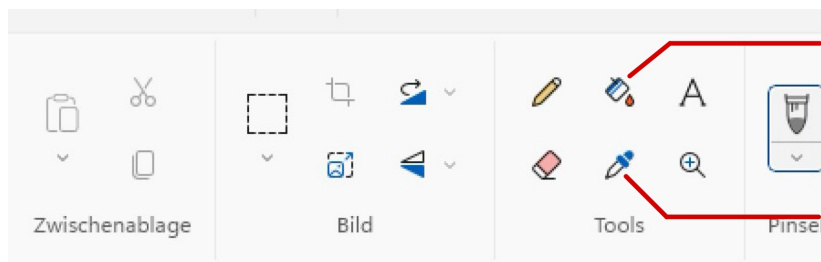


Rastergrafiken

Aufgabe 1:

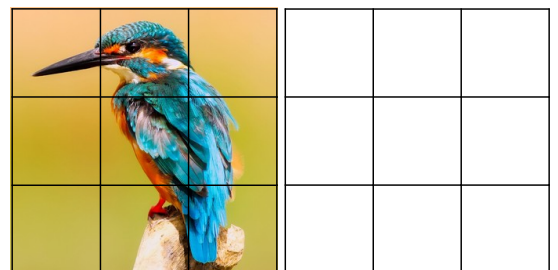
Öffne das Bild "Qualitätsraster 3x3" mit Paint. Nutze zur Bewerkstellung folgender Aufgaben nur dem Fülleimer und dem Farbwähler.



Der Fülleimer gießt eine ausgewählte Farbe in ein Feld, welches lückenlos von einer anderen Farbe umschlossen wird.

Der Farbwähler nimmt die Farbe des angeklickten Pixels an.

- Wähle den Farbwähler aus.
- Klicke mit der Maus im ersten Feld des Vogelbildes auf die aussagekräftigste Farbe für diesen Bereich.
- Wähle den Fülleimer aus.
- Klicke mit der Maustaste auf das erste Feld des weißen Bildes.
- Wiederhole dieses Vorgehen für alle neun Felder.
- Speichere das fertige Bild in deinem Ordner.



Aufgabe 2:

- a) Bewerte die Qualität deines erstellten 3x3 Rasters. Ist der Vogel darauf zu erkennen?

- b) Formuliere einen Lösungsvorschlag zur Verbesserung der Qualität.

Aufgabe 3:

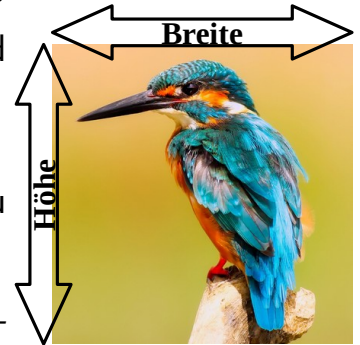
Öffne das Bild "Qualitätsraster 12x12" mit Paint.
Bewerte deinen Lösungsvorschlag aus Aufgabe 2b.
Formuliere bei Bedarf einen neuen Lösungsvorschlag.



Aufgabe 4:

- a) Informiere dich über die Auflösung des Originalbildes "Vogel".

Tipp: Rechtsklick auf die Datei → Eigenschaften → Details
→ Die Auflösung beträgt _____ Pixel in der Breite und _____ Pixel in der Höhe.



- b) Informiere dich über die Auflösung des Displays mit dem du arbeitest.

Tipp: Suche in dem Betriebssystem die Anzeigeeinstellungen.
→ Die Auflösung des Displays beträgt _____ Pixel in der Breite und _____ Pixel in der Höhe.

Aufgabe 5:

Vergleiche die beiden Bilder des Spiels Donkey Kong von 1981 und von 2018. Begründe die Qualitätsunterschiede.



<https://www.welt.de/spiele/article138691349/Eine-Sightseeing-Tour-zu-legendaeren-Spiele-Orten.html>



<https://www.ro Vegas.de/2018/05/donkey-kong-country-tropical-freeze/>
