

040b73747265616d747970656481a203840163c48403737373810a0a810b
0b815f5f84012584067f411b312d37OneVision-Image: Masken

BitmapControler.tiff ↗ Masken und Maskierung

Mit einer Maske kann ein beliebiger Teil eines Bildes gegen die Bearbeitung mit einem Werkzeug bzw. mit bildverändernden Funktionen geschützt werden. Jedes Bild besitzt eine eigene Maske, seine Bildmaske.

Zusätzlich kann zur jeweiligen Bearbeitung eine Arbeitsmaske erzeugt werden. Eine Arbeitsmaske kann aus anderen Elementen und aus der Bildmaske des Bildes aufgebaut werden. Die Arbeitsmaske kann zudem aus mehreren Maskenteilen bestehen und individuell zusammengestellt werden.

Maskenbestandteil können alle Elemente des Dokuments sein, sogar das Sound-Link können Sie als Maskenteil definieren. Alles wird so als Maske übernommen, wie es optisch darstellbar ist. Alle Masken haben eine Tiefe von 8 Bit, was 256 möglichen Abstufungen der Wirkungsstärke entspricht. Bunte Elemente werden bei der Anwendung als Maske wie unbunte (Grauton-)

Elemente verwendet.

Trotz dieser unbegrenzten technischen Möglichkeiten, sollte jeweils die Effektivität geprüft werden, den z. B. ein Sound-Element lässt sich graphisch nur schlecht manipulieren.

Die Teile der Arbeitsmaske, die bei den jeweils folgenden Arbeitsschritten Verwendung finden sollen, werden über Verbindungen bestimmt. Die Verbindung wird zwischen dem Speicher der aufgelisteten Arbeitsmaskenteilen und dem Bild hergestellt. Aktivierte Verbindungen können jederzeit wieder gelöst und neu zusammengestellt werden.

Wenn Sie Bildmanipulationen durchführen wollen, die nur Bildteile betreffen, sind Sie mit den Möglichkeiten der Maskierung und der Funktion des Ausstanzen (Clipping) mittels Vektorpfad unglaublich flexibel.

In Verbindung mit den Werkzeugen, die sich auf verschiedene Farbenräume und Kanäle begrenzen lassen, bieten sich Ihnen nahezu unbegrenzte Möglichkeiten für die Bildverarbeitung.

Dieses Menü dient dazu die vorhandenen Masken zu aktivieren, zu deaktivieren, mit bestimmten Bildern zu verknüpfen etc. Die Erstellung von Masken erfolgt mit anderen Werkzeugen von OneVision-Image und OneVision. Sie brauchen bei den Arbeitsebenen lediglich anzugeben, daß Sie nicht im Bild, sondern in einer der Maskenebenen arbeiten möchten. Lesen Sie bitte auch das Kapitel *Bitmap Controller* (;../TMSImg/Controller.rtfd;;↵), wenn Sie noch nicht wissen, wie Masken generiert und bearbeitet werden können.

Hinweise zu Beginn: Die Funktionen des Menüs können Sie nur nutzen, wenn bereits ein Bildelement vorhanden und aktiviert ist. Wichtig: Um aus vorhandenen Maskenteilen eine Arbeitsmaske zu berechnen, müssen die Maskenteile über oder unter den zu maskierenden Bildstellen liegen. Das bedeutet, daß sich das Bildelement und das Maskenelement auf dem Bildschirm überlappen müssen. Hilfreich für die genaue Positionierung ist hierbei, daß Sie die Farben transparent darstellen lassen können und daß die Bildschirmanzeige praktisch beliebig vergrößert werden kann.

Verbindungen mit Elementen, die sich nicht mit dem zu maskierenden Bild überlappen, werden beim Erzeugen der Arbeitsmaske nicht berücksichtigt.

