

Практическая работа №14 «Графический редактор»

Цель: изучить различные растровые графические редакторы и их возможности.

Отчет должен содержать:

1. Тему работы
2. Цель
3. Ответы на вопросы
4. Вывод

ТЕОРИТИЧЕКАЯ ЧАСТЬ

Порядок работы

1. Найдите в сети Интернет информацию и изучите предложенный вам редактор растровой графики (согласно номеру по списку в журнале)

1.	Microsoft GIF Animator	9.	Krita	17.	ImageMagik
2.	GIMP	10.	KolourPaint	18.	Pinta
3.	Adobe Fireworks	11.	Tux Paint	19.	Rawstudio
4.	Corel Photo-Paint	12.	Paint.NET	20.	RawTherapee
5.	Corel Paint Shop Pro	13.	PhotoFiltre	21.	Tux Paint
6.	Corel Painter	14.	digiKam	22.	UFRaw
7.	Microsoft Paint	15.	darktable	23.	PicPick
8.	Microsoft Photo Editor	16.	F-Spot	24.	SAI

2. Ответьте письменно в тетради на вопросы:

- 1) Как и почему (расшифровать) называется графический редактор, предложенный вам для изучения?
- 2) Кем и когда разработан?
- 3) Коммерческий или бесплатный?
- 4) С какими операционными системами работает?
- 5) Русско- или англоязычный?
- 6) Для каких целей применяется?
- 7) Какие применяются инструменты для работы с изображением?
- 8) Используемые цветовые модели?

9) Поддерживаемые форматы файлов?

10) В каких странах (людьми каких специальностей) чаще всего используется?

11) Понравился ли вам данный графический редактор?