

Создание графических примитивов. Добавление текста в графический рисунок. Создание простых графических объектов

Урок информатики 4 класс
Подготовила учитель ОШ № 22 ДНР
Савчук Лариса Васильевна

Найди 10 отличий.



ПРОВЕРЬ СЕБЯ

**Одной из основных функций
графического редактора
является:**

1. Создание изображений.
2. Ввод изображений.
3. Просмотр и вывод содержимого видеопамати.
4. Хранение кода изображения.

Пиксель это –

1. Символ
2. Круг
3. Маленькие квадратные точки
разного цвета
4. Палитра цветов

Для сохранения рисунка в Paint необходимо выбрать команду:

1. Создать

2. Открыть

3. Сохранить (Сохранить как...)

4. Печать

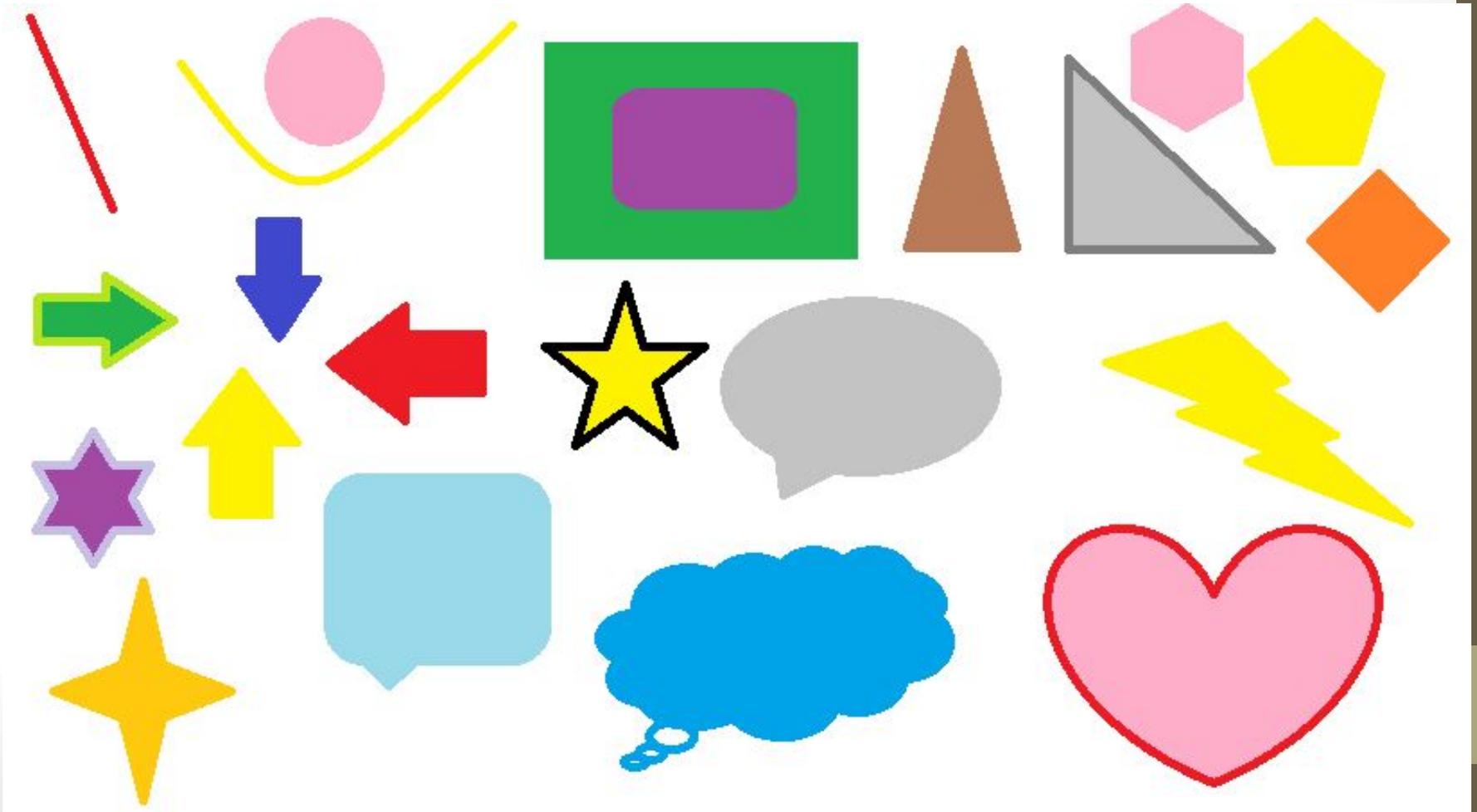
Для открытия готового рисунка в Paint необходимо выбрать команду:

1. Создать
2. Открыть
3. Сохранить (Сохранить как...)
4. Печать

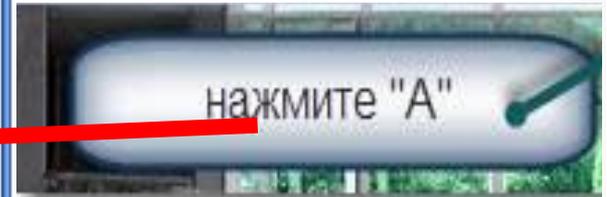
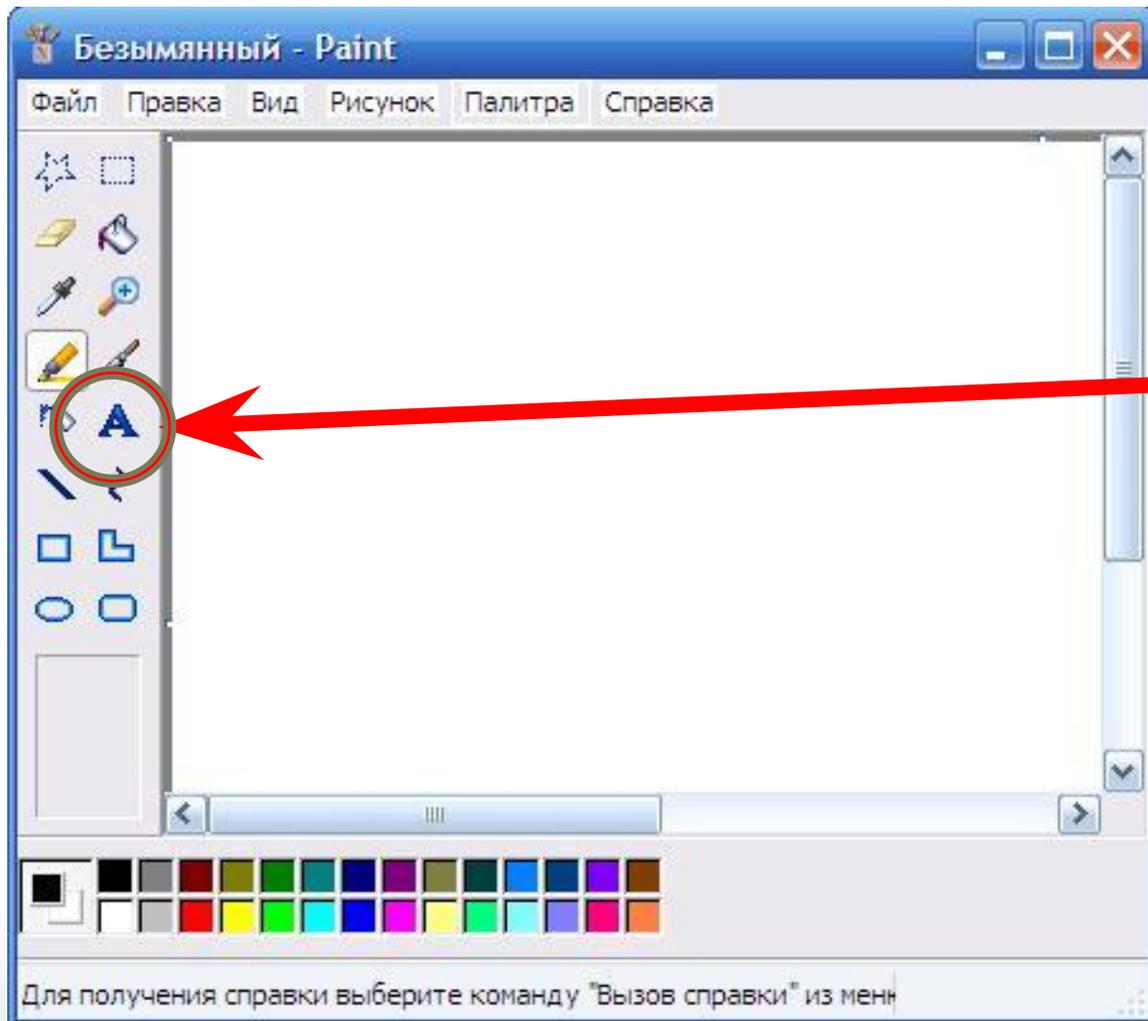
Инструменты Эллипс, Круг, Прямоугольник в графическом редакторе нужны для

1. Выделения необходимой области текста
2. Рисования геометрических фигур
3. Создает эффект пульверизатора
4. Помещает в рисунок текст

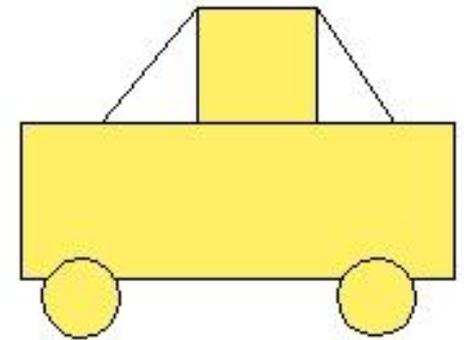
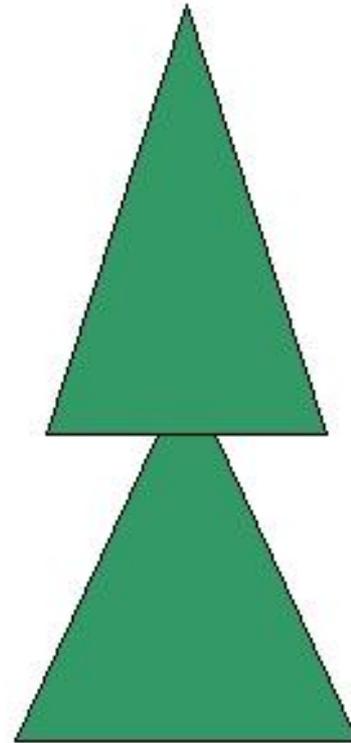
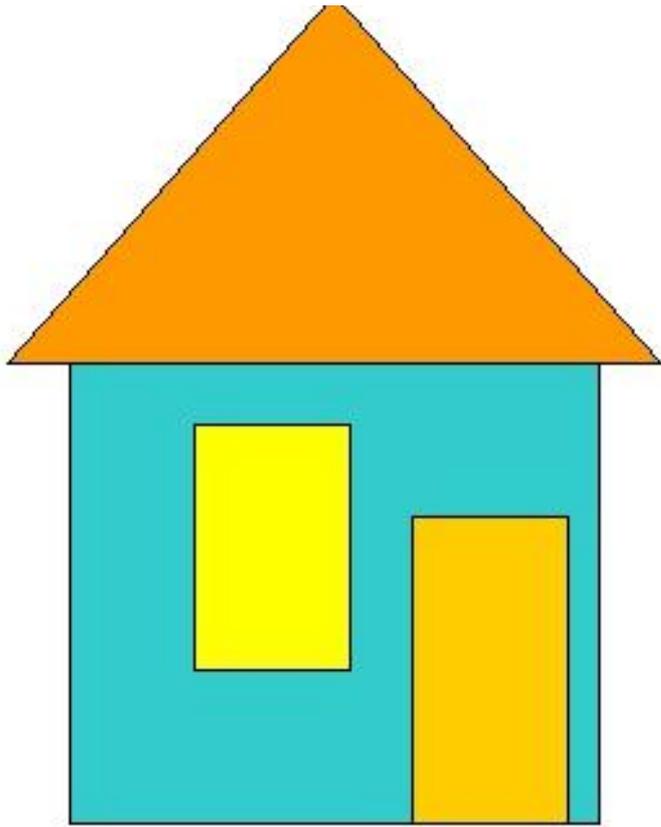
Примитивы - объекты, которые можно построить, используя специальные инструменты программы.

