

Vektorová grafika



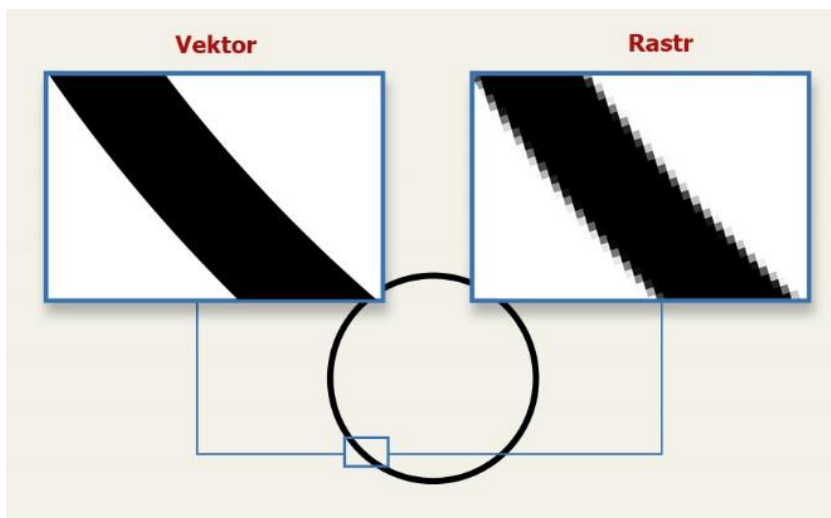
Jméno Příjmení: Josef Matisz

Škola: SPŠ Na Třebešíně

učitel: Mgr. David Frýbert

podpora: Mgr. Art. Radko Palic. Ing. Michal Poupa - školitel
projektových minitýmů

- **Vektorová grafika** je jeden ze dvou základních způsobů reprezentace obrazových informací v [počítačové grafice](#).
- Zatímco v [rastrové grafice](#) je celý obrázek popsán pomocí hodnot jednotlivých barevných bodů ([pixelů](#)) uspořádaných do pravoúhlé mřížky, vektorový obrázek je složen ze základních, přesně definovaných útvarů, jako jsou [body](#), [přímky](#), [křivky](#) a [mnohoúhelníky](#).



Vektorová grafika má proti rastrové grafice některé výhody:

- Je v ní možné libovolné zmenšování nebo zvětšování obrázku beze ztráty kvality (viz ukázka v úvodu článku).
- Je možné pracovat s každým objektem v obrázku odděleně.
- Výsledná paměťová náročnost obrázku je u jednolitých barevných obrázků menší, než při použití rastrového zápisu (Např. černé kolečko se zapíše jako kruh o daném poloměru vyplněný černou barvou - tedy 3 informace, zatímco u bitmapy by bylo zapotřebí definovat každý pixel zvlášť, přitom pořád dokola téměř stejnou informací

