Урок 19

1. Разгадай кроссворд «Обработка графической информации»

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

По горизонтали. З. Элемент интерфейса графического редактора, обеспечивающий возможность выбора цвета. 4. Устройство ввода, выполняющее преобразование изображений в цифровой формат. 7. Электронное устройство, преобразующее графический образ, хранящийся как содержимое памяти компьютера, в форму, пригодную для дальнейшего вывода на экран монитора. 9. Разновидность компьютерной графики, в которой изображение формируется на основе наборов данных, описывающих те или иные графические объекты. 10. Длина двоичного кода, который используется для кодирования цвета пикселя.

По вертикали. 1. Разновидность компьютерной графики, в которой изображение формируется в виде растра. 2. Простая геометрическая фигура, для построения которой в графическом редакторе есть специальный инструментарий. 3. Одна из точек, из совокупности которых формируется изображение на экране монитора. 5. Область деятельности, связанная с созданием различных графических объектов. 6. Совокупность точек (пикселей), образующих строки и столбцы. 8. Разновидность компьютерной графики, в которой изображение строится на основе математических формул (уравнений).

1. Занесите результаты, полученные при выполнении задания 3.1 на с. 133 учебника, в таблицу.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Имя файла | Количество пикселей | Палитра | Глубина цвета | Размер файла | Качество изображения |
| P1.bmp |  |  | 24 |  |  |
| P2.bmp |  | 256 |  |  |  |
| P3.bmp |  | 16 |  |  |  |
| P4.bmp |  | 2 |  |  |  |
| P5.jpg |  |  |  |  |  |
| P5.gif |  |  |  |  |  |