

Тема: «Компьютерная графика. Графический редактор Paint»

УМК: Л. Босова. Информатика
5 класс. Москва. Бином.
Лаборатория знаний, 2012г.

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.

Оборудование: компьютеры, интерактивная доска, буклеты для самоконтроля, учебник, тетрадь.

План урока:

- I. Орг. момент
- II. Актуализация знаний
- III. Изучение нового материала
- IV. Практическая работа
- V. Закрепление изученного материала.
- VI. Итог урока.

I. Организационный момент.

Тема нашего урока: «Компьютерная графика. Графический редактор Paint»

Наша задача. Познакомиться с видами графических изображений. Изучить возможности графического редактора Paint. Выполнить рисунок, используя возможности растрового графического редактора.

II. Актуализация знаний

Но прежде чем перейти к изучению нового материала, я предлагаю вспомнить темы прошлых занятий.

Задание №1. Подпишите основные элементы компьютера.

Ответы:

1. Принтер
2. Колонки
3. Монитор
4. Процессор
5. Клавиатура
6. Мышь
7. Память
8. Жесткий диск (винчестер)
9. Дисковод

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

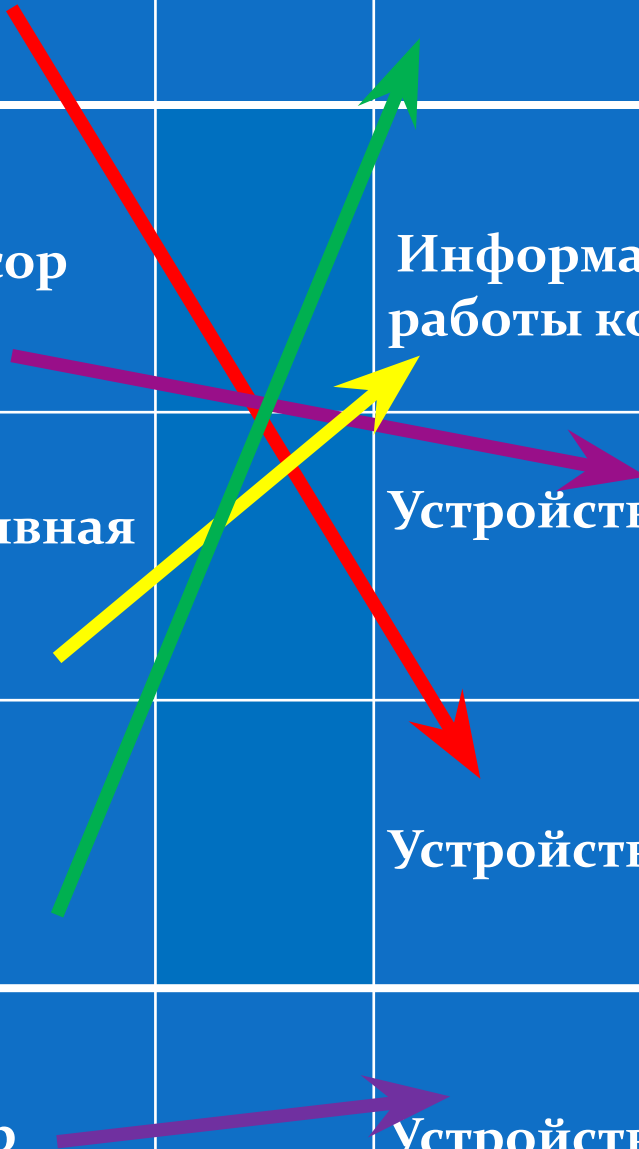
Устройство для обработки информации

4. Мышь

Устройство для выхода в Интернет

5. Принтер

Устройство для вывода информации на бумагу



III. Изучение нового материала.

Рисунок всегда занимал очень важное место в жизни человека. Древние племена, не имевшие письменности, рассказали нам о своей жизни при помощи наскальных рисунков. Презентация.

Люди в древности рисовали на любом доступном материале, поэтому рисунки для них были очень важны.

А вспомните свои детские книжки? Какими они были? Почему детские книги насыщены рисунками?

Рисунки.

