

# **ВОПРОСЫ ДЛЯ ПОВТОРЕНИЯ:**

- 1. Что такое компьютерная графика?**
- 2. Перечислите основные сферы применения компьютерной графики.**
- 3. Как формируется изображение на экране монитора?**
- 4. Назовите виды компьютерной графики.**

# ВОПРОСЫ ДЛЯ ПОВТОРЕНИЯ:

## УСТАНОВИТЕ СООТВЕТСТВИЕ:

1. Растровая  
графика

2. Векторная  
графика

3.  
Фрактальная  
графика

**А.** В памяти компьютера хранится математическая формула (уравнение), по которой строится изображение

**Б.** В памяти компьютера сохраняется информация о цвете каждого входящего в него пикселя

**В.** В памяти компьютера сохраняется информация о простейших Геометрических объектах, составляющих изображение

# ВОПРОСЫ ДЛЯ ПОВТОРЕНИЯ:

Выберите графические форматы файлов:

	BMP
	GIF
•	TXT
	JPEG
•	DOC
•	PDF
	WMF
•	EXE
•	COM

# ВОПРОСЫ ДЛЯ ПОВТОРЕНИЯ:

Каким образом могут быть получены цифровые графические объекты?

# ВСПОМНИ, КАК СОЗДАЕТСЯ РИСУНОК?

1. Разработать сюжет.
2. Подготовить материалы для рисования.
3. Выполнить наброски.
4. Провести цветовое оформление.
5. Выполнить корректировку.



# Что нужно изменить в этом списке для создания рисунка на компьютере?

1. Разработать сюжет.
2. Подготовить материалы для рисования.  
**редактор**
3. Выполнить наброски.
4. Провести цветовое оформление.
5. Выполнить корректировку.



