


**Тема: «Компьютерная графика.  
Графический редактор Paint»**

## **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.

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?

(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.

Для обработки графики используется графические редакторы

**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**

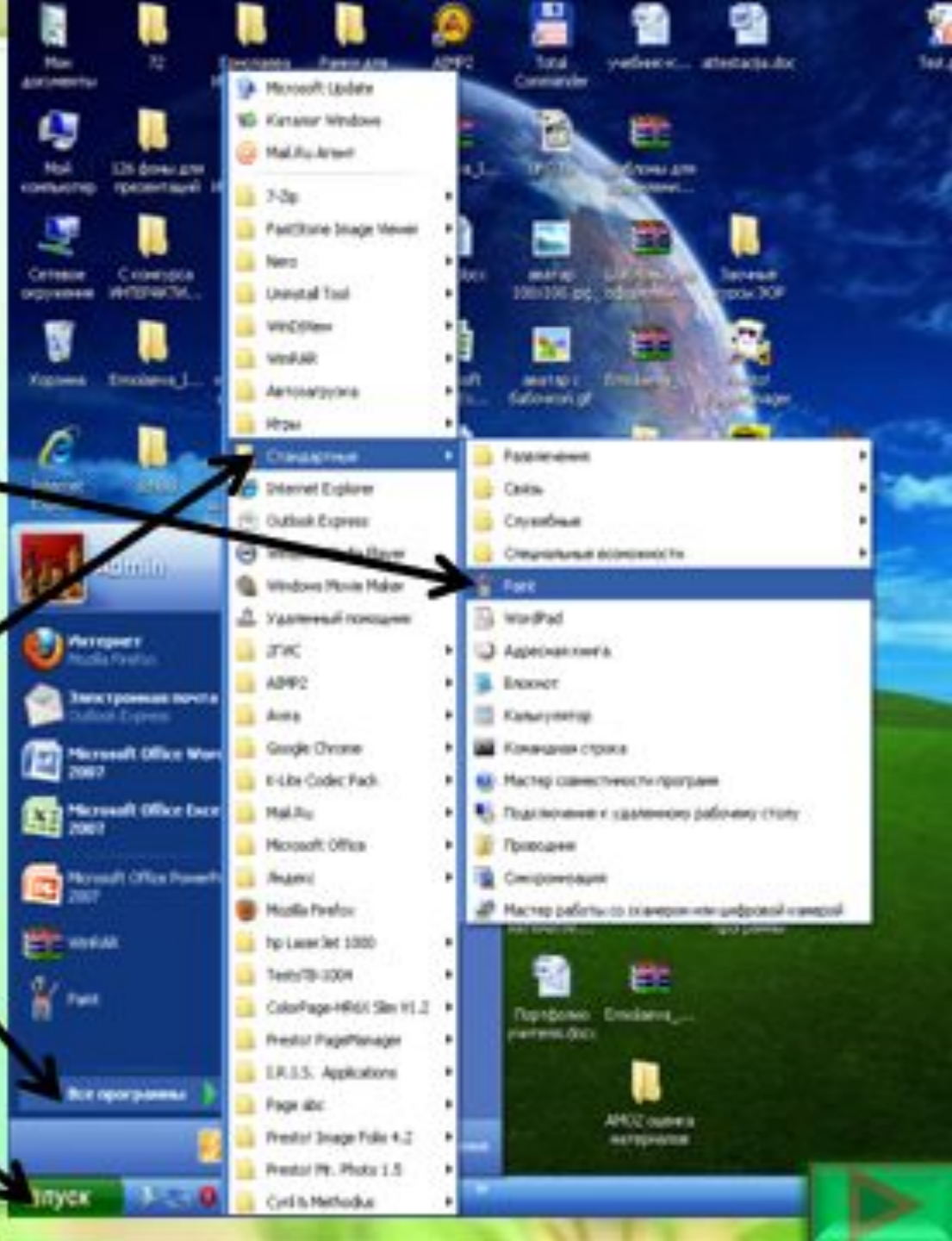


**4. Paint**

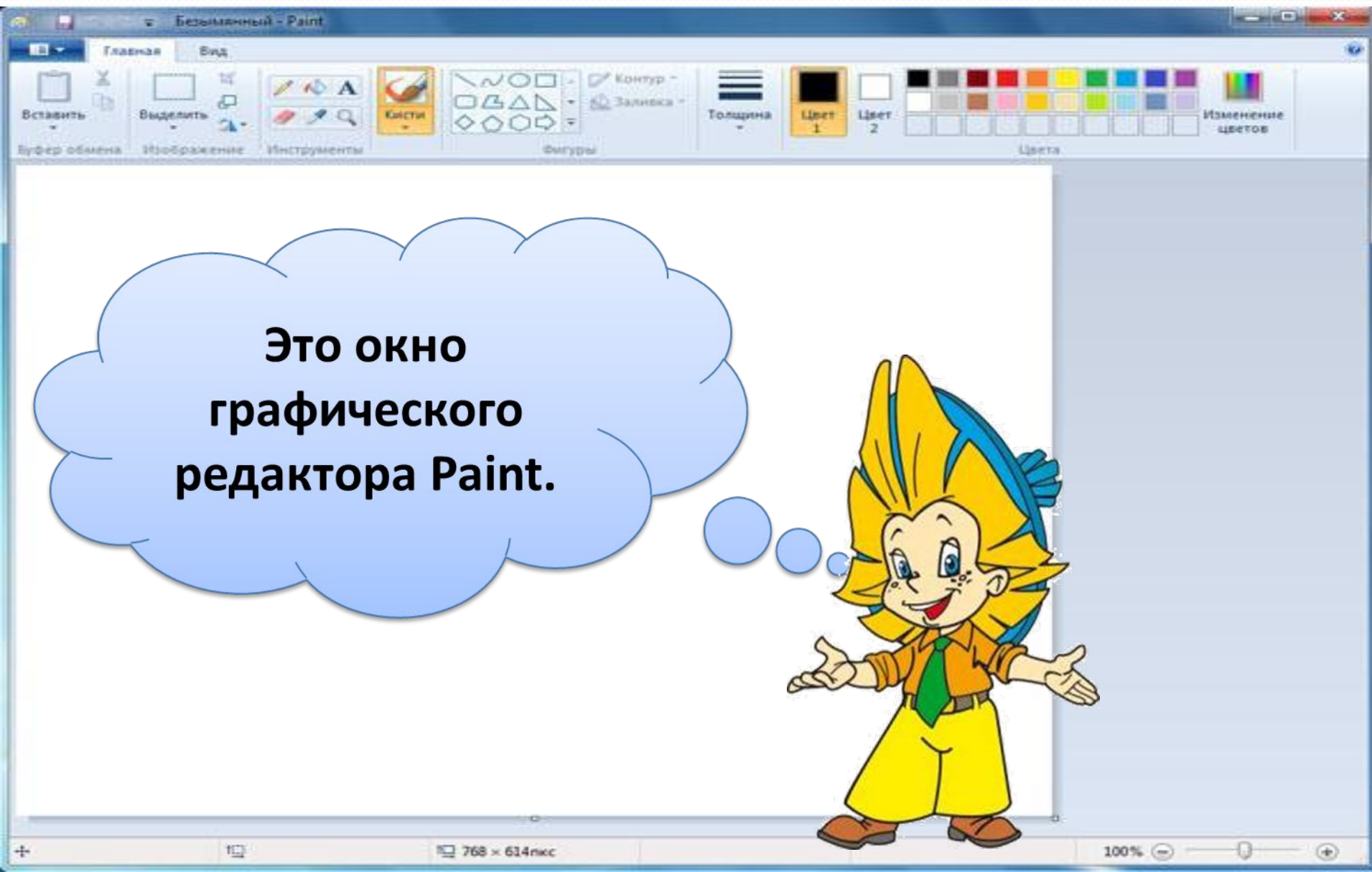
**3. Стандартные**

**2. Все программы**


**1. Кнопка Пуск**



