**Grafika komputerowa** to fascynująca dziedzina, która łączy technologię z twórczością wizualną. Pozwala na generowanie i przetwarzanie obrazów cyfrowych, a jej zastosowania są niezwykle różnorodne. Oto kilka kluczowych aspektów grafiki komputerowej:

1. **Grafika rastrowa vs. wektorowa**:
   * **Grafika rastrowa** składa się z małych punktów zwanych pikselami, które tworzą obraz. Jest idealna do fotografii, ale przy dużych rozmiarach wymaga sporo miejsca na dysku i czasu przetwarzania.
   * **Grafika wektorowa** opiera się na linii, kształtach i krzywych. Jest bardziej elastyczna, skalowalna i efektywna w edycji.
2. **Programy do tworzenia grafiki**:
   * **Grafika rastrowa**: Photoshop, GIMP, Paint Shop Pro.
   * **Grafika wektorowa**: Illustrator, Corel Draw, Inkscape.
3. **Formaty plików graficznych**:
   * Najpopularniejsze to **JPEG, PNG, GIF, BMP i TIFF**. Pamiętaj, że nie wszystkie obsługują kanał alfa (przeźroczystość).
4. **Kanał alfa (przeźroczystość)**:
   * To dodatkowy kanał, który określa przezroczystość wyświetlanych elementów graficznych. Wartość zerowa oznacza pełną przezroczystość, a maksymalna – całkowitą nieprzezroczystość.
5. **Kompresja stratna i bezstratna**:
   * **Kompresja stratna** usuwa nieużyteczne dane, ale jest niewykrywalna.
   * **Kompresja bezstratna** pozwala na odtworzenie pierwotnych danych.
6. **Modele barw**:
   * **RGB, CMYK i HSV** to najważniejsze modele barw. RGB reprezentuje kolory światła, CMYK jest używane w druku, a HSV pozwala na precyzyjne określenie odcieni.