

點陣圖檔	向量圖檔
<p>使用像素為儲存單位：</p> <p>點陣式圖檔使用 pixel(像素)作為單位，一排序的格式一點一點的繪圖在螢幕上。</p>	<p>使用公式運算為儲存方式：</p> <p>向量圖繪圖的模式則是使用軟體語言使用數學運算的敘述來達成繪圖的指令。</p>
<p>軟體支援度高：</p> <p>許多繪圖軟體及看圖軟體均支援點陣式的輸出格式。</p>	<p>軟體支援度不及點陣圖：</p> <p>必須要有特定的繪圖軟體或者看圖軟體才能夠觀看。</p>
<p>圖檔的 size 與佔用空間成正比：</p> <p>檔案開啟雖快，像素越大的圖檔，在硬碟上所需儲存的空間也就倍增，相對的在執行時需要大量的記憶體空間。</p>	<p>圖檔 size 與佔用空間無關，通常圖檔空間較小：</p> <p>與點陣圖檔不同的地方是，當向量圖檔開啟時需要大量的數學運算，消耗電腦整體的速度以及資源較大。</p>
<p>放大或縮小均會失真：</p> <p>點陣式的敘述得按照一點一點的繪圖，因此放大縮小圖檔甚至變形則會影響整個圖檔的敘述能力。並且圖檔更變時無法恢復。因此要更改以前做過的圖檔必須重新！</p>	<p>放大與縮小會重新計算公式不會失真：</p> <p>向量圖檔的每一條線，每一點，每一色塊都會是一個單獨的物件。優越的效果可以使您隨時想回去更改任何物件都可以即時更改並且不影響像素，所以不會有放大縮小實會失真的問題。</p>
<p>製作簡單快速，開啟時無須重新繪圖：</p> <p>點陣式最大的優勢則是繪圖時能夠製作的特效實在是千變萬化，並且簡單製作，製作出的圖檔也無須再經過開檔時重新繪圖，因此製作特效對點陣圖檔來說較為簡單！</p>	<p>繪圖運算較複雜，耗用較大的記憶體及 CPU 時間</p> <p>向量式的圖檔最大的缺陷則是繪圖複雜而有特效的圖案。雖然目前向量式繪圖軟體功能一再增加，要做出特效並非難事。不過因為特效也是經過數學運算的，因此開啟時會大量耗用電腦資源，也會影響電腦整體的效能。</p>
<p>適用於色彩豐富(色彩深度高)的照片檔：</p> <p>點陣式繪圖最好的用法是在照片，圖片，排版，傳閱性高，方便性高，數位照片及特效製作等。</p>	<p>適用於色彩深度不高的圖檔</p> <p>向量式繪圖最好的用處是在於印表輸出，插圖製作，動態效果的應用。但是它不適合用於照片輸出。因為照片需要太多的顏色以及色塊來敘述，會造成向量式繪圖最大的負擔。</p>
<p>點陣式繪圖軟體：</p> <p>Pixel, SuperPaint, PaintShop Pro, 小畫家, 畢卡索, Photoshop, PhotoPaint, PhotoImpact, Painter, 等。</p>	<p>向量式繪圖軟體：</p> <p>向量式繪圖比較有名的軟體為 Corel Draw, FreeHand, Illustrator, Flash, Fireworks 等。</p>