

*ГРАФИЧЕСКИЙ
РЕДАКТОР*

СОДЕРЖАНИЕ

I . Введение

1. Актуальность
2. Цель
3. Задача

II . Основная часть

1. История графических редакторов
2. Типы графических редакторов
3. Функции графического редактора
4. Форматы файлов для хранения графических изображений
5. Среда графического редактора
6. Режимы работы графических редакторов

ВВЕДЕНИЕ

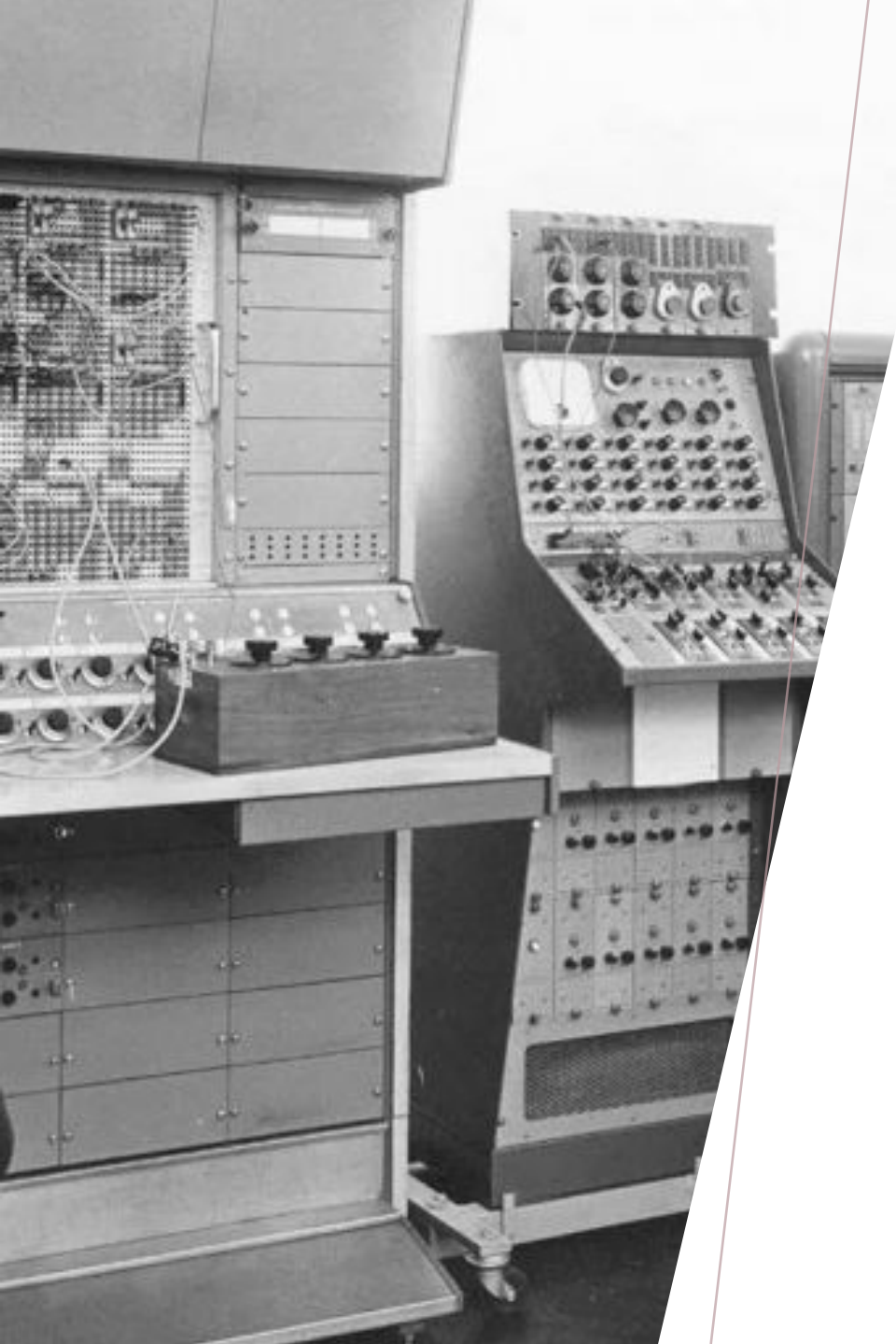
На сегодняшний день такая область информатики как компьютерная графика охватывает все виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком либо на экране монитора. С появлением современных устройств люди получили в свои руки большое количество цифровых изображений. Это породило потребность в их обработке, восстановлении и так далее. Поэтому, умение работать с компьютерной графикой является неотъемлемой частью информационной грамотности любого человека.

