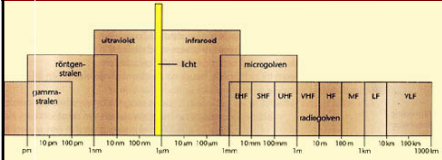


# Licht en kleur



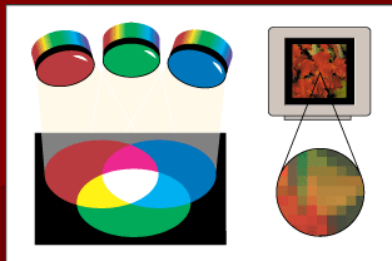
# Kleurmodellen

Het beschrijft hoe kleuren kunnen worden weergegeven op papier, computerscherm,...



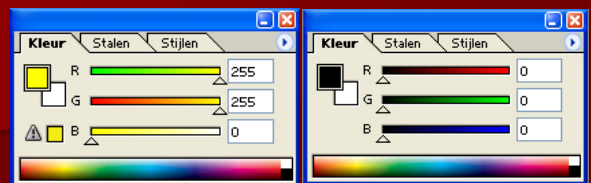
# Het RGB-model

Rood, groen en blauw licht in bepaalde verhoudingen mengen. Hoe meer kleur, hoe bleker het resultaat...



# De RGB-modus

Elke pixel krijgt voor rood, groen en blauw een waarde tussen 0 en 255. (0 is zwart en 255 is wit)



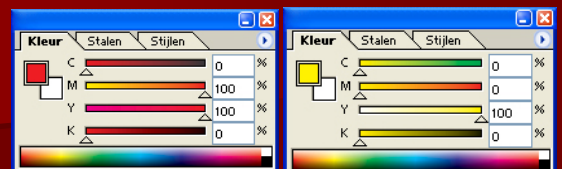
# Het CMYK-model

Cyaan, magenta, gele en zwarte inkt in bepaalde verhoudingen mengen. Hoe meer je kleur neemt, hoe donkerder het resultaat.



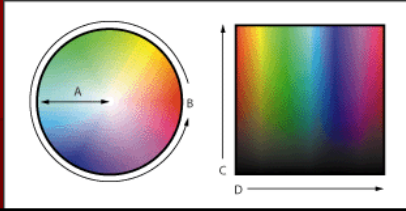
# De CMYK-modus

Elke pixel krijgt voor cyaan, magenta, geel en zwart een waarde tussen 0% en 100%.



# Het HSB-model

H = Hue = Kleurtoon  
S = Saturation = Verzadiging  
B = Brightness = Helderheid

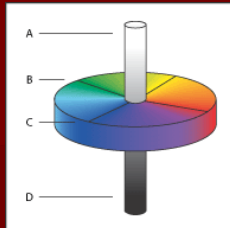


Je kan een kleur bepalen in het HSB-model, maar je kan geen afbeelding in HSB-modus zetten om te bewerken...



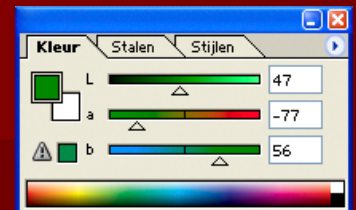
# Het Lab-model

L = Luminantie, lichtsterkte  
Kleurcomponent a = van groen tot rood  
Kleurcomponent b = van blauw tot geel



# De Lab-modus

L = Luminantie, lichtsterkte (0 tot 100)  
Kleurcomponent a = van groen tot rood  
Kleurcomponent b = van blauw tot geel



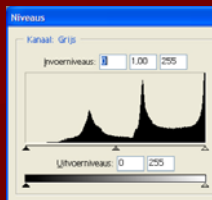
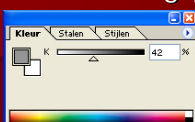
# Het grijswaardenmodel

Object wordt in grijswaarden weergegeven (helderheid)

## De grijswaardenmodus

Object wordt in maximaal 256 grijs tinten weergegeven

Van 0% tot 100% zwart: een dekingspercentage van inkt.

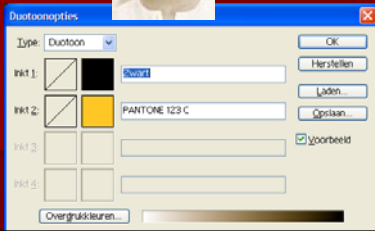


# De bitmapmodus

De waarde zwart of wit wordt gebruikt om een pixel weer te geven.



## De duotoonmodus



## Modus geïndexeerde kleur

Deze modus gebruikt maximaal 256 kleuren, standaard of zelf te kiezen...

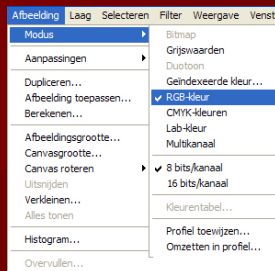


## De kleurmodus wijzigen

Kies afhankelijk van de uitvoer de modus:

CMYK = druk

RGB = schermweergave



## Kleurenbereik

Wat kan worden weergegeven...

A: menselijk oog

B: RGB modus

C: CMYK-modus

