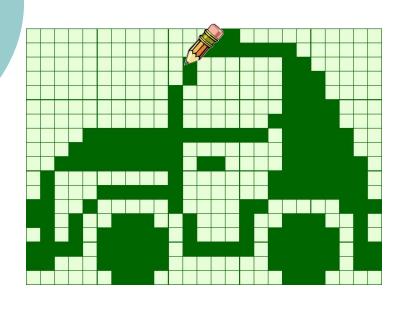
Виды компьютерной графики





• Растровое изображение

Векторное изображение

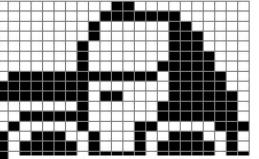
Растровое кодирование графической информации

*



Цель:

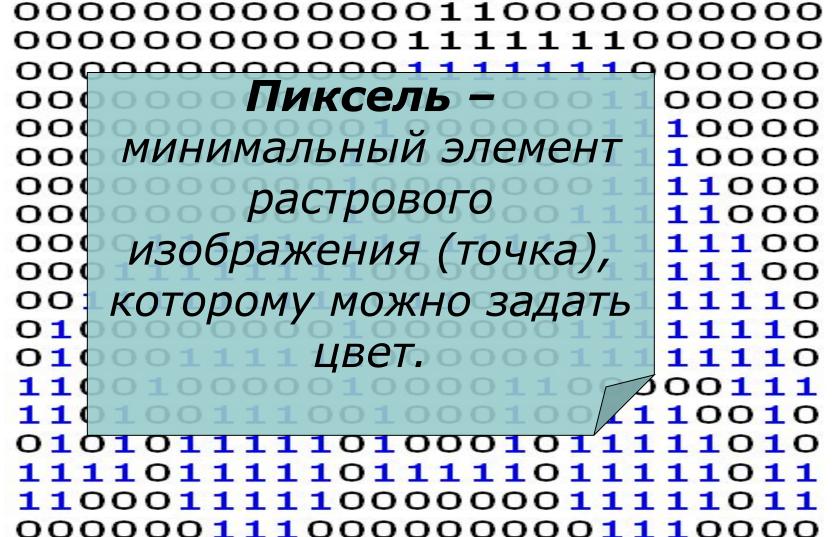
знакомство с принципами кодирования чернобелых и цветных растровых изображений



Черно-белое изображение

0 – белый цвет,

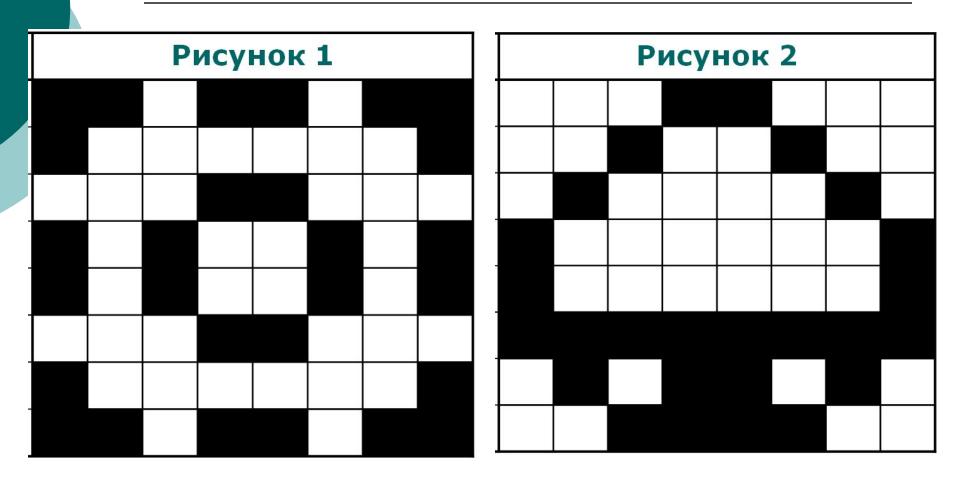
1 – черный цвет



РТ: №37, стр. 29-30. Нарисуйте черно-белые изображения, которым будут соответствовать двоичные коды (закрасьте клетки с единицами)

| Двоичный код | Рисунок | | | | | | |
|--------------|---------|--|--|--|--|--|--|
| 11011011 | | | | | | | |
| 1000001 | | | | | | | |
| 00011000 | | | | | | | |
| 10100101 | | | | | | | |
| 10100101 | | | | | | | |
| 00011000 | | | | | | | |
| 1000001 | | | | | | | |
| 11011011 | | | | | | | |

