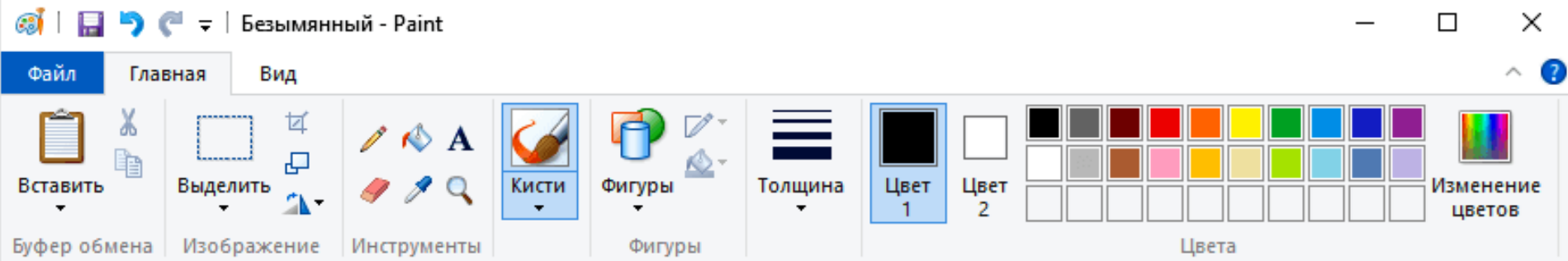


Компьютерная графика. Создание изображений в графическом редакторе

**Костина Елена Ростиславовна
МАОУ СОШ № 85
Учитель технологии**

Создание изображений в графическом редакторе Paint

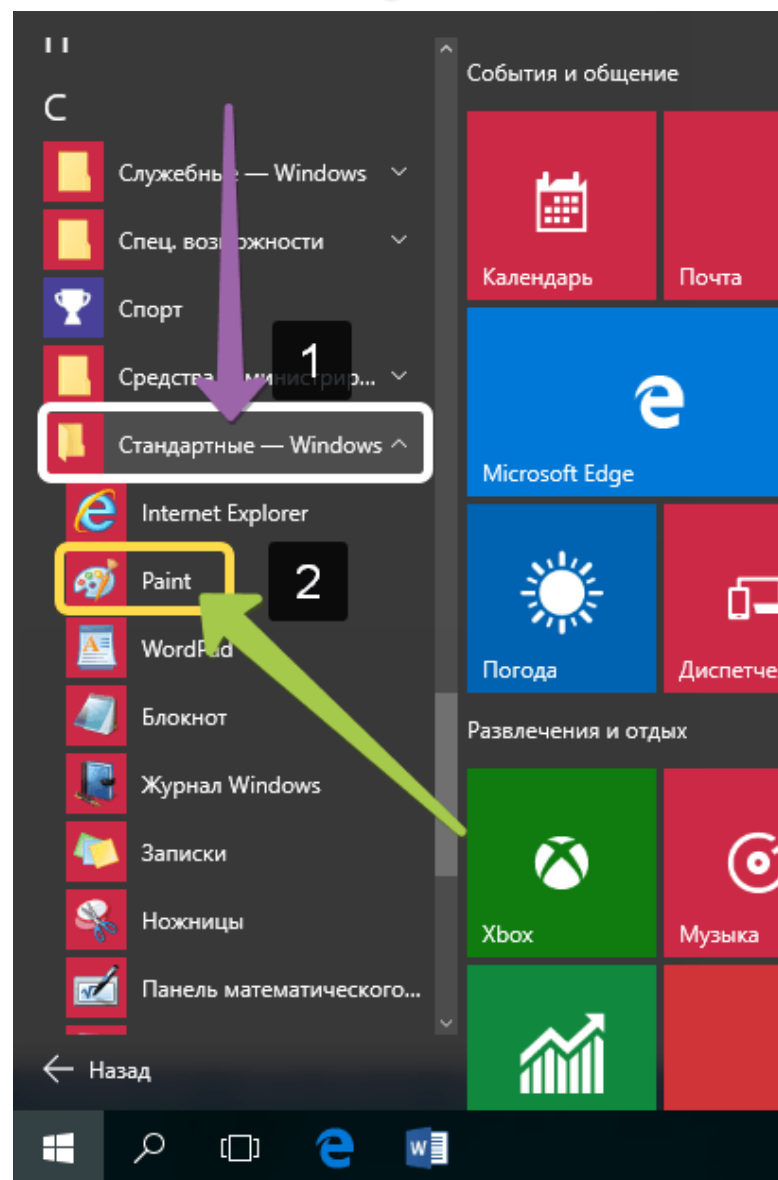
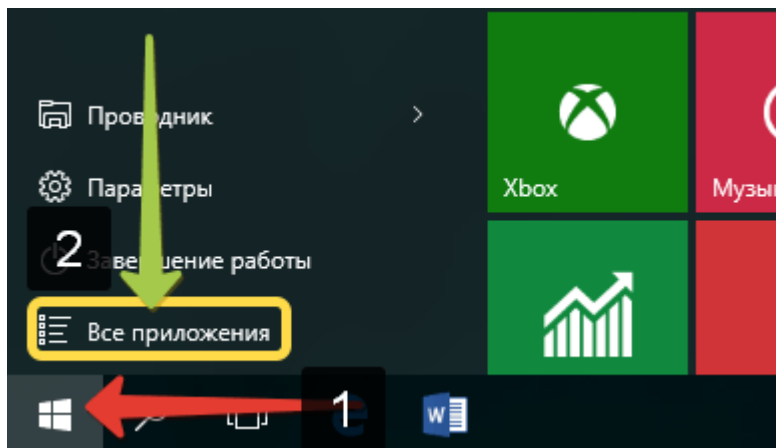


