

Projektstudium Sommersemester 2018: COMPUTERGRAFIK.ONLINE

Drehbuch für das Kapitel Vektorgrafik

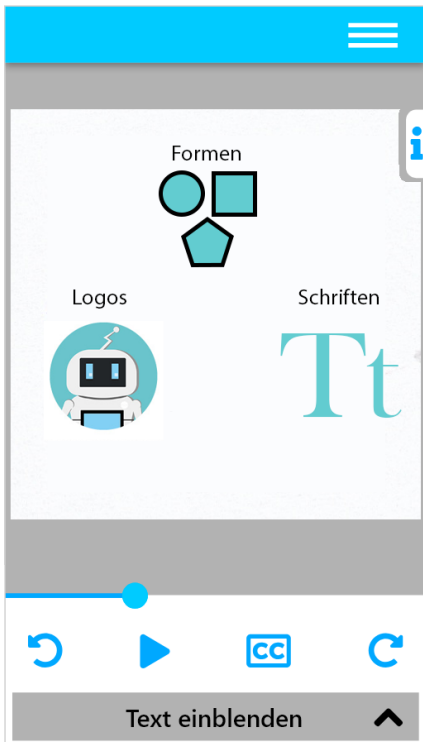
Hochschule Furtwangen
Fakultät Digitale Medien

Betreuer:	Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl
Autor:	Davide Russo MIB 4
Letzte Änderung:	09.12.2018
Version:	1.7

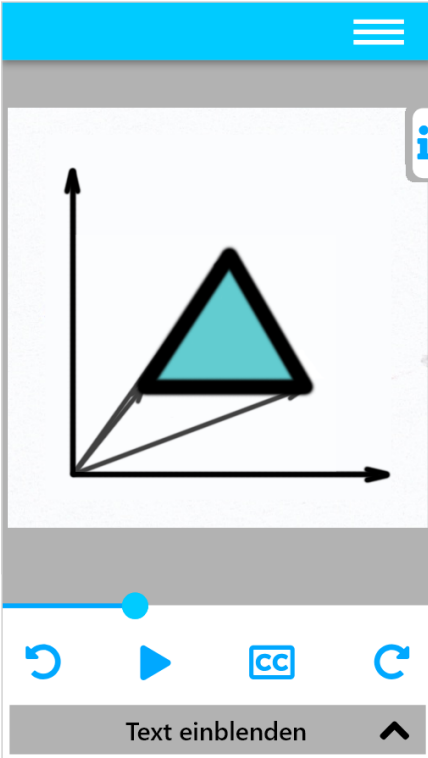
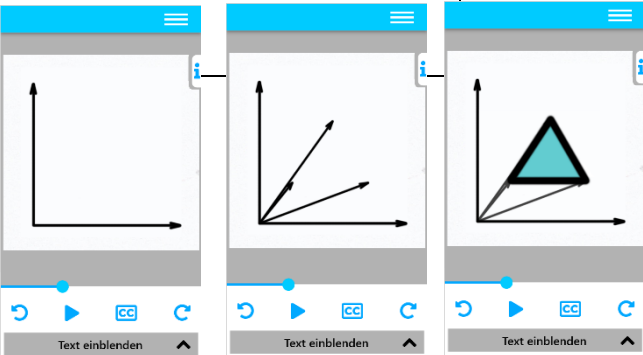
Inhalt

7. Vektorgrafik: Einleitung.....	3
7.1 Aufbau von Vektoren: - Erklärung	4
7.1 Aufbau von Vektoren: Interaktion.....	5
7.2 Unterschied zu Rastergrafiken: - Erklärung	6
7.2 Unterschied zu Rastergrafiken – Interaktion	7
7.3 Kurven und Splines – Erklärung	8
7.3 Kurven – Interaktion	9
7.4 Transformationen - Erklärung	10
7.5 Verkettung-Erklärung.....	11
7.5 Verkettung – Interaktion.....	12
7.6 Rasterung von Vektorgrafiken – Erklärung	13
7.6 Rasterung von Vektorgrafiken – Interaktion	14
7.7 Vektorisierung von Rastergrafiken - Erklärung	15
7.7 Vektorisierung von Rastergrafiken – Interaktion.....	16

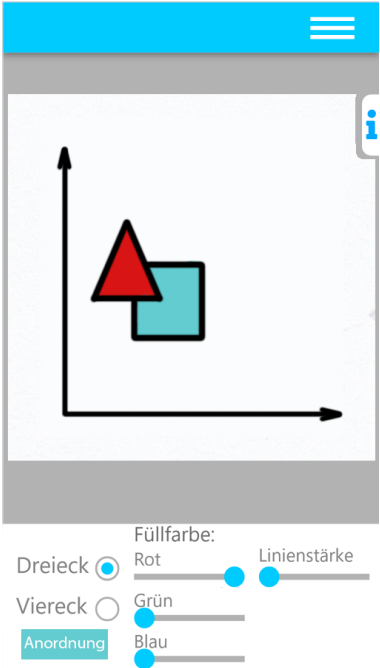
7. Vektorgrafik: Einleitung

Lernziel: Der Nutzer wird in das Thema eingeleitet			
Screen	Screentext	Notizen	Regieanweisung
	<p>ID:070001</p> <p>Vektorgrafiken sind Computergrafiken, die aus geometrischen Formen wie Linien, Kreisen, Polygonen oder allgemeinen Kurven beziehungsweise Splines, zusammengesetzt sind. Sie werden unter anderem bei der Erstellung von einfachen Formen, wie Logos und Schriften verwendet. Welche Eigenschaften Vektorgrafiken besonders machen wirst Du in den folgenden Kapiteln erfahren.</p>		<p>ID:070001</p> <p>Text wird beim Laden der Seite angezeigt. Sprechertext wird abgespielt Es wird jeweils ein Beispiel für Formen, Logos und Schriften dargestellt</p>

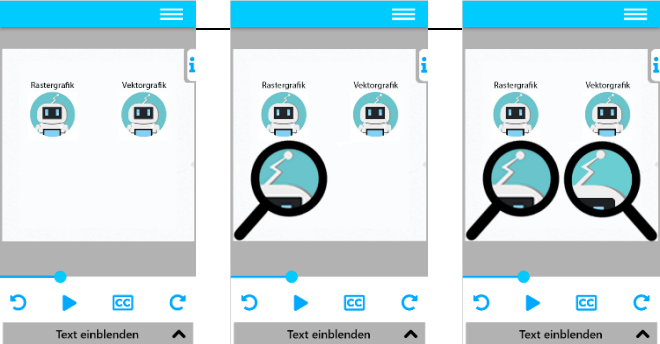
7.1 Aufbau von Vektoren: - Erklärung

Lernziel: Nutzer versteht den grundsätzlichen Aufbau einer Vektorgrafik			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	<p>ID:070101 Die Bezeichnung „Vektor“ stammt aus dem Lateinischen und bedeutet Fahrer oder Richtung. In der Computergrafik beschreibt ein Vektor eine Länge und Richtung im 2D- oder 3D-Raum. Übertragen auf den Alltag würde ein Vektor einer Wegbeschreibung gleichkommen. In Bezug auf den Ursprung eines Koordinatensystems definiert ein Vektor einen Punkt im Raum.</p> <p>ID:070102 Verbindet man mehrere Punkte ergeben sich einfache, geometrische Formen. Eine mithilfe von Vektoren beschriebene Form wird Vektorobjekt genannt. Außer den Edges besitzt das Objekt weitere Eigenschaften wie die Linienstärke und Füllfarbe.</p>	<p>Vektor beschreibt einen Punkt im Raum</p> <p>Vektorobjekte besitzen Eigenschaften wie:</p> <p>Linienstärke Füllfarbe Anordnung</p>	<p>ID:070101 Einblenden von Koordinatensystem.</p> <p>ID:070102 Aus dem Ursprung des Koordinatensystems werden Vektorpfeile eingeblendet. An der Spitze dessen werden dann Punkte markiert. Die Punkte werden Verbunden und eine Form entsteht.</p>
			


7.1 Aufbau von Vektoren: Interaktion

Lernziel: Der Nutzer kennt die Grundlagen der gängigsten Animationstechniken.			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	ID:070103 Verändere durch die Regler die Eigenschaften der Vektorobjekte.	Füllfarbe Linienstärke Anordnung	ID:070103 Nutzer kann anhand von Buttons auswählen, ob das Dreieck oder das Viereck verändert werden soll und kann anschließend die Eigenschaften der Objekte ändern. Er kann auch die Anordnung der Objekte ändern

