



**Тема:** Простейший  
графический редактор.  
Сохранение, открытие  
рисунка..

# Цели:

**Образовательная:** Помочь учащимся получить представление о видах графических изображений, акцентировать внимание на графических возможностях компьютера.

**Воспитательная:** Способствовать воспитанию информационной культуры учащихся, внимательности, дисциплинированности, усидчивости.

**Развивающая:** Развивать познавательный интерес, навыки самоконтроля и оценки деятельности.

## Задание №2.

Каждому термину, указанному в левой части поставьте в соответствии его описание, приведенное в правой части.

1. Модем

Устройство для быстрого перемещения по экрану

2. Процессор

Информация находится в ней только во время работы компьютера

3. Оперативная память

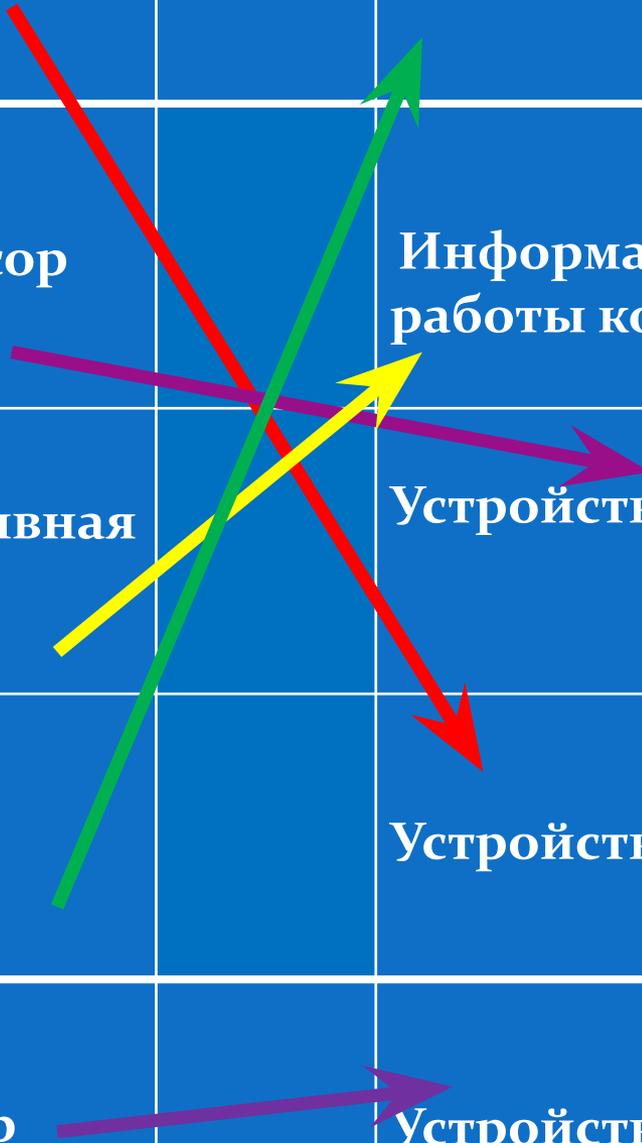
Устройство для обработки информации

4. Мышь

Устройство для выхода в Интернет

5. Принтер

Устройство для вывода информации на бумагу



**Графический редактор** – Это программа для создания и редактирования графических изображений на компьютере. С помощью этой программы можно создать картинки, поздравительные открытки, рекламные объявления, приглашения, иллюстраций к докладам и других изображений.

Начинаем изучать графический редактор Paint, рассмотрим основные приемы работы с этой программой. Paint находится в группе программ *Стандартные*

