

ЛЕКЦИЯ 15

ТЕМА: ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ПРОГРАММНЫХ СРЕДАХ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ, МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДАХ



Цели урока:



Изучить понятие компьютерной графики, графического редактора



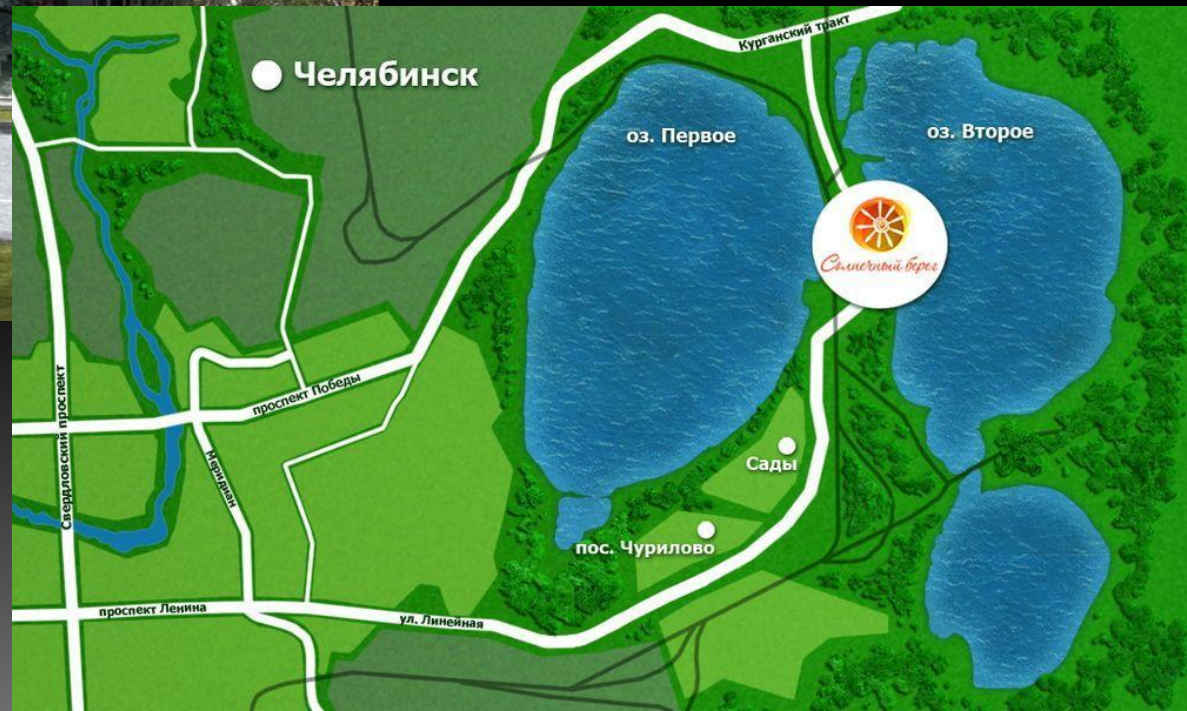
Изучить виды компьютерной графики и области ее применения



Рассмотреть многообразие программных средств мультимедиа

Компьютерная графика

- это раздел информатики, в котором изучают вопросы получения графических изображений с



Различают несколько видов компьютерной графики:

- **Растровая**
- **Векторная**
- **Фрактальная**
- **3D**

Они отличаются принципами формирования изображения при отображении на экране монитора или при печати на бумаге.

Растровая графика

- Изображение представляется в виде набора окрашенных точек (пикселей).
- Применяется при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий.



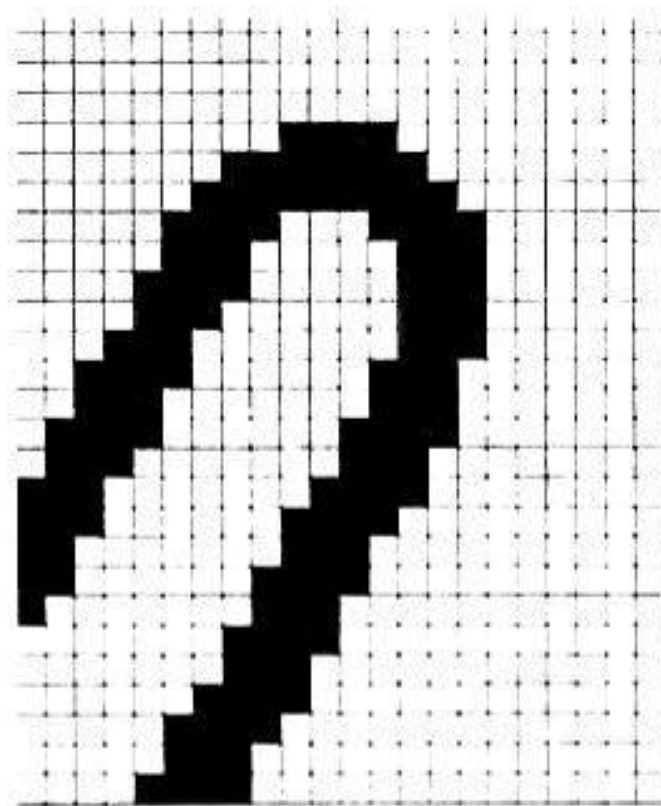
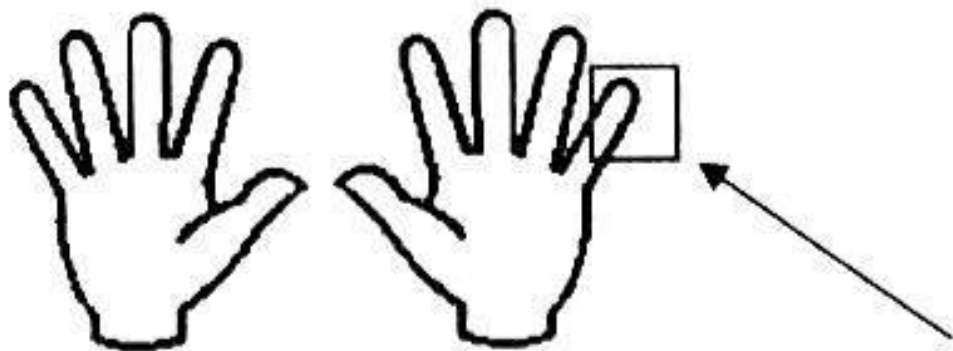
Основной элемент растрового изображения -

точка



- Если изображение экранное, то точка называется пикселем.
- Пиксел (пиксель) - (от англ. picture element – элемент картинки) – наименьший элемент растрового изображения.
- **Разрешение изображения** выражает количество точек в единице длины (**dpi** – количество точек на дюйм).

В простейшем случае (черно-белое изображение без градаций серого цвета). Каждая точка экрана может иметь лишь два состояния – «черная» или «белая», т.е. для хранения ее состояния необходим 1 бит.

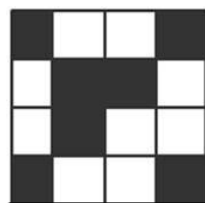


Глубина цвета

- **Глубина цвета** – количество битов, выделенных для записи цвета одного пикселя.
- Максимальное количество цветов зависит от глубины цвета.
- Если глубина цвета равна N , то максимальное количество цветов равно 2^N .

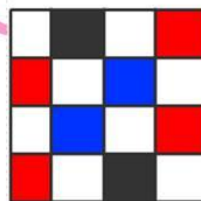
- Запомните эту формулу: $N=2^i$

Для кодирования черно-белого изображения глубина цвета составляет 1 бит.



1 0 0 1
0 1 1 0
0 1 0 0
1 0 0 1

Для кодирования четырехцветного изображения глубина цвета составляет 2 бита.



00 11 00 01
01 00 10 00
00 10 00 01
01 00 11 00

Цветные изображения могут иметь различную глубину цвета (бит на точку 4, 8, 16, 24). Каждый цвет можно рассматривать как возможные состояния точки, и тогда по формуле $N=2^I$ может быть вычислено количество цветов отображаемых на экране монитора.

Глубина цвета I	Количество отображаемых цветов N
4	$2^4=16$
8	$2^8=256$
16 (High Color)	$2^{16}=65\ 536$
24 (True Color)	$2^{24}=16\ 777\ 216$

Решите задачу:

Сколько бит требуется для кодирования:

- 8 цветов?
- 16 цветов?
- 256 цветов?

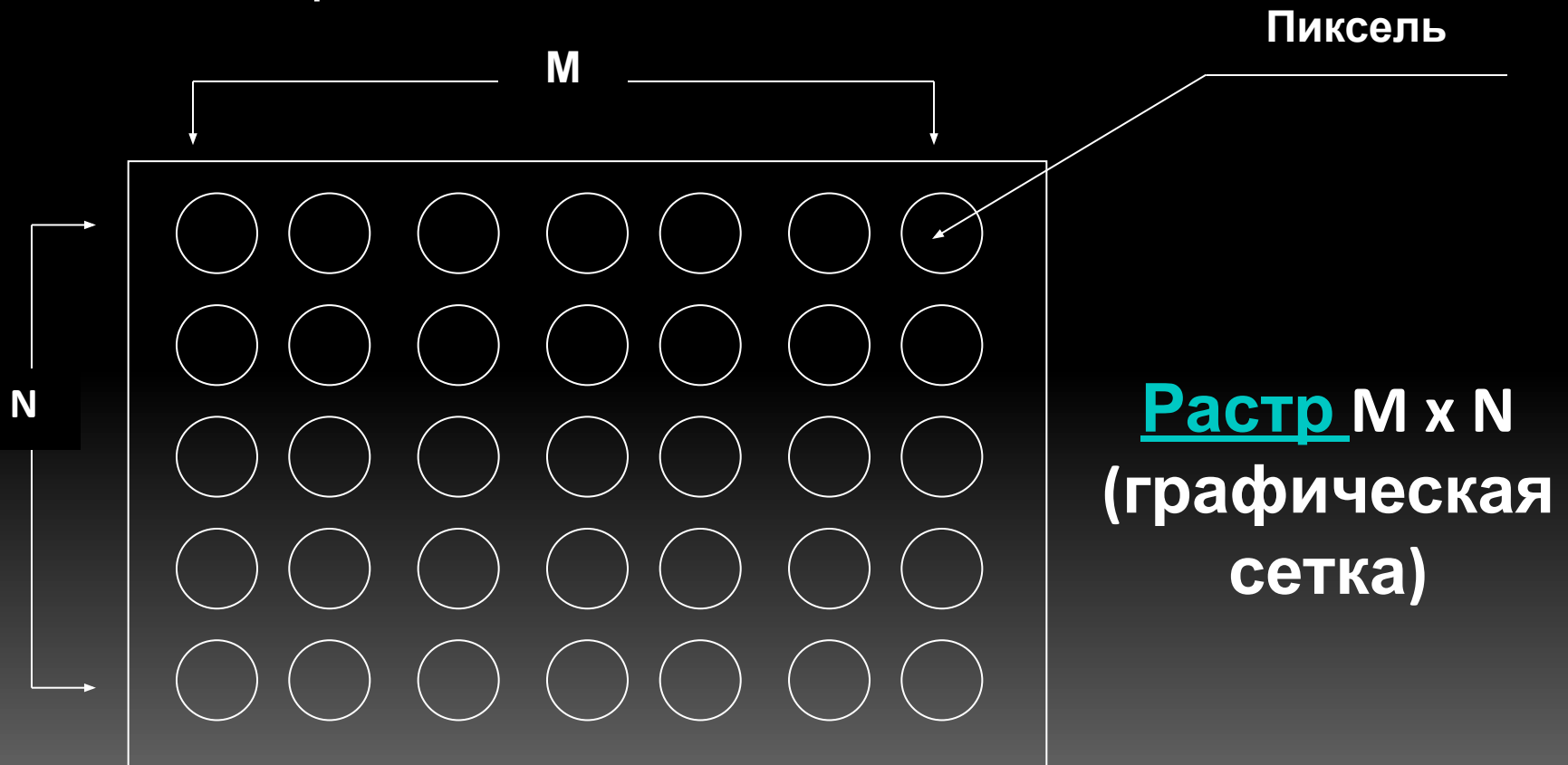
Ответ: 8 бит=1 байт

Ответ: 3 бита

Ответ: 4 бита

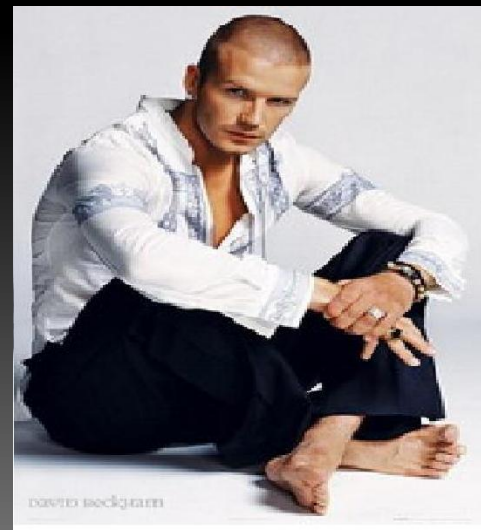
Растр

(от англ. raster) – представление изображения в виде двумерного массива точек (пикселей), упорядоченных в ряды и столбцы



Основные проблемы при работе с растровой графикой

- Большие объемы данных. Для обработки растровых изображений требуются высокопроизводительные компьютеры
- Увеличение изображения приводит к эффекту пикселизации, иллюстрация искажается



Форматы файлов растровой

Откройте Информационную систему «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» [Электронный ресурс]: портал.

– Режим доступа <http://window.edu.ru/resource/402/47402>

Задание. Запишите форматы файлов растровой графики и их особенности

.bmp	
.jpg	
.jpeg	
.gif	
.tif	
.psd	

Графический редактор

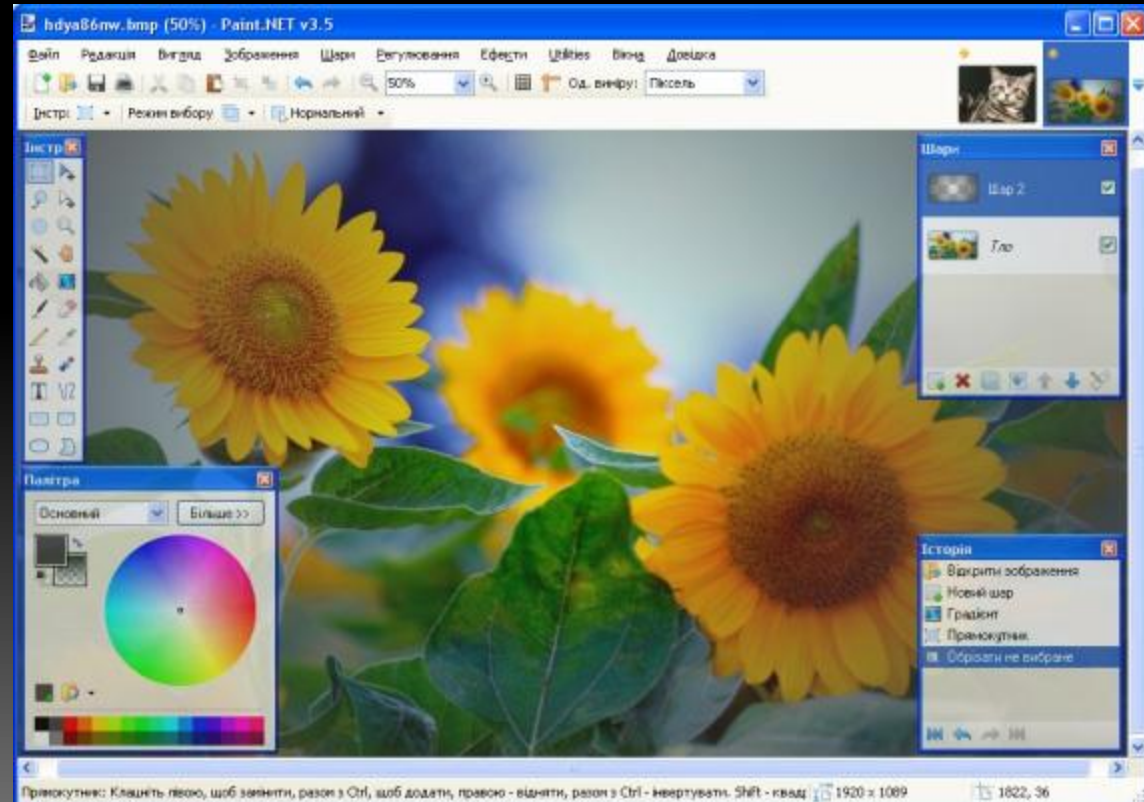
- это компьютерная программа для обработки графической информации, которая предназначена для создания и редактирования виртуальных графических объектов.



Растровые графические редакторы

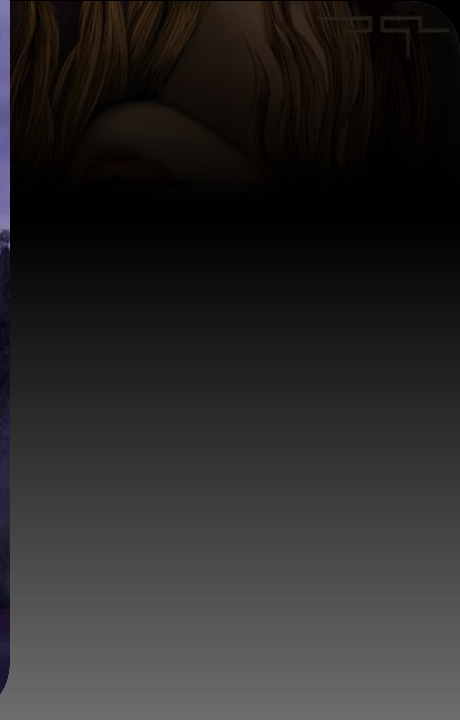
- Наилучшее средство обработки фотографий и рисунков, т.к. растровые изображения обеспечивают высокую точность передачи градаций цветов и полутонов.
- Среди растровых графических редакторов есть:
 - простые, например, стандартное приложение Paint
 - мощные профессиональные графические системы, например Adobe Photoshop и Corel Paint Shop Pro X.



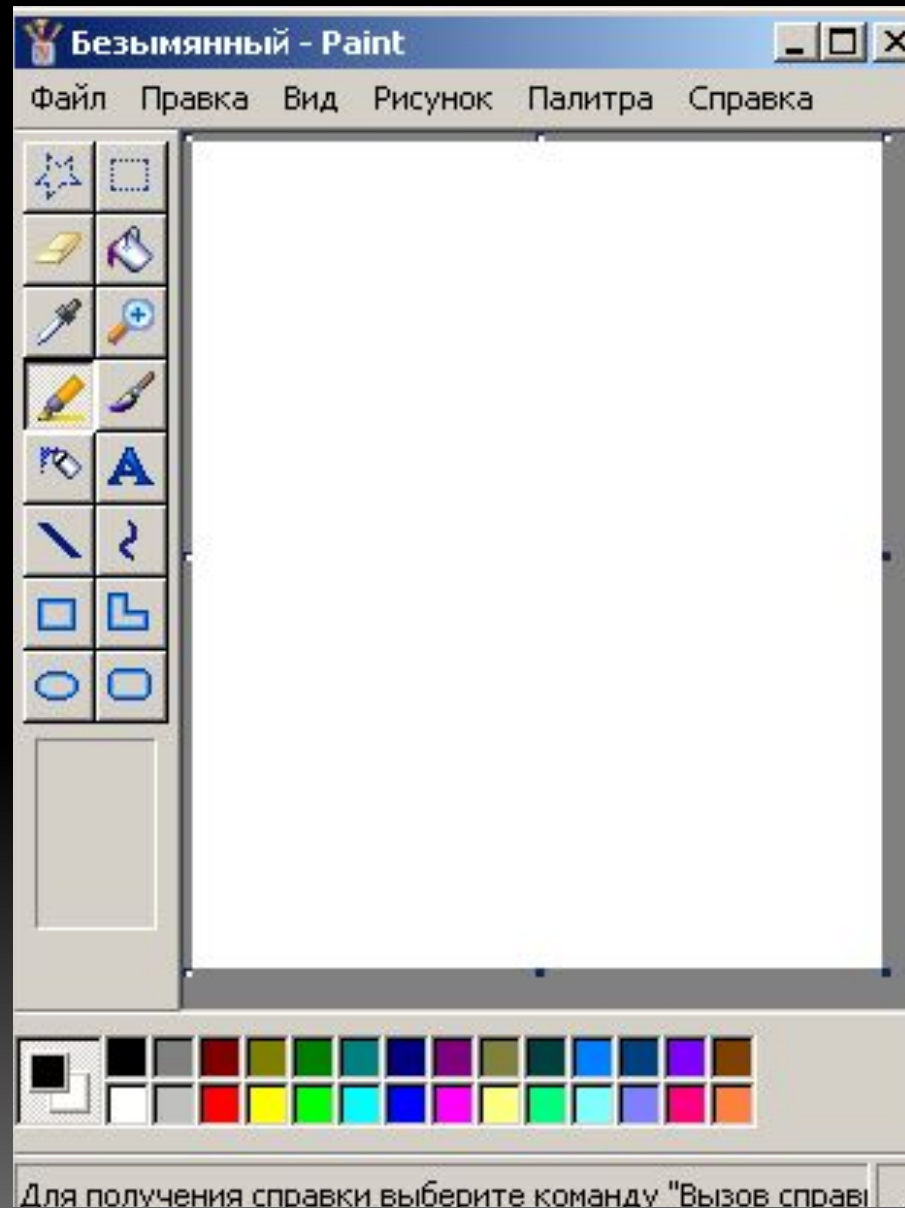


GIMP

- — свободный графический редактор, который поддерживает больше тридцати форматов изображений.
- В программе есть огромный спектр инструментов для цветокоррекции и обработки любых фотографий и изображений.

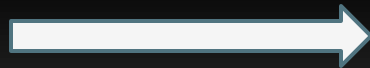
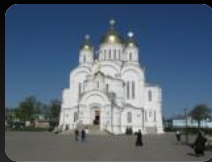


Редактор растровой графики Paint



Недостатки растрового изображения

- 1.
 - Большой объем
- 2.
 - Чувствительность к масштабированию





РАСТРОВЫЙ РИСУНОК



УВЕЛИЧЕННЫЙ РАСТРОВЫЙ РИСУНОК

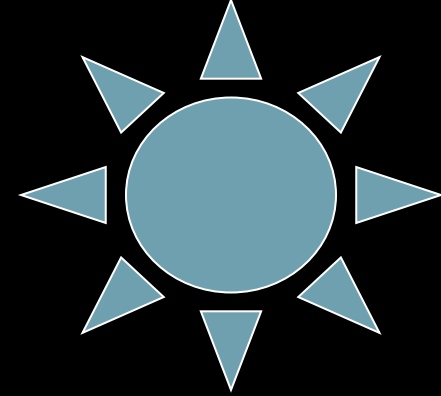
В векторных графических редакторах



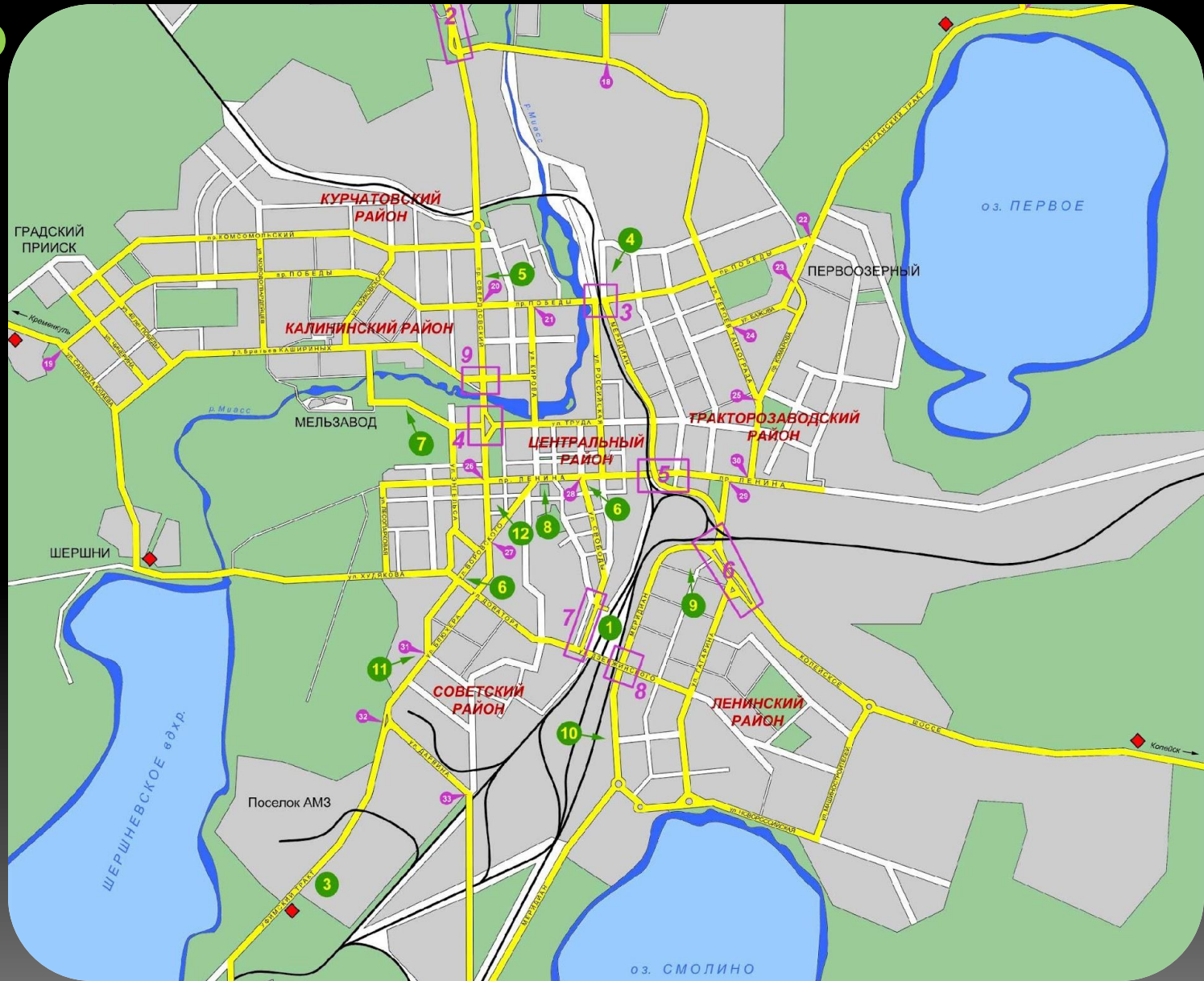
- изображение состоит **из геометрических фигур**, у которых есть размер, расположение, цвет и т.д.
- При увеличении векторных рисунков они **не искажаются** и не распадаются на точки – в этом преимущество векторной графики перед растровой.
- Используя возможности векторных редакторов делают коллажи, вырезая элементы из фотографий и открыток.
- Векторное изображение имеет меньший объем, чем растровое.

Векторная графика

- Предназначена для создания иллюстраций с применением шрифтов и простейших геометрических объектов
- Основной элемент - контур (линия)
- **Векторный метод** – это метод представления изображения в виде совокупности отрезков и дуг и т. д.
- В данном случае **вектор** – это набор данных, характеризующих какой-либо объект.
- Форматы файлов:
 - .wmf
 - .eps
 - .cdr

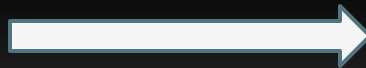
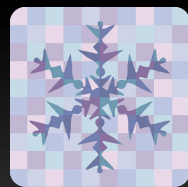


Сложные объекты векторной графики при увеличении можно рассматривать более подробно



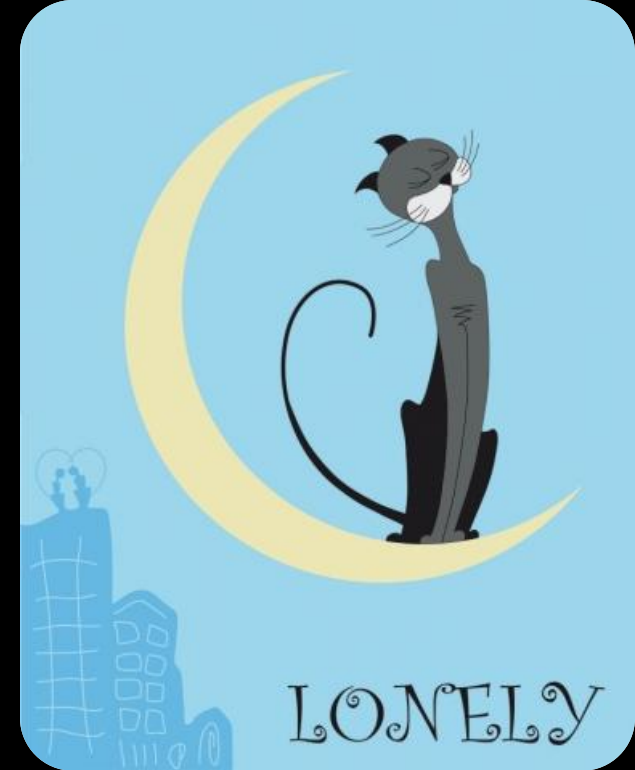
Достоинства векторного изображения

- 1.
 - Небольшой объем
- 2.
 - Масштабирование без потери качества

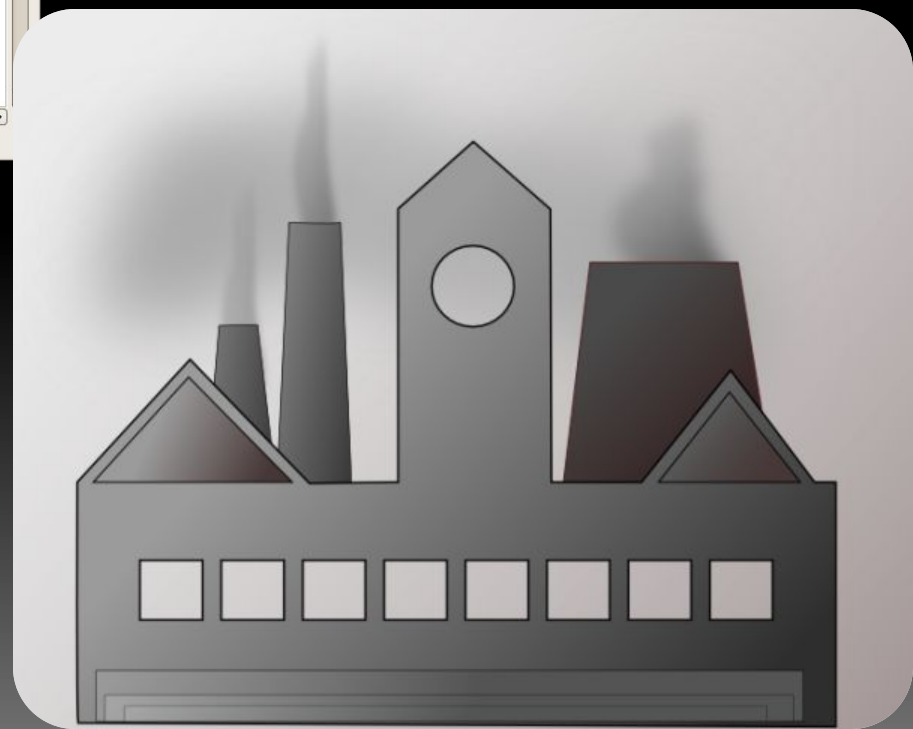
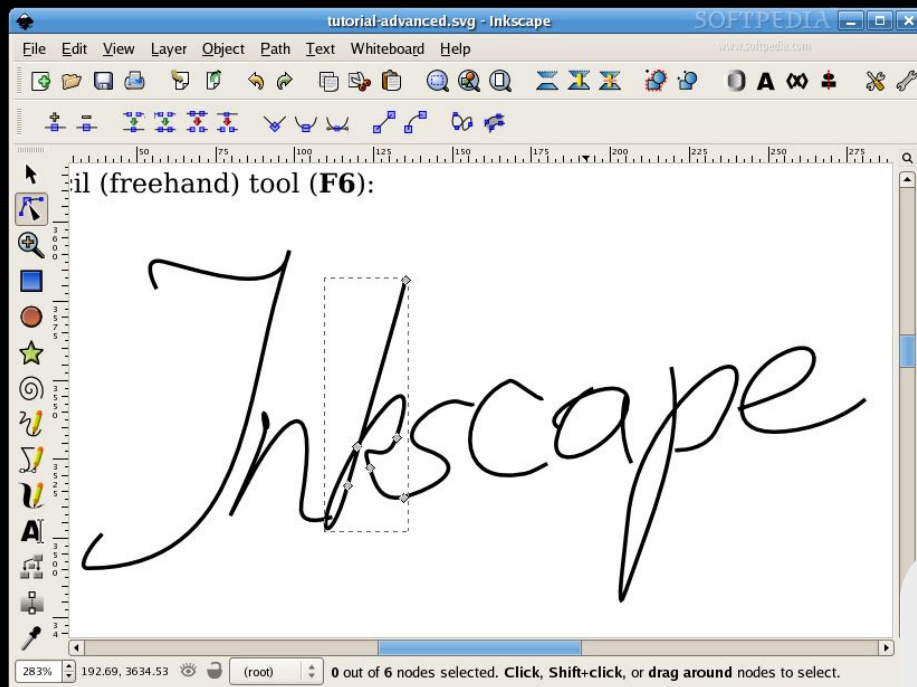


Векторные графические редакторы

- Corel Draw
- Adobe Illustrator
- Micromedia Freehand
- Inscapе и др.
- Такие средства широко используют в рекламных агентствах, дизайнерских бюро, редакциях и издательствах.



Программа Inkscape

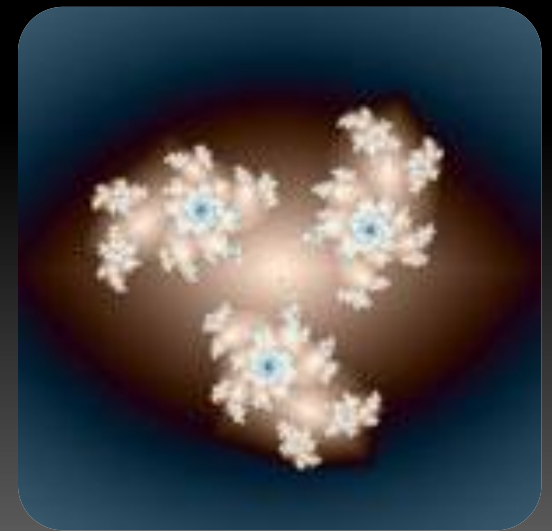


Программные средства для работы с фрактальной графикой

- Предназначены для автоматической генерации изображений путем математических расчетов.
- Создание фрактальной художественно композиции состоит не в рисовании или оформлении, а в программировании.

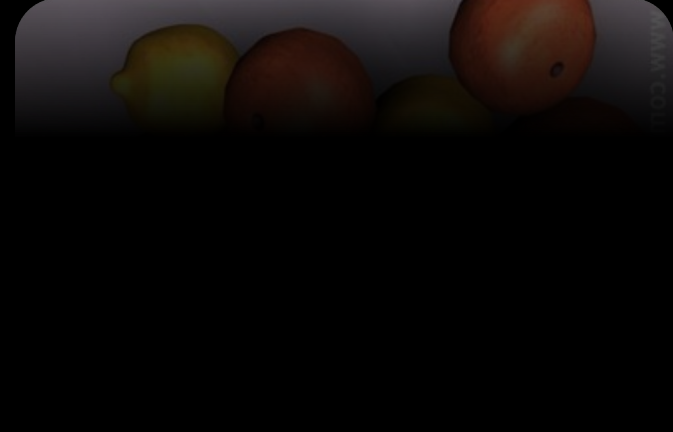


- Изображение строится по уравнению или по системе уравнений, поэтому ничего, кроме формулы, хранить не надо.
- Изменив коэффициенты в уравнении, можно получить совершенно другую картину.
- Способность фрактальной графики моделировать образы живой природы вычислительным путем часто используют для автоматической генерации необычных



3D-графика

Трёхмерная графика (3D (от англ. Dimensions — «3 измерения») Graphics, Три измерения изображения) — раздел компьютерной графики, совокупность приемов и инструментов (как программных, так и аппаратных), предназначенных для изображения объёмных объектов



Программные средства для работы с 3D-графикой

- Autodesk 3ds Max
- Autodesk Maya
- Autodesk Softimage
- Houdini
- Modo
- LightWave 3D



Области применения компьютерной графики

Научная графика

Наглядное изображение объектов научных исследований

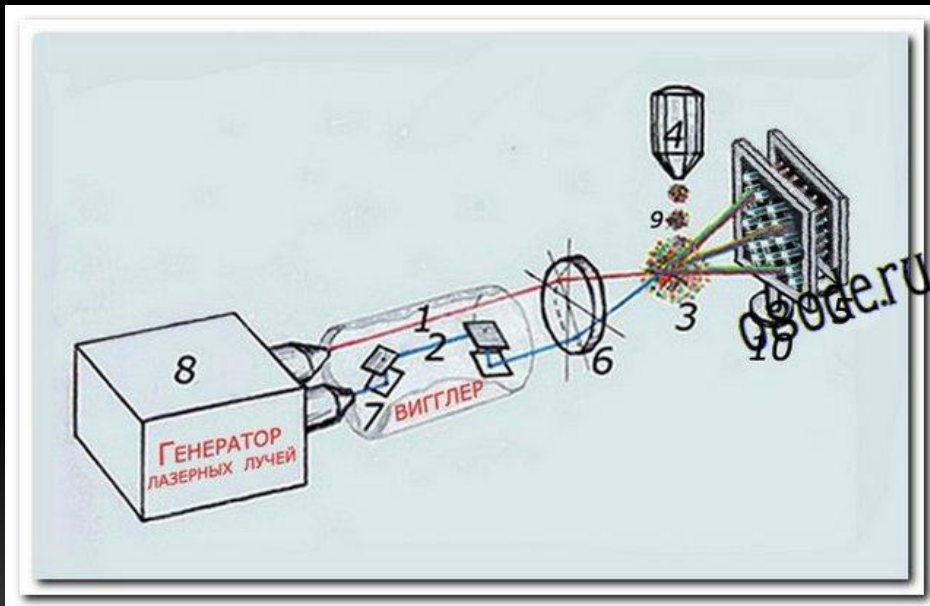
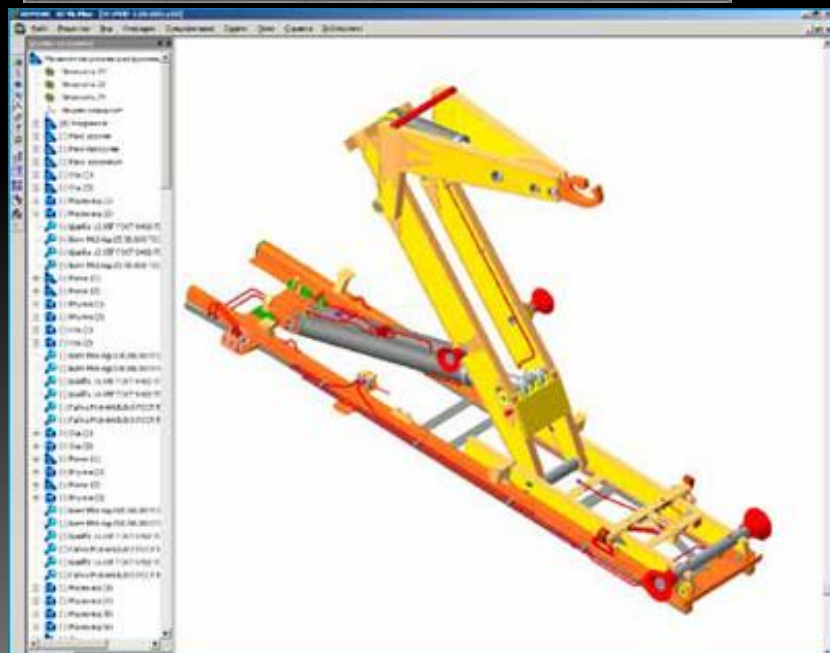
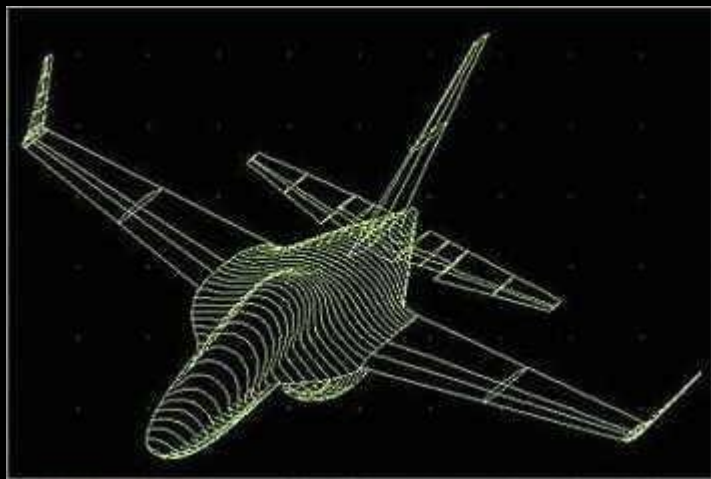


Схема лазерного
рентгеновского

Структура воды
под микроскопом

Конструкторская графика

Подготовка чертежей в процессе проектирования технических конструкций



Иллюстративная графика

Рисование с помощью компьютера



Художественная графика

Создание мультфильмов, компьютерных игр....



Рекламная графика

Создание рекламных роликов, рекламной продукции



Компьютерная анимация

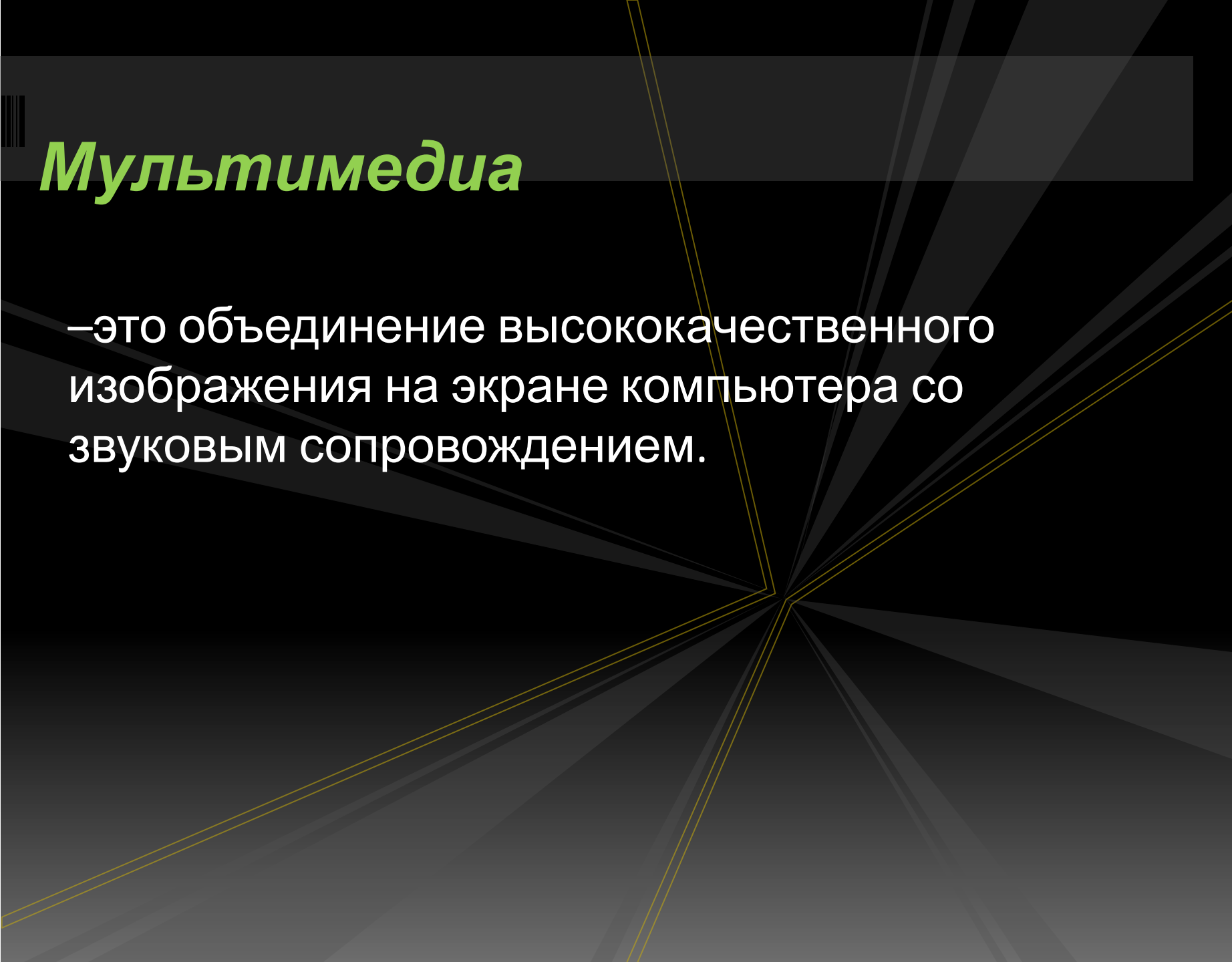
- это получение движущихся изображений на дисплее





Мультимедиа

–это объединение высококачественного изображения на экране компьютера со звуковым сопровождением.

The background features a complex geometric pattern of overlapping, semi-transparent grey and black shapes that radiate from a central point on the right side. Several thin, bright yellow lines also radiate from this central point, creating a starburst effect. On the left edge, there are vertical decorative elements: a barcode at the top, a small grey rectangle, and a yellow vertical bar at the bottom.

Цветовая модель

- Математическая модель описания представления цветов в виде значений, называемых *цветовыми компонентами* или *цветовыми координатами*.
- Все возможные значения цветов, задаваемые моделью, определяют цветовое пространство.
- Цветовая модель обычно используется для хранения и обработки цветов в дискретном виде, при представлении ее в вычислительных устройствах в



Технические средства для работы с компьютерной графикой

- Устройства вывода
 - Дисплей
 - Принтеры (матричные, лазерные, струйные)
- Устройства ввода
 - Сканер
 - Графический планшет
 - Цифровые фото- и видеокамеры

