

040b73747265616d747970656481a203840163c48403737373810a0a810b  
0b815f5f84012584067f411b312d37OneVision-Image: Einleitung ±  
Arbeitsbereich Einleitung

## Arbeitsbereich Einleitung

Arbeitsbereiche sind jene Bereiche in einem Bild, in denen eine Funktion etwas bewirken soll.

Wirkungsbereiche können durch Masken oder Lassos begrenzt sein. Während Masken und Lassos als 'Begrenzer<sup>a</sup>' von Funktionen wirken, sind die Wirkungsbereiche als das Gegenteil zu verstehen. Arbeitssbereiche geben einen Bildteil für eine Funktion zur Bearbeitung frei.

Ein Werkzeug kennzeichnet sich nicht nur durch seine Funktion (z. B. bohren), sondern auch durch seine Wirkung (z. B. Stein-, Metall-, Holzbohrer) und seine Form (z. B. dünn und dick bzw. 8er, 9er, 10er usw.). Alles zusammen nennt man dann einen Bohrer. Genau diese Möglichkeiten um Werkzeuge nachzubilden, bietet Ihnen auch OneVision-Image für OneVision mit den definierbaren Bereichen Form, Wirkung und Funktion.

Strapazieren wir das Beispiel mit dem Bohrer noch ein wenig, so könnten Sie sich einen Schlagbohrer zulegen. Das Werkzeug 'Bohrer<sup>a</sup>' hat eine Zusatzfunktion bekommen. Und selbst solche Zusatzfunktionen können Sie nachbilden ± in der Werkzeug-Werkstatt wird Ihnen mit der Funktion *Spray* so etwas ermöglicht.

Die Härte des Materials des Bohrers entscheidet unter anderem darüber, wie tief der Bohrer eindringen kann. Auch den Werkzeugen

können Sie unterschiedliche 'Hürten'<sup>a</sup> geben, die bestimmen wie tief das Werkzeug mit seiner Funktion in das Bild eindringt. Dies wird dadurch erreicht, daß Sie Werkzeuge mit 8 Bit Tiefe anlegen können. 0 entspricht dann einem (verdammt) weichen Werkzeug und 100 einem sehr harten Werkzeug.

Zur kompletten Beschreibung soll aber nicht fehlen, daß Bilder unter Umständen genau wie Wunden eine 'Hürte'<sup>a</sup> haben können. Diese Hürte im Sinne von Eindringwiderstand eines Werkzeugs kann durch die Alpha-Farbebene angegeben werden.

Natürlich erlaubt die Werkzeug-Werkstatt auch die Kreation eines simplen Pinsels, aber was ist der schon gegen eine vollautomatische Schlagbohrmaschine?

In den Kapiteln Werkstatt und Dynamischer Pinsel wird genau beschrieben, wie Sie sich Ihre persönlichen Werkzeuge für die Bildverarbeitung selber sehr schnell und effektiv kreieren.

Weiter: ;AreaEffectedPicture.rtf;;↵ Arbeitsbereich Bild  
;TMSPinsel.rtf;;↵ Arbeitsbereich Werkstatt  
;TMSDynPinsel.rtf;;↵ Arbeitsbereich Dynamischer  
Pinsel