

Wprowadzenie do grafiki komputerowej

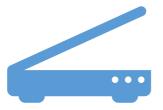
Grafika komputerowa to dziedzina obliczeń wizualnych, w której komputery są używane do **tworzenia** i **manipulowania** obrazami.

Obejmuje wiele poddziedzin, w tym modelowanie 3D, animację i efekty wizualne.

Technologia grafiki komputerowej jest szeroko stosowana w filmach, grach wideo, rzeczywistości wirtualnej i innych mediach.



Rodzaje zapisu grafiki



Rastrowa

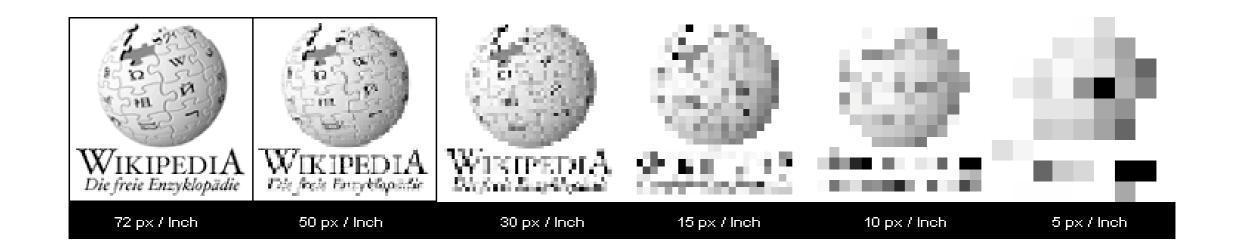
Opisuje piksele
Stratne skalowanie
Aparat cyfrowy,
skaner...



Wektorowa

Opisuje kształty
Bezstratne skalowanie
Programy graficzne





Rozdzielczość obrazu

Wymiary podane w pikselach, np. 1440×900

- dpi liczba punktów obrazu przypadająca na 1 cal
- ppi liczba pikseli przypadająca na 1 cal
- Mpx megapiksele 1 Mpx = 1.000.000 pikseli

$$2048 \times 1536 = 3,15 \text{ Mpx}$$

$$2272 \times 1704 = 3,87 \,\mathrm{Mpx}$$

Grafika wektorowa

Opiera się na **równaniach matematycznych** do definiowania **kształtów** i **linii geometrycznych**

Można ją **skalować** w nieskończoność **bez utraty jakości**

Jest idealna do tworzenia **logo**, **ikon** i **ilustracji**



Formaty graficzne

Formaty graficzne: rastrowe

BMP

- Bitmapa
- Paint
- Zapis bezstratny

GIF

- Kompresja bezstratna
- 256 kolorów
- Animacje

Formaty graficzne: rastrowe

JPG

- Kompresja stratna
- Wykorzystuje właściwości ludzkiego wzroku do kompresji
- Popularny w sieci

PNG

- Kompresja bezstratna
- Zawiera przezroczystość

XCF

- GIMP
- Bezstratny

Formaty graficzne: wektorowe

Nie ma jednego, ogólnie przyjętego formatu grafiki wektorowej.

Praktycznie każdy program używa własnego formatu.

Najpopularniejszy (w kontekście webowym) jest obecnie **svg**.



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dc/Wikipixel.png

https://it-szkola.edu.pl/kkurs,kurs,15,prezentacja

https://www.scantips.com/mpixels.html

https://svgporn.com/

