**Сценарий урока по информатике «Создание изображения в MS Paint»**

**Задачи:**

Образовательные:

* закрепление теоретических знаний, полученных на уроках информатики по теме «Технология и способы обработки графической информации»;
* закрепление практических умений работы в растровом редакторе Paint.

Развивающие:

* развивать логическое мышление;
* развивать навыки работы в малых группах;
* развивать творческие способности учащихся.

Воспитательные:

* воспитывать умение работать индивидуально над задачей;
* воспитывать чувство сплоченности, взаимопомощи.

**Оборудование:** компьютерный класс, проектор, локальная сеть.

**Программное обеспечение**: используется стандартная программа Windows – графический редактор Paint.

**Дидактический материал**: раздаточный материал – карточки задания.

Графический редактор — программа для создания, изменения и просмотра цифровых изображений. Простейшим из графических редакторов является MS Paint — стандартная программа, входящая во все версии операционной системы Windows и поэтому доступная миллионам пользователей. Она проста в освоении и содержит минимальный набор инструментов, необходимый для начального знакомства с растровой графикой. С помощью технологии OLE созданное в Paint изображение может быть вставлено в любое из офисных приложений (Word, Excel, PowerPoint) или другие графические пакеты.

Для запуска MS Paint выполните команду Пуск → Все Программы → Стандартные → Paint (рис.1).

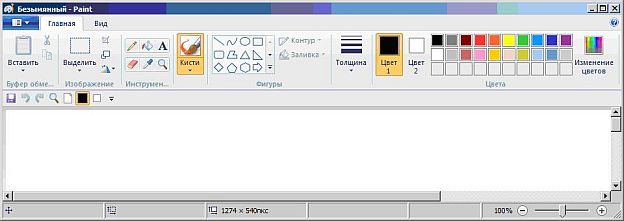


Рисунок 1. Главное окно программы MS Paint

**Интерфейс графического редактора MS Paint**

Пользовательский интерфейс редактора MS Paint предельно упрощен и ориентирован на интуитивное применение. Большинство пользователей начинают работать с редактором сразу, без какого-либо знакомства с его возможностями.

Вид главного окна графического редактора называется его интерфейсом. Интерфейс выступает в качестве посредника между человеком и компьютером, предоставляя пользователю все необходимые для его работы инструменты.

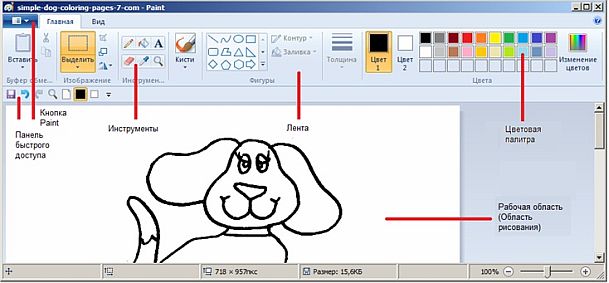


Рисунок 2. Элементы интерфейса MS Paint

Строка заголовка содержит заголовок открытого в редакторе документа и пиктограмму самой программы. В Рабочей области изображение может занимать часть рабочей области или всю рабочую область. В том случае, если размер изображения превышает размеры рабочей области, то по ее краям появятся полосы прокрутки.

С помощью кнопки Paint можно создать или открыть рисунок, сохранить его, напечатать, отправить по электронной почте и т. д.

С помощью команды *Свойства* вы можете задать размеры области рисования.

Панель быстрого доступа обеспечивает доступ пользователя к наиболее популярным командам графического редактора.

С помощью панели *Изображение* вы можете выделить изображение, а затем обрезать его, изменить размер, наклонить, повернуть или отразить зеркально.

Из различных вариантов команды *Выделить* наибольший интерес представляет вариант *Прозрачное выделение*. Под ним понимают удаление фонового слоя при выделении. Иначе говоря, выделяя фрагменты изображения, можно определиться с тем, нужно ли включать в выделение цвет фона.

Набор инструментов содержит кнопки графических инструментов MS Paint, с помощью которых осуществляется большинство процедур, связанных с созданием и редактированием изображений. Группа инструментов для рисования включает такие инструменты, как *Карандаш*, *Кисть* и *Ластик.* Все они являются виртуальными имитаторами соответствующих реальных инструментов. Инструменты имеют возможности настройки размера с помощью выбора одного из вариантов, отображаемых в панели *Толщина*.

С помощью палитры цветов можно использование одного из цветов, которые уже имеются в установленном в рабочем окне изображении. Обычно под фоновым цветом понимается цвет электронного холста, на котором рисуется изображение. *Цвет фона* (по умолчанию белый) используется для заливки рамок замкнутых объектов и рамок с текстом. Он также "работает" при использовании *Ластика*. Основной цвет, как правило, используется рисующими инструментами для создания новых изображений. Он наносится поверх фонового цвета. Основной цвет (по умолчанию черный) используется для отображения линий, границ объектов и текста.



Рисунок 3. Основной цвет и цвет фона

В панели *Фигуры* размещены инструменты для создания базовых фигур (примитивов). Графические примитивы – это простейшие геометрические фигуры, такие как линия, круг, квадрат и тому подобные.

Панель *Цвет*а хранит информацию о том, каким кодом закодирован тот или иной цвет, и предназначена для выбора основного и фонового цветов путем нажатия на нужной цветовой ячейке левой или правой кнопкой мыши соответственно.

