

Handbuch

1. Aufnahme erstellen

- 1.1 Werkzeugleiste
- 1.2 Programmsymbol in der Startleiste (Kontextmenü)

2. Bildschirmbereich erfassen

- 2.1 Auswahl erstellen
 - 2.1.1 Auswahlmodus
 - 2.1.1.1 Automatisch (Fenstererkennung)
 - 2.1.1.2 Rechteck
 - 2.1.1.3 Ellipse
 - 2.1.1.4 Freihand
 - 2.1.1.5 Pipette (Farberkennung)
 - 2.1.1.6 Auswahl erstellen (Vorlagen)
- 2.2 Ausgabeort anpassen
- 2.3 Mauszeiger erfassen
- 2.4 Schnelles Screenshotten
- 2.5 Farbschema wechseln
- 2.6 OCR-Texte
- 2.7 OCR-Sprachauswahl
- 2.8 Palette
- 2.9 Auswahl bestätigen
 - 2.9.1 Scrollend aufnehmen
 - 2.9.2 Zeitversetzt aufnehmen
 - 2.9.3 Video aufnehmen
 - 2.9.4 Auswahl anpassen
 - 2.9.4.1 Benutzerdefinierte Vorlagen(...)
 - 2.9.5 Auswahl löschen

3. Video aufnehmen

- 3.1 Werkzeugleiste verschieben
- 3.2 Aufnahme starten/pausieren
- 3.3 Aufnahme stoppen/beenden
- 3.4 Mausklicks anzeigen/nicht anzeigen
- 3.5 Zeichenmodus aktivieren/deaktivieren
 - 3.5.1 Pfeil zeichnen
 - 3.5.2 Rechteck zeichnen
- 3.6 Farbschema wechseln

- 3.7 Webcam einblenden/ausblenden
- 3.8 Videoeinstellungen öffnen
- 3.9 Werkzeugleiste minimieren

4. Ausgabedateinamen anpassen

5. Bild bearbeiten

- 5.1 Mit Objekten arbeiten
- 5.2 Werkzeugleiste
 - 5.2.1 Auswählen
 - 5.2.2 Häufig verwendet
 - 5.2.3 Transformationen
 - 5.2.3.1 Zuschneiden
 - 5.2.3.2 Screenshot skalieren
 - 5.2.3.3 Arbeitsbereich vergrößern
 - 5.2.3.4 Ebenen verbinden
 - 5.2.3.5 Rahmen
 - 5.2.3.6 Wasserzeichen
 - 5.2.4 Stift und Marker
 - 5.2.4.1 Textmarker / Zeichenstift
 - 5.2.4.2 Bereich hervorheben
 - 5.2.5 Pfeile
 - 5.2.5.1 Gerader Pfeil
 - 5.2.5.2 Gebogener Pfeil
 - 5.2.6 Verwischen/Verpixeln
 - 5.2.6.1 Verwischstift
 - 5.2.6.2 Bereich verwischen
 - 5.2.7 Dokumentation
 - 5.2.7.1 Text
 - 5.2.7.2 Notiz
 - 5.2.7.3 Nummerierung
 - 5.2.8 Formen
 - 5.2.8.1 Gebogene Linie
 - 5.2.8.2 Mehrpunktlinie
 - 5.2.9 Radiergummi
 - 5.2.9.1 Radiergummi / Bereich löschen
 - 5.2.10 Füllwerkzeug
 - 5.2.11 Clipart

[5.3 Projektverwaltung](#)

[5.4 Zoom-Leiste](#)

[5.5 Vorschauleiste](#)

[6. Videoaufnahme bearbeiten](#)

[6.1 Werkzeuge](#)

[6.2 Videoeinstellungen](#)

[6.3 Export](#)

[7. Tastatur-Shortcuts](#)

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.

1. 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](#).

1.1 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.

1

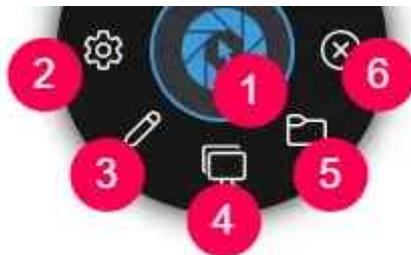


2



3

Funktionen



1: Bildschirmbereich erfassen

2: Einstellungen

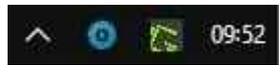
3: Editor öffnen

4: Screenshot aller Bildschirme erstellen

5: Öffnet das aktuelle Ausgabeverzeichnis für Screenshots im Windows Explorer

6: Beendet das Programm

1.2 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.

2. Bildschirmbereich erfassen



- 1: [Auswahl erstellen](#)
- 2: [Ausgabeort anpassen](#)
- 3: [Mauszeiger erfassen](#)
- 4: [Schnelles Screenshotten](#)
- 5: [Farbschema wechseln](#)
- 6: [OCR-Texte](#)

7: [OCR-Sprachauswahl](#)

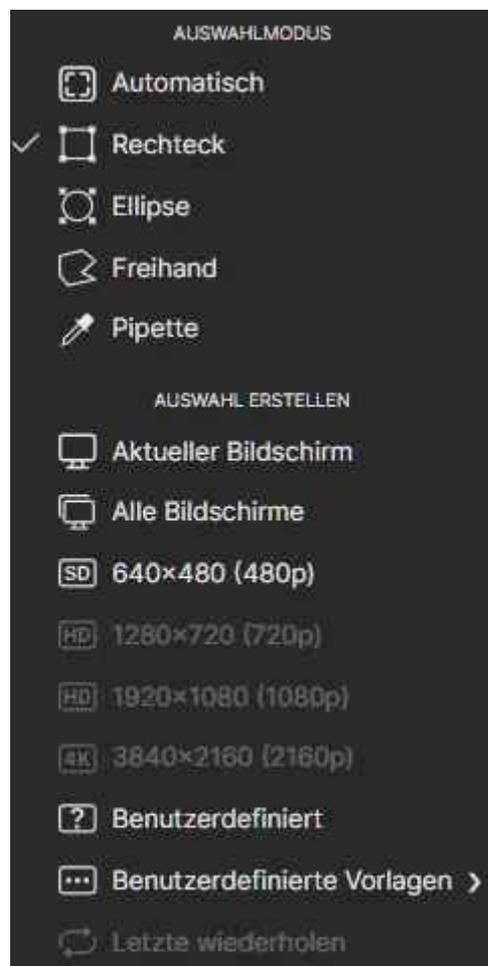
8: [Palette](#)

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.

2.1 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 vorübergehend auszublenden. Sie erscheinen dann erneut, sobald du die Maustaste loslässt.



2.1.1 Auswahlmodus

2.1.1.1 Automatisch (Fenstererkennung)

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

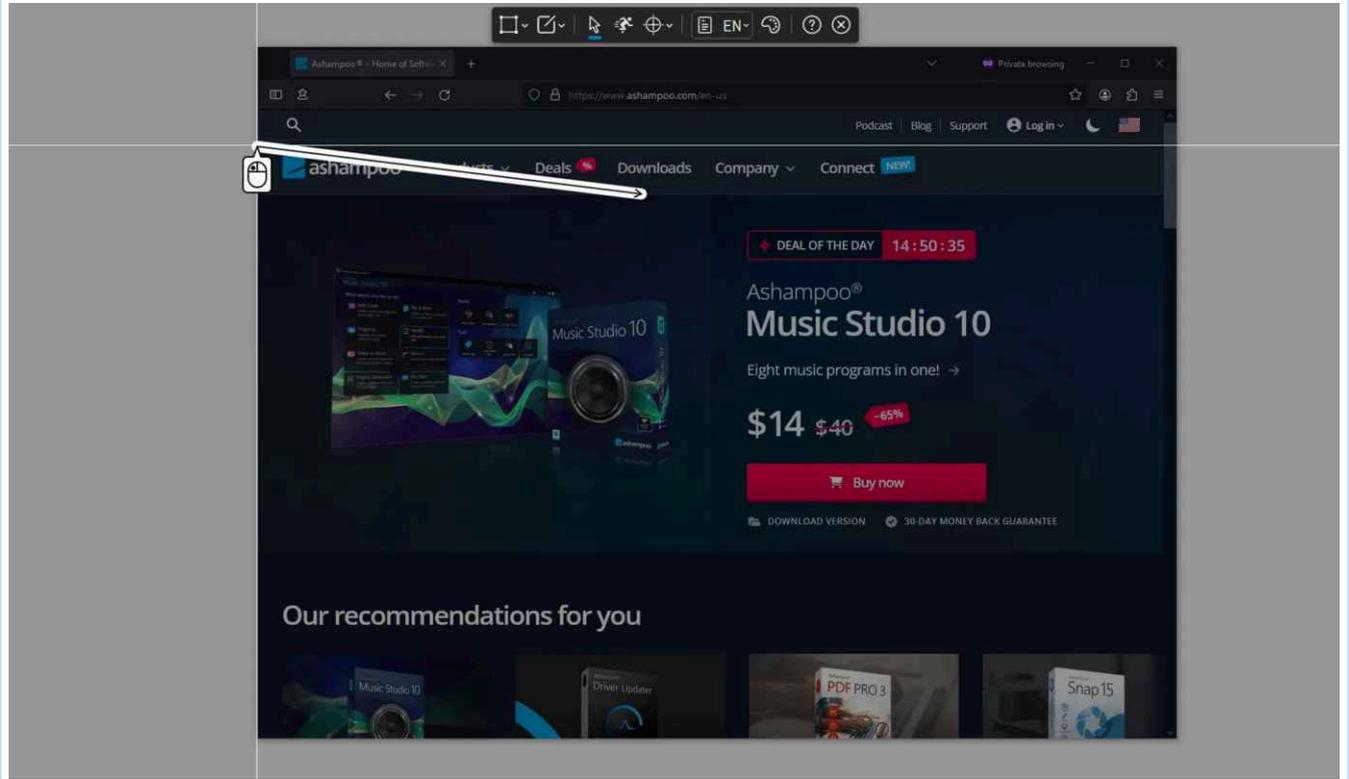
Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe, um unabhängig vom erkannten Bereich direkt eine rechteckige Auswahl zu erstellen.

2.1.1.2 Rechteck

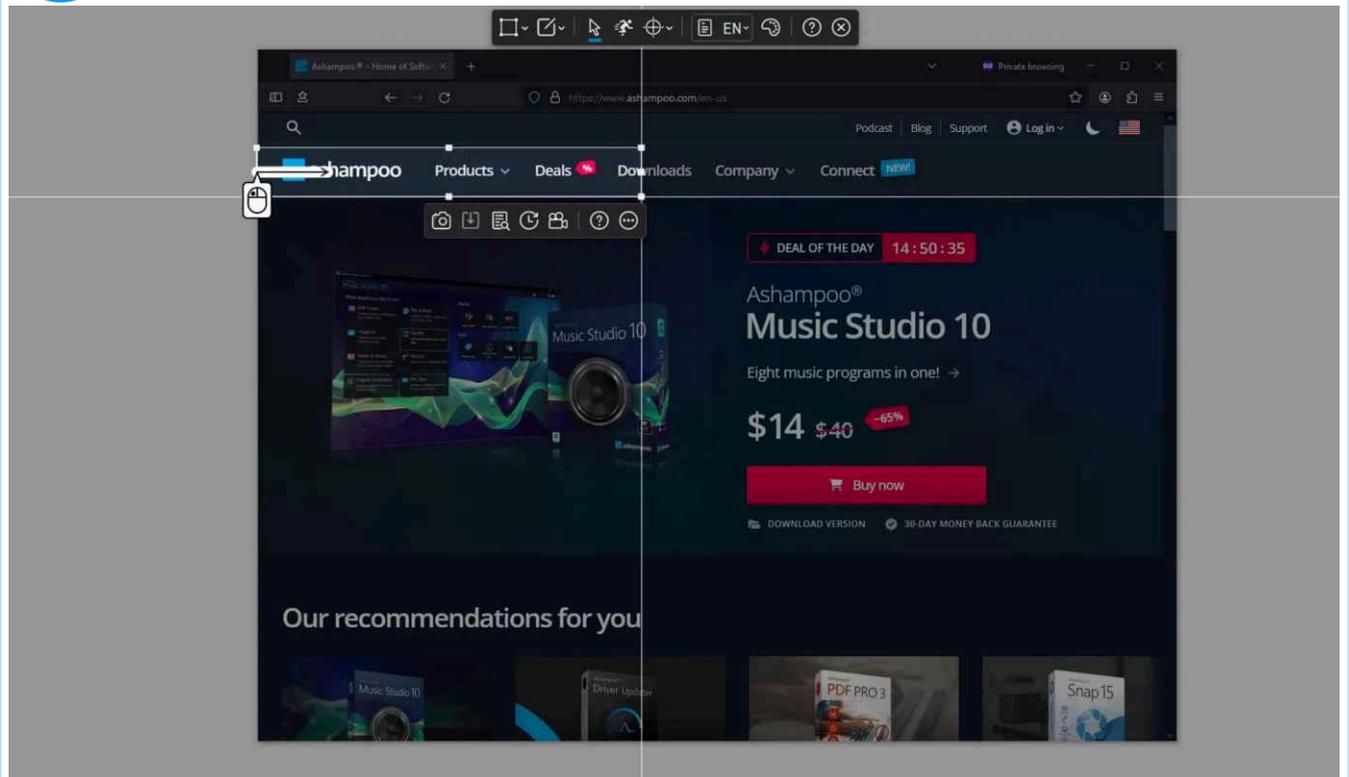
Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe, um eine rechteckige Auswahl zu erstellen. Ziehe die Randmarkierungen, um die Größe nachträglich anzupassen. Halte und ziehe die

Maus innerhalb der Auswahl, um sie zu verschieben.

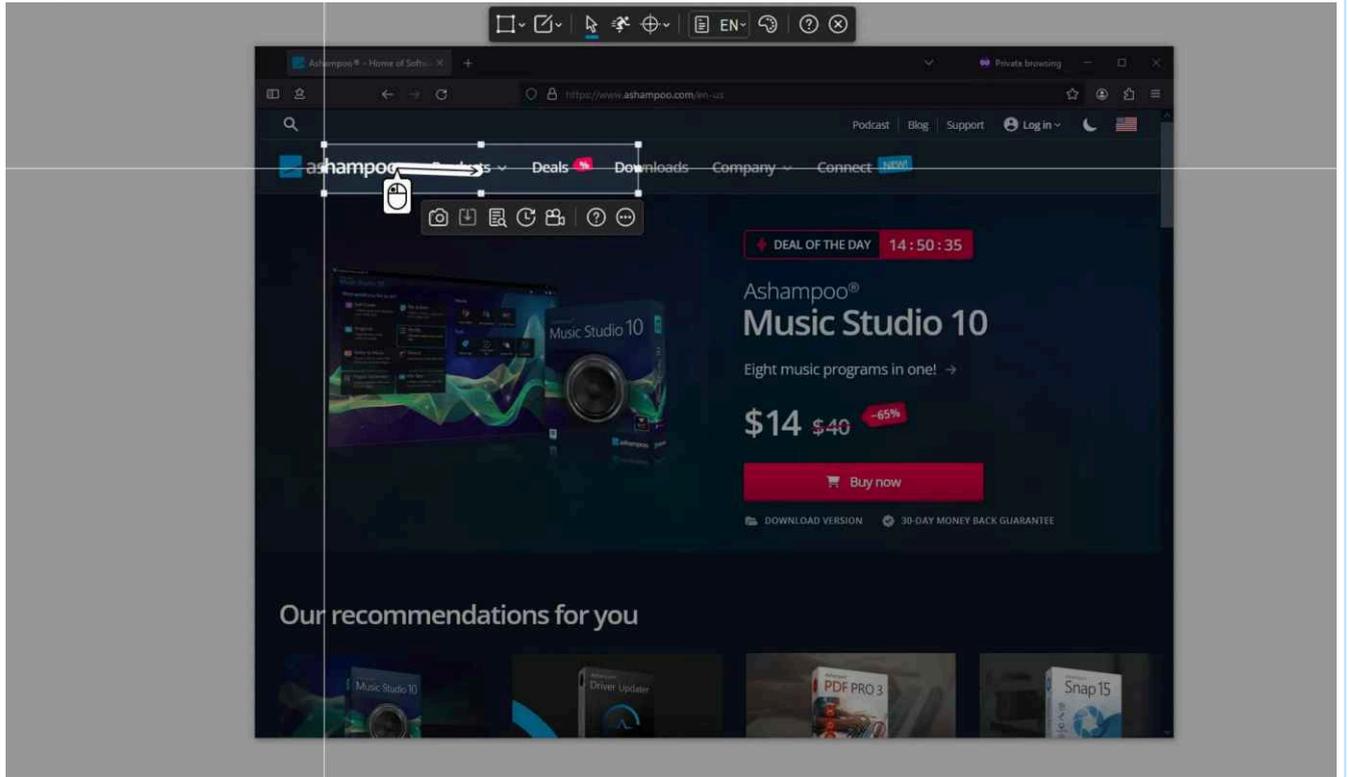
1



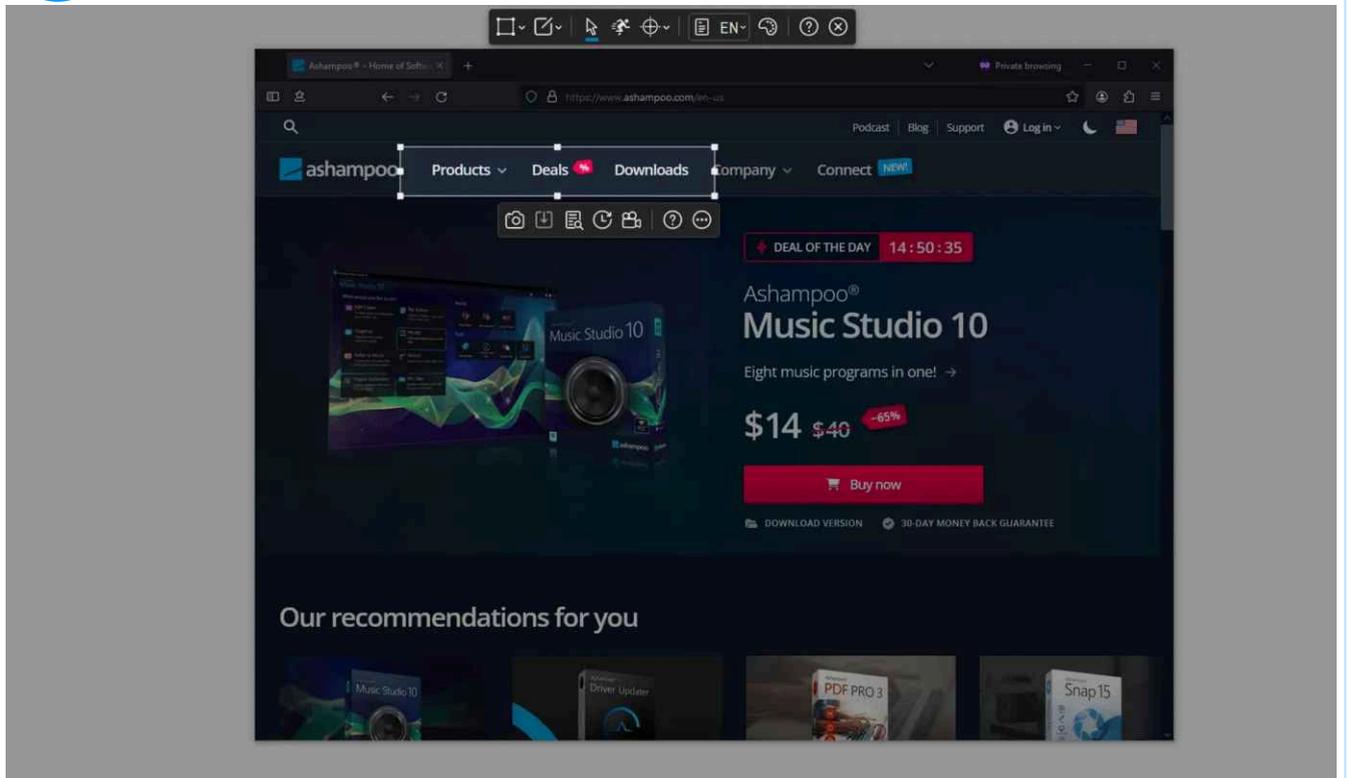
2



3



4



2.1.1.3 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.

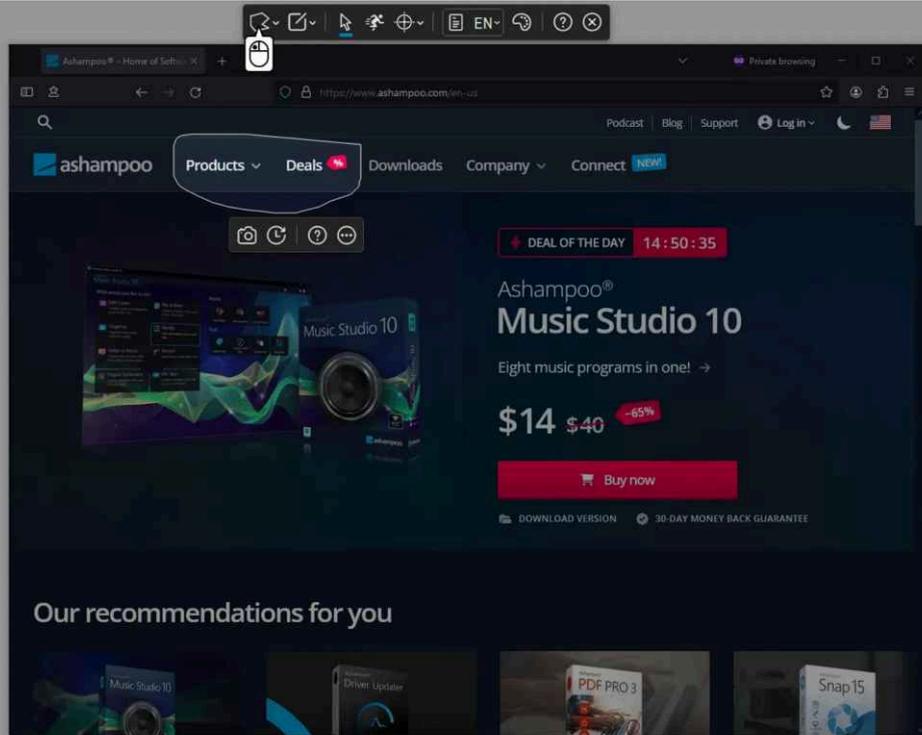
Halte beim Ziehen einer Randmarkierung für eine rechteckige/elliptische Auswahl Shift gedrückt, um die Höhe im gleichen Verhältnis wie die Breite anzupassen und beispielsweise eine quadratische Auswahl zu erstellen. Du kannst Shift auch ohne Ziehen der Markierungen verwenden, um die Höhe sofort an die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

2.1.1.4 Freihand

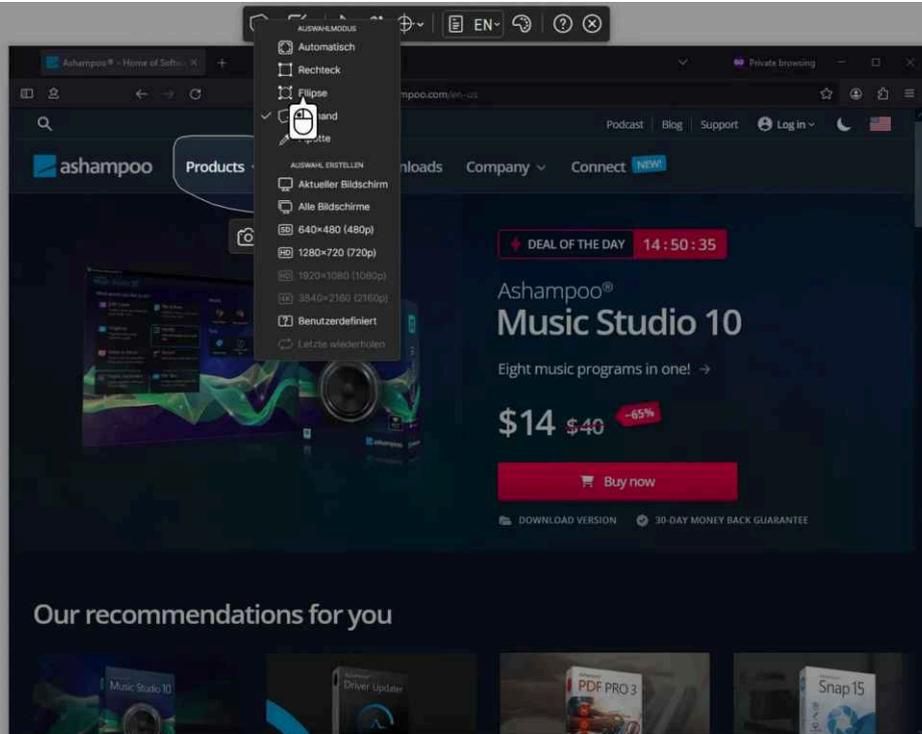
Halte die linke Maustaste gedrückt und bewege die Maus, um freihändig eine Auswahl um den gewünschten Bereich zu zeichnen. Der erste Punkt der Auswahl wird dabei immer mit dem letzten Punkt verbunden.

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.

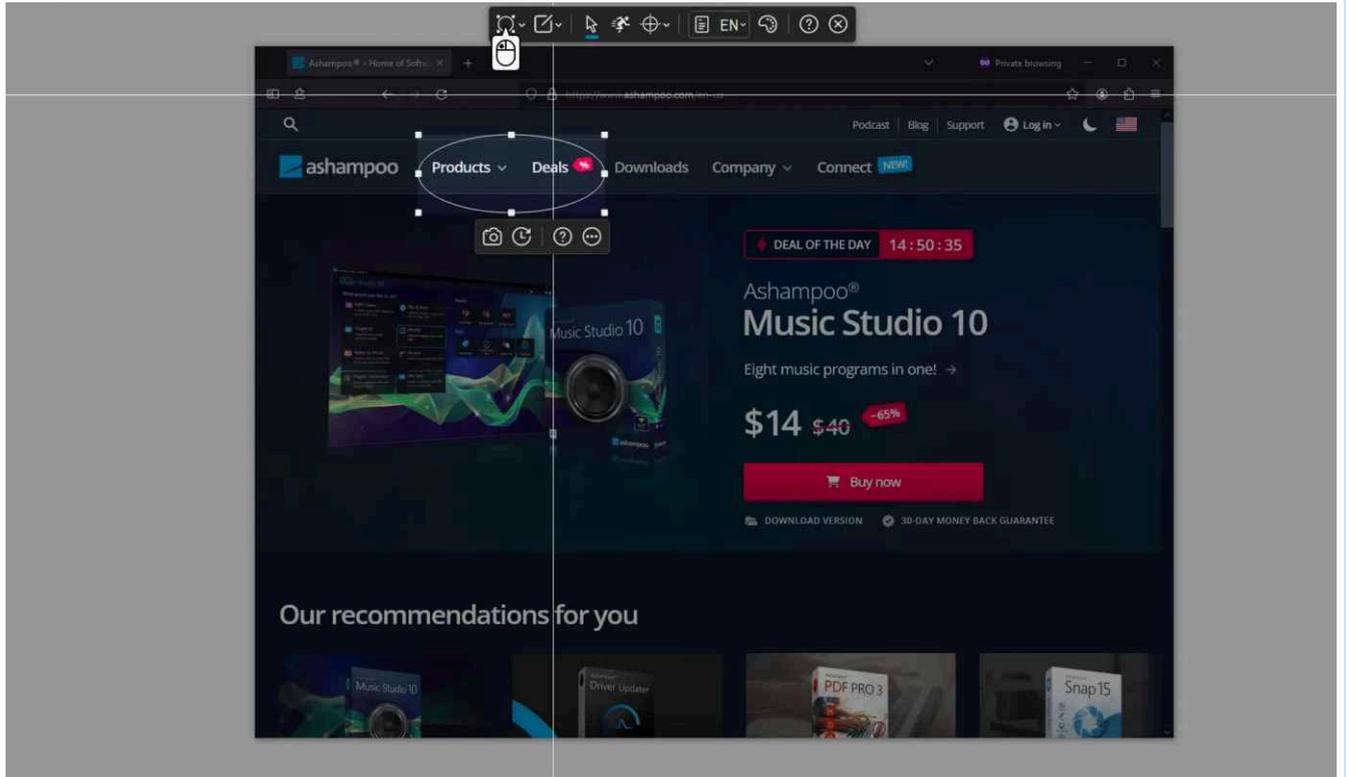
1



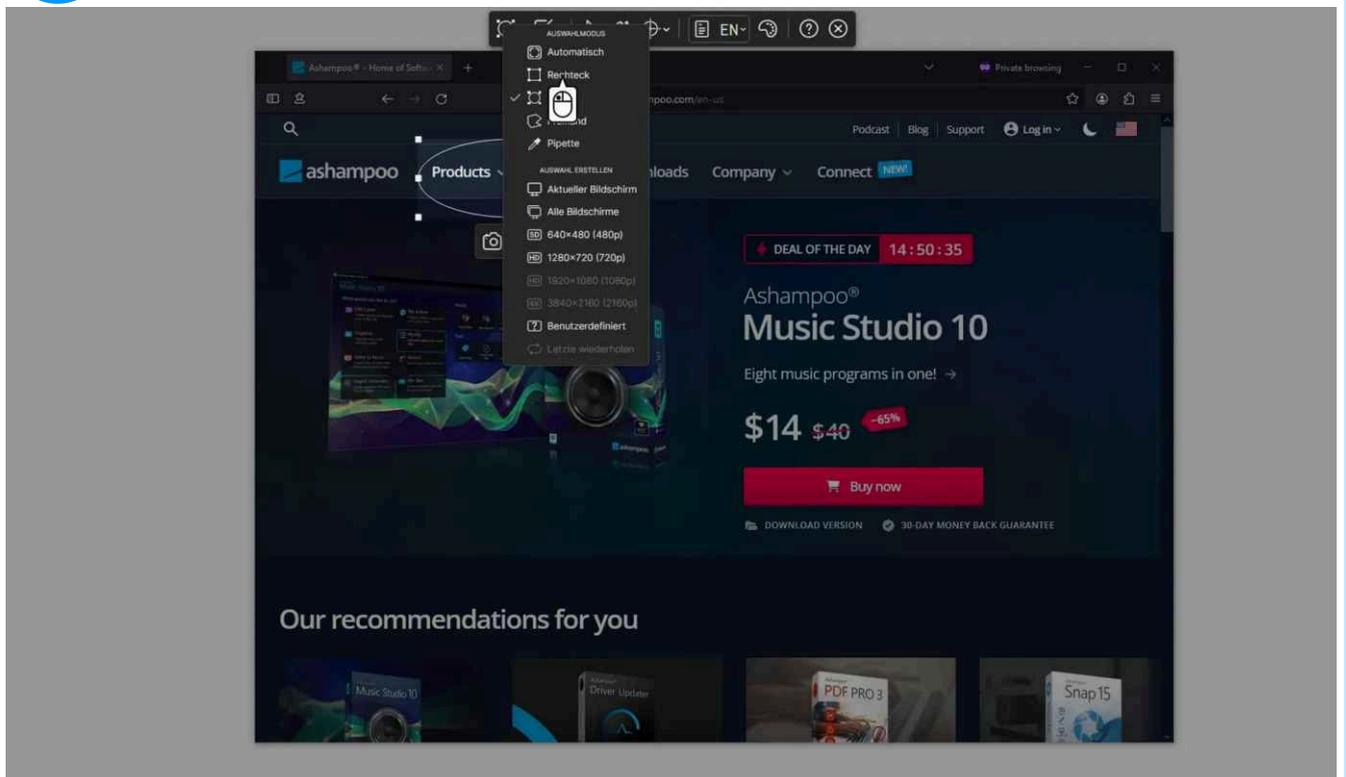
2

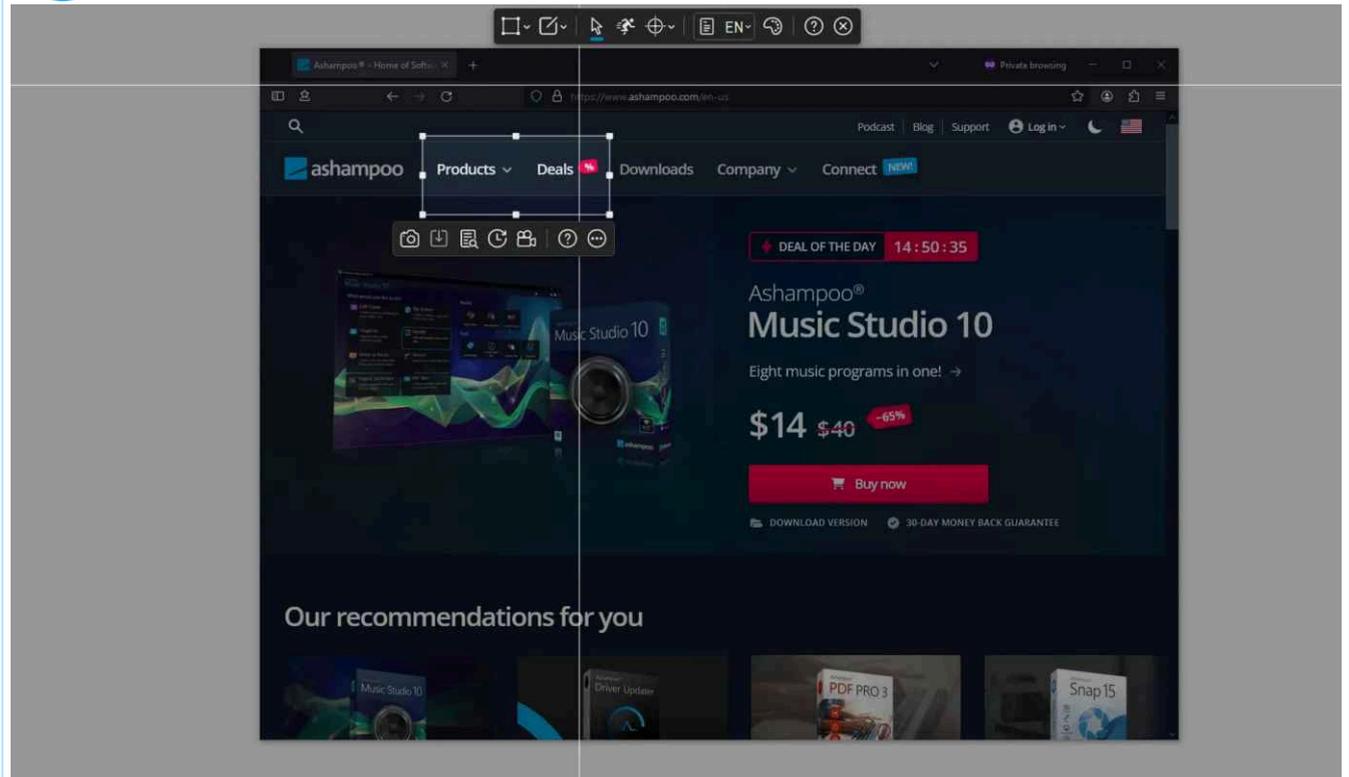


3



4





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

2.1.1.5 Pipette (Farberkennung)

Bewege die Maus über den Bildpunkt mit der gewünschten Farbe und klicke mit links, um dessen Farbwert in die **Palette** zu übernehmen.

2.1.1.6 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

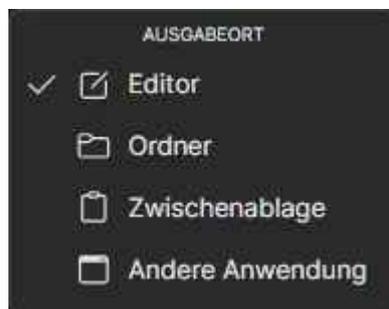
Auswahl auf dem aktuellen Bildschirm. Die Vorgehensweise ist dabei identisch zu [Auswahl anpassen](#).

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".

2.2 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.

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.

2.3 Mauszeiger erfassen

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

2.4 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.

2.5 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 Mauseis 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.

2.6 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 (...)

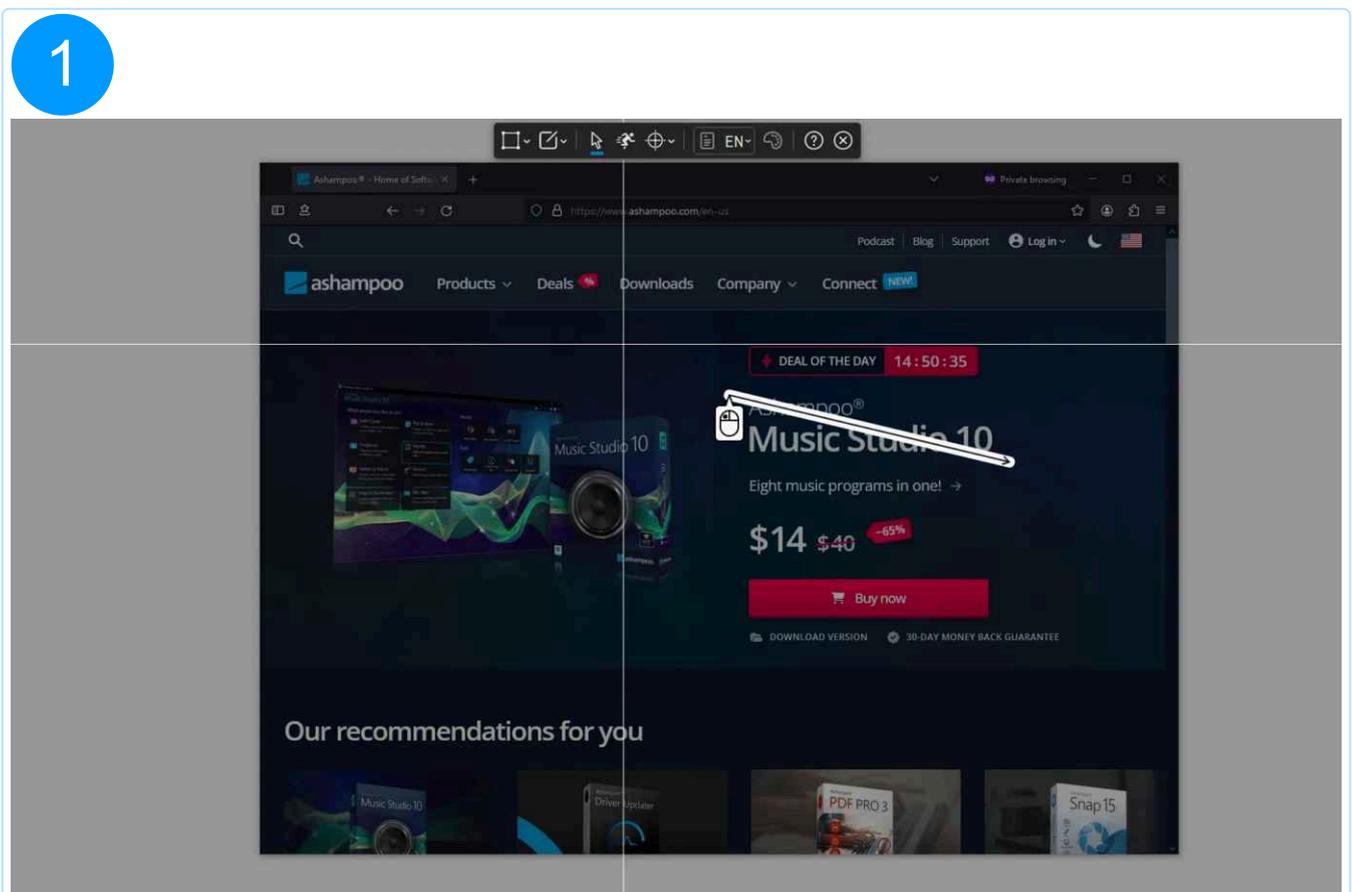
Alle löschen

Entfernt sämtliche Texteinträge.

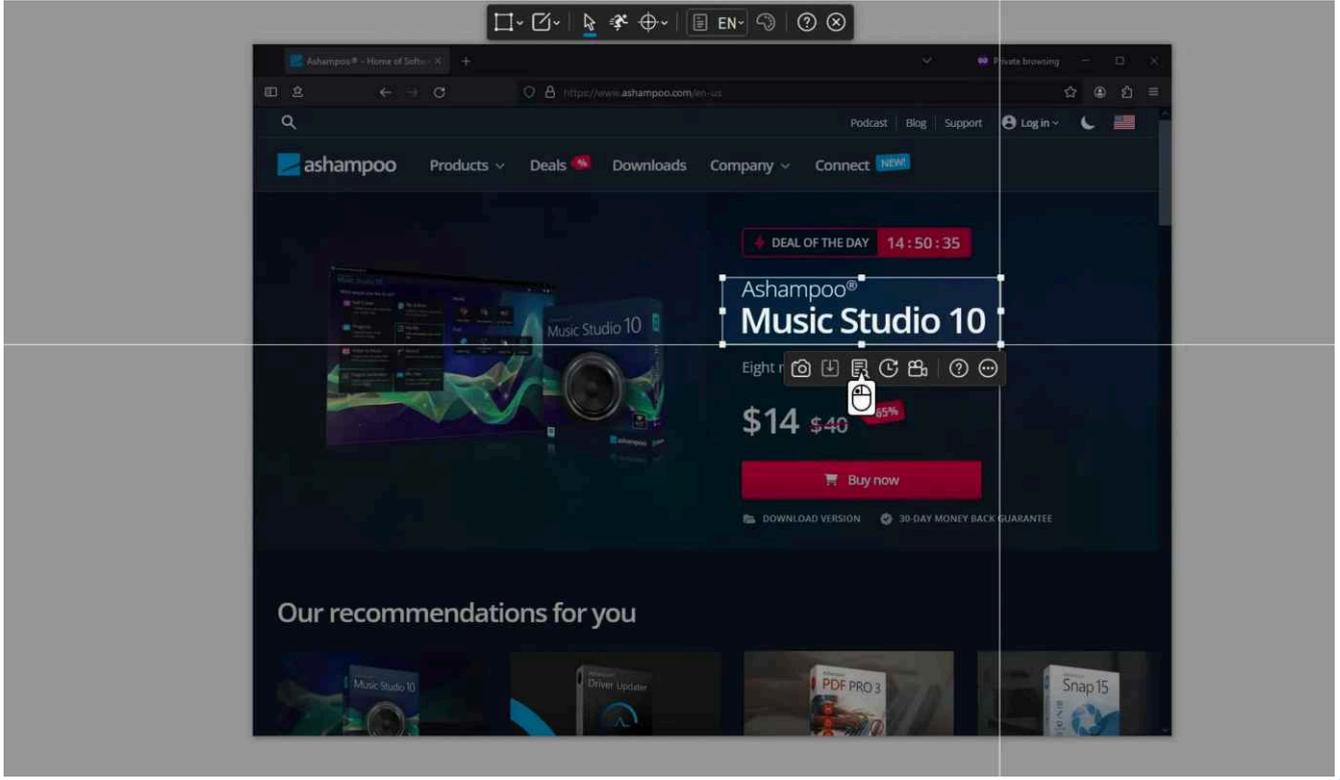
TXT exportieren

Speichert sämtliche Texte gesammelt als Textdatei.

