ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №1

Использование графических возможностей офисных пакетов

**Задание: Кодирование графической информации**

*Цветовые модели в компьютерные графики (Графический редактор Paint).*

1. **Какие цвета соответствуют кодам в цветовой модели RGB:**
   1. (255; 0; 0)
   2. (0; 255; 0)
   3. (0; 0; 255)

Представить скриншоты экрана.

1. **Какие коды в цветовой модели RGB соответствуют следующим цветам:**
   1. Черный
   2. Белый
   3. Желтый
   4. Голубой
   5. Пурпурный

Нарисовать произвольные фигуры и закрасить этими цветами (скриншот экрана).

1. **Нарисовать фигуры графическом редакторе Paint с заданным цветом:**

- квадрат (115, 48, 210);

- прямоугольник (0, 230, 88);

- круг (30, 30, 30);

- овал (200, 100, 20);

- треугольник (10, 10, 10);

- трапецию (65, 65, 65);

- пятиугольник (16, 200, 77);

- звезда (235, 35, 145).

**4. Творческое задание – нарисовать произвольную картинку с применением инструмента «Изменение палитры» графического редакторе Paint.**

**5. Решить задачу.**

Определить требуемый объем видеопамяти для различных графических режимов экрана монитора, если известна глубина цвета на одну точку, таблица 1.

Таблица 1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Режим экрана | Глубина цвета (бит на точку) |  |  |  |  |
|  | 4 | 8 | 16 | 24 | 32 |
| 640 на 480 |  |  |  |  |  |
| 800 на 600 |  |  |  |  |  |
| 1024 на 768 |  |  |  |  |  |
| 1280 на 1024 |  |  |  |  |  |