenen Text direkt zu bearbeiten.

Weitere Funktionen (...)

Alle löschen

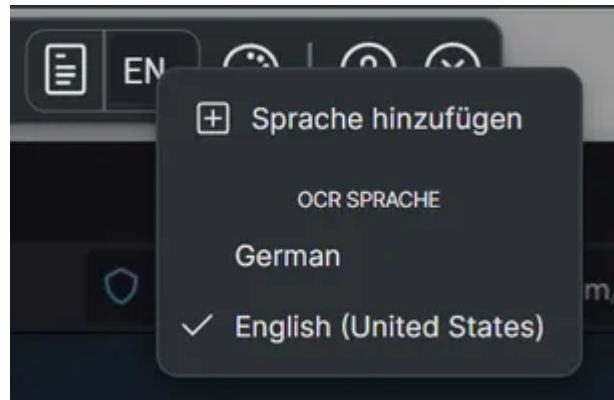
Entfernt sämtliche Texteinträge.

TXT exportieren

Speichert sämtliche Texte gesammelt als Textdatei.

Der jeweils zuletzt erkannte Text wird automatisch in die Systemzwischenablage übernommen.

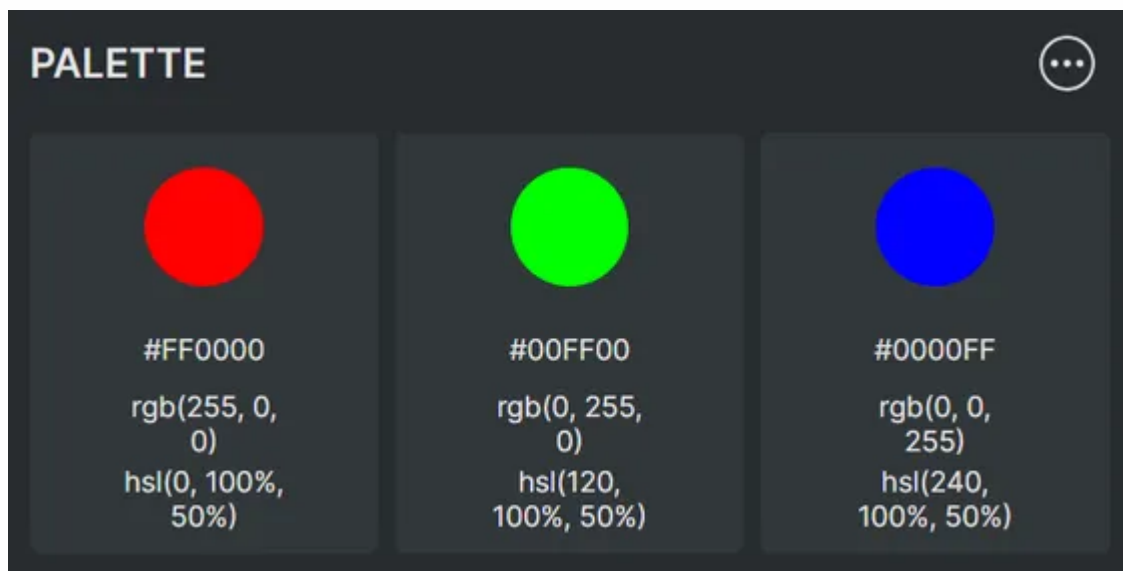
OCR-Sprachauswahl



Mit diesem Menü kannst du direkt zwischen verfügbaren OCR-Sprachen umschalten und so z.B. mehrere Texte in unterschiedlichen Sprachen nacheinander erkennen. Verwende "Sprache hinzufügen", um weitere OCR-Sprachen zu installieren.

Ashampoo Snap verwendet für die Texterkennung die Windows-eigenen Sprachpakete. Das Hinzufügen weiterer OCR-Sprachen erfolgt daher über die Windows-Sprachverwaltung.

Palette



Farben, die mit der [Pipette](#) erkannt wurden, werden hier abgelegt. Bewege den Mauszeiger auf eine Farbe und klicke auf das Mülleimer-Symbol, um den Eintrag aus der Palette zu entfernen. Klicke auf einen Texteintrag unter der Farbe oder auf das Clipboard-Symbol, um den Farbwert in der entsprechenden Notation in die Systemzwischenablage zu kopieren.

Weitere Funktionen (...)

Alle löschen

Entfernt sämtliche Farben aus der Palette.

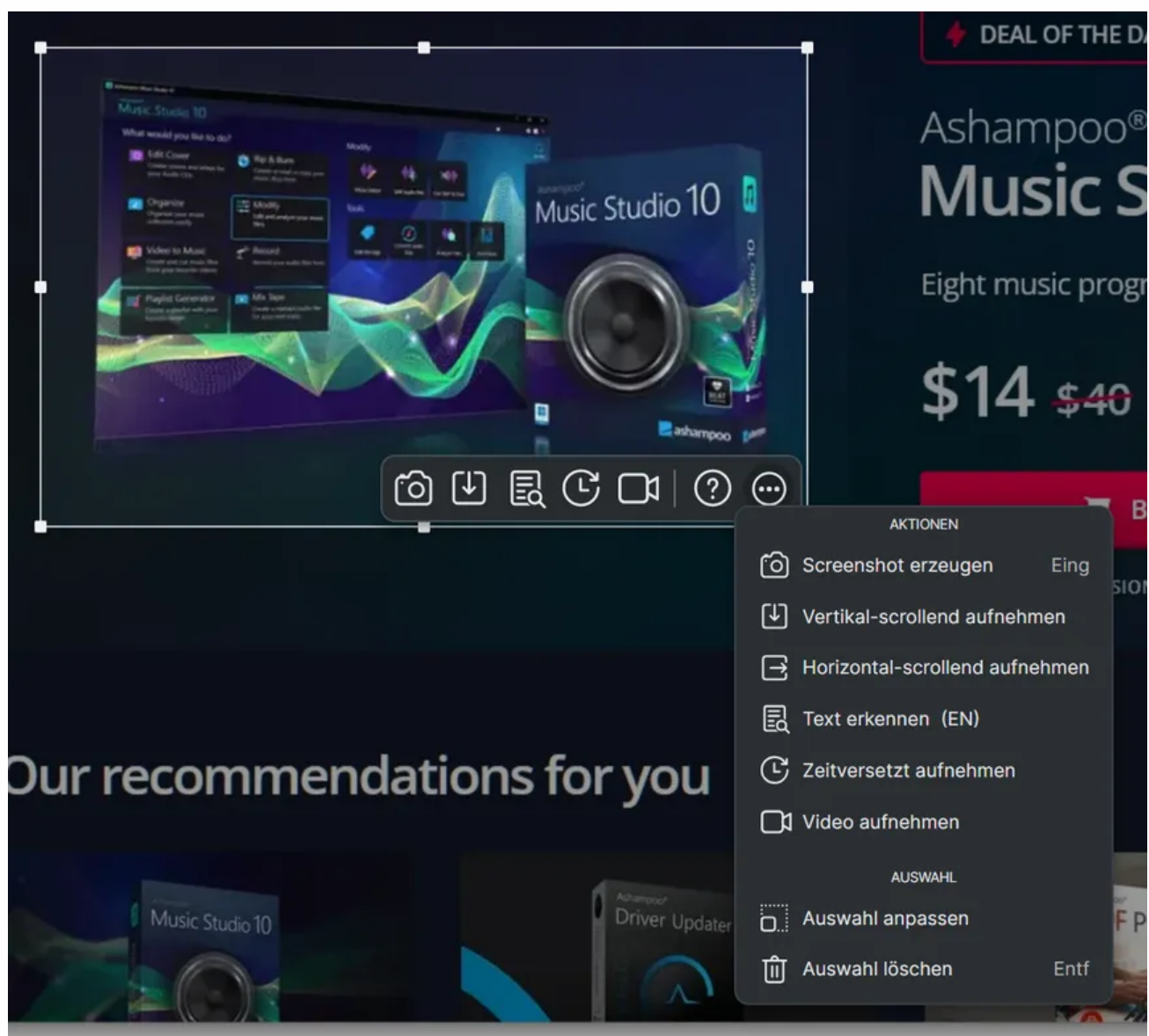
CSS Exportieren (Photoshop)

Diese Funktion exportiert die HEX-Werte der aktuellen Farben als für Photoshop vorbereitete CSS-Datei. In Photoshop kannst du die Farbwerte dann über die Funktion "Farbfelder importieren" über den Reiter "Farbfelder" im Paletten-Werkzeug einlesen.

PNG exportieren (Affinity)

Diese Funktion exportiert die Farben als PNG-Datei. Jede Farbe belegt dabei einen Pixel. In Affinity Photo kannst du die Farben dann über die Funktion "Palette aus Bild erstellen" im Bereich "Farbfelder" einlesen.

Auswahl bestätigen



Verwende das Kontextmenü (...), um deine Auswahl zu bestätigen und eine Operation auszuführen. Alternativ kannst du auch mit rechts in eine Auswahl klicken, um das Menü aufzurufen. Die häufigsten Operationen findest du darüberhinaus als Schaltflächen unter der Auswahl.

Um lediglich einen Screenshot zu erzeugen, kannst du auch direkt in eine bestehende Auswahl klicken oder die Enter-Taste verwenden.

Scrollend aufnehmen

Falls du die automatische Fenstererkennung verwendest, um beispielsweise eine Webseite aufzunehmen, musst du den Auswahlbereich vor dem Beginn der Aufnahme so anpassen, dass nur der von dir gewünschte Inhalt ausgewählt ist. Titelleisten, Werkzeugleisten und Scrollbalken dürfen nicht mit ausgewählt sein!

