

## Počítačová grafika

všetky grafické zobrazenia (obrázky, kresby, fotografie, schémy,...) vytvorené, upravené v PC alebo v iných digitálnych zariadení (napr. v digitálnom fotoaparáte, kamere, skenerom,...)

Podľa priestorovosti poznáme:

- 2D grafika - dve dimenzie (2D) = dva rozmery: šírka a výška - spolu tvoria plochu (rovinu)
- 3D grafika - tri dimenzie (3D) = tri rozmery: šírka, výška a hĺbka - spolu tvoria priestor

## 2D grafika

Podľa spôsobu vzniku poznáme:

### 1. Rastrová grafika (pixelová - štvorčeková)

- najpoužívanejšia (napr. fotografie)
- základom je bod = malý štvorček = pixel, každý má svoju farbu
- obrázok je zložený z veľkého množstva malých pixelov = štvorcová sieť = raster
- čím viac štvorčekov, tým je obrázok krajší
- formáty súborov (= druhy obrázkov):
  - **bmp** - kresby,
  - **jpg** - fotografie,
  - **gif** - animácie, kresby,
  - **png, webp** - obrázky na internete ....

### 2. Vektorová grafika (vektorová - geometrické útvary)

- menej používaný (zaberá viac miesta)
- vektor = číselné hranice (tj. začiatok, koniec, smer) objektu
- obrázok je zložený z veľkého množstva objektov = geometrických útvarov (čiara, kruh, štvorec, obdĺžnik.....), ktorý má svoju vlastnosť (poloha, veľkosť, farba....)

**FORMÁT súboru** = typ súboru

spôsob zakódovania informácie v počítači (určuje aj koľko miesta v počítači bude zaberat')