Графический редактор Paint

Цели урока:

- Повторить и обобщить знания по теме «Графический редактор Paint»
- Показать знания по данной теме
- Совершенствовать навык работы в команде

«Один за всех и все за одного»

Игра по станциям

Маршрутный лист

Название станции	Оценка за работу на станции		Примечание (добавляются или снимаются баллы)
	Я	Жюри	
«Теоретическая»			
«Художественная»			
«Найди слова»			

Вопросы первому ученику:

1. Что лежит в основе создания графического дисплея?
2. Что такое пиксель?
3. Что такое растр?
4. Что такое графическая система ПК?
5. Сколько базовых цветов в ПК?

Вопросы второму ученику:

1. Сколько цветов содержит палитра, если пиксель кодируется 2 битами?
2. Что такое растровая графика?
3. Назовите форматы графических файлов для хранения растровых изображений
4. Как рисовать правильные фигуры и линии?
5. Какой кнопкой мыши закрашивается основной цвет?

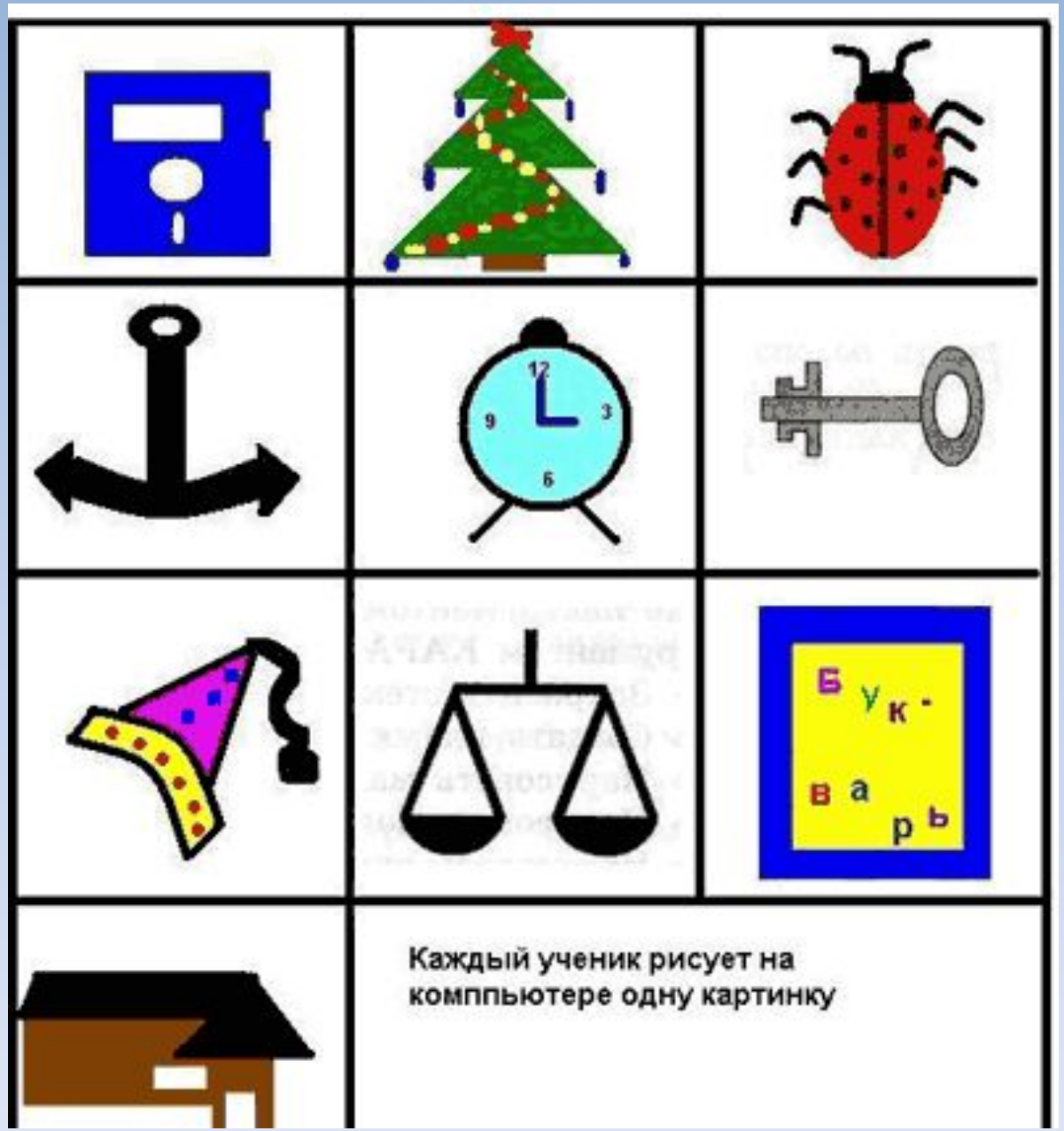
Вопросы третьему ученику:

1. Что находится на панели управления Paint?
2. Какие геометрические фигуры есть в наборе инструментов Paint?
3. Как можно изменить цвета палитры?
4. Какие преобразования можно выполнять с рисунком?
5. Можно ли в Paint импортировать рисунки?

Вопросы четвертому ученику:

1. Сколько цветов содержит палитра Paint?
2. Как можно отменить неправильное действие?
3. Какие элементы содержит панель инструментов Paint?
4. Какой кнопкой мыши закрашивается цвет фона?
5. Как сказывается изменение размеров на качестве растровых графических объектов?

Станция «Художественная"


12
3
6
9
Б у к -
в а р ь
Каждый ученик рисует на
комппьютере одну картинку

Станция «Найди слова"

Л	И	Т	Н	А	У	П
Г	Р	И	К	О	С	Т
З	А	Л	А	К	Ч	О
Б	Ф	И	С	К	И	П
И	И	З	Е	С	А	Р
Т	К	М	Л	Т	О	К
Ж	А	О	Ь	Р	Д	П

И	П	Р	А	И	Б	Я
К	П	А	С	Т	И	А
С	У	Р	Т	Р	Т	К
Е	А	Г	Р	А	Ф	И
Л	Н	К	Т	О	Н	Л
Ь	Т	О	Д	Ч	К	А
Т	И	Л	И	З	М	Н

Вот что должно было получиться

Л	И	Т	Н	А	У	П
Г	Р	И	К	О	С	Т
З	А	Л	А	К	Ч	О
Б	Ф	И	С	К	И	П
И	И	З	Е	С	А	Р
Т	К	М	Л	Т	О	К
Ж	А	О	Ь	Р	Д	П

И	П	Р	А	И	Б	Я
К	П	А	С	Т	И	А
С	У	Р	Т	Р	Т	К
Е	А	Г	Р	А	Ф	И
Л	Н	К	Т	О	Н	Л
Ь	Т	О	Д	Ч	К	А
Т	И	Л	И	З	М	Н

Игра «Веришь – не веришь»

Верите ли вы, что в наборе инструментов Paint есть геометрические фигуры?
Верите ли вы, что в Paint можно отменить неправильное действие?
Верите ли вы, что можно получить большое количество цветов и оттенков с помощью компьютера?
Верите ли вы, что графический редактор может быть растровый или векторный, почему?
Верите ли вы, что рисовать правильные фигуры и линии можно только в векторной графике?
Верите ли вы, что многие операции можно выполнять с панели управления Paint?
Верите ли вы, что принцип создания графического дисплея основывается на французской технике живописи?
Верите ли вы, что совокупность точечных строк образует графическую сетку или растр?
Верите ли вы, что цветное изображение это совокупность трех цветов – красного, зеленого, синего?
Верите ли вы, что код пикселя – это информация о его цвете?

