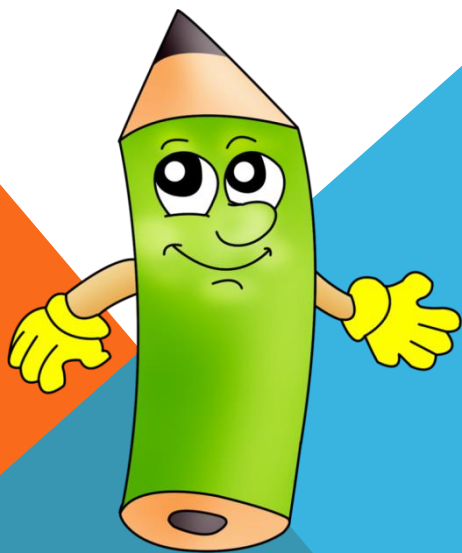


Практика в Paint

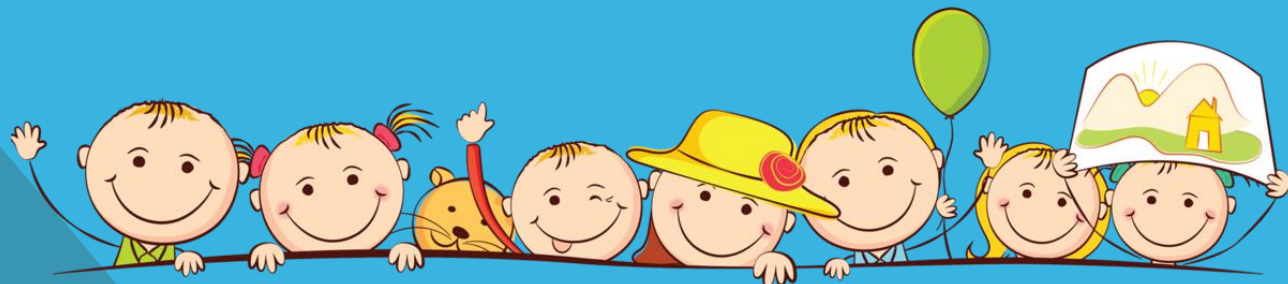


Автор: Бурматова О.И., педагог
дополнительного образования
МБУ ДО СЮТ, г. Озерск, 05.2020 г.

Цель: Формирование навыков выполнения основных операций при рисовании с помощью компьютерной программы Paint

Задачи

- Знакомство с примерами ситуаций, в которых может потребоваться умение создавать компьютерные рисунки
- Формирование навыков работы с операциями, применяемых при работе с графикой
- Развитие творческих способностей,






Справочная информация

Компьютерная графика

Создание изображений на компьютере называется **компьютерной графикой**. Познакомьтесь с двумя видами компьютерной графики. Назовите их главные отличия.

1. Растровая графика.

Изображение хранится в памяти компьютера в виде набора чисел, описывающих точки разного цвета. Для изображения этого улыбающегося лица  требуется задать 361 точку белого, жёлтого и чёрного цвета в квадрате 19x19.



2. Векторная графика.

Изображение хранится в виде описания набора точек, линий и фигур разного цвета. Например, изображение этого же улыбающегося лица может храниться в виде описания жёлтого круга с чёрной границей, двух чёрных кружков и одной кривой чёрной линии.





Графические редакторы

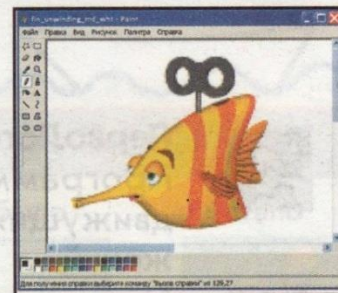
Программы для создания рисунков называются **графическими редакторами**.

Примеры графических редакторов



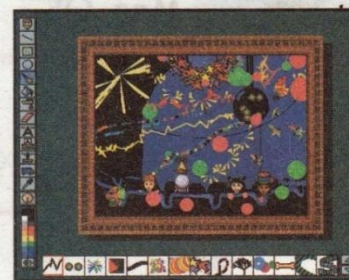
Paint («пэинт»)

В переводе с английского – «краска».
Простой графический редактор.
Операционная система Windows.



KidPix («кид пикс»)

Детский графический редактор.
Операционная система Windows,
Mac OS.



TuxPaint («такс пэинт»)

Детский графический редактор. Распространяется свободно.
Операционная система Windows,
Mac OS, Linux.





Иногда графические редакторы могут быть встроены в другие более сложные программы.

Примеры программ со встроенными графическими редакторами

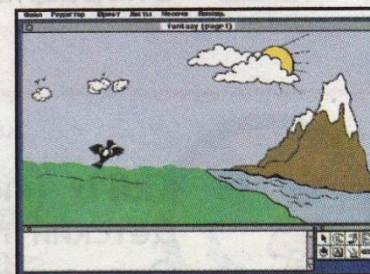
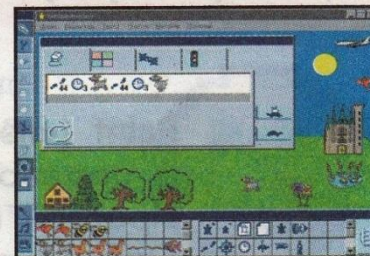


ПервоЛого и ЛогоМиры

Программы для создания рисунков и движущихся (анимированных) изображений.



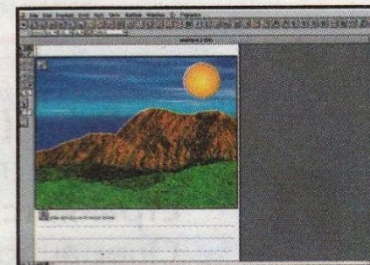
Операционная система, Windows, Mac OS.



Claris Works («клáрис воркс»)

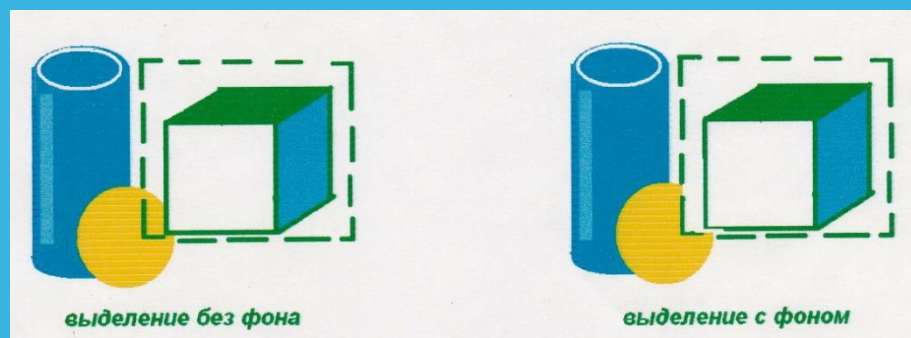
Программа для работы с изображениями, текстами, таблицами.

Операционная система Windows, Mac OS.





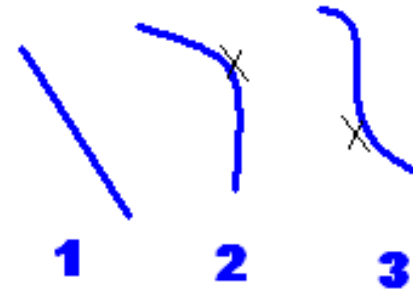
Инструмент «Выделение». Правила работы



Урок 2. Инструмент «Кривая».

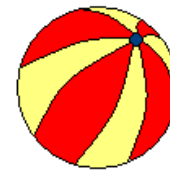
Инструмент **Кривая** служит для изображения кривых линий в три приёма:

1. проведите отрезок нужной длины,
2. затем левой кнопкой мыши оттянуть участок Кривой в сторону и зафиксировать щелчком,
3. второй изгиб выполняется аналогично.



Практика

Используя инструмент Кривая, нарисуй мяч и зонт:

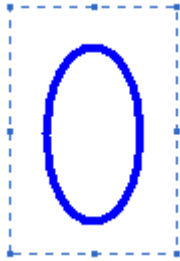


Урок 3. Наклоны.

Чтобы наклонить любой объект на некоторое количество градусов влево или вправо надо:

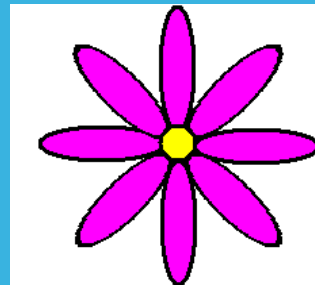
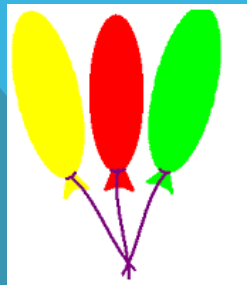
1. выделить объект прямоугольной рамкой,
2. открыть в меню пункт **Рисунок** → **Растянуть/Наклонить** и во второй рамке **Наклонить**
3. написать количество градусов по горизонтали или по вертикали.

Например: 45° по горизонтали и 20° по горизонтали.



Практика.

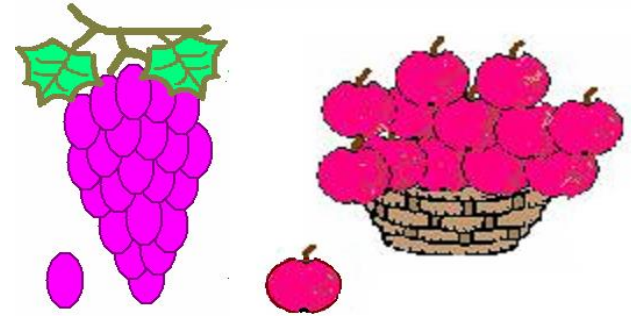
Нарисуй, используя наклоны и кривые шарики, цветок.



Урок 4. Копирование.

Практика.

1. 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 ➔ Отразить/Повернуть**).



2. Нарисуй змею. Сначала создай окружность. Затем, выдели окружность рамкой с прозрачным фоном и перетаскивай её левой кнопкой мыши при нажатой клавише **Shift**. Будет происходить многократное копирование объекта.





Литература, интернет- источники

1. Куляпина Е. С. , Практикум PAINT - презентация
2. Горячев А.В , Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер).
Учебник для учащихся 3 класс. – М.: Баласс, 2010 -80с
3. <https://avatars.mds.yandex.net/get-pdb/>