(Они были очень красочными с большим количеством рисунков. Чтобы быть понятнее и интереснее).

Верно рисунки помогают усвоить даже самый сложный материал.

В информатике рисунки – это компьютерная графика.

Что такое компьютерная графика и какие виды графики существуют нам пояснят ребята, у которых были индивидуальные сообщения. (Индивидуальные сообщения).

Мойсеев Алексей – Что такое компьютерная графика?

Петрова Наталья – Какие виды графики существуют?

Для обработки графики используется графические редакторы

Работа с учебником стр. 95. Найти и озвучить понятие Графический редактор.

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.

Простейшим средством обработки графической информации является графический редактор Paint. Paint предназначен для работы с растровыми изображениями (состоящими из множества отдельных цветных точек - пикселей), поэтому каждому рисунку отводится строго определенное место (размер), а также используется фиксированное число цветов.

Начинаем изучать графический редактор Paint, рассмотрим основные приемы работы с этой программой. Paint находится в группе программ *Стандартные: Пуск – Программы – Стандартные – Paint.*



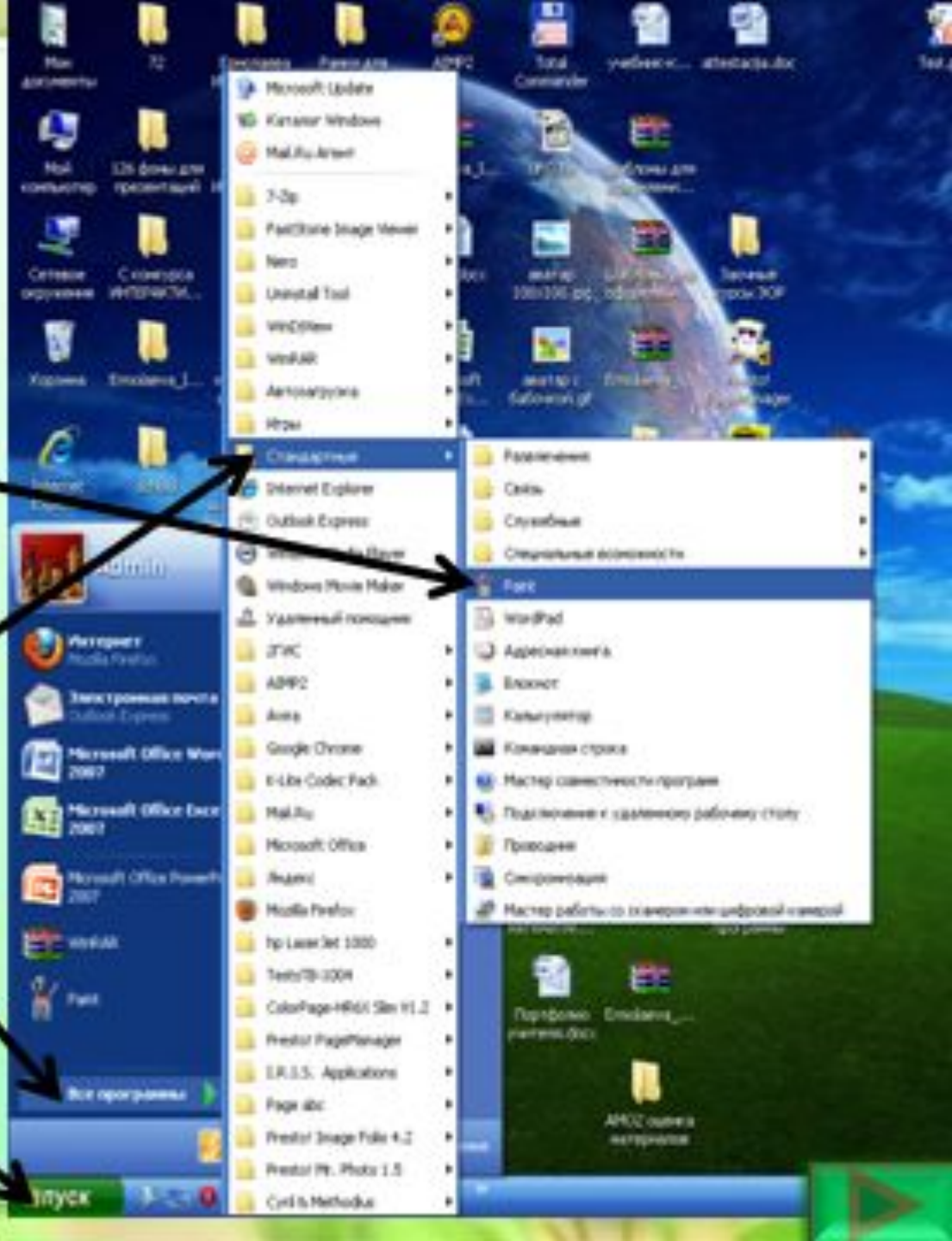
Запуск программы

4. Paint

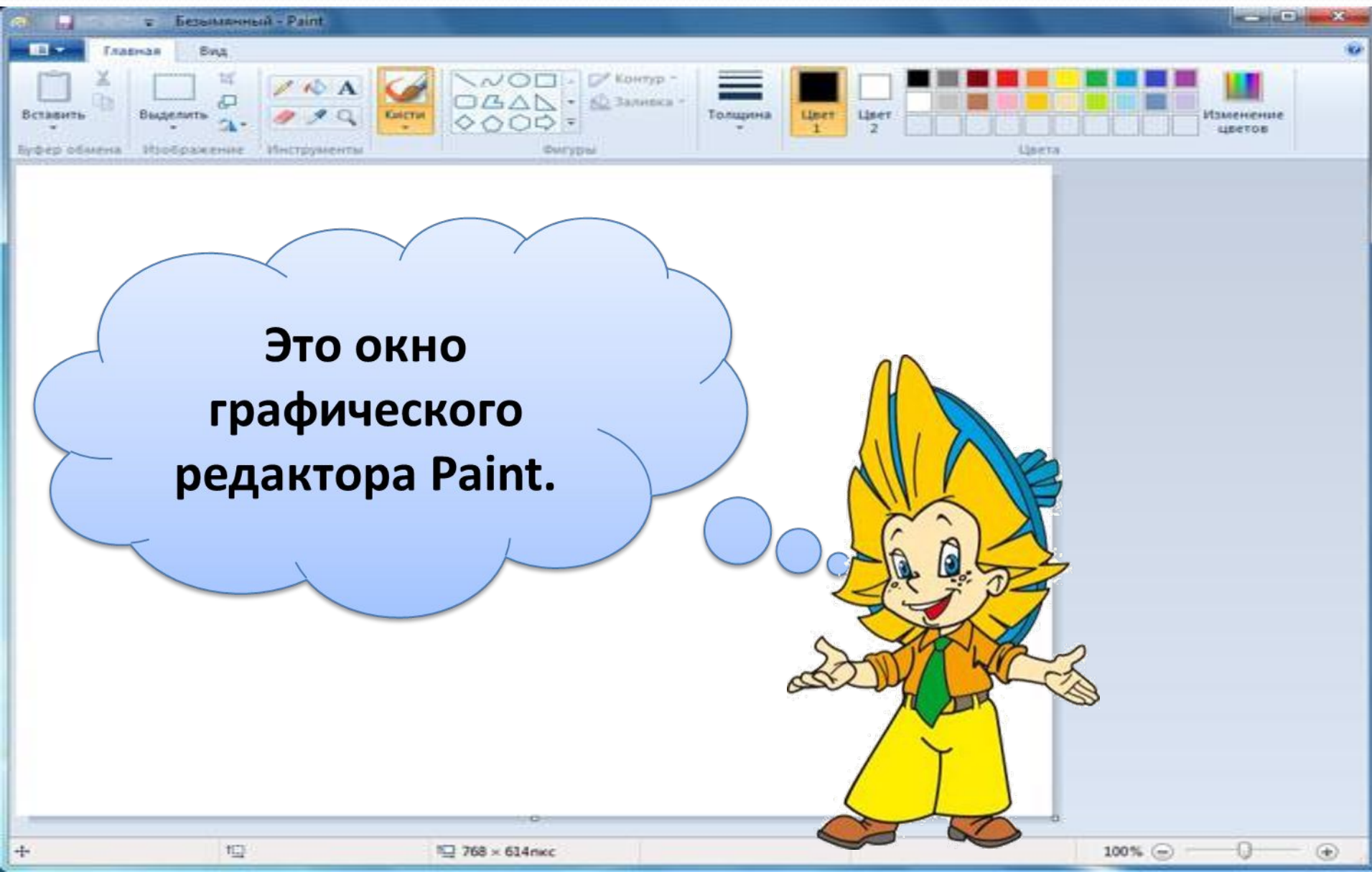
3. Стандартные

2. Все программы

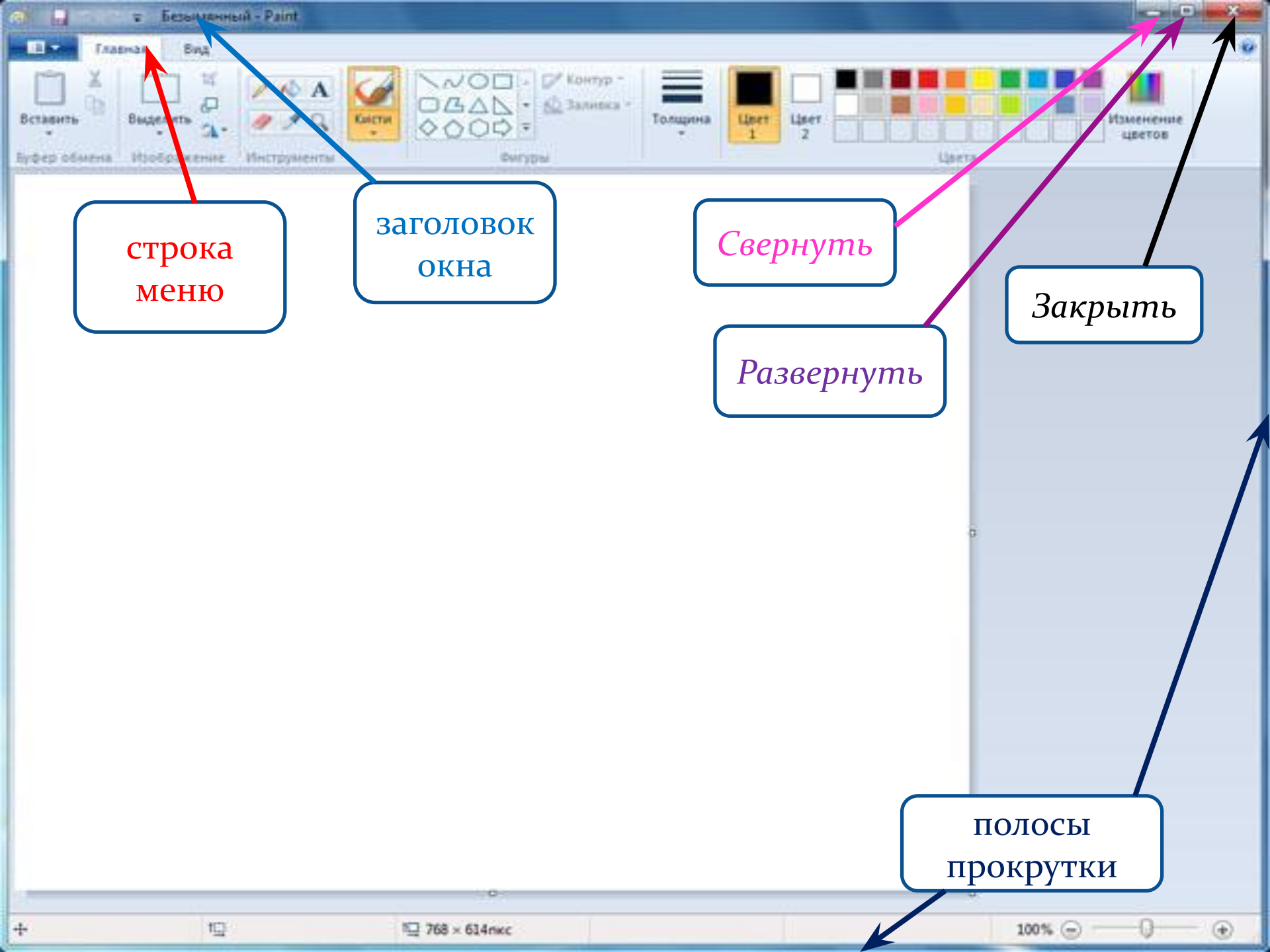
1. Кнопка Пуск



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



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



строка
меню

заголовок
