Информатика

СОЗДАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Выполнила: студентка 4 курса 05-407 группы Насибуллина А.Ф.

7 класс

ИЗДАТЕЛЬСТВО БИНОМ

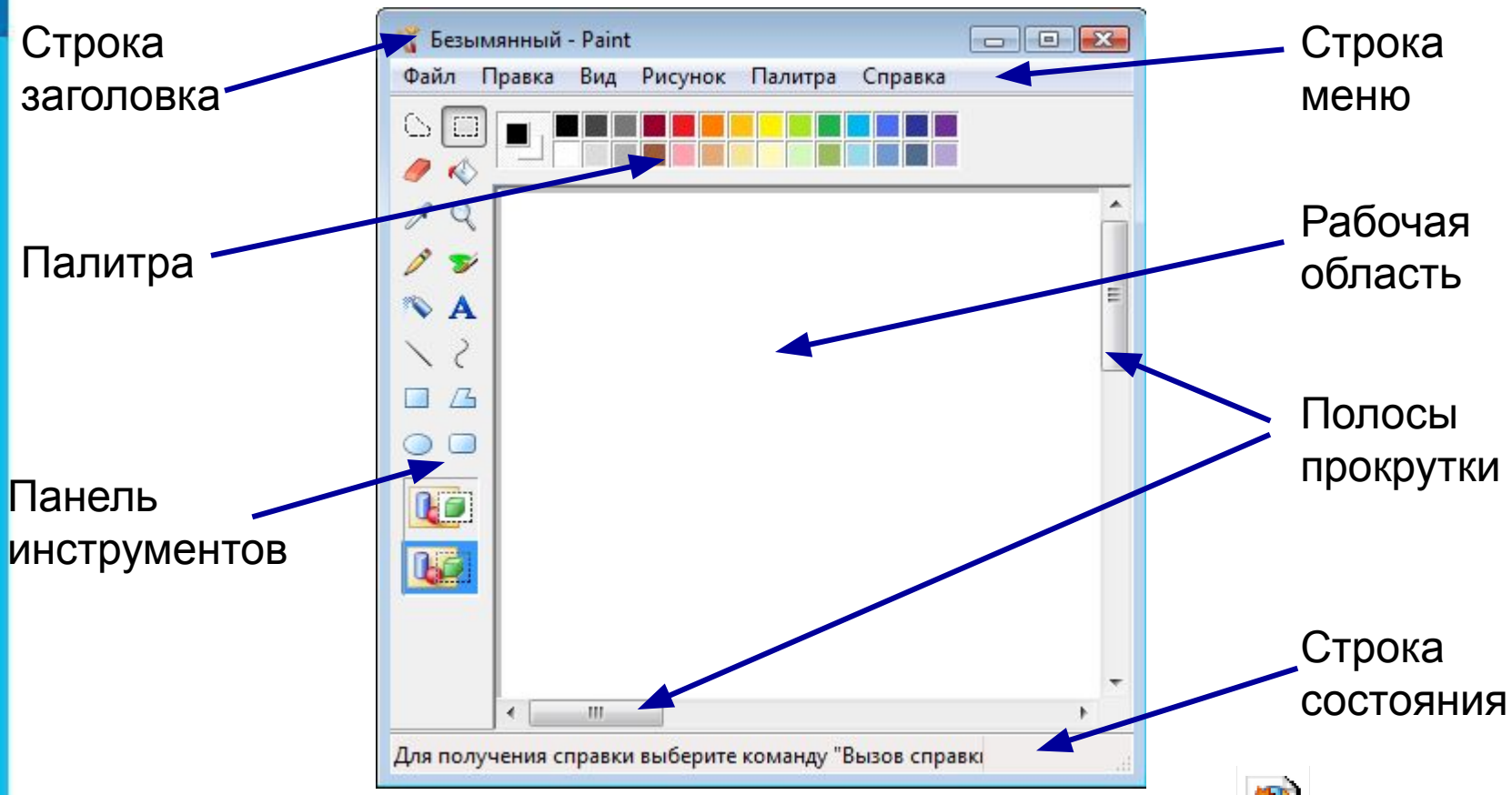
Ключевые слова

- графический редактор
- растровый графический редактор
- векторный графический редактор
- интерфейс графических редакторов
- палитра графического редактора
- инструменты графического редактора
- графические примитивы

Интерфейс графических редакторов

Графический редактор - компьютерная программа, позволяющая создавать и редактировать изображения.

Различают растровые и векторные графические редакторы.



