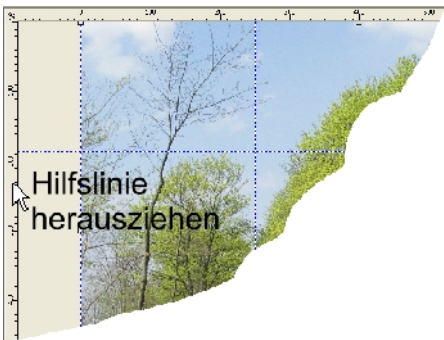
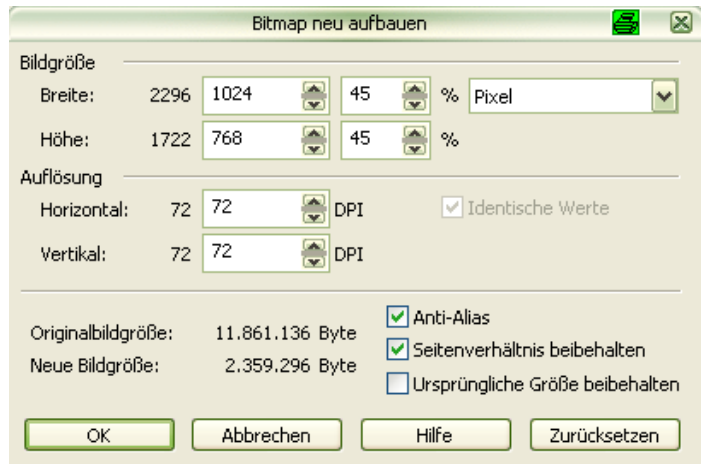


Ein Foto wird zum Bildmosaik

Ein ausgesuchtes Bild soll zu einem Bildmosaik gestaltet werden. Dazu ist es in Teilstücke zu schneiden. Die Teilbilder erhalten einen Rand. Anschließend werden die Puzzleteile gemischt und auf der Fläche verteilt. In diesem Workshop kommen Hilfslinien, Auswahlmasken und Effekte zum Einsatz. Diese Arbeitsschritte sind ab Version 9 problemlos nach zu vollziehen



Öffnen Sie das zu bearbeitende Bild. Wollen Sie das Bild ins Internet stellen, so berechnen Sie das Bild neu. Wählen Sie 1024x 768 Pixel und eine Auflösung von 72 DPI, das ist für einen 19 Zoll Monitors die richtige Größe. Für die Ausgabe auf dem heimischen Drucker, benötigen Sie mindestens 200 DPI, die Bildgröße bestimmen Sie nach Ihren Wünschen.



Zunächst setzen Sie einige Hilfslinien in vertikaler- und horizontaler Richtung verteilt auf Ihr Bild. Um Hilfslinien am Bildschirm zu setzen, bedarf es die Anwesenheit der Lineale. Lineale anzeigen: Ansicht>Lineale (Strg&Umschalt&R), danach greifen Sie mit dem Mauszeiger in das linke Lineal hinein und ziehen bei gedrückter Maustaste eine Hilfslinie an die gewünschte Stelle. Das wiederholen Sie noch zwei Mal. Um horizontale Hilfslinien zu setzen, ziehen Sie diese aus dem oberen Lineal.



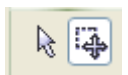
In unserem Beispiel wurden sechs Felder angelegt. Den äußeren Rand des Bildes umfahren Sie mit dem *Hilfsmittel Malfarbe* und malen einen schwarzen Rand bei gedrückter Strg-Taste, um gerade Linien zu erhalten. Die Randbreite ist halb so dick, wie die inneren Bildteiler.



Maskenauswahl mit Maskenüberlagerung

Mit dem *Hilfsmittel Rechteckmaske* (R) ziehen Sie im oberen linken Feld eine Auswahlmaske auf. Orientieren Sie sich an den Hilfslinien. Die Farbe der Hilfslinie verändert sich, wenn Sie mit Ihrer Maske genau darüber liegen. Vergrößern Sie sich ggf. den zu bearbeitendem Bereich. Arbeiten Sie möglichst genau, so zeigen sich die noch anzufügenden Rahmen von der besten Seite. Wenn Sie die (Maske-)Maskenüberlagerung zugeschaltet haben, wird der unbearbeitbare Bereich rot abgedeckt.

