

Тема: Стандартные программные средства: Paint. Инструментарий и техника рисования.


Содержание

НАЧАЛО РАБОТЫ С ПРОГРАММОЙ PAINT.....	2
ОКНО PAINT.....	2
ИНСТРУМЕНТЫ.....	2
Линии	2
Волнистая линия	3
Фигуры.....	3
Добавление текста	3
Стирание фрагмента рисунка	4
СОХРАНЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ	4
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ.....	5
ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА:.....	5

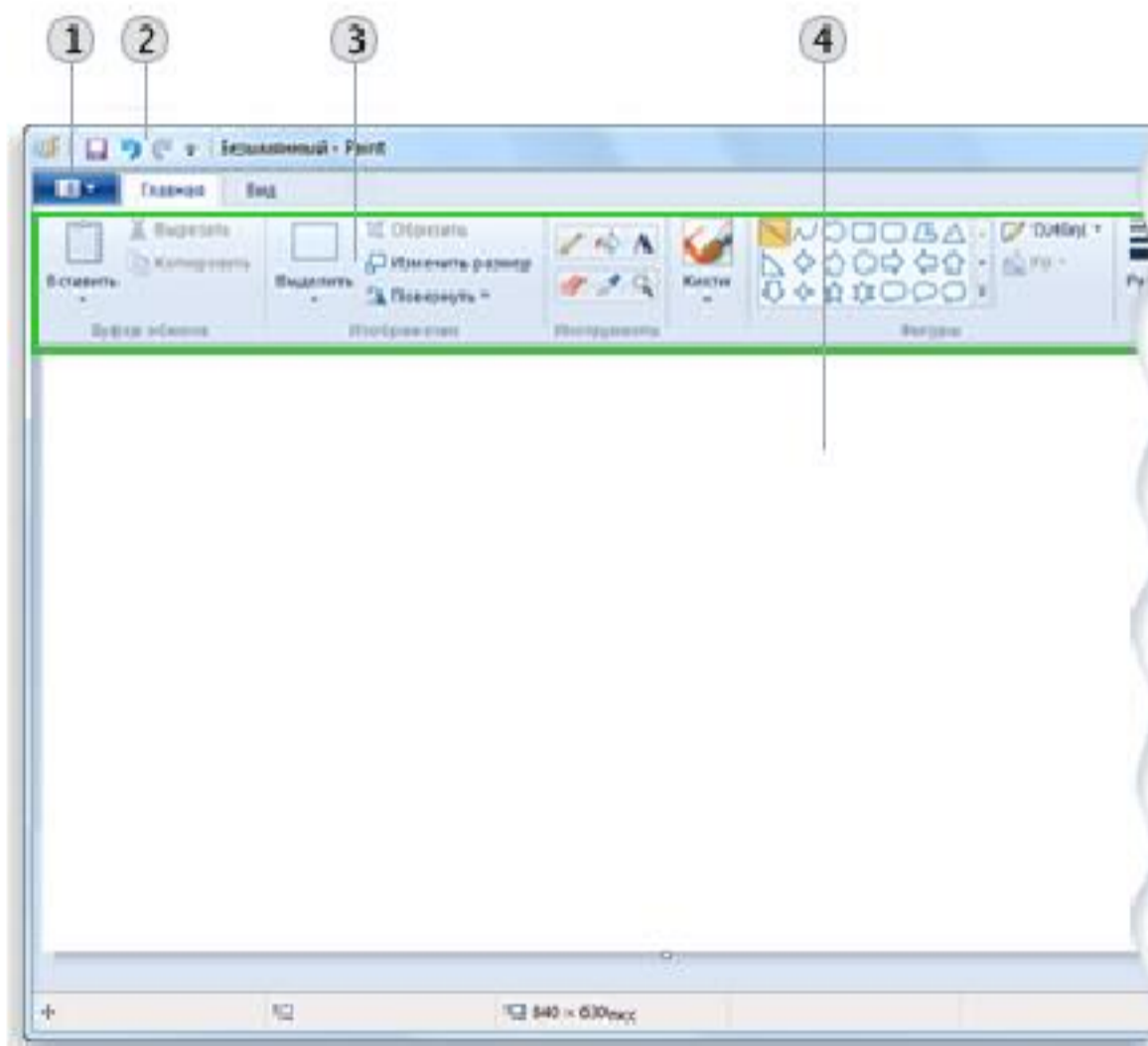
Начало работы с программой Paint

Программа Paint - это программа Windows, которую можно использовать для рисования, раскрашивания и редактирования изображений. Программу Paint можно использовать в качестве цифрового мольберта, чтобы создавать простые рисунки и творческие проекты или добавлять текст и элементы оформления к другим изображениям, например цифровым фотографиям.