Окно растрового графического редактора *Microsoft Paint*

Ñðåäà ãðàôè÷åñêîãî ðåäàêòîðà.swf

Окно конструирования цвета в графическом редакторе Paint открывается командой **Палитра–Изменить палитру–Определить цвет**. Сначала выбирается цвет в радуге (перемещение крестообразного указателя слева направо), потом устанавливается его контрастность (перемещение того же указателя сверху вниз), а затем перемещением треугольного указателя задаётся яркость (рис. 3.13).

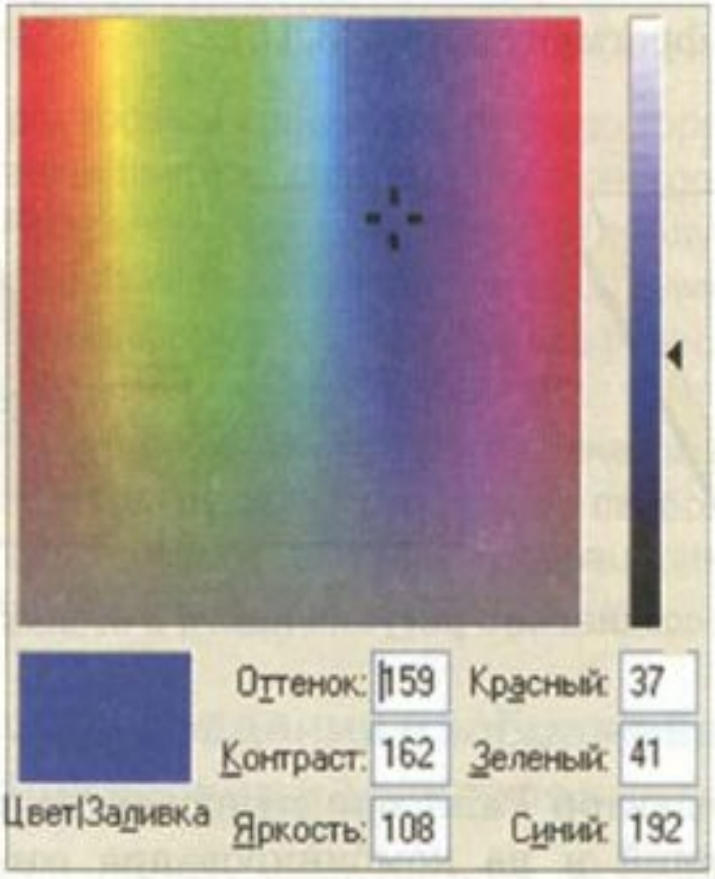


Рис. 3.13. Окно конструирования цвета в графическом редакторе Paint

Самое главное

Графический редактор - программа, позволяющая создавать и редактировать изображения с помощью компьютера.

Основными элементами интерфейса любого графического редактора являются: ***строка заголовка, строка меню, рабочая область, панели инструментов, палитра, строка состояния***.

Различают растровые и векторные графические редакторы.

Большинство ***растровых графических редакторов*** ориентированы не столько на создание изображений, сколько на их обработку.

Векторные графические редакторы, наоборот, применяются для создания изображений.

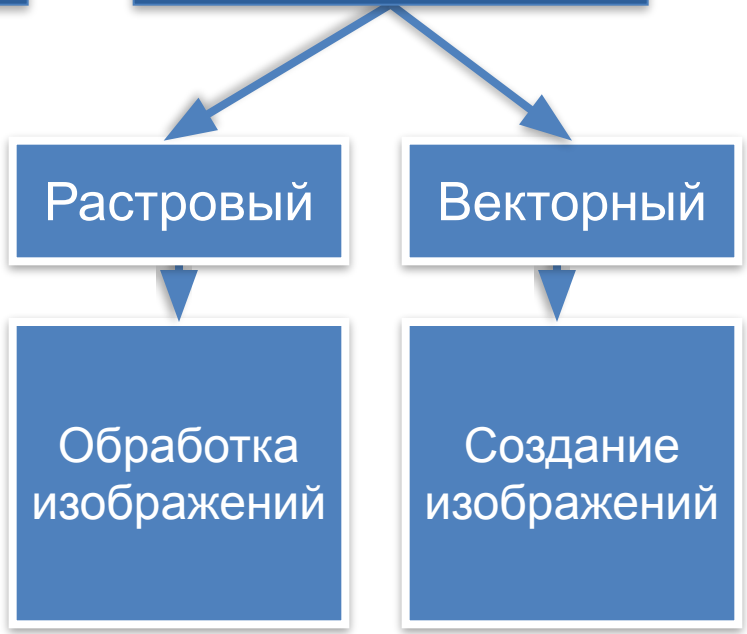
Опорный конспект

Графический редактор - программа, позволяющая создавать и редактировать изображения с помощью компьютера.

