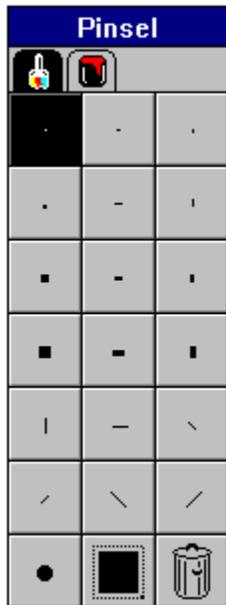


Das Pinselmodul



Das Pinsel-Modul ermöglicht Ihnen die einfache Bearbeitung und/oder Erstellung von Rastergrafiken. Damit können Sie zum Beispiel eingescannte Bilder nachbearbeiten (retuschieren), Scanfehler beheben oder andere Effekte erzielen. Dabei können Sie auf die gesamte Farbpalette von Calamus zugreifen.

Auch bei den Pinseln haben Sie freie Auswahl: 19 vordefinierte und eine variable Pinselform stehen zu Ihrer Verfügung. Den variablen Pinsel können Sie sogar stufenlos vergrößern.

Das Pinsel-Modul ist in zwei Befehlsgruppen unterteilt:

- Wahl der Pinselform

- Farb-/Füllmuster-Einstellungen

```
{button Bedienungshinweise,JI("", "brush_bedienung")} {button Tips  
,JI("", "brush_hinweise")}
```

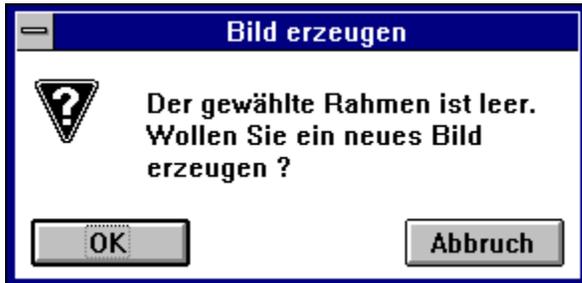


Grundsätzlich ist das Pinselmodul weitestgehend selbsterklärend, deshalb empfehlen wir an dieser Stelle, einfach einmal einen Rastergrafik-Rahmen anzulegen, und dann einige Versuche zu unternehmen. Sicherlich werden Sie dann schnell die Funktionalität des Pinselmoduls erfassen.

Detaillierte Erläuterungen finden Sie im Handbuch Kapitel 6.5, Seite 427

Bedienungshinweise zum Pinselmodul

Sie rufen das Pinsel-Modul durch einen Klick auf das entsprechende Icon im Modul-Block der Kopfzeile auf. Um mit dem Pinsel-Modul arbeiten zu können, muß genau ein Rastergrafik-Rahmen angewählt sein. Dabei spielt es keine Rolle, ob dieser Rahmen bereits eine Rastergrafik enthält, oder ob er leer ist, um mit dem Pinsel-Modul eine neue Zeichnung zu erstellen. Ist der Rahmen leer, erscheint zuerst ein Dialog, mit dem Sie entscheiden, ob Sie wirklich ein neues Bild erzeugen wollen:



Wenn Sie diesen Dialog durch Klick auf das Feld erstellen verlassen, erscheint ein Dialog, in dem bestimmte Parameter abgefragt werden:



Legen Sie hier fest, welche Farbinformation das Bild enthalten soll (Monochrom, Graustufen-Bild oder Farb-Bild), welche Größe es haben soll (als Bildgröße wird die aktuelle Rahmengröße vorgeschlagen, die Sie bei Bedarf aber auch ändern können) und welchen Namen dieses Bild erhalten soll.