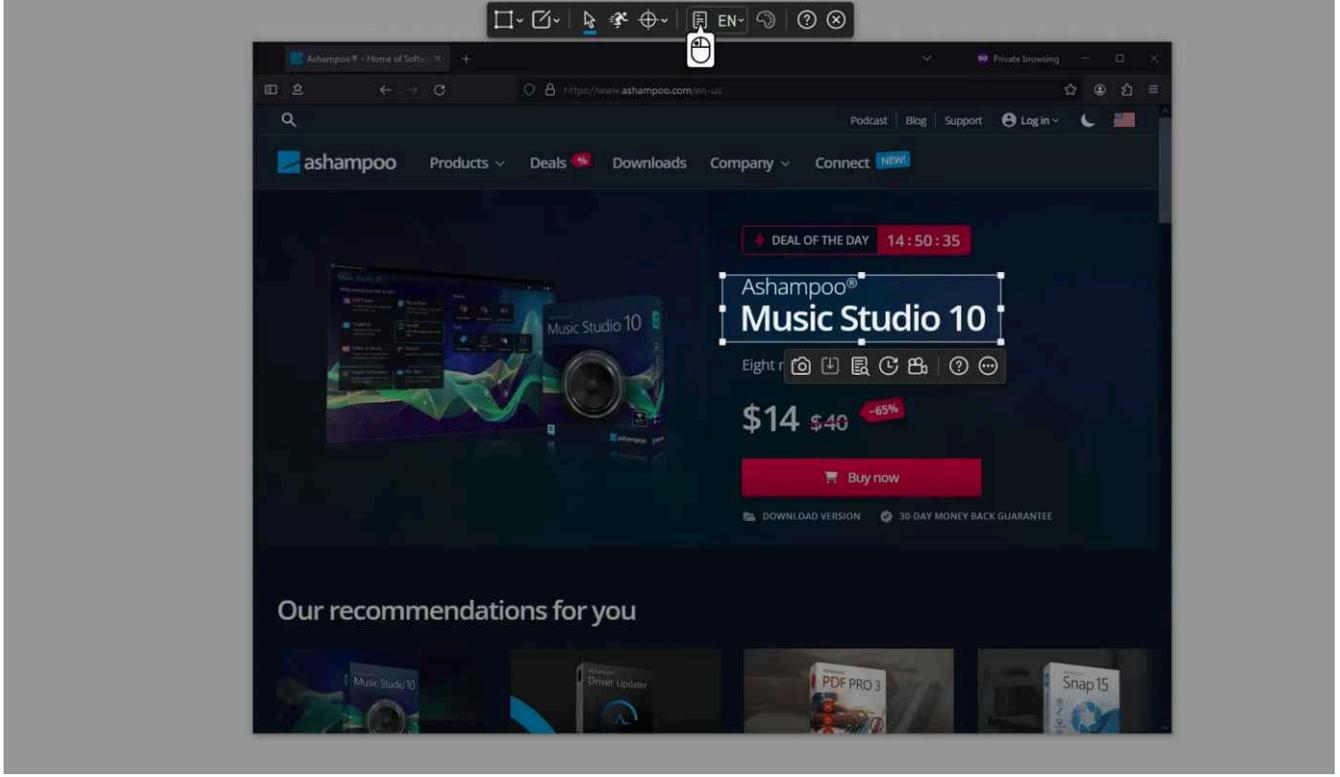
1



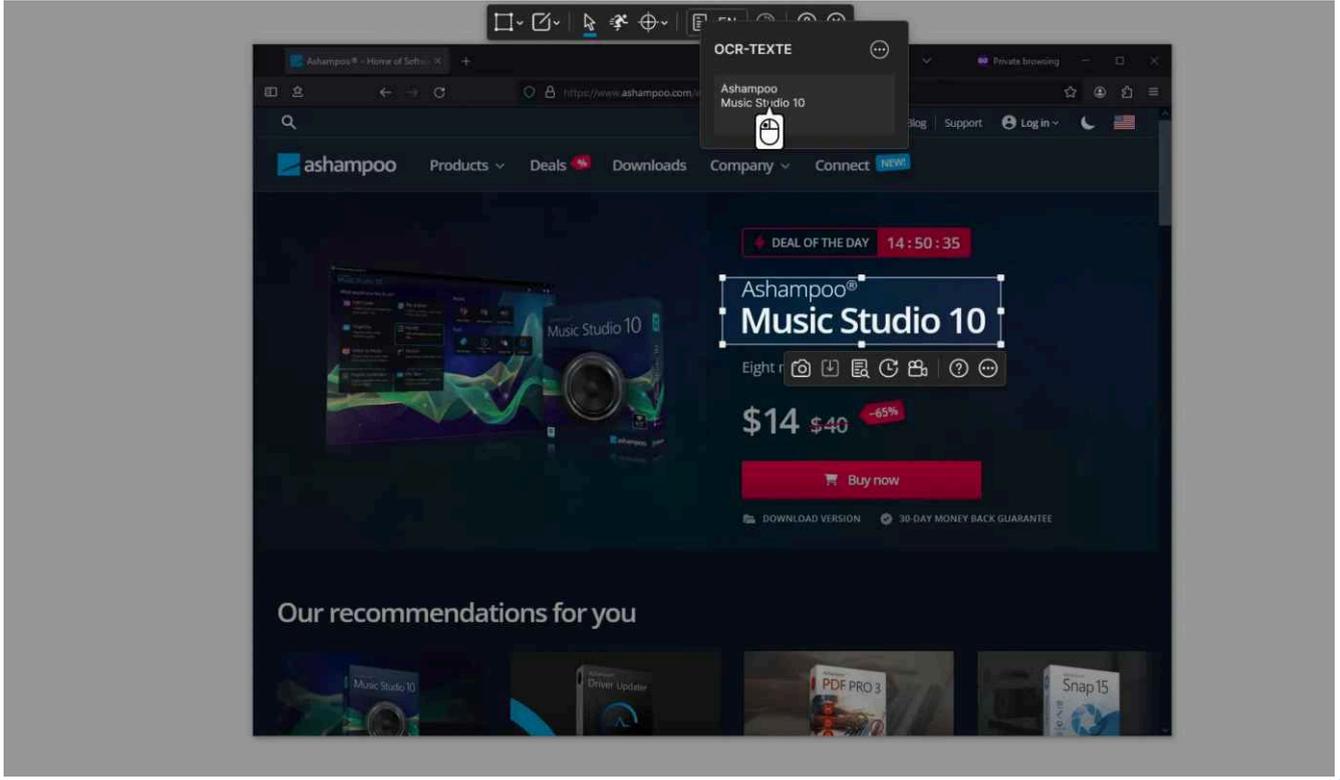
2



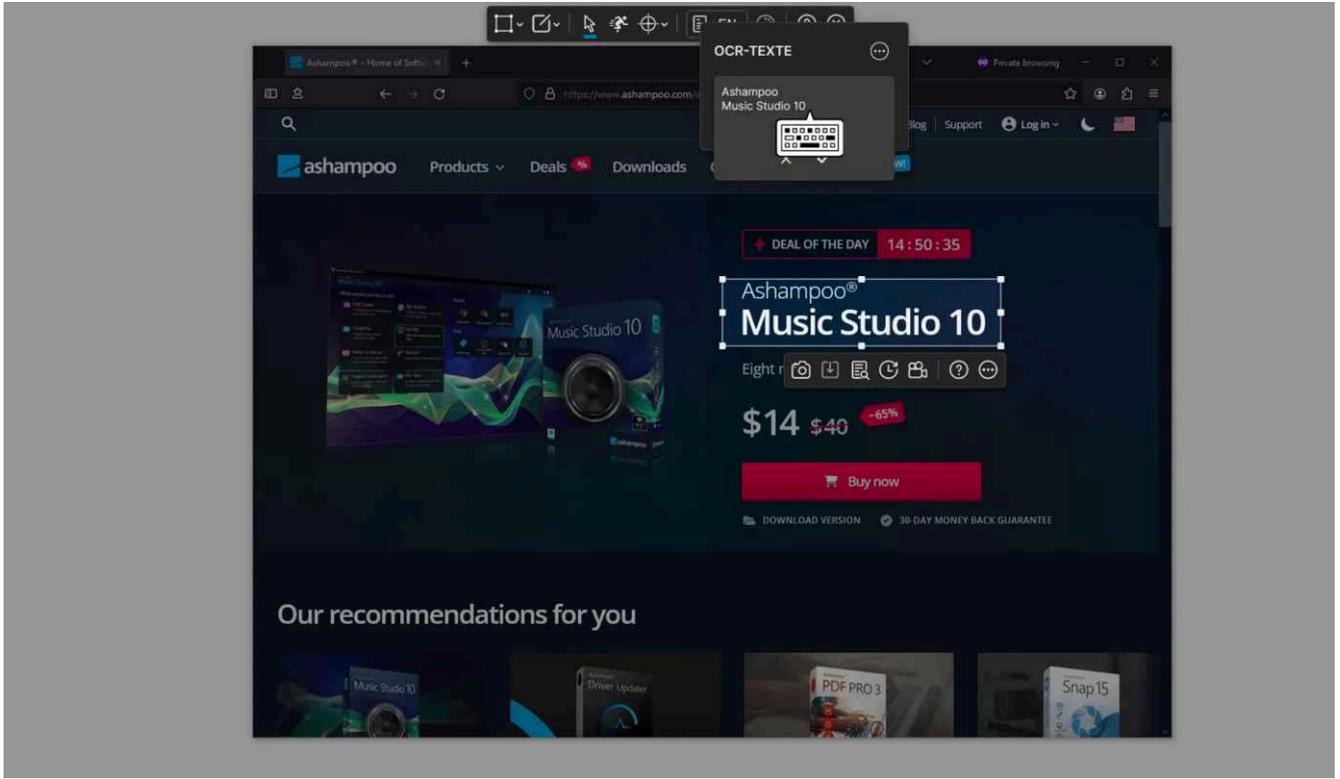
3



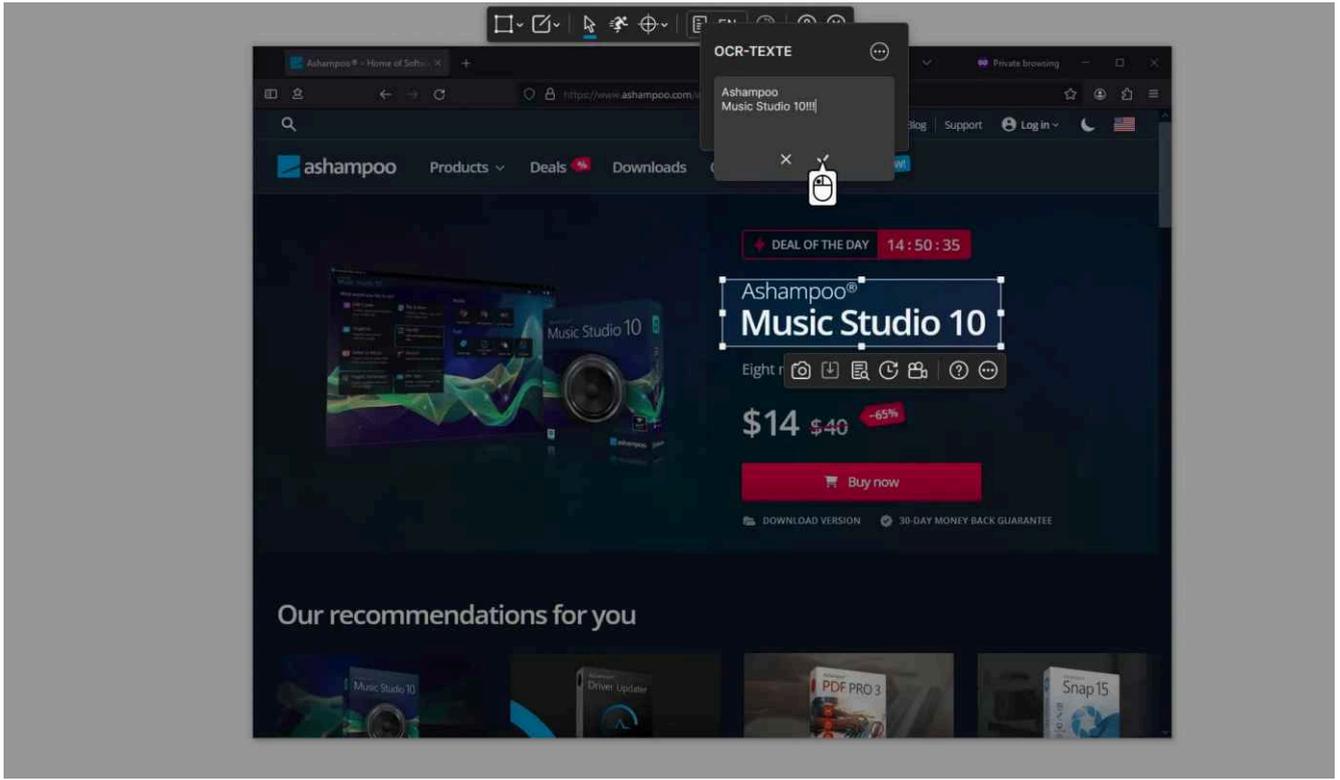
4



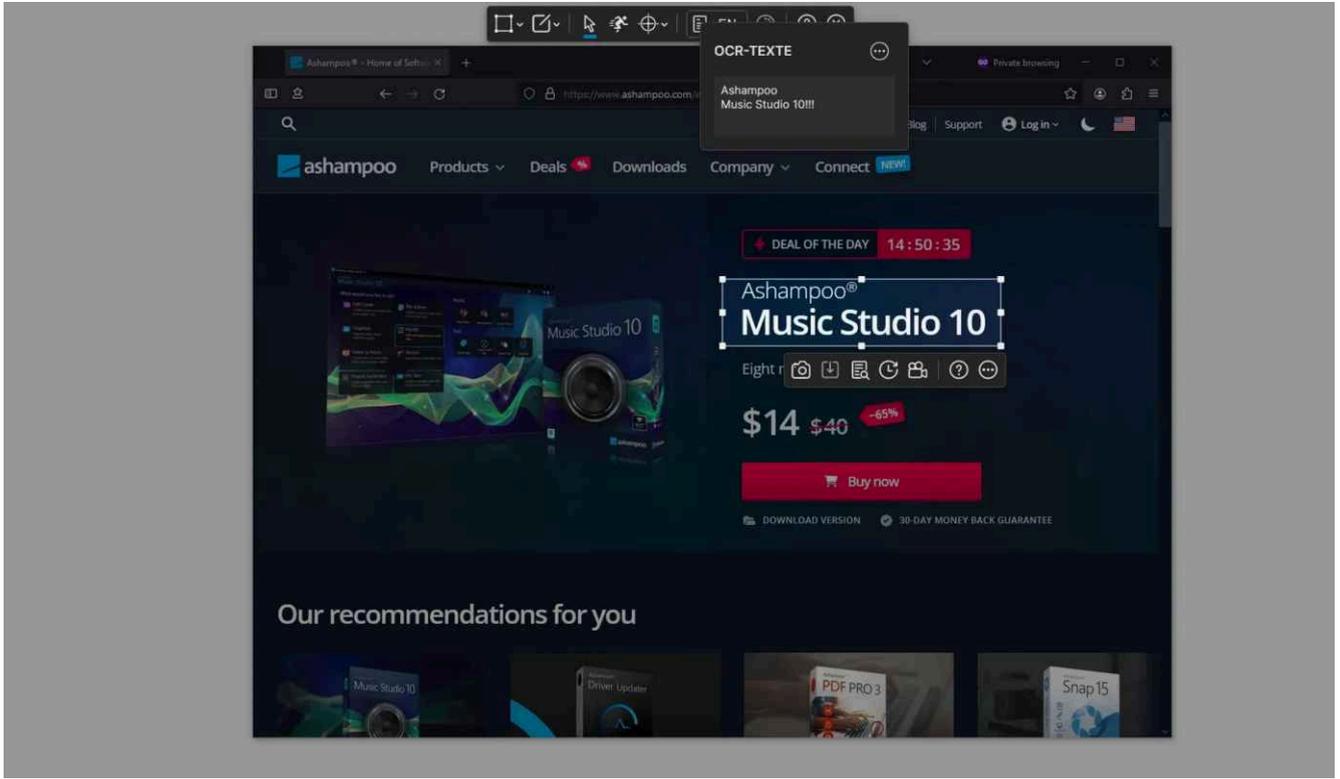
5



6



7



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

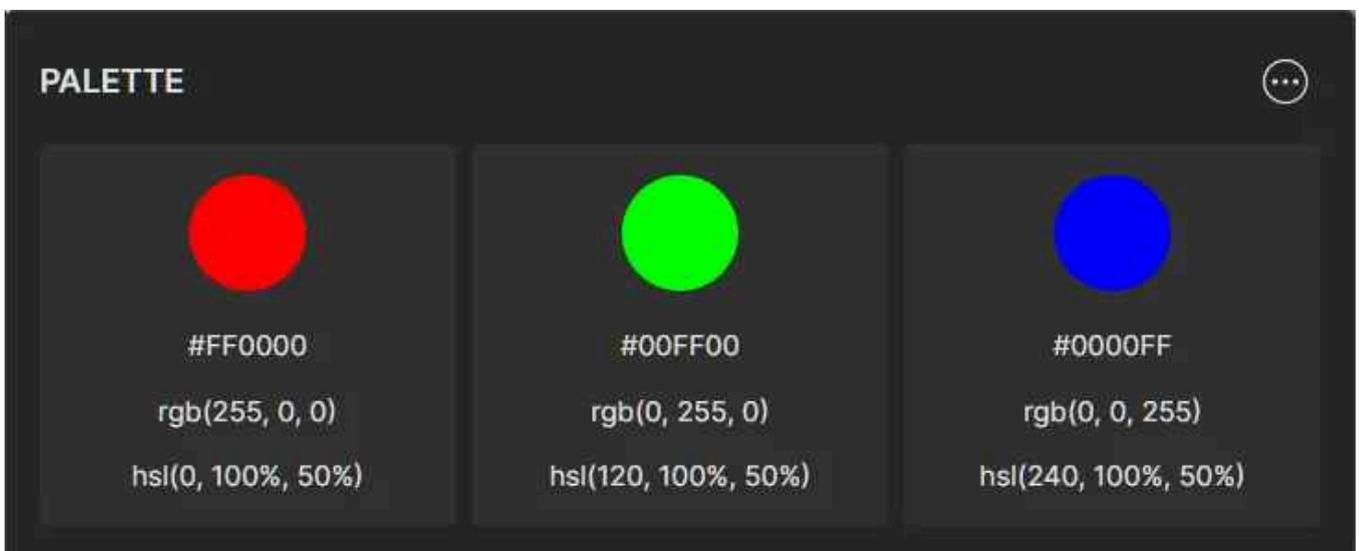
2.7 OCR-Sprachauswahl



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.

2.8 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.

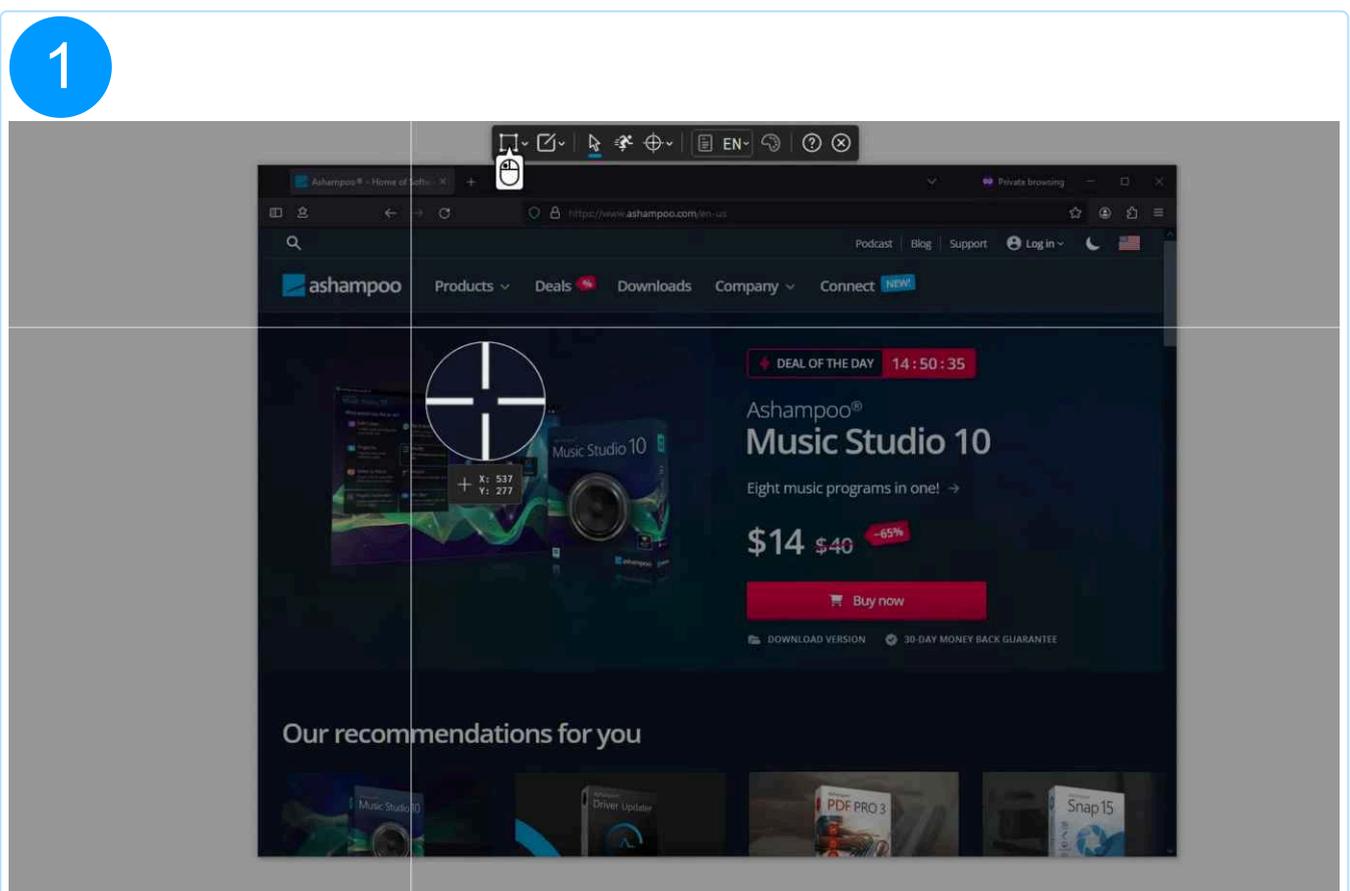
CSS Exportieren (Photoshop)

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.

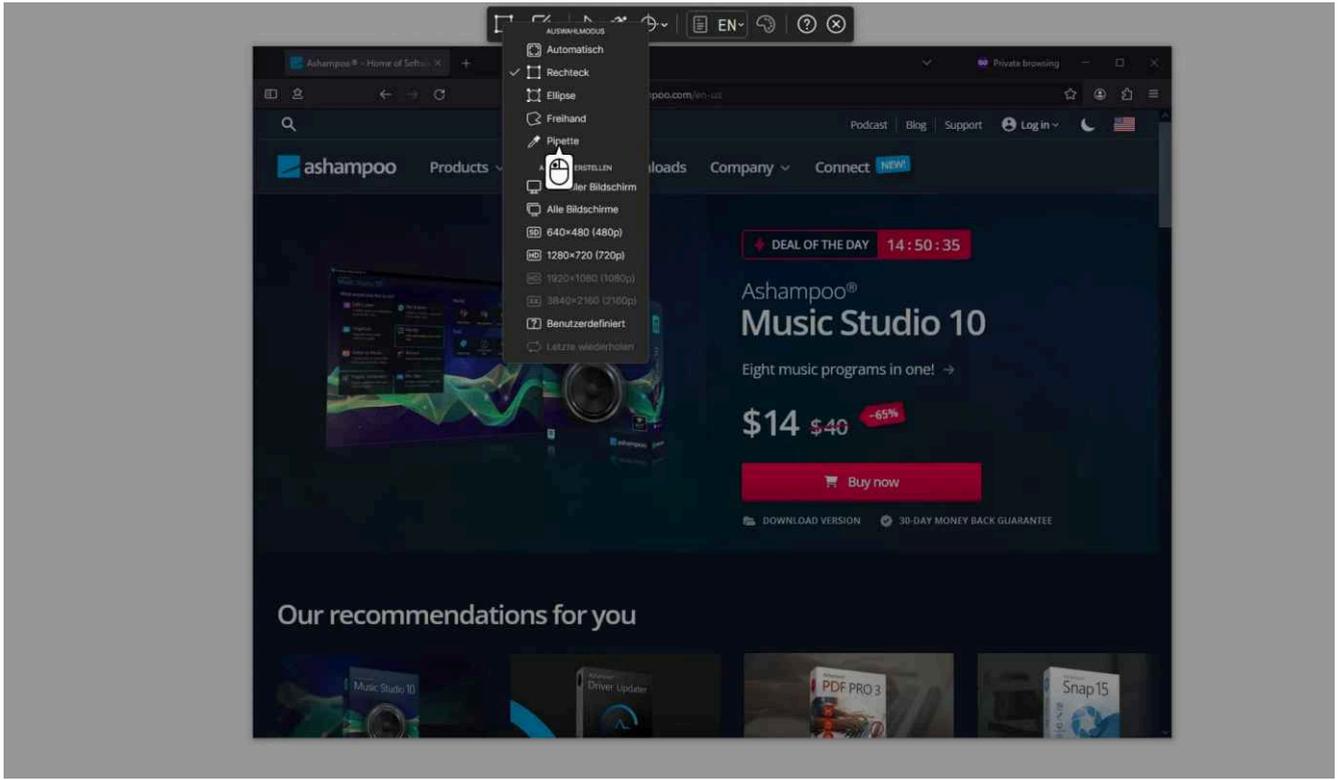
PNG exportieren (Affinity)

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.

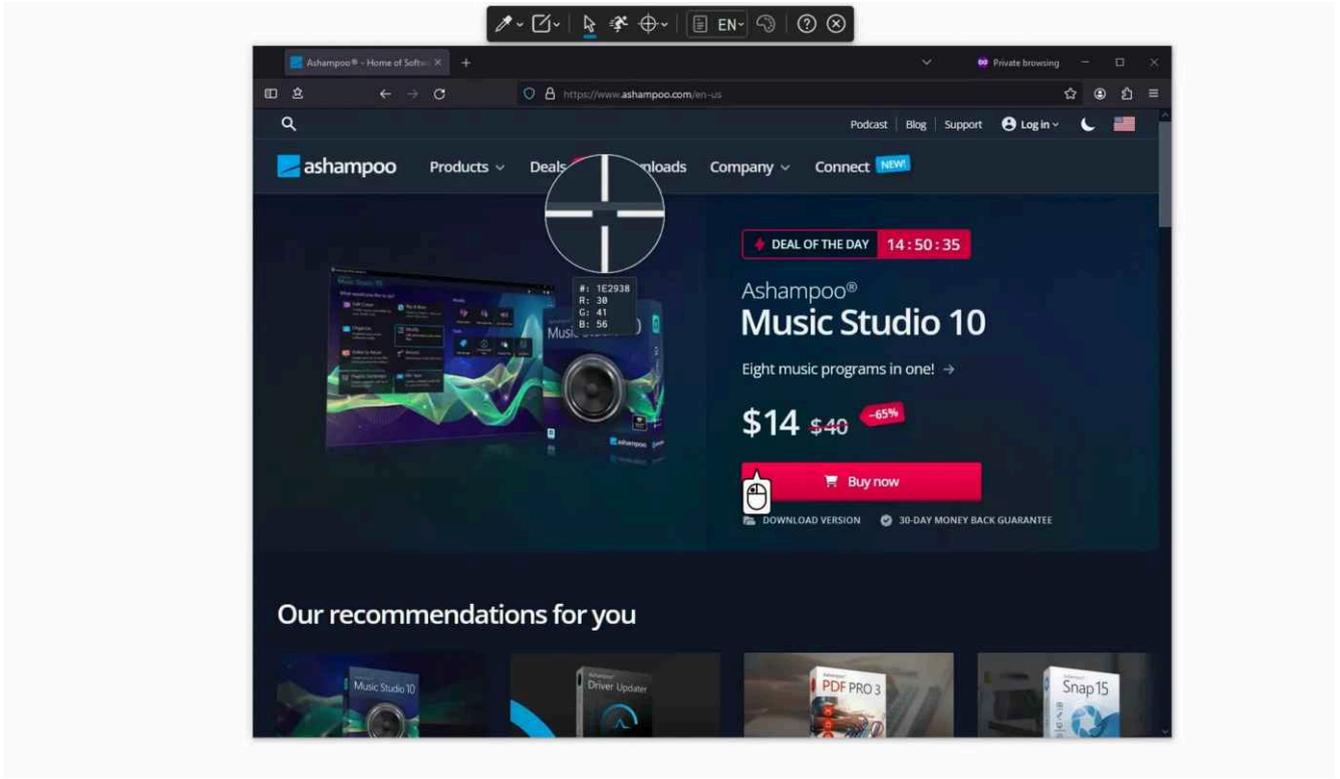
1



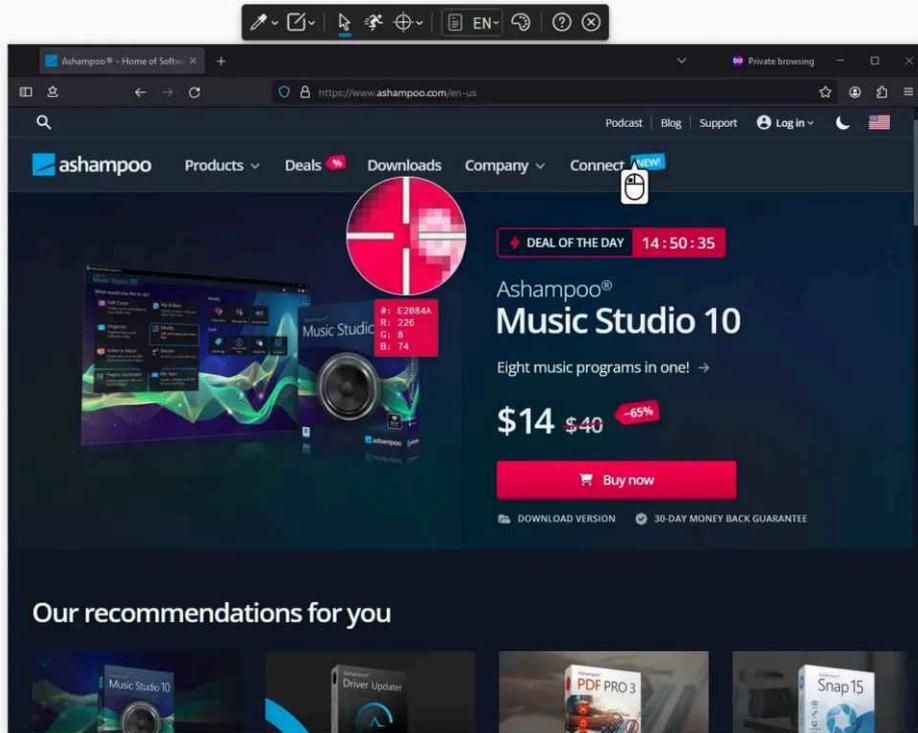
2



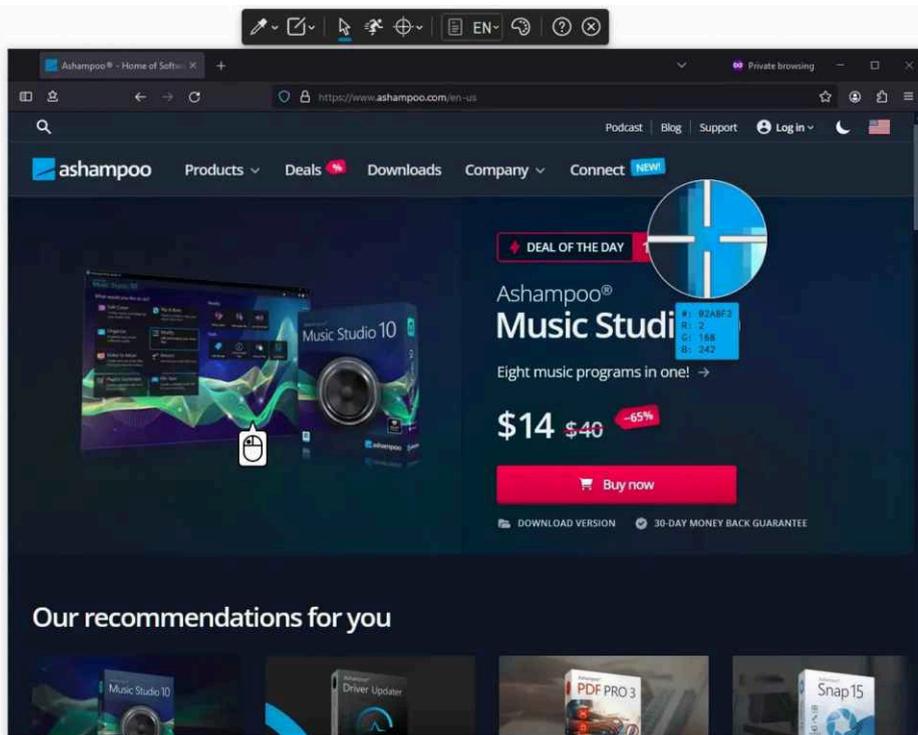
3



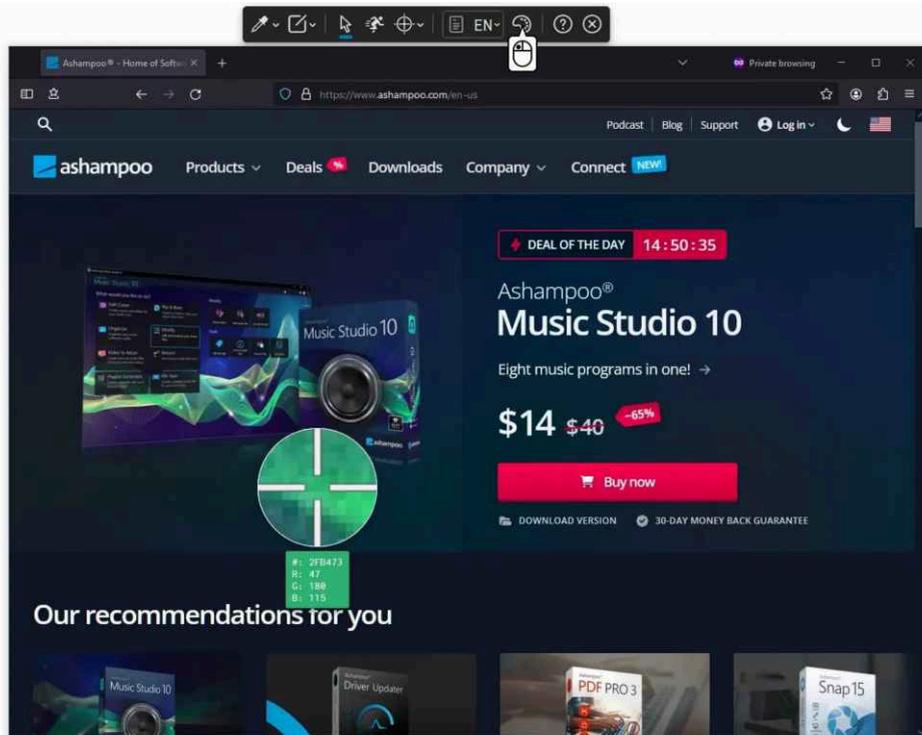
4



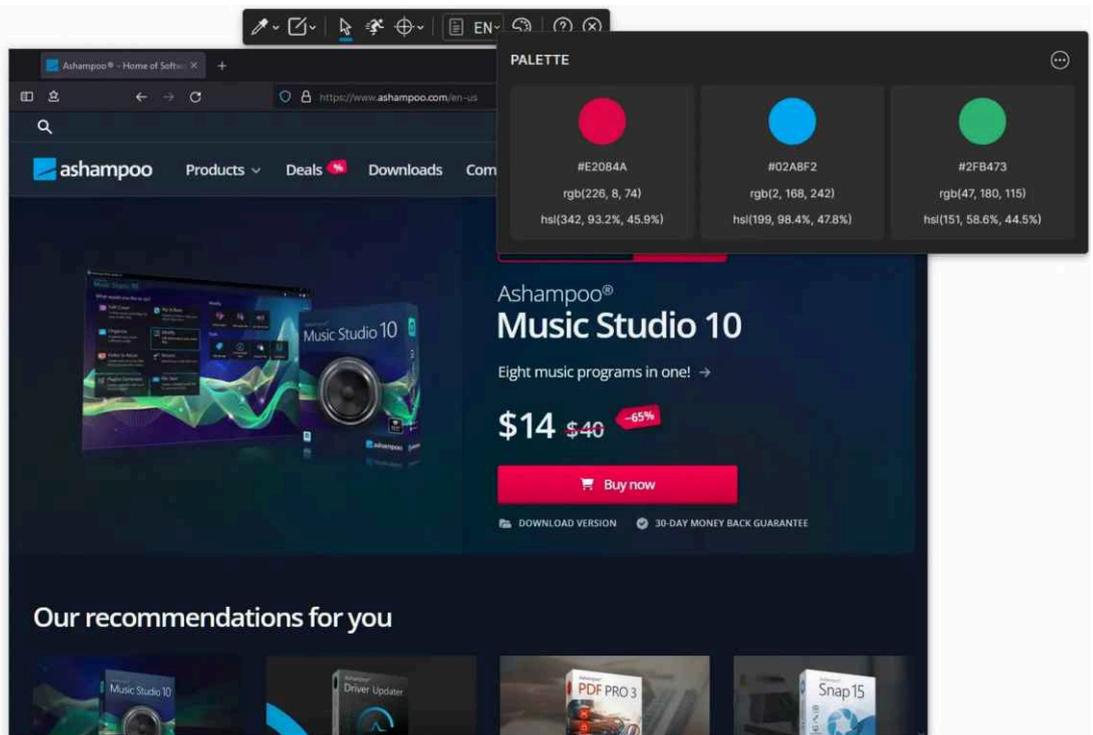
5



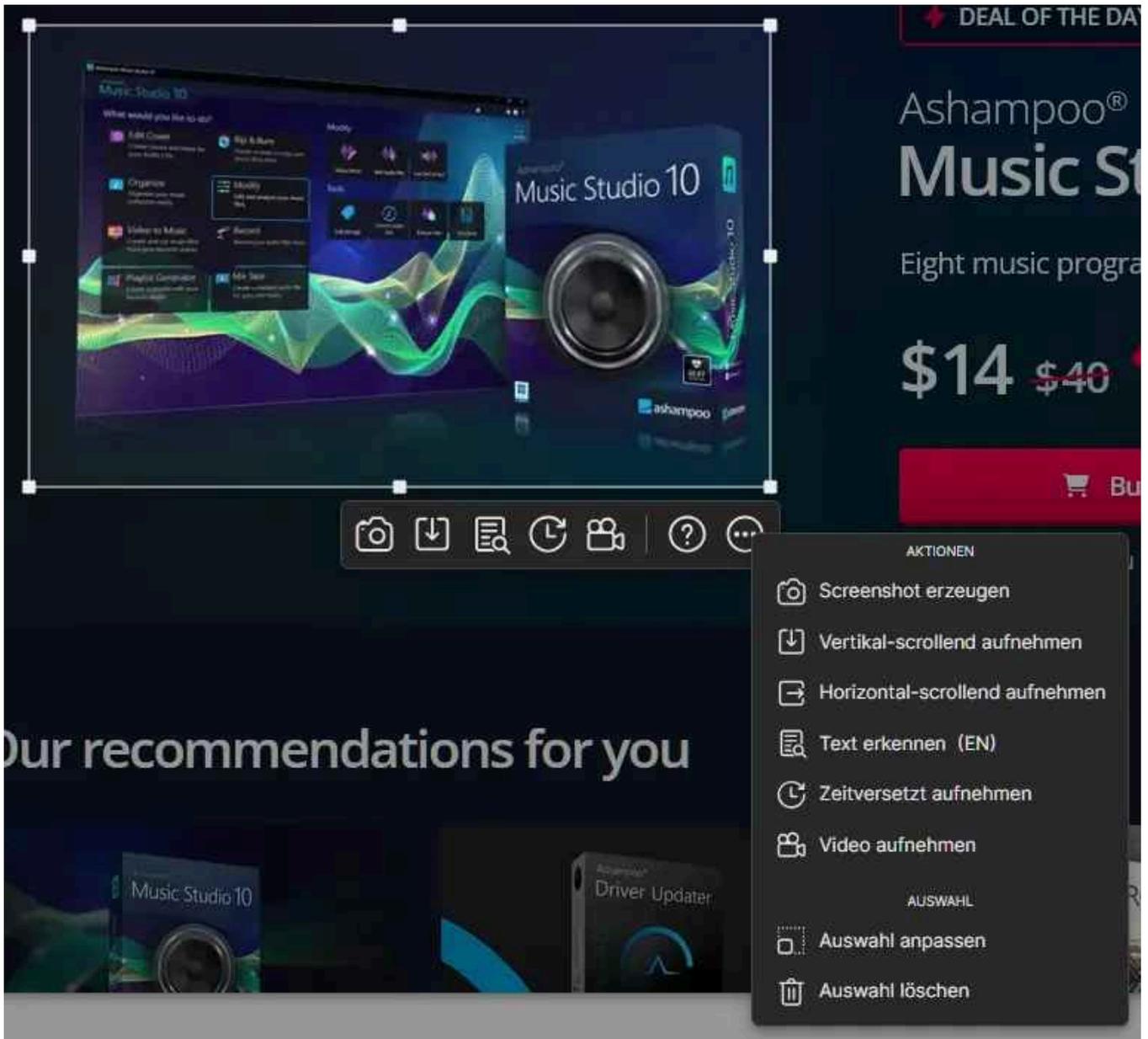
6



7



2.9 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.

2.9.1 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!

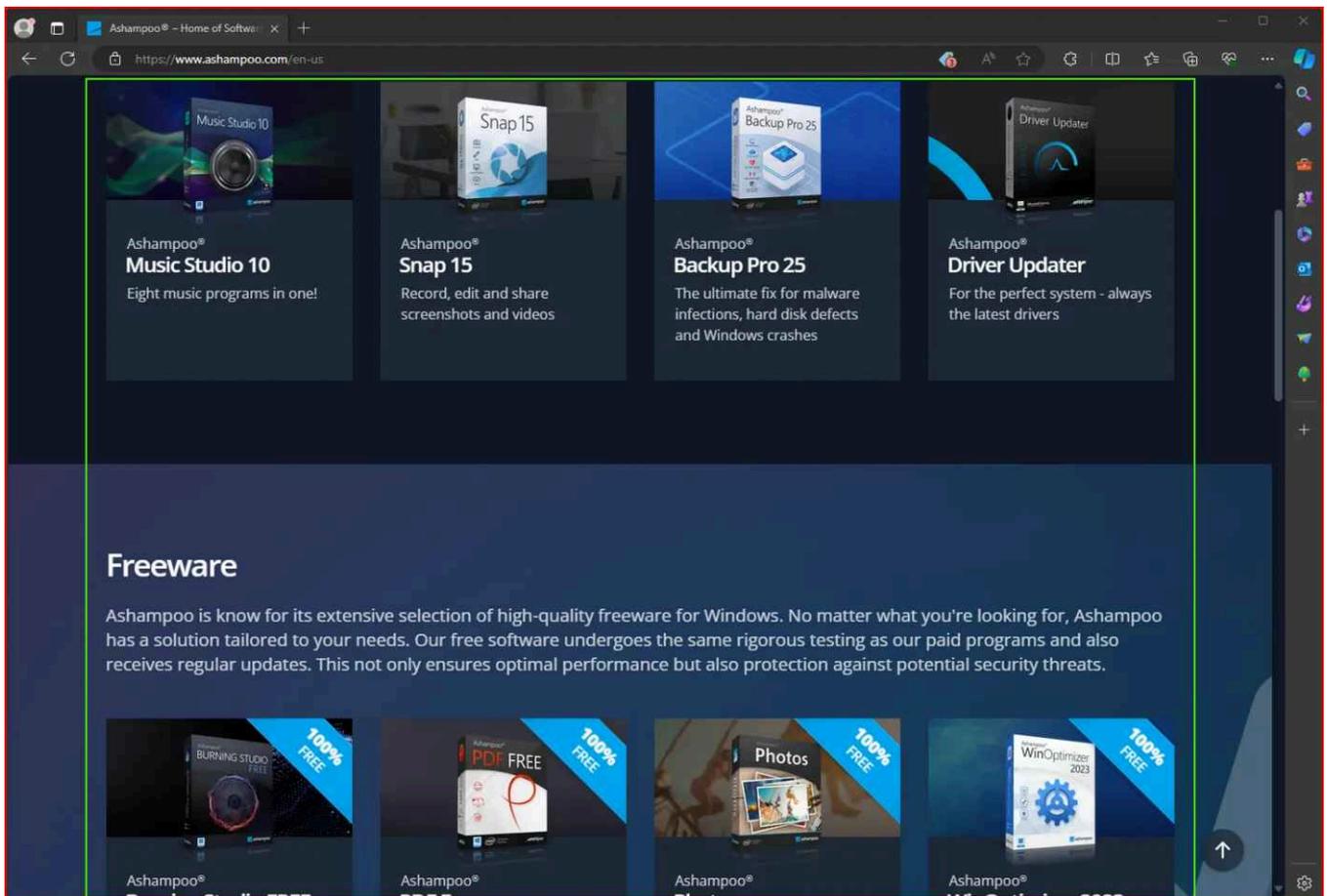
Mit Snap kannst du scrollende Inhalte sowohl horizontal als auch vertikal erfassen. Dabei werden in regelmäßigen Abständen Screenshots erzeugt, die am Ende zu einem Bild zusammengesetzt werden.

Während des Aufnahmevorgangs 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

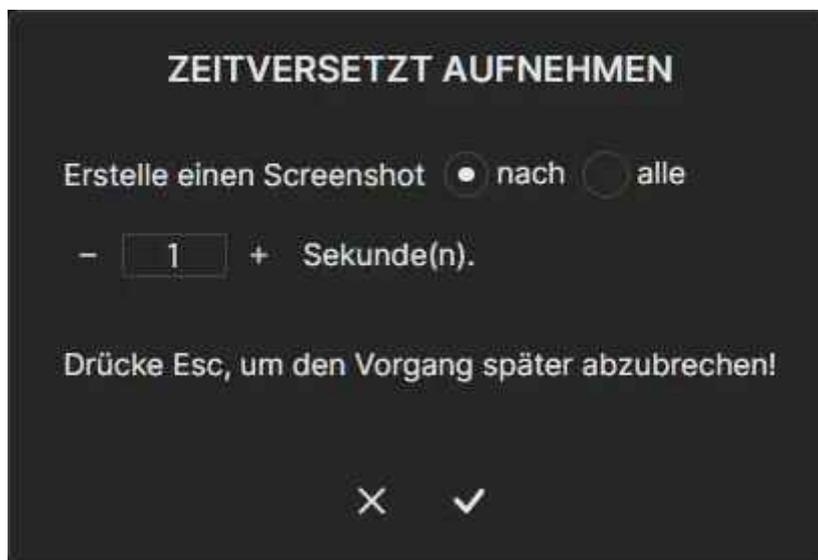


In dem obigen Bild wurde zunächst das komplette Browser-Fenster erkannt (roter Rahmen). Die Auswahl enthält zahlreiche Fensterelemente (Titelzeile, Werkzeugleiste oben/rechts, Scrollbalken rechts, Fensterrahmen). Die Webseite enthält darüberhinaus unten rechts ein Navigationselement, das mit dem Scrollen 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.

2.9.2 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.

2.9.3 Video aufnehmen

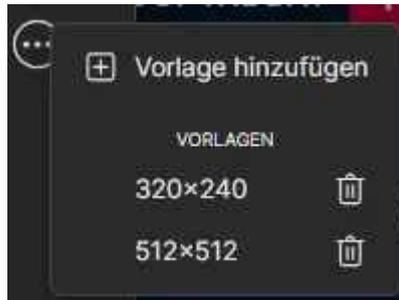
siehe [Video aufnehmen](#)

2.9.4 Auswahl anpassen



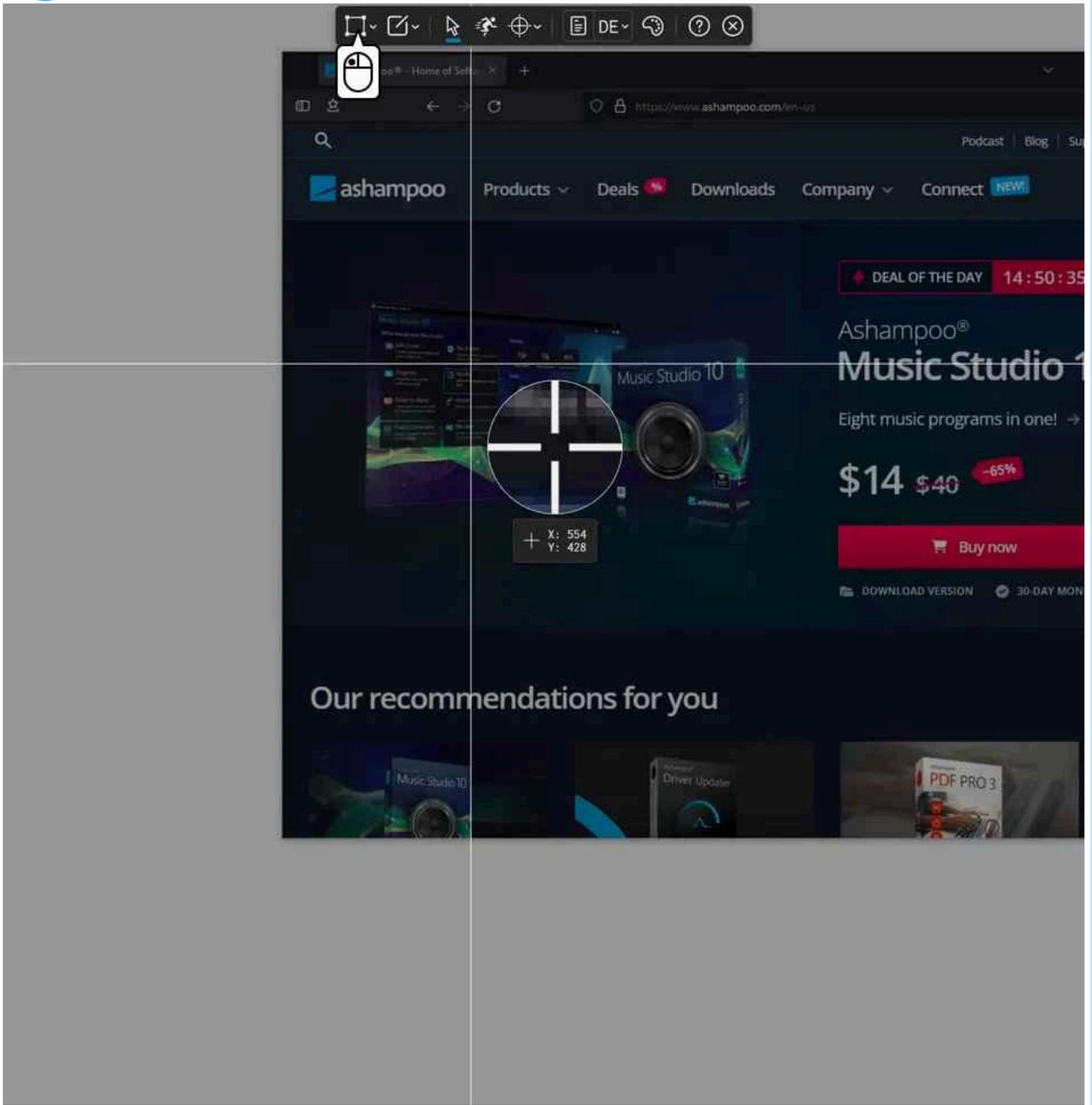
Dieser Dialog ermöglicht die manuelle Eingabe der Breite/Höhe und erstellt dann eine entsprechende Auswahl oder passt die aktuelle Auswahl an. Du kannst die Werte sowohl mittels der Schaltflächen als auch per Tastatur ändern.

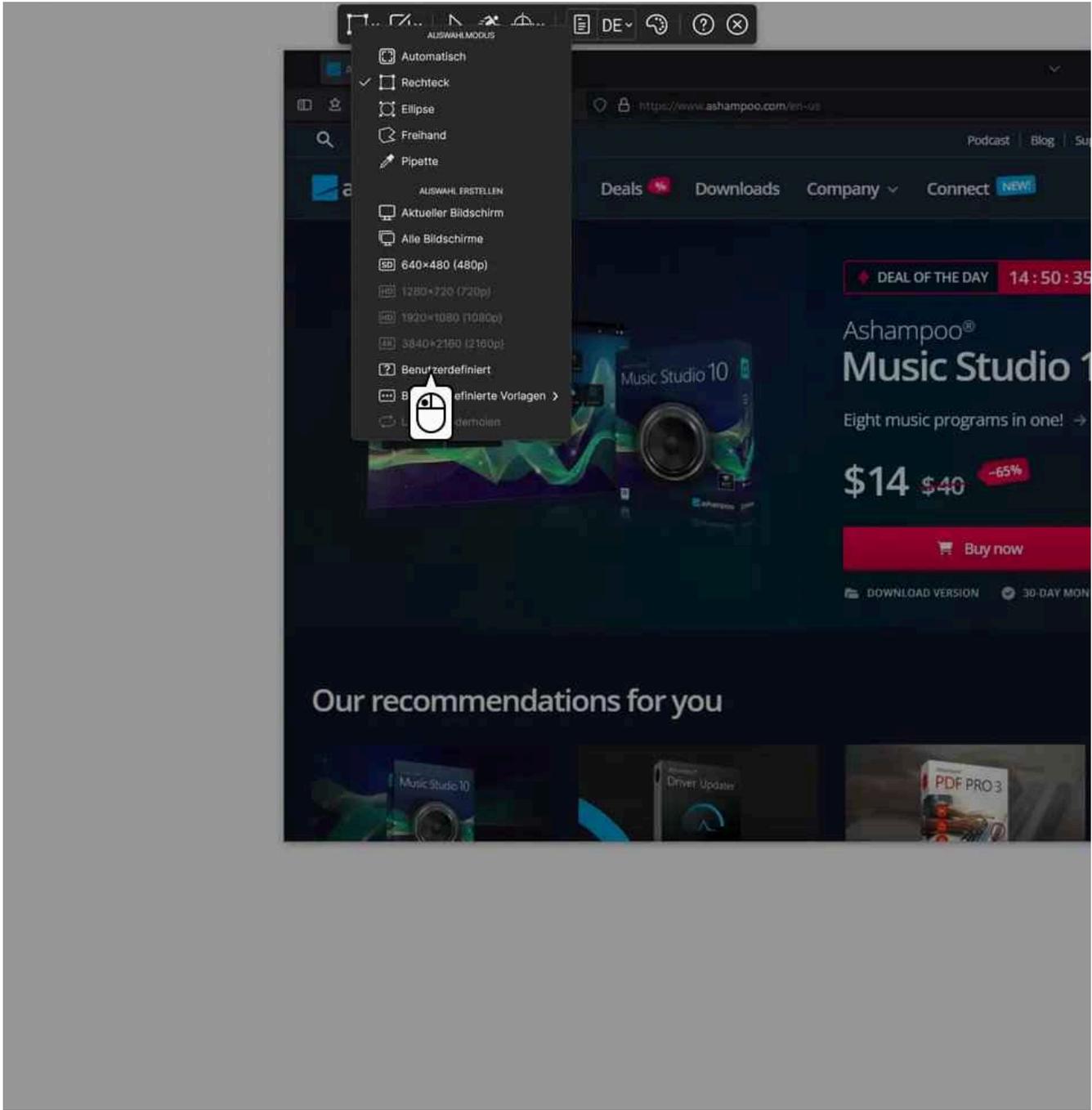
2.9.4.1 Benutzerdefinierte Vorlagen (...)

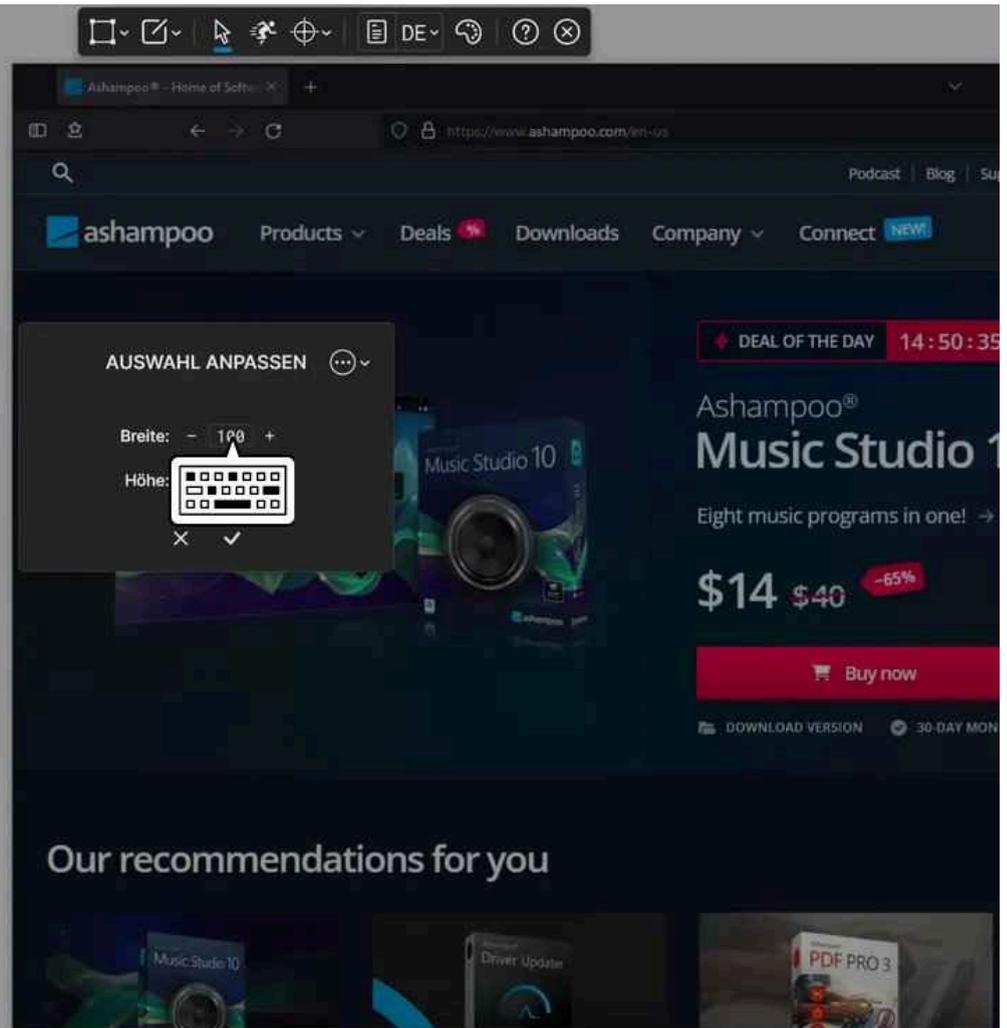


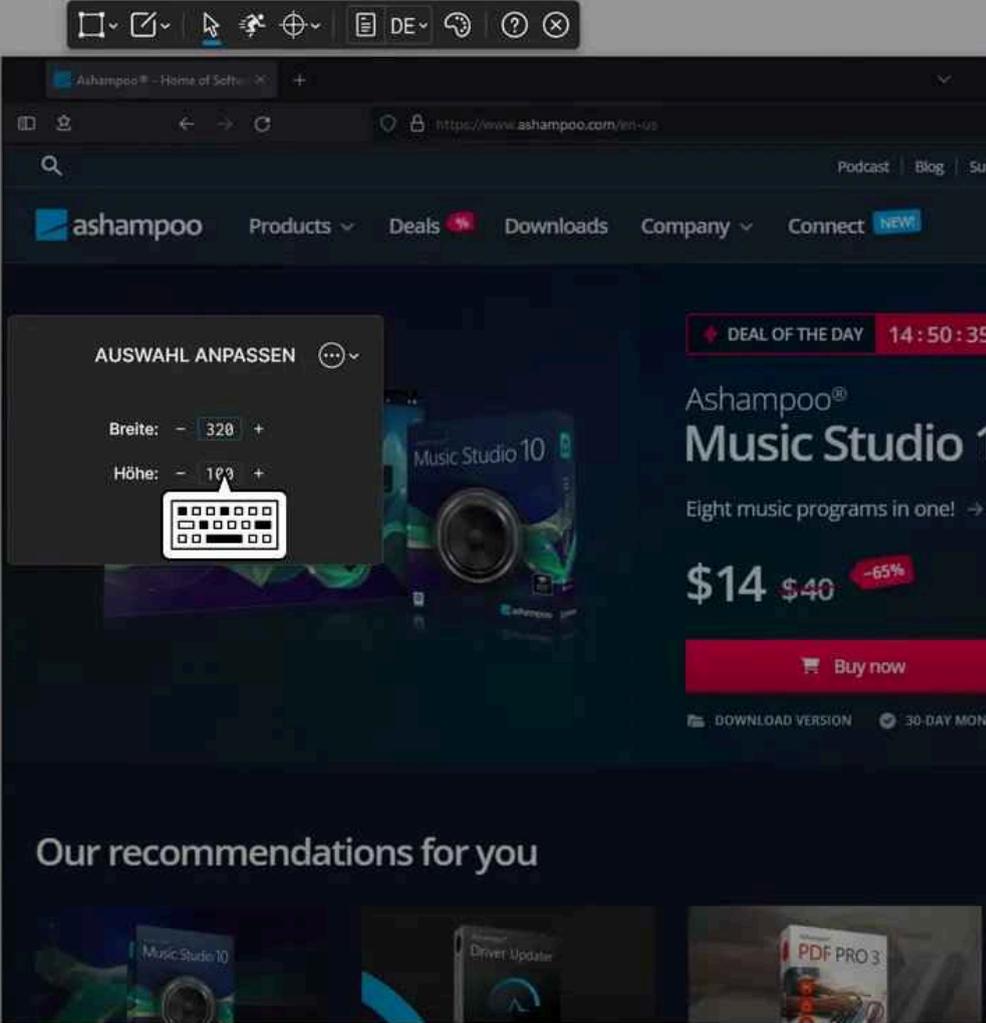
Verwende "Vorlage hinzufügen" um die aktuellen Werte als Vorlage zu speichern. Klicke auf eine vorhandene Vorlage, um die Werte zu übernehmen und auf den Mülleimer, um die Vorlage zu löschen.

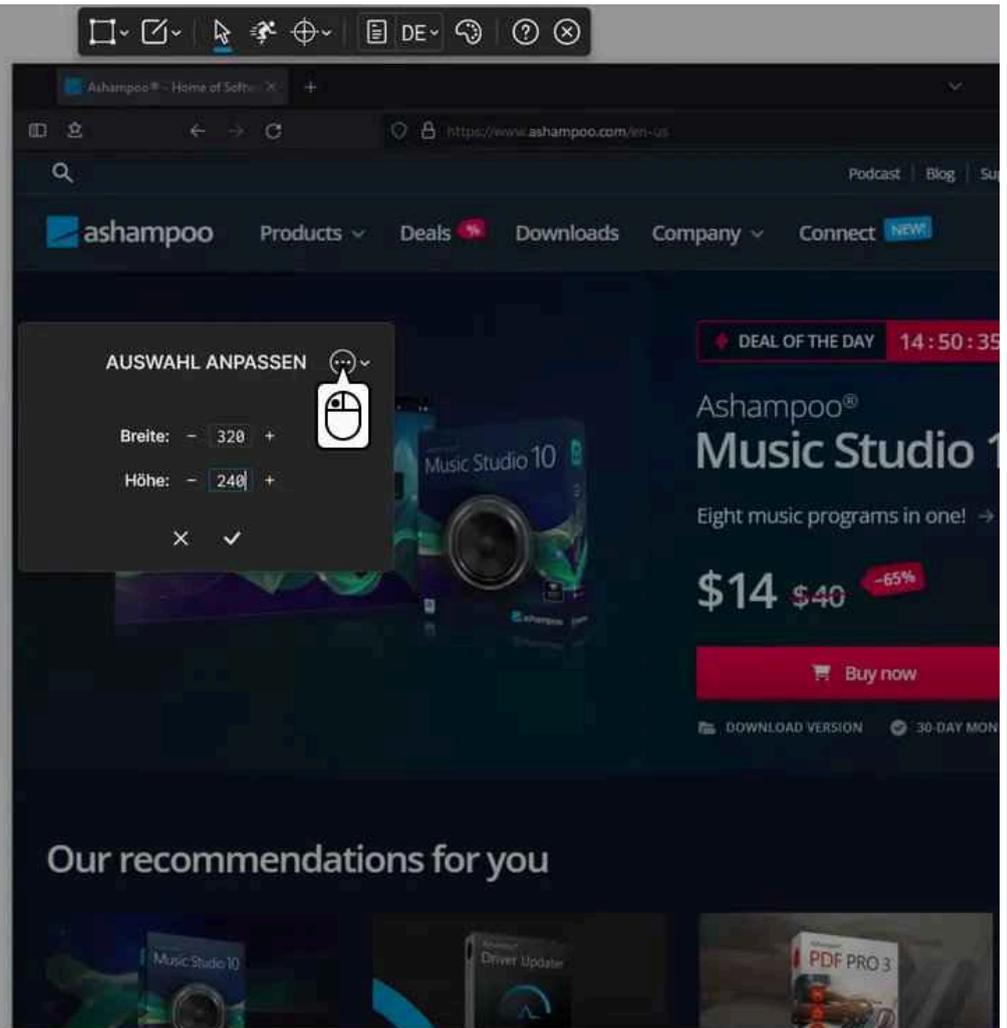
1









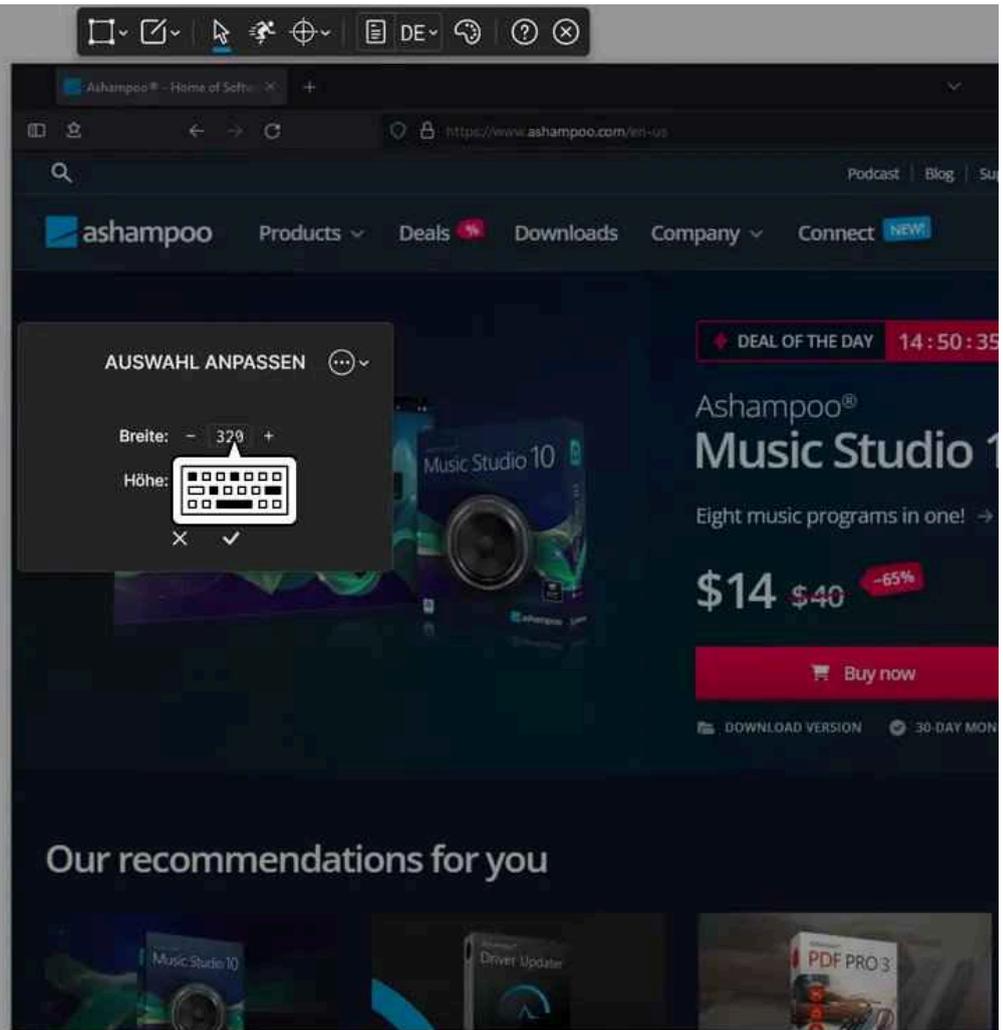


The screenshot shows a web browser window with a mouse cursor hovering over a context menu. The menu is titled "AUSWAHL ANPASSEN" and contains the following elements:

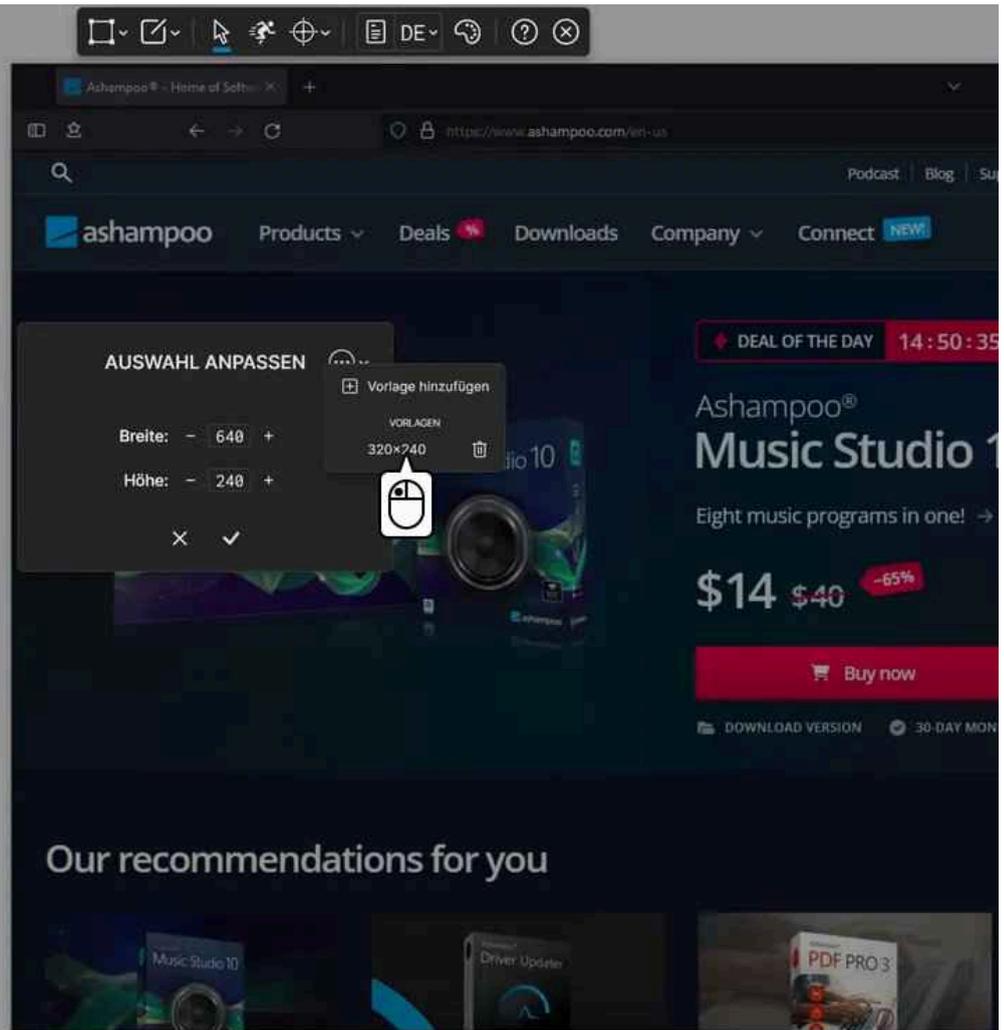
- A mouse cursor icon with a plus sign.
- Input fields for "Breite: 320" and "Höhe: 240", each with minus and plus buttons.
- Close and checkmark buttons at the bottom.

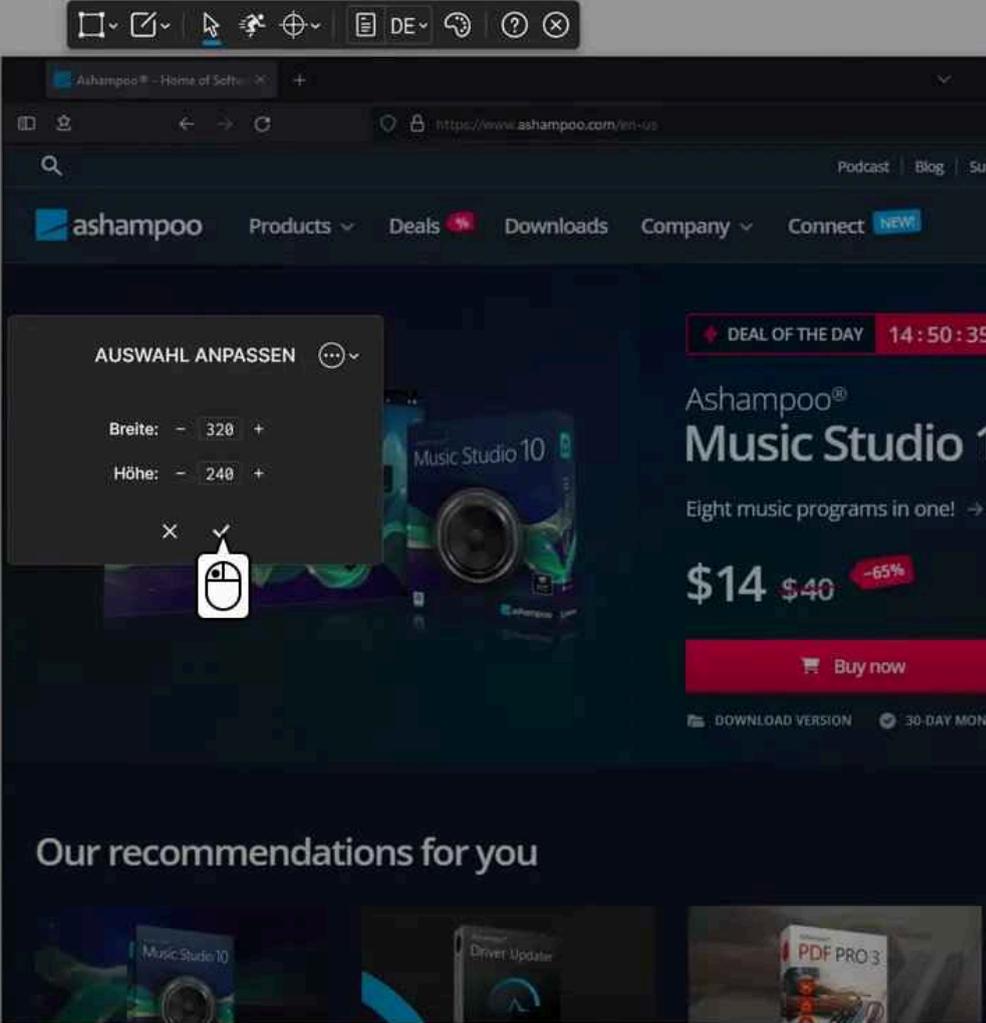
The background of the browser shows the Ashampoo website. The main navigation bar includes "ashampoo", "Products", "Deals", "Downloads", "Company", and "Connect". A "DEAL OF THE DAY" banner indicates a time limit of 14:50:35. The featured product is "Ashampoo® Music Studio 10", described as "Eight music programs in one!". The price is shown as \$14, a 65% discount from the original price of \$40. A "Buy now" button is visible. Below the main offer, there are links for "DOWNLOAD VERSION" and "30-DAY MON". The "Our recommendations for you" section displays three product thumbnails: "Music Studio 10", "Driver Updater", and "PDF PRO 3".

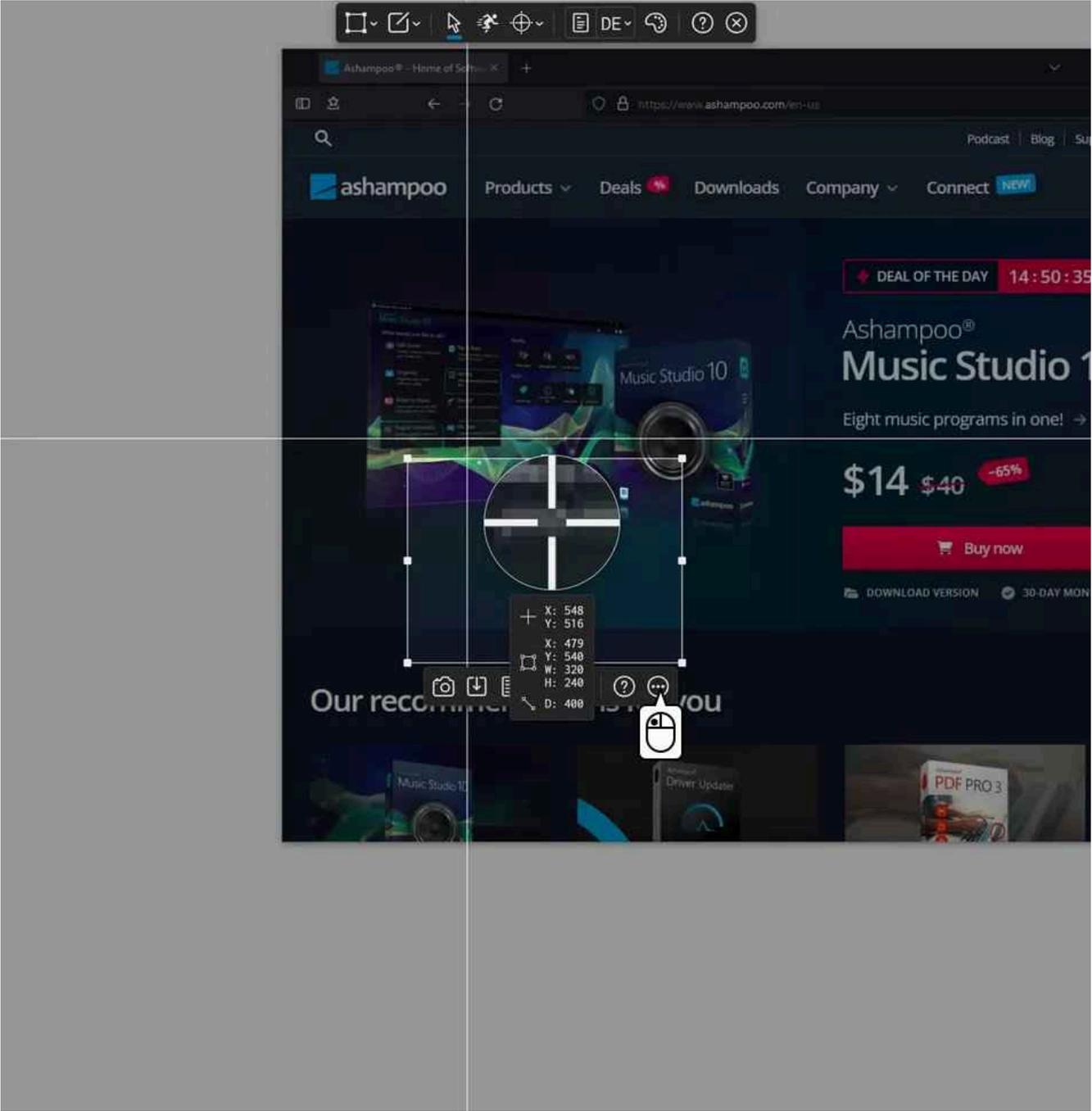
The screenshot shows the Ashampoo website in a browser window. The browser's address bar displays the URL <https://www.ashampoo.com/en-us>. The website's navigation menu includes "Products", "Deals", "Downloads", "Company", and "Connect". A search bar is located at the top left. The main content area features a "DEAL OF THE DAY" banner with a countdown timer showing "14:50:35". Below this, the "Ashampoo® Music Studio 10" is advertised with the text "Eight music programs in one!" and a price of "\$14" (reduced from "\$40" with a "-65%" discount). A "Buy now" button is visible. A "Vorlage hinzufügen" (Add template) button with a mouse cursor icon is positioned over the product image. A German overlay titled "AUSWAHL ANPASSEN" (Adjust selection) is open, showing input fields for "Breite: - 320 +" and "Höhe: - 248 +", along with "X" and "✓" buttons. Below the main content, a section titled "Our recommendations for you" displays three product thumbnails: "Music Studio 10", "Advanced Driver Update", and "PDF PRO 3".

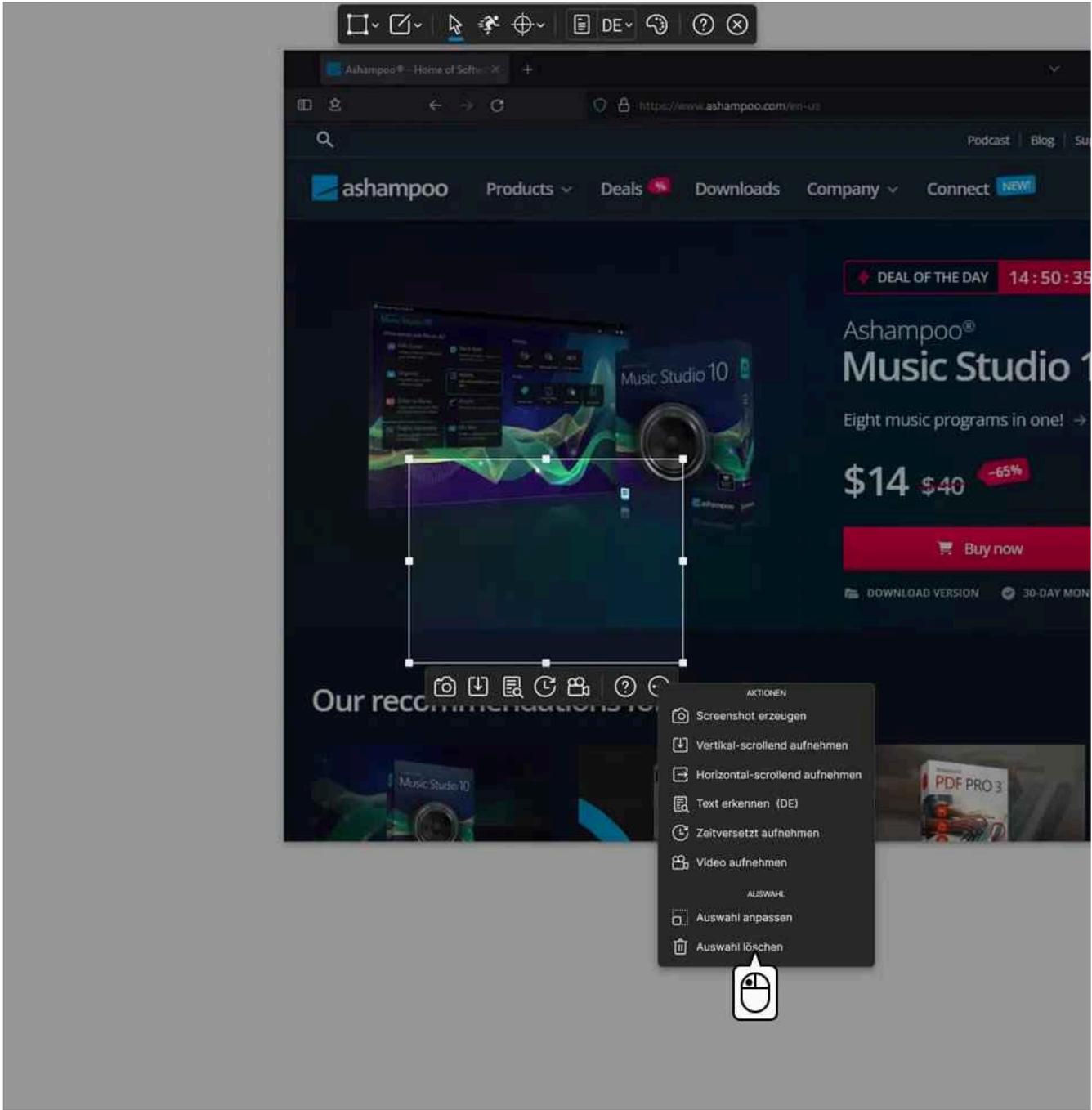


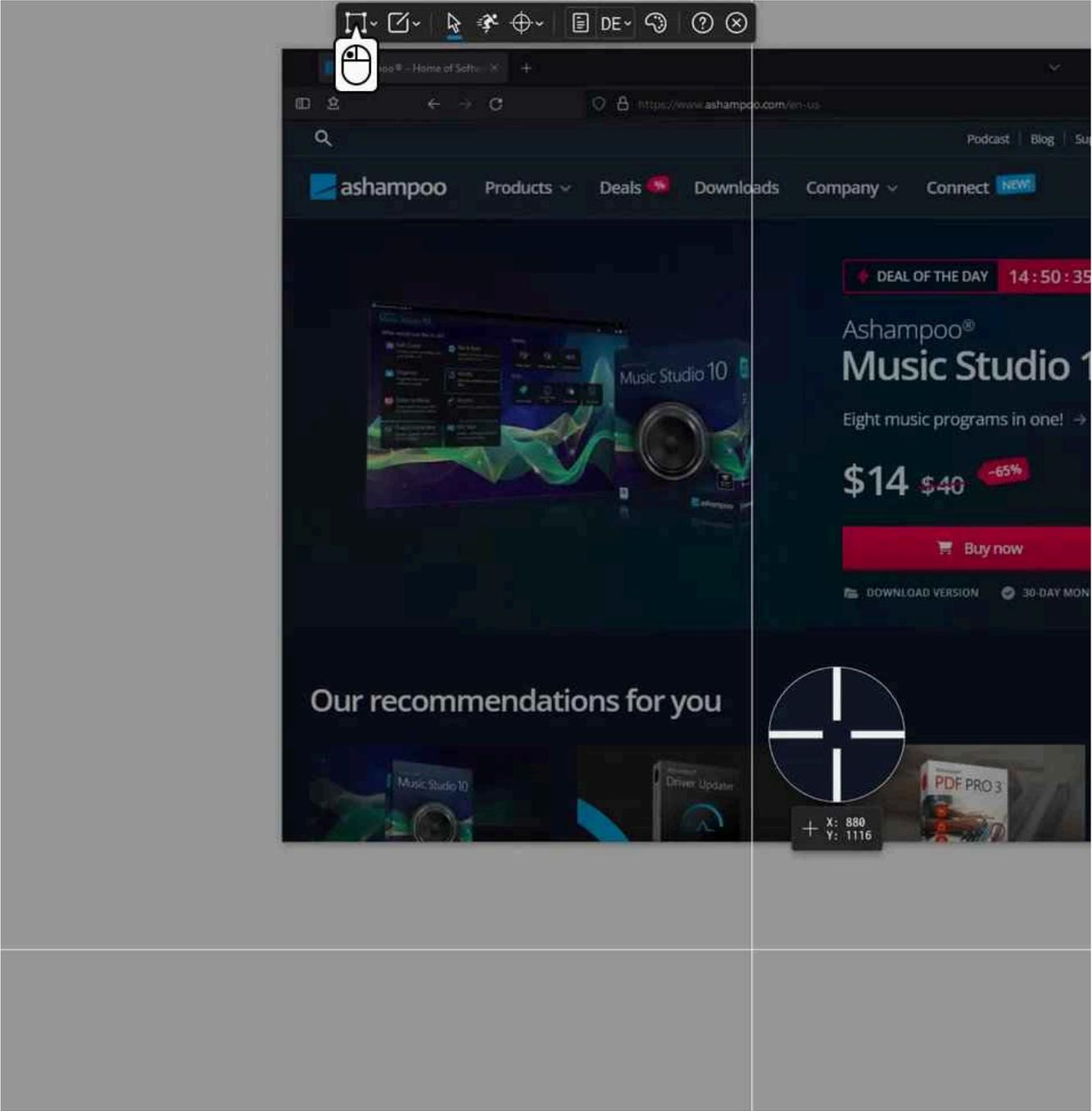
The screenshot shows a web browser window displaying the Ashampoo website. The browser's address bar shows the URL <https://www.ashampoo.com/en-us>. The website's navigation menu includes 'Products', 'Deals', 'Downloads', 'Company', and 'Connect'. A 'DEALS' button is highlighted with a mouse cursor, and a context menu is open over it. The context menu, titled 'AUSWAHL ANPASSEN', contains options for 'Breite: - 648 +' and 'Höhe: - 248 +', along with a close button and a checkmark. The main content area features a 'DEAL OF THE DAY' banner for 'Ashampoo® Music Studio 10' with a price of '\$14' (down from '\$40', a 65% discount) and a 'Buy now' button. Below this, there is a section titled 'Our recommendations for you' with product thumbnails for 'Music Studio 10', 'Driver Update', and 'PDF PRO 3'.

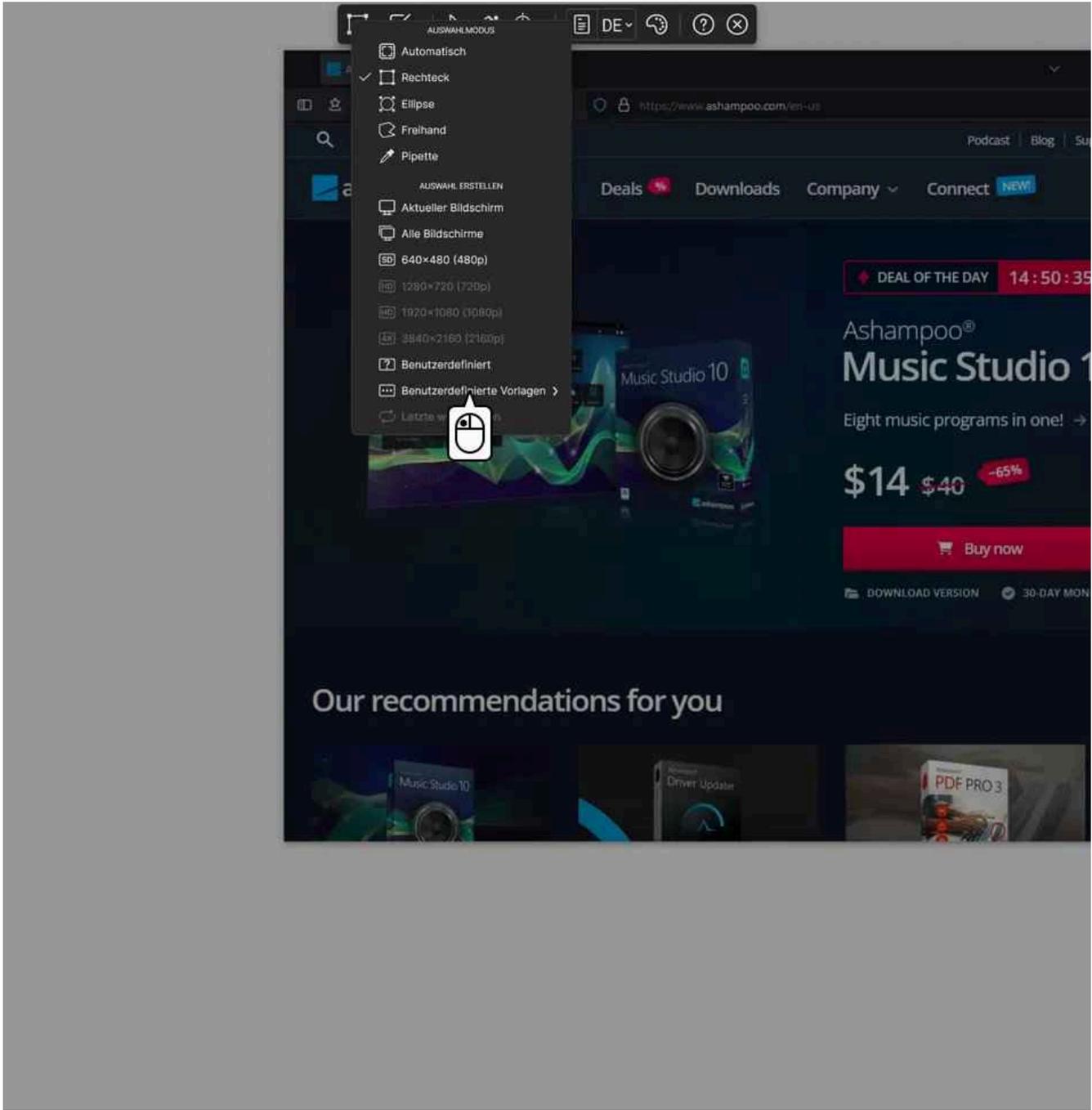


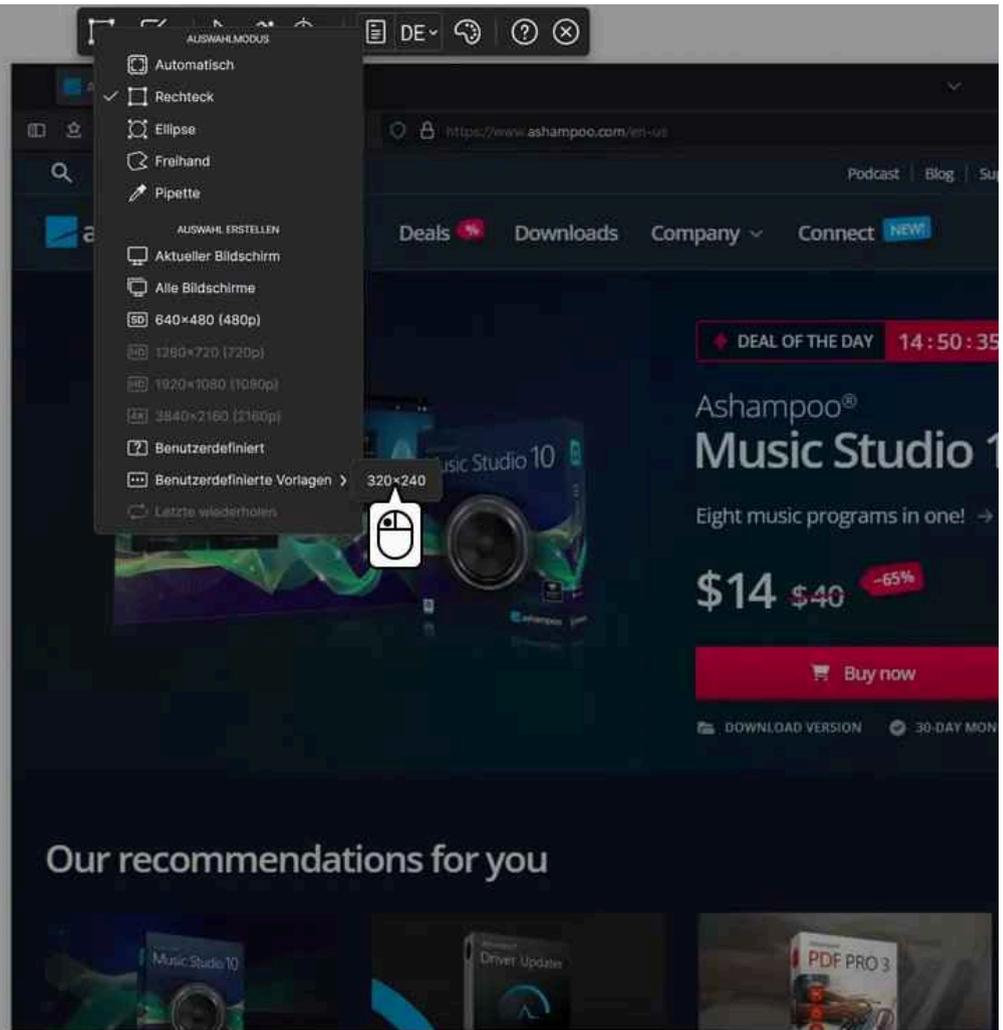


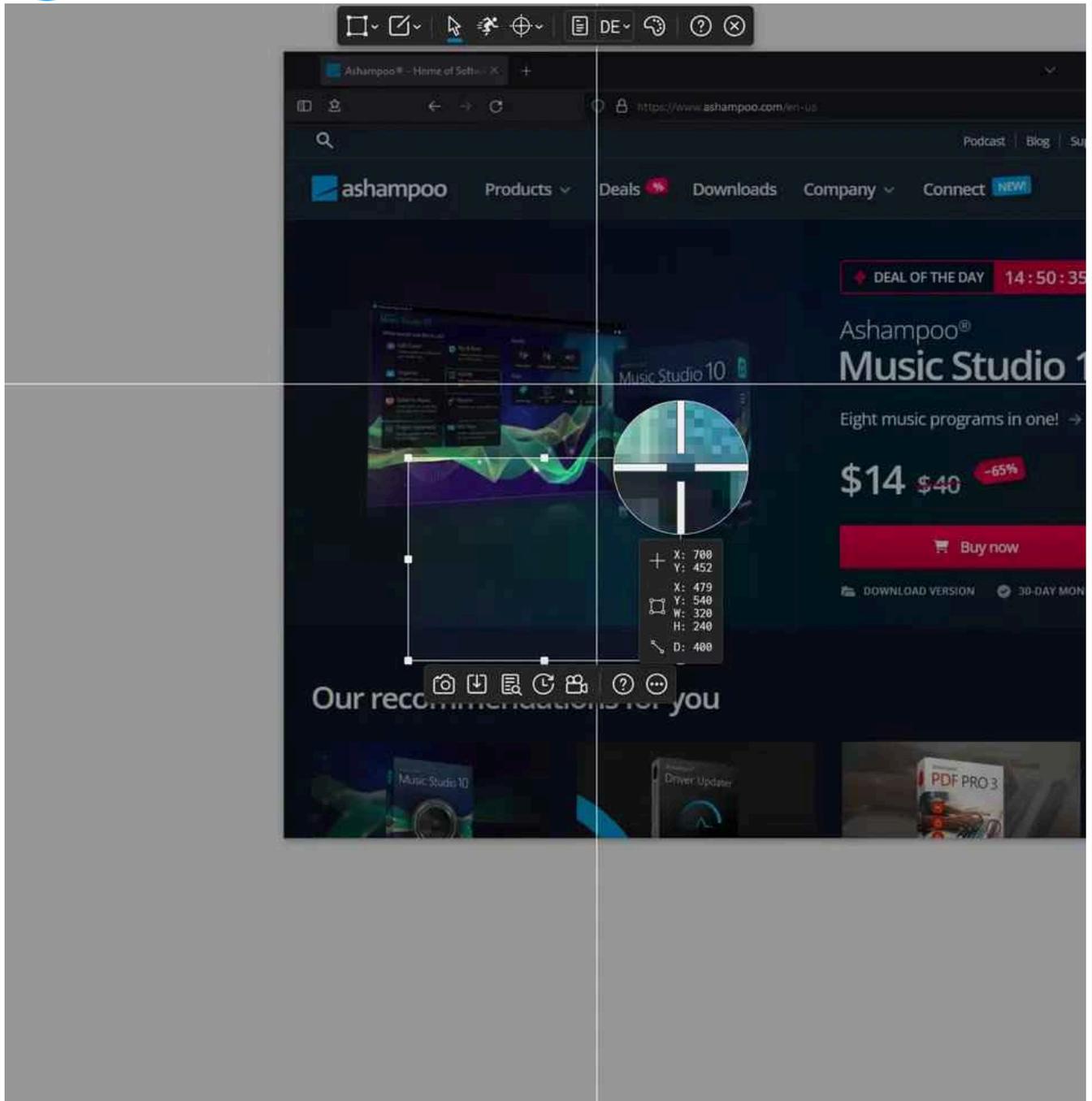












2.9.5 Auswahl löschen

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

3. Video aufnehmen

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

Falls du deinen Computerton mit aufnehmen möchtest, solltest du in den Programmeinstellungen als Audiogerät "Stereomix" oder "Was Sie hören" auswählen. Diese Geräte stehen nur zur Verfügung, wenn deine Soundkarte diese Funktion unterstützt und sie in den Windows Audioeinstellungen aktiviert wurden.



