

**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 соответствие 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

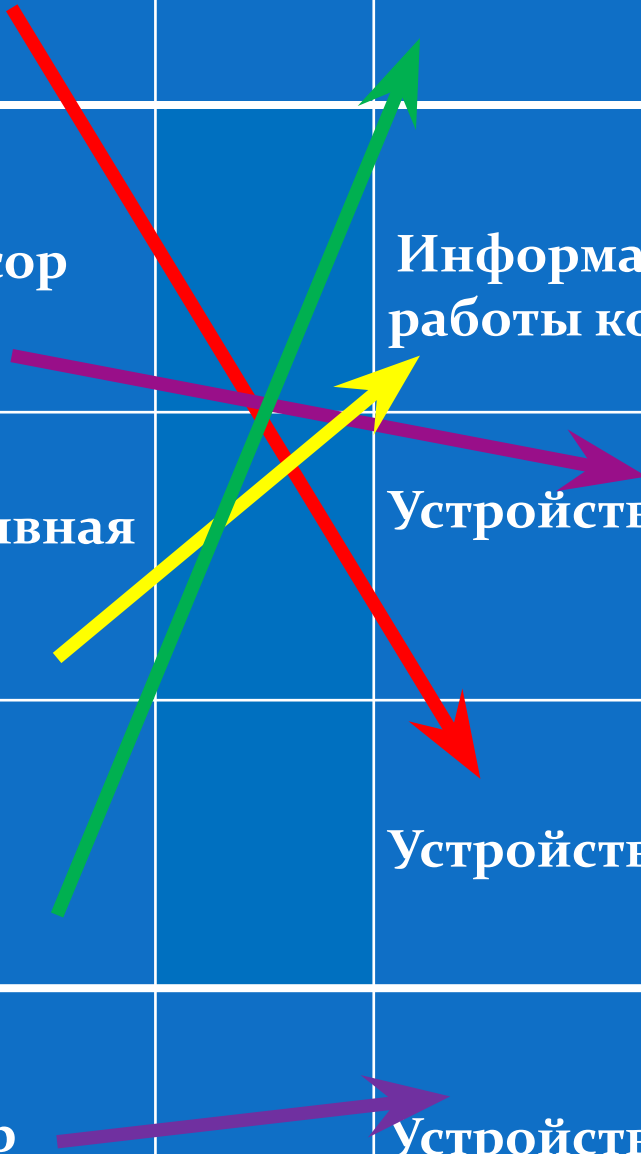
Устройство для обработки информации

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.*



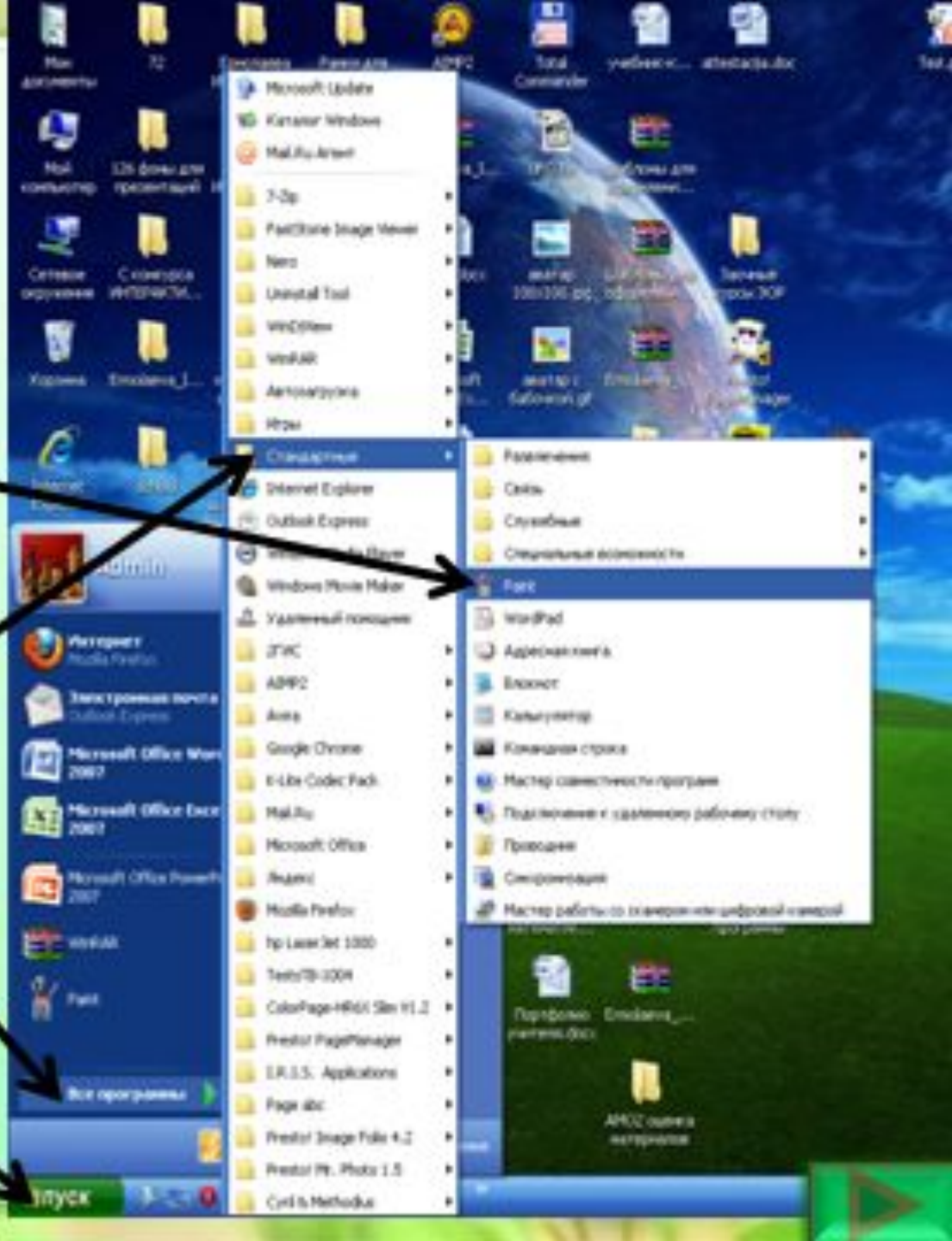
## Запуск программы

4. Paint

3. Стандартные

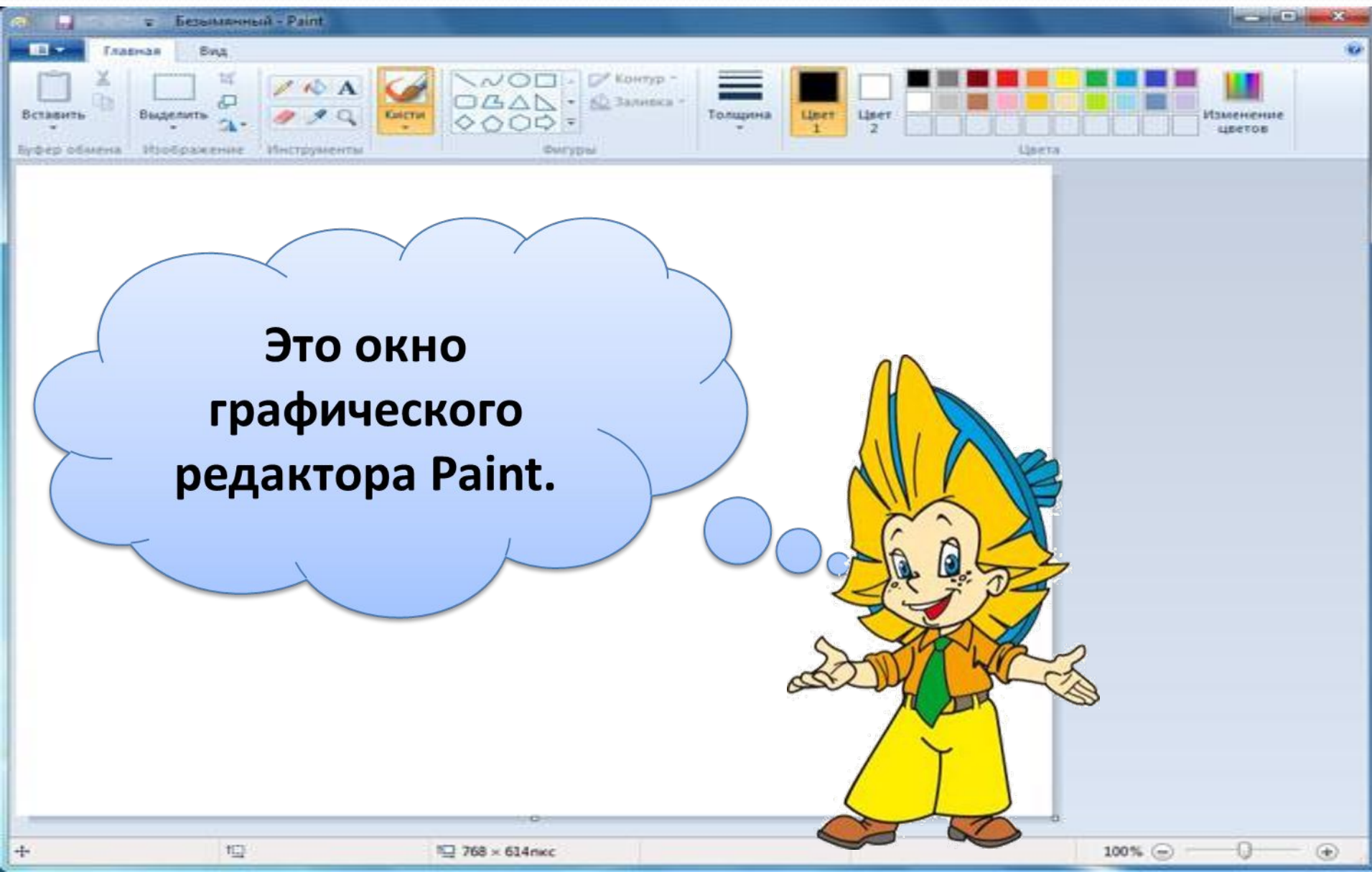
2. Все программы

1. Кнопка Пуск



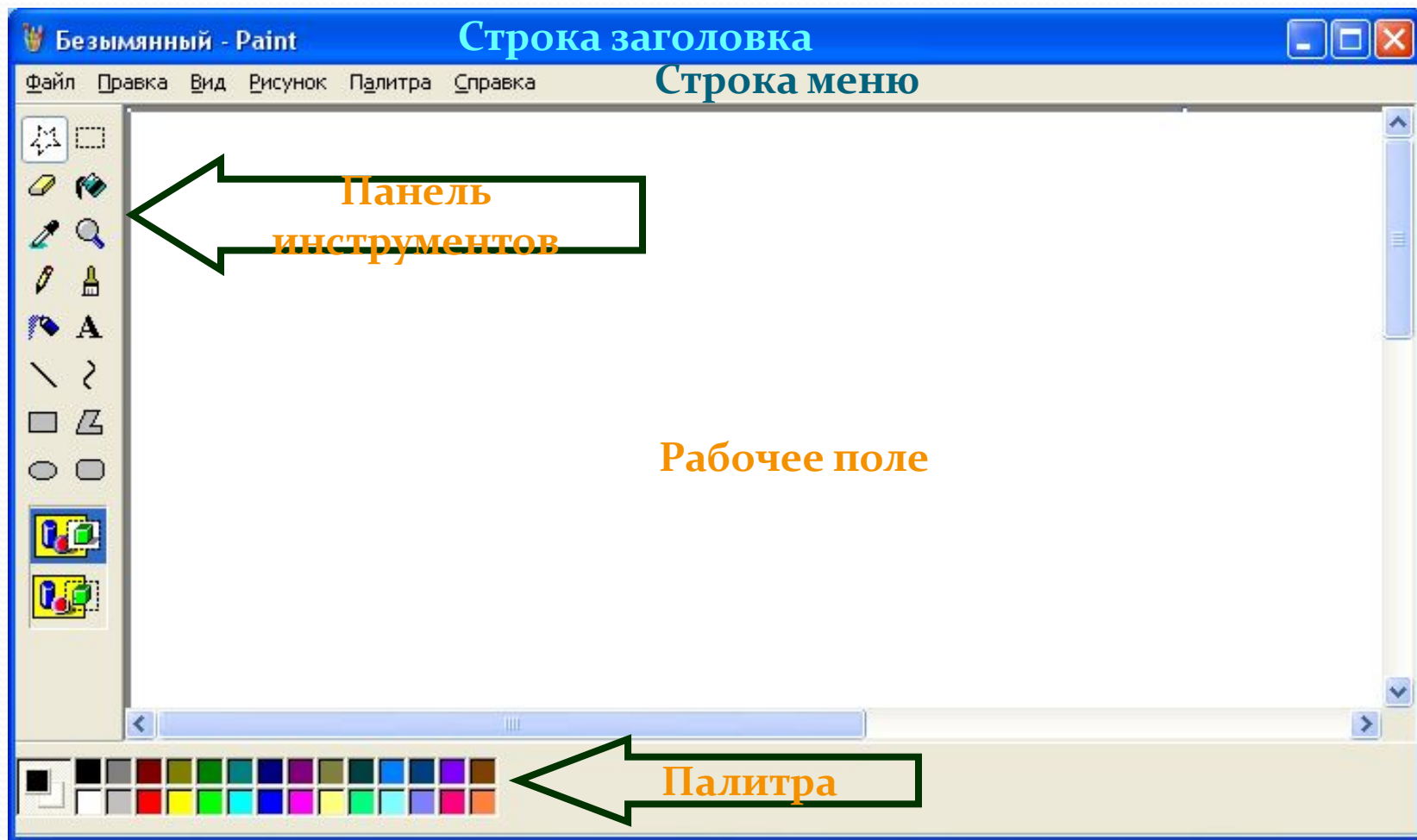


Рассмотрим окно графического редактора Paint, которое появляется сразу после загрузки программы.

