

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 1

Исследовательский проект на тему

**«Графического редактора Paint.
Развитие творческих способностей»**



Выполнила:

Ученица _ «_» класса

Проверил учитель информатики:

Агапова Мария Сергеевна

Подпись _____

г. Похвистнево

Оглавление

Введение

Глава 1. Теоретическая часть

1.1 Творческие способности: понятия, сущность
1.2 Графические редакторы
1.3 Дидактический потенциал графического редактора

Глава 2. Практическая часть

2.1 Социальное исследование младших школьников
2.2 Создание лабораторных работ

Заключение

Библиография

Введение

В наше время необходимы люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить. В дальнейшем специалисты, обладающие такими характеристиками, востребованы практически во всех профессиональных сферах. Развитие творческих способностей учащихся – интересная и важная задача школы, и я решила провести исследование нравится ли детям рисовать на компьютере и тем самым помочь развить творческие способности и фантазию.

Ведь если с самого детства не уделять достаточного внимания творческому развитию ребенка, то раскрыть его способности в старшем возрасте будет немного сложнее. Это связано с тем, что у детей отсутствует негативный опыт самовыражения, и они не боятся проявлять свои способности. Так же в младшем возрасте дети только начинают познавать мир, а их действия не скованы шаблонами.

Цель работы

1. Выяснить любят ли младшие школьники рисовать в графическом редакторе, хотят ли этому научиться.
2. Сделать лабораторные работы, способствующие развитию творческих способностей.

Задачи:

1. Проанализировать литературу и Web-ресурсы по данной теме.
2. Провести социальное исследование младших школьников.
3. Разработать лабораторные работы, посвященных развитию творческих способностей.

Глава 1. Теоретическая часть

1.1 Творческие способности: понятия, сущность

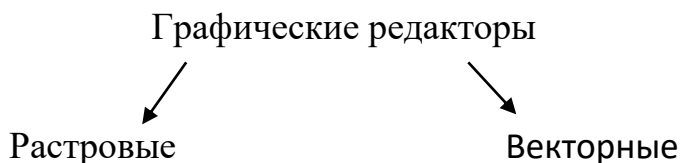
Творческие способности — способности человека принимать творческие решения, принимать и создавать принципиально новые идеи.

В повседневной жизни творческие способности проявляются как смекалка — способность достигать цели, находить выход из кажущейся безвыходной ситуации, используя обстановку, предметы и обстоятельства необычным образом.

В широком смысле — нетривиальное и остроумное решение проблемы, причём, как правило, неспециализированными инструментами или ресурсами. Имеется также в виду способность к смелым, нестандартным решениям проблем.

1.2 Графические редакторы

Графический редактор — это программа создания, редактирования и просмотра графических изображений.



Программы растровой графики работают с точками экрана (пикселями). Точки не знают, какие объекты они представляют — окружности, линии, прямоугольники.

Компьютер запоминает цвет каждой точки, а пользователь из таких точек собирает рисунок, как в детской мозаике.

Достоинства растровой графики:

Растровые редакторы являются наилучшим средством обработки фотографий и рисунков, т.к. обеспечивают высокую точность передачи градаций цветов и полутонов.

Недостатки растровой графики:

Изображения, создаваемые в растровых программах, всегда занимают много памяти. По этой причине информация в файлах растрового формата хранится, как правило, в сжатом виде.

Растровые изображения невозможно увеличивать для уточнения деталей. Так как изображение состоит из точек, то увеличение приводит к

тому, что точки становятся крупнее, что визуально искажает иллюстрацию. Этот эффект называется пикселизацией.

Применяется для обработки фотоизображений, художественной графике

Графические редакторы, в которых используется растровая графика: *Paint*, *PhotoShop*.

Программы векторной графики хранят информацию об объектах, составляющих изображение в виде графических примитивов: прямых линий, дуг окружностей, прямоугольников, закрасок и т.д.

Достоинства векторной графики:

Преобразования без искажений.

Маленький графический файл.

Рисовать быстро и просто.

Редактор быстро выполняет операции.

Недостатки векторной графики:

Векторные изображения выглядят искусственно.

Ограниченность в живописных средствах.

Применение

Применяется в компьютерной полиграфии, системе компьютерного проектирования, компьютерном дизайне и рекламе.

Графические редакторы, в которых используется векторная графика: *Corel Draw*, *Adobe Illustrator*.

1.3 Дидактический потенциал графического редактора

С полной уверенностью можно утверждать, что наиболее эффективным и удобным для развития творческих способностей является графический редактор. Графика, элементы дизайна, развивают творческие способности человека, формируют эстетический вкус.

Paint — бесплатный растровый графический редактор рисунков и фотографий. Мы выбрали его, так как он прост в использовании.

Панель инструментов Paint:


Размер холста. Рабочая область – место, где вы будете рисовать. С помощью меню Рисунок можно выбрать пункт Атрибуты и установить нужные размеры белого холста (показывается на экране).


Выбор цвета. Основной цвет – тот, которым рисуют по холсту, он устанавливается щелчком левой кнопки мыши на палитре (показывается на экране).

Цвет фона – устанавливается щелчком правой кнопки мыши (показывается на экране).


В левом верхнем углу окна находится панель инструментов.




1. Карандаш  . Служит для рисования точек (щелчком мыши), произвольных линий (протягиванием мыши с нажатой кнопкой), а также горизонтальных и вертикальных прямых (тем же способом, но при нажатой клавише Shift). Толщина линии равняется одной точке. Его цвет выбирается в палитре левой (основной цвет) или правой (цвет фона) кнопками мыши.

2. Кисть  . Предназначена для рисования точек (щелчком мыши) и произвольных линий (протягиванием мыши с нажатой кнопкой). Допускается выбор размера и формы кисти, которые определяют толщину линии и характер изменения толщины на изгибах.




3. Распылитель . Подобно пульверизатору, позволяет рисовать круги, образуемые точками. Можно щелкать мышью или протаскивать ее (с нажатой кнопкой) по рисунку. Чем медленнее перемещается мышь, тем плотнее закрашивание. Допускается выбирать один из трех радиусов области напыления.




4. Заливка . Используется для закрашки замкнутой области, выбирается в палитре левой (основной цвет) или правой (цвет фона) кнопками мыши).


5. Пипетка . Используется для копирования цветов.


Инструменты рисования объектов (инструменты чертежника).

1. Линия . Служит для рисования прямых линий, для чего мышь протаскивается с нажатой кнопкой от той точки, где линия начинается, до точки, где она заканчивается. Если протаскивать мышь при нажатой клавише Shift, можно получить горизонтальную вертикальную или диагональную линию. Допускается выбирать одно из пяти значения толщины линии.

2. Кривая . Позволяет изображать кривые линии, состоящие из одной или двух дуг, а также замкнутую кривую. Ширину кривой надо предварительно выбрать.



3. Прямоугольник . Позволяет рисовать прямоугольник (протягиванием мыши с нажатой кнопкой от точки, где должен располагаться один из углов, до точки, в которой должен находиться противоположный угол) или квадрат (тем же способом, но при нажатой клавише Shift). Допускается выбирать между прозрачной контурной фигурой, контурной фигурой, закрашенной внутри фоновым цветом, и фигурой, полностью закрашенной цветом рисования.

4. Эллипс . Предназначен для рисования эллипса или круга. Чтобы нарисовать эллипс, установить указатель мыши в точке, где должен находиться один из углов воображаемого прямоугольника, в который вписывается эллипс, и протащите мышь с нажатой кнопкой до противоположного угла этого прямоугольника. Чтобы получить круг, сделайте то же самое, но при нажатой клавише Shift. Допускается выбирать между прозрачной контурной фигурой, контурной фигурой, закрашенной внутри фоновым цветом, и фигурой, полностью закрашенной цветом рисования.