окна

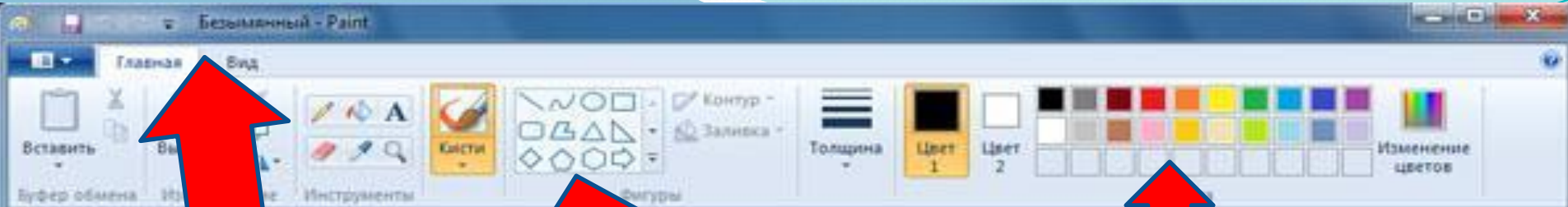
Свернуть

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

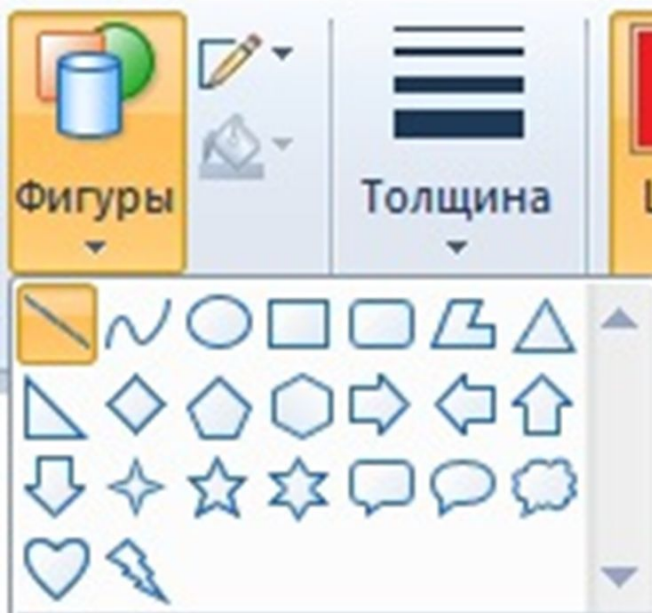
Панель
инструментов

Палитра



Рабочая
область

ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ



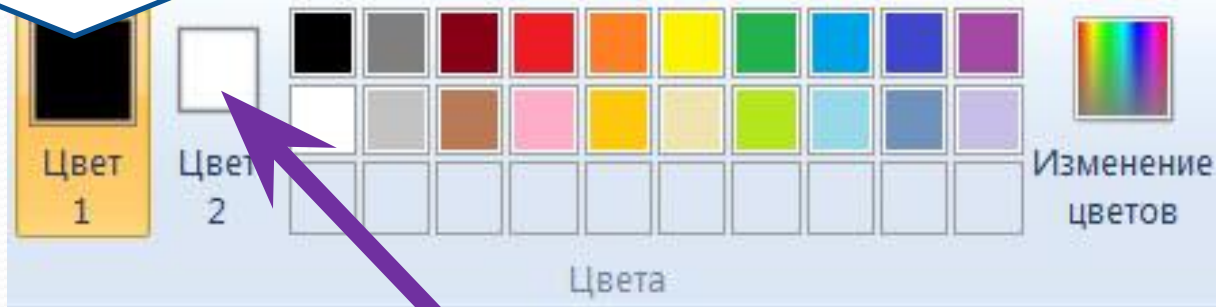
Панель инструментов программы **PAINT** содержит набор инструментов, предназначенных для создания рисунков разных типов. Нужный инструмент выбирают щелчком левой клавиши мыши на соответствующей кнопке.

