



















Thema: Werkzeuge in Bildbearbeitungsprogrammen

Wenn du mit einem Malprogramm arbeitest, legst du zunächst fest, ob du ein neues **Dokument speichern** willst, um ein eigenes Bild zu erstellen, oder ob du ein bestehendes **Bild bearbeiten** möchtest. Für ein neues Bild definierst du zuerst die Größe. Hier kannst du entscheiden, ob die **Größe in Pixel** oder z. B. in cm angegeben wird. Es lässt sich auch eine **Hintergrundfarbe** wählen, z. B. Weiß. Ebenso wird der **Bildtyp** bereits festgelegt. Es macht schon einen Unterschied, ob du lediglich ein Schwarz-Weiß-Bild (2 Bit) haben möchtest oder ein 16-Farben-Bild (4 Bit) oder etwa ein 16-Millionen-Farben-Bild (24 Bit). Wenn Größe und Bildtyp bestimmt sind, speicherst du dein Bild am besten gleich ab. Beschreibe **typische Werkzeuge** in einem Bildbearbeitungsprogramm, die du in ähnlicher Weise in allen vergleichbaren Programmen findest.

Vergleiche! Die hier gezeigten stammen aus dem Programm ARTWEAVER.

	Das Pinselwerkzeug ist eine vielfältig einsetzbare Methode zum Zeichnen und Malen. Eine große Zahl an Eigenschaften lassen sich dabei kombinieren.
	Zum Verschieben einer Auswahl klickst du auf den Bereich und hältst die Maustaste gedrückt, bis sich der Ausschnitt an der gewünschten Stelle befindet.
	Mit der Auswahl kann ein bestimmter Bereich in Form eines Rechtecks oder einer anderen geometrischen Figur aktiviert werden.
	Der Zauberstab erstellt eine Auswahl per Klick und legt dabei den Ausschnitt selbstständig fest.
	Mit dem Lasso kann eine freie Auswahl gezeichnet werden, um z. B. einen Kopf oder einen Gegenstand frei zu stellen.
	Mit diesem Werkzeug kannst du ein Bild zuschneiden , in dem du ein Fenster um den gewählten Bereich ziehst. Doppelklick oder RM erledigen den Rest.
	Dieses Werkzeug ermöglicht es, ein Raster zu verwenden, mit dessen Hilfe z. B. Bildobjekte perspektivisch angeordnet werden können.
	Das Textwerkzeug ermöglicht das Schreiben von Buchstaben oder kleineren Texten. Schriftart, Schriftstil und Schriftfarbe können gewählt werden.
	Formen wie Rechteck, Ellipse oder Kreis können als Umrissflächen oder als gefüllte Flächen gezeichnet werden.
	Das Verlaufswerkzeug ermöglicht es, Formen mit Umrissflächen über einen Farbverlauf zu füllen: z. B. Linearer Verlauf, Radialverlauf, Spiralverlauf
	Wie beim Zeichnen mit der Hand ist der Radiergummi auch hier ein häufig eingesetztes Werkzeug. Die Radiiergröße lässt sich natürlich einstellen.
	Der Bildstempel fügt eine Reihe von Bildern in die Grafik ein während das Werkzeug bewegt wird.
	Mit der Pipette lässt sich ein bereits im Bild vorhandener Farbton erfassen. Er wird dann in der Farbpalette aktuell ausgewählt.
	Der Farbfüller füllt eine Umrissform oder eine Auswahl mit einer gewählten Farbe oder mit einem gewählten Muster.
	Die Lupe steht für Zoom . Damit kannst du ein Bild vergrößern oder verkleinern. Oft lässt sich dazu das Rädchen an der Maus einsetzen.
	Das Hand-Werkzeug stellt das aktuelle Bild auf vier verschiedene Arten dar: Tatsächliche Pixel, Ganzes Bild, Druckformat, Bild zentriert
	Einstellen der Vorder- und Hintergrundfarbe . Mit einem Doppelklick erscheint der Farbwähler zur Auswahl über Fenster, RGB, HSL oder Hexadezimalcode.
	Durch die Papierstruktur sind mehrere Voreinstellungen für die Oberflächenbeschaffenheit des Bildes möglich: z. B. Standard, Glatt, Grobe Seide, Straßenpflaster