**Výhody vektorovej grafiky sú najmä:**

* Je možné **ľubovoľné zmenšovanie, alebo zväčšovanie obrázka bez straty kvality**. Počítač dokáže automaticky prispôsobiť výpočet obrázka danej ploche (veľkosti obrazu), preto tieto obrázky ostávajú vždy zaostrené a detailne vypracované. Skrátka obrázok je vždy rovnaký, len jeho veľkosť sa mení. V takomto prípade je aj vzájomný pomer objektov na obrázku vždy rovnaký.
* Je možné **pracovať s každým objektom obrázka oddelene**. To znamená, že ak chceme obrázok modifikovať stačí ak upravíme niektorý jeho objekt. Všetko ostatné ostane nezmenené a mení sa len daný objekt. Takéto zmeny môžu vyvolávať pocit pohybu, zmeny farby a podobne. Tým sa obrázok stáva **animovaným**. Toto maximálne využívajú počítačové hry.
* **Požiadavky na pamäťové miesto sú omnoho nižšie** ako pri rastrovej grafike. Je to preto, že v rastrovej grafike máme určené obsadenie jednotlivých bodov obrázku. Podľa typu kompresie a hustoty obrázka sa odvíja aj veľkosť obrázka. Vo vektorovej grafike je naopak **zadefinovaný len algoritmus** s jeho parametrami. To však vyžaduje rýchly procesor. V**šeobecne platí, že:**
  + - obrázky rastrovej grafiky sú **náročnejšie na operačnú pamäť**
    - obrázky vektorovej grafiky sú **náročnejšie na výpočtový výkon**

**Nevýhody vektorovej grafiky:**

* **Zložitejšie obstaranie obrázka** – takýto obrázok nie je uložený ako súbor. Ak by sme si urobili kópiu takéhoto obrázku, tá by bola v rastrovej grafike. Tieto obrázky sú sústavne premenlivé a menia sa na základe potreby výpočtu.
* **Náročnosť na operačnú pamäť nie je až taká vysoká ako náročnosť na procesor.** Nároky na pamäť narastajú vtedy, ak program pri výpočte obrázka pracuje s veľkým množstvom premenných. Vektorová grafika je náročná na výpočtový výkon a preto sa do počítača inštaluje osobitná grafická karta, ktorá obsahuje procesor pre výpočet grafických informácií.