Hinsichtlich der einstellbaren Bildgröße bietet sich eine äußerst speicherplatzsparende Möglichkeit zum Erzeugen eines farbigen Hintergrundes. Geben Sie einfach bei der Bildgröße die Werte 1x1 an und ziehen Sie dann den Rastergrafikrahmen zur gewünschten Größe auf. Ist bereits eine Bildinformation vorhanden, entfällt die Abfrage der Parameter, da die Einstellungen des geladenen Bildes verwendet werden. Aufgrund dieser Tatsache ergibt sich eine interessante Möglichkeit zum Erzeugen eines Bildrahmens: Importieren Sie ein RGB-Bild in einen Rastergrafikrahmen und markieren Sie anschließend mit der Funktion zum Wegschneiden von Bildteilen außerhalb dieses Rastergrafikrahmens einen freien Bereich. Als Ergebnis erhalten Sie einen leeren Rastergrafikrahmen mit den aktuellen Einstellungen des Bildes, in dem Sie nun mit Ihrer Zeichnung anfangen können.

Wichtige Hinweise zum Pinselmodul

☛ Wenn Sie in das Pinselmodul wechseln (durch Anklicken des Icons im Modul-Block) steht Ihnen nur noch der Bearbeitungsmodus (Hand mit Zeigefinger) zur Verfügung. Sie können damit einen Pixel-Bildrahmen auswählen, den Sie bearbeiten wollen (falls noch kein Rahmen ausgewählt war). Sie können jedoch keinen neuen Pixel-Bildrahmen erzeugen! Dazu müssen Sie wieder das Rahmen-Modul aktivieren.

☛ Da beim Zeichnen auf dem Bildschirm sehr aufwendige Berechnungen durchgeführt werden müssen, um das Ergebnis Ihrer Kreativität in die Calamus-Dokumentstruktur einzubinden, kann es sein, daß manche Aktionen, die Sie mit dem Mauszeiger durchführen wollen, etwas verzögert werden. Es empfiehlt sich daher, vielleicht etwas geruhsamer an die Aufgabe heranzugehen, damit Calamus genügend Zeit findet, diese Berechnungen auszuführen.

☛ Um mit der eingestellten Pinselform zu zeichnen, muß sich der Mauszeiger über einem aktiven Rastergrafik-Rahmen befinden. Der Mauszeiger wechselt seine Form dann von der zeigenden Hand in die aktuelle Pinselform.

☛ Gezeichnet wird mit der aktuell eingestellten Pinselform, indem Sie die linke Maustaste drücken und mit gedrückter Maustaste den Mauszeiger bewegen.

☛ Wenn Sie mit einer bestimmten Farbe malen wollen, die bereits im Bild vorhanden ist, können Sie den aktuell eingestellten Pinsel über der entsprechenden Bildstelle positionieren. Halten Sie dann die Shift-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus ein wenig. Die unter dem Pinsel aktuelle Farbe wird nun als Pinselfarbe übernommen. Dabei wird als Bezugspunkt die Farbe aufgenommen, die sich an der Position der linken oberen Ecke des Pinsels befindet.

☛ Eine Malaktion schließen Sie durch Drücken der rechten Maustaste ab. Dies kann eine kleine Weile dauern, da Calamus die Daten in die Dokumentstruktur sowie eventuell in die Cache-Speicher einfügen muß. Bedenken Sie, daß nur die letzte abgeschlossene Malaktion mittels UNDO wieder rückgängig gemacht werden kann.

☛ Um eventuell einen anderen Rastergrafik-Rahmen anwählen zu können, kann durch Druck auf die rechte Maustaste von der aktuellen Pinselform auf den Bearbeitungszeiger umgeschaltet werden (wieder die zeigende Hand), wodurch die aktuelle Malaktion abgeschlossen bzw. bestätigt wird. Beachten Sie bitte, daß die Umschaltung zwischen dem Mal- und dem Bearbeitungsmodus (auch wenn Sie die Hand in einen Rastergrafik-Rahmen verschieben) einen Augenblick dauern kann.



Wenn Sie in einem Monochrom-Bild mit Farben zeichnen, sehen Sie diese Farbe zwar durchaus während des Malens. Sobald Sie jedoch durch Druck auf die rechte Maustaste den Malvorgang abschließen, wird die Farbinformation auf die entsprechenden Farbebenen des Bildes umgerechnet.

