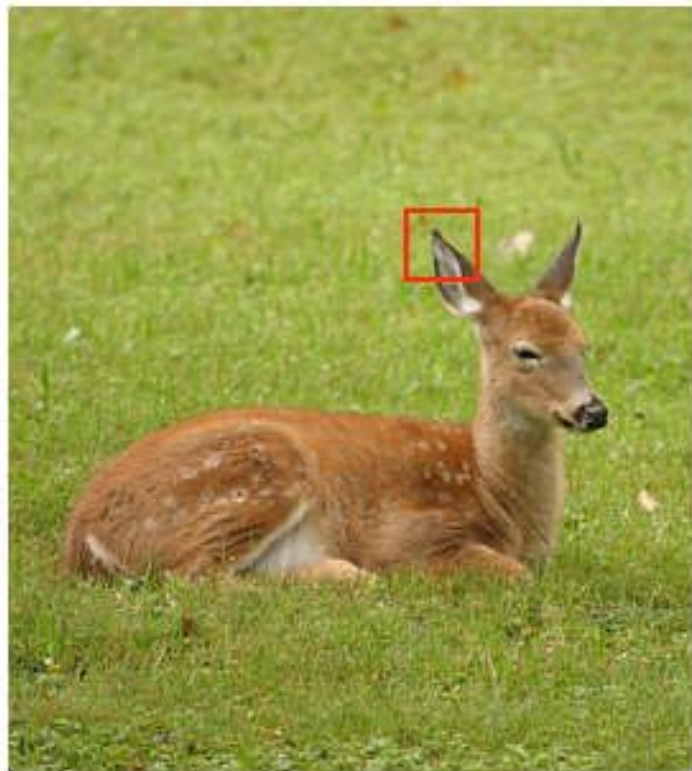


# ВВЕДЕНИЕ В ГРАФИКУ

**Ну, что? Начнём?**

# КАК ФОРМИРУЕТСЯ ИЗОБРАЖЕНИЕ?



ПИКСЕЛЬ → picture element



высокое разрешение



низкое разрешение

# ПРОСТРАНСТВЕННОЕ РАЗРЕШЕНИЕ МОНИТОРА

2400 px

1600 px



800 \* 600

1280 \* 1024

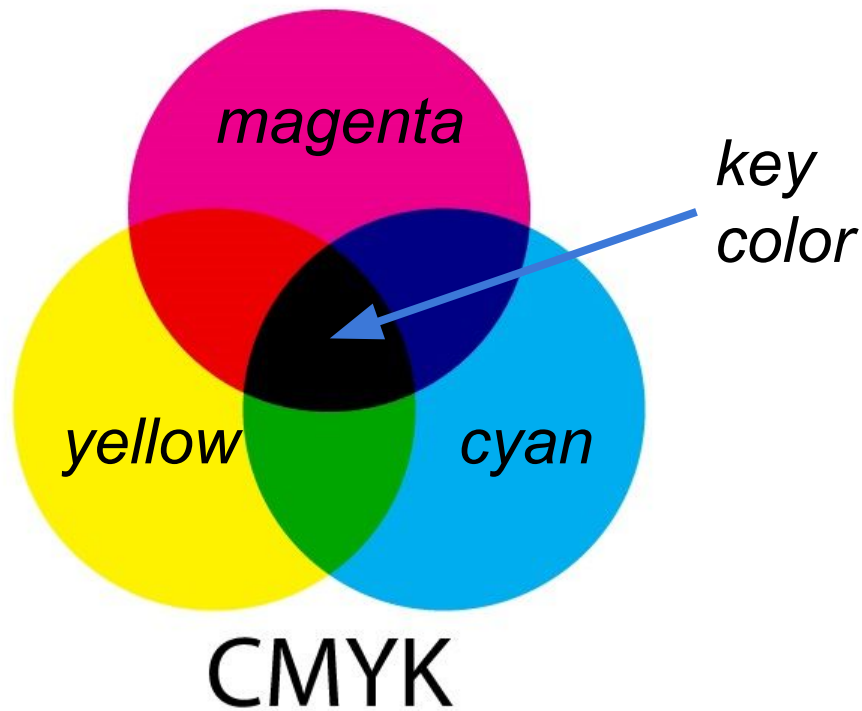
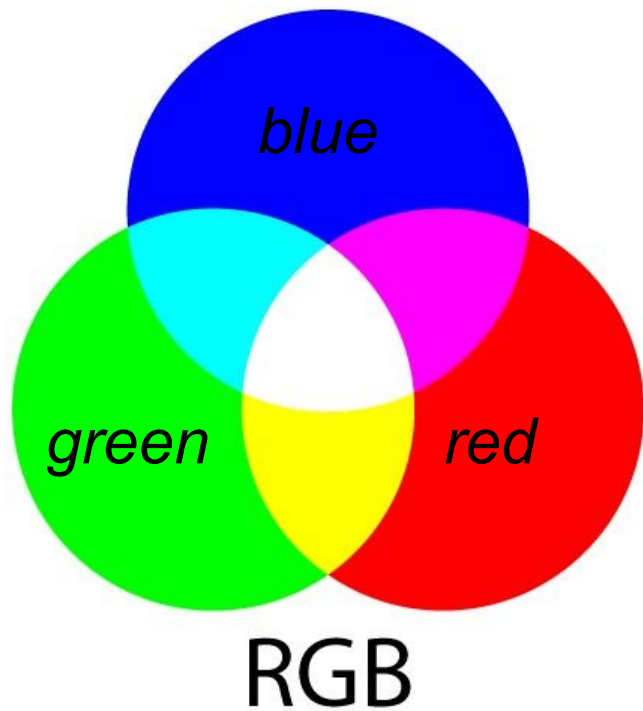
1400 \* 1050

