



Digitalisierung archäologischer Artefakte. Umgang mit Umzeichnen- und Bildbearbeitungsprogrammen

Praxisübung Dr. Anne Sieverling

Vorlage der Tuschezeichnung von Hanna Tietböhl



UNIVER SITÄTS SAMM Klassisch-Archäologische LUNGEN Sammlungen



Rastergrafiken in Vektorgrafiken umwandeln



- eignet sich besonders zum Vektorisieren von Tuschezeichnungen
- komplizierte Vorlagen mit schwachen Konturen oder bunten Elementen funktionieren nicht gut
- deshalb nehmen wir als Beispiel eine Tuschezeichnung einer Bronzefibel aus der Originalsammlung der Klassischen Archäologie der JGU Mainz

🗣 Fibel_24e	c.jpg - Inkscape	_		- Ø	×
Datei Bea	irbeiten Ansicht Ebene Objekt	Pfad Text Filter Enveiterung	jen ∐ilfe		
		Kontur in Pfad umwandeln	Umschalt+Strg+C StrneAlteC		
Θ Θ	Q Q Q Q Q Q Q	Bitmap nachzeichnen	Umschalt+Alt+B		
▶ = + + + + + + + + + + + + + + + + + +	<u> 907 </u>	Pixelkunst nachzeichnen		α ¹ αρ	۰ م
R • 8.		Vereinigung	Strg++		
1		Differenz	Strg+-		1
<u> </u>		<u>Üb</u> erschneidung	Strg+*		5
4		Exklusiv-Oder (Ausschluss)	Strg+ ^		1
()		Digision Pfad zerschneiden	Stra+Alt+/		17
<u> </u>		A Kambiaiaa	Chan V		12
		Zerlegen	Umschalt+Stro+K		1
õ i		Schrumnfen	Street		2
~ 1		Erweitern (vergrößern)	Strg+)		1
<u><u></u></u>		N Dynamischer Versatz	Strg+J		2
(O) 🗄		🐴 Ver <u>b</u> undener Versatz			2
Z🖉 🗄		🖄 Verginfachen	Strg+L		1.1
20 -					
10 -		Pfadeffekte	Umschalt+Strg+7		>
Ă -		Pfad-Effekt einfügen Pfadeffekt entfernen	Strg+7		-
200	L.				1
1					A
× 1					
2					
<u>∽</u> _					M
22 81					
1					
E					
<u> </u>					
-					
1					
1					
1					
-					
_					
0-					
-					
1					
1					4
_					
20					
°					
<					4
<					-
Füllung: Kontur:	N/V O: 0 ♀ ֎ ֎ (Wurze	0) V Erzeuge einen oder mehre	re Pfade durch das Nach	hzeichnen einer Rastergrafik 10: -114, 35 1 Y. + 401, 95 2 1 1	29%
# 1	O Zur Suche Text hier eingebe	en O	H 📄 🧯	1 💶 🍓 🗞 📲 🍲 🤌 ···································	5

Bild auswählen Auf Pfad gehen Bitmap nachzeichnen anwählen (oder Umschalt+Alt+B)



Es erscheint ein neues Fenster

Unter einfache Abtastung kann zwischen den Kategorien gewählt werden:

Helligkeitsschnellwert, 0 ist sehr hell – 1 sehr dunkel

Kantenerkennung, 0 ist sehr detailliert – 1 sehr oberflächlich

Farbquantisierung, 2 ist sehr schwach – 64 sehr stark

im Vorschaubild können Effekte angeschaut werden, immer aktualisieren klicken (falls kein Vorschaubild erscheint, Fenster schließen und noch mal öffnen)



Da für das Vektorisieren von Tuschezeichnungen nur Graustufen in Frage kommen, kann bei mehrfache Abtastungen gleich die Option "Graustufen" verwendet werden, ohne das weitere Veränderungen nötig sind abschließend mit OK bestätigen, Feld wieder schließen (falls Werte nicht übernommen wurden, Feld noch mal öffnen und wieder ok drücken)



Nun liegt die Vektorgrafik direkt auf der Vorlage durch Verschieben der Vorlage wird Vektorgrafik besser sichtbar



So sieht die Vektorgrafik ohne Vorlage aus (rechts die Vorlage)



wenn man auf bearbeiten der Knoten geht (oben links), dann sieht man die Anzahl der erzeugten Knoten



die Knoten können dann mit den bekannten Optionen (oben links) nachbearbeitet werden (Knoten löschen, verbinden, trennen etc.)



soll die neu erstellte Vektorgrafik nun durch Details erweitert werden, die in der Originalzeichnung nicht vorhanden sind, können über → Datei → Importieren weitere Vorlagen eingefügt werden



beim gezeigten Beispiel werden jetzt die fehlenden Querschnitte ergänzt



dann kann die zweite Vorlage verschoben werden und die Querschnitte auf die richtige Position gebracht werden



abschließend kann noch der Hintergrund vergrößert werden, falls die Zeichnung nun zu groß sein sollte

 \rightarrow Datei \rightarrow Einstellungen und dann Format wählen



fertig ist die vektorisierte Zeichnung mit nachträglichen Ergänzungen