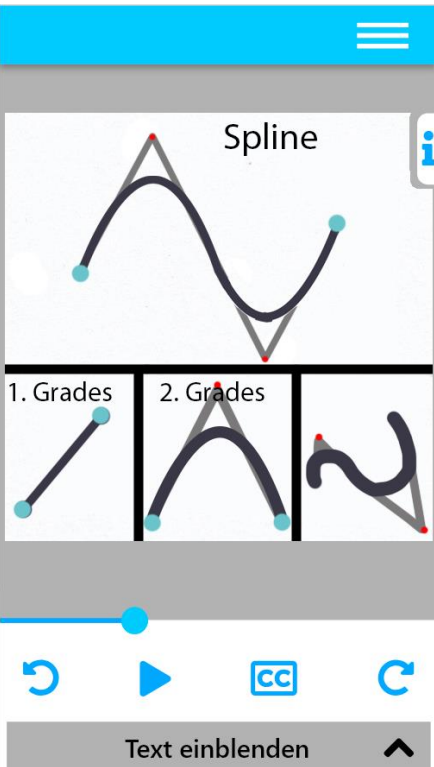
7.2 Unterschied zu Rastergrafiken: - Erklärung

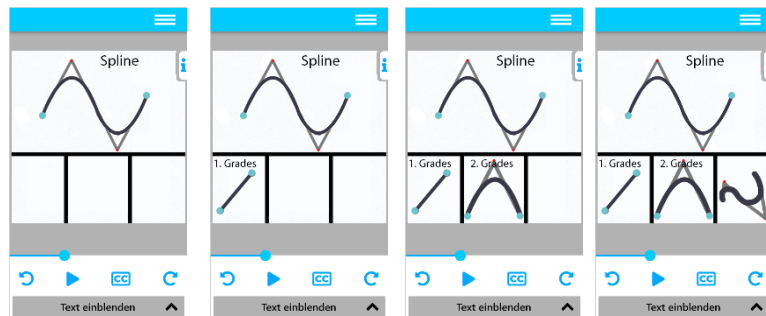
Lernziel: Nutzer versteht den grundsätzlichen Aufbau einer Vektorgrafik			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	<p>ID:070201</p> <p>Rastergrafiken bestehen aus einer rasterförmigen Anordnung von Pixel, deren jeweils eine Farbe zugeordnet wird. Sie eignen sich zur Darstellung komplexer Bilder, wie etwa Fotos. Für einfachere Bilder eignen sich Vektorgrafiken, da sie mathematisch berechnete Darstellungen sind. Sie sind deswegen verlustfrei beliebig skalierbar. Sie können immer optimal in der Auflösung des Ausgabemediums dargestellt werden.</p>		<p>ID:070104</p> <p>Wird abgespielt. Eine Rastergrafik und eine Vektorgrafik werden verglichen.</p>
			

7.2 Unterschied zu Rastergrafiken – Interaktion


Lernziel: Nutzer versteht den grundsätzlichen Aufbau einer Vektorgrafik			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	ID:070202 Nutze den Schieberegler um die Grafiken zu vergrößern und mache dir die Unterschiede klar		ID:070301 Nutzer kann durch Schieberegler die Größe zweier Figuren ändern. Die Bytes werden angezeigt. (Siehe aktuelle Website) Auf der unteren Seite kann er eine Figur „auseinander bauen“

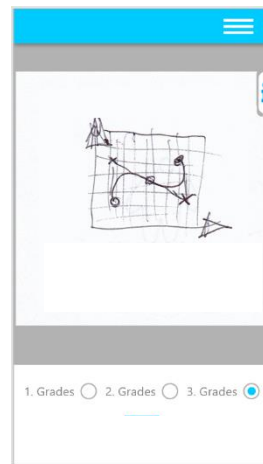
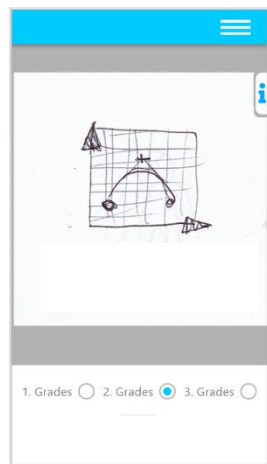
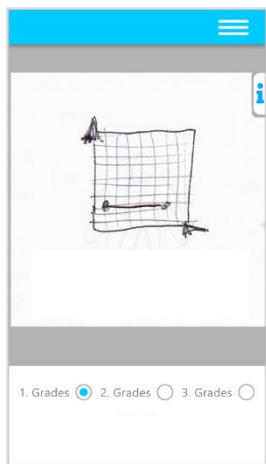
7.3 Kurven und Splines – Erklärung

