



Общая характеристика графических редакторов

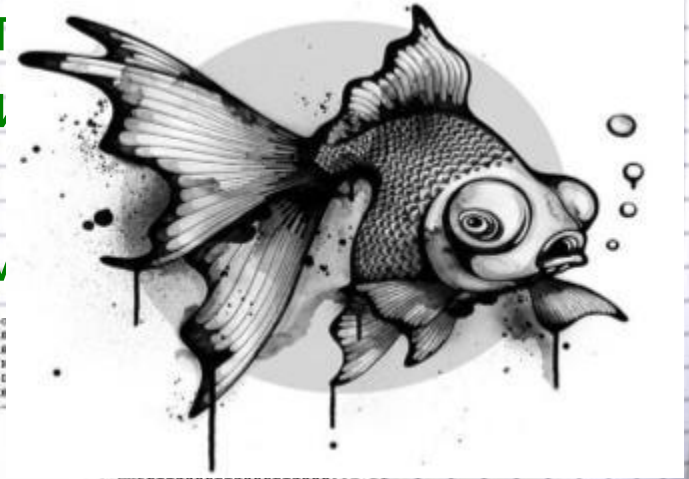
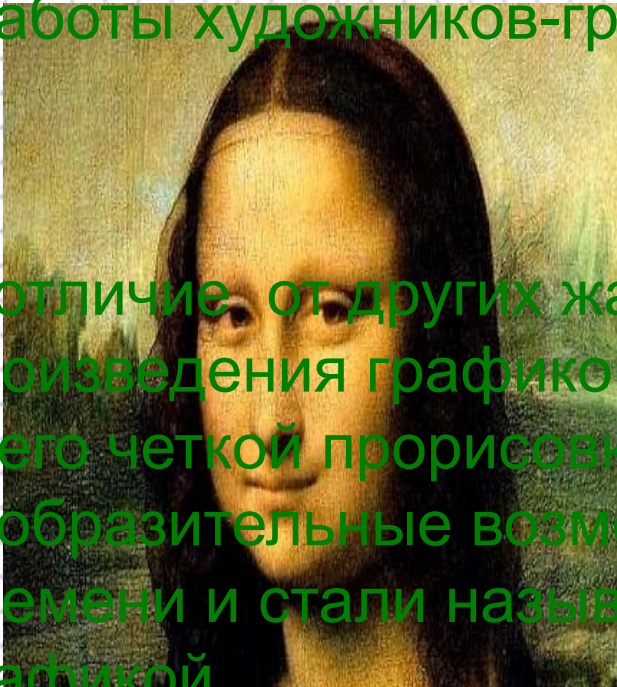


Содержание

- Понятие «компьютерная графика»
- Компьютерная графика (по принципу построения)
 - Двухмерная (2-D) графика
 - Векторная графика
 - Растровая графика
 - Фрактальная графика
 - Трёхмерная (3-D) графика
 - CGI графика
- Графические редакторы
 - Растровые
 - Векторные
- Список использованных источников

Понятие «компьютерная графика»

На заре своего развития компьютеры использовали не только в сфере науки, но и в искусстве. В то время компьютерная графика представляла собой создание изображений с помощью алгоритмов, разработанных художниками-графиками.



В отличие от других жанров, например живописи, произведения графиков характеризуются прежде всего четкой прорисовкой линий. Именно поэтому изобразительные возможности компьютеров того времени и стали называть компьютерной графикой.

Леонардо да Винчи «Мона Лиза»



Компьютерная графика (по принципу построения)

Двухмерная
(2-D)

Векторная

CGI графика

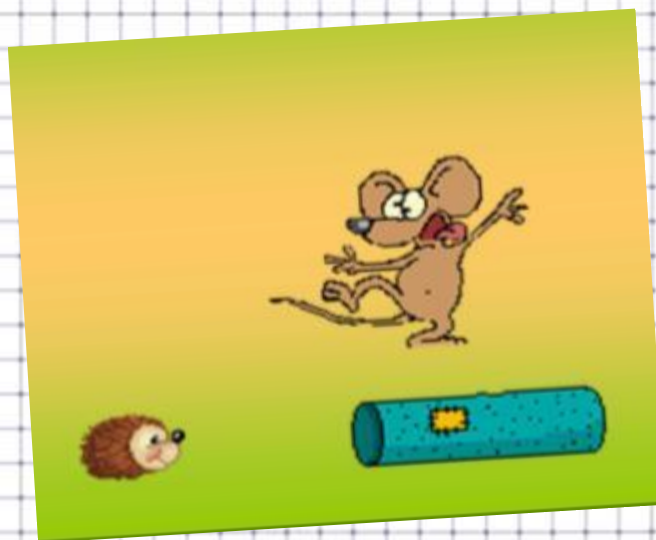
Трёхмерная
(3-D)

Растровая

Фрактальная

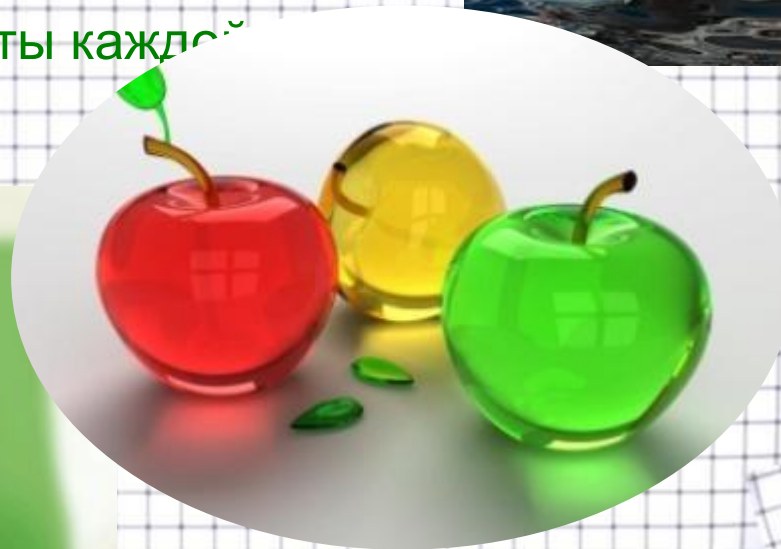


Двухмерная (2-D) графика
классифицируется по типу представления
графической информации, и следующими
из него алгоритмами обработки
и преобразований.



Трёхмерная (3-D) графика

В трёхмерной компьютерной графике все объекты обычно представляются как набор поверхностей или частиц. Минимальную поверхность называют *полигоном*. В качестве полигона обычно выбирают треугольники. Координаты каждой вершины представляют собой вектор (x, y, z) .



