

Markierung eines Areals mit sich drehendem Pfeil Tipp 102

Pfeilmarkierung mit Rotation.

Mit dem neuen Rotationsbutton, in Verbindung mit dem Bildfeldbutton, lassen sich bestimmte Stellen auf einer Landkarte oder auf einem anderen Motiv durch Bewegung eines Pfeils einkreisen und eindeutig markieren.

Damit entfällt das Aufspringen während der Schau und Zeigen mittels Zeigefinger bzw. Markierung mit dem Zeigestab (immer noch üblich), oder Anleuchten mit dem Laserpointer.

In meinem Beispiel habe ich die Gartenanlage des Klosters Melk dadurch gekennzeichnet, dass ein Pfeil um die Gartenanlage herumfährt und dieser Pfeil sich an den Eckpunkten immer zum Objekt dreht. Ob dies sinnvoll ist, sei dahingestellt. Es geht darum, die Vielfalt der Möglichkeiten – auch mit dem Rotationsbutton, aufzuzeigen.

Genauso können Sie eine Flugroute, Schiffsroute, Autoroute usw. mit entsprechenden Symbolen auf einer Landkarte oder auf einem Globusbild entlang fahren.

Mit dem Bildfeldbutton legen Sie die Größe und die Lage des Pfeils fest. Mit dem Rotationsbutton bestimmen Sie die Winkelrichtung des Pfeils. Der zeitliche Ablauf ergibt sich automatisch aus der aufgeblendeten Länge des Bildes.

Ich werde diese Pfeilbewegungen Schritt für Schritt genau beschreiben.

Doppelklick auf den grauen Balken unterhalb des Pfeilbildes. In der Bildbearbeitungsmaske stellen wir auf transparent überlappend > schwarz > 25%.

Damit der Pfeil einen besseren Kontrast ergibt, habe ich das Bild der Gartenanlage etwas abgedunkelt.

Wir greifen das rote Rotationssymbol (Rotation statisch), ziehen es in das Pfeilbild und legen es im ersten Viertel des Bildes ab. In der gleichen Weise greifen Sie das grüne Bildfeldsymbol (Bildfeld statisch) und legen es an der gleichen Stelle ab.



Klick auf dieses rote Symbol öffnet die Einstellmaske. Wir schieben den Schieberegler so hoch, bis der Pfeil mit der Spitze fast senkrecht nach oben zeigt.

Jetzt klicken wir auf das grüne Symbol und verkleinern den lilaroten Rahmen in der virtuellen Leinwand auf ca. 2 x 2 cm. Mit der Größe des Rahmens legen wir die Größe und den Standort des Pfeils fest. Jetzt verschieben wir das Quadrat - bis der Pfeil (wie in diesem Beispiel) am Eingang der Gartenanlage steht.

Damit diese Lage schon vor Öffnung des Bildes vorhanden ist, kopieren wir beide Buttons, indem wir mit dem Gummiband beide Buttons markieren und mit Strg + Shifttaste nach links außen vor die Bildaufblendung.

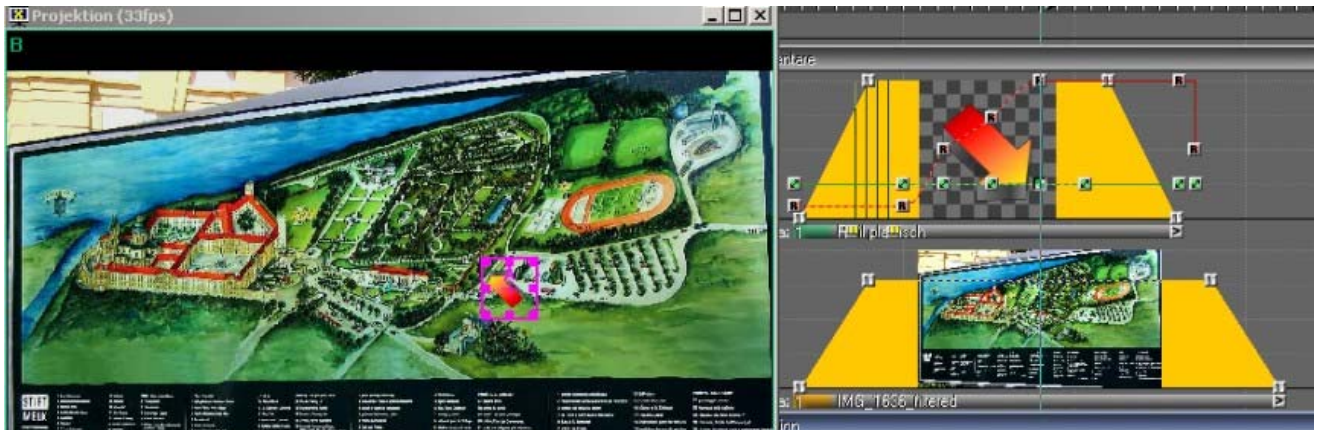
Für den linken oberen Eckpunkt der Gartenanlage kopieren wir mit Strg den grünen Button und schieben den lila Rahmen in die linke obere Ecke. Aus dem statischen Button müssen wir aber jetzt einen dynamischen Button machen, in dem wir per Doppelklick in der Einstellmaske den Haken hinzufügen.

Wir setzen einen dynamischen roten Button und führen einen Doppelklick aus, um die Lage des Pfeils zu verändern.

Für die rechte obere Ecke kopieren wir den grünen Button (dynamisch) und fügen an gleicher Stelle einen neuen, dynamischen roten Button ein. Nach Markierung des grünen Buttons ziehen wir das Bildfeld in die rechte obere Ecke der Gartenanlage.

Ein Doppelklick auf den roten Button öffnet wieder für diese Position die Bearbeitungsmaske. Wir stellen den Schieberegler, so dass der Pfeil jetzt schräg nach links unten zeigt.

Die nächsten zwei Buttons legen wir im zweiten Drittel des Bildes ab, so dass die grünen Bildfeldbuttons einen möglichst gleichen Abstand erreichen. Nach Doppelklick auf den roten Button ändern wir wieder die Pfeilrichtung mit der Spitze nach links oben.



Nach Klick auf den grünen, dynam. Button verschieben wir das Fenster in die rechte untere Ecke der Gartenanlage.

Einen weiteren roten Button benötigen wir an dieser Stelle nicht mehr, da die Pfeilrichtung bis zum Ausgangspunkt erhalten bleibt.

Den nächsten grünen, dynamischen Button kopieren wir wieder und ziehen ihn kurz vor die Ablendung des Bildes. Nach Markierung verschieben wir den Pfeil zum Ausgangspunkt.

Damit die Endlage des Pfeils bis zum Ablenden des Bildes erhalten bleibt, kopieren wir die beiden Buttons und legen sie hinter der Ablendung ab.

Jetzt müssen wir nur noch zwei Stopbuttons einfügen.

Wenn man dem Pfeil noch eine besondere Beachtung geben will, dann fügt man noch ein Pulsieren hinzu.

Hierzu ein Klick in eine Bildspur und aus der Werkzeugleiste den Button "pulsieren" in Spur A auf den grauen Bildbalken ziehen. Den gleichen Button noch einmal 2 Sekunden später ablegen. Die Pulsierlänge verändert man durch Doppelklick auf den ersten Pulsbutton. Am einfachsten stellt man alle Werte auf 20.

Somit sind Sie auch in der Lage, mit einem Pfeil oder Zeiger jede Reiseroute auf einer Landkarte entlang zu fahren. Das könnte auch ein Flugzeug oder eine Lokomotive oder ein Schiff sein.

Rainer Schulze-Kahleyss