Цель:

Рассмотреть принцип работы графических редакторов, их историю.

Задача:

Изучить специализированную литературу по теме исследования (графический редактор).



ИСТОРИЯ ГРАФИЧЕСКИХ РЕДАКТОРОВ

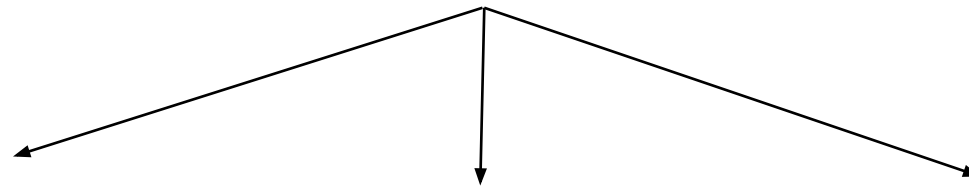
- История развития компьютерной графики началось уже в 20 веке и продолжается сегодня. Не секрет, что именно графика способствовала быстрой популяризации компьютеров. В 1940-1970гг. графикой занимались только при выводе на принтер. В этот период заложены математические основы. Особенности: пользователь не имел доступа к монитору, графика развивалась на математическом уровне и выводилась в виде текста, напоминающего на большом расстоянии изображение. В 50-х годах началось развитие CG (computer graphics) как направления. Целью было создание инструмента, который помог бы ученым и инженерам визуализировать результаты исследований.
- Пользователи MacPaint могли работать только в одном окне и с одной картинкой. Размер окна и его положения нельзя было поменять, как и подвигать панели инструментов.

- Зато внутри MacPaint уже можно было двигать изображение, еще и без эффекта мерцания! Для этого софт использовал два отдельных буфера обмена: в одном хранились пиксели текущего положения, а во втором — пиксели предыдущего. Возможность вернуться к предыдущему состоянию рисунка подарила цифровым художникам их любимую функцию — отмену последнего действия.
- Нового графического редактора для Mac уже не пришлось ждать два десятилетия. Всего через два года, в 1986 г, появился SuperPaint. Теперь с растровыми и векторными изображениями можно было работать в одной программе, а еще в арсенале художников начали появляться новые функции: сначала автообводка, потом кривые, вскоре добавились горячие клавиши и возможность настраивать панель инструментов и т.д. К 1993 году SuperPaint даже научился работать с инструментами, реагирующими на силу нажатия.
- Появление более мощных процессоров расширило возможности графических редакторов, и художники смогли работать с изображениями большего разрешения. Раньше стандартом был размер изображения 640x480 пикселей. Если картинку увеличивали, то компьютер попросту зависал.
- Революцией в цифровой живописи стало появление слоев в Photoshop 3.0, что позволило комбинировать различные части изображения. Сейчас же слои доступны практически в любом графическом редакторе.



ТИПЫ ГРАФИЧЕСКИХ РЕДАКТОРОВ

- *Графический редактор* — программа (или пакет программ), позволяющая создавать, просматривать, обрабатывать и редактировать цифровые изображения (рисунки, картинки, фотографии) на компьютере.



Растровые графические редакторы

Программы, предназначенные для создания и обработки графики, которая в память компьютера записывается как набор точек, а не совокупность формул геометрических фигур.