- 1: [Werkzeuggeste verschieben](#)
- 2: [Aufnahme starten/pausieren](#)
- 3: [Aufnahme stoppen/beenden](#)
- 4: [Mausklicks anzeigen/nicht anzeigen](#)
- 5: [Zeichenmodus aktivieren/deaktivieren](#)
- 6: [Farbschema wechseln](#)

7: [Webcam einblenden/ausblenden](#)

8: [Videoeinstellungen öffnen](#)

9: [Werkzeuggeste minimieren](#)

3.1 Werkzeuggeste verschieben

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

Falls die Werkzeuggeste sich während des Aufnahmevorgangs innerhalb des Auswahlbereichs befindet, wird sie mit aufgenommen.

3.2 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 Aufnahmezustand an.

3.3 Aufnahme stoppen/beenden

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

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

3.4 Mausclicks 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.

3.5 Zeichenmodus aktivieren/deaktivieren

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

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

Während der Zeichenmodus aktiv ist, kannst du mit dem Mausrad die Rahmenfarbe sowie die Pfeil- und Rechteckfarbe wechseln.

3.5.1 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.

3.5.2 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 Pfeildarstellung. Das Rechteck wird sichtbar, sobald du die Maustaste loslässt.

1



2



3



4



5



3.6 Farbschema wechseln

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

Im Zeichenmodus kannst du zusätzlich mit dem Mausrad die Rahmenfarbe sowie die Pfeil- und Rechteckfarbe wechseln.

3.7 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.

3.8 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.

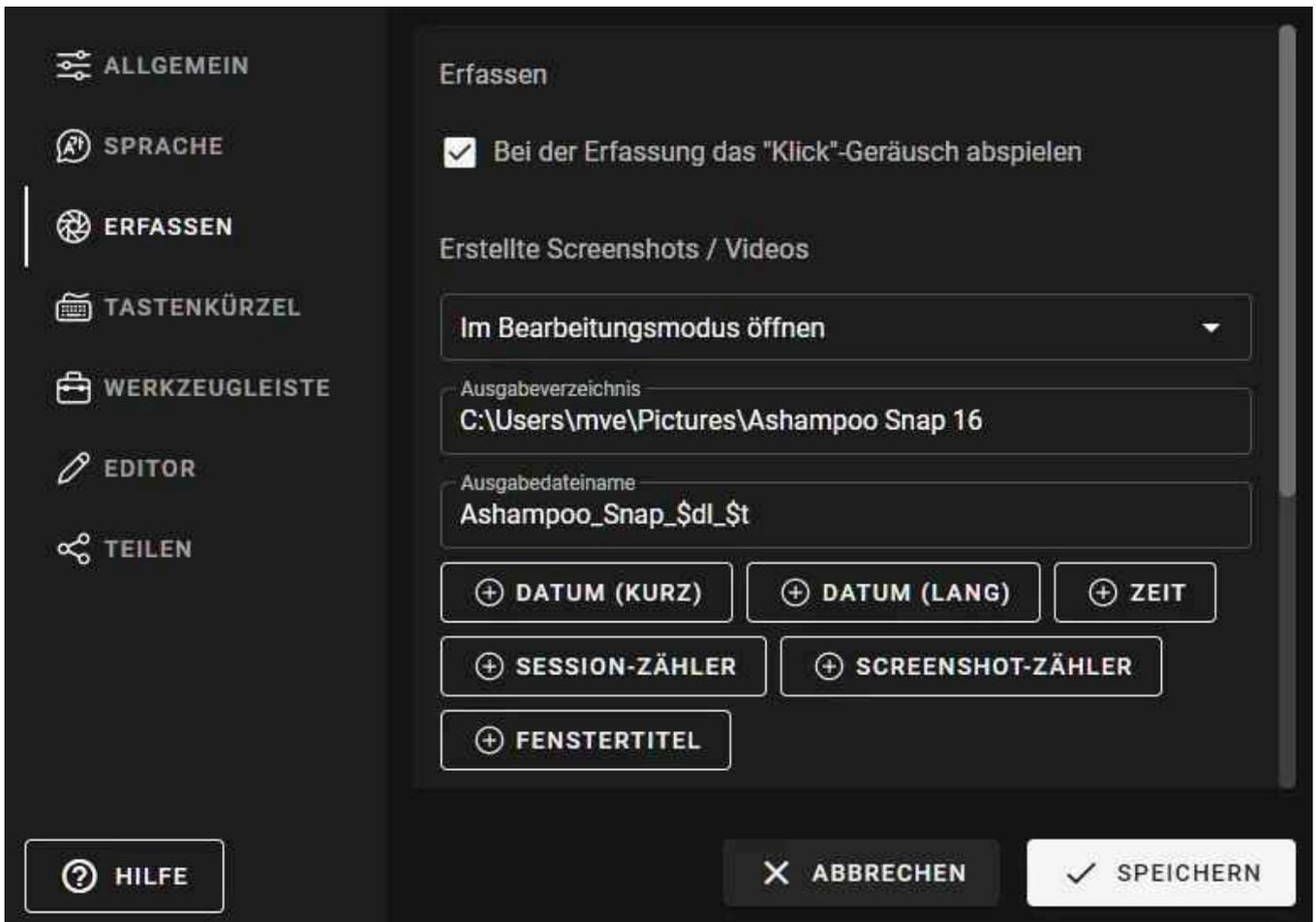
3.9 Werkzeugleiste minimieren

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.

4. 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

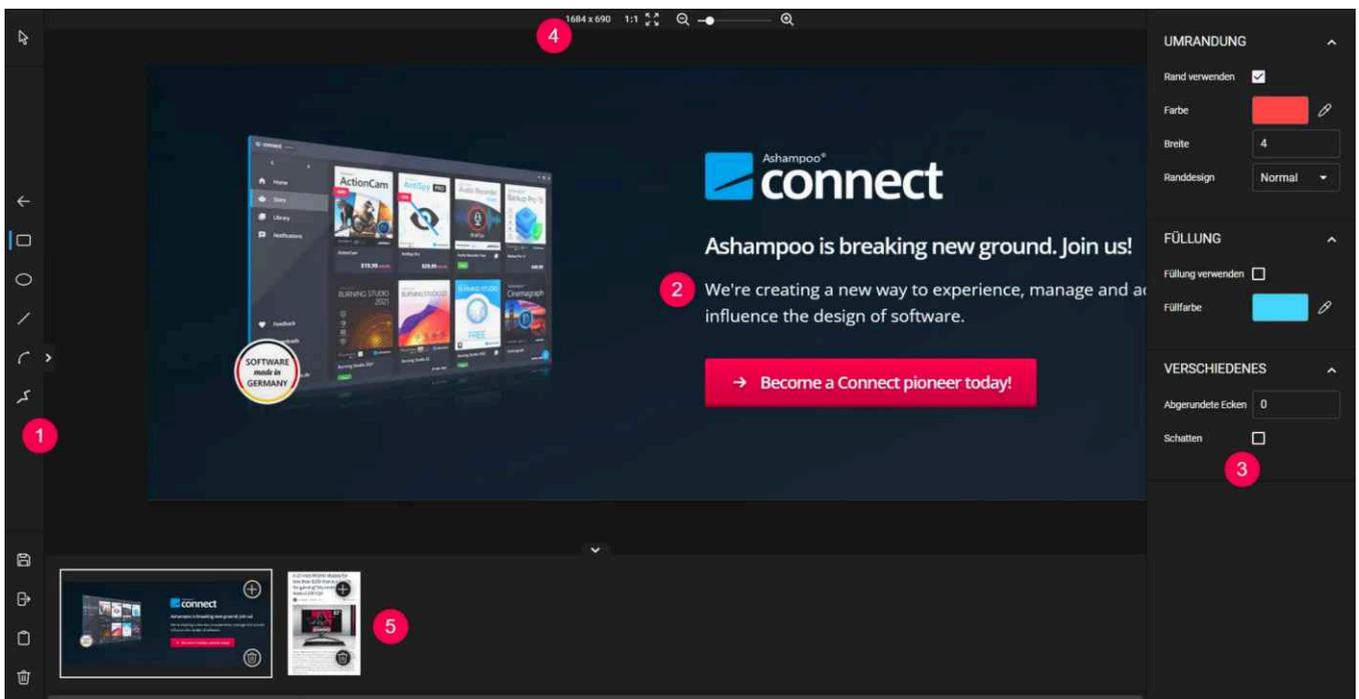
Screenshot72_2022.02.03_9h26m27s_Document1 - Word.png

Unterstützte Platzhalter

Typ	Eingabe	Ausgabe
Datum (kurz)	\$ds	2022.02.03

Datum (lang)	\$dl	Donnerstag, 3. Februar 2022
Zeit	\$t	9h15m52s
Session-Zähler	#	1
Sceenshot-Zähler	\$sc	1
Fenstertitel	\$wn	Document1 - Word

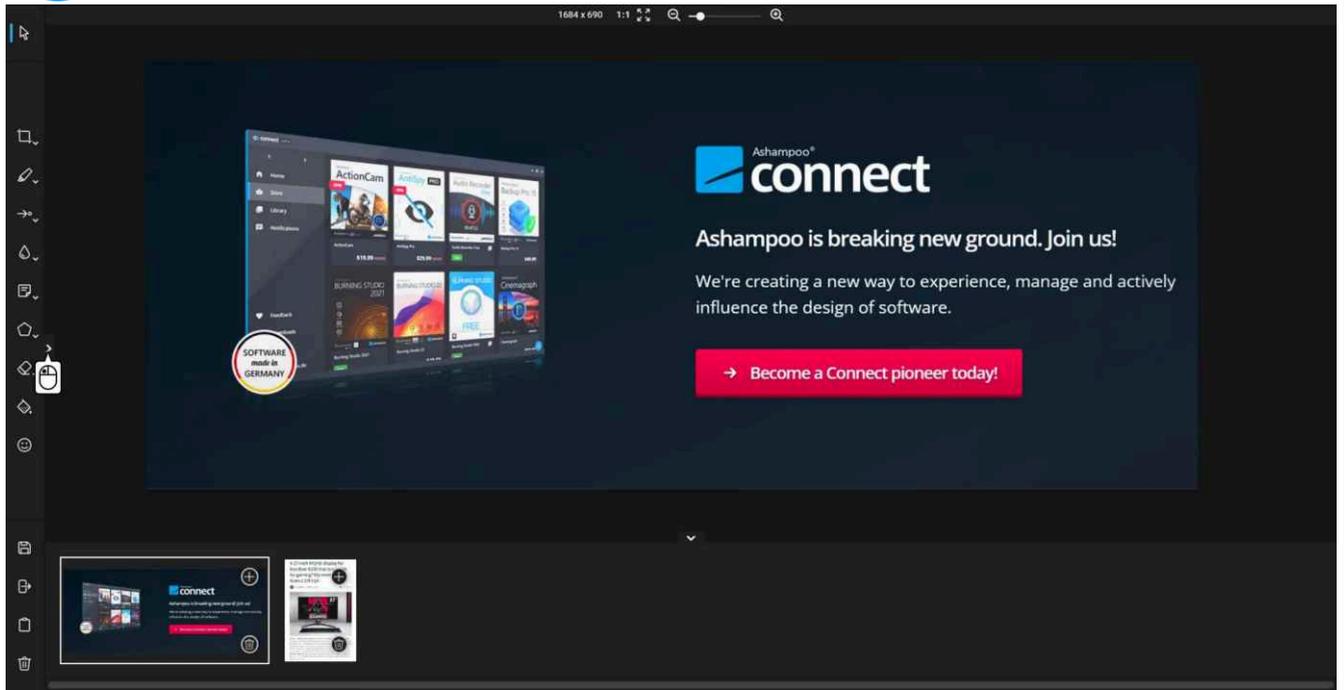
5. Bild bearbeiten



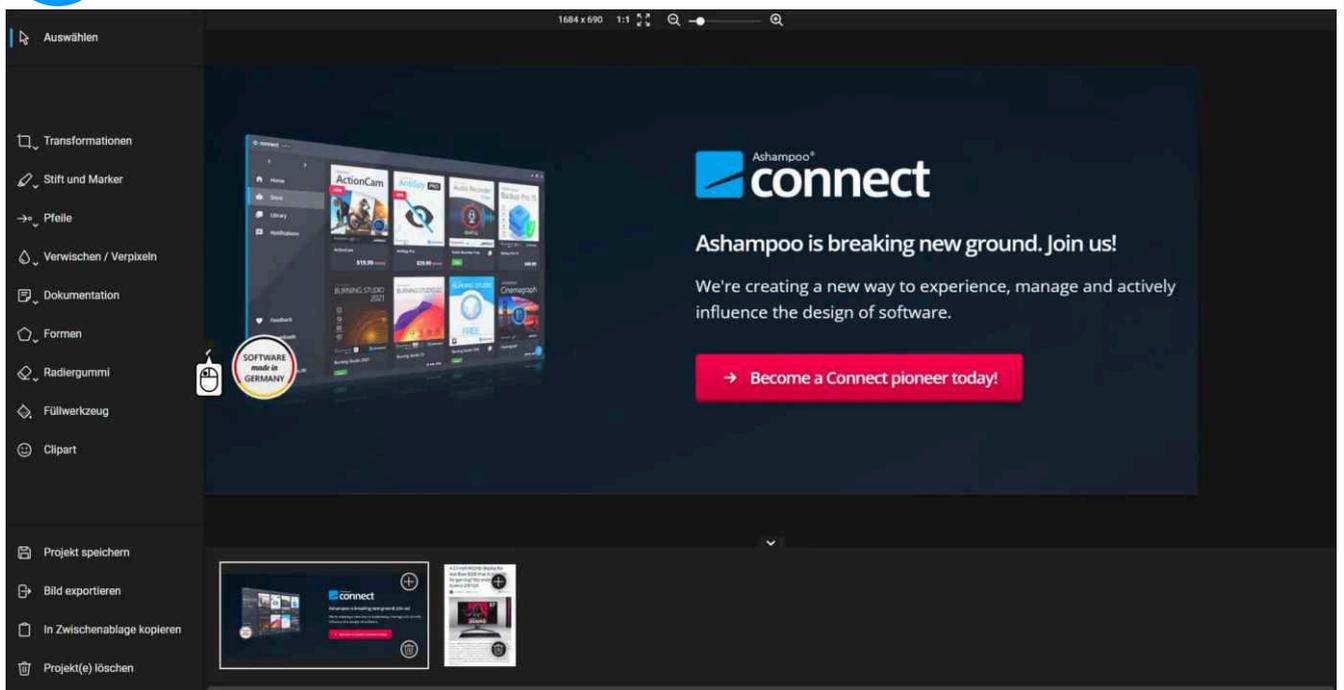
1. Werkzeuggestreife
2. Arbeitsbereich
3. Werkzeug-/Objekt-Eigenschaften
4. Zoom-Leiste
5. Vorschauleiste

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.

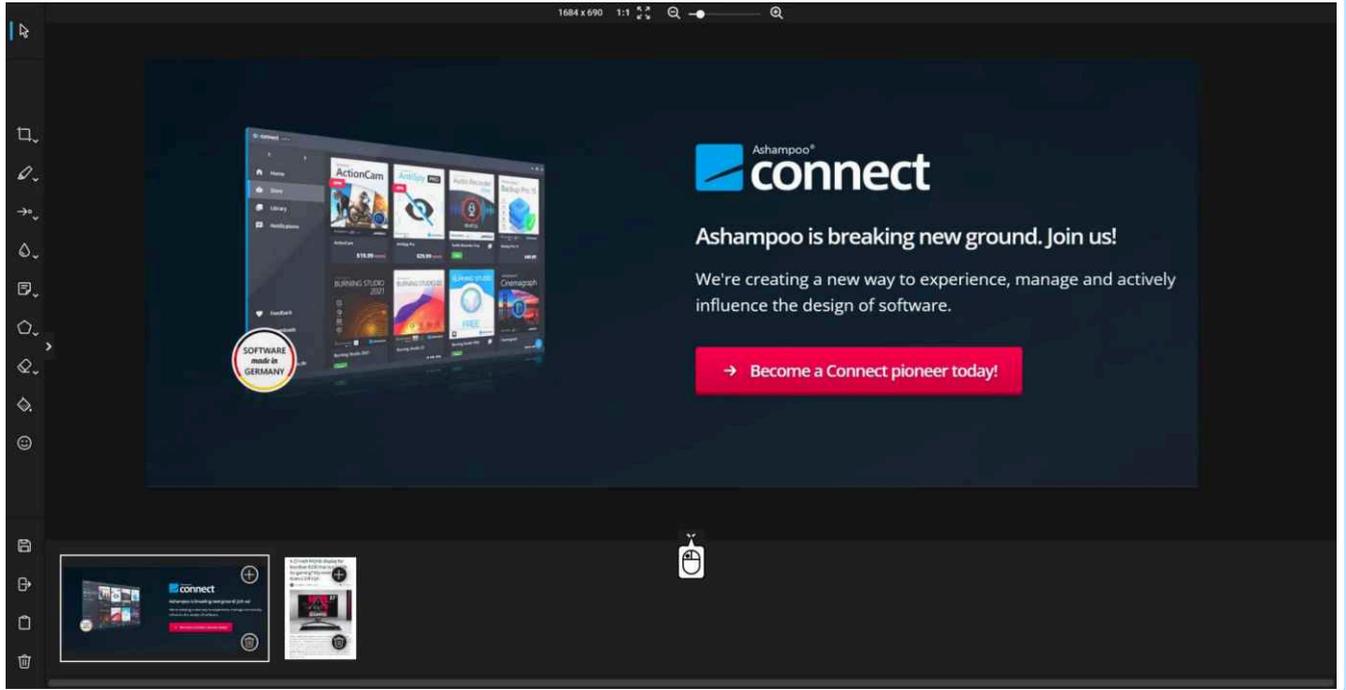
1



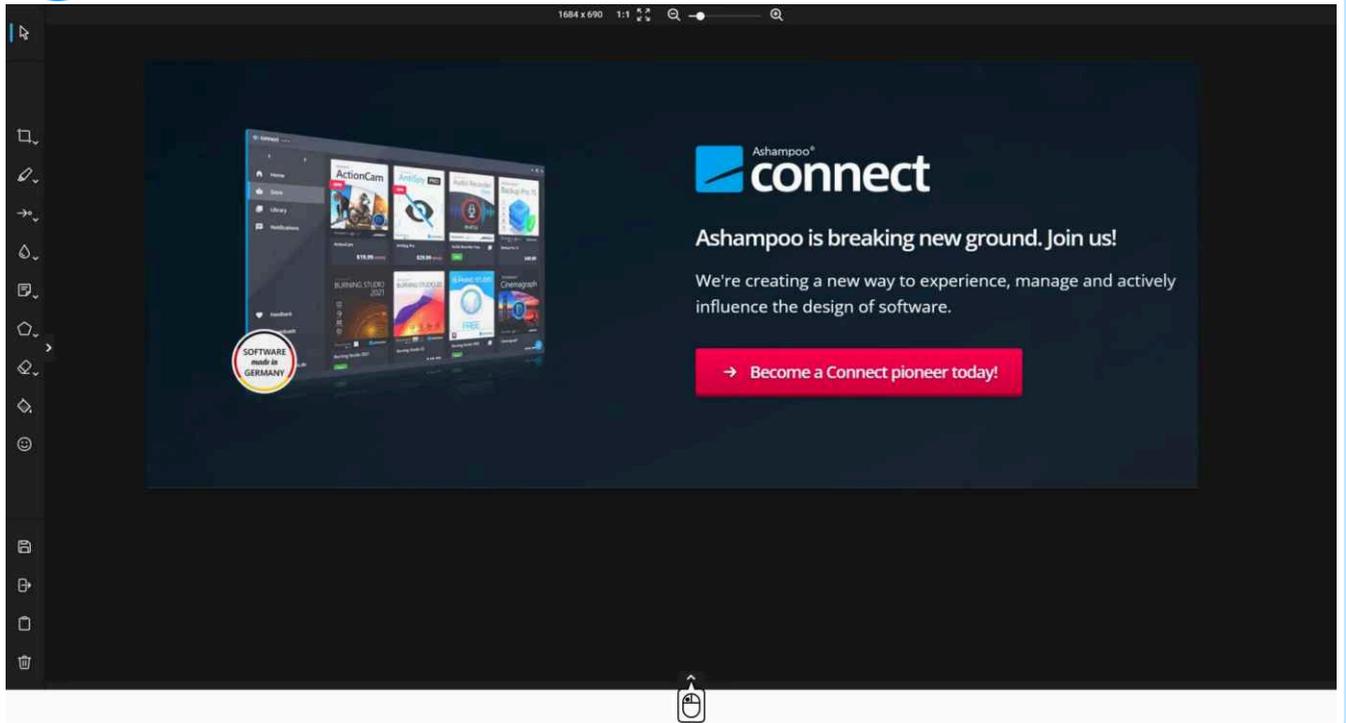
2



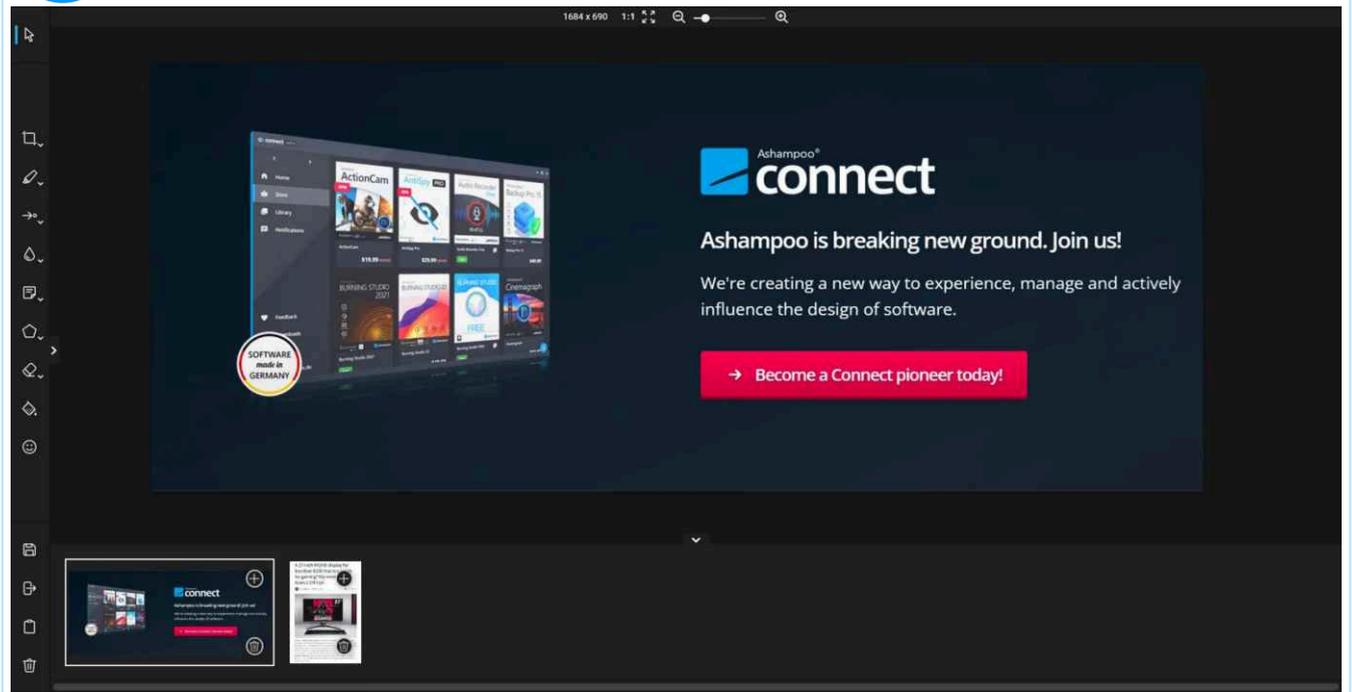
3



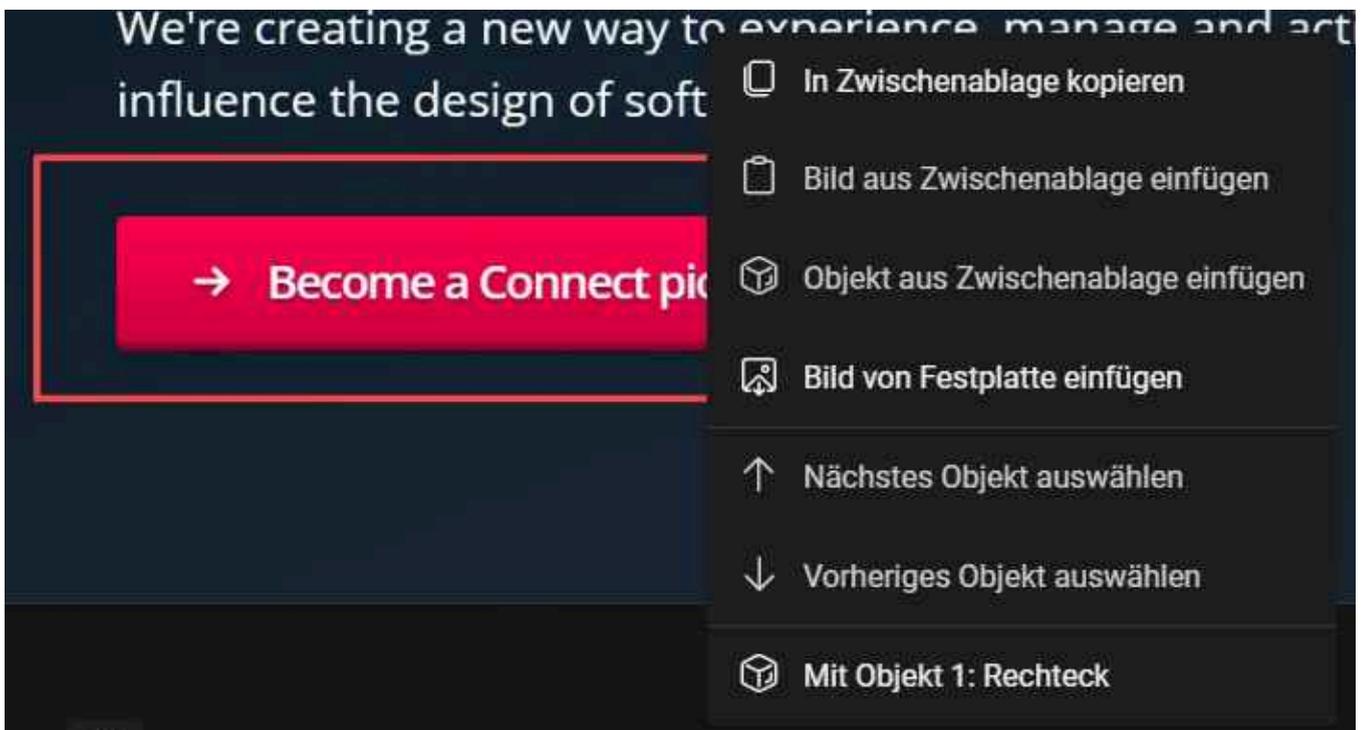
4



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.

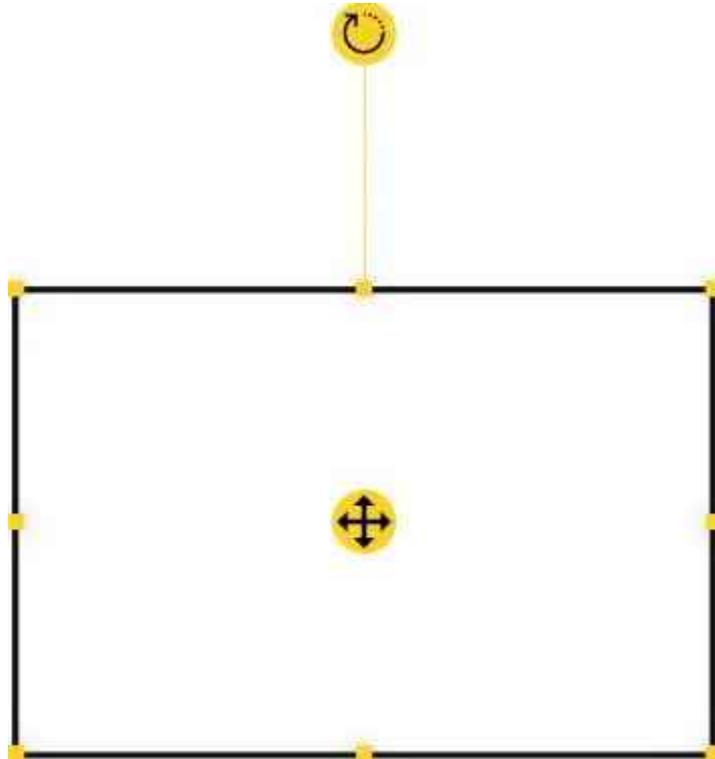
Objekt löschen

Entfernt das Objekt aus dem Projekt.

5.1 Mit Objekten arbeiten

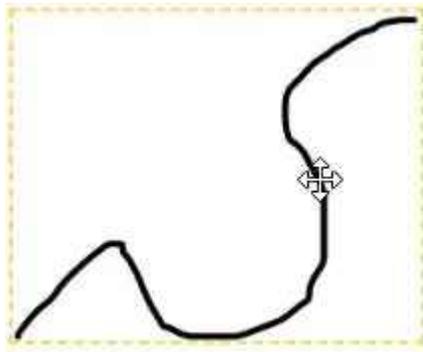
Grundsätzlich wählst du sämtliche Objekte durch Linksklick auf das gewünschte Element aus. Dabei lassen sich hinsichtlich der Bearbeitung drei Objekttypen unterscheiden:

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.

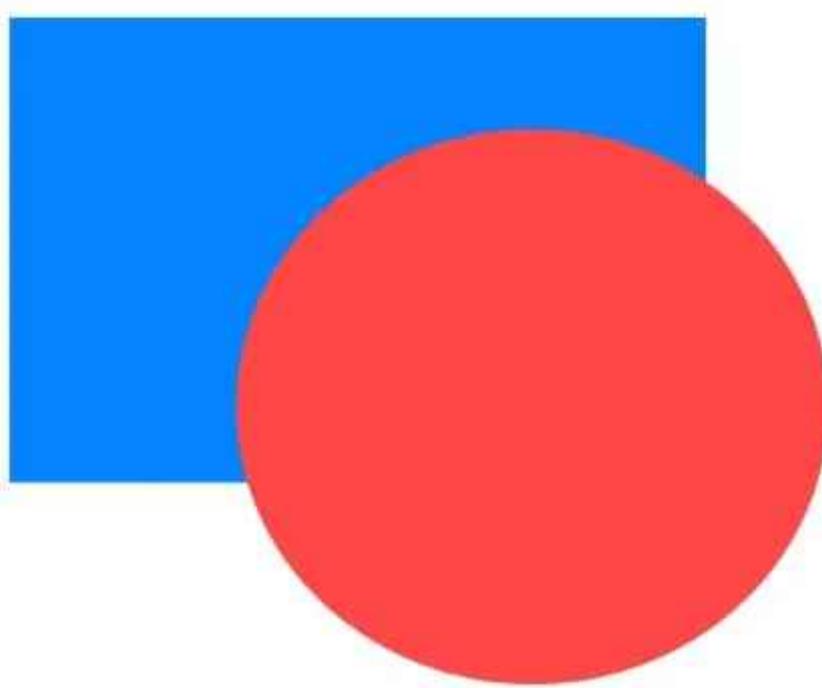
Typ 3



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.

5.2 Werkzeugleiste

5.2.1 Auswählen

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

5.2.2 Häufig verwendet

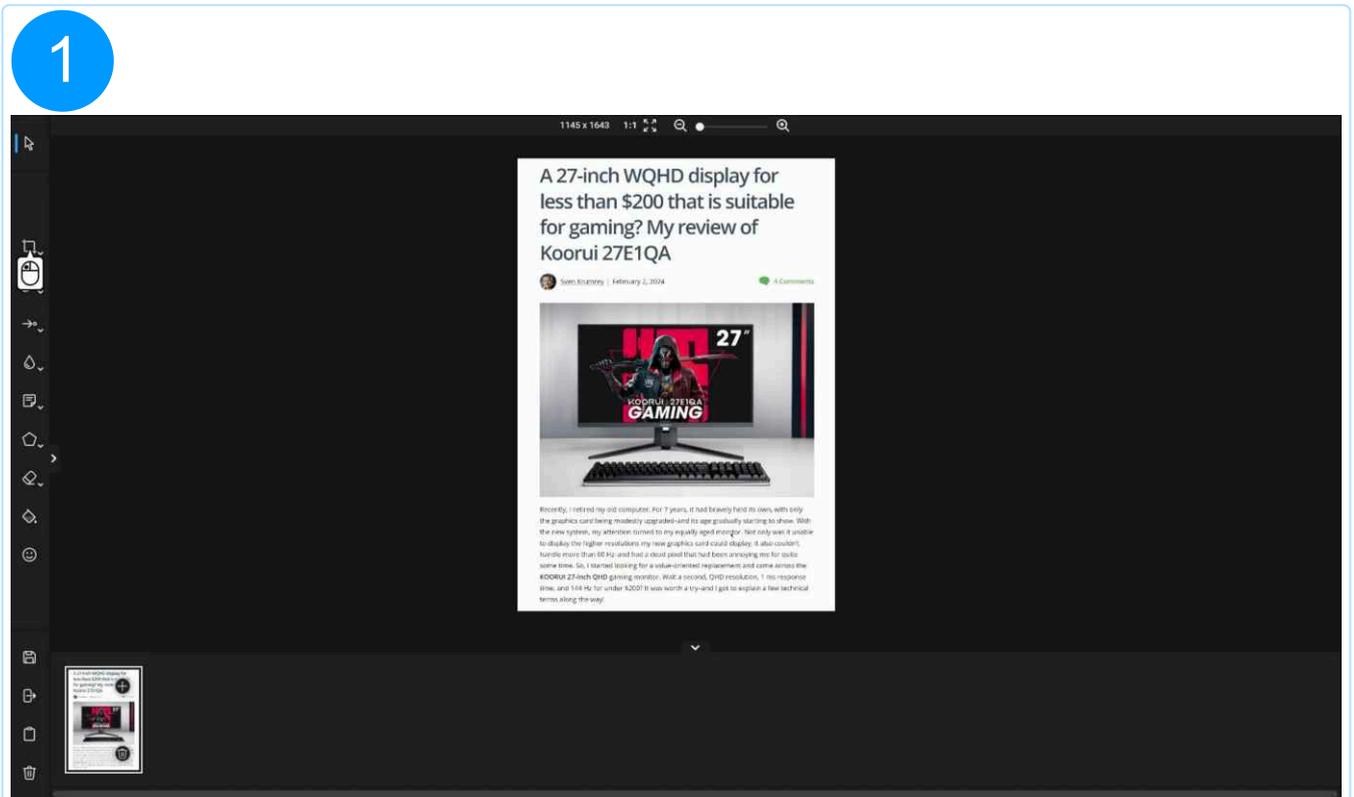
Hier werden die zuletzt verwendeten Werkzeuge für den einfachen Schnellzugriff automatisch gelistet.

5.2.3 Transformationen

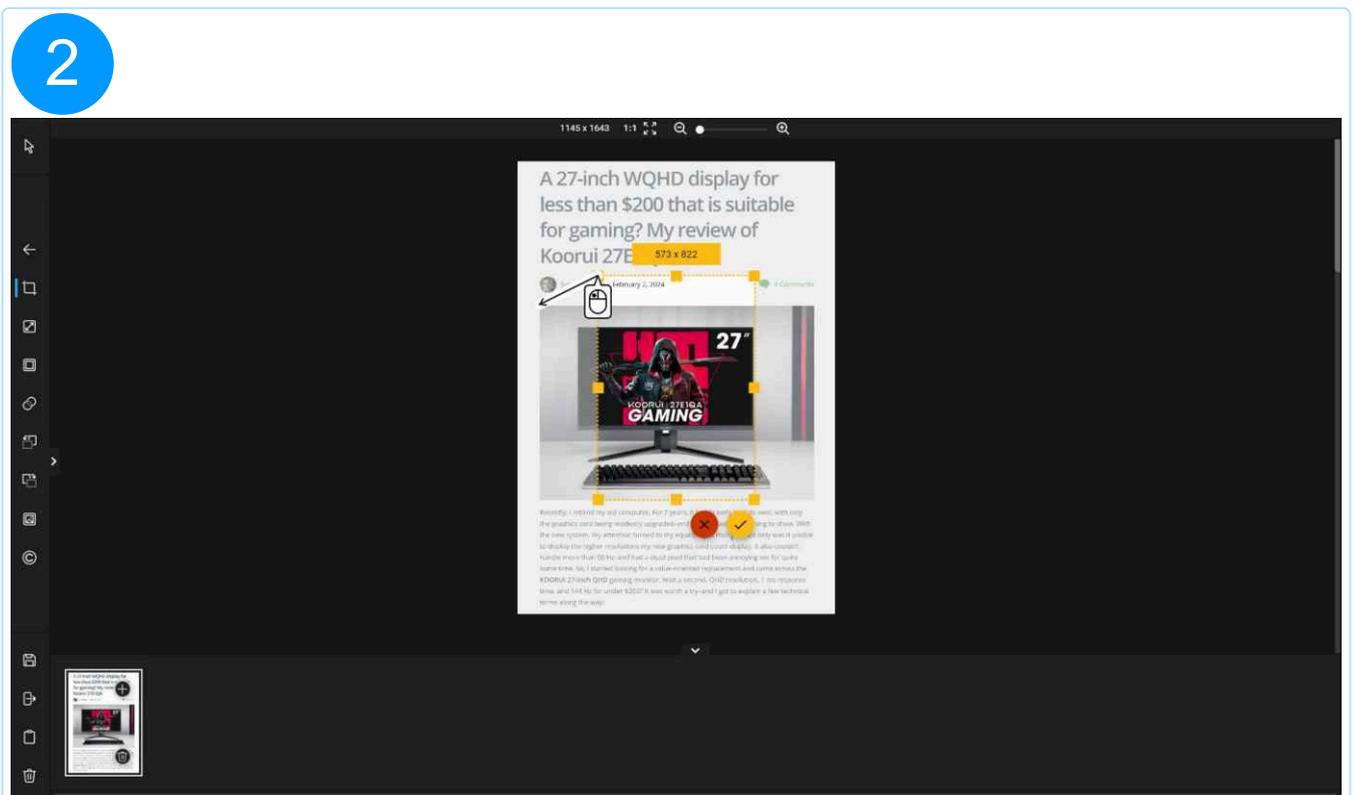
Mit diesen Funktionen kannst du die Größe des Screenshots/Arbeitsbereichs individuell an deine Bedürfnisse anpassen.