Графический редактор Paint – один из наиболее популярных инструментов, который позволяет с легкостью создавать и редактировать изображения



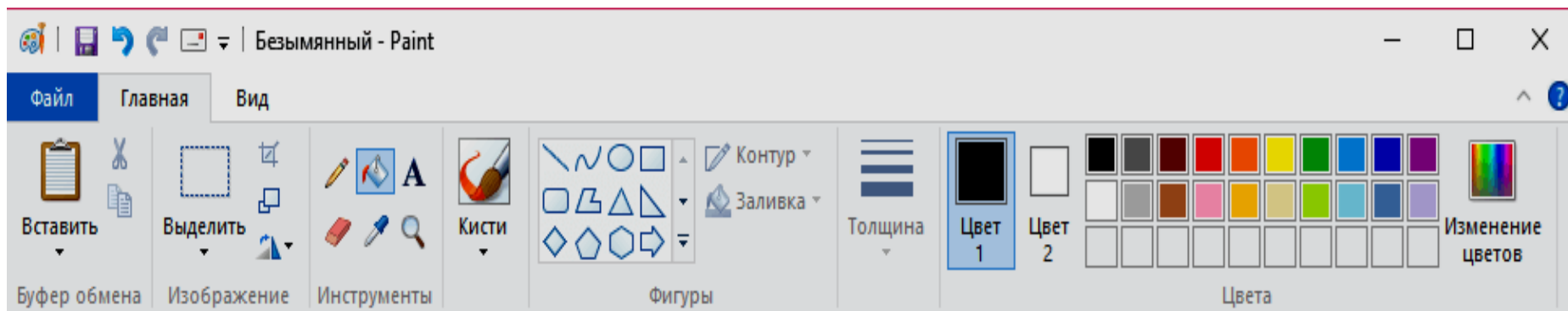
Где найти Paint и как его открыть?

- В Windows 10 для открытия редактора изображения Paint нужно перейти к меню Пуск и выбрать папку «Все приложения».

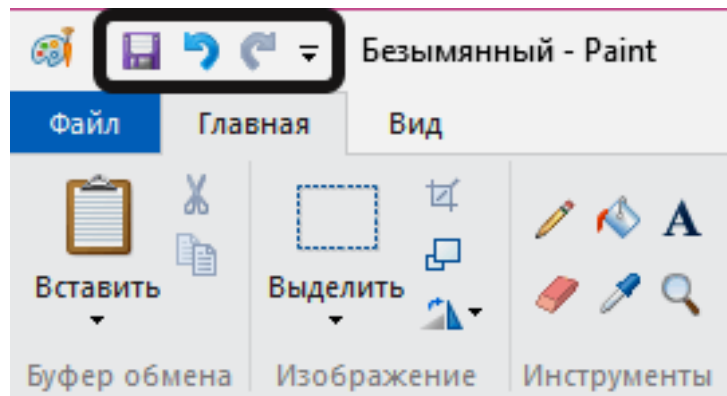




Вкладка «Главная»



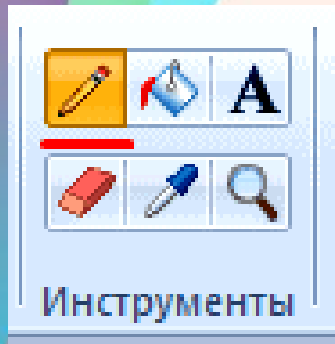
Вкладка «Главная» содержит в себе инструменты для редактирования и создания изображения: **Кисти**, **Фигуры** и различные **Цвета**



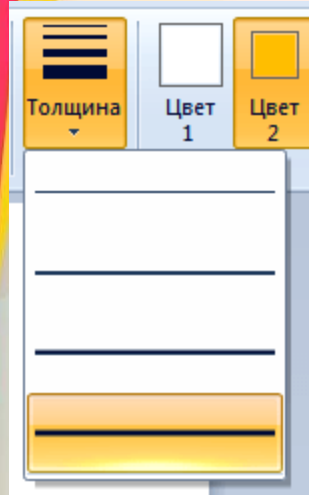
В верхней части окна и содержит несколько важных кнопок: **Сохранить**, **Отменить** и **Вернуть**

Карандаш

Карандаша находится в панели Инструменты
Кликните по нему левой кнопкой мыши,
чтобы он выделился



Выбираем толщину линии

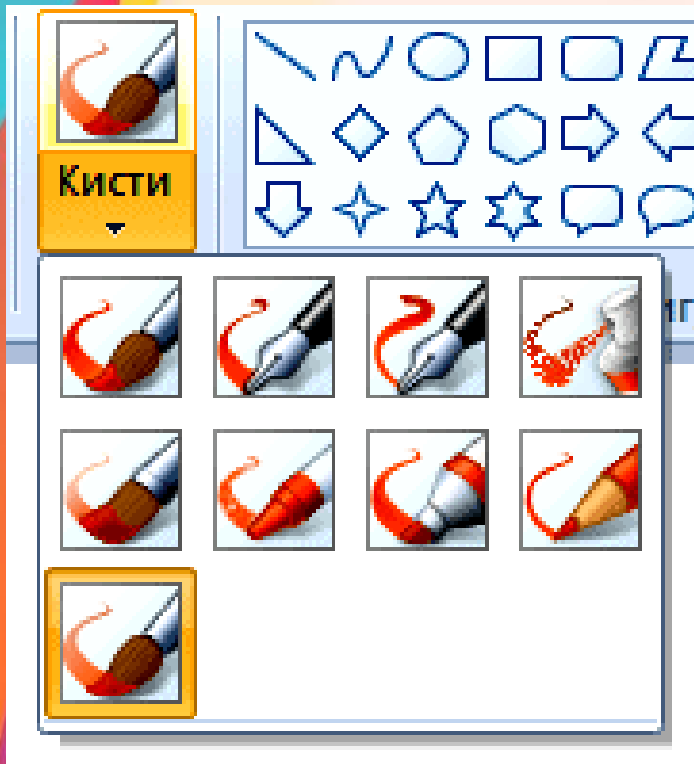


Выбираем цвет. Можно задать сразу два
цвета: Цвет 1 рисуется левой кнопкой мыши
(ЛКМ), Цвет 2 – правой кнопкой мыши (ПКМ)

