



Графический редактор



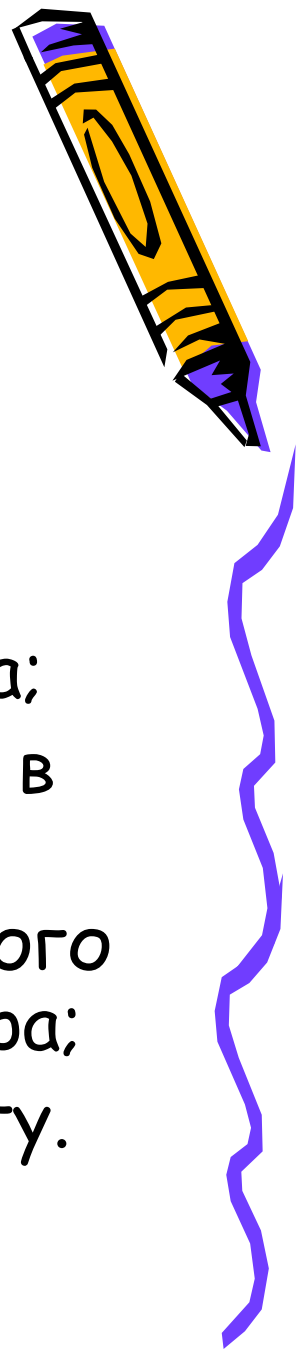


Графический редактор -

- это компьютерная программа для обработки графической информации, которая предназначена для создания и редактирования виртуальных графических объектов.



Типовые задачи обработки графической информации



- Ввод и отображение виртуального графического объекта;
- Редактирование графического объекта;
- Запись графического объекта на диск в виде файла;
- Считывание виртуального графического объекта из файла в память компьютера;
- Вывод графического объекта на бумагу.



Виды графических редакторов



- *Растровые (Adobe Photoshop, Paint и др.)*
- *Векторные (Corel Draw, Adobe Illustrator, Micromedia Freehand и др.)*



Растровые редакторы

В этих программах изображение формируется из решетки, состоящей из квадратиков, называемых пикселями.

Растровые программы имеют свои слабые стороны, связанные с тем, что каждый пиксел имеет фиксированное положение. Если необходимо передвинуть часть изображения, есть риск разрушить всю картину





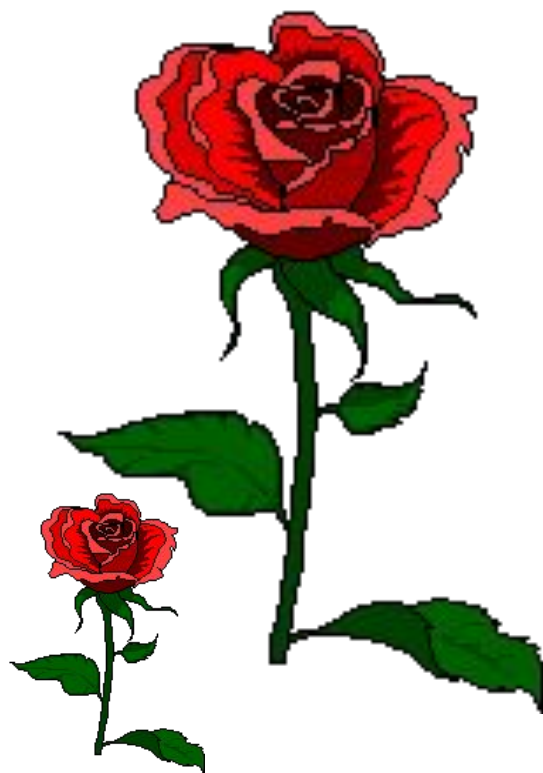
Качество изображений, созданных с помощью растровых программ, неотрывно связано с **разрешением** – количеством пикселей на дюйм изображения.



Если разрешение низкое, может пострадать качество при выводе на печать.

Чем больше разрешение – тем лучше качество изображения, но больше размер файла.





В **векторных графических редакторах**

изображение состоит из геометрических фигур, у которых есть размер, расположение, цвет и т. д. При увеличении векторных рисунков они не искажаются и не распадаются на точки – в этом преимущество векторной графики перед растровой.

Используя возможности векторных редакторов делают коллажи, вырезая элементы из фотографий и открыток.

Векторное изображение имеет меньший объем, чем растровое.