Панель *Изменение цветов* объединяет в себе базовую палитру Основные цвета из 48 цветов, которую вы можете пополнять путем выбора из палитры Дополнительные цвета из заказных цветов (до 16 цветов) с помощью любой из двух цветовых моделей HSB или RGB. Кроме того, здесь имеется возможность выбора нужных цветов с помощью цветового поля и цветовой линейки, доступ к которым осуществляется посредством кнопки *Добавить* в набор.

Кнопки вкладки *Вид* показаны на рисунке 4. Здесь можно управлять масштабом изображения, включать и отключать линейки и сетку, развернуть изображение во весь экран.

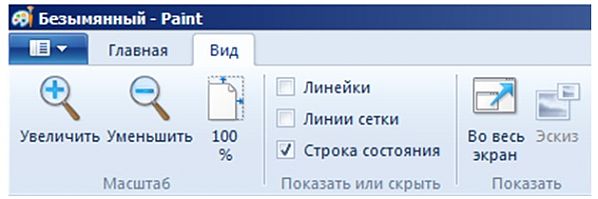


Рисунок 4. Элементы вкладки Вид

**Литература:**

1. Национальный открытый университет «ИНТУИТ»: <https://intuit.ru/studies/courses/3685/927/info> (Дата обращения: 29.03.2022).

**Практическая работа «Создание изображения в MS Paint»**

Создайте изображение дома, используя различные фигуры. Для точной работы с мелкими деталями такого изображения примените команду Вид → Увеличить, а также активируйте флажок Линии сетки. Раскрасьте это изображение, используя рассмотренные ранее инструменты: *Заливка цветом*, *Палитра*, *Кисти* и *Масштаб*. Для создания новых цветов воспользуйтесь окном диалога *Изменение цветов*. Пример выполненного задания показан на рисунках:

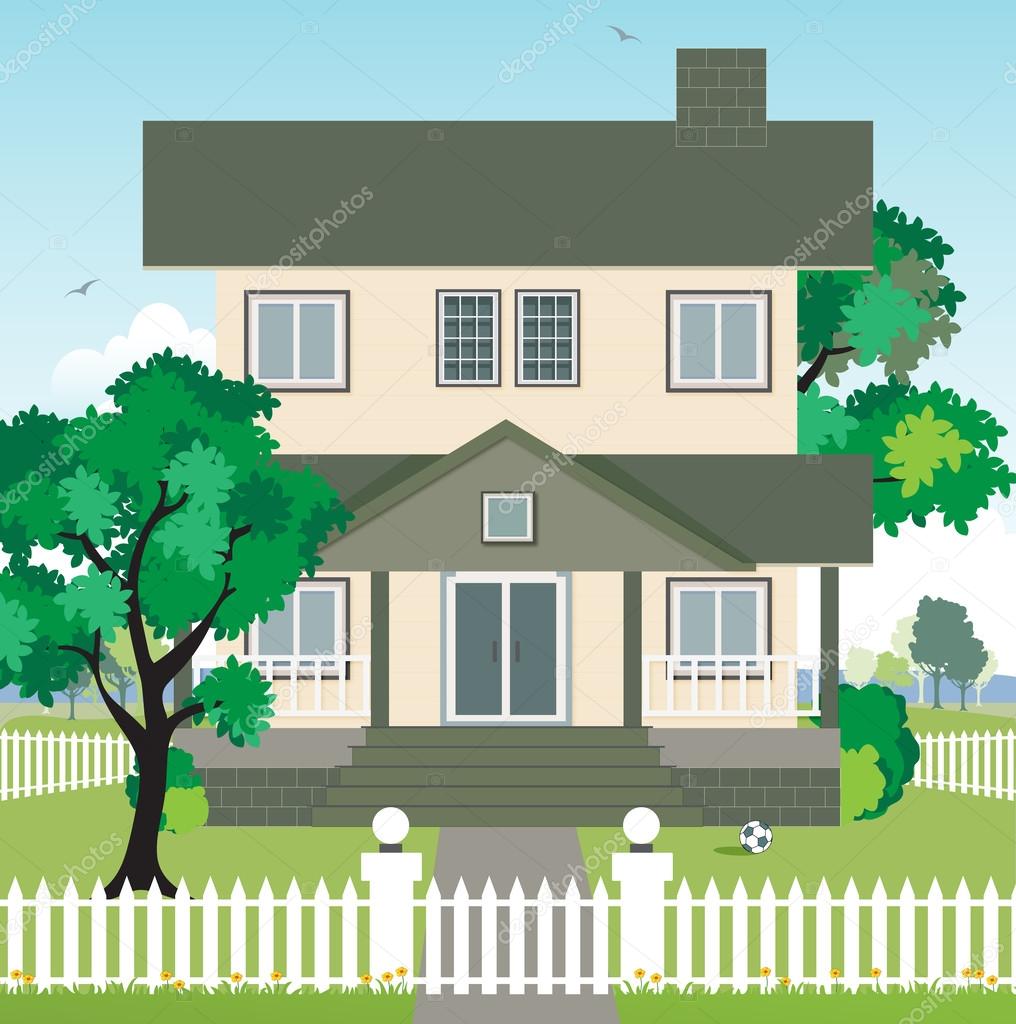


Рисунок 5. Пример 1



Рисунок 6. Пример 2



Рисунок 7. Пример 3



Рисунок 8. Пример 4