

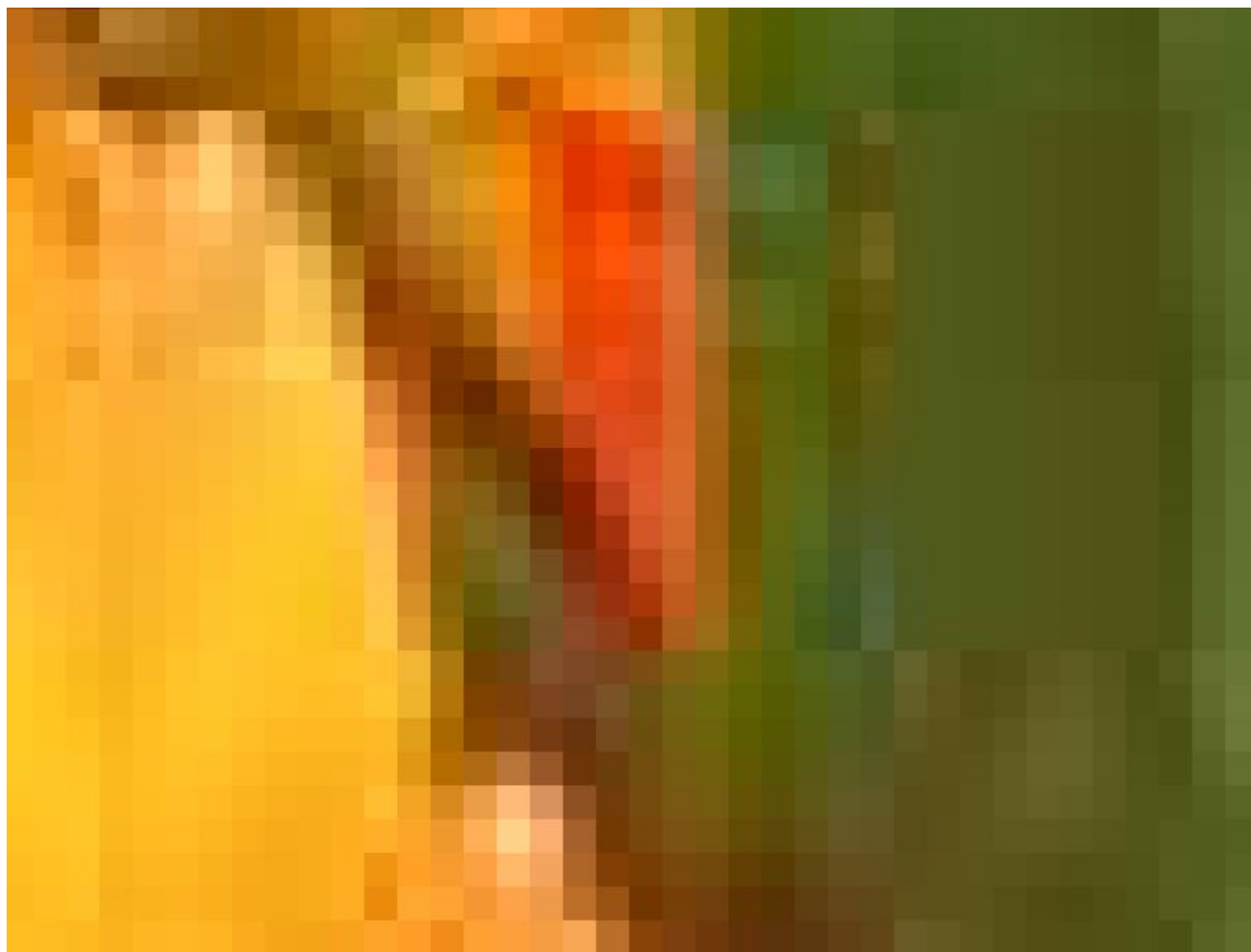
Растровая и векторная графика

Бегалиев Рустам Нурманбетович,
Учитель информатики
Муниципального казённого образовательного
учреждения Таежнинская средняя
общеобразовательная школа

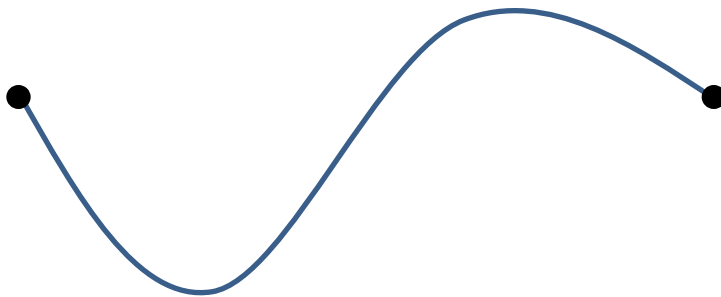
Использованные изображения:

- Осенние листья - <http://katyaburg.ru/razdely/krasota-prirody/osennaya-priroda-kartinki-foto-video>
- Фоновые изображения презентации, рука с ручкой, векторное изображение Деда Мороза в санях и рисованная картинка на слайде термина графического редактора - <http://office.microsoft.com>
- Рисунок из символов "Дракон" - http://img1.liveinternet.ru/images/attach/b/2/24/273/24273903_1209979438_x_1a51a72dc1.jpg
- Рисунок из символов "Роза" - http://akak.ru/recipes/pictures/000/009/451_big.jpg
- Рисунок из символов «Лицо тролля» - <http://risuns.ru/ascii/lica/927-troll-fejs.html>
- Рисунок из символов "Кошка" - <http://fordiary.beon.ru/1628-899-risunki-iz-simvolov-30-sht.zhtml>
- Графопостроитель 7051M - <http://infcd.metodist.ru/soft/computer/virtmuseum/museum/russian/7051m.htm>
- Графопостроитель ДРП-3 - <http://dic.academic.ru/dic.nsf/bse/81221/Графопостроитель>
- Миникомпьютер PDP-1 - <http://ru.wikipedia.org/wiki/PDP-1>
- Игра Spasewar на PDP-1 - <http://www.gamer.ru/everything/spacewar-pervaya-kompyuternaya-igra-v-istorii-ekskursiya-v-proshloe>
- Стив Рассел за компьютером - <http://ru.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>
- Скрин программы PicPick - <http://ru.wikipedia.org/wiki/PicPick>
- Скрин программы Paint.NET - <http://ru.wikipedia.org/wiki/Paint.NET>
- Скрин программы MyPaint - <http://ru.wikipedia.org/wiki/MyPaint>
- Скин Фотошопа - http://vzaka4ke.ru/uploads/posts/2011-07/1309713059_adobephotshopcs32.jpg