*Пуск – Программы – Стандартные – Paint.*



**Запуск программы**

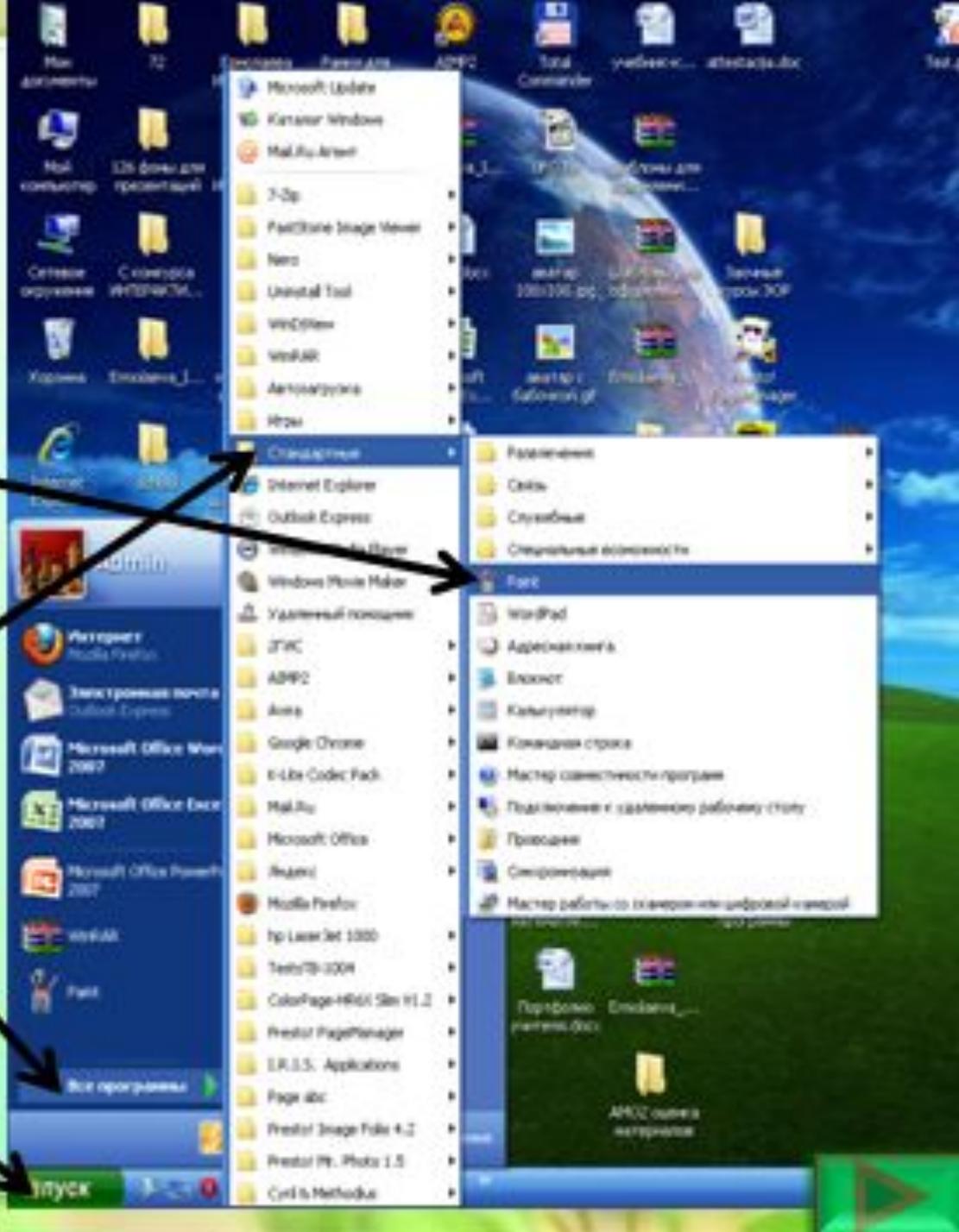


**4. Paint**

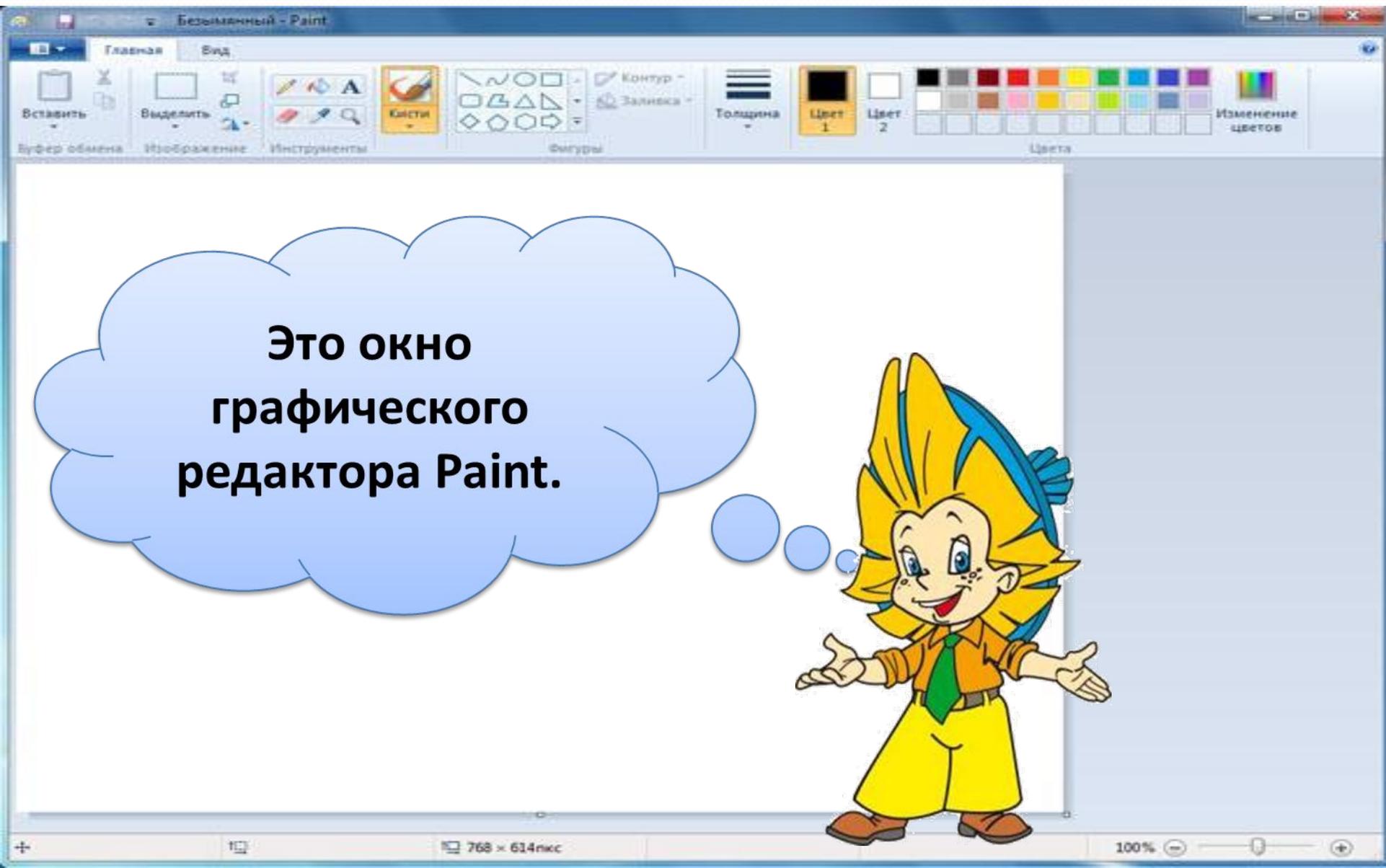
**3. Стандартные**

**2. Все программы**

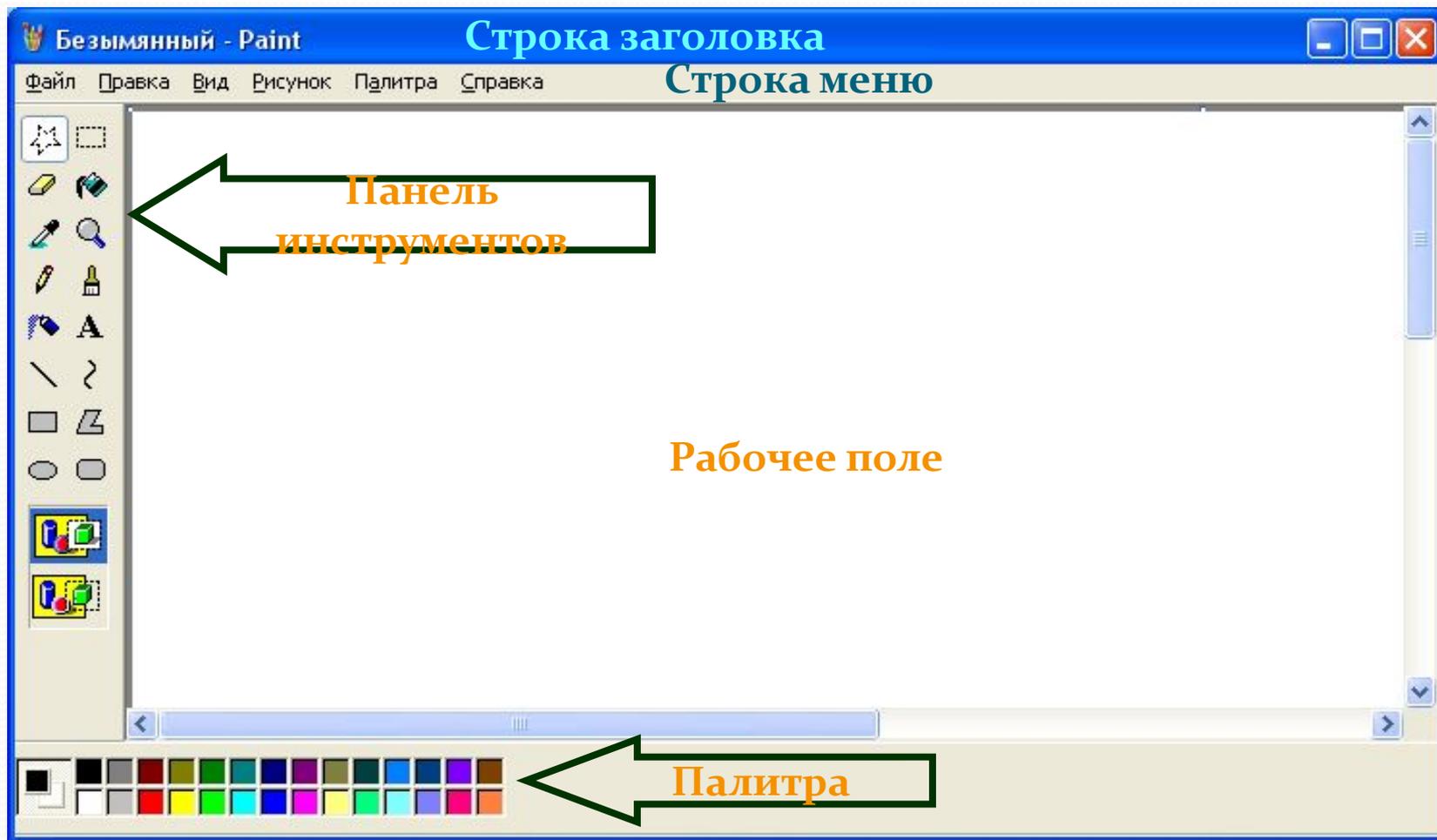