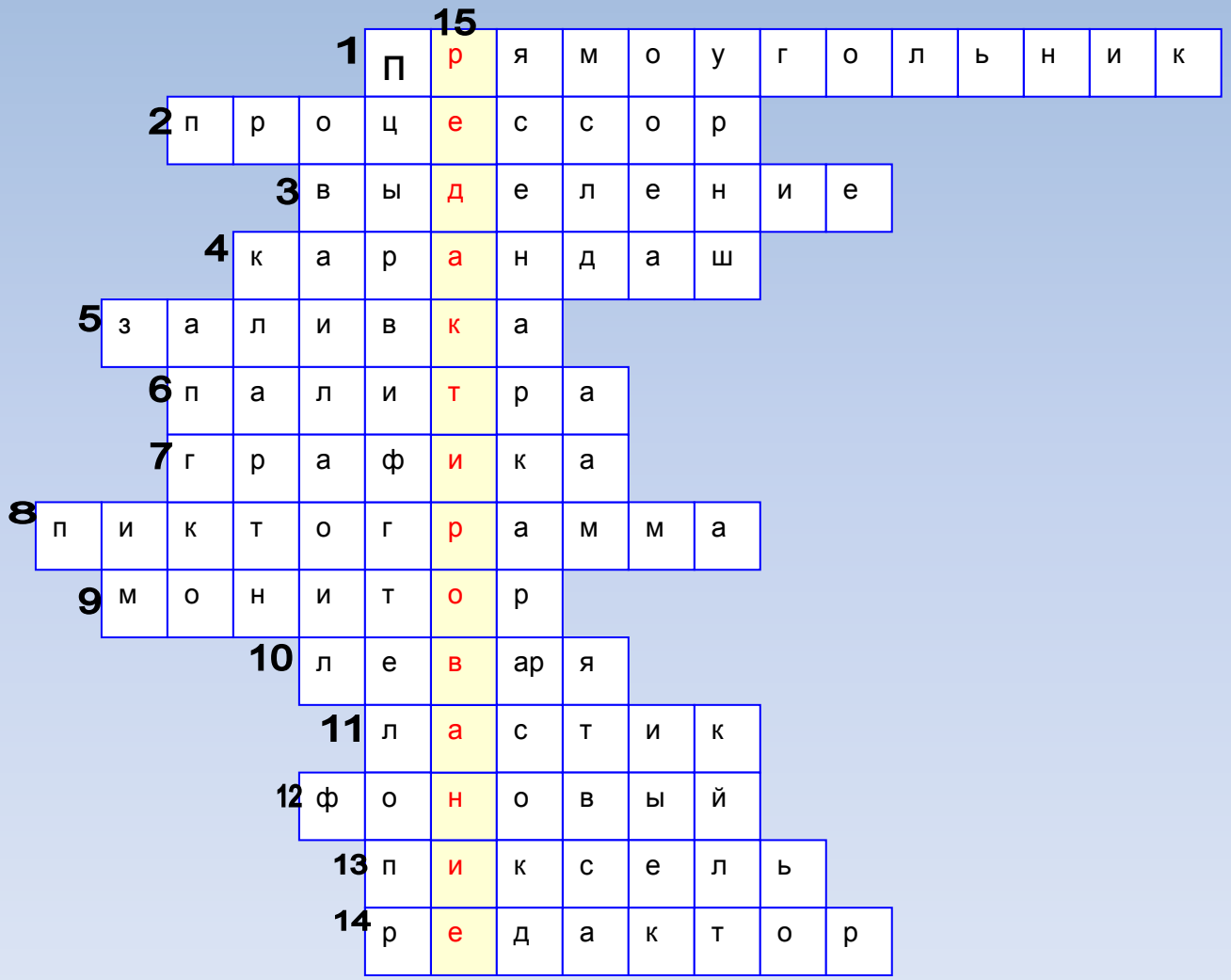
Кроссворд

По горизонтали:

1. Инструмент для рисования четырехугольников.
2. «Мозг» компьютера.
3. Инструмент, который используется для обозначения границ фрагмента.
4. Рисующий инструмент.
5. Инструмент, предназначенный для мгновенного закрашивания ограниченной области рисунка.
6. Панель графического редактора, предоставляющая пользователю право выбора цвета.
7. Все виды изображений, составленных при помощи инструментов рисования и черчения.
8. Небольшая картинка, обозначающая какой-либо объект или действие.
9. Лицо компьютера.
10. Кнопка мыши, с помощью которой создаются все элементы графического изображения.
11. Инструмент, предназначенный для стирания ненужных фрагментов рисунка.
12. Цвет, выбираемый правой кнопкой мыши.
13. Элементарный объект рисунка.
14. Paint – это графический…

По вертикали: 15.Действия по созданию рисунка, по его исправлению и дополнению

Так ли у вас получилось?