.

.

.

# ЦВЕТОВЫЕ МОДЕЛИ



# Color Picker (Foreground Color)

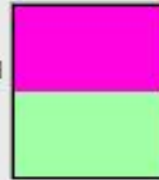
OK

Cancel

Add to Swatches

Color Libraries

new



current

H: 306 °

L: 59

S: 100 %

a: 91

B: 100 %

b: -48

R: 255

C: 21 %

G: 0

M: 84 %

B: 229

Y: 0 %

# ff00e5

K: 0 %

Only Web Colors

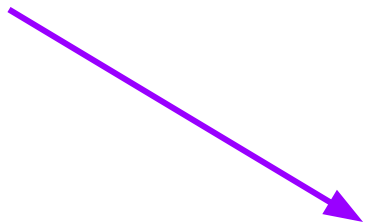
KODJ LPEBIA



# ГЛУБИНА ЦВЕТА

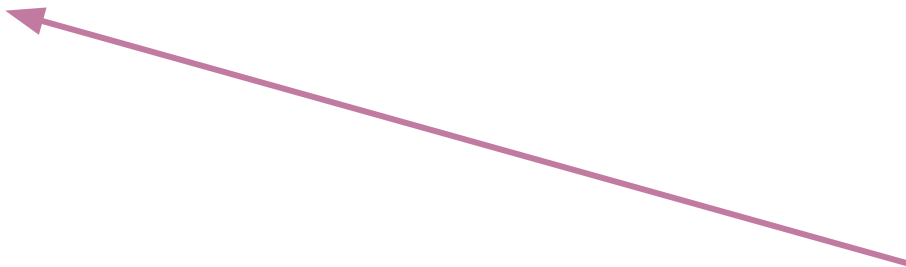


ГЛУБИНА ЦВЕТА



$$N = 2^i$$

ЧТО ЭТО?





# ЗАВИСИМОСТЬ ЭТИХ ДВУХ ВЕЛИЧИН

133.

Глубина цвета ( $i$ )	Количество цветов в палитре ( $N$ )
1	2
2	4
3	8
4	16
8	256
16	65 536
24	16 777 216

ВСЁ НОВОЕ, ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ



$$I = K * i$$



глубина цвета



ВИДЕОКАРТА



Видеопамять

Видеопроцессор



## А ТЕПЕРЬ ЗАДАЧКА

Рассчитайте объем памяти видеокарты, который потребуется для хранения графического изображения с разрешением  $1280 * 960$  пикселей и палитрой из 65 536 цветов.

<i>Дано</i>	<i>Решение</i>