Основные элементы интерфейса графического редактора

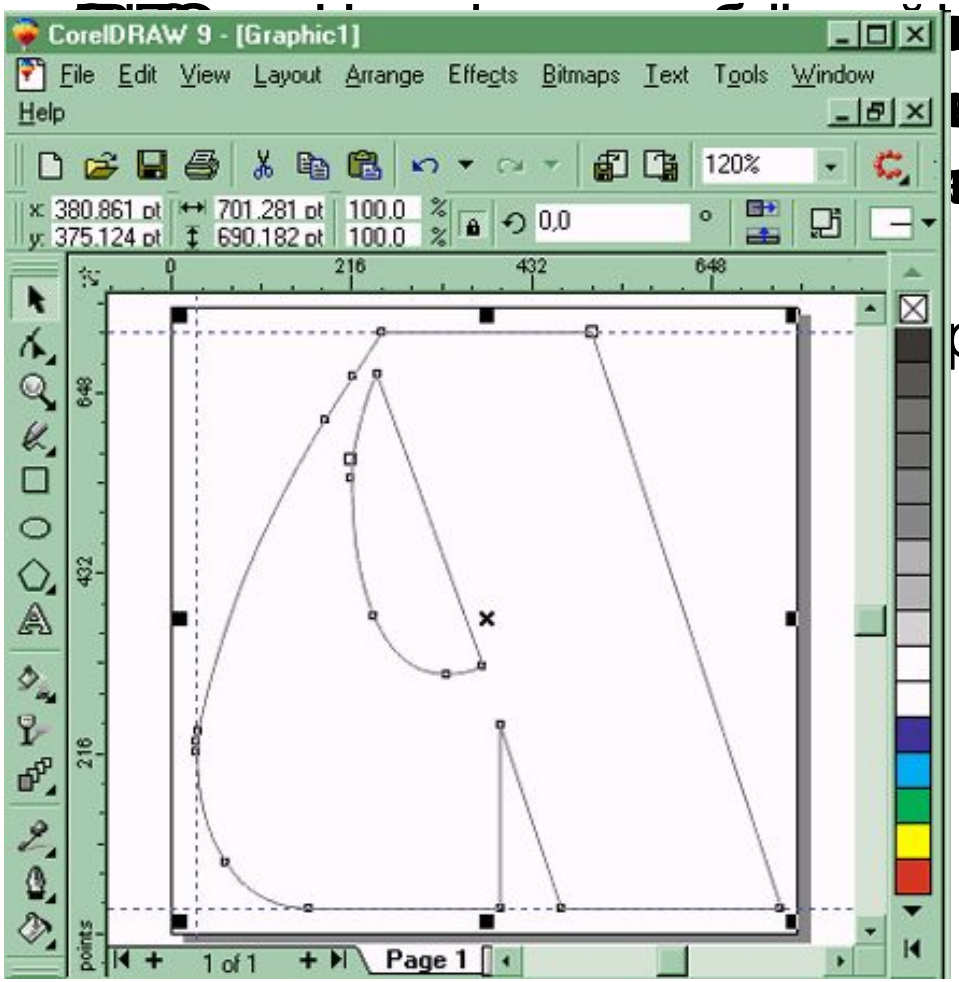
- Строка заголовка
- Строка меню
- Панель инструментов
- Палитра
- Рабочая область
- Строка состояния
- Полосы прокрутки

Графический редактор



Вопросы и задания

Соедините линиями основные элементы окна графического редактора CorelDRAW и соответствующие названия.



монохромный (чёрно-

рого) рисунок?

Строка заголовка

Строка меню

Рабочая область

Панель инструментов

Строка состояния

Линейка

Задание 3.1. Работа с графическими примитивами

1. Запустите графический редактор Paint.
2. Установите размеры области для рисования: ширина — 1024 точки, высота — 512 точек.
3. Повторите приведённый ниже рисунок, используя инструменты **Линия**, **Прямоугольник**, **Скругленный прямоугольник** и **Эллипс**.

4. Сохраните результат работы в личной папке:
   в файле **p1.bmp** как 24-разрядный рисунок;
   в файле **p2.bmp** как 256-цветный рисунок;
   в файле **p3.bmp** как 16-цветный рисунок;
   в файле **p4.bmp** как монохромный рисунок;
   в файле **p5.jpeg**;
   в файле **p5.gif**.
5. Сравните размеры полученных файлов и качество сохранённых в них изображений.

