

040b73747265616d747970656481a203840163c48403737373810a0a810b
0b815f5f84012584067f411b312d37OneVision-Image: Einleitung ± Bitmap
Controller

625798_TMSImg.tiff ↪ Der Bitmap Controller

Bei folgenden Funktionen ist der Bitmap-Controller sichtbar und aktiv: Masken, Collage, Malen, Filter, Histogramm.

588760_paste.tiff ↪

Abb.: Symbole der Werkzeugfunktionen, die mit dem Bitmap Controller laufen.

Der Bitmap Controller

Mit dem Bitmap Controller können die Anzeigemodi, Arbeitsbereiche und Wirkungsbereiche der Bildbearbeitung mit OneVision-Image für OneVision eingestellt werden. Damit stellt der Bitmap Controller das wichtige Steuerelement für die Werkzeuge der Bildverarbeitung dar.

Nur wenn es sinnvoll ist, erscheint der Bitmap Controller mit seinen jeweiligen Dialogfeldern. Allen diesen Dialogen gemeinsam ist die Einstellung der Anzeigedaten und der Grobdaten. Bei vielen Werkzeugen können zusätzlich noch der Arbeitsbereich, die Arbeitsebene, die Maskierung und der gewünschte Arbeitsdatenbestand eingestellt werden.

Die Bedeutung dieser Begriffe wird nachfolgend erläutert.

Grundsätzlich kann sich ein Bild aus folgenden Ebenen zusammensetzen:

temp.tiff ↪

Mit dem Bitmap-Controller geben Sie an, in welcher der Ebenen Sie arbeiten und welche Ebenen aktiv sind, d. h. auf welche Ebenen

eine Funktion wirkt.

85044_paste.tiff \neg Abb.: Der obere (allgemeine) Teil des Bitmap Controllers.
Der untere toolspezifische Teil ist hier nicht abgebildet.

Je nach gewähltem Tool (Arbeitswerkzeug) gestaltet sich der untere Teil des Dialogfensters anders. Einmal erscheinen dort Filterfunktionen ein andermal Malfunktionen.

Der Vorteil dieses Aufbaues ist, daß das Menü immer dann zur Verfügung steht, sobald man Informationen über die Einstellungen benötigt oder eventuell Einstellungen tätigen muß.

Die möglichen Einstellungen sind also:

für Anzeigedaten:

- Grobdaten, Feindaten oder Layoutdaten
- Maske, Arbeitsmaske oder Bildmaske
- wenn Maskenanzeige dann die Maskenfarbe
- wenn Grobdatenanzeige dann Auflösung
- mit Transparenz

für die Arbeitsdaten:

- Bilddaten, Bildmaskendaten oder Arbeitsmaskendaten
- Grobdaten- oder Feindatenbestand

für den Wirkungsbereich der Funktion:

- das ganze Bild oder ein Werkzeug (z.B. Pinsel)

für die aktive Maskierung:

- keine, Arbeitsmaske oder Bildmaske

Wie Sie sehen sind eine ganze Anzahl Einstellungen möglich, die sich enorm auf die Arbeit auswirken, auf den Datenbestand, auf die Anzeige, auf die Arbeitgeschwindigkeit und auf die Möglichkeiten der Bildverarbeitung ganz allgemein.

Hier nun die Erl uterung jedes einzelnen Men punktes.

Anzeigedaten

Feindaten/Grobdaten/Layoutdaten

Hier kann eingestellt werden, ob das Bild mit Grob- oder Feindaten angezeigt werden soll. Bei Grobdatendarstellung wird durch die geringere Datenmenge die Darstellung bzw. der Seitenaufbau schneller. Der gespeicherte Datenbestand wird nur durch die Anzeige nat rlich nicht ver ndert.

Durch die Einstellung der Anzeige mit Grobdaten wird zwar die Arbeitsgeschwindigkeit erh ht, jedoch ist eine pixelgenaue Bearbeitung nicht mehr m glich. Dazu sollte immer die Feindatenanzeige eingestellt sein.

Die Einstellung der Anzeigedaten hat keinen Einflu  auf die Arbeitsdaten. Zum Beispiel k nnen Sie obwohl die Grobdatenanzeige eingestellt ist, im Feindatenbestand des Bildes arbeiten.

Sind Layoutdaten eingestellt so kann das Bild erst bearbeitet werden wenn die Feindaten geladen wurden. Wechseln Sie bei einem Bild, das mit Layoutdatdaten dargestellt wird, in den Bearbeiten-Modus erscheint folgende Abfrage:

534877_paste.tiff ↖

W hlen Sie hier <Feindaten laden> an, werden die Feindaten des Bildes automatisch geladen und Sie k nnen das Bild bearbeiten. W hlen Sie <Abbruch> , werden die Feindaten des Bildes nicht geladen und das Bild kann nicht bearbeitet werden.

564014_paste.tiff ↖

Anzeigedaten keine Maske/Maske

Sie k nnen einstellen, ob das Bild ohne Maske, mit seiner

Bildmaske oder mit der Arbeitsmaske dargestellt werden soll. Eine aktivierte Maske schützt Bildteile vor der Veränderung durch Bildverarbeitungsfunktionen.

Diese Einstellung betrifft nur die Darstellung und nicht den Datenbestand, der bearbeitet wird. Obwohl Sie z. B. die Anzeige der Arbeitsmaske ausschalten können, können Sie trotzdem in der Arbeitsmaske gleichzeitig arbeiten.

Transparenz; ¬Transparenz

Wird die Option Transparenz angewählt, so werden die Transparenzdaten des Bildes bei der Darstellung berücksichtigt. Sie können diese Option immer selektiert lassen.

Bitte beachten Sie das die Transparenz von Elementen nicht ausgedruckt werden kann!

Anzeigedaten Maskenfarbe

Es kann die Farbe gewählt werden, mit der die Maske angezeigt werden soll.

Der Alphawert der Maskenfarbe bestimmt die Durchsichtigkeit der Maske.

Grobdaten

Gesteuert wird die Grobdatendarstellung über den dpi-Wert. Dieser Wert bezieht sich immer auf die Bildschirmauflösung Auf einem Monitor mit 72 dpi und einer Einstellung der Grobdaten auf 36 dpi bzw. 18 dpi stellt sich das Bild dann zwei- bzw. viermal so grob dar, wie es tatsächlich auf dem Monitor dargestellt werden könnte.

441247_paste.tiff ¬

Grobdaten berechnen

Vor der ersten Verwendung der Grobdaten müssen diese zuerst

berechnet werden. Vor dem ersten Umschalten von Feindaten bzw. nach jeder Grobdatenauflösungs-...nderung muß deshalb der Schalter *berechnen* gedrückt werden.

Grobdaten verwerfen

Die Grobdaten werden nur bei Bedarf entsprechend dem im Texteingabefenster eingegebenen Wert berechnet und angezeigt. Werden diese Daten nicht mehr benötigt, so können sie *<verwerfen>* anklicken. Dies beschleunigt die Ausgabe der Feindaten etwas, da ansonsten ständig eine Abstimmung zwischen Fein- und Gobdatenbestand stattfindet.

Arbeitsebene; ↯ Arbeitsebene Bild/Bildmaske/Arbeitsmaske

paste.tiff ↯

Es kann die Arbeitsebene angegeben werden. Zur Verfügung stehen *Bild*, *Bildmaske* oder *Arbeitsmaske*. Werkzeuge im unteren Teil des Bitmap Controllers (wie Filter oder Malfunktionen) bearbeiten immer die hier ausgewählte Ebene. Die hier eingegebene Arbeitsebene muß nicht der Anzeigeebene entsprechen. Das bedeutet, daß bei ungünstigen Einstellungen eine Bildebene verändert wird, die nicht angezeigt wird.

Die Arbeitsebene *Bild* legt die Bilddaten als Arbeitsebene fest. Außerdem können Sie zwischen zwei unterschiedlichen Masken zur Bearbeitung wählen. Während die *Arbeitsmaske* nur während der jeweiligen Arbeitssitzung mit dem Bild verbunden werden kann, ist die *Bildmaske* Bestandteil des aktuellen Bildes und kann auch mit diesem gespeichert werden.

Außerdem legen Sie hier fest ob Sie im Grob- oder Feindatenbestand der jeweiligen Bildebene arbeiten möchten. Die Bearbeitung im Grobdatenmodus ist nur möglich, wenn auch die Anzeige mit groben Bilddaten eingestellt ist.

Aufgrund dieser Einstellmöglichkeiten können Sie mit jedem Befehl der Bildverarbeitung auch die Masken bearbeiten. Es gibt deshalb keine speziellen 'Maskenbearbeitungswerkzeuge'^a.

Arbeitsbereich Bild/Werkstatt/Dynamischer Pinsel

251260_paste.tiff ↵

Der Arbeitsbereich der Werkzeuge wird mit diesem Schalter bestimmt. Es kann zwischen der Bearbeitung des ganzen Bildes und der Bearbeitung von Bildteilen mit einem Werkzeug z. B. mit einem Pinsel gewöhlt werden.

Ist kein spezieller Wirkungsbereich nachgeladen (z. B. die Werkzeug-Werkstatt), so kann nur das ganze Bild in einem Arbeitsgang bearbeitet werden, eine Auswahl steht dann nicht zur Verfügung. Die Werkzeug-Werkstatt und der Dynamische Pinsel sind jedoch im Standardlieferumfang von OneVision-Image enthalten, so daß normalerweise immer die Wahl zwischen dem gesamten Bild und mindestens einem Werkzeug besteht.

Anwenden

588081_paste.tiff ↵

Die Wirkung der Funktion auf das ganze Bild wird durch den Schalter *Anwenden* ausgelöst. Besonders bei den Filterfunktionen werden Sie oft das gesamte Bild bearbeiten und seltener mit einem Filter-Pinsel malen obwohl das natürlich auch möglich ist.

Maskierung keine/Bildmaske/Arbeitsmaske

Es kann die bei der Bildbearbeitung zu verwendende Maske ausgewöhlt werden. Eine Maske schützt Bildteile vor Veränderungen durch Bildverarbeitungsfunktionen.

703388_paste.tiff ↵

Zur Auswahl stehen die *Bildmaske*, die *Arbeitsmaske* und *keine*

Maske. Die Unterschiede der Arbeits- und der Bildmaske werden im Kapitel 'Masken und Maskierung'^a ([./BitmapController/Masken.rtf](#);↵) erläutert.

Hier nun eine grafische Darstellung der möglichen Befehle, die sich durch den Bitmap-Controller einstellen lassen:

864326_paste.tiff ↵

Weiter: [;Firmware.rtf](#);↵ Firmware - Die technischen Gegebenheiten

Version 3.03 ± © OneVision GmbH, Regensburg, Germany. All Rights Reserved.