

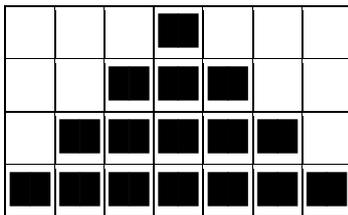
Malen nach Zahlen

Der Computer, das Tablet und auch das Handy nutzen Zahlen, um Bilder zu speichern und zu zeigen und auch, um Bilder zu versenden. Für den Computermonitor ist alles ein Bild, auch Text, den man schreibt, oder Tabellen. Aber wie kann der Computer Bilder in Zahlen speichern? Computermonitore sind in ein feines Raster gegliedert, deren Punkte man Pixel („picture elements“, deutsch: Bildpunkte) nennt.

Wenn man auf Bildern die einzelnen Bildpunkte erkennen kann, nennt man sie auch manchmal „verpixelt“. Je mehr Bildpunkte ein Bild hat, desto besser ist die Qualität eines Bildes.

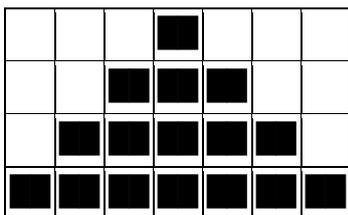


Ein Computermonitor hat meistens über eine Millionen solcher Pixel. Wir beginnen mit Schwarz-Weiß-Bildern. Bei einem schwarz-weißen Bild ist jedes Pixel entweder schwarz oder weiß.



Pixelraster 1

In unserem Beispiel wurde ein Dreieck ▲ vergrößert, um die Pixelstruktur deutlich zu machen. Wenn ein Computer ein Schwarz-Weiß-Bild speichert, muss er nur wissen, welche Punkte schwarz und welche weiß sind.



Pixelraster 2

3, 1, 3

2, 3, 2

1, 5, 1

0, 7

Das ▲ ist in 28 (7x4) kleine Kästchen unterteilt, das sind die Pixel. Neben den Reihen stehen Zahlen, die sagen, ob ein Kästchen schwarz oder weiß ist. Die erste Zahl gibt immer die Anzahl weißer Pixel an. Beginnt die Zeile mit einem schwarzen Pixel, muss die Zeile mit einer Null beginnen. Die erste Zeile besteht aus drei weißen, einem schwarzen und wieder drei weißen Pixel. Die erste Zeile wird folglich als 3, 1, 3 gespeichert.

Farbige Bilder

Nun gibt es nicht Schwarz-Weiß-Bilder sondern auch farbige Bilder. Auch die werden genau wie Schwarz-Weiß-Bilder in Pixel gespeichert. Um farbige Bilder darzustellen, wird eine zweite Zahl als Code für die verwendete Farbe genutzt.

Schwarz = 0 **Weiß = 1** **blau = 2** **gelb = 3**

Jedes Pixel wird mit zwei Zahlen gespeichert. Die erste Zahl sagt, wie viele gleiche Pixel in einer Reihe sind. Die zweite Zahl sagt, welche Farbe an der Reihe ist.

Aufgaben

1. Vervollständigt die fehlenden Reihen:

█											1, 0, 9, 1
			█	█	█	█					3, 1, 4, 3, 3, 1
		█	█	█	█	█	█				2, 1, 6, 3, 2, 1
	█	█	█	█	█	█	█	█			1, 1, 2, 3, 1, 2, 2, 3, 1, 2, 2, 3, 1, 1
	█	█	█	█	█	█	█	█			1, 1, 8, 3, 1, 1
	█	█	█	█	█	█	█	█			_____
	█	█	█	█	█	█	█	█			_____
	█	█	█	█	█	█	█	█			_____
		█	█	█	█	█	█				_____
			█	█	█	█		█			_____

2. Gestaltet ein eigenes farbiges Bild für einen Freund oder eine Freundin. Schreibt zu Beginn auf, welche Zahl für welche Farbe steht:

Farben: _____

Bilder versenden

Ein Computer kennt nur zwei Zustände, um eine Nachricht oder ein Bild darzustellen:

- Strom an oder aus,
- Licht an oder aus (wie beim Lichtmorsen)
- Ja oder nein
- 0 oder 1

Da es für diesen Code nur zwei Zustände oder Zeichen gibt, nennt man ihn Binärcode.

Bei einem Schwarz-Weiß-Bild wird jeder weiße Bildpunkt mit einer 0 dargestellt und jeder schwarze Bildpunkt mit einer 1.

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0
0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0

Aufgabe

Teilt euch in Kleingruppen auf und überlegt euch eine Figur. Diese Figur zeichnet ihr in das Raster „Nachricht zum Senden“. Danach schreibt ihr in alle weißen Kästchen eine „0“ und in alle schwarzen Kästchen eine „1“.

Nun versendet ihr dieses Bild an die nächste Gruppe. Ihr dürft immer nur „1“ oder „0“ sagen, „an“ oder „aus“, „ja“ oder „nein“. Ist das Bild übertragen, darf die nächste Gruppe senden.

Nachricht zum Senden:

Empfangene Nachricht:
