

Landkarten selbst herstellen

Mit schwungvollem Pinselstrich

Von Klaus Fritzsche

Kommerziell oder kostenlos verfügbare Landkarten zeigen selten genau die Informationen, die man für das eigene Projekt gerade benötigt. Selbermalen hilft und ist nicht sonderlich schwierig.

Landkarten für AV-Schauen sollen so gestaltet sein, dass der Zuschauer genau die Informationen bekommt, die er benötigt. Jedes Zuviel an Information lenkt von den relevanten Inhalten ab.

Eine gute Möglichkeit, selbst passende Karten zu gestalten, bietet der Online-Karten-Dienst StepMap an (stepmap.de). Nach einer Registrierung kann man dort sehr komfortabel einfache oder komplexe Karten generieren und für einen kleinen Obulus in guter Auflösung runterladen.

Es geht aber noch etwas individueller und ohne Kosten, wenn man ein Bildbearbeitungsprogramm benutzt, dass mit Ebenen umgehen kann, wie z. B. Photoshop. Das wollen wir uns an einem Beispiel ansehen.

Wo ist Töndern?

Benötigt wurde eine Karte, die verdeutlicht, wo der Ort Töndern liegt, das ist ein kleines Städtchen in Dänemark nur wenige Kilometer von der deutsch-dänischen Grenze entfernt. Um die Lage des Ortes zu zeigen, muss die Karte ein wenig Umfeld darstellen, welches man beim Zuschauer

als bekannt voraussetzen kann. In diesem Fall bieten sich die Insel Sylt und die Stadt Flensburg an. Außerdem wird noch die Staatsgrenze eingezeichnet und zwei Flaggen verraten, welche Länder das sind. Bei anderen Projekten kann es sinnvoll sein, für die grobe Orientierung eine zweite Karte mit anderem Maßstab einzufügen.

Der erste Schritt zur Kartenerstellung ist der Aufruf von Google-Maps. Dort stellen wir einen geeigneten Kartenausschnitt ein und machen einen Screenshot. Diesen laden wir in Photoshop, dort ist er dann als Hintergrundebene sichtbar. In der Ebenen-Palette wird dann mit Klick auf das Plus-Symbol eine neue transparente Ebene über die Hintergrundebene gelegt. Die Google-Maps-Karte ist immer noch sichtbar.

Nun wählen wir in der Werkzeugleiste das Pinselwerkzeug aus. Bevor wir zu zeichnen beginnen, wählen wir die Strichdicke (8 Pixel als Anhaltspunkt) und die Strichfarbe. Die Deckkraft soll auf 100% stehen. Nun können wir mit dem Pinselwerkzeug alle gewünschten Konturen der Landkarte nachmalen. Auf eine exakte Reproduktion kommt es meistens nicht an. Am besten



malen wir in mehreren Abschnitten, dann können wir im Fall von verunglückten Strichen den letzten Abschnitt per „UnDo“ (Ctrl + Z) wieder löschen. So ganz einfach ist das Malen mit der Maus ja nicht, die Striche werden gerne mal etwas krakelig. Es gibt aber (zumindest in Photoshop) noch einen interessanten Parameter, mit dessen Hilfe die Striche etwas gefälliger werden. Das ist die *Glättung*, die bewirkt, dass der Strich etwas verzögert der Mausbewegung folgt. Damit bekommt man sehr elegante Bögen hin. Fährt man mit der Maus ganz langsam, können trotzdem feine Konturen gemalt werden. Als Wert für die Glättung mag 40% ein Anhaltspunkt sein.

Wenn die Konturen fertig sind, können mit dem Zauberstab die einzelnen Flächen als Auswahl gesetzt werden. Das sollte gut gelingen, weil die gemalten Konturen gute Kontrastkanten darstellen. Nun werden die Flächen mit dem Füllwerkzeug mit der gewünschten Farbe ausgefüllt. Wiederum mit

Deckkraft 100%, damit die Google-Karte nicht durchscheint.

Es folgt etwas Detailarbeit. So können nun die benötigten Orte als gefüllte Kreise eingezeichnet und mit dem Textwerkzeug beschriftet werden. Und natürlich können alle möglichen sonstige Symbole eingefügt werden wie im Beispiel die beiden Landesflaggen.

Gespeichert wird im TIF- oder PNG-Format, damit die Ebenen erhalten bleiben und später noch Korrekturen an der Karte möglich sind. Für die Verwendung in einer Schau kann auch eine Kopie im JPG-Format gespeichert werden, wenn vorher alle Ebenen auf die Hintergrundebene reduziert werden, denn möglicherweise kann nicht jedes AV- oder Schnittprogramm mit Ebenen umgehen. □

Benutzte Links:

google.de/maps
de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Nationalflaggen