

**МКОУ «Михайловская средняя общеобразовательная школа
имени Героя Советского Союза В.Ф. Нестерова»**

Внеурочная деятельность в первом классе

**«Занимательная информатика. Юный
дизайнер»**

Тема

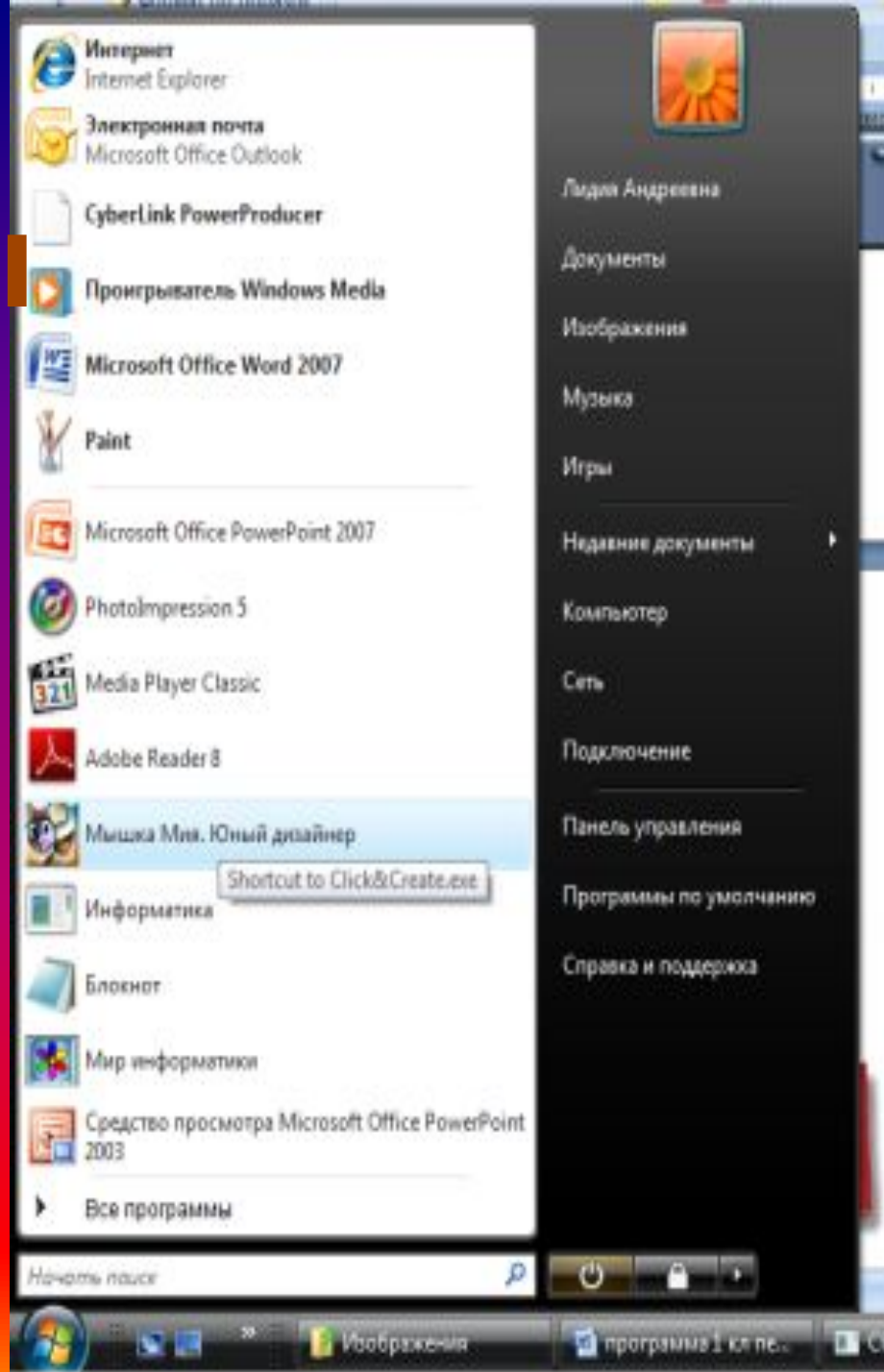
**занятия:
Свободное
рисование**

**Дубровкина Елена Васильевна
Учитель информатики**

2012 г

Запуск программы

Пуск –
программы
– мышка
Мия



Выбрать альбом.
Для каждого
режима выбрать
свой определённый
альбом

Выбери альбом



Альбом 1



Альбом 2



Альбом 3



Альбом 4



Альбом 5



Альбом 6



Альбом 7



Альбом 8



Авторы



Игры серии



Игра

Выборать

ИМ

повторяйка



фантазёр



умелые
ручки

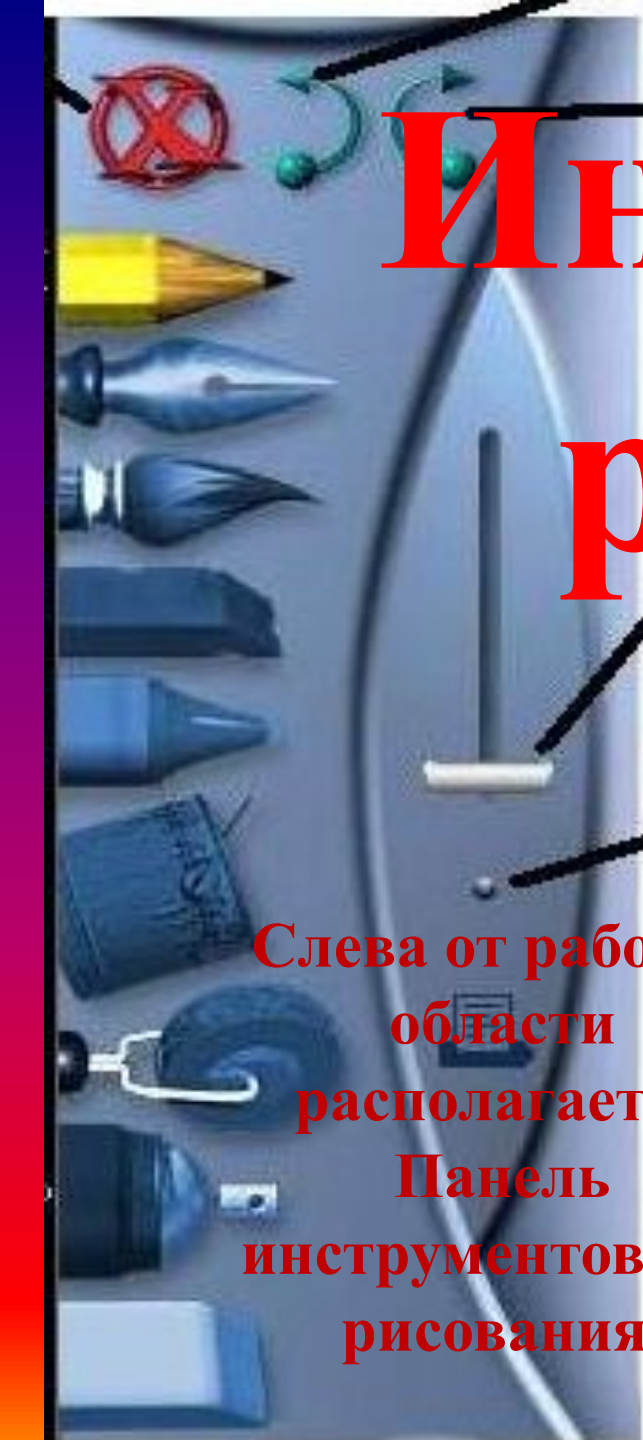


раскраска



мультик





Инструменты рисования

Панель инструментов программы содержит набор инструментов, предназначенный для создания рисунков разных типов. Нужный инструмент выбирают щелчком на соответствующей кнопке.

Слева от рабочей области располагается

Панель инструментов для рисования.



Свободное рисование

В твоём распоряжении разнообразный набор графических средств: кисточка, карандаш, спрей, мелок, заливка, перо, фломастер и даже штамп-машина! Здесь ты можешь раскрашивать как отдельных героев, так и использовать их как модели для раскрашивания. Дай волю своему воображению!)



карандаш



кисточка

перо



фломастер



мелок



заливка



спрей



фломастер



МЕЛОК



позволяют провести более широкую линию. Вид этой линии определяется формой инструмента, которую выбирают рядом с инструментами рисования.