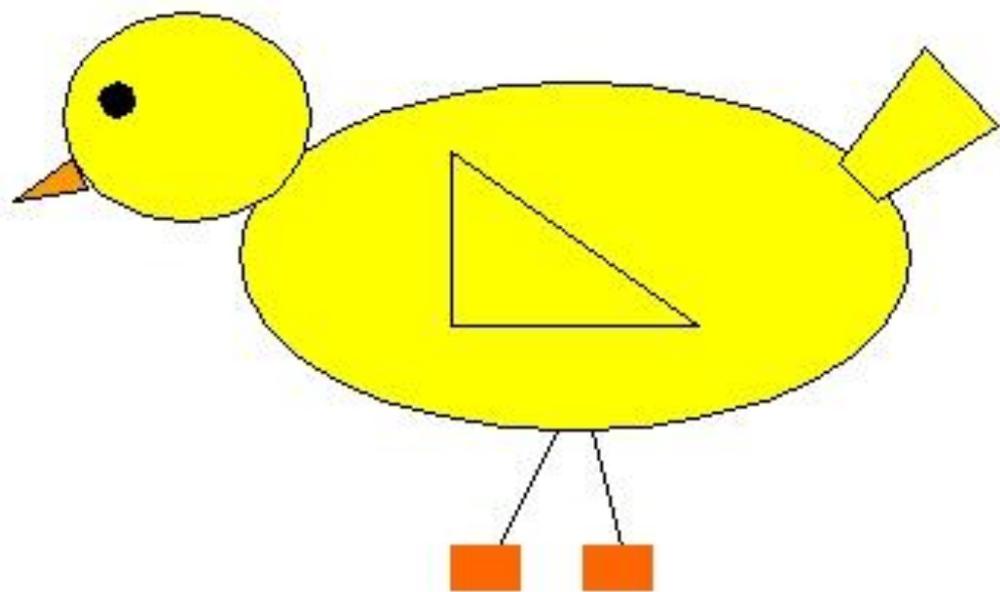


«А» - СИМВОЛ ВСТАВКИ ТЕКСТА.

