

ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР PAINT

Графічними називають редактори, призначені для Створення і Редагування збережених малюнків .

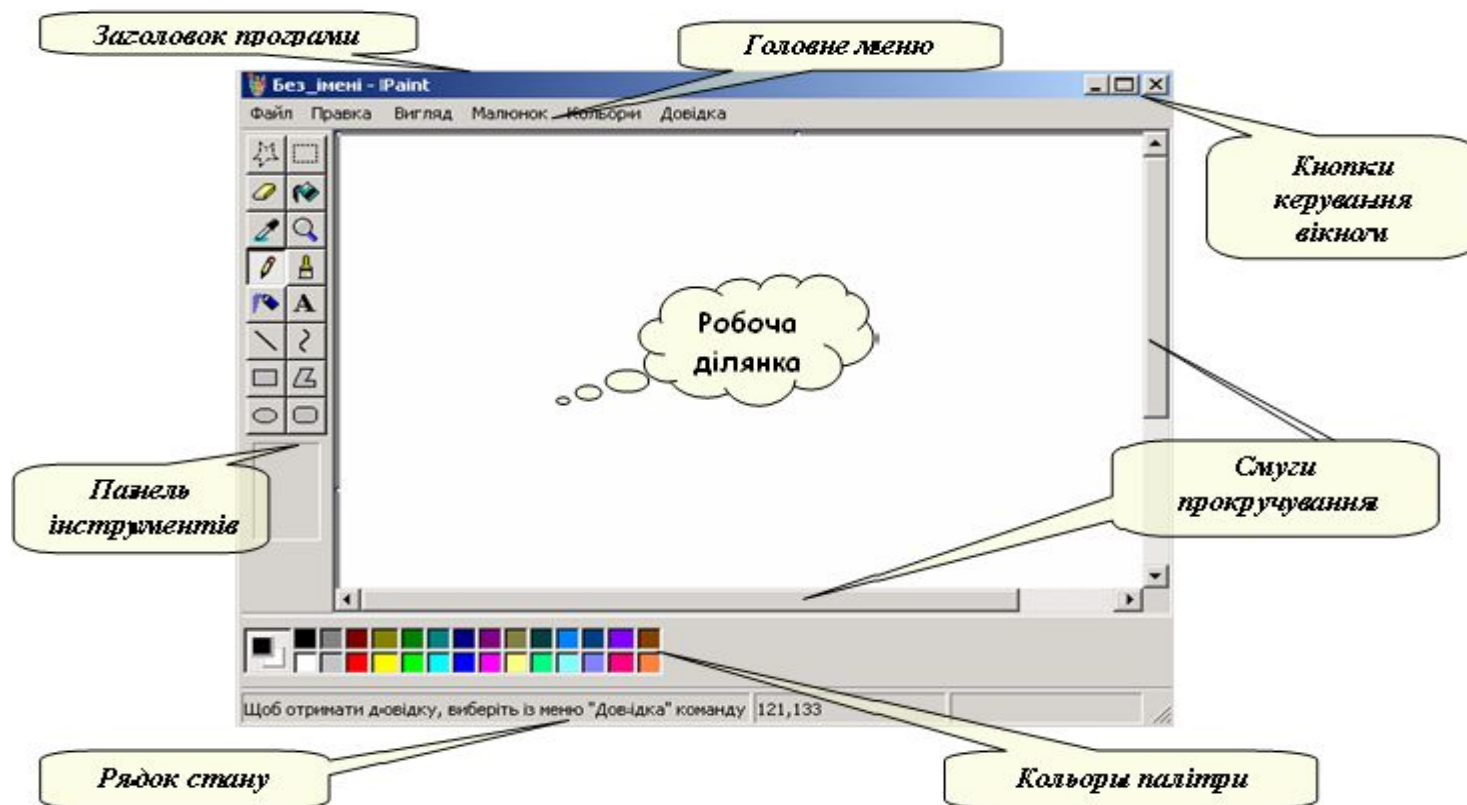
Paint - найпростіший графічний редактор. За своїх можливостей ВІН НЕ відповідає сучасним Вимогам, а й через простоту й доступність залишається необхідним компонентом операційної системи.

Програма запускається командою *Пуск -> Програми -> Стандартні -> Paint*.

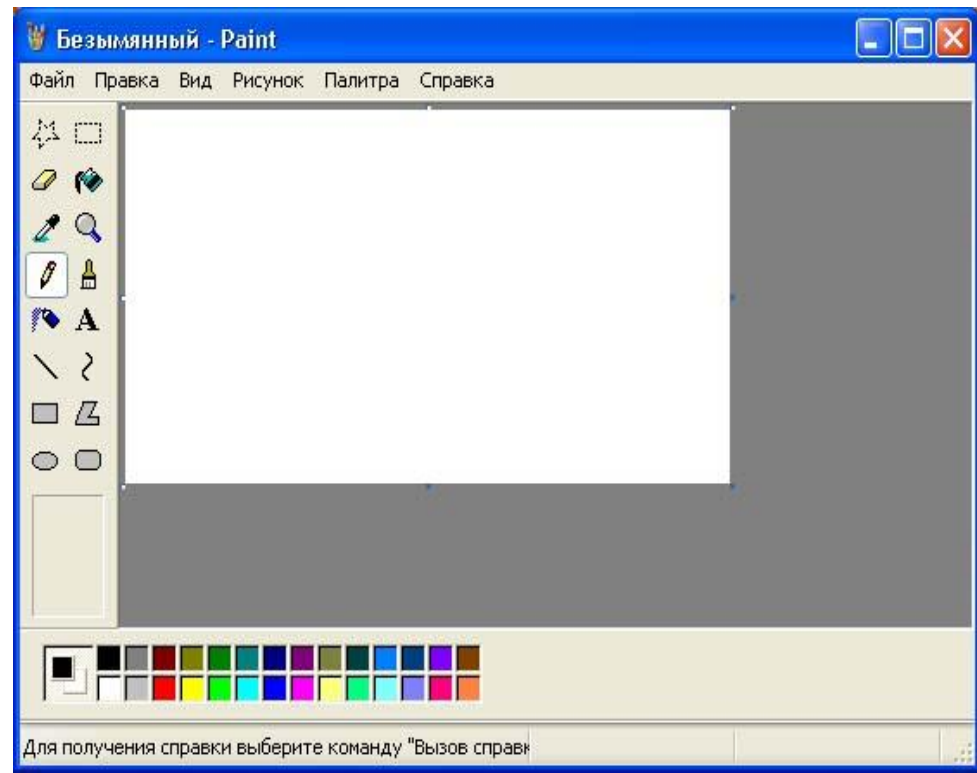


Робоче вікно Paint. До складу його **ЕЛЕМЕНТІВ** управління, окрім рядка меню, входять панель інструментів, палітра настройки інструменту и колірна палітра. Кнопки панелі інструментів слугують для виклику креслярсько-графічних інструментів.

Інтерфейс графічного редактора Paint

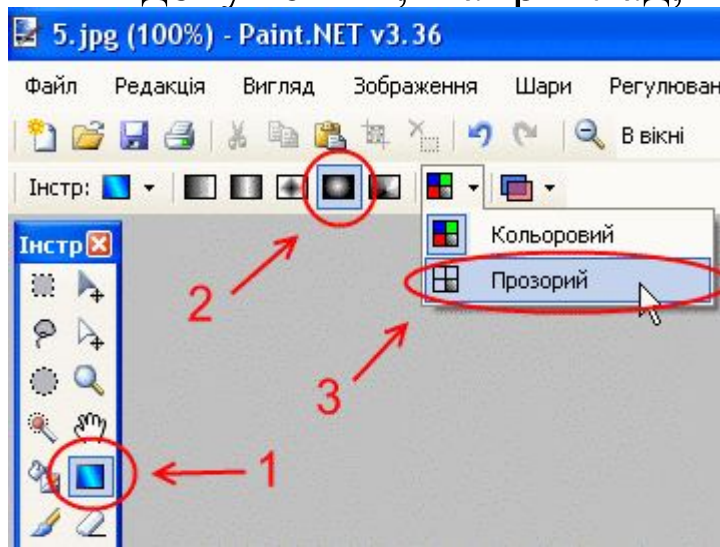


Завдання розміру робочої області. Перед початком роботи слід хоча б приблизно задати розмір майбутнього малюнку. Розміри задають в полях *Ширина* и *Висота* діалогового вікна *Атрибути* (*Малюнок -> Атрибути*). Розмір в сантиметрах задають в тих випадках, коли передбачається Висновок роботи на друкуючий Пристрій (принтер) або вбудовування зображення на сторінку з текстовим документом. У таких випадках, коли Малюнок призначений для відтворення на екрані, як одиниці вимірювання вибирають *Крапки* (*пікселі*). Так, Наприклад, ЯКЩО Малюнок готується для використання як фон робочого столу, його Розмірам слід Прийняти рівні величини екрана Дозволу монітора (640x480; 800x600; 1024x768 крапок и т.д.).



Підготовка до створення «Прозорих малюнків». Можливість створення «Прозорих малюнків» - одна з особливостей редактора *Paint* для операційної системи Windows .

У діалоговому вікні *Атрибути* можна Призначити один колір (Наприклад, білий) для використання як «прозоре». Прозорість кольору означає, що **ЯКЩО** Дані Малюнки відображатимуться поверх Іншого малюнка (фонового), то Нижній Малюнок буде видніше крізь Верхній в тих Крапках, Які мають колір, призначення «Прозорі». Проте властивість прозорості зберігається у файлових малюнках **НЕ** завжди, а Тільки в тих випадках, коли при збереженні Вибраний графічний *формат* GIF. Малюнки з Прозорому фоні широко Використовують для створення Web-сторінок в Інтернеті і при створенні Електронних документів, Наприклад, в мультимедійних виданнях.

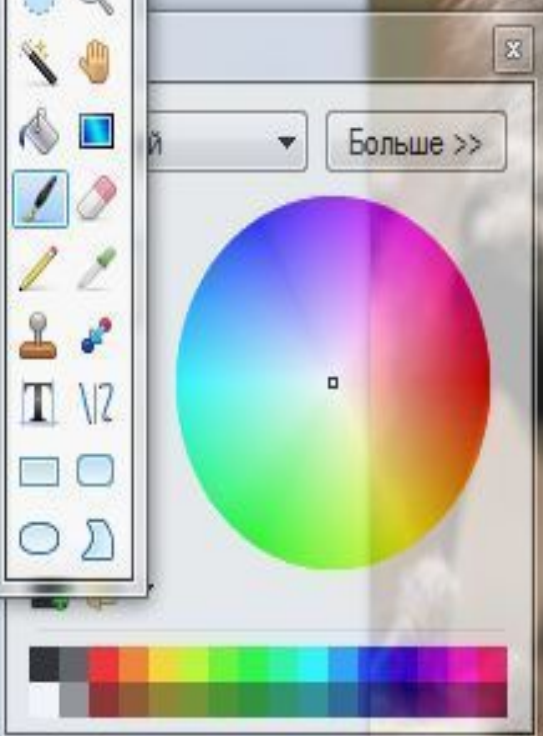


Файл Правка Вид Изображение Слои Коррекция Эффекты Средства Окно Справка

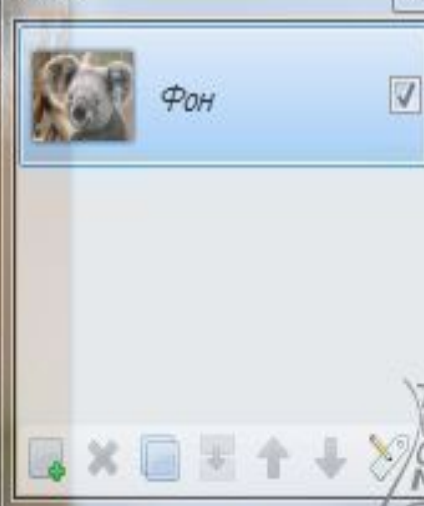
Размер 01

Инструмент: Ширина: 2 Заливка: Сплошной цвет

Инс...



Слои



Основні креслярсько-Графічні інструменти. Всі інструменти, окрім **гумка** виконують малювання Основним Кольорах (вібірається клацанням лівої кнопки по палітрі фарб). *Гумка* стірає зображення, замінюючи его фоновим Кольорах (вібірається клацанням правої кнопки міші в палітрі фарб).

Інструмент **Лінія** призначена для вікреслювання прямих. Товщина Лінії вібірають в *палітрі настройки*. Лінії вікреслюють методом простягання міші. Щоб лінія Вийшла «строгій» (Вертікальної, горізонтальної або похілої под кутом 45°), при ее вікреслюванні слід тримати натіскуючій клавішу *SHIFT*.

Інструмент **Олівець** призначена для малювання довільніх ліній. Товщина Лінії вібірають в палітрі настройки.

Інструмент **Крива** слугити для побудова гладких кривих ліній. Товщина вібірають в палітрі настройки. Побудова проводиться в три Прийоми. Спочатку методом простягання проводять пряму лінію, потім клацанням и простяганням в стороні від Лінії задають перший и другий радіусі кривизни.

Інструмент **Кисть** можна використовуват для вільного малювання довільніх кривих, як *Олівець*, альо частіше его Використовують для малювання методом *набивання*. Спочатку вібірають форму кісті в палітрі настройки, а потім клацанням лівої кнопки міші завдаючи відтіснення на Малюнок без простягання міші.

Інструмент **розпилювач** Використовують як для вільного малювання, так и для малювання методом набивання. Форму плями вібірають в палітрі настройки.

Інструмент **прямокутник** застосовують для малювання прямокутна фігур.



Инструменты редактора Paint

Инструменты выделения



Ластик



Карандаш



Распылитель



Линия



Прямоугольник



Эллипс



Заливка



Кисть



Надпись



Кривая



Многоугольник



Введення тексту. Програма Paint - графічний редактор і НЕ призначен для роботи з текстом. Тому введений текст в Цій Програмі є вікно, а не правилом. Унікал використання дрібних символів, Які виглядають неохайні. Розглядайте режим роботи з текстом в Програмі Paint Тільки як засіб для створення коротких і великих заголовків.

Для введення тексту Використовують інструмент *Напис*. Вибравши інструмент, клацніть на малюнку приблизно там, де напис повинен починатися, - на малюнку відкриється поле введення. За це поле вводиться текст з клавіатури. Розмір поля Введення змінюють путем перетягування *маркерів області введення* - невеликих прямокутних вузлів, розташованих по сторонах і Кутах області введення.

Закінчивши Введення, клікають панель атрибутів тексту (*Вигляд -> Панель атрибутів тексту*). Елементами управління цієї панелі можна змінити форму шрифту, його зображення і розмір.

