

Графический редактор





Графический редактор -

- это компьютерная программа для обработки графической информации, которая предназначена для создания и редактирования виртуальных графических объектов.

Типовые задачи обработки графической информации

- Ввод и отображение виртуального графического объекта;
- Редактирование графического объекта;
- Запись графического объекта на диск в виде файла;
- Считывание виртуального графического объекта из файла в память компьютера;
- Вывод графического объекта на бумагу.

Виды графических редакторов

- *Растровые (Adobe Photoshop, Paint и др.)*
- *Векторные (Corel Draw, Adobe Illustrator, Micromedia Freehand и др.)*

Растровые редакторы

В этих программах изображение формируется из решетки, состоящей из квадратиков, называемых пикселями.

Растровые программы имеют свои слабые стороны, связанные с тем, что каждый пиксел имеет фиксированное положение. Если необходимо передвинуть часть изображения, есть риск разрушить всю картину



Качество изображений, созданных с помощью растровых программ, неотрывно связано с **разрешением** - количеством пикселей на дюйм изображения.

Если разрешение низкое, может пострадать качество при выводе на печать.

Чем больше разрешение - тем лучше качество изображения, но больше размер файла.

В **векторных графических редакторах**

изображение состоит из геометрических фигур, у которых есть размер, расположение, цвет и т. д. При увеличении векторных рисунков они не искажаются и не распадаются на точки – в этом преимущество векторной графики перед растровой.

Используя возможности векторных редакторов делают коллажи, вырезая элементы из фотографий и открыток.

Векторное изображение имеет меньший объем, чем растровое.



