

Знакомство с
графическими
редакторами.

Растровые рисунки



Задание

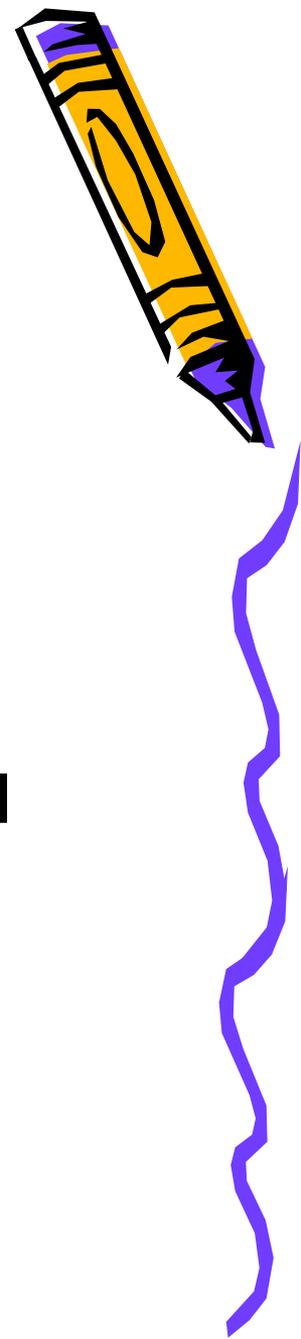


- Ознакомиться с презентацией;
- Составить краткий конспект в тетради по материалам слайдов 3 - 7;
- Повторить инструменты графического редактора Paint (слайды 8 - 18)

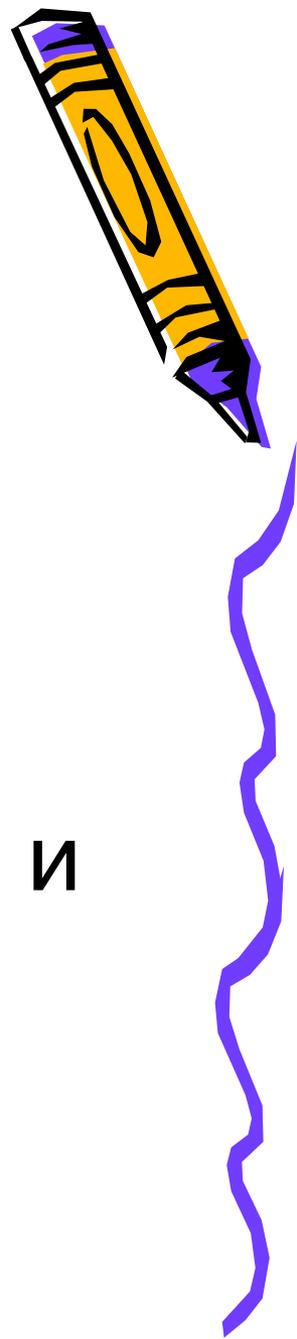


Графический редактор -

- это компьютерная программа для обработки графической информации, которая предназначена для создания и редактирования изображений.



Виды графических редакторов



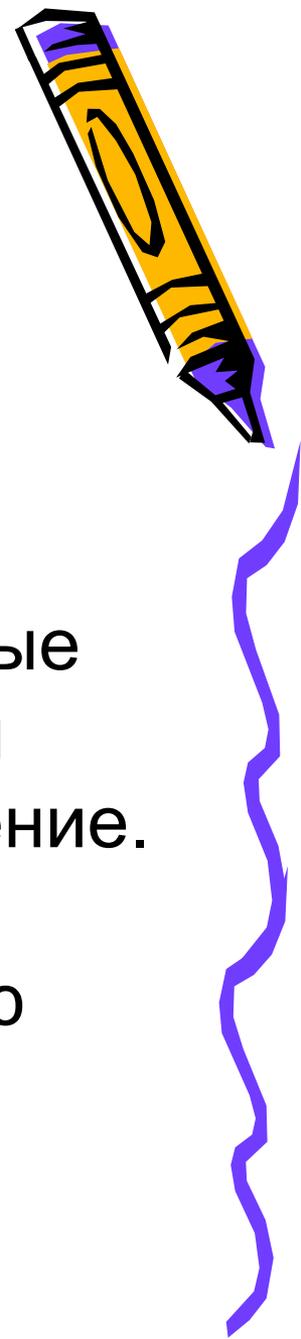
- Растровые (Adobe Photoshop, Gimp, Paint и др.)
- Векторные (Corel Draw, Adobe Illustrator, Micromedia Freehand и др.)



