

# Тема: Кодирование и обработка графической информации

Учитель информатики Елизарова Н.Е.  
Гнилицкая православная гимназия

# Графическая информация



**Аналоговая форма**



**Дискретная форма**

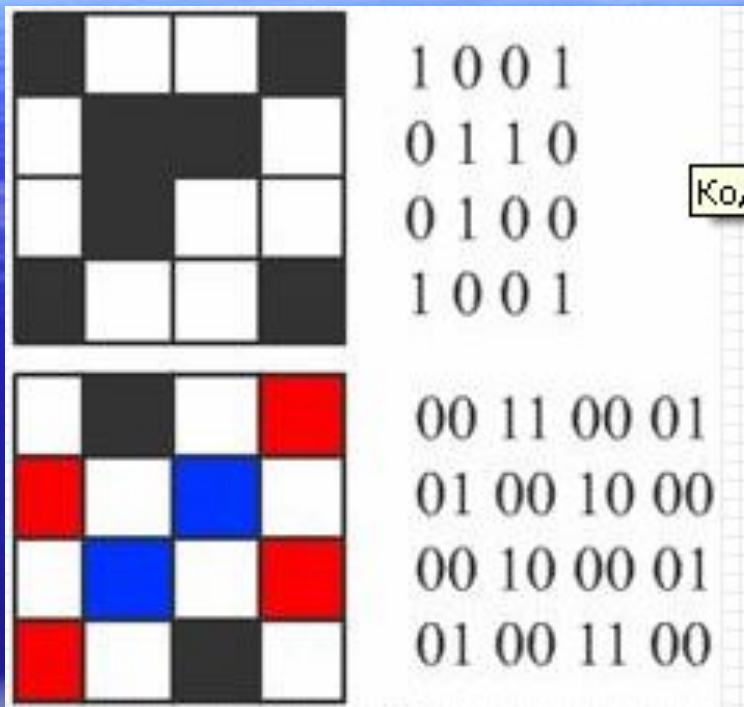
сканирование

**Пространственная дискретизация**

**ПИКСЕЛЬ** – это минимальный участок изображения, для которого независимым образом можно задать цвет.

**РАЗРЕШАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ** растрового изображения определяется количеством точек как по горизонтали, так и по вертикали на единицу длины изображения. Чем меньше размер точки, тем больше разрешающая способность. Величина **РАЗРЕШАЮЩЕЙ СПОСОБНОСТИ** выражается в dpi (количество точек в полоске изображения длиной 2,54 см (дюйм))

# Глубина цвета



Растровое изображение представляет собой совокупность точек (пикселей) разных цветов.

Для черно-белого изображения информационный объем одной точки равен одному биту (либо черная, либо белая – либо 1, либо 0).

Для четырех цветного – 2 бита.

Для 8 цветов необходимо – 3 бита.

Для 16 цветов – 4 бита.

Для 256 цветов – 8 бит (1 байт) и т.д.

Количество цветов в палитре (**N**) и количество информации, необходимое для кодирования каждой точки (**I**), связаны между собой и могут быть вычислены по формуле:

$$N=2^I$$

Количество информации, которое используется для кодирования цвета одной точки изображения, называется **ГЛУБИНОЙ ЦВЕТА**

Наиболее распространенными глубинами цвета являются 4, 8, 16, и 24 бита на точку.

Зная глубину цвета, можно по формуле вычислить количество цветов в палитре.

# Расчет объема видеопамяти

Информационный объем требуемой видеопамяти можно рассчитать по формуле:

$$I_{\text{памяти}} = I * X * Y$$

где  $I_{\text{памяти}}$  – информационный объем видеопамяти в битах;

$X * Y$  – количество точек изображения (по горизонтали и по вертикали);

$I$  – глубина цвета в битах на точку.

ПРИМЕР. Необходимый объем видеопамяти для графического режима с пространственным разрешением 800 x 600 точек и глубиной цвета 24 бита равен:

$$\begin{aligned} I_{\text{памяти}} &= 24 * 600 * 800 = 11\,520\,000 \text{ бит} = \\ &= 1\,440\,000 \text{ байт} = 1\,406,25 \text{ Кбайт} = 1,37 \text{ Мбайт} \end{aligned}$$