**1. Кнопка Пуск**



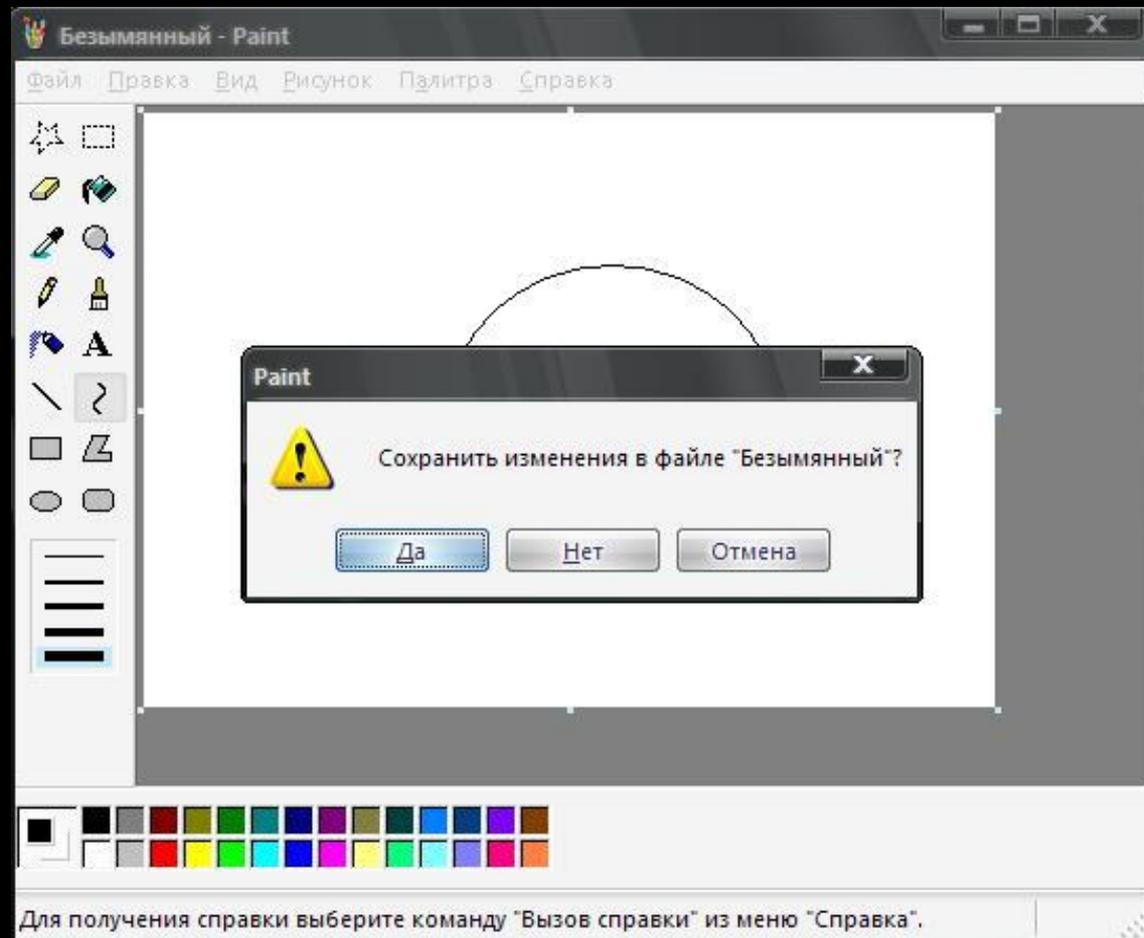
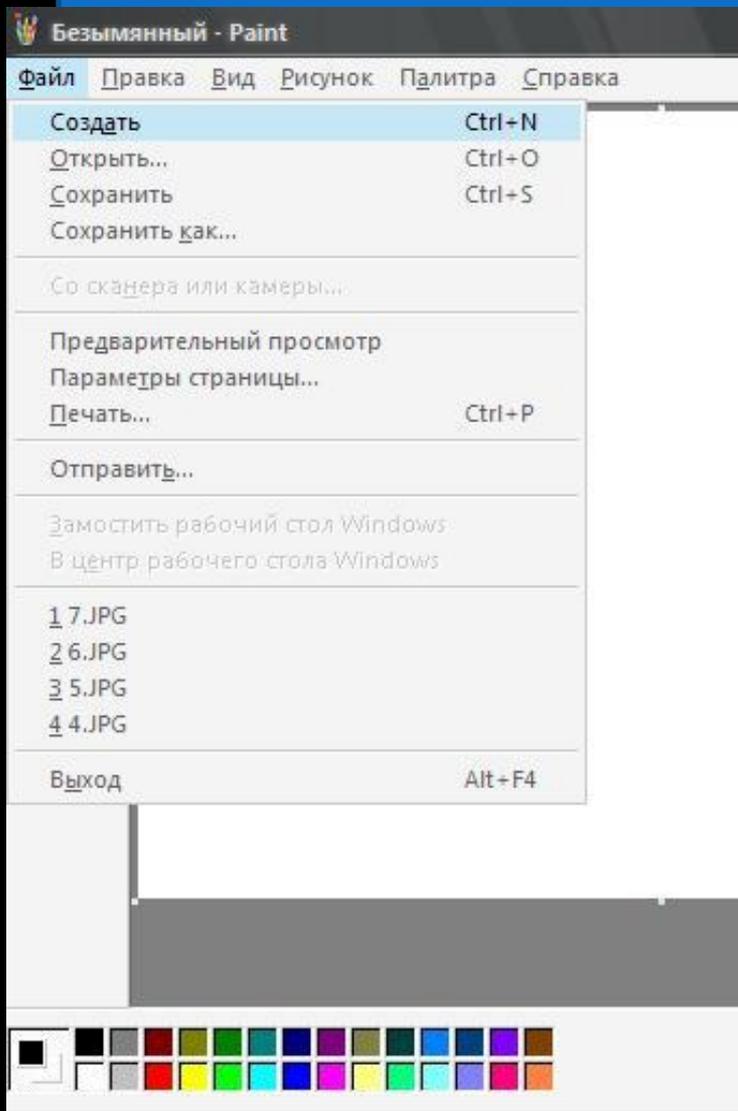
Рассмотрим окно графического редактора Paint, которое появляется сразу после загрузки программы.