Sollte die Auswahlmaske mal nicht richtig sitzen, so nehmen Sie das *Hilfsmittel Maskenänderung* aus der Hilfsmittelpalette auf. Es liegt im Flayout des *Hilfsmittel Objektauswahl* (Pfeil). Setzen Sie die Auswahl der Sektoren fort, bis alle Flächen erfasst sind. Die Sektoren erhalten jetzt einen umlaufenden Rand. Dazu Maskieren Sie ein Ausschnittfenster, rufen



Sie es über das Menü Maske>Erstellen>Maske aus Objekt (siehe Abb. 1) auf.

Um einen Rand bestimmter Breite zu erhalten geben Sie in der „Dialogbox Rand“ eine Breite von 3 Pixel ein und für die Erscheinung *Hart*. Über die Vorschau (Auge) kontrollieren Sie die Vorgabe und ändern sie nach belieben. Um diesen Rand mit einer Farbe zu füllen deaktivieren Sie das Symbol „Objekttransparenz sperren“ im



Andockfenster. Wählen Sie mit der rechten Maustaste eine Farbe aus der Farbpalette aus und färben den Rahmen über das Menü>Bearbeiten>Füllung ein. Auch hier gehen Sie schrittweise voran und färben alle Sektorenränder. Im Andockfenster befinden sich eine ganze Reihe kleiner Thumbnails. Wählen Sie die



Mosaikfenster nacheinander an und verschieben sie auf der Fläche zu einem offenen Puzzle. Wenn Sie mögen, können Sie die einzelnen Teile auch frei drehen.

Wenn Sie Ihr Bild als Puzzle anordnen, macht sich ein ansprechender Hintergrund besser, als „Kein Hintergrund“. Legen Sie ein „Neues Objekt“ an und ordnen es als unterste Ebene im Andockfenster an. Klicken Sie doppelt auf das Füllfarbensymbol in der Hilfsmittelpalette und suchen in der folgenden Dialogbox ein Bitmap-Muster als Hintergrund aus, den Sie dann mit dem Farbeimer



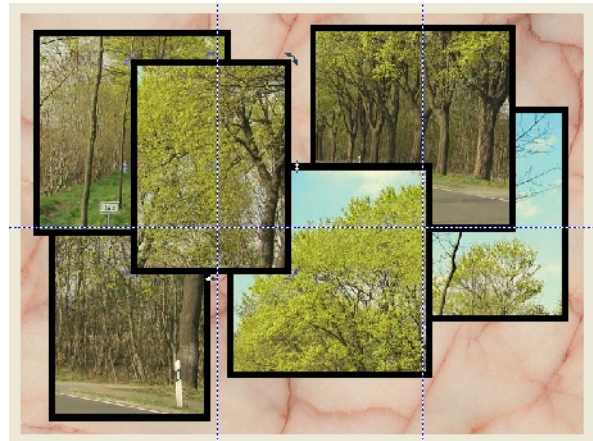
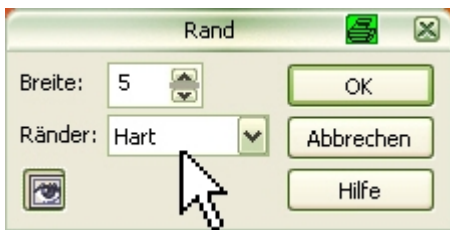
Symbol für Bitmap-Muster

„Füllung“ zuweisen. Auch hier gehen Sie schrittweise voran und färben alle Sektorenränder. Im Andockfenster befinden sich eine ganze Reihe kleiner Thumbnails. Wählen Sie die Mosaikfenster nacheinander an und verschieben sie auf der Fläche zu einem offenen Puzzle. Wenn Sie mögen, können Sie die einzelnen Teile auch frei drehen.

Wenn Sie Ihr Bild als Puzzle anordnen, macht sich ein ansprechender Hintergrund besser, als „Kein Hintergrund“. Legen Sie ein „Neues Objekt“ an und ordnen es als unterste Ebene im Andockfenster an. Klicken Sie doppelt auf das Füllfarbensymbol in der Hilfsmittelpalette und suchen in der folgenden Dialogbox ein Bitmap-Muster als Hintergrund aus, den Sie dann mit dem Farbeimer „Füllung“ zuweisen.

Variante zur Herstellung von schwarzen Bildrändern

Ziehen Sie mit dem Pinsel des *Hilfsmittel Malfarbe* einen Rand um das Bild, beim Strich ziehen die Strg-Taste halten, so erhalten Sie einen horizontalen bzw. vertikalen geraden Strich. Danach verdoppeln Sie die Strichstärke und nehmen beim Strich ziehen die Hilfslinien in die Mitte. So überfahren Sie alle Hilfslinien. Anschließend wählen Sie die Bildfenster wie oben beschrieben aus.



Als Puzzle angeordnet



Fertig gerahmtes Bild