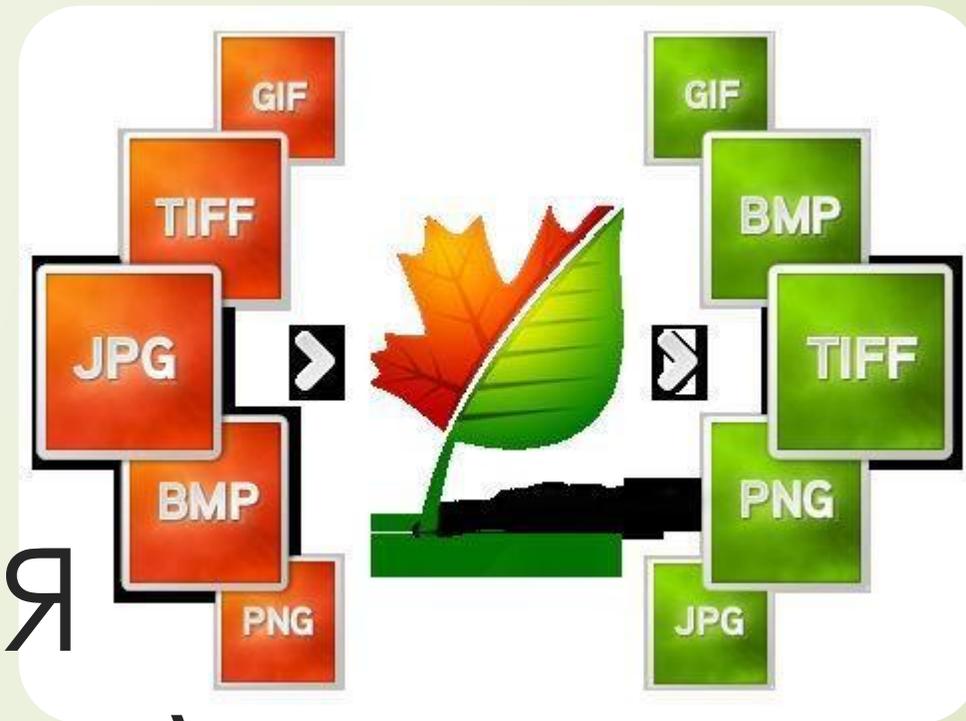


# КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА (1 часть)



Штулберг Р. 2015

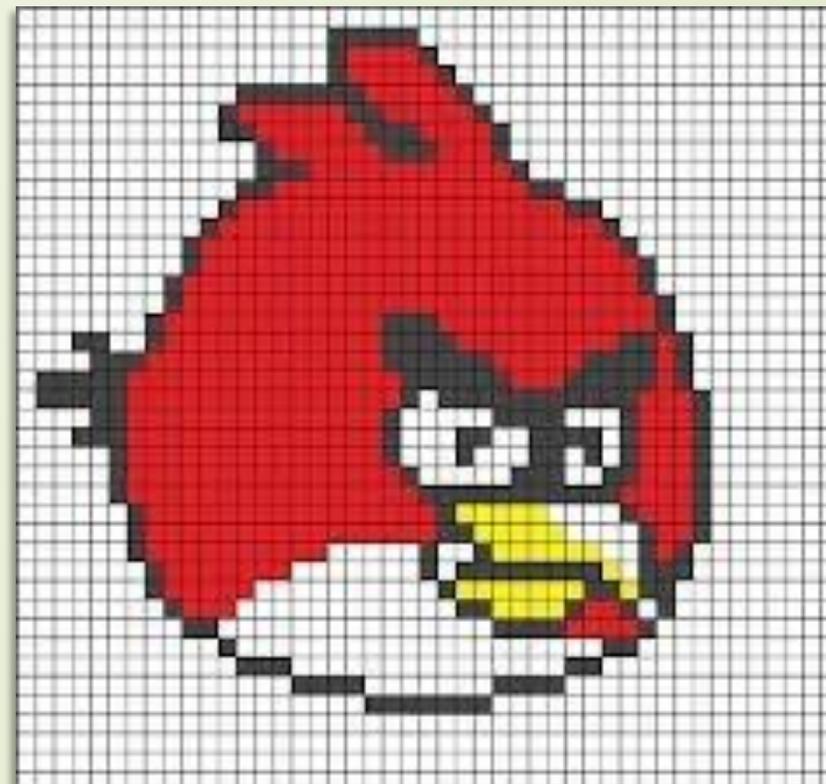
