

Objektgrafik/vektorgrafik

1. En vektor är en linje mellan två (ankar)punkter. Ett objekt är en form gjord av vektorer, tex en cirkel så objekt- eller vektorgrafik består av banor, dvs linjer och kurvor. Dessa är "endast" matematiska formler. Det gör att objektgrafik kan storleksförändras utan kvalitetsförsämring, dvs den är skalbar i det oändliga, och blir alltid skarp i tryck.

Pixelgrafik

2. PIXELGRAFIK som består av ett stort antal punkter sk "bitmappar", kallas också för punkt- eller rastergrafik. I dessa bilder används ett rutnät med färgpunkter som brukar kallas pixlar för att representera bilderna. Varje pixel har tilldelas en plats och ett färgvärde. Fotografier är alltså uppbyggt av en hel mosaik av pixlar.

Kulörlägen

3. Vid pixelgrafik talar man om olika *kulörlägen* där enklaste är en streckbild, den innehåller två kulörer, svart och vitt men det finns andra bilder som har en utsträckning med olika färger. Röd ,grön,blå är de färger som används när man läser in en färgbild. RGB läge är det läge man använder för att tex visas på dataskärm. Varje pixel har ett värde för hur mycket rött ,grön, eller blå den innehåller. Cyan, magenta, gult, svart (CMYS) är de färger man använder när man trycker fotografiska bilder och andra färgbilder.

Upplösning

4. Upplösning man kan säga att för hur mycket information som kan visas till exempel på skärmen. Upplösningen på en bildskärm uttrycks i enheten pixlar. Fler pixlar innebär att mer information kan visas på en given yta.

Vanliga filformat

5. Den vanligaste filformat när det gäller text är pdf format och bilder man kan spara som jpg, gif och psd är photoshop format.