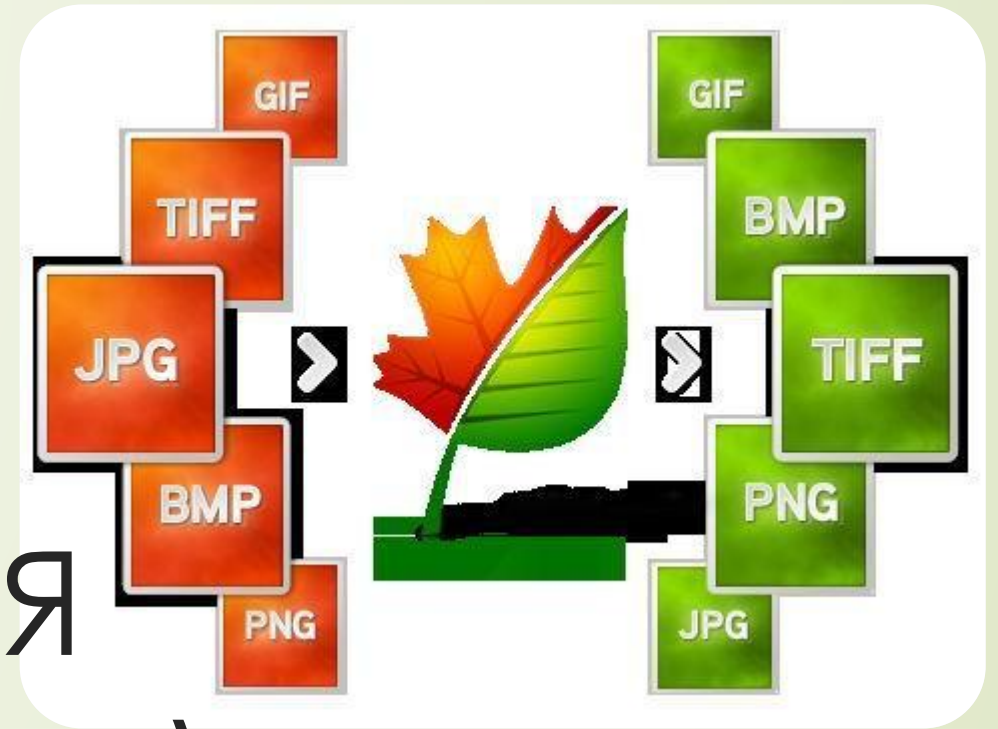


КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА (1 часть)