РТ: №37, стр. 29. Нарисуйте черно-белые изображения, которым будут соответствовать двоичные коды (закрасьте клетки с единицами)



Кодирование растровой графической информации в десятичной системе счисления

| Десятичный код | Двоичный код |
|-------------------|-----------------|
| 48 | |
| 120 | |
| 252 | |
| 510 | |
| 1023 | |
| 390 | |
| 390 | |
| 390 | |
| 390 | |
| 510 | |

| E - 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------|---|---|---|---|-----|---|-----|-----|---|----|
| 1 | | | | | 5 | | 100 | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | . 1 | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | 7 | | 7 - | | 7 |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | |

Кодирование растровой графической информации в десятичной системе счисления

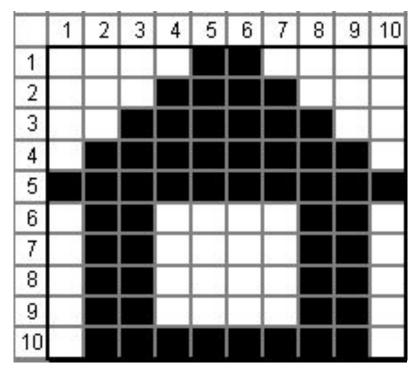
| Десятичный | Двоичный |
|------------|------------|
| код | код |
| 48 | 110000 |
| 120 | 1111000 |
| 252 | 11111100 |
| 510 | 111111110 |
| 1023 | 1111111111 |
| 390 | 110000110 |
| 390 | 110000110 |
| 390 | 110000110 |
| 390 | 110000110 |
| 510 | 111111110 |

| 9 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|----|---|---|---|---|---|---|-----|---|-----|----|
| 1 | | | | | 1 | | 100 | | - 5 | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | 7 | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | |

Кодирование растровой графической информации в десятичной системе счисления

| Десятичный код | Двоичный код |
|-------------------|-----------------|
| 48 | 0000110000 |
| 120 | 0001111000 |
| 252 | 0011111100 |
| 510 | 0111111110 |
| 1023 | 1111111111 |
| 390 | 0110000110 |
| 390 | 0110000110 |
| 390 | 0110000110 |
| 390 | 0110000110 |
| 510 | 0111111110 |

Незначащие нули



10

РТ: №39 (1), стр. 31. От десятичных кодов перейдите к двоичным и нарисуйте соответствующие им черно-белые изображения.

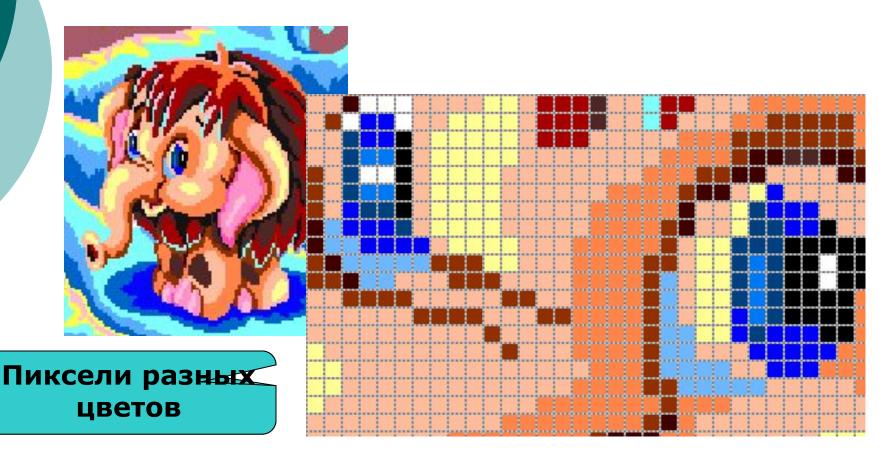
| Десятич- ный код | Двоичный код | Рисунок | | | | | | | |
|---------------------|-----------------|---------|--|--|--|--|--|--|--|
| 31 | 00011111 | | | | | | | | |
| 3 | 00000011 | | | | | | | | |
| 5 | 00000101 | | | | | | | | |
| 9 | 00001001 | | | | | | | | |
| 17 | 00010001 | | | | | | | | |
| 32 | 00100000 | | | | | | | | |
| 64 | 01000000 | | | | | | | | |
| 128 | 1000000 | | | | | | | | |