КИСТОЧКА



Кисть позволяет провести более широкую линию. Вид этой линии определяется формой кисти, которую выбирают рядом с инструментами рисования. С помощью кисти можно работать методом Набивки, который есть во многих графических редакторах. В этом случае инструмент не протягивают, а устанавливают в нужное место, после чего выполняют щелчок мышью.

спрей



Распылитель создаёт размытое пятно в соответствии с настройками.

Использовать распылитель удобно тогда, когда точная форма изображения необязательна – при рисовании облаков, клубов дыма и крон деревьев. Иногда с распылителем работают как и кистью – методом набивки.



ластик

**Ластик служит для
стирания
изображения.**

**Размер ластика
выбирают рядом с
инструментами
рисования.**



**Изменение
Размера
Инструмента
рисования**

ШТАМП-МАШИНА

Выбор
штампа



Заливка

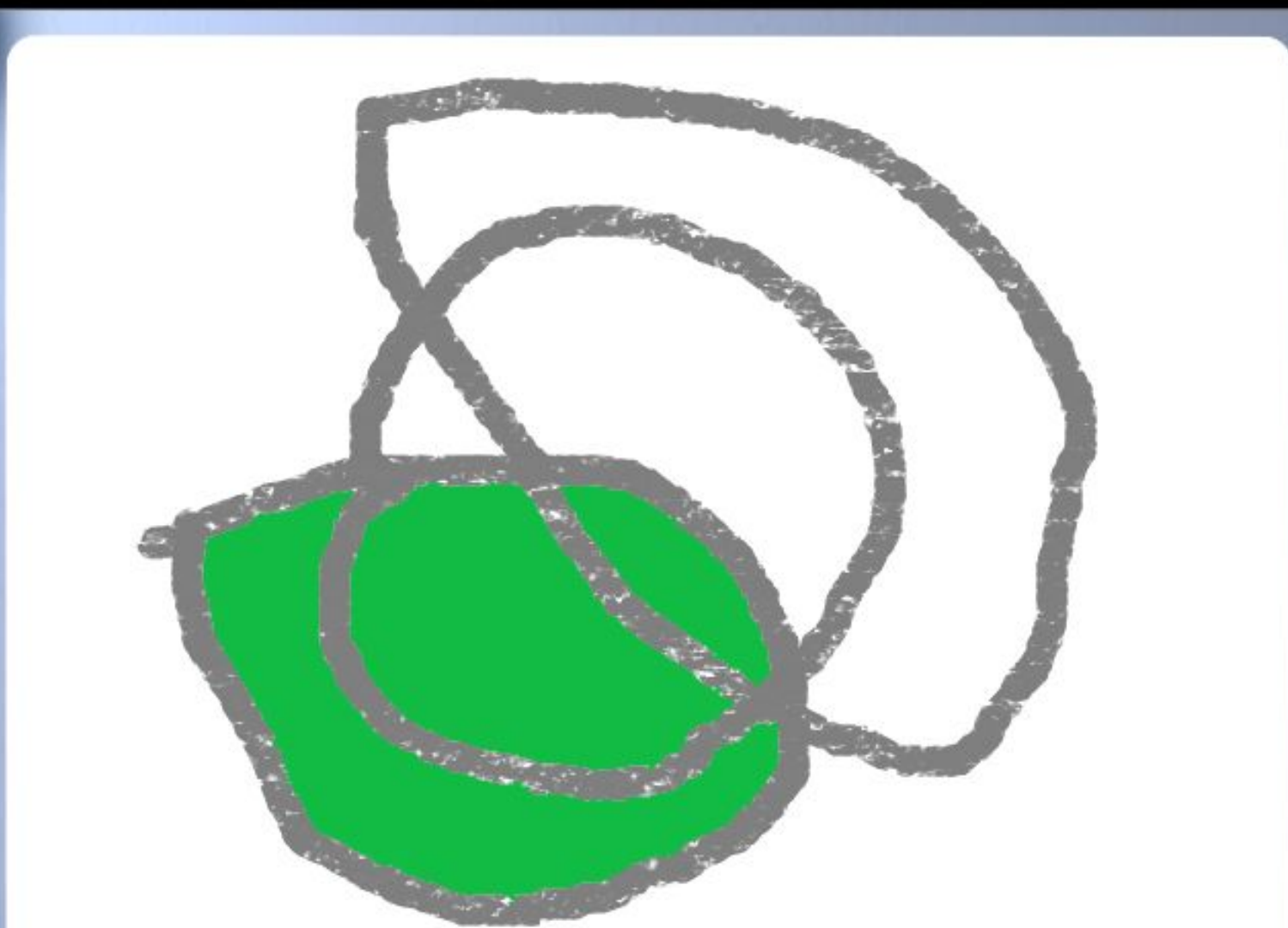
Заливка служит для закрашивания одноцветных областей программы другим цветом. Чтобы закрасить область достаточно щелкнуть внутри неё. Все граничащие друг с другом точки одного цвета изменят цвет на новый.



