

## Grafika rastrowa a grafika wektorowa

Programy do obróbki grafiki rastrowej (np. Gimp) często pozwalają na rysowanie figur, ale zawsze traktują je jako zbiory kropek (pikseli) mimo, że my widzimy koło, kwadrat itd.



W grafice rastrowej obrazy o dużej rozdzielczości zajmują dużo miejsca na dysku np. obraz pokrywający pełny obszar ekranu o rozdzielczości 800x600 składać się może z 600 rzędów po 800 pikseli, co daje około pół miliona pikseli. W plikach znajdują się informacje o każdym ich punkcie.

Inne podejście stosują programy do obróbki grafiki wektorowej (np. Inkscape). Do opisu figur stosują wzory matematyczne. W plikach z taką grafiką zapisywany jest szereg różnych wzorów, opisujących kształt, położenie i wymiary figur. Informacje te zajmują nieporównywalnie mniej miejsca w pamięci niż w grafice rastrowej. Grafikę wektorową nazywamy też skalowalną dlatego, że można ją łatwo skalować - czyli zmieniać jej wymiary. W przypadku grafiki rastrowej powiększenie obrazu to po prostu dorysowanie przez program dodatkowych kropek.

Grafikę rastrową często stosujemy do obróbki zdjęć, natomiast wektorową do tworzenia mniej szczegółowych rysunków, czyli np. do tworzenia banerów reklamowych, rysunków technicznych lub projektowania logo firm.