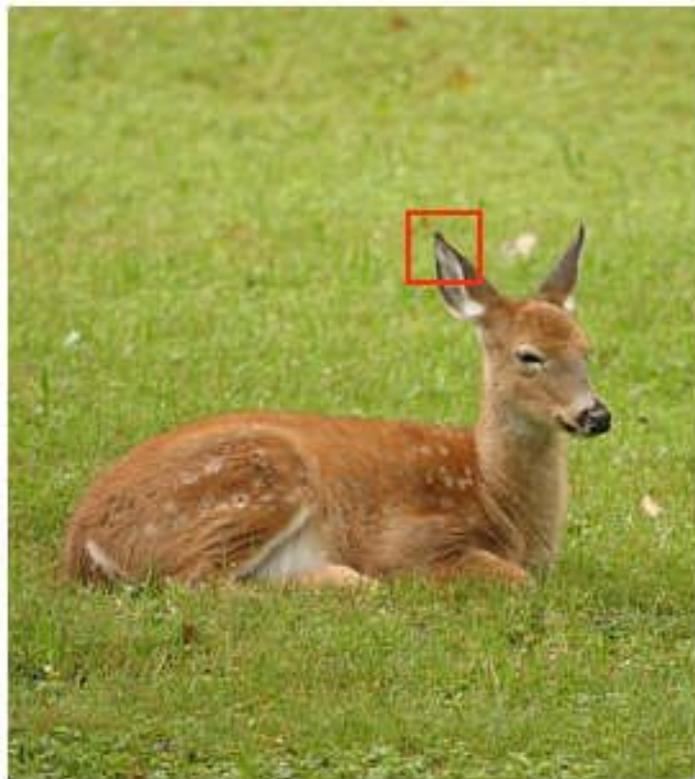


# ВВЕДЕНИЕ В ГРАФИКУ

**Ну, что? Начнём?**

# КАК ФОРМИРУЕТСЯ ИЗОБРАЖЕНИЕ?



ПИКСЕЛЬ → picture element



высокое разрешение



низкое разрешение

# ПРОСТРАНСТВЕННОЕ РАЗРЕШЕНИЕ МОНИТОРА

2400 px

1600 px



800 \* 600

1280 \* 1024

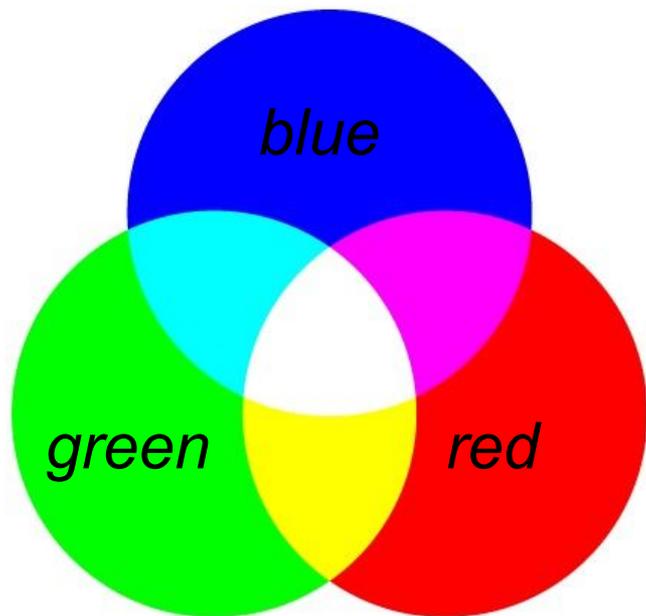
1400 \* 1050

.

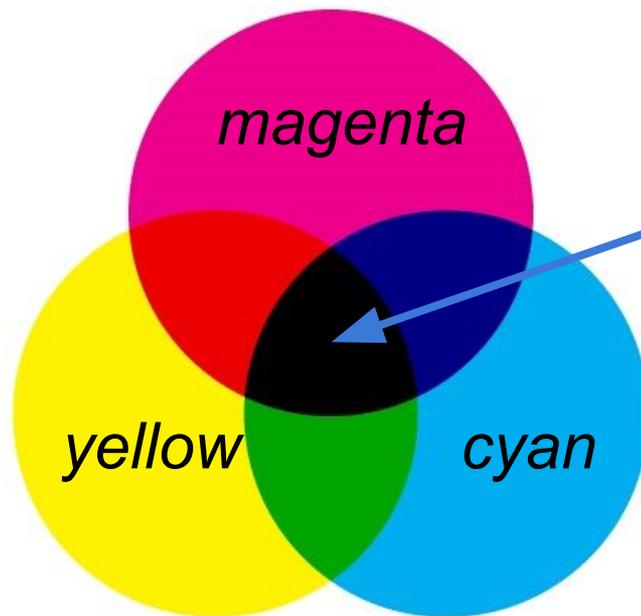
.

.

# ЦВЕТОВЫЕ МОДЕЛИ



RGB



CMYK

*key  
color*



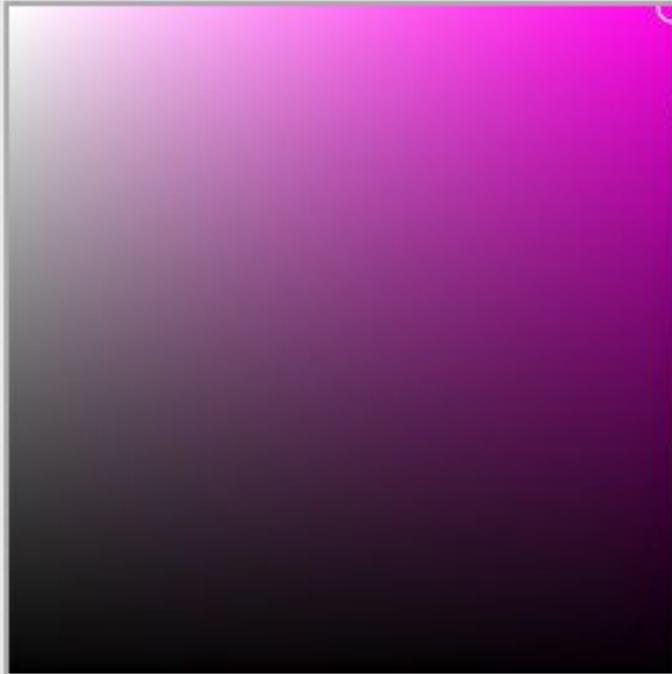
# Color Picker (Foreground Color)

OK

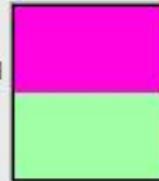
Cancel

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

KODU LIBEIA



# 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> |
|-------------|----------------|
|             |                |

