

## МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ ТЕМИ «ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР» В 5-МУ КЛАСІ

Казанцева О. П.

Продовження, початок у №1 за 2013 рік

### УРОК 2

**Тема:** Графічні об'єкти та їх властивості. Інструменти для створення графічних об'єктів

**Мета:** Ознайомитись з графічними об'єктами та їх властивостями, можливостями побудови зображень за допомогою інструментів побудови фігур. Навчитись використовувати розглянуті інструменти на практиці.

#### Задачі уроку

##### Навчальні:

Учні повинні знати:

- призначення інструментів **Лінія, Крива, Прямокутник, Прямокутник з округленими кутами, Еліпс, Многокутник;**
- правила використання інструментів **Лінія, Крива, Прямокутник, Прямокутник з округленими кутами, Еліпс, Многокутник;**
- призначення клавіші **Shift** для побудови відрізків та правильних фігур.

Учні повинні вміти:

- здійснювати побудову відрізків, кривих, прямокутників, овалів та многокутників;
- здійснювати побудову відрізків та правильних фігур з використанням клавіші **Shift;**
- встановлювати різну товщину контуру зображення;
- встановлювати необхідні параметри для побудови різних видів прямокутників;
- встановлювати колір контуру та заливки фігур.

##### Розвивальні:

- розвиток уважності, пам'яті, логічного мислення;
- розвиток навичок самостійної роботи на комп'ютері.

##### Виховні:

- виховання відповідальності, самостійності, умінь узагальнювати, міркувати;
- підвищення інформаційної культури учнів.

**Тип уроку:** вивчення нового матеріалу.

**Наочність, обладнання та програмні засоби:** комп'ютери, проектор, екран, презентація до уроку.

### Структура уроку

1. Організація учнів класу — 1 хв.
2. Перевірка домашнього завдання — 3 хв.
3. Мотивація навчальної діяльності — 2 хв.
4. Теоретична підготовка з практичними вправами — 24 хв.
5. Вправи для очей — 2 хв.
6. Фізкультхвилинка — 2 хв.
7. Робота з робочим зошитом — 7 хв.
8. Домашнє завдання — 1 хв.
9. Підведення підсумків уроку — 3 хв.

### Хід уроку

#### I. Організація учнів класу.

**Привітання.** Перевірка готовності учнів та обладнання до уроку. Перевірка присутності учнів. Оголошення теми, мети та плану уроку.

#### II. Перевірка домашнього завдання.

Учні демонструють створені малюнки міста майбутнього. Учитель перевіряє, чи дотримано в зображенні поставлені вимоги до малюнків.

#### III. Мотивація навчальної діяльності.

**Учитель.** Сьогодні, продовжуючи нашу подорож по дивовижному місту Paint, ми ближче познайомимось з призначенням таких інструментів, які дозволяють здійснювати побудову готових фігур, таких як відрізок, крива лінія, прямокутник, овал, многокутник. І познайомитися з цими інструментами нам допоможуть майстри, що професійно цими інструментами володіють.

#### IV. Теоретична підготовка з практичними вправами.

На даному уроці теоретичне пояснення матеріалу чергується із практичними завданнями. Завдання учні можуть виконувати не всі. Учитель може дати завдання по варіантах.

**Учитель.** Отже, знову вирушаємо до мальовничого міста Paint разом із козаками.

Сьогодні я виконаю свою обіцянку — познайомлю вас із групою майстрів, які виконали майже всю основну роботу з розбудови цього чудового міста. Саме з використанням їхніх інструментів для креслення незамкнених і замкнених фігур було створено цю дивовижну архітектуру. Тож

знайомтеся з першим майстром, якого тут усі звуть **Прямком** (рис. 28).



Рис. 28

Ви мали змогу пересвідчитися, що звичайним олівцем або пензликком складно намалювати пряму лінію. Інструмент цього майстра, який так і зветься **Лінія (Лінія)**, допоможе вам це зробити. Клацніть на панелі інструментів кнопку і в області під панеллю виберіть товщину лінії (рис. 29).



Рис. 29

Щоб провести лінію, помістіть вказівник у її початок і, утримуючи **ЛКМ**, перетягніть його в кінцеву точку лінії. Відпустіть кнопку миші, і ви отримаєте пряму лінію з обраними товщиною і кольором. Ви маєте знати, що всі майстри цієї групи завжди звертаються до цього майстра за допомогою, коли обирають товщину лінії.

Спробуйте створити такий малюнок, і ви переконаєтеся, що інструментом **Лінія (Лінія)** легко користуватися.

**Вправа 1.** Створіть зображення за зразком (рис. 30).

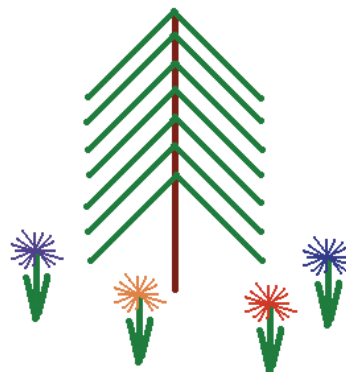


Рис. 30

Під час побудови прямих ліній можна скористатися цікавою мож-

лівістю. Якщо ви хочете, щоб лінія була строго горизонтальною чи вертикальною або ж нахилена під кутом у  $45^\circ$ ,  $90^\circ$  чи  $135^\circ$ , під час її креслення втримуйте натиснутою клавішу **Shift**. Спробуйте створити малюнок, де лінії розташовано так.

**Вправа 2.** Створіть зображення за зразком (рис. 31).

З прямими лініями більш-менш розібралися, тож настав час навчитися креслити криві. За цю справу в нас відповідає майстер **Кривко** (рис. 32).

Ви спитаєте: «Чи не забагато майстрів? Адже криву можна намалювати олівцем або пензликом».



Рис. 32

Коли ви навчитеся користуватися інструментом **Кривая (Крива)**, то зрозумієте, що він не є зайвим. Ось погляньте на цей рисунок: тут першу криву створено з допомогою інструмента **Кривая (Крива)**, а другу — інструментом **Кисть (Пензель)**. Ну що, є різниця (рис. 33)?



Рис. 33

*Орієнтовні відповіді учнів.* Одна лінія гладенька та плавна, а інша неначе намальована тремтячою рукою.

Отже, щоб побудувати криву цим інструментом клацніть на панелі інструментів кнопку **Кривая (Крива)** і виберіть для своєї кривої потрібну товщину контуру та його колір. А тепер про це докладніше.

1. Проведіть пряму лінію і відпустіть кнопку миші (рис. 34).

Рис. 34

2. Установіть вказівник миші в місці вигину лінії, натисніть **ЛКМ** та, не відпускаючи її, перемістіть вказівник. Що далі від прямої ви переміщуватимете вказівник, то більше

вона вигинатиметься. Клацнувши кнопкою миші повторно в місці вигину кривої, ви зафіксуєте її форму (рис. 35).



Рис. 35

3. Лінія може мати ще й другий вигин (але не більше). Його створюють так само, як перший. Установіть вказівник у місці вигину, натисніть **ЛКМ** та, не відпускаючи її, перемістіть вказівник доти, доки крива не набуде потрібного вигляду. Відпустіть кнопку миші, і операція буде завершено (рис. 36).



Рис. 36

От, власне, і все, нічого складного. Щоб потренуватися у створенні кривих, спробуйте намалювати таку золоту рибку.

**Вправа 3.** Створіть зображення за зразком (рис. 37).



Рис. 37

Надалі я маю вам представити ще одного дуже популярного в місті **Paint** майстра. Якщо ви хочете навчитися одним рухом миші малювати прямокутники, то вам слід звернутися до нього. Цього майстра всі дуже люблять і звать ласкаво **Прямокутничком** (рис. 38).



Рис. 38

Ви, мабуть, помітили, що багато речей, які нас оточують, мають прямокутну форму. Тож інструмент, який так і зветься **Прямоугольник (Прямокутник)**, є незамінним (рис. 39).

