

# Графический редактор

5 класс

**Тема:**

Инструменты графического редактора *Художник*

*Методические материалы к уроку*

# Цель:

Познакомить учащихся с инструментами графического редактора *Художник* и научить пользоваться ими.

## *Экран Художника и его основные части*

*Рабочим полем* редактора называют часть экрана на котором можно рисовать. Над *рабочим полем* – подсвеченная строка со словами *Файлы, Режимы, Откатка, Очистка*. Она образует основное меню редактора. Слева от *Рабочего поля* – область с названием. Это *Инструментарий* – таблица из 10 инструментов. Каждому инструменту соответствует своя пиктограмма. Ниже *Инструментария* располагаются указатели текущих цветов и шаблона.

Область экспресс – подсказок

Основное меню

Инстру-  
ментарий

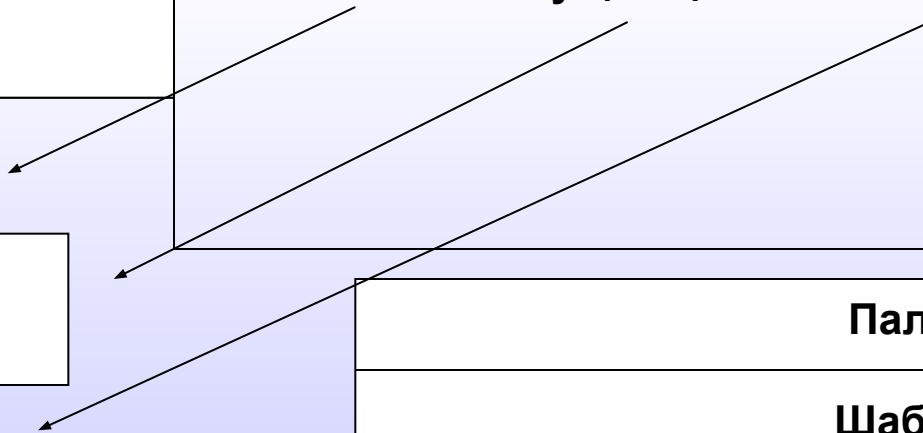
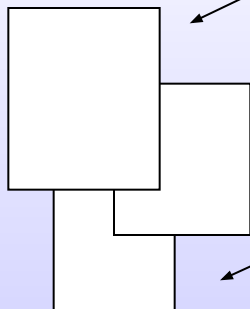
Рабочее поле

Указатели текущих цветов и шаблонов

Палитра

Шаблоны

Стандартная информационная строка



# Инструменты

В набор средств редактора *Художник* – его *Инструментарий* – включены 10 «инструментов». Пиктограммы инструментов *Художника* размещены в таком порядке:

|               |          |
|---------------|----------|
| Карандаш      | Ластик   |
| Прямоугольник | Овал     |
| Линейка       | Текст    |
| Лейка         | Кадр     |
| Линза         | Автокадр |

# *Карандаш*

Чтобы начать работать с *Карандашом*, не нужно обращаться ни к каким другим полям вспомогательных областей, кроме, быть может, *Палитры* – для установки желаемого цвета. При нажатой левой кнопке *Карандаш* рисует верхним цветом; если же вести мышку с нажатой правой кнопкой, то остается цвет нижнего цвета.





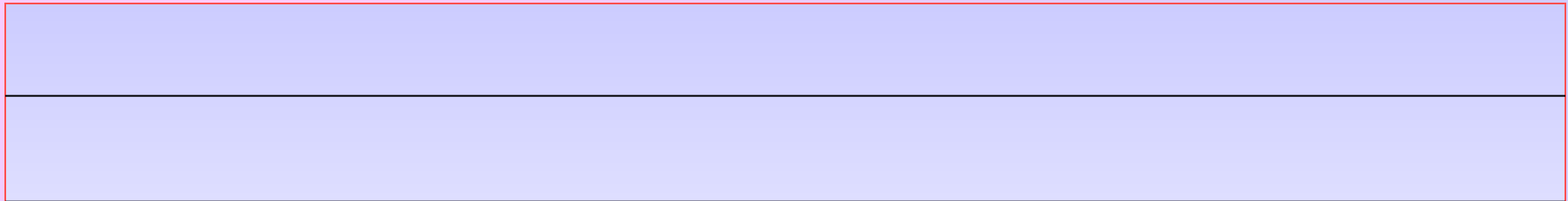
# *Ластик*







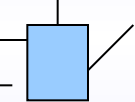

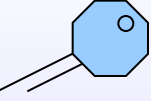
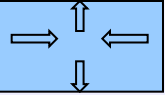
*Художник* был бы не полон без такого важного инструмента, как *Ластик*, который умеет стирать – частично или полностью – нарисованное ранее. После того, как в таблице инструментов выбран Ластик, курсор меняет форму: из стрелочки он превращается в прямоугольник, каким и полагается быть обычному ластiku.

