

«Информатика и информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности»

специальности 44.02.01 «Дошкольное образование»

2,6 курс, 24,24(9), 64 (1,2, 3) группы

преподаватель – Герасимова О.Н.

Тема 3.2. Прикладное программное обеспечение.

Практическая работа № 3.2.1.

Создание изображений с помощью графического редактора

Цель работы: выработать практические навыки работы с графическим редактором.

Оборудование, приборы, аппаратура, материал : персональный компьютер с операционной системой семейства Windows.

Задание 1. Запустите программу графического редактора Paint.

Пуск – программы – стандартный – Paint. Изучите инструменты графического редактора

Задание 2. Нарисуйте круг и раскрасьте, его синим цветом.

- Выбрать на панели инструментов «Эллипс» – удерживая кнопку shift и левую клавишу мыши изобразить круг на холсте.

- Выбрать на панели инструментов «Заливка» - выбрать на палитре цветов синий цвет – щелкнуть левой клавишей мыши в нарисованном круге.

Задание 3. Скопируйте круг и вставьте в этот же документ.

- Выбрать на панели инструментов «Выделение», в открывшемся меню (внизу) выбрать «без фона» - обвести контур вокруг круга – выбрать команды правка – копировать.

- правка - вставить.

Задание 4. Скопированный раскрасить красным цветом.

- Выбрать на панели инструментов «Заливка» - выбрать на палитре цветов красный цвет – щелкнуть левой клавишей мыши в нарисованном круге.

Задание 5 Проведите черную касательную.

- Выбрать на панели инструментов линия - удерживая левую клавишу мыши изобразить прямую на холсте.

Задание 6. Повернуть изображение на 90.

Выделить изображение – рисунок – отразить/повернуть – повернуть -90-ОК

Задание 7. Отобразить слева направо.

Выделить изображение – рисунок – отразить/повернуть- отразить слева направо - ОК



Задание 8. Подписать сверху рисунка свое имя и фамилию (параметры надписи выбрать произвольно) *Выбрать на панели инструментов «Надпись» - выделить на холсте область для написания текста – ввести текст – на панели атрибутов текста отформатировать текст*

Задание 9.Создайте визитку

1. Откройте графический редактор Paint и создайте новый файл (Файл - Создать)

2. Задайте размер файла 5 x 9 см. Для этого задайте атрибуты файла (**Рисунок-Атрибуты**) как на рисунке 1.
3. Используя панель инструментов, вставьте прямоугольники или другие фигуры

Чтобы нарисовать прямоугольник или квадрат:

1. Чтобы нарисовать прямоугольник, выберите  в наборе инструментов. Чтобы нарисовать скругленный прямоугольник, выберите  в наборе инструментов.
2. Выберите цвет границы прямоугольника на палитре.
3. Чтобы заполнить фигуру, выберите цвет, используя правую кнопку мыши, а затем выберите тип заполнения под набором инструментов.
4. Чтобы нарисовать прямоугольник, перетащите указатель по диагонали в нужном направлении.

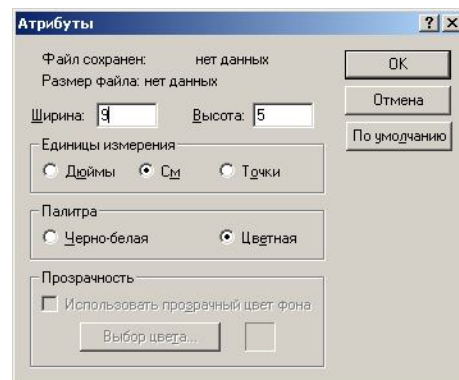




Рисунок 1 Атрибуты файла

4. Вставьте текст.
5. Сохраните рисунок. (Файл - Сохранить). Введите свое имя и фамилию, № группы
6. Вставьте рисунок, связанный с вашей будущей специальностью

Чтобы вставить рисунок из файла в текущий рисунок

1. Выделите область, в которую следует вставить рисунок, используя кнопку  в наборе инструментов.
2. Выберите **Вставить из файла** в меню **Правка**.
3. Укажите имя графического файла, содержимое которого следует вставить. (Зайдите в папку C:\школа)
4. Перетащите выделенный фрагмент на нужное место.
5. Чтобы снять выделение, установите указатель вне выделенной области и нажмите кнопку мыши.

