

4.

Práce s tvary

- digitální zařízení neznají nejen barvy, ale ani komplikované tvary. Digitální zařízení pracují s matematickými hodnotami v binární (0 a 1) hodnotě.
- kreslení tvarů je možné kódováním vrcholů v souřadnicích jednoduchých tvarů, nebo vytváření křivkami se souřadnicemi.

Čtverec je definován takto:

- [0,0]; [0,20]; [20,20]; [20,0];
 - barva RGB (255,255,255);
-
- složité tvary se tvoří ze základních tvarů a skládají se k sobě.
 - Vznikají tzv. **VRSTVY** – které se používají v grafických programech – Zoner Callisto, Adobe Photoshop, Gimp atd.
 - Programy na složité 3D návrhy pracují také se skládáním tvarů do jednoho složitého tvaru ve 3 rozměrech (X, Y, Z)