

# Графический редактор

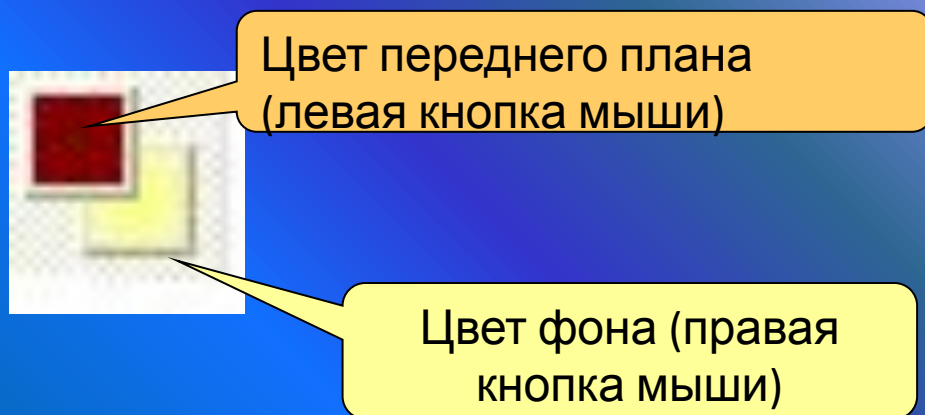
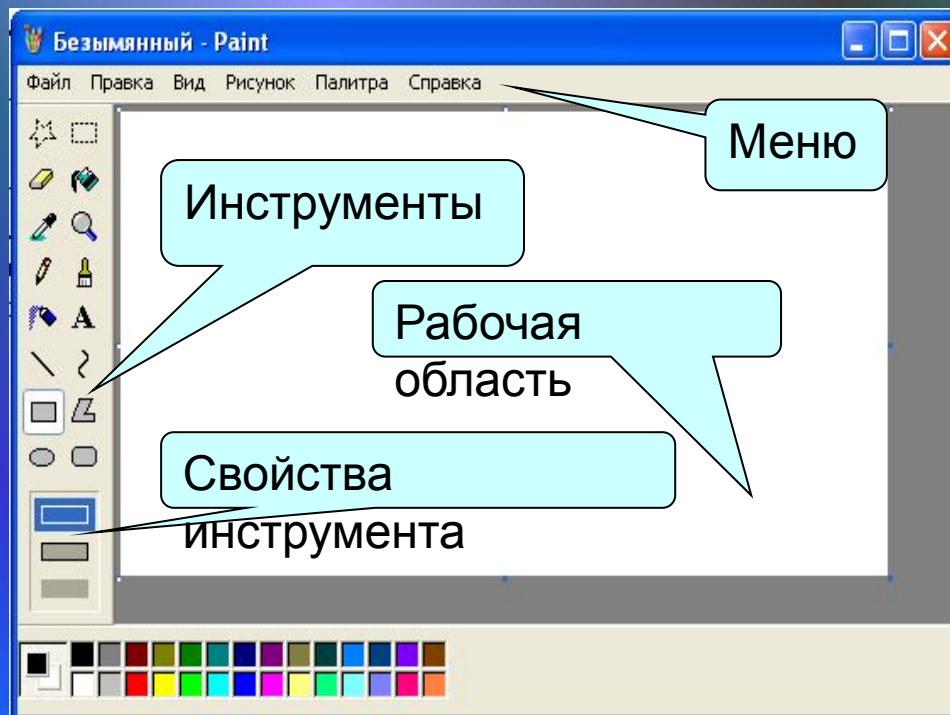


Учитель 1  
категории  
Панова О.Н.



# Paint

Графический редактор – программа для создания, сохранения и печати рисунков. Редакторы бывают растровые и векторные. В растровых редакторах рисунки состоят из пикселей – отдельных точек, а в векторных редакторах рисунки состоят из геометрических фигур.



Графический редактор Paint предназначен для работы с растровыми изображениями. Он запускается **командой Пуск □ Все программы □ Стандартные □ Paint**. Основную часть окна составляет рабочая область. Слева от рабочей области – Панель инструментов, под ней – окно свойств каждого инструмента, ниже рабочей области – палитра цветов, наверху – меню.

# инструменты рисования



← Выделение произвольной области

← Ластик

← Выбор цвета

← Карандаш

← Распылитель

← Линия

← Прямоугольник

← Эллипс



Выделение  
прямоугольной области



Заливка краской



Лупа



Кисть



Текст



Кривая



Многоугольник



Скругленный  
прямоугольник

# Совмещение



Существует два режима совмещения объектов – с фоновым цветом и прозрачным фоном. При конструировании рисунка из нескольких объектов надо пользоваться вторым вариантом – прозрачным фоном.

Если линия создаётся при нажатой кнопке Shift, то она получается строго горизонтальной или вертикальной, а фигура – правильной.

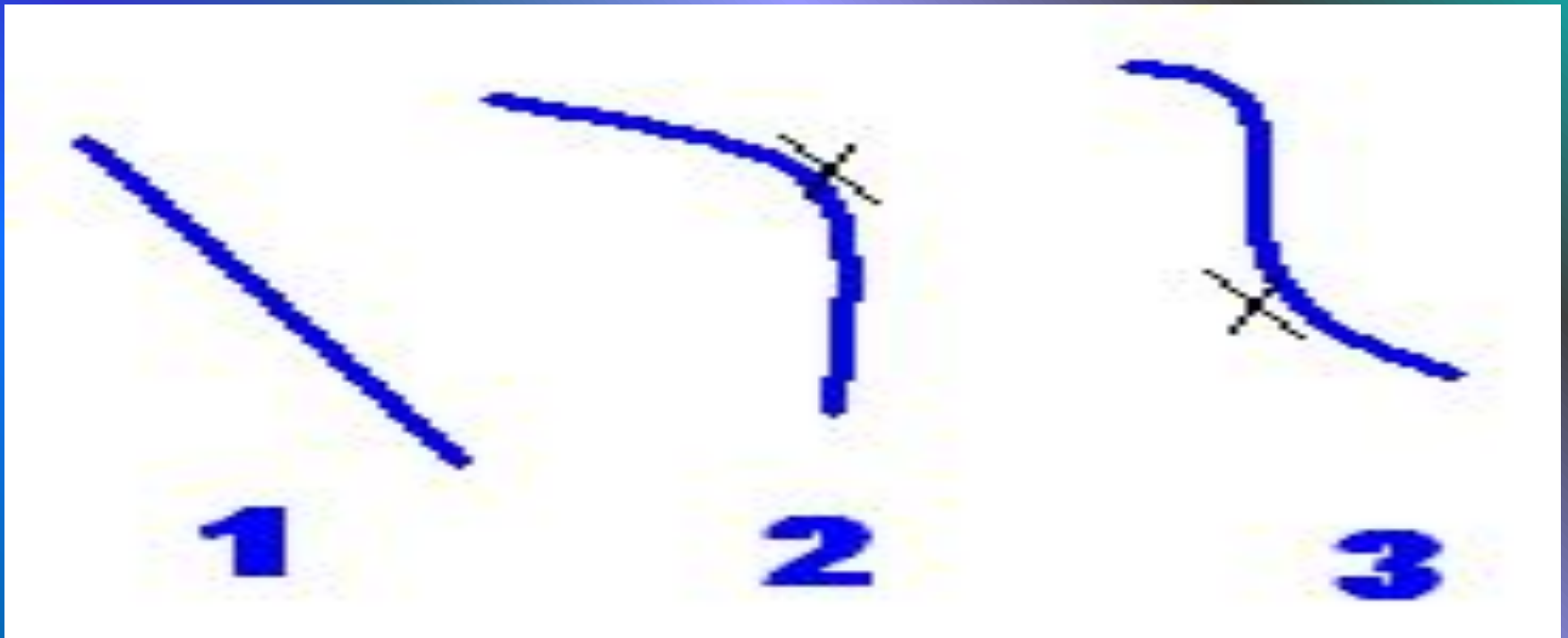
Чтобы получить копию объекта нужно выделить его прямоугольной или произвольной рамкой, а затем, нажав кнопку Ctrl, перетащить копируемый объект левой кнопкой мыши.



# Использование

## кривой

Инструмент **Кривая** служит для изображения кривых линий (зигзагов) в три приема. сначала нужно провести отрезок нужной длины, затем левой кнопкой мыши оттянуть участок Кривой в сторону и зафиксировать щелчком, второй изгиб выполняется аналогично.

