



Графический редактор Paint.

*Урок информатики в 5 классе
Халкечева Л.В.*



Вопросы для повторения.

- **Некоторое количество рядом стоящих символов, которые можно рассматривать как единое целое. Им может быть отдельное слово, строка, абзац, страница. (Фрагмент)**
- **Упорядочивание информации в определенном порядке: по алфавиту, по номерам или в хронологической последовательности. (Сортировка)**
- **Второй этап подготовки документа на компьютере, в ходе которого исправляются обнаруженные ошибки и вносятся изменения. (Редактирование)**
- **Этап подготовки документа, на котором ему придается тот вид, который документ будет иметь на бумаге. (Форматирование)**
- **Минимальная единица текстовой информации: цифра, буква, знак препинания и т.д. (Символ)**



Тема “Компьютерная графика”.

- **Графический редактор** – это программа, предназначенная для создания и редактирования картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений.
- Нашу работу с компьютерной графикой мы начнем с самого простого графического редактора *Paint*.
Графический редактор *Paint* входит в



В левой части окна находится Панель инструментов, с помощью которых создаются различные графические изображения. Большая белая область, находящаяся в центре экрана называется Рабочей областью.

Инструменты из Панели инструментов позволяют рисовать различные геометрические фигуры, закрашивать области рисунка, выделять графические элементы, вписывать текст, проводить линии определенной толщины,



Карандаш – позволяет провести линию.

Кисть – более широкая линия. В окне под панелью инструментов можно выбрать форму кисти.

Ластик – используется для стирания объектов.

Размер ластика также можно выбрать под панелью инструментов.

Распылитель – позволяет создавать размытые пятна.

Линия – используется для построения прямых линий методом протягивания. Если при построении удерживать нажатой клавишу *Shift*, то линии будут горизонтальные, вертикальные или направленные под углом *45°*.

Кривая – строит кривую линию в три приема: вначале строится прямая линия, а затем задается изгиб. Чтобы нарисовать прямую линию, протащите указатель мыши по области рисования. Для задания изгиба установите указатель мыши по одну из сторон прямой вершину дуги, нажмите кнопку мыши и протяните, а



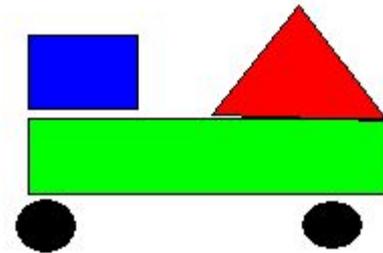
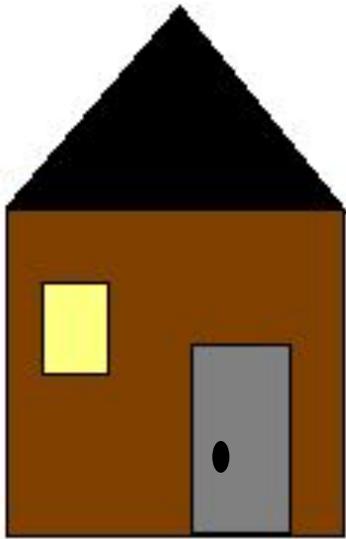
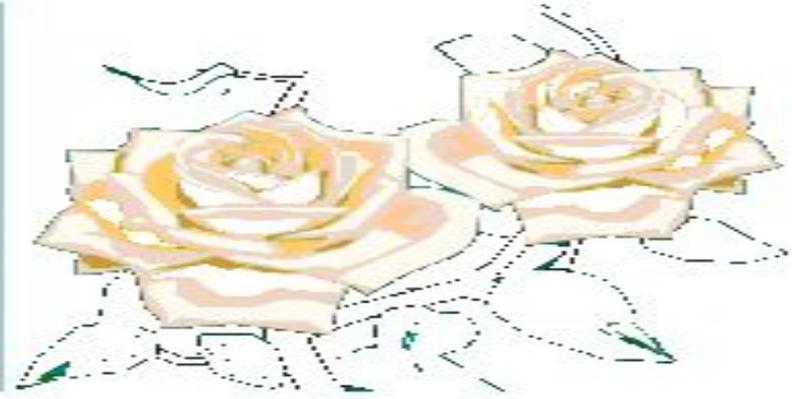
- **Эллипс** – для создания эллипса протащите указатель по диагонали эллипса. Чтобы нарисовать круг, удерживайте нажатой клавишу *Shift* при перетаскивании указателя.

Прямоугольник – для создания прямоугольника протащите указатель по диагонали создаваемого прямоугольника. Для создания квадрата перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу *Shift*.

Скругленный прямоугольник – строится так же, как и обычный прямоугольник.

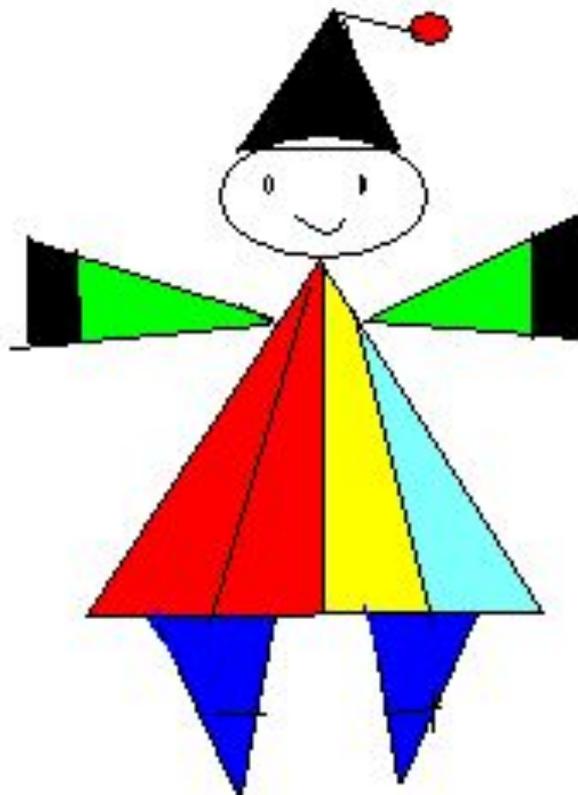
Заливка – используется для заливки замкнутых областей. Если щелкнуть внутри замкнутой области, для которой требуется выполнить заливку, левой кнопкой мыши, она залится цветом основного цвета, правой – фоновым цветом.

Задание 1





Задание 2



**Сохраните
рисунок.**



1. Выбрать



**2. Вписать
имя файла.**

**3.
Сохранить**

