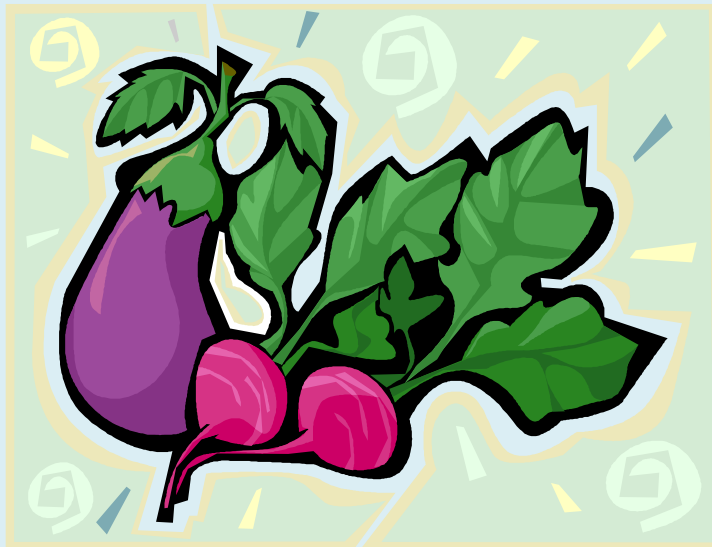


# Vektorová grafika

Základy

# Vektorová grafika

- Obrázky vytvořené pomocí vektorové grafiky jsou tvořeny křivkami – vektory, které spojují jednotlivé kotevní body a mohou mít definovanou výplň (barevná plocha nebo barevný přechod). Tyto čáry se nazývají [Bézierovy křivky](#).
- Obrázky jsou tak složeny z bodů, přímk, křivek a mnohoúhelníků.



# Užití vektorové grafiky

Vektorová grafika se používá zejména pro počítačovou sazbu, tvorbu ilustrací, log, propagačních materiálů, klipartů, [diagramů](#) a [počítačových animací](#). Pro práci s vektorovou grafikou se používají vektorové editory (např. [Adobe Illustrator](#), [CorelDraw](#), [Inkscape](#), [Sodipodi](#), [Zoner Callisto](#)).

## Formáty vektorové grafiky

- a) [.eps, .ps](#) – PostScript
- b) [.pdf](#) – Portable Document Format
- c) [.ai](#) – Adobe Illustrator Artwork
- d) [.cdr](#) – Corel Draw
- e) [.svg](#) – Scalable Vector Graphics
- f) [.zmf](#) – Zoner Callisto

# Srovnání vektorové grafiky s rastrovou

## Výhody

Vektorová grafika má proti rastrové grafice některé výhody:

- Je možné libovolné zmenšování nebo zvětšování obrázku bez ztráty kvality
- Je možné pracovat s každým objektem v obrázku odděleně.
- Výsledná paměťová náročnost obrázku je obvykle mnohem menší než u rastrové grafiky.

## Nevýhody

- Oproti rastrové grafice zpravidla složitější pořízení obrázku. V rastrové grafice lze obrázek snadno pořídit pomocí fotoaparátu nebo skeneru.
- Překročí-li složitost grafického objektu určitou mez, začne být vektorová grafika náročnější na operační paměť a procesor než grafika bitmapová.

# Ukázky