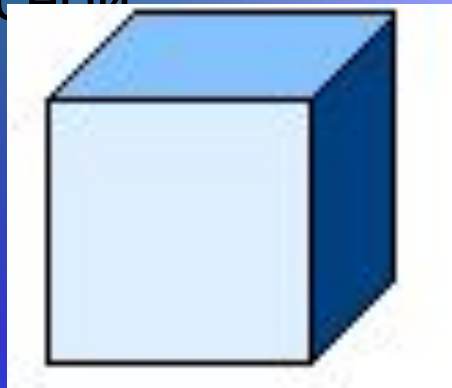




# Конструирование объёмных фигур.

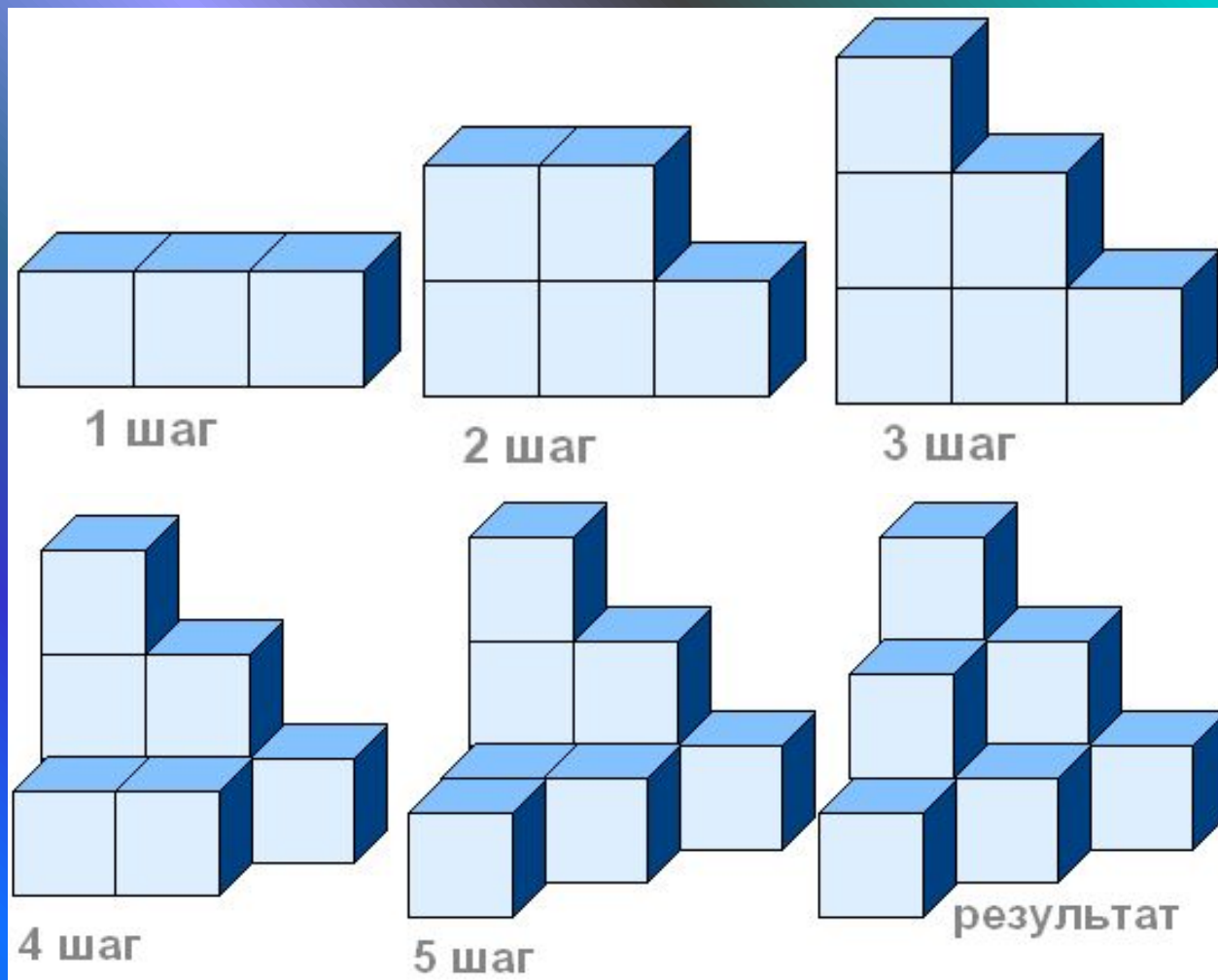
Используя объёмные фигуры, например кубики, можно получать интересные объёмные изображения.

Для этого нужно сначала нарисовать один кубик в нижнем левом углу экрана, используя три разных оттенка одного цвета для раскраски граней. Этот кубик всегда надо всегда копировать, он запасной.



Складывать конструкцию нужно начинать всегда с **нижнего заднего ряда** и **слева направо**.

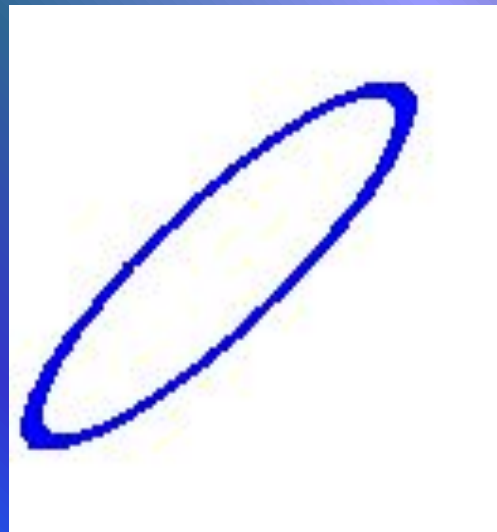
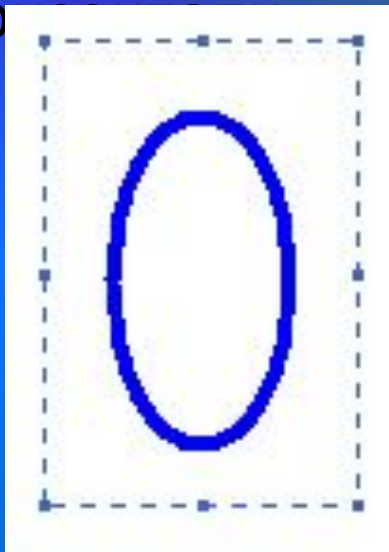
Например:



# Выполнение наклонов.

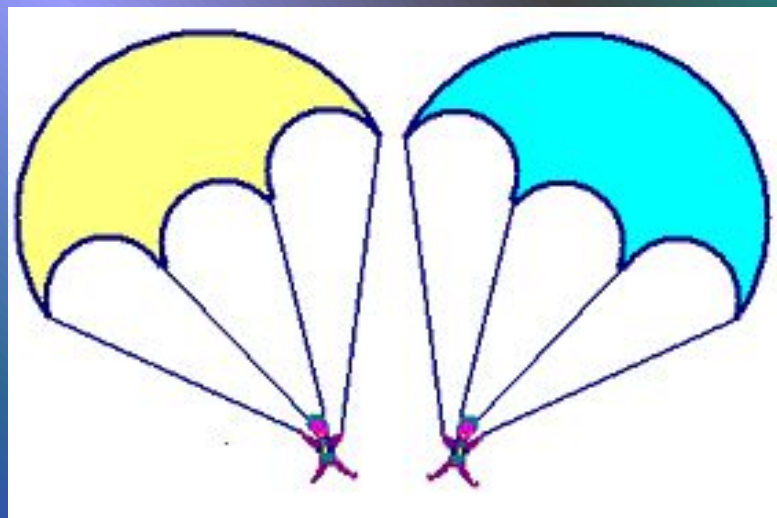
Чтобы наклонить любой объект на некоторое количество градусов влево или вправо надо выделить объект прямоугольной рамкой, затем открыть в меню пункт **РИСУНОК** ☐ **Растянуть/Наклонить** и во второй рамке **НАКЛОНИТЬ** написать количество градусов по горизонтали или по вертикали.

Например: 45° по горизонтали и 20° по

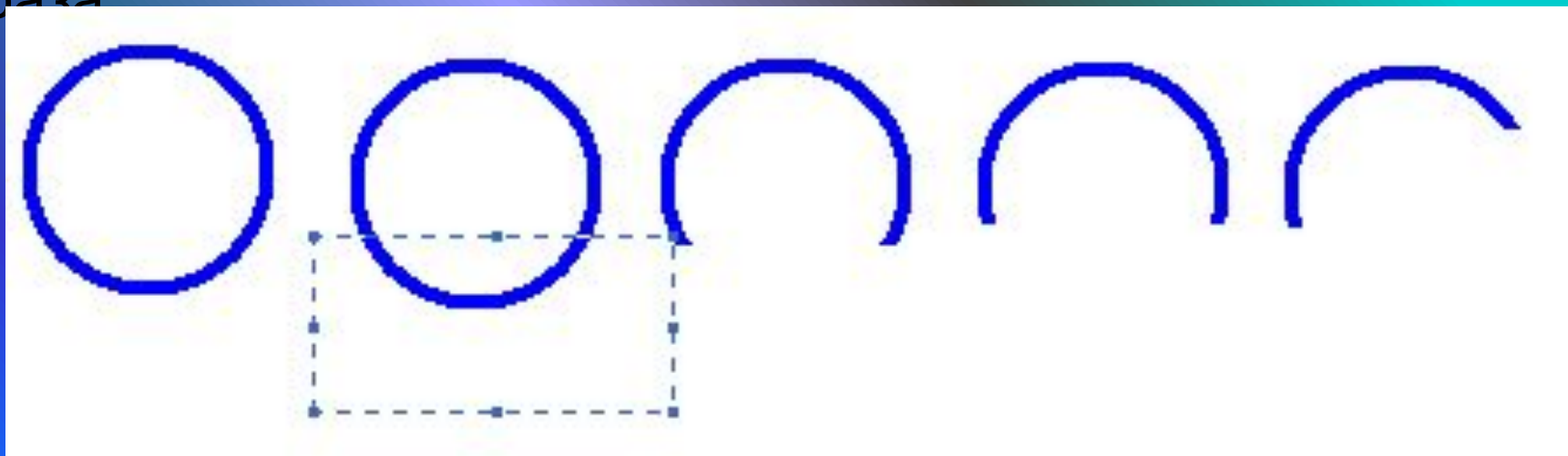


При выполнении наклонов линии сильно растягиваются, поэтому их надо рисовать в несколько пикселей толщиной. Иначе линия будет иметь разрывы через которые краска при заливке выливается. Толщина выбирается в окне свойства линии, даже если рисовать нужно эллипсы или прямоугольники.

Иногда можно рисовать объекты, которые кажутся наклонёнными, но при их создании наклоны не использовались. Например:

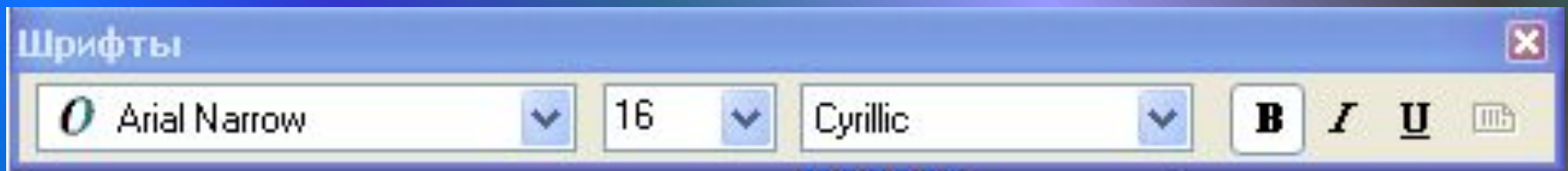


Чтобы нарисовать купол нужно постепенно выделять и отрезать кнопкой **Delete** от круга лишние части. Аналогично сделать нижнюю часть купола парашюта, скопировав её 2 раза



# Исполнение надписей.

Графический редактор Paint позволяет создавать рисунки, содержащие надписи. Они являются частью рисунка и не редактируются. Чтобы создать надпись нужно использовать инструмент Надпись . Сначала растягивается текстовая рамка, внутри которой есть текстовый курсор. Чтобы изменить вид, размер или начертание шрифта нужна Панель атрибутов текста. Если она не появляется автоматически, то её можно вызвать **ВИД □ Панель атрибутов текста.**





# Монтаж рисунка из объектов.

Создавая рисунок из объектов, хранящихся в разных файлах удобно открывать сразу несколько окон программы Paint. В одном окне создаётся готовый рисунок, а в других подготавливаются объекты, перемещаемые в основное окно. Для этого нужный объект выделяется и копируется с помощью меню **ПРАВКА □ КОПИРОВАТЬ**, а в основном окне **ПРАВКА □ ВСТАВИТЬ**. Можно также использовать комбинации клавиш **Ctrl+C** для копирования и **Ctrl+V** для вставки. Скопированный объект помещается в буфер обмена (в оперативной памяти). При вставке он остается выделенным и его можно перемещать на нужное место.





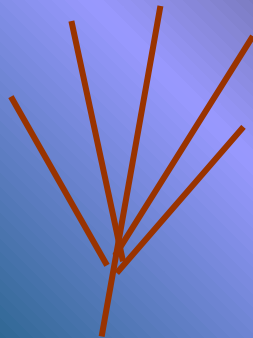
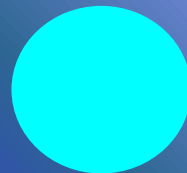
# Практическая работа №1

Запусти Paint. Установи размер страницы 900 на 600 пикселей (**РИСУНОК □ АТТРИБУТЫ**) Залей страницу голубым цветом. Используя инструмент Карандаш, который рисует линии в один пиксель толщиной, нарисуй облака и волны. Используя залитый эллипс и линии в три пикселя толщиной, нарисуй солнце. Закрашенным многоугольником нарисуй лодку и парус. Лишние детали можно стирать ластиком



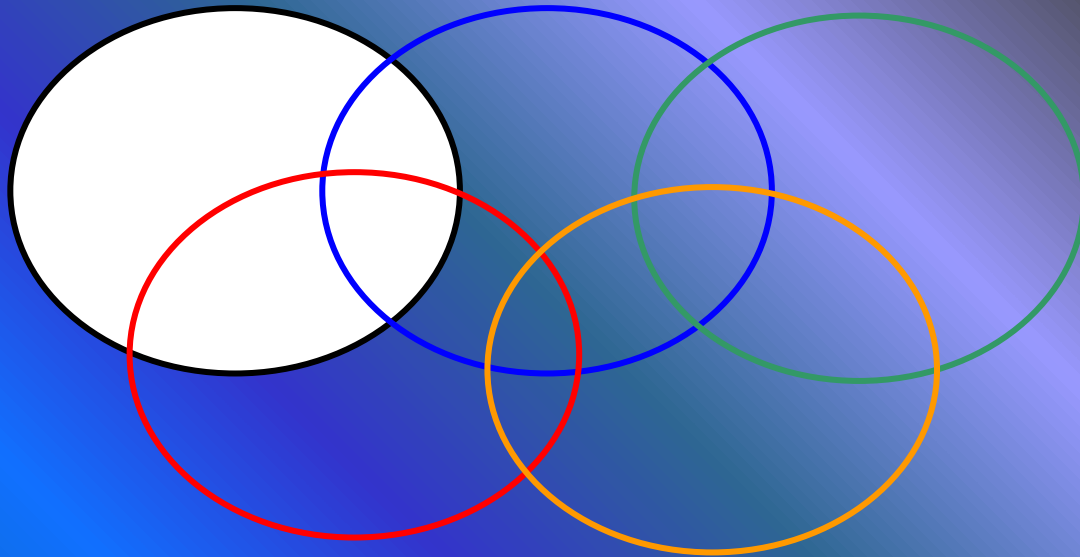
# Практическая работа №2

Нарисуй снеговика, собрав его из отдельных деталей. Вторую руку – скопируй. Глаза нарисуй большой круглой кистью.



# Практическая работа №3

Нарисуй одну черную окружность в 3 пикселя толщиной. Скопируй её 4 раза и залей в синий, зеленый, красный и жёлтый цвета. Собери их вместе, чтобы получились олимпийские кольца.



# Практическая работа №4

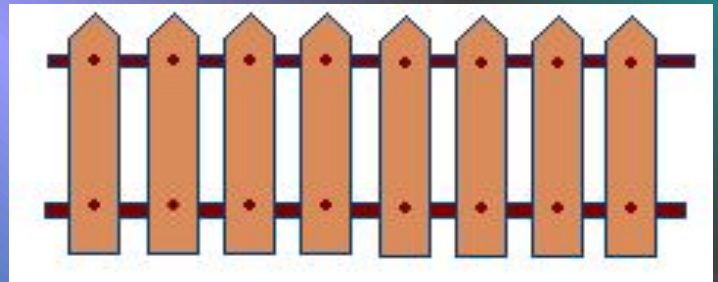
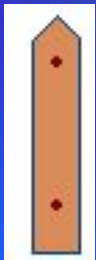
Нарисуй месяц, наложив друг на друга два одинаковых круга разных цветов, а потом залей второй круг цветом



Таким же наложение кругов друг на друга построй разноцветную мишень.