Штулберг Р. 2015

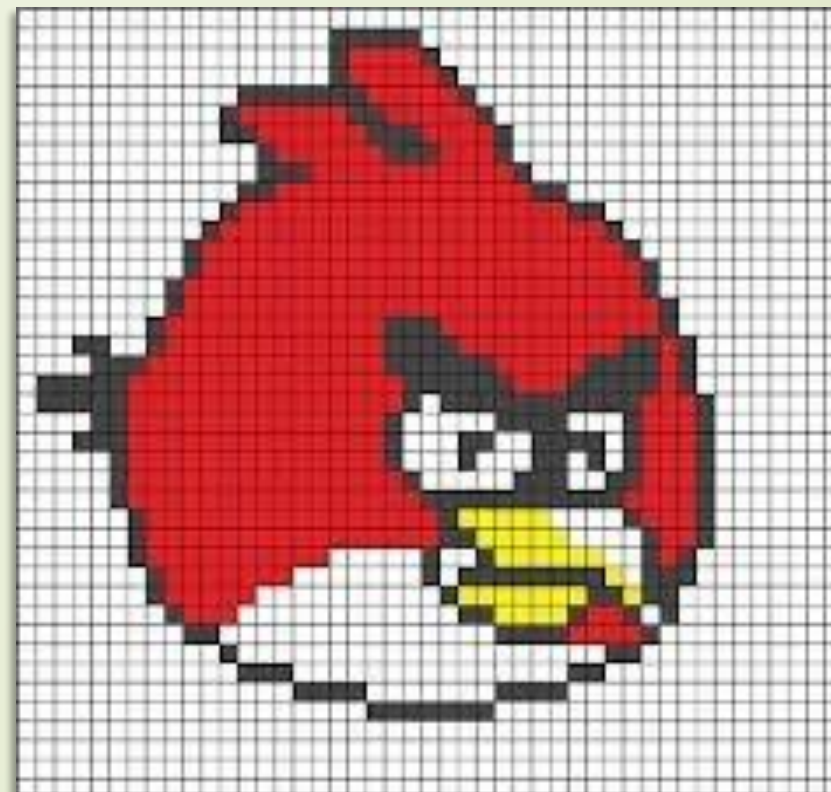
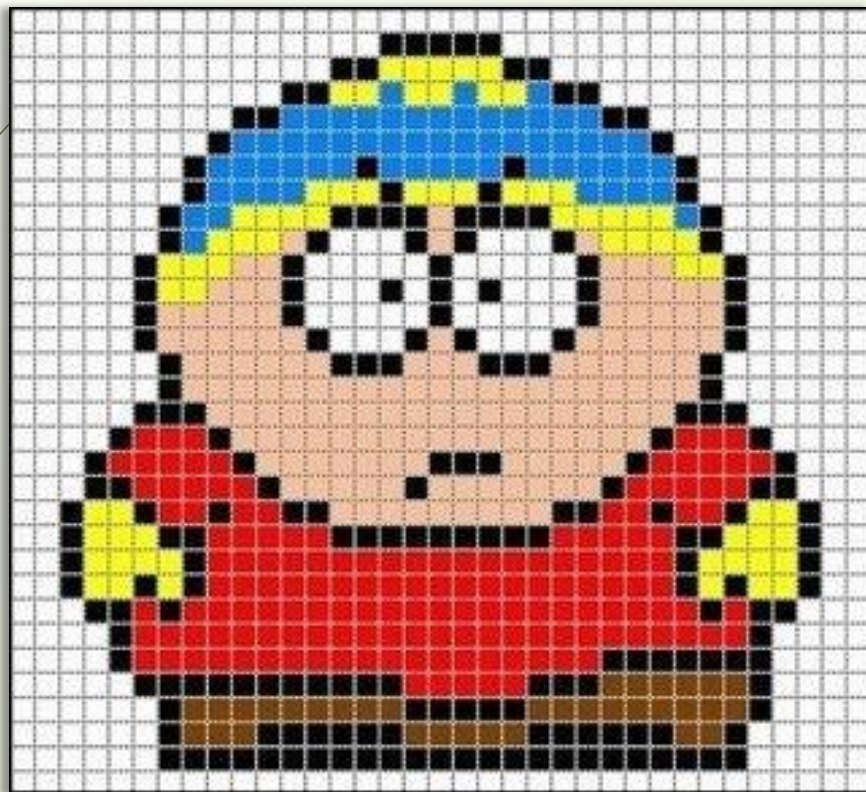
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