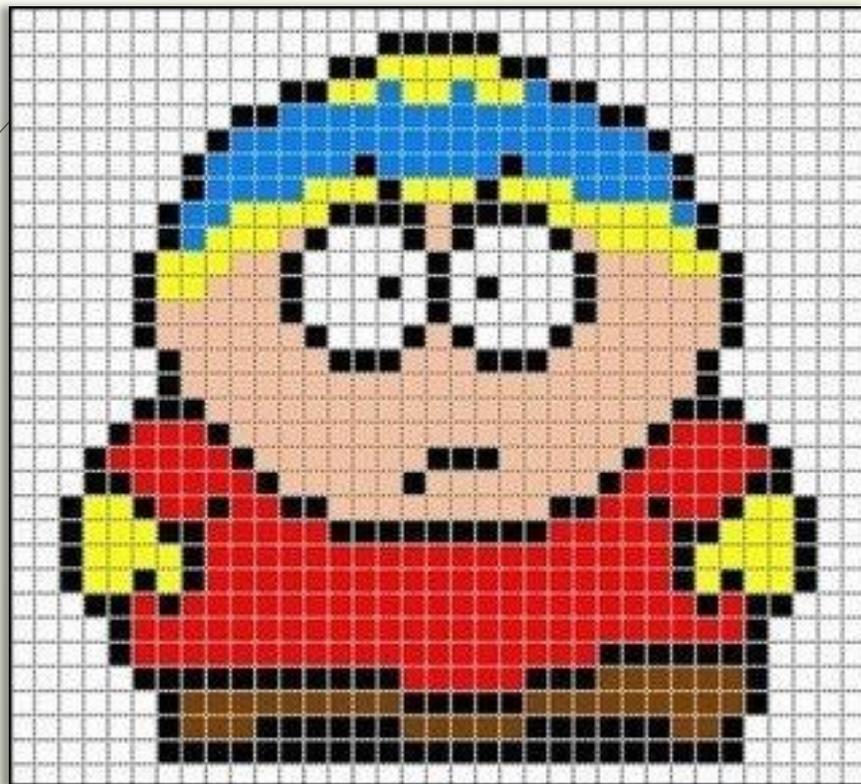
# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

- Пиксель
- Разрешение монитора
- RGB-палитра
- Глубина цвета
- Видеоподсистема компьютера
- Частота обновления



