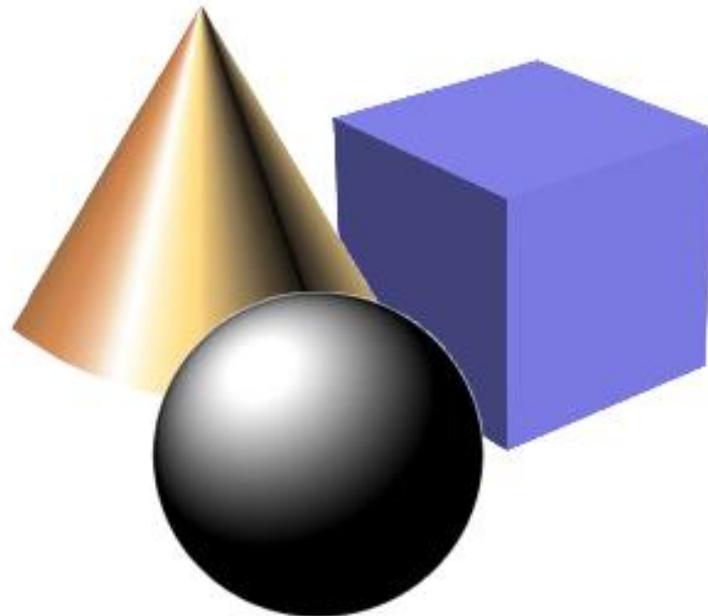


Vektorgrafik



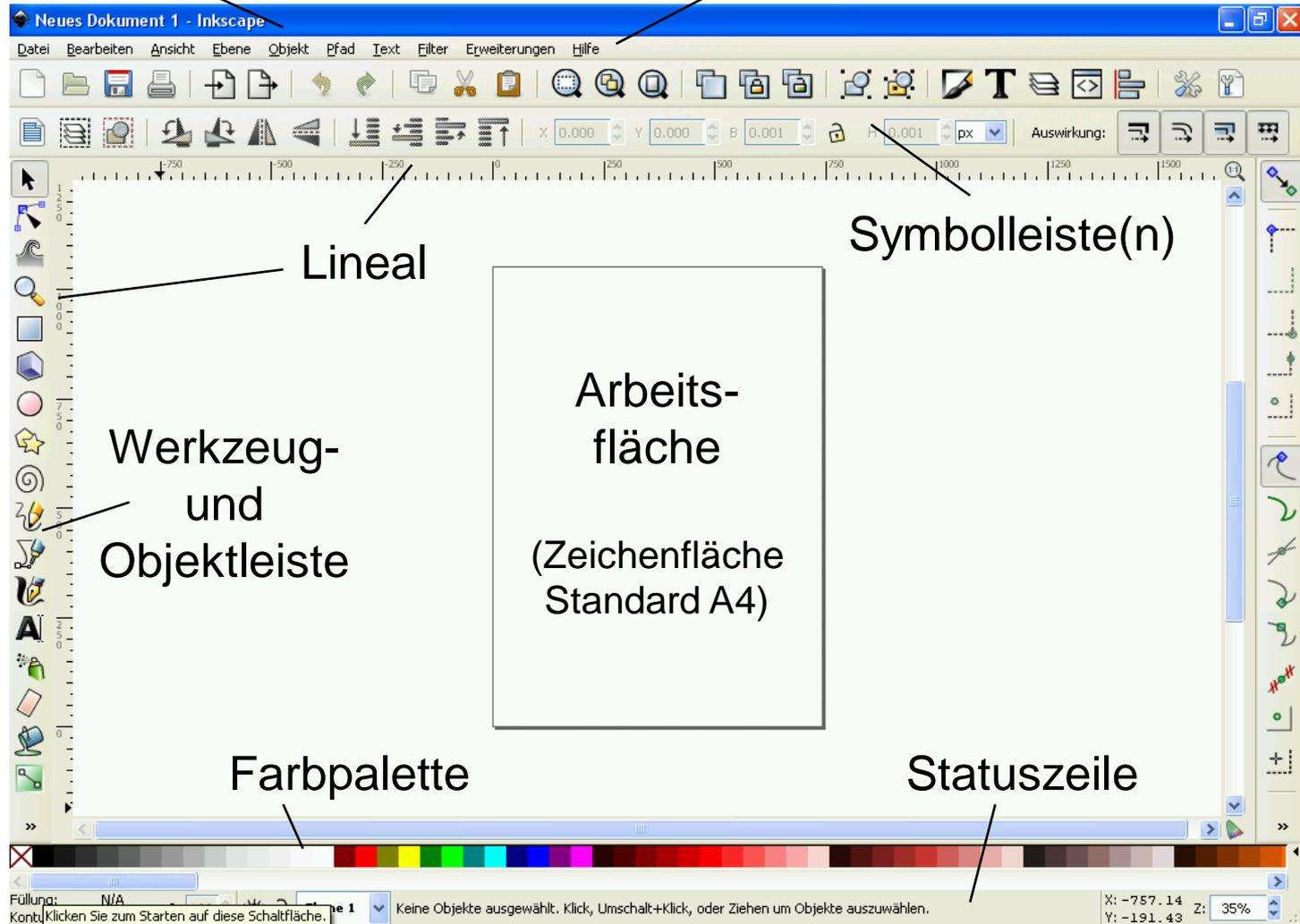
Inkscape:



- Vektorzeichenprogramm
- Freeware

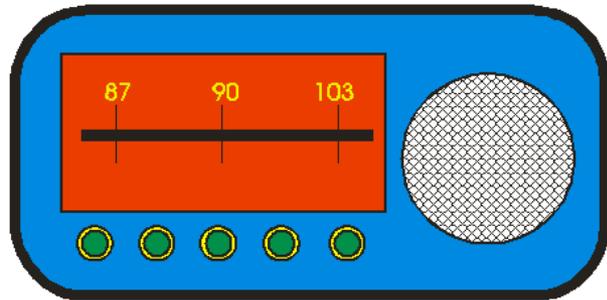
Titelleiste

Menüleiste



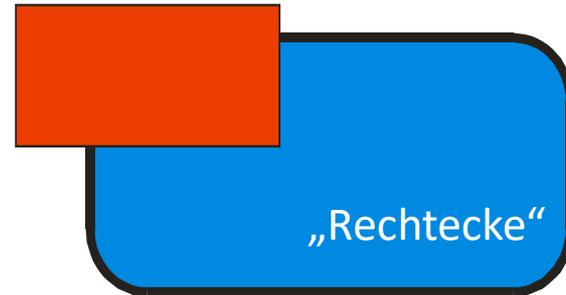
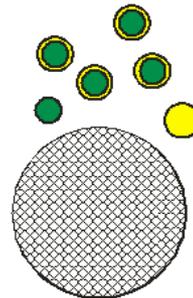
Beispiel: radio.svg

Mein Kofferradio



Zerlege das Radio und ordne die geometrischen Figuren !

„Kreise“



„Rechtecke“

„Striche/Linien“



„Zahlen/Text“

87 90 103

Mein Kofferradio

Eine Vektorzeichnung setzt sich aus einer Vielzahl verschiedener und einander ähnlicher Objekte zusammen.

Eine Menge von Objekten mit gleichen Strukturen (*Aussehen*) und Merkmalen werden zu einer **Klasse** zusammengefasst.

Vektorgrafikprogramme (z.B. Inkscape) unterscheidet verschiedene Objektklassen.

→ *jede Klasse beschreibt den „Bauplan“ eines Objektes*

Beispiele: RECHTECK
 LINIE
 ELLIPSE
 TEXT

*In der Informatik werden
Klassennamen i.R.
mit GROSSBUCHSTABEN
geschrieben*

Die zu einer Klasse gehörigen Objekte werden durch ihre **Attribute** (Eigenschaften) und **Methoden** beschrieben.

Schreibweise:

KLASSENNAME [Attribut1; Attribut2; Attribut3; ...]

