



КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

7 класс



ИЗДАТЕЛЬСТВО

БИНОМ

Компьютерная графика – это

это
что?

какая
?

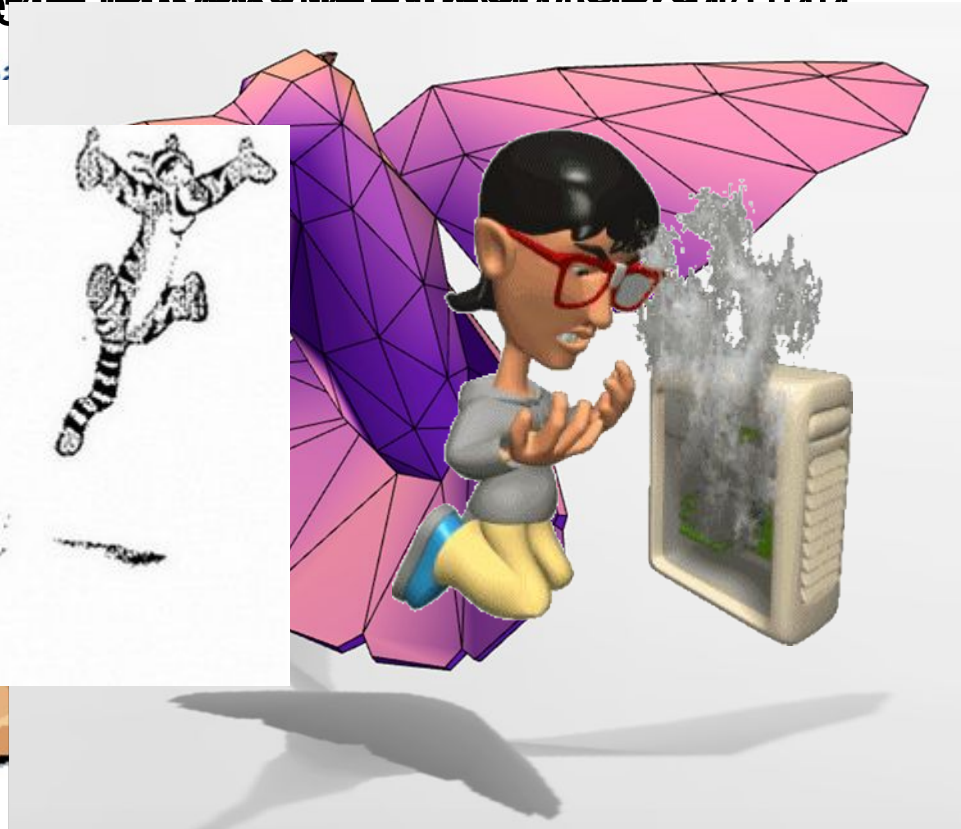
область информатики, занимающаяся
проблемами получения различных
изображений (где? нков чертежей,
мультипликации) на компьютере.

Направления

компьютерной графики

Назначение — визуализация данных и создание анимации.
Назначение — создание 3D-моделей и анимация объектов.
Назначение — создание 2D-анимации и мультипликация.
Назначение — создание 3D-анимации и мультипликация.
Назначение — создание 2D-анимации и мультипликация.
Назначение — создание 3D-анимации и мультипликация.
Назначение — создание 2D-анимации и мультипликация.
Назначение — создание 3D-анимации и мультипликация.
Назначение — создание 2D-анимации и мультипликация.
Назначение — создание 3D-анимации и мультипликация.

