

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

**Внеурочная деятельность в первом классе**

**«Занимательная информатика. Юный  
дизайнер»**

**Тема**

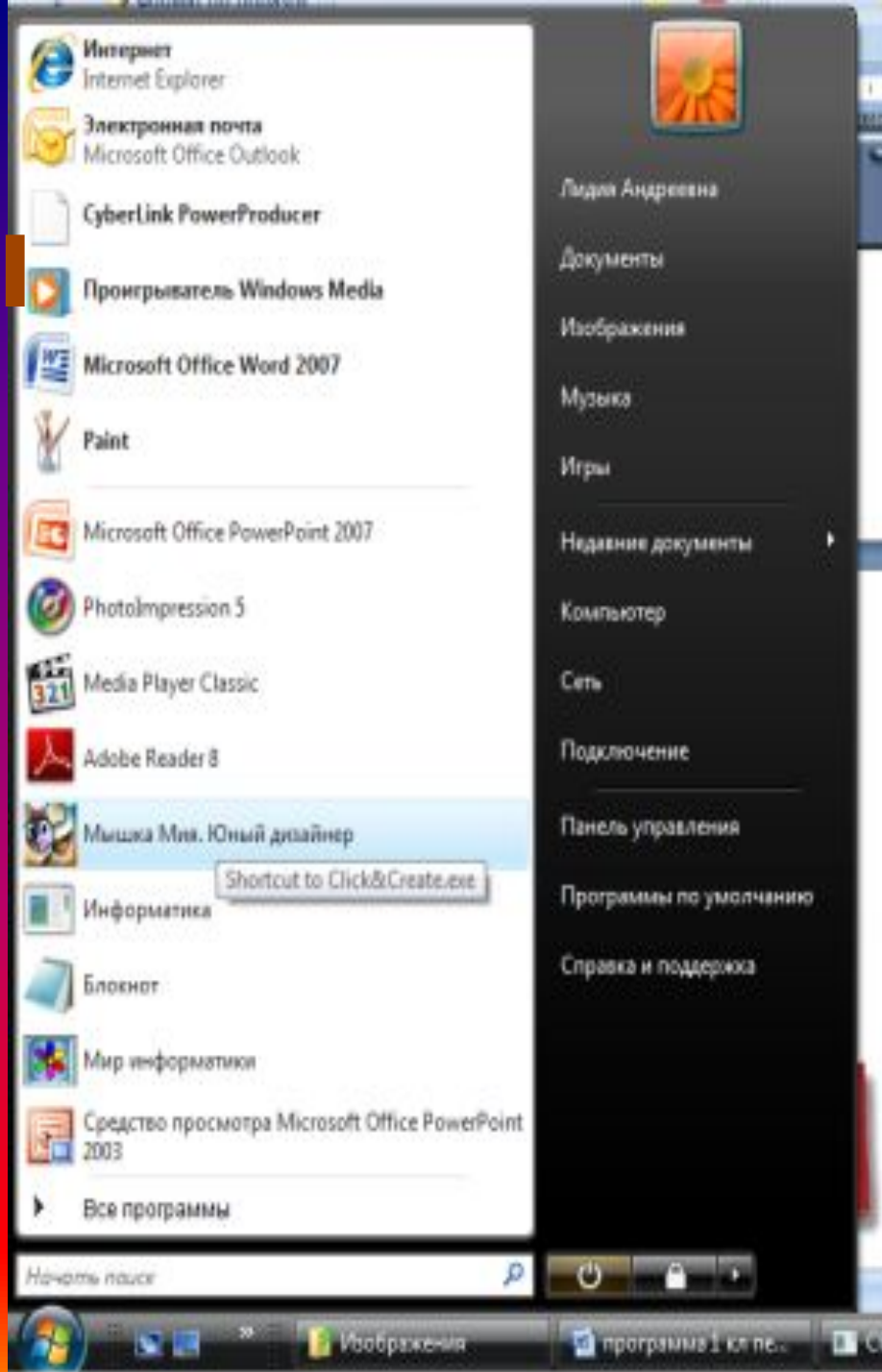
**занятия:  
Свободное  
рисование**

**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

# выбрать

ИМ

