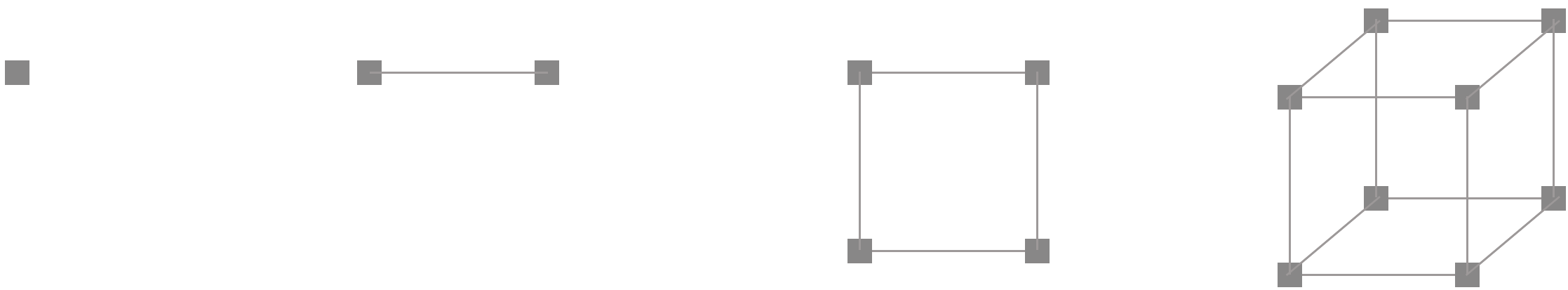


# 디자인의 개념요소

점 - 선 - 면 - 입체

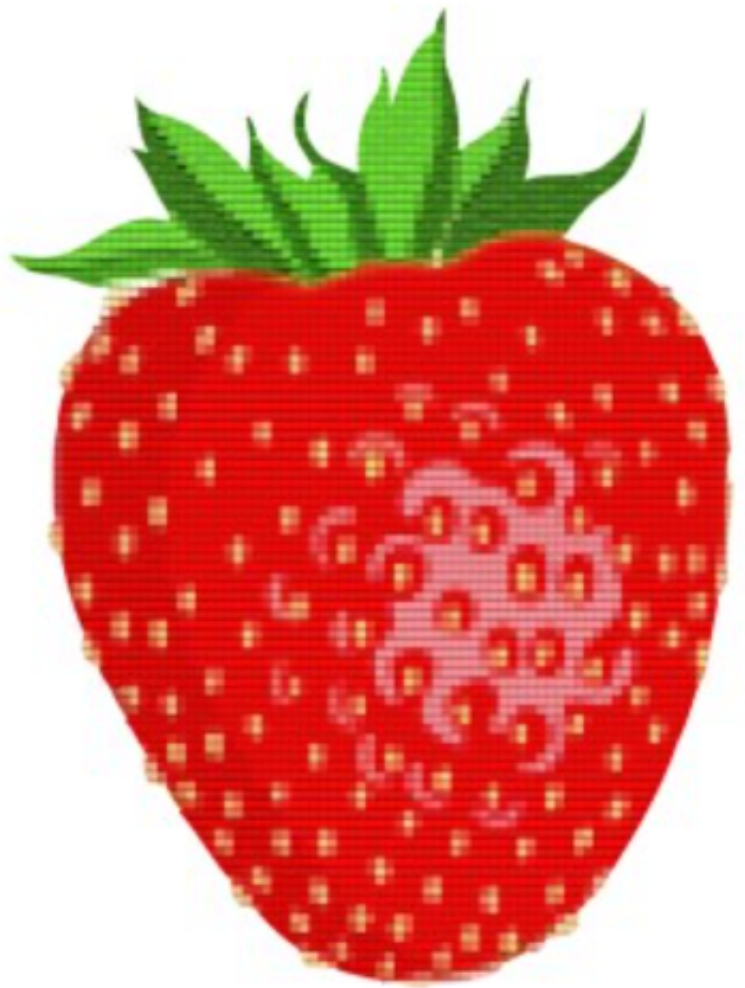


## 일러스트 [vector 벡터 방식]

픽셀 하나하나를 칠해서 이미지를 저장하는 래스터 방식과 다르게 벡터 방식은 그림을 구성하는 점과 점 사이로 수학적으로 계산해서 그림을 표현하고 저장합니다. 수학식으로 이루어진 점, 직선, 곡선, 다각형 등으로 그림을 그리기 때문에 아무리 확대해도 이미지가 선명하게 보인다는 장점을 가지고 있습니다.