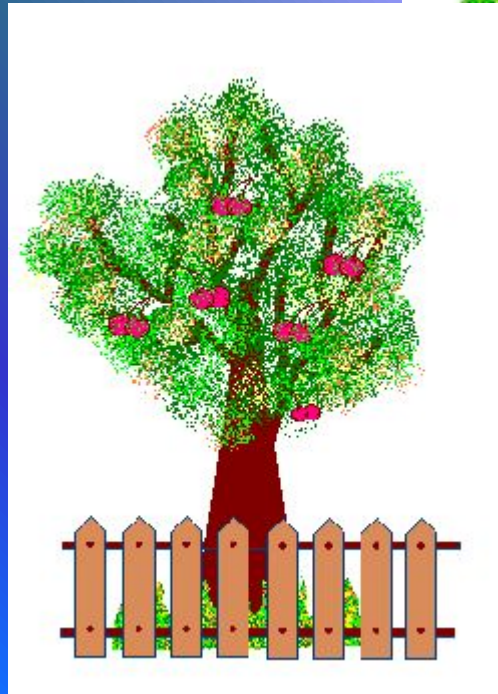
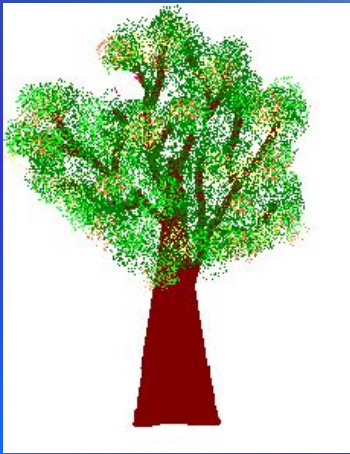
# Практическая работа №5

Используя многоугольник с заливкой и цветной границей нарисуй одну досочку для забора. Круглой маленькой кистью набей два гвоздя. Затем нарисуй два параллельных бруска по линии расположения гвоздей. С помощью копирования нарисуй забор.



# Практическая работа №6

Круглой кистью и распылителем нарисуй дерево.  
Распылителем, карандашом и белой заливкой – траву.  
Эллипсами и диагональной кистью - и вишни. Совмести все объекты вместе.





# Практическая работа №7

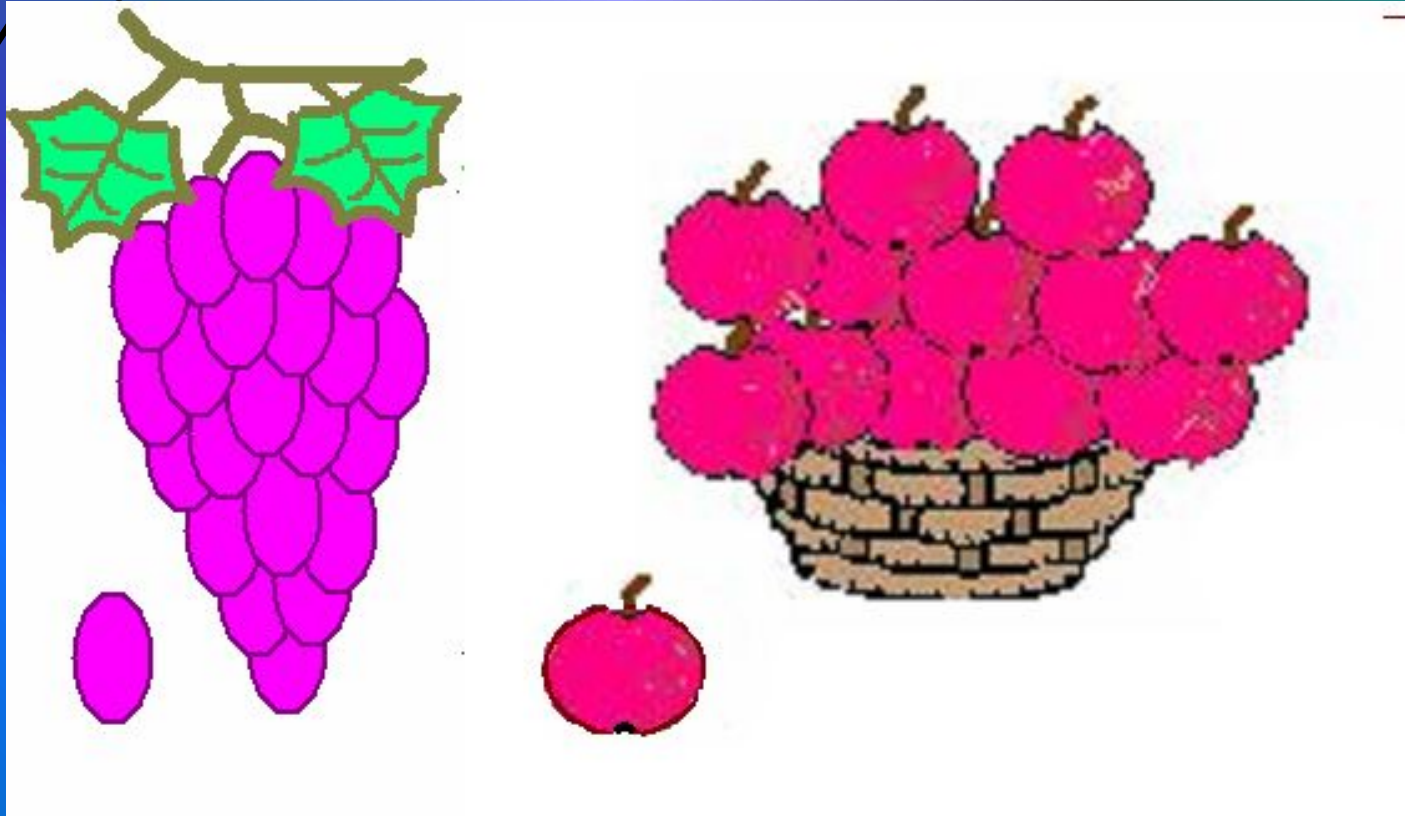
Используя инструмент Кривая и части эллипсов, нарисуй арбузы, мяч и зонт:





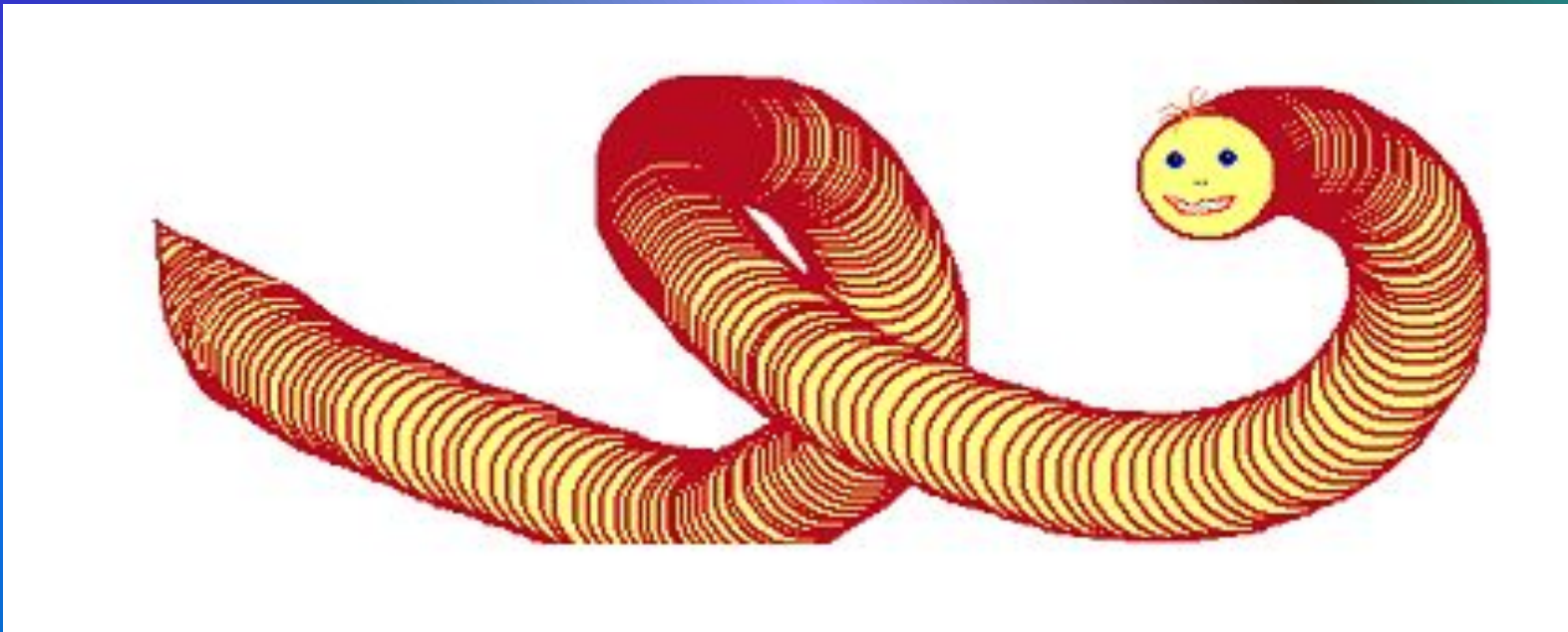
# Практическая работа №8

Нарисуй рисунки, используя копирование с помощью кнопки **Ctrl**. Нарисуй сначала только одну ягоду. А затем копируй её, начиная с самой нижней и постепенно продвигаясь вверх. При рисовании второго листа используй отражение копии сверху вниз и слева направо (**РИСУНОК** □ **Отрази**