# Paint

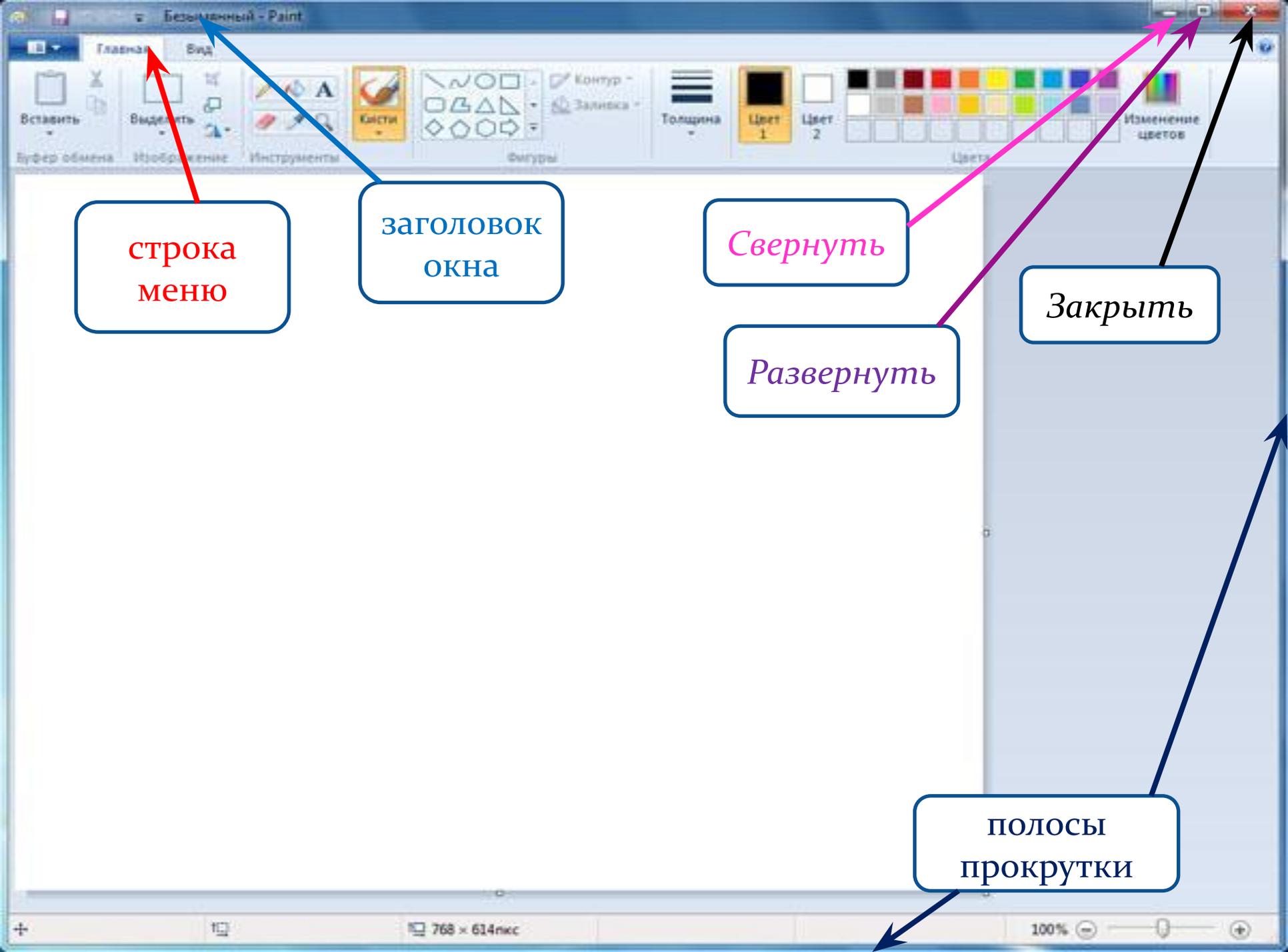


# Создание рисунка.





Окно графического редактора имеет стандартные элементы: заголовок окна, строку меню, кнопки *Свернуть*, *Развернуть*, *Закреть*, строку состояния, полосы прокрутки.



строка  
меню

заголовок  
окна

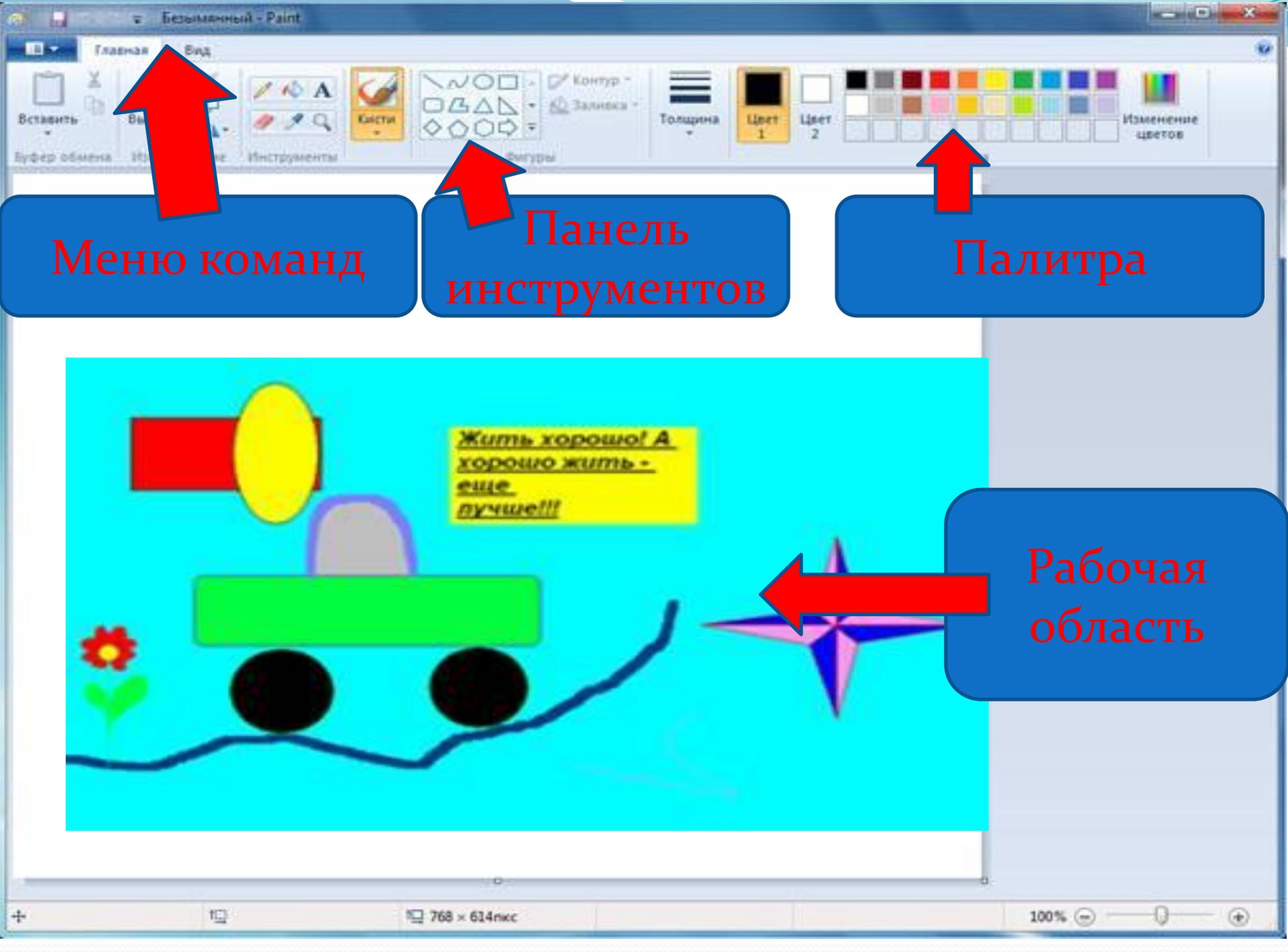
*Свернуть*

*Развернуть*

Закреть

полосы  
прокрутки

Среда графического редактора состоит из рабочего поля, которое занимает основную часть окна редактора, панели инструментов, палитры; меню команд для работы с файлами, печати рисунка и других операций: *Файл, Правка, Вид, Рисунок, Параметры, Справка*. Эти меню содержат команды и дополнительные возможности работы с графическим редактором. Любое из меню можно открыть, щелкнув мышью на его имени.