5. Скругленный прямоугольник 

6. Многоугольник 

Панель инструментов PAINT:



Панель Палитра цветов



Глава 2. Практическая часть

2.1 Социальное исследование младших школьников

В качестве исследования мы провели опрос младших школьников. Нами был создан опросный лист из 4 вопросов:

1. Любишь ли ты рисовать?
2. Умеешь ли ты создавать рисунки на компьютере?
3. Хочешь ли ты научиться рисовать на компьютере?
4. Нравится рисовать на компьютере или на бумаге? Почему?

Более детально результаты опроса мы представили в виде диаграмм, подробно иллюстрирующих ответы на каждый вопрос. В опросе участвовали 36 человек:

3 «А» 13 учащихся

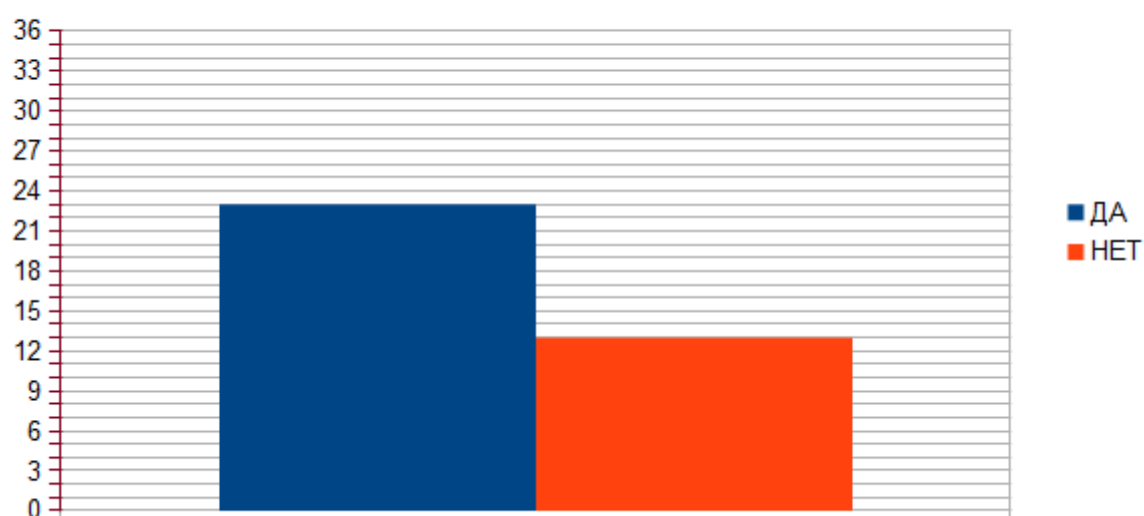
3 «В» 12 учащихся

3 «Г» 11 учащихся

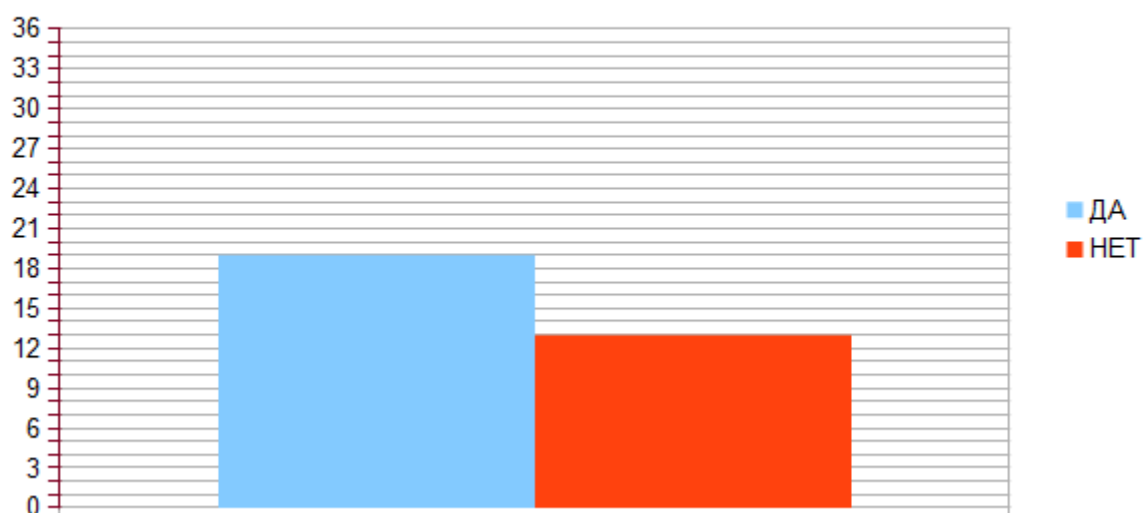
Любишь ли ты рисовать?	«Да» 23 человек «Нет» 13 человек
Умеешь ли ты создавать рисунки на компьютере?	«Да» 19 человек «Нет» 17 человека
Хочешь ли ты научиться рисовать в графическом редакторе?	«Да» 26 человек «Нет» 10 человек
Вам нравится рисовать на компьютере, или на бумаге?	«На компьютере» 25 человека «На бумаге» 11 человек
Почему на компьютере?	на компьютере интереснее - 28 человек Можно отменить действие - 23 человека

	Большая палитра цветов - 25 человек
--	--

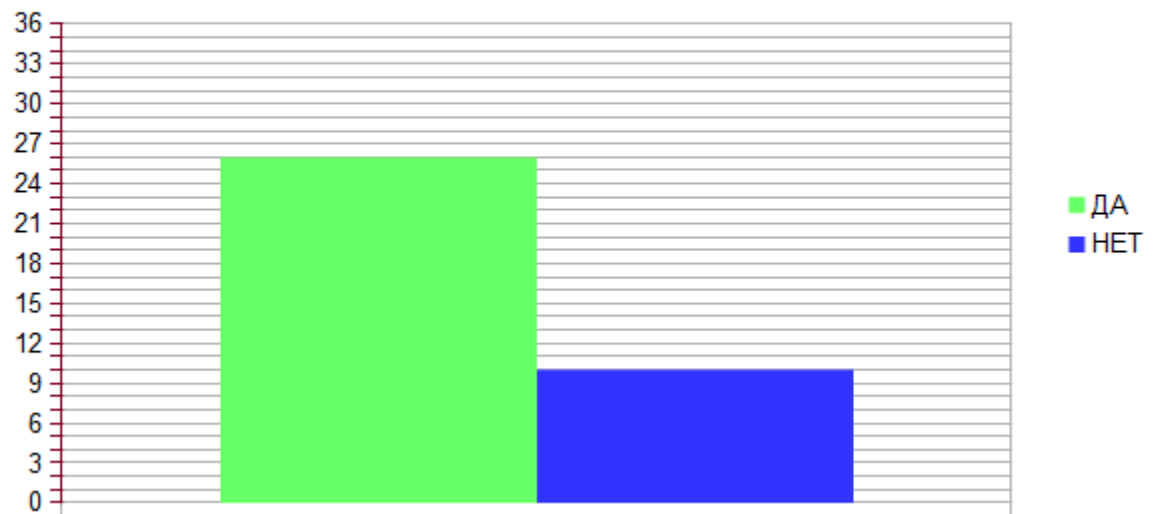
Любишь ли ты рисовать?