11

РТ: №39 (1), стр. 31. От десятичных кодов перейдите к двоичным и нарисуйте соответствующие им черно-белые изображения.

| Десятич- ный код | Двоичный код | Рисунок | | | | | | |
|---------------------|-----------------|---------|--|--|--|--|--|--|
| 31 | 00011111 | | | | | | | |
| 3 | 0000011 | | | | | | | |
| 5 | 00000101 | | | | | | | |
| 9 | 00001001 | | | | | | | |
| 17 | 00010001 | | | | | | | |
| 32 | 00100000 | | | | | | | |
| 64 | 01000000 | | | | | | | |
| 128 | 1000000 | | | | | | | |

Растровое кодирование цветных изображений



Растровое кодирование цветных изображений

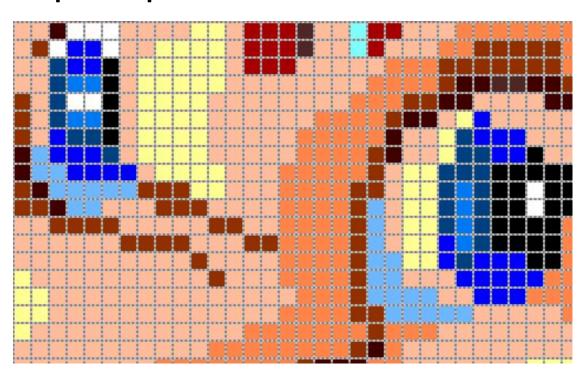
о Каждый пиксель имеет цвет.

 Все цвета можно пронумеровать, а каждый номер перевести в двоичный

код.



Пиксели разных цветов



Палитра современных компьютеров

Более 16 миллионов цветовых оттенков (16 777 216)

Черно-белое изображение: 1 бит \rightarrow \bigcirc

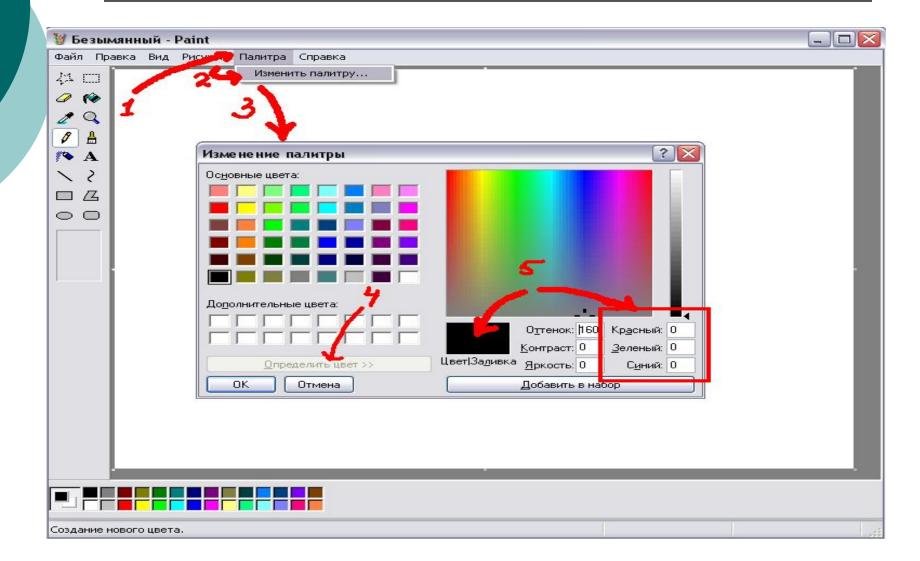
Каждый пиксель кодируется цепочкой из 24 нулей и единиц (24 бита)