Чтобы обеспечить правильную работу инструмента Заливка, закрашиваемая область должна иметь сплошной контур. Если в границе имеется «просвет», то краска через него «вытечет» и закрасит прочие части рисунка.



В этом случае следует немедленно отменить операцию, щелкнув мышкой на соответствующей кнопке.



Заливка замкнутой области



Палитра

Выбра
ть
цвет

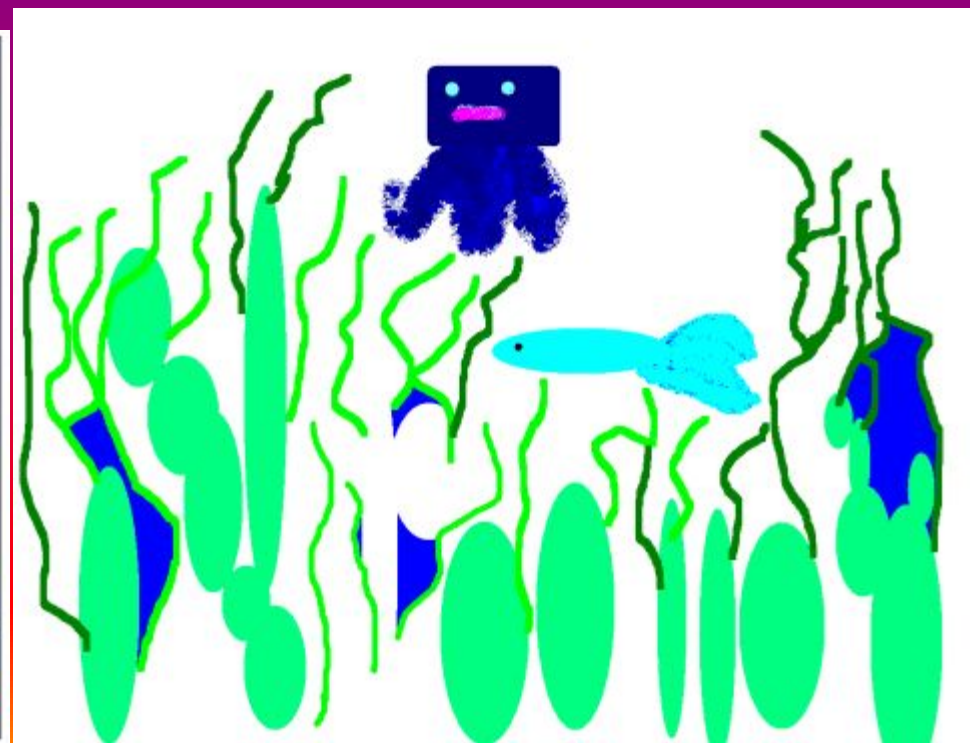


Сохранит
ь
рисунок

Сделат
ь
светле

Сдела
ть
темнее

Ниже рабочей области располагается Палитра. Она содержит набор цветов, которые можно использовать при рисовании. Если нужный цвет в палитре отсутствует, его можно создать и заменить им любой из цветов палитры.





Здесь ты можешь также самостоятельно рисовать картинки и использовать их как модели для раскрашивания.

спрей



Помогает создавать объекты которые не имеют строгой формы. Например: тучи, крона деревьев и т.д.



Имеется кнопка в верхнем левом углу для удаления рисунка и его фрагментов. Чтобы удалить фрагмент рисунка щелкните на нём мышкой, сделав активным, и нажмите кнопку Удалить. В режиме Раскраска имеются две большие стрелки «Отменить» и «Повторить».





ММА



Выход из программы

Сохранить внесенные изменения?



Короли свинга