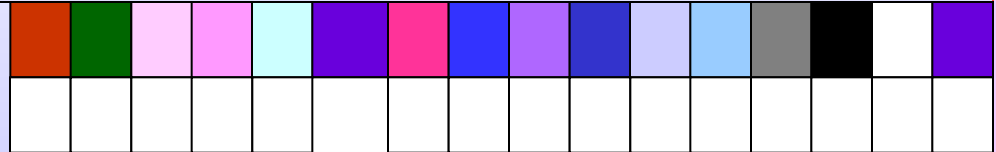
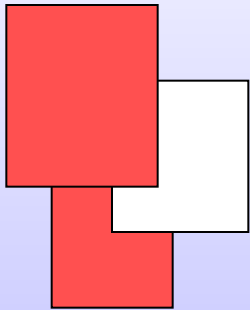
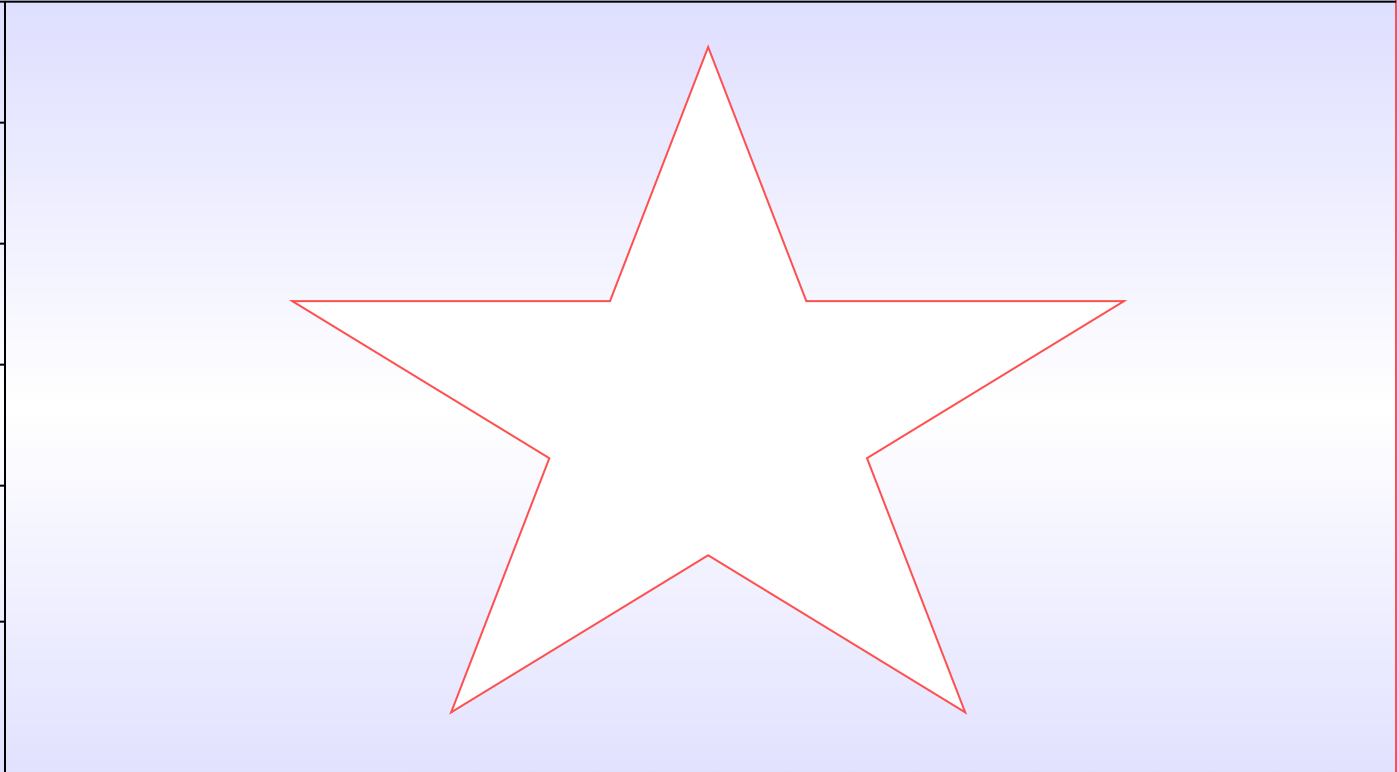
# Линейка

Во многих рисунках используются прямые линии или их отрезки.