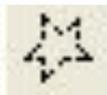
Меню команд

Панель инструментов

Палитра

Рабочая область

# Инструменты



Выделение произвольной области



Ластик



Выбор цвета



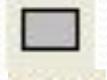
Карандаш



Распылитель



Линия



Прямоугольник



Овал



Выделение прямоугольной области



Заливка



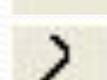
Масштаб



Кисть



Надпись



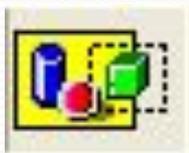
Кривая



Многоугольник



Скругленный прямоугольник

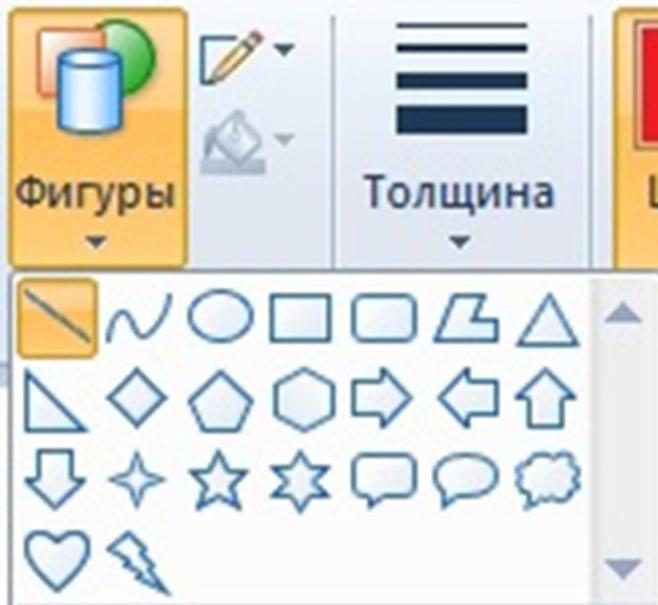


Прозрачный фрагмент



Непрозрачный фрагмент

# ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ



Панель инструментов программы **PAINT** содержит набор инструментов, предназначенных для создания рисунков разных типов. Нужный инструмент выбирают щелчком левой клавиши мыши на соответствующей кнопке.

# ПАЛИТРА

предназначена для создания  
цветных рисунков.

## Цвет 1 (основной цвет)

Щелкните здесь и выберите цвет на цветовой палитре. Этот цвет используется для карандаша и кистей, а также для контуров фигур.



## Цвет 2 (цвет фона)

Щелкните здесь и выберите цвет на цветовой палитре. Этот цвет используется для ластика, а также для заливки фигур.



В дальнейшем мы с Вами будем рассматривать, как можно создавать рисунок используя готовые фигуры в панели инструментов. Для рисования используются следующие инструменты:

Прямая, Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Треугольник, Скругленный прямоугольник, Многоугольник.

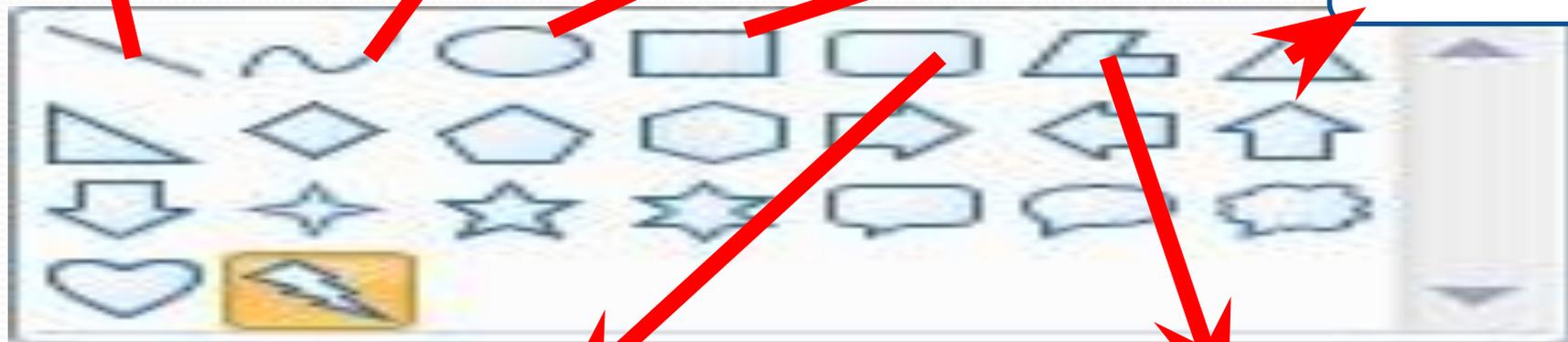
Прямая линия

Кривая

Эллипс

Прямоугольник

Треугольник



Скругленный  
прямоугольник

Многоугольник

Инструменты из Панели инструментов позволяют рисовать различные геометрические фигуры, закрашивать области рисунка, выделять графические элементы, вписывать текст, проводить линии определенной толщины, корректировать изображение и многое другое.



**Карандаш** - позволяет провести линию.

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

**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 затем измените кривизну дуги, перетаскивая указатель в другом направлении.

**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.

# Выбор цвета.

Файл П\_равка В\_ид Р\_исунок П\_алитра С\_правка

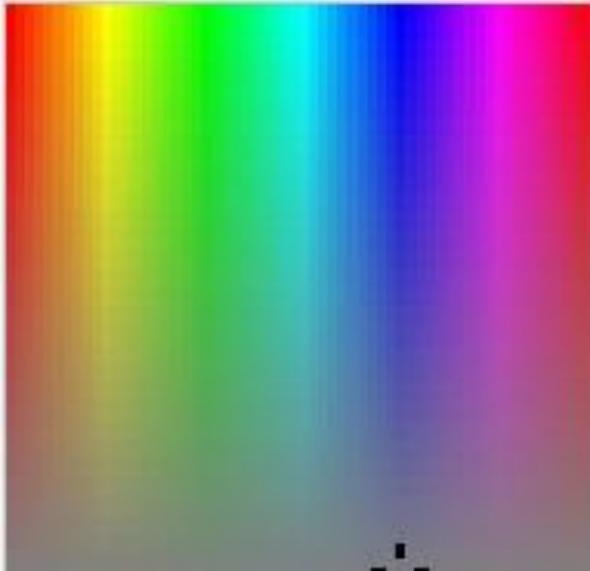
### Изменение палитры

Основные цвета:


Дополнительные цвета:


Определить цвет >>

OK Отмена



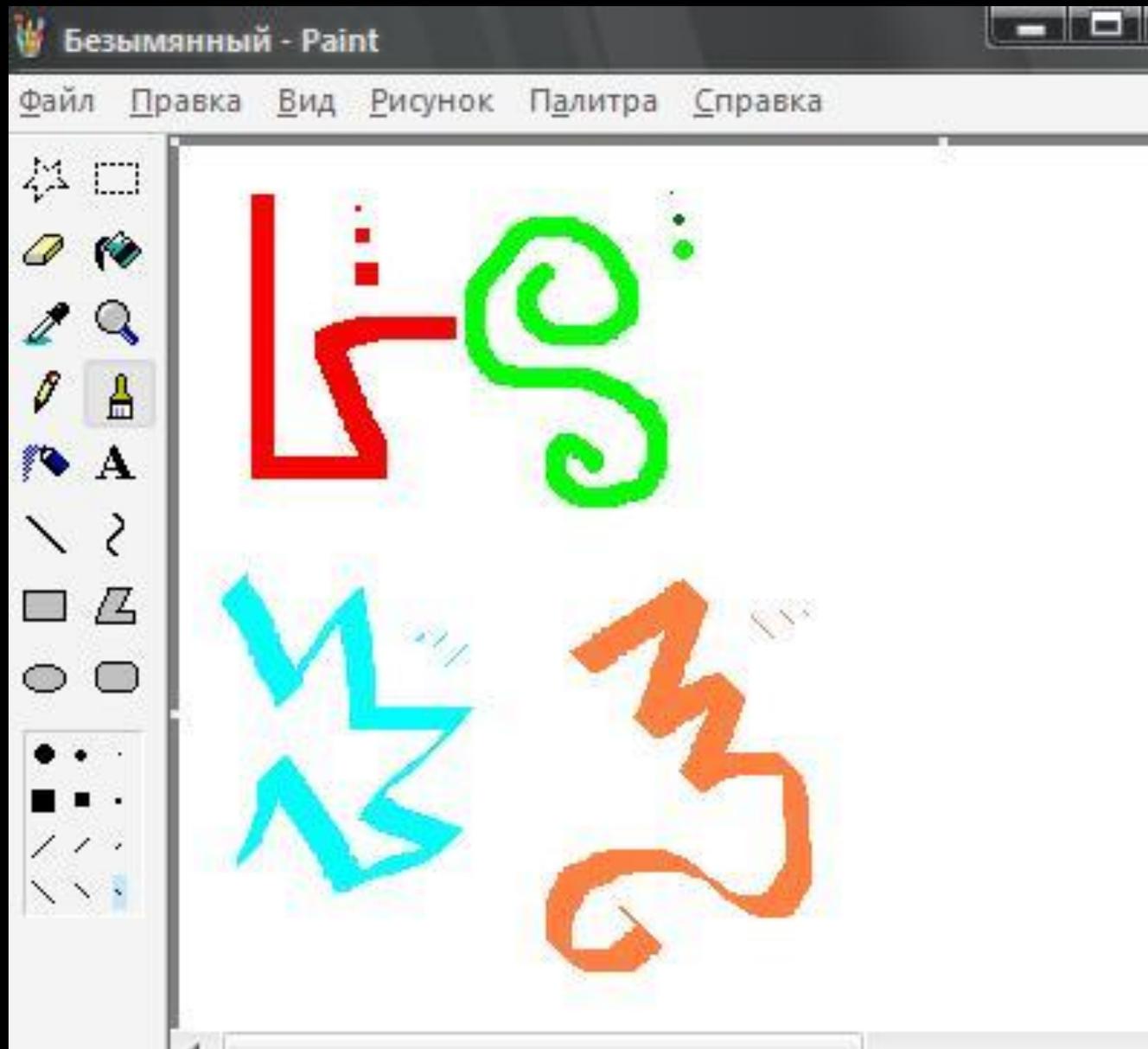
Оттенок: 160 Красный: 0  
Контраст: 0 Зеленый: 0  
Яркость: 0 Синий: 0