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



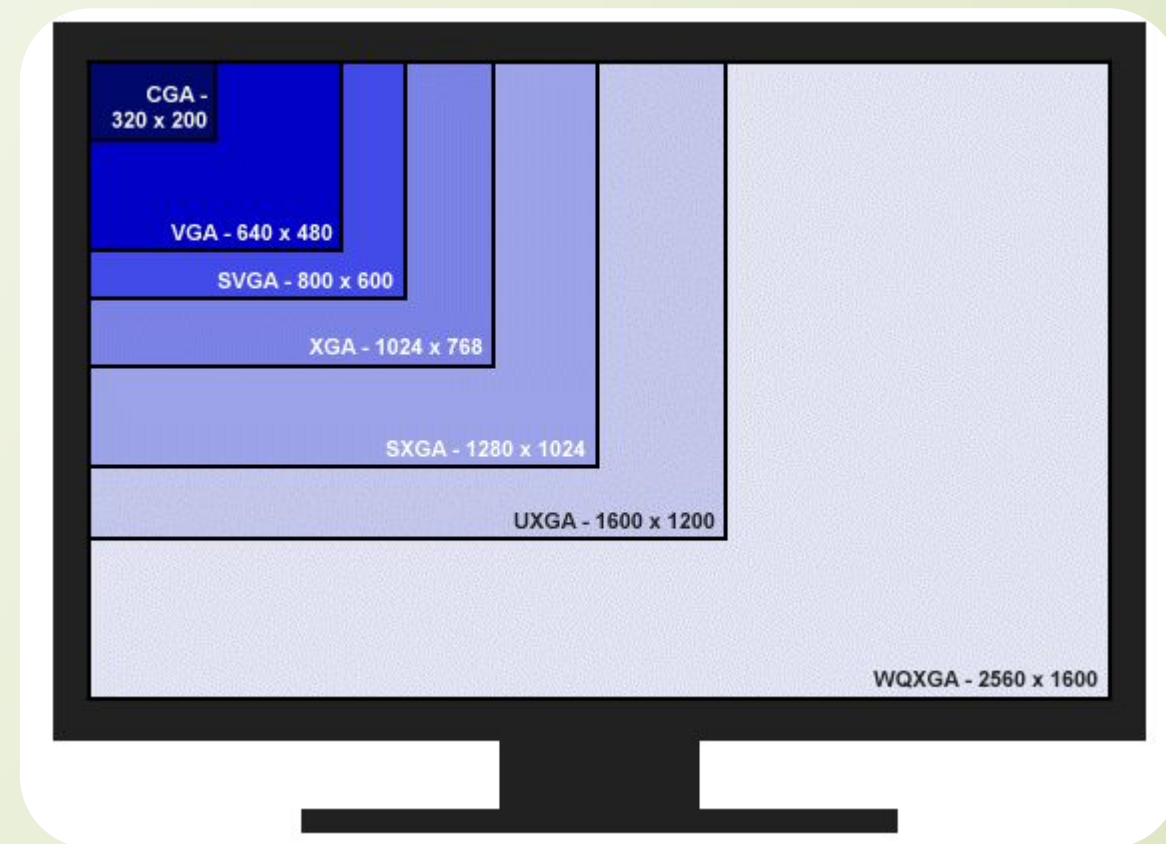
Пиксель

- Точки, из которых строится любое изображение на компьютере

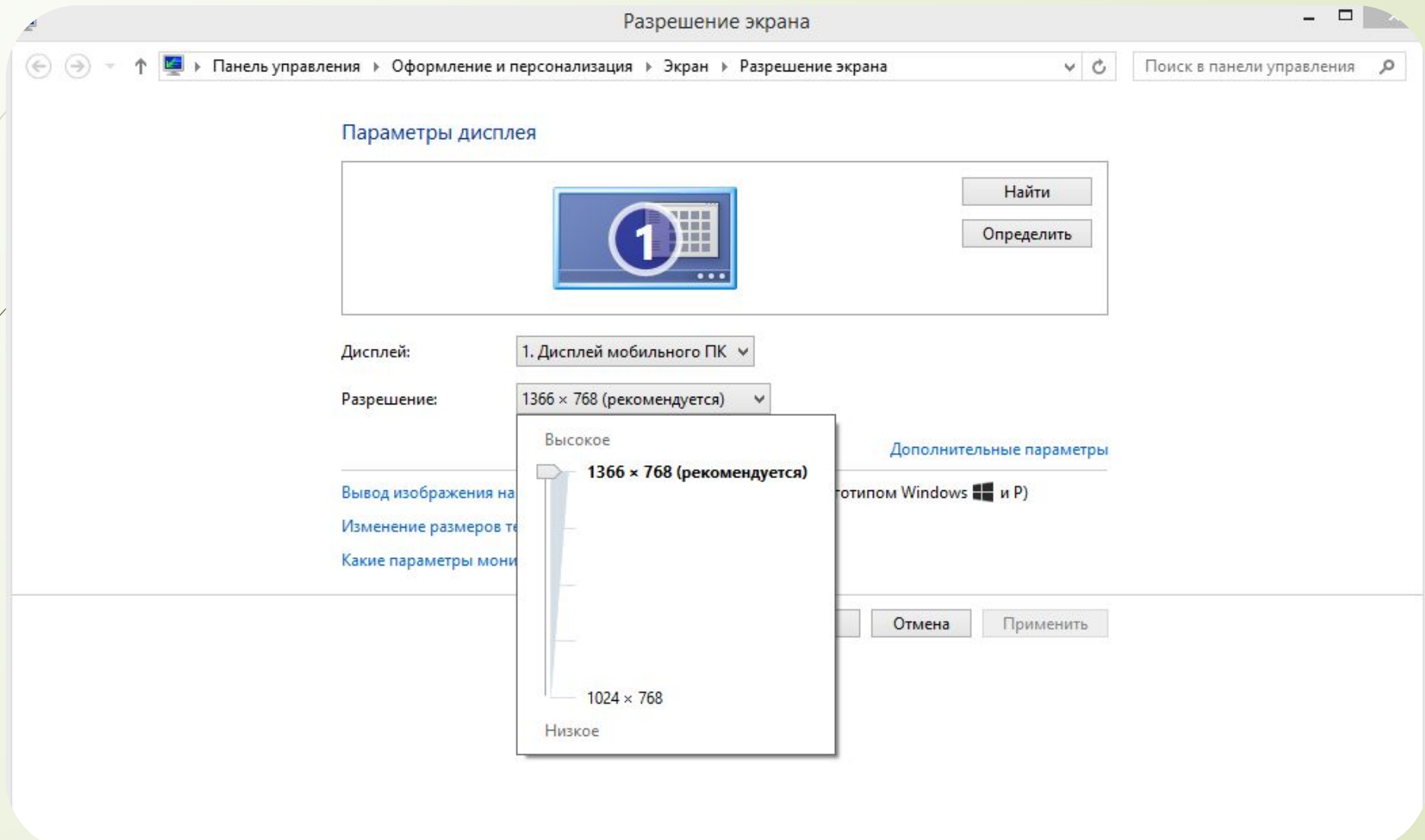