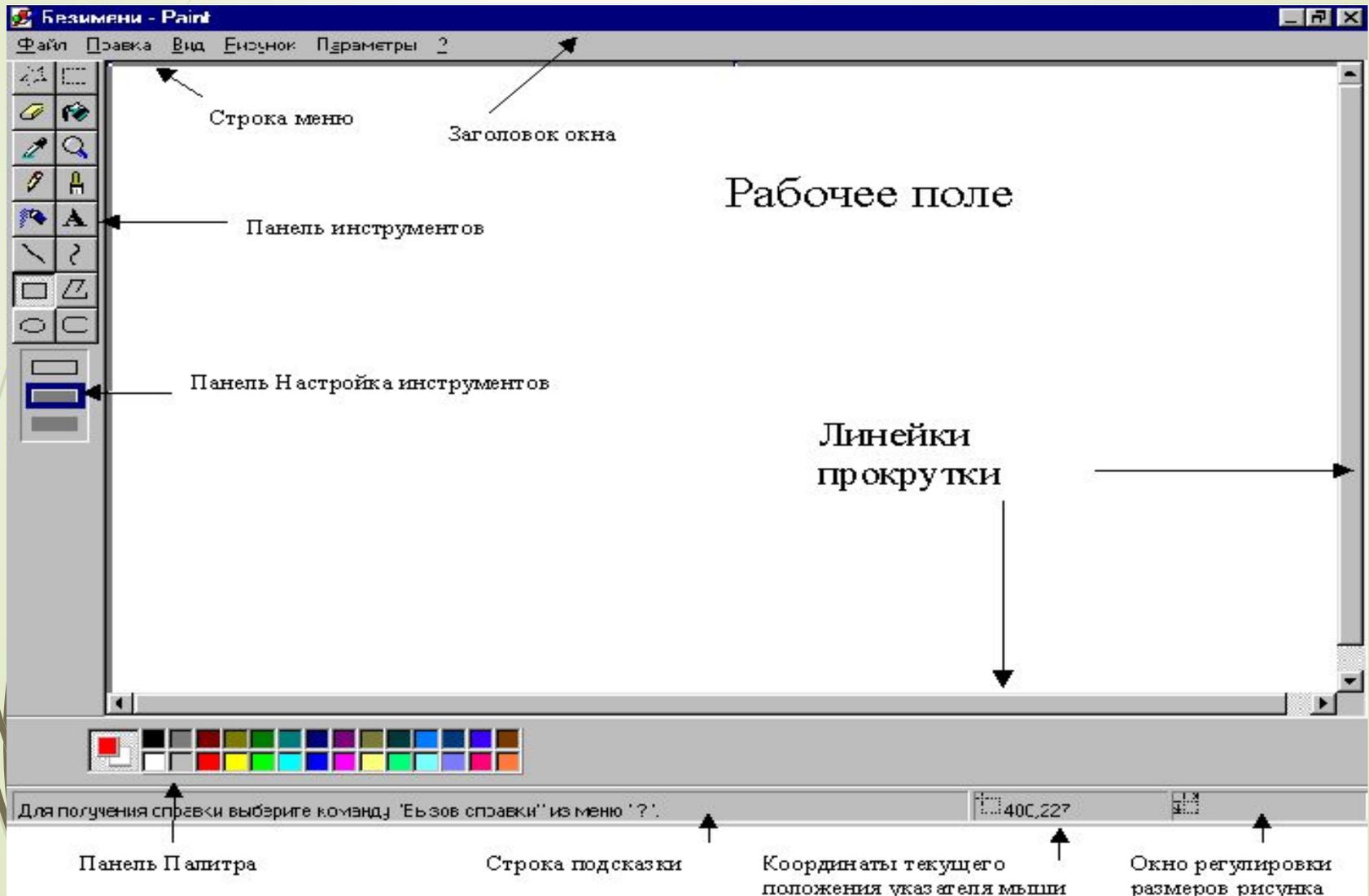


Графический редактор Paint

Запуск программы:

Пуск / Программы / Графический редактор Paint

Окно программы содержит

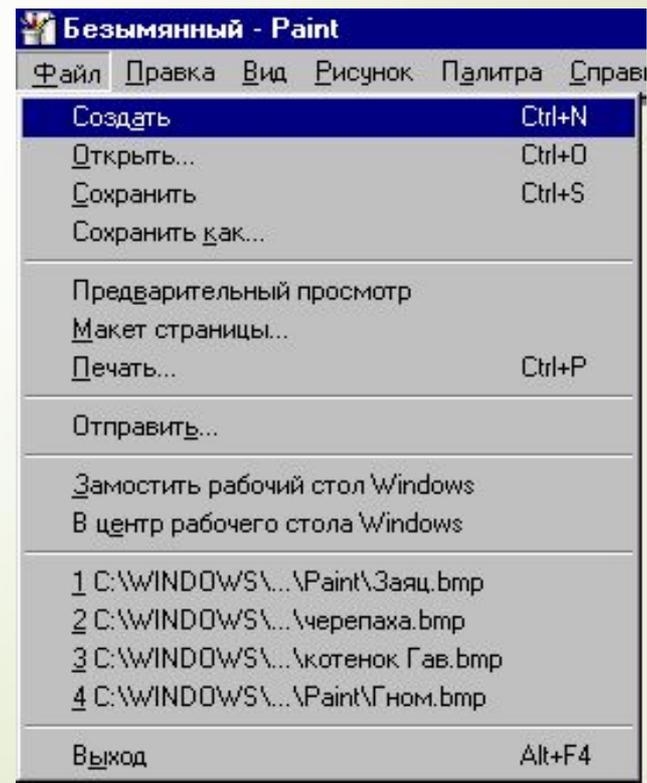


Почти каждый инструмент можно настраивать:

- ❖ устанавливать толщину линии,
- ❖ размер и форму кисти, карандаша, резинки и т.д.

! Графический редактор запоминает **3 последних** действия, которые можно отменить, воспользовавшись командой **ПРАВКА, ОТМЕНИТЬ** или воспользоваться клавишами **Ctrl+Z**.

! В ниспадающем меню **ФАЙЛ** редактор помнит **4 последних** графических файла, которые открывались



Панель инструментов



Инструменты при рисовании используют выбранные в палитре цвета: если вы рисуете левой кнопкой мыши - используется *основной* цвет, если правой - *фоновый*.



Ластик/Цветной ластик - стирает часть рисунка при нажатии левой кнопки мыши или заменяет основной цвет на фоновый при нажатии правой.



Заливка - заполняет цветом одноцветную область рисунка.



Пипетка (Выбор цвета) - определяет цвет фрагмента при выполнении на нем щелчка и устанавливает его в качестве основного или фонового цвета.

Масштаб - увеличивает фрагмент рисунка.



Панель инструментов



Карандаш - рисует как обычный карандаш при нажатой левой или правой кнопкой мыши.



Кисть - используется как карандаш, но рисует более толстыми линиями, форма кисти может выбираться.



Распылитель - распыляет краску при нажатой левой или правой кнопкой мыши.

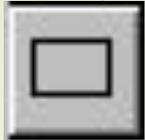


Линия - проводит прямую линию при нажатой левой кнопке мыши (удерживая клавишу **Shift**, можно получить линию строго вертикальную, горизонтальную линию или под углом 45°).

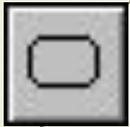
Панель инструментов



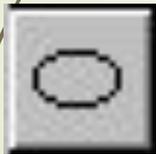
Кривая - рисует прямую линию, которую затем можно изгибать 2 раза, отводя мышь в сторону от рисунка.



Прямоугольник - создает прямоугольник или квадрат (удерживая **Shift**) путем протаскивания мыши с нажатой левой кнопкой.



Скругленный прямоугольник - то же, что и прямоугольник, но углы скруглены.



Эллипс - рисует овалы и круги (удерживая **Shift**).

Многоугольник - для рисования многоугольника необходимо щелкнуть в каждой его вершине, а в последней - дважды