Редактор *Художник* имеет специальный инструмент для рисования прямолинейных отрезков. Это *Линейка*. Он может рисовать как отдельные отрезки (в режиме *Отрезок*), так и цепочки отрезков, образующих ломаные линии (в режиме *Ломаная*).



|   |   |
|---|---|
|  |  |
|   |  |
|   |  |
|  |  |
|  |  |



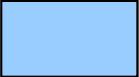
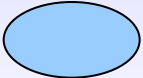


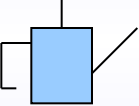

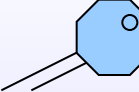
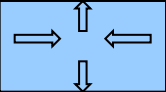


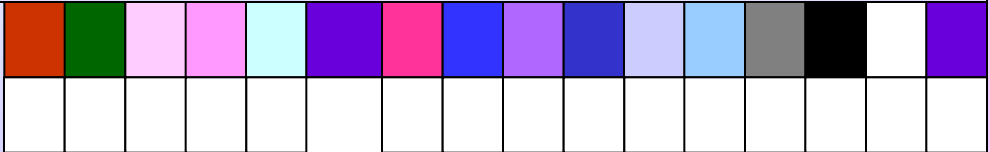
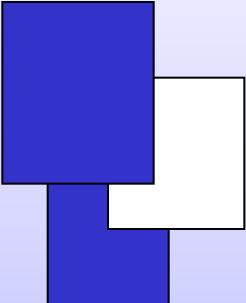
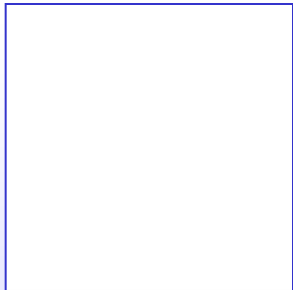
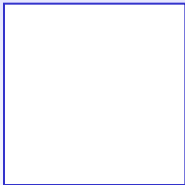
# *Прямоугольники и квадраты*

Все прямоугольники, создаваемые в *Художнике*, имеют одну особенность – их стороны параллельны краям экрана.

Прямоугольник с наклонными по отношению к краям экрана сторонами можно нарисовать *Карандашом* или *Линейкой*.

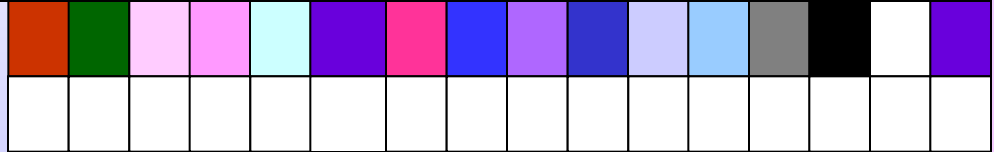
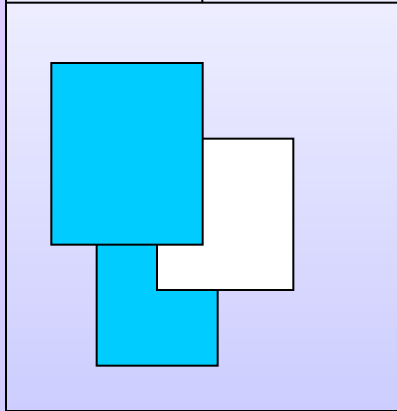
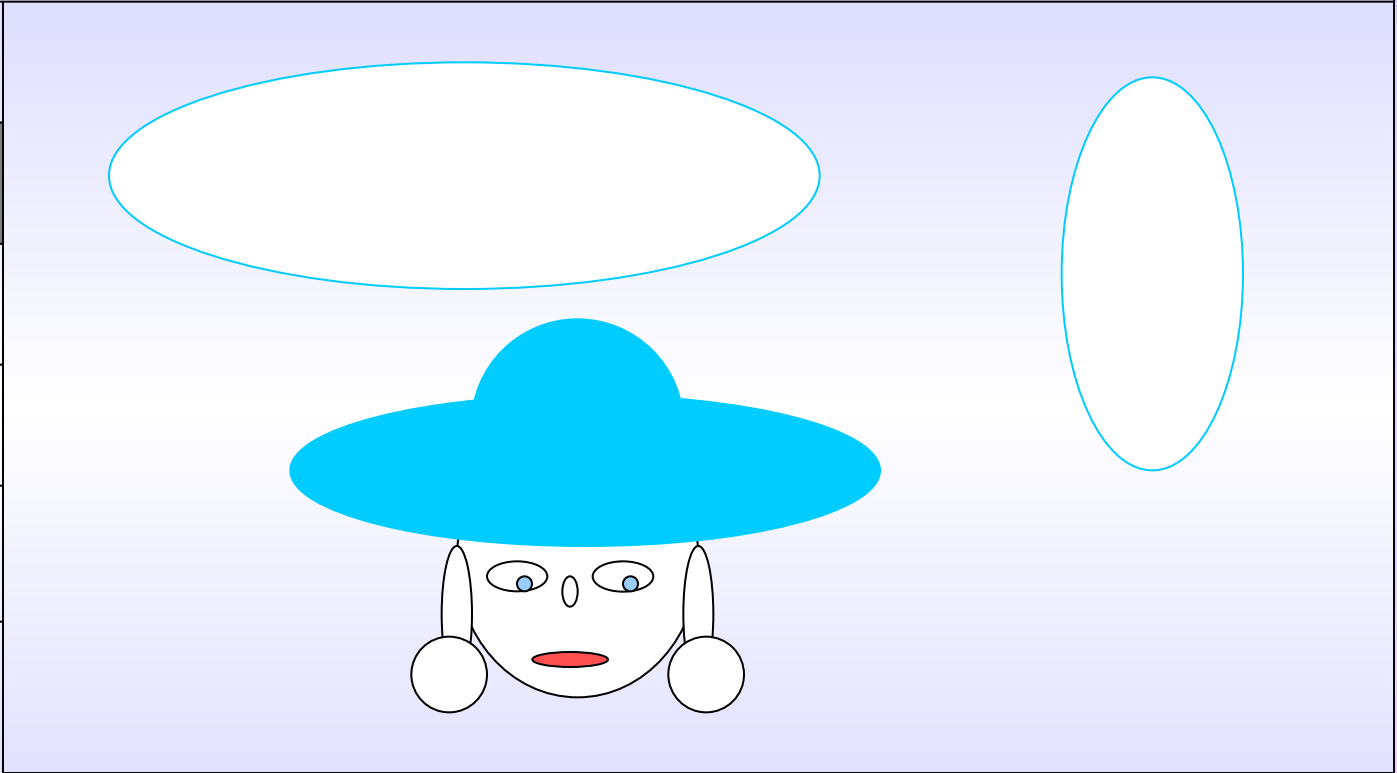
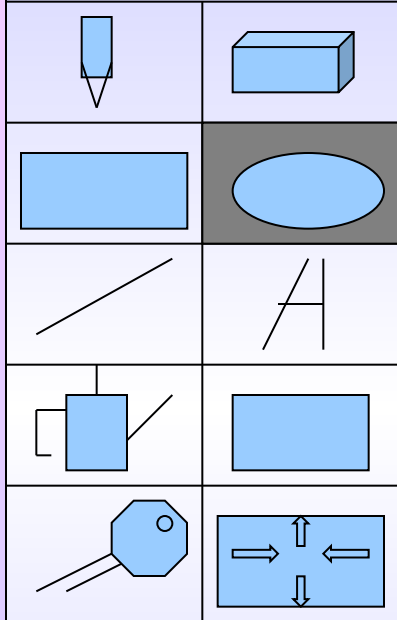


