



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.

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