5.2.3.1 Zuschneiden

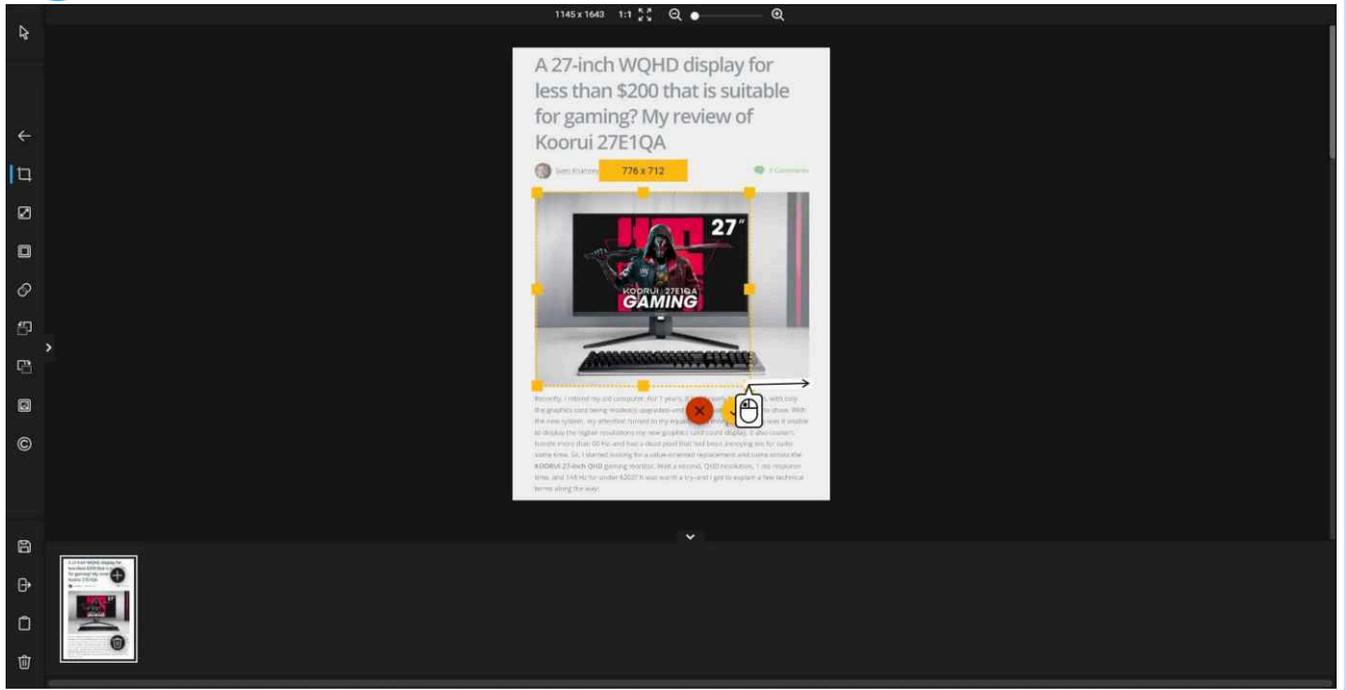
1



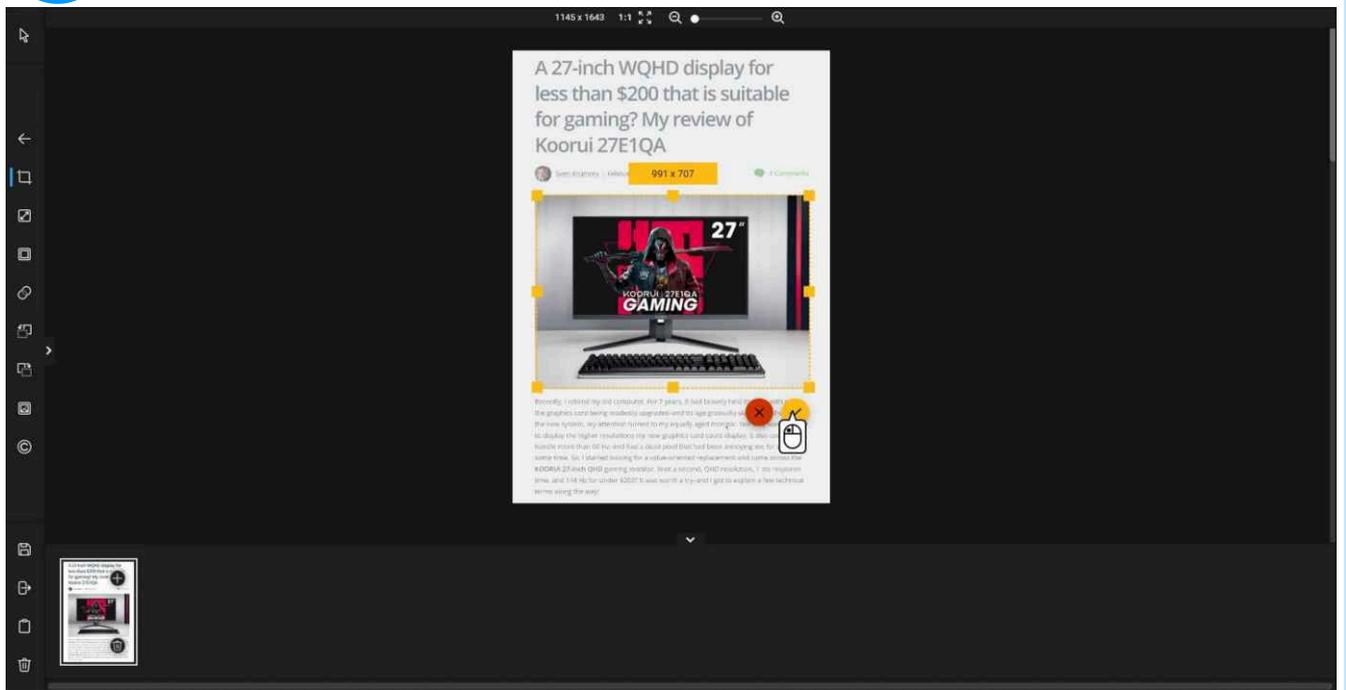
2



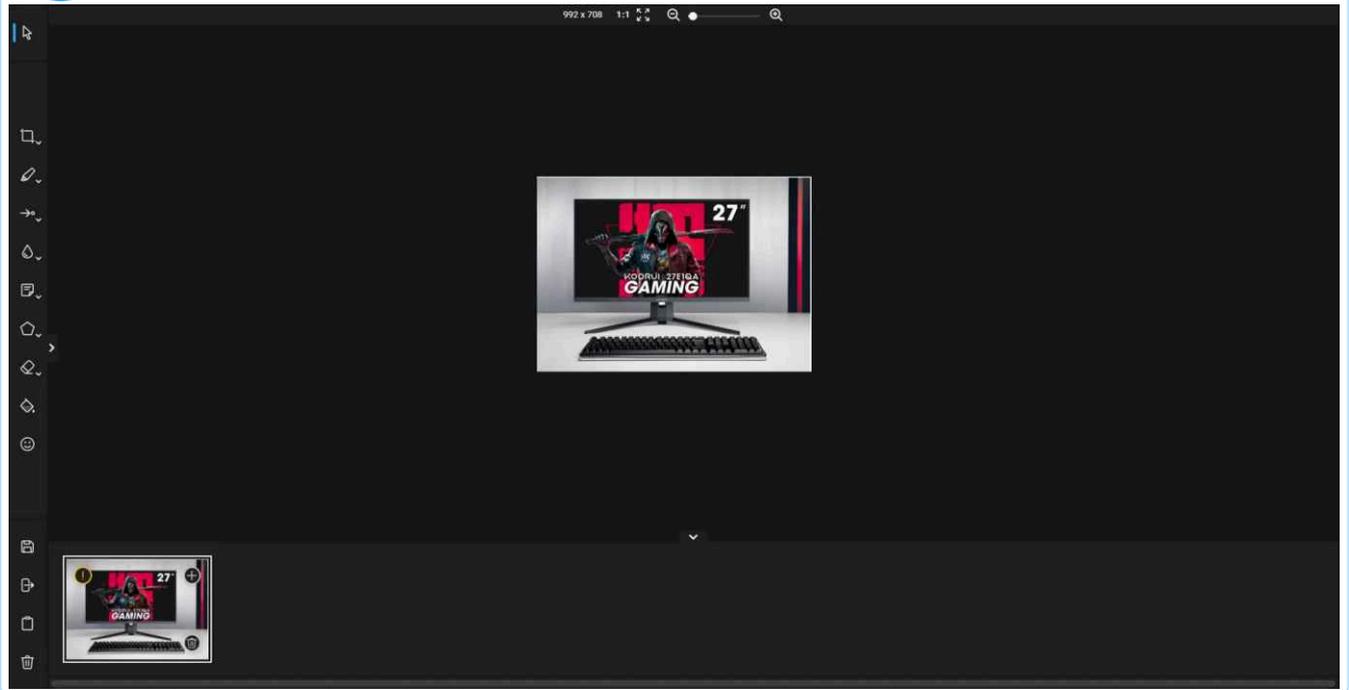
3



4

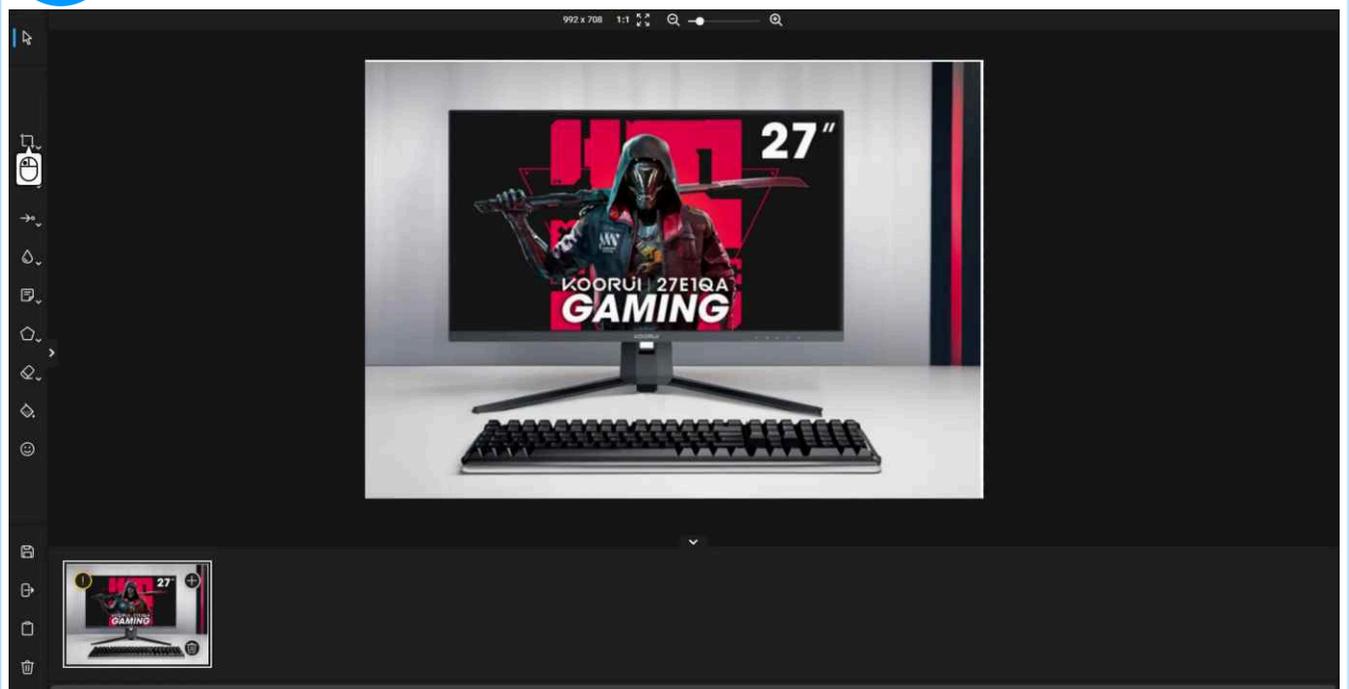


5



5.2.3.2 Screenshot skalieren

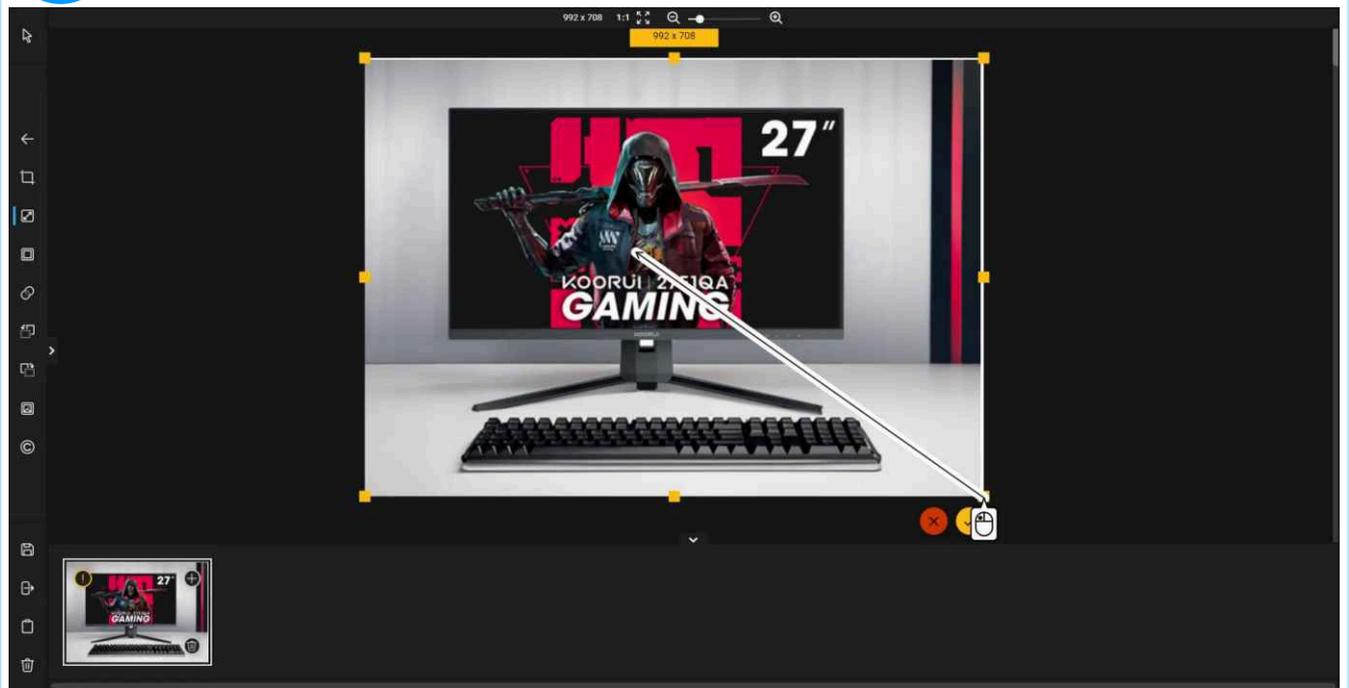
1



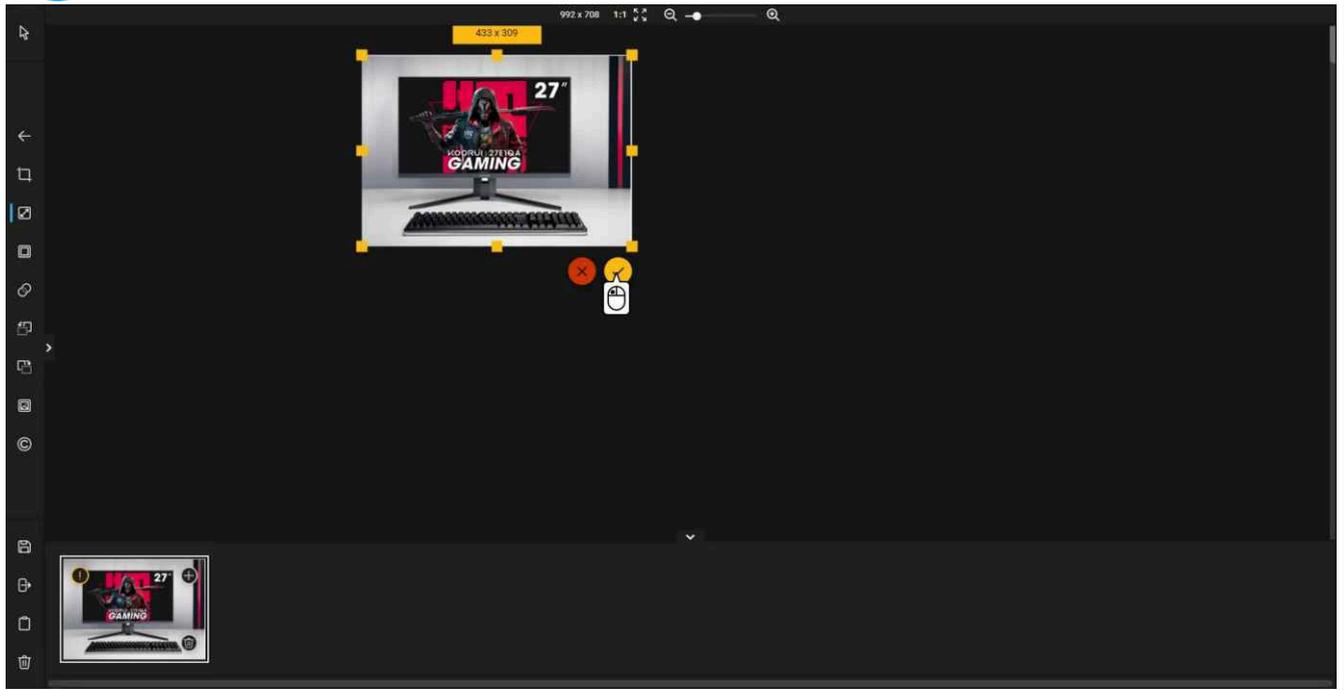
2



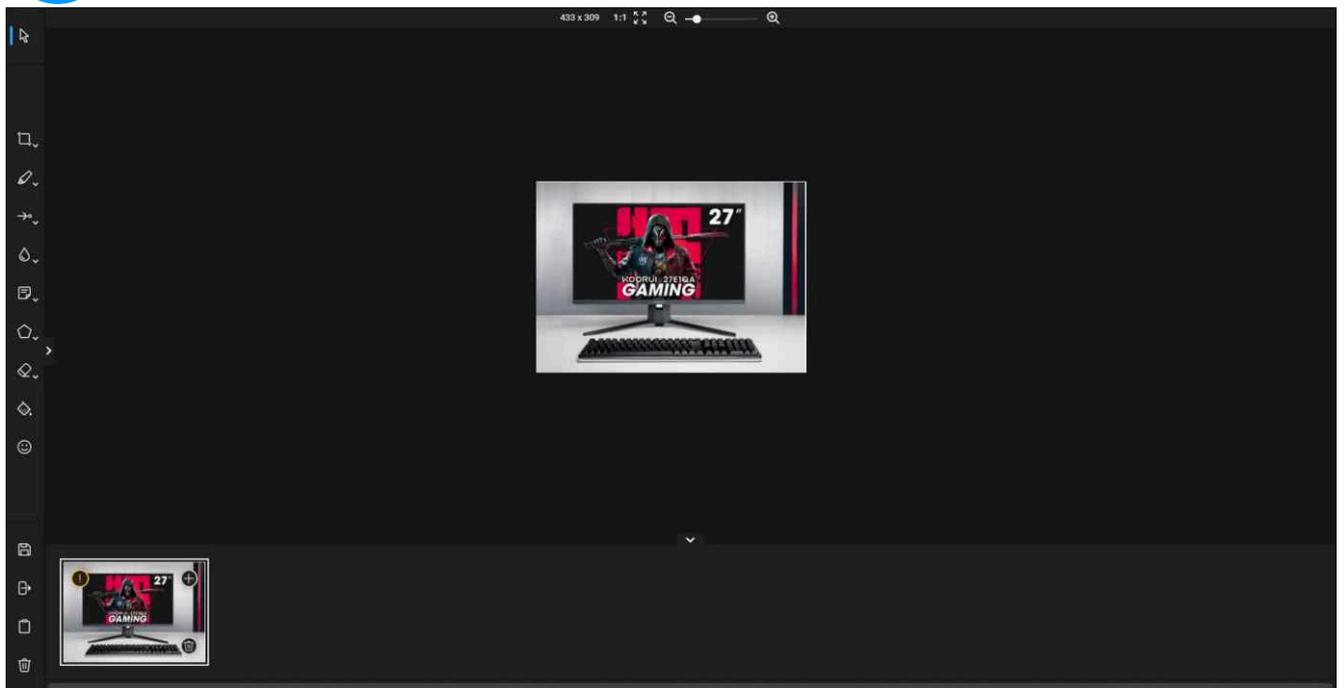
3



4



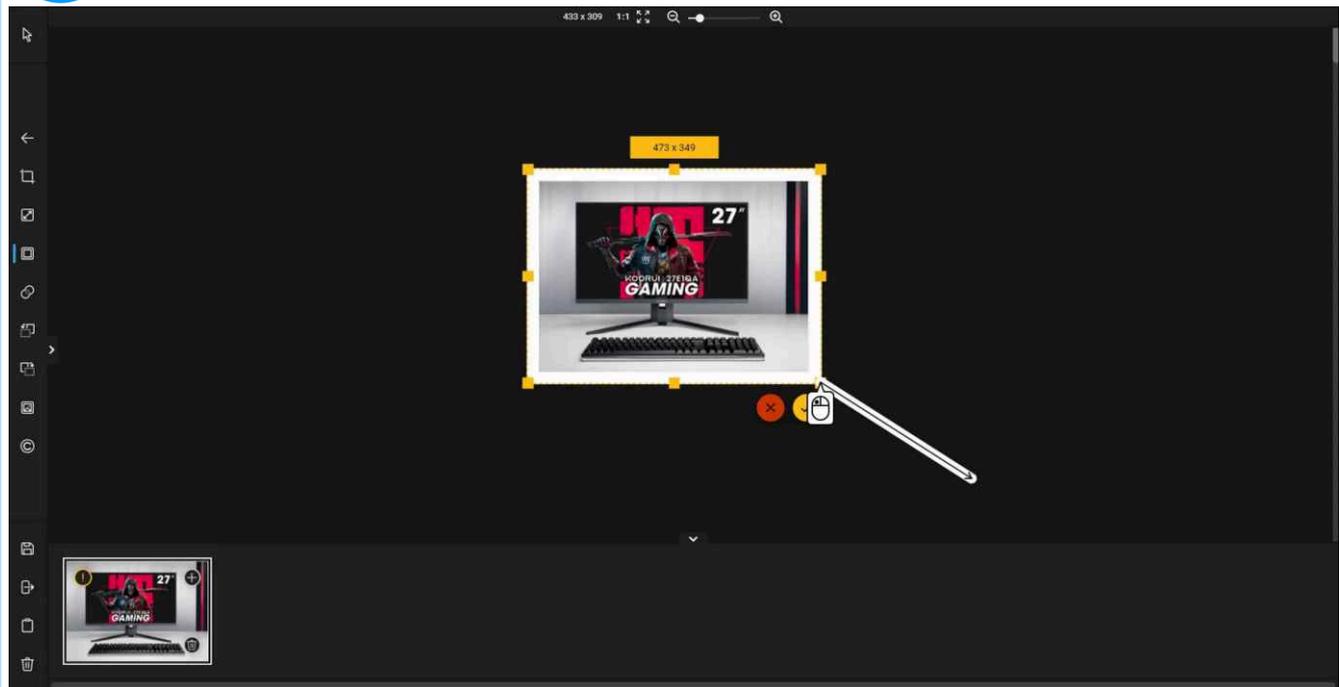
5



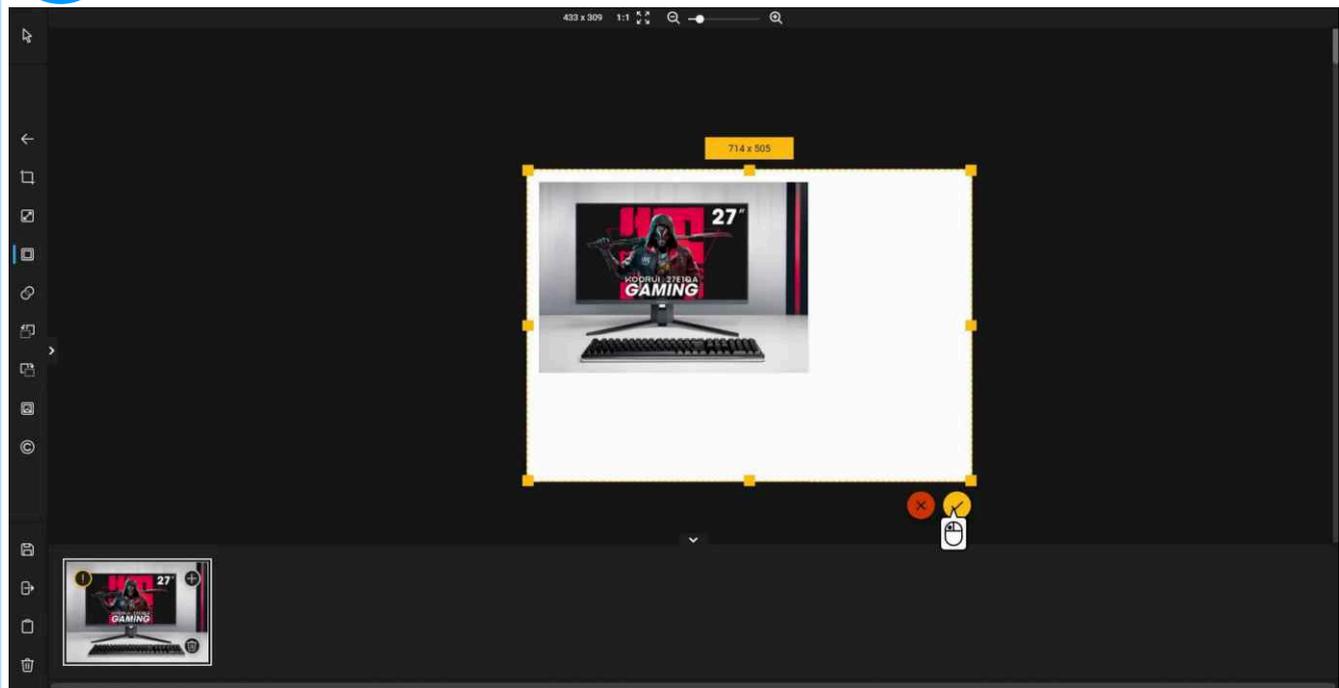
Halte Shift während des Ziehens gedrückt, um das aktuelle Seitenverhältnis beizubehalten.

5.2.3.3 Arbeitsbereich vergrößern

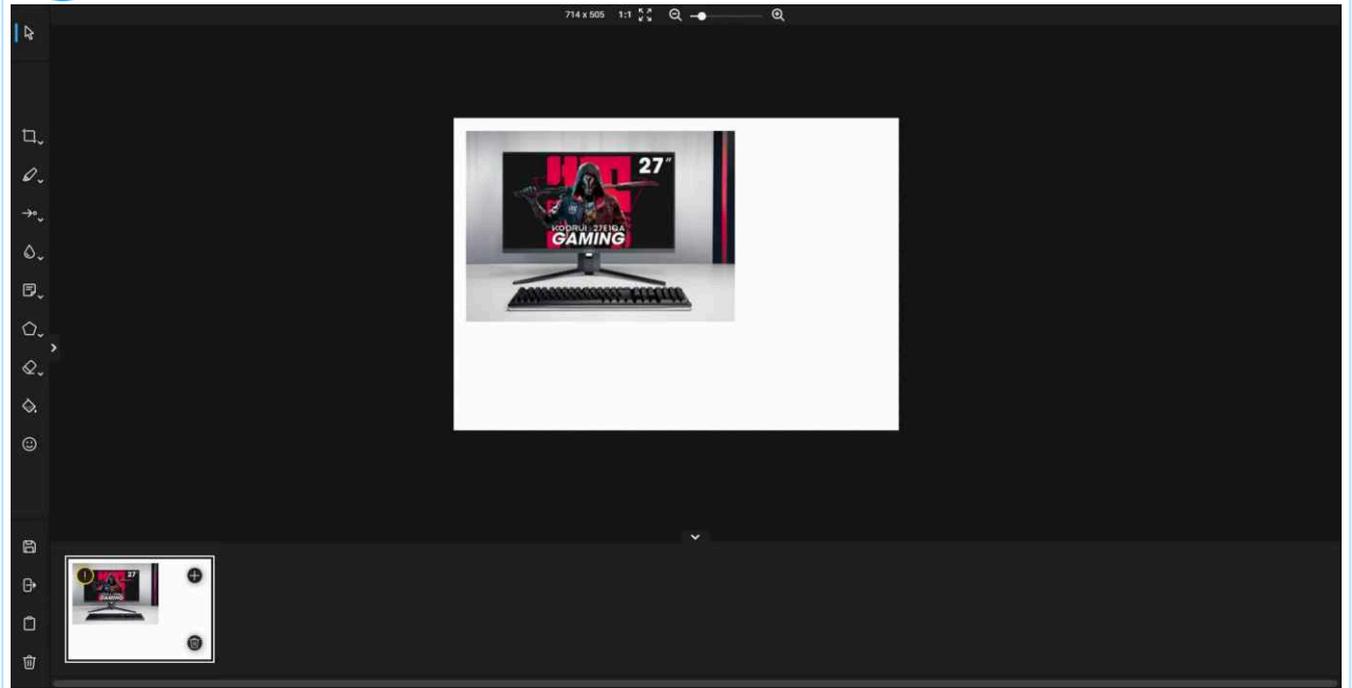
3



4



5

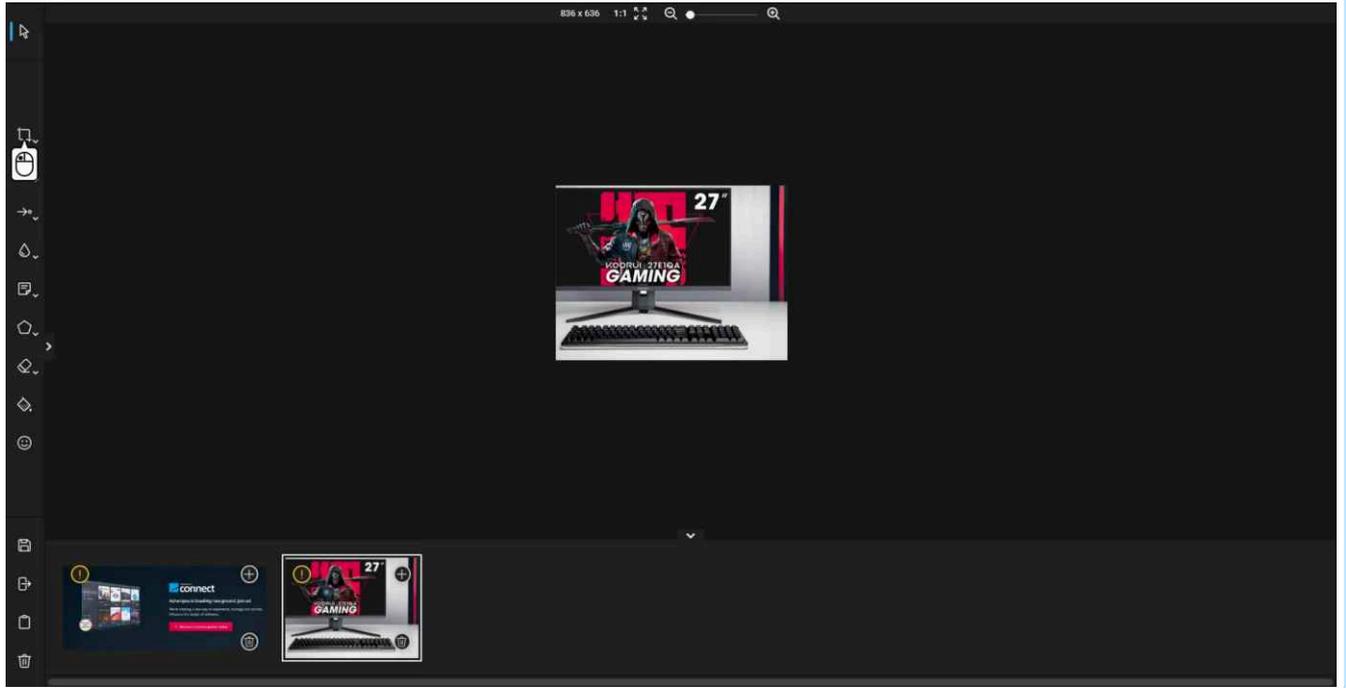


5.2.3.4 Ebenen verbinden

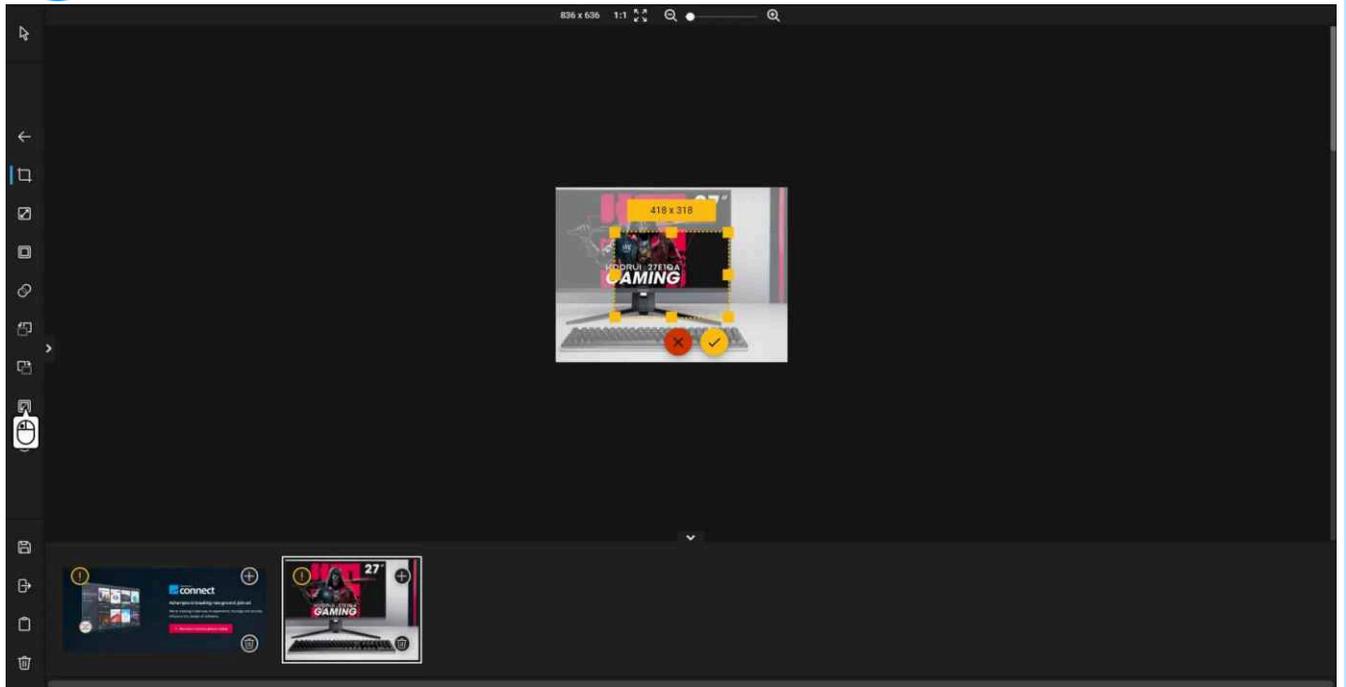
Diese Funktion führt die vorhandenen Objekte mit dem Screenshot zusammen. Die Objekte sind danach Teil des Screenshots und nicht mehr einzeln editierbar.