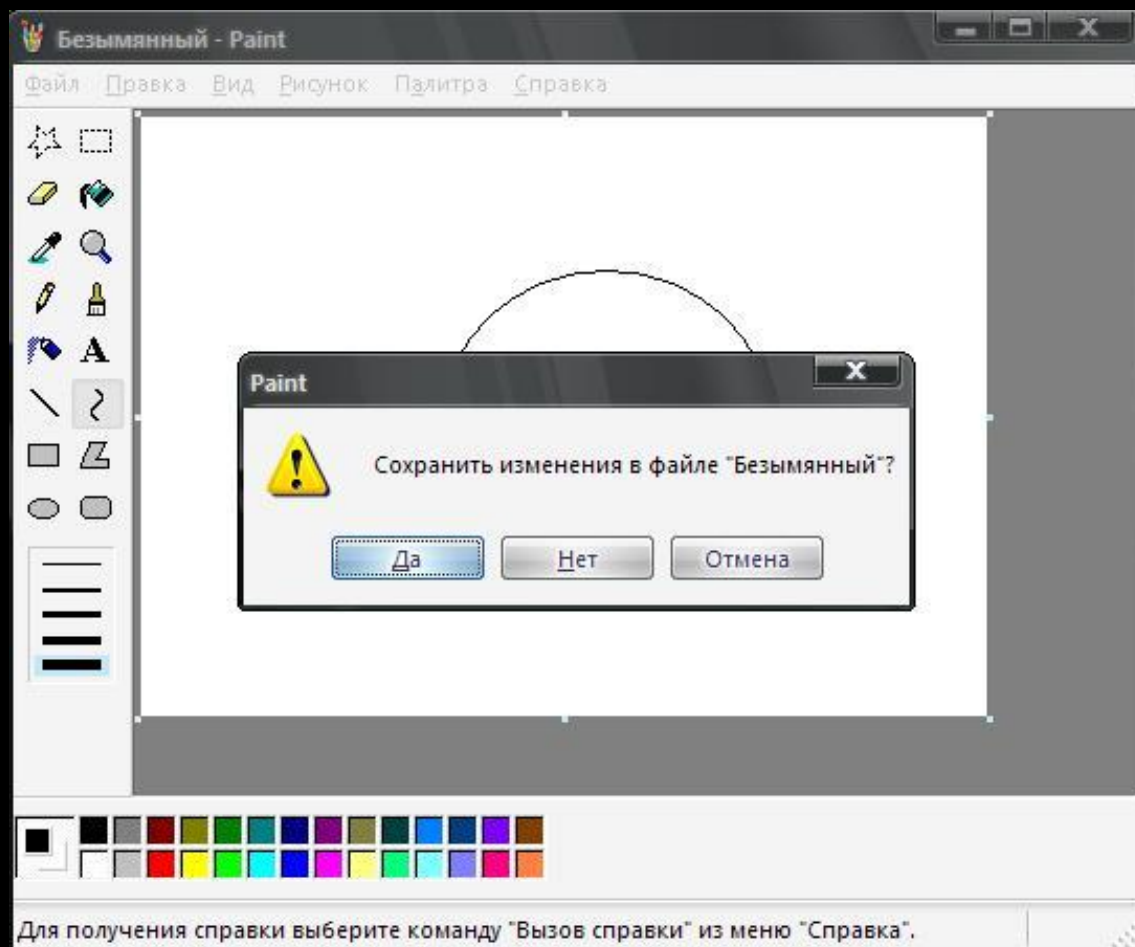
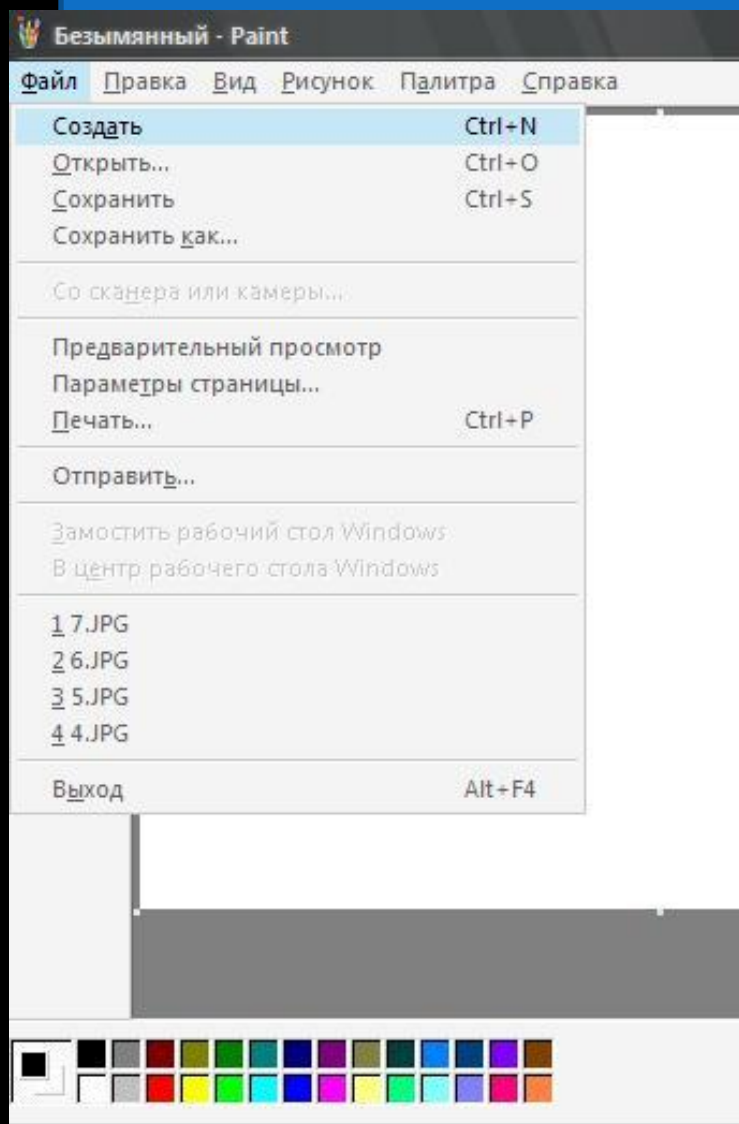





# Р a i n t

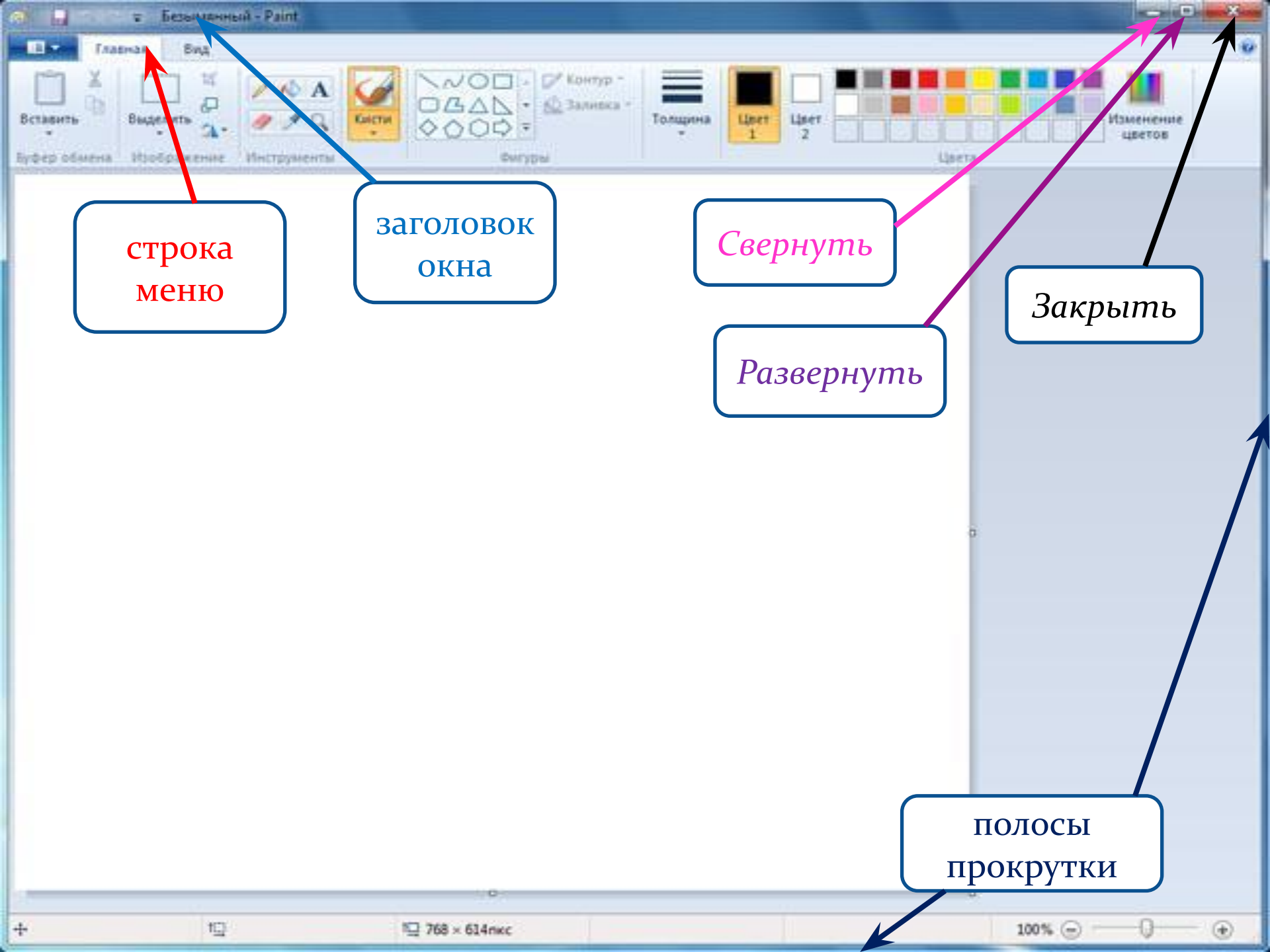


# Создание рисунка.





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



строка  
меню

заголовок  
окна

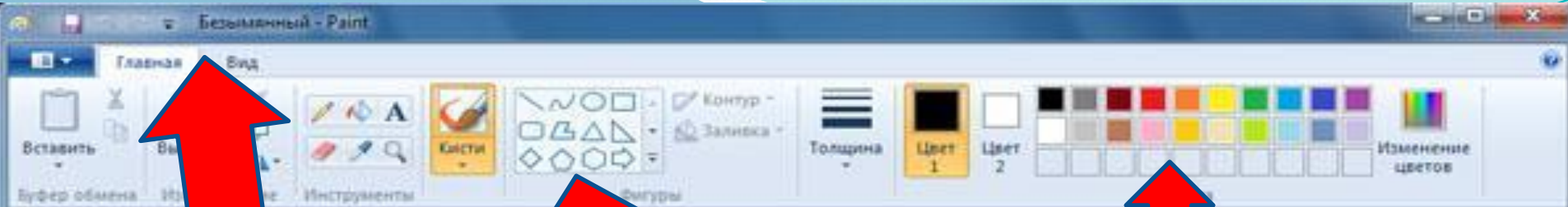
Свернуть

Развернуть

Заккрыть

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

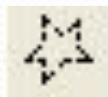
Панель  
инструментов

Палитра



Рабочая  
область

# Инструменты



Выделение произвольной области



Ластик



Выбор цвета



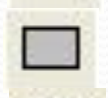
Карандаш



Распылитель



Линия



Прямоугольник



Овал



Прозрачный фрагмент



Выделение прямоугольной области



Заливка



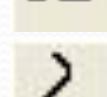
Масштаб



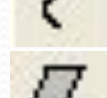
Кисть



Надпись



Кривая



Многоугольник



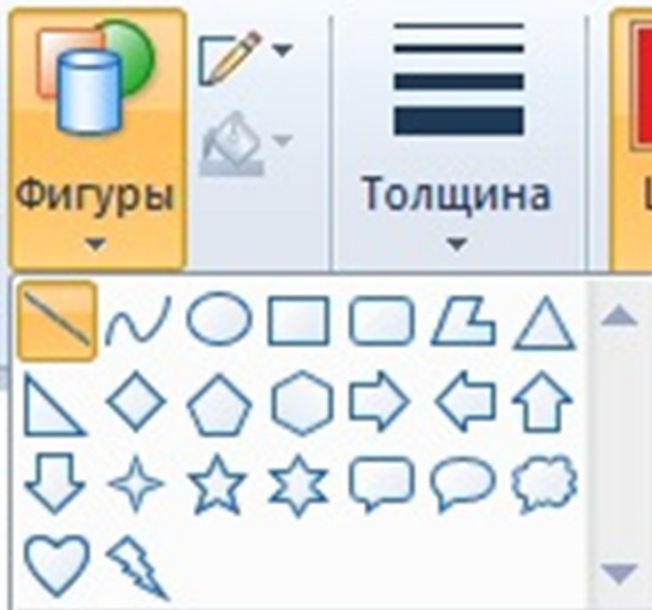
Скругленный прямоугольник



Непрозрачный фрагмент



# ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ



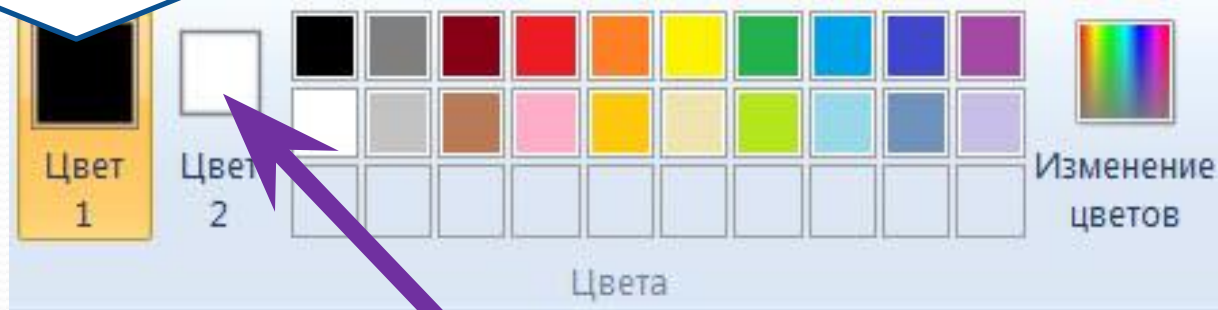
Панель инструментов программы **PAINT** содержит набор инструментов, предназначенных для создания рисунков разных типов. Нужный инструмент выбирают щелчком левой клавиши мыши на соответствующей кнопке.

# 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.



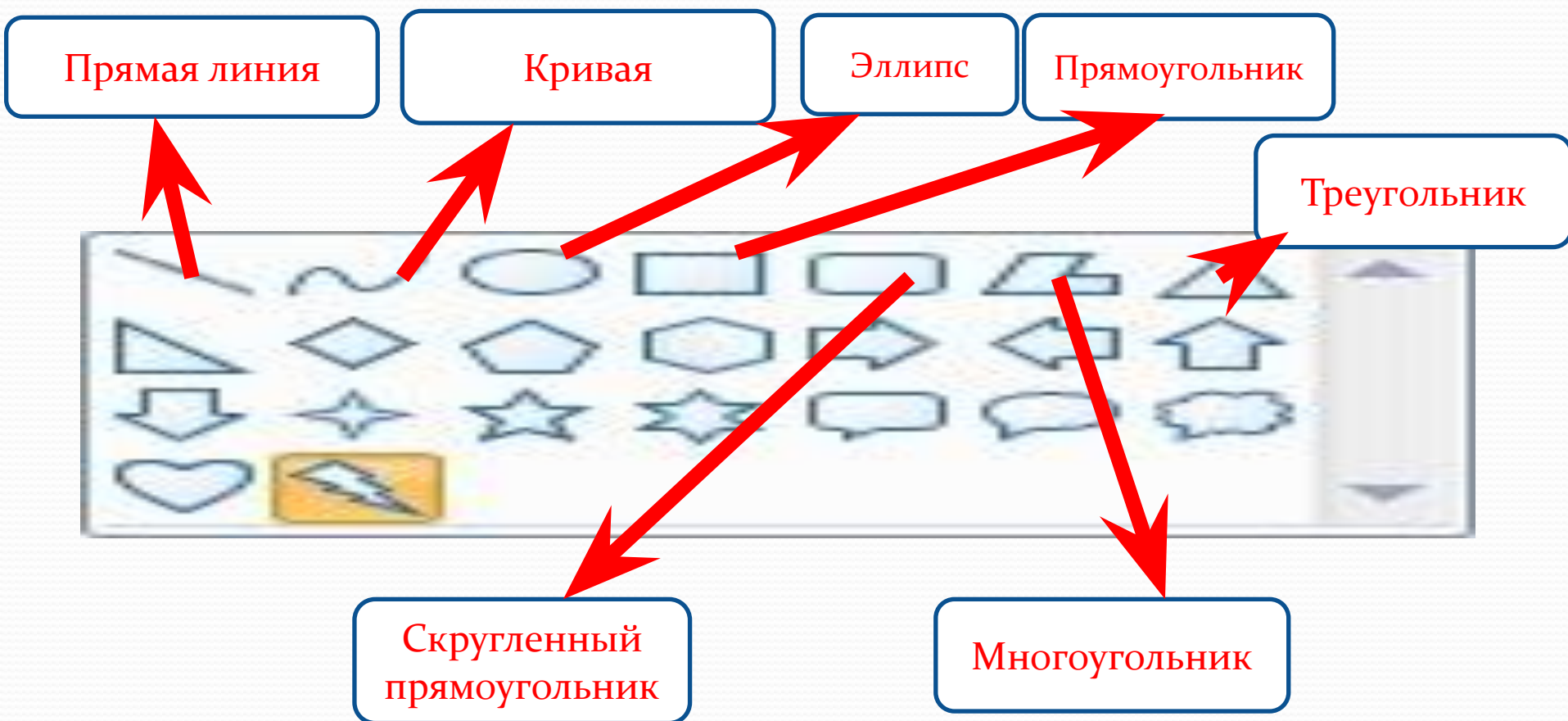
## Цвет 2 (цвет фона)

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.



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°.

**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.

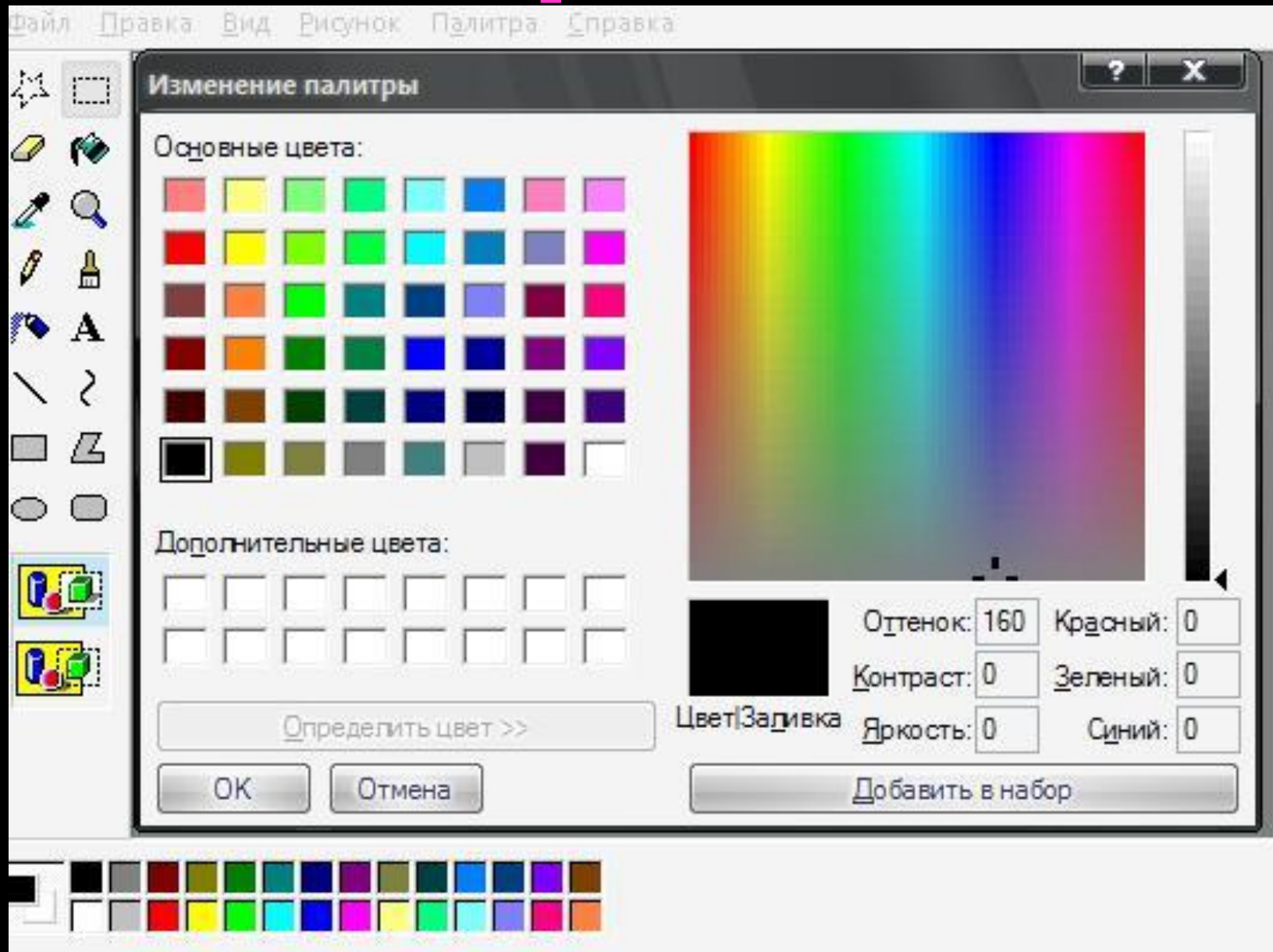
**Прямоугольник** - для создания прямоугольника протащите указатель по диагонали создаваемого прямоугольника. Для создания квадрата перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу Shift.