Различные оттенки получаются из смешения в определенных пропорциях трех цветов:

> красного, зеленого и синего. 11000101 01000111 01111111

Каждый цвет позволяет закодировать 256 различных оттенков: 256*256*256= 16 777 216

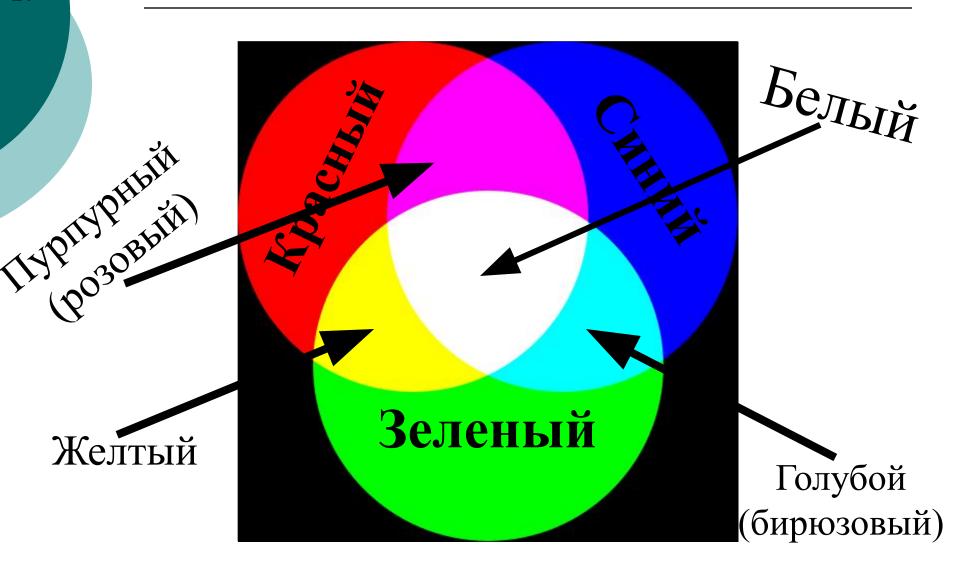
Компьютерный эксперимент в программе Paint



Результаты эксперимента

| Красный | Зеленый | Синий | Цвет |
|---------|---------|-------|---------|
| 0 | 0 | 0 | Черный |
| 0 | 0 | 255 | Синий |
| 0 | 255 | 0 | Зеленый |
| 190 | 190 | 190 | Серый |
| 255 | 0 | 0 | Красный |
| 0 | 255 | 255 | Голубой |
| 255 | 0 | 255 | Розовый |
| 255 | 255 | 0 | Желтый |
| 255 | 255 | 255 | Белый |

Выводы по эксперименту



Давайте обсудим

- 1. Сколько бит необходимо для кодирования черно-белого изображения?
- 2. Сколь бит мы используем для кодирования цветного изображения?
- 3. Сколько цветов и оттенков поддерживает современный компьютер?
- 4. Какие основные цвета использует компьютер?
- 5. Как в программе Paint получить любой оттенок?

Домашнее задание:

```
§1.3. (cтp. 23-25).
PT: №39 (2, cтp. 31).
№38 (стр. 30-31);
```

20

РТ: №39 (2), стр. 31. От десятичных кодов перейдите к двоичным и нарисуйте соответствующие им черно-белые изображения.

| Десятич- ный код | Двоичный код | Рисунок | | | | | | | |
|---------------------|-----------------|---------|--|--|--|--|--|--|--|
| 32 | | | | | | | | | |
| 224 | | | | | | | | | |
| 224 | | | | | | | | | |
| 225 | | | | | | | | | |
| 63 | | | | | | | | | |
| 63 | | | | | | | | | |
| 33 | | | | | | | | | |
| 99 | | | | | | | | | |

21

РТ: №38, стр. 30-31. Придумайте и нарисуйте простые черно-белые картинки (закрасьте клетки) и запишите их двоичные коды.

| Двоичный код | Рисунок | | | | | | | |
|--------------|---------|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |