

*Кодирование  
графической  
информации*

*Последовательностями нулей и единиц  
можно закодировать и графическую  
информацию.*

*Графическое  
изображение можно*

*разбить на:*

- 1) крошечные  
фрагменты;*
- 2) простейшие  
геометрические  
объекты.*



*Существует два способа представления изображений в цифровом виде:*

*Растровое кодирование*

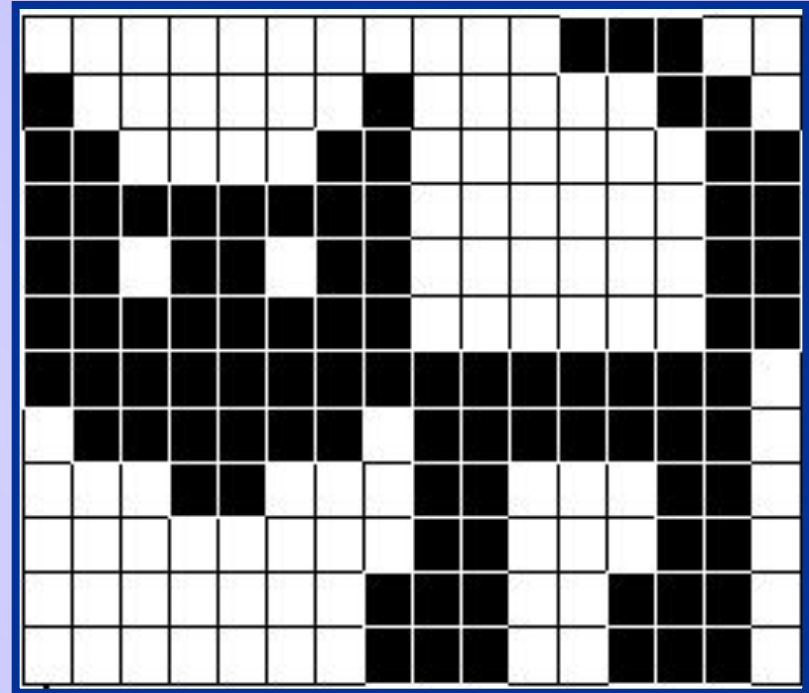
*Графический объект, подлежащий представлению в цифровом виде, делится вертикальными и горизонтальными линиями на крошечные фрагменты – пиксели.*

*Векторное кодирование*

*Некоторый графический объект записывается как закодированная в цифровом виде последовательность команд для его создания.*

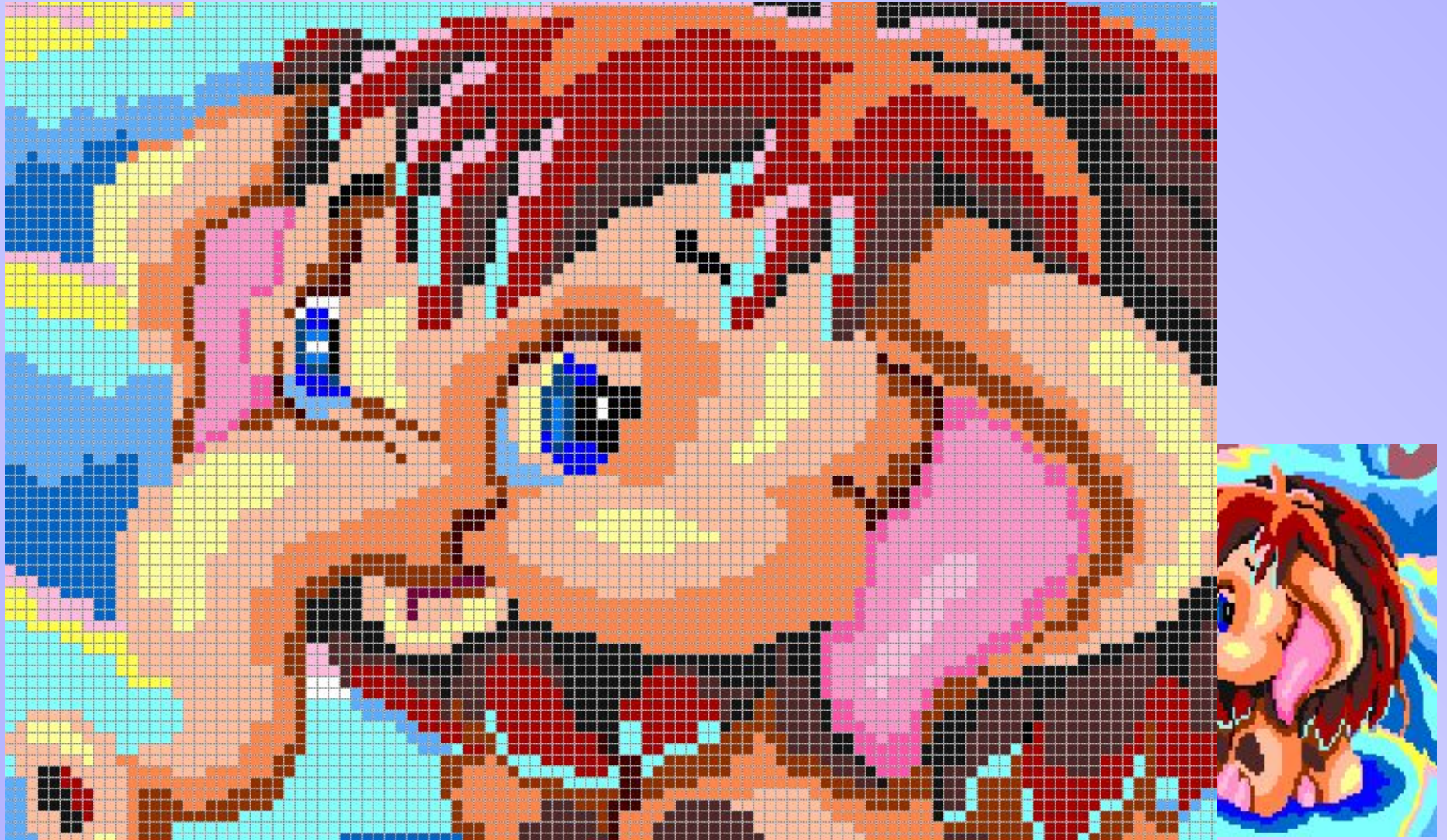
# *Черно-белое изображение*

0000000000011100  
1000000100000110  
1100001100000011  
1111111100000011  
1101101100000011  
1111111100000011  
1111111111111110  
0111111011111110  
0001100011000110  
0000000011000110  
0000000111001110  
0000000111001110



