

Vektorgrafik (objektgrafik)

Objekt- eller vektorgrafik består av banor, dvs linjer och kurvor. Dessa är "endast" matematiska forml

er. Det gör att objektgrafik kan storleksförändras utan kvalitetsförsämring, dvs den är skalbar i det oändliga, och blir alltid skarp i tryck.

Objektgrafik för tryck ska sparas som eps-fil. De kan även sparas som pdf. Om de ska användas i Word kan de sparas som .wmf eller .emf.

Pixelgrafik

Sammanfattning: Ett digitalt foto är uppbyggt av pixlar. Varje pixel kan anta en färg bland 16.7 miljoner. Inte alla färger ögat kan se går att återge på skärm eller tryck.

En pixel är en digital bilds minsta del och den är väldigt liten

Digitala fotografiska bilder är uppbyggda av små kvadratiske bildelement. Dessa kallas *pixlar*. Trycker du huvudet riktigt nära skärmen kan du se dem. Förstorar du bilden kraftigt kan du se dem bättre.

Kulörlägen

Streckbilden

Den enklaste av de olika kulörlägena.

Pixlarna innehåller bara två toner, svart och vitt. De upptar bara en bit per pixel i minne. Används tex till enfärgade loggor, namnteckningar m.m

Gråskaleläge

Den används för att skapa bilder som kan tryckas med en tryckfärg.

Kan innehålla alla toner från 0-100%.

Duplexläge (tonade gråskalebilder)

Är ett bildläge som är anpassat för tryck med två tryckfärger.

Gör att man får fram finare detaljer, gör dem mjukare eller tonar dem i annan kulör än svart.

Vanligast är att man trycker med svart och en valfri dekorfärg.

RGB läge

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

CMYK

Cyan, magenta, gult, svart är de färger man använder när man trycker fotografiska bilder och andra färgbilder

Indexerat läge

Är ett läge som man använder för att hålla nere bildfilens storlek tex för loggor som ska användas på webben som man då sparar i GIF format

Upplösning ju fler pixlar på en bestämd yta ger bättre bild kvalite

filformat som används

JPG, GIF, PDF, BMP, DCS, TIFF, EPS