23.03.2019

# СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ



# ЦЕЛЬ УРОКА:

**Узнать:** о программах, предназначенных для создания изображений и их видах

**Учиться :** создавать изображения с помощью компьютерных программ

# КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

графический редактор

растровый графический редактор

векторный графический редактор

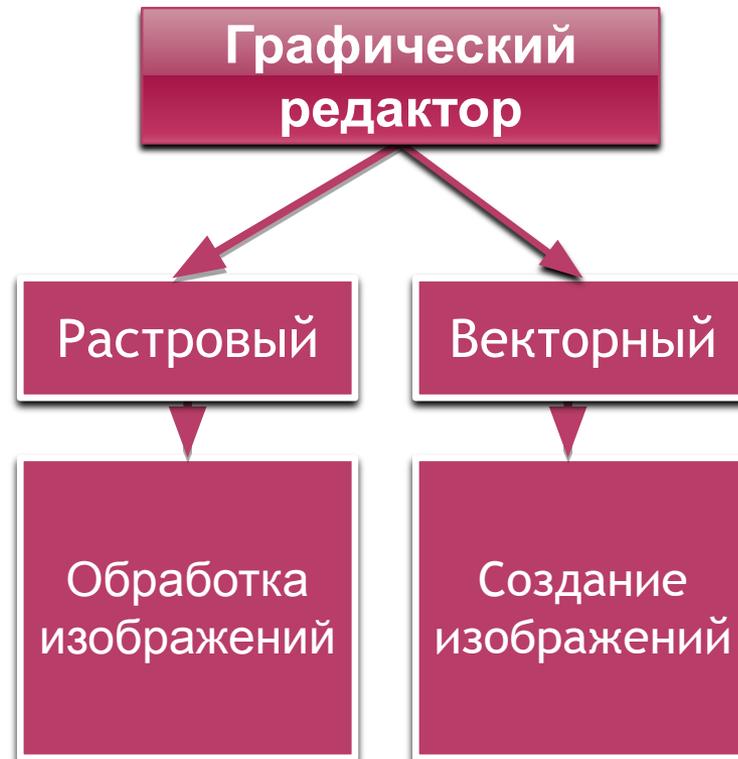
интерфейс

палитра

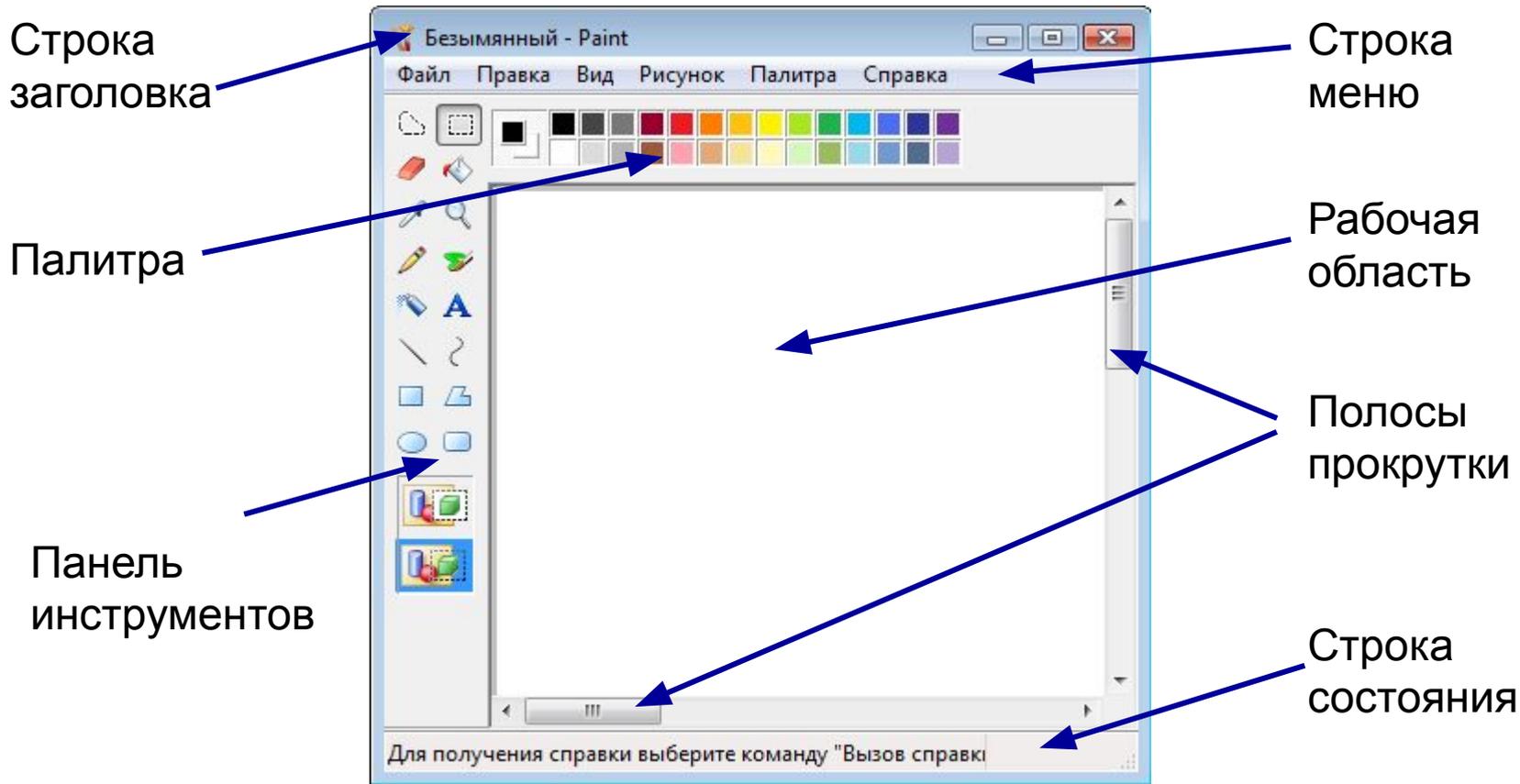
инструменты графического редактора

# Графический редактор

**Графический редактор** - программа, позволяющая создавать и редактировать изображения с помощью компьютера.



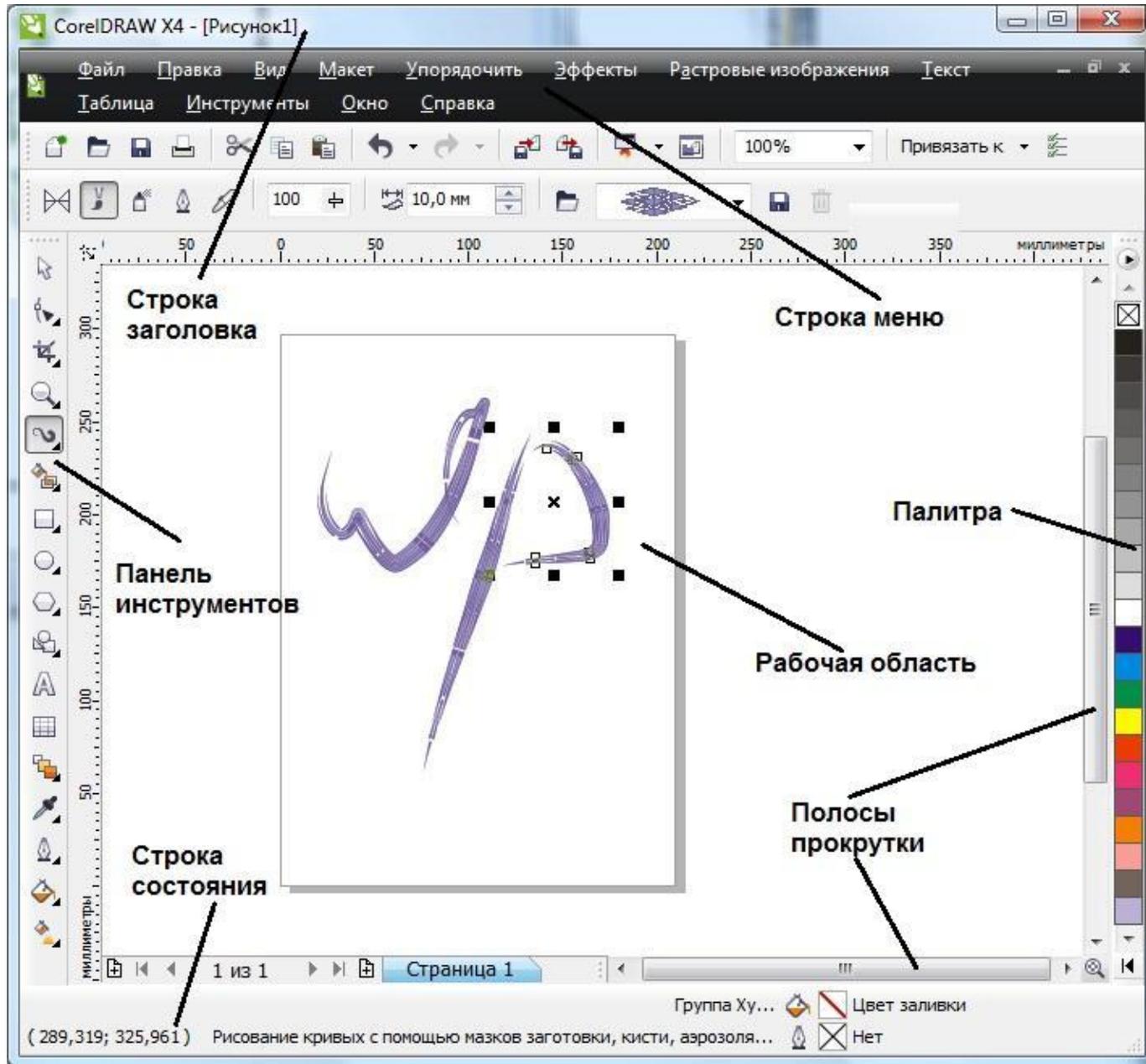