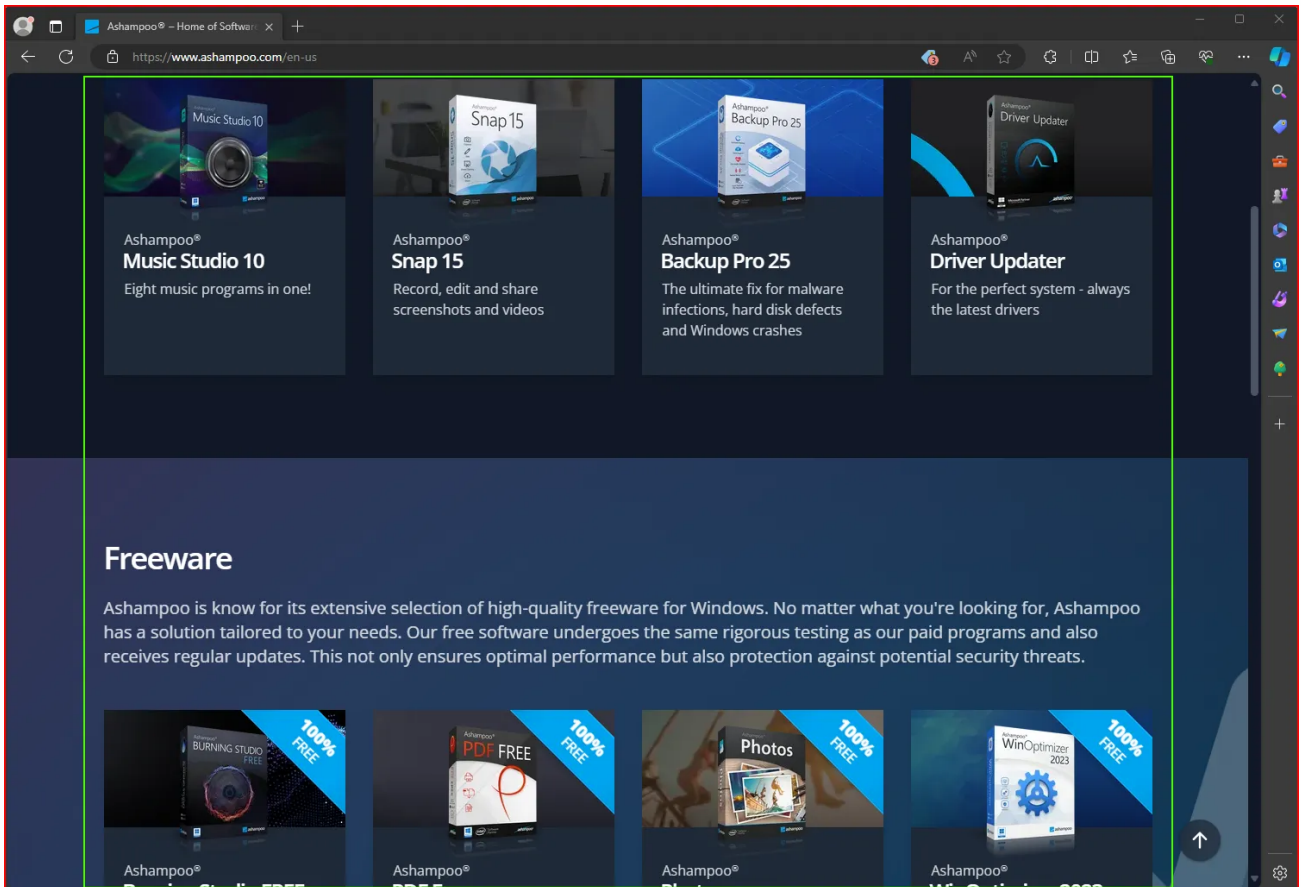
Mit Snap kannst du scrollende Inhalte sowohl horizontal als auch vertikal erfassen. Dabei werden in regelmäßigen Abständen Screenshots erzeugt, die am Ende zu einem Bild zusammengesetzt werden.

Während des Aufnahmeprozesses rastet der Mauszeiger an einer vorgegebenen Position ein und sollte von dir für die Dauer der Aufnahme nicht bewegt werden.

Für eine erfolgreiche Scrollaufnahme solltest du Folgendes beachten:

- Dein Auswahlbereich darf keine Fensterelemente, z.B. Scrollbalken, enthalten, da diese das spätere Zusammensetzen der Einzelbilder behindern.
- Achte darauf, dass dein Auswahlbereich keine statischen Elemente enthält, z.B. Web-Banner, die beim Scrollen mitwandern und visuell immer an der gleichen Position bleiben.
- Falls du eine Webseite fotografieren möchtest die Inhalte beim Scrollen dynamisch nachlädt, solltest du vor der Aufnahme einmal manuell bis zum Ende der Seite scrollen. So ist sichergestellt, dass alle Inhalte vor der Aufnahme bereits geladen wurden und später sofort zur Verfügung stehen.

Beispiel

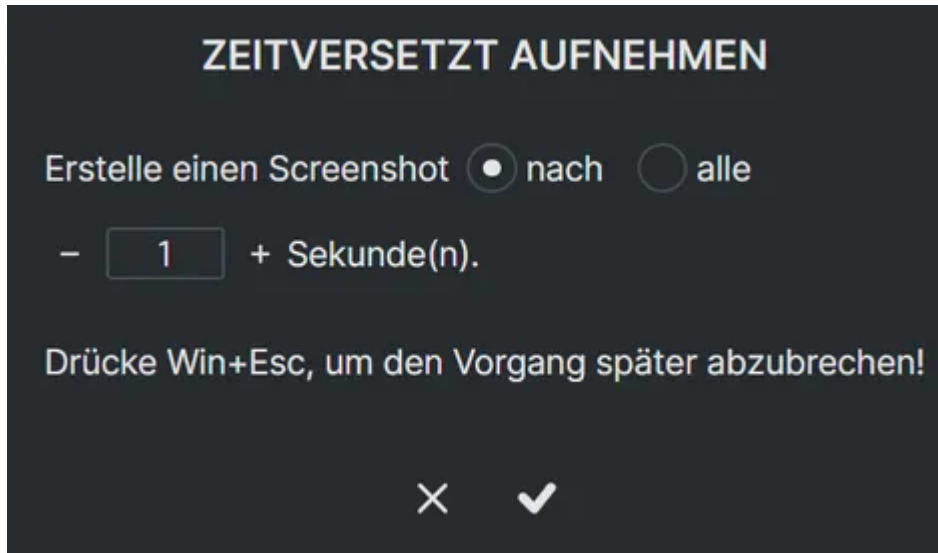


In dem obigen Bild wurde zunächst das komplette Browser-Fenster erkannt (roter Rahmen). Die Auswahl enthält zahlreiche Fensterelemente (Titelzeile, Werkzeugleiste oben/rechts, Scrollbalken rechts, Fensterrahmen). Die Webseite enthält darüberhinaus unten rechts ein Navigationselement, das mit dem Scrollen mitwandert (weißer Pfeil nach oben auf dunklem Kreis). Für eine erfolgreiche Aufnahme des Webseiteninhalts muss die Auswahl nachträglich so angepasst werden, dass nur der gewünschte Inhalt ohne Fensterelemente und ohne Navigationselemente ausgewählt ist (grüner Rahmen).

Eine laufende Scrollaufnahme kannst du über Alt+Esc beenden. Die Scrollaufnahme beendet sich automatisch, wenn über einen längeren Zeitraum keine neuen Bildinhalte erfasst wurden.

Gerade beim Aufnehmen von Webseiten entstehen sehr schnell riesige Bilder, die auch moderne Rechner an ihre Grenzen bringen können. Die Maximalgröße für Scrollaufnahmen ist daher intern begrenzt. Falls diese Grenze während der Aufnahme überschritten wird, werden nachfolgende Inhalte automatisch ignoriert.

Zeitversetzt aufnehmen



Mit dieser Funktion kannst du eine oder mehrere Aufnahmen nach Ablauf einer festen Zeitspanne in Sekunden erstellen. Trage dafür den gewünschten Zeitraum per Tastatur in das Zahlenfeld ein oder verwende die Schaltflächen.

Verwende Alt+Esc, um eine laufende Aufnahme zu beenden.

Video aufnehmen

siehe [Video aufnehmen](#)

Auswahl anpassen



Dieser Dialog ermöglicht die manuelle Eingabe der Breite/Höhe und erstellt dann eine entsprechende Auswahl oder passt die aktuelle Auswahl an. Du kannst die Werte sowohl mittels der Schaltflächen als auch per Tastatur ändern.

Benutzerdefinierte Vorlagen (...)



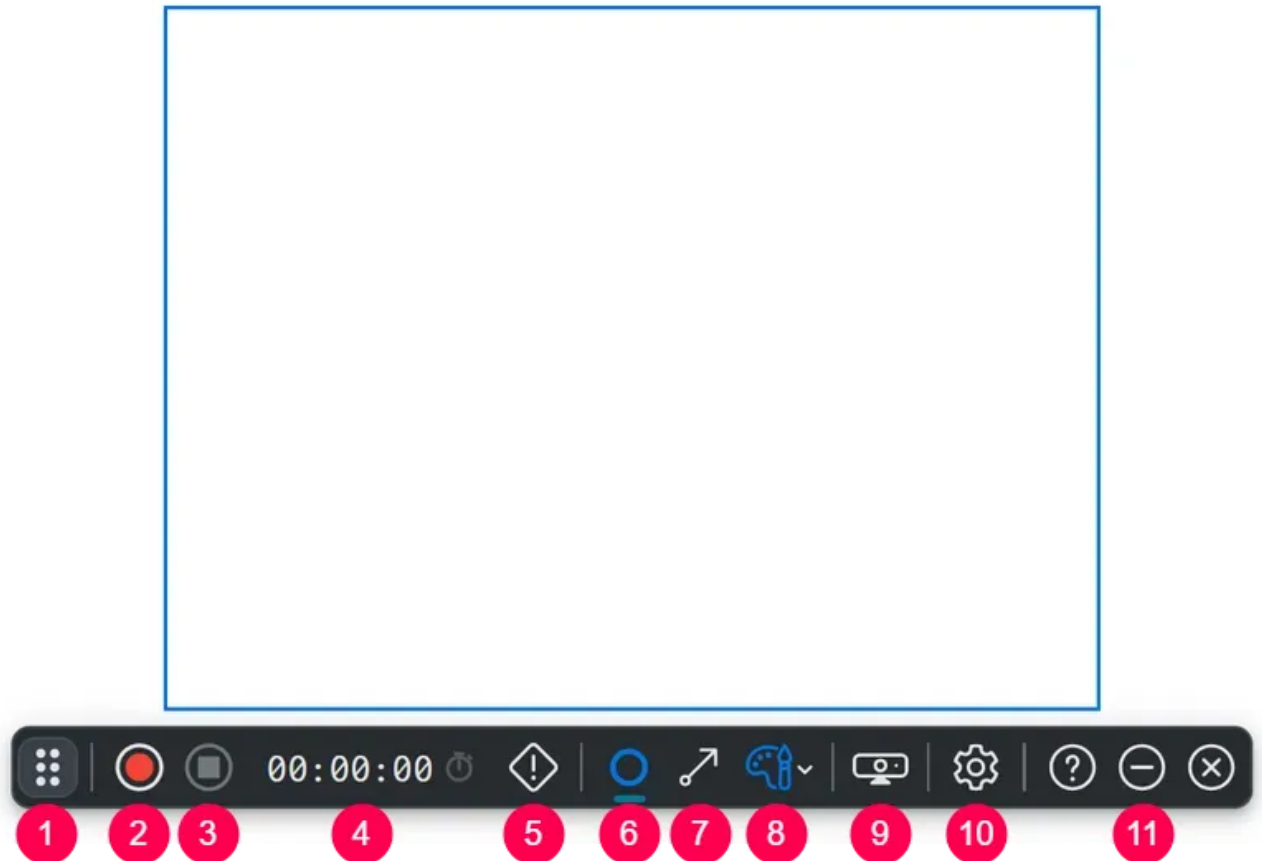
Verwende "Vorlage hinzufügen" um die aktuellen Werte als Vorlage zu speichern. Klicke auf eine vorhandene Vorlage, um die Werte zu übernehmen und auf den Mülleimer, um die Vorlage zu löschen.

Auswahl löschen

Entfernt die aktuelle Auswahl. Du kannst stattdessen auch die Backspace-Taste verwenden.

Video aufnehmen

Um Ton und/oder eine angeschlossene Webcam mit aufzuzeichnen, musst du die gewünschten Geräte vor der Videoaufnahme in den Snap-Programmeinstellungen auswählen.



1: [Werkzeugleiste verschieben](#)

2: [Aufnahme starten/pausieren](#)

3: [Aufnahme stoppen/beenden](#)

4: [Aufnahmedauer/Timer](#)

5: Zeigt für 5 Sekunden ein Standbild. So kannst du Bereiche die Bearbeitet werden müssen später beim Editieren schneller wiederfinden.

6: [Mausklicks anzeigen/nicht anzeigen](#). Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn bei der Bereichsauswahl "Mauszeiger erfassen" aktiviert war.

