

Realizujemy temat „Opracowywanie grafiki rastrowej”

1. Na początku proszę przeczytać wprowadzenie do tematu:

**Grafika rastrowa** - obraz zapisany w tej postaci stanowi układ barwnych (lub czarnych i białych) punktów — *pikseli* (ang. *pixel = picture element* = element obrazu), wypełniających obszar, zwykle o kształcie prostokąta. Inaczej mówiąc w grafice rastrowej obrazy tworzone są z położonych blisko siebie punktów - pikseli o różnorodnym kolorze, które w efekcie stwarzają pozorny obraz ciągły.

Typowymi źródłami obrazów rastrowych są:

- skanowanie optyczne obrazów analogowych
- fotografia cyfrowa

Sposób zapamiętania obrazu rastrowego to **bitmapa** - dwuwymiarowa tablica pikseli.

Bitmapę charakteryzują następujące właściwości:

- wysokość i szerokość bitmapy liczona jako liczba pikseli w pionie i w poziomie (**rozdzielczość**)
- liczba bitów na piksel opisująca liczbę możliwych do uzyskania kolorów (**biebia kolorów**)

**Zalety:**

- bogactwo barw
- swobodne dobieranie kontrastu, jasności, nasycenia barw
- możliwość stosowania złożonych narzędzi do obróbki cyfrowych fotografii
- możliwość retuszu, korekcji, różnych form montażu (fotomontażu)

**Wady:**

- duża objętość plików (zwłaszcza kolorowych obrazów)
- niemożność skalowania bez utraty jakości, niska jakość obrazu przy dużych powiększeniach

**Tworzenie i edycja grafiki rastrowej**

- programy interaktywne do obróbki grafiki rastrowej: *Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint, Corel PaintShop Pro, Ulead PhotoImpact, GIMP, ImageMagick, Krita*
- efekt końcowy procesu skanowania obrazu analogowego
- fotografia cyfrowa
- przechwytywanie zawartości okna ekranowego aplikacji („zrzuty ekranowe”)

**Zastosowanie:**

- obróbka obrazów, zdjęć cyfrowych
- tworzenie obrazów, kolorowych dokumentów, ulotek
- znakomicie sprawdza się w przypadku zapisywania zdjęć i realistycznych obrazów (każdy punkt może mieć inną barwę i nasycenie)
- w tym przypadku jest bardziej użyteczna od wektorowej, gdyż trudno jest "przełożyć na krzywe" obraz rzeczywisty jaki widzimy w danym momencie

2. **Proszę o wykonanie na własnym komputerze ulotki reklamowej naszej szkoły lub zawodu w którym się kształcicie- w dowolnym programie ulotka musi zawierać min. 3 zdjęcia w różnych rozmiarach (można je pobrać ze strony szkoły lub ze szkolnego Facebooka) i odpowiedni do wybranej ulotki tekst.**

Proszę o przysłanie wykonanych ćwiczeń na mojego e-maila [anitawojciechowska@wp.pl](mailto:anitawojciechowska@wp.pl) do 03.05.2020r. W razie pytań proszę o kontakt e-mailowy lub na Messengerze.