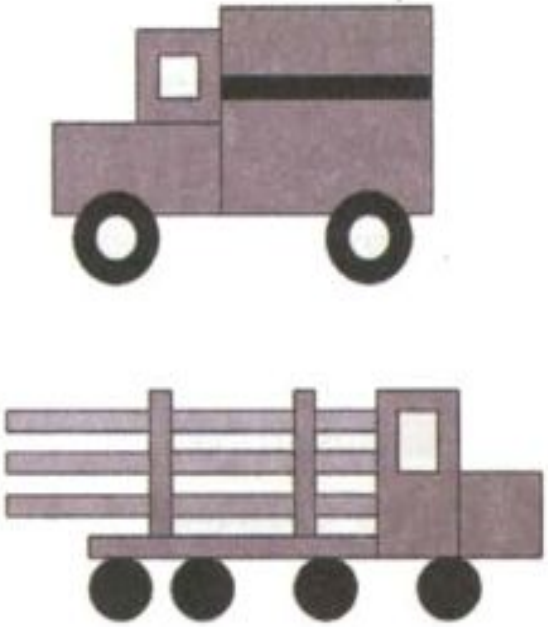
Задание 3.3. Перемещение фрагментов

1. В графическом редакторе откройте файл Сказка.jpeg.

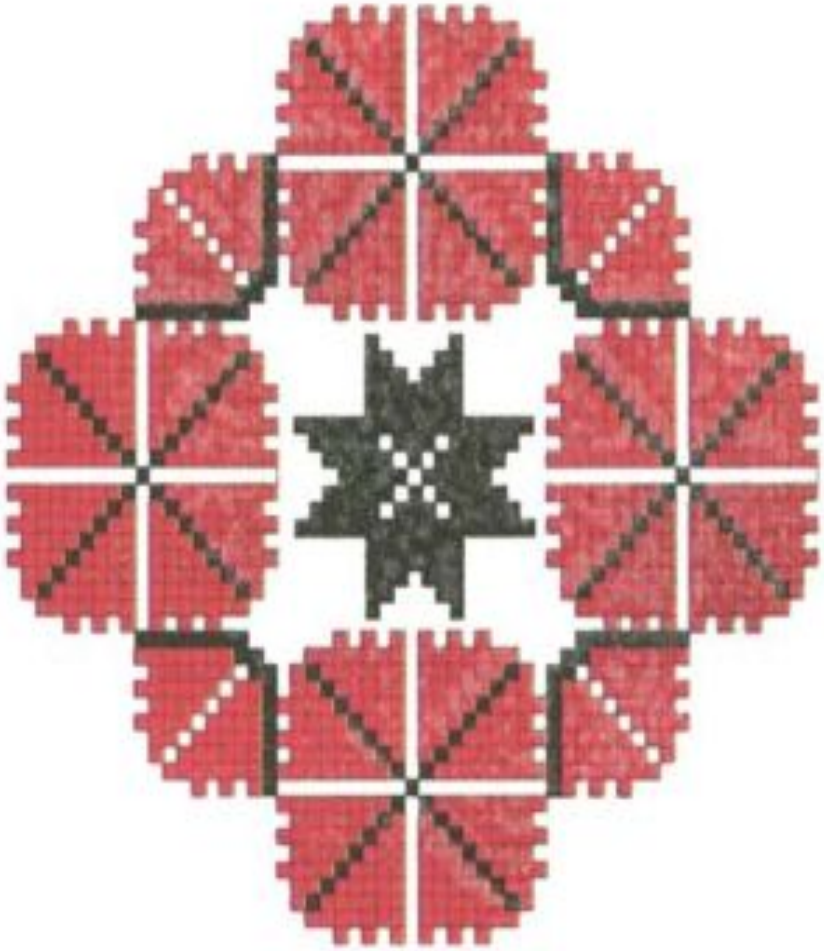
2. Поочерёдно выделите прямоугольные фрагменты и переместите их так, чтобы сказочные персонажи обрели свой истинный вид.
3. Сохраните результат работы в личной папке.

Задание 3.5. Конструирование сложных объектов из графических примитивов

1. Запустите графический редактор.
2. Изобразите один из следующих рисунков:



3. Сохраните результат работы в личной папке под именем Мой_рисунок.

Задание 3.7. Копирование фрагментов

1. Рассмотрите представленный на рисунке орнамент. Выделите в нём повторяющийся фрагмент.
2. Изобразите повторяющийся фрагмент в графическом редакторе.
3. Путём копирования и поворотов фрагмента воспроизведите орнамент.