

POG 5.

Pixel: Základní jednotka rastrové grafiky, což je jedna bodová složka v digitálním obrázku nebo displeji, která má definovanou barvu nebo intenzitu.

Rastrová grafika: Forma digitální grafiky, která pracuje s pixely. Obrázky jsou tvořeny sadou barevných bodů uspořádaných do mřížky.

Vektorová grafika: Typ digitální grafiky, která pracuje s matematickými popisy křivek a tvarů. Vektorové obrázky jsou definovány pomocí geometrických objektů (například úseček, kružnic, křivek), což umožňuje jejich zvětšování bez ztráty kvality.

RGB a CMYK: RGB (Red, Green, Blue) je barevný model založený na kombinaci tří základních barev - červené, zelené a modré. CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) je barevný model používaný především ve tisku, který využívá čtyři barvy k vytvoření plného barevného spektra.

Expozice: Množství světla, které dopadá na snímač fotoaparátu. Správná expozice je důležitá pro zachycení správného množství světla a detailů ve fotografii.

Resoluce: Měřítko detailu v digitálním obrázku, obvykle vyjádřené v počtu pixelů (šířka x výška) u rastrové grafiky nebo vektorové části u vektorové grafiky.

Layer (Vrstva): V grafických editorech jako Adobe Photoshop či GIMP je to funkce, která umožňuje ukládání a práci s jednotlivými částmi obrázku odděleně.

Anti-aliasing: Technika používaná k vyhlazení hran pixelových obrázků, což vede k méně viditelným schodům (staircase effect) při zobrazování nebo tisku.

Rendering: Proces generování obrazu z 3D modelu nebo scény pomocí počítačových programů, aby vznikl finální vizuální výstup.

Tyto pojmy jsou základními stavebními kameny počítačové grafiky a jsou klíčové pro porozumění procesům tvorby a manipulace s digitálními obrázky a grafikou.