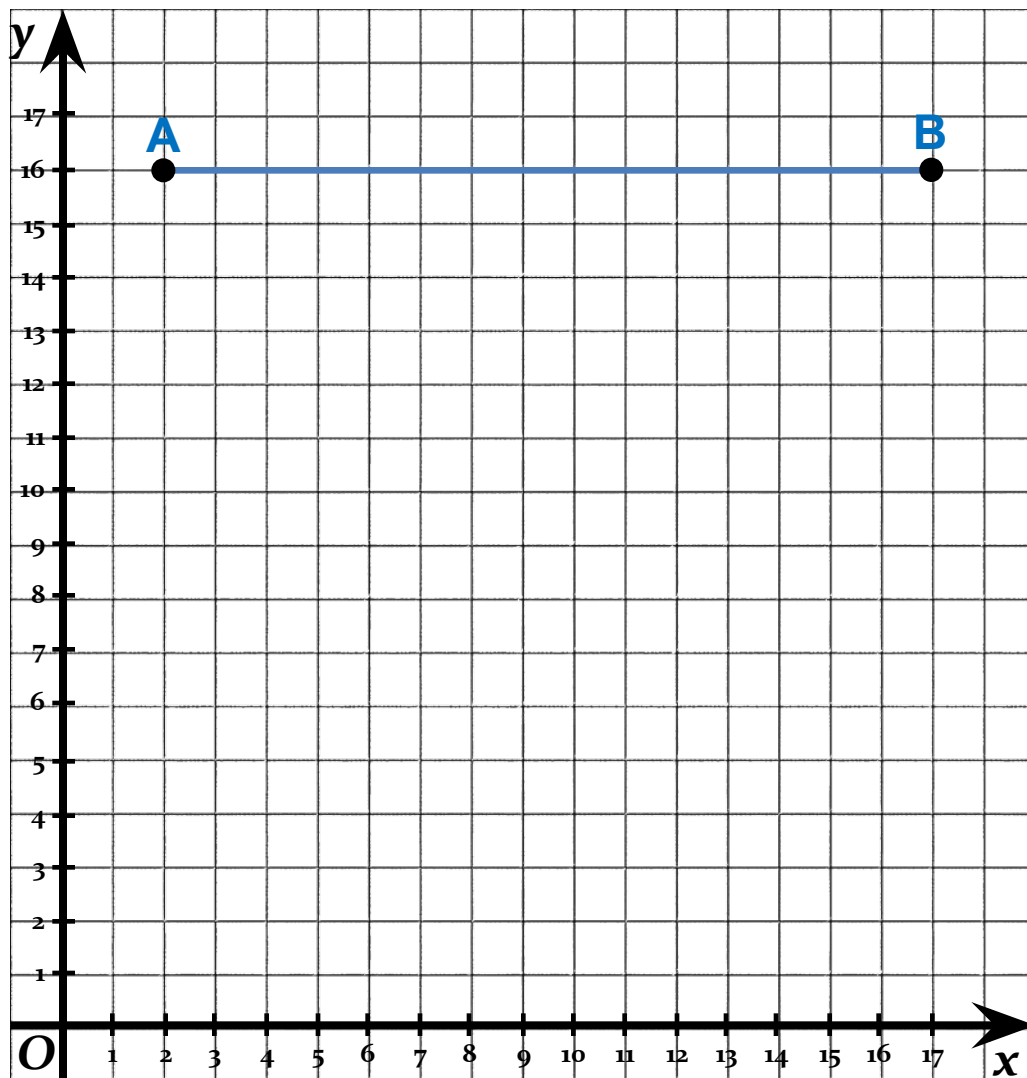
Растровые изображения



Векторные изображения



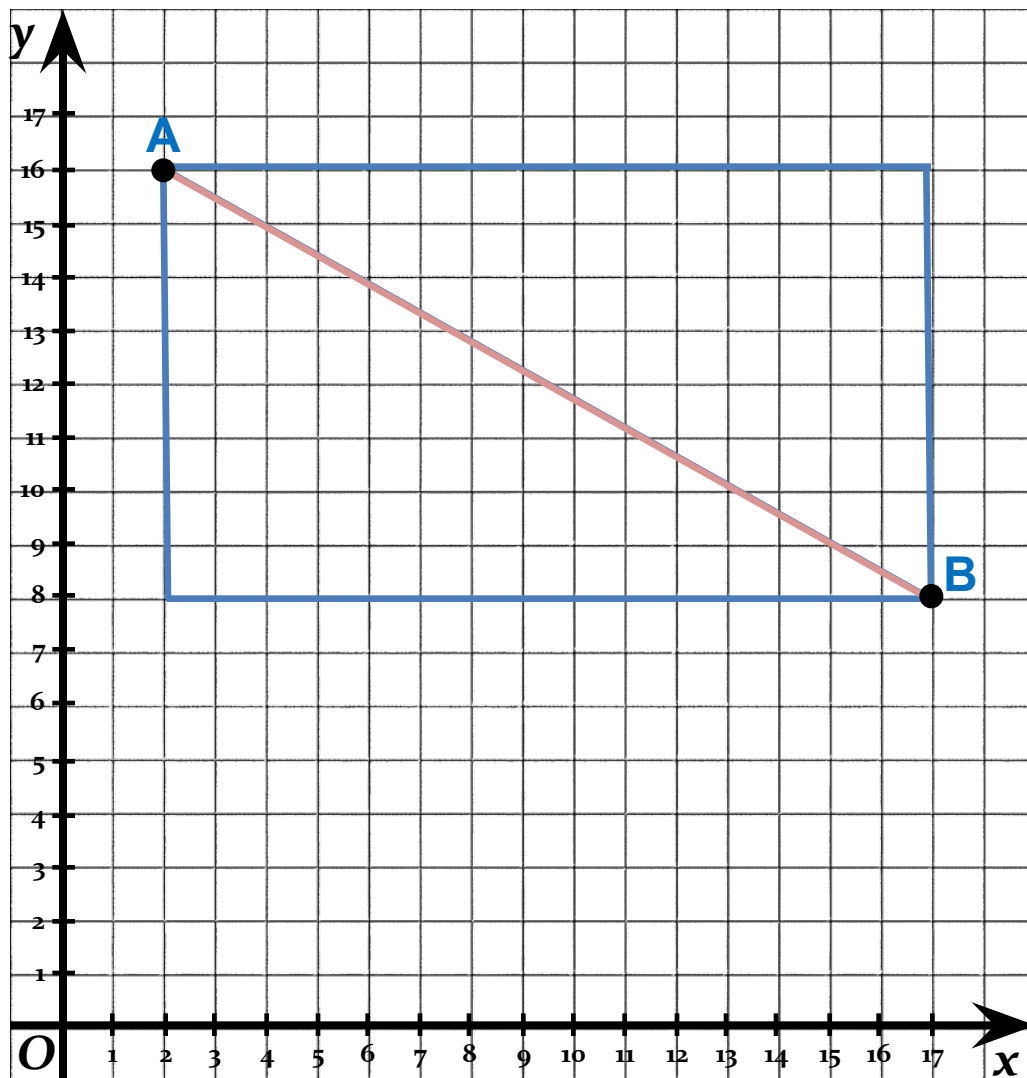
Векторные изображения



A (2, 16)