Цвет/Заливка

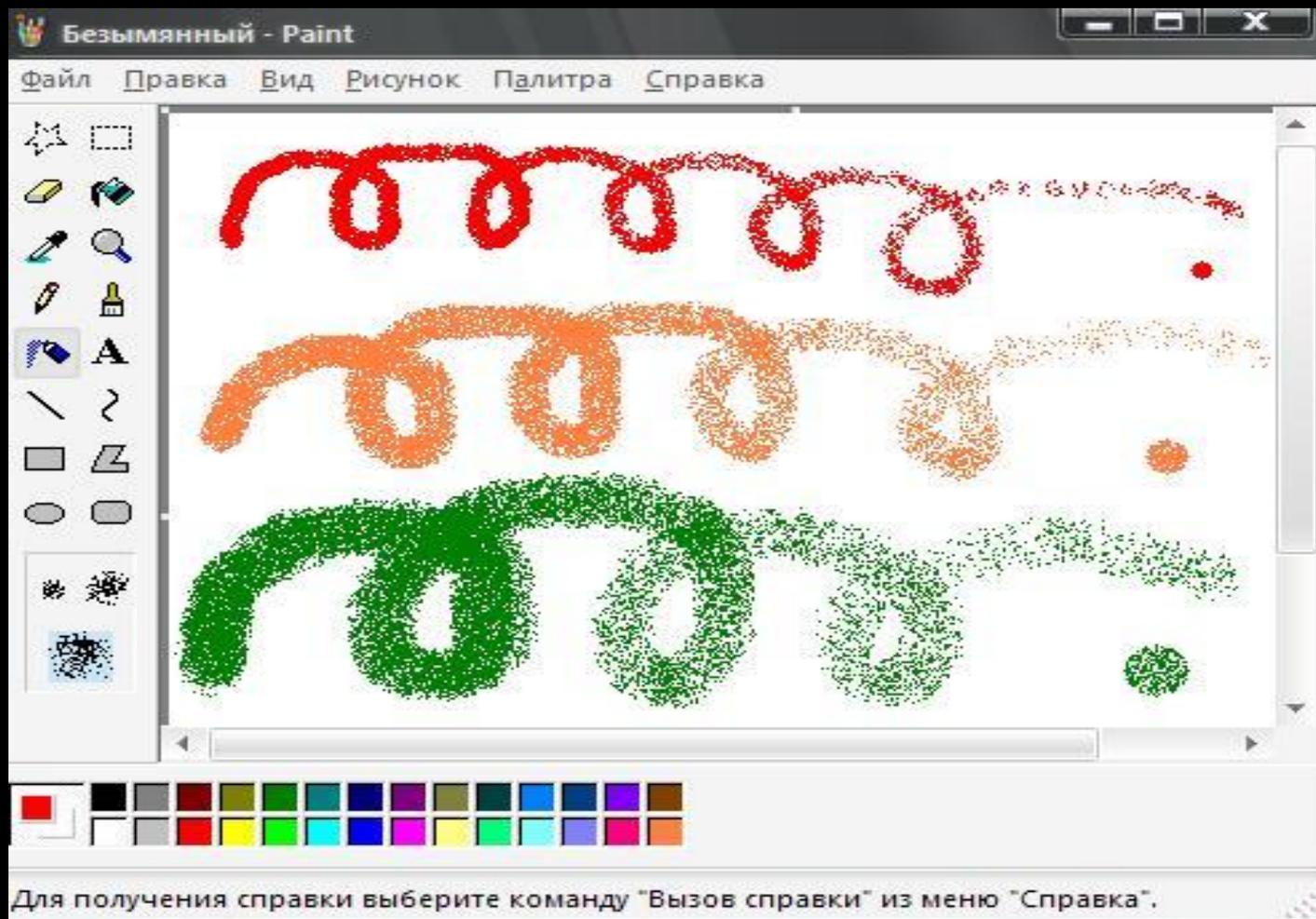
Добавить в набор



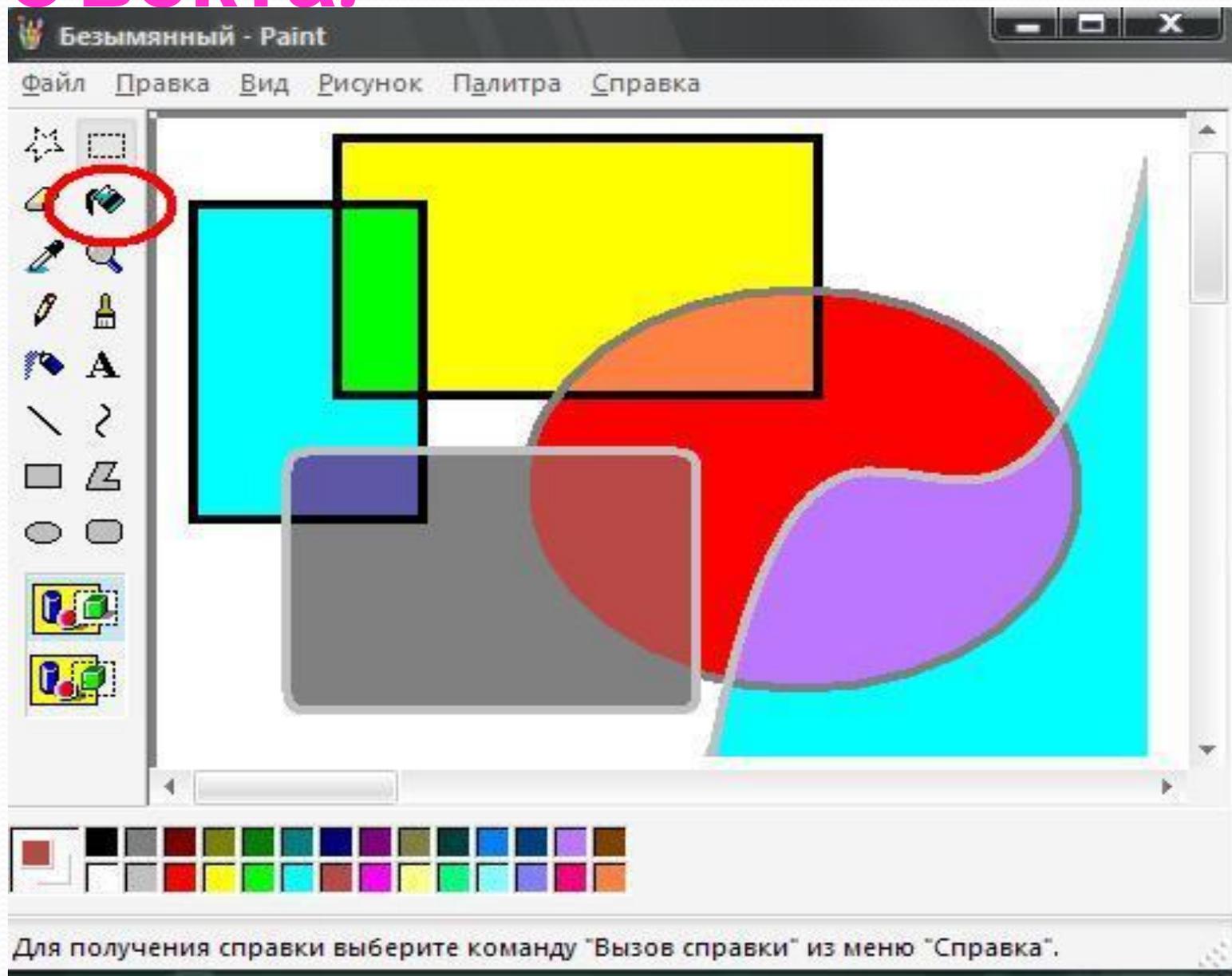
# Использование возможности КИСТИ.



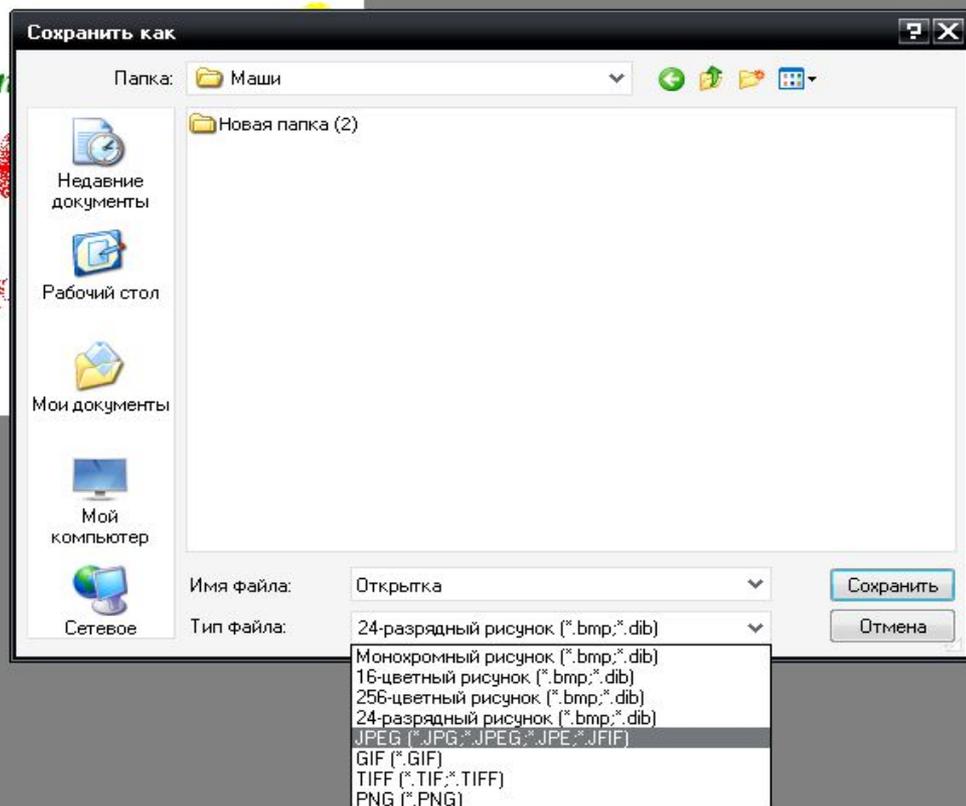
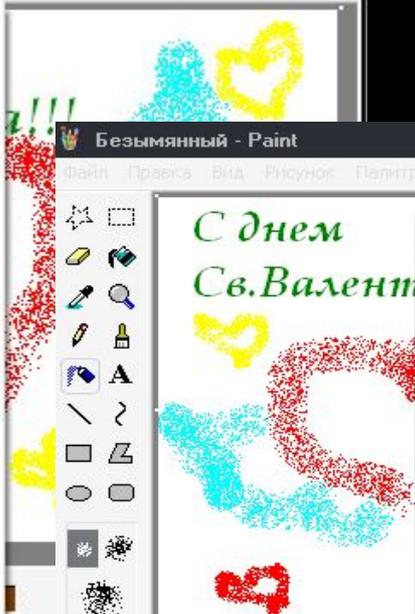
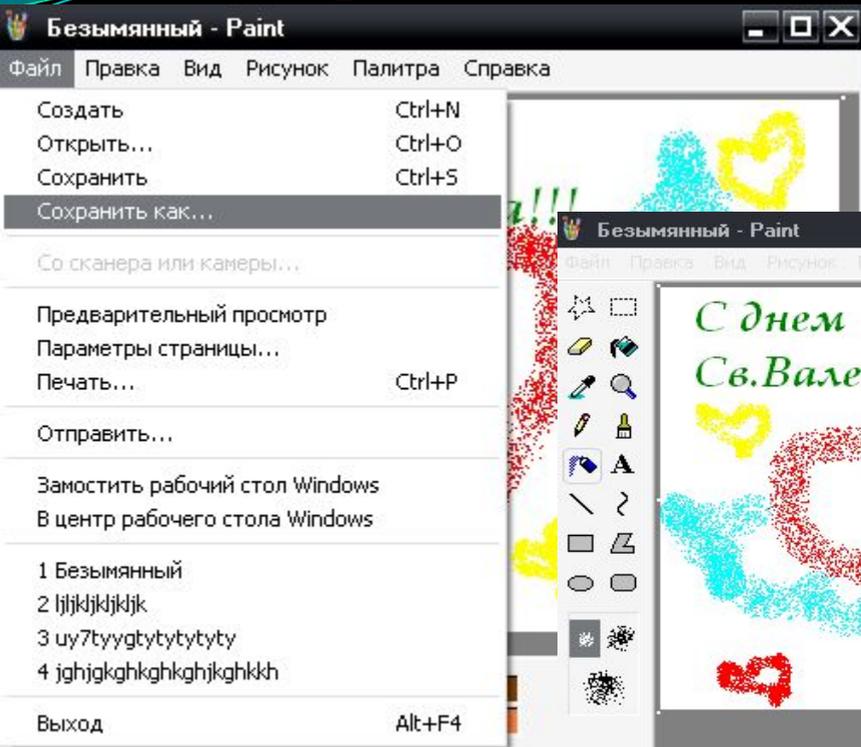
# Рисование с помощью распылителя



