

Освоение Среды Графического Редактора



МОУ ОШ
с.Степное

Выполнил: Марков Сергей Валерьевич.

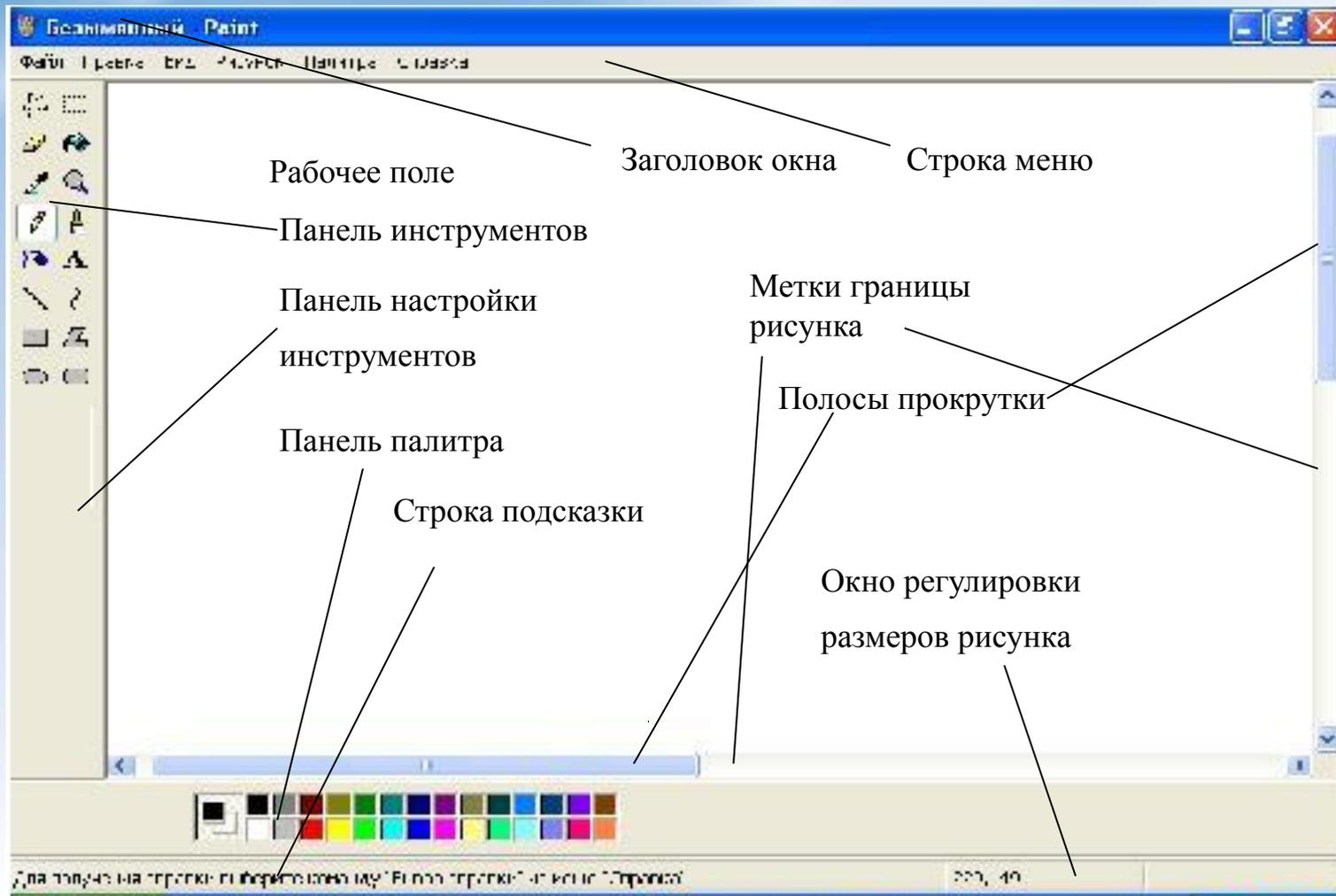
**Графический редактор-прикладная среда,
предназначенная для создания и редактирования
графических изображений**

ГРАФИЧЕСКИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

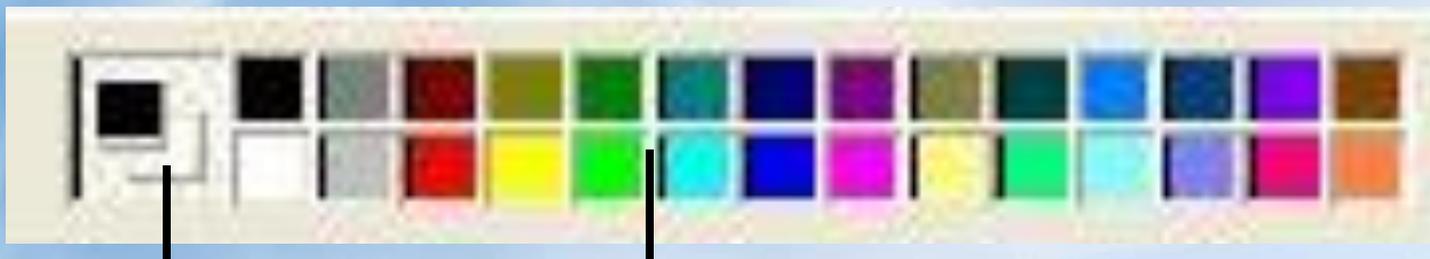
- ВЕКТОРНЫЕ**
- РАСТРОВЫЕ**



ИНТЕРФЕЙС ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА Paint



ПАНЕЛЬ ПАЛИТРА



ЭКРАН ТЕКУЩИХ
ЦВЕТОВ

ПАЛИТРА



- **Основной цвет из палитры выбирается щелчком ЛКМ. Выбранный цвет появляется на экране текущих цветов в верхнем квадрате.**
- **Дополнительный (фоновый) цвет выбирается щелчком ПКМ. Выбранный цвет появляется на экране текущих цветов в нижнем квадрате.**

ИНСТРУМЕНТЫ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА

ВЫДЕЛЕНИЕ
ПРОИЗВОЛЬНОЙ ОБЛАСТИ

ВЫДЕЛЕНИЕ
ПРЯМОУГОЛЬНОЙ ОБЛАСТИ

ЛАСТИК

ЗАЛИВКА

ВЫБОР ЦВЕТА

МАСШТАБ

КАРАНДАШ

КИСТЬ

РАСПЫЛИТЕЛЬ

НАДПИСЬ

ЛИНИЯ

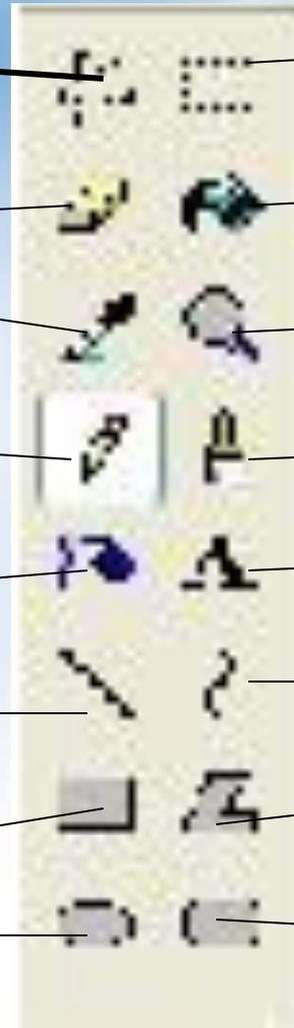
КРИВАЯ

ПРЯМОУГОЛЬНИК

МНОГОУГОЛЬНИК

ЭЛЛИПС

СКРУГЛЕННЫЙ
ПРЯМОУГОЛЬНИК



НАНЕСЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ ИНСТРУМЕНТАМИ

1. ВЫБРАТЬ ИНСТРУМЕНТ

***Инструмент выбирается щелчком ЛКМ по изображению инструмента.**

Признак выбранного инструмента – «утопленная» кнопка с его изображением.

2. НАСТРОИТЬ ИНСТРУМЕНТ

***Настройка инструмента, позволяет установить дополнительные возможности работы с инструментом.**

3. ВЫБРАННЫМ ИНСТРУМЕНТОМ НАРИСОВАТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ

***Работа инструментами по нанесению или стиранию изображения выполняется мышью с нажатой кнопкой.**

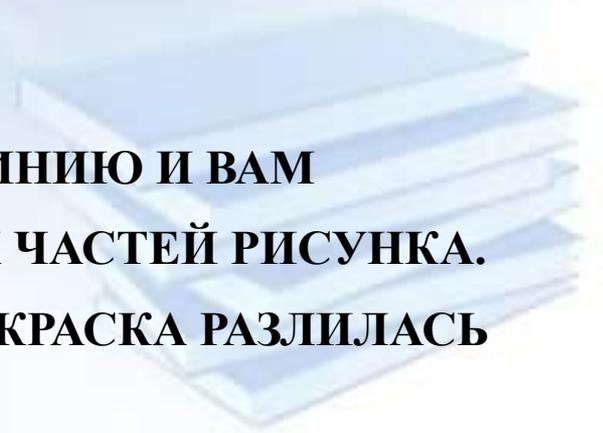


РЕДАКТИРОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОГО РИСУНКА

Редактирование – действия по созданию рисунка, его исправления и дополнения

ПОЛЬЗУЙТЕСЬ КОМАНДОЙ «ОТМЕНИТЬ»

- *ЕСЛИ ВЫ НАРИСОВАЛИ НЕУДАЧНУЮ ЛИНИЮ И ВАМ ТРУДНО ЕЁ СТЕРЕТЬ, НЕ ПОРЯ ДРУГИХ ЧАСТЕЙ РИСУНКА.**
- *ЕСЛИ ВЫ ХОТЕЛИ ЗАЛИТЬ ОБЛАСТЬ, А КРАСКА РАЗЛИЛАСЬ ПО ВСЕМУ РИСУНКУ.**
- *ЕСЛИ ВЫ СТИРАЛИ ЛАСТИКОМ, А ПОТОМ ВДРУГ ПЕРЕДУМАЛИ.**



ФРАГМЕНТ РИСУНКА

Фрагментом называется, специальным образом выделенная область.

1.ВЫБЕРИТЕ ИНСТРУМЕНТ ВЫДЕЛЕНИЯ.

2.ВЫДЕЛИТЕ ФРАГМЕНТ РИСУНКА.

***Для выделения прямоугольного фрагмента:**

- **Установите указатель мыши в стороне от выделяемого элемента и, двигая мышь с нажатой кнопкой, заключите нужную область в пунктирный прямоугольник.**

***Для выделения произвольного фрагмента:**

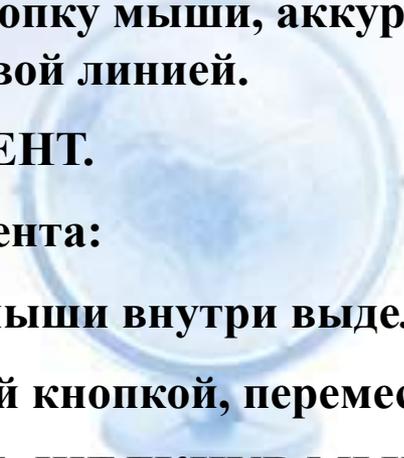
- **Удерживая нажатую кнопку мыши, аккуратно обведите требуемую область замкнутой кривой линией.**

3.ПЕРЕМЕСТИТЕ ФРАГМЕНТ.

***Для перемещения фрагмента:**

- **Установите указатель мыши внутри выделенного фрагмента;**
- **Двигая мышь с нажатой кнопкой, переместите фрагмент.**

4.СНИМИТЕ ВЫДЕЛЕНИЕ, ЩЕЛКНУВ МЫШЬЮ ВНЕ РАМКИ.



