**Інформатика**

**Клас 3**

**Тема Робота у графічному редакторі Paint**

**Графічними** називаються редактори, які призначені для створення редагування зображення (малюнків). Програма Paint – простий графічний редактор. За своїми можливостями вона не відповідає сучасним вимогам, але в силу простоти та доступності зостається необхідним компонентом операційної системи.

Для запуску редактора слід виконати команду**Пуск – Програми – Стандартні – Paint.**

Після запуску графічного редактора на екрані з’являється вікно редактора, яке містить ряд типових для вікон середовища Windows елементів.

1. *Рядок заголовку* (верхній рядок вікна) містить назву програми**Paint** і ім’я графічного файлу, який редагується.
2. Крайня ліва кнопка є кнопкою виклику *управляючого меню*. Праворуч розміщені відповідно кнопки згортання, відновлення та закриття вікна.
3. *Рядок меню* розміщується під рядком заголовку і включає такі пункти:
4. *Файл* робота з графічними файлами (створення, відкриття, збереження, друкування);
* *Правка* редагування малюнка;
* *Вид*управління зображенням деяких елементів вікна;
* *Малюнок* обробка малюнка (встановлення розмірів, поворотів);
* *Палітра* завантаження, зміна і збереження палітри кольорів;
* *Довідка* виклик довідкової інформації.
1. *Панель інструментів* для малювання розміщена ліворуч (але розміщення панелі інструментів можна змінювати, поставивши та затиснувши на границі курсор від миші перемістити її в іншу сторону) і включає ряд кнопок, за допомогою яких можна вибрати необхідний інструмент, побудувати типові елементи малюнка, виділити певний фрагмент і т.д. При фіксації курсору миші на кнопці під нею з’являється її назва, а в рядку стану – коротка довідка про призначення кнопки.
2. *Робоча область*призначена для побудови малюнка.
3. *Палітра кольорів* розміщена внизу і включає 28 зафарбованих різними кольорами квадратів. З цих кольорів користувач може вибрати основний колір, яким виконуються побудови, і колір фону. Ліворуч від палітри розміщується індикатор кольорів, який складається з двох квадратів. Квадрат на передньому плані зафарбовується основним кольором, а квадрат на задньому плані – кольором фону.
4. *Рядок стану* розміщений у нижній частині вікна Paint. Він складається з трьох полів. У лівому полі виводиться довідкова інформація про призначення пунктів меню, кнопок інструментів, хід виконання деяких операцій. У центральному полі виводяться координати курсору миші в пікселях, якщо він знаходиться у вікні малювання.
5. *Смуги прокрутки*. Вони з’являються тільки тоді, коли розмір робочої області малюнка більший ніж область графічного редактора Paint.

**2. Повторення правил безпечної роботи за комп’ютером.**

*– Послухайте, як поводив себе у комп’ютерному класі Петя П’яточкін і виправте помилки, які він допустив.*

 Петя П’яточкін швидше за всіх вмостився на стілець, підклавши ногу під себе. Він наблизився до екрана монітора і, не чекаючи дозволу вчителя, почав тиснути на клавіші клавіатури. Потім доторкнувся брудним пальцем до екрана монітора і закричав: “Маріє Іванівно, а чого у мене екран погас?!”

– *Які правила безпеки порушив Петя П’яточкін?*

**3. Робота за комп’ютером**.

- Знайдіть на екрані монітора піктограму Paint.

- Підведіть вказівник миші до піктограми.

* Клацніть двічі лівою кнопкою
* Якщо дії правильні, то перед тобою програма Paint.

4. Ознайомлення з панеллю інструментів.

 

1. Вибір інструмента “олівець”.
2. Намалюй сонечко та хмарки , використай палітру кольорів та зафарбуй їх у відповідний колір.