# Заливка области или объекта.



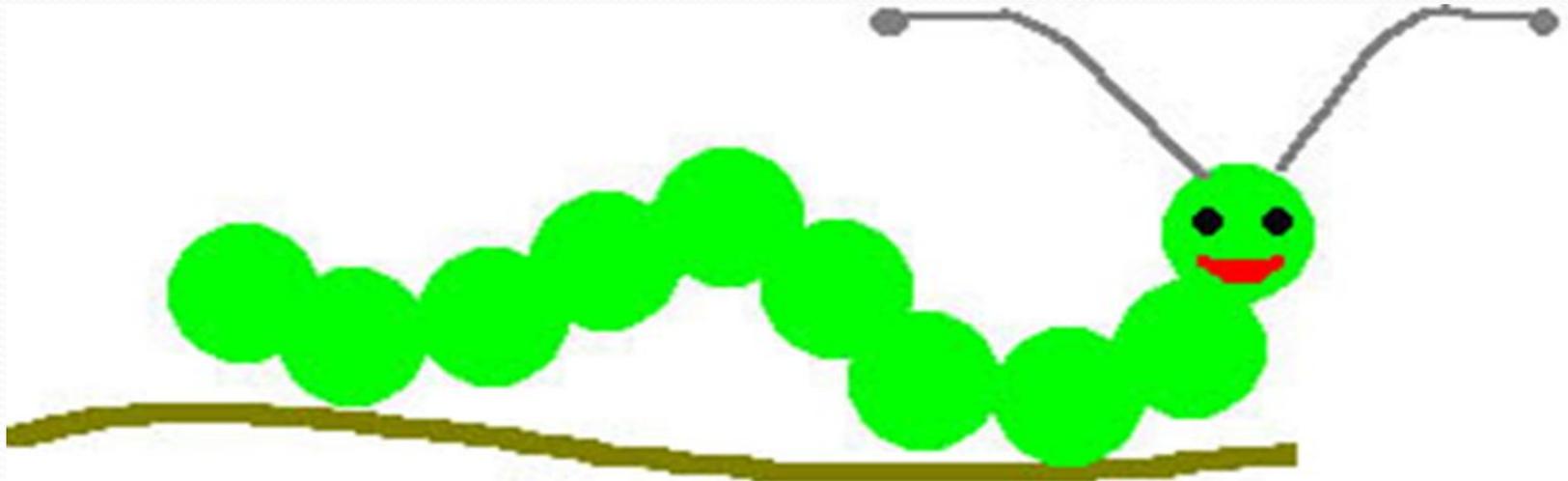
# Сохранение рисунка



Сохранение активного документа под другим име...

# Практическая работа №1

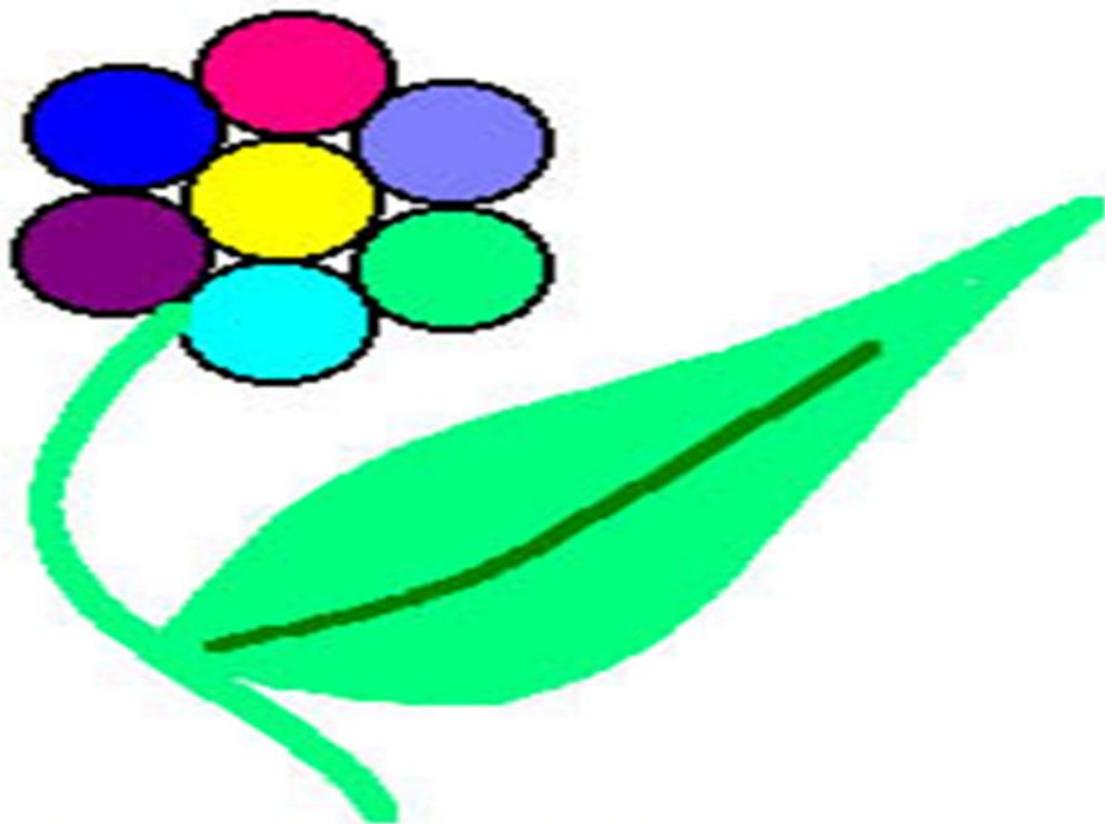
Нарисуйте гусеницу. Примените собственное цветовое оформление. Подпишите рисунок.



Это гусеница

# Практическая работа №2

Нарисуйте цветок.



Цветик-семицветик

# Практическая Работа №3

Нарисуйте снеговика.



# Домашнее задание :

- Знать, что такое графический редактор, инструменты графического редактора
- Как вы думаете, чем же так удобны компьютерные рисунки?
- -Есть ещё игра для вас: Я начну стихи сейчас. Я начну, а вы кончайте.
- Солнце, мячик, глаз и шар, нарисует нам (овал)
- Всё, что прямо и наклонно, мы изобразим (наклонной)
- Смотрите: веточка, какая, это линия (кривая)
- Чтобы изобразить домик, нужен нам (прямоугольник)
- Нужен он, чтобы стереть, ненужный вовсе нам предмет (ластик)
- Чтобы написать слова, возьмём мы с вами букву (а)

Paint



Спасибо  
за работу!



Завершить работу

