

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования детей  
Центр детского творчества станицы Роговской  
муниципального образования Тимашевский район

**Конспект занятия в объединении «Почемучки»  
«Компьютерная графика. Графический редактор Paint»**

Разработала  
педагог доп. образования  
Казарян Н.Н.

2013 год

# **I. Организационный момент.**

## **Слайд 1**

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

Сегодня мы с вами познакомимся с видами графических изображений. Изучим возможности графического редактора Paint. Выполним творческий рисунок, используя возможности растрового графического редактора.

## **II. Актуализация знаний**

Но прежде чем перейти к изучению нового материала, я предлагаю вам вспомнить технику безопасности в компьютерном классе.

*Техника безопасности в компьютерном классе*

Сейчас, ребята, давайте вспомним темы прошлых занятий и ответим на вопросы.

Задание №1. Назовите основные элементы компьютера.

*(1. Принтер 2. Колонки 3. Монитор 4. Процессор 5. Клавиатура 6. Мышь, 7. Память 8. Жесткий диск (винчестер) 9. Дисковод для дискет 10. Дисковод для CD).*

## **Слайд 2**

Задание №2. Каждому термину, указанному в левой части поставьте в соответствие его описание, приведенное в правой части. (Интерактивный тест).

## **Слайд 3**

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

## **Слайд 4**

## **Слайд 5**

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

(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)

Что такое компьютерная графика?

Какие виды графики существуют?

Для обработки графики используются графические редакторы.

**Графический редактор** – Это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений.

## Слайд 6

### Виды компьютерной графики:

1. **Растровая** - наименьшим элементом является растр – прямоугольная сетка пикселей на экране.
2. **Векторная** - наименьшими элементами являются графические примитивы: линии, дуги, окружности, прямоугольники.

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*.

## Слайд 7

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

Окно графического редактора имеет стандартные элементы: заголовок окна, строку меню, кнопки: *Свернуть, Развернуть, Закрыть*, строку состояния, полосы прокрутки. **Слайд 8**

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. **Слайд 9**

## Слайд 10

Панель инструментов.

## Слайд 11

Палитра.

## Физкультминутка

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

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

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°.

**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 проташите указатель по диагонали эллипса. Чтобы нарисовать круг, удерживайте нажатой клавишу Shift при перетаскивании указателя.

**Прямоугольник** - для создания прямоугольника проташите 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.

## **IV. Практическая работа**

Сейчас мы с вами отправимся в путешествие в страну «Почемучек», где на пути нам встретятся различные задания.

### **Слайд 12**

Практическая работа №1

Нарисуйте гусеницу. Примените собственное цветовое оформление. Подпишите рисунок.

### **Слайд 13**

Практическая работа №2

Нарисуйте цветок.

### **Слайд 14**

Практическая Работа №3

Нарисуйте снеговика.

## **V. Итог занятия**

Давайте вспомним то, что мы сегодня изучили на уроке.

- 1. Что такое графический редактор?** (это программа, предназначенная для создания картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений).
- 2. Какие виды компьютерной графики вы знаете?** (растровая и векторная)
- 3. Какой графический редактор вы знаете?** (Paint).
- 4. Как запустить программу Paint?** (Пуск – Программы – Стандартные – Paint)
- 5. Для чего предназначена палитра?** (для создания цветных рисунков)

Молодцы ребята, вы хорошо усвоили тему. Я попрошу вас привести в порядок свои рабочие места. Следующее наше занятие состоится по расписанию