МАСШТАБ РИСУНКА

УВЕЛИЧЕНИЕ МАСШТАБА ИЗОБРАЖЕНИЯ

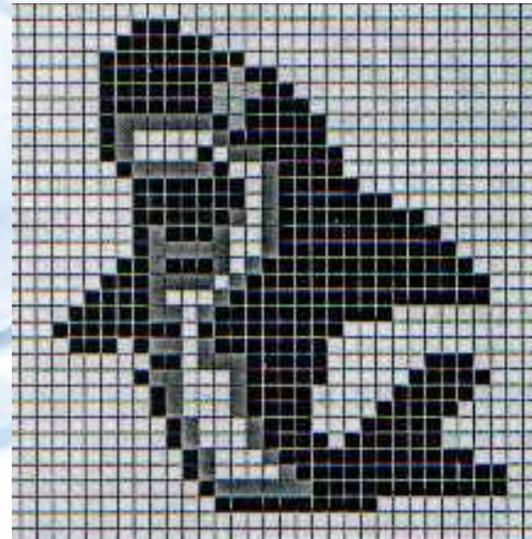
- Выберите инструмент *масштаб*.
- На панели настройки выберите увеличение: в 2, 6 или 8 раз.
- Щелкните указателем мыши, который имеет вид увеличительного стекла, по рисунку.

УМЕНЬШЕНИЕ МАСШТАБА ИЗОБРАЖЕНИЯ

- Выберите инструмент *масштаб*.
- Щелкните по рисунку.