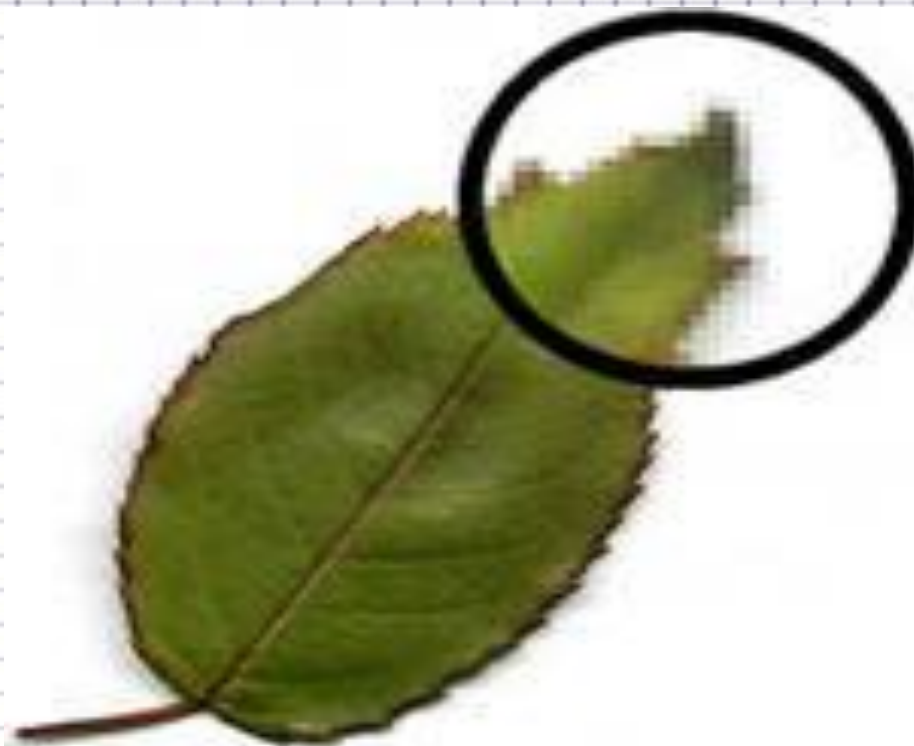
Векторная графика

представляет изображение как набор геометрических примитивов.



Растровая графика

Элементы, из которых состоит растровое изображение, называются *пикселями*, а способ представления изображения в идее сплошного массива точек, упорядоченных в строки и столбцы, называется *растром*.



Фрактальная графика



CGI графика

CGI (англ. *computer-generated imagery*, букв. «изображения, сгенерированные компьютером») — неподвижные и движущиеся изображения, сгенерированные при помощи трёхмерной компьютерной графики, и использующиеся в изобразительном искусстве, печати, кинематографических спецэффектах, на телевидении и в симуляторах.



Графический редактор – это прикладная среда, предназначенная для создания и редактирования графических изображений.



Макарова Е.В., учитель информатики
и ИКТ, МБОУ "СОШ №12 с УИОП" г.

Старый Оскол



Растровые графические редакторы

Открытые



Gimp



DigiKam



Pinta



KolourPaint



Tux Paint

Проприентарные коммерческие



Adobe Photoshop



Pixelmator



PaintShop Pro

Проприентарные бесплатные



Artweaver



Pixia



Microsoft Paint



IrfanView

Макарова Е.В., учитель информатики
и ИКТ, МБОУ "СОШ №12 с УИОП" г.

Старый Оскол



Векторные графические редакторы

Открытые



Inkscape



OpenOffice.org Draw



Karbon

Проприетарные



CorelDRAW



Adobe Fireworks



ConceptDraw PRO



Задача 1. Определить требуемый объем видеопамяти для различных графических режимов экрана монитора, если известна глубина цвета на одну точку.

Режим экрана	Глубина цвета (бит на точку)				
	4	8	16	24	32
640 на 480					
800 на 600					
1024 на 768					
1280 на 1024					



Рефлексивный экран

- 1.сегодня я узнал...
- 2.было интересно...
- 3.было трудно...
- 4.я выполнял задания...
- 5.я понял, что...
- 6.теперь я могу...
- 7.я почувствовал, что...
- 8.я приобрел...
- 9.я научился...
- 10.у меня получилось ...
- 11.я смог...
- 12.я попробую...
- 13.меня удивило...
- 14.урок дал мне для жизни...
- 15.мне захотелось...



Спасибо за внимание!



СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Босова Л. Л. Информатика и ИКТ: учебник для 8 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова . – 2-е изд., испр. – М. БИНОМ: Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.: ил
2. Макарова Н.Н. Информатика и ИКТ. Учебник. 8-9 класс . Под. ред. проф. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер Пресс, 2012. – 416 с.:ил.
3. <http://pedsovet.su/>
4. ru.wikipedia.org
5. images.yandex.ru