B (17, 16)

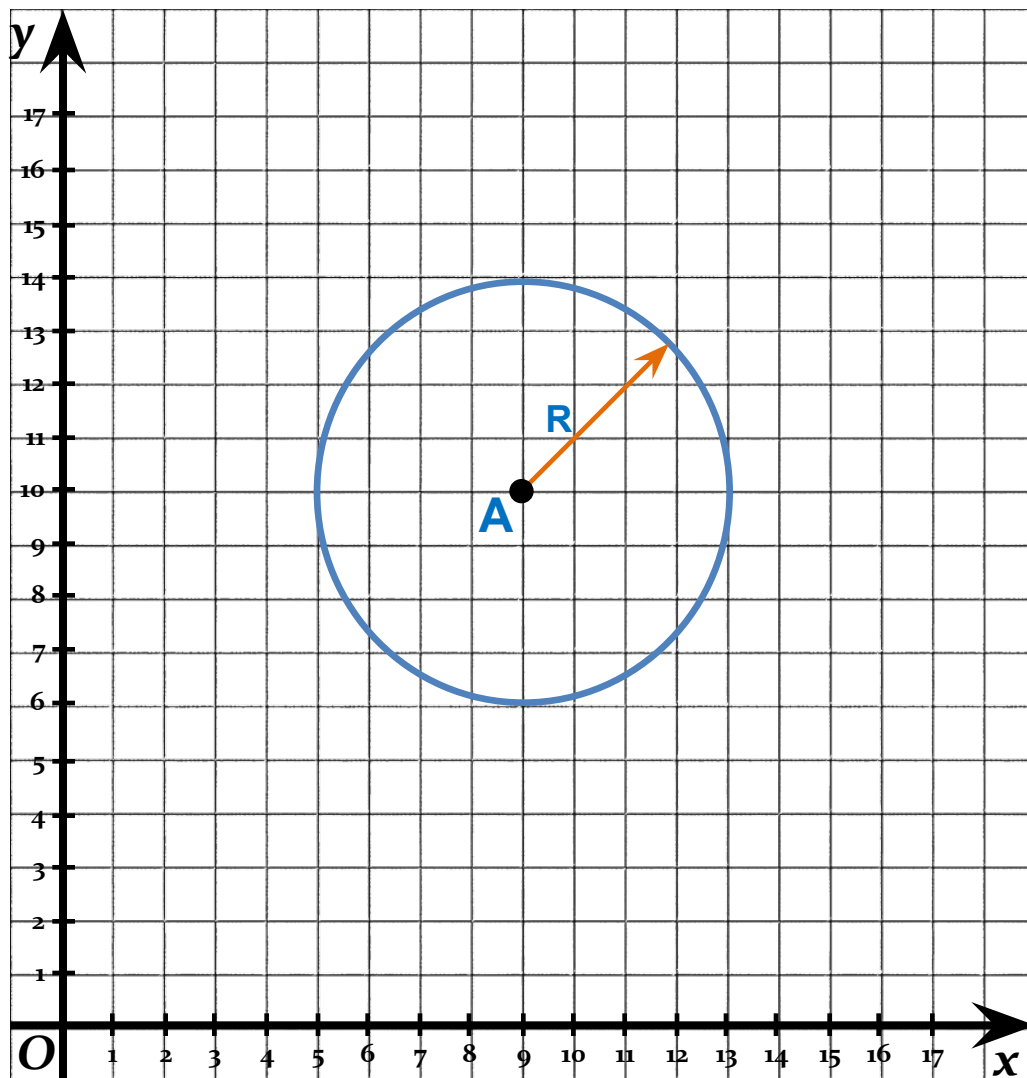
Векторные изображения



$A (2, 16)$

$B (17, 8)$

Векторные изображения



$A(9, 10)$

$R = 4 \text{ см}$



Сравниваем недостатки

- **Растровая графика**

- Пикселизация при увеличении
- Изображение занимает много памяти компьютера

- **Векторная графика**

- Ограниченность в живописных средствах
- Изображение выглядит искусственно

Сравниваем достоинства

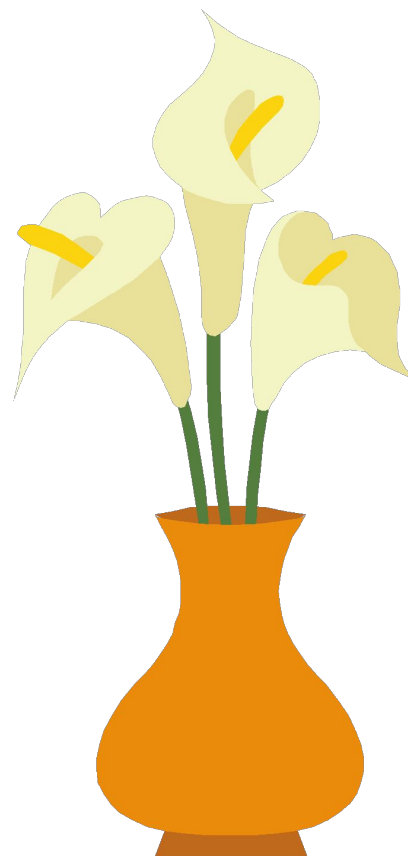
• Растровая графика

- Лучшее средство обработки фотографий и рисунков, т. к. обеспечивает высокую точность передачи оттенков цветов

• Векторная графика

- Преобразование без искажений
- Изображение занимает мало памяти
- Независимое редактирование частей рисунка
- Рисовать - быстро и просто