Составить рисунок по его двоичному коду

0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	1	1	1	0	0

0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0

0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0

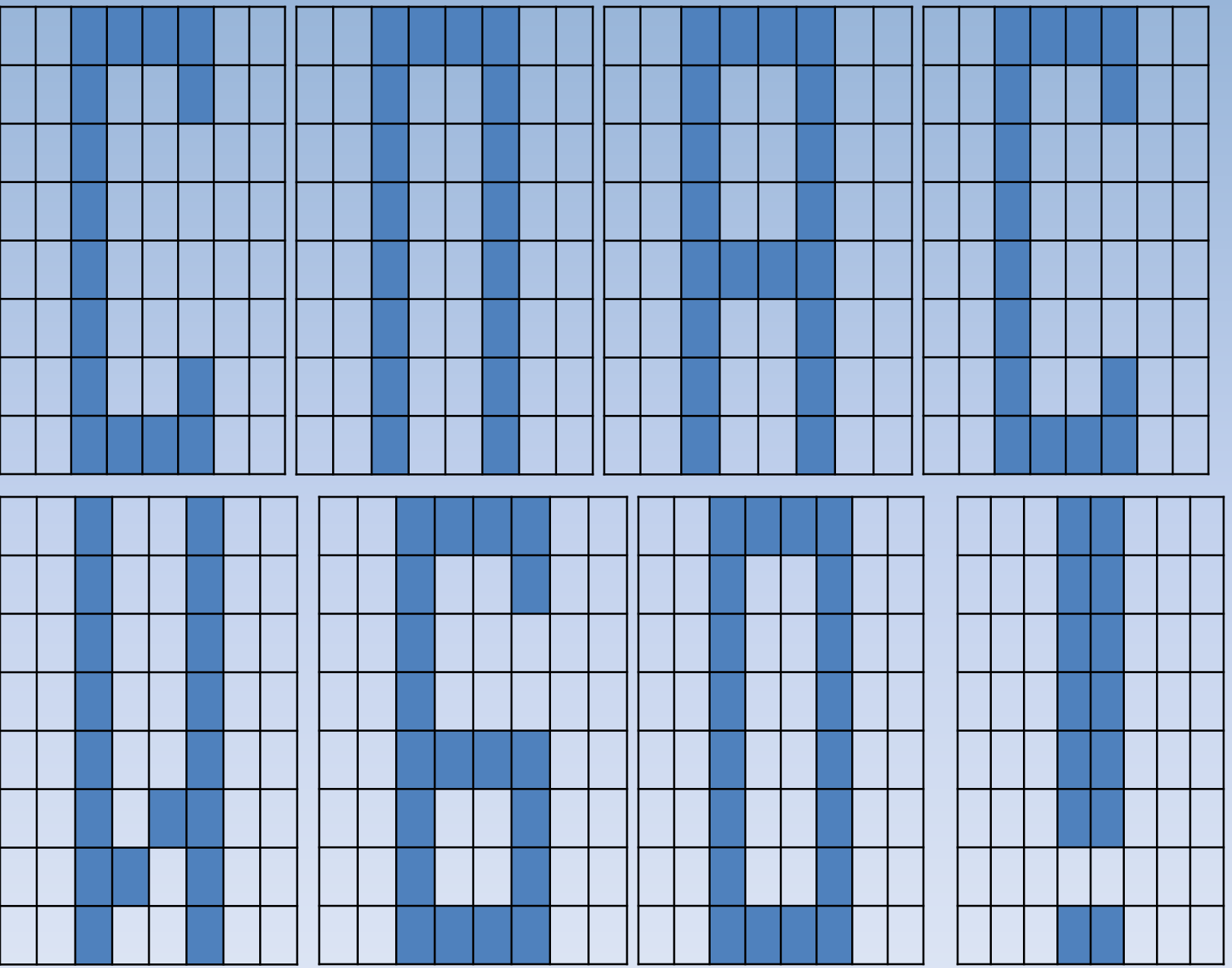
0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	1	1	1	0	0

0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	1	1	0	0
0	0	1	1	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0

0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	1	1	1	0	0

0	0	1	1	1	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0
0	0	1	1	1	1	0	0

0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	1	0	0	0



Цели урока:

- Повторить и обобщить знания по теме «Графический редактор Paint»
- Показать знания по данной теме
- Совершенствовать навык работы в команде

«Один за всех и все за одного»

Домашнее задание (на выбор)

1. Составить алгоритм для построения рисунка и выполнить его.

2. Составить шпаргалку по теме «Графический редактор Paint»