

Temat: GRAFIKA WEKTOROWA

1. Grafika Wektorowa - Sposób opisu obrazu oparty na formułach matematycznych. W przeciwieństwie do tradycyjnej grafiki bitmapowej (opierającej się na zapamiętywaniu koloru i położenia pojedynczych pikseli), grafika wektorowa zachowuje informacje o tworzących kształty obiektów liniach oraz krzywych - włączając ich położenie oraz barwę.
2. Zalety i wady
 - a) Do zalet grafiki wektorowej należą przede wszystkim:
 - skalowalność, prostota opisu, możliwość modyfikacji poprzez zmianę parametrów obrazu;
 - mniejszy rozmiar plików w przypadku zastosowań niefotorealistycznych (schematy techniczne, loga, flagi i herby, wykresy itp.);
 - opis przestrzeni trójwymiarowych;
 - możliwość użycia ploterów zgodnie z metodą ich pracy;
 - bardzo dobre możliwości konwersji do grafiki rastrowej.
 - b) Wśród głównych wad wymieniane są:
 - ogromna złożoność pamięciowa dla obrazów fotorealistycznych,
 - przy skomplikowanych obrazach rastrowych nieoptymalność obliczeniowa konwersji do formy wektorowej (wektoryzacja) .
3. Grafika wektorowa najlepiej sprawdza się w:
 - schematy naukowe i techniczne,
 - mapy i plany,
 - loga, herby, flagi, godła,
 - różnego typu znaki, np. drogowe,
 - część graficznej twórczości artystycznej (np. komiksy)

Na następną lekcję proszę pobrać z sieci program Inkscape i zainstalować na komputerze (oczywiście w miarę możliwości).