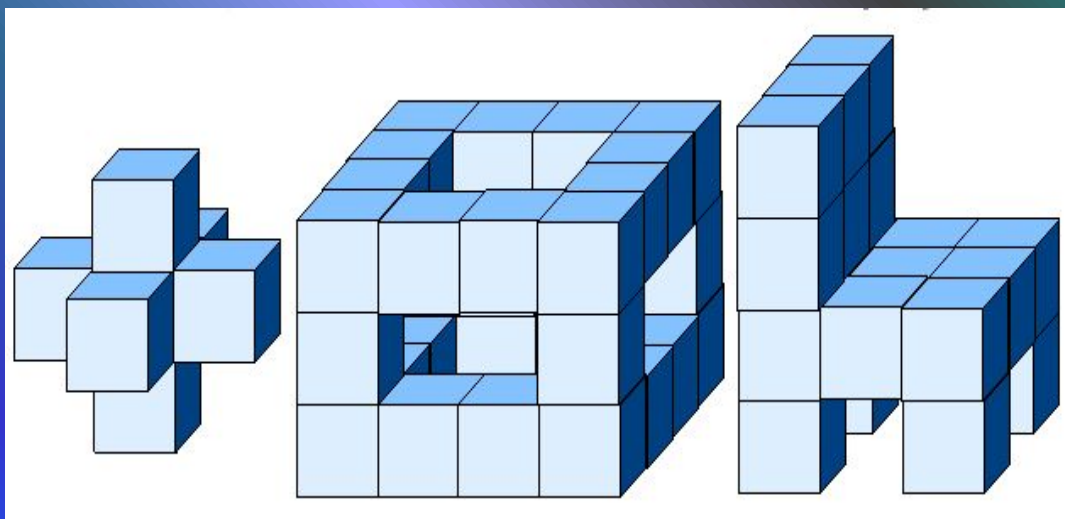
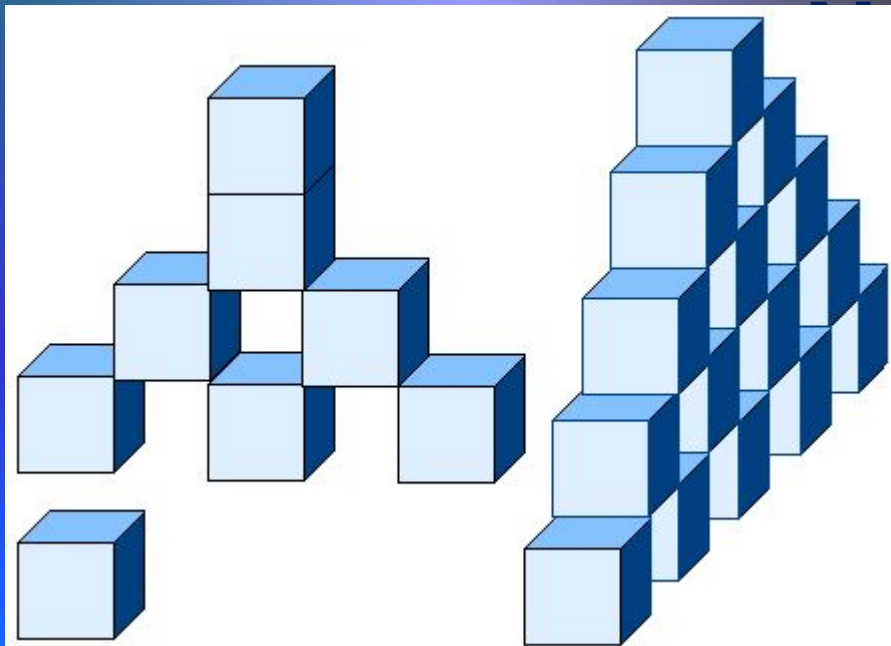
# Практическая работа №9

Нарисуй змею. Сначала нарисуй окружность тёмного цвета и залей её внутри светлым тоном. Затем, выдели окружность рамкой с прозрачным фоном и перетаскивай её левой кнопкой мыши при нажатой клавише **Shift**. Будет происходить многократное копирование объекта. Затем, нарисуй змее черты лица.



# Практическая работа

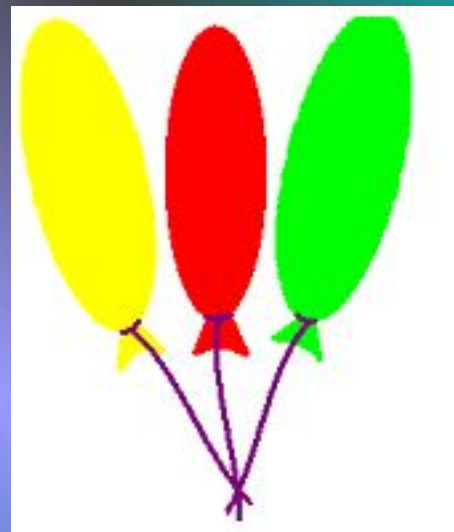
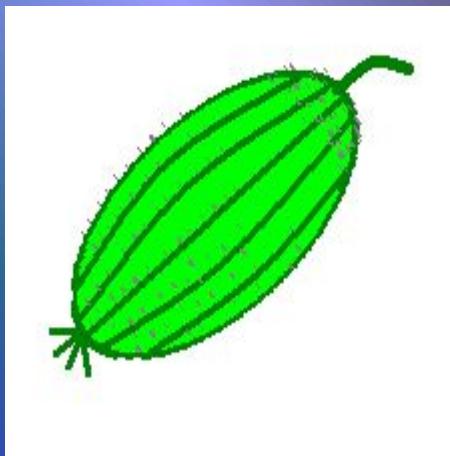
№10



# Практическая работа

## №11

Нарисуй, используя наклоны и кривые ягоду крыжовника, шарики.



# Практическая работа

№12

Нарисуй будильник. Круги для цифр копируй – сначала самый верхний и нижний, потом – самый левый и правый, а затем добавь по два между основными. Раскрась будильник. Цифры напиши отдельно с помощью Надписи, а затем вырежи и перенеси на готовый будильник.





# Итоговая контрольная работа

Открой свою папку. Из рисунков, которые там хранятся, выбери необходимые объекты для создания следующего изображения. Недостающие детали дорисуй.