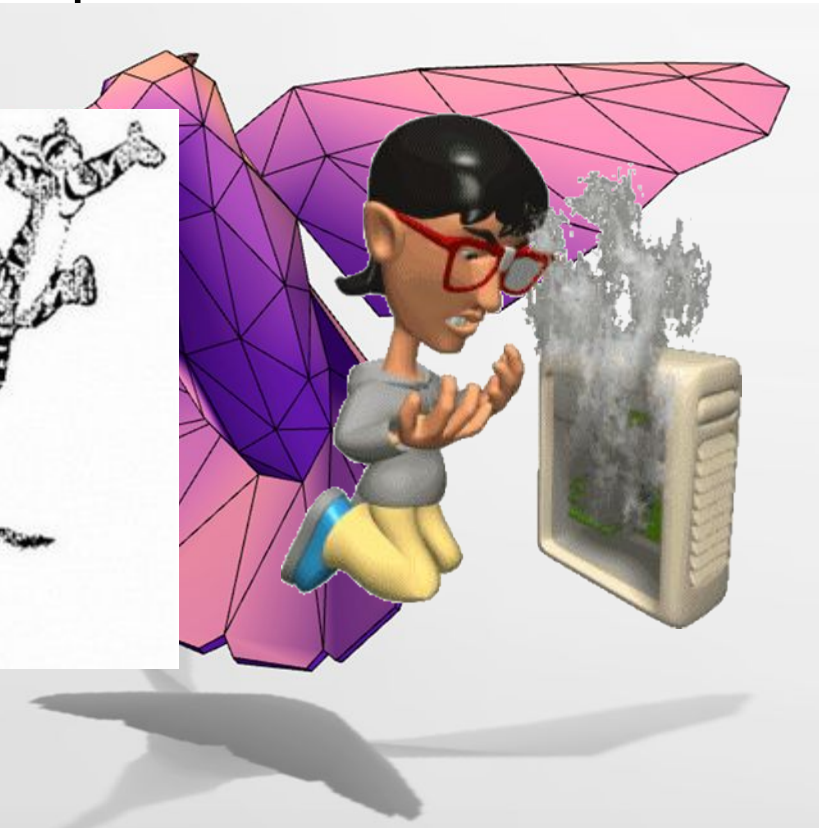
нагл



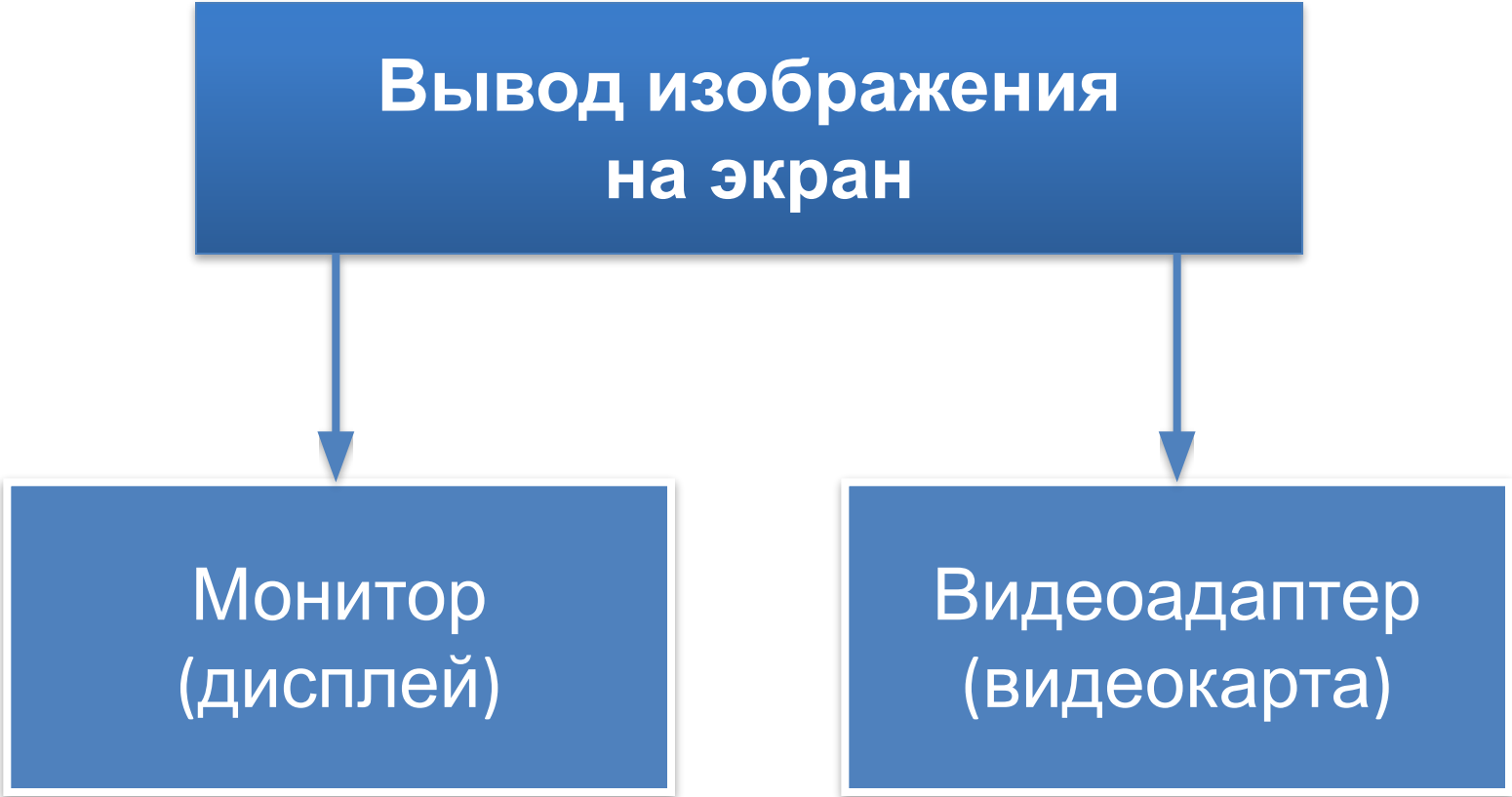
Направления

компьютерной графики

Конструкторская графика называется процессом создания и редактирования изображений для представления информации в виде графических объектов (плоскостных и объемных) с помощью средств (инструментов) построения, редактирования, анимации, вывода на печать, хранения и передачи данных. Конструкторская графика используется для создания и редактирования моделей объектов (деталей, узлов, механизмов, конструкций), а также для анимации объектов (движения, деформации, трансформации) и для создания анимационных фильмов. Конструкторская графика используется для создания и редактирования моделей объектов (деталей, узлов, механизмов, конструкций), а также для анимации объектов (движения, деформации, трансформации) и для создания анимационных фильмов.



Вывод изображения на экран



```
graph TD; A[Вывод изображения на экран] --> B[Монитор (дисплей)]; A --> C[Видеоадаптер (видеокарта)];
```

Монитор
(дисплей)

Видеоадаптер
(видеокарта)

Принцип работы монитора (дисплея)

Точки на экране компьютера выстроены в ровные ряды. Совокупность точечных строк образует *графическую сетку*, или *растр*. Одна точка – это *пиксель* (*pixel* - сокращение от *picture element* в пер. с англ. яз. *элемент изображения*). Чем гуще сетка пикселей на экране, тем лучше качество изображения



Рис. 4.7. Изменение качества изображения с изменением густоты графической сетки

Видеокарта

Видеокарта (видеоадаптер) – устройство, управляющее работой монитора. Видеоадаптер состоит из двух частей: видеопамяти и дисплейного процессора.

В видеопамяти содержится информация о состоянии каждого пикселя экрана.

Дисплейный процессор читает содержимое видеопамяти и управляет работой дисплея.



Способы создания цифровых графических объектов

Графический объект можно создать в том, обработав в виде изображения на компьютере с помощью сканера, либо с помощью цифровой фотокамеры. Цифровые графические объекты можно также создать с помощью сканера или цифровой фотокамеры (термакс, картон).



Ц

Цифровых объектов



Создание объектов с помощью об



Х

Сканер

Цифровая фотокамера

Виды графики

В зависимости от способа создания графического изображения различают растровую и векторную графику.