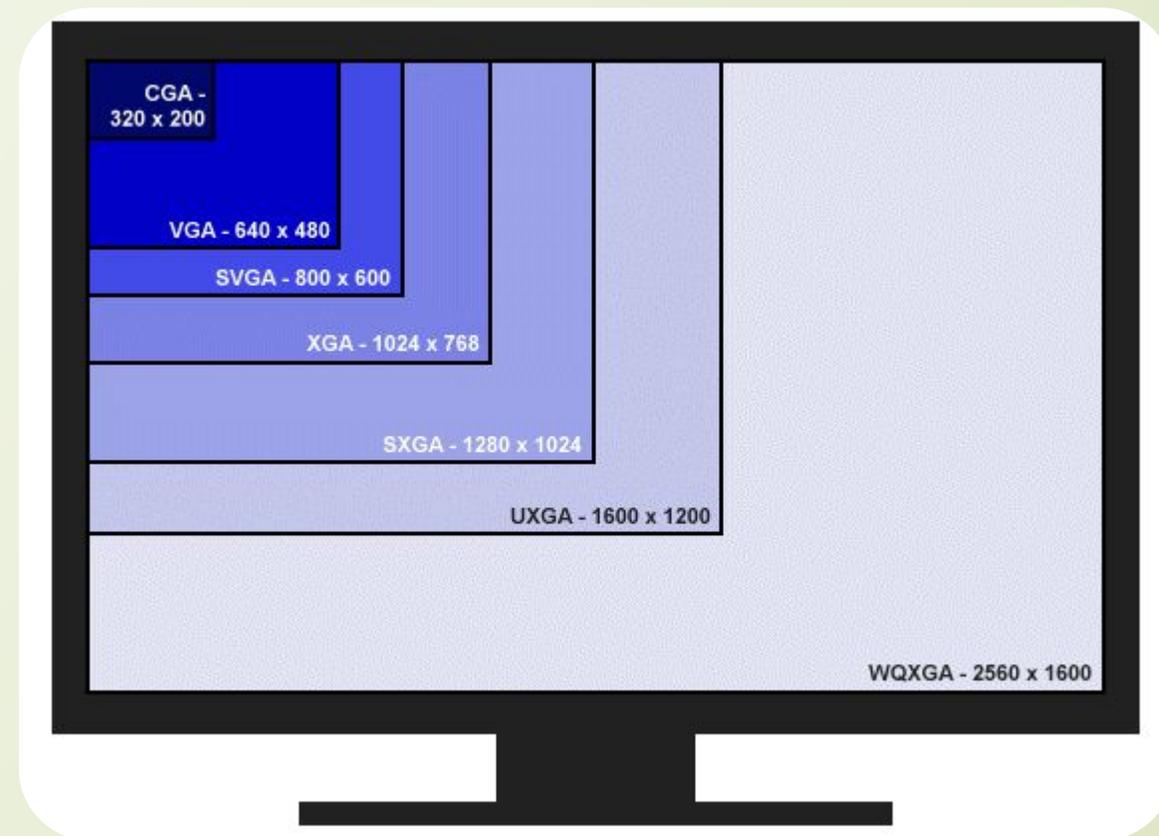
# Пиксель

- Точки, из которых строится любое изображение на компьютере

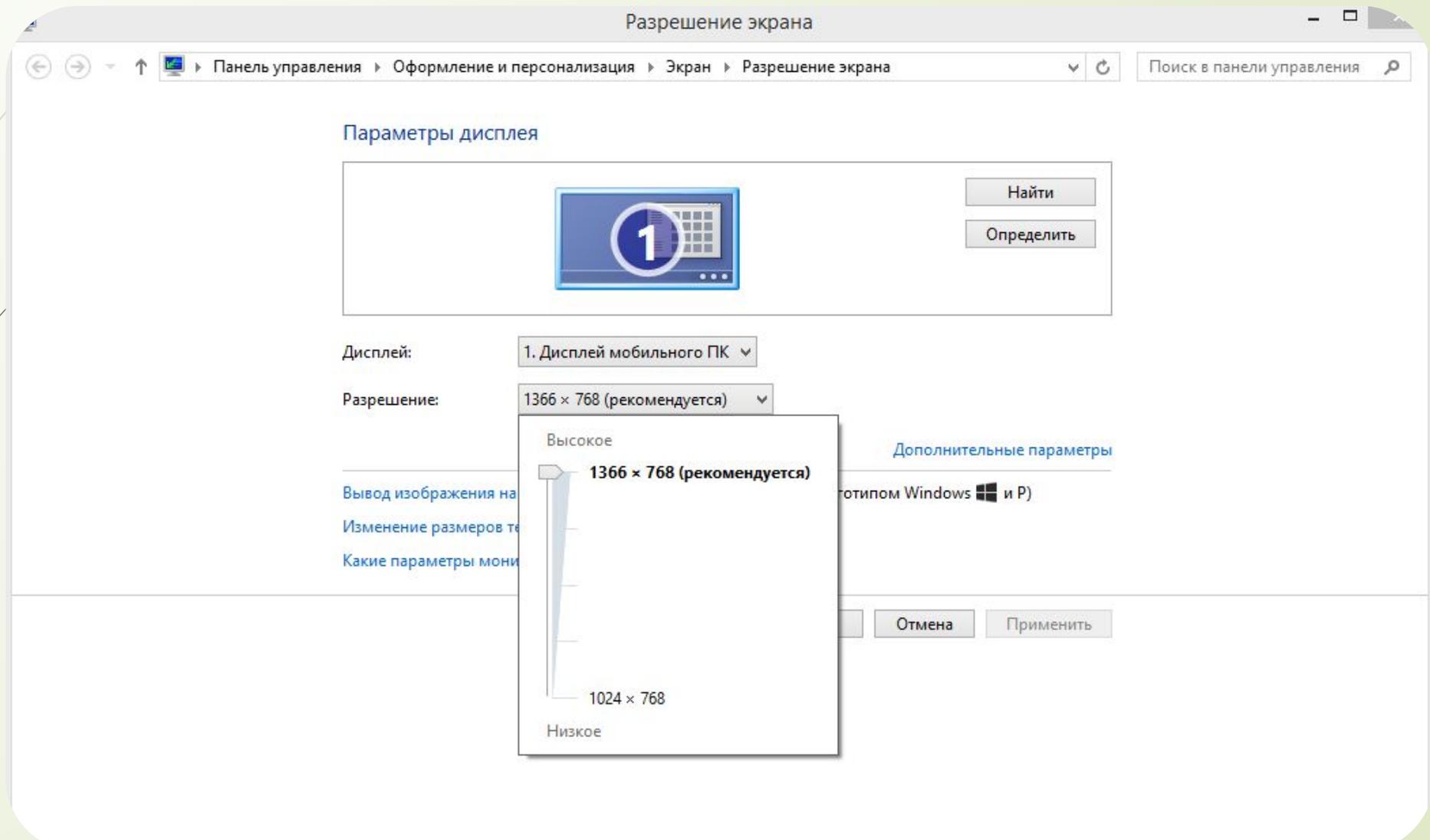


# Разрешение монитора

- Количество отображаемых точек по горизонтали и вертикали

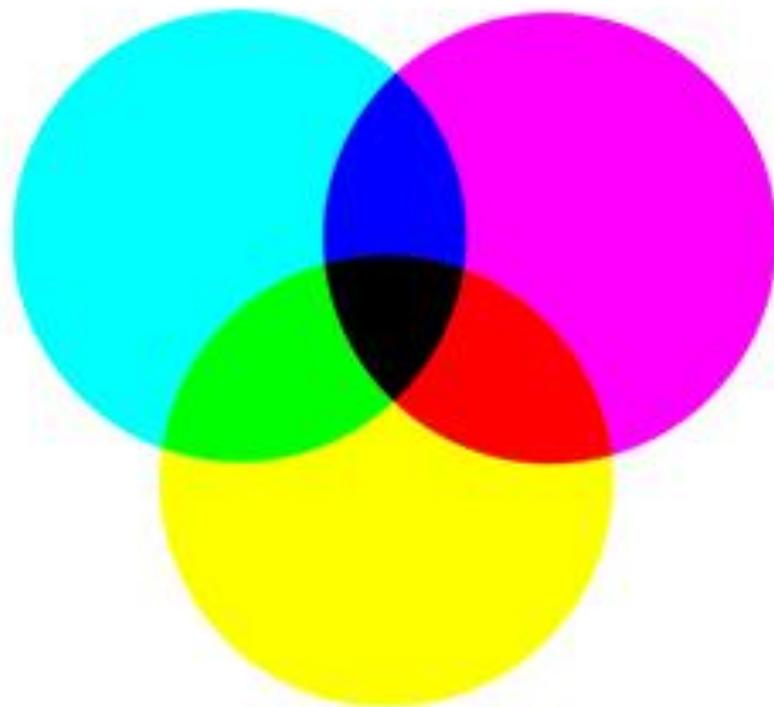