Користуватися цим інструментом дуже просто! Спочатку клацніть на панелі інструментів кнопку **Прямокутник**. Після того встановіть вка-



Рис. 39

зівник миші в один із кутів майбутнього прямокутника, натисніть **ЛКМ** та, утримуючи її, перемістіть вказівник у кут, розміщений на уявній діагоналі.

Проте, створюючи прямокутники у такий спосіб, ви зможете створювати лише його контур, для створення різних видів прямокутників слід виконати наступні дії.

1. Клацніть кнопку інструмента **Линия (Лінія)** і встановіть потрібну товщину контура майбутнього прямокутника.

2. Виберіть інструмент **Прямоугольник (Прямокутник)**.

3. У палітрі кольорів виберіть основний колір малювання (**ЛКМ**) і колір тла (**ПКМ**).

4. В області під панеллю інструментів виберіть спосіб заливки прямокутника (рис. 40).

5. Намалюйте прямокутник.



Рис. 40

Якщо під час його створення ви триматимете натиснутою **ЛКМ**, то для малювання контуру прямокутника буде використано основний колір, а для його заливки — колір тла. Щоб колір тла було застосовано до контуру прямокутника, а основний колір став кольором його заливки, під час малювання прямокутника тримайте натиснутою **ПКМ**. Ця таблиця допоможе зорієнтуватися, за якого способу заливки прямокутника, яку клавішу миші слід утримувати натиснутою (рис. 41).

Напевно у вас може виникнути бажання намалювати не тільки довільні прямокутники, а й такий прямокутник, що має однакові сторони, а саме квадрат.

	ЛКМ	ПКМ

Рис. 41

Для цього під час креслення потрібно тримати натиснутою клавішу **Shift**. Згадайте: майстер **Прямо** вже застосовував цю клавішу, коли ви разом із ним малювали горизонтальні та вертикальні лінії.

**Вправа 4.** Накресліть прямокутники, показані на рисунку, попередньо вибравши як основний колір — зелений, а як колір тла — синій (рис. 42).



Рис. 42

**V. Вправи для очей.**

**IV. Теоретична підготовка з практичними вправами (продовження).**

— Хочу вам сказати, що одному **Прямокутничку** було б несила звести таке велике місто. Поруч із ним працювали його товариші, майстри, які також створюють різні замкнені фігури. Один із них — майстер **Еліпс** (рис. 43). Його кличуть тоді, коли потрібно намалювати щось овальне або кругле. Його інструмент на панелі інструментів — **Еліпс** (Еліпс).

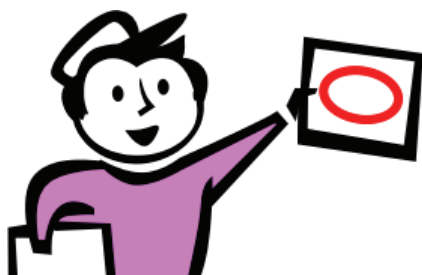


Рис. 43

Той, хто вміє креслити прямокутники, легко намалює і еліпс. Клацніть на панелі інструментів кнопку **Еліпс** і за натиснутої **ЛКМ** перемістіть вказівник миші вздовж діагоналі уявного прямокутника.

А як, на вашу думку, за допомогою цього інструмента можна намалювати коло?

*Очікувані відповіді учнів.* Обрати інструмент **Еліпс** (Еліпс) та під час побудови фігури тримати натиснутою клавішу **Shift**.

Щоб ближче познайомитися з цим інструментом, створіть зображення **Лошарика**.

**Вправа 5.** Створіть зображення за зразком (рис. 44).

У майстрів, про яких щойно йшла мова, є ще один товариш — молодший брат **Прямокутничка**.

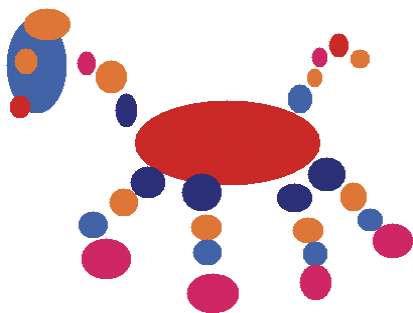


Рис. 44

Ці **Прямокутники** дуже схожі один на одного, тож, щоб їх не плутати, молодшому дали прізвисько **Округлий**. Не подумайте, що він кремезний і неповороткий, **Округлий** — дуже вмільний майстер (рис. 45)! Він виконує багато різної роботи з допомогою спеціального інструмента **Скруглений прямокутник** (**Округлений прямокутник**).



Рис. 45

Для побудови прямокутника з округленими кутами слід обирати на панелі інструментів кнопку **Округлений прямокутник**. Ось погляньте, що можна створити з його допомогою (рис. 46).



Рис. 46

Цей інструмент має ті ж самі властивості, як і інструменти **Прямоугольник** (**Прямокутник**) та **Еліпс** (Еліпс).

**Вправа 6.** Створіть зображення показані на рис. 47.

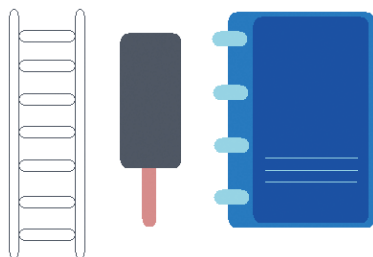


Рис. 47

А зараз я з великим задоволенням представлю вам нашого останнього майстра-кресляра. Знайомтеся: **Багатокутник** (рис. 48).



Рис. 48

Інструмент цього майстра, **Многоугольник** (**Багатокутник**) — унікальний. На відміну від інструментів решти майстрів нашої групи він дає змогу створювати замкнені фігури, що мають три і більше кутів. Щоб скористатися цим інструментом, потрібно клацнути кнопку **Багатокутник** на панелі інструментів. Ось кілька прикладів його застосування (рис. 49).



Рис. 49

Далі слід виконати послідовність дій.

1. На панелі інструментів виберіть інструмент **Линия** (**Лінія**), встановіть товщину контуру майбутнього багатокутника.

2. На палітрі кольорів виберіть основний колір малювання і колір тла.

3. Клацніть кнопку інструмента **Многоугольник** (**Багатокутник**).

4. Утримуючи натиснутою **ЛКМ**, намалюйте лінію — це буде перша сторона багатокутника (рис. 50).

5. Послідовно клацайте **ЛКМ** в потрібних місцях, позначаючи вершини багатокутника (рис. 51).



Рис. 51

6. В останній вершині клацніть двічі — її буде автоматично з'єднано з першою вершиною багатокутника (рис. 52).



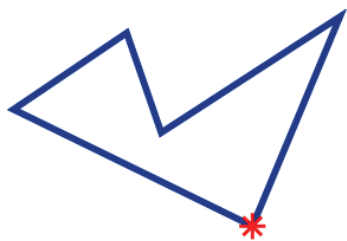


Рис. 52

Сподіваюся, що цей інструмент, як і решта інструментів програми Paint, стануть вам у пригоді.

**Вправа 7.** Створіть зображення за зразком (рис. 53).

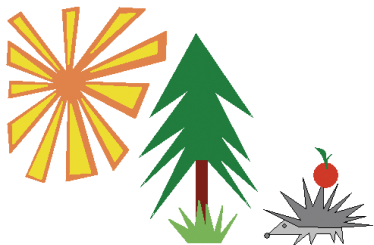


Рис. 53

Ну от і все. Тепер ви знаєте всіх майстрів міста Paint. Щоправда, це лише початок знайомства із самим містом. Далі на вас чекає ще дуже багато цікавого.

**VI. Фізкультхвилинка**

Козаки голосували,  
Шапки догори кидали  
(руки піднімаємо вгору),  
Кошового вибирали  
Мудрого і сильного (руки до плеч)  
Козаченька вільного.  
(руки на пояс і повороти).  
Шапки високо летять,  
(руки вгору)  
Хлопці голосно галдять.  
Ну, а ми галдіть не будем,  
Все, що знаєм, не забудем  
(руки опускаємо).

