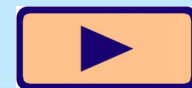




# Графический редактор Paint: работа с фрагментами



Презентация подготовлена  
учениками 8 класса МОУ «Ивановская СОШ»  
Матвеевой Дарьей и Андроновым Сергеем





# Графический фрагмент - это **выделенная часть** графического изображения

**Инструменты  
для выделения**

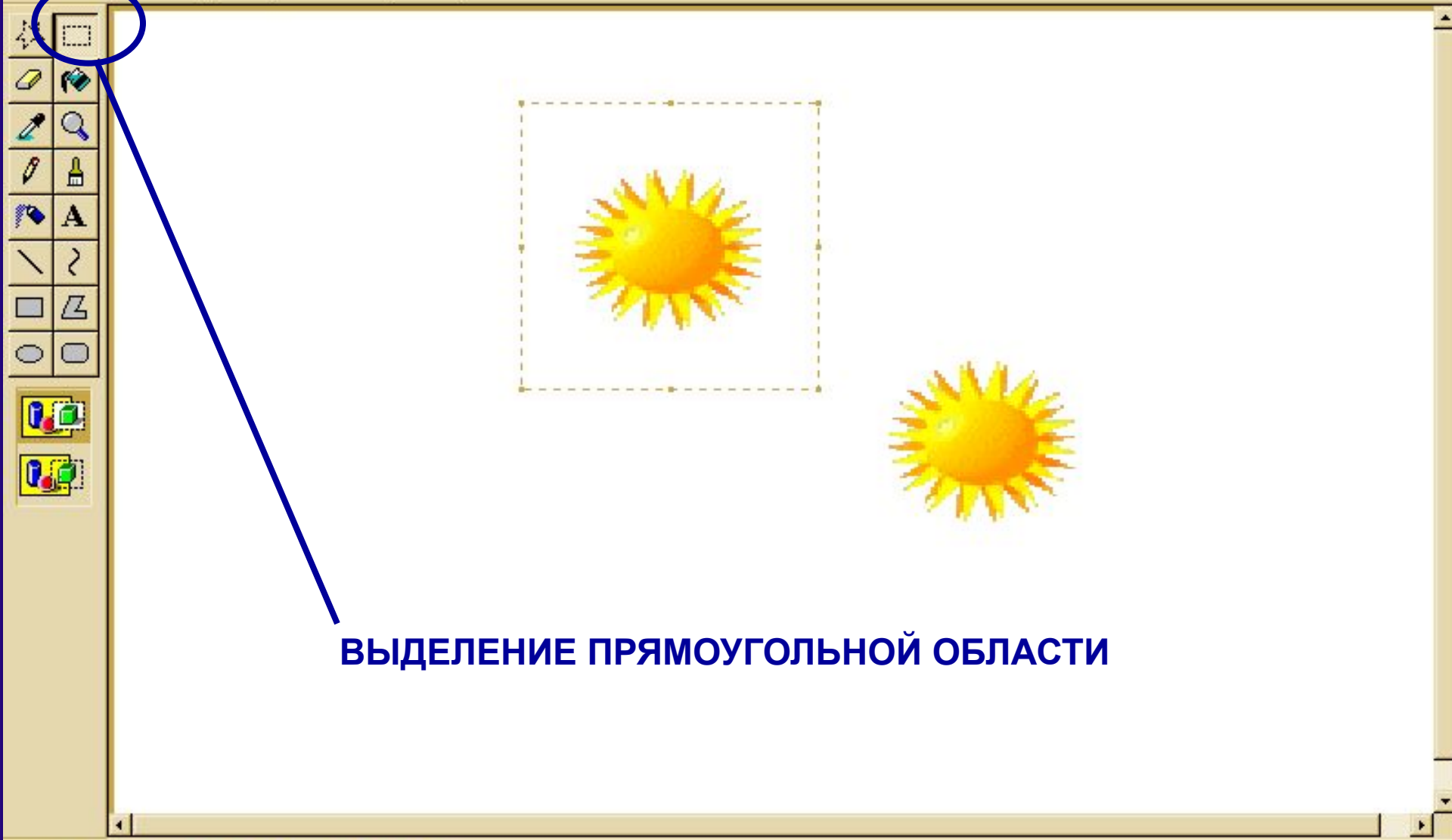


**Выделение**



**Выделение  
произвольной  
области**





**ВЫДЕЛЕНИЕ ПРЯМОУГОЛЬНОЙ ОБЛАСТИ**



Для редактирования выберите команду "Вызов справки" из меню "Справка".

469,281





# Выделение прямоугольной области

1. ВЫБЕРИ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ВЫДЕЛЕНИЯ ПРЯМОУГОЛЬНОЙ ОБЛАСТИ
2. УСТАНОВИ УКАЗАТЕЛЬ МЫШИ В ОДНОМ ИЗ УГЛОВ ВЫДЕЛЕННОГО ФРАГМЕНТА.



3. ДВИГАЯ МЫШЬ С НАЖАТОЙ КНОПКОЙ, ЗАКЛЮЧИ НУЖНУЮ ОБЛАСТЬ В ПУНКТИРНЫЙ ПРЯМОУГОЛЬНИК.





## ВЫДЕЛЕНИЕ ПРОИЗВОЛЬНОЙ ОБЛАСТИ



# Выделение произвольной области

1. ВЫБЕРИ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ВЫДЕЛЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОЙ ОБЛАСТИ.

2. НАРИСУЙ ГРАНИЦУ ОБЛАСТИ ТАКЖЕ, КАК ПРИ РИСОВАНИИ КАРАНДАШОМ.





**ВЫДЕЛЕНИЕ С ФОНОМ**



**ВЫДЕЛЕНИЕ БЕЗ ФОНА**





# Операции с графическим фрагментом

Фрагмент

Копировать

Удалить

Переместить

Преобразовать

Вставить

Повернуть

Исказить







**Задание**



# Перемещение

1. **ВЫДЕЛЯЕМ ФРАГМЕНТ**
2. **УСТАНАВЛИВАЕМ КУРСОР ВНУТРЬ ФРАГМЕНТА**
3. **НАЖИМАЕМ ЛЕВУЮ КЛАВИШУ МЫШИ И ПЕРЕМЕЩАЕМ ФРАГМЕНТ В НУЖНОЕ МЕСТО НЕ ОТПУСКАЯ МЫШИ**



# Задание

1. Откройте файл Сказка.bmp.



2. С помощью инструмента Выделение поочередно выделите прямоугольные фрагменты и переместите их так, чтобы сказочные персонажи обрели свой истинный вид.
3. Сохраните результат работы в личной папке.





# Удаление

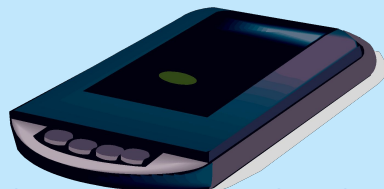
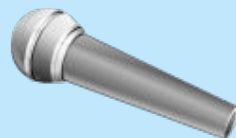
1. ВЫДЕЛЯЕМ ФРАГМЕНТ
2. НАЖИМАЕМ КЛАВИШУ DELETE





# Удаление

1. Откройте файл Устройства.bmp.



2. Оставьте на рисунке только устройства ввода, а все лишнее удалите
3. Сохраните результат работы в личной папке.





# Копирование



**CTRL**

1. **ВЫДЕЛЯЕМ ФРАГМЕНТ**
2. **УСТАНАВЛИВАЕМ КУРСОР ВНУТРЬ ФРАГМЕНТА И НАЖИМАЕМ CTRL**
3. **НАЖИМАЕМ ЛЕВУЮ КЛАВИШУ МЫШИ И ПЕРЕМЕЩАЕМ КОПИЮ НЕ ОТПУСКАЯ МЫШИ**
4. **В НУЖНОМ МЕСТЕ ОТПУСКАЕМ КЛАВИШУ МЫШИ**



**Задание**



# Задание

1. Откройте файл Белоснежка.bmp.



2. С помощью операции копирования создайте иллюстрацию к сказке «Белоснежка и семь ГНОМОВ».

3. Сохраните результат работы в личной папке.





**Самостоятельно освоите  
новые операции и  
выполните упражнения:**

Задание

1

Решение

1

Задание 2

Решение

2

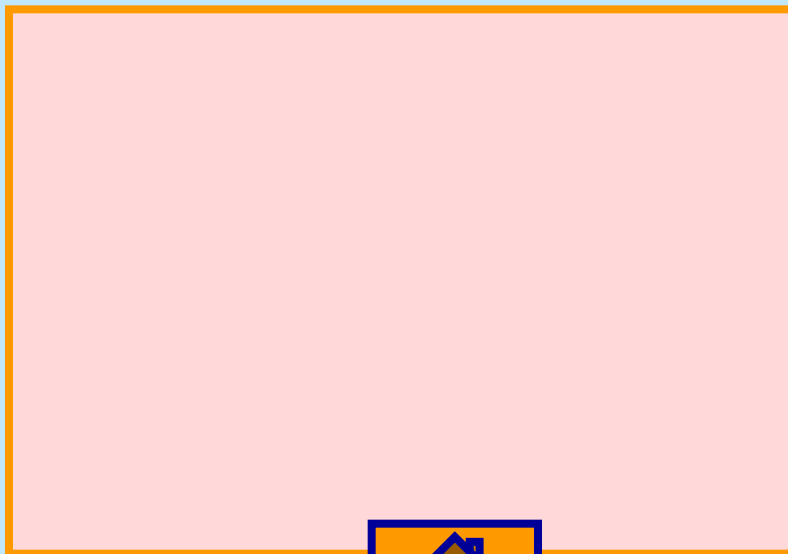
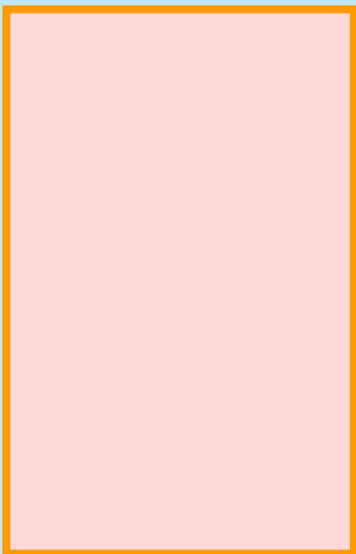
Задание 3

Решение

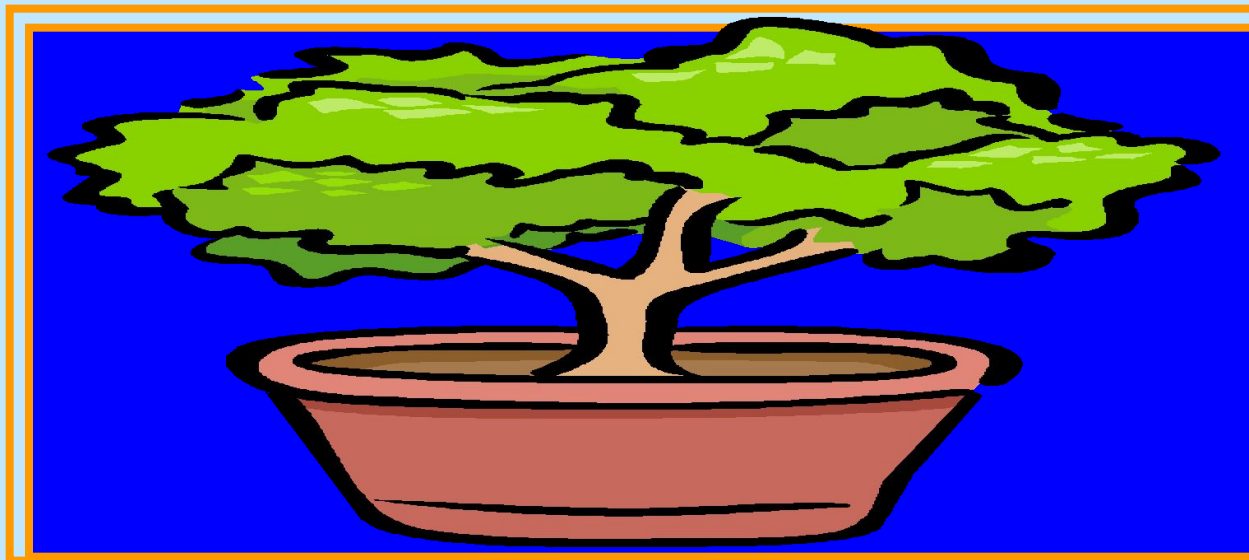
3



Впишите рисунок в окна:

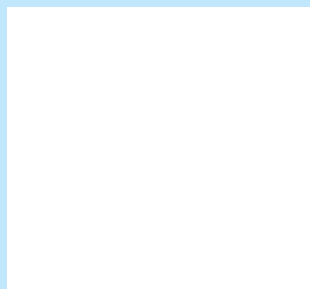








# Придайте объектам пропорциональные размеры







# Восстановите рисунок