**Скругленный прямоугольник** – строится так же, как и обычный прямоугольник.

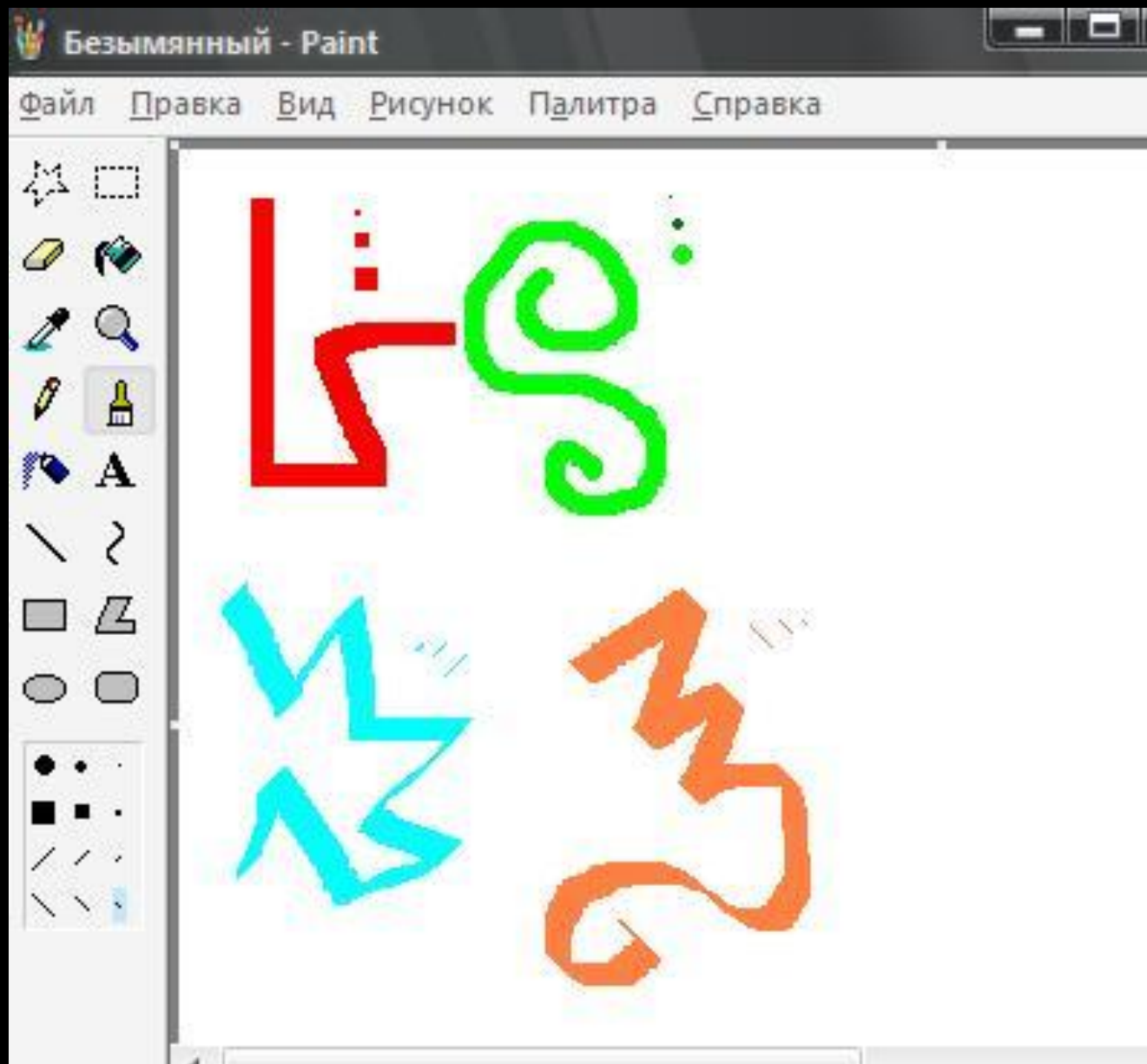
**Заливка** – используется для заливки замкнутых областей. Если щелкнуть внутри замкнутой области, для которой требуется выполнить заливку, левой кнопкой мыши, она залится цветом основного цвета, правой – фоновым цветом.



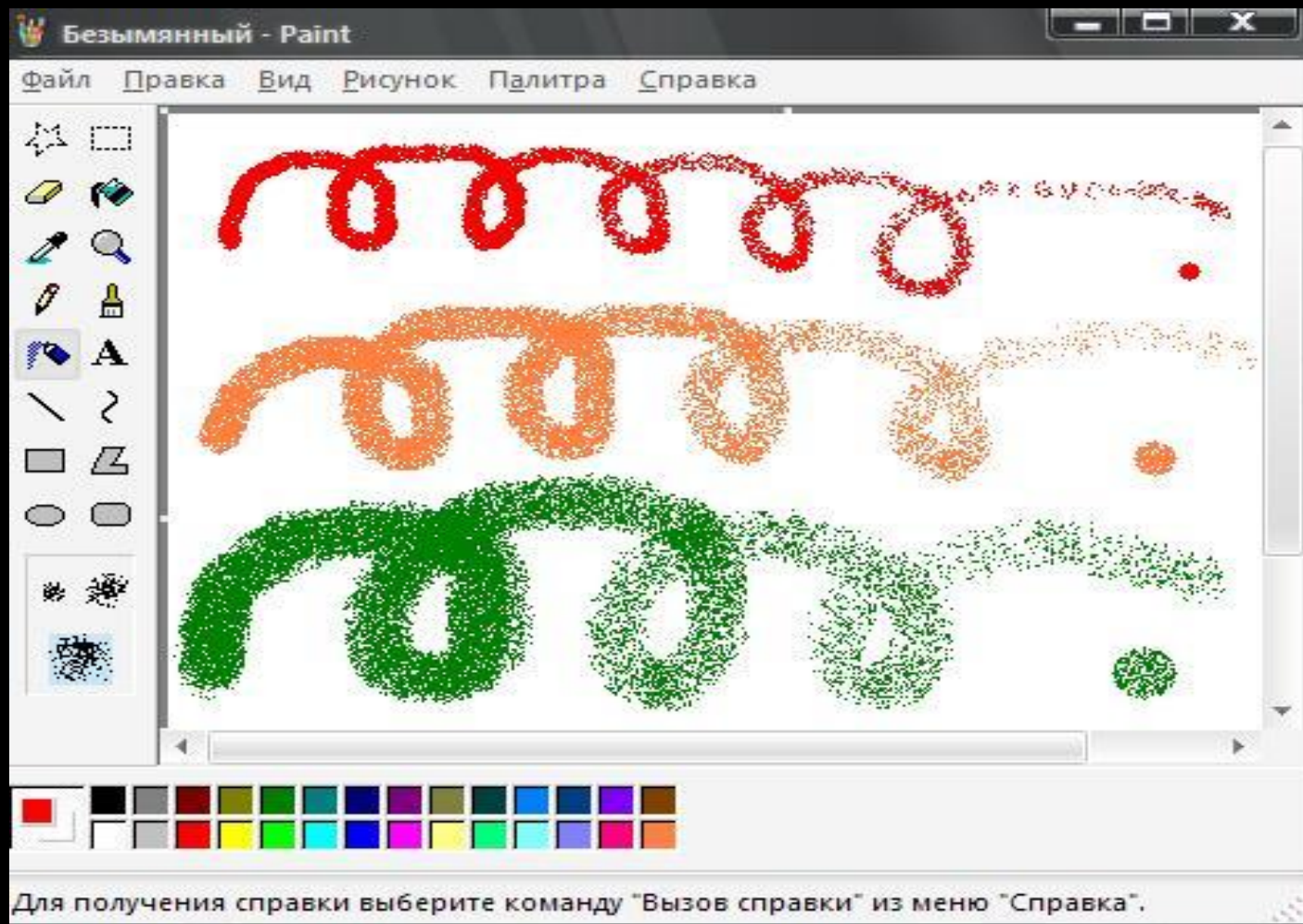
# Выбор цвета.