5.2.3.5 Rahmen

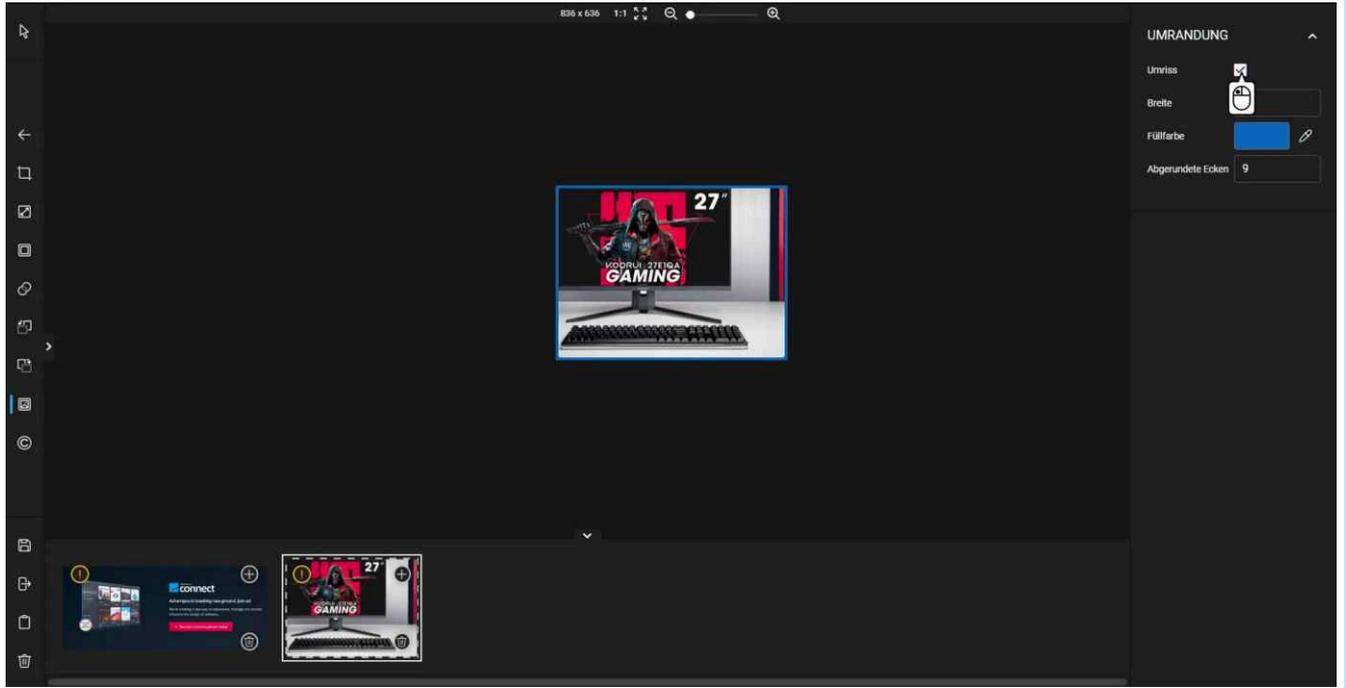
1



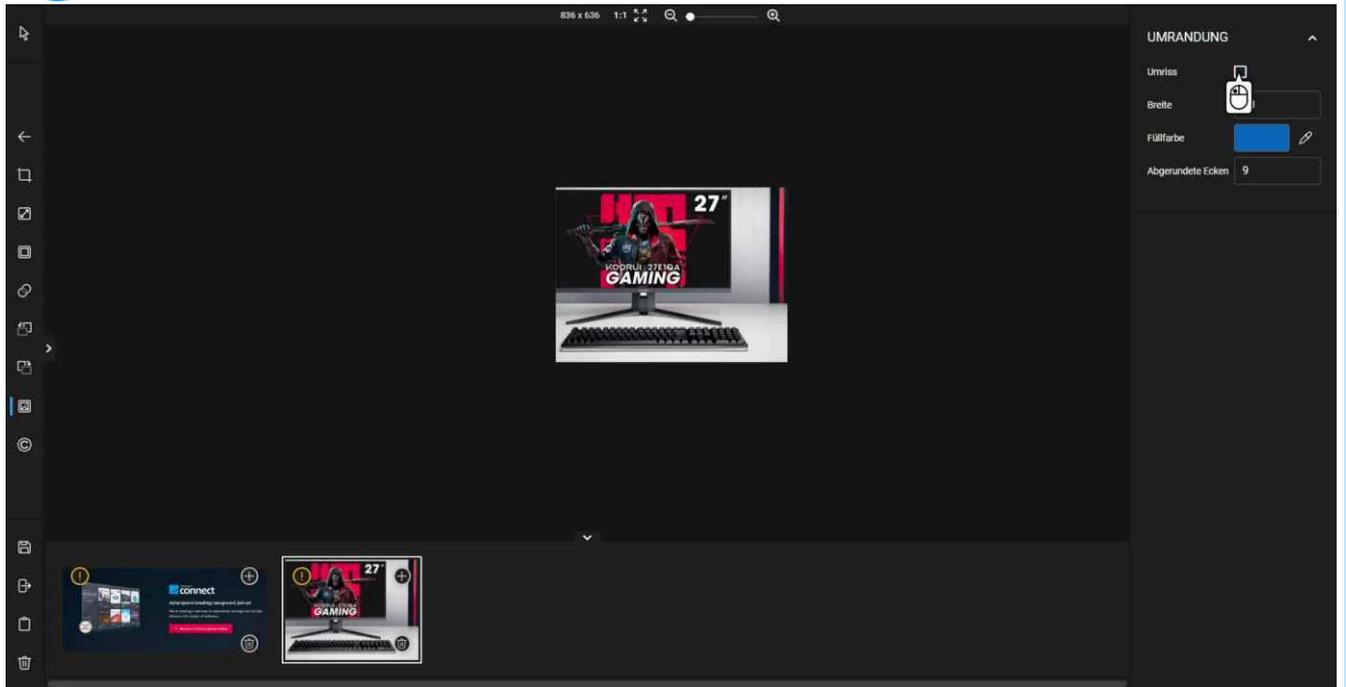
2



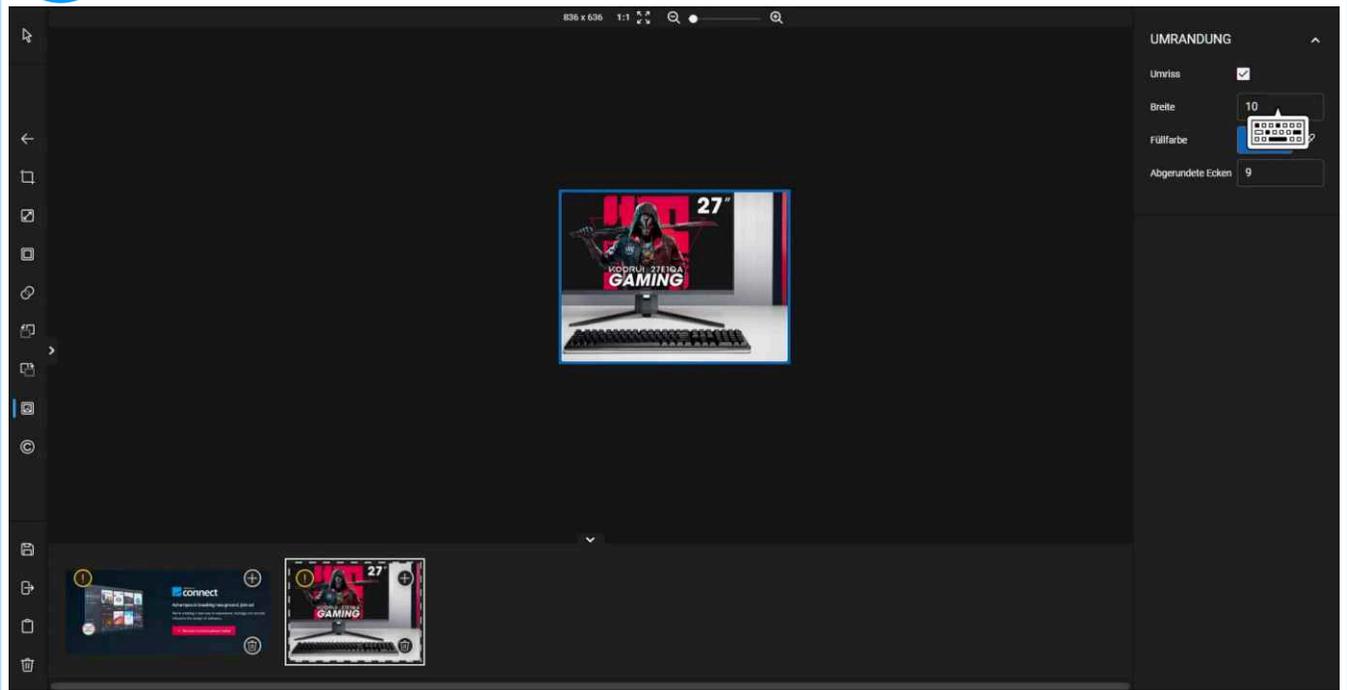
3



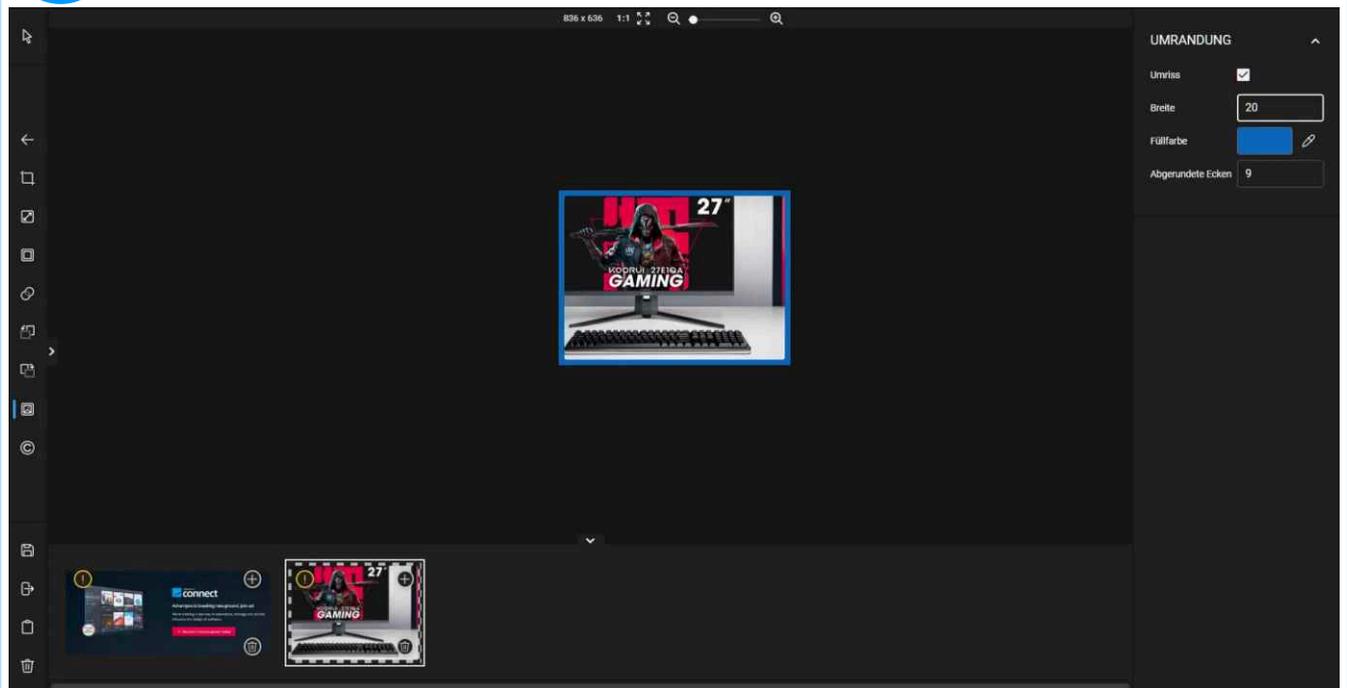
4



5

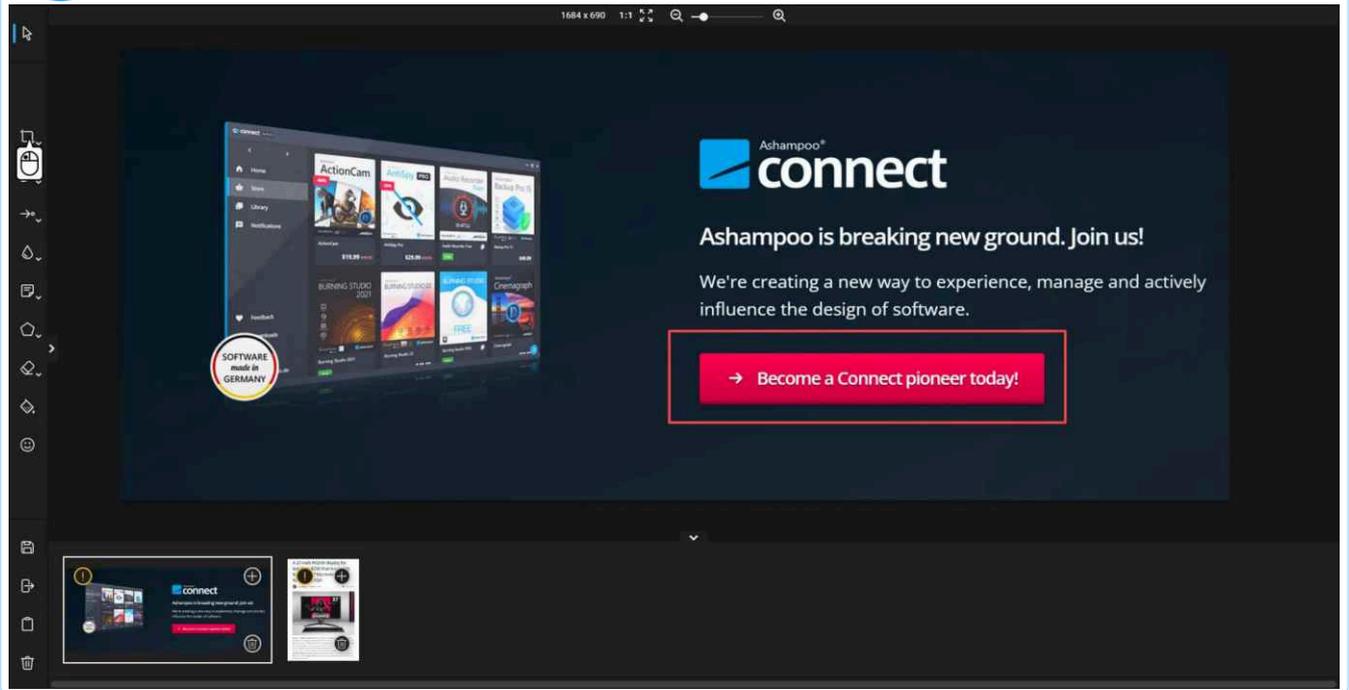


6

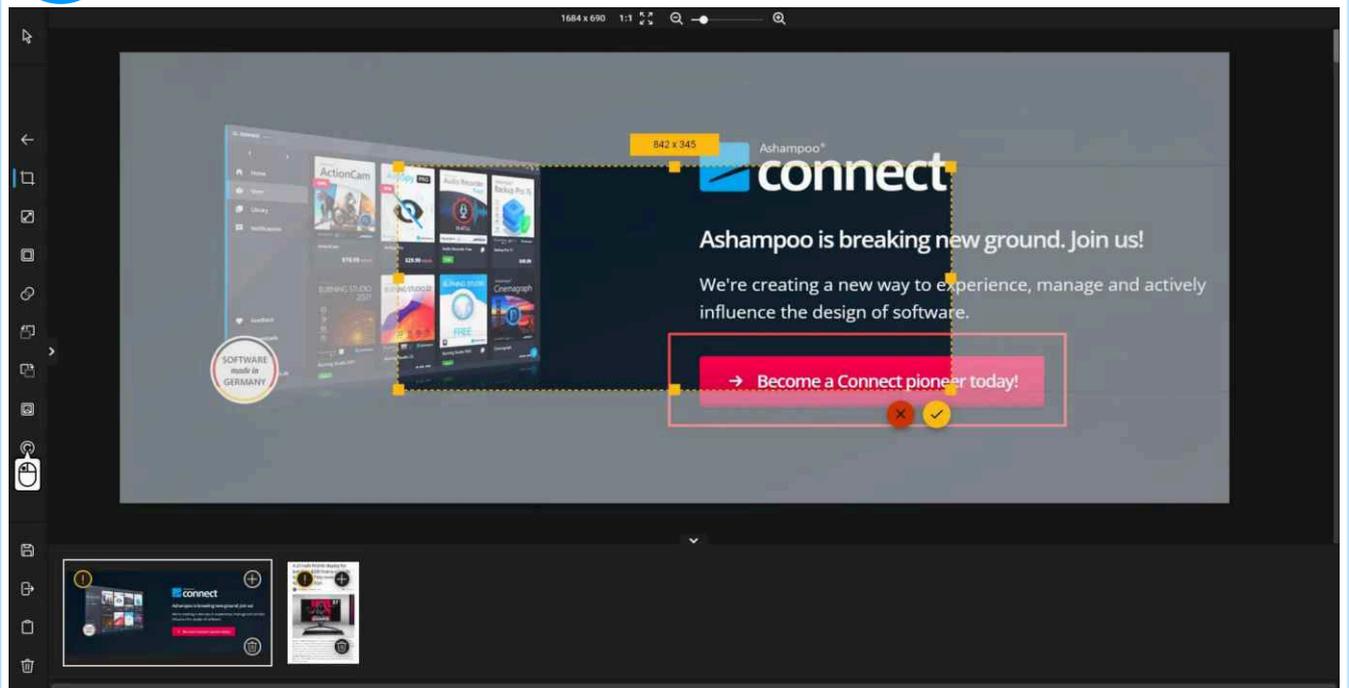


5.2.3.6 Wasserzeichen

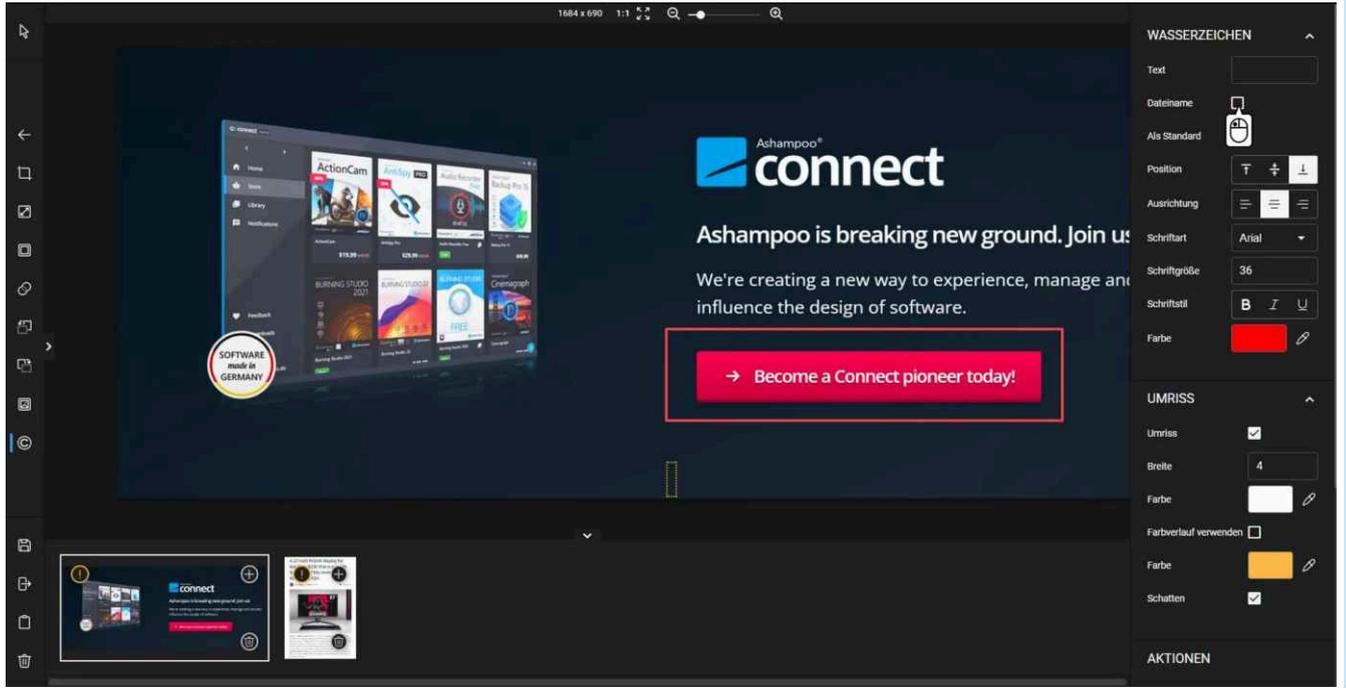
1



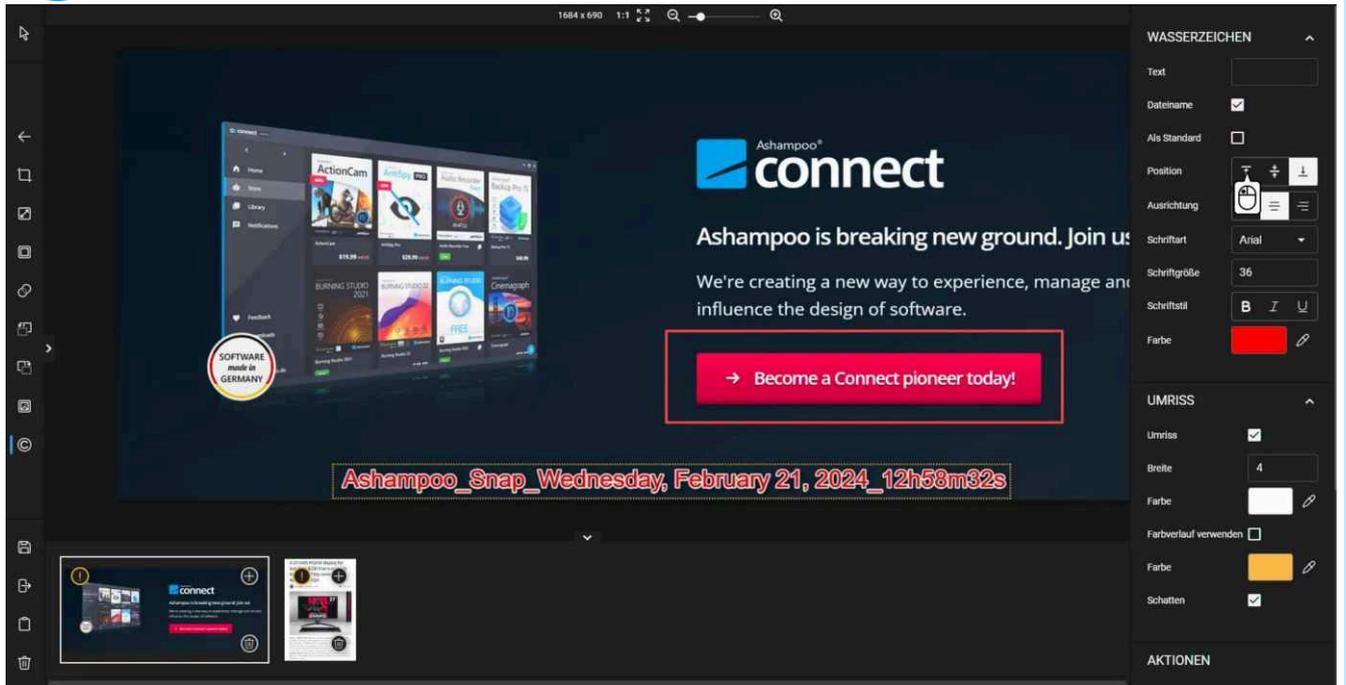
2



3



4



5

Ashampoo Snap Wednesday, February 21, 2024, 12h58m32s

Ashampoo® 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® 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

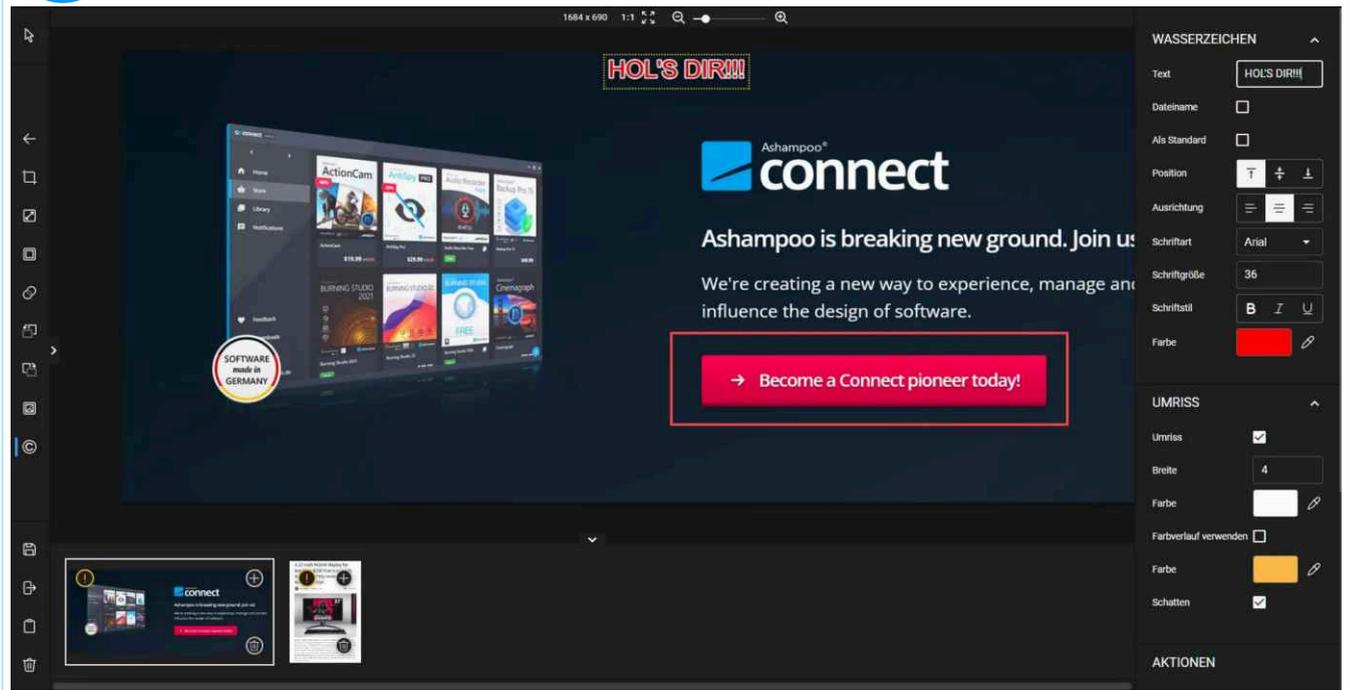
Farbverlauf verwenden

Farbe

Schatten

AKTIONEN

7



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

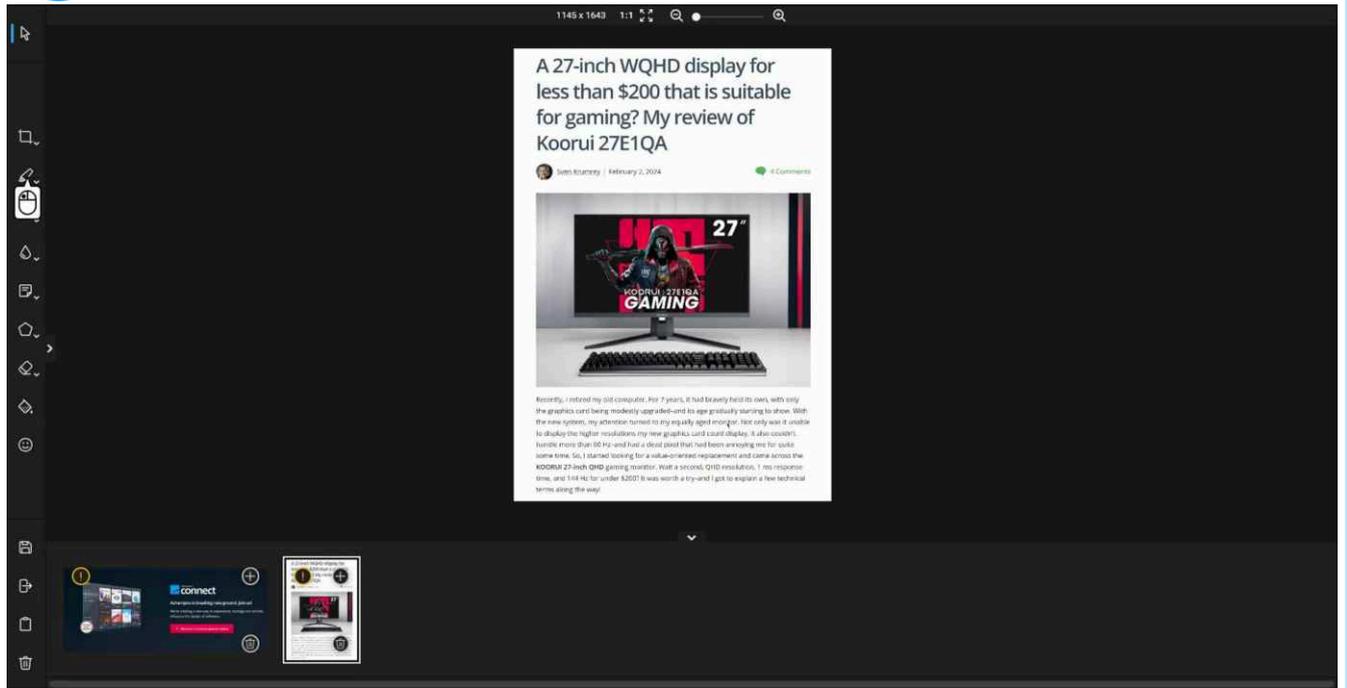
5.2.4 Stift und Marker

5.2.4.1 Textmarker / Zeichenstift

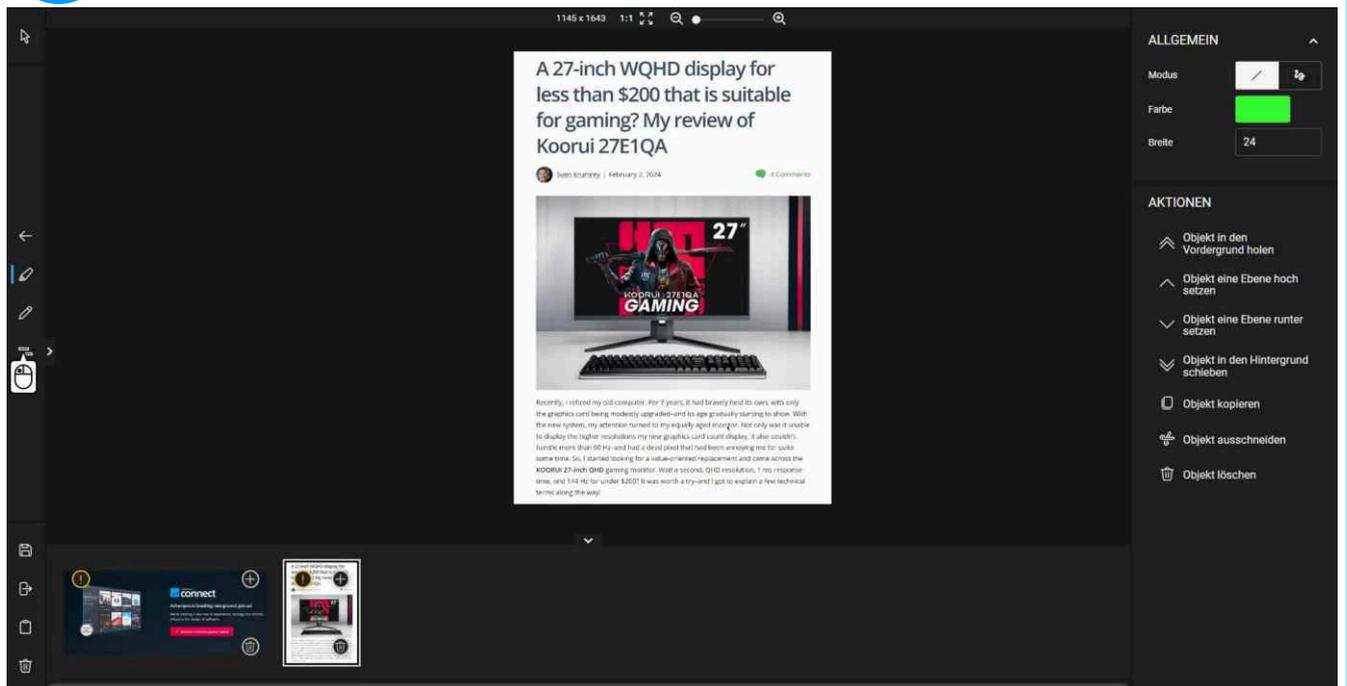
Ziehe einfach die Maus, um in den gewünschten Bildbereich zu zeichnen.

5.2.4.2 Bereich hervorheben

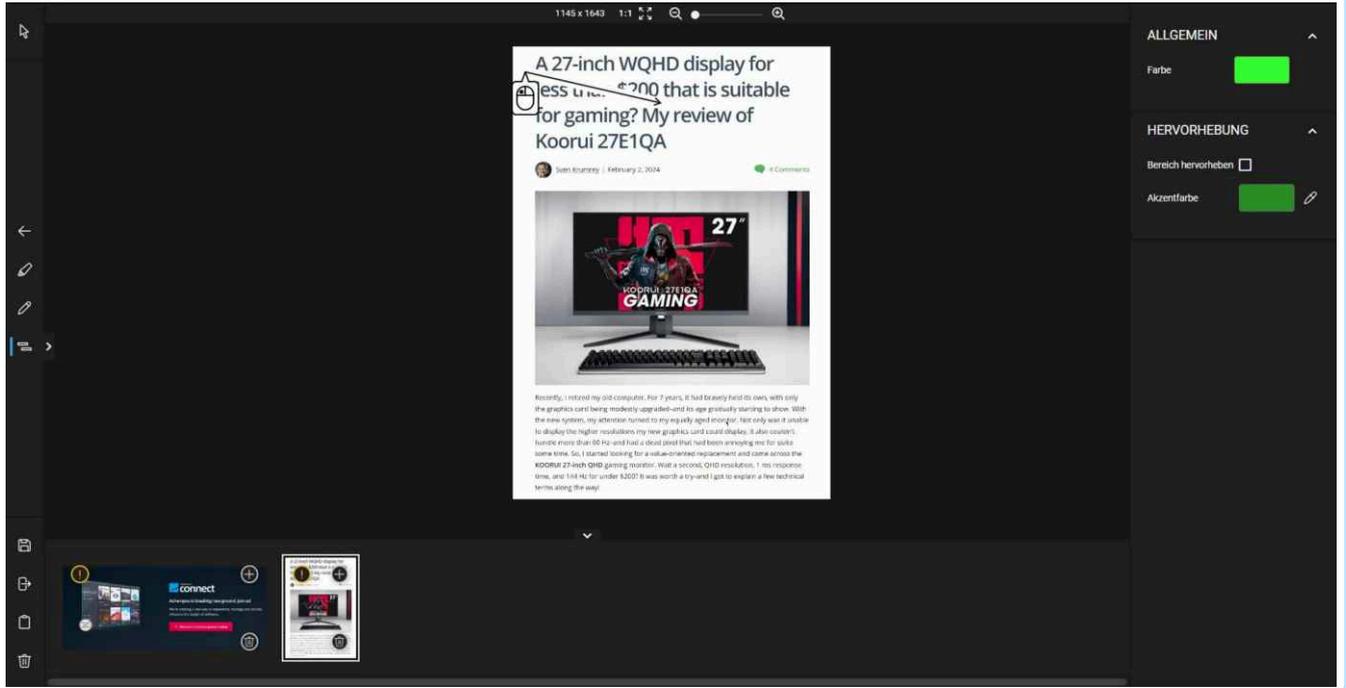
1



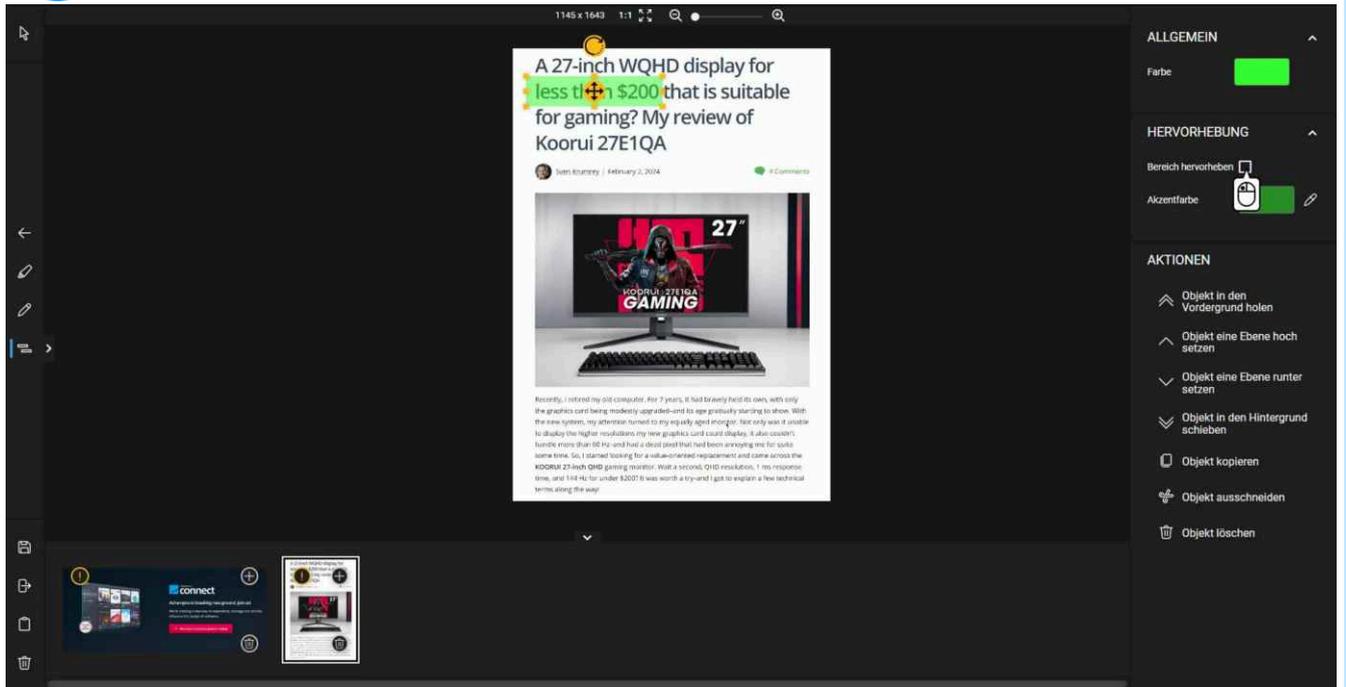
2



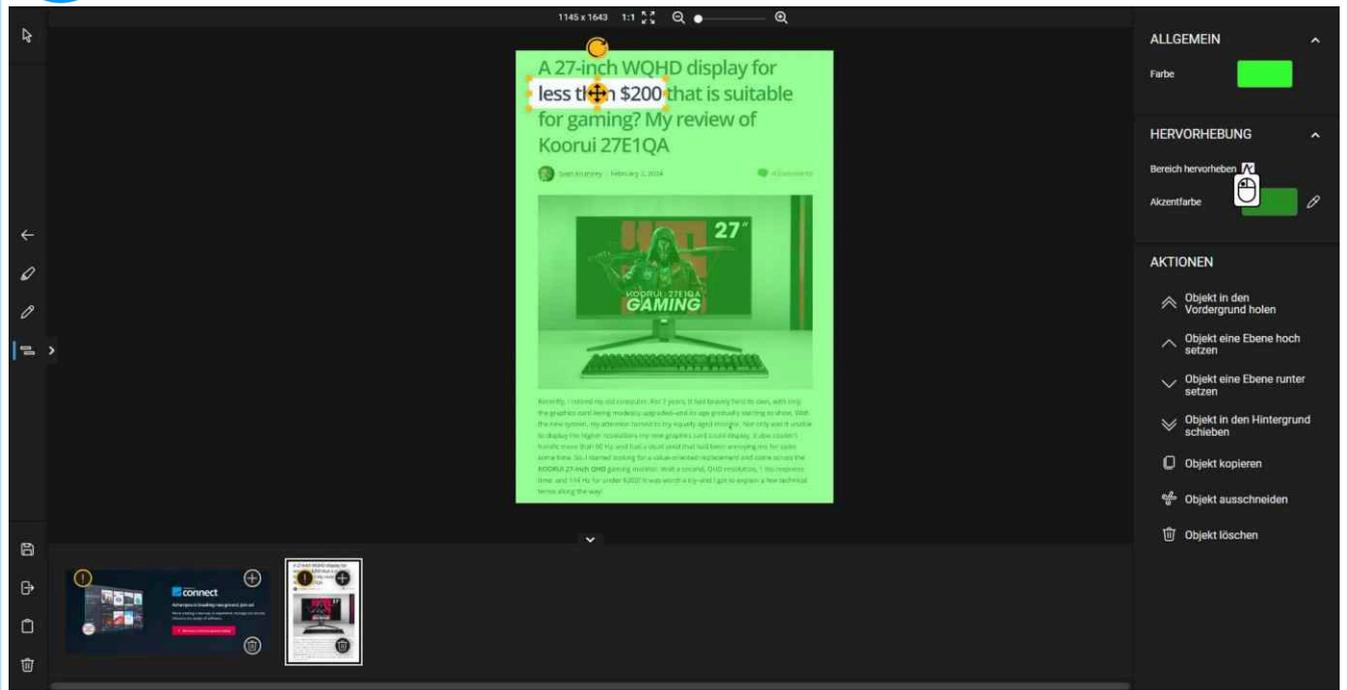
3



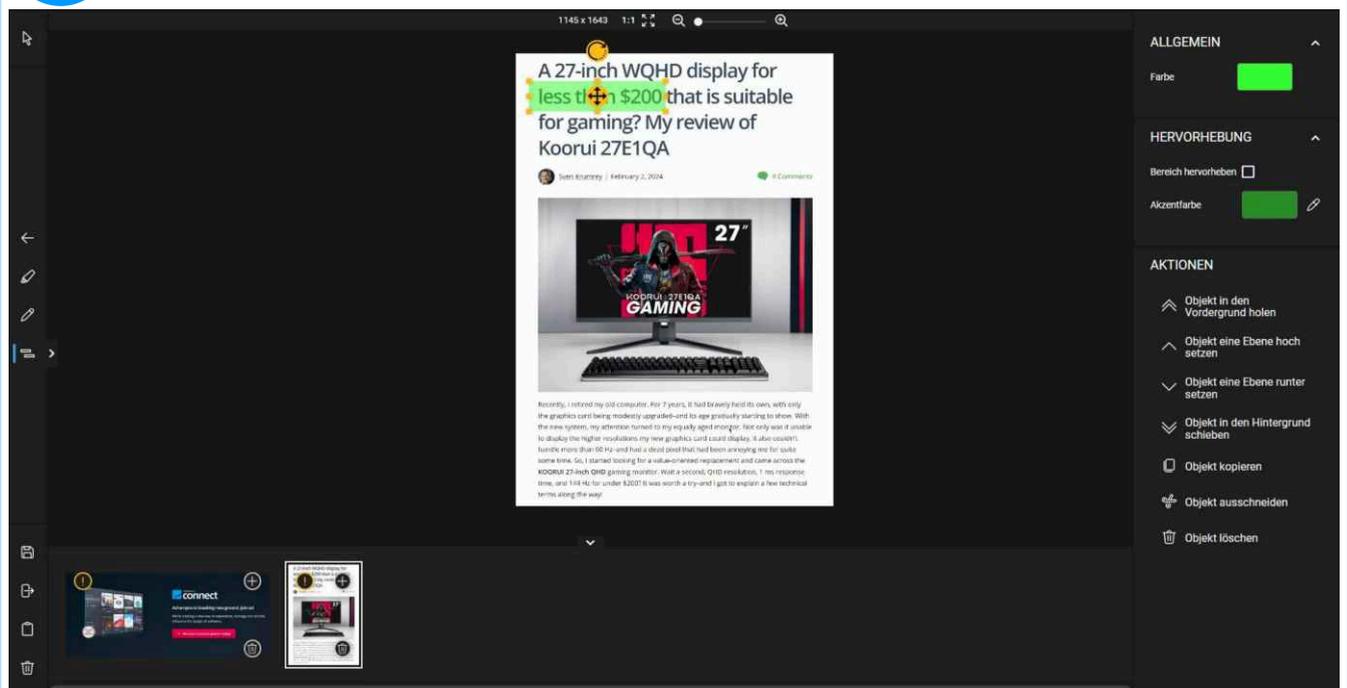
4



5



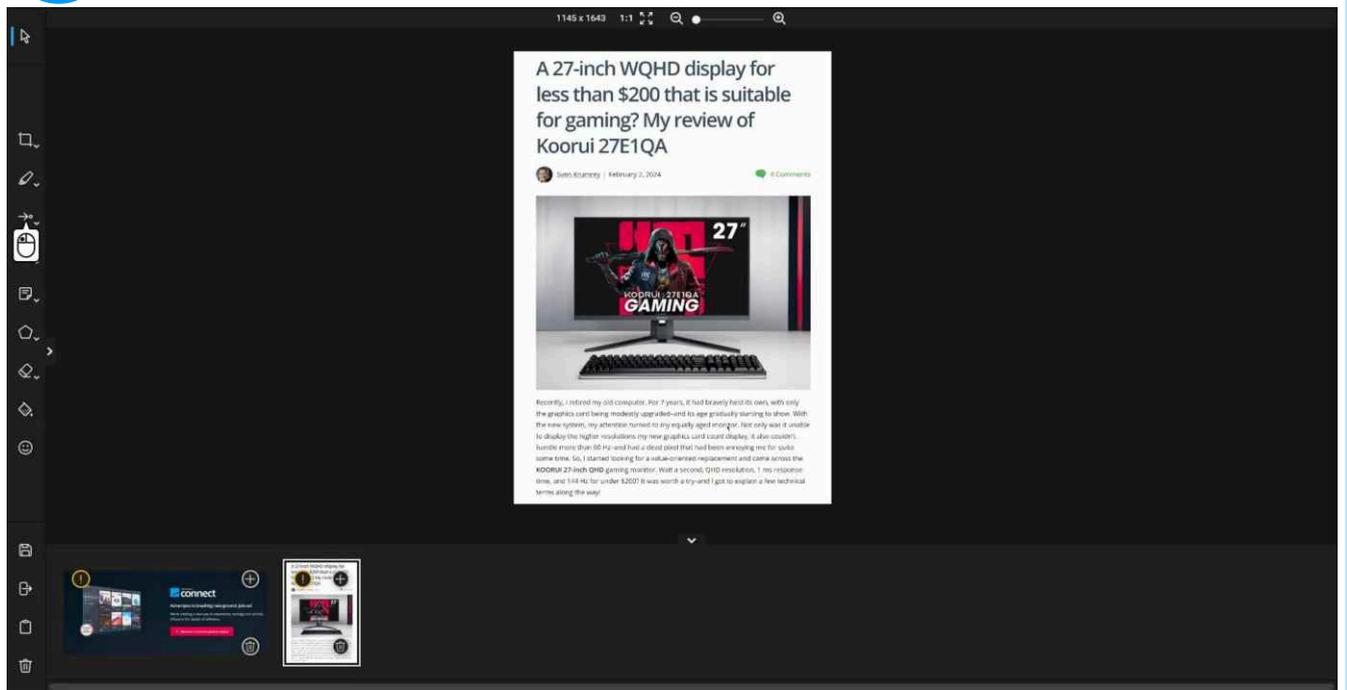
6



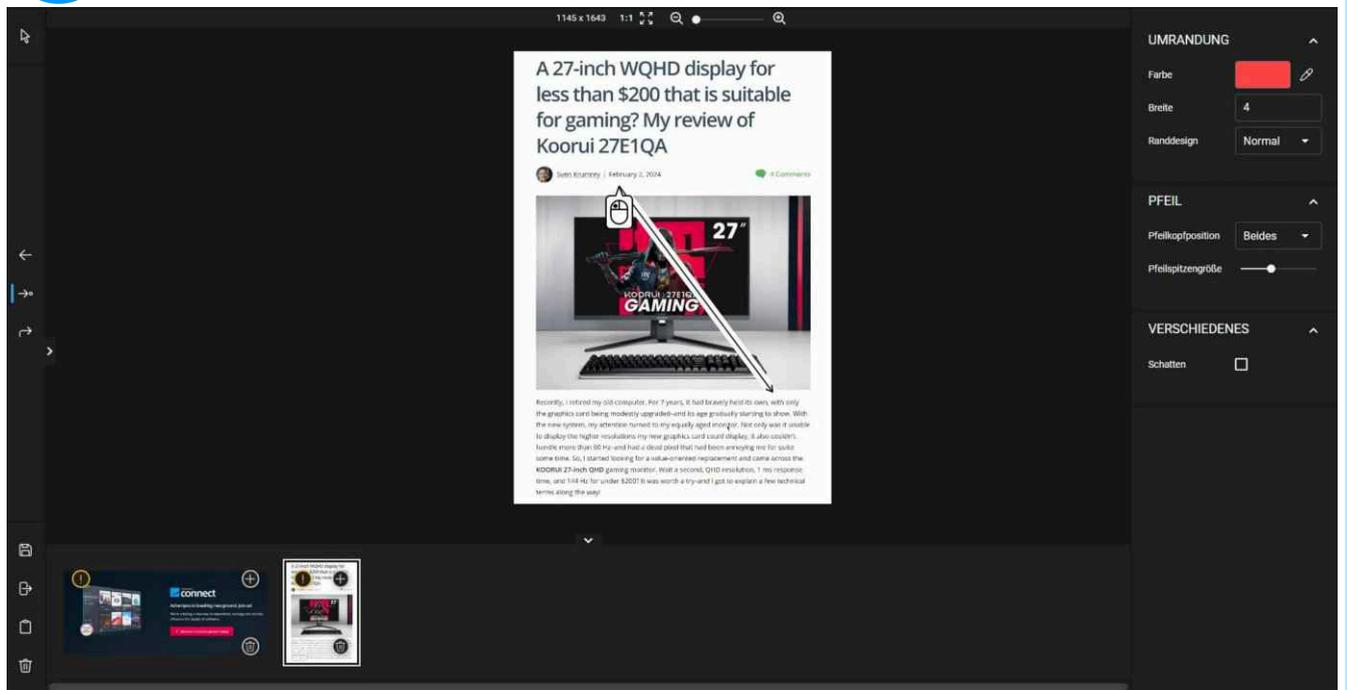
5.2.5 Pfeile

5.2.5.1 Gerader 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

Scott Klatzky | February 2, 2024 | 8 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded to me 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 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: 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

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

Scott Klatzky | February 2, 2024 | 8 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded to me 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 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: 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

1145 x 1643 1:1

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

Ben Klattey | February 2, 2024

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had barely 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 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:

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

Ben Klattey | February 2, 2024

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had barely 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 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

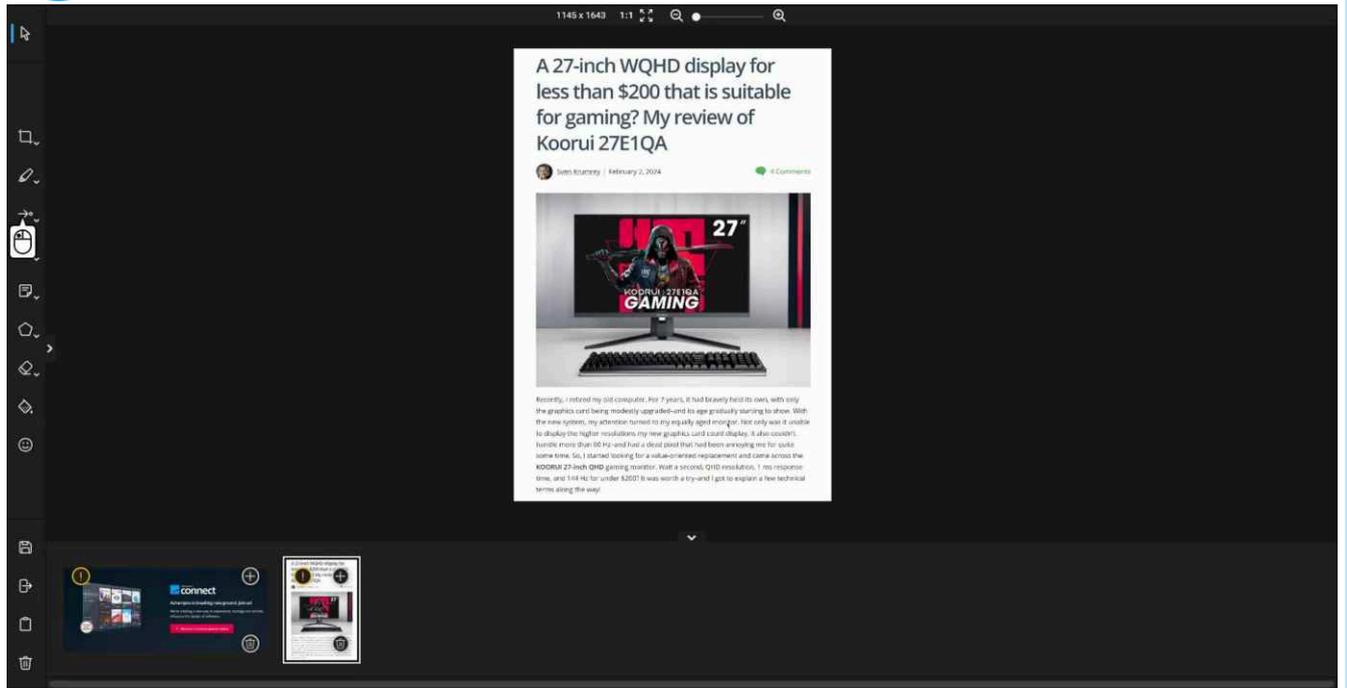
- Schatten:

AKTIONEN

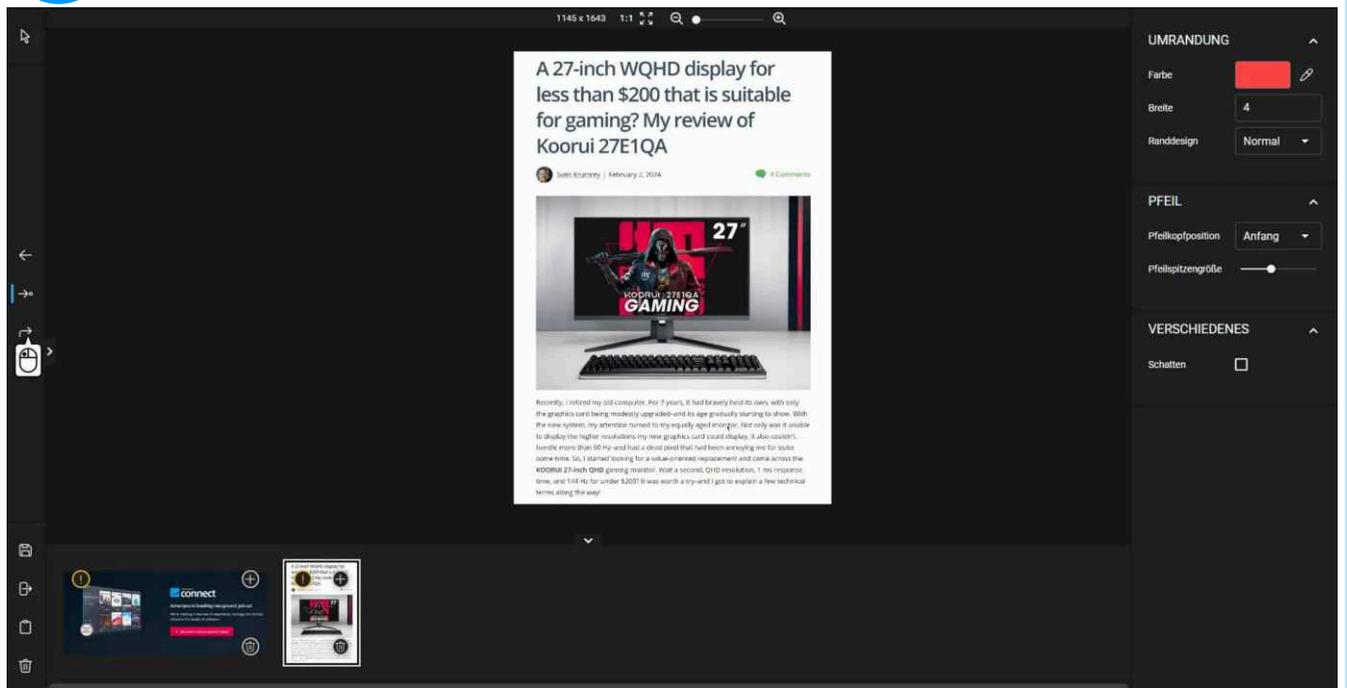
- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben
- Objekt kopieren
- Objekt ausschneiden

