

Міністерство освіти і науки України

Вище професійне училище № 22 м. Миколаєва

Комп'ютерне відділення

Залікова робота

З предмету Основи КГ та Веб-дизайну

Виконала учениця

Групи О-22

Форостинська Світлана

Перевірив викладач

Лука Олена Богданівна

2016-2017 рік



План

1. Растрова графіка.
2. Векторна графіка.
3. Тривимірна графіка.
4. Анімація.
5. Аштіімейл.



1. Растрова графіка

- Растрова графіка – це графічне зображення, яке нагадує мозаїку , що складається з пікселів одного розміру і які є найменшими об'єктами растрового зображення.
- Переваги:
 - Реалістичність зображення;
 - Природність кольорів.
- Недоліки:
 - Великий обсяг даних;
 - Пікселізація;
 - Складність редагування.



Кольорокорекція

- Кольорокорекція - це внесення змін до кольору оригіналу.

- Колірні системи:

RGB;

CMYK;

LAB;

HSB;



2. Векторна графіка

- Векторна графіка – це зображення яке будується як аплікація з окремих базових об'єктів.

Переваги:

Невеликий розмір;

Збереження якості масштабування.



Недоліки:

Схематичність зображення;

Складність редагування.



Маски

- Маска – це один із базових інструментів растрового редагування.
- Види масок:
 - Шаруюча;
 - Векторні;
 - Швидка маска;
 - Обрізаюча.



3. Тривимірна графіка

- Тривимірна графіка – це сукупність прийомів та інструментів призначених для зображення об'ємних об'єктів.



Недоліки

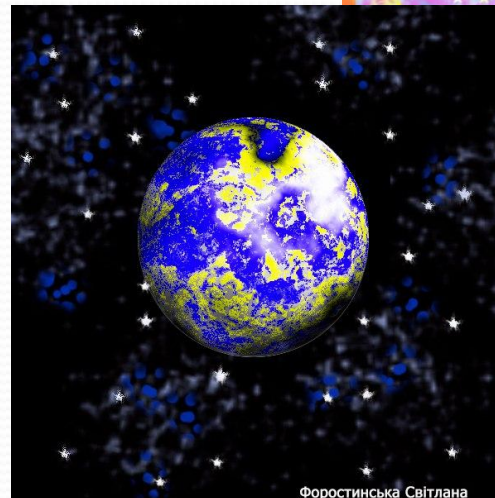


- Недоліки тривимірної графіки
- підвищені вимоги до апаратної частини комп'ютера (об'єм оперативної пам'яті, наявність вільного місця на твердому диску, швидкодія комп'ютера);
- велика підготовча робота по створенню моделей всіх об'єктів сцени та призначенню їм матеріалів;
- обмежена свобода у формуванні зображення (потрібно враховувати об'єм об'єктів);



Фільтри

- Фільтри – це програмні засоби для перетворення зображення.
- Штрихи – надають зображенням вид живописних або мальованих оригіналів.



Групи фільтрів

- Спотворення- виконує геометричне перекручення зображення.
- Розмиття- фільтри субменю створюють ефект “ м'якого фокусу ”. можуть бути використані для редагування.



Рендеринг

- Рендеринг – використовується для створення ефекту “хмарності” і імітації різних джерел світла.



4. Анімація

- **Комп'ютерна анімація** — мистецтво створення рухомих зображень, за допомогою комп'ютерів. Є підрозділом комп'ютерної графіки та анімації.
- Процедура анімації:



- Симуляція фізичної взаємодії твердих тіл.
- Імітація руху систем частинок, рідин і газів.
- Імітація взаємодії м'яких тіл (тканини, волосся).
- Розрахунок руху ієрархічної структури зв'язків (скелета персонажа) під зовнішнім впливом (Ragdoll).
- Імітація автономного (самостійного) руху персонажа. Прикладом такої системи є програма Euphoria



5. Hotmail

- **Hotmail** — безкоштовний сервіс електронної пошти, увійшовший в склад сервісів Windows Live, представляв доступ через веб-інтерфейс, POP3, DeltaSync і Exchange Activesync. Один з перших безкоштовних поштових сервісів, з середини 2012 року являвся найбільшим в світі поштовим сервісом.



- Був запущений в 1996 році як “HotMAIL”.Розробив Маунтин-Вью штат Каліфорнія.
- Сервіс був куплений Microsoft в 1997 році з різними розцінками, приблизно за 400 млн доларів, і після цього був перейменований на «MSN Hotmail»

