

ОГЛАВЛЕНИЕ

Условные обозначения	3
Глава 5. Обработка графической информации	5
§ 24. Растровый графический редактор	5
§ 25. Работа с фрагментами	12
§ 26. Обработка фотографий	15
§ 27. Вставка рисунков в текстовый документ	24
§ 28. Векторная графика	27
Глава 6. Алгоритмы и программирование	36
§ 29. Алгоритмы и исполнители	36
§ 30. Способы записи алгоритмов	43
§ 31. Примеры исполнителей	51
§ 32. Оптимальные программы	54
§ 33. Линейные алгоритмы	59
§ 34. Вспомогательные алгоритмы	64
§ 35. Циклические алгоритмы	69
§ 36. Переменные	74
§ 37. Циклы с условием	80
§ 38. Разветвляющиеся алгоритмы	85
§ 39. Ветвления и циклы	91
§ 40. Компьютерная графика	97
§ 41. Графические примитивы	102
§ 42. Применение процедур	108
§ 43. Применение циклов	112
§ 44. Анимация	117
§ 45. Управление с помощью клавиатуры	122
Глава 7. Мультимедиа	129
§ 46. Введение	129
§ 47. Работа со слайдом	137
§ 48. Анимация	149
§ 49. Презентации с несколькими слайдами	154