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.



Физминутка.

МЫ УСТАЛИ, ЗАСИДЕЛИСЬ

Мы устали, засиделись,
Нам размяться захотелось.

Отложили мы тетрадки,
Приступили мы к зарядке (Одна рука вверх, другая вниз,
рывками менять руки)

То на стену посмотрели,
То в окошко поглядели.

Вправо, влево, поворот,
А потом наоборот (Повороты корпусом)

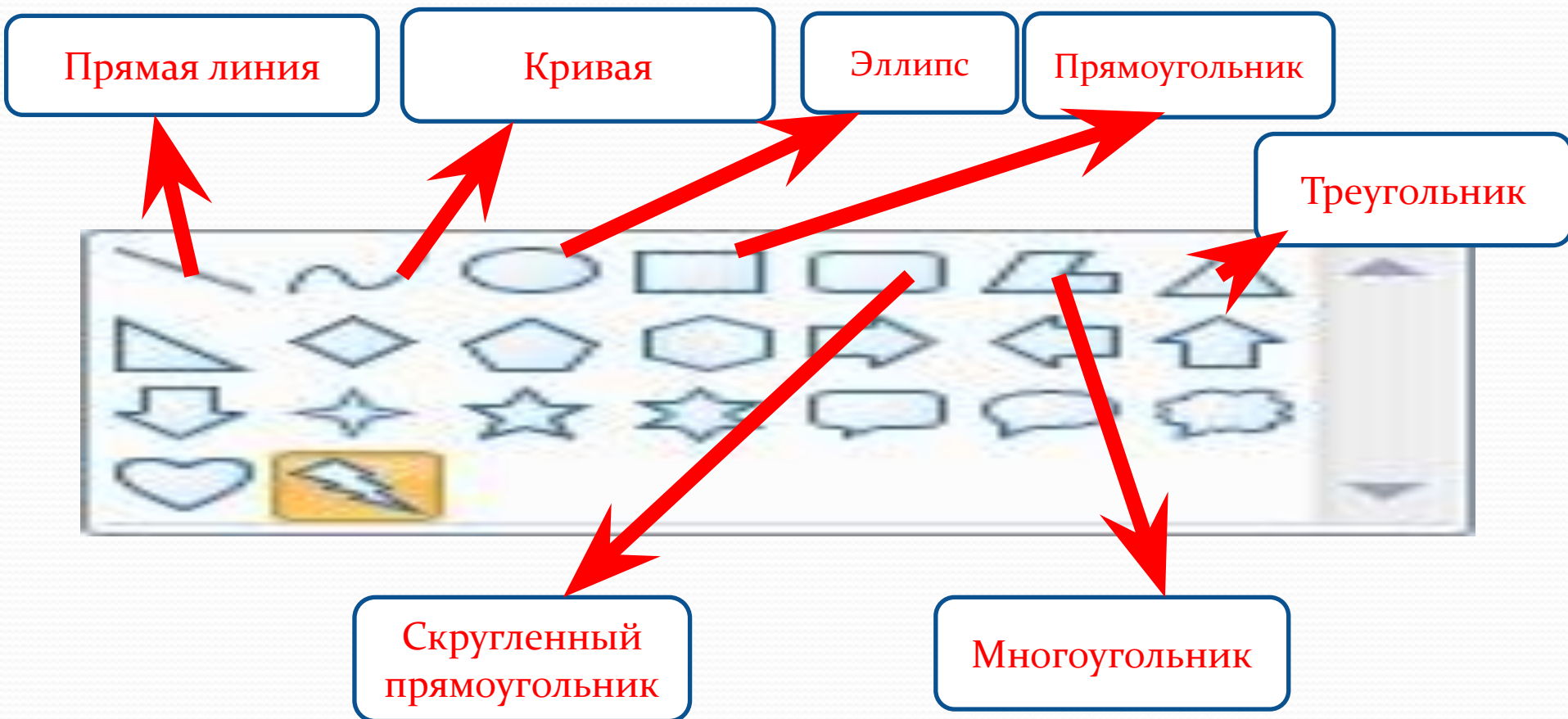
Приседанья начинаем,
Ноги до конца сгибаем.

