

040b73747265616d747970656481a203840163c48403737373810a0a810b  
0b815f5f84012584067f411b312d37OneVision-Image: Einleitung ±  
Arbeitsbereich Werkstatt

## **Arbeitsbereich Werkstatt**

Die Werkzeuge werden als Arbeitsbereich zur Bildverarbeitung verwendet.

Sie erscheinen im Bitmap Controller als Optionsliste zu 'Arbeitsbereich'.

Ein Werkzeug wird bezüglich seiner Form und Wirkung in der Regel ein Graubild mit 8 Bit Tiefe sein, aber auch ein 1 Bit Bild oder ein 24 Bit Bild können als Werkzeug verwendet werden. Hat ein Bild mehr als 8 Bit Tiefe, dann wird es automatisch auf 256 Werte (= 8 Bit) 'herunter' gerechnet.

Die Werkzeug-Werkstatt ist das Dialogfenster, in dem Sie nun eigene Werkzeuge in Bezug auf Form und Wirkung anlegen können bzw. öfters fertige Werkzeuge abrufen werden.

## **Pinsele Wirkung**

### **Spray**

Mit dem Schalter *Spray* geben Sie an, ob sich das Werkzeug wie ein Spray verhalten soll.

408752\_paste.tiff ↗

Der Schieberegler gibt an, wie dicht der Spröhnebel sein soll.

### **Ersatzdarstellung**

788684\_paste.tiff ↗

Um die Bearbeitungsgeschwindigkeit zu erhöhen, werden beim Arbeiten mit der Ersatzdarstellung die mit dem Pinsel bearbeiteten Bildteile zunächst markiert. Erst nach dem Loslassen der Maustaste wird der markierte Bereich mit der entsprechenden Funktion

bearbeitet.

Die Farbe, mit der die Bildteile markiert werden, entspricht der Farbe die zur Maskierung eingestellt ist.

## **Zusammenfassen**

### **729056\_paste.tiff** ↖

Ist der Schalter *Zusammenfassen* eingeschaltet, wird der markierte bzw. überstrichene Bereich nur einmal bearbeitet. Das bedeutet, daß die genaue Cursorbewegung, also auch häufigeres überstreichen eines Bildteiles, nicht berücksichtigt wird.

Der Schalter *Zusammenfassen* wirkt nur dann, wenn auch der Schalter *Ersatzdarstellung* aktiviert ist

## **Pinselform**

### **923279\_paste.tiff** ↖

Die Liste der vorhandenen Werkzeugformen wird Ihnen in diesem Bereich des Dialoges angezeigt. Das zugehörige Fenster zeigt das jeweils aktive Werkzeuge an. Eine neue Werkzeugform wählen Sie einfach durch Anklicken.

In der Liste der Dateifunktionen können Sie andere Werkzeugformlisten laden oder vorhandene speichern.

Zudem können Sie auch jedes TIFF-Bild als Werkzeugform durch hinzuladen neu definieren. Das Speichern erfolgt ebenfalls mit den Dateifunktionen.

Die selbst angelegte Werkzeugform kann als Ursprungsbild eine beliebige Größe haben. Bei großen Werkzeugen mit komplexen Aufbau wie z.B. Bildern wird der Rechenaufwand größer, die optische Qualität einer Funktion wird dafür aber besser. Als besten Kompromiß zwischen Rechenaufwand und Qualität haben sich Werkzeuggrößen von 64 × 64 Pixel herausgestellt. Dies ist auch die Größe der mitgelieferten Werkzeugformen.

## **Datei Laden...**

Alle Werkzeugformen in der Leiste werden verworfen, neue Werkzeugformen werden geladen.

Beim Start werden automatisch die Werkzeugformen geladen, die in der Datei `1.OneVision/Toolforms/default.tiffa` gespeichert sind.

### **Dazu laden...**

Neue Werkzeugformen werden zu den vorhandenen geladen.

### **Speichern als...**

Alle Werkzeugformen in der Werkzeugformleiste werden in einer Datei gespeichert.

### **Aus Seite**

Durch diesen Schalter können Sie ein beliebiges Element oder eine Gruppe in eine Werkzeugform konvertieren. Wählen Sie den Schalter `<Aus Seite>` an, selektieren Sie das zu importierende Element und klicken dann mit der rechten Maustaste.

Nun erscheint folgender Dialog in dem Sie die Auflösung des Pinsels noch abändern können. Als Vorgabewert ist die Größe so berechnet, daß im aktuellen Bild mit ausreichender Auflösung gearbeitet werden kann.

### **846207\_paste.tiff ↗**

Eine Werkzeugform in der Werkzeugformleiste kann man dadurch löschen, daß man die Werkzeugform bei gedrückter linker Maustaste außerhalb des Dialogfensters `1fallen°` `IÜüt`.

Tip: Sehr effektreiche Werkzeugformen erreichen Sie durch Verwendung eines Verlaufes (siehe Kapitel *Verlauf -Tool*) oder durch übertragen eines Werkzeuges aus den Dynamischen Pinseln.

### **Pinselfolgen**

Der nächste Teil des Dialogfensters bietet die Möglichkeit eine Kette von Werkzeugformen zu definieren, die bei der Anwendung im Intervall durchlaufen wird. So können Sie z.B. einen Effekt erzielen, der mit einem Pinsel vergleichbar ist der mal fester mal leichter über das Bild geföhrt wird.

Die Werkzeugformen stellen Sie zusammen, indem Sie einfach die Werkzeugformen von der oberen in die untere Leiste ziehen. Das Löschen erfolgt in dieser Leiste genau wie in der oberen Leiste.

### **Datei**

#### **Neu**

Die Werkzeugformkette löschen sie, indem Sie diesen Befehl anklicken.

#### **Laden...**

Die Kette wird verworfen, eine neue Kette wird geladen. Beim Start werden automatisch die Ketten geladen, die in dem Verzeichnis `1.OneVision/Toolchains/ª` gespeichert sind.

Die so geladenen Dateien werden sofort in der nebenstehenden Pop-up-Liste angezeigt.

#### **Dazuladen...**

Eine neue Datei wird an die vorhandene Kette angehängt.

#### **Speichern als...**

Die Kette wird in einer Datei gespeichert. Es empfiehlt sich die Kette in den Ordner `1.OneVision/Toolchains/ª` zu speichern, damit diese beim Start von OneVision bzw. OneVision-Image automatisch in der Pop-up-Liste erscheinen kann.

### **Rechte Pop-up-Liste**

704385\_paste.tiff ↵

In diese Liste erscheinen alle Intervallkettendateien mit ihrem

Namen, die sich im Ordner 1.OneVision/Toolschains/a befinden. Mit dieser Liste kann zwischen den unterschiedlichen Intervalketten umgeschaltet werden.

### **Pinselfolge**

194370\_paste.tiff ↵

Durch Einschalten des Schalters wird die Kette als Intervall aktiviert. Der Schieberegler bestimmt die Länge des Intervalls, mit der die Werkzeugformen weiter geschaltet werden.

Tip: Probieren Sie einmal die Wirkung einer Kette mit unterschiedlichen Werkzeugformen bei aktivierter Spray-Funktion.

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