Beispiele:

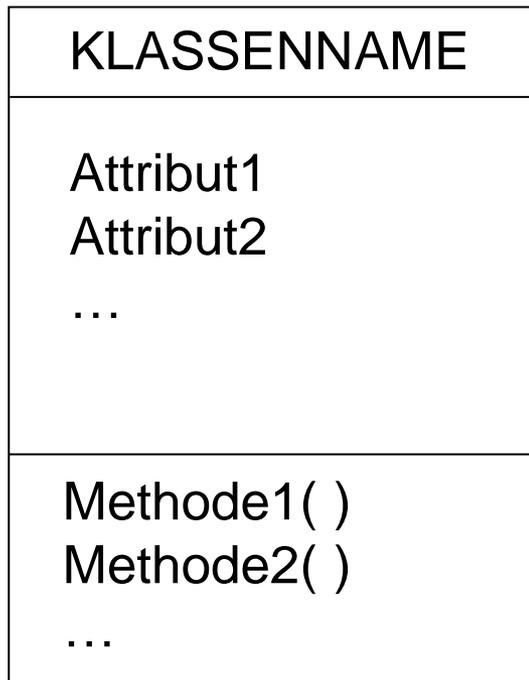
RECHTECK [Position; Größe; Füllung; Linie; ...]

TEXT [Schriftart; Schriftgröße, Schriftfarbe; ...]

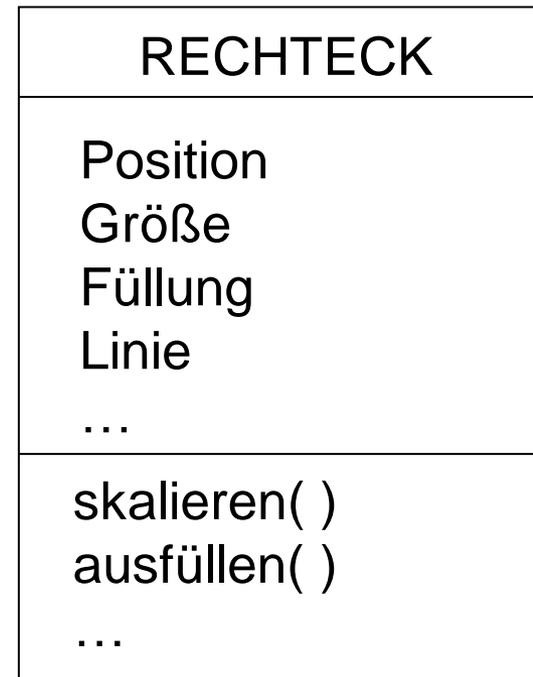
Darstellung von Klassen:

Objektklassen werden mit **Klassenkarten** durch Angabe ihrer Attribute und Methoden veranschaulicht.

allgemeine
Klassenkarte:



Klassenkarte
für ein Rechteck:

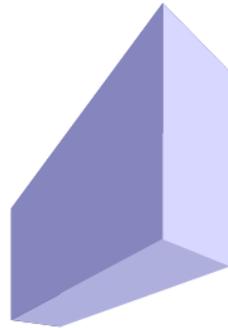


→ In einer Klassenkarte werden keine Attributwerte angegeben !

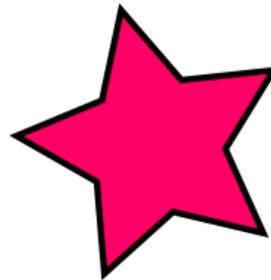
In der linken Seite von **InkScape** befindet sich die Werkzeugleiste.



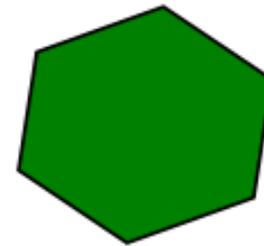
► Welche weiteren **Objektklassen** kannst du finden?



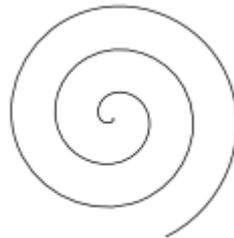
3D-BOX



STERN



POLYGON



SPIRALE



LINIE / KURVE

► Welche (speziellen) Attribute besitzen die Objekte dieser Klassen ?

Aufgabe:

Erstelle mit den zur Verfügung stehenden Objekten von Inkscape eine eigene Vektorzeichnung und speichere diese in deinem Arbeitsverzeichnis unter **zeichnung.avg** ab.

