

Inhalt focus

Inhalt Kapitel

Startseite

Suchen

zurück vor

Drucken

Hilfe

Fenster /
Vollbild

Beenden

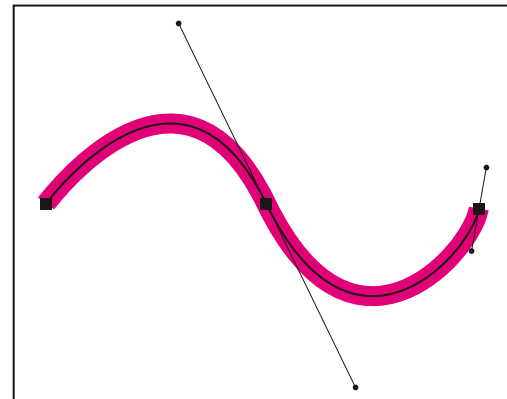
9.4 Digitale Bilder

Für die elektronische Bearbeitung von ein- und mehrfarbigen Karten ist es wichtig, deren Bildeigenschaften und Struktur zu kennen. Digitale Bilder werden in zwei Haupttypen unterteilt: *Objektgrafik* (Vektorgrafik und Béziergrafik) sowie *Pixelgrafik*.

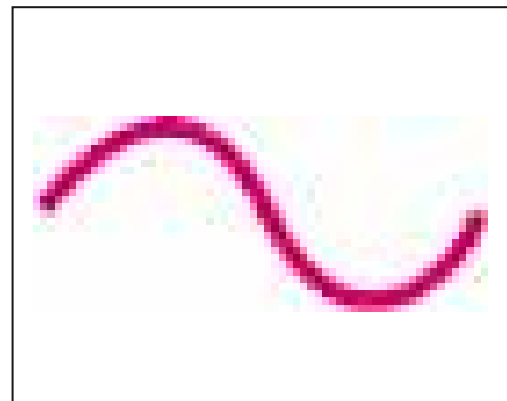
9.4.1 Objektgrafik

Logos, Signaturen, Illustrationen und Karten sind Beispiele für Bilder, die mit einem Grafikprogramm (z. B. Freehand, Illustrator) als *Objektgrafik* hergestellt werden. Innerhalb der Objektgrafiken wird unterschieden in *Béziergrafik* und *Vektorgrafik*. Béziergrafiken sind mathematisch definierte Linien und Kurven, die aus Pfaden und Ankerpunkten bestehen. Dabei können Kontur und Füllung der Objekte verändert werden. Die Kurvenverläufe werden mithilfe so genannter Ankerpunkte in Richtung und Länge variiert. Bei Vektorgrafiken können keine Kurven erzeugt werden, die Rundungen setzen sich aus mehreren kurzen Linienstücken zusammen, was in der Vergrößerung sichtbar wird.

Béziergrafik



Pixelgrafik



Béziergrafik und Pixelgrafik

Inhalt focus

Inhalt Kapitel

Startseite

Suchen

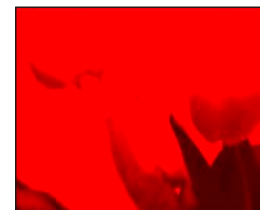
zurück vor

Drucken

Hilfe

Fenster /
Vollbild

Beenden

Farbmodus RGB

Rot



Grün



Blau

RGB-Bilder stellen mit 3 Farbkanälen bis zu 16,7 Mio. Farben auf dem Bildschirm dar. Zur Speicherung der Farbinformationen jedes Pixels werden 8 Bit pro Kanal benötigt. Bei 3 Farbkanälen hat das Bild demnach eine Farbtiefe von 24 Bit. Es gibt auch Bilder mit einer Farbtiefe von 16 Bit pro Kanal.

Inhalt focus

Inhalt Kapitel

Startseite

Suchen

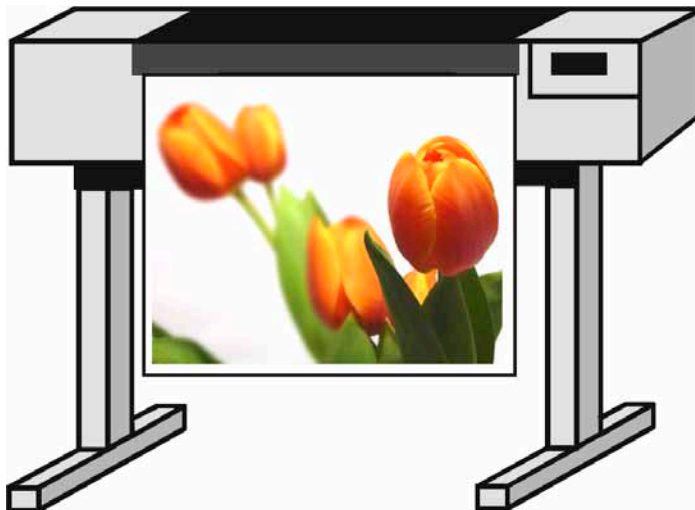
zurück vor

Drucken

Hilfe

Fenster /
Vollbild

Beenden

Farbmodus CMYK

Cyan



Magenta



Yellow



Schwarz/Key Color

Das Bild besteht aus 4 Farbkanälen. Zur Speicherung der Farbinformationen jedes Pixels werden 8 Bit pro Kanal benötigt. Bei 4 Farbkanälen hat das Bild demnach eine Farbtiefe von 32 Bit.