**VII. Робота з робочим зошитом**

1.Поряд із зображенням кожної кнопки інструмента запишіть операцію, яку він дає змогу виконувати.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

2. Запишіть, з допомогою якого інструмента задається товщина контуру для замкнених фігур (прямокутника, багатокутника, еліпса, округленого прямокутника).

**Відповідь:** \_\_\_\_\_

3.Після клацання кнопки інструмента **Прямоугольник (Прямокутник)** в області параметрів під панеллю інструментів можна вибрати один із трьох варіантів заливки прямокутника. Запишіть поряд із кожним зображенням області параметрів, яким кольором за такого способу заливки буде зафарбовано прямокутник, створений за натиснутої **ПКМ**, якщо основним кольором малювання було обрано блакитний, а кольором тла — жовтий.

	_____
	_____
	_____

4.У другому стовпці таблиці намалуйте, який вигляд матимуть прямокутники, створені у програмі Paint за натиснутої **ЛКМ**, а у третьому — за натиснутої **ПКМ**. Кольори контуру і заливки кожного прямокутника мають відповідати обраному способу заливки (зображення у першому стовпці таблиці). Візьміть також до уваги, що основним кольором малювання було обрано зелений, а кольором тла — червоний.

	За натиснутої ЛКМ	За натиснутої ПКМ

5.У другому і третьому стовпцях таблиці намалуйте, який вигляд матимуть круги, створені у програмі Paint.

	За натиснутої ЛКМ	За натиснутої ПКМ

6.У другому і третьому стовпцях таблиці намалуйте, який ви-

гляд матимуть округлені прямокутники, створені у програмі Paint.

	За натиснутої ЛКМ	За натиснутої ПКМ

7.Запишіть, скільки операцій (зокрема, й клацань мишею) слід виконати для створення такого багатокутника (рис. 54).



Рис. 54

**Відповідь:** \_\_\_\_\_

**VIII. Домашнє завдання**

1.У квадратиках запишіть номери інструментів, з допомогою яких було створено це зображення (рис. 55). Список інструментів наведено нижче.

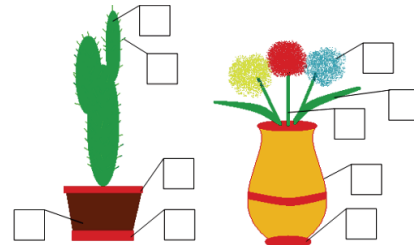


Рис. 55

- 1) **Линия (Лінія).**
- 2) **Кривая (Крива).**
- 3) **Прямоугольник (Прямокутник).**
- 4) **Многоугольник (Багатокутник).**
- 5) **Эллипс (Еліпс).**
- 6) **Скругленный прямоугольник (Округлений прямокутник).**

**IX. Підведення підсумків уроку.**

Учні дають відповіді на запитання вчителя. Учитель узагальнює ці відповіді.

- 1) Що сьогодні ви дізнались нового?
- 2) Чому навчились?
- 3) Що сподобалось на уроці, що ні.
- 4) У чому виникли труднощі?

**Висновки.** У результаті даного уроку учні знайомляться з видами об'єктів, що можна побудувати засобами програми Paint та їх властивостями, з можливостями побудови зображень за допомогою інструментів побудови фігур, виконують вправи з використанням даних інструментів. У результаті виконання домашнього завдання повторюють призначення інструментів побудови фігур.

## УРОК 3

**Тема:** Збереження зображень. Діалогові вікна, їх об'єкти. Інформаційні вікна

**Мета:** Ознайомити учнів з послідовністю дій для збереження зображень; з елементами діалогових вікон та їх об'єктами; з інформаційними вікнами. Навчитись зберігати створені та відредаговані зображення в графічному редакторі Paint.

## Задачі уроку

## Навчальні:

Учні повинні знати:

- способи збереження файлів за початкового і наступного збереження;
- поняття діалогового вікна;
- призначення елементів діалогового вікна;
- загальний вигляд інформаційного вікна.

