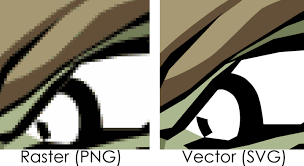
**Środa, 15 kwietnia 2020r.**

**Informatyka kl. 6 SP**

# Temat na dzisiejszy dzień: Rodzaje grafiki komputerowej.

**Rodzaje grafiki komputerowej**

1. **Grafika bitmapowa (rastrowa)**- to obraz na ekranie składający się z wielu pojedynczych punktów (pikseli), z których każdy ma swoją, niezależną od innych, barwę. Obraz bitmapowy traci ostrość przy powiększaniu. Obrazy bitmapowe są wykorzystywane do przedstawiania złożonych, skomplikowanych motywów.



Do edycji obrazów bitmapowych wykorzystuje się takie programy jak:

a) Photoshop

b) Gimp

c) Paint

d) XnViev

Do zapisu grafiki wykorzystywane są najczęściej następujące formaty: BMP, JPEG, TIFF, GIF, PNG. Format pliku należy dobierać, biorąc pod uwagę jego późniejsze wykorzystanie. Na przykład pliki w formacie BMP i TIFF mają duże rozmiary ale pliki w formacie BMP można otwierać prawie we wszystkich programach graficznych, a format TIFF najdokładniej odwzorowuje barwy. Natomiast pliki w formacie JPEG i GIF mają nieduże rozmiary. W formacie JPEG traci się na jakości obrazu w porównaniu z oryginałem, a w jednym obrazie zapisanym w formacie GIF może być tylko 256 barw.

1. **Grafika wektorowa** – to obraz składający się z obiektów geometrycznych (odcinków, okręgów, krzywych). Można dla nich określić np. kolor i grubość linii. Stosowana jest do tworzenia m.in. rysunków technicznych, prostych ilustracji, ale nie można jej wykorzystywać do zapisu fotografii. Obraz nie traci jakości przy zmianie jego wielkości, w odróżnieniu od grafiki bitmapowej.

Do edycji obrazów wektorowych wykorzystuje się takie programy jak:

a) CorelDraw,

b) Adobe Ilustrator,

c) Inkscape

**3) Grafika trójwymiarowa** – umożliwia przygotowanie obrazów przestrzennych i ich prezentację na płaskim ekranie monitora. Do jej tworzenia wykorzystuje się takie programy jak: Blender, 3D Studio.

Pozdrawiam Serdecznie

Aldona Omen-Wrzesińska