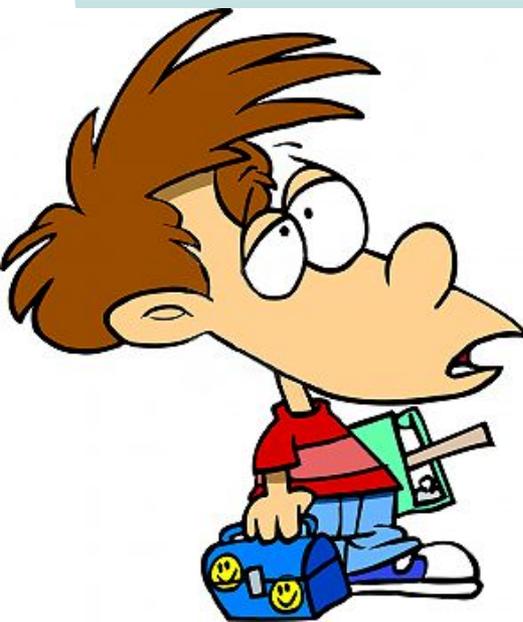


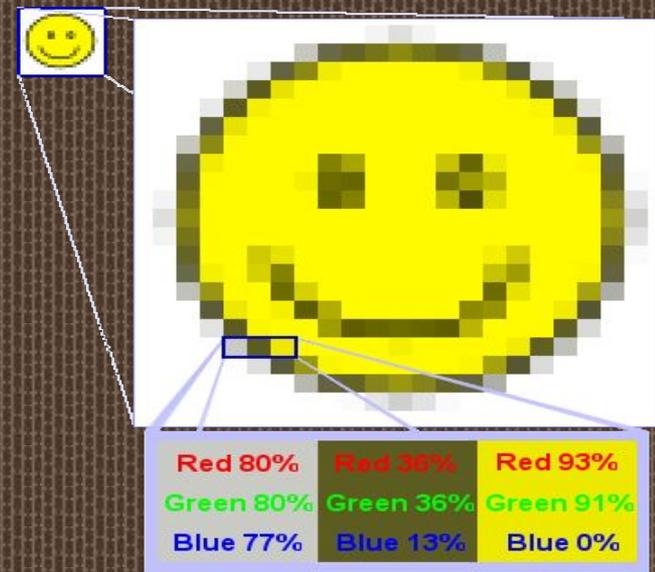
ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА ТЕМУ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Работу выполнил ученик 5а
класса
Костицын Дмитрий.

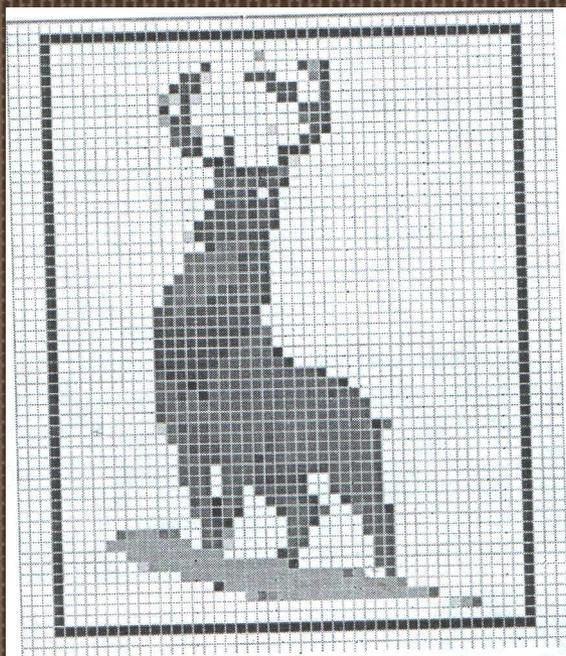


ФОРМАТЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ:

- Растровая- изображение, представляющее собой сетку пикселей или цветных точек (обычно прямоугольную) на компьютерном мониторе, бумаге и других отображающих устройствах и материалах.



КАК ВЫ ВИДИТЕ , ПРИНЦИП
РАСТРОВОЙ ГРАФИКИ
ЧРЕЗВЫЧАЙНО ПРОСТ.



ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА.

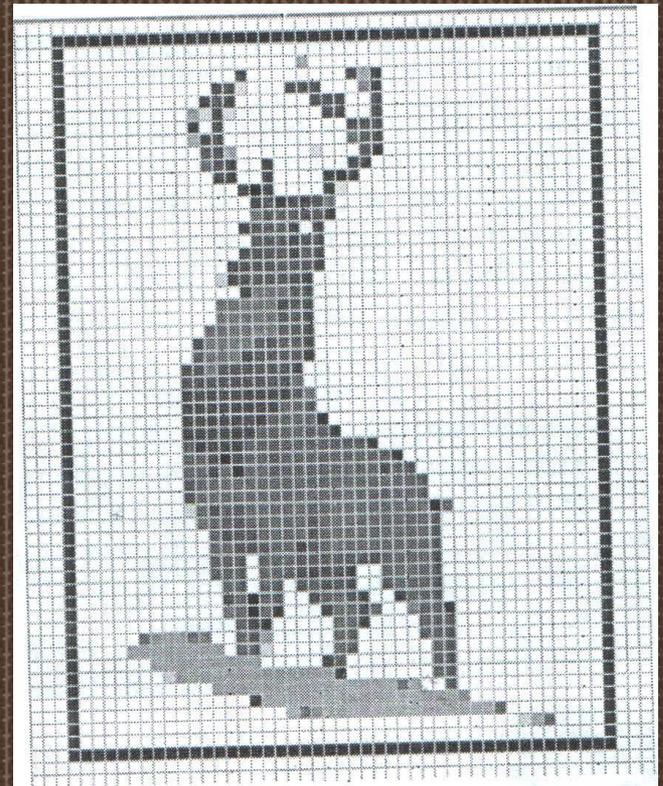


Векторная графика – построение изображения с помощью “векторов” - функций, которые позволяют вычислить положение точки на экране или бумаге. Векторная графика описывает изображения с использованием прямых и изогнутых линий (векторов), а также параметров, описывающих цвета и расположение.