повторяйка



фантазёр



умелые  
ручки

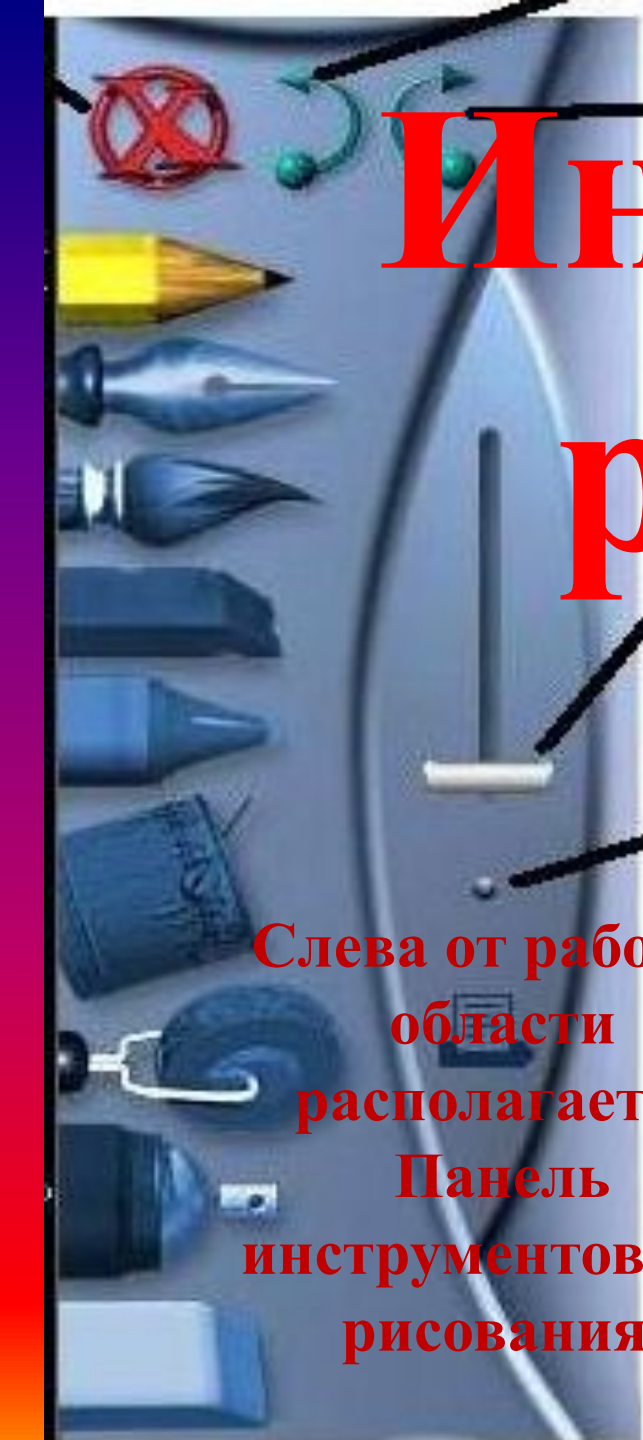


раскраска



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

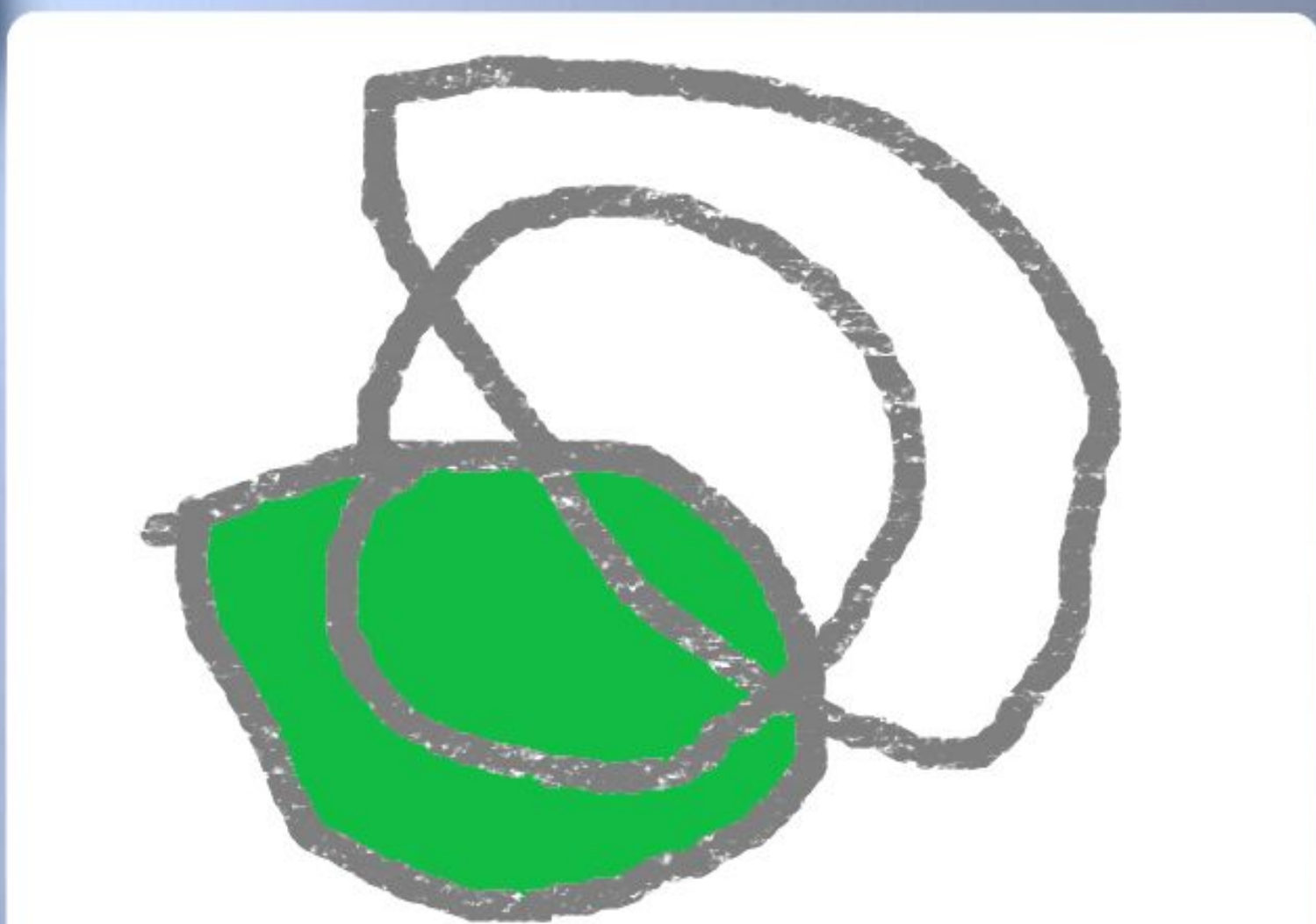
Заливка служит для закрашивания одноцветных областей программы другим цветом. Чтобы