### Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

### "Оздоровительно-образовательный туристский центр

### Яшкинского муниципального района"

**Разработчик: Кондратенко Ольга Александровна**

педагог дополнительного образования

Яшкино 2019 год

Занятие на тему : «Знакомство с программой Paint»

***Цель:*** познакомиться с программой Paint

***Задачи:***

1.Научить работать в графическом редакторе используя инструменты.

2. развивать логическое мышление, творческие способности, познавательную активность, умение планировать свою деятельность, память, интерес.

3. самостоятельно создавать рисунки

4. воспитывать информационную культуру учащихся, умение добиваться поставленной цели.

***Вид занятия:*** практическое занятие

***Методы занятия:*** групповой, вопросы-ответы.

***Технология:*** раздаточный материал.

***Наглядность:*** таблицы, плакаты, рисунки

***Техническое оборудование:*** Персональный компьютер, проектор.

**Ход занятия:**

1. Организационный момент.
2. Новая тема.

Девиз нашего занятия: ***С малой удачи начинается большой успех.***

Сегодня на занятии мы познакомимся с графическим редактором Paint.

Графический редактор предназначен для создания и редактирования графических изображений. Сегодня Вы научитесь создавать рисунки используя все возможности графического редактора.

Итак приступим: Чтобы запустить программу Paint надо сделать следующее: Пуск- Программы-Стандартные-Paint.

**Графический редактор имеет следующие возможности:**

1. Создавать рисунки, используя инструменты и краски;
2. Компоновать рисунки из отдельных частей;
3. Вводить и формировать текст в рисунке;
4. Корректировать имеющиеся графические обьекты;
5. Рисовать схемы и многое другое.

Объяснение нового материала:

Перед вами окно графического редактора Paint.



В левой части окна находиться Панель инструментов Paint.Рассмотрим все элементы находящиеся на этом окне

• Карандаш - при нажатой левой кнопки мыши за курсором мыши рисуется его след выбранного цвета толщиной 1 пиксел. При отпущенной левой кнопке след не рисуется.

• Кисть - действие похоже на карандаш, но можно менять форму кисти - кружок, квадратик, линия и др.

• Распылитель - рисование с эффектом распыления краски.

• Ластик - для стирания части рисунка. Можно менять размер ластика. Удаленный участок будет закрашен цветом фона.

• Заливка - позволит закрасить выбранным цветом внутреннюю часть произвольной замкнутой области. Для этого требуется выполнить щелчок в любой точке внутри области. Если область не является замкнутой, то закрасится вся рабочая область.

• Линия - предназначена для рисования прямой линии (отрезка) выбранного цвета и толщины. Концы отрезка - места, где была нажата и отпущена левая кнопка мыши.

• Кривая - предназначена для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины. Сначала проводят прямую линию, затем при нажатой левой кнопке мыши кривую можно дважды изогнуть в указанных направлениях.

• Прямоугольник - используется для рисования закрашенных и не закрашенных прямоугольников и квадратов. Требуется нажать на левую кнопку мыши, перенести курсор в иную точку и отпустить кнопку. Возможные режимы - “только рамка”, «рамка и заполнение», «только заполнение».

• Многоугольник - рисование многоугольников. Для рисования первой стороны требуется перетащить курсор при нажатой кнопке. Для построения следующих сторон можно щелкать мышкой в вершинах многоугольника.

• Эллипс - рисование эллипса, вписанного в намеченный прямоугольник. Можно выбрать режим (см. прямоугольник).

• Округленный прямоугольник - рисование прямоугольника с округленными вершинами.

Выбор цвета. (нижняя часть окна) Для выбора цвета можно использовать два способа: Во-первых, существует палитра цветов с 28 предлагаемыми цветам.

Для выбора цвета линии и закраски следует щелкнуть левой кнопкой мыши над нужным цветом. Для выбора цвета фона щелкают правой кнопкой. Используемые по умолчанию основной и фоновый цвета отображаются в левом нижнем углу окна Paint .

