

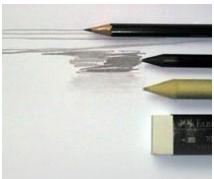


Thema: Reale Bilder und virtuelle Bilder

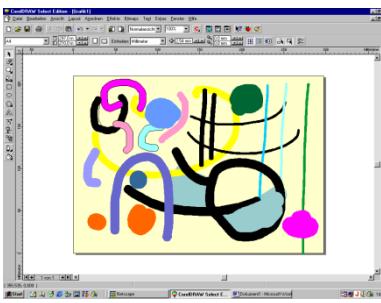
Wenn du zeichnest oder malst, verwendest du Stifte bzw. Pinsel, Blätter in verschiedenen Größen, manchmal einen Radiergummi und Farben aus dem Farbkasten oder aus der Tube. Auch in einem Bildbearbeitungsprogramm stehen verschiedene Werkzeuge zur Verfügung, mit denen du unterschiedliche Wirkungen erzielen kannst.

Vergleiche die beiden **Arbeitsweisen**. Welche Klassen, Objekte, Attribute und Methoden verwendest du jeweils? Welche Vor- und Nachteile ergeben sich in den beiden Arbeitstechniken? Notiere dazu einige Stichpunkte.

1. Malen und Zeichnen mit der Hand

 	<ul style="list-style-type: none">○ Zum Zeichnen eignen sich Stifte und Kreiden in verschiedenen Größen und Härtegraden○ Mit dem Radiergummi können bisweilen Korrekturen vorgenommen werden○ Pinsel gibt es den verschiedensten Ausführungen und Größen○ Je nachdem welche Farben eingesetzt werden, eignen sich Borsten- oder Haarpinsel zur Ausführung○ Das Korrigieren erfolgt durch Übermalen, Farben wegnnehmen, funktioniert in der Regel nicht○ Der Farbauftrag erfolgt im Sinne der subtraktiven Farbmischung: Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz○ Als Zeichen- und Malgründe können eine Vielzahl von Materialien verwendet werden (Papier, Pappe, Leinwand, Glas usw.)
---	---

2. Malen und Zeichnen mit Computerprogrammen

	<ul style="list-style-type: none">○ Die Klassen der Vektorgrafik ermöglichen das Erstellen von Grafikobjekten mit Attributen wie Lage, Größe, Linienart, Füllfarbe usw.○ Pixelprogramme stellen Werkzeuge zum Füllen der Bildpunkte zur Verfügung, die bis hin zu ausgereiften Malefekten reichen können○ Vektorobjekte und Pixel sind jederzeit entfernbare○ Die Klassen mit ihren Attributen entsprechen der Wahl von Stiften: z. B. Bleistift, Härtegrad 2B○ Je nachdem welche Werte für Form, Stärke, Härtegrad, Dichte usw. eingestellt sind, können verschiedenste Zeichentechniken simuliert werden○ In Bildbearbeitungsprogrammen können mit Hilfe der Ebenen- bzw. Layertechnik Schichten übereinandergelegt werden, die über logische Verknüpfungen Mischungen oder Transparenzen zulassen○ Bildschirmfarben erscheinen im RGB-Modell, Druckerfarben nach dem CMYK-Farbmodell○ Die Wahl von Druckpapieren ist begrenzt
---	---