

Selbstlerneinheit: Grafikformate & Grafiktypen

INFORMATIK & MEDIENBILDUNG

Klassenstufe:	9–13
Dauer:	ca. 30 min
Thematische Bereiche:	Vektorgrafik, Rastergrafik, Grafikformate

© RAABE 2022

1

In dieser Lerneinheit lerne ich ...:



- Vektorgrafiken und Rastergrafiken als Grafiktypen zu beschreiben und zu unterscheiden.
- das Prinzip der Skalierung von Grafiken zu erläutern.
- EPS, SVG und PDF als Grafikformate für Vektorgrafiken mit ihren Eigenschaften zu beschreiben.
- GIF, TIFF, JPEG, PNG und PSG als Grafikformate für Pixelgrafiken mit ihren Eigenschaften zu beschreiben.
- zu unterscheiden, welche Grafikformate sich für Web bzw. Druck eignen.

Es kann losgehen! Viel Spaß!



© RAABE 2022

2

Grafikformate – Dateiformate von Bildern

- sind notwendig für den Austausch von Bilddateien zwischen mehreren Programmen
- Kriterien bei der Auswahl von Grafikformaten:
 - Speichergröße des Bildes
 - Schnelligkeit beim Öffnen/Speichern des Bildes
 - Verwendungszweck des Bildes für Web oder Druck
 - Verwendung mit Ebenen und Kanälen



© RAABE 2022

7

Formate für Vektorgrafiken (u.a.)

.eps

.svg

.pdf



© RAABE 2022

8



SVG

- *Scalable Vector Graphics*
- Grafiken basieren auf Vektoren
- Darstellung von grafischen Elementen mittels XML-Dateien
- Einsatz für interaktive Webgrafiken mit hoher Qualität
- gängiges Austauschformat für Vektorgrafiken



© RAABE 2022

9



PDF

- *Portable Document Format*
- dient zur Weitergabe von digitalen Dokumenten
- hat einen hohen Speicherbedarf
- Einsatz:
 - Datenaustausch
 - Verwendung von Druckvorlagen



© RAABE 2022

10