Учні повинні вміти:

- зберігати зображення за початкового створення;
- зберігати зображення після редагування раніше створеного зображення;
- встановлювати параметри діалогових вікон.

## Розвивальні:

- розвиток уважності, пам'яті, логічного мислення;
- розвиток навичок самостійної роботи на комп'ютері.

## Виховні:

- виховання відповідальності, самостійності, вмінь узагальнювати, міркувати;
- підвищення інформаційної культури учнів.

**Тип уроку:** комбінований.

Наочність, обладнання та програмні засоби: комп'ютери, проектор, екран, презентація до уроку.

## Структура уроку

1. Організація учнів класу — 1 хв.
2. Перевірка домашнього завдання — 3 хв.
3. Мотивація навчальної діяльності — 1 хв.
4. Теоретична підготовка — 8 хв.
5. Фізкультхвилинка — 2 хв.
6. Практичне завдання — 16 хв.
7. Вправи для очей — 2 хв.
8. Робота з робочим зошитом — 8 хв.
9. Домашнє завдання — 1 хв.
10. Підведення підсумків уроку — 3 хв.

## Хід уроку

## I. Організація учнів класу

*Привітання.* Перевірка готовності учнів та обладнання до уроку. Перевірка присутності учнів. Оголошення теми, мети та плану уроку.

## II. Перевірка домашнього завдання

Учні демонструють виконання домашнього завдання, оголошують назви інструментів відповідно побудованим зображенням.

## III. Мотивація навчальної діяльності

Сьогодні ми продовжимо нашу подорож дивовижним містом Paint. Створюючи різноманітні зображення, ми не зберігали власну роботу, але як зробити так, щоб наша робота не пропала марно. Саме це ми і дізнаємось в сьогоднішній подорожі. Також сьогодні ви ознайомитеся ближче з елементами діалогових та інформаційних вікон, що використовуються в графічному редакторі Paint.

## IV. Теоретична підготовка

Отже, знову вирушаємо до мальовничого міста Paint разом із козаками. Ви вже створили так багато малюнків, але де ж вони? Не має! А іноді їх хочеться ще раз передивитися.

Саме сьогодні я маю намір розповісти вам про те, що слід робити, аби створені у Paint малюнки можна було переглядати і навіть подарувати комусь. Як і будь-яка інша інформація, зображення, створені в графічному редакторі, зберігаються у файлах на носіях інформації. Для збереження малюнка слід виконати такі дії.

1. Виберіть у меню **Файл (Файл)** команду **Сохранить (Зберегти)**. На екрані вашого комп'ютера з'явиться вікно (рис. 56) **Сохранить как (Зберегти як)**.

2. У цьому вікні у списку **Папка (Папка)** виберіть ту папку, де зберігатиметься ваш малюнок.

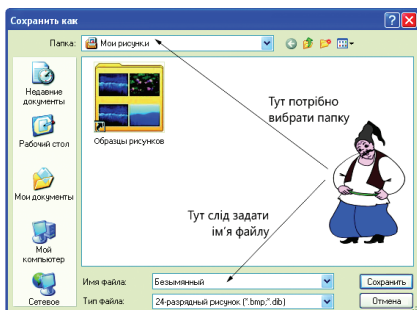


Рис. 56

3. У поле **Имя файла (Ім'я файлу)** введіть ім'я файлу.

4. Клацніть кнопку **Сохранить (Зберегти)**.

Якщо ж ви після виконання дій програмі Paint спробуєте закрити вікно програми, то на екрані з'явиться вікно з повідомленням (рис. 57).

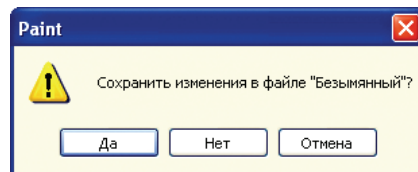


Рис. 57

У Paint передбачено таку можливість на той випадок, якщо ви раптом забули зберегти свій малюнок. Коли у цьому вікні клацнути кнопку **Нет (Ні)**, програму Paint буде закрито без збереження файлу. Якщо клацнути кнопку **Да (Так)**, відобразиться вікно для збереження файлу, і ви зможете файл зберегти. Якщо ж клацнути кнопку **Отмена (Скасування)**, то нічого не відбудеться, і можна продовжувати роботу в редакторі.

Якщо ж ви бажаєте зберегти вже збережений раніше малюнок із новими змінами, то вам достатньо обрати команду **Сохранить (Зберегти)** або натиснути комбінацію клавіш **Ctrl+S**.

А якщо ж ви хочете, щоб початковий і змінений малюнок були обидва збережені, то нове зображення потрібно зберігати в новому файлі командою **Сохранить как (Зберегти як)** меню **Файл (Файл)**. Тоді на екрані з'явиться вікно **Сохранить как (Зберегти як)**, у якому файлу можна надати нове ім'я.

Якщо ви звернули увагу, то команда **Сохранить (Зберегти)** так само виводить на екран вікно **Сохранить как (Зберегти як)**, та лише тоді, коли малюнок зберігається вперше. Я радив би вам не нехтувати цією командою і під час створення малюнка, аби результати роботи не було втрачено, наприклад, у разі вимкнення комп'ютера через перебої з електроенергією.

Для збереження файлів різними способами перед нами з'являлися різноманітні вікна, у яких ми мали встановлювати різні значення, обирати необхідні кнопки тощо. Такі види вікон мають назву діалогові. Їх називають діалоговими, тому що ці вікна дають змогу вести діалог між комп'ютером і користувачем.

чем. З їх допомогою користувач може ввести додаткову інформацію, потрібну програмі для виконання команди.

Діалогове вікно виводиться на екран ще й у тому разі, коли програмі потрібно щось повідомити користувачеві.

Найпростіше діалогове вікно — це вікно повідомлення, призначене для того, щоб поінформувати користувача про помилку або попросити його підтвердити якусь дію, такі вікна ще називають **інформаційними**.

Якщо в такому вікні клацнути кнопку **Да (Так)**, запропоновану програмою дію буде виконано.

Розглянемо детальніше наведені нижче зразки діалогових вікон. У них є різні елементи керування, з допомогою яких ви можете надати програмі додаткову інформацію (рис. 58).

**Текстове поле** призначене для введення в нього тексту, наприклад імені файлу.

**Список і розкритий список** містять по кілька значень, з яких можна вибрати одне, клацнувши його **ЛКМ**. У вигляді списку доцільно подавати перелік кольорів, розмірів шрифтів тощо.

**Прапорці** застосовують для вибору певного варіанта дій. Прапорці можна встановлювати або знімати клацанням **ЛКМ**.

**Перемикачі** мають таке саме призначення, як і прапорці, але на відміну від них із групи прапорців можна встановити лише один.

**Лічильник** дає змогу, клацаючи відповідну стрілку, зменшувати або збільшувати числове значення. Крім того, потрібне число можна ввести з клавіатури.

**Кнопки** пов'язані з певними командами. Щоб виконати команду, слід клацнути кнопку.

**Вкладки** — це сторінки, на яких розташовують елементи керування, якщо їх багато.

**V. Фізкультхвилинка**

**Гра «Показуха».** Учні виконують вправи, які їм говорить показати вчитель. Учитель говорить показіть:

1. Оселедець козака.
2. Козак скаче на коні.
3. Козак б'ється з ворогами.
4. Підкрадається, щоб захопити ворога.
5. Козак у дорозі.

**VI. Практичні вправи**

**Вправа 1.** Виконавши завдання цієї практичної вправи, ви маєте отримати такий пейзаж (рис. 59).

1. Запустіть програму Paint.
2. На панелі інструментів виберіть інструмент **Кривая (Крива)** та проведіть горизонтальну пряму лінію зеленого кольору від правого краю області малювання до лівого.

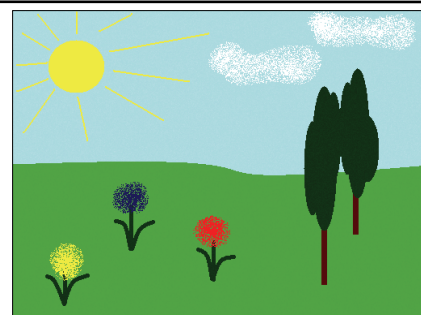


Рис. 59

Потім зробіть на ній вигини, щоб вийшла крива, як на рисунку.

3. Виберіть інструмент **Заливка (Заливка)** та залийте верхню частину малюнка блакитним кольором, а нижню — зеленим.

4. Створіть на малюнку кілька дерев: спочатку з допомогою інструмента **Прямоугольник (Прямокутник)** намалюйте стовбури, а потім інструментом **Еллипс (Еліпс)** створіть крони.

5. Намалюйте сонце. Щоб з допомогою інструмента **Еллипс (Еліпс)** створити коло, утримуйте натиснутою клавішу **Shift**.

6. Інструментом **Линия (Лінія)** намалюйте промені сонця та стеблини квітів.

7. Для малювання листя квітів скористайтесь інструментом **Кривая (Крива)** або **Кисть (Пензлик)**.

8. Хмаринки і квітки намалюйте з допомогою інструмента **Распылитель (Розпилювач)**.

9. Збережіть щойно створений малюнок у папці **Мои рисунки (Мої малюнки)**, давши файлу ім'я **Пейзаж**.

10. Відкрийте щойно створений файл та виконайте в ньому зміни для отримання нічного пейзажу та збережіть під назвою **Ніч**.

**Вправа 2.** Після виконання завдань цієї вправи, у вас має вийти зображення двох іграшкових кубиків.

1. Запустіть програму Paint.
2. Створіть зображення кубика-рубика як, на малюнку рис. 60.
3. Збережіть малюнок у файлі з іменем **Кубик-рубик**.
4. Змініть зображення кубика так, щоб утворився зібраний кубик.



Рис. 60

5. Збережіть малюнок у файлі з іменем **Зібраний кубик-рубик**.

**VII. Вправи для очей**

(Далі буде)

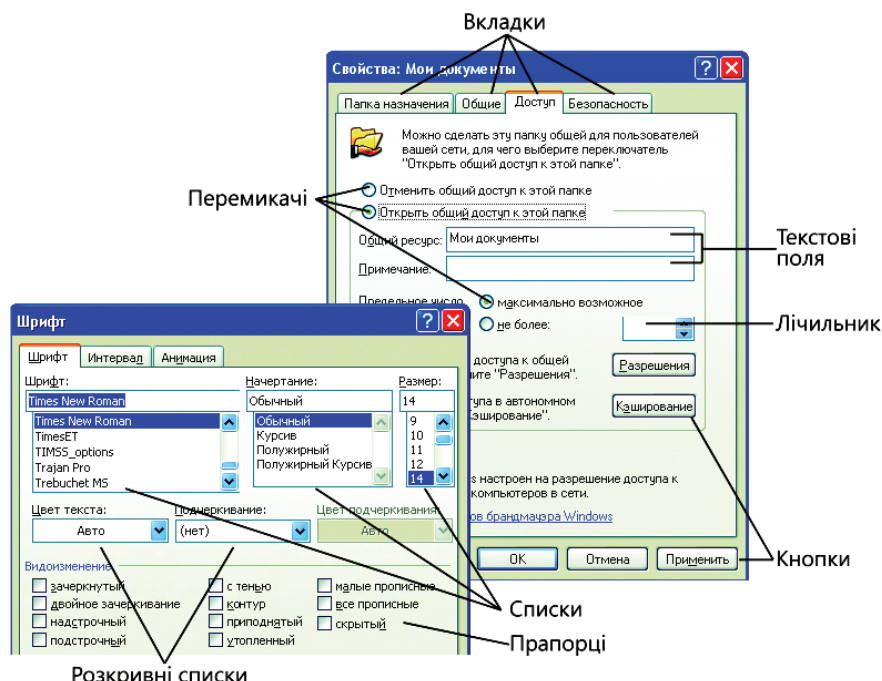


Рис. 58