

# Тема: «Компьютерная графика. Графический редактор Paint»

УМК: Л. Босова. Информатика  
5 класс. Москва. Бином.  
Лаборатория знаний, 2012г.

# Цели:

**Образовательная:** Помочь учащимся получить представление о видах графических изображений, акцентировать внимание на графических возможностях компьютера.

**Воспитательная:** Способствовать воспитанию информационной культуры учащихся, внимательности, дисциплинированности, усидчивости.

**Развивающая:** Развивать познавательный интерес, навыки самоконтроля и оценки деятельности.

**Оборудование:** компьютеры, интерактивная доска, буклеты для самоконтроля, учебник, тетрадь.

## **План урока:**

I. Орг. момент

II. Актуализация знаний

III. Изучение нового материала

IV. Практическая работа

V. Закрепление изученного материала.

VI. Итог урока.

# I. Организационный момент.

Тема нашего урока: «Компьютерная графика. Графический редактор Paint»

Наша задача. Познакомиться с видами графических изображений. Изучить возможности графического редактора Paint. Выполнить рисунок, используя возможности растрового графического редактора.

## II. Актуализация знаний

Но прежде чем перейти к изучению нового материала, я предлагаю вспомнить темы прошлых занятий.

Задание №1. Подпишите основные элементы компьютера.

## Ответы:

1. Принтер
2. Колонки
3. Монитор
4. Процессор
5. Клавиатура
6. Мышь
7. Память
8. Жесткий диск (винчестер)
9. Дисковод

## Задание №2.

Каждому термину, указанному в левой части поставьте в соответствии его описание, приведенное в правой части.

1. Модем

Устройство для быстрого перемещения по экрану

2. Процессор

Информация находится в ней только во время работы компьютера

3. Оперативная память

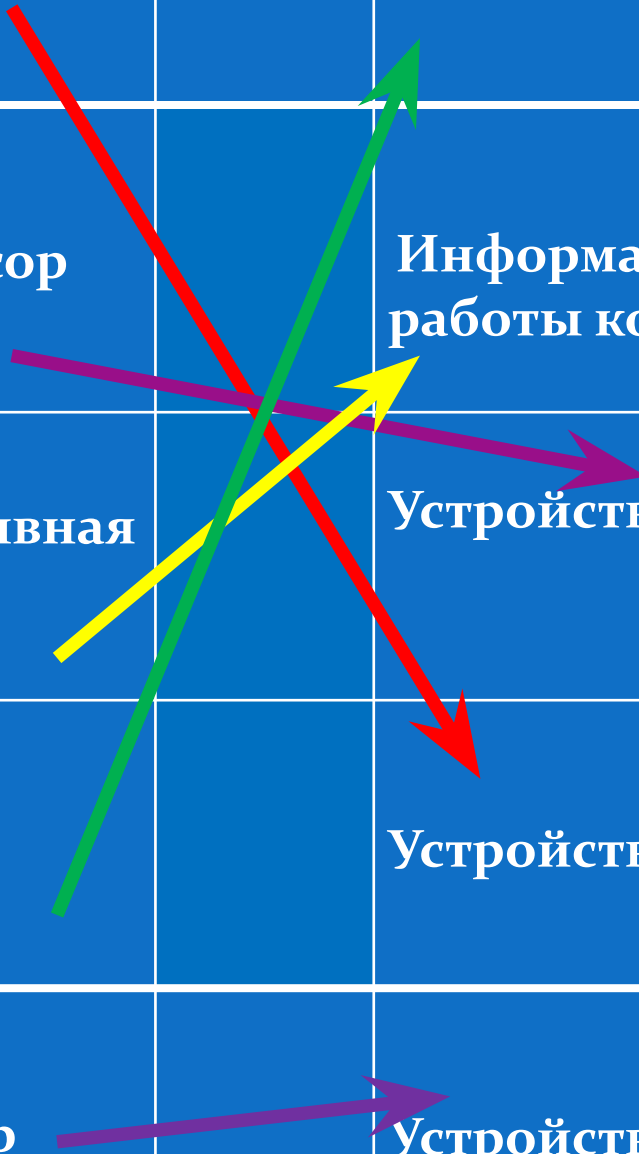
Устройство для обработки информации

4. Мышь

Устройство для выхода в Интернет

5. Принтер

Устройство для вывода информации на бумагу





### III. Изучение нового материала.

Рисунок всегда занимал очень важное место в жизни человека. Древние племена, не имевшие письменности, рассказали нам о своей жизни при помощи наскальных рисунков. Презентация.

Люди в древности рисовали на любом доступном материале, поэтому рисунки для них были очень важны.

А вспомните свои детские книжки? Какими они были? Почему детские книги насыщены рисунками?

Рисунки.

