

Kreative Manipulation

Ein besonders kreatives Gestaltungsmittel stellt das Werkzeug ¹Verköpfen^a dar. Es ist extrem vielseitig. Die Grundlage zu diesem Werkzeug ist immer ein Originalbild, das manipuliert werden soll. Die Art und Weise der Manipulation ist aber nicht in OneVision, sondern in einem anderen (nahezu beliebigen) Element festgelegt. Aus diesem Referenzelement wird die Information entnommen, die beschreibt, wie das Originalbild verändert werden soll. Dabei wird jedem Punkt des Originalbildes ein Punkt im Referenzbild zugeordnet. Der Helligkeitswert des zugeordneten Punktes legt die Richtung oder Stärke der Veränderung fest. Ein einfaches Beispiel erklärt mehr als viele Worte. Deshalb soll das ganze Vorgehen an einem einfachen Fall erklärt werden.

1. Erzeugen des Referenzbildes

Das Bild mit der Faschingsmaske soll als Vorlage dienen. Unser Ziel ist es, den Mund der Maske zu öffnen. Bildelemente, denen im Referenzbild Stellen entsprechen, die dunkler als 50 % sind, werden vom Mittelpunkt nach außen verzerrt. Bei helleren verhält es sich umgekehrt. An Stellen, an denen das Referenzbild das Originalbild nicht überlappt, findet keine Veränderung statt. Eine 50 %-ige Helligkeit im Referenzbild entspricht ebenfalls keiner Veränderung.

Das Referenzbild soll an der Stelle, die im Originalbild dem Gesicht entspricht, einen Verlauf von 50 %-igem Grau nach schwarz erhalten. Dadurch wird nur das Gesicht der Faschingsmaske verändert. Der Rest des Gesicht bleibt unverändert.

Dazu erstellt man am Einfachsten ein Metamorphoseelement. Es wird aus zwei Vektorelementen (eins mit 50 % Grau, eins Schwarz) kombiniert. MANET errechnet dann einen fließenden Übergang vom ersten zum zweiten Element.

1. Laden Sie das Bild ¹Fasching.1Vel^a in einen Bildelementrahmen.
2. Aktivieren Sie den Elementrahmen, der das Bild mit der Faschingsmaske enthält.
3. Wechseln Sie in den VISIONlink ¹Manet^a. VektorElement.tiff ↵
4. Wählen Sie mit der Maus den Vektoreditor an, indem Sie auf das entsprechende Icon in der Toolleiste klicken. 414196_VektorTool2.tiff ↵
5. Wechseln Sie in den ¹Element aufziehen^a-Modus. Es kann einfach mit dem Zeichnen begonnen werden. Es wird automatisch ein Vektorelement neu angelegt.
6. Bei gedrückter linker Maustaste umfahren Sie mit dem Mauscursor das Gesicht. Es wird ein Vektorpfad um das Gesicht angelegt.
308082_paste.tiff ↵
7. Im Vektoreditor wählen Sie unter ¹Fläche^a einen grauen Farbton mit genau 50 % Helligkeit aus.

8. Schalten Sie mit dem Optionsschalter die Füllfläche ein. Der Vektorpfad wird mit der grauen Farbe ausgefüllt.
634834_paste.tiff ↵

Der Freihand gezeichnete Vektorpfad hat sehr viele Stützpunkte. Um den Rechenaufwand für die anschließende Metamorphose geringer zu halten, optimieren Sie den Pfad.

9. Klicken Sie im Vektoreditor auf den Schalter 370850_paste.tiff ↵. Es erscheint ein Dialogfenster mit Parametern.
957971_paste.tiff ↵

10. Bestätigen Sie die Voreinstellung, indem Sie auf den Schalter <Optimieren> klicken.

11. Wechseln Sie in den ¹Elementrahmen bearbeiten^a-Modus.

12. Legen Sie mit dem Befehl <Element/Nach hinten> im Hauptmenü den Vektorrahmen hinter den Bildrahmen.

13. Wechseln Sie wieder in den ¹Element aufziehen^a-Modus.

14. Bei gedrückter linker Maustaste umfahren Sie mit dem Mauscursor die Lippen der Faschingsmaske.

Es wird ein weiterer Vektorpfad um angelegt.

15. Als Füllfarbe für die Füllfläche wählen Sie dieses Mal einen schwarzen Farbton aus.

16. Optimieren Sie auch diesen Vektorpfad, so wie oben beschrieben.
19862_paste.tiff ↵

17. Aktivieren Sie den Bildrahmen mit der Faschingsmaske.

18. Legen Sie den Bildrahmen mit dem Befehl <Element/Nach hinten> des Hauptmenüs in den Hintergrund.

19. Aktivieren Sie das Vektorelement, das die graue Füllfarbe enthält. Es soll als Ausgangselement für die Metamorphose dienen.

20. Klicken Sie unter ¹Befehle^a auf den Schalter ¹Metamorphose^a. Der Mausfeil nimmt die Form eines Linkscursors an (cursor.tiff ↵), sobald er sich über einem Element befindet.

