

Einführung in die Bildbearbeitung unter Linux - Teil I

Sehen

findet im Kopf statt. Beruht auf Erfahrung, Interpretation, Erkennen, Kultur ect.

Beispiel: Welche Farbe hat Wasser?

Optische Täuschungen

Farben (Siehe Beispielbilder Farbe)

ist Licht, elektromagnetische Strahlung, von einem Objekt reflektierte Lichtwellen

ist eine Sinneswahrnehmung und keine physikalische Größe

Beeinträchtigungen durch Umgebungslicht, körperliche Verfassung, Gemütszustand, Krankheit, Alkohol ect

psychologische Effekte von Farben, z.B. schwarz, rot

Farbkonstanz -> weiße Tischdecke

Farbsättigung -> HSB-Farbmodell (Hue, Saturation, Brightness)

reine Farben selten

Beispielbild

Helligkeit -> schwer zu erkennen

Anpassung des Auges

Beispielbild

Tip-> auf Gegenständlichkeit konzentrieren (künstlerische Filter)

Lichteffekte -> Transparenz, Spiegelungen, Rauigkeit

Spiegelungen

Transparenz

Transluzenz

Optische Täuschung -> siehe auch obrige Punkte

Komposition -> goldener Schnitt, Dritttegel, Bildaufbau

Lenken des Betrachters

Farbe, Perspektive, Kontrast, Tiefe, Bildelemente, Bildformat

Richtlinie, kein muß

Medium -> imagination

Abbild oder Interpretation der Realität

künstlerischer Ausdruck

Leinwand, Foto, Stein....

Digital, Pixelgrafik, Vektorgrafik, Auflösung (nativ)

Medium

-> Foto

RGB

Verwendung, Kaufberatung

Beschränkung

Hardware, Objektiv, Lichtstärke, Brennweite

Einsatz -> bewölkter Himmel, Sonnenuntergang, HDR.....

-> Monitor

RGB

-> Drucker

CMYK

-> Dimensionen

Farbmanagement

-> indizierte Farben

-> Farbprofile, Farbschema

-> Kalibrierung

-> Farbschema, Farbpaletten, Stilmittel

-> Abgleich: Bildschirm, Programm, Ausgabe