# Работать с помощью кисти.

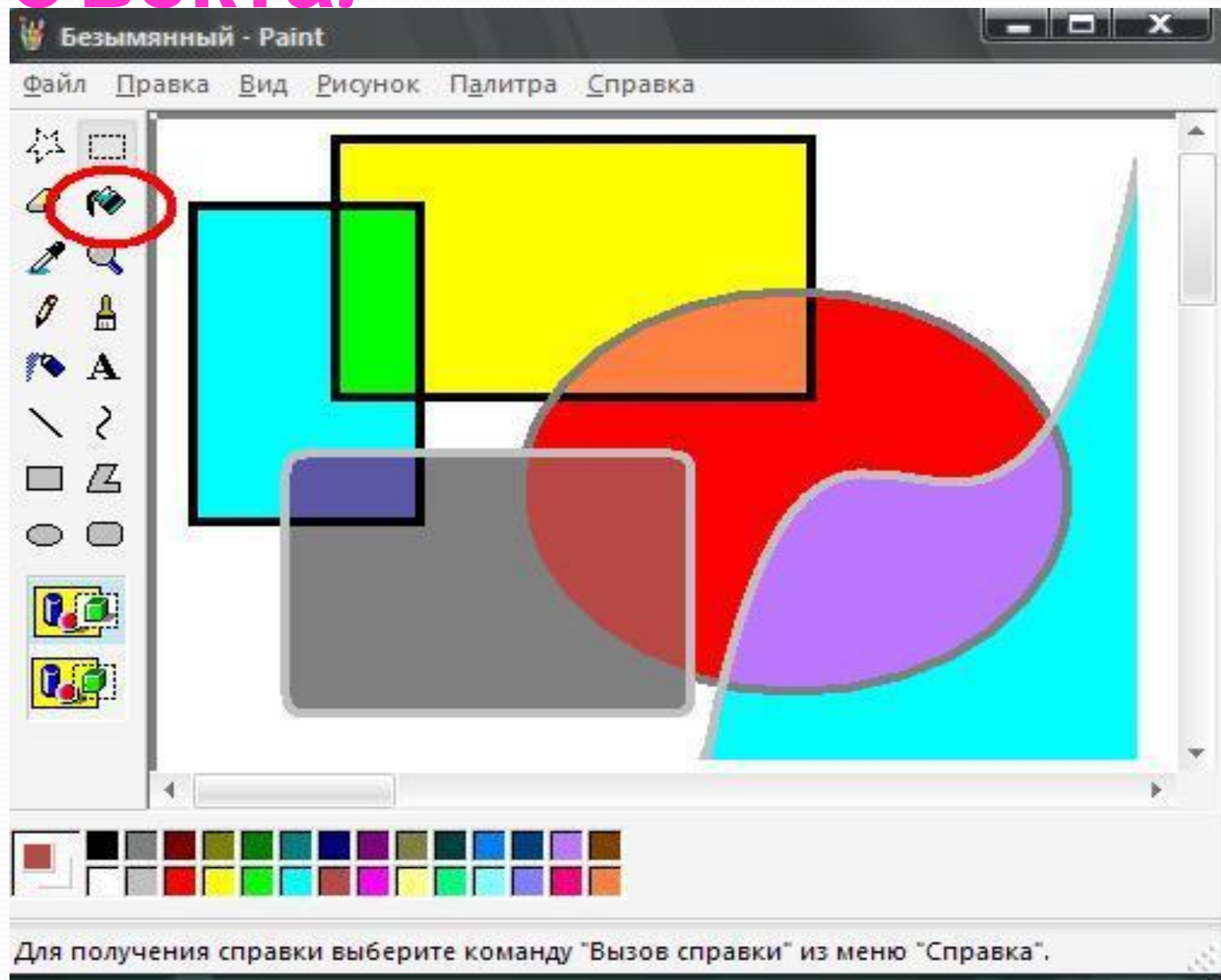


# Рисование с помощью распылителя

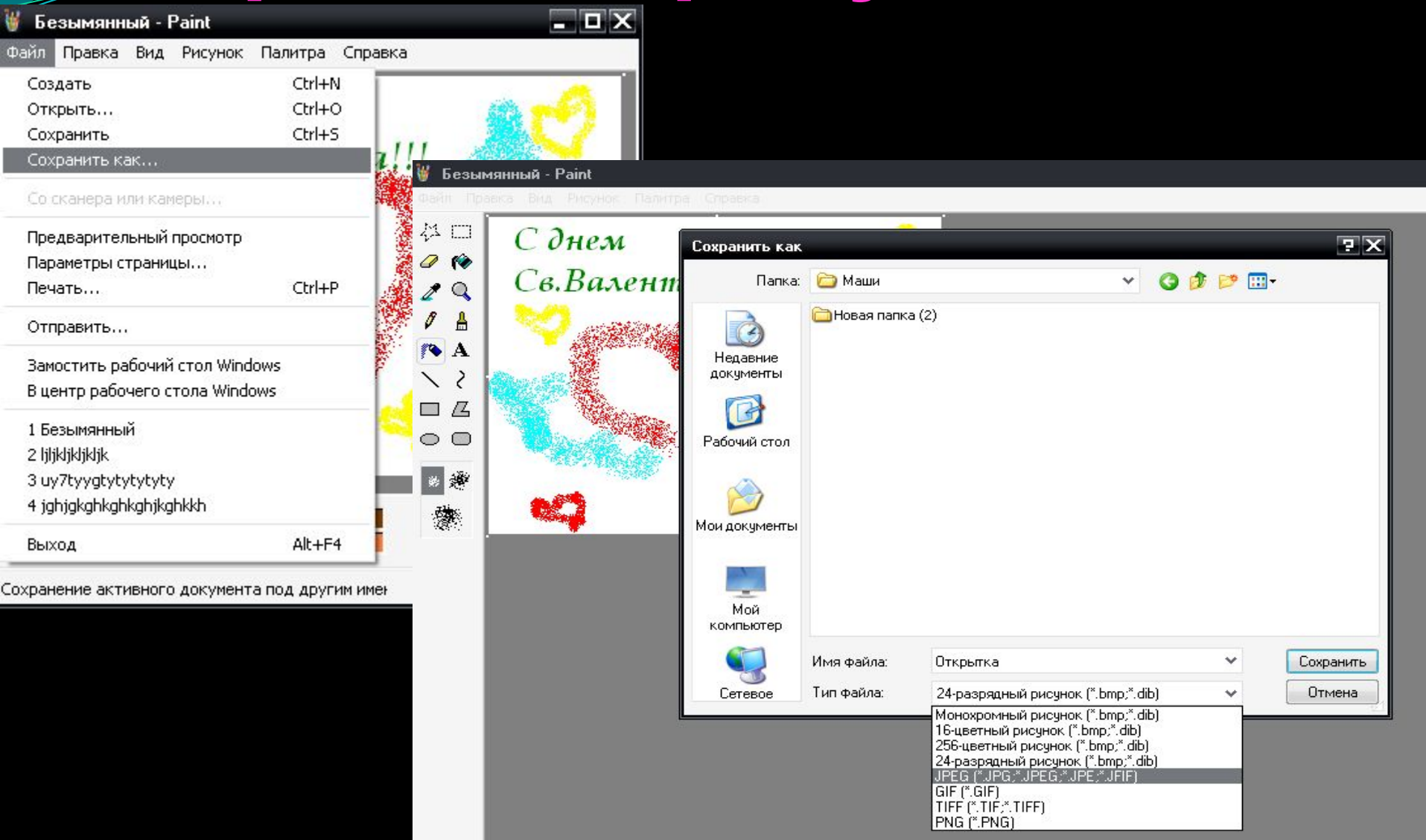




# Заливка области или объекта.

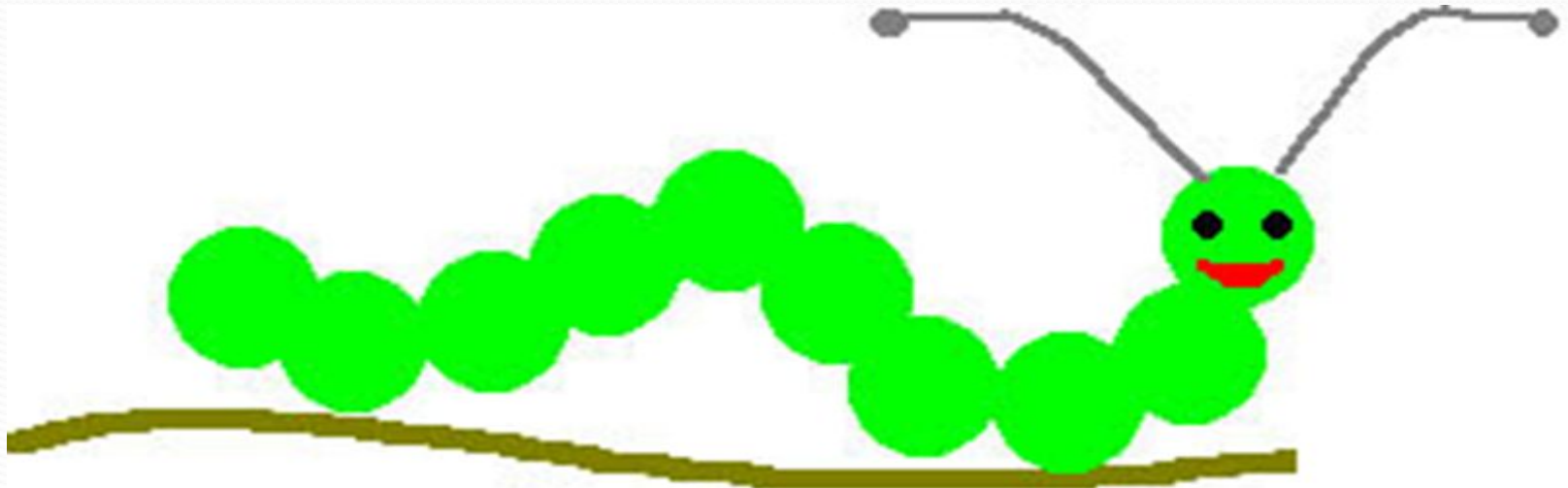