Разрешение монитора

- Количество отображаемых точек по горизонтали и вертикали

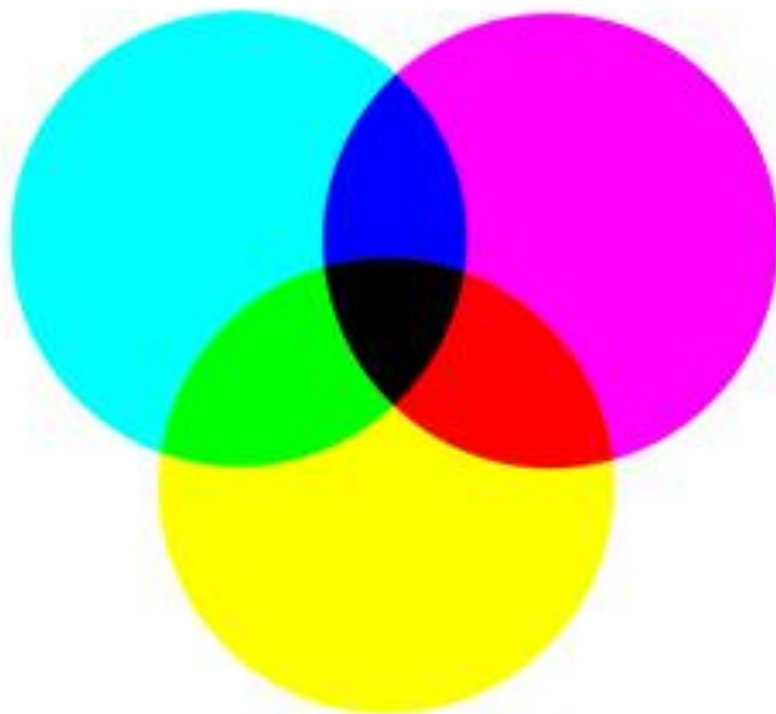


Изменение разрешения монитора

