

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом  
детского творчества» муниципального образования «Лениногорский  
муниципальный район» Республики Татарстан

Рассмотрено  
на методическом совете  
Протокол №6 от 19.05.2026



Методическое пособие

Рабочая тетрадь  
«Рисуем играя»  
Графический редактор Paint

Разработал: Муртазина Лилия Загитовна  
педагог дополнительного образования

г.Лениногорск, 2026

### Содержание

Microsoft Paint — это графический редактор, который встроен в операционную систему Windows. Он подходит для рисования, раскрашивания, редактирования и манипуляции изображениями.

Некоторые возможности программы:

- создание скриншотов и быстрое их редактирование;
- создание простых чертежей и схем (инструментарий содержит линии и простые фигуры);
- сохранение изображений в разных форматах (BMP, JPEG, PNG, GIF и другие);
- поворот и отражение картинки;
- изменение размера изображения.

Тематическое планирование

- 1 Графический редактор Paint. Знакомство с его интерфейсом
- 2 Работа с элементами интерфейса графического редактора. Масштаб.
- 3 Компьютерные цвета
- 4 Выделение, копирование и перемещение элементов рисунка
- 5 Конструирование
- 6 Создание и редактирование компьютерного рисунка

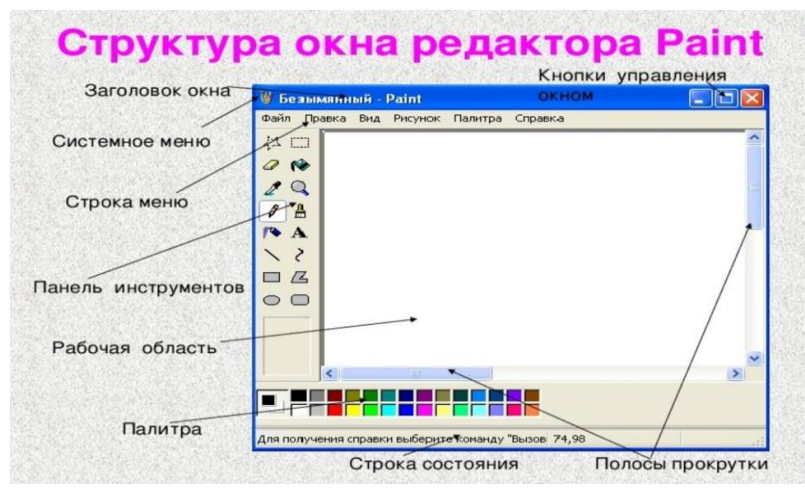
## Задание 1. Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint

- 1 Запустите графический редактор Paint
- 2 Сравните окно графического редактора Paint на экране с рисунком

На рабочем столе появится окно приложения Paint

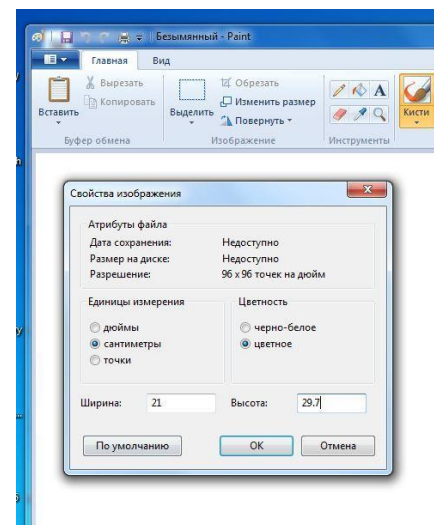


- 3 Найдите знакомые вам элементы окна: строку заголовка, строку меню, кнопку Закрыть, полосы прокрутки.
- 4 Найдите на рисунке и на экране панель Набор инструментов, Меню настройки инструментов, Рабочее поле и Палитру. Подумайте, для чего в графическом редакторе используется Рабочее поле?