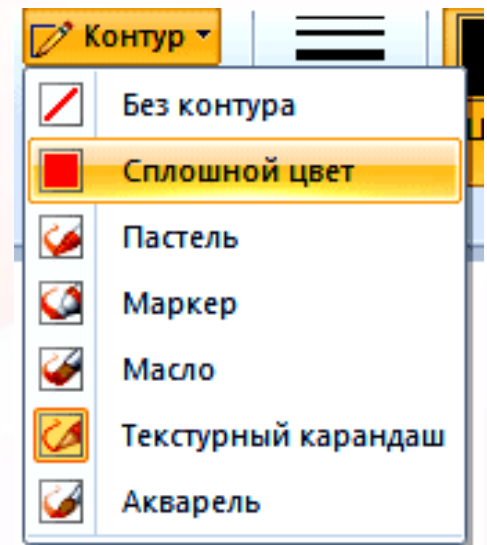


Кисти

Выбрав понравившуюся кисть, так же, как и с инструментом Карандаш, можно выбрать толщину линий и задать 2 цвета рисования



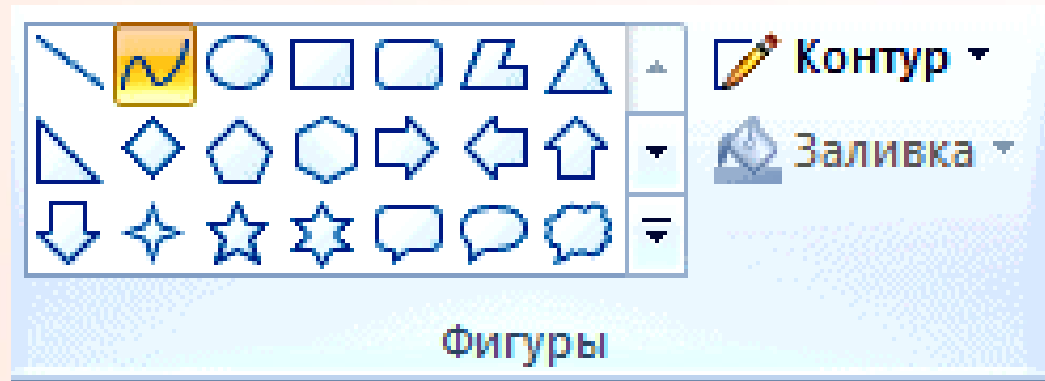
Линии



Инструмент Линия пригодится в том случае, если нужно нарисовать прямые отрезки. В этом инструменте также можно задать толщину линии и ее цвет

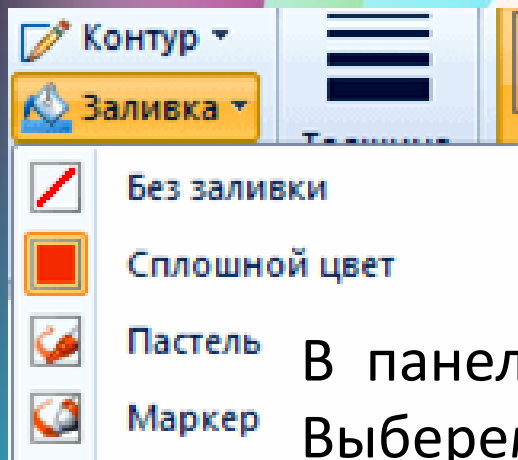
Кликните ЛКМ в любом месте и протяните линию в нужном направлении. Оторвав палец от кнопки мыши, линия будет начерчена. Можно изменять угол наклона, расположение, длину. Для этого просто зажмите одну из точек на конце линии и потяните в требуемом направлении. Зажав кнопку Shift, можно рисовать прямые вертикальные и горизонтальные линии.

