



СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ

ОБРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ

7 класс



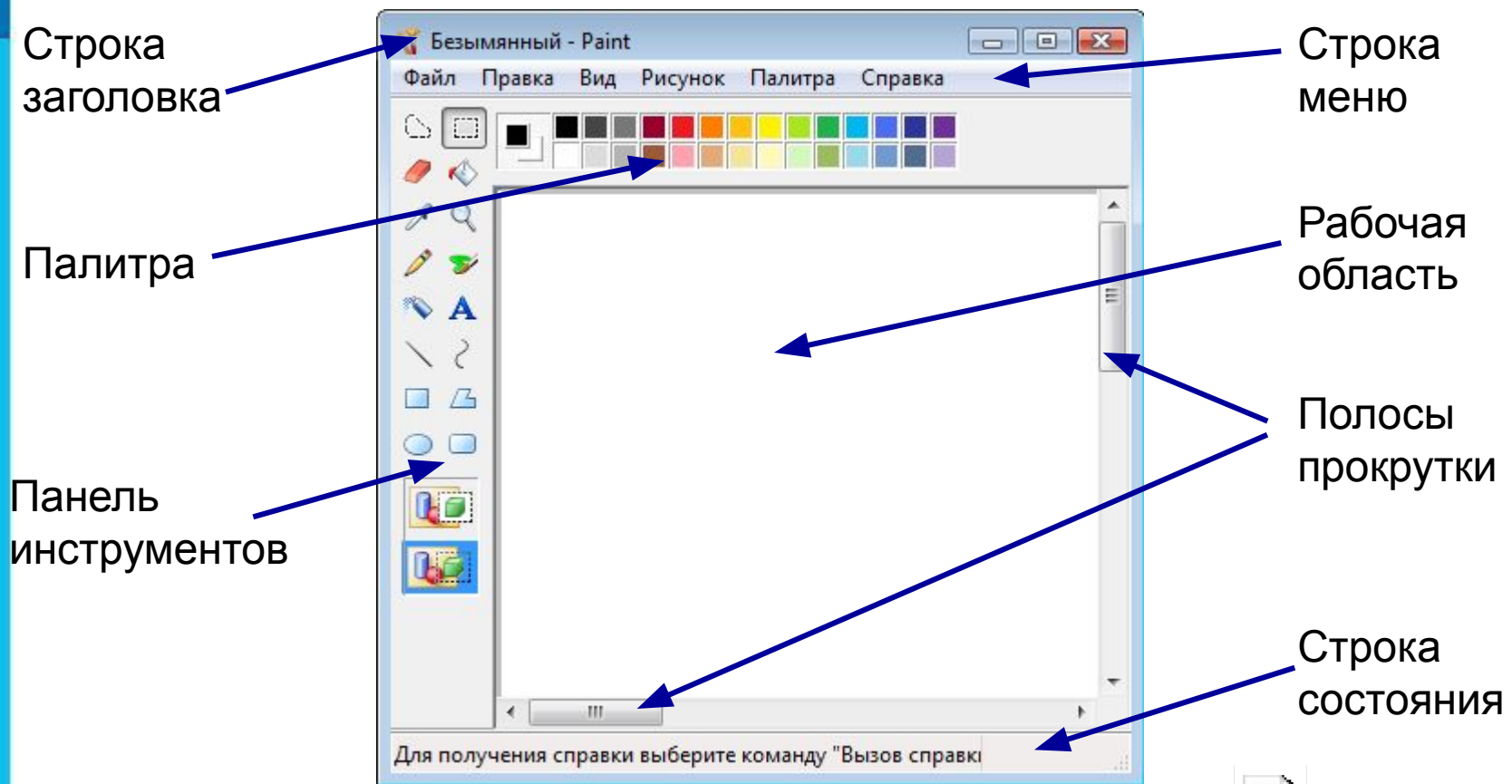
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БИНОМ

Интерфейс графических редакторов

Графический редактор - компьютерная программа, позволяющая создавать и редактировать изображения.

Различают растровые и векторные графические редакторы.



Окно растрового графического редактора *Microsoft Paint*



Некоторые приёмы работы в растровом графическом редакторе

Задача. Некое растровое изображение было сохранено в файле *p1.bmp* как 24-разрядный рисунок (т.е. глубина цвета = 24). Во сколько раз будет меньше информационный объём файла *p2.bmp*, если в нём это же изображение

сохранить как 256-цветный рисунок?

Решение. Для кодирования 256 разных цветов требуется 8-

разрядный двоичный код ($256 = 2^8$), т. е. для кодирования цвета каждого пикселя используется 8 битов. Для кодирования цвета каждого пикселя исходного изображения использовалось 24 бита. Так как количество пикселей в двух изображениях одинаково, то информационный объём файла *p2.bmp* в 3 раза меньше информационного объёма исходного файла.

Ответ: в 3 раза.

Базовые инструменты

Режимы работы

Работа с фрагментами

Работа с текстом

Создание рисунка

Редактирование рисунка

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Paint.swf

Особенности создания изображений в векторных графических редакторах

Конструирование сложных графических изображений из простых геометрических фигур (графических примитивов) - основная идея векторных графических редакторов.

Интерфейс графического редактора CorelDraw



Èíòãðòãñ ãðàòè÷ãñèíãî ðãããèòîðà CorelDraw.swf

Изображение объектов в CorelDraw



Èçíàðãæáíèã íáúãèòîâ â CorelDraw.swf

Работа с объектами в CorelDraw



Ðàáîòà ñ íáúãèòîâè â CorelDraw.swf

Самое главное

Графический редактор - программа, позволяющая создавать и редактировать изображения с помощью компьютера.

Основными элементами интерфейса любого графического редактора являются: **строка заголовка, строка меню, рабочая область, панели инструментов, палитра, строка состояния.**

Различают растровые и векторные графические редакторы.

Большинство **растровых графических редакторов** ориентированы не столько на создание изображений, сколько на их обработку.

Векторные графические редакторы, наоборот, применяются для создания изображений.