21. Bewegen Sie den Mauscursor über den Vektorrahmen mit der schwarzen Füllfläche und klicken Sie ihn an.

Aus den beiden Vektorelementen wird ein Metamorphose-Element gebildet.
776037_paste.tiff ↵

Hinweis: Dieses Referenzelement können Sie unter dem Namen ¹FaschingSkalieren.1Vel^a aus dem Zubehör-Ordner laden.

2. Verknöpfen des Referenzelement mit dem Originalbild

Das Originalbild wird mit dem Referenzelement verknüpft. Dann wird es mit dem Werkzeug ¹Verknöpfen^a bearbeitet.

1. Aktivieren Sie den Bildrahmen, der die Faschingsmaske beinhaltet.
 2. WÜhlen Sie das Werkzeug ¹Verknöpfen von Bildern^a an. TMSVerknupfe.tiff ↵
 3. In dem Pop-Up-MenÜ ¹Effekt^a wÜhlen Sie den Befehl <Skalieren> aus. 646499_paste.tiff ↵
 4. Als nÜchsten Schritt ordnen Sie dem Originalbild sein Referenzelement zu. Klicken Sie bei ¹Faktor^a den Befehlsschalter <Verknöpfen>.
- Der Mauszeiger nimmt die Linkcursorform (66394_paste.tiff ↵) an.

5. Klicken Sie jetzt auf den Rahmen, der das Metamorphoseelement enthÜlt.

Beim Effekt ¹Skalieren^a wird ein Fixpunkt benötigt, auf den sich die Skalierung beziehen soll. Von diesem Mittelpunkt werden die einzelnen Bildpunkte weggeschoben oder herangeholt.

Legen Sie die ¹Verrzerrparameter^a fest. Dazu benötigen Sie den Mittelpunkt.

6. Wechseln Sie in den ¹Element editieren^a-Modus.

Wenn Sie den Mauspfel öber das Bild bewegen, nimmt er die Form eines Zeigefingers (TMSFinger.tiff ↵) an.

7. Klicken Sie mit dem Zeigefinger auf die Lippen der Faschingsmaske.

Sie ermitteln damit die Lage des Mundes der Faschingsmaske. ¹1.00^a entspricht dabei der gesamten Bildbreite oder Bildhöhe. In unserem Beispiel sind ¹0,70^a für den ¹Mittelpunkt X^a und ¹0,58^a für den ¹Mittelpunkt Y^a geeignete Werte.

8. Den Wert für ¹IntensitÜt^a müssen Sie durch Versuche ermitteln. In den meisten FÜllen ist ein Wert um ¹0.25^a ein guter Ansatz für den ersten Versuch.

Hinweis: Das Originalbild und das Referenzelement müssen sich überlagern. Das Referenzelement muß paügenau öber oder unter dem Originalbild liegen.

9. Klicken Sie auf <Vorschau> um Ihre Werte zu überprüfen.
- Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind können Sie mit <Anwenden> die Bilddaten verÜndern.

10. Da Sie das Metamorphoseelement nicht mehr benötigen, können Sie es löschen, indem

Sie das Elemente anwählen und ¹Command-r^a (auf NeXT Computern) bzw. ¹Alt-r^a auf PC-Computern drücken.

3. Weitere Beispiel für das Bilder verknüpfen

Referenzbild: ¹Drehen03071.1Vel^a

901489_paste.tiff ↵

Ergebnis: Fasching1.tiff

Referenzbilder:

Fasching3.tiff --- faktor X=verlaufHorizontal.1Vel faktor Y=verlaufVertikal.1Vel

Fasching4.tiff --- faktor X und faktor Y Bilder umgekehrt

518422_paste.tiff ↵

Effekt: skalieren

Wirkung wie Sicht durchDuschkabinenscheibe

Original: Fasching.tiff

Referenzbild: ¹Badezimmer.tiff

paste.tiff ↵

Effekt: EllipsenFunktion

Wahrscheinlich am schwersten zu steuern

Grundlage hier ein Verlauf der nach grau gewandelt wurde: Kreisverlauf1.1Vel

verknüpft mit Kreisverlauf2.1Vel

Ergebnis DoppelVerlauf.tiff

Dieses Ergebnis dann verknüpfen mit Kreisverlauf3.1Vel ergibt DreifachVerlauf.tiff

(kleiner Tip: Relieffilter 100% über DoppelVerlauf und DreifachVerlauf)

99944_paste.tiff ↵

Effekt: Verzerrglas 1

Grundlage wieder Fasching.tiff

Referenzbild: KreisVerlauf2.1Vel

Ergebnis: Fasching6.tiff

982122_paste.tiff ↵

Effekt: Verzerrglas 2

Grundlage wieder Fasching.tiff

Referenzbild: KreisVerlauf2.1Vel

Ergebnis: Fasching7.tiff

835407_paste.tiff ↵

Effekt: Neue Position

Grundlage wieder Fasching.tiff

1. Referenzbild: Neue X Position: SpezialVerlauf.1Vel

2. Referenzbild: Neue Y Position: KreisVerlauf2.1Vel

Ergebnis: Fasching8.tiff

897940_paste.tiff ↵