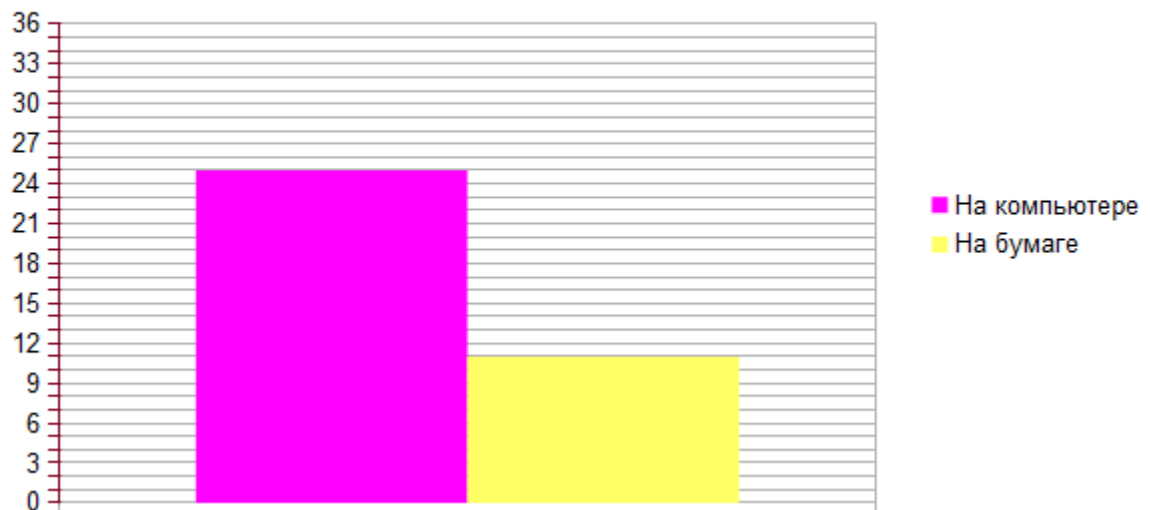
Умеешь ли ты создавать рисунки на компьютере?



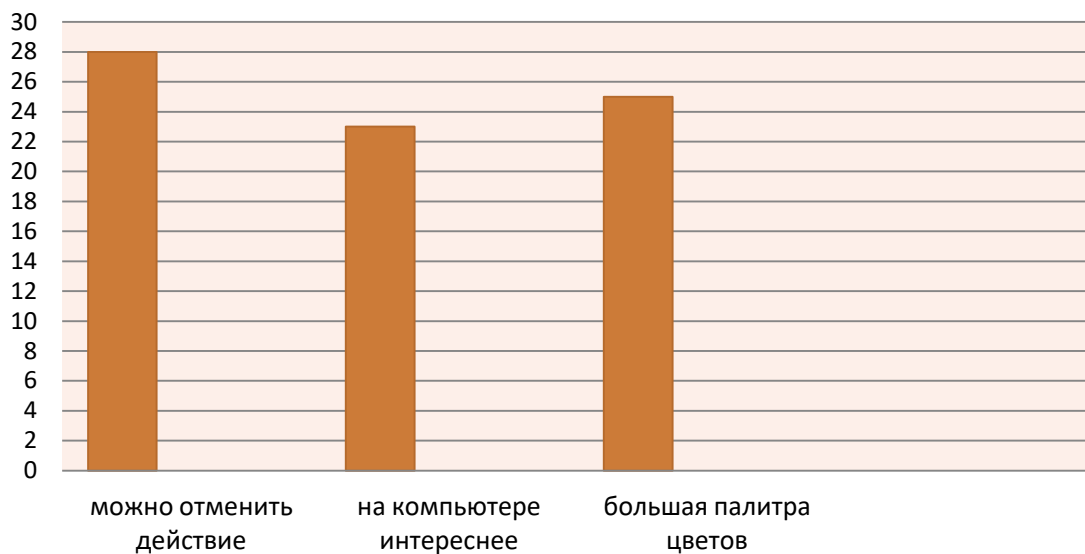
Хочешь ли ты научиться рисовать в графическом редакторе?



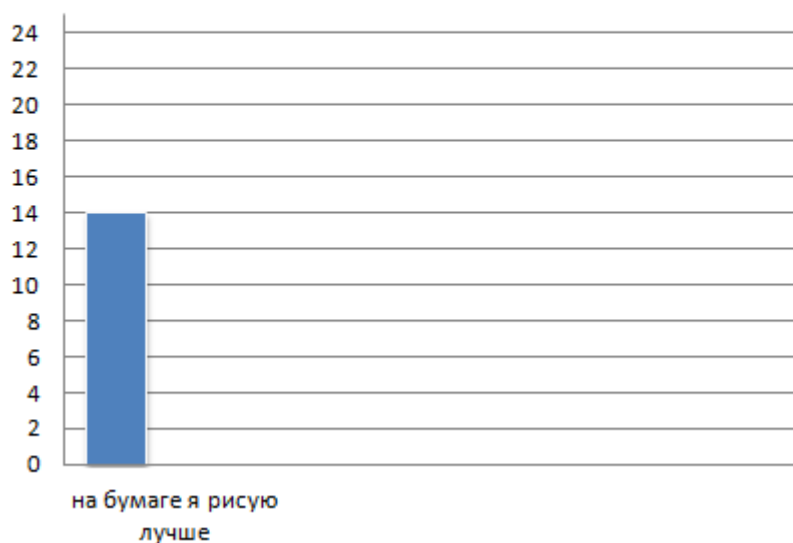
Вам нравится рисовать на компьютере, или на бумаге?



Нравится рисовать на компьютере потому что:



Нравится рисовать на бумаге потому что:



Вывод:

Таким образом, из проведённого анкетирования видно, что все младшие школьники любят рисовать, и пробовали свои способности в графическом редакторе. Большинству детей нравится рисовать на компьютере, и они хотели бы научиться создавать рисунки с помощью различных инструментов.

2.2 Создание лабораторных работ

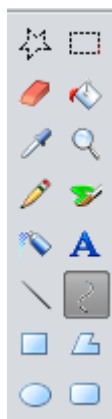
При создании лабораторной работы мы ставили себе следующие задачи:

- Познакомить учащихся с инструментами графического редактора Paint.
- Развить творческие способности, внимание, память, интерес к современным информационным технологиям.


Лабораторная работа № 1

1.Запускаем графический редактор «Paint»: Пуск → Все программы → «Paint».

2.Для создания нового изображения, необходимо воспользоваться панелью инструментов.(См.из.1)



Изображение 1.Панель инструментов

3.Выберите инструмент кривая 15.Проведите кривую,для этого выберите инструмент кривая , выберите толщину вашей кривой(См.из.2)



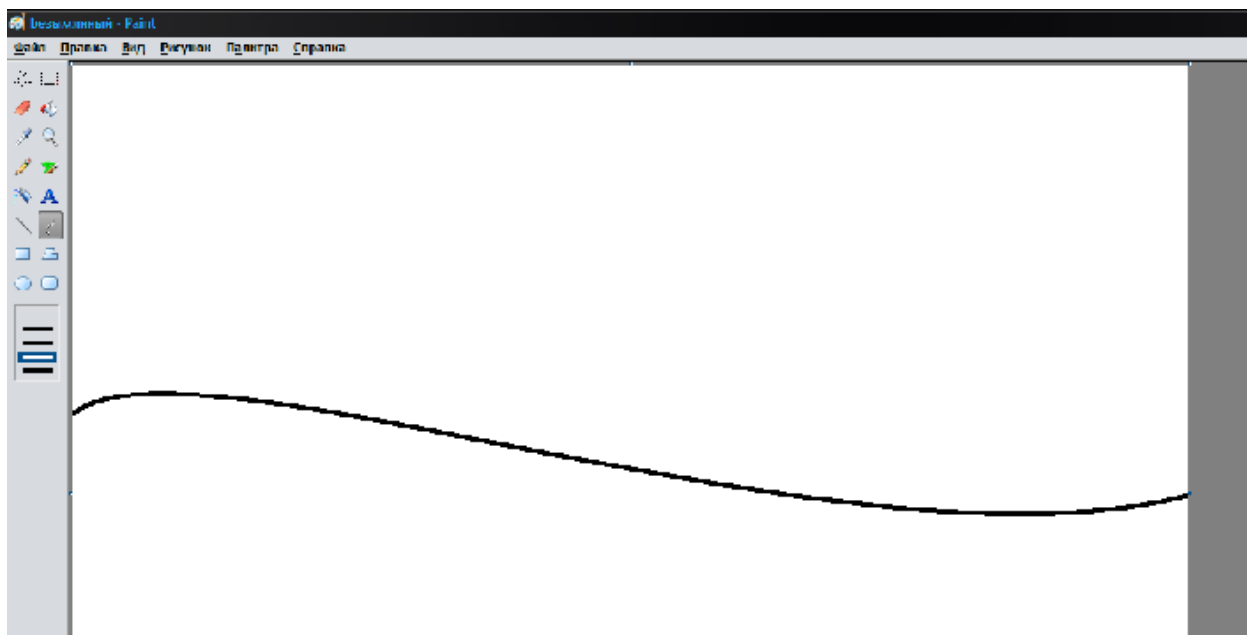
Изображение 2.Панель выбора толщины

4.Проведите кривую на «листе»(См.из.3).