# Интерфейс графических редакторов



Окно растрового графического редактора *Microsoft Paint*



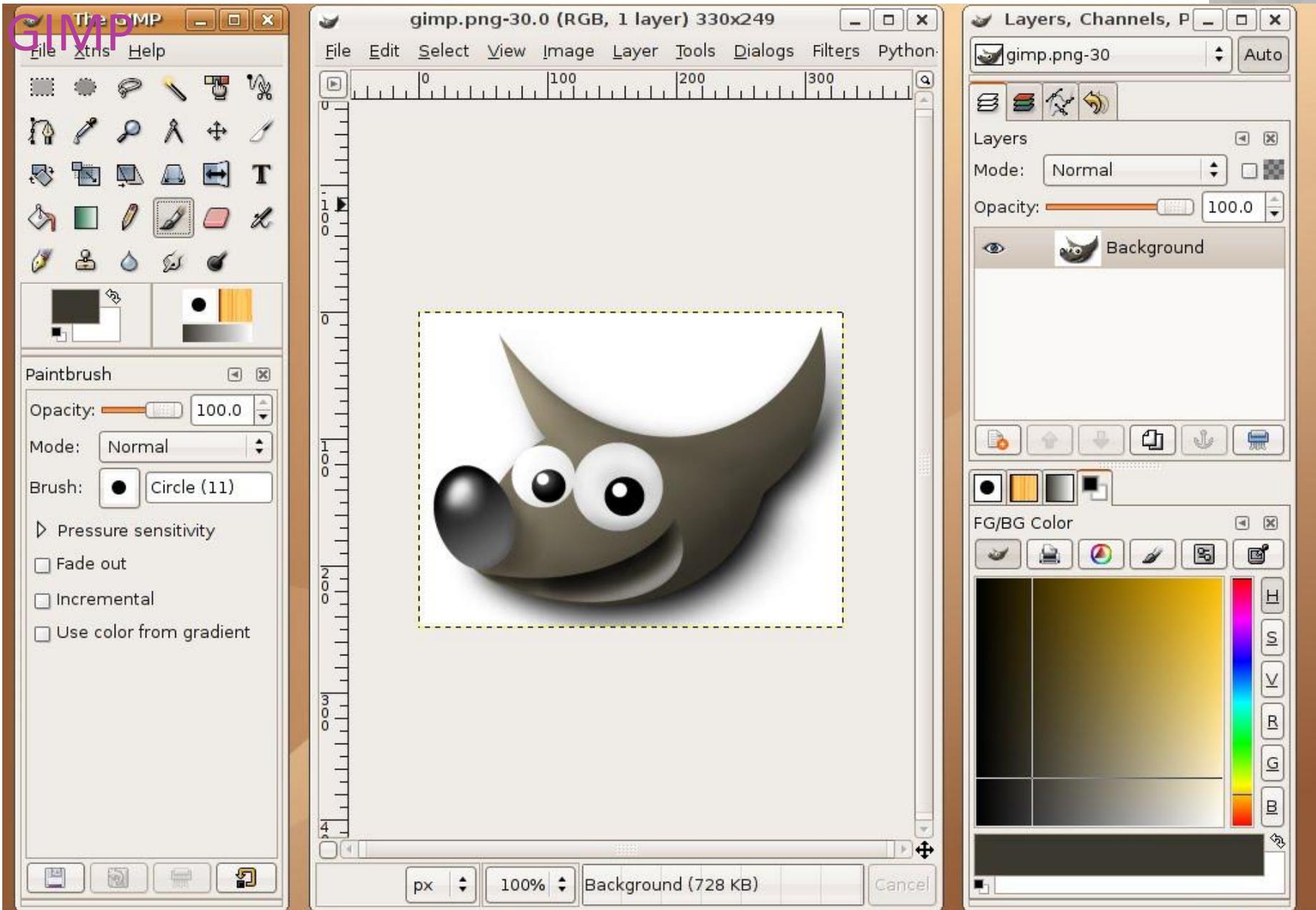
# Окно векторного графического редактора CorelDRAW



# ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ интерфейса графического редактора:

1. Строка заголовка
2. Строка меню
3. Панель инструментов
4. Палитра
5. Рабочая область
6. Строка состояния
7. Полосы прокрутки

# Окно растрового графического редактора



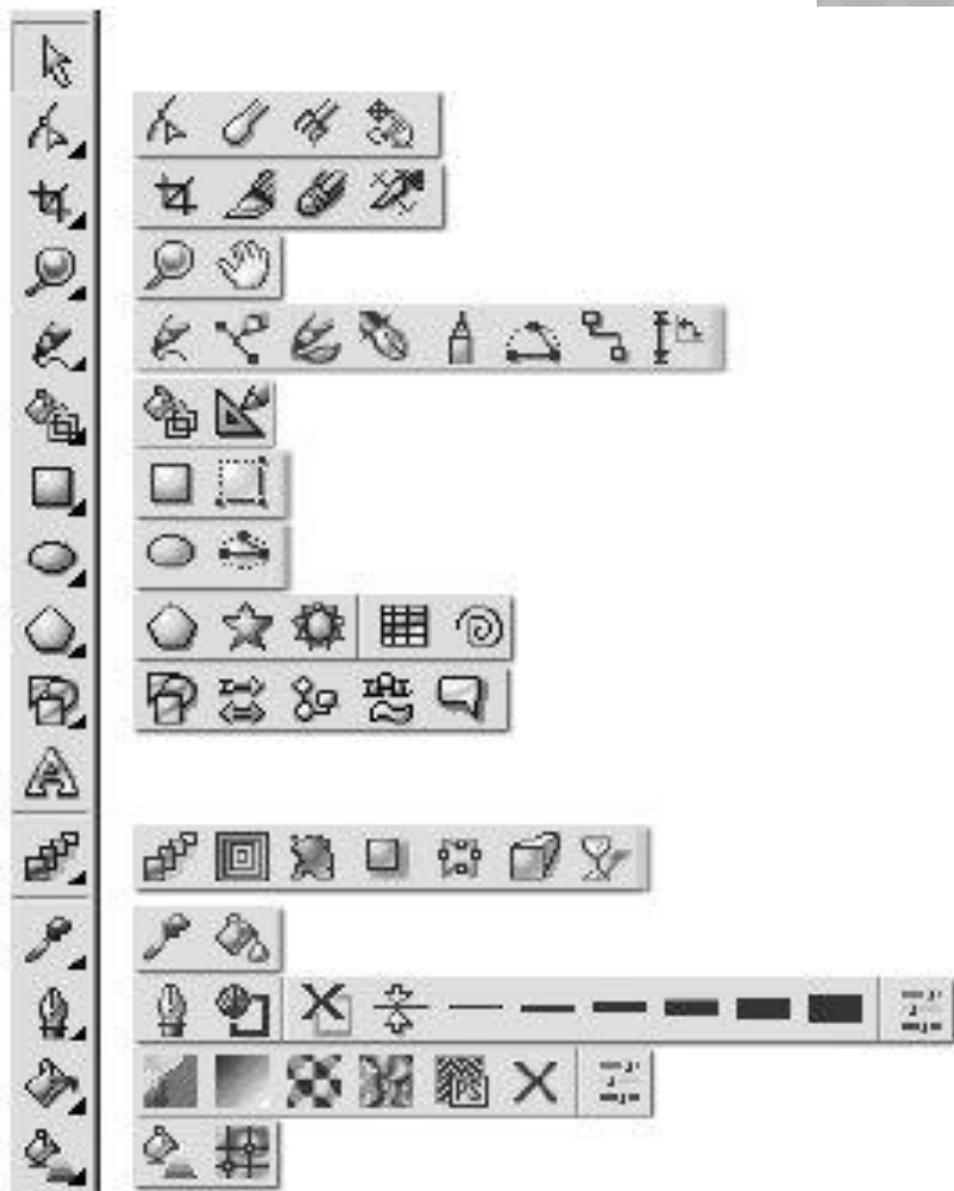
# БАЗОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ PAINT