Окно Paint

Откройте программу Paint. Для этого нажмите кнопку Пуск , выберите последовательно компоненты Все программы, Стандартные и Paint.

При запуске программы Paint появляется пустое окно, в верхней части которого на ленте расположены средства для черчения и рисования. На следующем рисунке показаны различные части окна графического редактора Paint.



① Кнопка «Paint»

③ Лента

② Панель быстрого доступа

④ Область рисования

Окно Paint

Инструменты


Лента программы Paint содержит удобный набор инструментов рисования. Эти инструменты позволяют рисовать от руки и добавлять в рисунок различные фигуры.

В данном разделе описаны некоторые общие задачи. Дополнительные сведения об использовании различных инструментов программы Paint см. в разделе Работа в графическом редакторе Paint.

Линии


Некоторые инструменты и фигуры, например «Карандаш», «Кисть», «Линия» и «Дуга», позволяют проводить разнообразные прямые, кривые и волнистые линии. Рису-

нок зависит от характера движения мышцы при рисовании. Прямую линию можно провести, например, с помощью инструмента «Линия».

1. На вкладке Главная в группе Фигуры щелкните инструмент Линия .
2. В группе Цвета выберите Цвет 1, а затем щелкните нужный цвет.
3. Чтобы провести линию, протащите указатель по области рисования.

Волнистая линия


Рисунки необязательно должны состоять только из прямых линий. С помощью инструментов «Карандаш» и «Кисть» можно рисовать совершенно произвольные фигуры любой формы.


1. На вкладке Главная в группе Инструменты щелкните инструмент Карандаш .
2. В группе Цвета выберите Цвет 1, а затем щелкните нужный цвет.
3. Чтобы провести волнистую линию, протащите указатель по области рисования.

Примечание

Если нужно провести линию, которая выглядит иначе, воспользуйтесь одним из инструментов типа «Кисть».

Фигуры

Программа Paint позволяет рисовать самые разнообразные фигуры. Например, можно воспользоваться готовыми фигурами, такими как прямоугольники, круги, квадраты, треугольники и стрелки и т. д. Можно также создать собственную фигуру, воспользовавшись фигурой Многоугольник , позволяющей нарисовать многоугольник - фигуру с любым количеством сторон.

1. На вкладке Главная, в группе Фигуры, щелкните готовую фигуру, например Прямоугольник .
2. Чтобы добавить готовую фигуру, перетащите курсор через область рисования, создавая нужную фигуру.
3. Чтобы изменить стиль контура, в группе Фигуры щелкните Контур, а затем выберите стиль контура.


Если контур для фигуры не нужен, выберите Без контура.

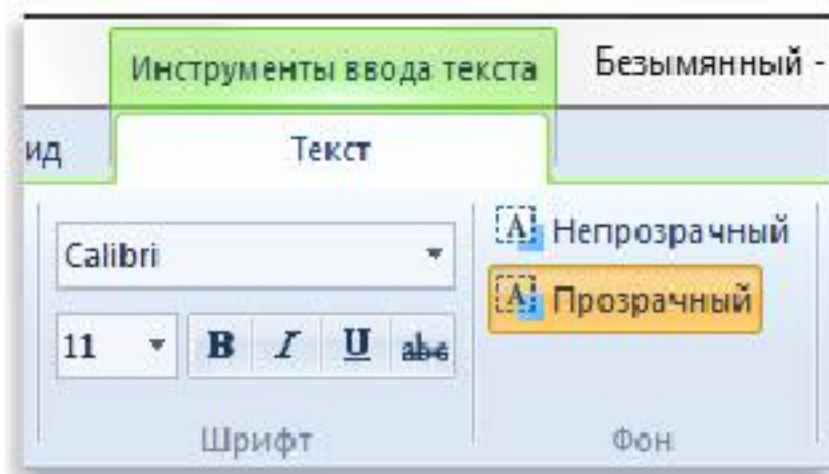
4. В группе Цвета щелкните Цвет 1, а затем выберите цвет контура.
5. В группе Цвета выберите Цвет 2, а затем щелкните нужный цвет заливки фигуры.
6. Чтобы изменить стиль заливки, в группе Фигуры щелкните Заливка, а затем выберите стиль заливки.