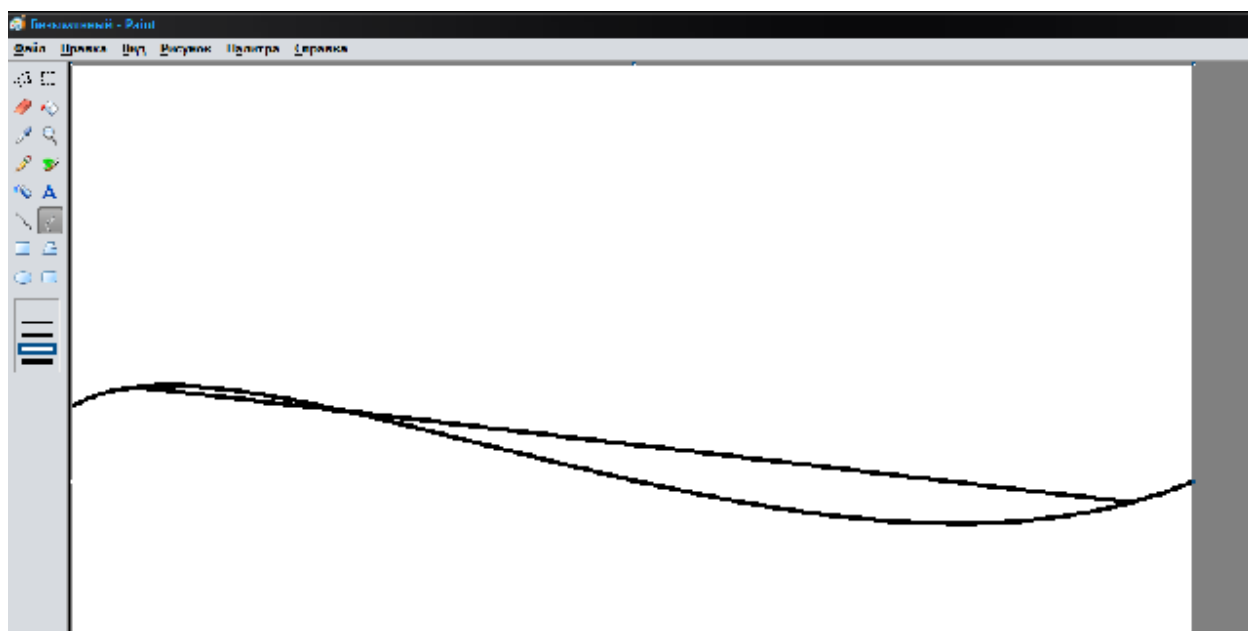
Изображение 3.Проведённая кривая

5.Изогните кривую(См.из.4).



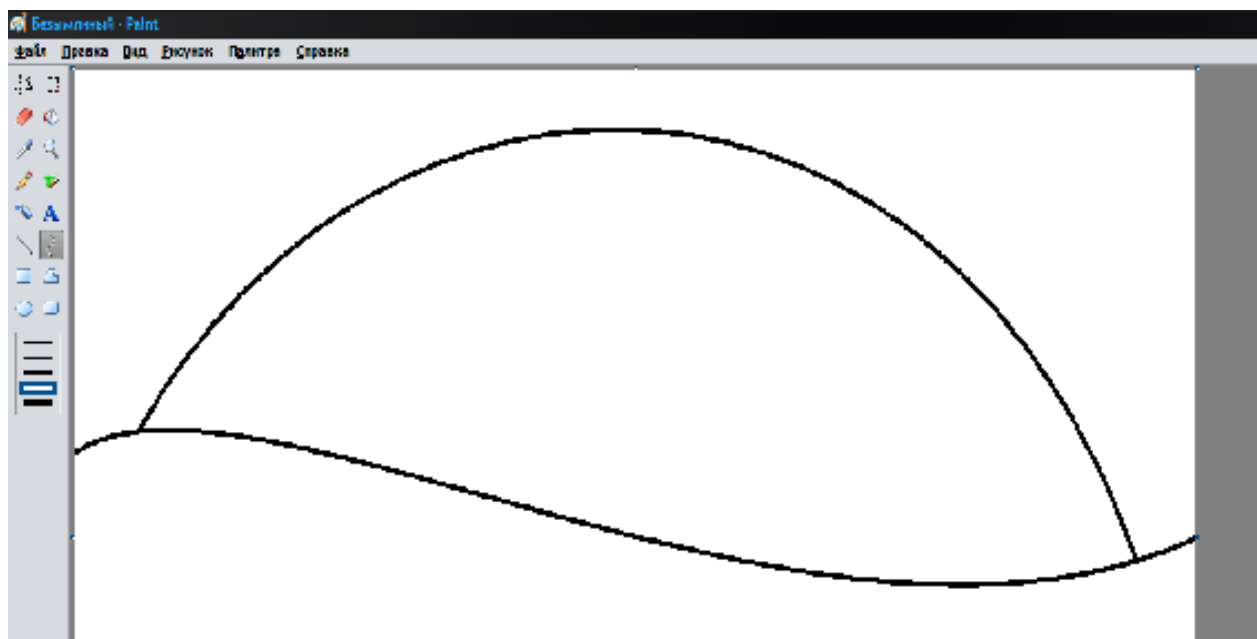
Изображение 4.Изогнутая кривая

5.Проведите кривую(См.из.5).



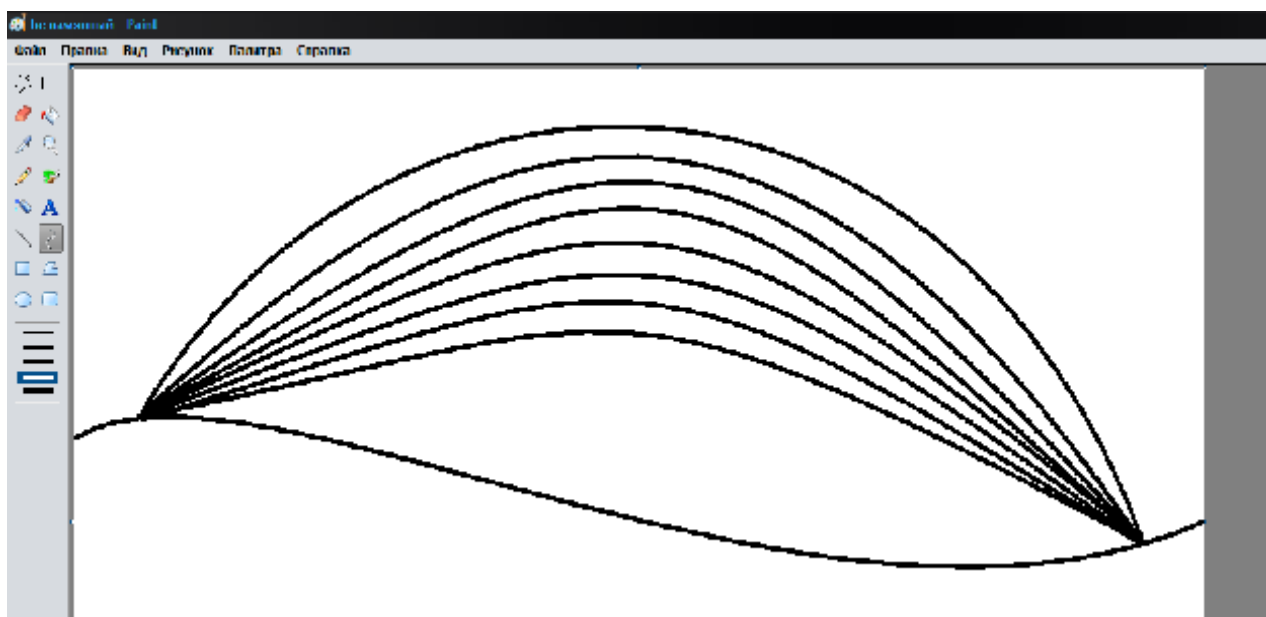
Изображение 5.Кривая

6.Изогните кривую(См.из.6).