# ИНСТРУМЕНТЫ CORELDRAW

- Pick (Вид)
- Shape (Форма)
- Crop (Обрезка)
- Zoom (Масштаб)
- Curve (Кривая)
- Smart (Авторисование)
- Rectangle (Прямоугольник)
- Ellipse (Эллипс)
- Object (Объект)
- Perfect Shapes (Идеальные формы)
- Text (Текст)
- Interactive (Интерактивные)
- Eyedropper (Использование пипетки)
- Outline (Контур)
- Fill (Заливка)
- Interactive Fill (Интерактивная заливка)



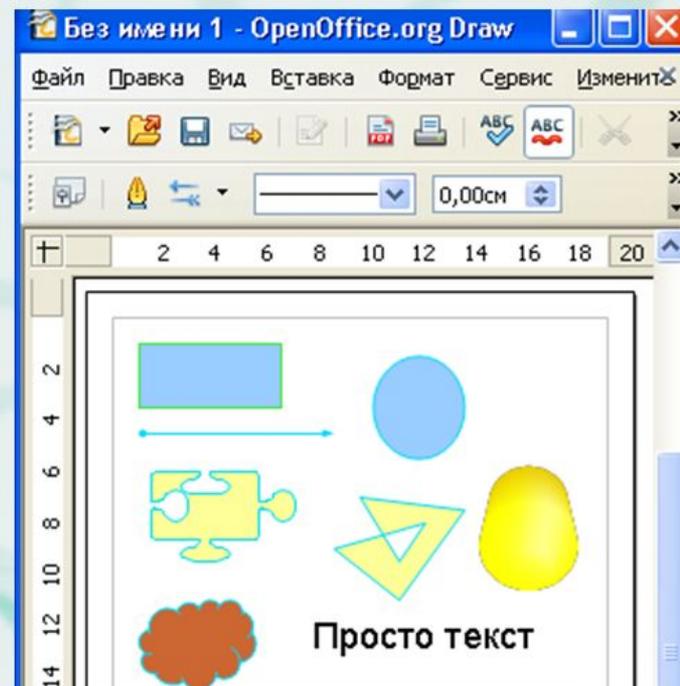
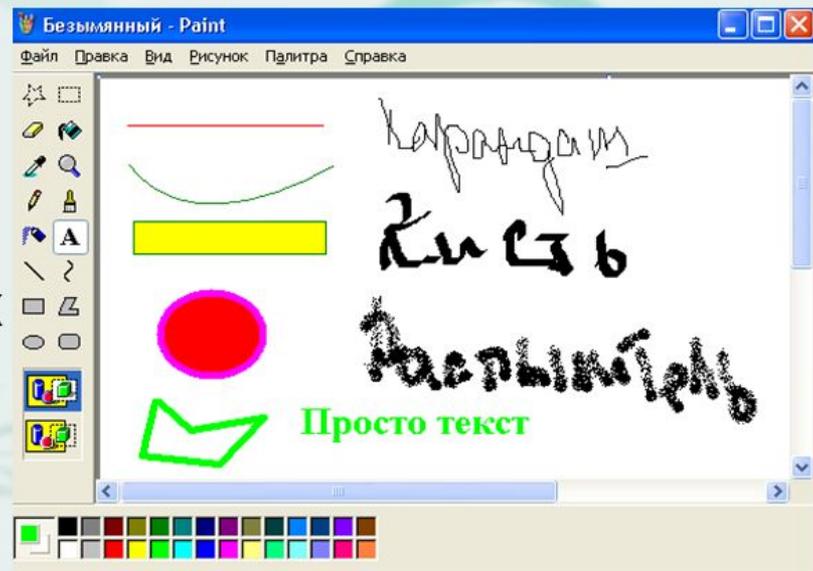
# Процедуры рисования

## графических примитивов

в растровом и векторном редакторах практически не различаются, однако существенно различаются результаты рисования.

В растровом графическом редакторе нарисованный объект перестает существовать как самостоятельный элемент после окончания рисования и становится лишь группой пикселей на рисунке.

В векторном редакторе этот объект продолжает сохранять свою индивидуальность и его можно копировать, перемещать, изменять размеры, цвет и прозрачность.