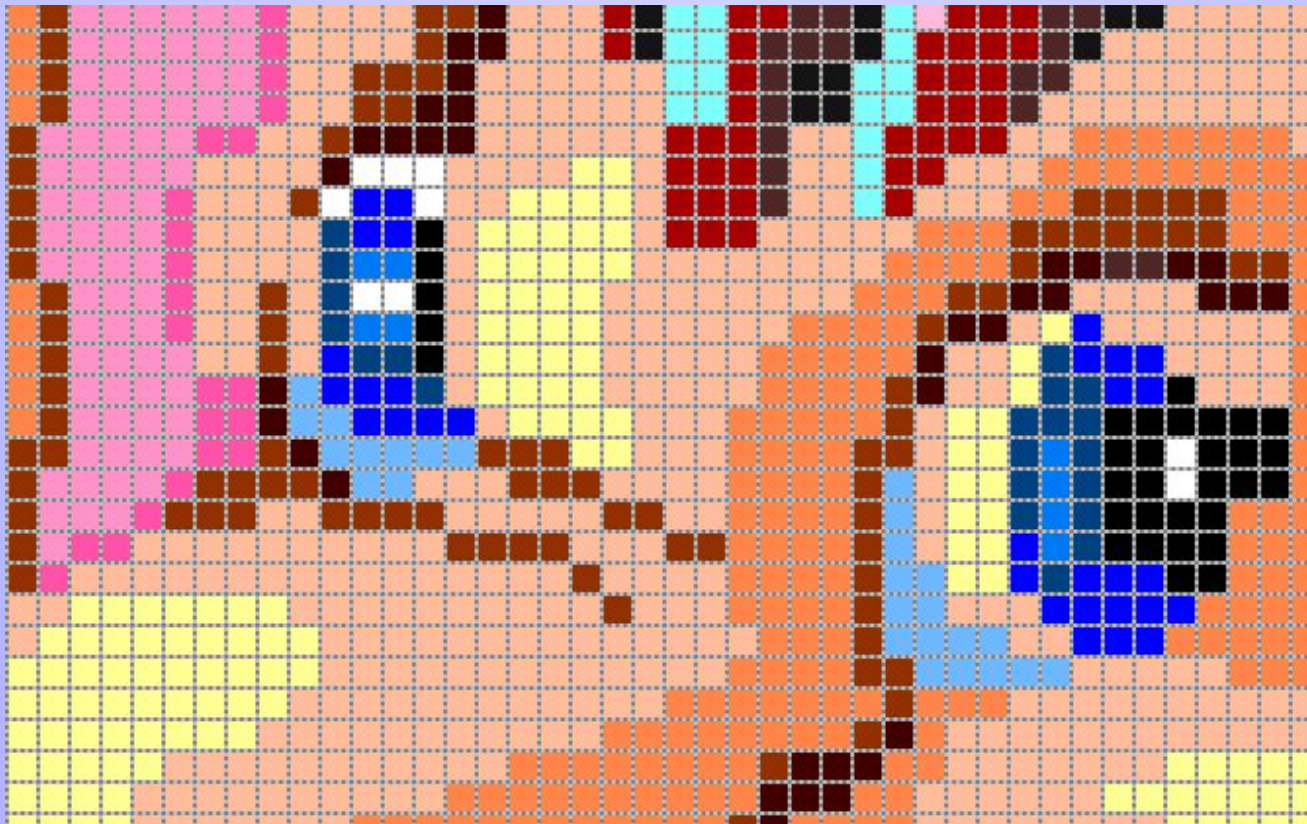
0 – белая клетка  
1 – черная клетка

# *Цветное изображение*



# *Цветное изображение*

Каждый пиксель имеет цвет. Все цвета можно пронумеровать, а каждый номер перевести в двоичный код.