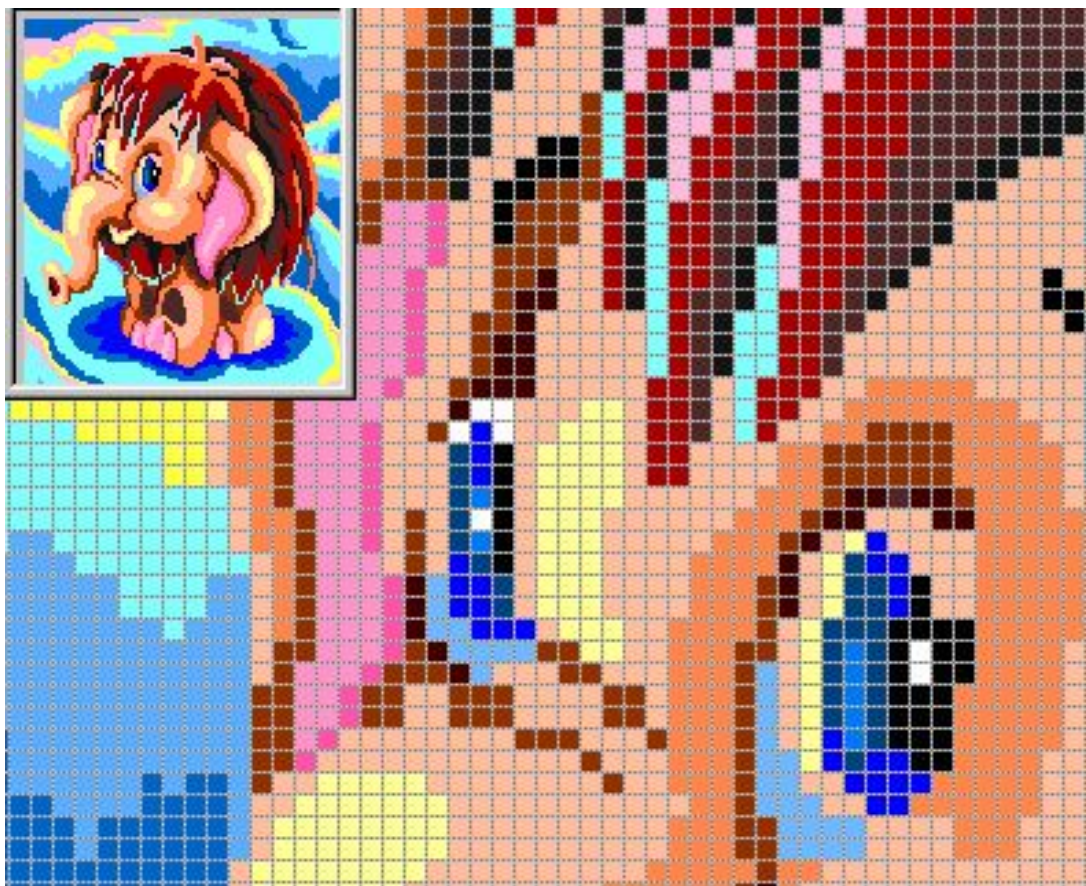
Растровая графика



Векторная графика

Растровая графика

В растровой графике изображение формируется в виде раstra – совокупности точек (пикселей), образующих строки и столбцы.



Растровое изображение и его увеличенный фрагмент

Векторная графика

В векторной графике изображение формируется на основе наборов данных (векторов), описывающих графические объекты и формулы их построения.



Векторное изображение, его преобразованный фрагмент и простейшие геометрические фигуры, из которых «собран» этот фрагмент

Сравнение растровой и векторной графики

	Растровая графика	Векторная графика
Формирование изображения	Совокупность точек	Геометрические фигуры
Увеличение размера изображения	Ступенчатый эффект	Не изменяется
Уменьшение размера изображения	Потеря чёткости	Не изменяется
Сохранение изображения	Информация о цвете каждого пикселя	Информация о простейших геометрических объектах, составляющих изображение
Сферы применения	Иллюстрации, фотографии	Чертежи, схемы, деловая графика

Домашнее задание

Вопросы и задания

§3.2. №2-7,9 стр 121