



## Зміст

- Поняття графічного редактора, його призначення.
- Графічні об'єкти та їх властивості.
- Інструменти для створення графічних об'єктів.
- Палітра кольорів.
- Середовище растрового ГР.
- Збереження зображень. Відкривання збережених зоб
- Перетворення зображень.
- Розробка плану побудови зображення. Створення зоб  
середовищі ГР за розробленим планом.





## Поняття графічного редактора, його призначення

Графічний редактор

Paint

програма,

призначена для створення та опрацювання графічних зображень за допомогою комп'ютера.



Графічні редактори

Растрові —  
призначені для роботи з растровими зображеннями  
(MS Paint, Adobe Photoshop, Gimp)

Векторні —  
призначені для роботи з векторними зображеннями  
(CorelDraw, Inkscape)

Запуск  
ГР Paint

Пуск

Усі програми

Стандартні

Paint

Ярлик на  
Робочому  
столі



Зміст



## Графічні об'єкти та їх властивості

**Графічним об'єктом** називають будь-яке графічне зображення

Глибина  
кольору

Розміри малюнка  
(в одиницях довжини або  
пікселях)

Властивості  
графічних  
об'єктів

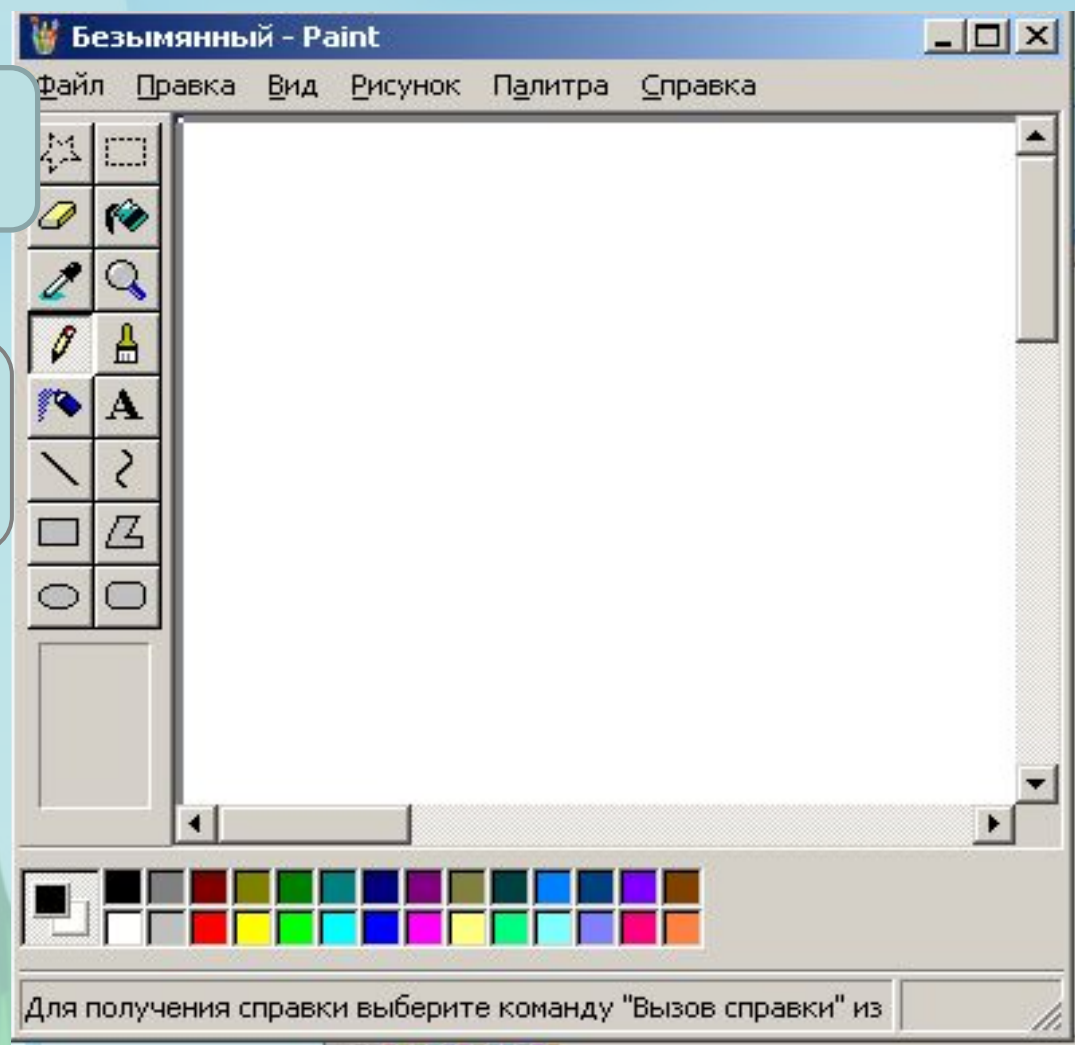
Кольорова модель  
(RGB, CMYK, HSB)

Роздільна здатність  
(dpi)





# Середовище графічного редактора Paint



Панель інструментів

Вікно властивостей інструмента

Палітра кольорів

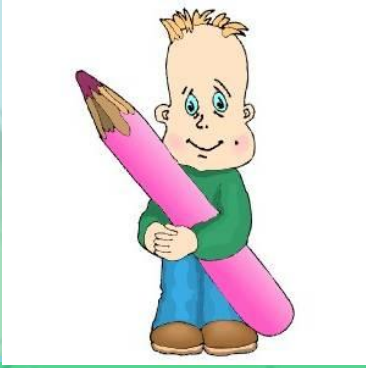
Рядок стану

Кнопки управління вікном

Рядок меню

Робоче поле

Смуги прокрутки







## Палітра кольорів

Палітра дає змогу вибрати  
потрібні кольори

Основний  
колір  
малювання

Колір фону



Вибір  
**основного**  
кольору

Клацнути **лівою** кнопкою миші по  
потрібному кольорі

Вибір  
кольору  
фону

Клацнути лівою кнопкою миші по  
потрібному кольорі



## Збереження, відкривання збережених зображень у ГР

Збереження  
зображення

Файл

Комбінація **Ctrl+S**

Зберегти  
або  
Зберегти як...

Відкриття  
зображення

Файл

Комбінація **Ctrl+O**

Відкрити





## Поняття графічного редактора, його призначення.

Виділення довільної області

Ластик

Вибір кольорів

Олівець

Розпилювач

Лінія

Прямокутник

Еліпс



Виділення прямокутної області

Заливка

Масштаб

Пензель

Надпис

Крива

Багатокутник

Виділення прямокутної області





## План побудови зображення

**Завдання:** побудувати зображення за поданим зразком.

### План

Об'єкт	Інструмент
Округлі обведення корпусу палуби	<i>Крива лінія</i>
Щогли, триси, палуба	<i>Відрізки прямої</i>
Ілюмінатори, сонце	<i>Овал</i>
Дим, хмари, хвилі	<i>Розбризувач</i>
Хвилі	<i>Олівець, пензлик</i>
Труба, вікна	<i>Прямокутник</i>
Фарбування об'єктів	<i>Заливка</i>



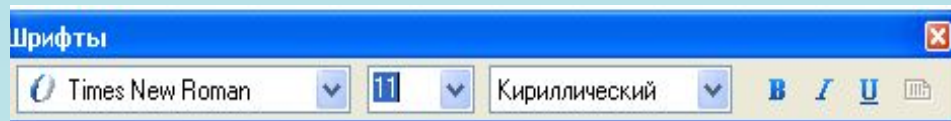






## Додавання тексту

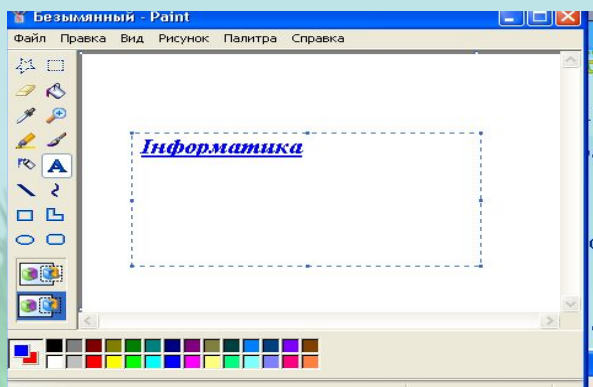
Щоб **додати текст** до зображення, слід:

1. Клікнути по інструменту
2. Виділити прямокутну область, всередині якої буде розміщений текст.
3. Ввести текст всередині рамки.
4. Змінити значення властивостей тексту на Панелі атрибутів тексту.



5. Задати колір символів тексту.

6. Задати фон текстової рамки: прозорий (вибрати ) або такий, що збігається з кольором фону (вибрати )



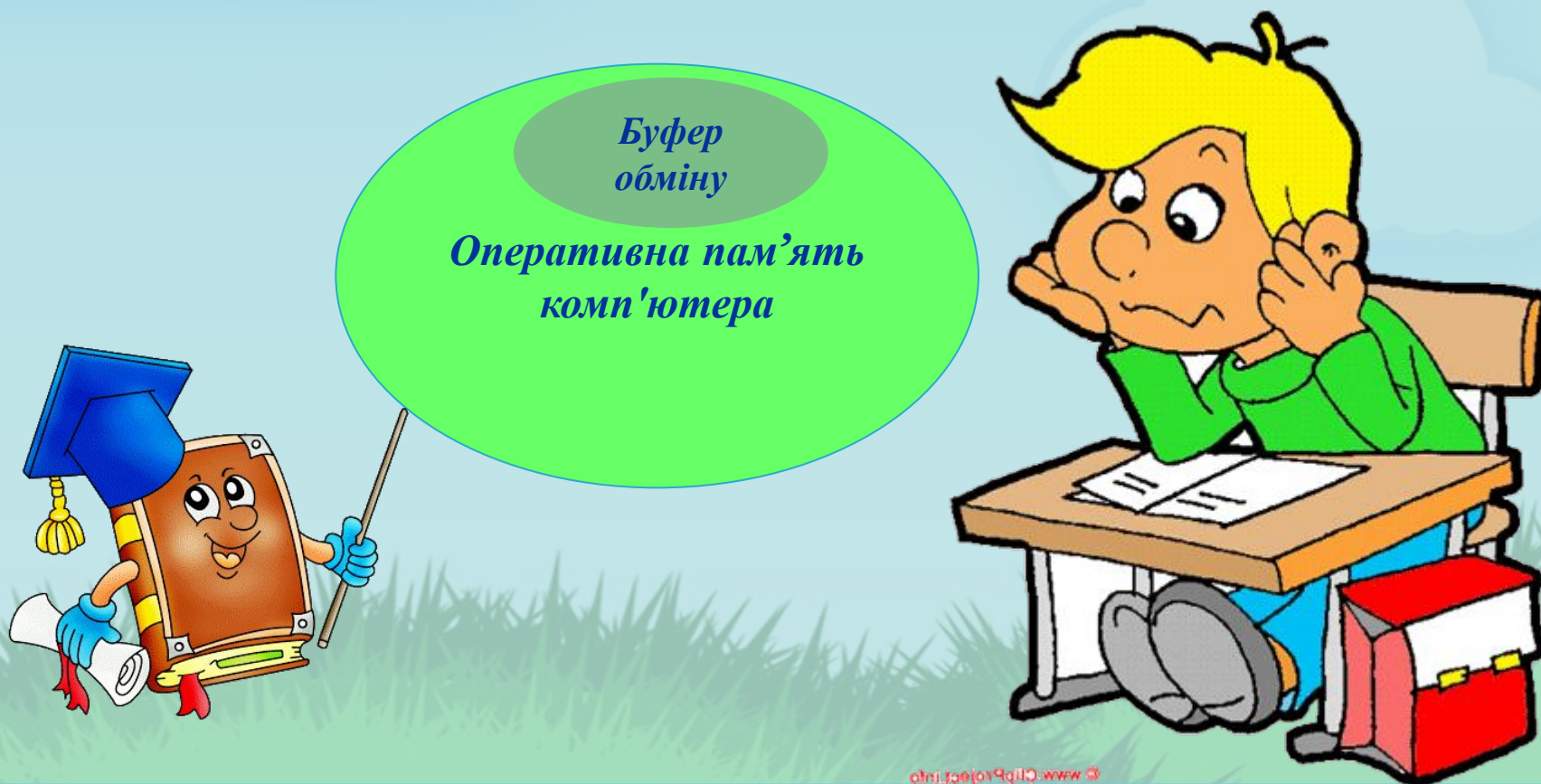
такий, що





## Буфер обміну

**Буфер обміну** — частина оперативної пам'яті комп'ютера, яку використовують для копіювання і переміщення об'єктів.



© www.clipartia.info

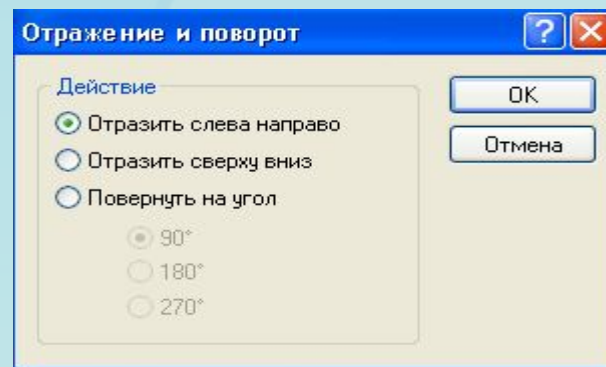


## Перетворення зображень

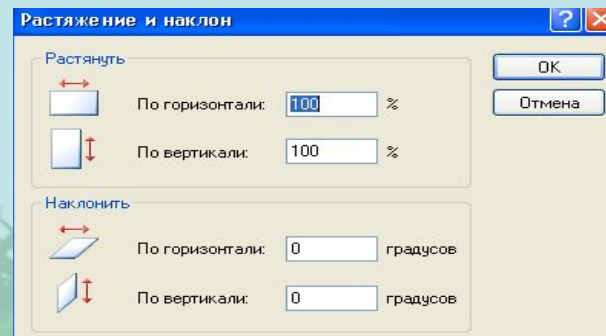
Після створення малюнка або його завантаження з файлу можна змінити його розміри та розташування у вікні редактора за допомогою меню **Малюнок**.

Рисунок	Палитра	Справка
Отразить/повернуть...		Ctrl+R
Растянуть/наклонить...		Ctrl+W
Обратить цвета		Ctrl+I
Атрибуты...		Ctrl+E
Очистить		Ctrl+Shift+N
✓ Непрозрачный фон		

Після вибору команди **Відображення і поворот** перед нами відкриється діалогове вікно



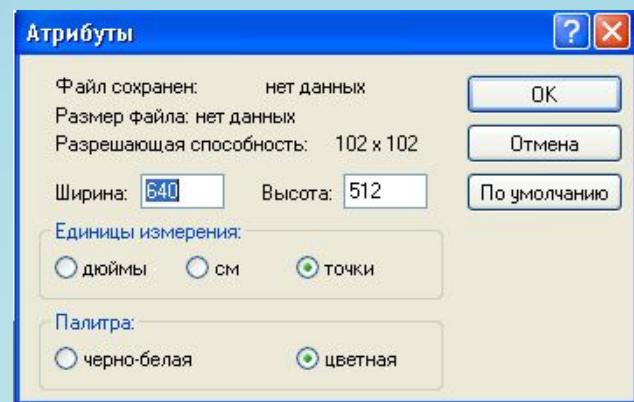
Після вибору команди **Розтягнення і нахил** перед нами відкриється діалогове вікно



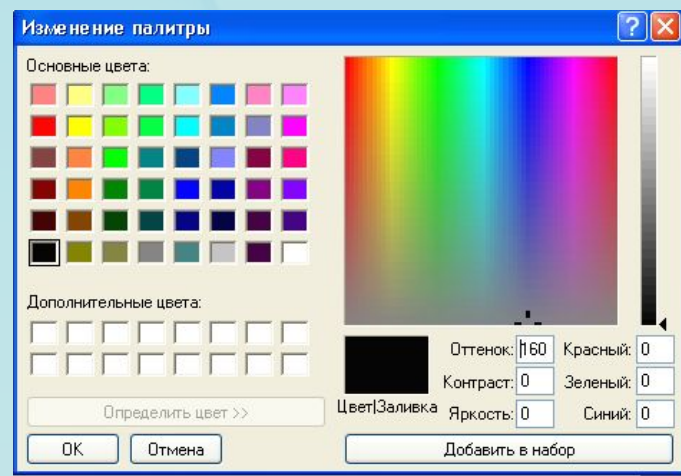


## Перетворення зображень

Після вибору команди *Атрибути* перед нами відкриється діалогове вікно



Після вибору команди *Зміна палітри* меню *Кольори* перед нами відкриється діалогове вікно







## Приклади растрових зображень





## Приклади векторних зображень