(Они были очень красочными с большим количеством рисунков. Чтобы быть понятнее и интереснее).

Верно рисунки помогают усвоить даже самый сложный материал.

В информатике рисунки – это компьютерная графика.

Что такое компьютерная графика и какие виды графики существуют нам пояснят ребята, у которых были индивидуальные сообщения. (Индивидуальные сообщения).

Мойсеев Алексей – Что такое компьютерная графика?

Петрова Наталья – Какие виды графики существуют?

Для обработки графики используются графические редакторы

Работа с учебником стр. 95. Найти и озвучить понятие Графический редактор.

**Графический редактор** – Это программа для создания и редактирования графических изображений на компьютере. С помощью этой программы можно создать картинки, поздравительные открытки, рекламные объявления, приглашения, иллюстраций к докладам и других изображений.

Простейшим средством обработки графической информации является графический редактор Paint. Paint предназначен для работы с растровыми изображениями (состоящими из множества отдельных цветных точек - пикселей), поэтому каждому рисунку отводится строго определенное место (размер), а также используется фиксированное число цветов.

Начинаем изучать графический редактор Paint, рассмотрим основные приемы работы с этой программой. Paint находится в группе программ *Стандартные: Пуск – Программы – Стандартные – Paint.*



**Запуск программы**

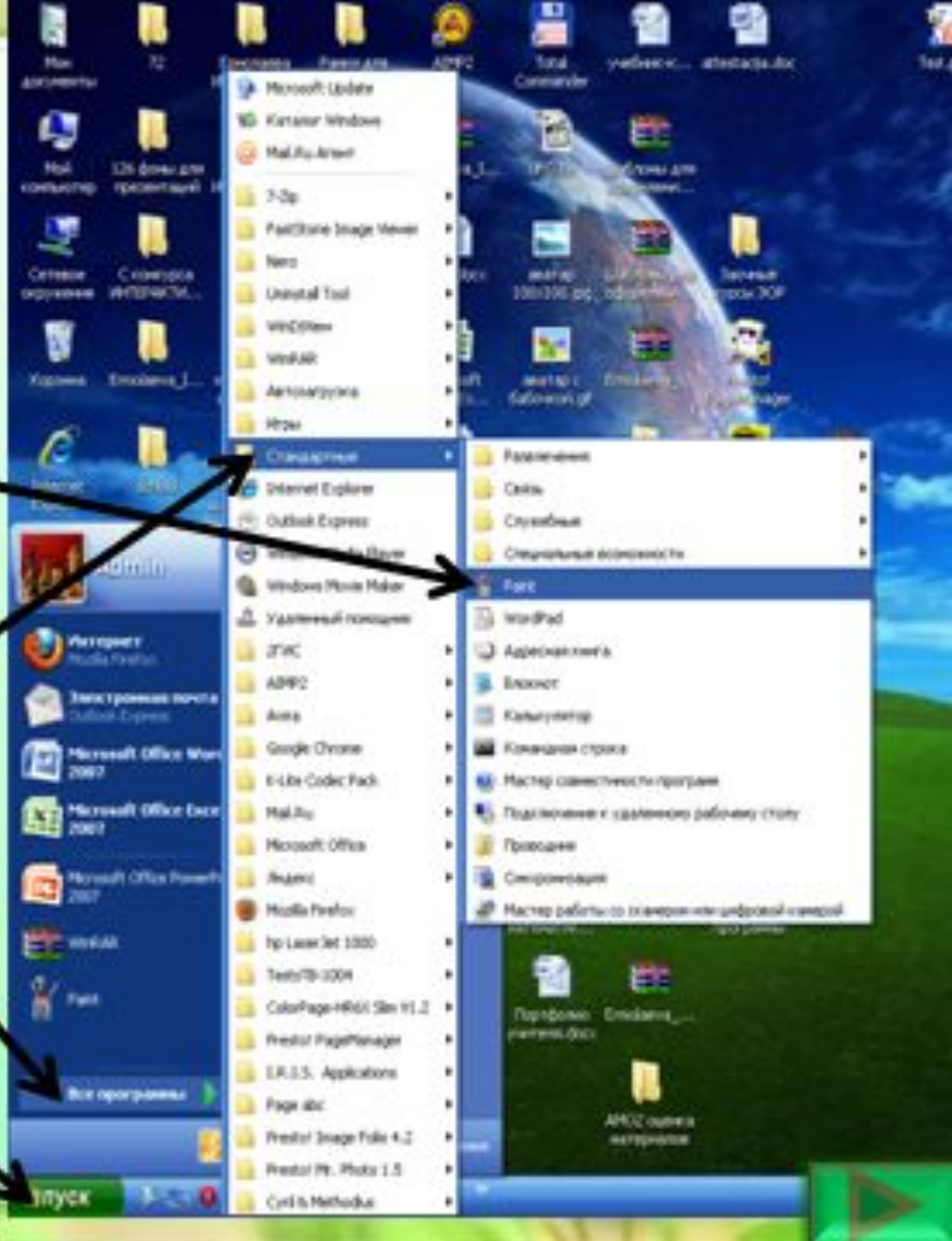


**4. Paint**

**3. Стандартные**

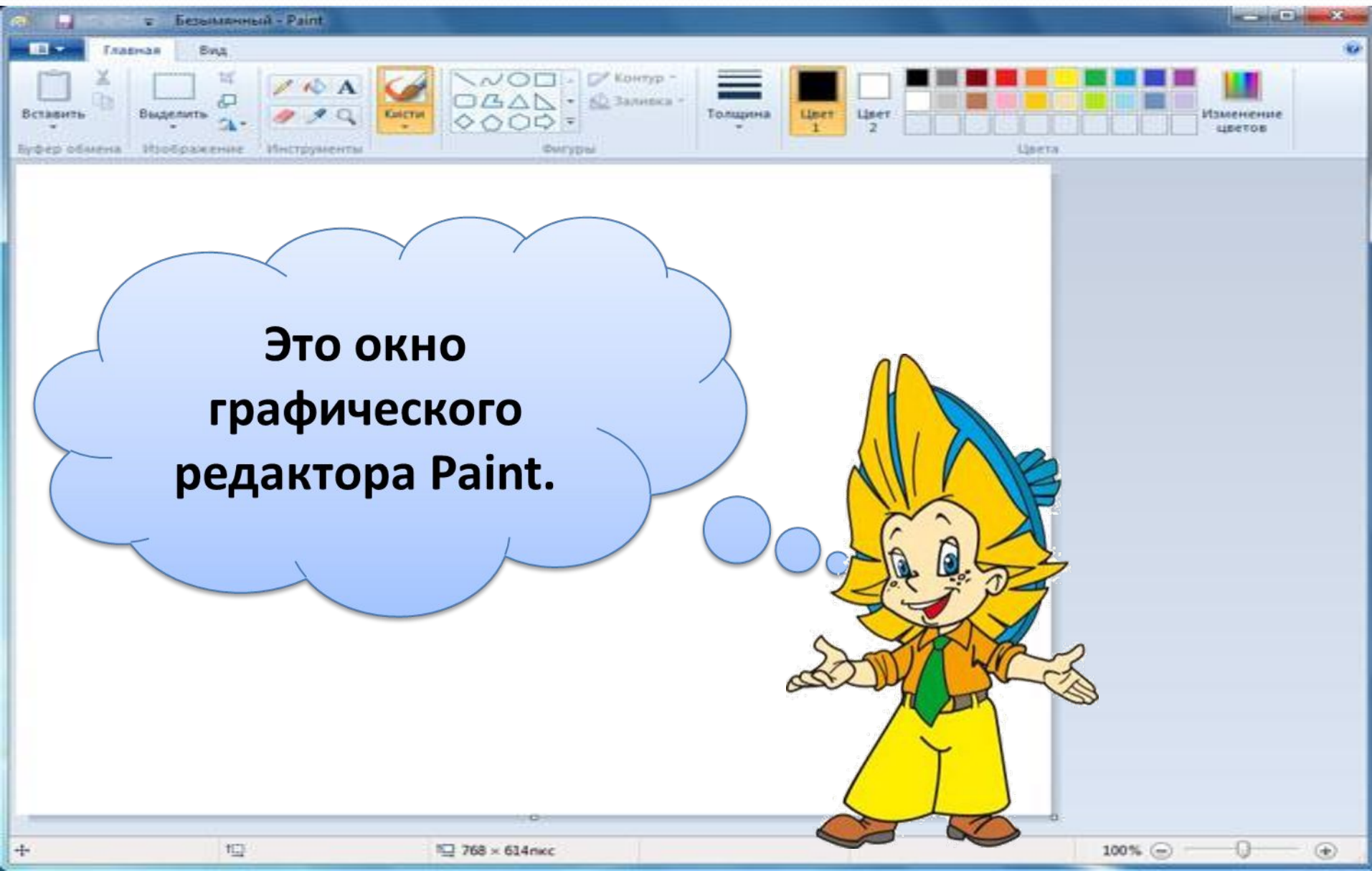
**2. Все программы**

**1. Кнопка Пуск**

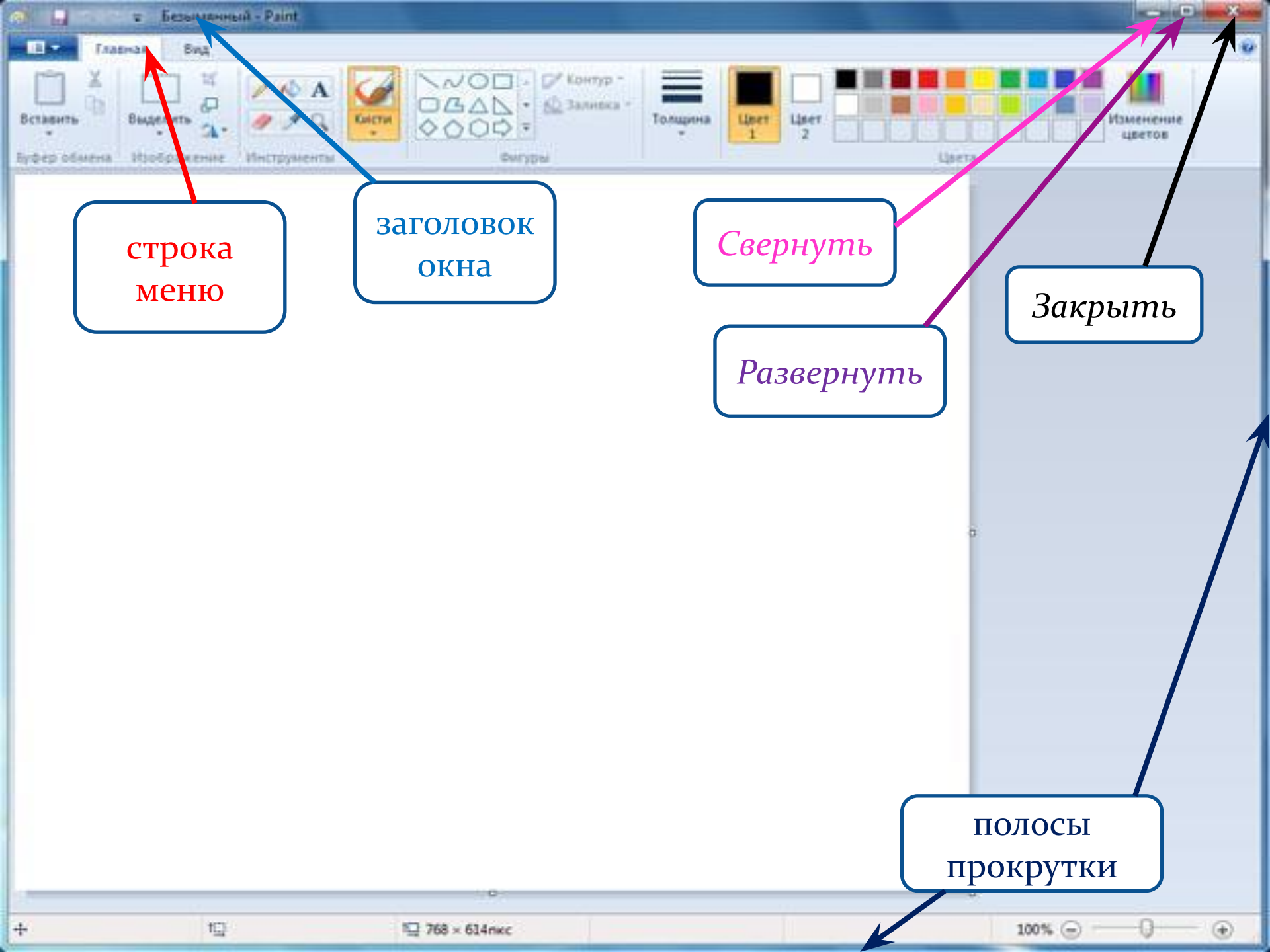


Рассмотрим окно графического редактора Paint, которое появляется сразу после загрузки программы.

**Это окно  
графического  
редактора Paint.**



Окно графического редактора имеет стандартные элементы: заголовок окна, строку меню, кнопки *Свернуть*, *Развернуть*, *Закреть*, строку состояния, полосы прокрутки.