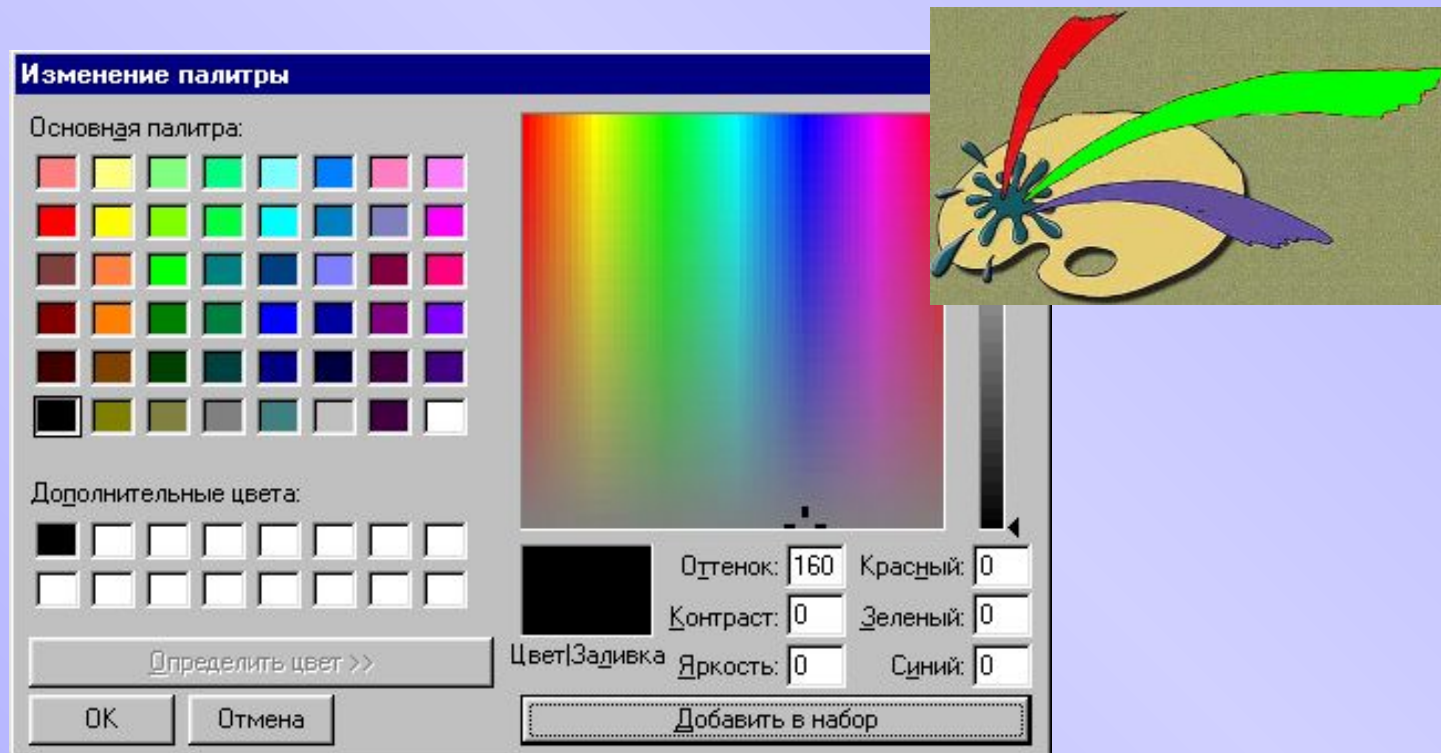


**Пиксель**



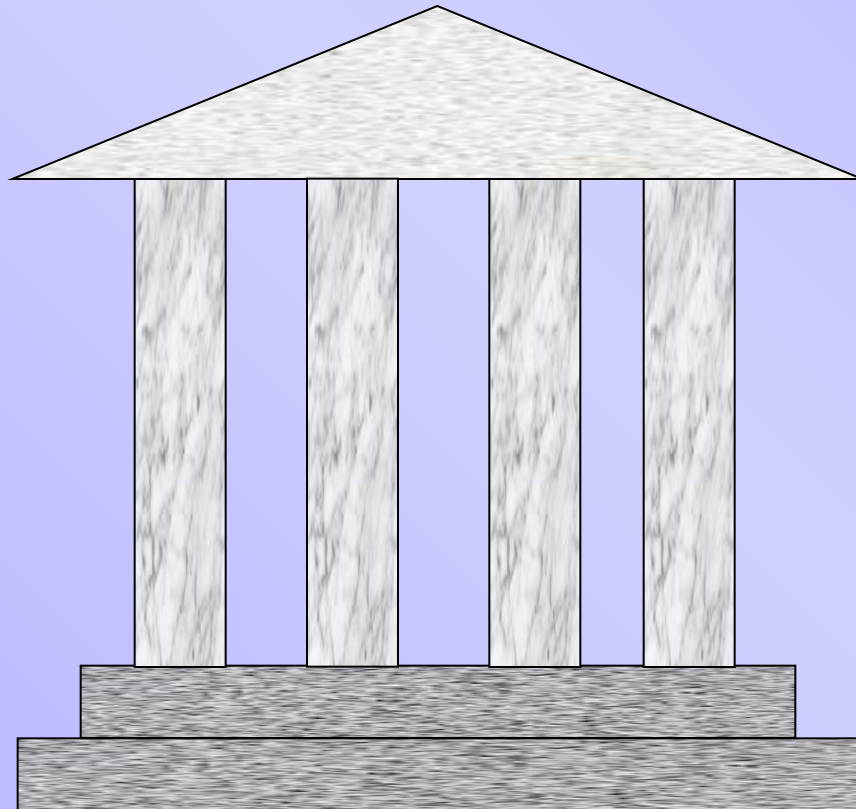
# Палитра

Необычайно богатая цветовая палитра современных компьютеров (более 16 миллионов оттенков) получается смешением трех основных цветов: **красного**, **зеленого** и **синего**.



# *Векторное кодирование*

В графическом объекте можно выделить отдельные фрагменты – прямоугольники, треугольники, окружности, отрезки и т.д. Кодировать можно не сам рисунок, а последовательность команд для его создания.





# *Мой компьютерный герой*

## **Zuch**



- **Бежать;**
- **Прыгать;**
- **Летать;**
- **Искать клад;**
- **Палить огнем**

*Спасибо за  
внимание*