

2D-VEKTORGRAPHIK

Bei einer Vektorgraphik werden Strecken, Linien in einem Koordinatensystem durch Koordinaten der Angabeelemente gespeichert und erst für das jeweilige Ausgabemedium durch geeignete Software in Bildpunkte umgesetzt. Daher ist es auch möglich eine Vektorgraphik ohne Qualitätsverlust zu skalieren.

Die gebräuchlichsten Datenformate zum Speichern von Vektorgraphiken sind:

- **PostScript (*.ps)**

Siehe auch <http://www.ghostscript.com>

- **WMF Windows Meta File (*.wmf)**

WMF setzen auf das "Graphic Device Interface" (GDI) von Windows auf.

- **EMF Enhanced Windows Meta File (*.emf)**

Erweiterung von WMF für die 32 Bit Versionen von Windows

- **CGM Computer Graphics Meta-File (*.cgm)**

Das ist das Standard Format des American National Standards Institute und ist unabhängig vom Betriebssystem.

- **HPGL HP-Graphic Language (*.plt)**

Die "alte Plottersprache" (z.B. HP 7475) der Firma HP

Insbesondere für das Internet:

- **Shockwave-Flash (*.swf)**

Derzeit ein "quasi Standard" für Vektordateien, aber kein OpenSource Produkt, da die Firma Macromedia die Entwicklung kontrolliert.

Siehe auch <http://www.macromedia.com>

- **SVG Scaleable Vector Grafics (*.svg)**

Vom W3C-Consortium vorgeschlagenes Format für die Darstellung von Vektorgrafiken. Dieses Format wird vor allem von Adobe und Corel unterstützt.

Siehe auch <http://www.adobe.com/svg/main.html>