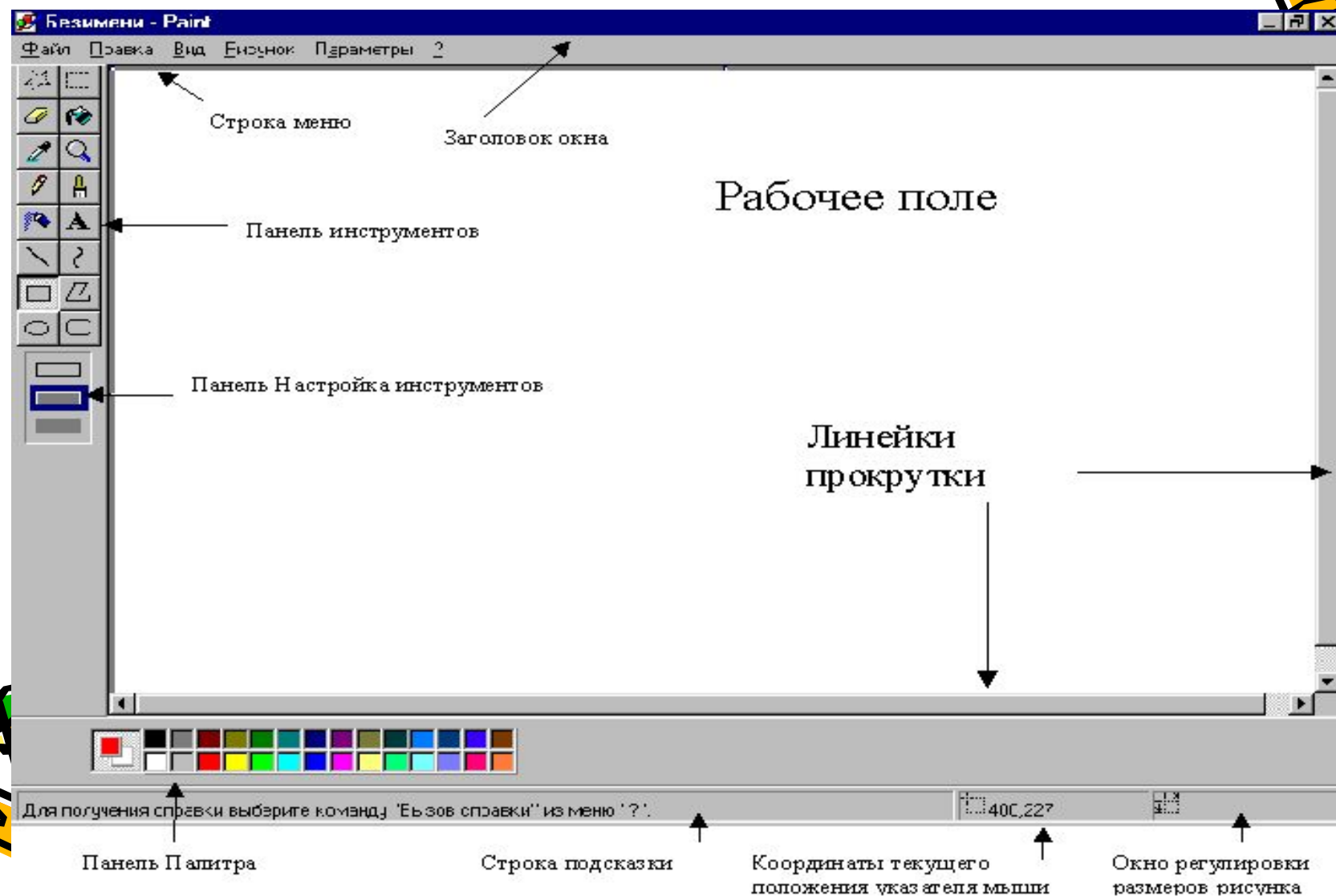
Графический редактор Paint



Запуск программы:

Пуск / Программы / Графический редактор Paint

Окно программы содержит



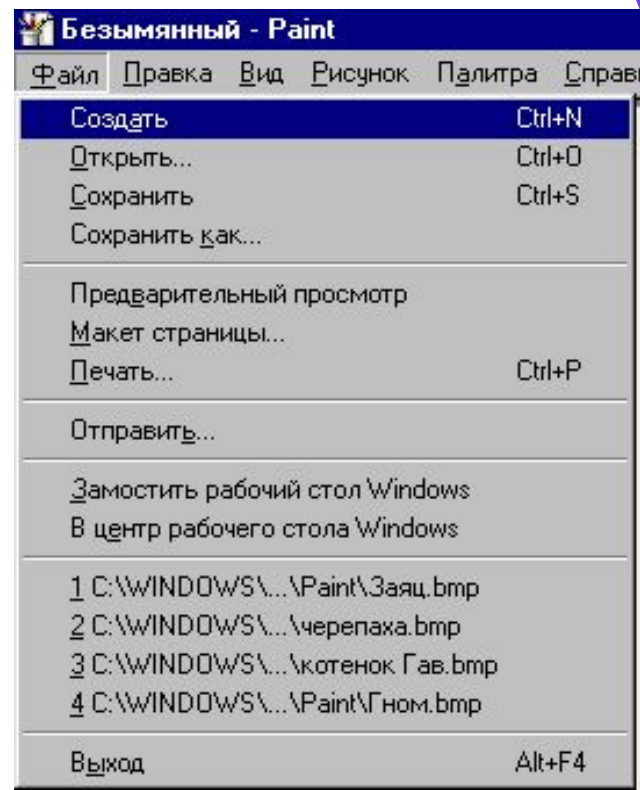
Почти каждый инструмент можно настраивать:

- ❖ устанавливать толщину линии,
- ❖ размер и форму кисти, карандаша, резинки и т.д.

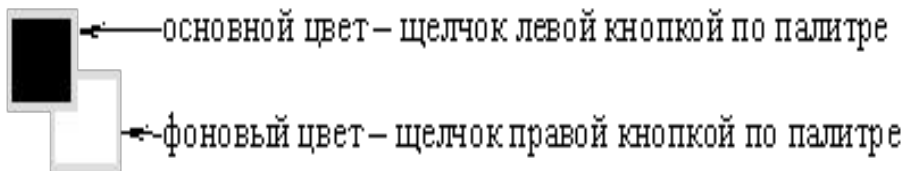
! Графический редактор запоминает **3 последних** действия, которые можно отменить, воспользовавшись командой **ПРАВКА, ОТМЕНИТЬ** или воспользоваться клавишами **Ctrl+Z**.



! В ниспадающем меню **ФАЙЛ** редактор помнит **4 последних** графических файла, которые открывались



Выбор цветов:

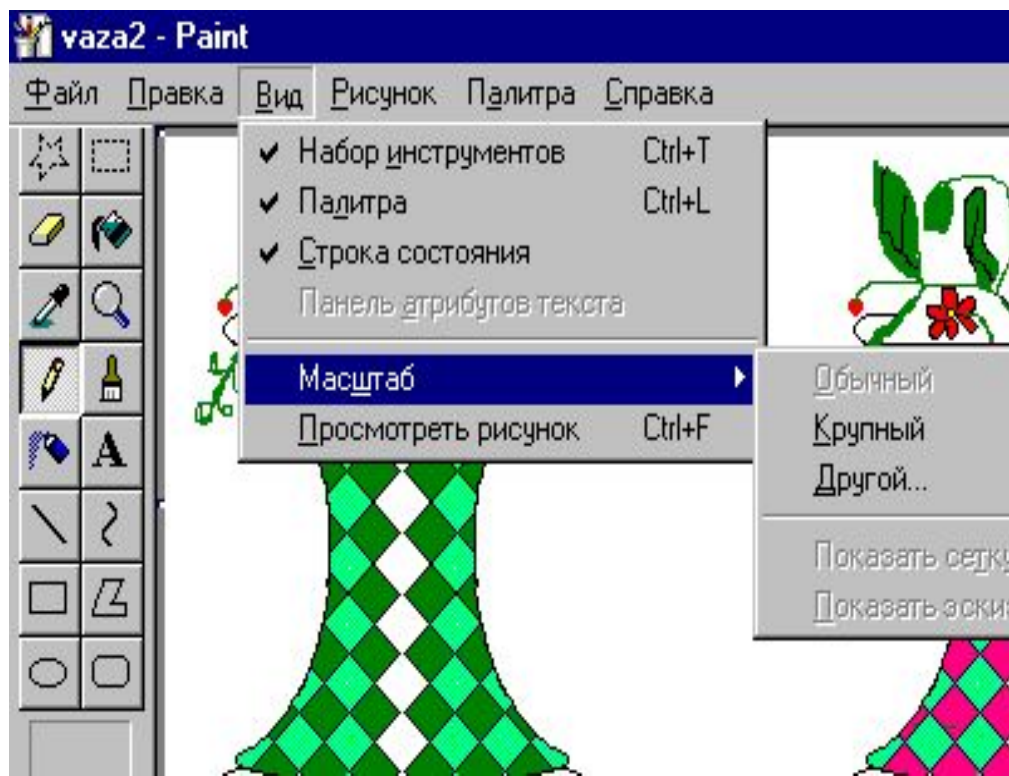


Видимость элементов окна:

В пункте меню Вид собраны команды для включения или отключения некоторых элементов окна

Очистить поле рисунка:

Рисунок / Очистить



Пункт меню **Файл** служит для работы с рисунком (документом) в целом.

