# ワークシート: 文字のデジタル表現・画像のデジタル表現

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 年 組 | 番 | 名前 | / / |

## 1. 好きな文字のコードを調べてみよう。（例: 自分の名前の字）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | 文字 | 文字コード |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |

## 2.コードがどの字に該当するか、調べてみよう。

（例: 上で調べた自分の名前の字のコードに、１を足したり、１を引いたりしたコードについて調べる）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | 文字コード | 文字 |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |

## 3. 次の文章の空欄にあてはまる語句を、下の選択肢から選んでください。

* コンピュータの中では、１つ１つの文字に( ① )が割り当てられる。( ① )の集合として、現在、我々が使用するコンピュータでは ( ② )が広く使われている。( ② )は日本語の文字も扱うことができる。
* コンピュータで画像の情報を扱う方法は多数開発されている。大きく2種類、( ③ )と、( ④ )に分けられる。
* ( ③ )は、画像を表す座標の情報と計算の情報を記録する方式である。画像を拡大表示しても、曲線は滑らかなままである。
* ( ④ )は、画像を行と列で区切って画素に分け、個々の画素について色の情報を記録する方式である。画像を拡大すると、角が目立つ場合がある。

<選択肢>

|  |
| --- |
| (ア)文字セット (イ)文字コード (ウ)Unicode (エ) EBCDIC  (オ)ラスタ方式 (カ)ベクタ方式 (キ)ポリゴン方式 |

<解答欄>

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|  |  |  |  |  |

## 4. ベクタ方式で作成した画像を使うのに適した場面を考えて、説明してください。

|  |
| --- |
|  |

## 5. 授業の振り返り

(1)意欲的に授業に取り組めましたか？３段階で自己評価してください。

1: あまり意欲的ではなかった 2: 普通 3: 意欲的に取り組んだ

(2)この授業を通じて分かったことを書いてください。

|  |
| --- |
|  |