



Foto: Hans Roth

Fahrzeugbeschriftungen selber erstellen

# Der Akt vor der Fertigstellung

**Wer selber Modelle kreiert, steht früher oder später vor einer weiteren Herausforderung: Wie kann das Modell beschriftet werden? Nachfolgende Betrachtung zeigt verschiedene Wege der Vorlagenerstellung und der Herstellung von Beschriftungen auf. Jedermann kann je nach Anforderungen, Voraussetzungen und Fähigkeiten die passenden Elemente daraus auswählen.**

Von Johannes Weibel (Text und Fotos)

Die einfachste Form der Vorlagenerstellung ist die Pixeldatei, auch Bitmap genannt. Diese Grafiken bestehen aus einer definierten Anzahl Bildpunkten pro Fläche. Je größer der Auflösung, also je mehr Bildpunkte, desto besser die Detailwiedergabe. Parallel dazu steigt auch der Speicherplatzbedarf. Für Druckerzeugnisse muss die Auflösung mindestens 300 dpi (Bildpunkte pro Quadratinch) betragen.

Vorlagen wie Fotos oder Dateien aus einfachen Zeichenprogrammen wie Paint liegen immer als Pixeldatei vor. Soll die Vorlage aus einem Foto erstellt werden, liegt die Herausforderung darin, dass diese in der Regel eine zu kleine Auflösung haben. Ganz besonders trifft dies für Bilder aus

dem Internet zu. Mit Bearbeitungsprogrammen wie Photoshop kann ein Bild auf die gewünschte Auflösung «aufgeblasen» werden. Die fehlenden Pixel werden dabei von der Software interpoliert, d.h. «dazuerfunnen». Nachdem das Foto entzerrt wurde, kann auf dieser Basis die gewünschte Grafik nachgezeichnet werden.

Pixeldateien eignen sich aus Sicht des Autors nur bedingt für die Beschriftungs-erstellung. Die für die benötigte Genauigkeit erforderliche hohe Auflösung bedingt grosse Dateien. Weiter können beim Erstellen von Filmen für Anreibebeschriftungen oder für Ätzvorlagen Konvertierungsprobleme der Randzone (Treppenmuster) auftreten.

## Umgang mit Vektordateien

Besser und in der grafischen Industrie fast ausnahmslos verwendet sind Vektordateien. Diese Grafiken arbeiten mit einer Definition von Linien, Kurven und Figuren. Sie können dadurch beliebig ohne Qualitätsverlust skaliert und, für den Modellbau besonders wichtig, direkt in einer definierten Grösse gezeichnet werden.

Die Auswahl für die passende Software ist naturgemäß etwas kleiner. Bekannte Beispiele sind CorelDraw und Adobe Illustrator, es gibt aber auch gute und kostenlose Programme wie Inkscape. Selbstverständlich können beim Zeichnen auch Fotos oder andere Pixeldateien als Vorlagenhintergrund importiert werden. Es empfiehlt