закрасить область достаточно щелкнуть внутри неё. Все граничащие друг с другом точки одного цвета изменят цвет на новый.



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

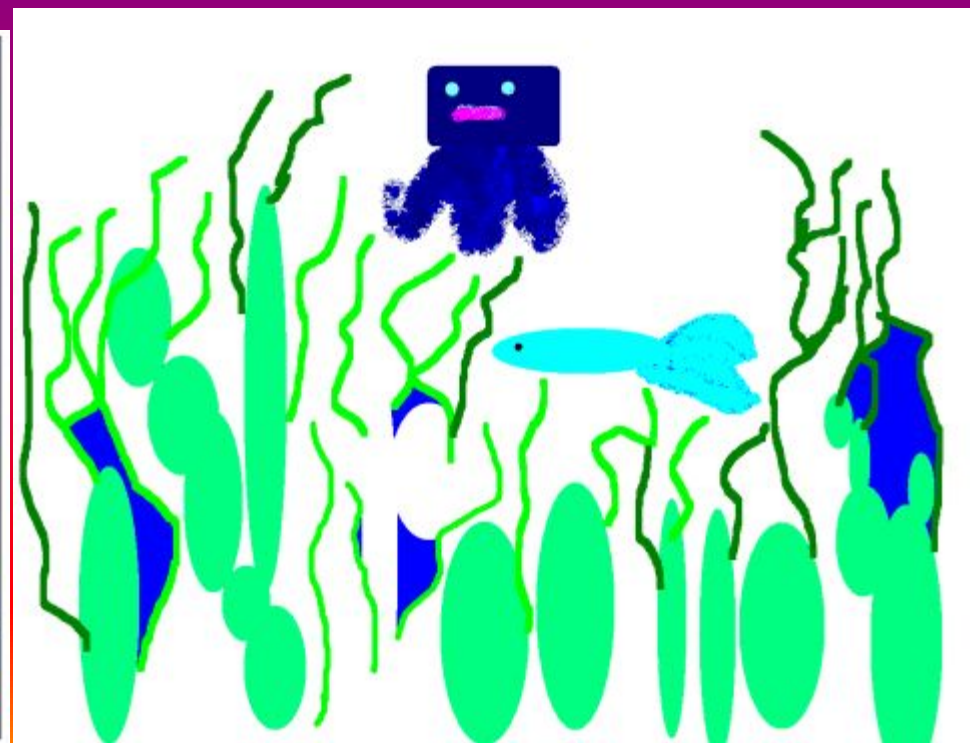


Сохранит  
ь  
рисунок

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

