

Il disegno con la grafica vettoriale

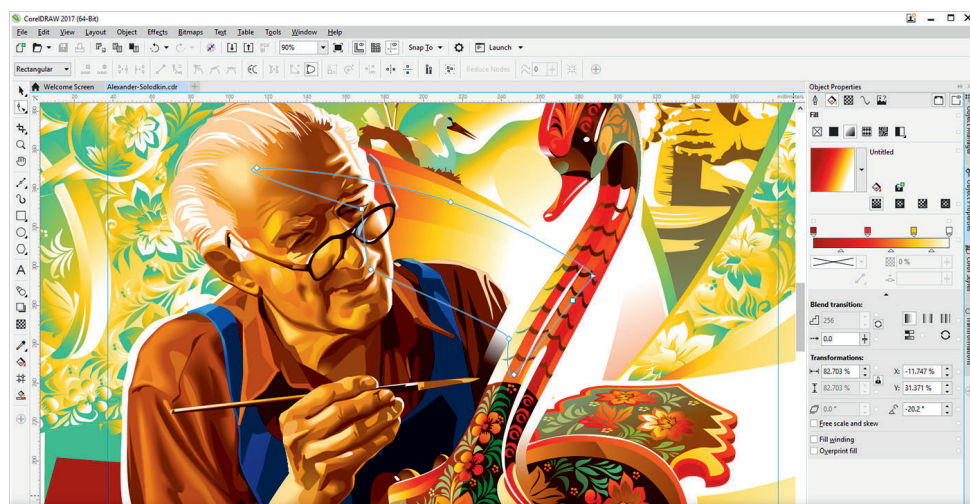
La **grafica vettoriale** è una tecnica che permette di ottenere immagini composte da elementi base detti tracciati, definiti da equazioni matematiche. Con questa procedura un'immagine viene descritta mediante punti, linee, curve e poligoni, contraddistinti da contorni e riempimenti ai quali possono essere attribuiti spessori, colori e sfumature, al contrario delle immagini *raster* che sono composte da punti. Questo consente di ingrandire o rimpicciolire le immagini vettoriali senza perderne le caratteristiche.

Le immagini vettoriali possiedono una definizione indipendente dalla specifica risoluzione, ovvero creano documenti grafici indefinitamente scalabili, pertanto possono essere realizzati con diversi formati (dal biglietto da visita al tabellone pubblicitario) senza subire alterazioni visive di sorta.

I programmi di grafica vettoriale consentono di gestire facilmente i colori e le forme, con una maggiore compressione dei dati. Infatti, un'immagine vettoriale occupa molto meno spazio di byte, rispetto a una corrispondente raster, e risulta più facile da gestire e da modificare, essendo minore la quantità di dati coinvolti in ogni singola operazione di aggiornamento.

L'illustrazione con software vettoriale più adatta, per esempio, a immagini di tipo tecnico-scientifico, è diventata la pratica acquisita di quegli illustratori che, in passato, erano gli specialisti della tecnica ad aerografo.

Questi software non sono certo i più adatti alla composizione dei testi o alla creazione di documenti multipagina, ma il loro apporto è complementare all'impaginazione. Per una vasta gamma di professionisti, come i graphic designer, o più semplicemente per chi vuole creare a computer illustrazioni, marchi, icone, cartoon, infografiche, packaging o layout per siti web, i programmi di grafica vettoriale sono la scelta più centrata.



◀ Schermata del software CorelDraw.