|   |   |
|---|---|
|  |  |
|   |  |
|   |  |
|   |  |
|   |  |



# *Овалы и круги*

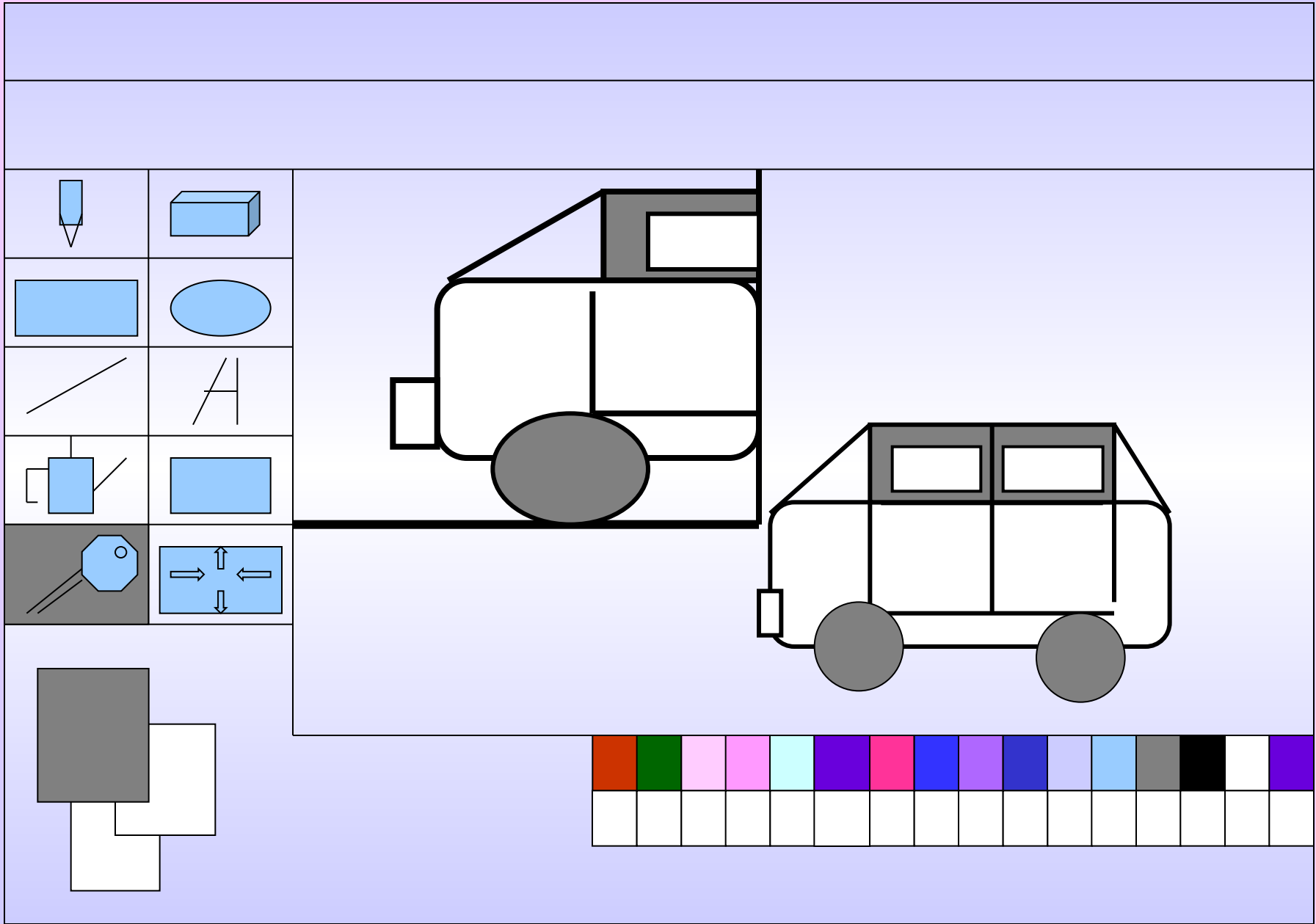
Приёмы работы с инструментом *Овал* во многом напоминают операции с инструментом *Прямоугольник*, с помощью инструмента *Овал* в *Художнике* можно рисовать овалы неправильные и правильные.