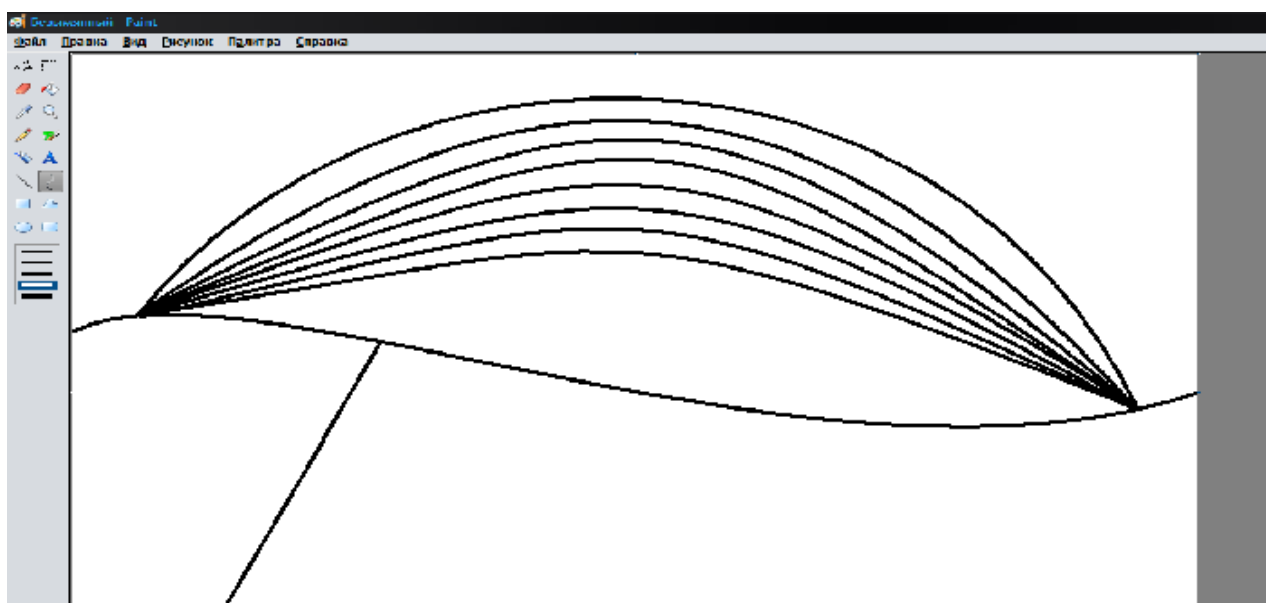
Изображение 6.Изогнутая кривая

7.Сделайте 8 таких кривых, чтобы у вас получился вот такой результат(См.из.7).



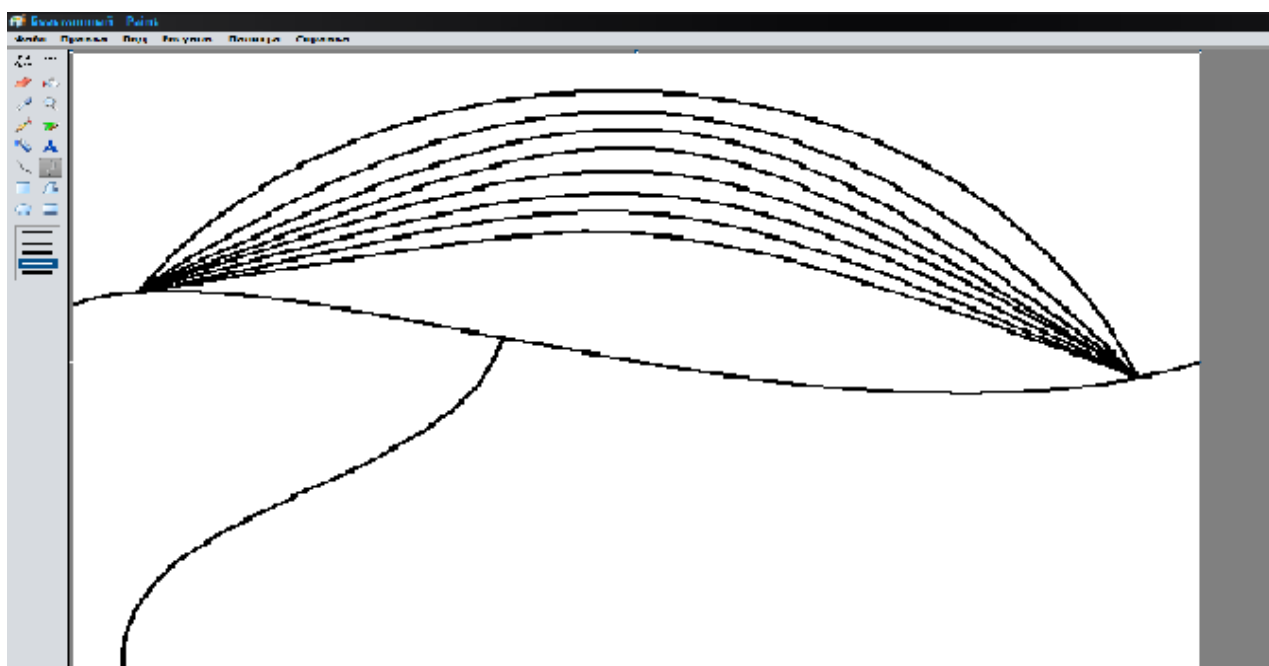
Изображение 7.Радуга

8.Рисуем дорожку, выберете инструмент кривая, и проведите её так, как показано на изображении 8.



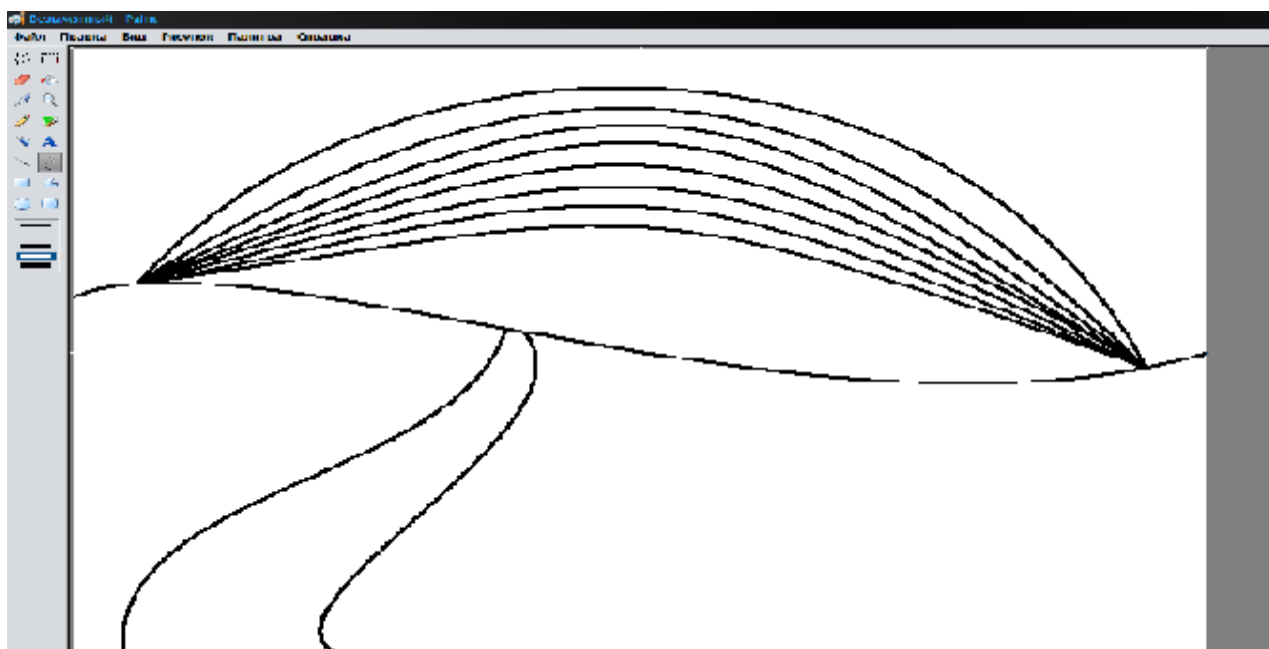
Изображение 8.