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

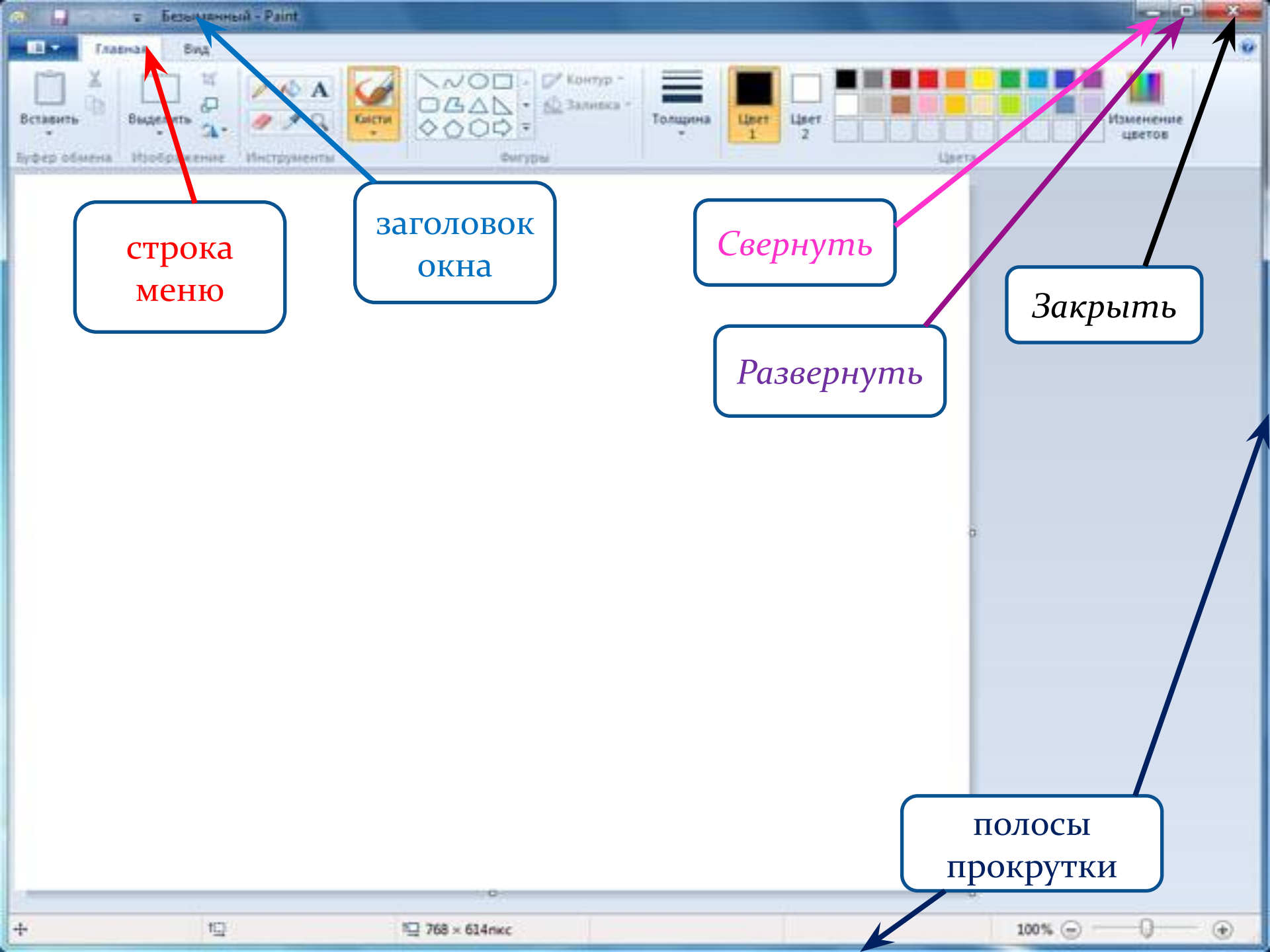


**Это окно  
графического  
редактора Paint.**



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





строка  
меню

заголовок  
окна

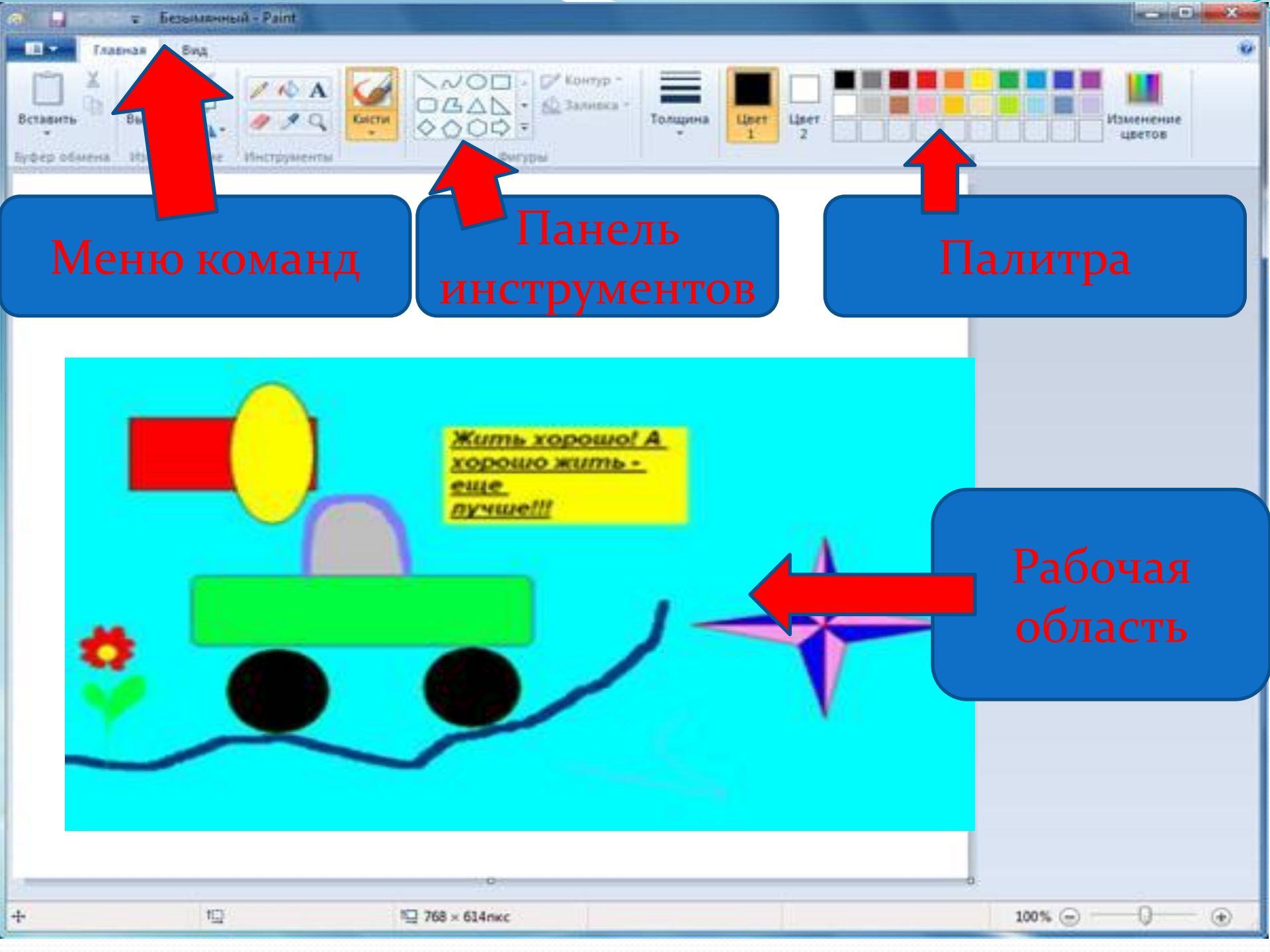