# Линза

*Линза* – очень интересный инструмент редактора *Художник*, о котором настоящие художники могут только мечтать. *Линза* позволяет укрупнять маленькие участки рисунка и делать исправления в этом увеличенном изображении.

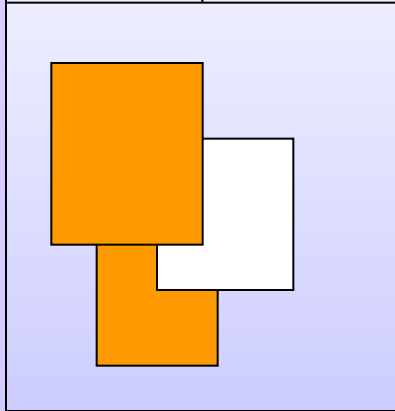
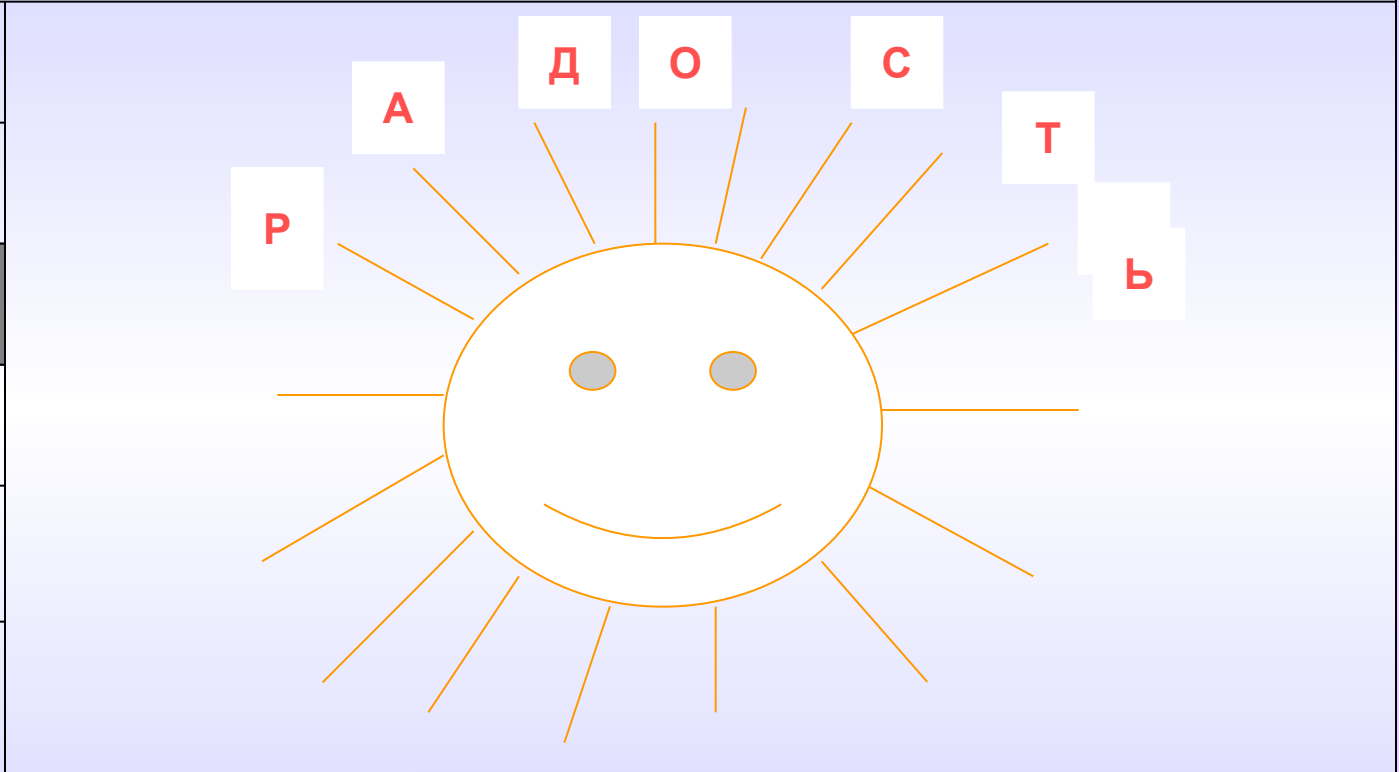
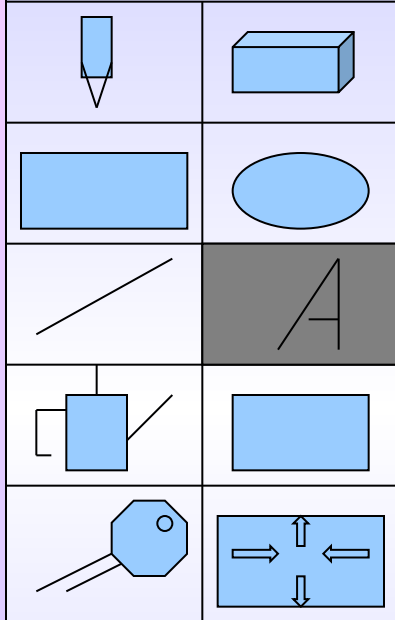
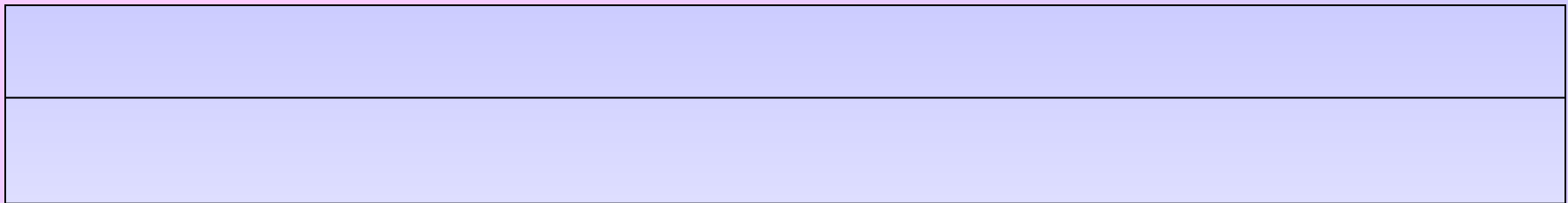