5.2.5.2 Gebogener Pfeil

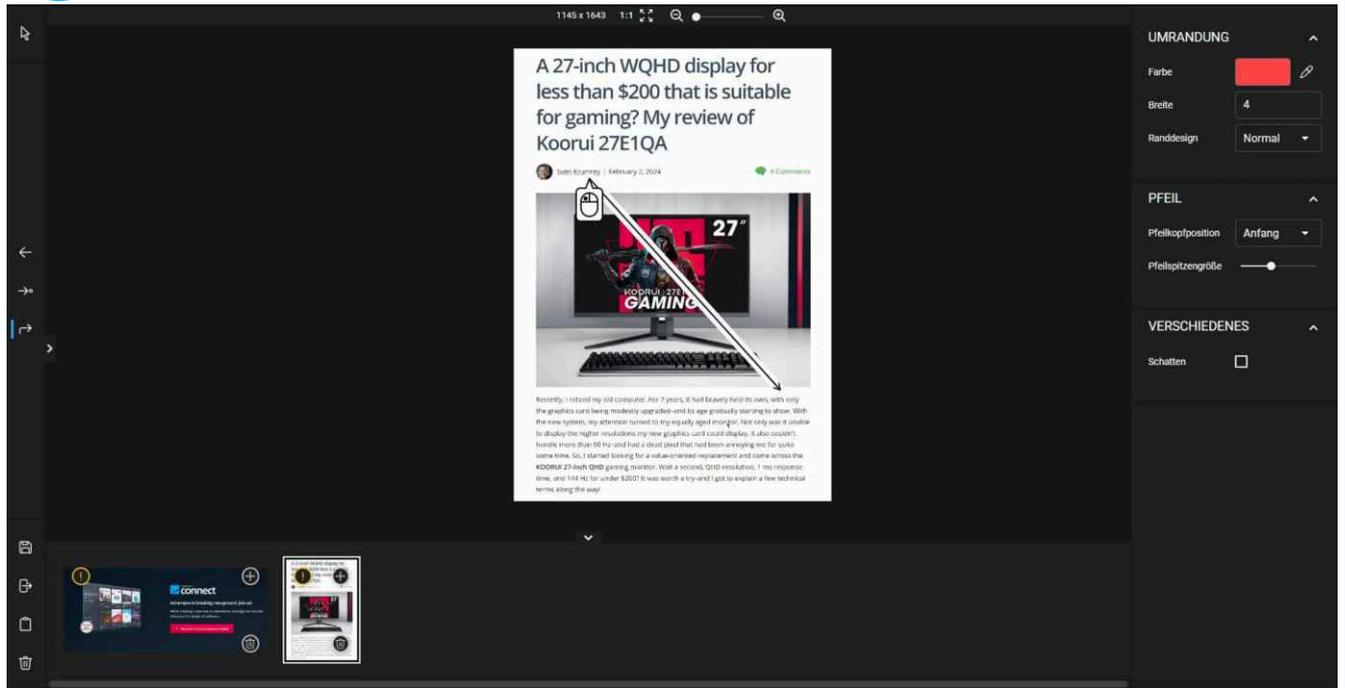
1



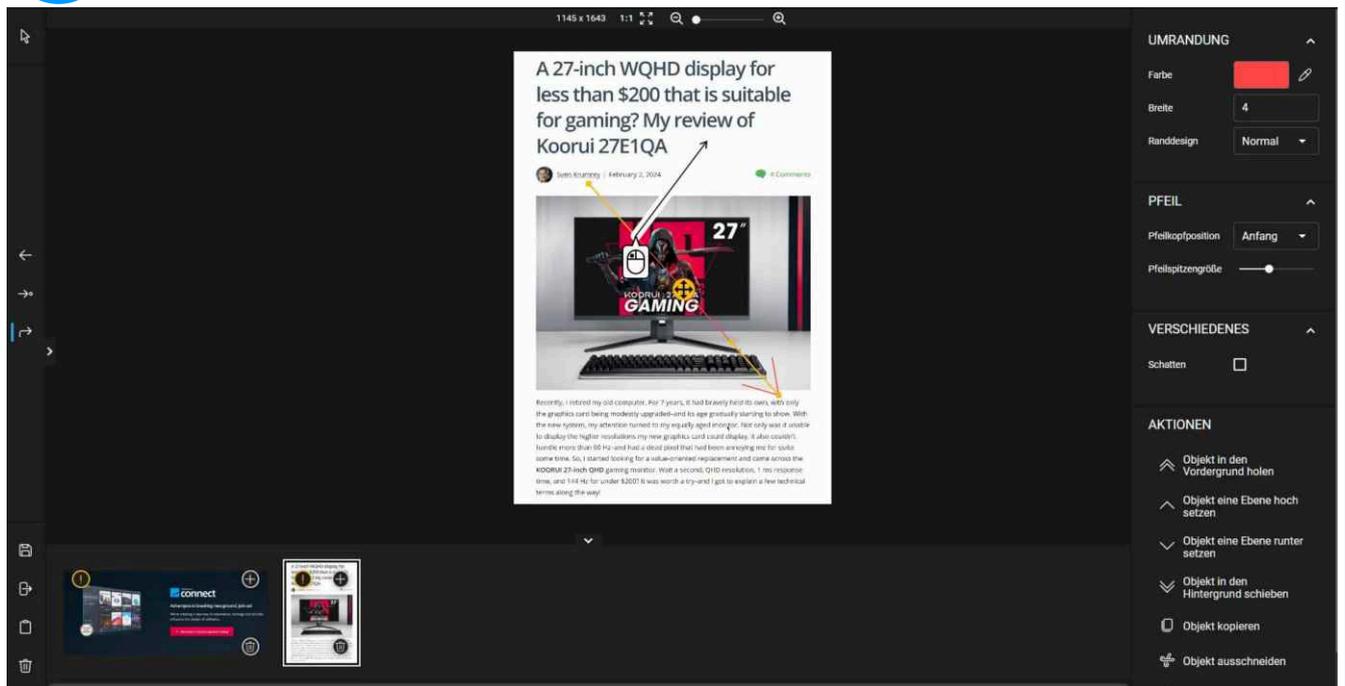
2



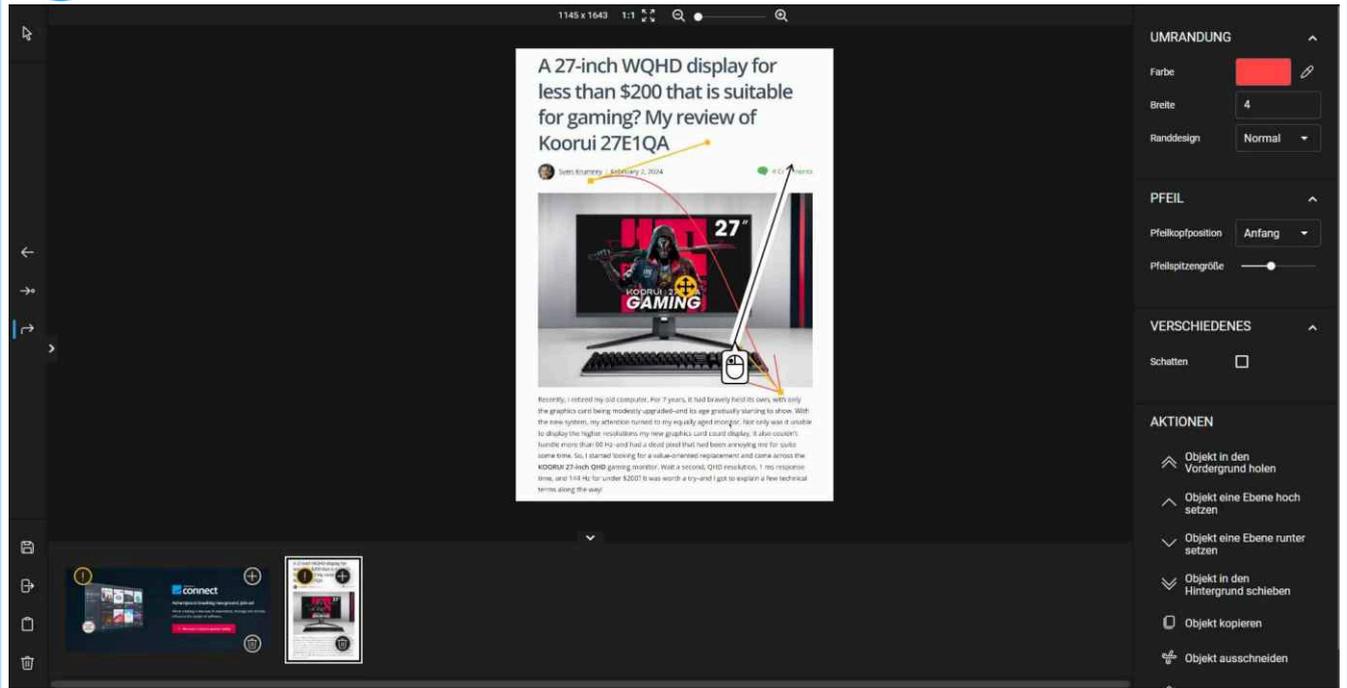
3



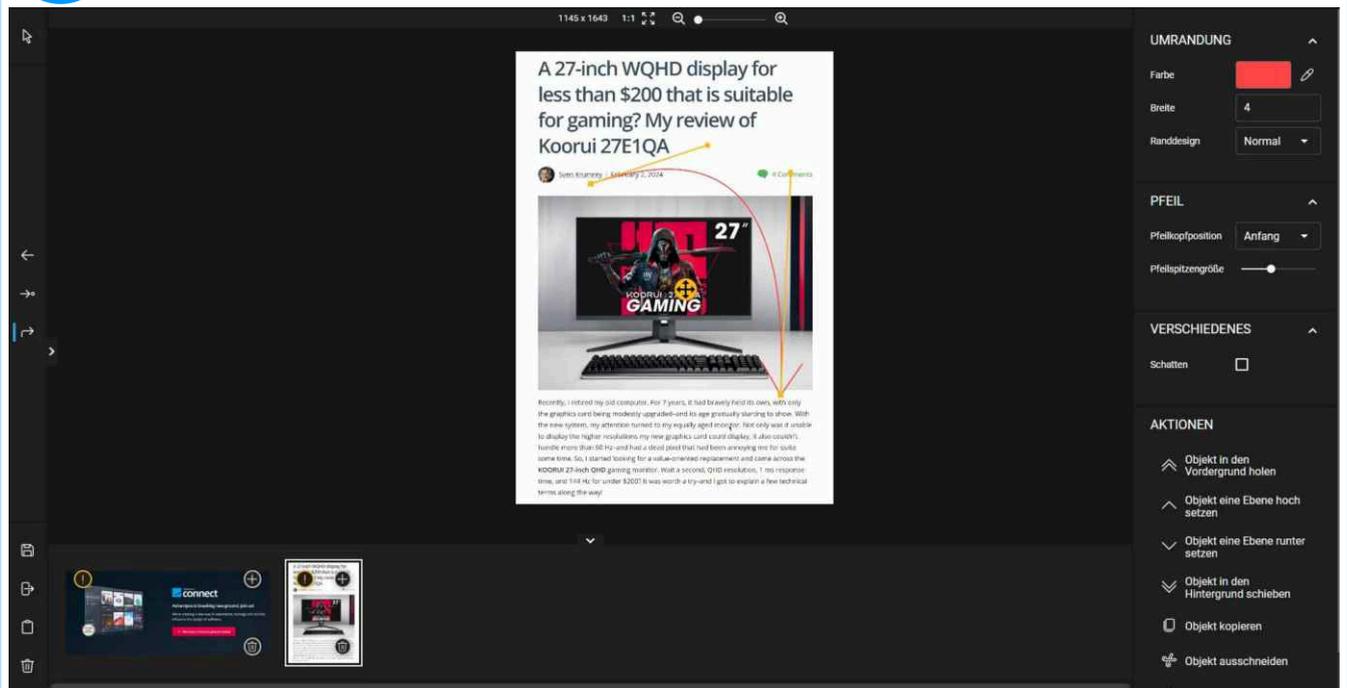
4



5



6



5.2.6 Verwischen/Verpixeln

5.2.6.1 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.

5.2.6.2 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.

5.2.7 Dokumentation

5.2.7.1 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.

5.2.7.2 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.

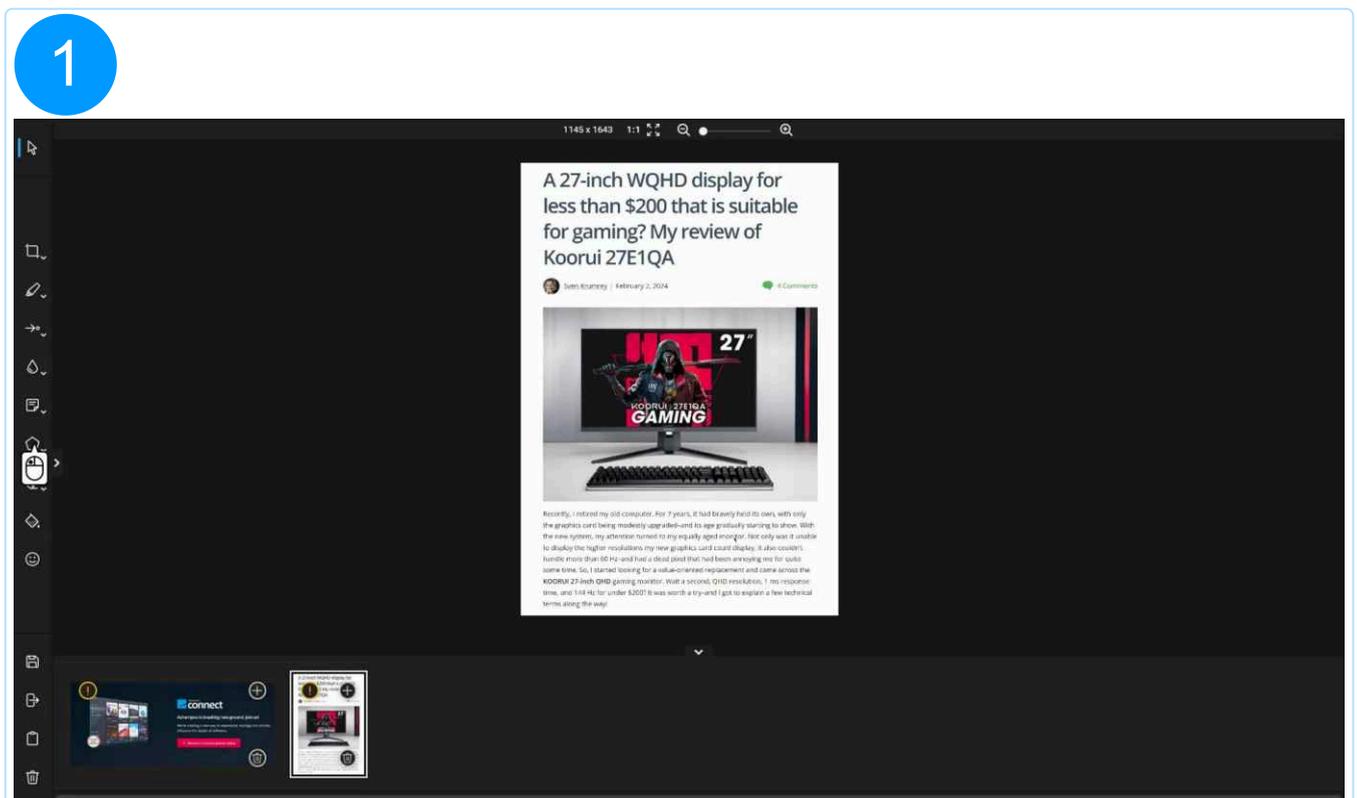
5.2.7.3 Nummerierung

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 ...).

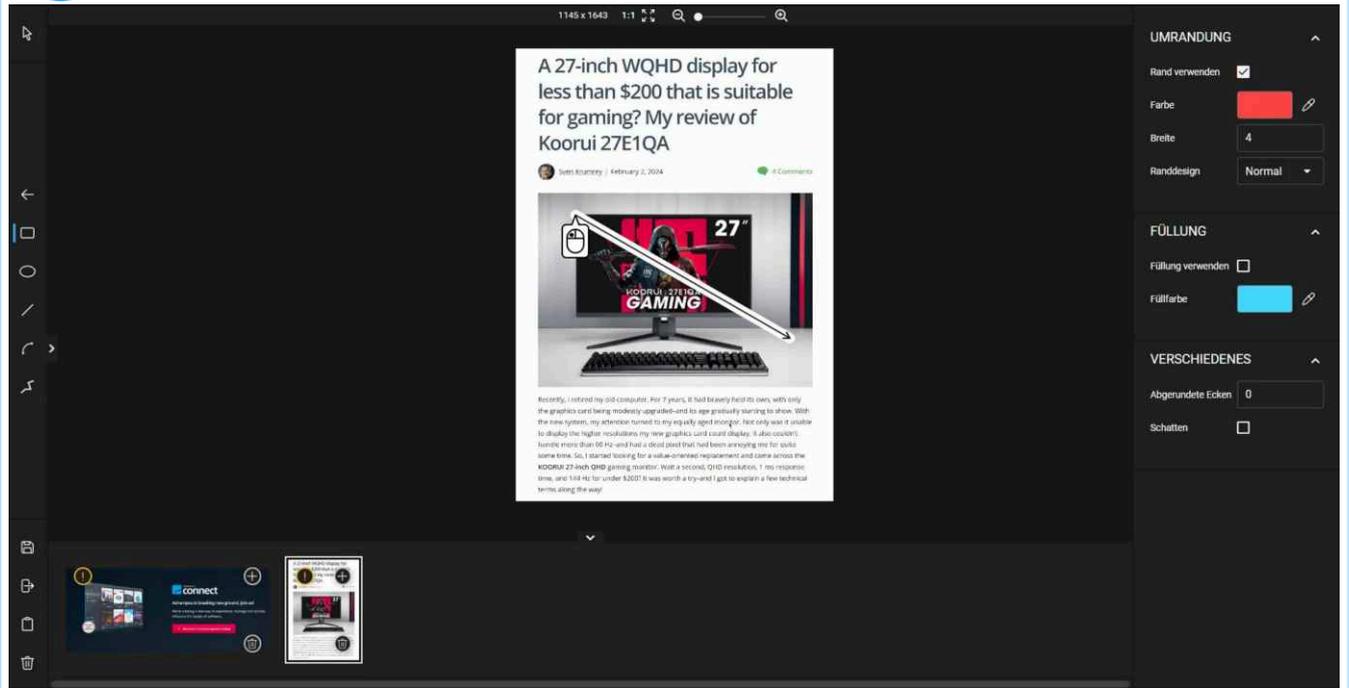
Du kannst den jeweiligen Startwert in den Objekt-Eigenschaften auf der rechten Seite unter "Aktuelle Laufnummer" anpassen. Ebenso kannst du auf diese Weise sowohl den Wert, als auch die Hintergrundgrafik für ein bereits vorhandenes Objekt ändern. Die gelisteten Grafikverhalten sich wie Toggle-Buttons,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

5.2.8 Formen

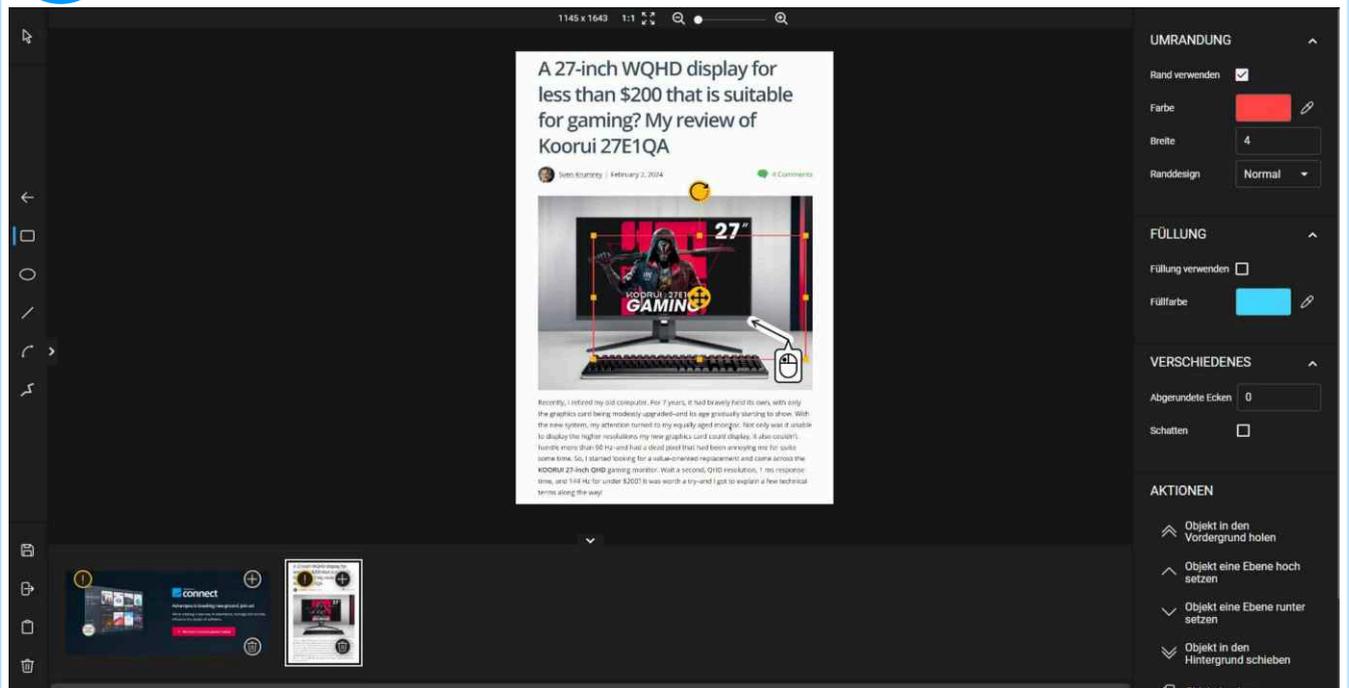
Klicke mit links in das Bild und Ziehe dann mit der Maus das Objekt auf die gewünschte Größe. Verwende die Randmarkierungen, um die Größe nachträglich zu verändern. Ziehe das mittige Pfeilsymbol, falls vorhanden, um die Objektposition anzupassen. Falls das Objekt kein mittiges Pfeilsymbol anzeigt, kannst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



2



3



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

Yves Kourany | February 2, 2020 | 8 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded to my 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 KOOORUI 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

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

Yves Kourany | February 2, 2020 | 8 Comments

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had bravely held its own, with only the graphics card being modestly upgraded to my 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 KOOORUI 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

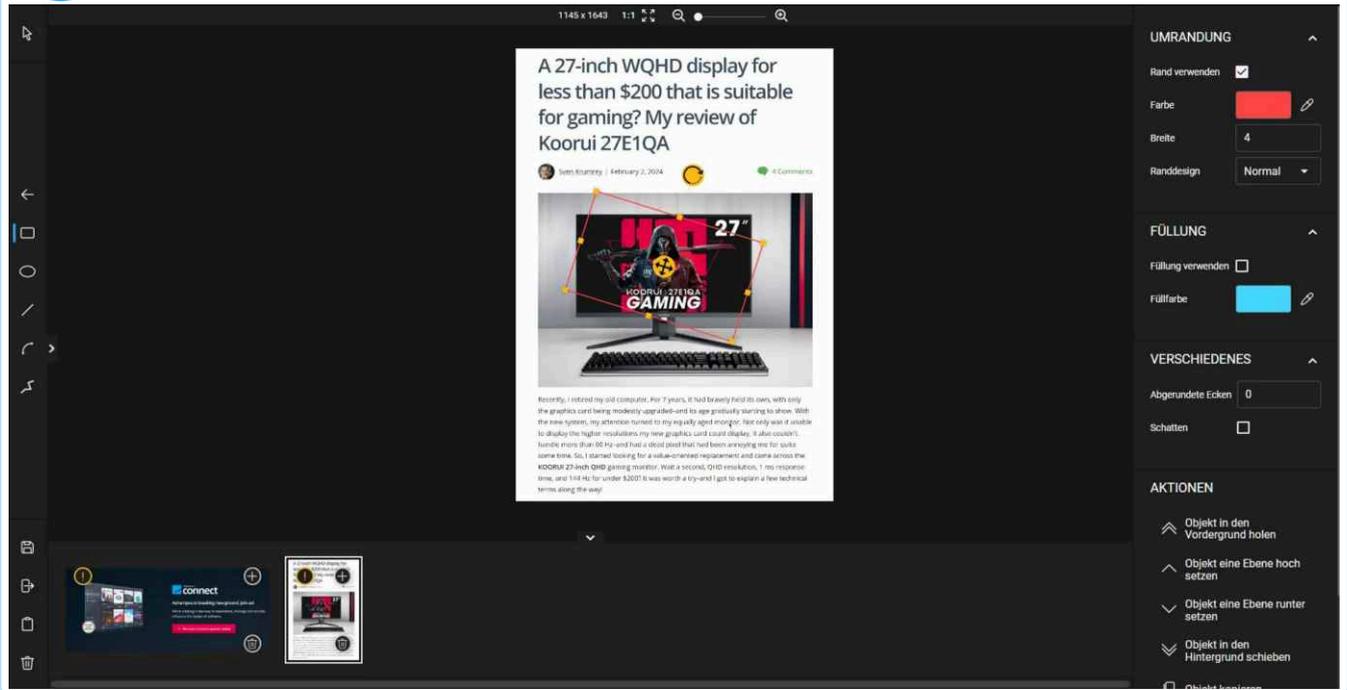
VERSCHIEDENES

- Abgerundete Ecken 0
- Schatten

AKTIONEN

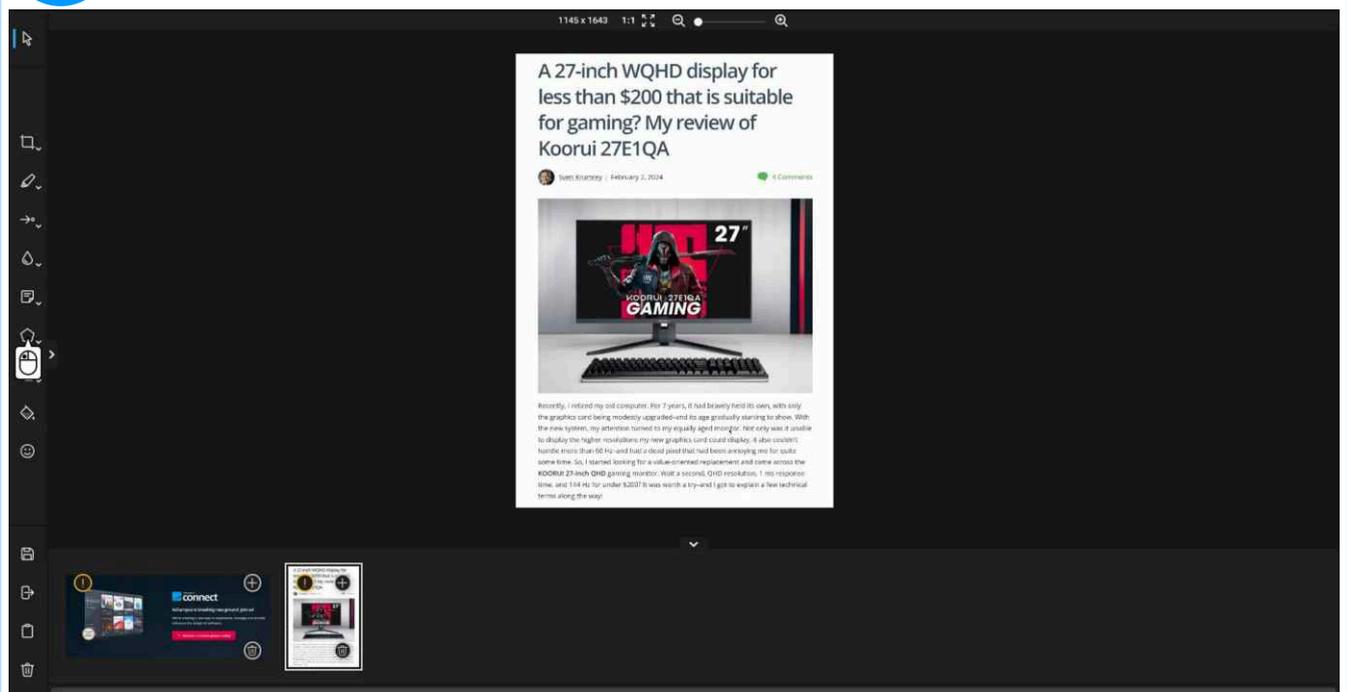
- Objekt in den Vordergrund holen
- Objekt eine Ebene hoch setzen
- Objekt eine Ebene runter setzen
- Objekt in den Hintergrund schieben

6



5.2.8.1 Gebogene Linie

1



2

The screenshot shows a mobile application interface with a dark theme. At the top, there is a status bar with the text "1145 x 1643 1:1". Below it is a navigation bar with several icons. The main content area displays a news article titled "A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA". The article features a large image of a gaming monitor. The article text is partially visible, starting with "Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had broken hard its own, with only the graphics card being modestly capable...". The article is framed by a red border and has a blue fill. On the right side, there is a settings panel with the following options: "UMRANDUNG" (Border) with "Rand verwenden" checked, "Farbe" (Color) set to red, "Breite" (Width) set to 4, and "Randdesign" (Border design) set to Normal. Below this is the "FÜLLUNG" (Fill) section with "Füllung verwenden" unchecked and "Füllfarbe" (Fill color) set to blue. At the bottom, there is a "VERSCHIEDENES" (Miscellaneous) section with "Abgerundete Ecken" (Rounded corners) set to 0 and "Schatten" (Shadow) unchecked. At the bottom of the screen, there are two small thumbnails, one of which is labeled "connect".

3

The screenshot shows the same mobile application interface as in the previous image. The news article is still displayed with the red border and blue fill. In this version, a red highlight is applied to the article title "A 27-inch WQHD display for less than \$200 that is suitable for gaming? My review of Koorui 27E1QA". The settings panel on the right is the same as in the previous image. The "UMRANDUNG" section is unchanged. The "VERSCHIEDENES" section now includes "Schatten" (Shadow) which is unchecked. The bottom thumbnails are also present, with the "connect" label still visible.

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

Tom Keaney | Feb 2, 2024 | 4 Comments

27"

KOORUI 27E1QA GAMING

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had barely held its own, with only the graphics card being modestly capable and not too age-prohibitive 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 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

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 27E1QA

Tom Keaney | February 2, 2024 | 4 Comments

27"

KOORUI 27E1QA GAMING

Recently, I retired my old computer. For 7 years, it had barely held its own, with only the graphics card being modestly capable and not too age-prohibitive 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 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

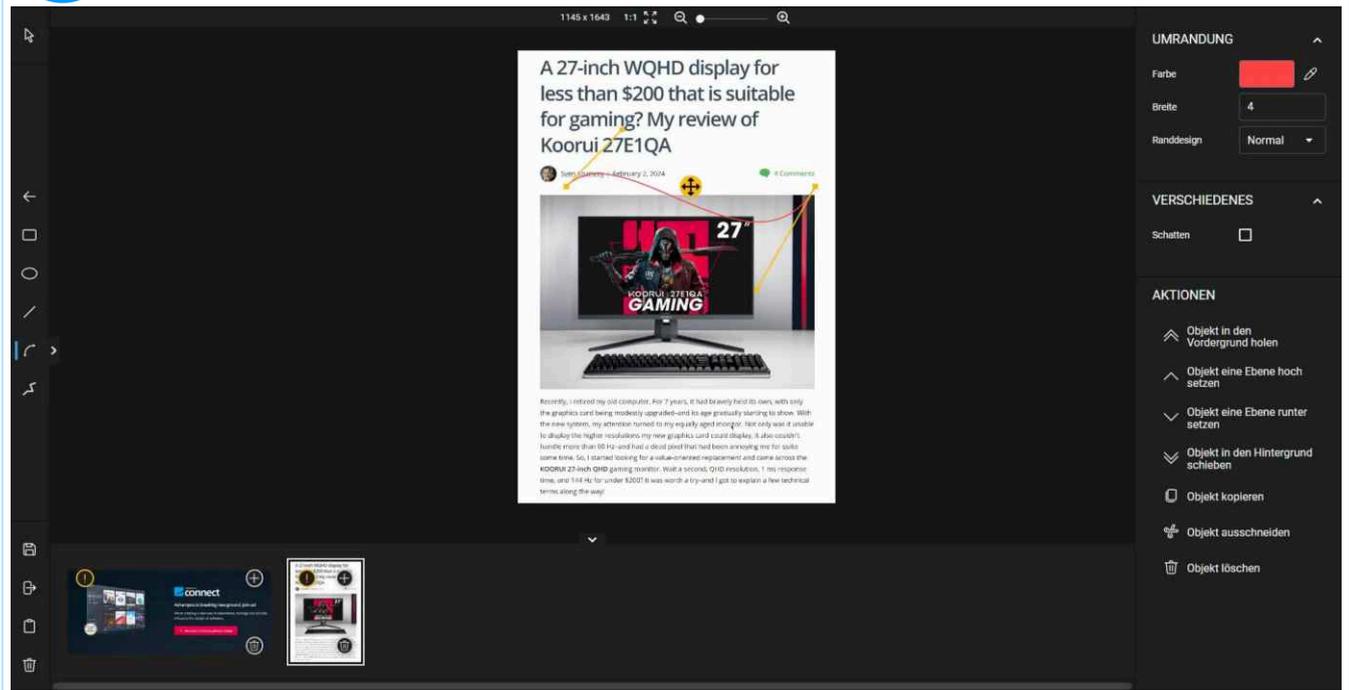
Randdesign Normal

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



5.2.8.2 Mehrpunktlinie

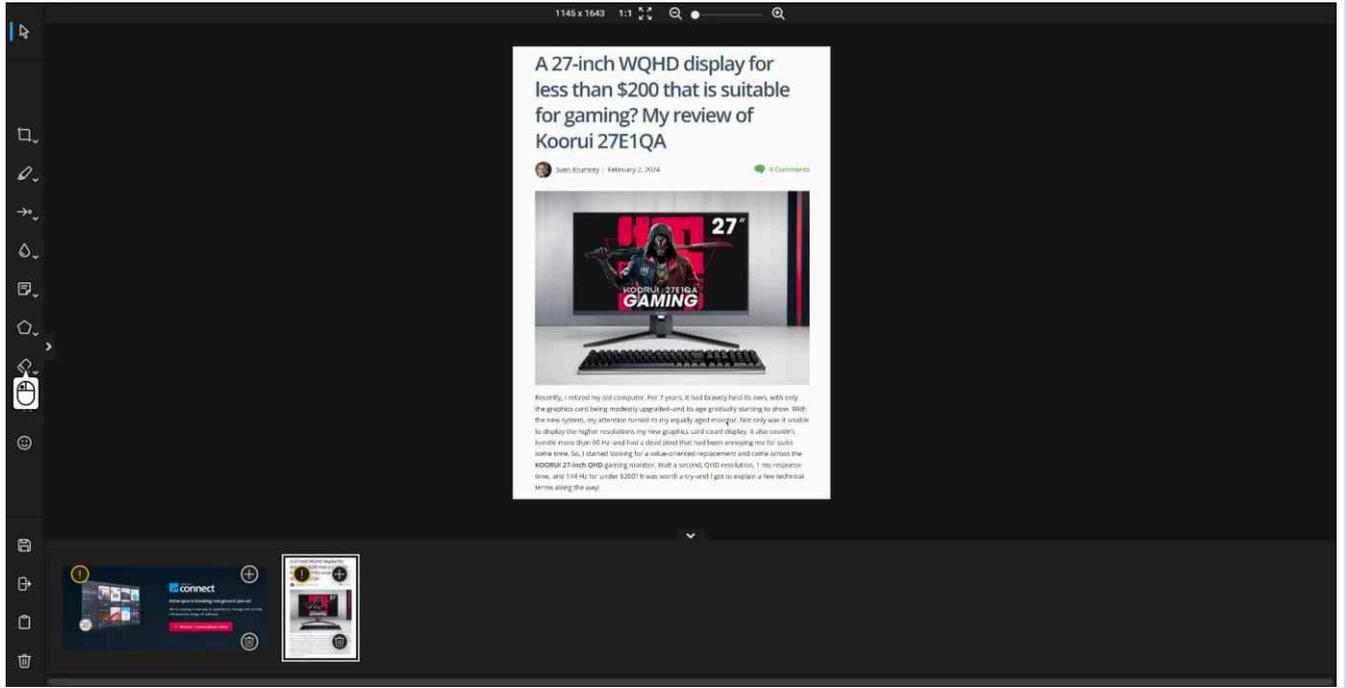
Mit diesem Werkzeug kannst du mehrere verbundene Linien nacheinander einfügen. Klicke, um einen Startpunkt zu setzen. Jeder weitere Klick erzeugt dann eine Linie von der jeweils letzten zur aktuellen Position. Drücke die Esc-Taste, um den Malvorgang abzuschließen.

5.2.9 Radiergummi

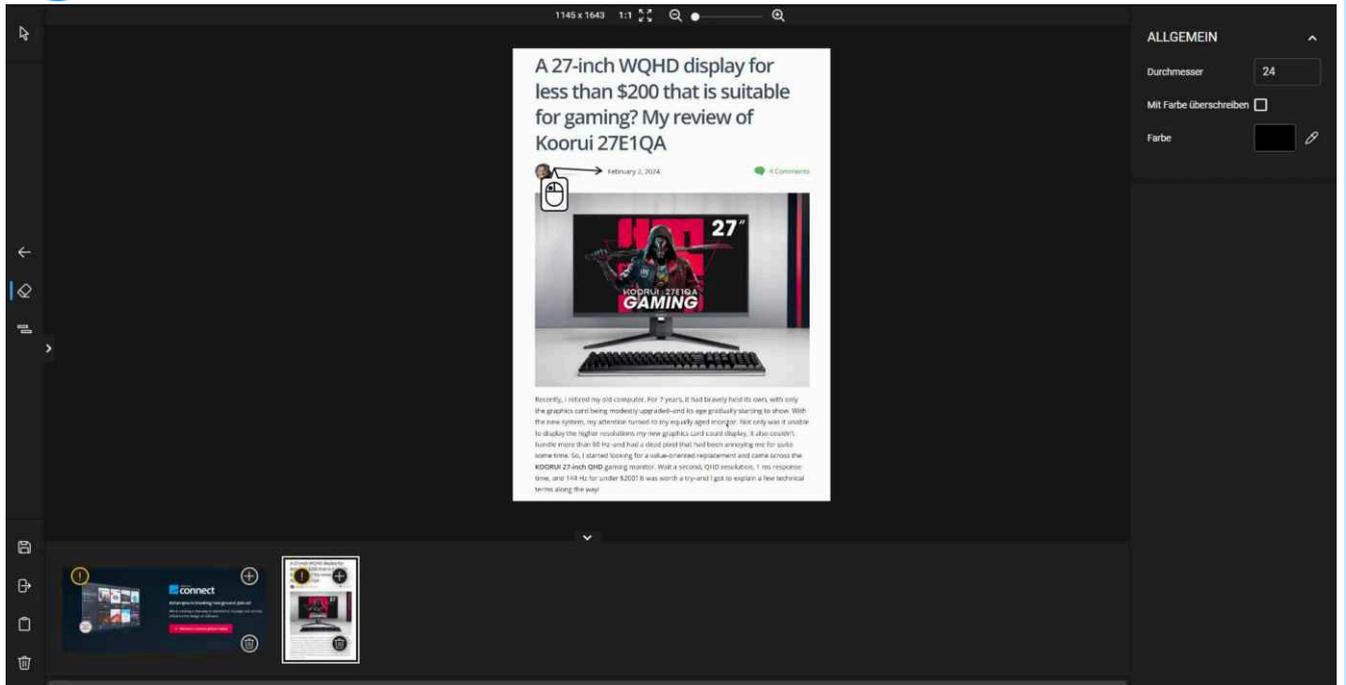
Das Radiergummi überschreibt Bildbereiche mit Transparenz oder einer ausgewählten Farbe. Auf diese Weise kannst du z.B. unerwünschte Elemente aus dem Screenshot entfernen. Es wird dabei nur das Ursprungsbild verändert, hinzugefügte Objekte behalten den aktuellen Zustand.