# Сохранение рисунка



# Практическая работа №1

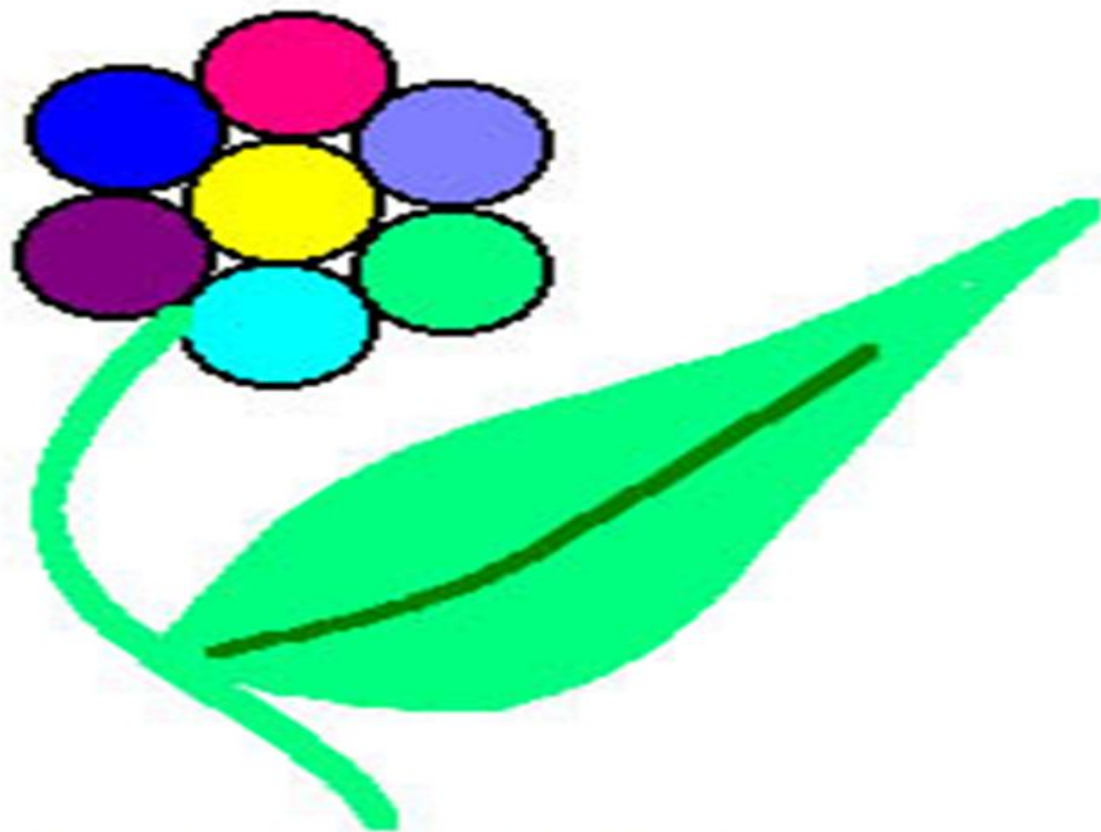
Нарисуйте гусеницу. Примените собственное цветовое оформление. Подпишите рисунок.



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)





Спасибо  
за работу!



Завершить работу