Вверх и вниз, вверх и вниз,
Приседать не торопись! Приседания

И в последний раз присели, А теперь за парты сели. Дети
сидят на свои места

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.

Мы полетим в космическое путешествие в страну
«Практическое задание» в случае ваших правильных
ответов на вопросы:

1. Пр1
2. Пр2
3. Пр3
4. Пр4

Практическая работа №1

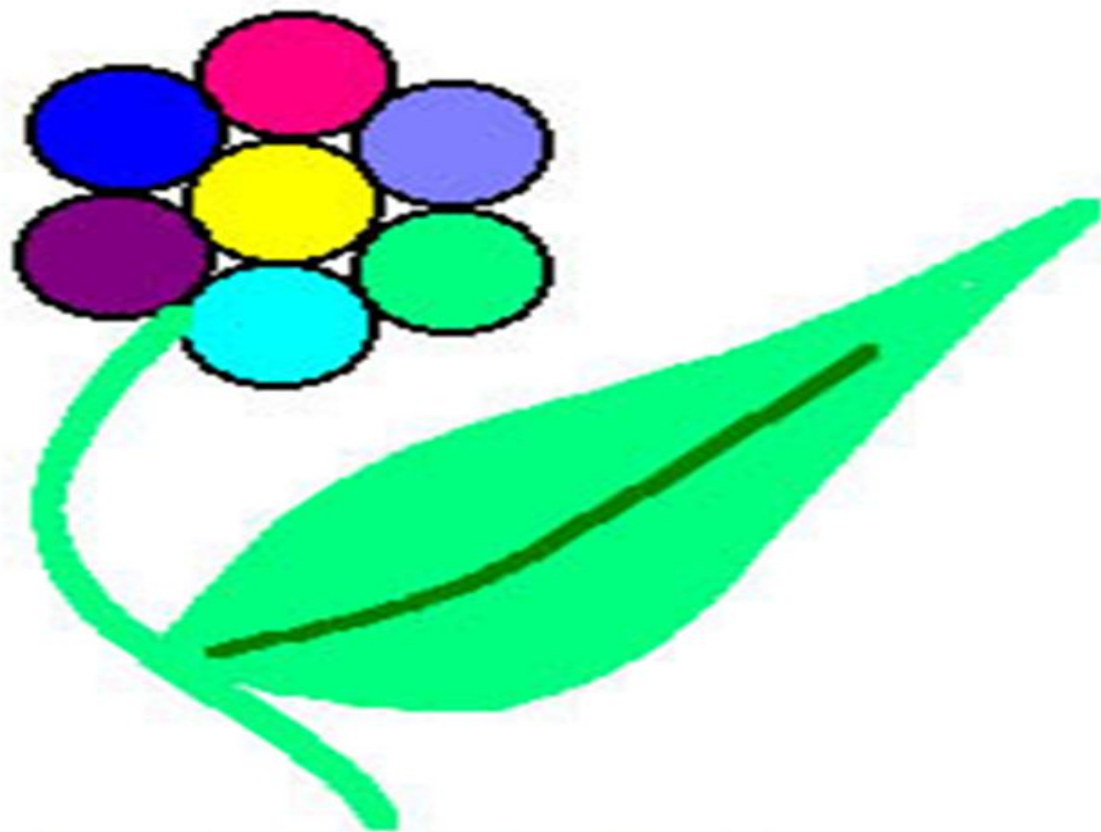
Нарисуйте гусеницу. Примените собственное цветовое оформление. Подпишите рисунок.



Это гусеница

Практическая работа №2

Нарисуйте цветок.



Цветик-семицветик

Практическая Работа №3

Нарисуйте снеговика.



Домашнее задание.

1. § 2.10 отв. на вопросы.
2. Разгадывать кроссворд.
3. Закончить практическое задание.



Спасибо
за работу!



Завершить работу