Определяем тип графики



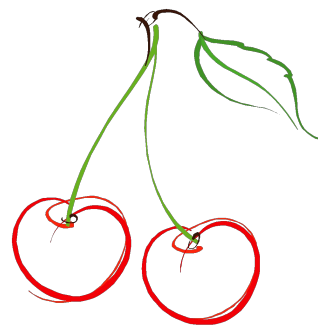
Определяем тип графики



Определяем тип графики



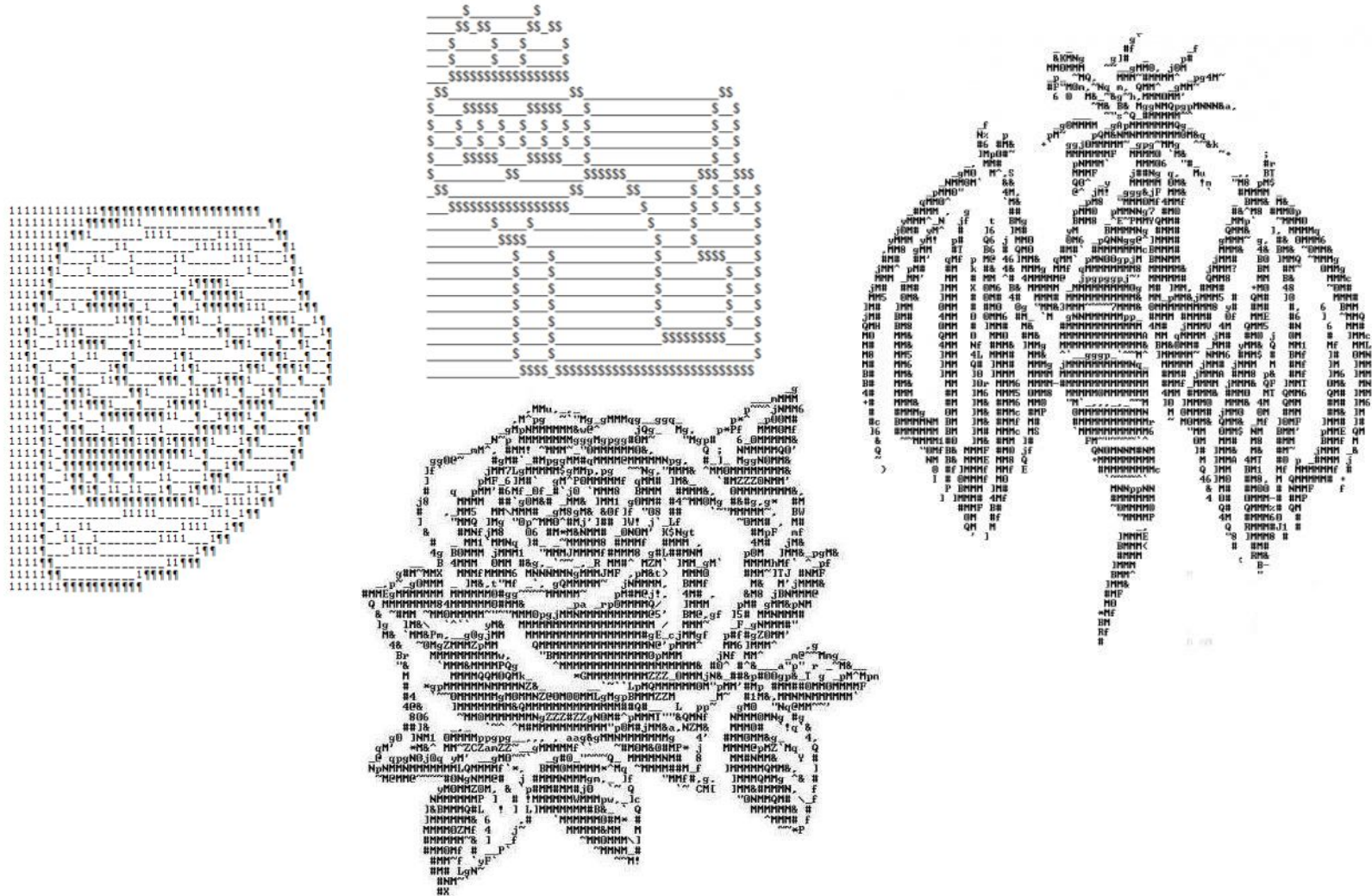
Определяем тип графики



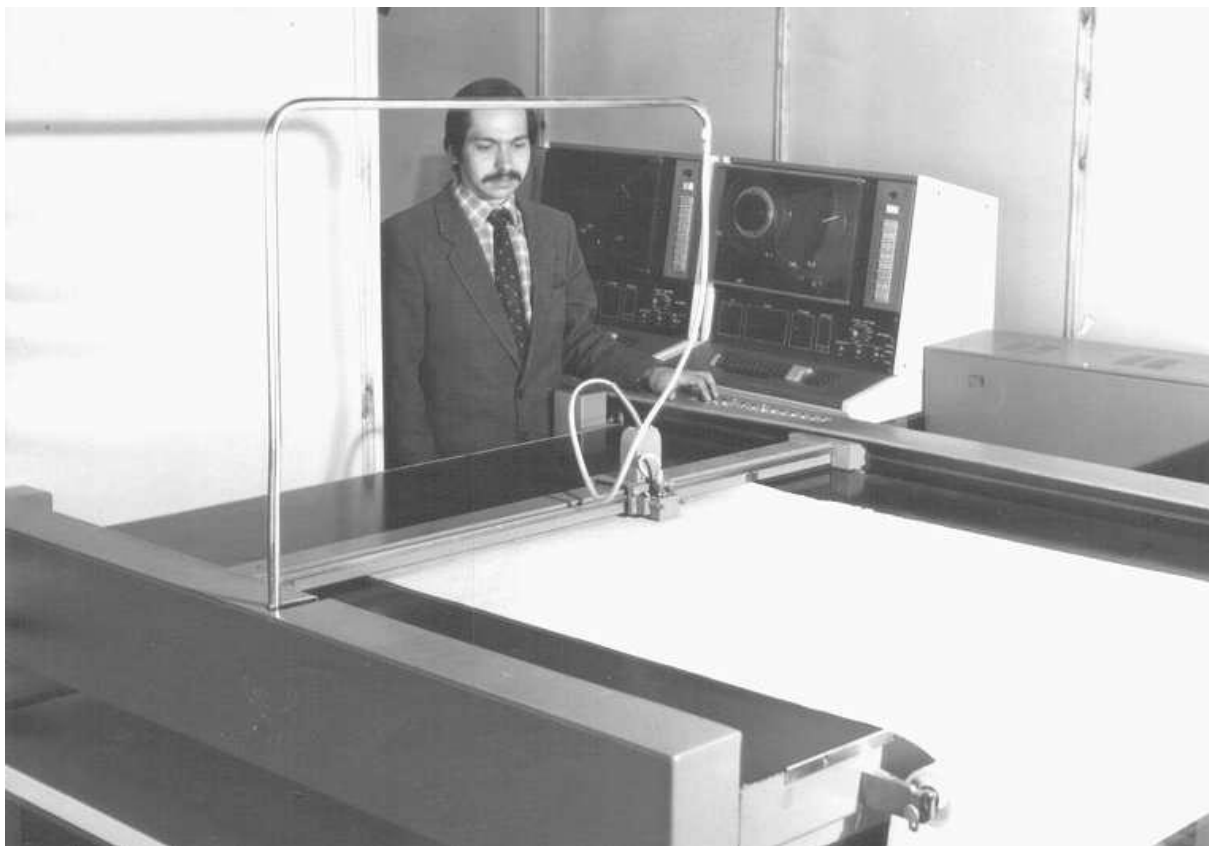
Определяем тип графики



Рисунки из символов

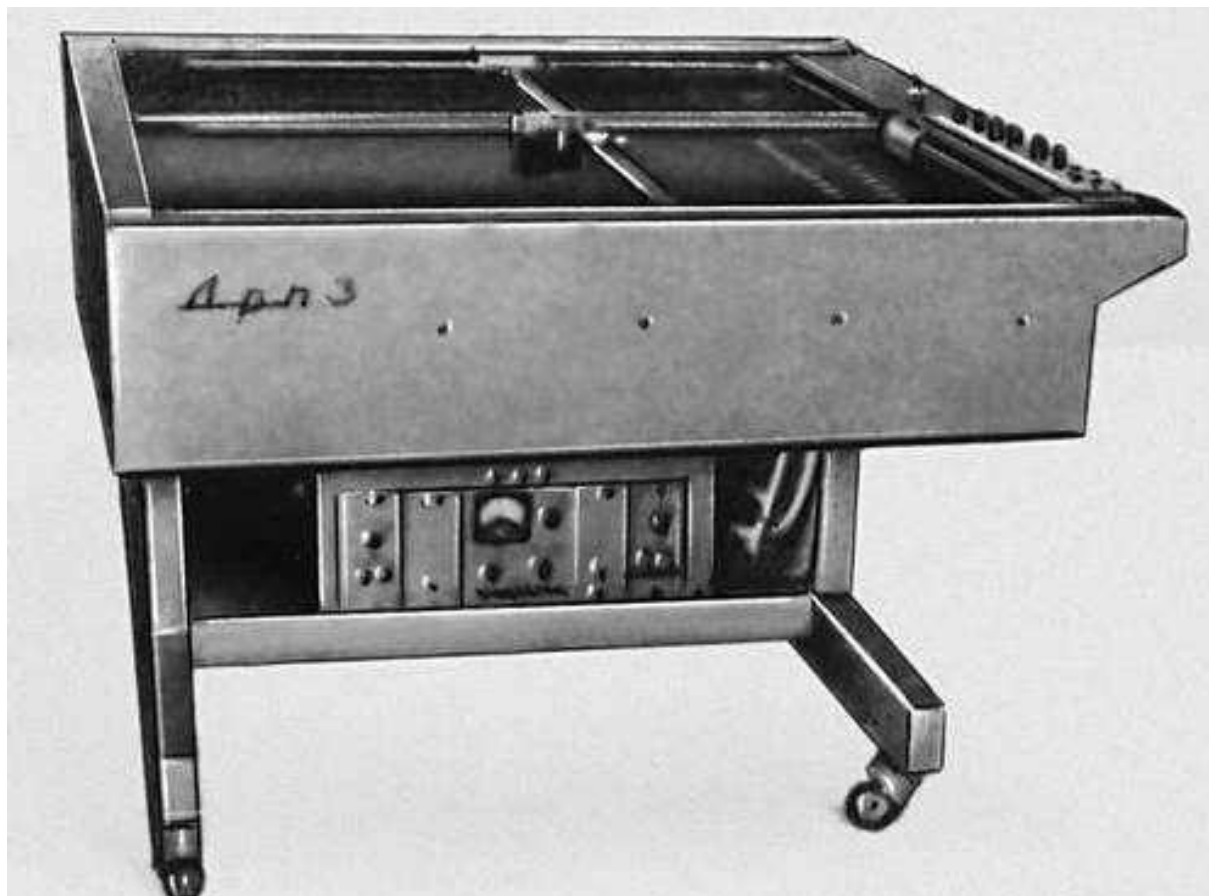


Графопостроители (плоттеры)



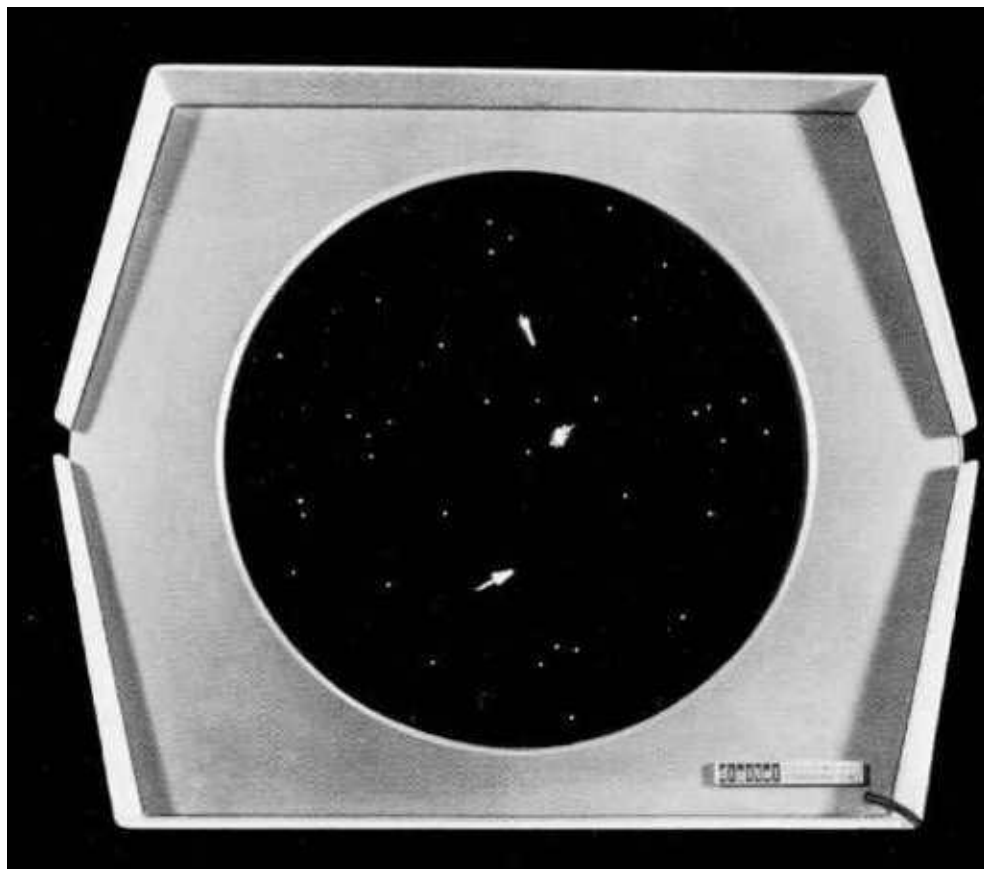
Графическое регистрирующее устройство (графопостроитель) планшетного типа (СССР). Скорость записи – 50 мм/с, рабочее поле записи – 1050x1000 мм, количество вычерчиваемых символов – до 255.

Графопостроители (плоттеры)



Двухкоординатный электромеханический графопостроитель планшетного типа ДРП-3 (СССР). Площадь чертежного стола достигает нескольких м²; скорость вычерчивания – 500 мм/с.