строка  
меню

заголовок  
окна

Свернуть

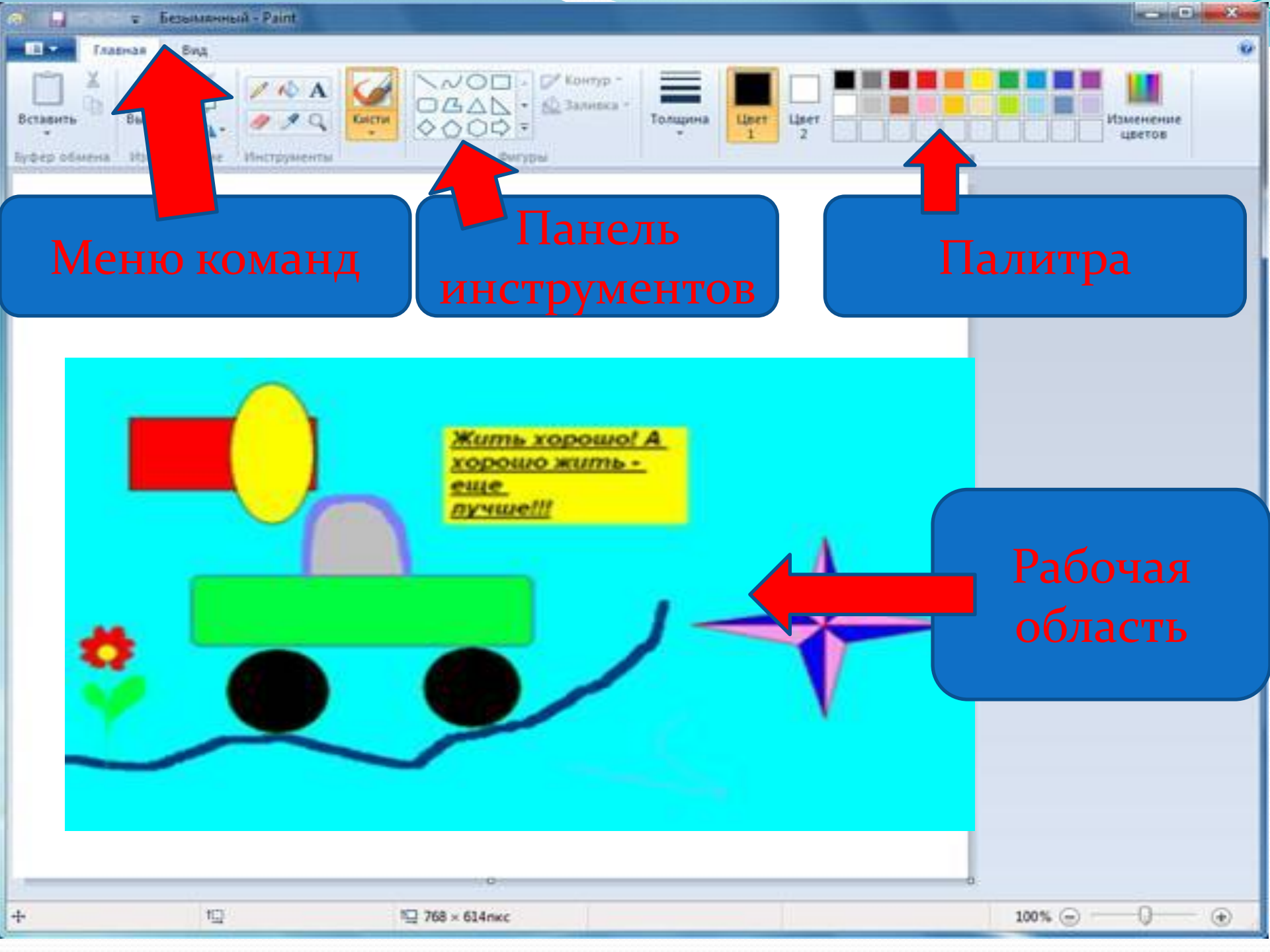
Развернуть

Закреть

полосы  
прокрутки



Среда графического редактора состоит из рабочего поля, которое занимает основную часть окна редактора, панели инструментов, палитры; меню команд для работы с файлами, печати рисунка и других операций: *Файл, Правка, Вид, Рисунок, Параметры, Справка*. Эти меню содержат команды и дополнительные возможности работы с графическим редактором. Любое из меню можно открыть, щелкнув мышью на его имени.



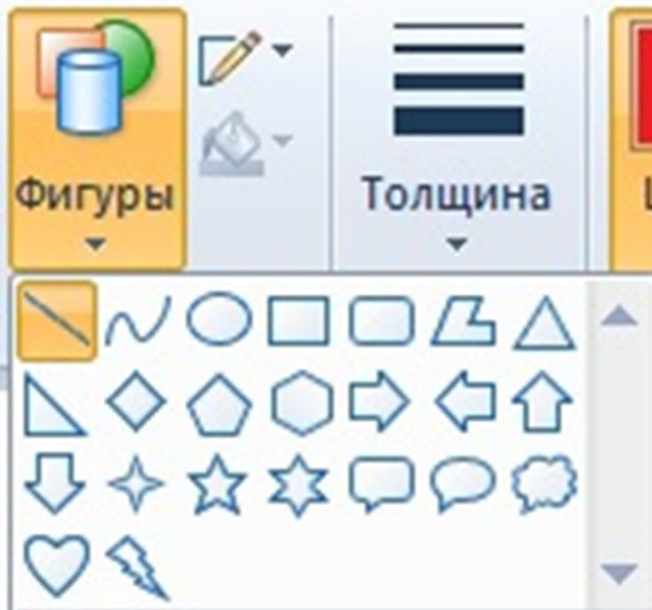
Меню команд

Панель инструментов

Палитра

Рабочая область

# ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ



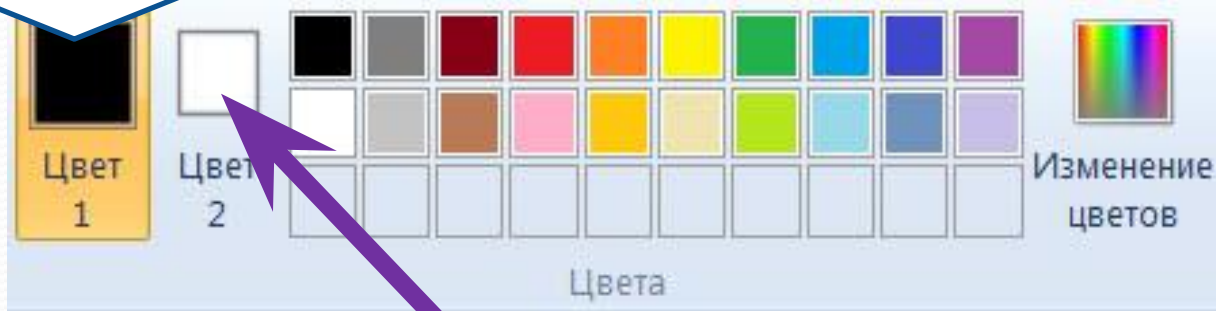
Панель инструментов программы **PAINT** содержит набор инструментов, предназначенных для создания рисунков разных типов. Нужный инструмент выбирают щелчком левой клавиши мыши на соответствующей кнопке.

# ПАЛИТРА

предназначена для создания  
цветных рисунков.

## Цвет 1 (основной цвет)

Щелкните здесь и выберите цвет на цветовой палитре. Этот цвет используется для карандаша и кистей, а также для контуров фигур.



## Цвет 2 (цвет фона)

Щелкните здесь и выберите цвет на цветовой палитре. Этот цвет используется для ластика, а также для заливки фигур.



# Физминутка.

МЫ УСТАЛИ, ЗАСИДЕЛИСЬ

Мы устали, засиделись,

Нам размяться захотелось.

Отложили мы тетрадки,

Приступили мы к зарядке (Одна рука вверх, другая вниз,  
рывками менять руки)

То на стену посмотрели,

То в окошко поглядели.

Вправо, влево, поворот,

А потом наоборот (Повороты корпусом)

Приседанья начинаем,

Ноги до конца сгибаем.