*Свернуть*

*Развернуть*

Закреть

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

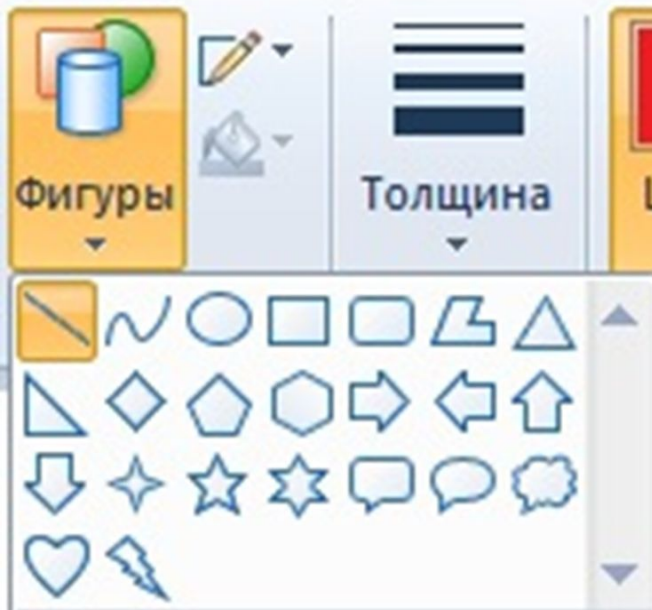
Панель инструментов

Палитра

Рабочая область

*Жить хорошо! А  
хорошо жить -  
еще  
лучше!!!*

# ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ



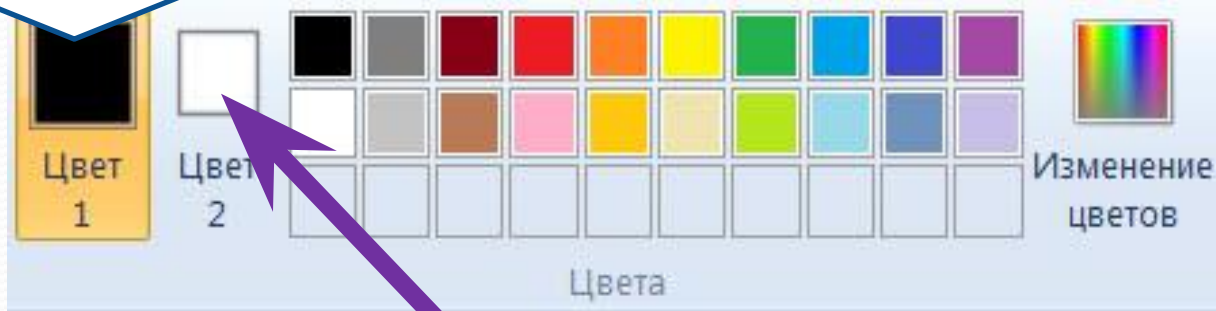
Панель инструментов программы **PAINT** содержит набор инструментов, предназначенных для создания рисунков разных типов. Нужный инструмент выбирают щелчком левой клавиши мыши на соответствующей кнопке.