Первая компьютерная игра



Игра «Spacewar»



Компьютер PDP-1



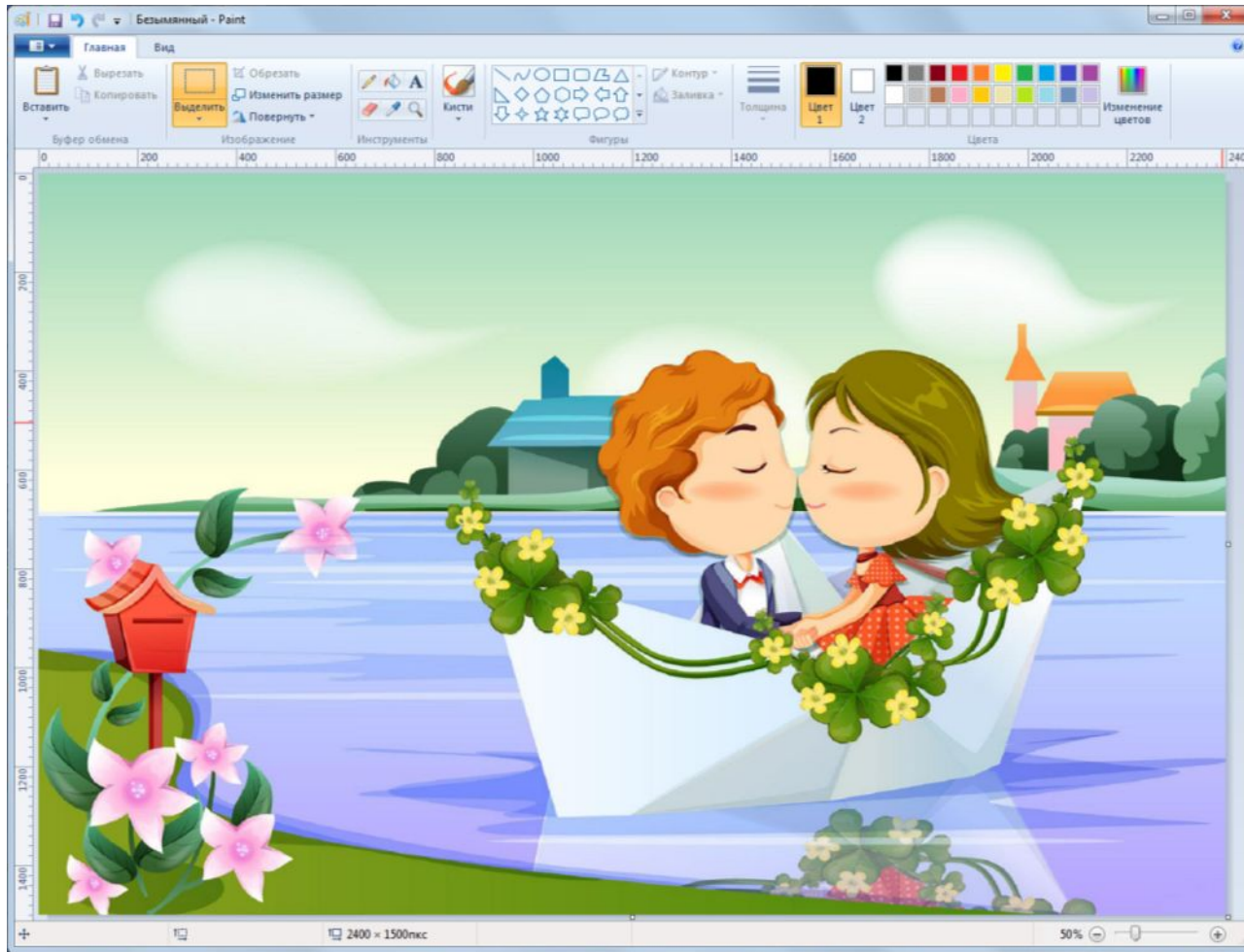
Стив Рассел за работой

Графические редакторы

Графический редактор – это программа создания, редактирования и просмотра графических изображений.