Чтобы ввести и отформатировать текст

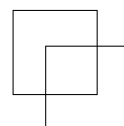
1. Выберите **А** в наборе инструментов.
2. Создайте надпись: перетащите указатель по диагонали, а затем выберите шрифт, начертание и размер. (**Вид-Панель атрибут текста**)
3. Установите указатель внутрь надписи и нажмите кнопку мыши, а затем введите текст.
 - Размеры и положение надписи могут быть изменены пользователем.
 - Чтобы изменить цвет текста, выберите нужный цвет на палитре.
 - Чтобы разместить текст на цветном фоне, выберите  в наборе инструментов. Чтобы выбрать другой фоновый цвет, укажите на нужный цвет на палитре и нажмите правую кнопку мыши.

Задание 10. Создайте орнамент

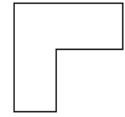
1. Нарисовать квадрат с помощью инструмента Прямоугольник, удерживая кнопку SHIFT.



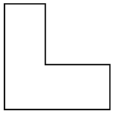
Скопировать квадрат (Выделить-Правка-Копировать-Правка-Вставить). Разместите его на первом квадрате следующим образом.



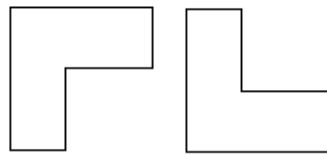
2. Удалите Ластиком лишние линии и получите фигуру:



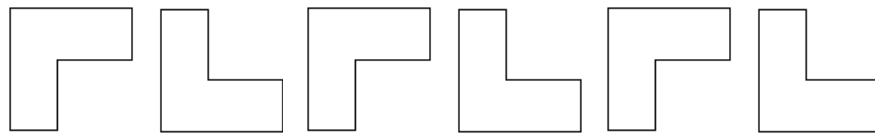
3. Скопировать получившуюся фигуру, в виде топора и выполните команду Рисунок-Отразить/Повернуть-Отразить сверху вниз.



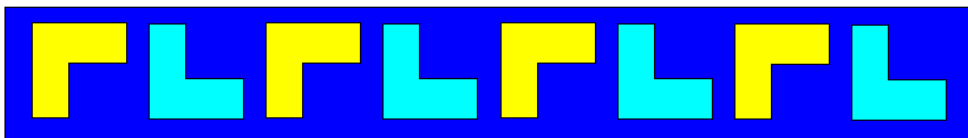
4. Получите следующий фрагмент орнамента:



5. Выделите получившийся фрагмент и скопируйте несколько раз.

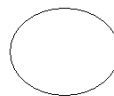


6. Дорисуйте сверху Прямоугольник и Раскрасьте орнамент . Выберите левой кнопкой мыши на Палитре цвет, затем Заливка и щелкните по объекту левой кнопкой мыши.



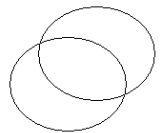
Задание 11. Создайте орнамент

1. Нарисовать круг (SHIFT)



2. Скопировать круг (Выделить-Правка-Копировать-Правка-Вставить).

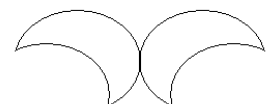
Поместить его на первый круг.



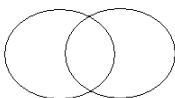
3. Удалить Ластиком лишние части рисунка. Скопировать получившийся фрагмент (Выделить-Правка-Копировать-Правка-Вставить).



3. Затем выполните команду Рисунок-Отразить/Повернуть- Слева на



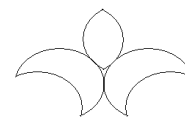
4. Нарисуйте круг. Скопируйте его. Разместите на первом круге следующим образом:



5. Удалите лишние линии. Получится фигура:



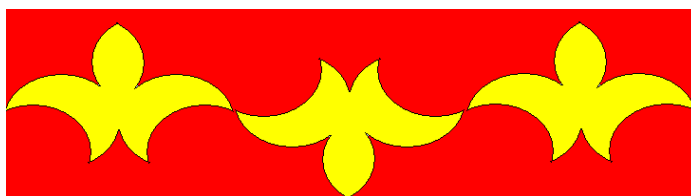
6. Разместите получившуюся фигуру на фрагменте орнамента.



7. Удалите лишние линии и получите следующий фрагмент орнамента:



8. Скопируйте его (Выделить-Правка-Копировать-Правка-Вставить). Рисунок-Отразить/Повернуть-Сверху вниз. Раскрасьте используя Палитру (Выделить фрагмент-Щелкните левой кнопкой мыши по цвету).



Теоретические сведения.

Инструменты графического редактора.



Рис. 1.

буксировке.