Во-вторых, можно выбрать инструмент “Выбор цвета” и щелкнуть им в том месте экрана, который закрашен нужным цветом. Можно также щелкать левой или правой кнопкой мыши. Рисование с помощью кисти.

1. Выберите “Кисть” на панели инструментов.

2. Выберите форму кисти в нижней части панели инструментов.

3. Перемещайте указатель. При перемещении указателя с нажатой левой кнопкой мыши создаётся рисунок основного цвета. При перемещении указателя с нажатой правой кнопкой создаётся рисунок фонового цвета. Рисование с помощью распылителя.

1. Выберите “Распылитель” на панели инструментов. 2. Выберите размер распылителя в нижней части панели инструментов 3. Перемещайте указатель. Заливка области или объекта.

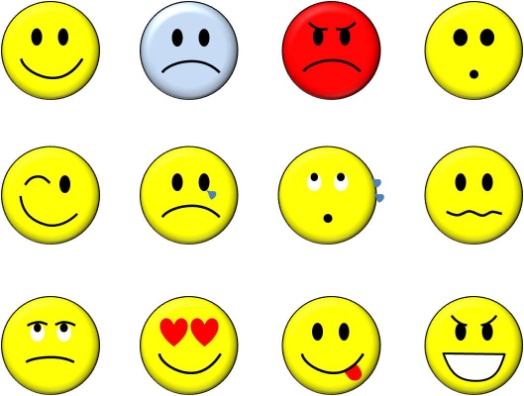
1. Выберите “Заливка” на панели инструментов. 2. Укажите на область или объект и нажмите кнопку мыши. Если граница фигуры не является непрерывной, то указанным цветом будут заполнены другие области рисунка. Чтобы найти разрыв, укажите на Масштаб в меню Вид , затем выберите Крупный или Выбрать . Изменение палитры.

1. Выберите на палитре цвет, который следует изменить. 2. Выберите команду Изменить палитру в меню Параметры . 3. Нажмите кнопку “Определить цвет”, затем измените значения компонентов цвета, используя модель RGB(красный, зеленый, синий) или HLS (оттенок, контраст, яркость). 4. Нажмите кнопку “Добавить в набор”. • Для сохранения изменённой палитры выберите команду Сохранить палитру в меню Параметры

. • Чтобы загрузить сохраненную палитру, выберите команду Загрузить палитру в меню Параметры . Преобразование цветного рисунка в черно-белый. 1. Выберите команду Атрибуты в меню Рисунок .

1. Выберите параметр «Черно-белая». Преобразование рисунка в черно-белый является необратимым. После возвращения к цветной палитре цветными можно будет сделать только новый объект. Обращение всех цветов рисунка. Производится путем выбора команды Обратить цвета в меню Рисунок . Каждый цвет будет заменен на обратный к нему (белый станет черным, красный – синим и т.д.) Сохранение рисунка . Для сохранения рисунка в файле используется подменю «Файл». В нем есть две команды – «Сохранить» и «Сохранить как». Команда «Сохранить» сохраняет рисунок в файле с ранее заданным названием. Команда «Сохранить как» сохраняет рисунок в файле под новым названием. Если сохраняют только что созданный рисунок в первый раз, то компьютер для обеих команд попросит указать название.
2. физкультминутка
3. Занимательная часть.

После знакомства со всеми возможностями программы,остались ли у Вас вопросы? Ребята, вы должны выполнить практическое задание на компьютере. Необходимо создать рисунок по образцу в графическом редакторе Paint, используя все инструменты редактора. Дополните сюжет рисунка самостоятельно. Рассаживаемся за компьютеры и приступаем к выполнению практического задания.



1. По мере выполнения задания анализируем работы детей.

рефлексия.

**Знаю**

**Знал**

**Хочу знать**