

§ 17. ГРАФИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР

ЗНАЮ

Проанализируй текст параграфа учебника и дополни фразы.

Программа, с помощью которой можно создавать изображения, называется

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □

С помощью графического редактора можно _____

УМЕЮ

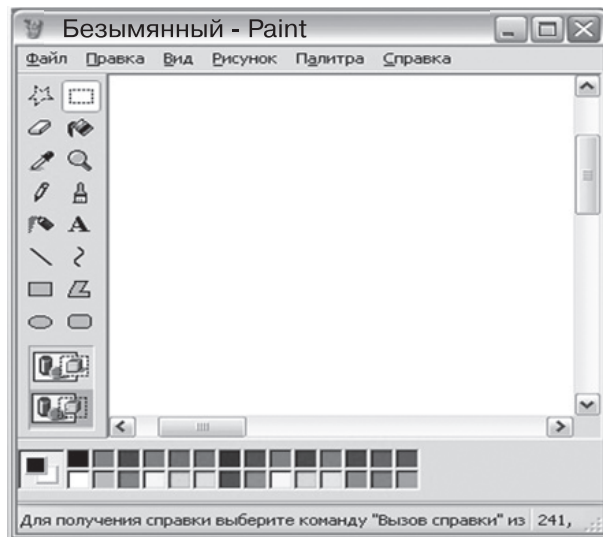
Восстанови порядок запуска программы графического редактора. Расставь в кружочках номера по порядку.



- Развлечения
- Связь
- Специальные возможности
- Paint**
- WordPad
- Адресная книга
- Блокнот
- Знакомство с Windows XP
- Калькулятор



- Microsoft Office
- Автозагрузка
- Игры
- Стандартные**
- Задачник 2-6
- Internet Explorer



ВОПРОСЫ и ЗАДАНИЯ к § 17

1. Какими инструментами рисования ты пользуешься на уроках изобразительного искусства? Дополни список:

кисть, краски, карандаши, мел, фломастеры, ластик,

2. Для чего предназначена программа графический редактор?

3. Какую информацию позволяет обрабатывать программа графический редактор на компьютере?

Какие устройства ввода и вывода потребуются тебе при работе с графическим редактором?

4. Расскажи, как можно запустить программу графический редактор.

ИССЛЕДОВАНИЕ

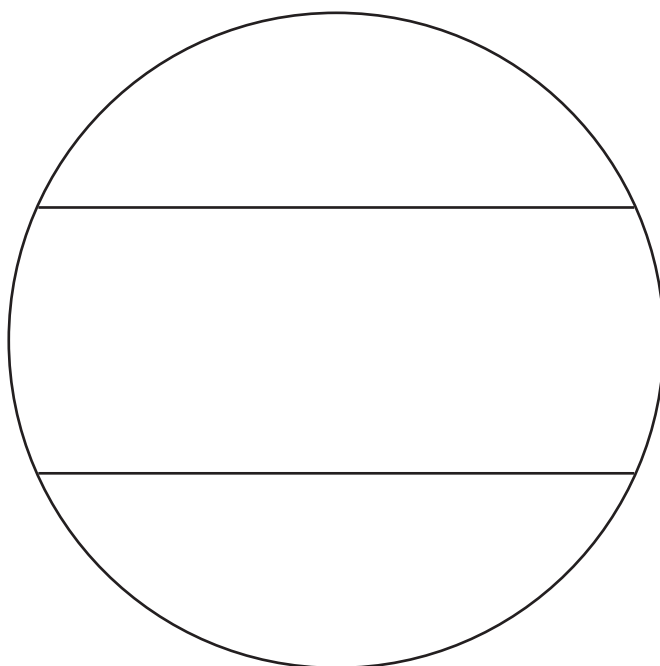
Проведи исследование, выполняя задания.

1. Познакомься со словом «редактор» в словаре. Запиши определение.

Редактор — это _____

Полоски «Брови»	Брови прямые	Брови дугой	Брови галочкой
Полоски «Глаза»	Глаза большие	Глаза узкие	Глаза маленькие
Полоски «Рот»	Рот тонкий с опущенными уголками	Рот крупный с приподнятыми уголками	Рот маленький

Собери фоторобот Колобка по описанию Зайчика: «Он с большим улыбающимся ртом, с прямыми бровями и узкими смеющимися глазами». Для этого приклей на рисунок нужные полоски.



Брови

Глаза

Рот

Выполни упражнения из электронного приложения «Мир информатики».

Часть 2 Графика

Прослушай объяснение того, как можно рисовать с помощью компьютерных программ.



**МИР ИНФОРМАТИКИ. Второй год обучения
Графика**

Рисовать можно самыми различными инструментами, на разнообразных поверхностях. Компьютер - еще одно устройство для рисования. С помощью специальной программы в нем можно создавать картинку. Эта программа называется графический редактор. Графических редакторов много. В них можно создавать простейшие рисунки, разнообразные этикетки, иллюстрации для книг, художественные картины, обрабатывать фотографии и делать многое другое.

Рисование и обработка картинок происходят с помощью мыши. Твоя задача состоит в том, чтобы научиться использовать инструменты, команды и правильно применять простейшие приемы рисования.

§ 18. МЕНЮ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА

ЗНАЮ

Проанализируй текст параграфа учебника и дополни предложения, вписав в нужные места названия составных частей окна графического редактора Paint.

Выбрать и выполнить какую-то команду — действие графического редактора — позволяет _____.

Сбоку находится _____ — это кнопки инструментов для рисования.

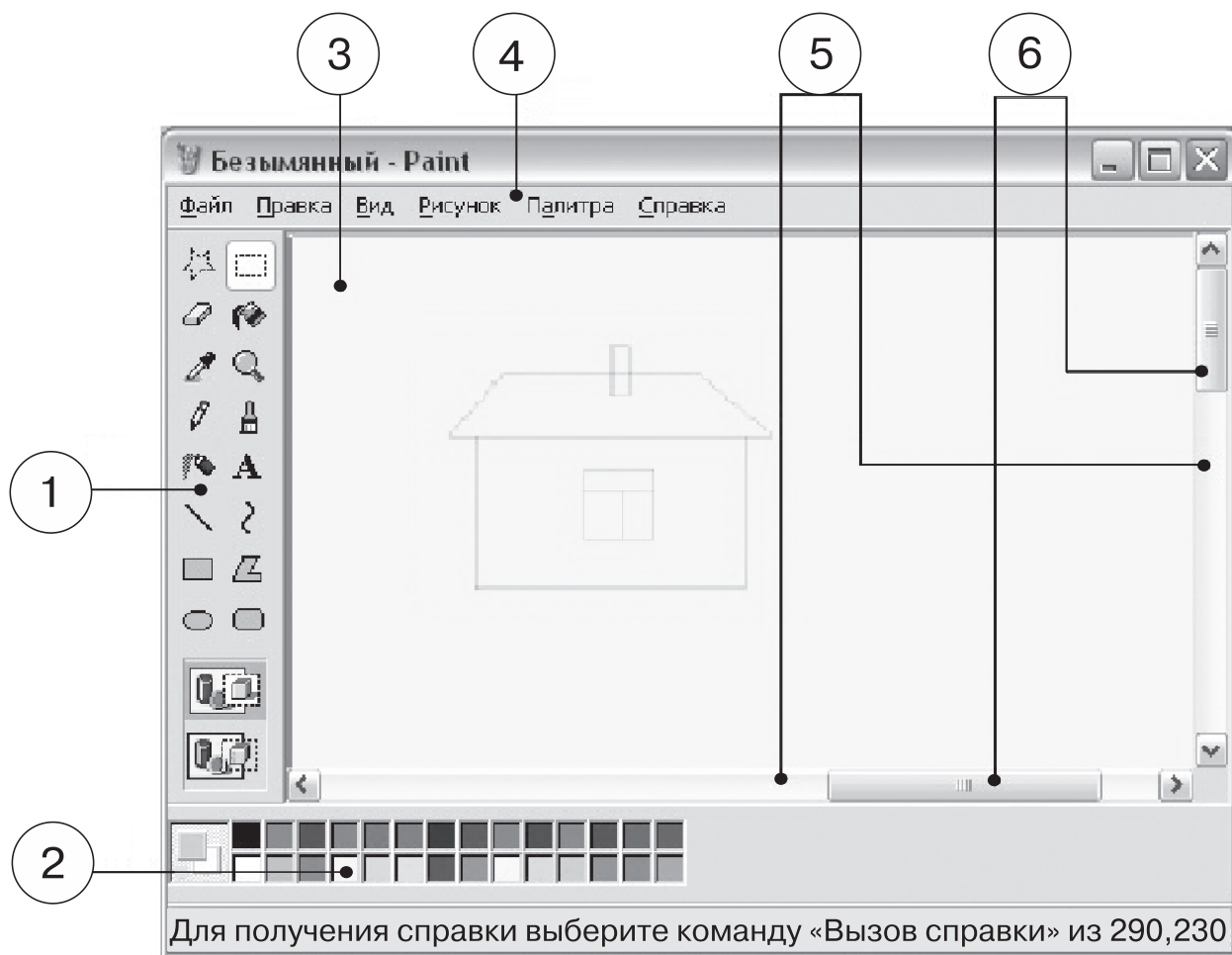
Выбрать цвет для рисования можно с помощью _____.

Большую часть окна занимает _____. Там размещаются рисунки, которые ты создаёшь или редактируешь.

Чтобы работать с той частью рисунка, которая не помещается в видимой области экрана, используются _____.

Как и во всех окнах, в правом верхнем углу окна редактора Paint находятся кнопки управления окном редактора: «_____», «_____», и «_____».

Подпиши части окна графического редактора Paint:

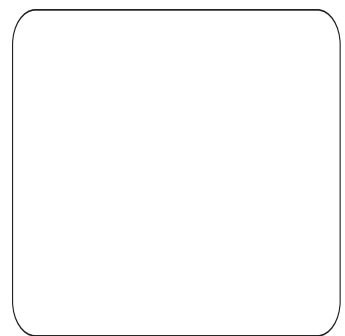
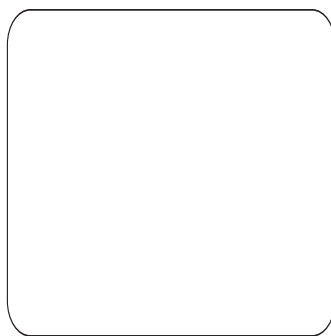
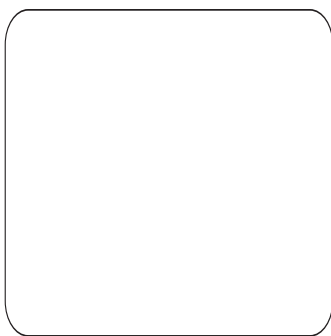


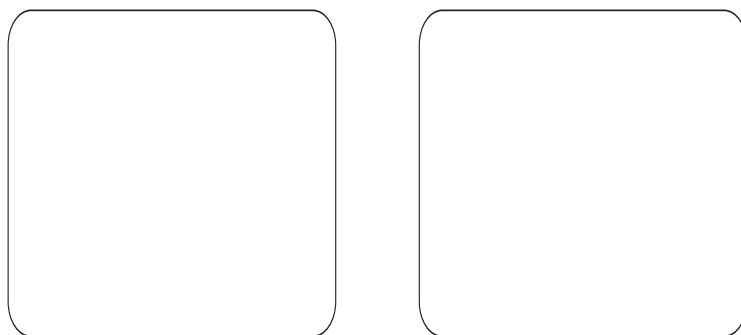
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

ВОПРОСЫ и ЗАДАНИЯ к § 18

1. Объясни состав окна программы графический редактор.

2. Найди на панели инструментов окна графического редактора пиктограммы инструментов — аналогов настольных инструментов рисования: кисти, красок, карандаша, фломастеров, ластика. Нарисуй пиктограммы этих инструментов.





3. Как управлять окном графического редактора?

Как управлять просмотром поля рисования?

4. Какие команды для работы с файлами предусмотрены в главном меню графического редактора?

[. . .]