

Temat: Typy grafiki komputerowej.

Podział grafiki komputerowej ze względu na:

1. Sposób tworzenia:

a. Grafika rastrowa (bitmapowa) - w oparciu o piksele.

Piksel najmniejszy element obrazu wyświetlany na ekranie.

Przeznaczenie: wyświetlanie np. na rzutniku, ekranie, stronach WWW

Ogólne formaty plików: *.bmp, *.raw, *.png, *.jpg, *.tiff, *.gif.

Programy i formaty robocze: Gimp (*.xcf), Photoshop (*.psd), Corel Photo (*.cpt)

Tryb kolorystyczny: RGB (0-255)

Jednostki: piksele

Obróbka gotowego produktu – robimy zdjęcie, potem je obrabiamy.

b. Grafika wektorowa (obiektowa) – w oparciu o położenie punktu w układzie współrzędnych.

Przeznaczenie: druk, publikacja, logo

Ogólne formaty plików: *.svg .

Programy i formaty robocze: CorelDraw (*.cdr), Illustrator (*.ai)

Tryb kolorystyczny: CMYK

Jednostki: milimetry

Tworzymy produkt od podstaw.

2. Sposób prezentacji

a. 2D (dwuwymiarowa, na płaszczyźnie)

b. 3D (trójwymiarowa, przestrzenna)

3. Przeznaczenie

a. DTP (Desktop Publishing)

b. WWW (World Wide Web)

c. CAD - projektowanie wspomagane komputerowo (ang. Computer Aided Design)