Векторные графические редакторы.

Этот способ кодирования идеально подходит для рисунков, которые легко представить в виде комбинации простейших фигур, например, для технических чертежей.

Гибридные графические редакторы

ФУНКЦИИ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА

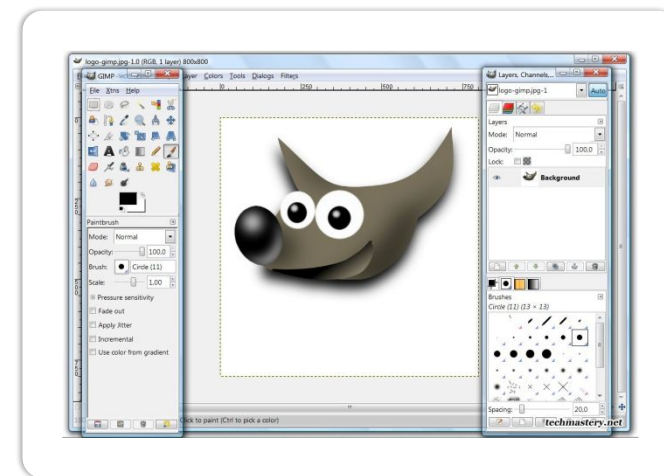
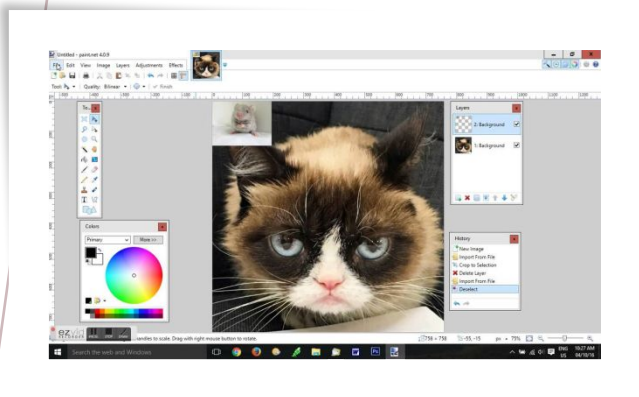
Создание

Редактирование

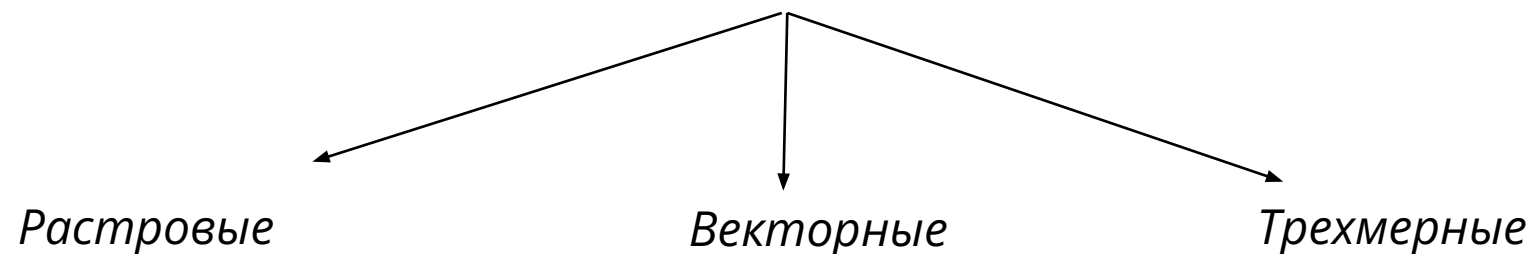
*Просмотр и вывод
графических файлов*

Работа с цветами

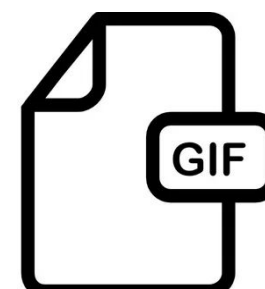
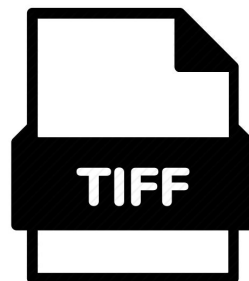
*Ввод в изображение
текста*