Растровые редакторы

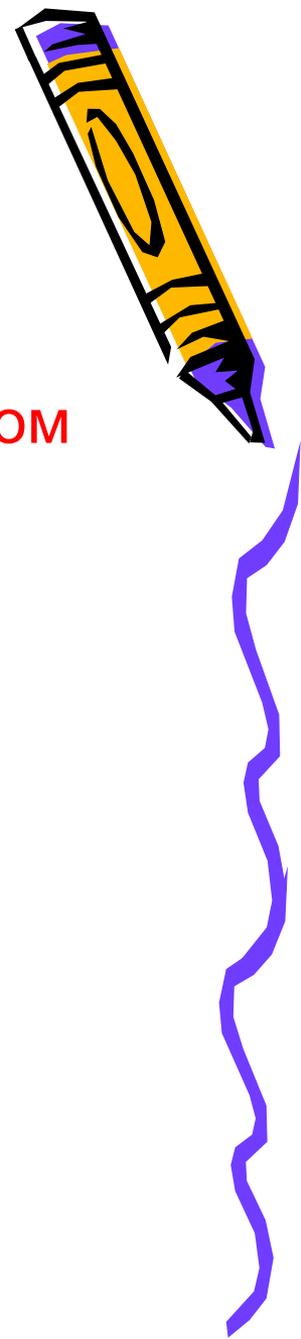
В этих программах изображение формируется из цветных точек, называемых пикселями.

Растровые программы имеют свои слабые стороны, связанные с тем, что каждый пиксель имеет фиксированное положение. Если необходимо передвинуть часть изображения, есть риск разрушить всю картину





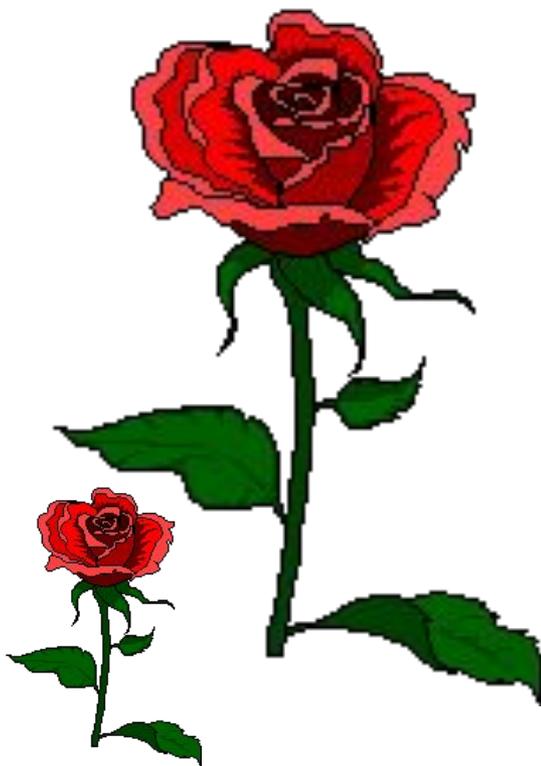
Качество изображений, созданных с помощью растровых программ, неотрывно связано с **разрешением**- количеством пикселей на дюйм изображения.



Если разрешение низкое, может пострадать качество при выводе на печать.

Чем больше разрешение – тем лучше качество изображения, но больше размер файла.



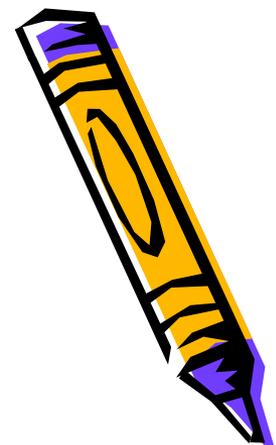
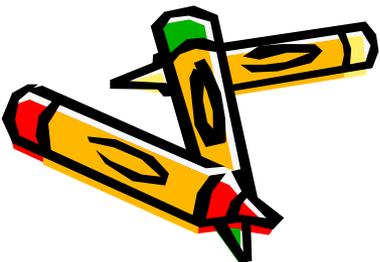


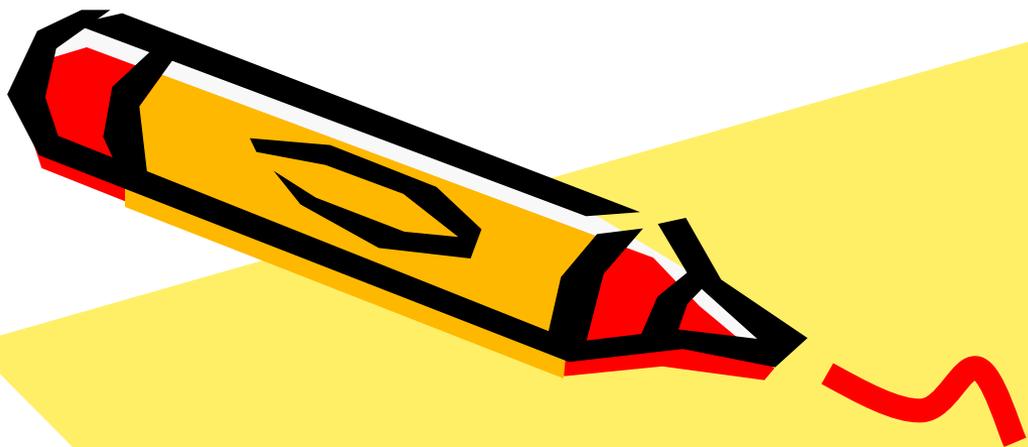
В векторных графических редакторах

изображение состоит из геометрических фигур, у которых есть размер, расположение, цвет и т.д. При увеличении векторных рисунков они не искажаются и не распадаются на точки – в этом преимущество векторной графики перед растровой.

Используя возможности векторных редакторов делают коллажи, вырезая элементы из фотографий и открыток.

Векторное изображение имеет меньший объем, чем растровое.





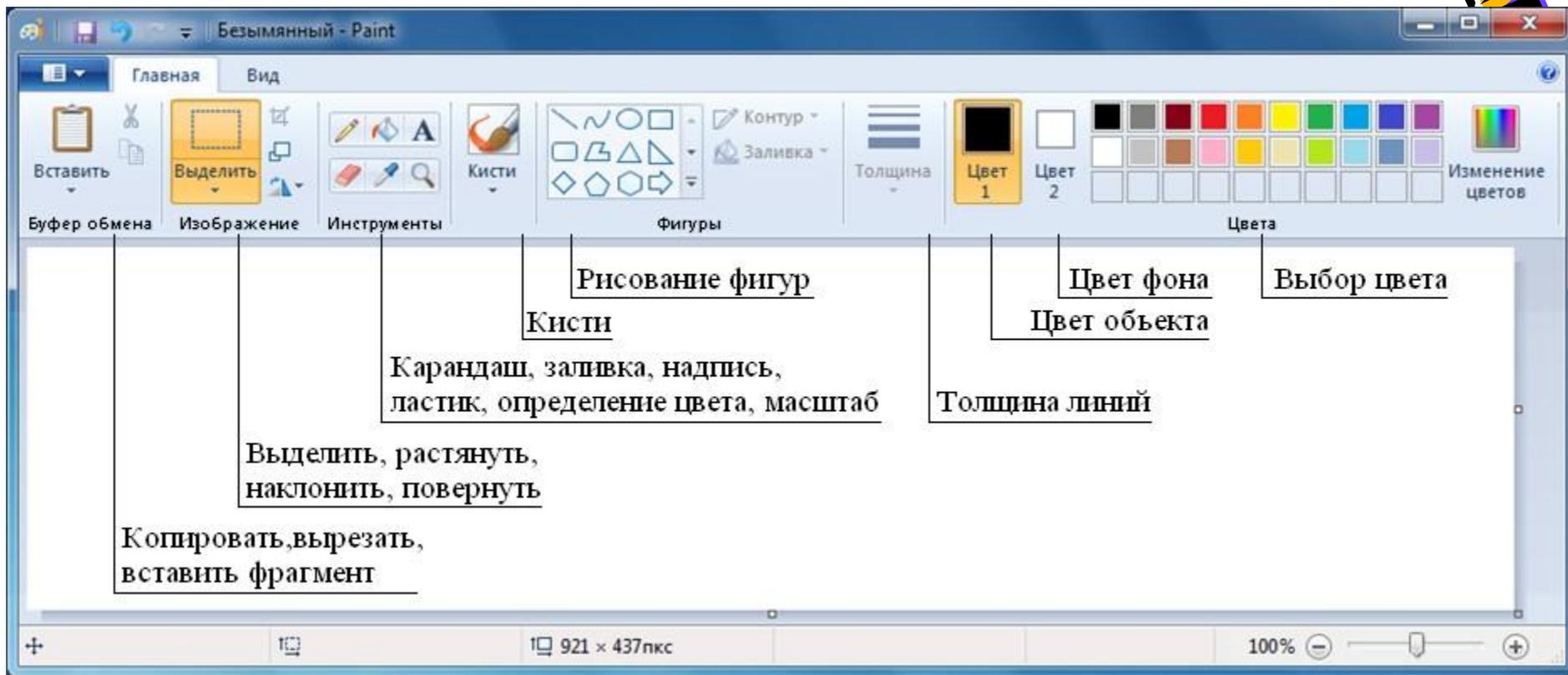
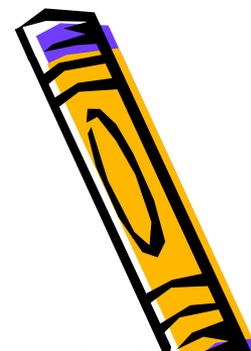
Графический редактор Paint



Запуск программы:

Пуск / Программы / Графический редактор Paint

Окно программы содержит:

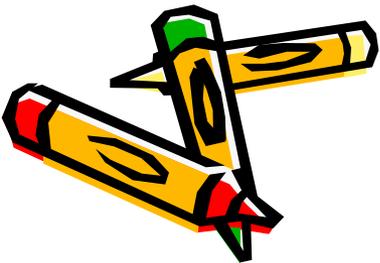




Почти **каждый инструмент** можно настраивать:

- ❖ устанавливать толщину линии,
- ❖ размер и форму кисти, карандаша, резинки и т.д.

! Графический редактор запоминает **3 последних** действия, которые можно отменить, воспользовавшись командой **ПРАВКА, ОТМЕНИТЬ** или воспользоваться клавишами **Ctrl+Z**.



Пункт меню **Файл** служит для работы с рисунком (документом) в целом.

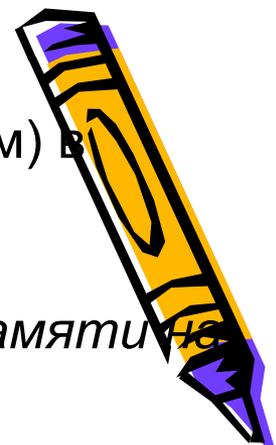
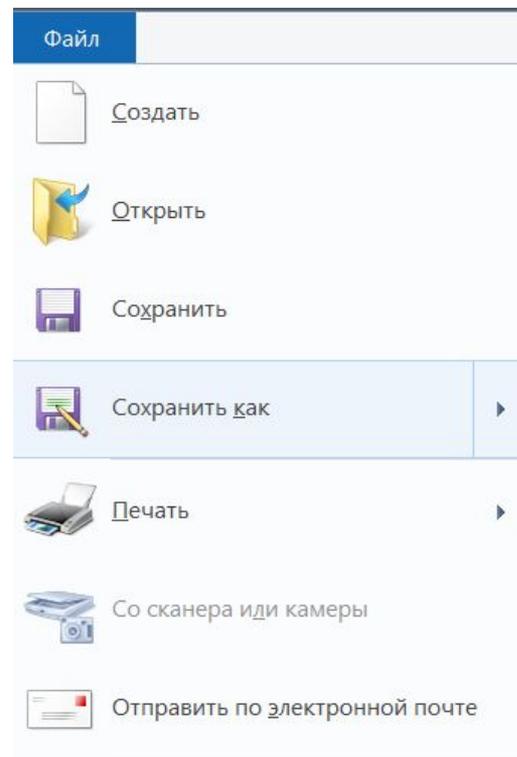
Сохранить рисунок.

Сохранение – это запись информации из оперативной памяти на жесткий или гибкий магнитный диск.

а) сохранение в первый раз: Файл / Сохранить как / Сохранить / Мои документы / «Личная папка»/ Ввести имя файла

б) сохранение во второй и более раз: Файл / Сохранить

Примечание: документ сохраняется в этом же файле, поэтому окно диалога не появляется. Если необходимо сохранить документ в другом файле, то используется команда **Сохранить как**.



Создать новый рисунок.

Файл/ Создать

Примечание: если предыдущий рисунок не был сохранен, то на экране появиться предупреждение, в ответ на него:

Да – сохранить рисунок;

Нет – не сохранять рисунок;

Отмена – не создавать новый.

Открыть ранее сохраненный рисунок.

Файл / Открыть/ Папка/ Щелкнуть имя файла

Предварительный просмотр рисунка –

выполняется перед печатью, чтобы оценить, как располагается рисунок на листе бумаги.

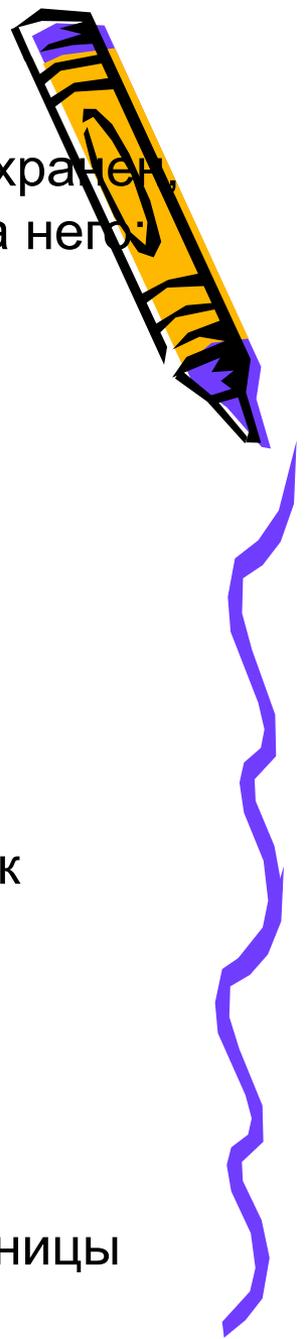
Файл / Предварительный просмотр

Выход из просмотра - клавиша **Esc**

Вывод рисунка на печать:

Файл / Печать/ Выбрать принтер/ Указать страницы

Ok



Панель инструментов



Инструменты при рисовании используют выбранные в палитре цвета: если вы рисуете левой кнопкой мыши – используется *основной цвет*, если правой – *фоновый*.



Ластик/Цветной ластик – стирает часть рисунка при нажатии левой кнопки мыши или заменяет основной цвет на фоновый при нажатии правой.

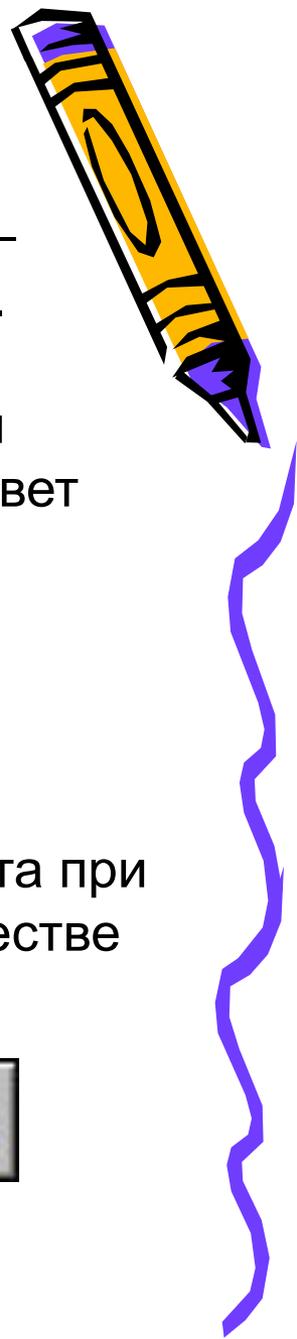


Заливка – заполняет цветом одноцветную область рисунка.



Пипетка (Выбор цвета) – определяет цвет фрагмента при выполнении на нем щелчка и устанавливает его в качестве основного или фонового цвета.

Масштаб – увеличивает фрагмент рисунка.



Панель инструментов



Карандаш – рисует как обычный карандаш при нажатой левой или правой кнопкой мыши.



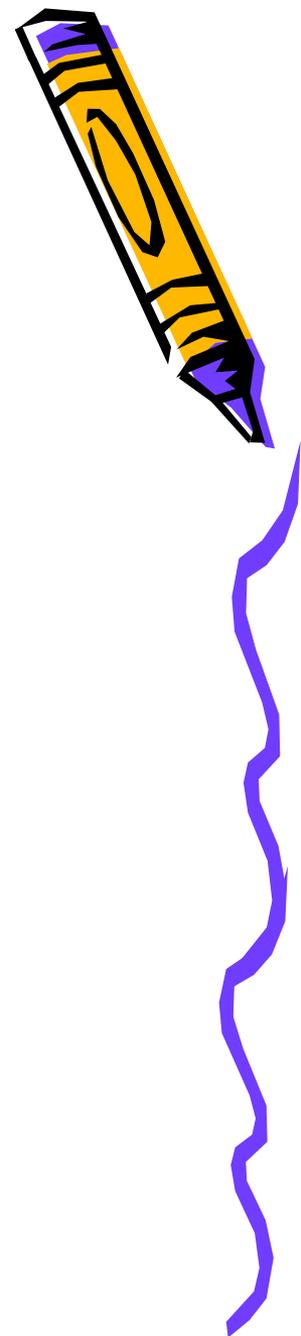
Кисть – используется как карандаш, но рисует более толстыми линиями, форма кисти может выбираться.



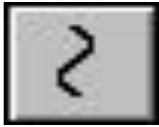
Распылитель – распыляет краску при нажатой левой или правой кнопкой мыши.



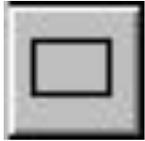
Линия – проводит прямую линию при нажатой левой кнопке мыши (удерживая клавишу **Shift**, можно получить линию строго вертикальную, горизонтальную линию или под углом 45°).



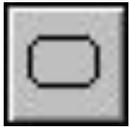
Панель инструментов



Кривая – рисует прямую линию, которую затем можно изгибать 2 раза, отводя мышь в сторону от рисунка.



Прямоугольник – создает прямоугольник или квадрат (удерживая **Shift**) путем протаскивания мыши с нажатой левой кнопкой.

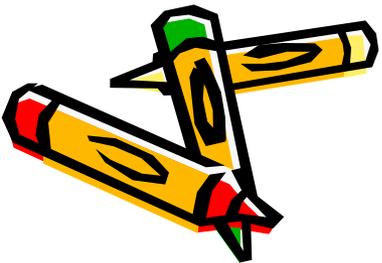
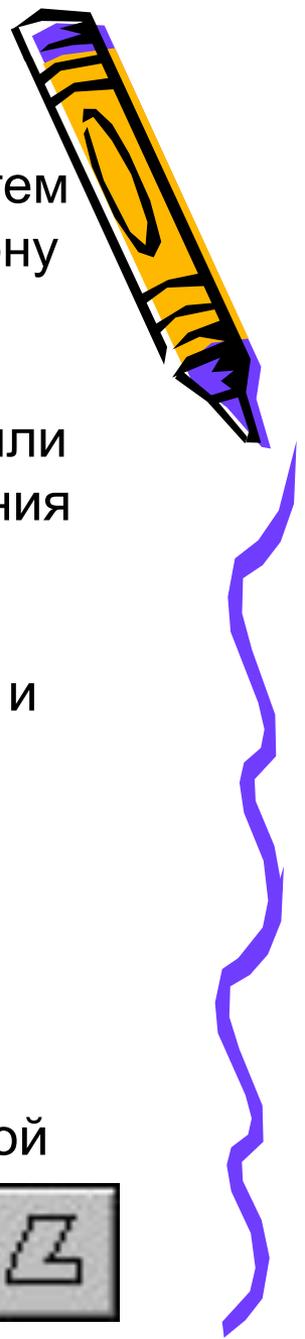


Скругленный прямоугольник – то же, что и прямоугольник, но углы скруглены.



Эллипс – рисует овалы и круги (удерживая **Shift**).

Многоугольник – для рисования многоугольника необходимо щелкать в каждой его вершине, а в последней – дважды



Добавление текста



Надпись.

1. Щелкните по рисунку в том месте, где должна быть первая буква;
2. Увеличить размер пунктирной рамки, перетащив мышью точку в углу рамки
3. Выберите формат (внешний вид символов в панели) атрибутов текста:



Шрифт

Размер

Жирный

Курсив

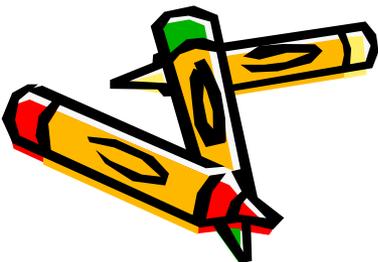
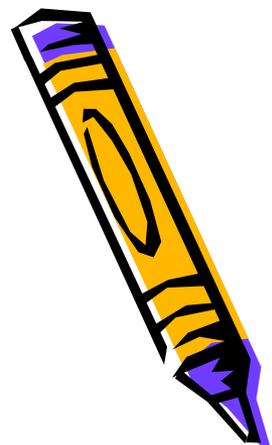
Подчеркивание

4. Наберите текст.

Рамку с текстом можно **переместить** в другое место, взявшись мышью за ее границу;

5. Щелкните за пределами текстовой рамки.

Внимание! После щелчка за пределами текстовой рамки текст становится частью рисунка, и стереть его можно только ластиком.



Работа с фрагментами



Фрагмент – это часть рисунка любого размера и формы.

Выделение фрагмента:

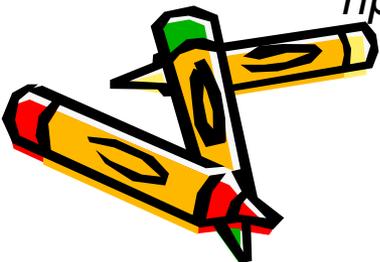


Прямоугольного: щелкните по инструменту **Выделение**, наведите мышь в один из углов будущего фрагмента и, удерживая левую кнопку, перетащите мышь в противоположный угол.



Произвольной формы: щелкните по инструменту **Выделение произвольной области**, удерживая левую кнопку, обведите мышью фрагмент.

Примечание: для снятия выделения щелкните по рисунку за пределами фрагмента.



Выделенный фрагмент можно:

переместить – наведите мышь внутрь фрагмента и, удерживая левую кнопку мыши, переместите мышь;

скопировать – так же как переместить, но удерживая клавишу **Ctrl**;

получить шлейф – так же как переместить, но удерживая клавишу **Shift**;

изменить размер – навести мышь на точку в углу фрагмента или в центре каждой стороны и перетащить;

другие операции, находящиеся в пункте меню Рисунок, это:

Отразить/Повернуть
Растянуть/Наклонить
Обратить цвета
Очистить

