

MARTEDÌ 16 FEBBRAIO

CODING: I PIXEL

Rappresenta il disegno
di un colore scelto
nelle coordinate



Scandiamo le indicazioni in
sei modi:

Colori di avanzamento

tutte le numerazioni formate
solo da una unità
i numeri da 0 a 4
i numeri da 1-2-3-4

- 3 da 1a - 3 da 2a - 3 da 3a

- 5 da 8a - 5 da 9a

- 4 numeri 60-68-69

- 69+1-72+1-73+1-74+1 oppure
70+0-70+3-70+4

QUALE CODICE CI SERVE
PER RAPPRESENTARE I

LE LETTERE C-D-E-F
come nel modello P

0 bianco 1 bianco 2 bianco

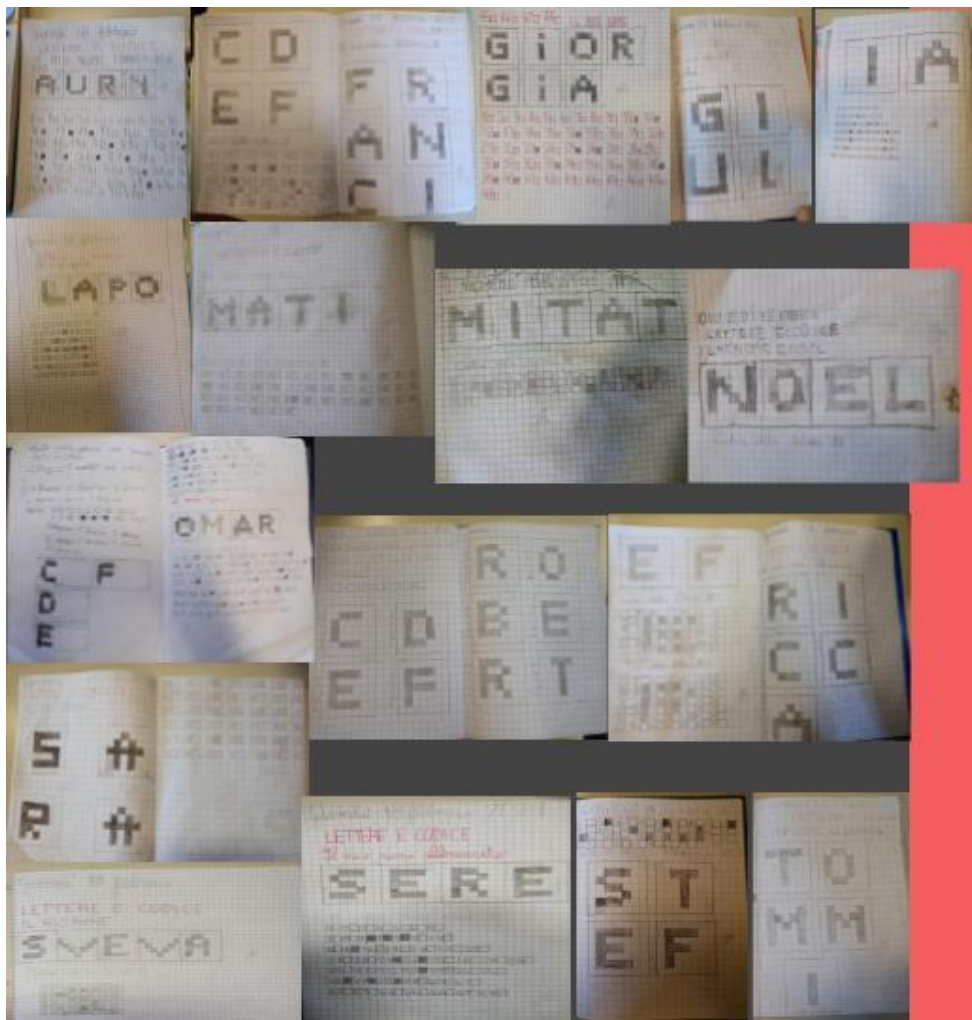
3 bianco 4 bianco 5 bianco

6 bianco oppure

0 □ 1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □ 6 □

0 ■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5 ■ 6 ■

CODING il linguaggio del PC



Abbiamo così capito che per rappresentare le immagini i computer hanno bisogno di una griglia e di quadretti.

Ogni quadretto è un pixel:
1 è acceso, 0 è spento.

Tanto più piccoli e numerosi sono i pixel tanto meno evidente sarà la quadrettatura e tanto più definita e continua apparirà l'immagine.

Per realizzare l'immagine desiderata è quindi necessario un codice semplice, chiaro e ordinato.

Dopo diversi tentativi abbiamo optato per un codice fatto di caselle nere (1) e bianche (0) da seguire rigo per rigo.

Ora, con il nostro codice, il pc dovrebbe riuscire a riprodurre le lettere dei nostri nomi...





Zoomando una foto al computer ci siamo accorti che le immagini sono composte da tanti quadratini colorati: i pixel.

Un computer usa il codice binario per rappresentare le informazioni : 1-0.

La composizione di tante informazioni binarie consente di rappresentare informazioni più complesse, come una fotografia.

Osservando i pixel, ci sono tornati in mente i splendidi mosaici che abbiamo visto e persino provato a realizzare con tasselli di ceramica, grazie agli animatori del Museo del Novecento, durante un laboratorio della Scuola dell'Infanzia.

Così ci è venuta voglia di crearne altri con ritagli di giornale ed allestire una piccola mostra collettiva.

Buona visione!



ARTISTI NATI

*Tutti i bambini sono degli artisti nati;
il difficile sta nel fatto di restarlo da
grandi."*

PABLO PICASSO