7: [Zeichnenmodus aktivieren/deaktivieren](#)

8: Wähle hier die Farbe für den Auswahlrahmen sowie die Pfeil- und Rechteckmarkierungen aus

9: [Webcam einblenden/ausblenden](#)

10: [Videoeinstellungen öffnen](#)

11: [Werkzeugleiste minimieren](#)

Werkzeugleiste verschieben

Halte und ziehe den Anfasser, um die Werkzeugleiste neu zu positionieren.

Falls die Werkzeugleiste sich während des Aufnahmeprozesses innerhalb des Auswahlbereichs befindet, wird sie mit aufgenommen.

Aufnahme starten/pausieren

Mit dieser Schaltfläche kannst du die Aufnahme starten, pausieren, und danach wieder fortsetzen. Das Icon der Schaltfläche passt sich dabei an den aktuellen Aufnahmestatus an.

Der aktuelle Aufnahmestatus wird zusätzlich in der Windows Taskleiste als separates Icon angezeigt:

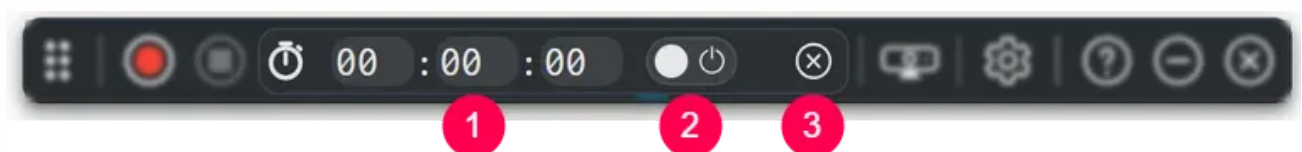


Aufnahme stoppen/beenden

Mit dieser Schaltfläche kannst du sowohl eine laufende Aufnahme beenden, als auch den Aufnahmeprozess von vornherein abbrechen.

Du kannst den Aufnahmeprozess auch jederzeit per Alt+Esc beenden.

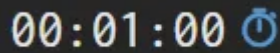
Timer



1: Wähle hier die gewünschte Aufnahmedauer aus (Stunden:Minuten:Sekunden).

2: Aktiviere/Deaktiviere den Timer hier.

3: Schließt die Timereinstellungen. Falls du den Timer aktiviert hast erscheint neben der Zeitanzeige ein entsprechendes Icon:

A digital timer display showing the time 00:01:00 in a light blue font. To the right of the time is a small, light blue icon of a clock with a circular arrow, indicating that the timer is active.

Mausklicks anzeigen/nicht anzeigen

Ist diese Schaltfläche aktiv, werden Links- und Rechtsklick zusätzlich durch eine farbige Animation hervorgehoben. Die Farbe richtet sich dabei nach der aktuell ausgewählten Rahmenfarbe.

Zeichnenmodus aktivieren/deaktivieren

Dieser Modus ermöglicht dir, Pfeile per Links- und Rechtecke per Rechtsklick zu zeichnen. Als Farbe wird die Rahmenfarbe verwendet.

Im Zeichenmodus werden Mausclicks nicht farblich hervorgehoben und eine Interaktion mit Programmfenstern ist nicht möglich.

Mittels Strg+Shift+Leertaste kannst du den Zeichenmodus ebenfalls an-/ausschalten.

Pfeil zeichnen

- Klicke mit links in den Auswahlbereich, um automatisch einen Pfeil zu erstellen, dessen Spitze auf die Klickposition zeigt. Die Pfeilrichtung orientiert sich dabei an der vorherigen Mausposition.
- Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe, um einen Pfeil von der Start- zur Endposition zu zeichnen. Während des Ziehens erfolgt aus optischen Gründen keine Pfeildarstellung. Der Pfeil wird sichtbar, sobald du die Maustaste loslässt.

Rechteck zeichnen

Halte die rechte Maustaste gedrückt und ziehe, um ein Rechteck um den betroffenen Bereich zu zeichnen. Während des Ziehens erfolgt aus optischen Gründen keine Rechteckdarstellung. Das Rechteck wird sichtbar, sobald du die Maustaste loslässt.

Webcam einblenden/ausblenden

Mit dieser Schaltfläche aktivierst/deaktivierst du die Webcam-Anzeige. Der Webcam-Inhalt wird dabei innerhalb des Auswahlbereichs live angezeigt.

Die Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn du in den Programmeinstellungen von Snap ein Videogerät ausgewählt hast.

Videoeinstellungen öffnen

Diese Schaltfläche verlässt den Videoaufnahmemodus und öffnet die Snap-Programmeinstellungen für Videoaufnahmen. Der Videoaufnahmemodus wird automatisch fortgesetzt, sobald du deine Einstellungen bestätigst.

Die Videoeinstellungen lassen sich nur für noch nicht gestartete/pausierte Videoaufnahmen ändern.

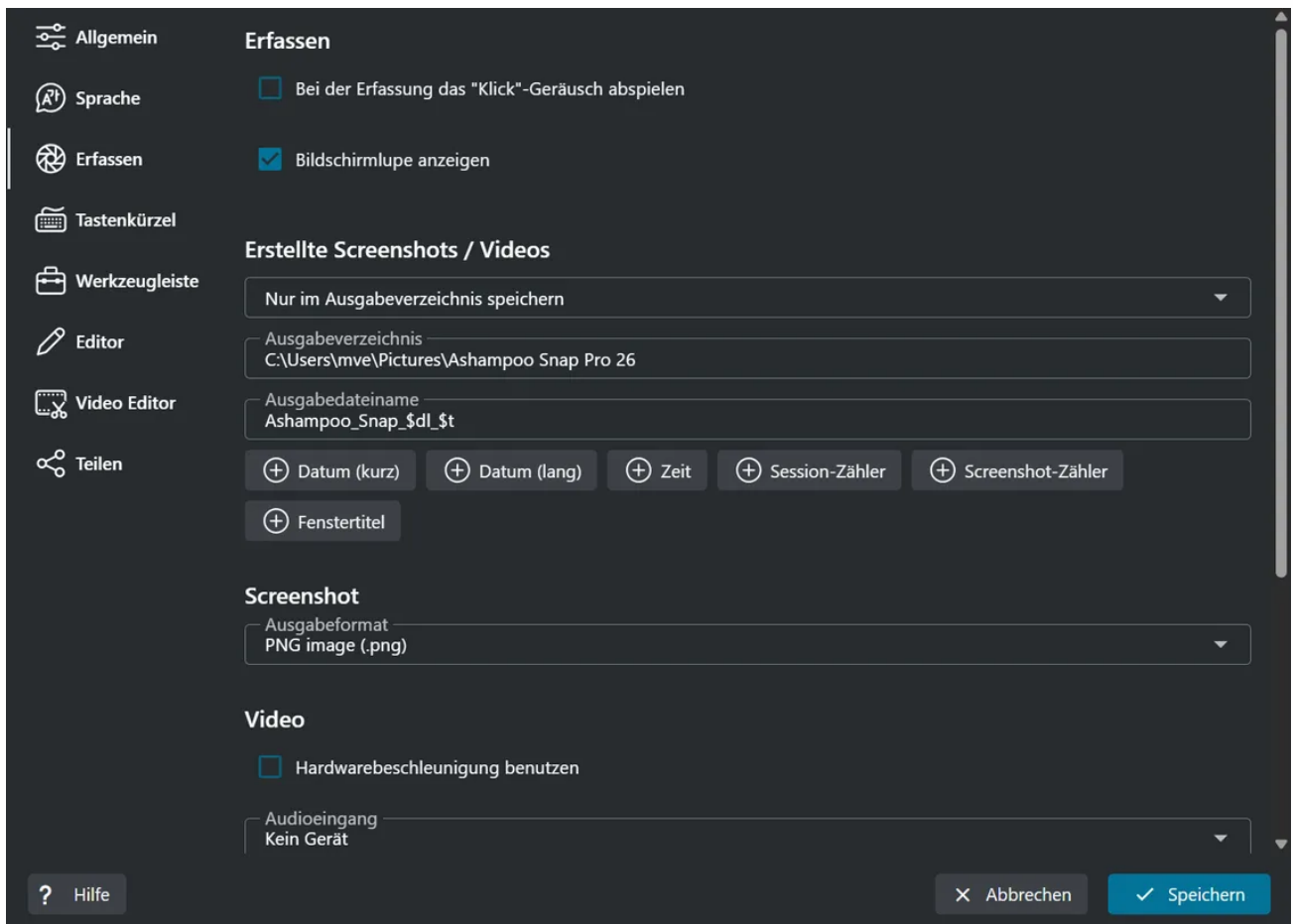
Werkzeugleiste minimieren

Über diese Schaltfläche blendest du die Werkzeugleiste aus.

Beim Minimieren der Werkzeugleiste wird der Zeichenmodus automatisch deaktiviert.

Klicke auf das Status-Icon in der Windows-Taskleiste, um die Werkzeugleiste wieder einzublenden.

Ausgabedateinamen anpassen



Du kannst in den Programmeinstellungen das Namensschema für exportierte Bilder/Videos nach deinen Wünschen anpassen. Positioniere dafür den Cursor an der gewünschten Position im Feld "Ausgabedateiname" und klicke auf die darunterliegenden Schaltflächen, um den jeweiligen Platzhalter einzufügen.

Beispiel

Eingabe

Screenshot\$sc_\$ds_\$t_\$wn

Ausgabe

Screenshot72_2022.02.03_9h26m27s_Document1 - Word.png

Unterstützte Platzhalter

Typ	Eingabe	Ausgabe
Datum (kurz)	\$ds	2022.02.03
Datum (lang)	\$dl	Donnerstag, 3. Februar 2022

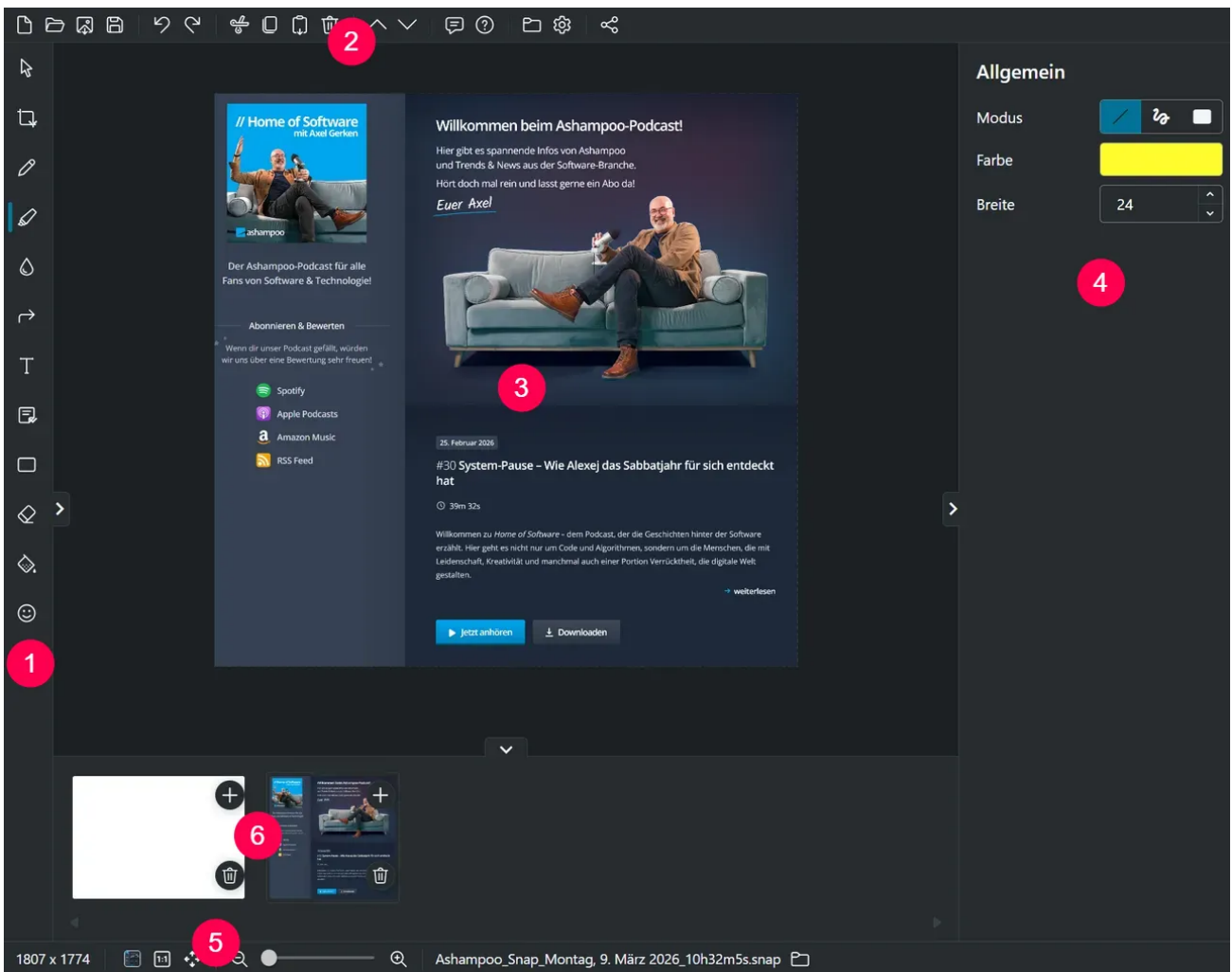
Zeit	\$t	9h15m52s
Session-Zähler	#	1
Screenshot-Zähler	\$sc	1
Fenstertitel	\$wn	Document1 - Word

Bild bearbeiten

Ashampoo Snap 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](#).

Wenn du Bilddateien (z.B. MyImage.png) im Ausgabeverzeichnis per Windows Explorer direkt löscht, bleiben die Projektdateien davon unberührt und die betroffenen Bilder erscheinen weiterhin in der [Vorschauleiste](#).

In der [Vorschauleiste](#) des Editors siehst du immer nur die Projekte, die im Unterordner "projects" des aktuell ausgewählten Ausgabeverzeichnisses liegen. Falls du das Ausgabeverzeichnis über die Programmeinstellungen änderst, werden dir beim nächsten Öffnen des Editors nur die Projekte aus dem neuen Verzeichnis angezeigt.



1: [Werkzeugleiste](#)

2: Schnellzugriffsleiste

3: Arbeitsbereich

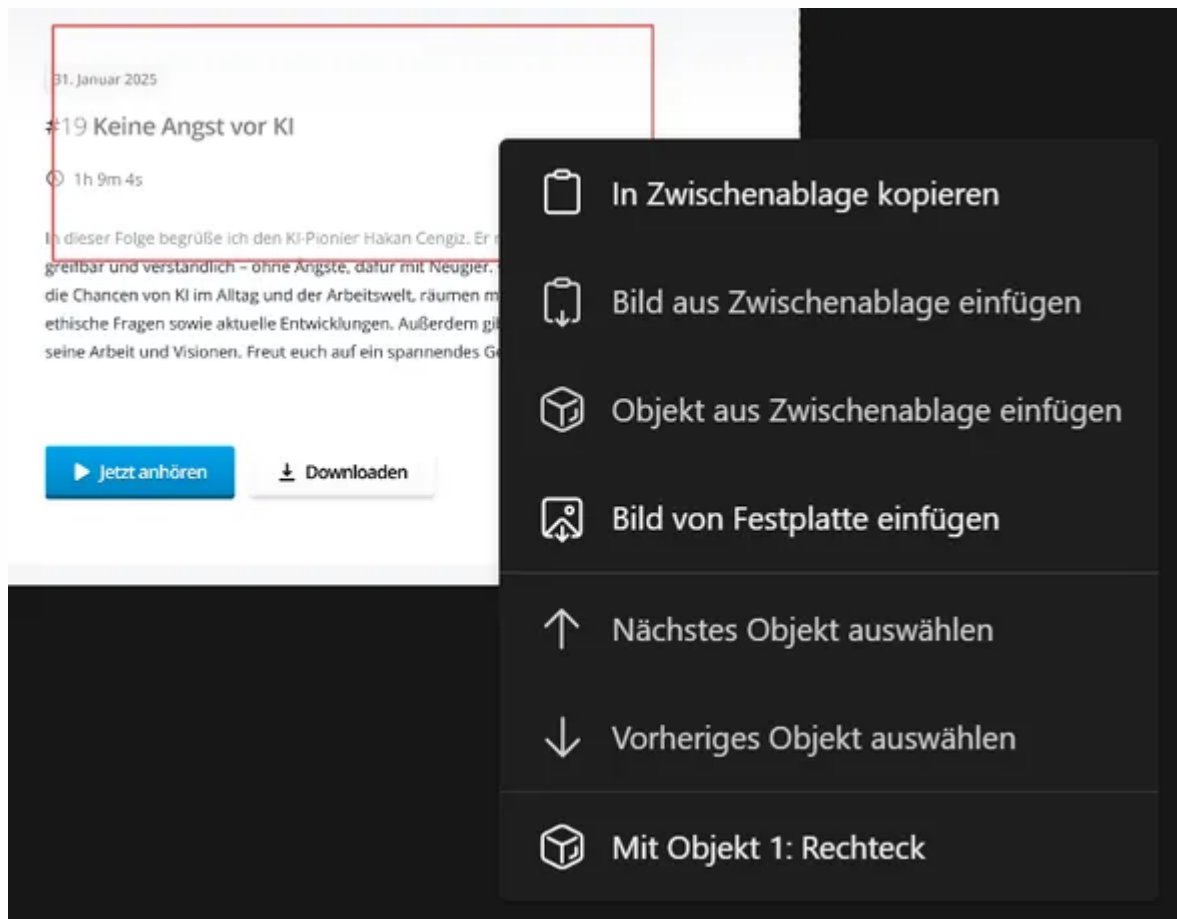
4: Werkzeug-/Objekt-Eigenschaften

5: [Status-Leiste](#)

6: [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.

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.

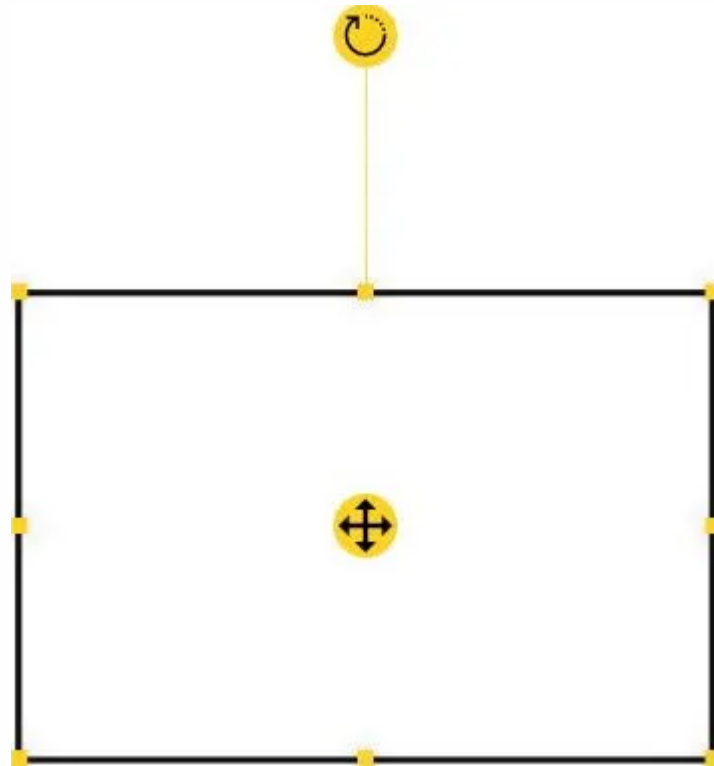
Objekt löschen

Entfernt das Objekt aus dem Projekt.

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

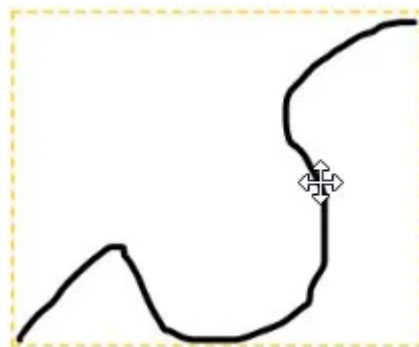


Icon, um das Objekt frei zu rotieren. So kannst du z.B. Text im 45°-Winkel anzeigen lassen. Ziehe die Randmarkierungen (



), um die Objektgröße anzupassen.

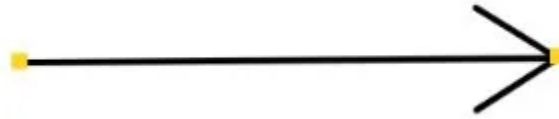
Typ 2



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.

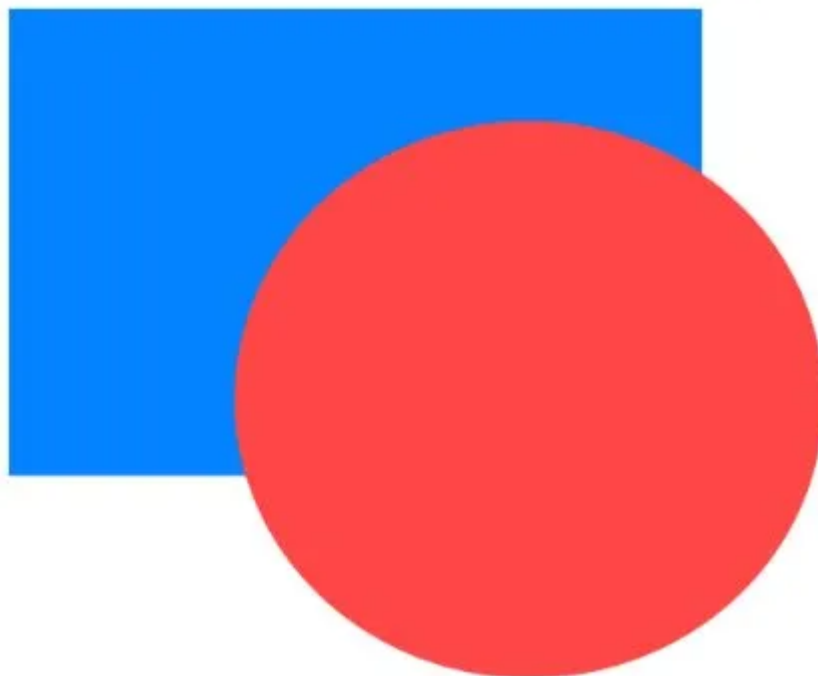
Typ 3



Diese Objekte zeigen nach der Auswahl kein Auswahlrechteck an und sind ebenfalls durch Ziehen mit der Maus neupositionierbar. 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.

Werkzeugleiste

Auswählen

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

Transformationen

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

Zuschneiden + Screenshot skalieren + Arbeitsbereich vergrößern identisches Handling

Zuschneiden / Screenshot skalieren / Arbeitsbereich vergrößern

Die Bedienung beim Zuschneiden, Skalieren und Arbeitsbereich vergrößern ist identisch. Beim Skalieren kannst du zusätzlich die Shift-Taste gedrückt halten, um das aktuelle Seitenverhältnis beizubehalten.