9. Загибаем кривую (См. из. 9).



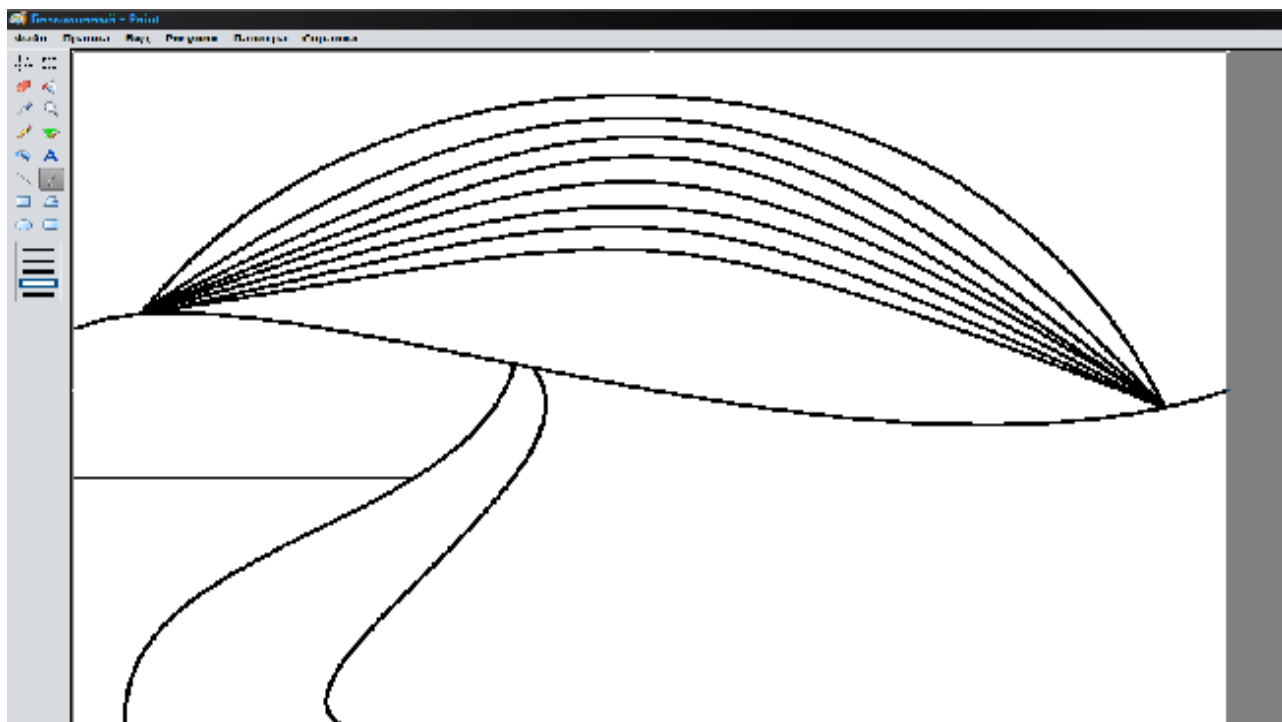
Изображение 9. Загнутая кривая

10. Повторите это ещё с одной кривой, чтобы получился вот такой результат (См. из. 10).



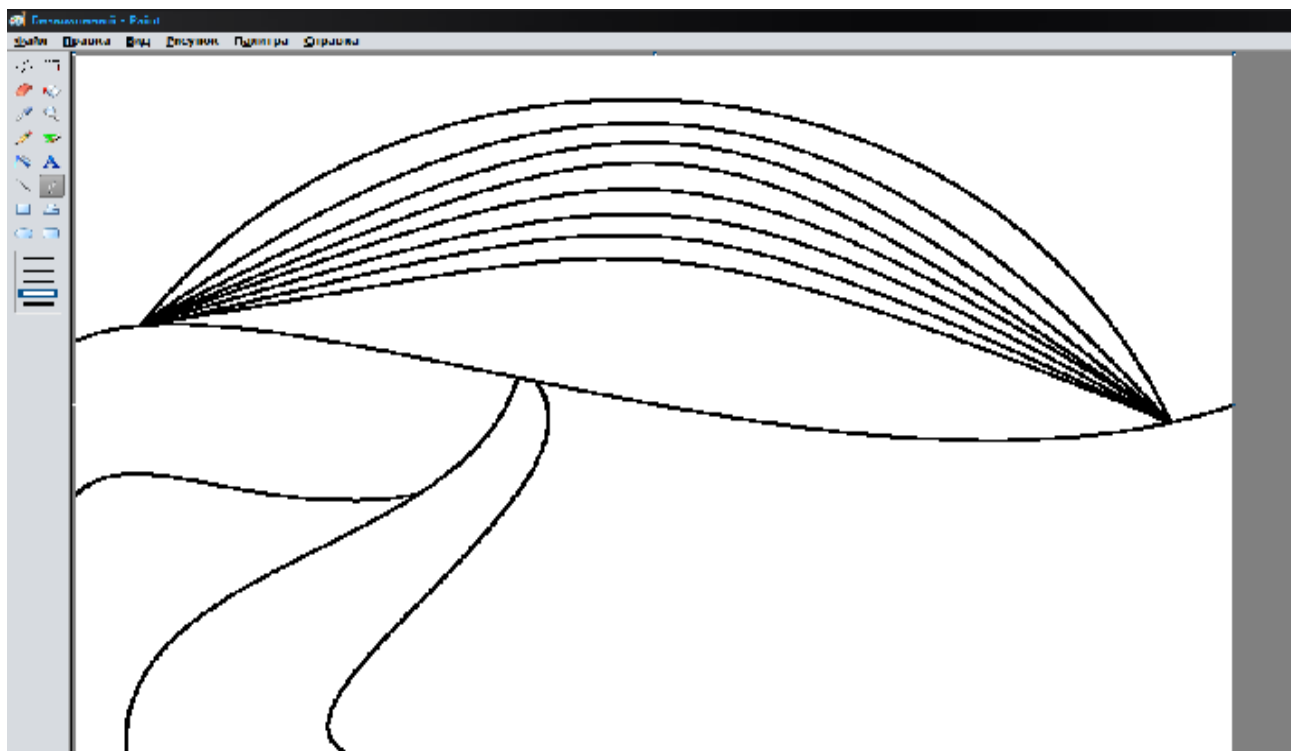
Изображение 10. Дорожка

11.Проведите кривую, чтобы у вас получились холмы(См.из.11).



