# Rodzaje grafik komputerowych

# Formaty plików graficznych

## Formaty plików grafiki rastrowej

## Formaty plików grafiki wektorowej

# Opracowanie grafiki rastrowej

## Warstwy i sekcje

Grafika rastrowa prezentuje obraz za pomocą pionowo - poziomej siatki odpowiednio kolorowanych pikseli na monitorze komputera, drukarce lub innym urządzeniu wyjściowym. Bez zastosowania kompresji kolor każdego piksela jest definiowany pojedynczo tworząc pixmapę oraz kolor w danym trybie koloru. Obrazki z głębią kolorów RGB często składają się z kolorowych kwadratów zdefiniowanych przy pomocy trzech bajtów – jeden bajt na składową czerwoną koloru, jedna na zieloną i jeden na skład niebieską

## Filtry i efekty

Grafika rastrowa prezentuje obraz za pomocą pionowo - poziomej siatki odpowiednio kolorowanych pikseli na monitorze komputera, drukarce lub innym urządzeniu wyjściowym. Bez zastosowania kompresji kolor każdego piksela jest definiowany pojedynczo tworząc pixmapę oraz kolor w danym trybie koloru. Obrazki z głębią kolorów RGB często składają się z kolorowych kwadratów zdefiniowanych przy pomocy trzech bajtów – jeden bajt na składową czerwoną koloru, jedna na zieloną i jeden na skład niebieską

## Zmiana kontrastu i nasycenia kolorów

Grafika rastrowa prezentuje obraz za pomocą pionowo - poziomej siatki odpowiednio kolorowanych pikseli na monitorze komputera, drukarce lub innym urządzeniu wyjściowym. Bez zastosowania kompresji kolor każdego piksela jest definiowany pojedynczo tworząc pixmapę oraz kolor w danym trybie koloru. Obrazki z głębią kolorów RGB często składają się z kolorowych kwadratów zdefiniowanych przy pomocy trzech bajtów – jeden bajt na składową czerwoną koloru, jedna na zieloną i jeden na skład niebieską

## Kadrowanie i skalowanie

Grafika rastrowa prezentuje obraz za pomocą pionowo - poziomej siatki odpowiednio kolorowanych pikseli na monitorze komputera, drukarce lub innym urządzeniu wyjściowym. Bez zastosowania kompresji kolor każdego piksela jest definiowany pojedynczo tworząc pixmapę oraz kolor w danym trybie koloru. Obrazki z głębią kolorów RGB często składają się z kolorowych kwadratów zdefiniowanych przy pomocy trzech bajtów – jeden bajt na składową czerwoną koloru, jedna na zieloną i jeden na skład niebieską

# Opracowanie grafiki wektorowej

## Podział rysunku na warstwy

W grafice wektorowej obraz opisany jest za pomocą figur geometrycznych (w przypadku grafiki dwuwymiarowej) lub brył geometrycznych (w przypadku grafiki trójwymiarowej), umiejscowionych w matematycznie zdefiniowanym układzie współrzędnych, odpowiednio dwu- lub trójwymiarowym. Grafika wektorowa cechuje się możliwością bezstratnego skalowania, druku, wypalania, czy wycinania za pomocą specjalistycznych maszyn.

## Rysowanie figur geometrycznych

W grafice wektorowej obraz opisany jest za pomocą figur geometrycznych (w przypadku grafiki dwuwymiarowej) lub brył geometrycznych (w przypadku grafiki trójwymiarowej), umiejscowionych w matematycznie zdefiniowanym układzie współrzędnych, odpowiednio dwu- lub trójwymiarowym. Grafika wektorowa cechuje się możliwością bezstratnego skalowania, druku, wypalania, czy wycinania za pomocą specjalistycznych maszyn

## Dodawanie i usuwanie węzłów

W grafice wektorowej obraz opisany jest za pomocą figur geometrycznych (w przypadku grafiki dwuwymiarowej) lub brył geometrycznych (w przypadku grafiki trójwymiarowej), umiejscowionych w matematycznie zdefiniowanym układzie współrzędnych, odpowiednio dwu- lub trójwymiarowym. Grafika wektorowa cechuje się możliwością bezstratnego skalowania, druku, wypalania, czy wycinania za pomocą specjalistycznych maszyn

## Wypełnianie rysunku kolorem

W grafice wektorowej obraz opisany jest za pomocą figur geometrycznych (w przypadku grafiki dwuwymiarowej) lub brył geometrycznych (w przypadku grafiki trójwymiarowej), umiejscowionych w matematycznie zdefiniowanym układzie współrzędnych, odpowiednio dwu- lub trójwymiarowym. Grafika wektorowa cechuje się możliwością bezstratnego skalowania, druku, wypalania, czy wycinania za pomocą specjalistycznych maszyn

## Wypełnianie rysunku gradientem

W grafice wektorowej obraz opisany jest za pomocą figur geometrycznych (w przypadku grafiki dwuwymiarowej) lub brył geometrycznych (w przypadku grafiki trójwymiarowej), umiejscowionych w matematycznie zdefiniowanym układzie współrzędnych, odpowiednio dwu- lub trójwymiarowym. Grafika wektorowa cechuje się możliwością bezstratnego skalowania, druku, wypalania, czy wycinania za pomocą specjalistycznych maszyn

## Zapisywanie rysunku

W grafice wektorowej obraz opisany jest za pomocą figur geometrycznych (w przypadku grafiki dwuwymiarowej) lub brył geometrycznych (w przypadku grafiki trójwymiarowej), umiejscowionych w matematycznie zdefiniowanym układzie współrzędnych, odpowiednio dwu- lub trójwymiarowym. Grafika wektorowa cechuje się możliwością bezstratnego skalowania, druku, wypalania, czy wycinania za pomocą specjalistycznych maszyn

Spis treści

[1) Rodzaje grafik komputerowych 1](#_Toc119413237)

[2) Formaty plików graficznych 1](#_Toc119413238)

[a) Formaty plików grafiki rastrowej 1](#_Toc119413239)

[b) Formaty plików grafiki wektorowej 1](#_Toc119413240)

[3) Opracowanie grafiki rastrowej 1](#_Toc119413241)

[a) Warstwy i sekcje 1](#_Toc119413242)

[b) Filtry i efekty 1](#_Toc119413243)

[c) Zmiana kontrastu i nasycenia kolorów 1](#_Toc119413244)

[d) Kadrowanie i skalowanie 1](#_Toc119413245)

[4) Opracowanie grafiki wektorowej 2](#_Toc119413246)

[a) Podział rysunku na warstwy 2](#_Toc119413247)

[b) Rysowanie figur geometrycznych 2](#_Toc119413248)

[c) Dodawanie i usuwanie węzłów 2](#_Toc119413249)

[d) Wypełnianie rysunku kolorem 2](#_Toc119413250)

[e) Wypełnianie rysunku gradientem 2](#_Toc119413251)

[f) Zapisywanie rysunku 2](#_Toc119413252)