

Das Maskenmodul



Maskierungen sind ein wichtiges Werkzeug für anspruchsvolles Gestalten. In Calamus haben Sie mit dem Softripping-Konzept eine sehr komfortable Unterstützung für diese Arbeiten. Statt der üblichen statischen Maskierung in separaten Programmen stellen wir Ihnen die dynamische Maskierung direkt im Dokument zur Verfügung. Die Konsequenzen für Sie: Die Bedienung ist äußerst einfach, die Ausgabequalität ist exzellent und Änderungen sind mit minimalem Zeitaufwand erledigt! Dabei kann fast alles mit allem maskiert werden.

- Die Maske invertieren

- Eine Maske erzeugen

- Eine Maske auflösen

```
{button Hintergrund,JI(">more","mask_grundlagen")} {button  
Fehlerquellen,JI(">more","mask_grundlagen_gefahr")} {button  
Farben,JI(">more","mask_farben")}
```

Weitere Erläuterungen finden Sie im Handbuch Kapitel 6.4, Seite 415

Hintergründe zum Maskenmodul

Das Masken-Modul in Calamus arbeitet mit der sogenannten dynamischen Maskierung. Diese wird erst bei der Ausgabe auf den Bildschirm, Drucker oder Satzbelichter ausgewertet. Diese Verfahrensweise hat mehrere Vorteile:

- Alle Elemente erscheinen in der vollen Auflösung. Da jedes Bild einzeln auf die Ausgabeauflösung skaliert und erst danach maskiert wird, treten bei der Verbindung keine Interferenzen auf.
- Vektorielle Masken benötigen unabhängig von der tatsächlichen Ausgabeauflösung nur den Speicherplatz für die Pfadbeschreibung bzw. für den Text.
- Die Elemente lassen sich jederzeit wieder trennen und stehen dann in ihrer unveränderten Originalform wieder zur Verfügung. Nach erfolgter Änderung der Einzelteile können sie wieder zusammengefaßt werden. Es ist sogar teilweise möglich die Elemente einer Maskierung zu editieren ohne dafür die Maskierung aufzulösen!
- Die Integration einer Maskierung in das Dokument ist völlig problemlos: Die Maskierung ist fundamentaler Bestandteil der Dokumentstruktur. Daher wird auch die Farb- und die Stilliste des Dokuments automatisch mitverwendet. Sogar nachträgliche Änderungen in diesen Listen werden automatisch übernommen!
- Alle Arbeiten an einer Maskierung lassen sich innerhalb von Calamus direkt im Dokument erledigen. Ein Programmwechsel ist überflüssig.



Auch wenn ein Rahmen Bestandteil einer Maskengruppe ist, können Sie ihn wie gewohnt mit den Funktionen des jeweiligen Rahmentyps bearbeiten. Das Maskenmodul übernimmt die Änderungen dynamisch in die Maskengruppe.

Mögliche Fehlerquellen bei der Bedienung



Normale Gruppenrahmen, die Sie mit der Funktion Rahmen gruppieren aus dem Rahmen-Modul erzeugt haben, kann das Masken-Modul nicht auflösen!



Eine Maskengruppe kann nicht mit der Funktion Gruppenrahmen auflösen aus dem Rahmen-Modul aufgelöst werden!



Beachten Sie, daß trotz der unterschiedlichen Funktionsbereiche in beiden Fällen das gleiche Icon zur Aktivierung der Funktion verwendet wird.

Der Maskierungsmechanismus

Eine Maskengruppe besteht aus einem maskierten Rahmen und einem oder mehreren maskierenden Rahmen. Die maskierenden Rahmen bilden zusammen die Maske.

- Dort, wo die Maske schwarz ist, wird der maskierte Rahmen wie üblich dargestellt.
- Wo die Maske weiß ist, passiert nichts - der Hintergrund bleibt unverändert erhalten.
- Wo der maskierte Rahmen selbst schon transparent ist, bleibt er es natürlich auch innerhalb der Maske. Außerhalb der Maske ist der Rahmen immer durchsichtig!



Da die dynamische Maskierung bei der Ausgabe berechnet werden muß, dauert die Darstellung etwas länger als bei unmaskierten Objekten.

Rasterung und Auflösung des Maskenmoduls

Bei der dynamischen Maskierung wird die Maske bei jeder Ausgabe neu ausgewertet. Aus diesem Grund sind die Ränder einer vektoriell erzeugten Maske immer scharf, auch und gerade bei der Belichtung. Wenn Sie ein Bild maskieren werden sogar die einzelnen Pixel dieses Bildes von der Kante der Maske sauber durchgeschnitten. Das gleiche gilt natürlich auch für die Punkte des eingestellten Rasters. Auch sie werden durch die Maske angeschnitten. Dabei setzt sich das Raster ohne Bruch glatt über die Kante hinweg fort. Wenn Sie eine Pixel-Grafik als Maske verwenden, wird der Rand der Maske natürlich entlang der Pixel gezackt sein. Je geringer die Auflösung des maskierenden Bildes, desto größer die Zacken.

Farben und Graustufen

Es ist sehr wichtig, daß Sie sich darüber im klaren sind, daß die Maske immer wie auf ein Bildschirm ausgewertet wird. Das heißt aber auch, daß es (meistens) nicht sinnvoll ist, bei den zur Maskierung zu verwendenden Rahmen irgendwelche Objekte zu verwenden, die grau oder farbig sind. Insbesondere ist es so nicht möglich, Halbdurchsichtigkeit zu erzeugen (s.o.), da auch farbige oder graue Flächen wie auf einem Schwarzweiß-Bildschirm behandelt werden. Das führt dazu, daß eine Farbe zuerst in einen entsprechenden Grauwert umgesetzt und dieser dann gerastert wird. Die schwarzen Rasterpunkte in der Maske machen dann immer nur kleine Stückchen aus dem maskierten Objekt sichtbar. Der gleiche Effekt tritt auch bei Füllmustern in Masken-Objekten auf.



Es hindert Sie natürlich Niemand daran, diesen Mechanismus gezielt als Design-Effekt zu verwenden!



Mit einem Mausklick auf dieses Symbol invertieren Sie die Maske. Damit wird der Effekt umgekehrt, was insbesondere bei Verknüpfungen von Rahmen mit farbigem Inhalt immer einen Versuch wert ist.



Mit diesem Befehl erzeugen Sie eine Maske, basierend auf der Anordnung der Rahmen zueinander.



Mit diesem Befehl lösen Sie eine bestehende Maskierung wieder auf. Die Rahmen können dann wieder rückwirkungsfrei voneinander bearbeitet werden.

