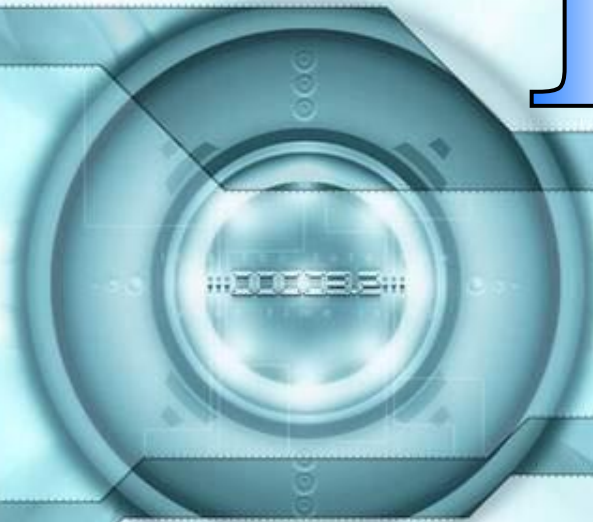


# Компьютерная Графика



# Виды компьютерной

## графики

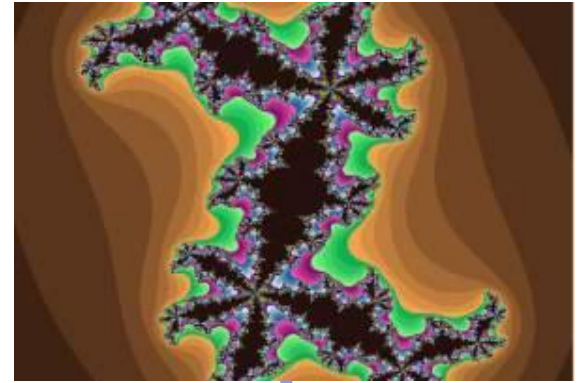
*растровая*



*векторная*



*фрактальная*



### Наименьший элемент

*точка*

*линия*

*треугольник*

# Применение компьютерной графики

*растровая*

*для разработки  
электронных и  
полиграфических  
изданий*

*векторная*

*для разработки  
рекламных  
буклетов и  
дизайнерских  
работ*

*Фрактальная*

*при разработке  
развлекательных  
программ*

**Чаще при создании**

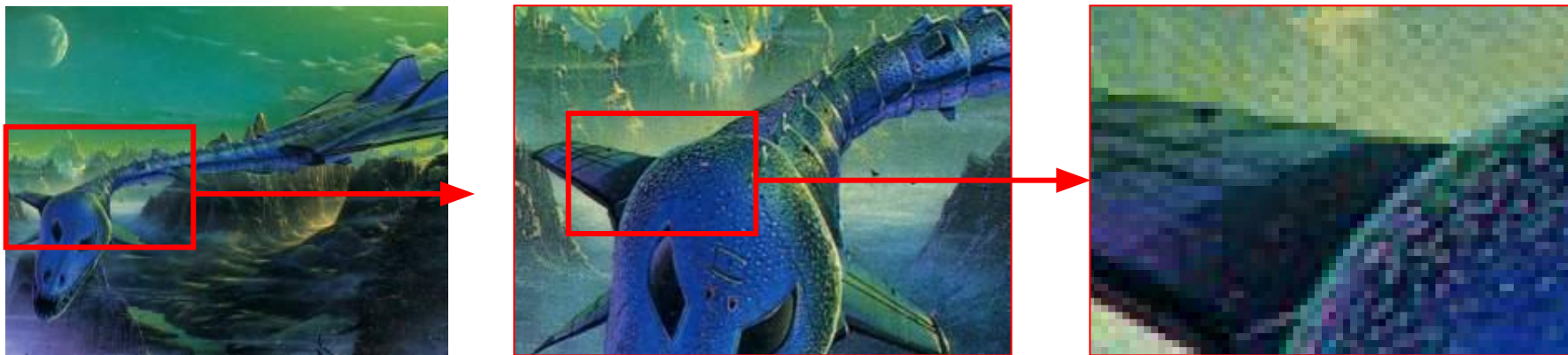
**ИСПОЛЬЗУЮТ**

*Сканер и  
цифровые  
устройства*

*Компьютерные  
программы*

*языки  
программи-  
рования*

# Растровая графика

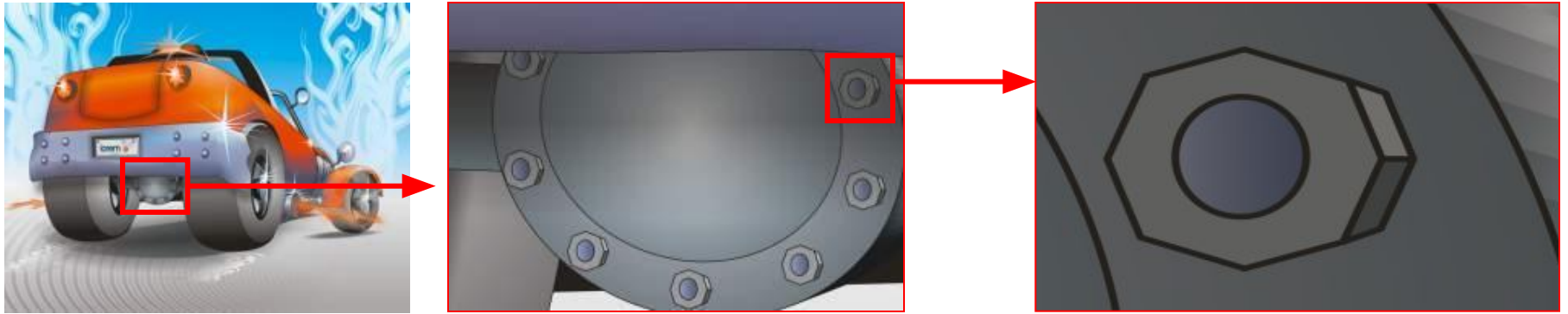


*Если изображение экранное, то точка называется пикселом. Стандартными считаются: 640X480, 800X600, 1024X768, 1200X1024 и т.д.*

*С размером изображения непосредственно связано его разрешение, оно измеряется в точках на дюйм (dots per inch – dpi).*