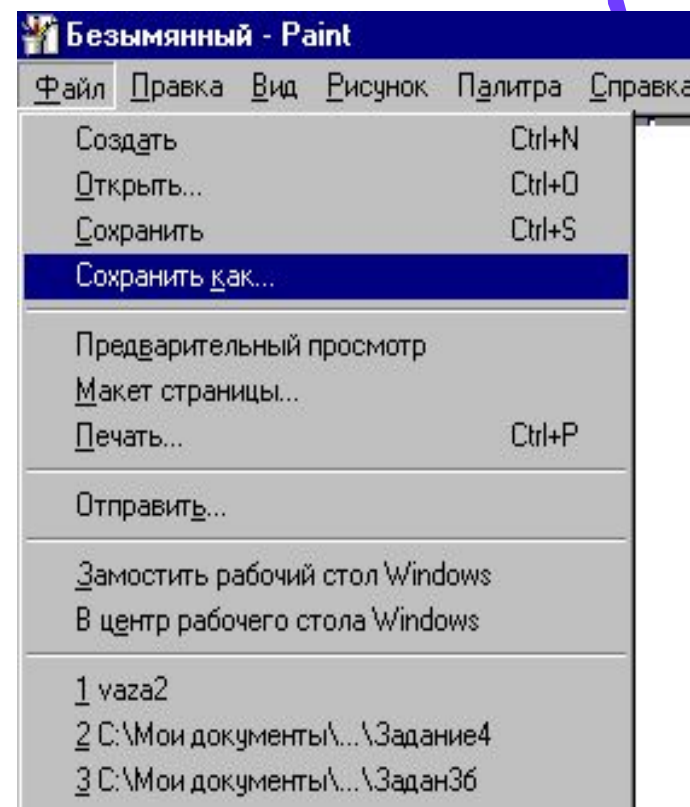
Сохранить рисунок.

Сохранение - это запись информации из оперативной памяти на жесткий или гибкий магнитный диск.

а) сохранение в первый раз: **Файл / Сохранить как / Сохранить** / Мои документы / «Личная папка» / Ввести имя файла

б) сохранение во второй и более раз: **Файл / Сохранить**

Примечание: документ сохраняется в этом же файле, поэтому окно диалога не появляется. Если необходимо сохранить документ в другом файле, то используется команда **Сохранить как**.



Создать новый рисунок.

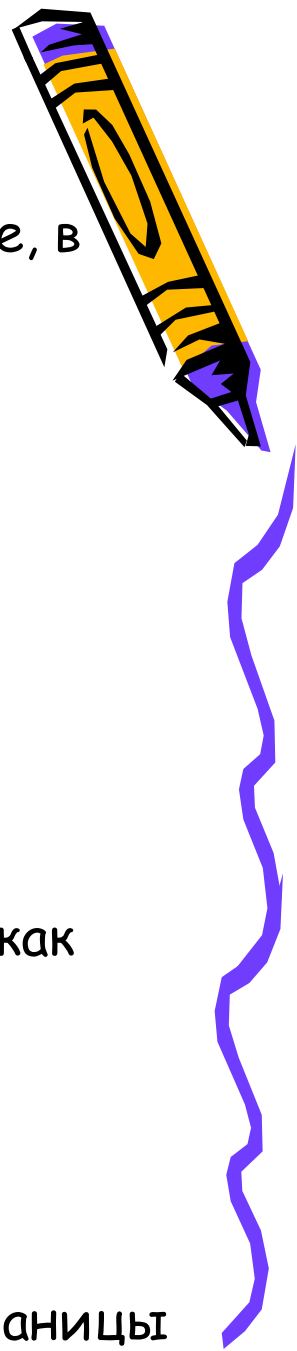
Файл / Создать

Примечание: если предыдущий рисунок не был сохранен, то на экране появиться предупреждение, в ответ на него:

Да - сохранить рисунок;

Нет - не сохранять рисунок;

Отмена - не создавать новый.



