Codierung von Bildern und Grafiken

Allgemeines

Bilder können als **Pixelgrafiken**, bei denen das Bild in einzelne Elemente namens **Pixel** (für picture element) zerlegt wird, oder als **Vektorgrafiken**, bei denen die Bildinformationen durch geometrische Objekte codiert werden, gespeichert werden. Beim Vergrößern einer Pixelgrafik werden die einzelnen Pixel sichtbar, wohingegen die Vektorgrafik „glatt“ bleibt:

Ausgangsgrafik	Als Pixelgrafik nach Vergrößern	Als Vektorgrafik nach Vergrößern

Bei **verlustbehafteten** Bildformaten gehen gegenüber **verlustfreien** Bildformaten Bildinformationen zugunsten des Speicherplatzes verloren. Zusätzlich ist bei beiden Formatarten oftmals **Kompression** möglich.

Verlustbehaftete Pixelgrafikformate	Verlustfreie Pixelgrafikformate
GIF: Maximal 256 Farben, ermöglicht Transparenz und Animationen	**BMP**: Maximal 16,7 Mio. Farben, keine (effiziente) Kompression
JPEG: Maximal 16,7 Mio. Farben, verschiedene Kompressionsstufen wählbar	**PNG**: Bis zu 281,4 Billionen Farben, verlustfreie Kompression, Transparenz

Bildformate und Verfahren im Detail

- Schwarzweiss- und Graustufenbilder im PBM Format
- Farben...
- Farbige PBM-Bilder
- Farbpaletten
- SVG-Grafiken

Material

[n/a: Keine Treffer]

Dieser Wiki-Bereich (Codierung von Bildern) steht unter einer CC-BY-SA Lizenz und basiert auf Material von Helfrich/Koch.

From:
https://wiki.qg-moessingen.de/ - **QG Wiki**

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:codierung:bilder:start?rev=1664282968

Last update: **27.09.2022 14:49**