669778_paste.tiff *↪ Abb.: Das Dialogfenster zur Definition von Masken.*

Verbindung erzeugen

Zunächst müssen Sie ein Bildelement aktivieren, auf das sich die nachfolgende Definition von Maskenteilen beziehen soll. Ohne aktiviertes Element ist es nicht möglich Maskenteile in die Liste aufzunehmen. Achten Sie darauf, daß die Bildteile eines anderen Elementes, die als Maske verwendet werden sollen, über oder unter dem betreffenden Bildelement positioniert sind, für das die Maskenteile berechnet werden sollen.

420700_paste.tiff *↪*

Nach dem Anklicken des Schalters *Verbinden* verändert sich der Cursor in das Verbindungssymbol. Es können nun jene Elemente angeklickt werden, die in die Maskenliste aufgenommen werden sollen. Diese Liste wird im rechten Teil des Dialogfensters angezeigt.

Ist das aktive Bild mit den gewünschten Maskenelementen verbunden worden, wird der Verbindungsvorgang durch nochmaliges Anklicken des Schalters *Verbinden* oder durch Drücken der rechten Maustaste abgeschlossen. Anschließend muß zur Berechnung der Arbeitsmaske der Schalters *neu berechnen* angeklickt werden.

602528_paste.tiff ↵

Die Bildelemente, die zur Maskierung verwendet wurden, können nun verschoben oder gelöscht werden, da sie bereits in die Arbeitsmaske übertragen wurden.

Maskenteile aus der Liste löschen

Nach dem Anklicken des Schalters *Lösen* verändert sich der Cursor in das Verbindungssymbol.

paste.tiff ↵

Sie können nun durch Anklicken jener Elemente im Dokument, die aus der Liste entfernt werden sollen, die Verbindung wieder lösen. Soll der Arbeitsvorgang beendet werden, so erreichen Sie dies

durch nochmaliges Anklicken des Schalters *Lösen* oder durch Betätigen der rechten Maustaste.

Anschließend sollte durch Anklicken des Schalters *neu berechnen* die neue Zusammenstellung der Maskenteile als Arbeitsmaske übernommen werden. Wenn Sie den Schalter *neu berechnen* nicht betätigen, bleibt die alte Maske mit den aus der Liste gelöschten Elementen erhalten.

Die Bildmaske kann nicht aus der Liste der Maskenteile gelöscht werden da sie fest zu jedem Bildelement gehört. Sie kann allerdings inaktiv geschaltet werden.

Neu berechnen

Werden neue Elemente in die Liste aufgenommen, gelöscht oder auf andere Weise die Zusammensetzung der Maskenteile in der Liste verändert, so werden diese Veränderungen erst wirksam, wenn die Daten der Arbeitsmaske neu berechnet werden.

Dies ist auch der Fall, wenn Elemente im Dokument gelöscht wurden, die bereits in der Arbeitsmaske enthalten sind. Diese gelöschten Elemente sind zwar nicht mehr Bestandteil der Liste der

Maskenteile, trotzdem sind sie noch Bestandteil einer bereits berechneten Arbeitsmaske.

Arbeitsmaske in Bildmaske übertragen

Die Bildmaske wird mit den Daten der aktuellen Arbeitsmaske überschrieben. Dadurch können Sie eine definierte Arbeitsmaske fest mit einem Bild verbinden. Beim Speichern des Bildes können Sie die Bildmaske allein oder mit dem Bild zusammen speichern. Das Speichern der temporären Arbeitsmasken ist nicht möglich. Die Arbeitsmaske wird gelöscht, wenn Sie das Dokument schließen. Die Liste bleibt jedoch erhalten und wird mit dem Dokument gespeichert.

Bitte beachten Sie bei Verwendung dieses Schalters, daß zur Berechnung der Bildmaske die aktuelle Arbeitsmaske verwendet wird, die möglicherweise von der Anzeige der Maskenteile in der Liste abweicht (siehe oben).