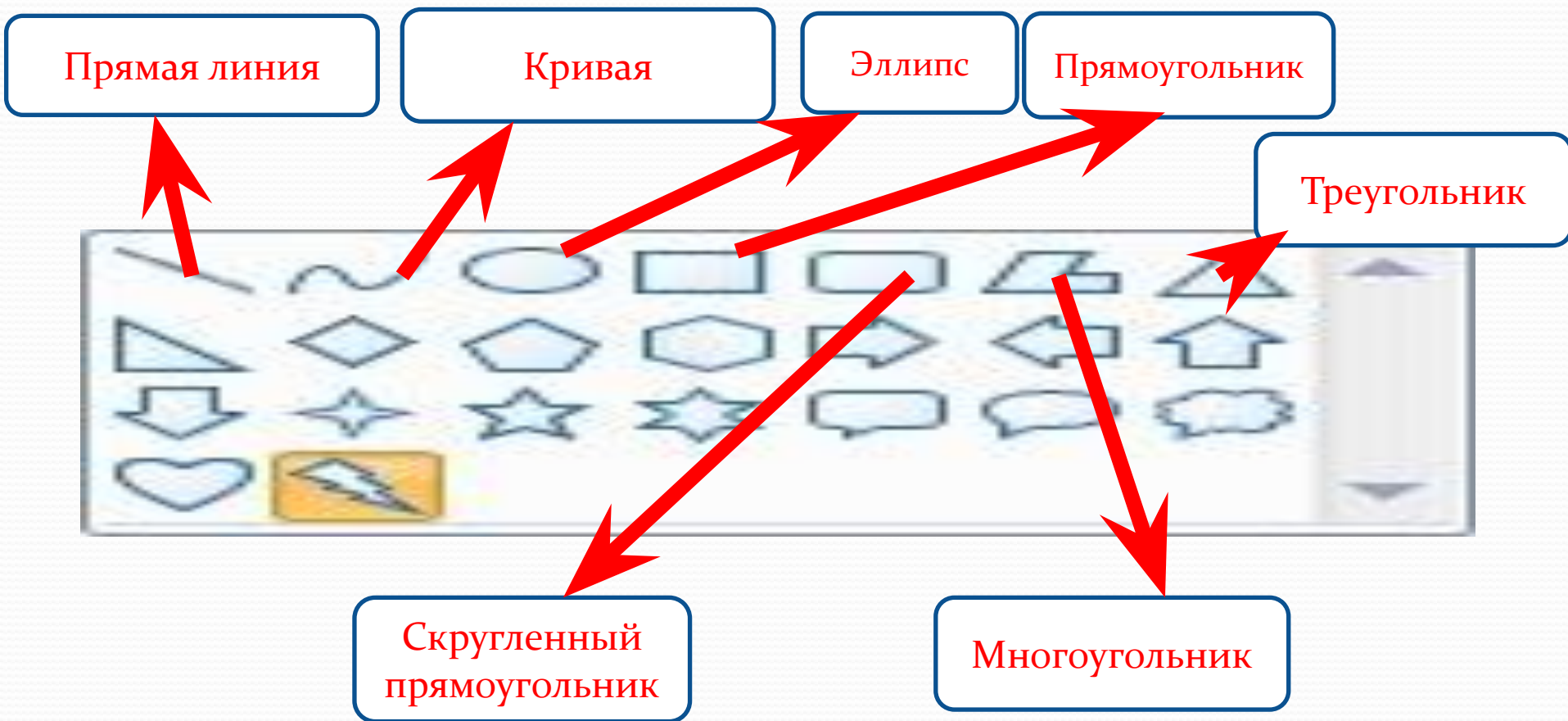
Вверх и вниз, вверх и вниз,

Приседать не торопись! Приседания

И в последний раз присели, А теперь за парты сели. Дети  
садятся на свои места

В дальнейшем мы с Вами будем рассматривать, как можно создавать рисунок используя готовые фигуры в панели инструментов. Для рисования используются следующие инструменты:

Прямая, Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Треугольник, Скругленный прямоугольник, Многоугольник.



Инструменты из Панели инструментов позволяют рисовать различные геометрические фигуры, закрашивать области рисунка, выделять графические элементы, вписывать текст, проводить линии определенной толщины, корректировать изображение и многое другое.



**Карандаш** - позволяет провести линию.

**Линия** – используется для построения прямых линий методом протягивания. Если при построении удерживать нажатой клавишу Shift, то линии будут горизонтальные, вертикальные или направленные под углом  $45^\circ$ .

**Кривая** – строит кривую линию в три приема: вначале строится прямая линия, а затем задается изгиб. Чтобы нарисовать прямую линию, протащите указатель мыши по области рисования. Для задания изгиба установите указатель мыши по одну из сторон прямой вершину дуги, нажмите кнопку мыши и протяните, а затем измените кривизну дуги, перетаскивая указатель в другом направлении.

**Эллипс** - для создания эллипса протащите указатель по диагонали эллипса. Чтобы нарисовать круг, удерживайте нажатой клавишу Shift при перетаскивании указателя.

**Прямоугольник** - для создания прямоугольника протащите указатель по диагонали создаваемого прямоугольника. Для создания квадрата перетаскивайте указатель, удерживая нажатой клавишу Shift.

**Скругленный прямоугольник** – строится так же, как и обычный прямоугольник.

**Заливка** – используется для заливки замкнутых областей. Если щелкнуть внутри замкнутой области, для которой требуется выполнить заливку, левой кнопкой мыши, она залится цветом основного цвета, правой – фоновым цветом.

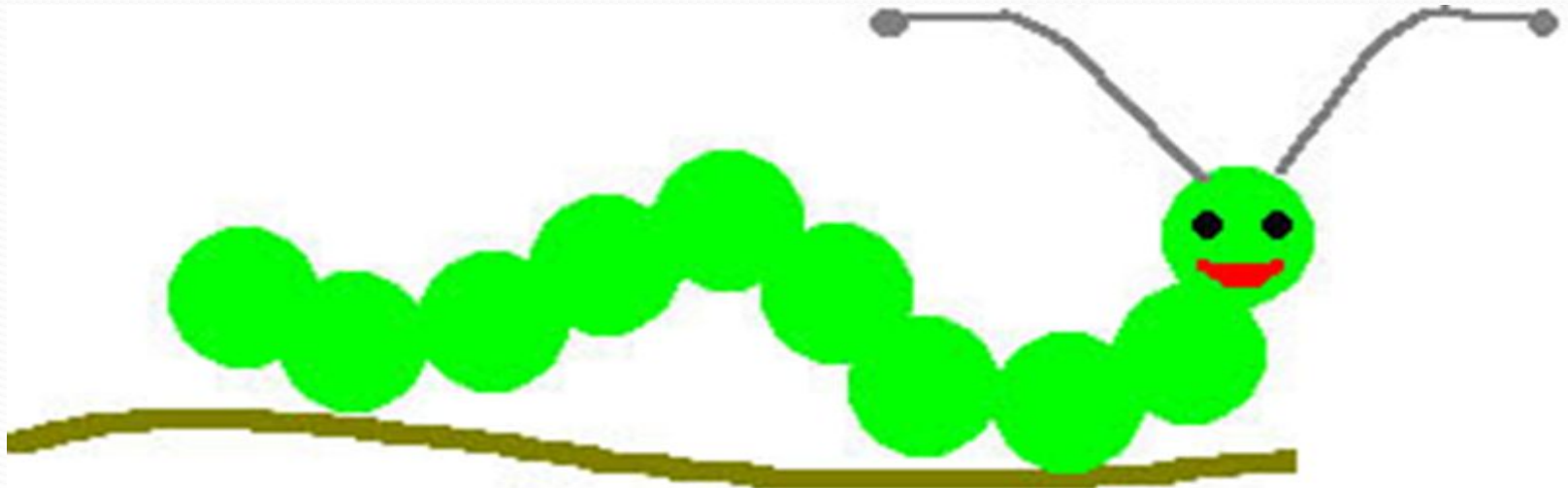
Мы полетим в космическое путешествие в страну  
«Практическое задание» в случае ваших правильных  
ответов на вопросы:

1. Пр1
2. Пр2
3. Пр3
4. Пр4



# Практическая работа №1

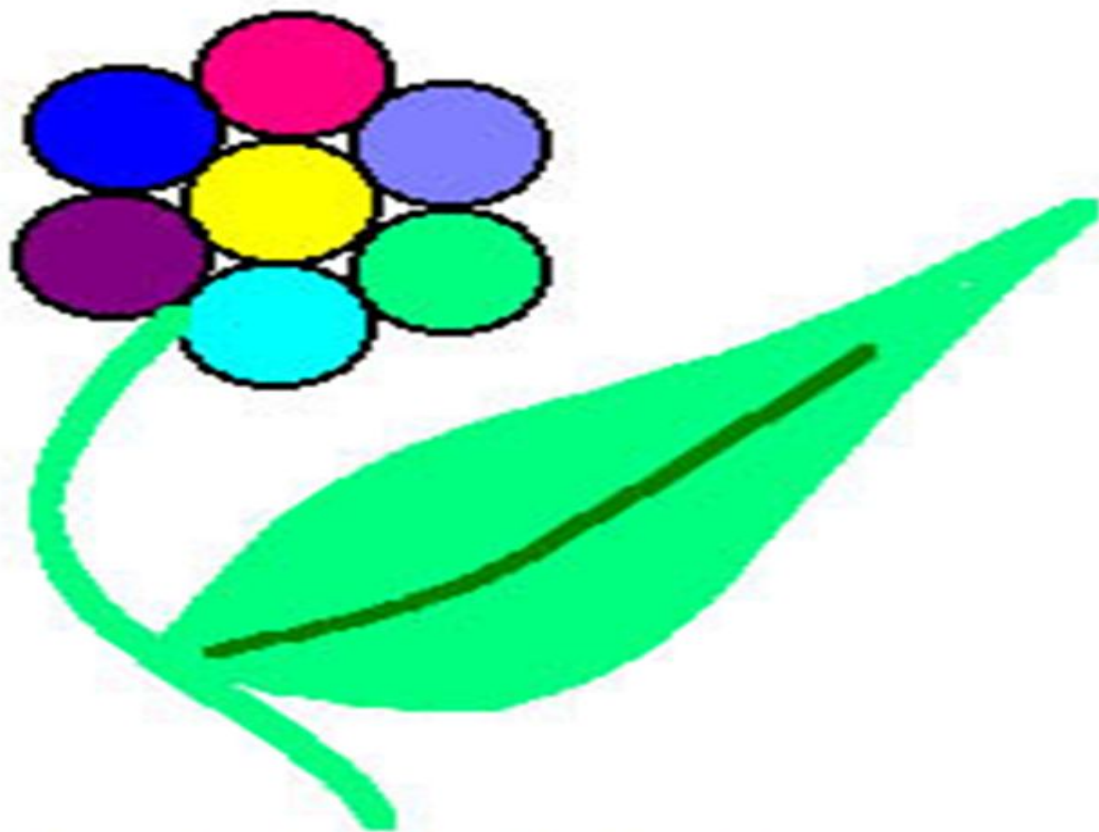
Нарисуйте гусеницу. Примените собственное цветовое оформление. Подпишите рисунок.



Это гусеница

# Практическая работа №2

Нарисуйте цветок.



Цветик-семицветик

# Практическая Работа №3

Нарисуйте снеговика.



## Домашнее задание.

1. § 2.10 отв. на вопросы.
2. Разгадывать кроссворд.
3. Докончить практическое задание.

Paint



Спасибо  
за работу!



Завершить работу