# Палитры цветов в системах цветопередачи RGB, CMYK, HSB



# Палитра цветов в системе цветопередачи RGB

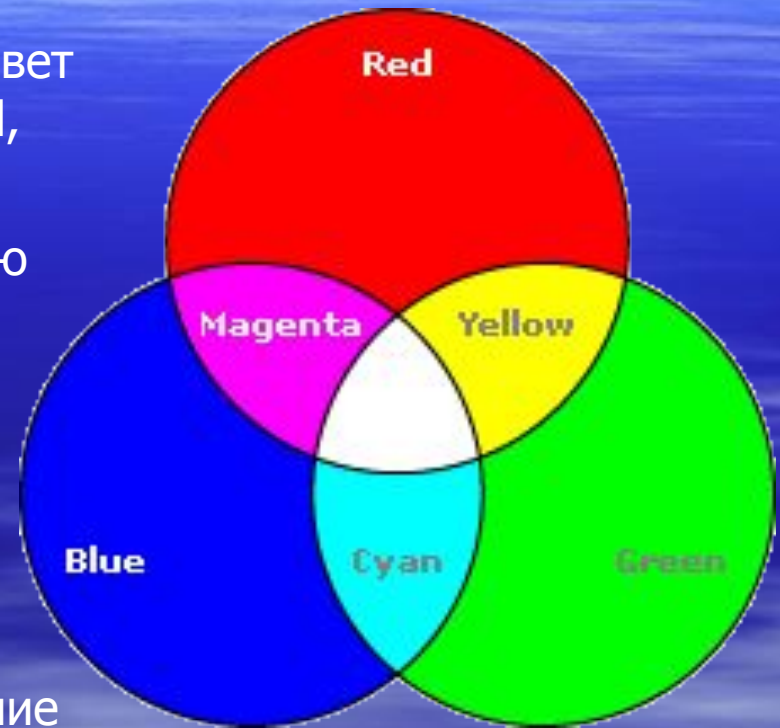
С экрана монитора человек воспринимает цвет как сумму излучения трех базовых цветов (red, green, blue).

Цвет из палитры можно определить с помощью формулы:

$$\text{Цвет} = R + G + B,$$

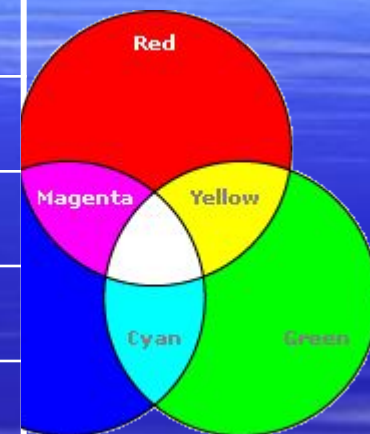
Где R, G, B принимают значения от 0 до max

Так при глубине цвета в 24 бита на кодирование каждого из базовых цветов выделяется по 8 битов, тогда для каждого из цветов возможны  $N=2^8=256$  уровней интенсивности.



# Формирование цветов в системе RGB

Цвет	Формирование цвета
Черный	$= 0+0+0$
Белый	$= R_{max}+G_{max}+B_{max}$
Красный	$= R_{max}+0+0$
Зеленый	$= G_{max}+0+0$
Синий	$= B_{max}+0+0$
Голубой	$= 0+ G_{max}+B_{max}$
Пурпурный	$= R_{max}+0+B_{max}$
Желтый	$= R_{max}+G_{max}+0$



**В системе RGB палитра цветов формируется путем сложения красного, зеленого и синего цветов**

# Палитра цветов в системе цветопередачи CMYK

## При печати изображений на принтере

используется палитра цветов CMYK. Основными красками в ней являются **Cyan** – голубая, **Magenta** – пурпурная и **Yellow** – желтая.

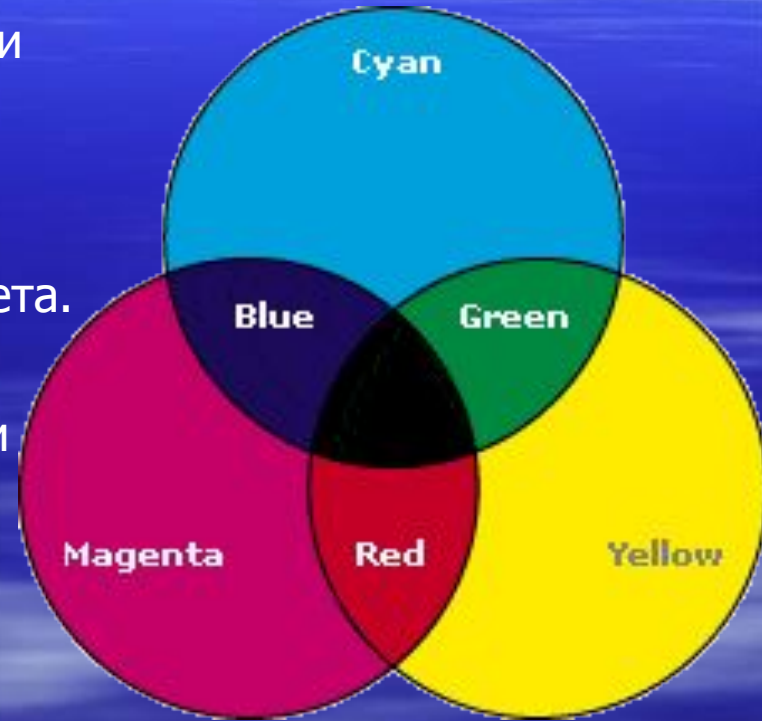
Система CMYK в отличие от RGB, основана на восприятии не излучаемого, а отражаемого света.