...ndern des Namens des Maskenteils

In diesem Teil des Dialoges kann der Name des angewählten

Maskenteils geändert werden. Dies ist sinnvoll um einen deutlichen Bezug zwischen dem Maskeninhalte und der Darstellung in der Liste zu erreichen. Selbst bei umfangreichen Listen mit Maskenteilen behalten Sie so leicht den Überblick.

452874_paste.tiff ↵

Als Voreinstellung bei der ersten Eintragung in die Liste der Maskenteile wird der Name des Elements übernommen, der im Element Inspektor erscheint. Spätere Änderungen des Namens im Element Inspektor haben keinen Einfluss auf den Namen des Maskenteils, ebenso wie sich Änderungen in diesem Texteingabefeld nicht auf die Bezeichnung im Element Inspektor auswirken.

Tip: Solange Sie die Arbeitsmaske noch nicht berechnet und als Bildmaske übernommen haben, sollten Sie das Bild mit den Maskenteilen gruppieren, damit bei einem Verschieben des Bildes die Positionierung der Maske bzw. Maskenteile erhalten bleibt. Das Gruppieren wird im Kapitel Grundlagen ± *Elementgruppen* (;../OneVision/MainMenu/Element/Group/GroupIntro.rtf;;↵) erläutert.

Liste der Maskenteile

Die Liste der Maskenteile zeigt an, welche Maskenteile definiert sind, ob der Maskenteil zur Berechnung der Arbeitsmaske herangezogen wird und ob der Maskenteil bei der Berechnung einen geschützten oder einen freigegebenen Bildteil darstellt.

Die Eintragungen in dieser Liste bleiben durch das Speichern des Dokuments erhalten. Sie können so eine definierte Arbeitsmaske zum Beginn einer Arbeitssitzung wieder verwenden, da die Arbeitsmaske anhand dieser Liste wieder herstellbar ist.

Die Bedeutung der Schalter in der Liste

Der erste Schalter in jeder Zeile der Liste trÙgt den Namen des Elements bzw. des Maskenteils. Durch Anklicken (weiÙer Hintergrund) wird das Element zur ...nderung des Namens selektiert.

616355_paste.tiff ↖

Wenn der Schalter *Aktiv* (siehe Abbildung) angewÙhlt ist (weiÙer Hintergrund), wird der betreffende Maskenteil beim Erzeugen der

Arbeitsmaske verwendet.

paste_5_1.tiff ↪

Name des Quell-

die elements des Maskenteils

Mit diesem Schalter kann

Maske beim Erzeugen invertiert

werden (Anzeige *Maske* oder

Lasso).

Der letzte Schalter der Zeile signalisiert ob das Element einen geschützten Bereich (*Maske*) oder einen freigegebenen Bereich (*Lasso*) darstellt. Ein freigegebener Bereich schützt automatisch jenen Bereich, der außerhalb der ursprünglichen Maskierung lag ± invertiert also die Maskendarstellung.

Vorrang bei der Berechnung der Arbeitsmaske aus den Maskenteilen haben immer die Maskenteile, die als *Maske* beachtet werden sollen.

Hinweis: Da es sich bei allen Maskenteilen um 8 Bit tiefe Informationen handeln kann (= 256 Werte der Wirkungsstärke), addieren sich die Werte der sich überlagernden Maskenteile in ihrer

Wirkungsstärke.

Das bedeutet, daß sich bei der Einstellung *Maske* die Maskierungsstärken addieren bis 100 Prozent Wirkungsstärke erreicht wird. Bei der Einstellung *Lasso* wird die Wirkungsstärke entsprechend berechnet.

Wenn sich eine *Maske* und ein *Lasso* überlagern, wird der Wert des Lassos um den prozentualen Wert der Maskierungsstärke verringert.

Weiter: ;../TMSAutolasso/TMSAutolasso.rtfd;;↵ Automatische Lasso- und Maskengenerierung
;../TMSAutolasso/TMSAutolasso.rtfd;;↵
Intervallmaskierung