# 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.

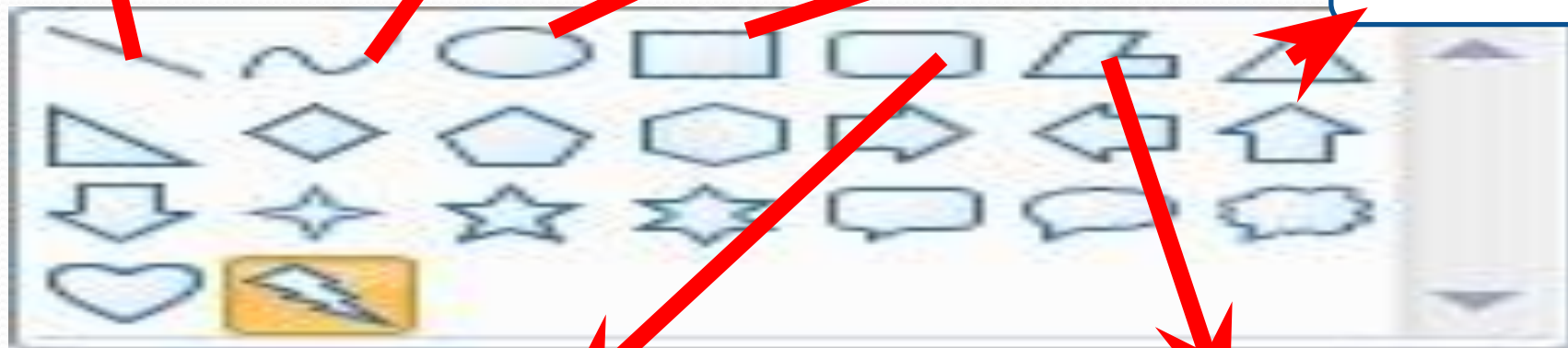
Прямая линия

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  $45^\circ$ .

**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.

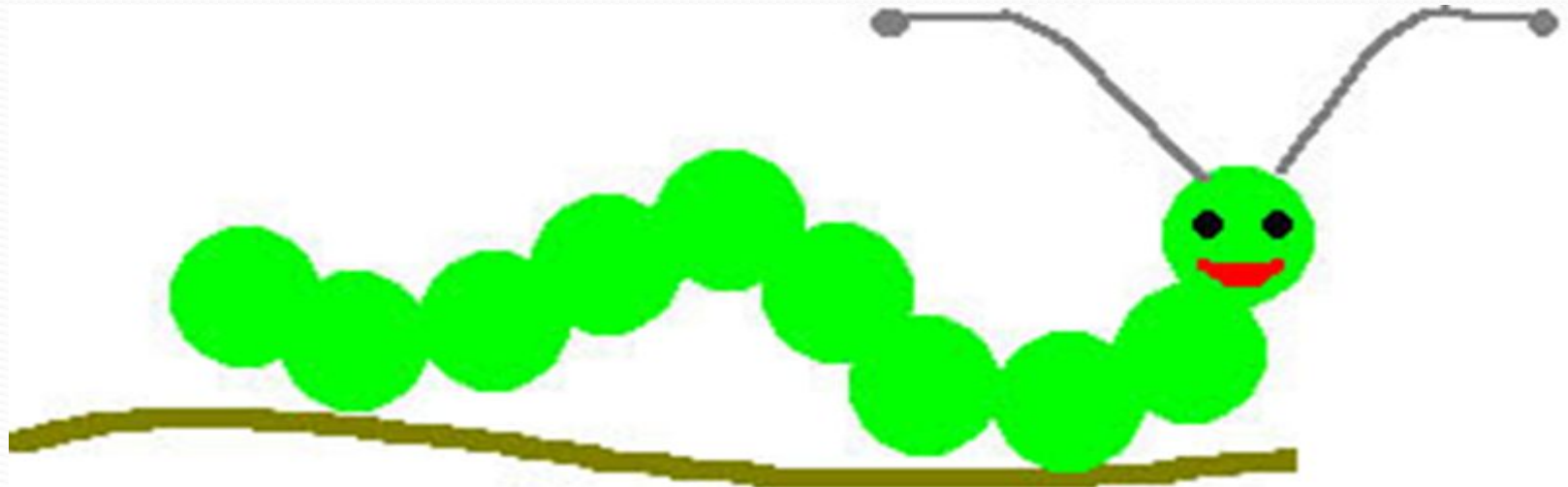
**Прямоугольник** - для создания прямоугольника протащите указатель по диагонали создаваемого прямоугольника. Для создания квадрата перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу Shift.

**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.

# Практическая работа

Нарисуйте гусеницу. Примените собственное цветовое оформление. Подпишите рисунок.



Это гусеница



Paint



Спасибо  
за работу!



Завершить работу