Lernziel: Der Lernende kann erläutern wie ein Spline entsteht.			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	<p>ID:070301 Eine Bézierkurve ist eine parametrisch modellierte Kurve, die in der Computergrafik wegen ihrer verhältnismäßig leichten, mathematischen, Handhabbarkeit angewendet wird. Vereinfacht besteht sie aus zwei Endpunkten und einer Anzahl von Kontrollpunkten. Mehrere hintereinander gesetzte Kurven nennt man in der Mathematik Splines. ID:070302 Es gibt unterschiedliche Grade von Kurven. Eine Kurve ersten Grades ist nicht gekrümmt. Eine Kurve zweiten Grades wird aus einem einzigen Kontrollpunkt gebildet, eine Kurve dritten Grades aus zwei.</p>	<p>Mehrere Kurven = Splines</p> <p>Zwei Endpunkte und Ein Kontrollpunkt = Bézierkurve zweiten Grades</p>	<p>ID:070201 Es werden zwei Endpunkte angezeigt, ein Kontrollpunkt erscheint und eine Kurve entsteht. ID:070202 Kurve verschiebt sich und eine zweite Kurve wird angehängt. Aufschrift „Spline“ erscheint. ID:070203 Eine Gerade wird unter dem Spline angezeigt, es erscheint die Aufschrift „1. Grades“ ID:070204 Eine Kurve zweiten und Kurve dritten Grades mit jeweiliger Beschreibung erscheinen</p>

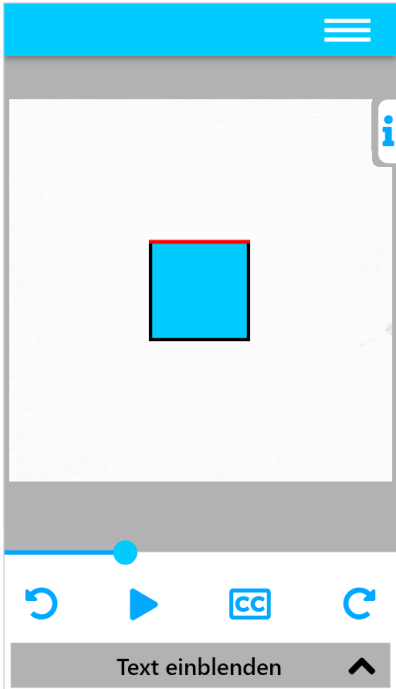


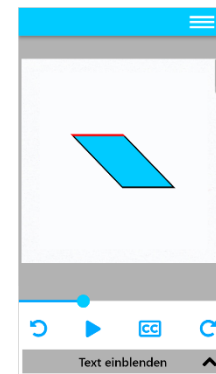
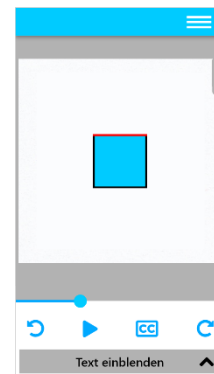
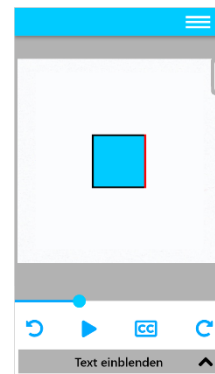
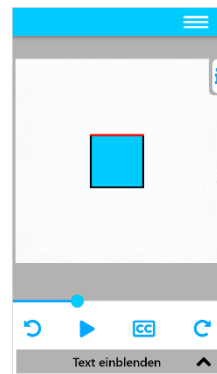
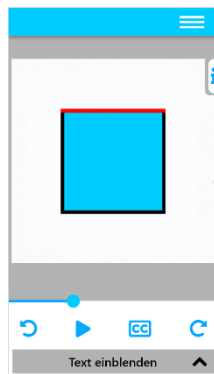
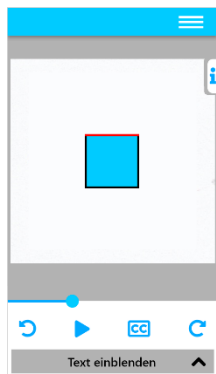
7.3 Kurven – Interaktion