Заливка. Позволяет один цвет в рисунке на другой. Закрашивание осуществляется от пикселя на котором установлен курсор до границы другого цвета во всех направлениях.

В силу своей специфики панель инструментов графического редактора разительно отличается от других (рис. 1).

Выделение прямоугольной области. Посредством буксировки мыши позволяет выделить прямоугольный фрагмент рисунка.

Выделение произвольной области. В этом случае выделяемая область как бы обводится карандашом, точно следующим изгибам рисунка.

Резинка. Закрашивает фоновым цветом пиксели попадающие под курсор мыши при

Пипетка. Используя этот инструмент можно выбрать для рисования любой цвет из уже имеющихся в рисунке. Для этого достаточно щелкнуть мышью по пикселю соответствующего цвета.

Луна позволяет установить масштаб отображения рисунка на экране. При этом реального масштабирования самого рисунка не происходит.

Можно рассматривать рисунок с различным увеличением: 2, 6 и 8 раз.

Карандаш предназначен для рисования объектов произвольной формы. Для этого надо буксировать мышью при нажатой клавише.

Кисть. Этот инструмент имитирует движение кисти художника по бумаге. Можно выбрать несколько различных конфигураций кисточек (рис. 2).

Распылитель позволяет наносить краску на поверхность не сплошным слоем, а как бы рассеивая отдельные капельки. Ширина следа распылителя может быть установлена в одно из трех положений.

Надпись. Этот инструмент позволяет вставлять в рисунок различные надписи. При создании к ней применимы общие правила работы с текстом. После того как надпись сформирована она как и графические примитивы перестает быть самостоятельным объектом.

Линия, прямоугольник, эллипс, скругленный прямоугольник. Эти инструменты позволяют создавать соответствующие графические примитивы. Их создание подробно описано выше.

Кривая строится в три этапа. Первый этап – построение прямой линии. Вторым и третьим – это формирование изгибов. Для выполнения изгиба нужно установить курсор возле точки предполагаемого изгиба и буксировать мышью при нажатой левой клавише до получения желаемого эффекта.

Многоугольник. При формировании многоугольника сначала задается отрезок прямой, затем последовательно щелчком мыши указываются все вершины многоугольника. Линии между вершинами будут нарисованы автоматически. Для соединения последней и первой вершин многоугольника надо дважды щелкнуть левой кнопкой мыши.



Рис. 2. Формы кисточек

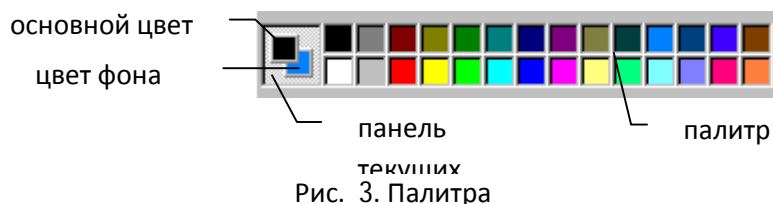


Рис. 3. Палитра

Следует отметить, что закрашивание поверхности многоугольника происходит только после завершения его формирования.

Помимо инструментов рисования в графическом редакторе присутствует палитра (рис. 3). С ее помощью можно устанавливать основной и фоновый цвета. Выбор основного цвета осуществляется щелчком левой кнопки мыши по цвету палитры, а выбор фонового – щелчком правой кнопки. Информация о том какие цвета выбраны в данный момент в качестве основного и фонового представлена на панели текущих цветов.

Отчет должен содержать:

1. Название работы.
2. Цель работы.
3. Задание и его решение в электронном варианте. Сохранить на компьютере в своей папке.

Литература

Информатика и ИКТ: учебник для начального и среднего профессионального образования. Цветкова Н.С., Великович Л.С. – Академия, 2011 г.

1. Информатика и ИКТ. Практикум для профессий и специальностей технического и социально-экономического профилей. Н. Е. Астафьева, С. А. Гаврилова, под ред. М.С. Цветковой, Академия, 2012г.
 2. Информатика и ИКТ. Базовый уровень: учебник для 10-11 кл. / И.Г.Семакин, Е.К.Хеннер. – 4 изд., испр. – М. – Бином. Лаборатория знаний, 2008г. – 246 с.: ил.
 3. Информатика и ИКТ. Базовый уровень: практикум для 10-11 кл. / И.Г.Семакин, Е.К.Хеннер. – 4 изд., испр. – М. – Бином. Лаборатория знаний, 2008г.
- Информатика и ИКТ. 10 кл. Базовый уровень под ред. Н.В.Макаровой – Спб – Лидер, 2010г.