5.2.9.1 Radiergummi / Bereich löschen

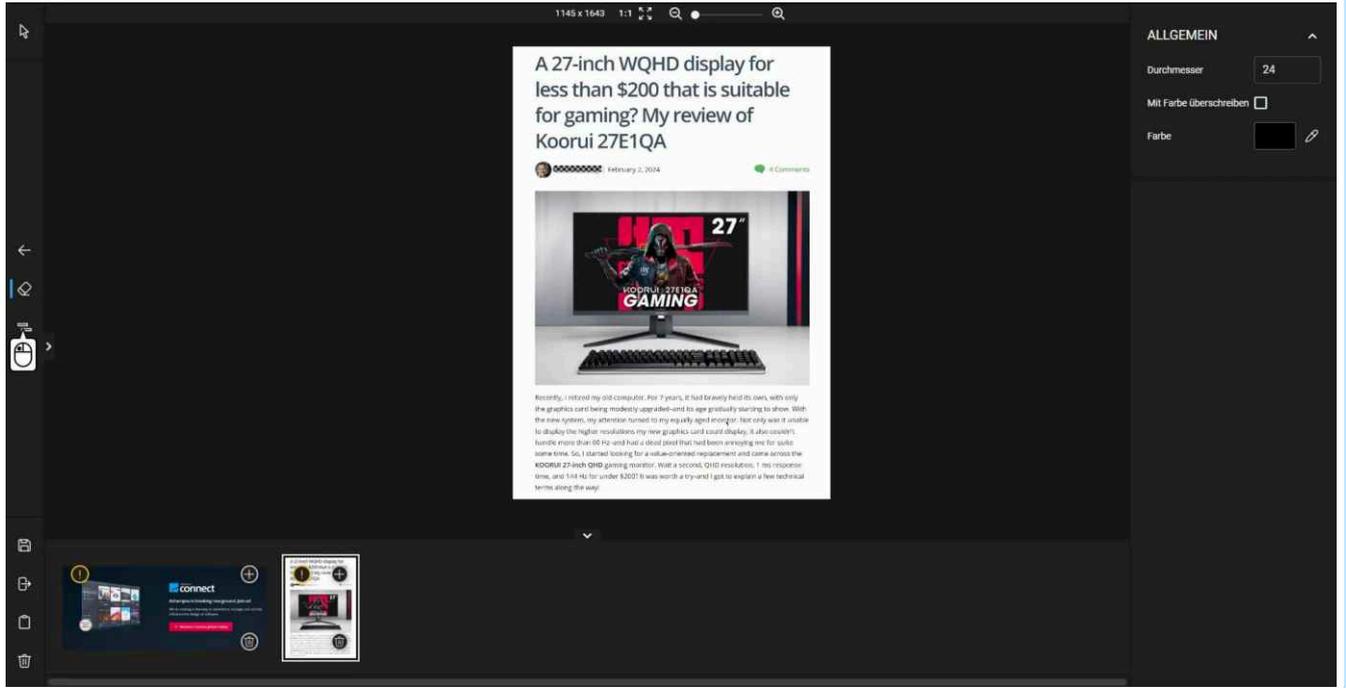
1



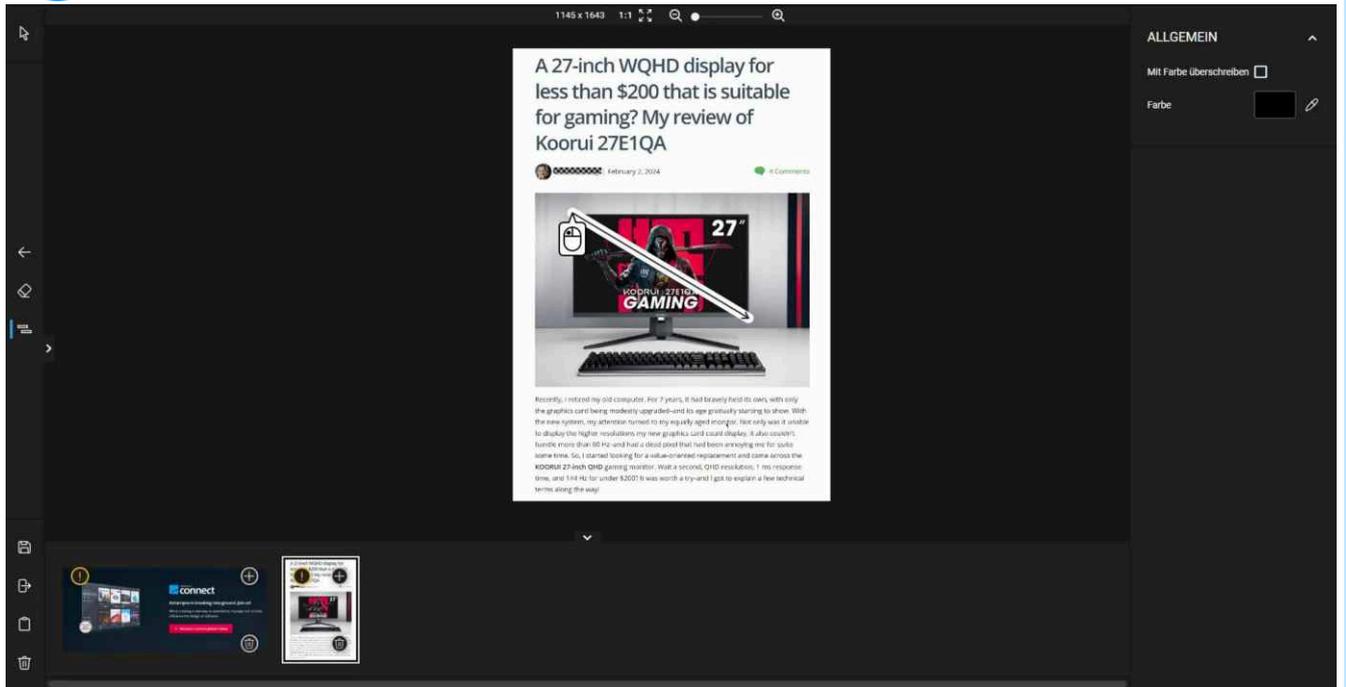
2



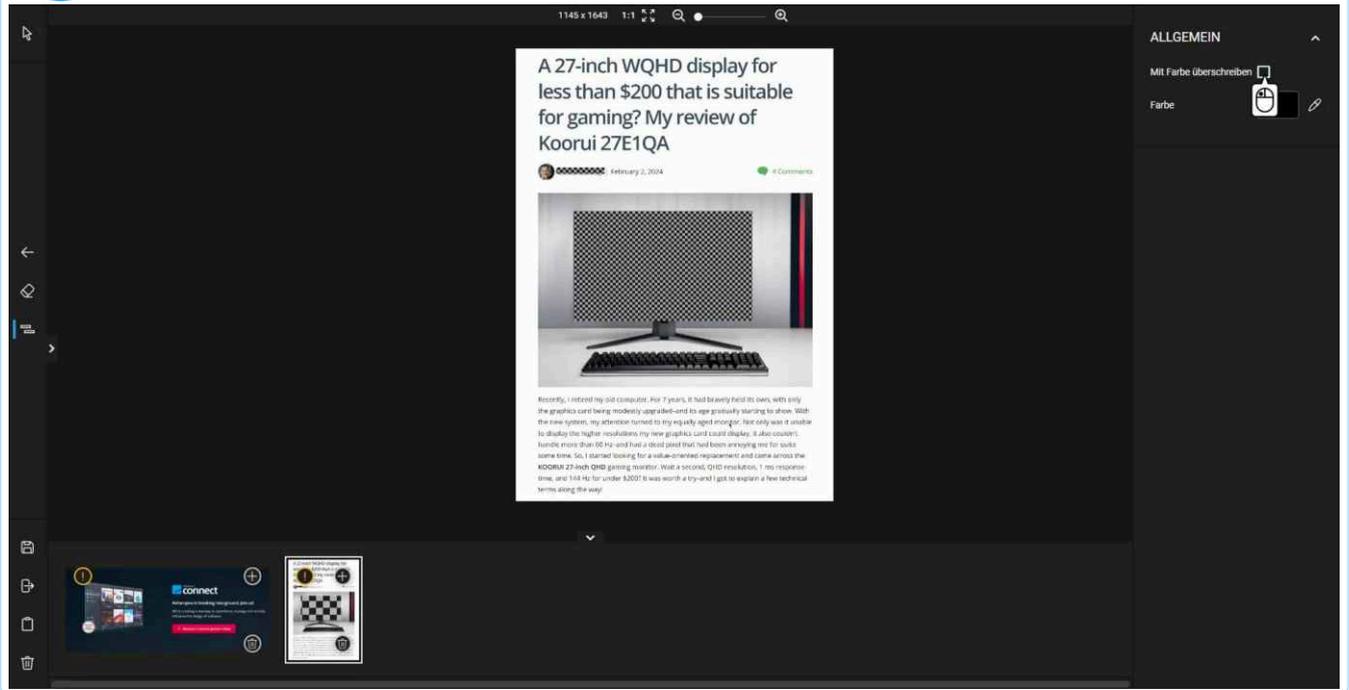
3



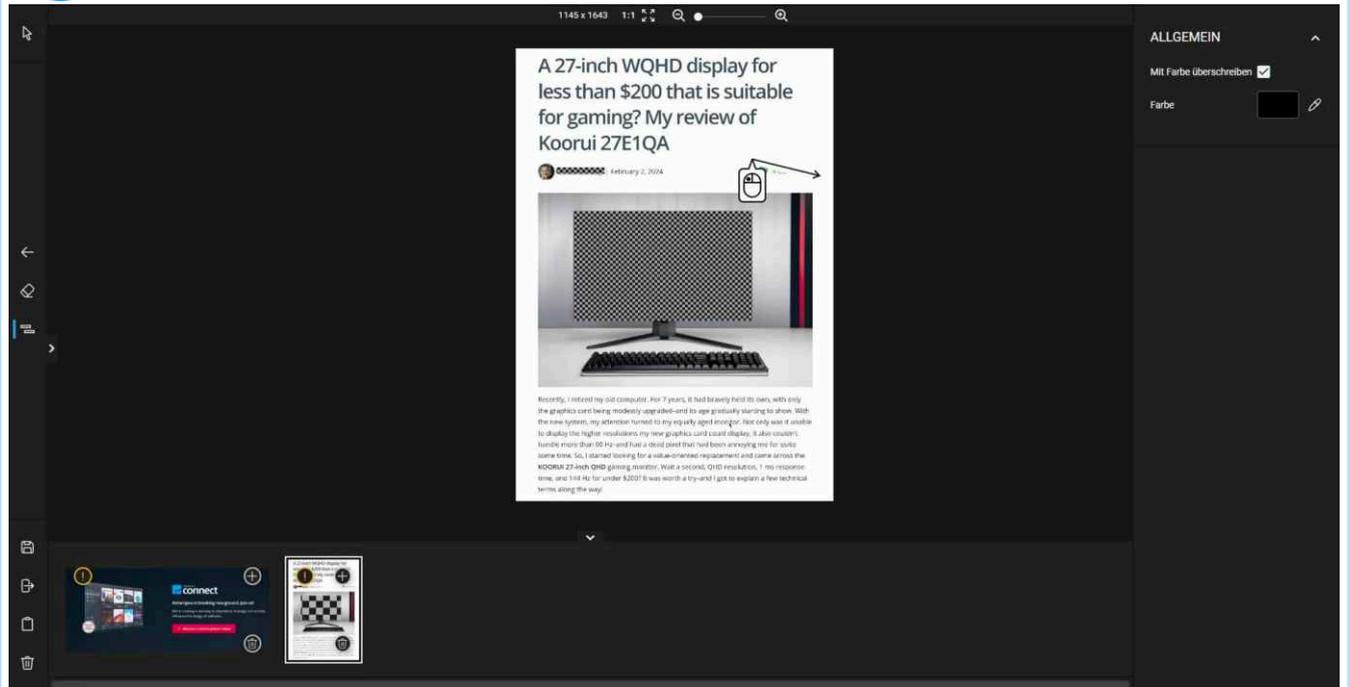
4

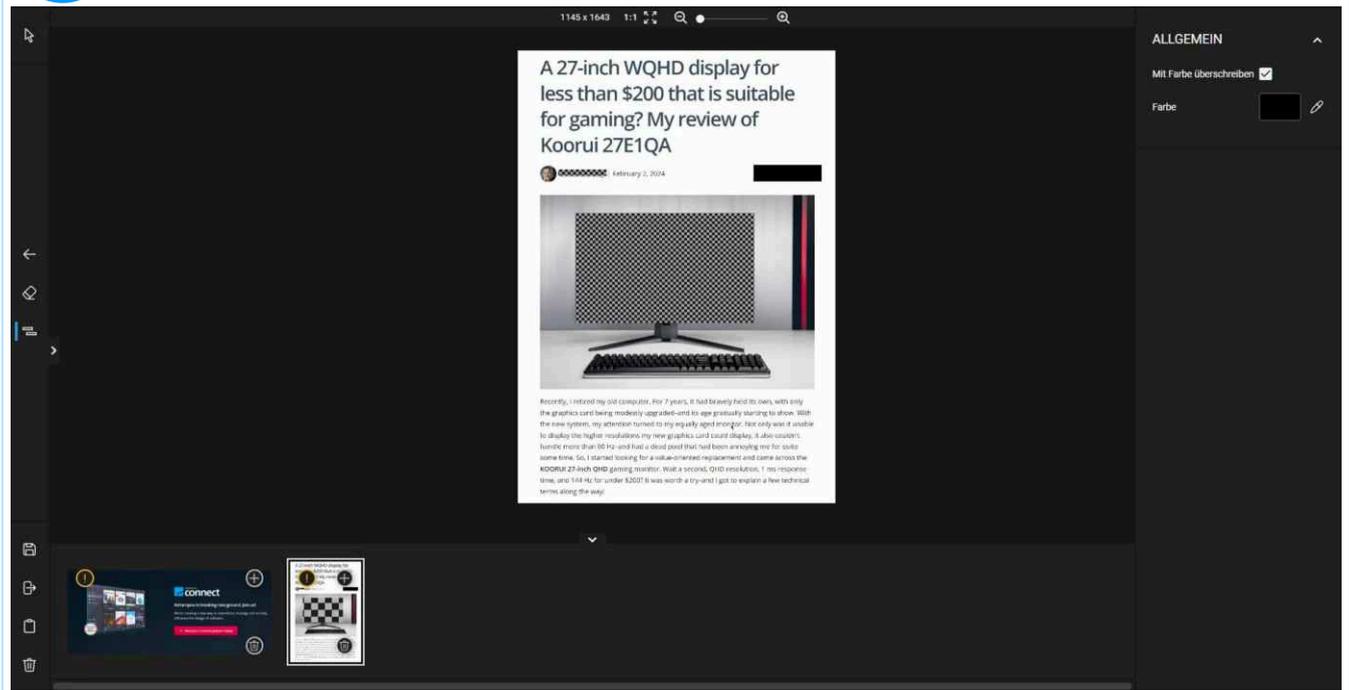


5



6

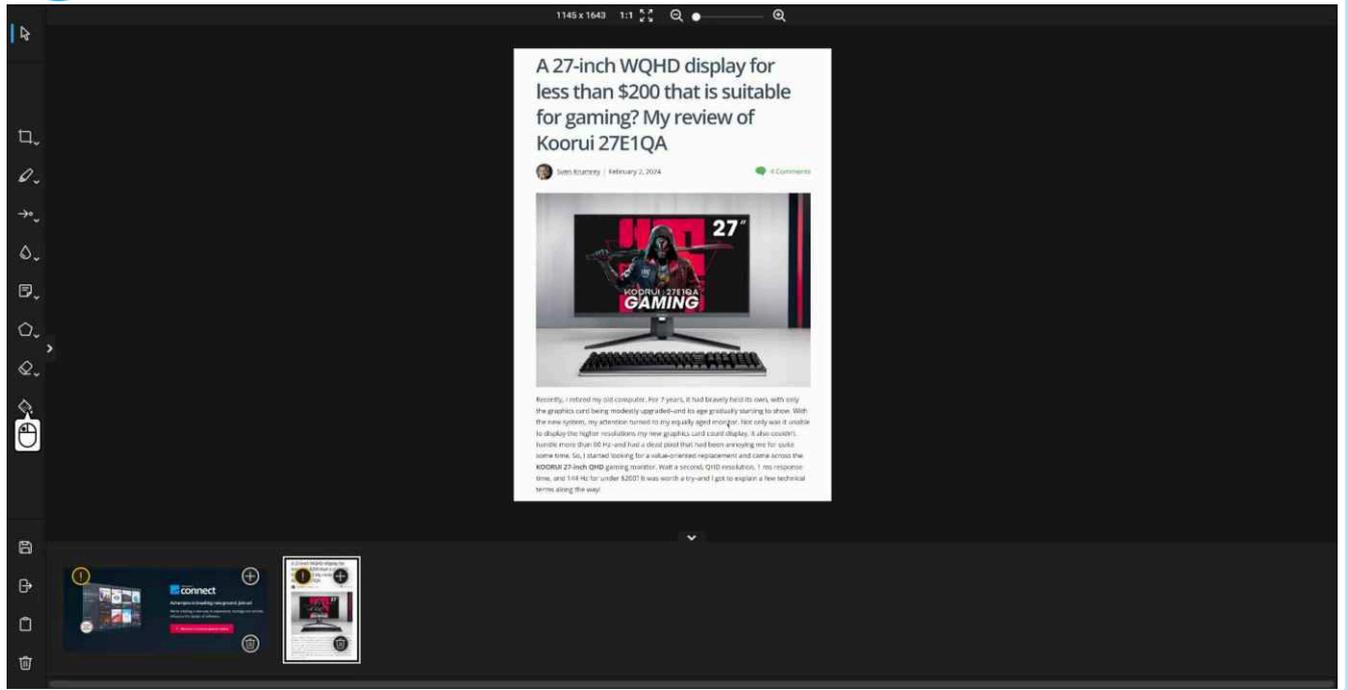




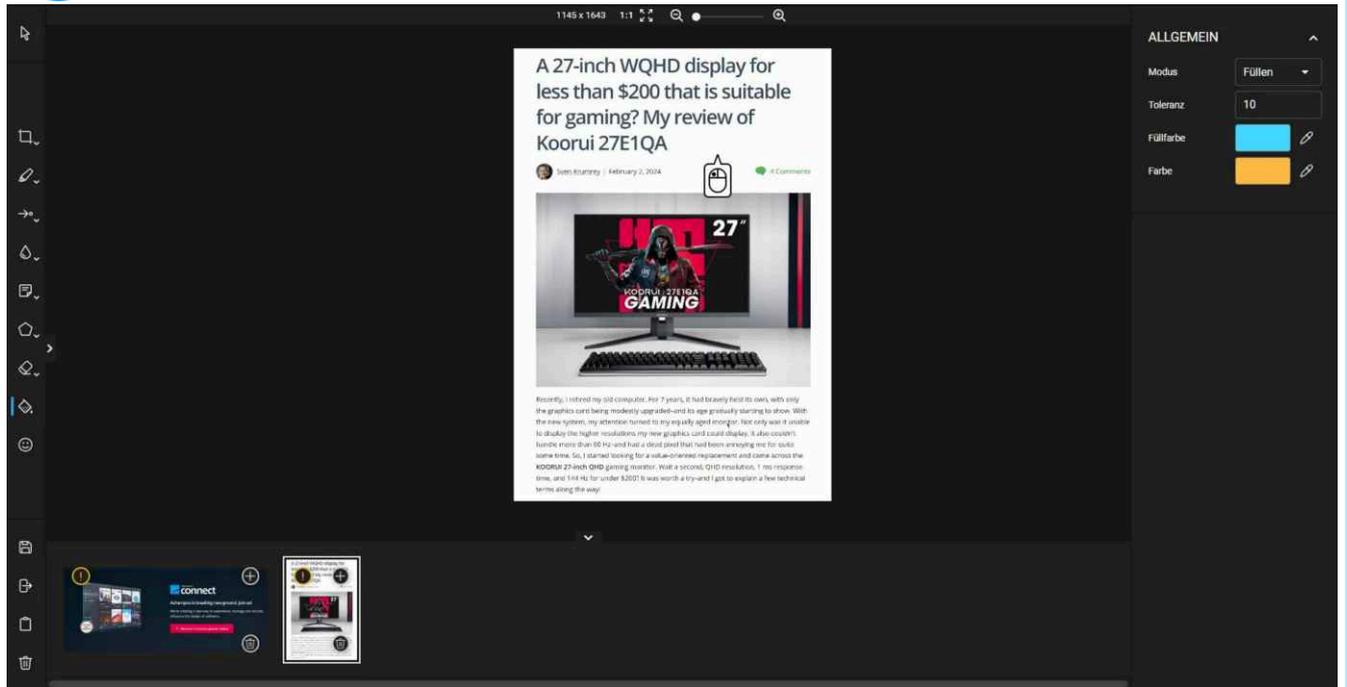
5.2.10 Füllwerkzeug

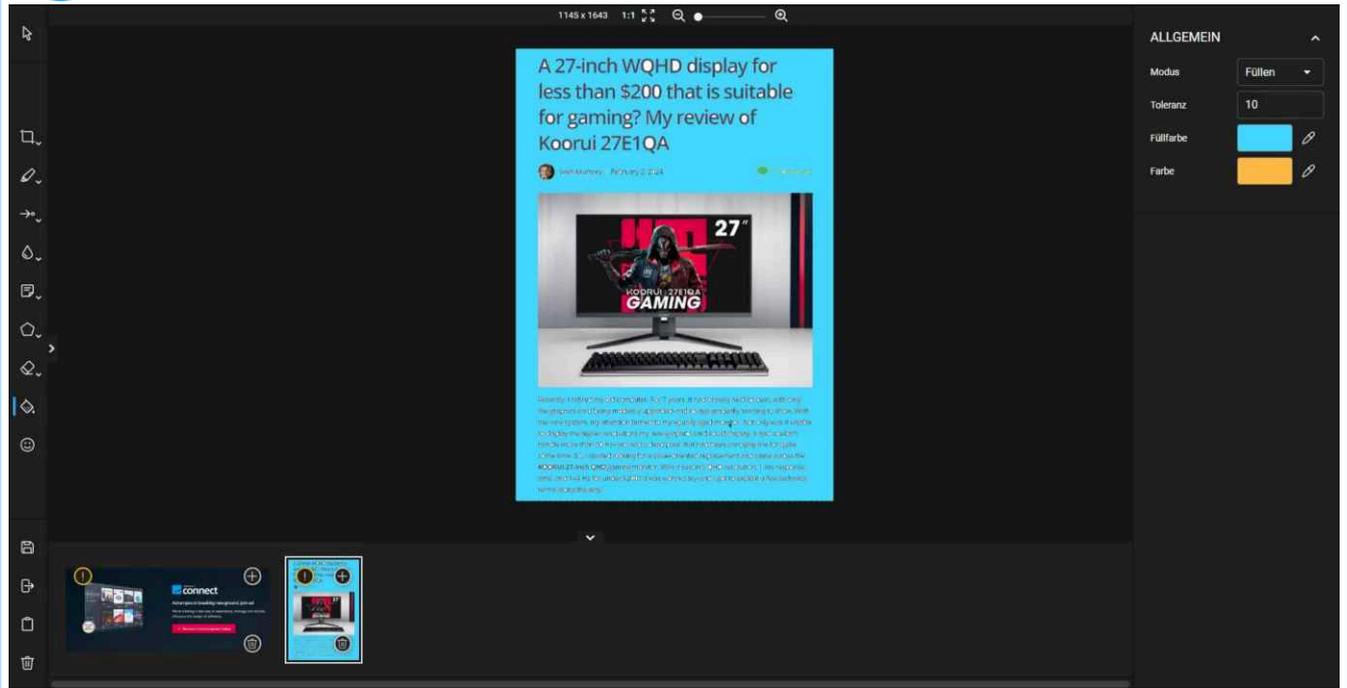
Das Füllwerkzeug füllt Bildbereiche mit der ausgewählten Farbe/dem ausgewählten Farbverlauf oder transparenten Pixeln. Über die Toleranz legst du fest, ob Pixel deren Farbe dem angeklickten Pixel ähnelt ebenfalls überschrieben werden sollen. Es wird dabei nur das Ursprungsbild verändert, hinzugefügte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

1



2





5.2.11 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.

5.3 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.

Über die Funktion "Ashampoo Web" kannst du deinen Screenshot in den Ashampoo Webspace hochladen und bequem per Internetlink mit anderen teilen. Nach dem Upload öffnet sich die jeweilige Internetseite in deinem Browser und der betroffene Link wird dabei automatisch in die System-Zwischenablage kopiert.

In Zwischenablage kopieren

Kopiert das aktuelle Projekt als eigenständiges Bild in die Zwischenablage.

Projekt(e) löschen

Löscht die aktuelle Projektdatei dauerhaft.

5.4 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

5.5 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.

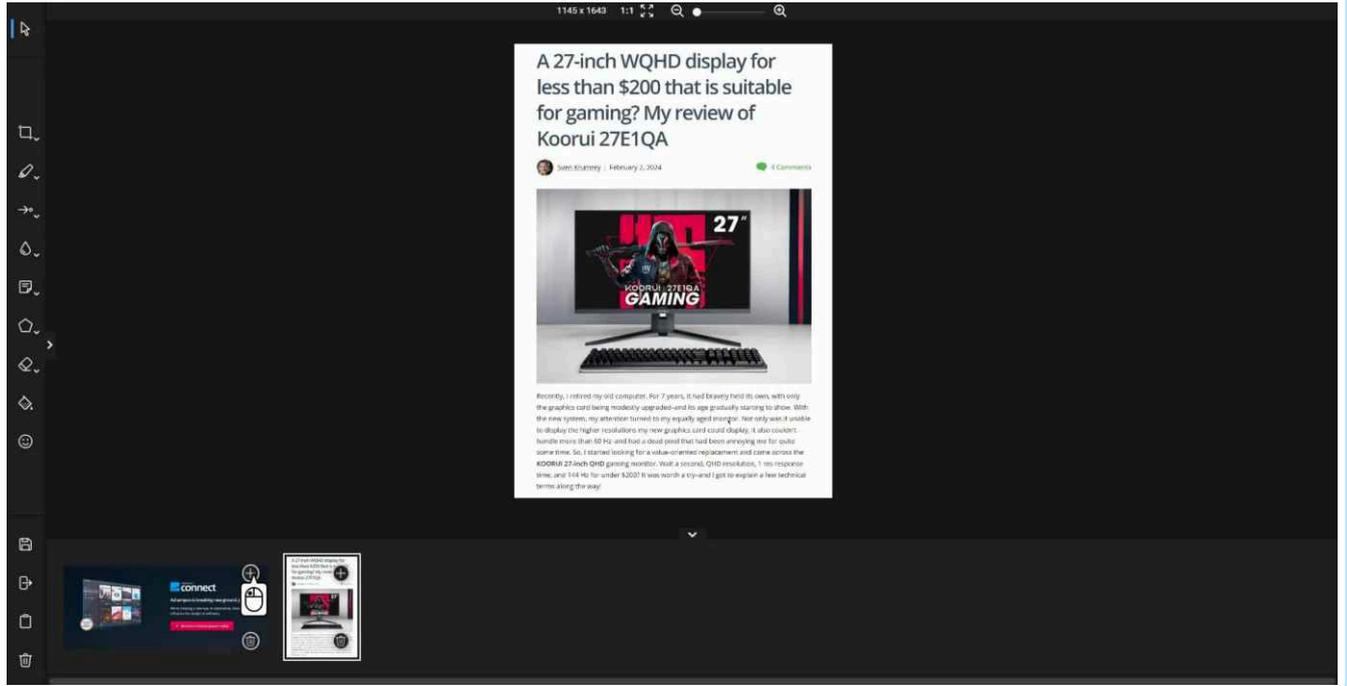
Um mehr als ein Projekt gleichzeitig zu löschen, halte zunächst die Strg-Taste gedrückt und klicke dann nacheinander auf die betroffenen Vorschaubilder, um diese aus-/abzuwählen. Verwende dann entweder das Mülleimer-Symbol in der Werkzeugleiste oder die entsprechende Schaltfläche in einem der ausgewählten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

Um ein Projekt umzubenennen, drücke die F2 Taste.

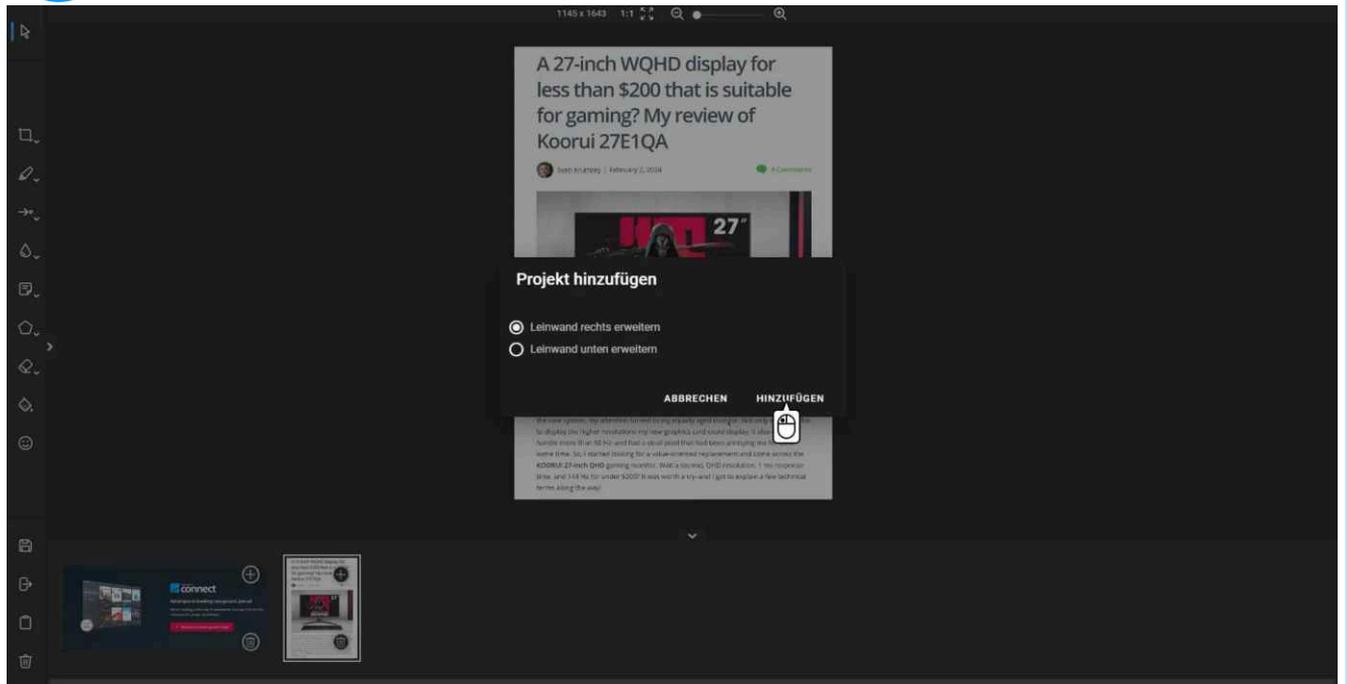
Projekte kombinieren

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.

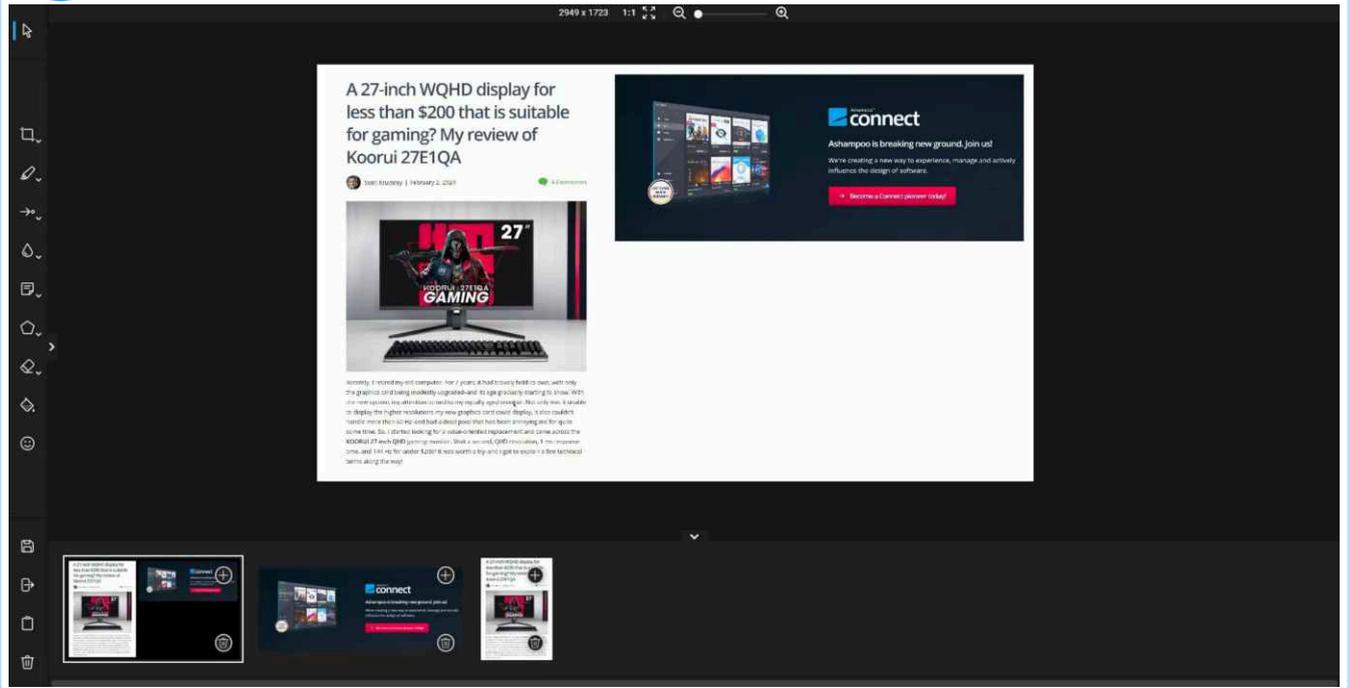
1



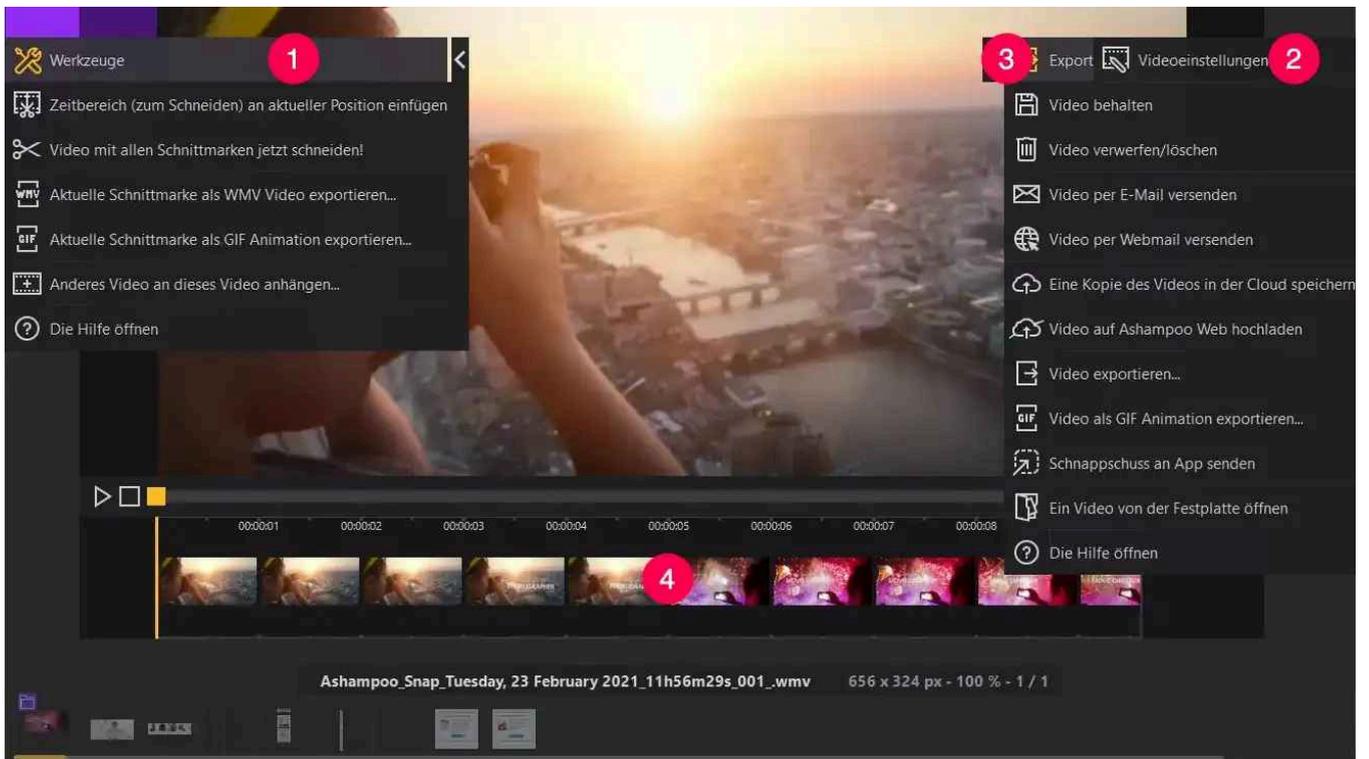
2



3



6. Videoaufnahme bearbeiten



1. [Werkzeuge](#)

2. [Videoeinstellungen](#)

3. [Export](#)

4. [Timeline](#)

6.1 Werkzeuge

Zeitbereich (zum Schneiden) an aktueller Position einfügen
Fügt eine Schnittmarke an der aktuellen Position ein.

Video mit allen Schnittmarken jetzt schneiden!
Entfernt alle ausgewählten Bereiche aus dem Video.

Aktuelle Schnittmarke als WMV Video exportieren...
Export die aktuelle Auswahl als WMV-Video. So kannst du z.B. einzelne Teile des Videos als separate Episoden abspeichern.

Aktuelle Schnittmarke als GIF Animation exportieren...
Export die aktuelle Auswahl als GIF-Animation.

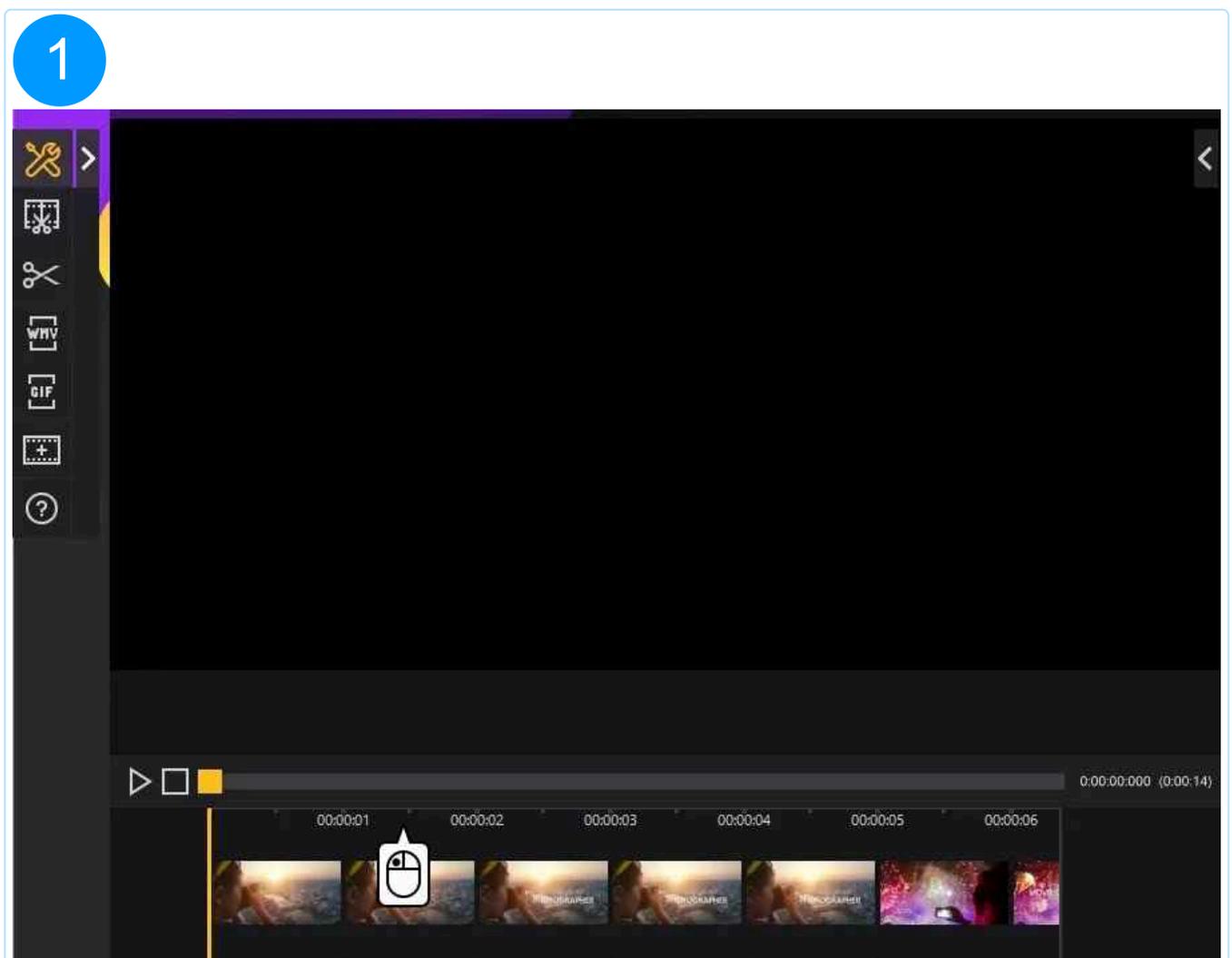
Anderes Video an dieses Video anhängen...
Fügt ein bereits vorhandenes Video am Ende des aktuellen Videos ein.

Die Hilfe öffnen

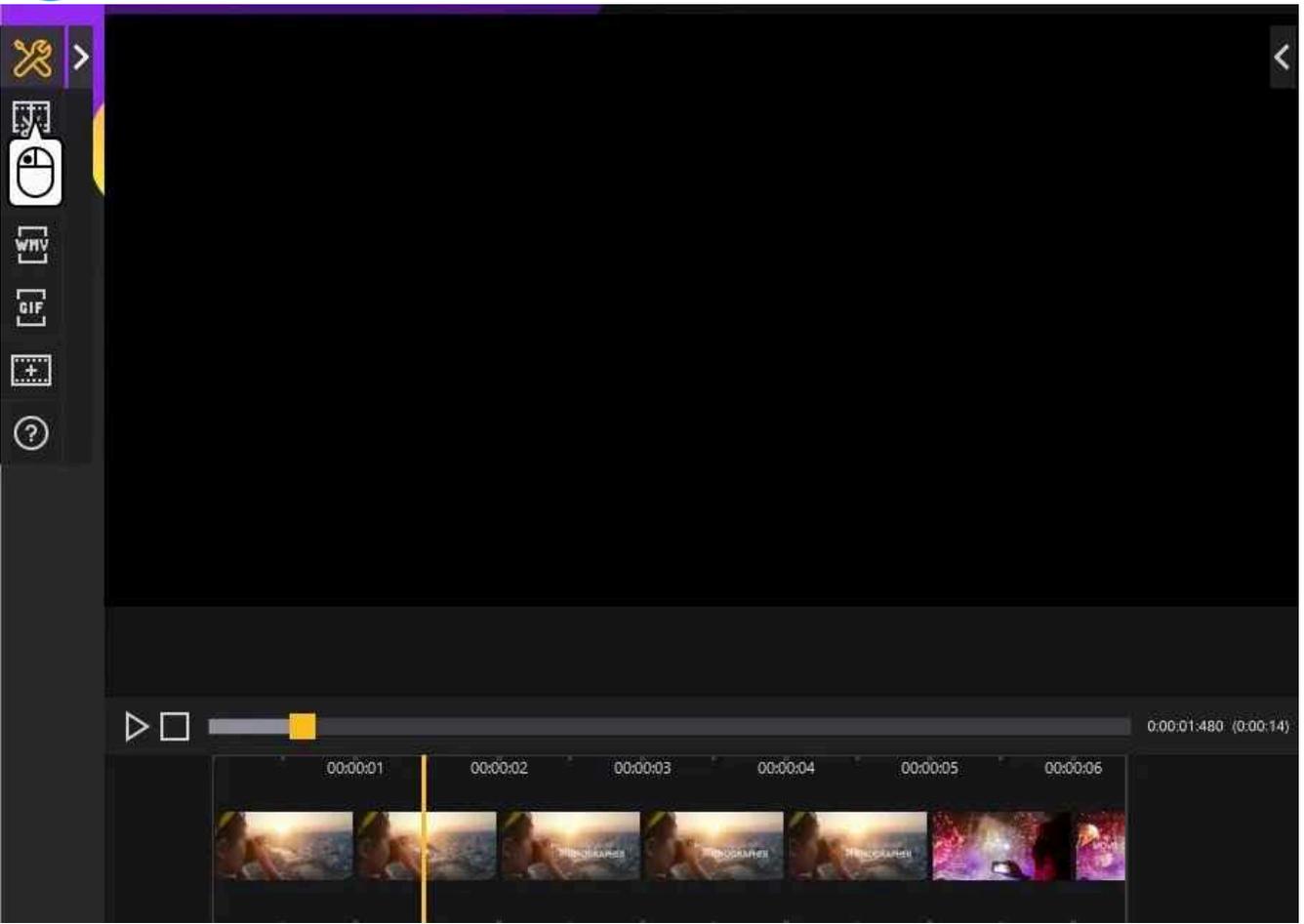
Zeigt die Programmhilfe an.

Mit Timeline / Schnittmarken arbeiten

1. Klicke mit links in die Timeline, um die Position festzulegen. Klicke dann auf die entsprechende Schaltfläche, um eine Schnittmarke einzufügen.
2. Dabei wird automatisch eine Auswahl festgelegt. Du kannst den Anfangs-/Endpunkt mit der Maus frei bewegen, um den betroffenen Bereich zu verkleinern/vergrößern.
3. Klicke auf das "X" hinter einer Auswahl, um diese aufzuheben. Klicke auf die Schere, um alle ausgewählten Bereiche aus dem Video zu entfernen. Du kanns auch mehrere Auswahlbereiche gleichzeitig festlegen, falls nötig.



2



3

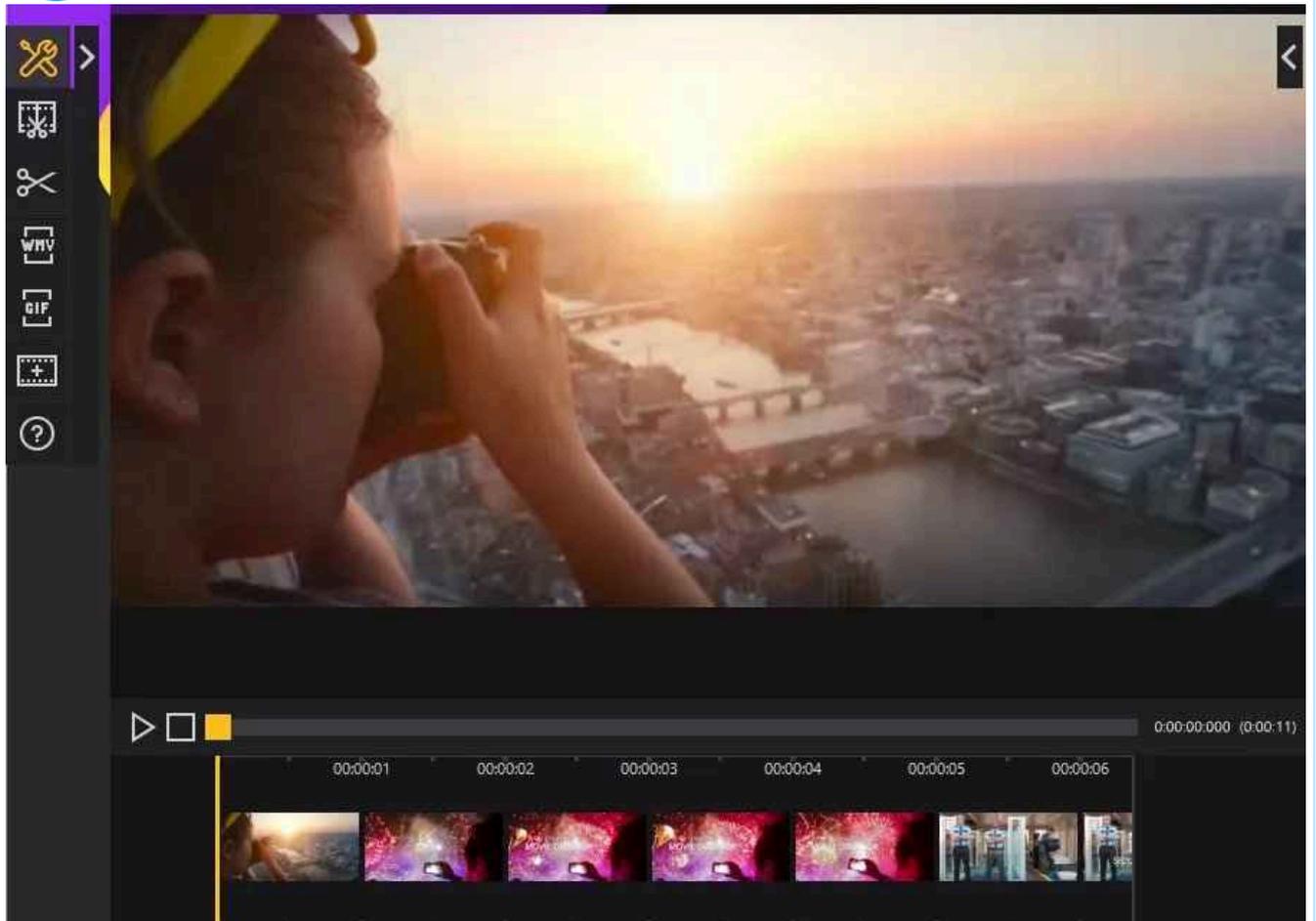
The screenshot displays a video editing software interface. On the left, a vertical toolbar contains icons for various editing functions: a wrench and screwdriver (tools), a crop icon, a scissors icon, a 'WAV' audio icon, a 'GIF' icon, a plus sign in a box, and a question mark. The main workspace is a dark area with a video player at the top and a timeline below. The video player shows a play button, a square icon, a progress bar with a yellow marker, and a timestamp of 0:00:01:480 (0:00:14). The timeline below the player shows a sequence of video clips. A yellow vertical line marks the current position at 00:00:01:480. A white arrow points from a mouse cursor icon to the end of a clip at 00:00:10:000. To the right of the timeline, text indicates the current duration: 'Geschnittene Dauer: 00:00:10:000' and 'Neue Dauer: 00:00:04:762'.

4

The screenshot displays a video editing software interface. On the left, a vertical toolbar contains icons for various editing functions: a wrench and screwdriver (tools), a crop icon, a scissors icon, a mouse cursor icon, a GIF icon, a plus sign in a square, a film strip icon, and a question mark. The main area is a dark video preview window. Below it is a timeline with a play button, a square icon, and a progress bar. The timeline shows a video clip with a yellow selection bar. Time markers are visible at 00:00:01, 00:00:02, 00:00:03, 00:00:04, 00:00:05, and 00:00:06. A specific time point, 00:00:03:540, is highlighted on the clip. In the bottom right corner, a panel displays the following information:

- Geschnittene Dauer: 00:00:03:540
- Neue Dauer: 00:00:11:222

5



6.2 Videoeinstellungen

Hier kannst du Aktionen rückgängig machen/wiederherstellen sowie die aktuelle Videodatei umbenennen.

6.3 Export

Mit diesen Funktionen kannst du deine Videoaufnahmen speichern und mit anderen teilen.

Video behalten

Übernimmt sämtliche Änderungen und speichert die Aufnahme.

Video verwerfen/löschen

Löscht die aktuelle Aufnahme.

Video per E-Mail versenden

Öffnet das Standard-E-Mailprogramm auf deinem System und fügt die Aufnahme als Anhang ein.

Video per Webmail versenden

Ermöglicht den E-Mail-Versand über Google Mail, Yahoo Mail oder Mail.ru.

Kopie in der Cloud speichern

Lädt die Aufnahme zu DropBox, Microsoft OneDrive oder Google Drive hoch. Das Programm verwendet hierfür das Windows-Programm des jeweiligen Anbieters, welches bereits auf deinem System installiert sein muss.

Zu Ashampoo Web hochladen

Lädt die Aufnahme auf Ashampoo Web hoch und öffnet danach den entsprechenden Link in deinem Internet Browser. Du kannst diesen Link mit anderen teilen, um das Betrachten/Downloaden/Teilen deiner Aufnahme zu ermöglichen.

Video exportieren

Speichert die Aufnahme in eine separate Datei.

Video als GIF-Animation exportieren

Exportiert das Video in eine GIF-Animation, die du z.B. in einer Webseite verwenden kannst.

Ein Video von der Festplatte öffnen

Öffnet ein existierendes Video in dem Editor.

Programmhilfe anzeigen

Öffnet diese Programmhilfe.

7. 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

Bildschirm scannen

Alt + **Strg** + **S**

Rechteckigen Bereich erfassen

Alt + **Strg** + **N**

Bereich mit fester Größe erfassen

Alt + **Strg** + **A**

Text erkennen (OCR)

Alt + **Strg** + **P**

Editor

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

Projekt umbenennen

F2

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.