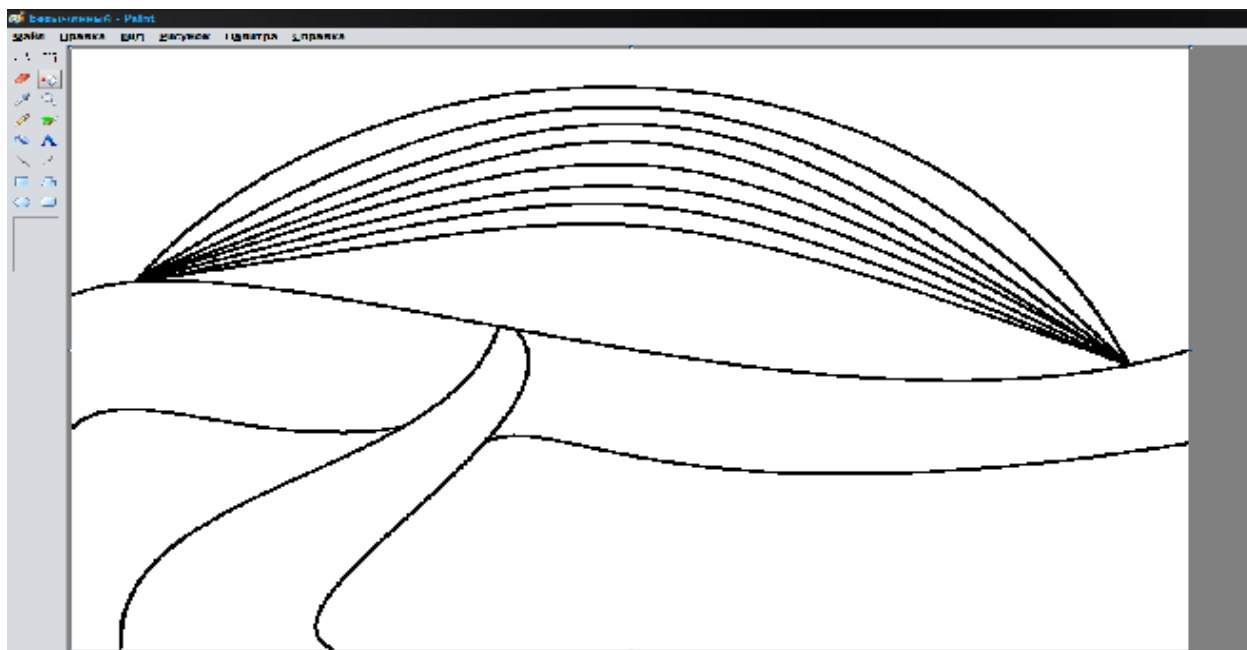
Изображение 11.

12.Изогните кривую(См.из.12).



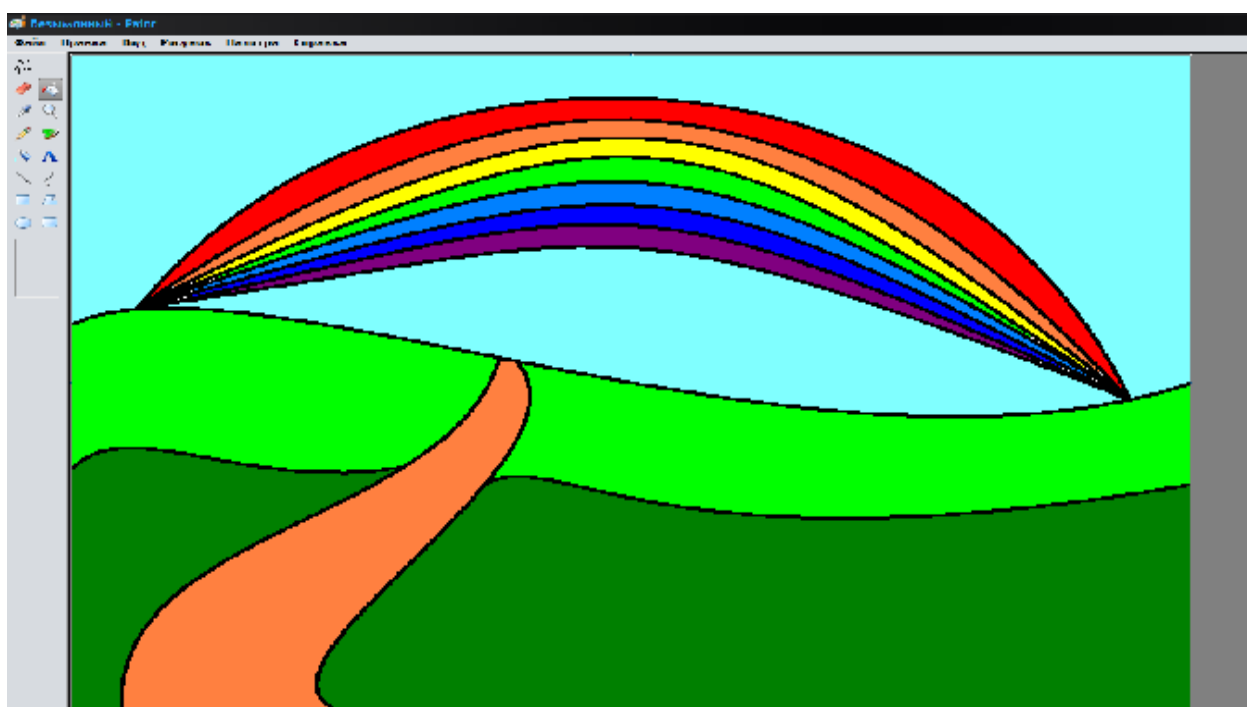
Изображение 12.Первый холм

13.Проведите ещё одну кривую, и изогните её(См.из.13).




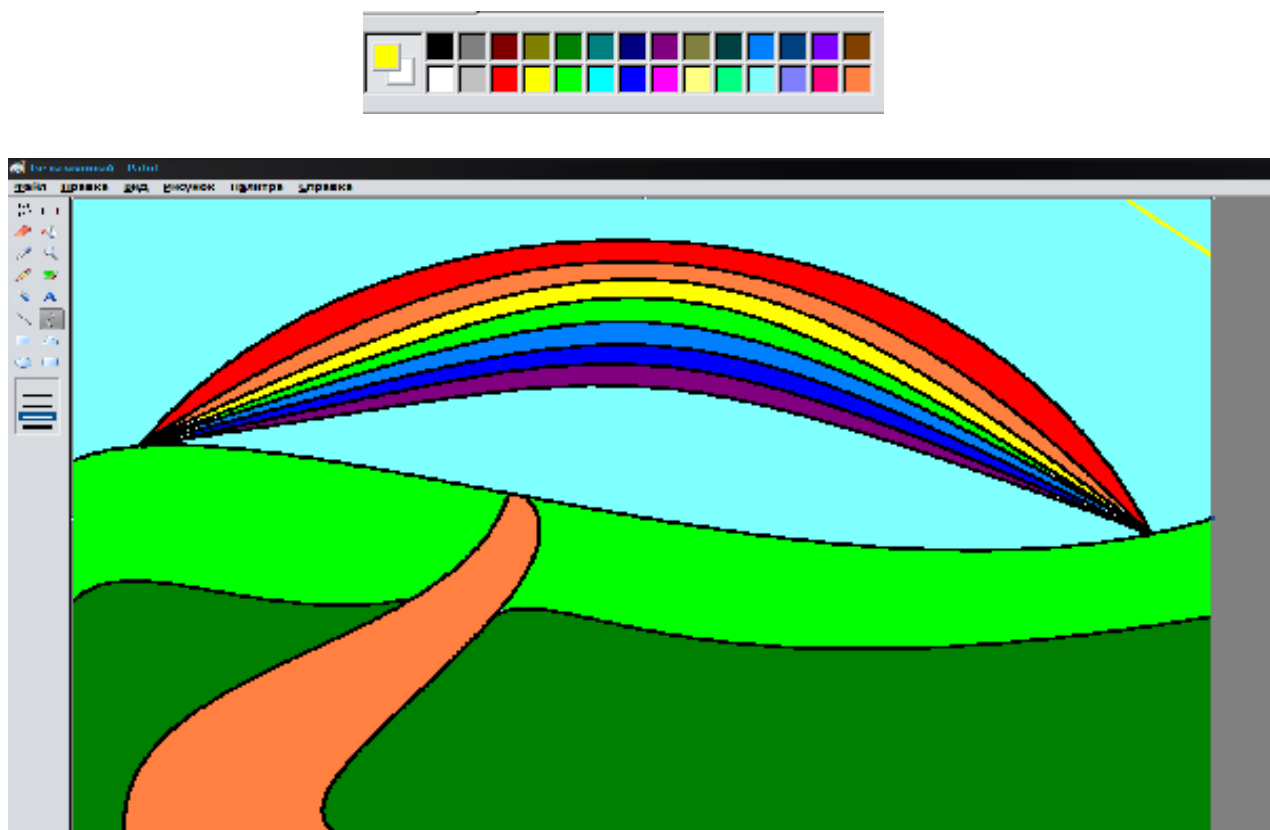
Изображение 13.Холмы

14.Раскрасьте ваш рисунок(См.из.14).