Lernziel: Der Lernende kennt die gängigsten Interpolationsmethoden			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	ID:070303 Wähle den Grad der Kurve aus, verschiebe danach die Kontroll- und Endpunkte und steuere somit die Kurve.		ID:070201 Der Nutzer wählt anhand von Radio-Buttons eine Kurvenart und verschiebt dann die End- und Kontrollpunkte.

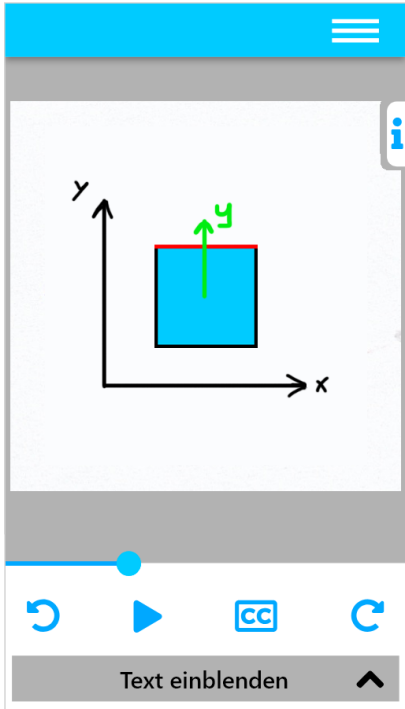


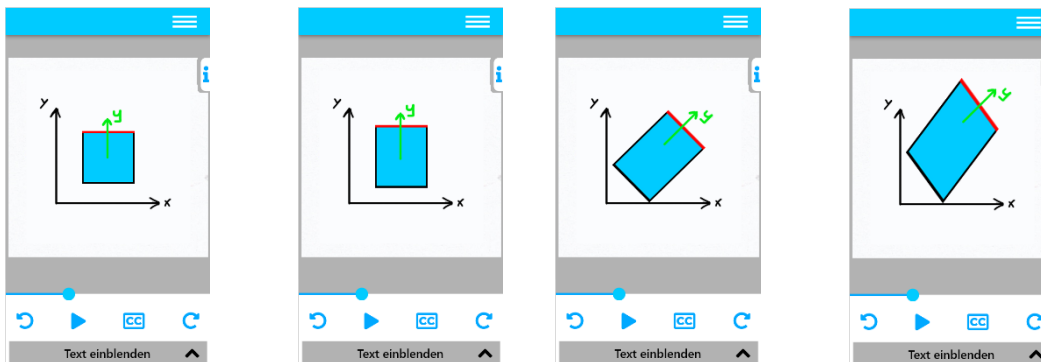
7.4 Transformationen - Erklärung

Lernziel: Der Nutzer kennt die Transformationen von Vektorgrafiken.			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	ID:070401 Skalieren, Rotieren und Scheren können bei Vektorgrafiken verlustfrei durchgeführt werden, da sie aus mathematischen Anweisungen entstehen und somit leicht transformiert werden können.		ID:070401 Eine Kurze Animation skaliert, rotiert und schert ein Objekt