# Изменение разрешения монитора

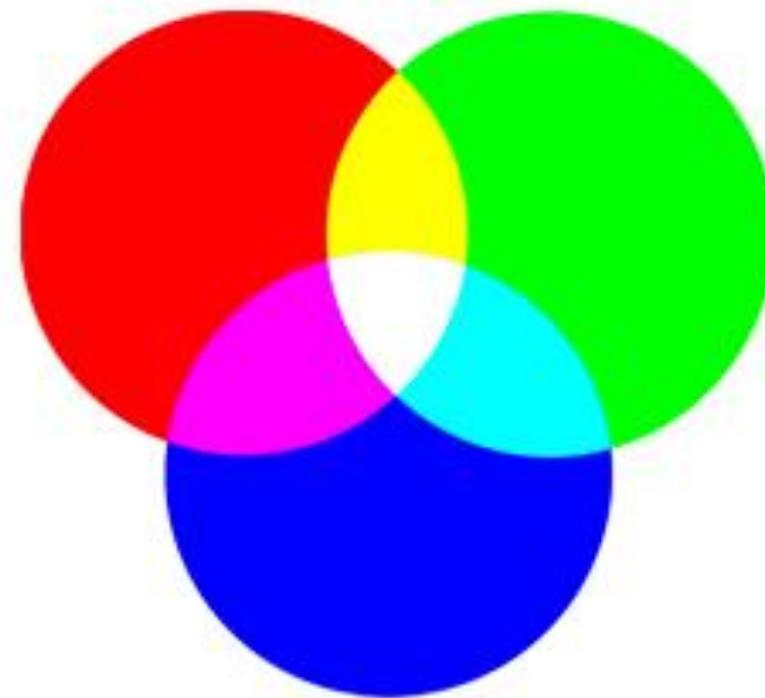


# Палитра

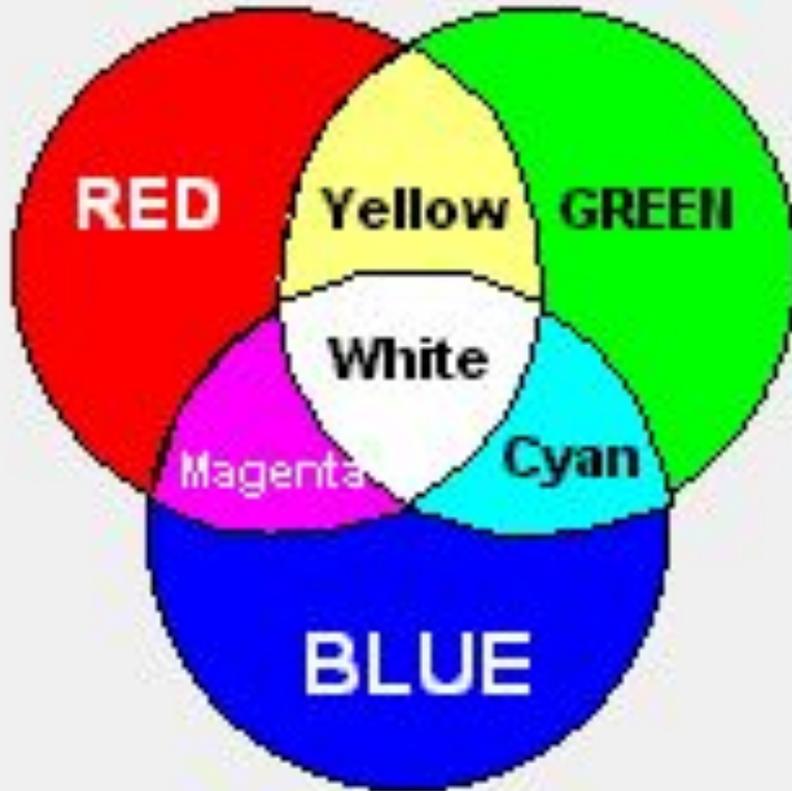
**СМУК**



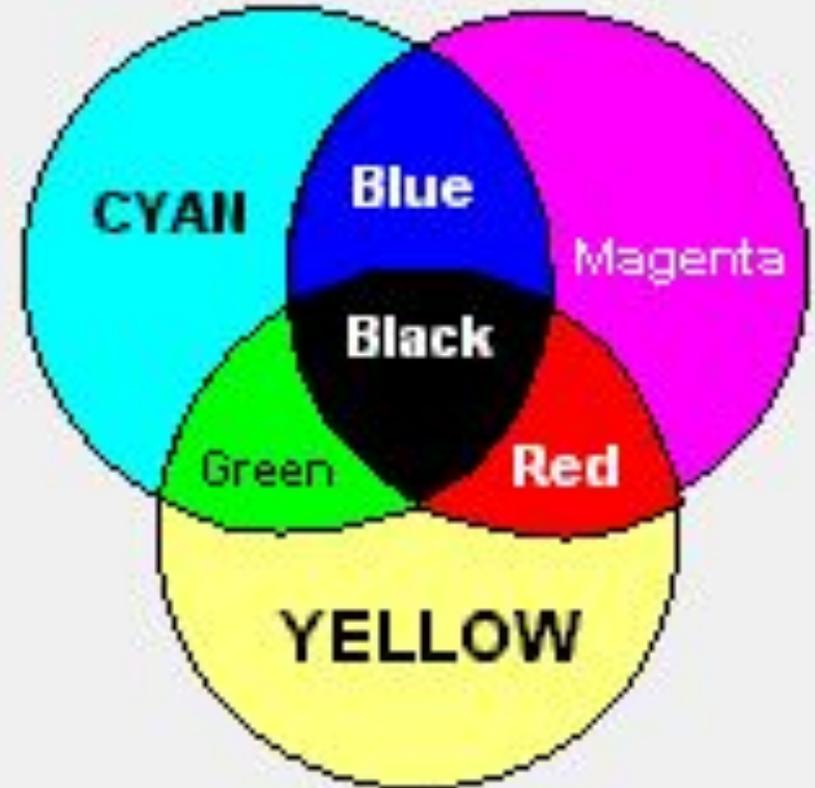
**RGB**



## RGB (Display Screen)



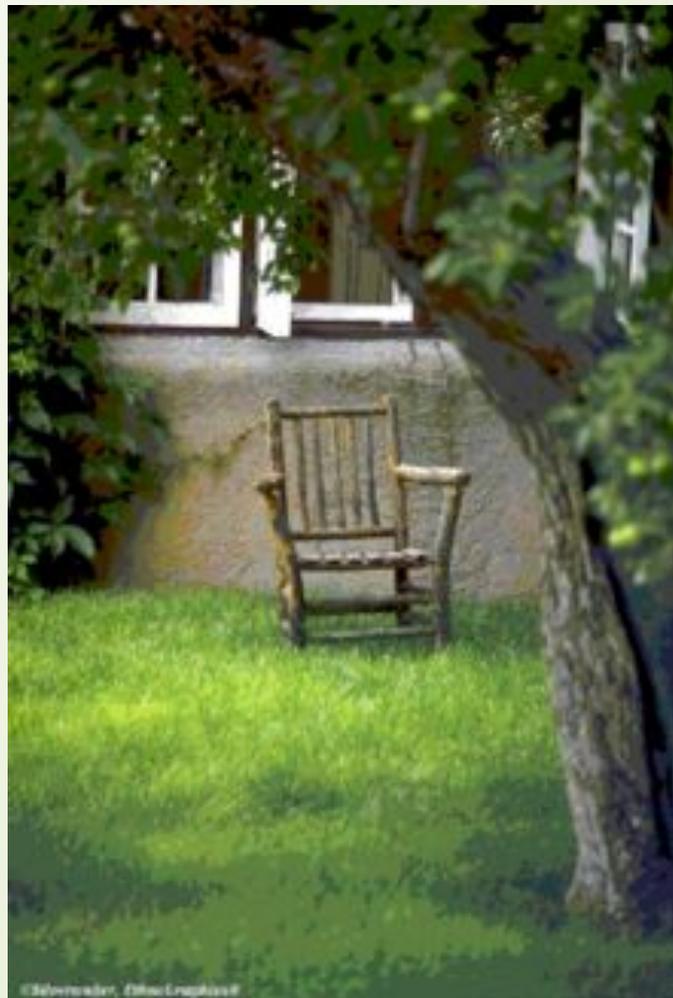
## CMYK (Printer)



# Глубина цвета

Глубина цвета (i)	Количество отображаемых цветов (N)
8	$2^8 = 256$
16 (High Color)	$2^{16} = 65\,536$
24 (True Color)	$2^{24} = 16\,777\,216$
32 (True Color)	$2^{32} = 4\,294\,967\,296$

# Глубина цвета



# Однобитная графика



Development Build  
Version 0.0.1

## Return of the Obra Dinn

Created by  
Lucas Pope  
@dikopec

BEGIN

# Восьмибитная графика



# 16-битная графика



# 32-битная графика



# Видеопроцессор (Видеокарта)



# Видеопамять

- Количество информации, хранимое в видеопроцессоре (видеокарте)
- Видеопамять энергозависима



# Частота обновления экрана

- Гц (герц) – количество обновлений изображения на экране за 1 секунду
- 75 Гц – комфортная частота

