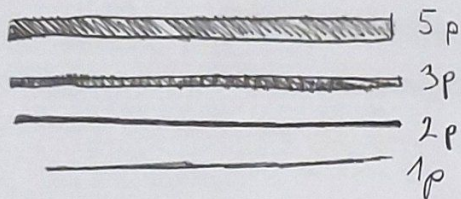
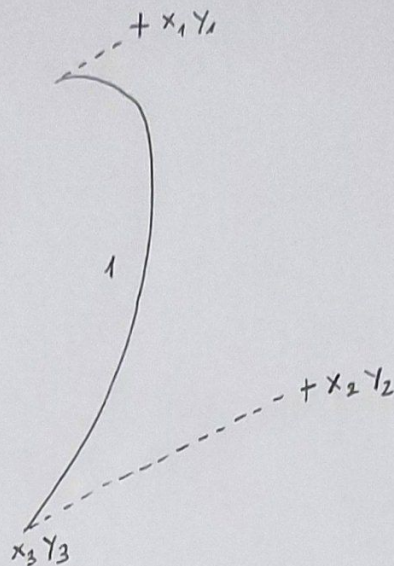
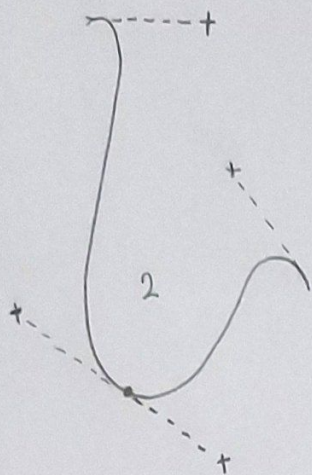


Knjiga kao skripta, sadrži 3 poglavlja. U 1. poglavlju napisane su sve teme i bitne informacije o namom programiranju i služenju raznim alatima, što koji dio znači te detaljno o svim oblicima, linijama i spajanju te dobivanju i pravljenju oblika. Vrlo je detaljna i dobro pojašnjena. Sadrži sve bitne dijelove vektorske grafike.

Drugo poglavlje se sastoji od detalja i izgleda, kako nešto dizajnirati i raditi u vektorskoj grafici. Spominju se teme o različitim vrstama operatora, njihovih polja i ostalog. U tom poglavlju ima puno tema i o tekstu i manipulaciji slova i njihovom dizajnu.

Treće se poglavlje sastoji od objašnjenja o slikama i pikselnoj grafici, manipulaciji slika i njihovom porušavanju. Zanimljivo je što je napisano točno kako zakrenuti krivulje, koja debljina daje kakvu crtu i kolika je debljina potrebna brojčano da bude takva.





### SATURACIJA

$$S=1, H=0.1$$

VARANJE

0.2 0.4 10

$$S=1, H=0.3$$

26LENA

0.56 0.20 0.68 0

$$x_1 = (i-l)(\Delta x - \Delta x') + (j-l)\Delta x'$$

$$y_1 = (i-l)(\Delta y - \Delta y') + (j-l)\Delta y'$$

$$x_{II} = x_1 + \Delta x'$$

$$y_{II} = y_1 + \Delta y'$$

$$x_{III} = x_1 + \Delta x$$

$$y_{III} = y_1 + \Delta y$$