Ebenen verbinden

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

Rahmen

Mit dieser Funktion kannst du einen farbigen Rahmen, optional mit abgerundeten Ecken, zu deinem Bild hinzufügen. Die Transparenz des Rahmens ist dabei frei einstellbar. So kannst du z.B. mit einem vollständig transparenten Rahmen einen Runde-Ecken-Effekt erzeugen.

Wasserzeichen

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

Stift und Marker

Zeichenstift

Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe, um in den gewünschten Bildbereich zu zeichnen.

Textmarker

Mit dem Textmarker kannst du Bereiche freihändig oder mittels Linien/Rechtecken farblich hervorheben. Aktiviere im Rechteck-Modus "Bereich hervorheben", um deine Auswahl zu invertieren und den betroffenen Bereich mit der Akzentfarbe zu unterlegen.

Verwischen

Mit dem Verwischstift kannst du Bildbereiche durch Verwischen oder Verpixeln (Typ) unkenntlich machen. Es wird dabei nur das Ursprungsbild verändert, hinzugefügte Objekte behalten den aktuellen Zustand. "Stärke" beeinflusst dabei den Unschärfe-Effekt, "Durchmesser" die Strichstärke im Linien- oder Freihandmodus. Aktiviere den Rechteck-Modus, um ein Rechteck zu ziehen und einen größeren Bereich unkenntlich zu machen.

Es wird dabei nur das Ursprungsbild verändert, hinzugefügte Objekte behalten ihren aktuellen Zustand.

Pfeil

Klicke mit links auf die Startposition und Ziehe die Maus zur Endposition, um den Pfeil zu erstellen. In den Werkzeugeigenschaften kannst du unter "Typ" zwischen geraden/gebogenen Pfeilen umschalten. Ziehe die eckigen Randmarkierungen, um die Start-/Endposition des Pfeils anzupassen. Ziehe die zusätzlichen Markierungen bei

gebogenen Pfeilen, um die Biegung anzupassen. Aktiviere die "Wachsend" Option, um die Pfeilspitze abhängig von der Pfeillänge automatisch zu verkleinern/vergrößern.

Wähle "Keine" für "Pfeilkopfposition", um (gebogene) Linien zu zeichnen.

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.

Dokumentation

Hinweis

Hinweis-Objekte lassen sich auf die gleiche Weise wie Text-Objekte hinzufügen und bearbeiten, unterstützen allerdings zusätzlich Rand-/Hintergrundfarben und zeigen auf Wunsch per Pfeil auf eine beliebige Position.

Notiz

Notiz-Objekte lassen sich auf die gleiche Weise wie Text-Objekte hinzufügen und bearbeiten, zeigen allerdings zusätzlich eine optionale 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.

Nummerierung

Dieses Werkzeug ist ideal, um z.B. einzelne Arbeitsschritte numerisch/alphanumerisch durchzunummerieren. Dabei wird mit jedem Linksklick fortlaufend ein neues Objekt in das Projekt eingefügt. 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 Hintergrundfarbe für ein bereits vorhandenes Objekt ändern.

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.

Radiergummi

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

Füllwerkzeug

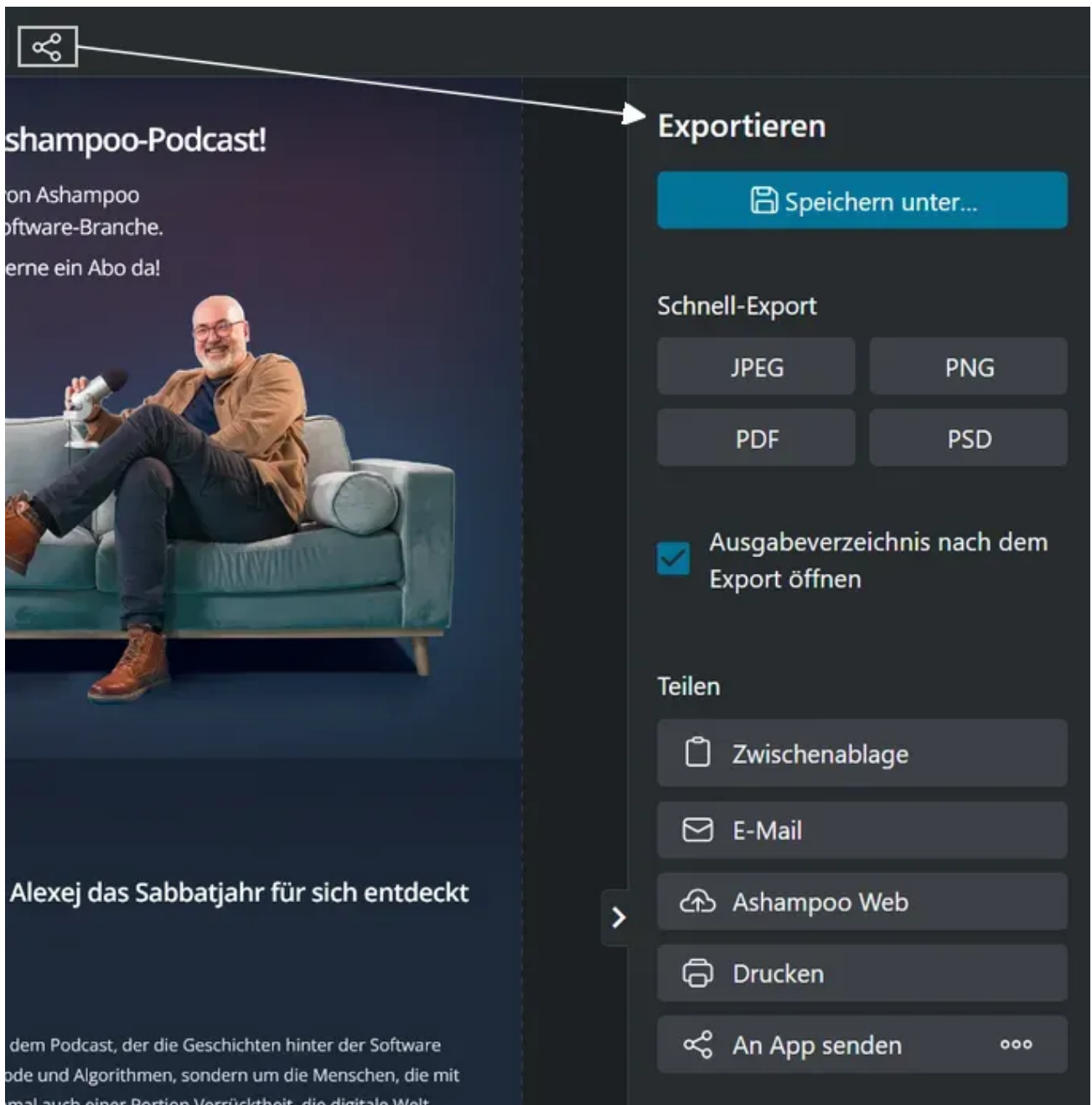
Das Füllwerkzeug füllt Bildbereiche mit der ausgewählten Farbe/dem ausgewählten Farbverlauf oder transparenten Pixeln. Über die Toleranz legst du fest, ob Pixel deren Farbe dem angeklickten Pixel ähnelt ebenfalls überschrieben werden sollen. Es wird dabei nur das Ursprungsbild verändert, hinzugefügte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

Clipart

Klicke einfach auf das gewünschte Clipart in der Übersicht auf der rechten Seite, um es als Objekt in das Projekt einzufügen oder ziehe das Clipart direkt an die gewünschte Position. 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.

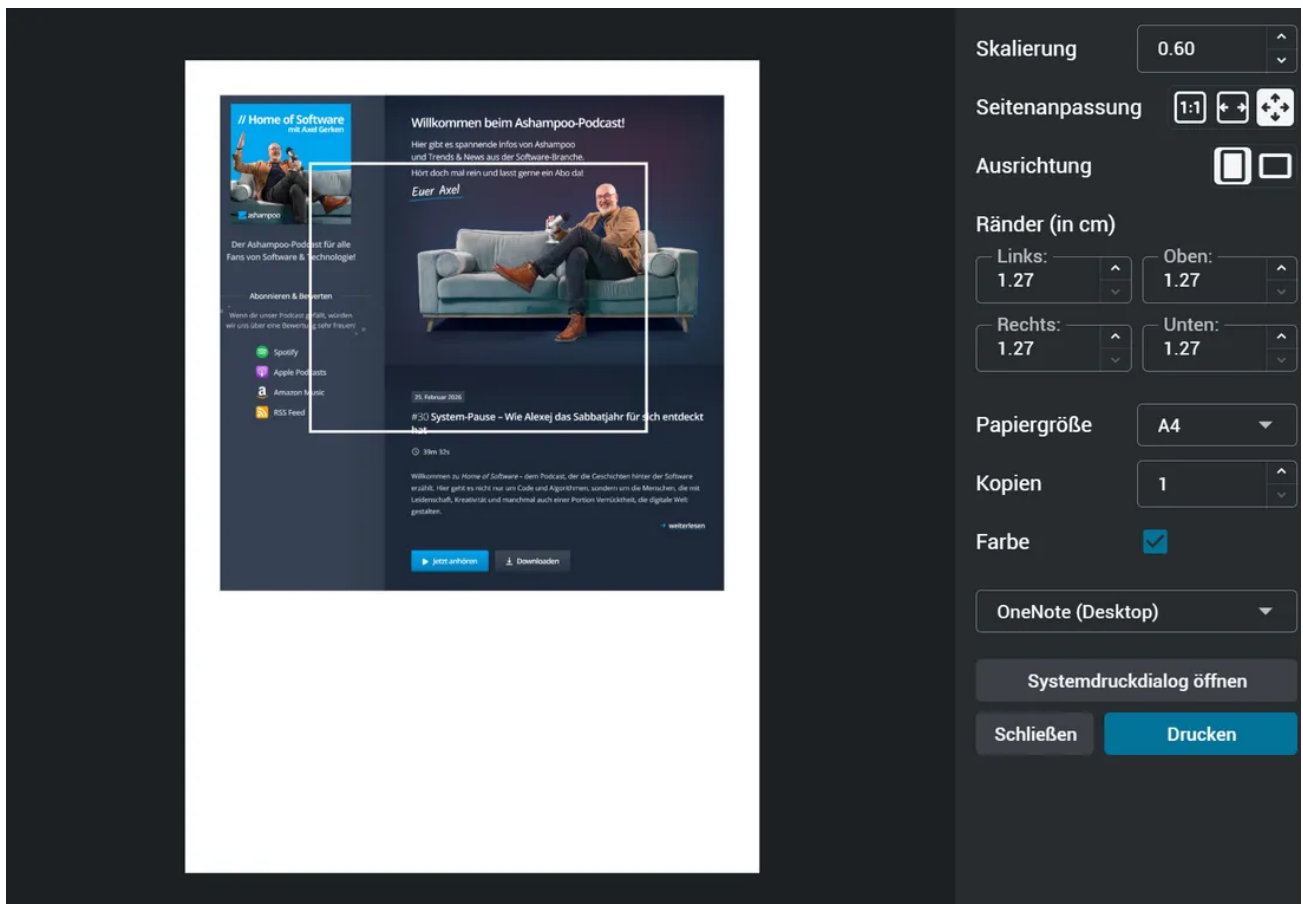
Teilen / Export



Hier findest du verschiedene Funktionen, um dein Bild mit anderen zu teilen.

