



TP 1^{ère} partie : Codage d'une image



Le but de ce TP est de **coder une image en binaire** afin de **l'envoyer à un autre groupe**. Cela vous permettra de **comprendre le traitement que fait l'ordinateur** pour permettre l'affichage d'une image sur votre écran.

Question 1 :

Dessiner une image (en pixel art) sur la feuille ressource en utilisant au minimum **5 couleurs** de la **palette** du tableur. Si vous n'avez pas de crayon de couleur, entrez seulement le numéro de la couleur.

Question 2 :

Associer le numéro des pixels au code décimal des couleurs que vous trouverez dans le fichier Excel « **pixel art** ». **Remplir** le tableau en annexe.

Question 3 :

Convertir les nombres décimaux en binaire, puis **entrer** les valeurs dans la **matrice** votre **pixel art**. Pour **entrer** l'information en binaire taper :

=**"0101"**

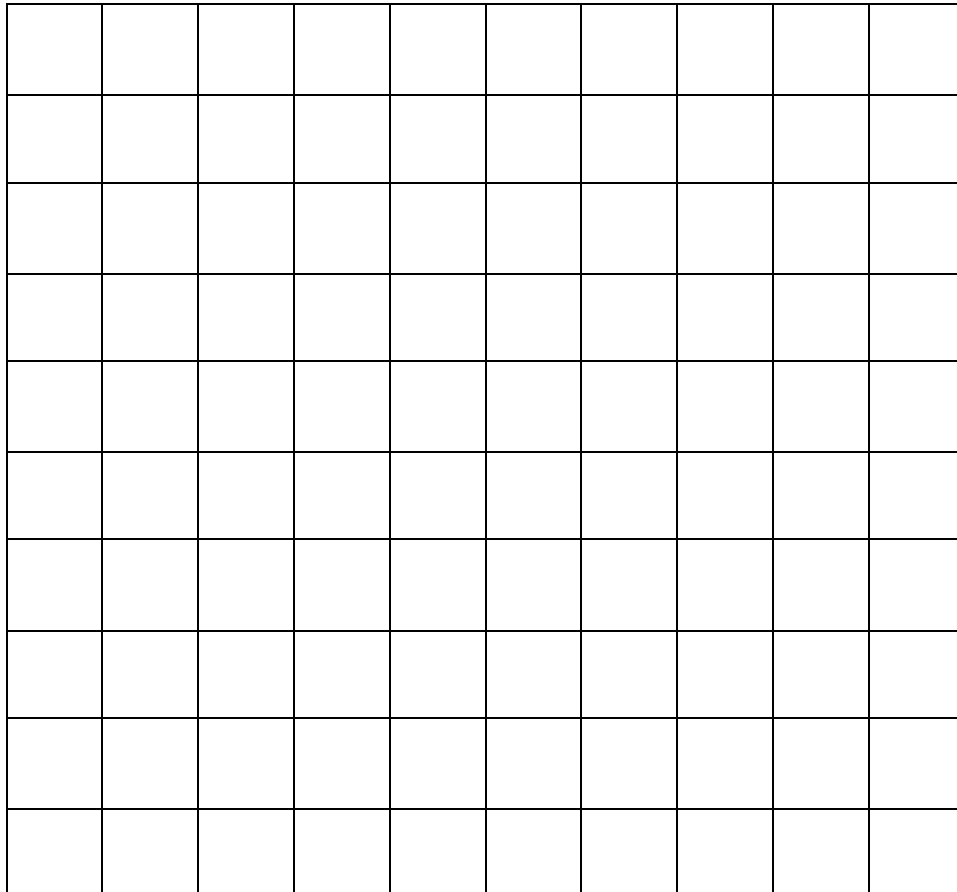
A remplacer

Question 4 :

Supposer une largeur d'impression en cm et **calculer** le dpi (p.p.p) de votre image.



ANNEXE : PIXEL ART





ANNEXE : TABLEAU ASSOCIATION CODE COULEUR A UN NUMERO DE CASE

Couleur	N° case
0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	