# Некоторые приёмы работы в растровом графическом редакторе

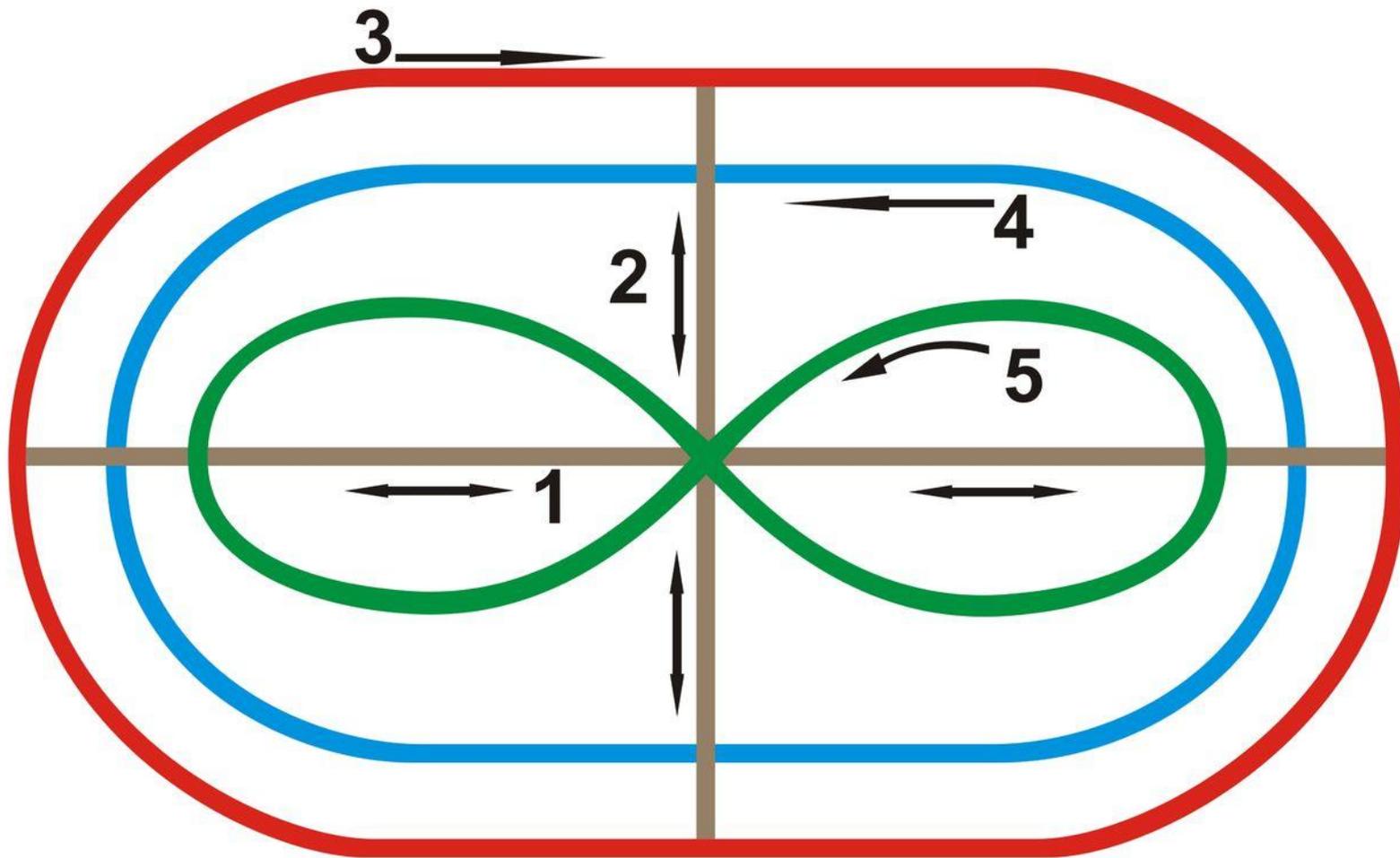
Для рисования нужен холст (рабочая область), краски и инструменты.