Если заливка фигуры не нужна, выберите Без заливки.

Добавление текста

На изображение можно добавить текст. Инструмент «Надпись» позволяет добавить простую надпись или заголовок.

1. На вкладке Главная в группе Инструменты щелкните инструмент Надпись .
2. Перетащите указатель в той области рисования, где нужно добавить надпись.
3. В группе Инструменты ввода текста на вкладке Текст, выберите гарнитуру, размер и начертание в группе Шрифт.




Группа «Шрифт»


4. В группе Цвета щелкните Цвет 1, а затем выберите цвет. Выбранный цвет будет цветом текста.
5. Введите текст, который нужно добавить.

Стирание фрагмента рисунка


Если нужно исправить ошибку или изменить часть рисунка, используйте инструмент «Ластик». По умолчанию «Ластик» окрашивает содержимое удаляемой области в белый цвет, однако этот цвет можно изменить. Например, если выбран желтый цвет фона, содержимое удаляемой области будет окрашиваться в желтый цвет.

1. На вкладке Главная в группе Инструменты щелкните инструмент Ластик .
2. В группе Цвета выберите Цвет 2, а затем щелкните цвет, в который будет окрашиваться стираемая область. Белый цвет задан по умолчанию и его выбирать не требуется.
3. Перетащите указатель по области, которую нужно стереть.

Сохранение изображения

Во избежание случайной потери результатов работы рисунок следует часто сохранять. Для сохранения нажмите кнопку Paint , а затем выберите Сохранить. Эта команда сохраняет все изменения рисунка со времени последнего сохранения.

Если рисунок сохраняется впервые, необходимо присвоить имя файлу рисунка. В этом случае рекомендуется следующее.

1. Нажмите кнопку Paint , а затем выберите Сохранить.
2. В поле Тип файла выберите желаемый формат файла.
3. В поле Имя файла введите имя и нажмите кнопку Сохранить.

Методические рекомендации по выполнению практической работы

Тема Стандартные программные средства: Paint. Инструментарий и техника рисования.

Цель Закрепление на практике знаний по теме.

Практическая часть Выполнить практическую работу.

Критерии оценки:

Критерий	Балл	Степень выполнения работы
работа выполнена на 100%.	5 (отлично)	Выполнен самостоятельный рисунок с возможно максимальным количеством использованных инструментов и преобразований фигур.
работа выполнена на 75%	4 (хорошо)	Выполнен рисунок по предоставленному образцу.
работа выполнена на 50%	3 (удовлетворительно)	Выполнен недоработанный рисунок по предоставленному образцу.
работа не выполнена	2 (неудовлетворительно)	Работа не выполнена.

Используемая литература:

1. Гаврилов, М. В. Информатика и информационные технологии: учебник для СПО / М. В. Гаврилов, В. А. Климов. — 4-е изд., пер. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2018. — 383 с. — (Серия: Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-03051-8. — Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/1DC33FDD-8C47-439D-98FD-8D445734B9D9.
2. Трофимов, В. В. Информатика в 2 т. Том 1: учебник для СПО / В. В. Трофимов ; под ред. В. В. Трофимова. — 3-е изд., пер. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2018. — 553 с. — (Серия: Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02518-7. — Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/87EC2130-3EBB-45B7-B195-1A9C561ED9D9.
3. Трофимов, В. В. Информатика в 2 т. Том 2: учебник для СПО / В. В. Трофимов; отв. ред. В. В. Трофимов. — 3-е изд., пер. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2018. — 406 с. — (Серия: Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02519-4. — Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/14FE5928-69CF-41EC-A00B-3979EC8273C8.