

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Selbstlerneinheit: Grafikformate & Grafiktypen

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

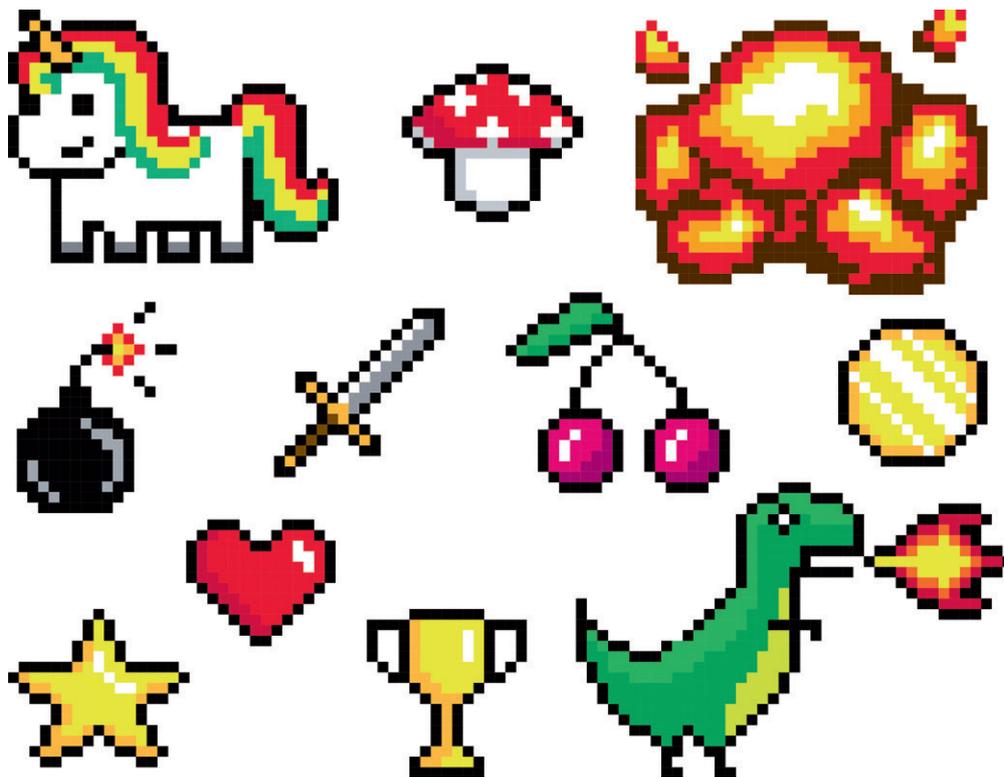


A.IV.5

Information und Daten – Selbstlerneinheit

Selbstlerneinheit: Grafikformate & Grafiktypen

Ein Beitrag von Christian Windisch



© robuart/iStock/Getty Images Plus

In dieser interaktiven *PowerPoint*-Selbstlerneinheit erarbeiten sich Ihre Schülerinnen und Schüler selbstständig die Charakteristika von Vektorgrafiken und Rastergrafiken, das Prinzip der Skalierung von Grafiken, verschiedene Grafikformate für Vektorgrafiken (EPS, SVG, PDF) sowie für Rastergrafiken (GIF, TIFF, JPEG, PNG, PSG) mit ihren Eigenschaften und lernen zu unterscheiden, welche Grafikformate sich für Web bzw. Druck am besten eignen.

KOMPETENZPROFIL – SELBSTLERNEINHEIT

Klassenstufe:	9–13
Dauer:	1 Unterrichtsstunde
Lernziele:	Die Lernenden ... 1. beschreiben und unterscheiden Vektor- und Rastergrafiken als Grafiktypen, 2. beschreiben die Eigenschaften verschiedener Grafikformate für Vektor- und Rastergrafiken, 3. begründen, welche Grafikformate sich für Web bzw. Druck eignen.
Kompetenzbereiche:	Darstellen und Interpretieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren
Thematische Bereiche:	Vektorgrafik, Rastergrafik, Grafikformate



Selbstlerneinheit: Grafikformate & Grafiktypen

I N F O R M A T I K & M E D I E N B I L D U N G

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

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!

2

Grafiktypen

Vektorgrafiken

Rastergrafiken



Quelle: https://www.mathe-online.at/materialien/Andreas.Pester/files/Vectors/beispiel_aus_der_computergraphik.htm



© RAABE 2022

3

Vektorgrafiken

- werden von Grafikprogrammen generiert (z.B. [Adobe Illustrator](#))
- Computergrafik aus grafischen Primitiven wie Linien, Kurven und geometrischen Objekten in einem Koordinatensystem
- sind verlustfrei skalierbar und auflösungsunabhängig
- Einsatzgebiete:
 - Logos, Flash-Animationen
 - 3D-Grafiken, technische Zeichnungen



© RAABE 2022

4

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Selbstlerneinheit: Grafikformate & Grafiktypen

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