Работа  
с фрагментами

Работа  
с текстом

Редактирование  
рисунка

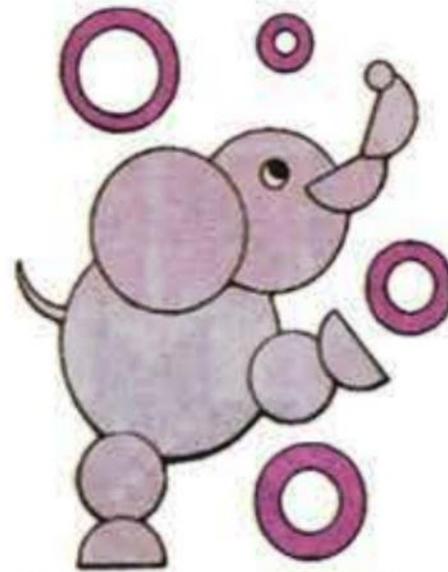
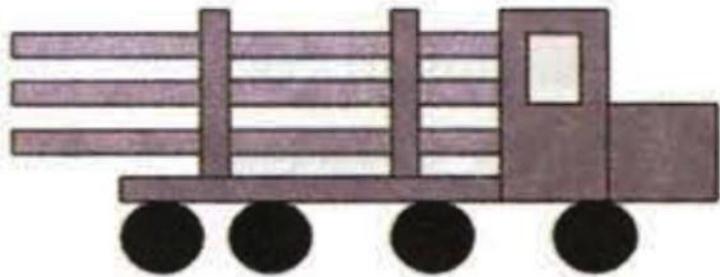
# ФИЗКУЛЬТМИНУТКА



# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:

*Конструирование сложных объектов из графических примитивов*

1. Запустите графический редактор KolourPaint
2. Изобразите один из следующих рисунков



-Графика-(2D графика)- KolourPaint

ПРОВЕРЬ СЕБЯ:

1. Векторным графическим редактором является:

- a) CorelDraw
- b) Paint
- c) Adobe Photoshop
- d) Gimp



## 2. Графический редактор – это:

- a) устройство для печати рисунков на бумаге
- b) программа для создания и редактирования рисунков
- c) устройство для создания и редактирования рисунков
- d) программа для создания и редактирования текстовых документов



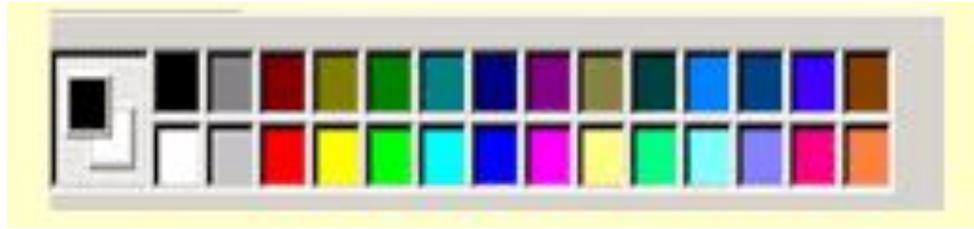
### 3. Векторные изображения

строятся из:

- a) **Отдельных пикселей**
- b) **Отрезков и прямоугольников**
- c) **Графических примитивов**
- d) **Фрагментов готовых изображений**



4. Элемент интерфейса графического редактора, обеспечивающий возможность **выбора цвета** – это:



- a) панель инструментов
- b) рабочая область
- c) полосы прокрутки
- d) палитра
- e) строка заголовка

## 5. Что не относится к базовым инструментам Paint?

- a) Ластик
- b) Кисть
- c) Линия
- d) Прямоугольник
- e) Звезда



# Проверь соседа

1. a)

5 «+» - отметка «5»

2. b)

4 «+» - отметка «4»

3. c)

3 «+» - отметка «3»

4. d)

2 «+» - отметка «2»

5. e)

1 «+» - отметка «1»



# ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ:

§. 3.1-3.3

Задания для  
самоконтроля:

С. 140-142



- ⦿ Можете ли вы назвать тему урока?
- ⦿ Вам было легко или были трудности?
- ⦿ Что у вас получилось лучше всего и без ошибок?
- ⦿ Как бы вы оценили свою работу на уроке?

Спасибо!!!