# *Рисование надписи*

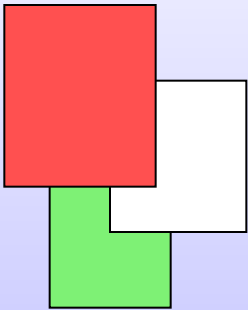
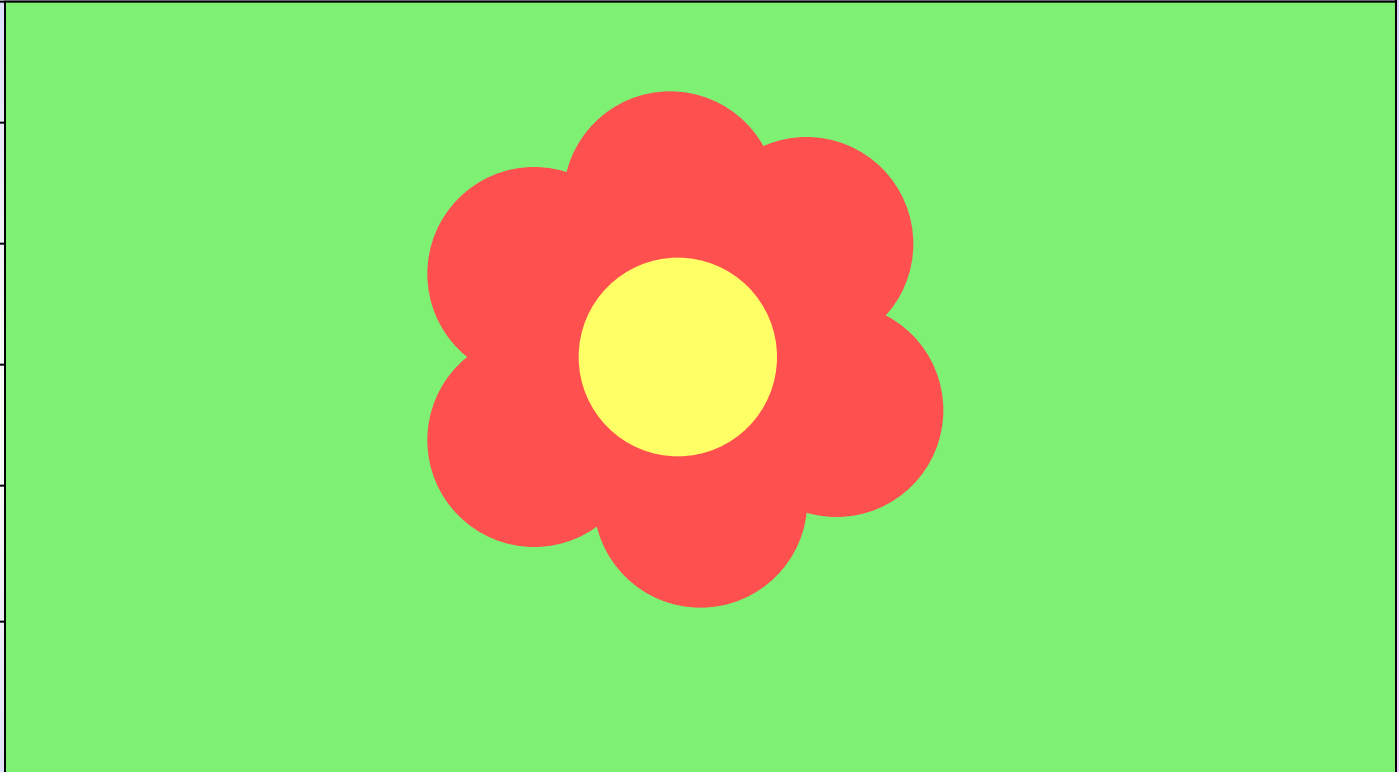
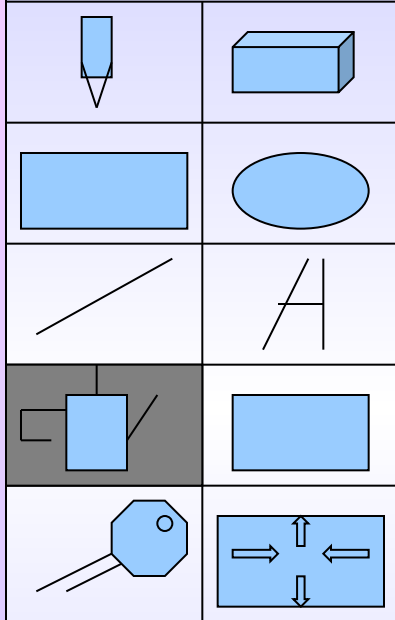
В графическом редакторе есть простое средство для рисования надписей.

Инструмент называется *Текст*. С его помощью любой текст можно набирать на клавиатуре и вносить в него любые