Verwende die "..."-Schaltfläche neben "An App senden", 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.

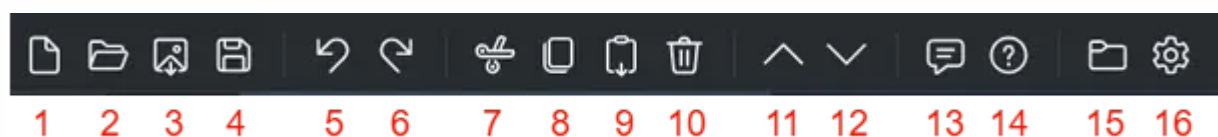
Drucken



Hier kannst du deinen Screenshot ausdrucken und dabei Einstellungen wie Skalierung und Ränder individuell anpassen.

Falls du stattdessen lieber den Windows-Dialog verwenden möchtest klicke auf "Systemdruckdialog öffnen". Deine vorher gemachten Einstellungen werden in diesem Fall ignoriert.

Schnellzugriffsleiste



Die Schnellzugriffsleiste bietet dir den direkten Zugriff auf häufig benötigte Funktionen.

1: Neues Projekt

2: Projekt öffnen

- 3: Bild importieren
- 4: Projekt speichern
- 5: Rückgängig
- 6: Wiederherstellen
- 7: Objekt ausschneiden
- 8: Objekt kopieren
- 9: Objekt aus Zwischenablage einfügen
- 10: Objekt löschen
- 11: Objekt in der Hierarchie eine Stufe nach oben schieben
- 12: Objekt in der Hierarchie eine Stufe nach unten schieben
- 13: Feedback geben
- 14: Hilfe öffnen
- 15: Ausgabeverzeichnis für aktuelles Projekt im Windows Explorer öffnen
- 16: Projekt teilen

Status-Leiste



- 1: Aktuelle Bildauflösung
- 2: Blendet die Miniaturansicht ein/aus
- 3: Zeigt das Bild in seiner Originalgröße an

4: Zoomt herein/heraus um das gesamte Bild anzuzeigen

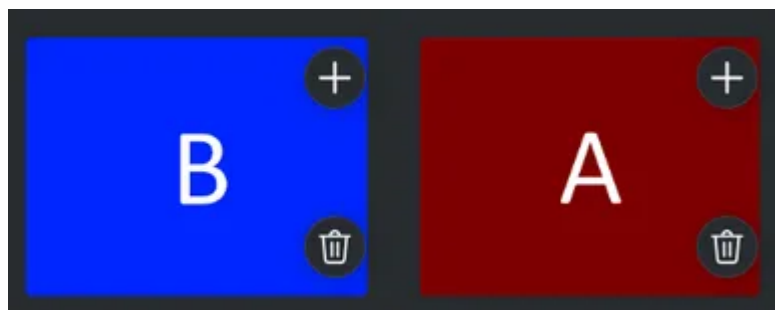
5: Dragge den Slider für stufenloses Zoomen oder klicke auf die Lupen-Schaltflächen

6: Aktueller Projektname

7: Öffnet das Verzeichnis mit dem Bild im Windows Explorer

Halte alternativ Strg gedrückt und verwende das Mausrad, um innerhalb des Arbeitsbereichs in die Mauszeigerposition hinein oder aus ihr heraus zu zoomen.

Vorschauleiste



Die Vorschauleiste zeigt eine verkleinerte Ansicht der vorhandenen Projekte. Ein Ausrufezeichen erscheint bei Projekten mit noch nicht gespeicherten Änderungen. Über die Mülleimer-Schaltfläche kannst du das betroffene Projekt löschen.

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 ausgewählten Projekte zu löschen.

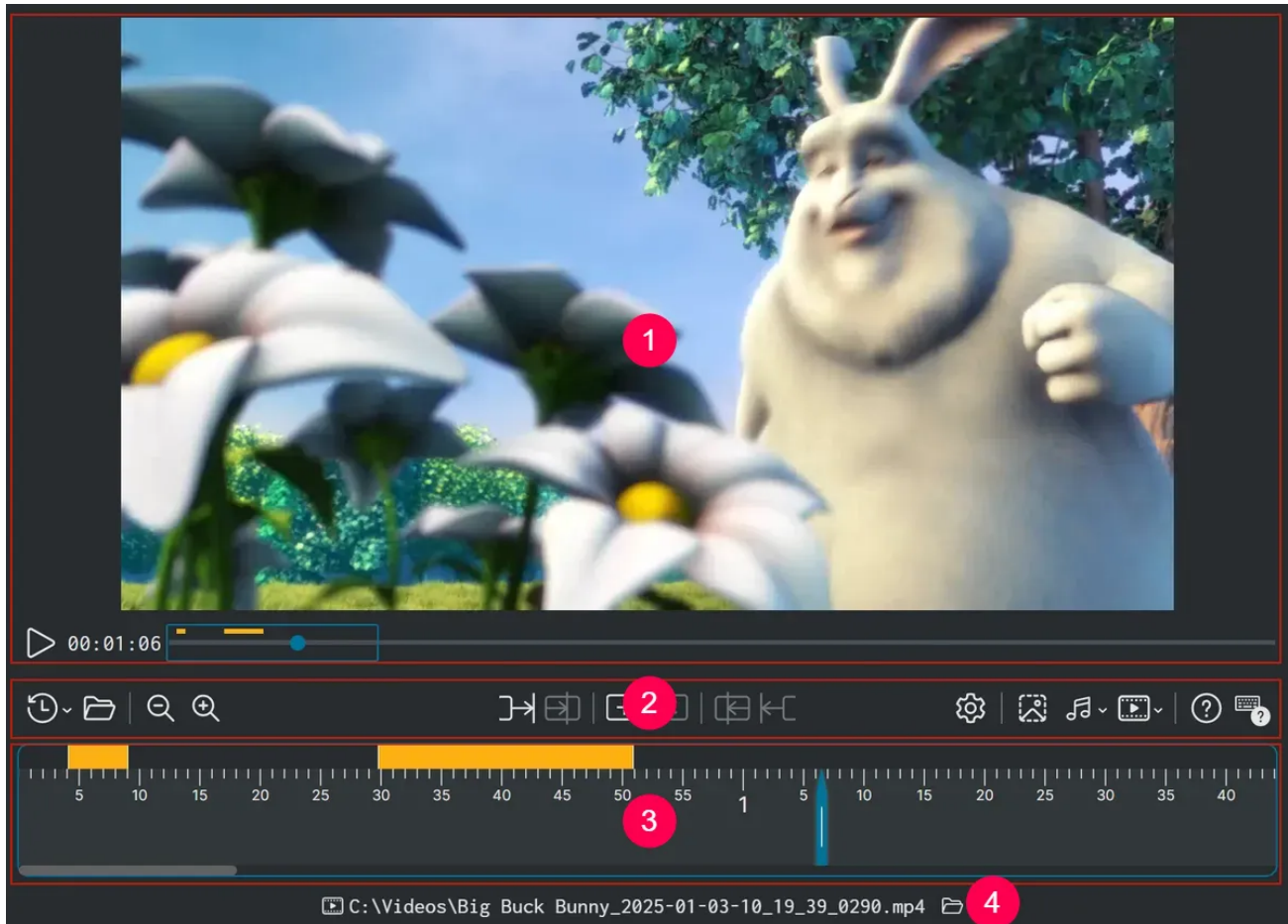
Um ein Projekt umzubenennen, drücke die F2 Taste.

Projekte kombinieren

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

Videoaufnahme bearbeiten

Mit dem Video-Editor kannst du nicht nur Video- sondern auch Audio-Dateien schneiden und exportieren.



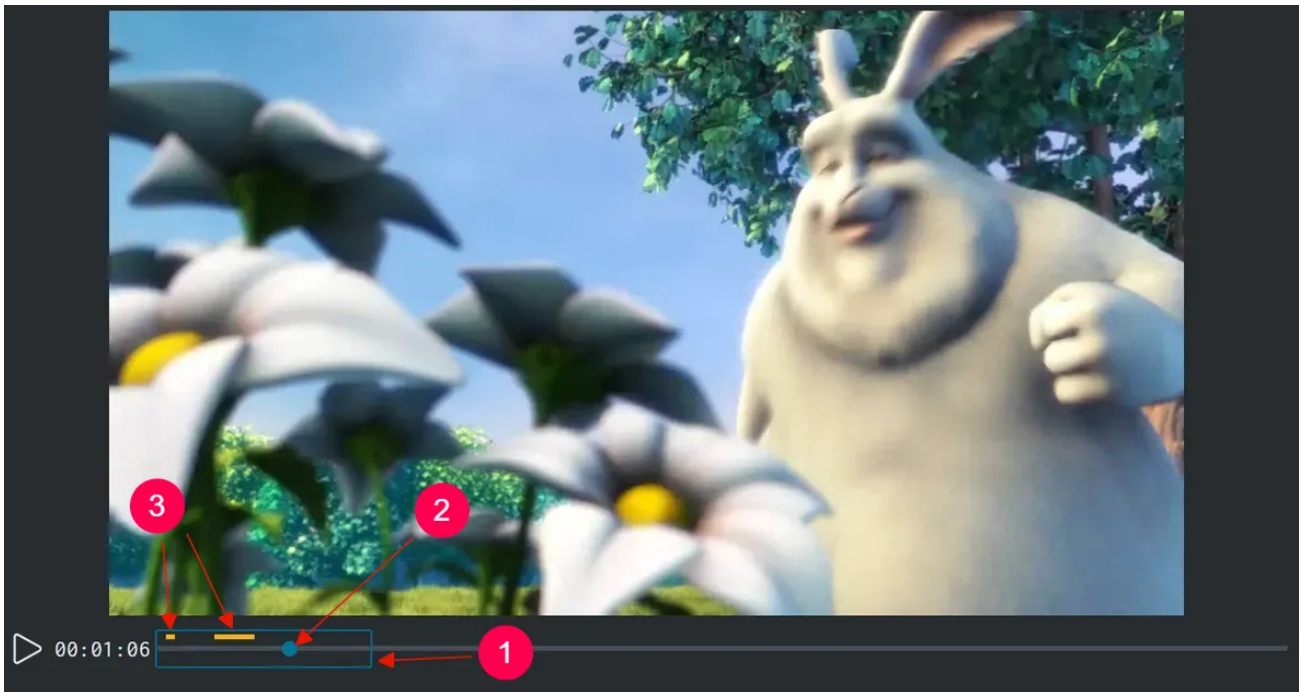
1: [Vorschau](#)

2: [Werkzeugleiste](#)

3: [Timeline](#)

4: Klicke auf das Ordner-Symbol, um den Speicherort des aktuellen Videos im Windows Explorer anzuzeigen.

Vorschau



Der in der Timeline gerade sichtbare Bereich wird in der Vorschau farbig umrandet (1). Ziehe die Kreismarkierung (2), um die Abspielposition anzupassen. Im Projekt vorhandene Schnittmarkierungen werden ebenfalls angezeigt (3).

Schnittmarkierungen werden beim Abspielen automatisch übersprungen.

Werkzeugleiste



Allgemein

1: Hier findest du deine zuletzt benutzten Dateien.

2: Öffnet eine bereits vorhandene Audio-/Videodatei und schließt die aktuelle. Nicht-unterstützte Dateiformate werden dabei automatisch in ein unterstütztes Format konvertiert.

3: Zoomt aus der Timeline heraus.

4: Zoomt in die Timeline hinein.

Schnittmarkierungen

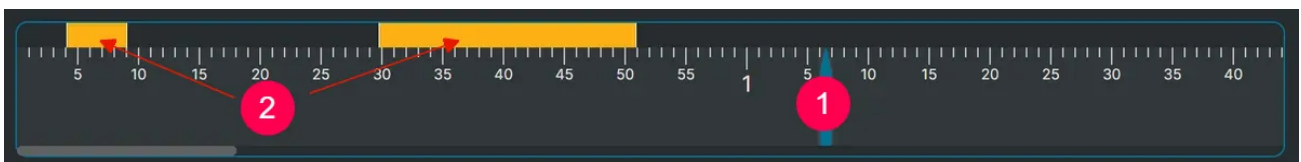
- 5: Verlängert die Markierung links des Abspielmarkers bis zur Abspielposition.
- 6: Setzt den Anfang der Markierung auf die Abspielposition.
- 7: Fügt eine Markierung an der Abspielposition ein. Ziehe die Enden der Markierung, um ihre Größe anzupassen.
- 8: Entfernt die Markierung an der Abspielposition.
- 9: Setzt das Ende der Markierung auf die Abspielposition.
- 10: Verlängert die Markierung rechts des Abspielmarkers bis zur Abspielposition.

Export

Du hast die Möglichkeit, deine aktuelle Audio-/Videodatei entweder ohne die Schnittmarkierungen zu exportieren oder für jede Schnittmarkierung eine eigene Datei erstellen zu lassen, wenn du z.B. Teile aus einem Video als separate Videos extrahieren möchtest.

- 11: Öffnet die Programmeinstellungen. Hier legst du die Ausgabeordner für Audio-/Bild-/Videodateien sowie die jeweiligen Ausgabeformate fest.
- 12: Speichert das aktuelle Videobild als Bilddatei.
- 13: Erstellt entweder eine Audiodatei ohne die markierten Bereiche oder eine separate Audiodatei pro markiertem Bereich.
- 14: Erstellt entweder eine Videodatei ohne die markierten Bereiche oder eine separate Videodatei pro markiertem Bereich.

Timeline



Die aktuelle Abspielposition wird durch einen Pfeil dargestellt (1). Ziehe den Pfeil innerhalb der Timeline, um die Abspielposition schnell anzupassen.

Je nach Abspielposition stehen unterschiedliche Funktionen der Werkzeugleiste zur Verfügung.

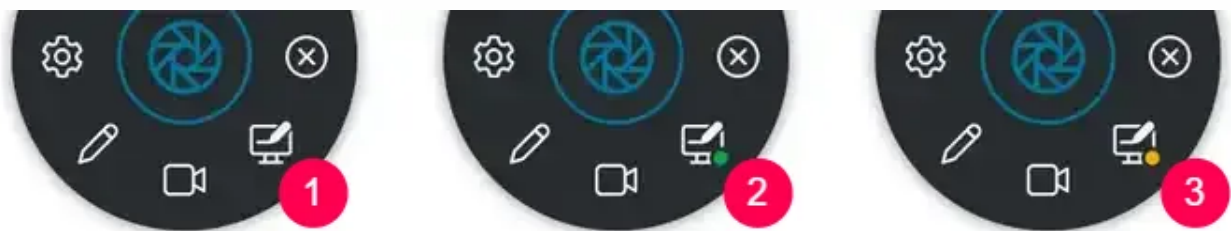
Hinzugefügte Schnittmarkierungen werden als farbige Balken dargestellt (2). Ziehe den Anfang/das Ende einer Markierung, um ihre Länge anzupassen oder verwende die Schaltflächen.

Live Edit

Live Edit speichert beim Beenden automatisch die aktuellen Anmerkungen und stellt sie beim nächsten Öffnen wieder her. Falls sich nach dem Schließen die Bildschirmkonfiguration dahingegen ändert, dass Anmerkungen auf einem nun nicht mehr vorhandenen Bildschirm gemacht wurden erhältst du einen entsprechenden Hinweis mit der Option, Elemente außerhalb des nun sichtbaren Bereichs automatisch in den sichtbaren Bereich zu verschieben.

Klicke mit rechts in den Leinwandbereich, um das Werkzeugrad an der Mausposition anzuzeigen. Verwende Win+Esc, um schnell zwischen den Modi "interaktiv" und "sichtbar" umzuschalten.

Live Edit kannst du dir wie eine durchsichtige Leinwand vorstellen, die sich über deine Monitore legt. Du kannst darauf Pfeile, Sprechblasen etc. beliebig platzieren und so Anmerkungen/Erklärungen bereits vor der Screenshot-Erstellung hinzufügen.



Du startest Live Edit über die Snap-Werkzeugleiste (1).

Live Edit startet immer im "interaktiven" Modus. Du erkennst diesen Modus an dem grünen Punkt neben der Live Edit Schaltfläche (2) sowie dem



Icon in der Taskleiste. In diesem Modus kannst du die Leinwand bearbeiten und beispielsweise Pfeile hinzufügen. Die normale Interaktion mit deinem Desktop ist in diesem Modus blockiert, du kannst also beispielsweise keine Fenster verschieben oder mit anderen Programmen interagieren.

Klicke auf die



Schaltfläche innerhalb von Live Edit, um in den "sichtbaren" Modus zu wechseln oder drücke Win+Esc. In diesem Modus werden deine Anmerkungen weiter angezeigt, aber du kannst normal mit deinem Desktop interagieren. Du erkennst diesen Modus an dem gelben Punkt neben der Live Edit Schaltfläche (3) sowie dem



Icon in der Taskleiste.

Um zurück in den interaktiven Modus zu gelangen, klicke auf das



Icon in der Taskleiste oder drücke Win+Esc.

Um Live Edit zu schließen, klicke erneut auf die Schaltfläche in der Snap-Werkzeugleiste (1, 2, 3). Dabei spielt es keine Rolle, in welchem Modus sich Live Edit gerade befindet.

Werkzeuigräder



Live Edit verwendet zwei Werkzeuigräder: eins für die Leinwandfunktionen (1) und eins für die aktuell ausgewählten Elemente (2).

Klicke mit rechts in den Leinwandbereich, um das für den aktuellen Kontext passende

Werkzeuggrad an der Mausposition anzuzeigen. Klicke auf das "X", um das Werkzeuggrad auszublenken. Beim Wechseln zwischen dem "interaktiven" und "sichtbaren" Modus wird das Werkzeuggrad automatisch passend aus- und eingeblendet.

du kannst die Werkzeugräder optisch an den unterschiedlich gefärbten X-Buttons (gelb: Leinwand, grün: Elemente) unterscheiden.



des Werkzeuggrad hat zwei Ebenen. Die erste Ebene (1) zeigt aktuell verfügbare Funktionen an, die zweite Ebene (2) ist nur sichtbar, wenn die ausgewählte Funktion weitere Einstellungen erfordert.

Klicke auf die



Schaltfläche, um die Schnellhilfe für die gerade sichtbaren Funktionen anzuzeigen.

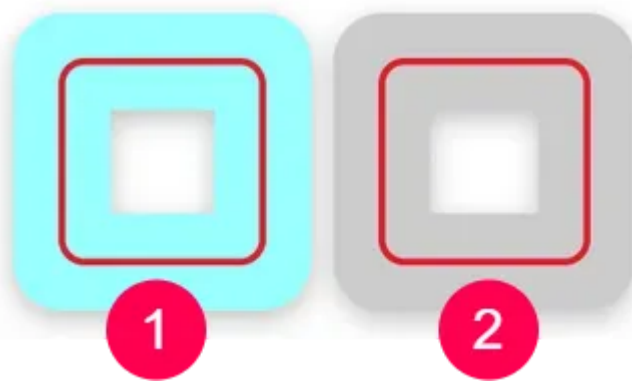
Elemente hinzufügen / anpassen

1. Klicke die Plus-Schaltfläche, um die verfügbaren Element-Kategorien anzuzeigen.
2. Klicke auf die gewünschte Kategorie, um die verfügbaren Element-Stile anzuzeigen.
3. Ziehe den gewünschten Stil auf die Leinwand, um ein entsprechendes Element zu erzeugen.

Ziehe einen Stil auf ein bereits vorhandenes Element gleichen Typs, um dessen Stil zu ändern. So kannst du z.B. einen vorhandenen Pfeil mit nur einer Spitze in einen Doppelpfeil ändern.

Die Vorschau-Icons für die Element-Kategorien passen sich automatisch an den jeweils zuletzt verwendeten Stil an. Um ein Element in dem zuletzt verwendeten Stil schnell erneut hinzuzufügen, ziehe einfach das Vorschau-Icon an die gewünschte Position.

Elemente auswählen



Klicke auf ein vorhandenes Element, um es auszuwählen und den Fokus auf es zu setzen (1). Falls das Element bereits Teil einer bestehenden Auswahl mit mehr als einem Element ist, kannst per Linksklick auf ein anderes Element (2) den Fokus darauf setzen.

Um mehr als ein Element auszuwählen, halte Strg gedrückt und klicke auf die betroffenen Elemente oder verwende das Mausrad zum Klicken. Alternativ kannst du auch ein Auswahlrechteck um die gewünschten Elemente ziehen, um sie auszuwählen.

Drücke Strg+A, um alle Elemente auszuwählen. Falls bereits Elemente ausgewählt sind, werden nur Elemente gleichen Typs mit ausgewählt. So kannst du z.B. alle vorhandenen Nummern-Elemente auf einmal auswählen, indem du zuerst ein Nummern-Element auswählst und dann Strg+A drückst.

Klicke in einen leeren Leinwandbereich, um die aktuelle Auswahl aufzuheben.

Farben verwenden

Beide Werkzeugräder haben eine eigene Farbauswahl. Die gewählte Farbe im Leinwand-Werkzeurad wird für neu hinzugefügte Elemente verwendet, die im Element-Werkzeurad bezieht sich auf aktuell ausgewählte Elemente. Falls mehrere Elemente mit unterschiedlichen Farben ausgewählt sind passt sich die Farbdarstellung entsprechend an.

Klicke jeweils auf die Farbe in der obersten Ebene, um die verfügbaren Farben anzuzeigen. Klicke dann auf die gewünschte Farbe, um sie für neue Elemente zu verwenden oder gerade ausgewählte Elemente entsprechend anzupassen.

Du kannst die Farben außerdem auf vorhandene Element ziehen, um beispielsweise gerade nicht ausgewählte Elemente ebenfalls anzupassen. Dies funktioniert in beiden Werkzeugrädern.

Verwende die



Schaltfläche in der Farbpalette für ein ausgewähltes Element, um dessen Farbe künftig für neu hinzugefügte Elemente zu verwenden. Alternativ kannst du dafür auch Strg+E verwenden.

Kategorien

Form



Hier findest du (abgerundete) Rechtecke und Ellipsen. Ziehe die Ränder, um existierende Formen zu verschieben und die Eckmarkierungen, um ihre Größe anzupassen.

Pfeil



Nutze die Pfeile, um die Aufmerksamkeit gezielt auf einzelne Bildinhalte zu lenken. Ziehe die Pfeilmitte, um einen Pfeil zu verschieben und die Pfeilenden, um die Anfangs- und Endposition anzupassen.

Nummer



Mit den Nummern kannst du Nummerierungen erstellen und so Struktur in deine Anmerkungen bringen.

Jedes Mal, wenn du eine Nummer hinzufügst, wird die Nummer für das Vorschau-Icon automatisch um eins erhöht. So kannst du schnell eine Aufzählung erstellen.

Um die Größe oder den Zählwert einer Nummer zu verändern, ziehe einfach die neue Nummer auf die vorhandene. Dabei werden Größe, Farbe, und Zählwert automatisch für die vorhandene Nummer übernommen.



Nummern gibt es in drei unterschiedlichen Größen. Um nur die Größe von vorhandenen Nummern zu ändern kannst du die entsprechende Schaltfläche aus dem Werkzeuggrad verwenden.

Text und Sprechblase



Klicke in den Text von einem Text- oder Sprechblasen-Element um ihn zu editieren. Das Element wächst und schrumpft automatisch mit dem vorhandenen Text. Ziehe die Ränder, um das Element zu verschieben.

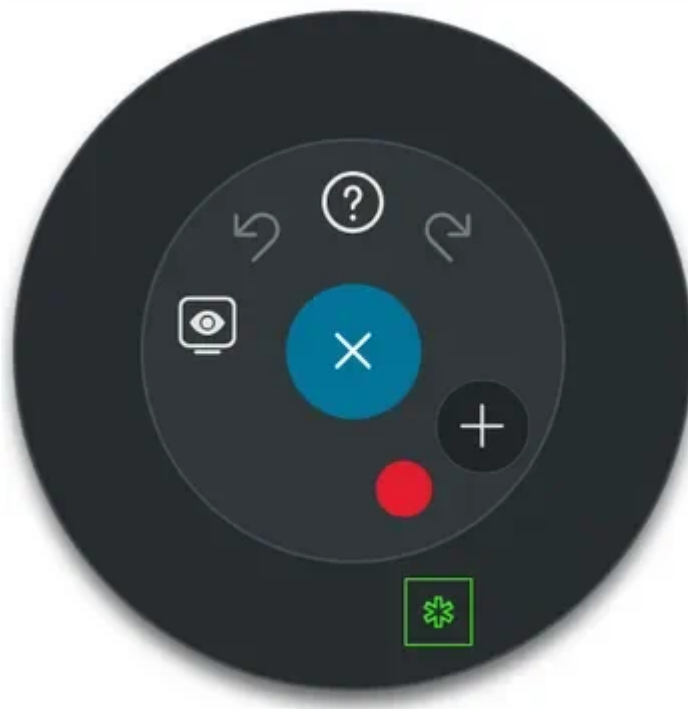
Ziehe bei Sprechblasen die Spitze, um sie neu zu positionieren. Falls der Textinhalt die Spitze überdeckt, wird dies grafisch entsprechend dargestellt. Du kannst dann die Spitze aus dem Textbereich wieder herausziehen.

Ziehe einen Text-Stil aus dem Werkzeuggrad auf eine Sprechblase, um sie in ein reines Text-Element zu ändern. Ziehe einen Sprechblasen-Stil aus dem Werkzeuggrad auf ein Text-Element, um es in eine Sprechblase zu ändern. Farbe und Schriftgröße werden dabei jeweils übernommen.



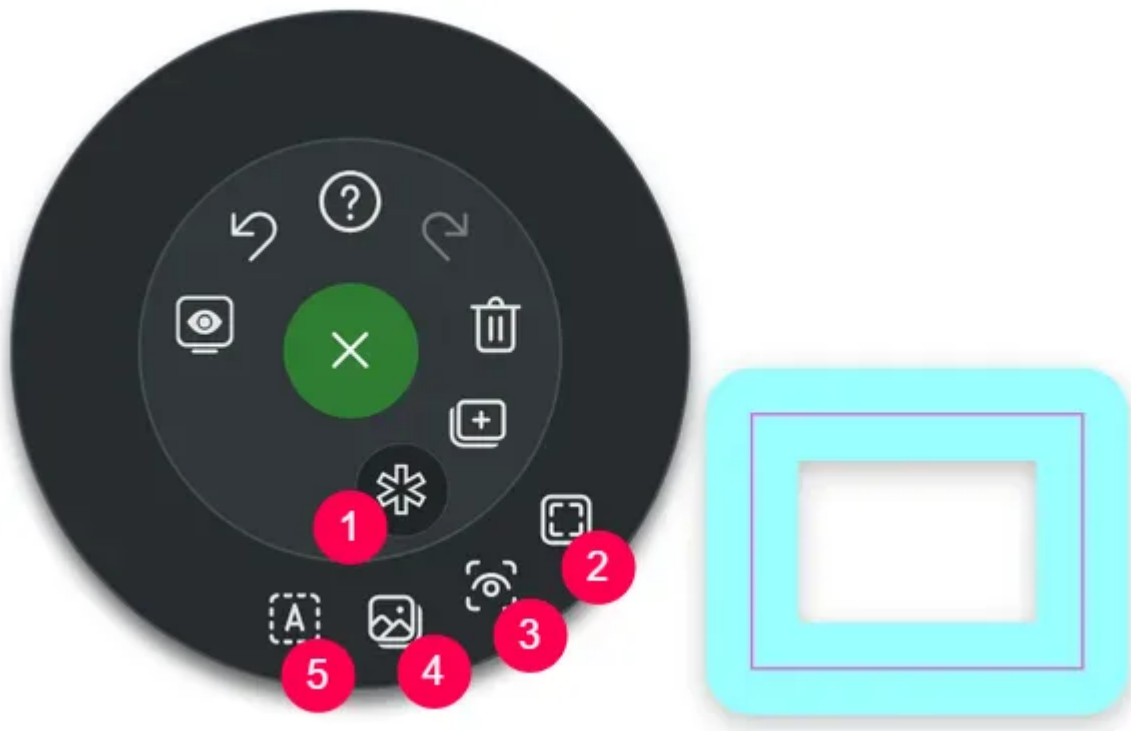
Texte und Sprechblasen gibt es in drei unterschiedlichen Schriftgrößen. Um nur die Schriftgröße von vorhandenen Elementen zu ändern kannst du die entsprechende Schaltfläche aus dem Werkzeugrad verwenden.

Selektor



Selektoren verwenden fest vorgegebene Farben, verhalten sich von der Bedienung aber wie Rechtecke. Verwende sie, um Bildschirmbereiche fest auszuwählen und zum

Beispiel einen Screenshot zu erstellen. Dabei kannst du auch mehrere Selektoren gleichzeitig auswählen und so mehrere Screenshots auf einmal erstellen.



1: Zeigt die verfügbaren Funktionen an.

2: Erstellt einen Screenshot von dem ausgewählten Bereich(en). Diese Funktion verhält sich genauso wie die "normale" Screenshot-Aufnahme in Snap. Falls du also in den Snap-Einstellungen ausgewählt hast, dass neue Screenshots automatisch im Bild-Editor geöffnet werden sollen, öffnet sich dieser danach automatisch mit dem neuen Bild.

3: Erkennt das Programmfenster unter der linken oberen Ecke des Auswahlrechtecks und passt das Auswahlrechteck automatisch an die Fenstergröße an.

4: Erzeugt ein Bild-Element aus dem ausgewählten Bereich welches du frei in Live Edit verschieben kannst. Der Selektor wird dabei entfernt.

5: Erkennt den Text innerhalb des Auswahlrechtecks per Texterkennung (OCR) und erstellt ein entsprechendes Textelement. Der Selektor wird dabei entfernt.

Du kannst diese Funktionen auch auf mehrere Selektoren gleichzeitig anwenden und so z.B. mehrere Screenshots auf einmal erzeugen.

Tastatur-Shortcuts

Neben der Werkzeugleiste und dem Kontextmenü kannst du einzelne Aufnahmefunktionen auch über Tastaturkürzel aktivieren. Du kannst dabei die Kürzel für die Bilderfassung selbst über die Programmeinstellungen festlegen.

Erfassen

Du kannst diese Shortcuts in den Programmeinstellungen individuell anpassen.

Erfassen	Alt + Strg + S
Rechteckigen Bereich erfassen	Alt + Strg + N
Bereich mit fester Größe erfassen	Strg + Win + Shift + F
Alle Bildschirme erfassen	Strg + Win + Shift + A
Aktuellen Bildschirm erfassen	Strg + Win + Shift + S
Aktives Fenster erfassen	Strg + Win + Shift + W
Letzten Screenshot wiederholen	Strg + Win + Shift + R
Bild-Editor öffnen	Strg + Win + Shift + E

Erfassen: Screenshot

Auswahl: Automatisch	1
Auswahl: Rechteck	2
Auswahl: Ellipse	3
Auswahl: Freihand	4
Auswahl: Pipette	5
Auswahl: Letzte wiederholen	6
Auswahl bestätigen	Eing
Auswahl löschen	Entf
Abbrechen	Esc

Cursor verschieben

Pfeilfasten

Scroll-/Intervallaufnahme abbrechen

Win + Esc

Erfassen: Video

Zeichnenmodus an/aus

Strg + Shift + Leertaste

Aufnahme abbrechen/beenden

Win + Esc

Bild-Editor

Werkzeug abwählen

V

Handwerkzeug (Arbeitsbereich verschieben)

Leertaste + Ziehen mit der Maus

Rückgängig

Strg + Z

Wiederherstellen

Strg + Shift + Z

(Objekt) Ausschneiden

Strg + X

(Objekt) Kopieren

Strg + C

(Objekt) Einfügen

Strg + V

Objekt löschen

Entf

Öffnen/Laden

Strg + Shift + O

Schließen

Alt + F4

Speichern

Strg + S

Exportieren

Strg + Shift + S

Bild in Zwischenablage kopieren

Strg + Shift + C

Hereinzoomen

Strg + Plus oder Strg + Mausrad

Herauszoomen

Strg + Minus oder Strg + Mausrad

Auswahl aufheben/Abbrechen

Esc

Projekt umbenennen

F2

Halte beim Ziehen von Eckmarkierungen die Shift Taste gedrückt, um bei Größenänderungen das aktuelle Seitenverhältnis beizubehalten. So kannst du beispielsweise ein Clipart-Objekt verkleinern, ohne das dieses ungewollt gestaucht wird.

Video-Editor

Schnellhilfe	F1
Tastaturkürzel	F2
Datei öffnen	Strg + O
Originalvideo in Zwischenablage kopieren	Strg + C
Play/Pause	Leertaste
0.1s zurück	Pfeil links
0.1s vorwärts	Pfeil rechts
1s zurück	Shift + Pfeil links
1s vorwärts	Shift + Pfeil rechts
Markierung hinzufügen	Eing
Markierung entfernen	Entf
Hereinzoomen	Plus
Herauszoomen	Minus

Live Edit

Schnellhilfe	F1
Tastaturkürzel	F2
Wechsel interaktiv/sichtbar	Win + Esc
Rückgängig	Strg + Z
Wiederherstellen	Strg + Y
Alles (gleichen Typs) auswählen	Strg + A

Ausgewählte löschen

Entf

Elementfarbe als Leinwandfarbe verwenden

Strg + E

Text aus Zwischenablage als Text-Element einfügen

Strg + V

Programm deinstallieren

1. Klicke zunächst auf das Windows-Logo in der Startleiste und dann auf das Zahnradsymbol (Einstellungen).
2. Klicke auf "Apps".
3. Suche unter "Apps & Features" den Eintrag "Ashampoo Snap Pro 26" und wähle ihn per Linksklick aus.
4. Klicke auf "Deinstallieren" und folge dann den Bildschirmanweisungen, um das Programm von deinem System zu entfernen.