Открыть ранее сохраненный рисунок.

Файл / Открыть / Папка / Щелкнуть имя файла

Предварительный просмотр рисунка -

выполняется перед печатью, чтобы оценить, как располагается рисунок на листе бумаги.

Файл / Предварительный просмотр

Выход из просмотра - клавиша Esc

Вывод рисунка на печать:

**Файл / Печать / Выбрать принтер / Указать страницы
Ok**



Панель инструментов



Инструменты при рисовании используют выбранные в палитре цвета: если вы рисуете левой кнопкой мыши - используется *основной* цвет, если правой - *фоновый*.



Ластик/Цветной ластик - стирает часть рисунка при нажатии левой кнопки мыши или заменяет основной цвет на фоновый при нажатии правой.

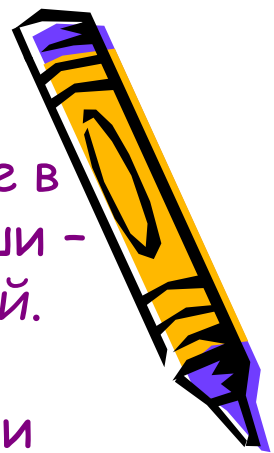


Заливка - заполняет цветом одноцветную область рисунка.



Пипетка (Выбор цвета) - определяет цвет фрагмента при выполнении на нем щелчка и устанавливает его в качестве основного или фонового цвета.

Масштаб - увеличивает фрагмент рисунка.



Панель инструментов



Карандаш - рисует как обычный карандаш при нажатой левой или правой кнопкой мыши.



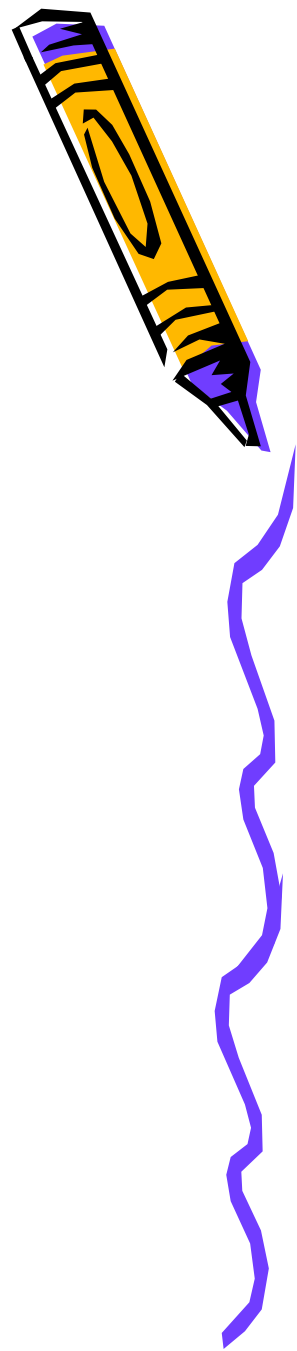
Кисть - используется как карандаш, но рисует более толстыми линиями, форма кисти может выбираться.



Распылитель - распыляет краску при нажатой левой или правой кнопкой мыши.



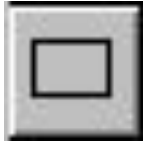
Линия - проводит прямую линию при нажатой левой кнопке мыши (удерживая клавишу **Shift**, можно получить линию строго вертикальную, горизонтальную линию или под углом 45°).



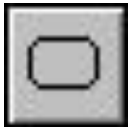
Панель инструментов



Кривая - рисует прямую линию, которую затем можно изгибать 2 раза, отводя мышь в сторону от рисунка.



Прямоугольник - создает прямоугольник или квадрат (удерживая **Shift**) путем протаскивания мыши с нажатой левой кнопкой.

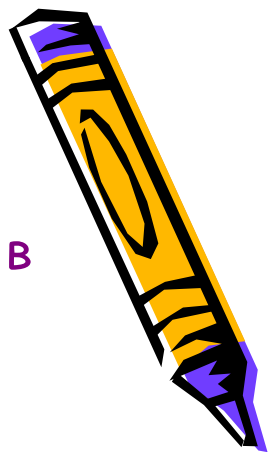


Скругленный прямоугольник - то же, что и прямоугольник, но углы скруглены.



Эллипс - рисует овалы и круги (удерживая **Shift**).

Многоугольник - для рисования многоугольника необходимо щелкнуть в каждой его вершине, а в последней - дважды

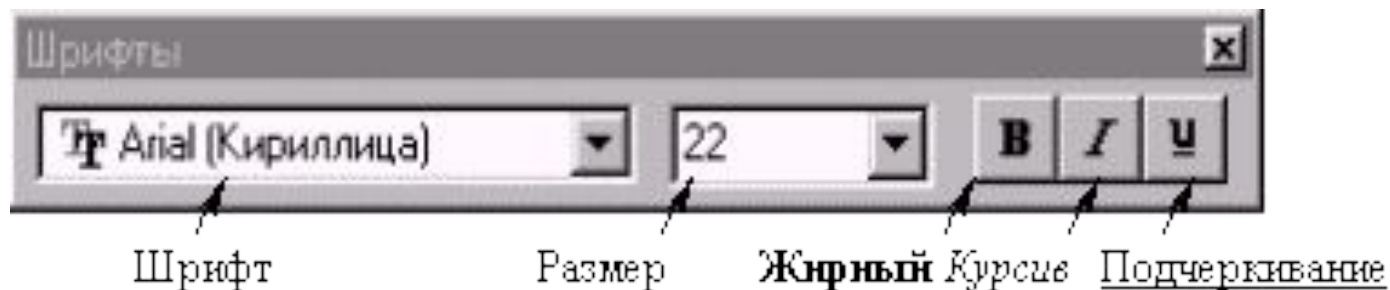


Добавление текста



Надпись.

1. Щелкните по рисунку в том месте, где должна быть первая буква;
2. Увеличить размер пунктирной рамки, перетаскивая мышью точку в углу рамки
3. Выберите формат (внешний вид символов в панели) атрибутов текста:



4. Наберите текст.

Рамку с текстом можно переместить в другое место, взявшись мышью за ее границу;

5. Щелкните за пределами текстовой рамки.

Внимание! После щелчка за пределами текстовой рамки текст становится частью рисунка, и стереть его можно только ластиком.

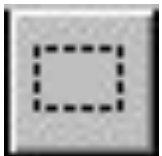


Работа с фрагментами



Фрагмент – это часть рисунка любого размера и формы.

Выделение фрагмента:



Прямоугольного: щелкните по инструменту **Выделение**, наведите мышь в один из углов будущего фрагмента и, удерживая левую кнопку, перетащите мышь в противоположный угол.



Произвольной формы: щелкните по инструменту **Выделение произвольной области**, удерживая левую кнопку, обведите мышью фрагмент.

Примечание: для снятия выделения щелкните по рисунку за пределами фрагмента.



Выделенный фрагмент можно:

переместить - наведите мышь внутрь ф рагмента и, удерживая левую кнопку мыши, переместите мышь;

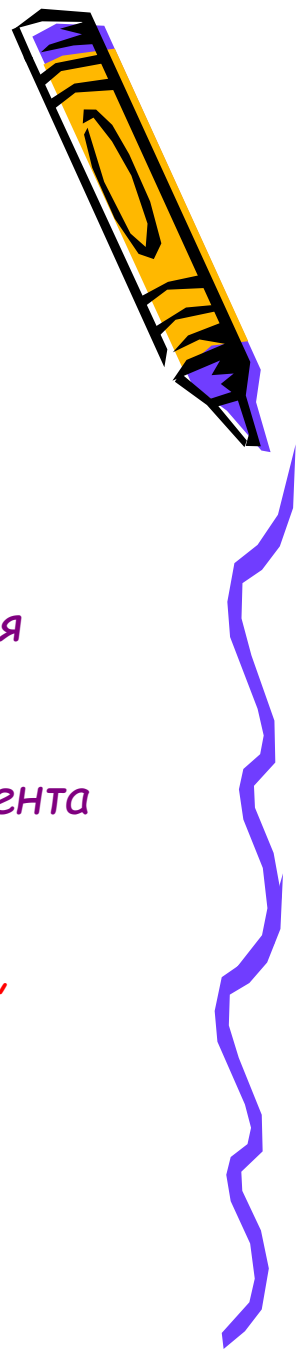
скопировать - так же как переместить, но удерживая клавишу **Ctrl**;

получить шлейф - так же как переместить, но удерживая клавишу **Shift**;

изменить размер - навести мышь на точку в углу ф рагмента или в центре каждой стороны и перетащить;

другие операции, находящиеся в пункте меню **Рисунок**, это:

Отразить/Повернуть
Растянуть/Наклонить
Обратить цвета
Очистить



До новых встреч