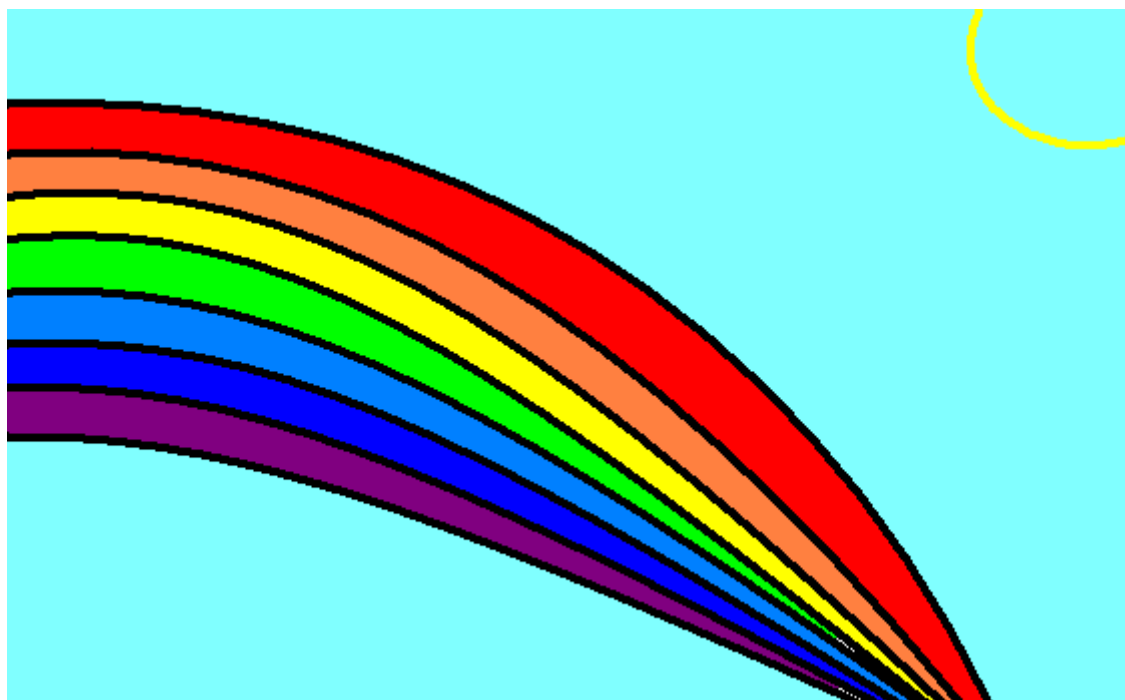
Изображение 14.Раскрашенный рисунок

15.Проведите кривую жёлтого цвета,для этого выберете инструмент кривая , а так же выберите жёлтый цвет в палитре(См.из. 15).




Изображение 15.Проведённая жёлтая кривая

16.Изогните жёлтую кривую так, чтобы получился полукруг(См.из.16).




Изображение 16.Полукруг

17.Закрасьте полукруг, при помощи инструмента заливка  (См.из.17).



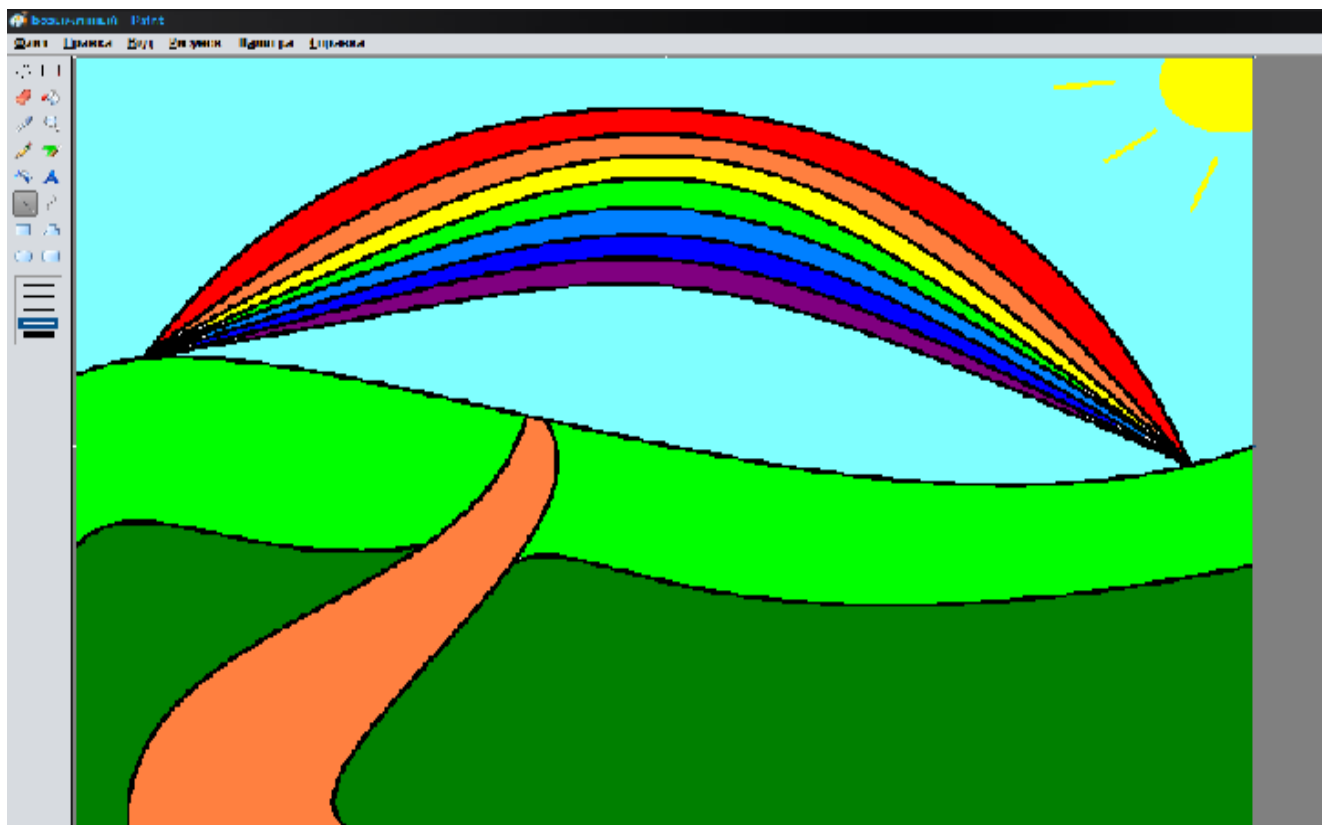
Изображение 17.

18.Дорисуйте солнышку лучи, для этого выберите инструмент линия  (См.из.18) .



Изображение 18.У вас получилось солнышко

С помощью изученных инструментов нарисуйте дерево и другие объекты по своему усмотрению.



Заключение

В данной работе мы рассмотрели две большие группы графического редактора, выявили достоинства и недостатки. Рассмотрели панель инструментов графического редактора Paint.

В ходе проведённого анкетирования мы установили, что младшим школьникам нравится процесс рисования и многие хотели бы научиться рисовать на компьютере.

Библиография

1. <http://festival.1september.ru/articles/592181/>
2. <http://school497.ru/download/u/02/les15/les.html>
3. https://ru.wikipedia.org/wiki/Творческие_способности