ФОРМАТЫ ФАЙЛОВ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ



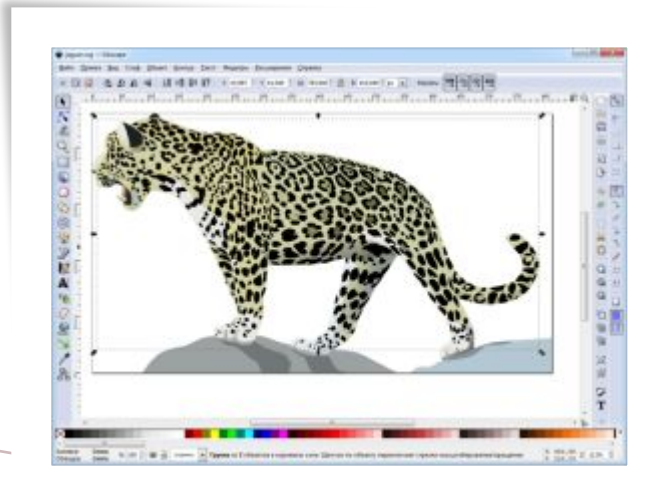
*РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ФОРМАТЫ
ФАЙЛОВ*



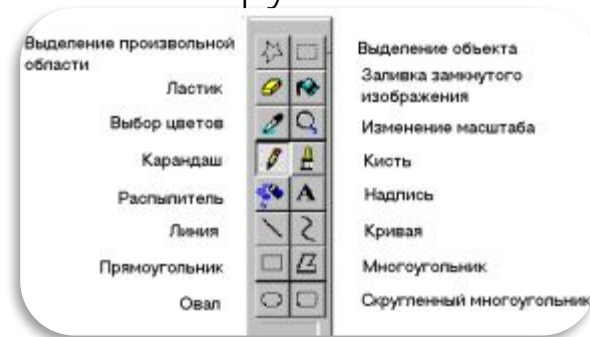
СРЕДА ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА

Рассмотрим подробнее панель инструментов, инструменты, а также режимы работы графических редакторов.

1. Режим работы с рисунком (рисование)



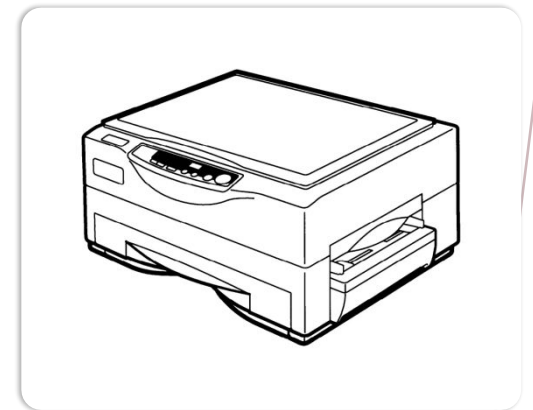
2. Режим выбора и настройки инструмента.



3. Режим выбора рабочих цветов



4. Режим работы с внешними устройствами



ИНТЕРНЕТ РЕСУРСЫ

- 1. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная страница](https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница)
- 2. https://studbooks.net/2110613/informatika/rezhimy_raboty_graficheskikh_redaktorov
- 3. <https://dtf.ru/life/273666-kratkaya-istoriya-razvitiya-cifrovoy-zhivopisi>
- 4. <https://sites.google.com/site/osnovnyegraficeskieredaktory/2-osnovnye-funkcii-graficeskog-o-redaktora>
- 5. <https://fototips.ru/praktika/formaty-graficheskix-fajlov/>