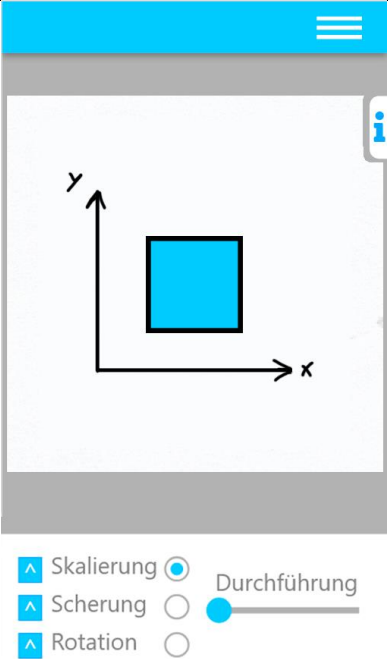


7.5 Verkettung-Erklärung

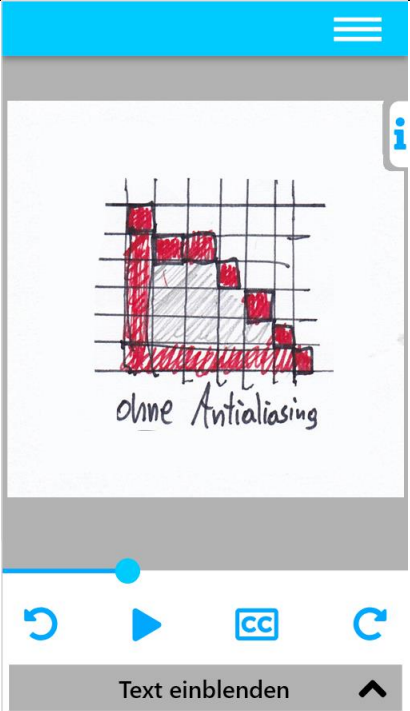
Lernziel: Er kann anhand von den o.g. Transformationen die Verkettung von Transformationen erklären.			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	<p>ID:070501 Die Reihenfolge von Transformationen ist bei Verkettung von Transformationen relevant. Im folgenden Beispiel wird die Skalierung in Richtung der Welt-Y-Achse geändert. Sie hat die gleiche Richtung der Objekt-Y-Achse. ID:070502 Nachdem das Objekt rotiert wird, wird es wieder an der Y-Achse skaliert, diesmal entspricht dies einer Scherung.</p>		<p>ID:070501 Objekt (mit angezeigtem Koordinatensystem) wird um die Y-Achse skaliert ID:070502 dann rotiert und danach wieder skaliert, um Verhältnisse deutlich darzustellen</p>

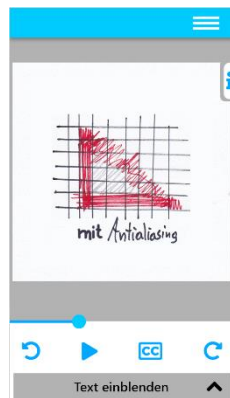


7.5 Verkettung – Interaktion

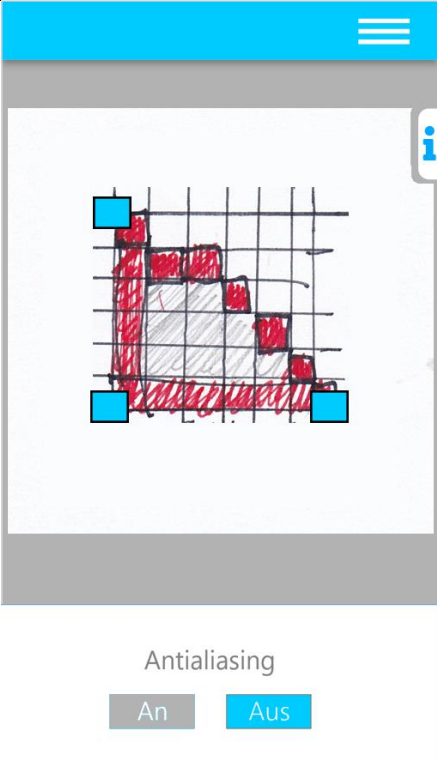
Lernziel: Er kann anhand von den o.g. Transformationen die Verkettung von Transformationen erklären.			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	ID:070503 Wähle eine Transformationsart aus und durchführe diese durch die Schieberegler. Durch die Buttons kannst Du auch die Reihenfolge ändern.		ID:070503 Nutzer kann Transformationsart auswählen, die Reihenfolge ändern und mit Schieberegler die Transformation durchführen.