ВЕКТОРНАЯ

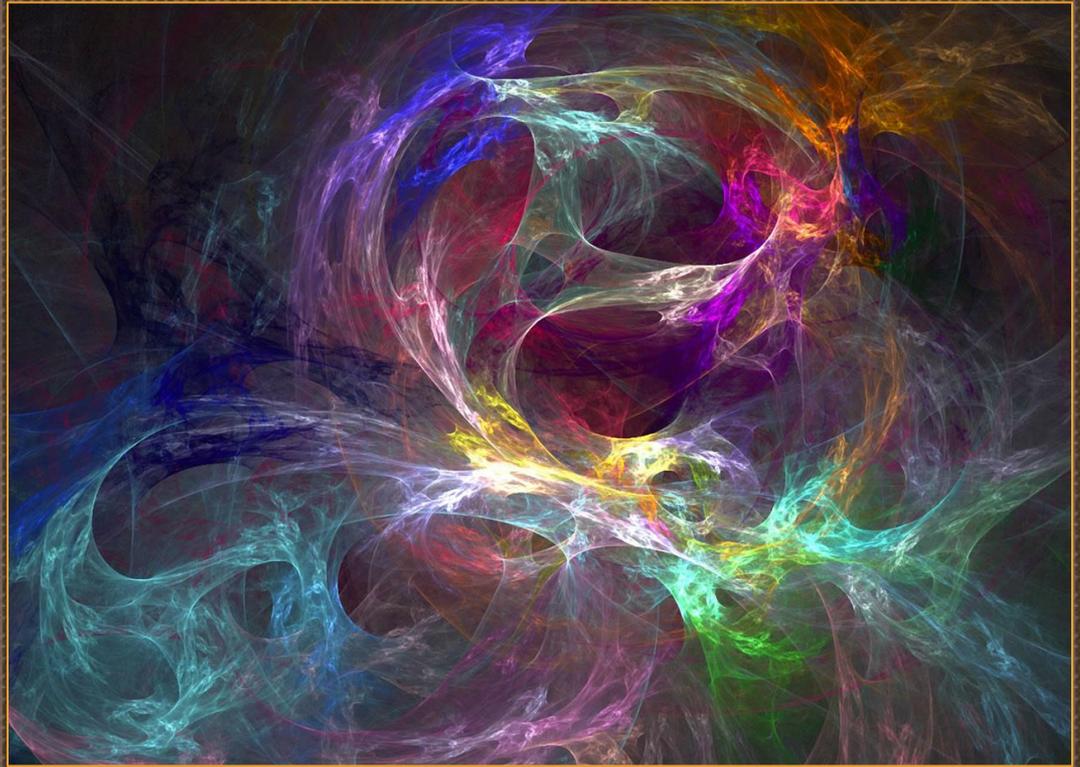


РАСТРОВАЯ



СРАВНИТЕ.

ФРАКТАЛЬНАЯ ГРАФИКА.



Фрактальная графика является на сегодняшний день одним из самых быстро развивающихся перспективных видов компьютерной графики. Понятия фрактал, фрактальная графика, появившиеся в конце 70-х, сегодня прочно вошли в обиход математиков и компьютерных художников. Слово фрактал образовано от латинского *fractus* и в переводе означает «состоящий из фрагментов». Оно было предложено математиком Бенуа Мандель-Бротом в 1975 году для обозначения нерегулярных, но самоподобных структур, которыми он занимался.

3D

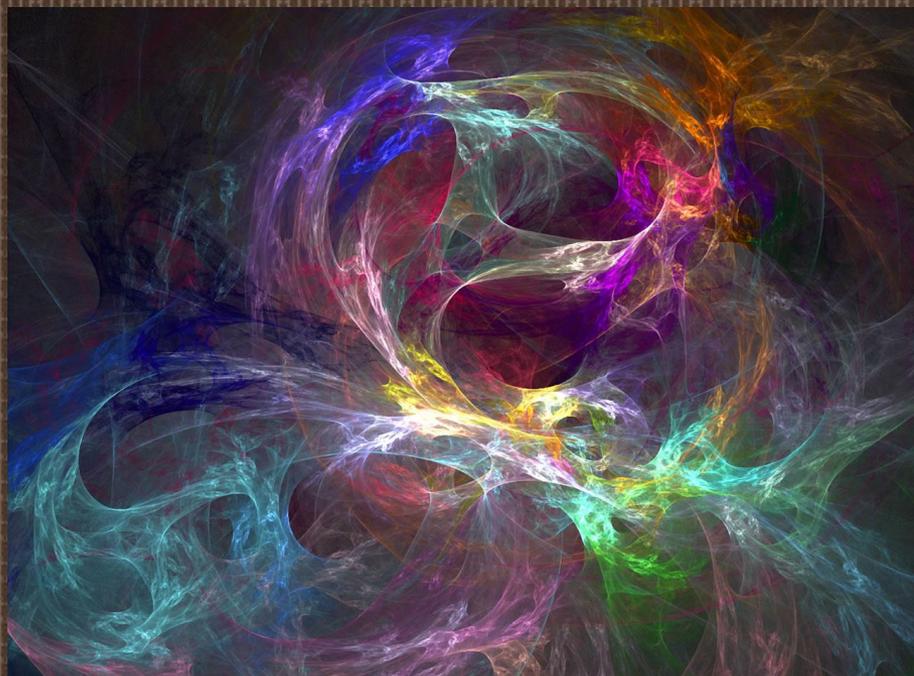
ГРАФИКА

Раздел компьютерной графики. Больше всего применяется для создания изображений на плоскости экрана или листа печатной продукции в архитектурной визуализации, кинематографе, телевидении, компьютерных играх, печатной продукции, а также в науке и промышленности. Трёхмерное изображение на плоскости отличается от двумерного тем, что включает построение геометрической проекции трёхмерной модели сцены на плоскость (например, экран компьютера) с помощью специализированных программ.



ФРАКТАЛЬНАЯ

3D



СРАВНИТЕ.

ВЫВОД.

Компьютерна
