

040b73747265616d747970656481a203840163c48403737373810a0a810b
0b815f5f84012584067f411b312d37OneVision-Image: Bild drehen

BildDrehen.tiff ↗ **Bild auf Pixelebene drehen**

Mit diesem Werkzeug werden die Pixel eines Bildes gedreht. Diese Drehung verändert den Datenbestand und kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn nur das Bild auf der Seite gedreht werden soll, dann drehen Sie besser das *Bildelement* mit der Maus oder dem Elementinspektor
(;../OneVision/MainMenu/Element/ElementInspector.rtf;Winkel;↗).

Berechnungsart

Beim Drehen des Bildinhaltes können unter bestimmten Umständen (scharfe Kanten, kontrastreiche Muster) unschöne "Treppchen"^a entstehen.

Mit einem Antialiasing werden solche störenden Strukturen etwas unscharf abgebildet, so daß sie nicht mehr auffallen.

Das Antialiasing hat zwei Nachteile: Es braucht relativ viel Zeit (sogar mehr als das eigentliche Drehen) und es kann die Bildschürfe beeinträchtigen.

Kein Antialiasing

Mit dieser Einstellung wird kein Antialiasing verwendet und das Drehen geschieht mit maximaler Geschwindigkeit.

OneVision-Image Antialiasing

In den Präferenzen können Sie ein globales Antialiasing einstellen, das auch anderen OneVision-Image-Werkzeugen zur Verfügung steht (;../TMSImg/PreferencesAntialiasing.rtf;↗).

Flüchengewichtetes Antialiasing

Dieses Verfahren ist die Defaulteinstellung und verwendet ein für das Bildrehen optimiertes Verfahren. Es arbeitet im Prinzip wie das Verfahren 'Nächster Nachbar'^a (`.../TMSImg/PreferencesAntialiasing.rtf;Nächster Nachbar;↵`), berücksichtigt aber bei der Gewichtung die Drehung der Pixel. Es ist deswegen sehr rechenintensiv.

Neue Bildpunkte

Beim Drehen der Bilddaten bleibt in den Ecken des neuen OneVision-Image-Elements freier Platz über. Es kann mit *Füllfarbe* eingestellt werden, in welcher Farbe diese Ecken eingefüllt werden sollen.

Analog kann bei *Maskenwert* auch für diese neuen Flüchen ein Maskenwert eingestellt werden.

Drehwinkel

Unter Drehwinkel wird eingestellt, um welchen Wert die Pixel gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden sollen.

Mit dem Schalter *Elementdrehung aufheben* wird der Winkel automatisch so eingestellt, daß das Pixelbild seine Lage auf der Seite beibehält und der Elementrahmen einen Winkel von 0 Grad einnimmt

(`.../OneVision/MainMenu/Element/ElementInspector.rtf;Winkel;↵`).

paste.tiff ↵

Abb.: Originalbild (links) und Bild um 15 Grad gedreht und Füllfarbe grün (rechts).

27543_paste.tiff ↵

Abb.: Element (-rahmen) um 15 Grad gedreht (links) und Element mit aufgehobener Elementdrehung und Füllfarbe grün (rechts).

Der Drehwinkel kann auch graphisch im Bild festgelegt werden. Wechseln Sie dazu in den Editiermodus, worauf der Cursor folgende Form annimmt:

BildDrehenCursor.tiff ↶

Mit diesem Cursor können Sie nun eine Linie ziehen. Solange Sie die linke Maustaste gedrückt lassen, können Sie den Winkel der Linie verändern. Der entsprechende Wert wird automatisch in dem Schieberegler und dem Winkeleingabefeld übernommen. Wenn Sie die Option *Elementdrehung aufheben* selektiert haben, so wird mit dem Wechsel zum Editiermodus automatisch die Option *Bild drehen um freien Winkel* aktiviert.

Drehen

Mit dem Schalter *<Drehen>* wird die Drehung der Bilddaten gestartet.