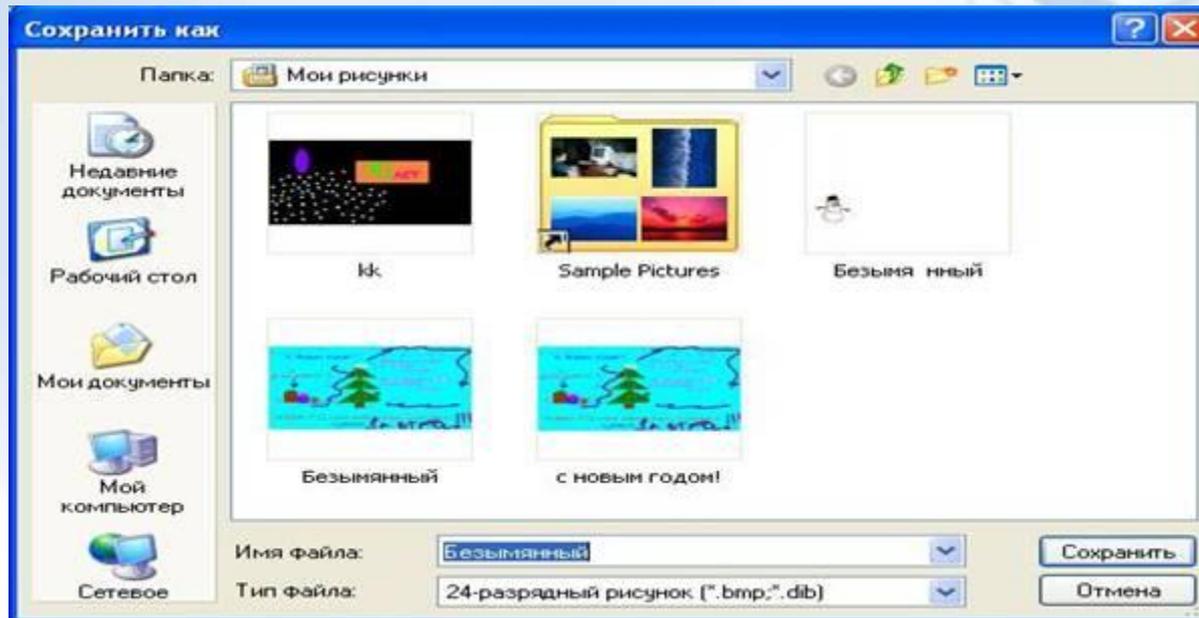


Рисунок в натуральную величину и
увеличенное изображение



СОХРАНЕНИЕ СОЗДАННОГО РИСУНКА

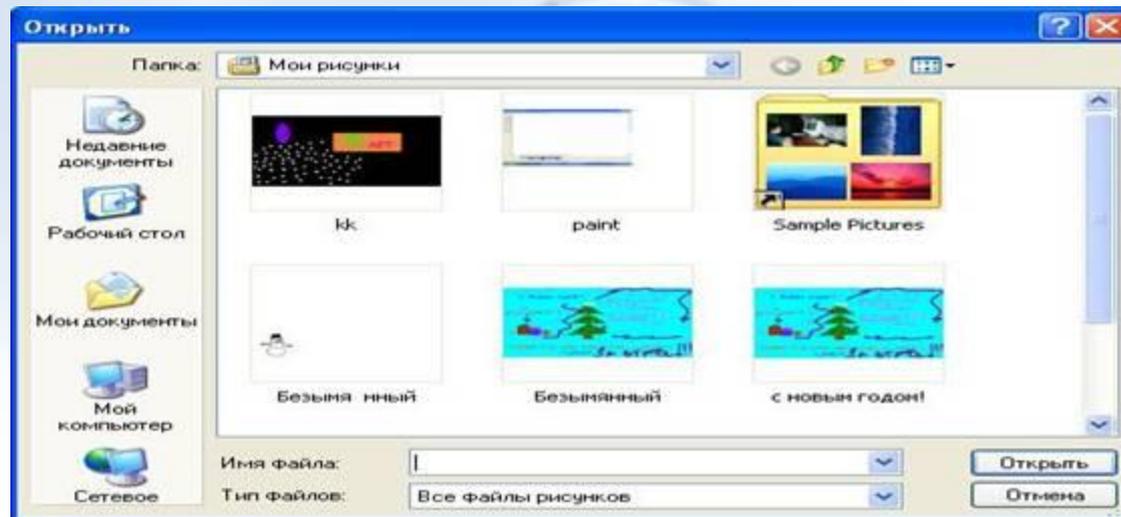
1. Откройте меню *Файл*.
2. Выберите команду *Сохранить как...* Откроется диалоговое окно.
3. Убедитесь, что в строке Папка записано имя Мои документы.
4. В строке имя файла сотрите предлагаемое имя Безмянный и запишите имя рисунка.
5. Щелкните по кнопке *Сохранить*.



Диалоговое окно команды *Сохранить как...*

КАК ОТКРЫТЬ РИСУНОК СОХРАНЕННЫЙ НА ДИСКЕ

1. Откройте меню *Файл*.
2. Выберите команду *Открыть...* Откроется диалоговое окно.
3. Убедитесь, что в строке Папка записано имя Мои документы.
4. В центре окна расположен список файлов-рисунков, которые уже сохранены на диске. Щелкните по имени файла, который нужно открыть. Оно появится в строке Имя файла.
5. Щелкните по кнопке *Открыть*.



Диалоговое окно команды открыть

ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ

Задание Нарисуйте пирамиду, состоящую из разноцветных колец одинаковой толщины (рис. 2.11).

Для того чтобы получить кольца одинаковой толщины, используется прием вспомогательных построений.

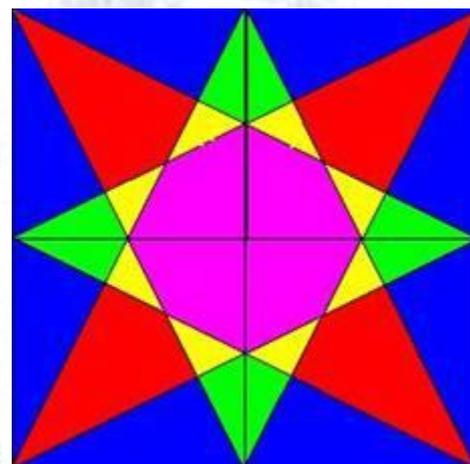
1. Выберите инструмент Линия.
2. В палитре выберите вспомогательный цвет для горизонтальных линий (серый).
3. Нарисуйте две равные горизонтальные линии. Эти линии будут ограничивать толщину колец.
4. Выберите инструмент Скругленный прямоугольник.
5. В палитре выберите цвет для границ колец (черный).



