

Objektorientierte Sichtweise von Grafikprogrammen

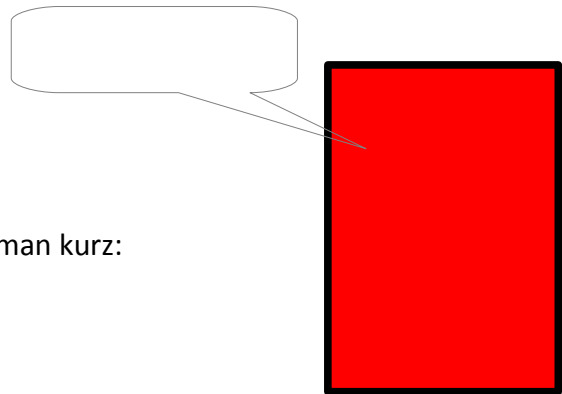
In einem Vektorgrafik-Programm arbeitet man nicht mit einzelnen Pixeln, sondern mit

Jedes Objekt hat einen eindeutigen (oder).

Ein Objekt hat verschiedene (), deren geändert werden können.

Wenn man jemandem erklären will, wie ein Objekt aussieht, dann muss man drei Dinge mitteilen:

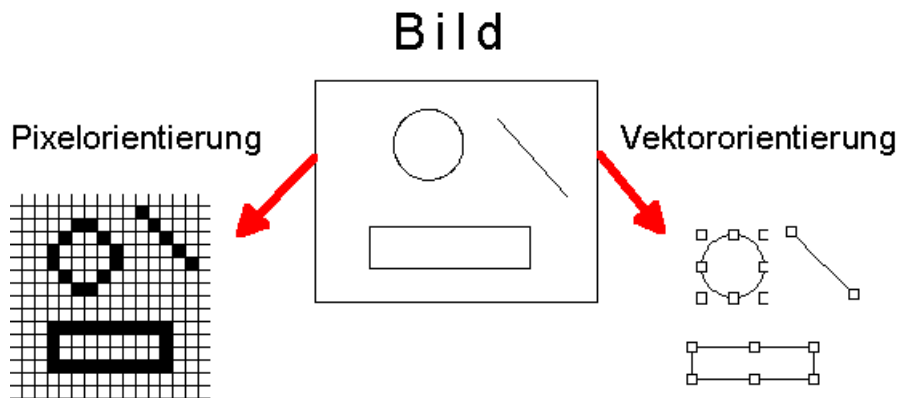
- den
- das
- den



Statt „Die Füllfarbe des Rechtecks1 ist rot“ schreibt man kurz:

allgemein:

Vergleich Pixelgrafik – Vektorgrafik



nur eine Art von Objekten:	viele verschiedene Objektarten: z.B.
jeder Bildpunkt hat nur ein Attribut:	jedes Objekt hat viele Attribute: