

Vektorgrafik

Im Gegensatz zu [Pixelgrafik](#) werden Vektorgrafiken nicht als eine Menge von Einzelpunkten beschrieben, sondern als Konstruktion aus geometrischen Elementen wie Linien, Flächen und Körpern. Um eine gerade Linie zu definieren, muss bei einer [Pixelgrafik](#) jeder einzelne der Bildpunkte bezeichnet werden, aus denen sie besteht. Bei einer Vektorgrafik genügt die geometrische Regel zur Konstruktion der Linie, das heisst, sie wird als Strecke durch die zwei Endpunkte definiert. Solche Darstellungen benötigen in den allermeisten Fällen bedeutend weniger Speicherplatz. Ausserdem können die geometrischen Figuren problemlos vergrössert und verkleinert werden. Da das Bild auf mathematischen Formeln beruht, wird die Bilddarstellung nach der Veränderung einfach neu berechnet. Bei einer [Pixelgrafik](#) werden bei einer starken Vergrösserung irgendwann die einzelnen Punkte (Pixel) sichtbar.

Vektorgrafiken werden sehr häufig für Logos, Pläne (2D und 3D) und für Figuren in Computerspielen verwendet.

Verknüpfungen

Backlinks

- [Medien und Informatik](#)

From:
<http://bollehrer.ch/> - **BolLehrer**

Permanent link:
<http://bollehrer.ch/vektrografik>

Last update: **2020/12/02 14:51**