Рис. 2.11. Пирамида

6. Наведите указатель мыши на верхнюю линию и двигайте мышью с нажатой кнопкой к нижней. Вы получите контуры кольца.
7. Нарисуйте еще несколько колец разной длины.
8. Раскрасьте кольца разными цветами.
9. Выберите инструмент Заливка.
10. В палитре выберите вспомогательный цвет (серый).
11. Щелкните указателем по свободному пространству рабочего листа. Серая краска разольется по всей области рисунка.
12. Залейте рабочий лист белым цветом. Вспомогательные линии исчезнут.
13. С помощью инструмента Выделение соберите все кольца в пирамиду.
14. Сохраните рисунок с именем Пирамида.

Задание 2. Создайте орнамент, представленный на рисунке. Орнаменты, составленные из цветных кусочков стекла, называются витражами. Их используют для украшения окон, дверей.



Алгоритм создания орнамента:

1. Выбрать инструмент Прямоугольник. На панели настройки выбрать границы фигуры.
2. Построить четыре одинаковых квадрата, соприкасающихся сторонами, используя клавишу Shift. Воспользуйтесь алгоритмом, приведенным в задании 2.15 (§2.10).
3. Выбрать инструмент Линия. Из середины каждой стороны квадрата провести линии к противоположным вершинам квадрата. Получится сетка орнамента (рис. 2.24).
4. Раскрасить элементы орнамента разными цветами, используя законы симметрии.

Конец алгоритма

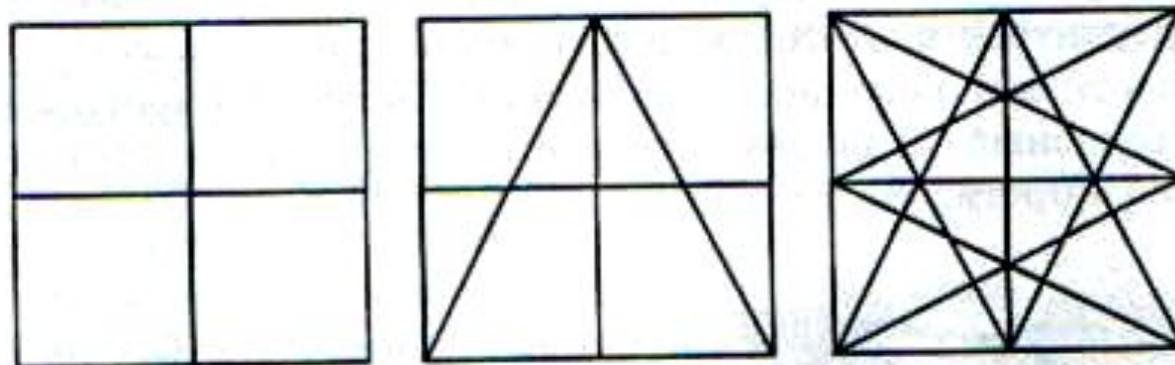


Рис. 2.24. Этапы построения орнамента

Задание 2.27. Научитесь создавать надписи на рисунке.

Нередко возникает необходимость дополнить рисунок различными поясняющими надписями. Для этого в любом графическом редакторе предусмотрен инструмент Текст **A**.

Алгоритм нанесения надписи:

1. Выбрать инструмент Текст и мышью «вытянуть» прямоугольную текстовую рамку предполагаемого размера. Вместе с появлением рамки открывается окно настройки шрифта (рис. 2.27).
2. Провести настройку инструмента.
3. Щелкнуть внутри текстовой рамки и набрать текст.
4. Проверить ошибки. Уточнить правильность расположения текста. Если необходимо, изменить настройки текста.
5. Щелкнуть вне текстовой рамки. Она исчезнет.

Конец алгоритма



Настройка шрифта: тип, размер, начертание

Рис. 2.27. Настройка шрифта для надписи

автор



**Марков Сергей Валерьевич-
учитель информатики
основной школы с. Степное,
Ленинского района.**

телефон: дом. 44-2-98

раб. 44-2-45

com. 8-924-645-91-55

Email markowsv@mail.ru