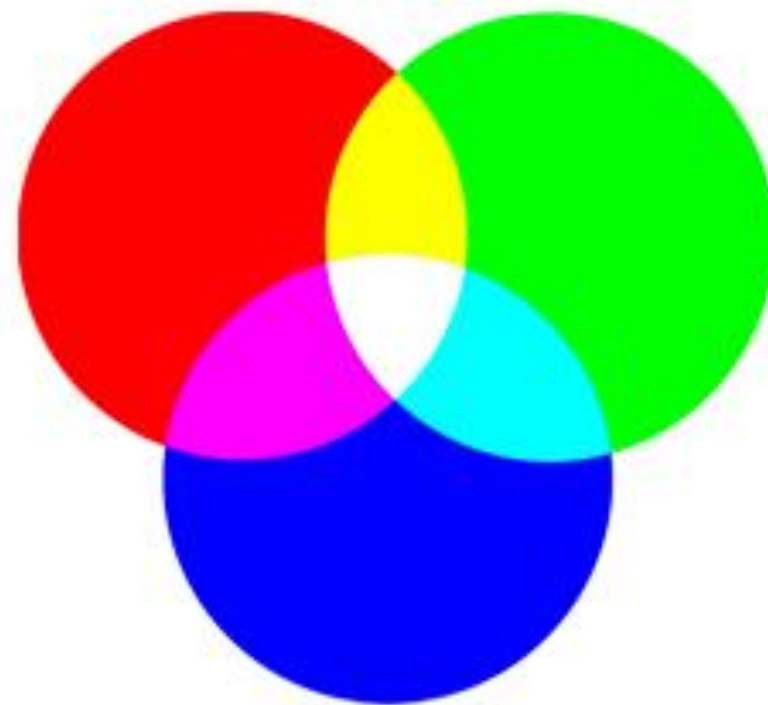


Палитра

СМУК

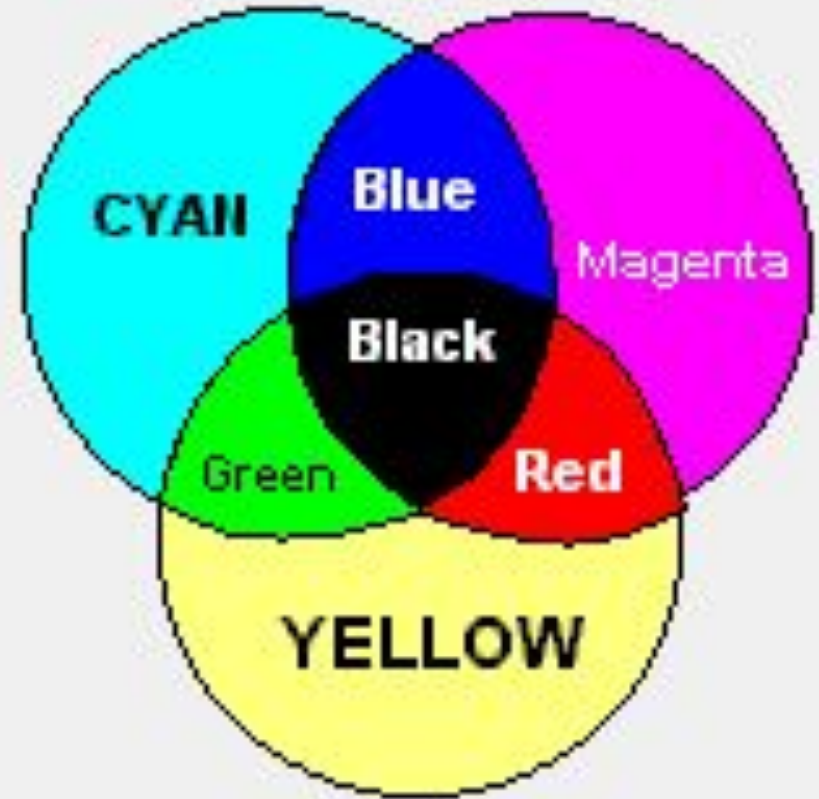
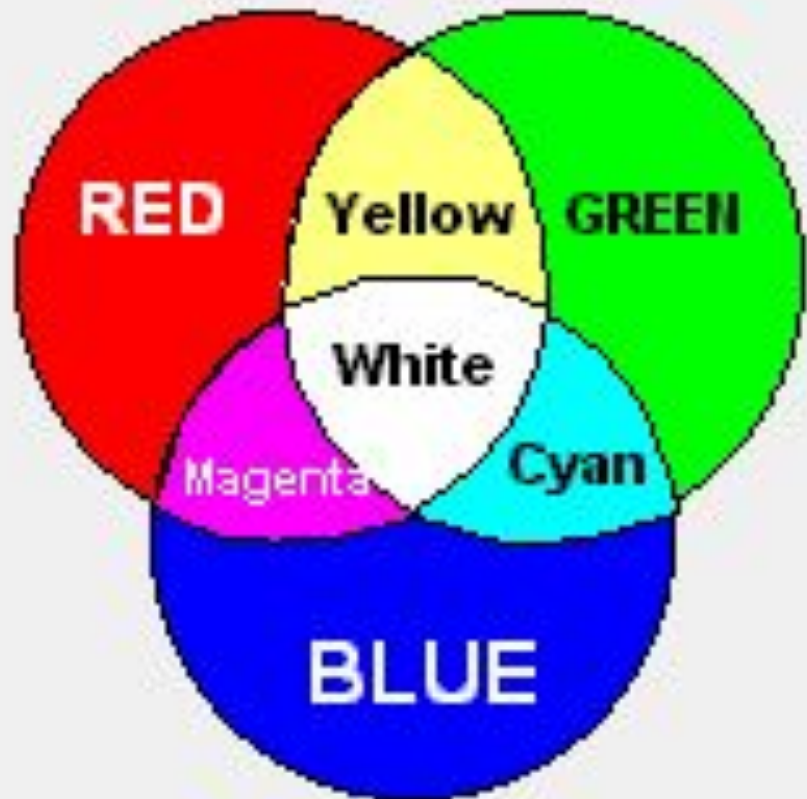


RGB





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