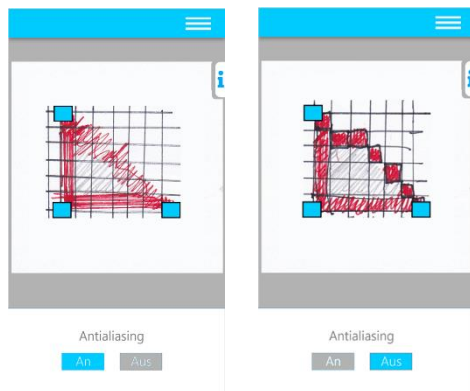
7.6 Rasterung von Vektorgrafiken – Erklärung

Lernziel: Der Lernende kennt welche Probleme bei der Rasterung von Vektorgrafiken entstehen können			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	<p>ID:070601</p> <p>Die Reihenfolge von Transformationen ist bei Verkettung von Transformationen relevant. Im folgenden Beispiel wird die Skalierung in Richtung der Welt-Y-Achse geändert. Sie hat die gleiche Richtung der Objekt-Y-Achse.</p>		<p>ID:070501</p> <p>Es wird eine Animation angezeigt, in der abwechselnd ein Bild mit und ohne Aliaseffekt gezeigt wird.</p>




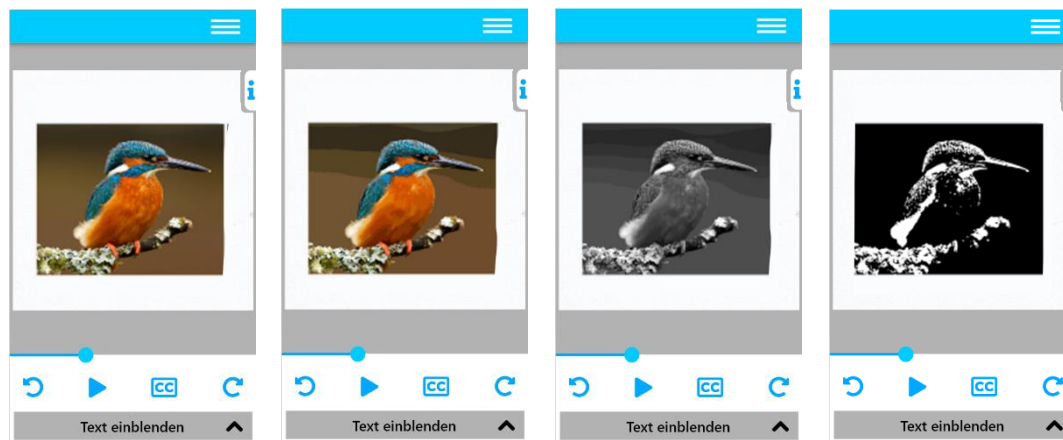
7.6 Rasterung von Vektrografiken – Interaktion

Lernziel: Der Lernende kennt welche Probleme bei der Rasterung von Vektorgrafiken entstehen können			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	ID:070602 Verschiebe die Ankerpunkte und schalte das Antialiasing an und aus.		ID:070502 Der Nutzer verschiebt Ankerpunkte, die die Konturlinien einer Figur bewegen und kann das Antialiasing an- und ausschalten.




7.7 Vektorisierung von Rastergrafiken - Erklärung

Lernziel: Der Lernende kennt welche Probleme beim Vektorisieren von Rastergrafiken entstehen können			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	<p>ID:070701</p> <p>Manchmal ist es sinnvoll, eine Rastergrafik in eine Vektorgrafik umzuwandeln.</p> <p>Oft wird für die Vektorisierung von Rastergrafiken das Tracen, also das computergesteuerte Vektorisieren eines Bildes, verwendet.</p> <p>Leider ist das Ergebnis oft nicht zufriedenstellend und benötigt eine Anpassung des Ergebnisses.</p> <p>Deswegen Bevorzugen die meisten Grafiker die Rastergrafiken direkt per Hand nachzuzeichnen.</p>	<p>Quelle: https://helpx.adobe.com/illustrator/using/image-trace.html </p>	<p>ID:070601</p> <p>Bilderreihe Tracen (Siehe Quelle) wird als Animation dargestellt</p>



7.7 Vektorisieren von Rastergrafiken – Interaktion

Lernziel: Der Lernende kennt welche Probleme beim Vektorisieren von Rastergrafiken entstehen können			
Screen	Sprechertext	Notizen	Regieanweisung
	ID:070702 Verändere die Qualität des Tracens in dem du durch die Schieberegler Genauigkeit und Farbschwellenwert veränderst.		ID:070602 Schieberegler ändern die Qualität des Tracens durch Genauigkeit und Farbschwellenwert.

