

Úvod do grafiky

Ict3-INF-1

Jiří Cihlár

Počítačová grafika a její využití

- *úprava fotografií*
- *tvorba animací, filmových triků*
- *počítačové hry*
- *obaly spotřebního zboží*
- *virtuální realita*
- *simulace a ...*

Bitmapová (rastrová)

- mřížka obrazových bodů **pixelů**, a její velikost (šířka × výška)
- DPI – počet bodů na palec
- lepší práce s barvou
- přirozená
- problém objemu dat
- ztráta kvality při transformaci

ukázka foto



Vektorová

- základní prvkem jsou objekty, které lze matematicky popsat
- nezávislost na výstupním zařízení
- bezproblémové transformace
- snadný převod do rastru
- pro zobrazení nutno převést do rastru

Barevné systémy

RGB:

červená (**R**ed), zelená (**G**reen) a modrá (**B**lue)

CMYK:

azurová (**C**yan,), fialová (**M**agenta), žlutá (**Y**ellow), černá (**B**lack)

Formáty

Rastr: *BMP, JPEG, PNG, RAW, ...*

Vektor: *CDR, ZMF, SVG, PDF, ...*

Software

Rastr: *Malování, GIMP, Adobe Photoshop*

Vektor: *Zoner Callisto, Adobe Illustrator,
Corel Draw*

Shrnutí:

Jaký je rozdíl mezi vektorovou a rastrovou grafikou? Výhody a nevýhody.

Jaké znáš grafické formáty?

Jaký grafický software znáš nebo používáš?

Vysvětli, co znamenají zkratky CMYK A RGB.

Zdroje obrázků:

http://blog.e-letaky.cz/wp-content/uploads/2010/11/zvetsene_jpg.jpg
jpeg (29.6.2012)