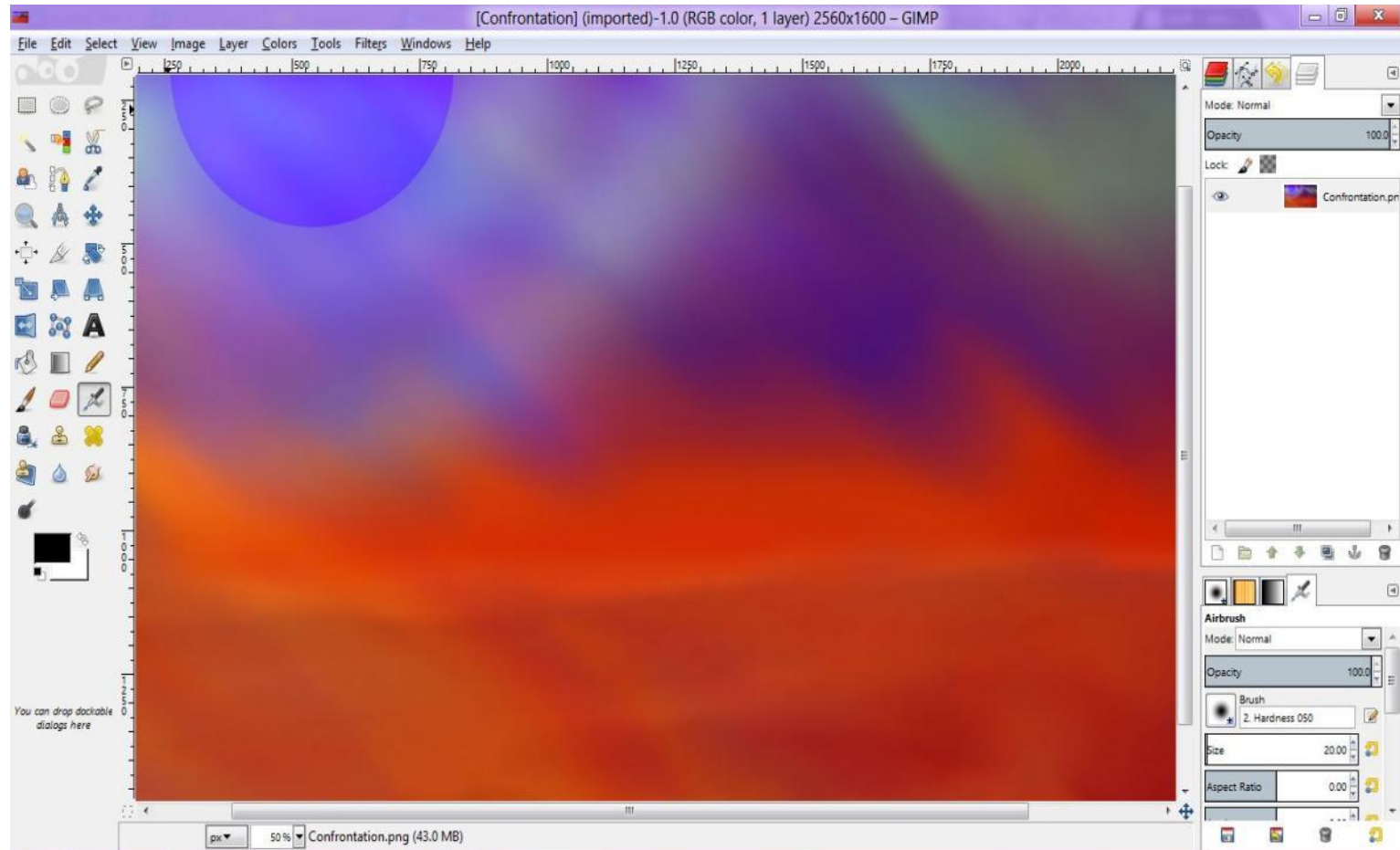
Microsoft Paint



Adobe Photoshop



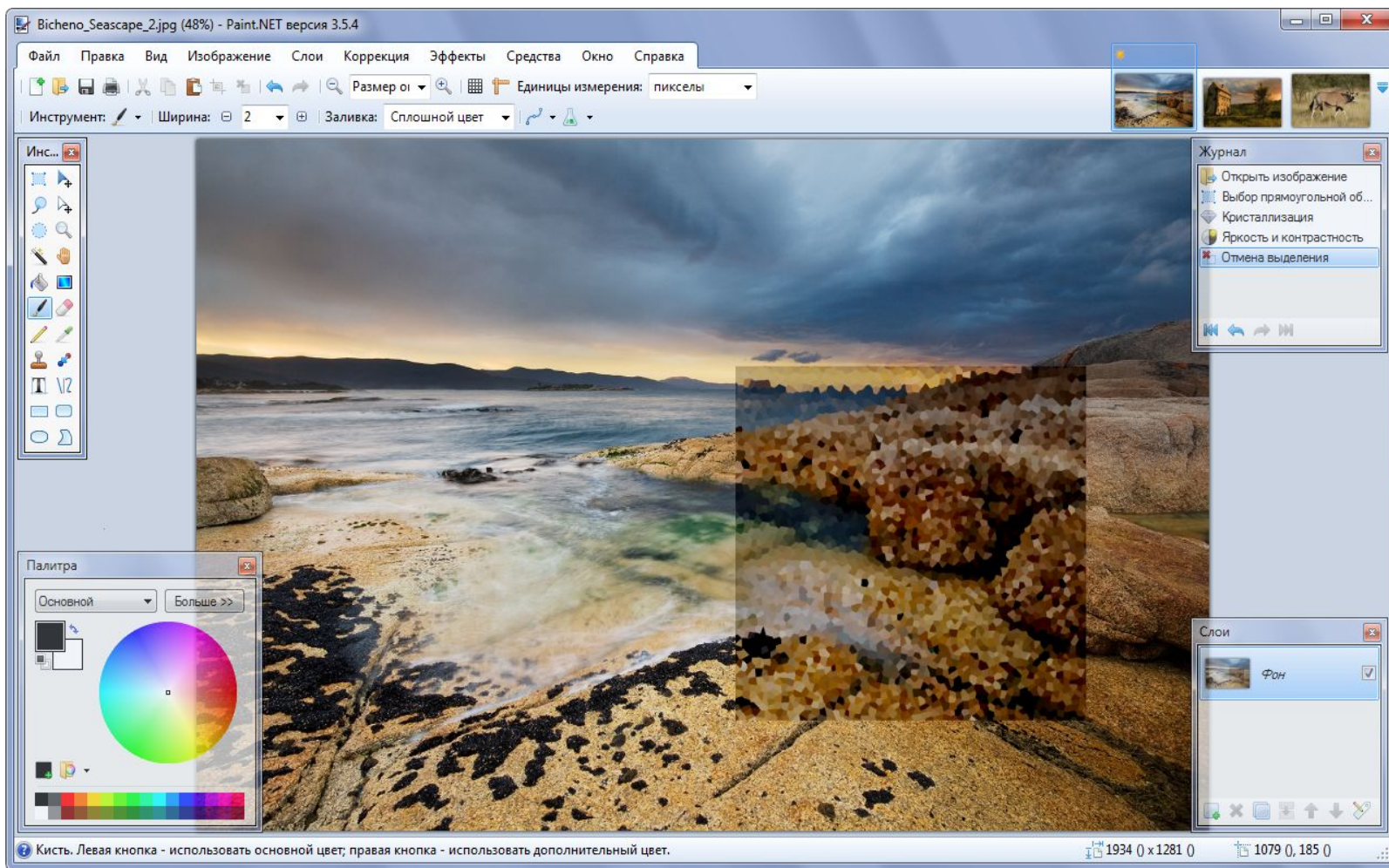
GIMP



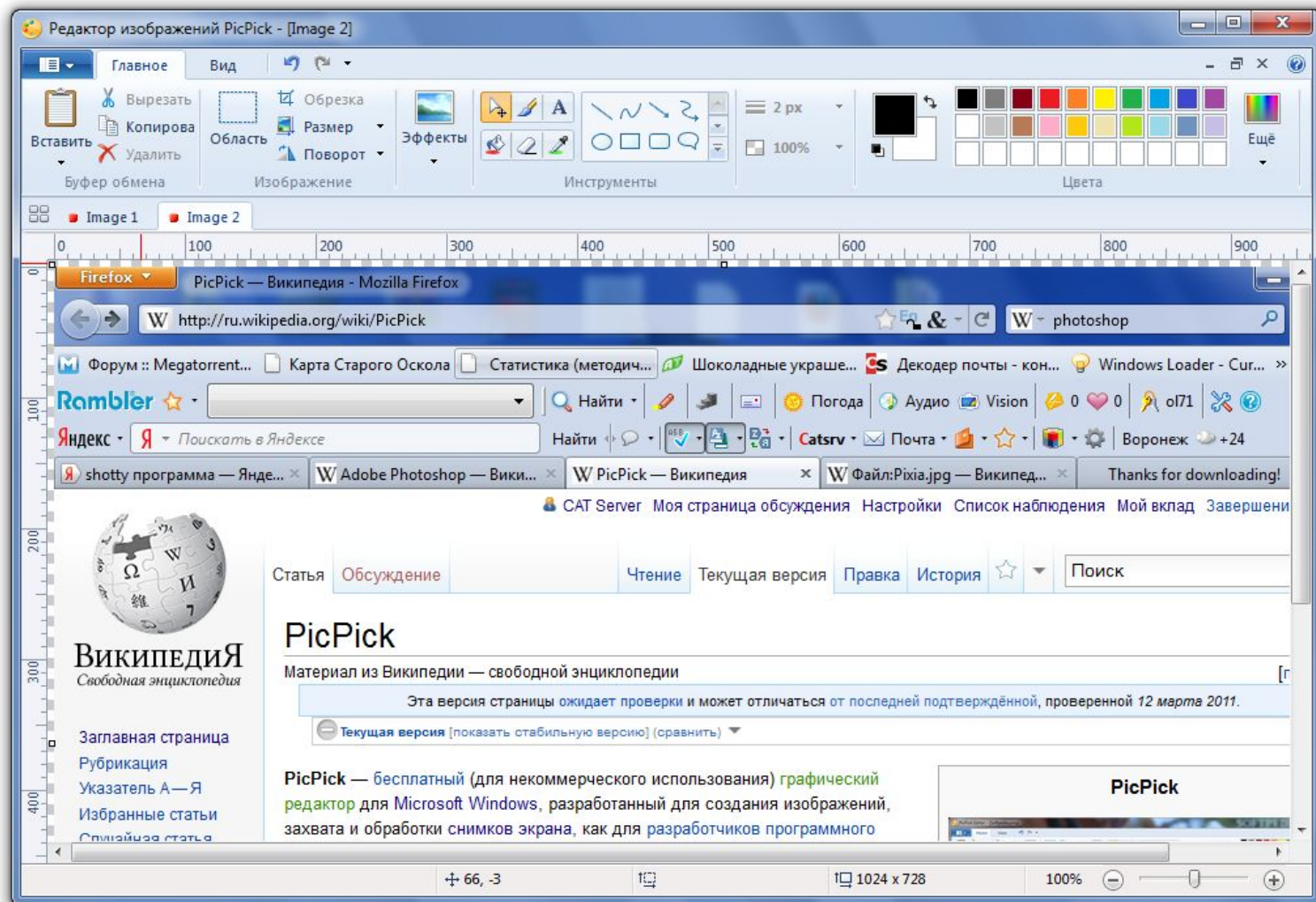
MyPaint



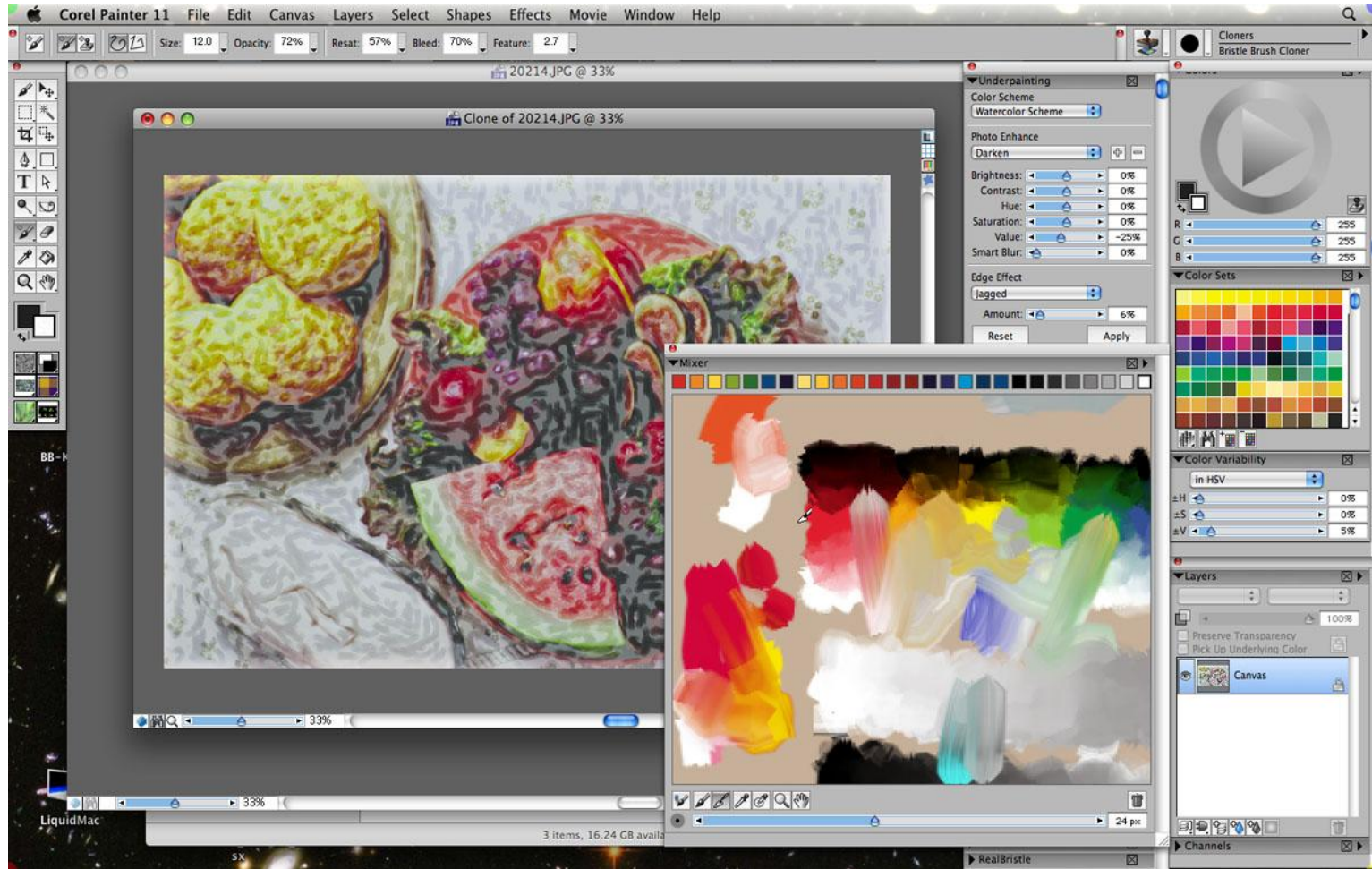
Paint.NET



PicPick



Corel Painter



Сделаем ВЫВОДЫ

- *компьютерная графика* занимается изучением способов обработки изображений на персональных компьютерах;
- изображения разделяются на *растровые* и *векторные*;
- растровые изображения состояются из пикселей – точек различного цвета, которые образуют сетку строк и столбцов – *растр*;
- растровые изображения характеризуются *пространственным разрешением*, т. е. количеством пикселей по горизонтали и вертикали;
- векторные изображения формируются из объектов, называемых *графическими примитивами*;
- изображения можно создавать и редактировать в *графических редакторах*.

Домашнее задание

- §2.1, 2.2, 2.2.1.
- Задания 2.1, 2.2 (письменно).
- Конспект.