Кривая

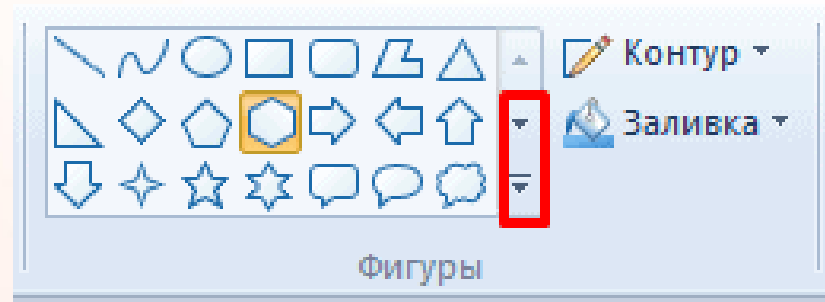


Кривая отличается от инструмента Карандаш тем, что с ее помощью можно рисовать плавные линии, для него действуют такие же настройки, как и для Прямой.

Нажмите ЛКМ в любом месте, удерживая кнопку, перетащите ее в другую точку, после чего отпустите ЛКМ. Получится прямая линия. Теперь, кликнув левой кнопкой на любом участке линии, и удерживая кнопку, вы можете вытягивать прямую в разных направлениях, меняя ее кривизну.



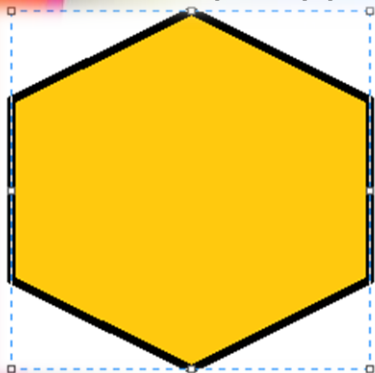
Фигуры



В панели Фигуры расположены стандартные фигуры. Выберем **Шестиугольник**. Для него становится активным инструмент **Контур** и **Заливка**. Если нужно, чтобы фигура сразу же заполнилась сплошным цветом, выбираем Сплошной цвет.



В панели **Цвета** Цвет 1 – будет определять цвет контура фигуры, а Цвет 2 – цвет заливки фигуры.



Кликаем ЛКМ в любом месте и протягиваем зажатую мышку вбок и вверх или вниз. Чтобы фигура была правильной, удерживайте нажатой клавишу Shift.

Инструменты



Инструменты

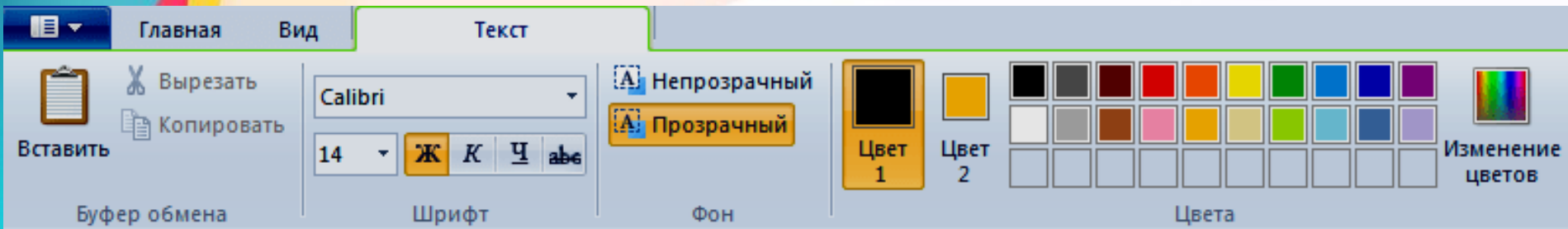
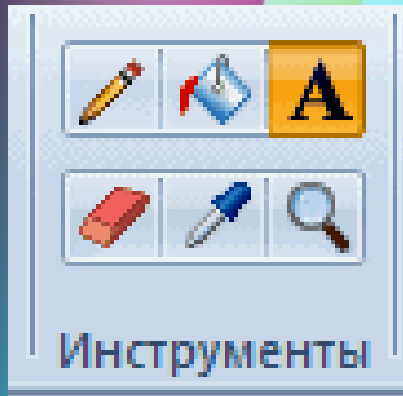
Удалить часть рисунка можно двумя способами – воспользовавшись выделением и кнопкой Delete, или применив инструмент **Ластик**. Для ластика можно задать толщину и цвет. Проведите зажатой ЛКМ по любому участку рисунка, чтобы стереть его.