Так, нанесенная на бумагу голубая краска поглощает красный цвет и отражает зеленый и синий цвета.

Цвета палитры CMYK можно определить с помощью формулы:

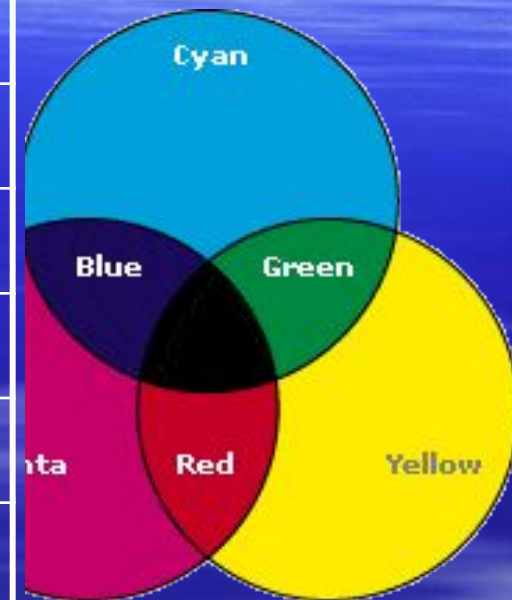
$$\text{Цвет} = C + M + Y,$$

Где C, M и Y принимают значения от 0% до 100%



# Формирование цветов в системе СМУК

Цвет	Формирование цвета
Черный	$= C+M+Y = -G - B - R$
Белый	$C=0 \quad M=0 \quad Y=0$
Красный	$= Y+M = -G - B$
Зеленый	$= Y+C = -R - B$
Синий	$= M+C = -R - G$
Голубой	$= -R = G+B$
Пурпурный	$= -G = R+B$
Желтый	$= -B = R+G$



**В системе цветопередачи СМУК палитра цветов формируется путем наложения голубой, пурпурной, желтой и черной красок.**

# Палитра цветов в системе цветопередачи HSB

Система цветопередачи HSB использует в качестве базовых параметров  
**Оттенок цвета, Насыщенность, Яркость**

**В системе цветопередачи HSB палитра  
цветов формируется путем установки  
значений оттенка цвета,  
насыщенности и яркости.**

## Палитра цветов



Выберите основной цвет:



OK

Отмена

Библиотеки цветов

H: 285 °

L: 31

S: 96 %

a: 58

B: 63 %

b: -54

R: 123

C: 66 %

G: 6

M: 100 %

B: 161

Y: 0 %

# 7b06a1

K: 0 %

Только Web-цвета

# Задачи

- Какой объем видеопамати необходим для хранения трех страниц изображения при условии, что разрешающая способность дисплея равна 640 на 480 пикселей, а количество используемых цветов – 24?
- Известно, что видеопамать компьютера имеет объем 512 Кбайт. Разрешающая способность экрана 640 на 480 пикселей. Сколько страниц экрана одновременно разместится в видеопамати при палитре 256 цветов?
- Растровый графический файл содержит черно-белое изображение (без градаций серого) размером 100 на 100 точек. Какой объем памяти требуется для хранения этого файла?

# Задачи

- Рисунок построен с использованием палитры 256 цветов на экране монитора с графическим разрешением 1024 на 768. Рассчитать объем памяти необходимый для хранения этого рисунка.
- Каков информационный объем книги, если в ней 200 страниц текста (на каждой странице 50 строк по 80 символов и 10 цветных рисунков). Каждый рисунок построен при графическом разрешении монитора 800 на 600 пикселей с палитрой 16 цветов.
- Объем видеопамяти равен 1 Мбайт. Разрешающая способность дисплея равна 800 на 600 пикселей. Какое максимальное количество цветов можно использовать при условии, что видеопамять делится на две страницы?



# Домашнее задание

1. Выучить записи в тетради.
2. Решить 3 задачи.