исправления по тем же правилам, что и в текстовом редакторе.



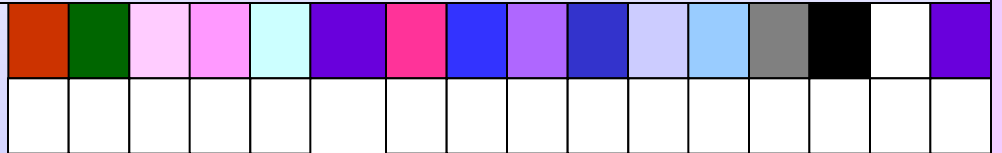
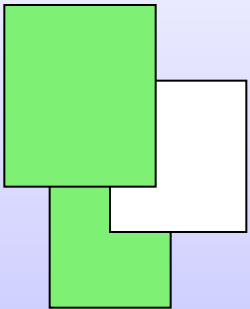
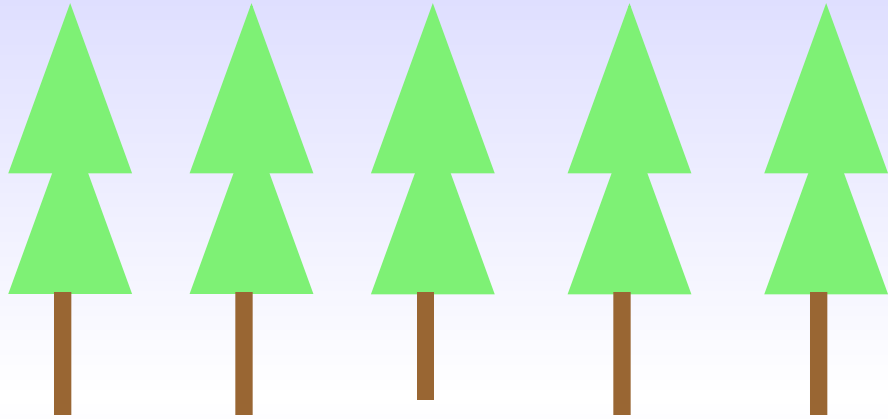
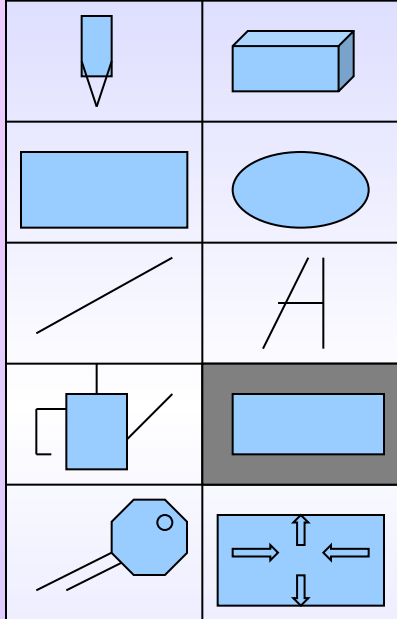
# *Лейка*

*Лейкой* называют инструмент, который окрашивает области на экране с помощью текущего цвета.