Инструмент **Лупа** необходим для увеличения отдельных участков изображения. Нажмите ЛКМ чтобы приблизить рисунок и ПКМ чтобы вернуть масштаб обратно.

Инструмент - **Заливка** цветом. С ее помощью можно заполнять нарисованные фигуры любым цветом. Выберите цвет из палитры, щелкните ЛКМ в фигуре, чтобы закрасить ее.

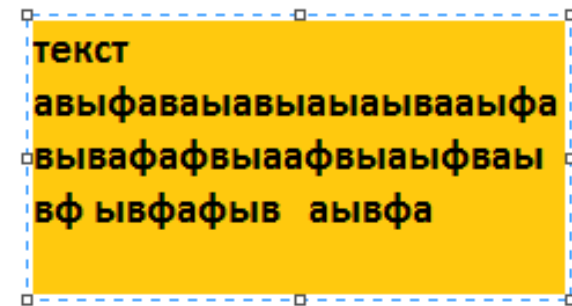
Текст

Если нужно написать текст, кликните в Инструментах на значок **A**. Нажмите левой кнопкой мыши в любом месте, появится следующее окно



Фон может быть **прозрачным** и **непрозрачным**. Цвет 1 – для самого текста, Цвет 2 – для фона

Пока текст выделен рамочкой, можем его изменять. По нажатию за пределами рамки, рамочка пропадет и текст становится неизменным

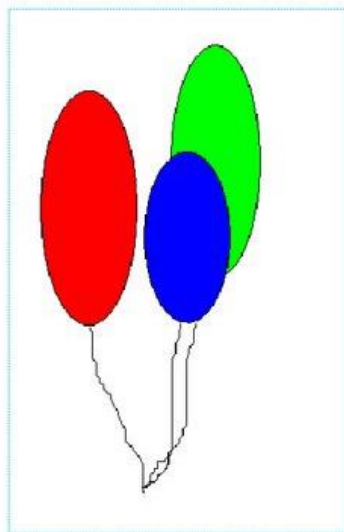
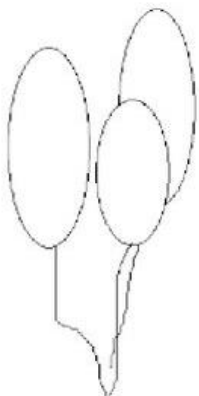


Примеры создания изображений

Закрась рисунок

Используется операция:

заливка



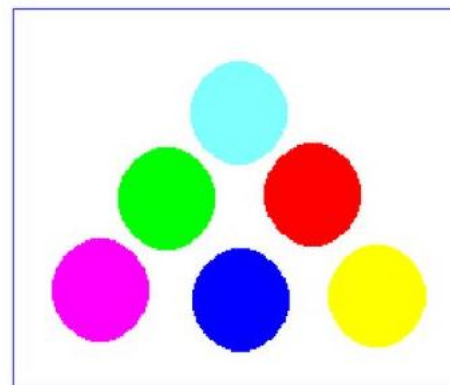
Нарисуй и закрась рисунок

Используются операции:

Эллипс

Копирование

Заливка



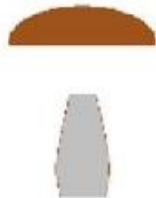
Нарисуй грибную поляну

Используются операция:

Выделение

Перемещение

Копирование

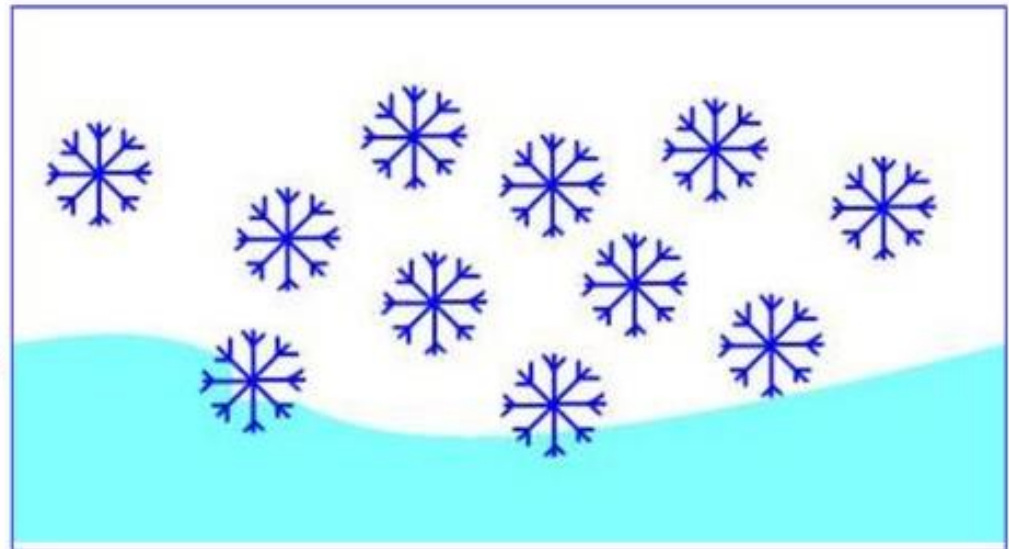


Снежинка



Алгоритм

1. Нарисуем сугробы при помощи инструмента “кривая”.
2. Рисуем снежинку на свободном от сугробов месте рисунка, в несколько этапов и очень аккуратно.
3. Для копирования снежинки выделить её.
4. Для получения большого количества копий снежинки не отпускайте клавишу Ctrl до окончания копирования.



СНЕГОВИК

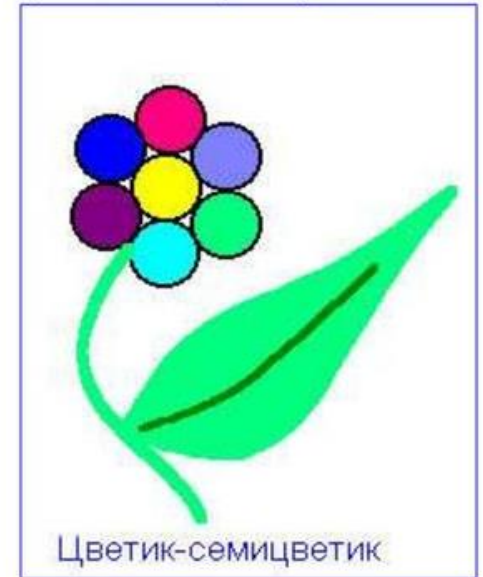
Алгоритм

1. Нажмите на клавиатуре клавишу Shift и, не отпуская клавишу Shift, растяните окружность нужного размера. Сначала отпустите кнопку мыши, а только затем клавишу Shift.
2. Этим же способом нарисуйте еще две окружности нужного размера. Раскрасьте все заготовки.
3. Выберите инструмент “выделение”, переместите круг в то место, где будет находиться нижний шар снеговика. Установите остальные шары на нужное место. Дорисуйте снеговика руки.
4. Все элементы рисуйте обязательно отдельно, на свободном месте рабочего поля, только потом перемещайте их на нужное место.



Цветик-семицветик

Нарисуйте цветик-семицветик. Все элементы цветка должны быть круглыми и одинакового размера. Подпишите рисунок.



Светофор

Алгоритм

Нарисуйте светофор. Все кружки должны быть круглыми, одинакового размера, раскрасьте рисунок. Установите рядом со светофором щит с текстом: “Переходите дорогу только на зеленый свет”. Примените собственное цветовое оформление текста и фона.

Нарисуй сам



Кораблик

Алгоритм

1. Верхняя и нижняя палубы начертить строго горизонтально Корма и нос выполнить инструментом “кривая”.
2. Иллюминаторы – круги одинакового размера. Рубка, окна на рубке, труба выполнить инструментом “прямоугольник”. Окна одинакового размера.
3. Полоски на трубе начертить горизонтально, красного цвета.
4. На растяжку между мачтами навесить флажки одинакового размера, уголки флажков – под углом 45° .