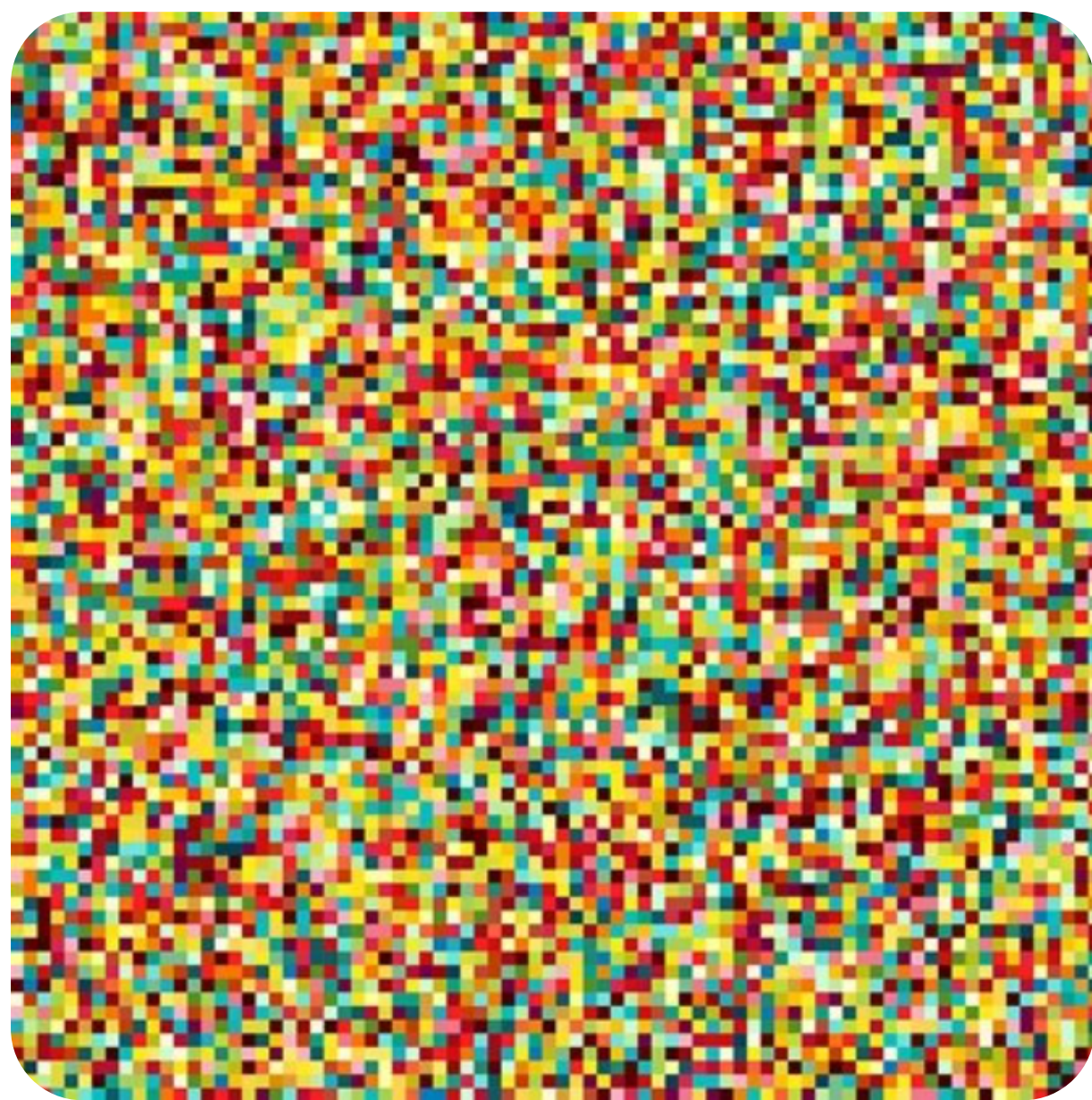
벡터이미지



래스터이미지

## 포토샵 [Bitmap 비트맵 방식]

디지털 화상(이미지)을 생성하고 저장하는 표준적인 방법으로, 일반적으로 래스터 그래픽스(점방식)라고도 합니다.픽셀 하나하나에 색채 값을 설정하여 이미지를 구성하는 방식 이며, **래스터** 이미지는 크기를 확대하거나 축소할 때 이미지의 손실이 생길 수 있으며, 픽셀을 증가시킬수록 파일 용량이 커지게 된다는 단점이 있습니다. 대신 다채로운 색상표현에 가능합니다.



### 래스터(Raster)??

컴퓨터에서 화상 정보를 표현하는 한 가지 방법. 이미지를 2차원 배열 형태의 픽셀로 구성하고, 이 점들의 모습을 조합, 일정한 간격의 픽셀들로 하나의 화상 정보를 표현하는 것입니다. 즉 한 줄에서 연속된 픽셀들의 집합을 래스터라고 합니다. 래스터 방식의 장치의 경우 모든 픽셀들의 위치 정보를 기억 장소에 대응시켜 표현한 다음, 기억 장소에 저장된 정보를 순차적으로 읽어 가면서 지정된 값에 따라 출력 장치의 픽셀 모습을 결정합니다.