

# Графическая информация

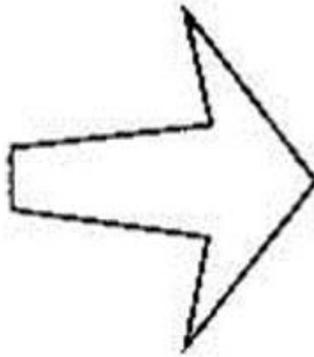
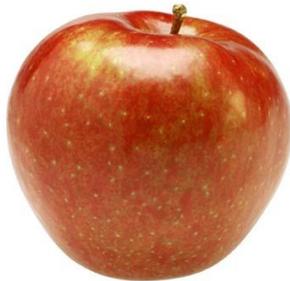
# Цель урока:

- ▶ В этом уроке мы поговорим об аналоговом и дискретном способах представления графической информации, пространственной дискретизации, кодировании цвета точки и о системах цветопередачи.
- ▶ Научимся рассчитывать глубину цвета и количество цветов в палитре.



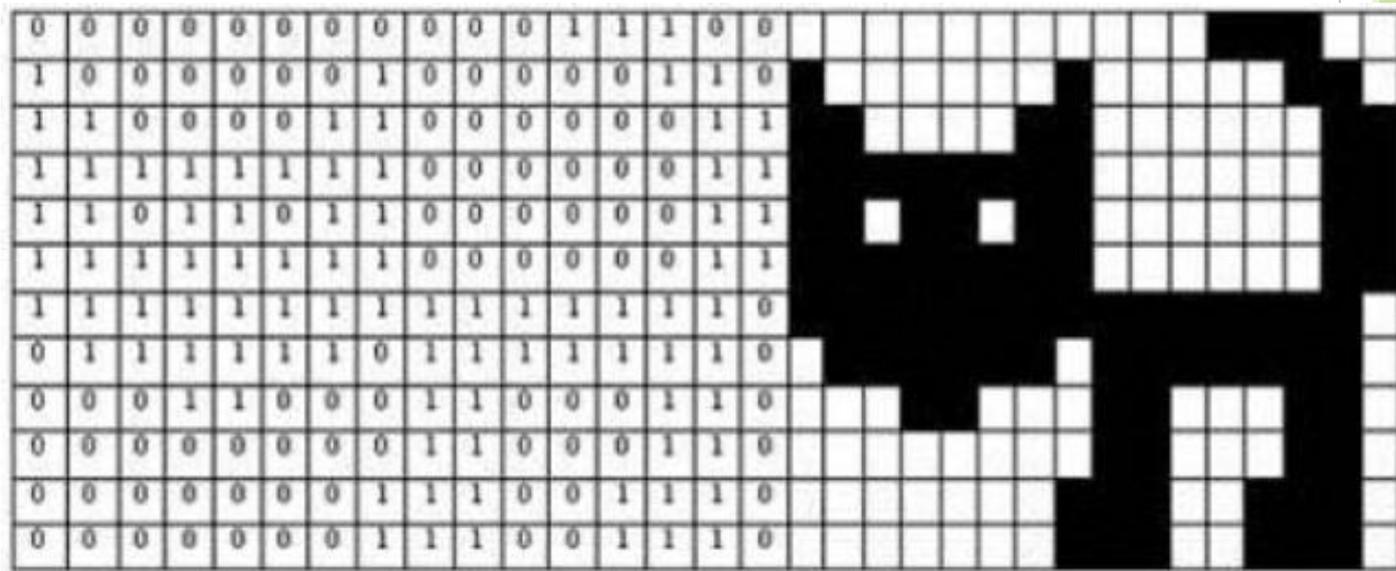
- Графическое изображение из аналоговой (непрерывной) формы в цифровую (дискретную) преобразуется путем

# пространственной дискретизации.

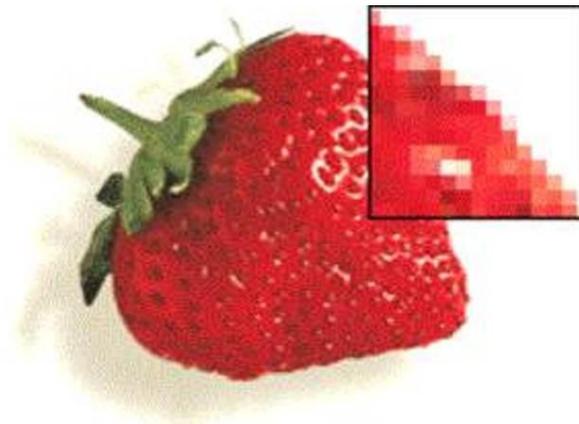


# Пиксель - минимальный участок

изображения, для которого независимым образом можно задать цвет.



- В результате пространственной дискретизации графическая информация представляется в виде растрового изображения, которое формируется из определенного количества строк, которые, в свою очередь, содержат определенное количество точек.



- ▶ Чем меньше размер точки, тем больше разрешающая способность и, соответственно, выше качество изображения.

