

ДИСЦИПЛИНА: ИНФОРМАТИКА

группа ЭМ-11
Дата: 16. 04. 2020
Продолжительность 4 часа

Преподаватель Панченко Т. Н.
antali_panchenko@mail.ru
Тел. 89241357834

Тема: Основные редакторы растровой графики. Основные форматы растровых графических файлов. Графический редактор Paint.

Задание:

- 1. Изучить теоретический материал по данной теме, пройдя по ссылке:**
<https://multiurok.ru/index.php/files/liektsiia-osnovnyie-riedaktory-rastrovoi-ghrafiki-.html>
- 2. Письменно ответить на тест “Кодирование графической информации”:**
 - 1. Растровое изображение представляется в памяти компьютера в виде:**
 - а) графических примитивов и описывающих их формул
 - б) последовательности расположения и цвета каждого пикселя
 - в) математических формул, содержащихся в программе
 - г) параметров графических примитивов
 - 2. Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде описания совокупности точек с указанием их координат и оттенка цвета, называется:**
 - а) растровым
 - б) векторным
 - в) фрактальным
 - г) линейным
 - 3. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:**
 - а) пиксель
 - б) бит
 - в) растр
 - г) символ
 - 4. Из сочетания каких цветов складывается на экране вся красочная палитра, основанная на методе кодирования RGB?**
 - а) белый, черный, серый
 - б) красный, голубой, зеленый
 - в) синий, зеленый, красный
 - г) белый, черный, бесцветный

5. Какая цветовая модель используется в излучающих свет технических устройствах?

- а) CMK
- б) CMYK
- в) RGB
- г) CRGB

6. В процессе преобразования растрового графического изображения количество цветов уменьшилось с 65536 до 16. Во сколько раз уменьшится объем, занимаемый изображением в памяти?

- а) в 2 раза
- б) в 4 раза
- в) в 8 раз
- г) в 16 раз

7. Изображения какой графики масштабируются с потерей качества?

- а) растровой
- б) векторной
- в) фрактальной
- г) трехмерной

8. Изображения, выполненные в какой графике, “не фотографичны”, схематичны, видно, что они нарисованы

- а) такими изображения получаются в любой компьютерной графике
- б) в 3-D графике
- в) в растровой графике
- г) в векторной графике

9. Какой термин употребляется в растровой графике для обозначения количества точек на стандартную единицу длины:

- а) dpi
- б) ppi
- в) lpi
- г) pixel

10. Не сжатый формат графической информации имеет файл с расширением:

- а) JPG
- б) GIF
- в) BMP
- г) WAV

11. Геометрические примитивы – прямоугольник, куб, шар, конус и пр. используются ...

- а) в растровой графике
- б) в векторной графике
- в) во фрактальной графике
- г) в 3-D графике

12. Для хранения растрового изображения размером 32*32 пикселя отвели 512 байтов памяти. Каково максимально возможное число цветов в палитре изображения?

- а) 256
- б) 2
- в) 16
- г) 4

Ответы прислать мне на почту или ватсап

3. Выполнить практическое задание в графическом редакторе Paint:

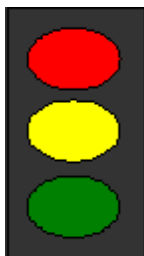
Практическое задание:

- 1. Запустить графический редактор Paint. (Пуск – Стандартные – Paint).
- 2. Нарисовать один рисунок в соответствии с уровнем сложности.

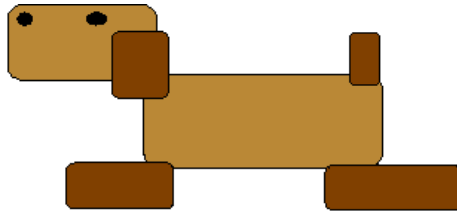
Варианты рисунков:

Рисунки на оценку «3» (удовлетворительно)

1. Используя инструменты «Прямоугольник», «Овал» и «Заливка» нарисуйте «СВЕТОФОР».

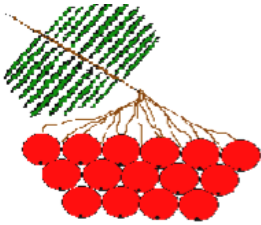



2. С помощью инструмента «Скругленный прямоугольник» нарисуйте «СОБАКУ».



Рисунки на оценку «4» (хорошо)

1. Гроздь рябины



1. С помощью инструмента овал нарисуйте рябинку. 
2. Затем выделите с помощью прямоугольного выделения
3. Выберите второе выделение .
4. Правка – Копировать
5. Правка – Вставить, последующие рябинки правка – вставить и составляете горсть рябины.

2. Божья коровка

1. Нарисовать круг.
2. С помощью кривой подрисовать головку.
3. С помощью инструмента “овал” нарисовать глаза.
4. Создать усики (две кривых).
5. В кругу провести две линии.
6. Выбрать закрашенный круг и сделать “черные точки” на крылышках, с помощью операции копирование.
7. Закрасить рисунок, используя цвета палитры.

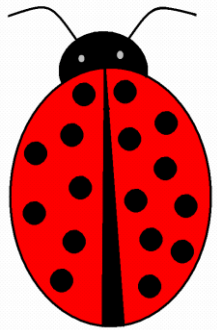
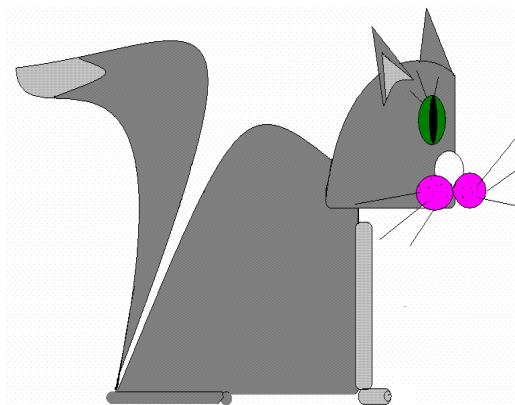


Рисунок на оценку «5» (отлично)

Рисунок “Кошечка”



1. Нарисовать скругленный прямоугольник (туловище).
2. Еще один такой же, но меньших размеров (голова).
3. С помощью инструмента “кривая” дорисовать выгнутую спинку, голову и хвост.
4. Используя “масштаб” и “ластик”, убрать лишние линии.
5. Используя инструменты “овал”, “прямая”, нарисовать носик, усы, глаз и ушки.
6. С помощью скругленного прямоугольника нарисовать лапки.
7. Раскрасить рисунок.