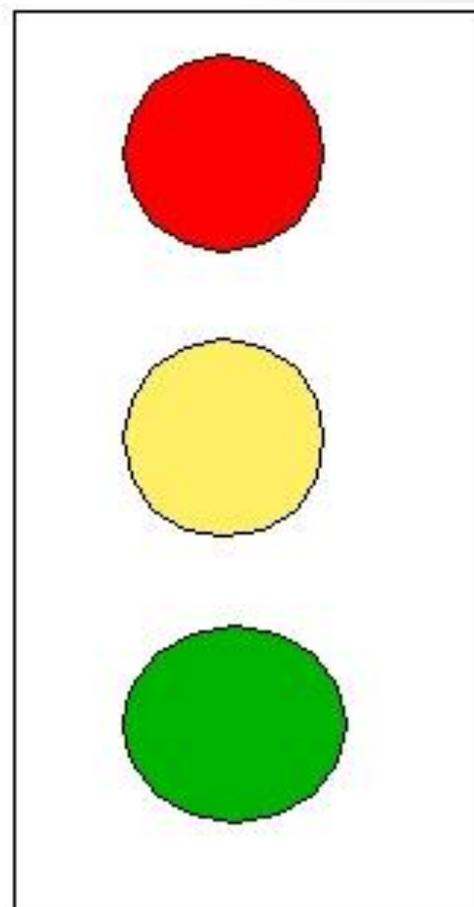


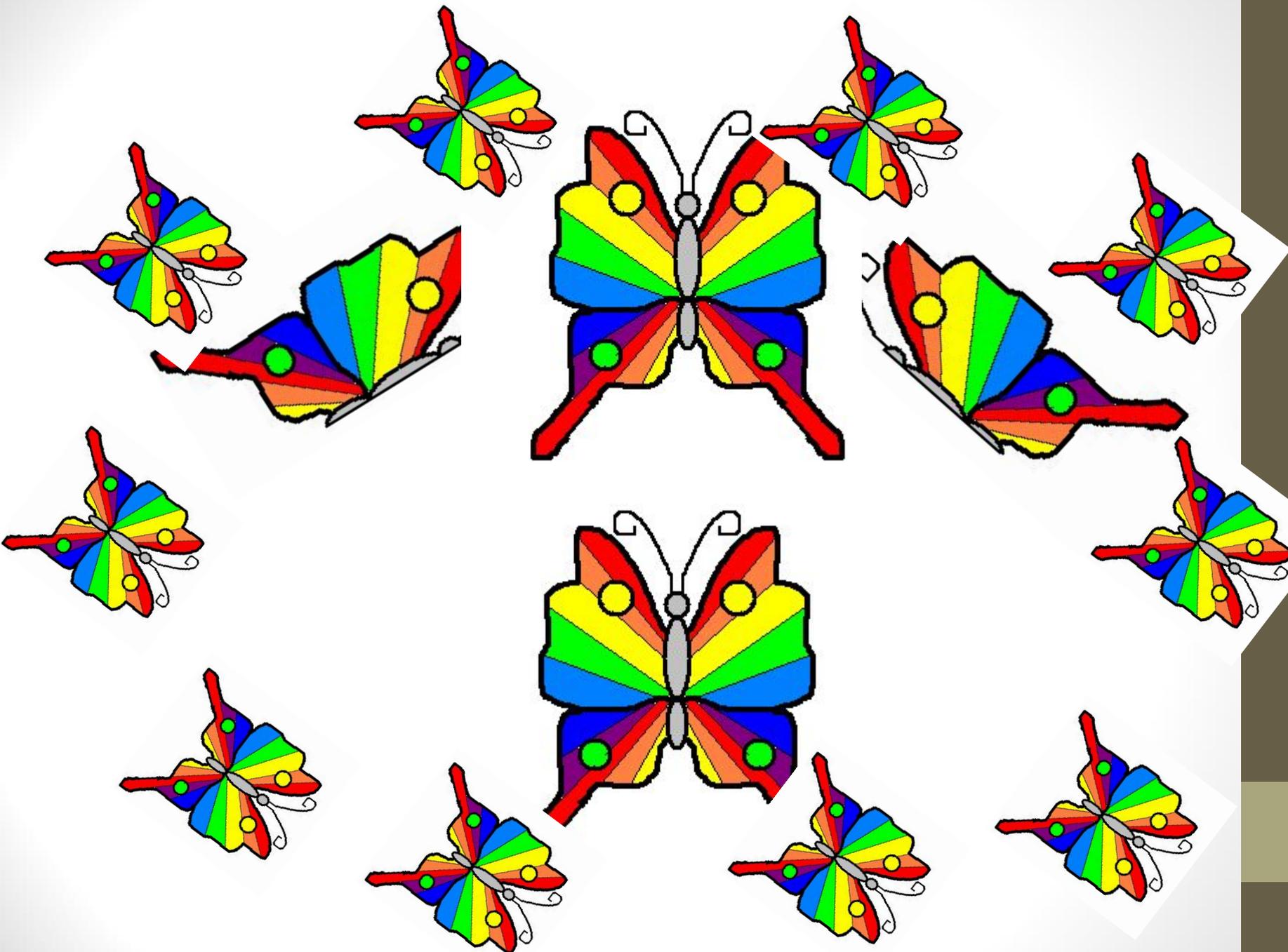
Из каких примитивов
созданы эти рисунки?





цыплёнок





Рефлексия. Анкетирование.

- 1. На уроке я работал
 - активно/ пассивно
- 2. Своей работой на уроке я
 - доволен / не доволен
- 3. Урок для меня показался
 - коротким/ длинным
- 4. За урок я
 - не устал/устал
- 5. Мое настроение
 - понятен / непонятен
- 6. Материал урока мне был.
 - интересен/скучен
 - легким/трудным
 - полезен/бесполезен