*К примеру экран 15" монитора составляет 28X21 см. При настройке экрана 800X600 пикселей и учитывая, что 1"=25,4мм его разрешение составит 72 dpi.*

# Векторная графика



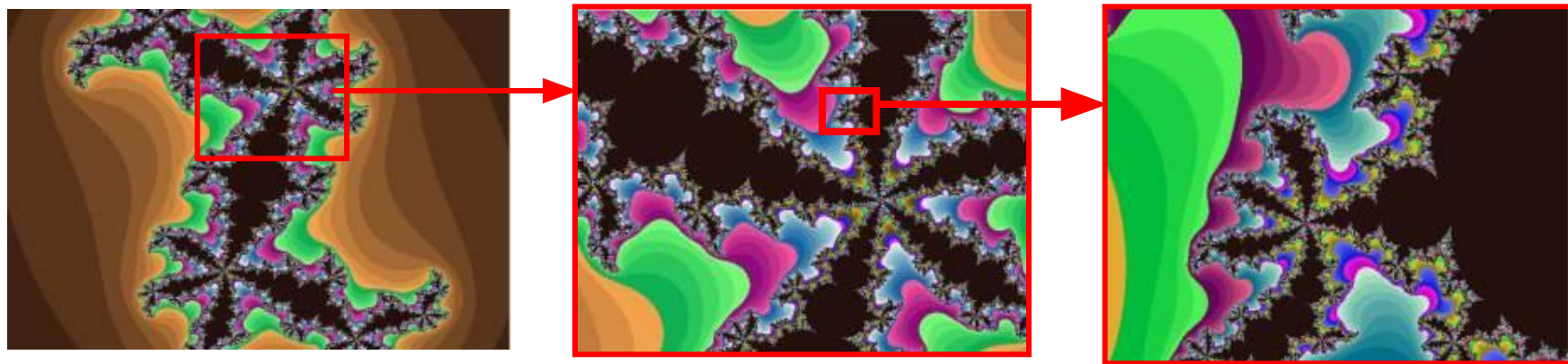
*Векторная графика является объектной.*

*Простейшими объектами являются:*

*Точка, Линия, Отрезок прямой*

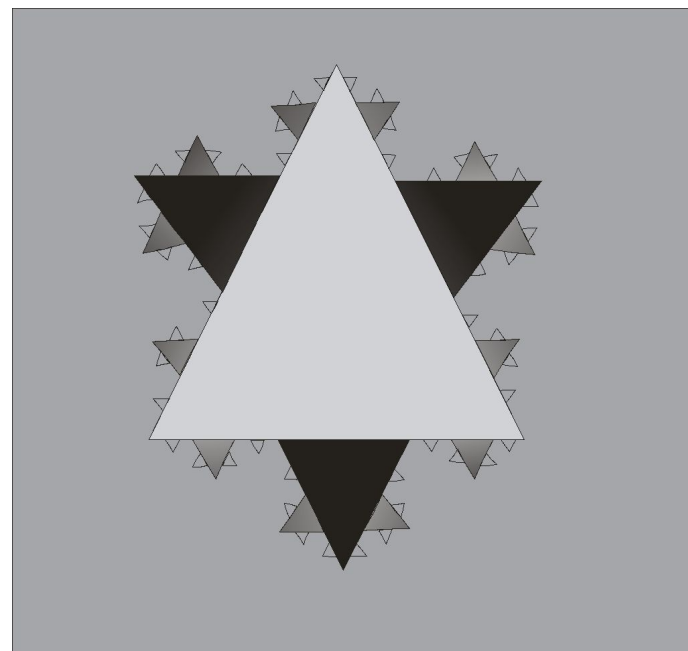
*Все они задаются своими  
формулами*

# Фрактальная графика



*Фрактальная графика, как и векторная является вычисляемой, но отличается от неё тем, что никакие объекты в памяти ПК не хранятся. Изображение строится по уравнению.*

*Простейшим элементом является фрактальный треугольник.*



# НЕДОСТАТКИ

## РАСТРОВАЯ


1. Большой объем данных
2. Эффект пикселизации

## ВЕКТОРНАЯ

Сложность рисования детализированных рисунков

## ФРАКТАЛ ЬНАЯ

Трудность восприятия результатов изменения параметров



# Практическая работа