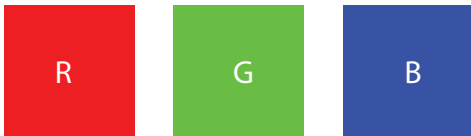


Barevné režimy:

RGB



Barvy: červená-zelená-modrá

Způsob míchání barev: aditivní (sčítací)

Princip: míchání vyzařovaného světla

POUŽITÍ:

všechny monitory, projektory, televize



Sečtením vyzařovaných barev vznikne bílé světlo



Zobrazování barev v monitoru

CMYK



Barvy: cian-magenta-yellow-black

Způsob míchání barev: subtraktivní (odčítací)

Princip: omezování barevného spektra odráženého od povrchu (mícháním pigmentů)

POUŽITÍ:

inkoustová tiskárna



Odečtením míchaných barev vznikne černá



Tisknutí barev na tiskárně
(nelze vytisknout tak sytou červenou,
zelenou nebo modrou)

Vektorová grafika

vektorový obraz : body, přímky, křivky
a mnohoúhelníky

VÝHODY

- libovolné zmenšování nebo zvětšování obrázku bez ztráty kvality
- menší paměťová náročnost

NEVÝHODY:

- složitější pořízení obrázku

POUŽITÍ

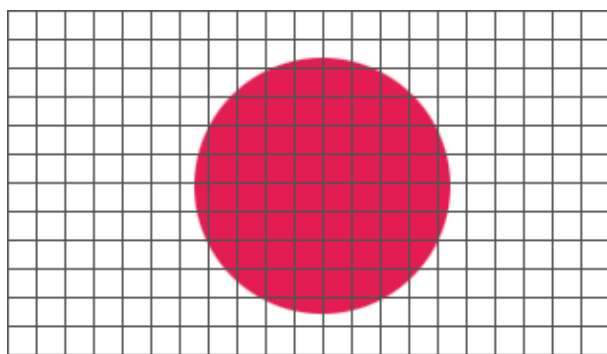
počítačová sazba, tvorba ilustrací,
diagramů a počítačových animací...

PROGRAMY:

Adobe Illustrator, CorelDraw, Inkscape,
Sodipodi, Zoner Callisto).

FORMÁTY:

EPS
PDF
AI
CDR
SVG
ZMF



Bitmapová grafika

bitmapový obraz: jednotlivé barevné body
(pixely) uspořádaný do mřížky

VÝHODY

- snadné pořízení obrazu

NEVÝHODY:

- velké nároky na zdroje
- změna velikosti (zvětšování nebo zmenšování) vede ke zhoršení obrazové kvality obrázku.

POUŽITÍ

práce s fotografií, scanovaným obrazem...

PROGRAMY:

Adobe Photoshop

FORMÁTY:

BMP
GIF
JPEG
PCX
PNG
TIFF