# *Кадр и Автокадр*

Два во многом схожих инструмента – *Кадр* и *Автокадр* – нужны для того, чтобы выделять, перемещать и копировать прямоугольные участки рабочего поля.



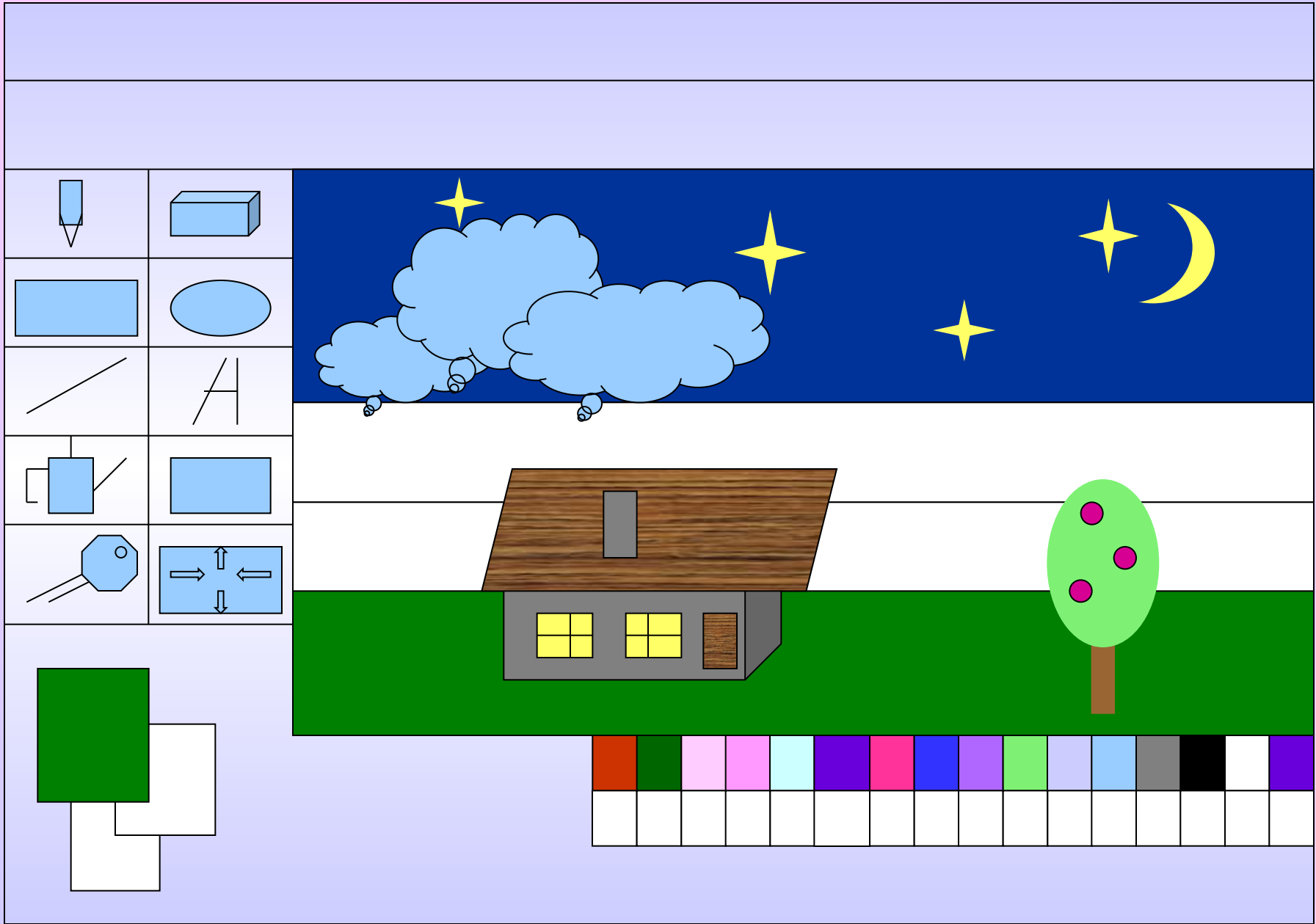
# *Итог урока*

*Итак, мы познакомились с  
Инструментарием графического редактора  
Художник. Назовите новые для вас  
инструменты.*

*Для чего их можно использовать.*

*Подсказка*





# *Домашнее задание*

*Рисунки на тему: «Хорошее настроение» или иллюстрации к любимым сказкам.*

