***Laboratorio***

***Investiga los siguientes temas***

1. ¿Qué es la vectorización?
2. Diferencia entre una imagen basada en vectores y pixeles
3. Maquinas que interpretan vectores
4. Ejemplos de trabajos hechos donde se ha aplicado la vectorización
5. Define lenguaje de marcas de hipertexto.

***Desarrollo***

1. es la conversión de gráficos de trama en gráficos vectoriales.
2. A diferencia de los píxeles, los vectores son el resultado de complicadas ecuaciones matemáticas que unen distintos puntos en la pantalla. Mientras que en una fotografía necesitas un número elevado de píxeles para crear una forma, en un vector es suficiente con pocos puntos de ancla.
3. Una máquina de vectores de soporte (SVM) es un algoritmo de aprendizaje supervisado que se puede emplear para clasificación binaria o regresión. Las máquinas de vectores de soporte son muy populares en aplicaciones como el procesamiento del lenguaje natural, el habla, el reconocimiento de imágenes y la visión artificial.
4. Se pueden hacer trabajos como animaciones, dibujos, escenas, imágenes, etc.
5. es un lenguaje de formato de documentos que se emplea en la creación de páginas web y aplicaciones online. El código HTML permite a su autor definir la estructura de una página web y el aspecto que mostrará en un navegador.