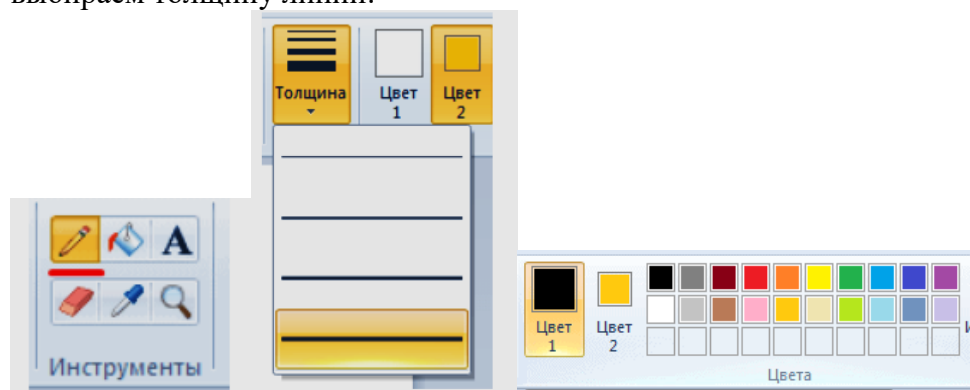
## Задание 2 Работа с элементами интерфейса графического редактора. Масштаб.

- 1 Разверните окно графического редактора во весь экран
- 2 В меню Рисунок выберите пункт Атрибуты.
- 3 В открывшемся диалоговом окне найдите область Единицы и щёлкните левой кнопкой мыши на переключателе См (сантиметры)



## Карандаш

Начнем с карандаша, который находится в панели Инструменты. Кликните по нему левой кнопкой мыши, чтобы он выделился. Теперь выбираем толщину линии:

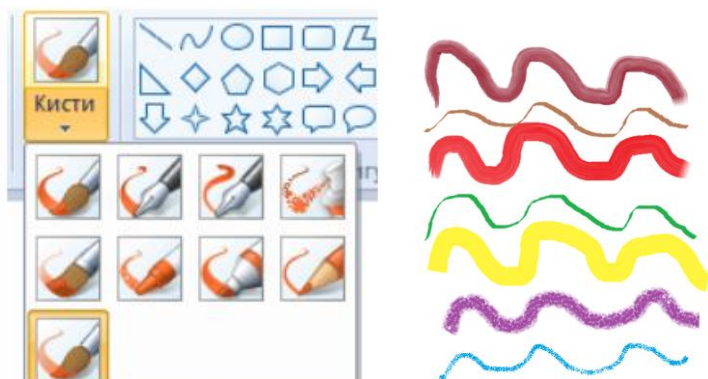


Теперь на белом фоне можете потренироваться: нажмите и удерживайте сначала ЛКМ, рисуя линию, потом то же самое сделайте, удерживая ПКМ. Как видите, получаются линии разных цветов.

## Кисти

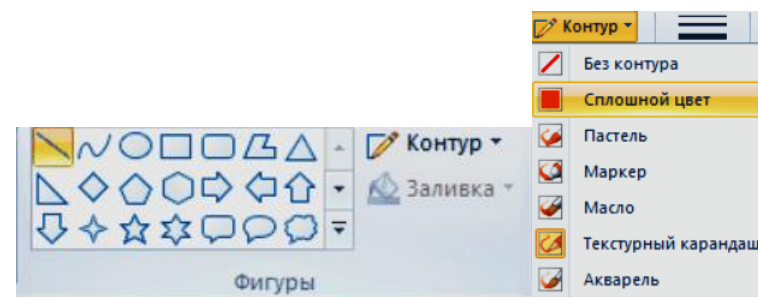
Для более искушенных художников куда интересней будет инструмент Кисти. Щелкните по нему левой кнопкой, чтобы раскрыть доступные виды кистей.

Выбрав понравившуюся кисть, так же, как и с инструментом Карандаш, можно выбрать толщину линий и задать 2 цвета рисования. Попробуйте порисовать – получаются линии, напоминающие мазки настоящей кисти с краской.



## Линия

Инструмент **Линия** пригодится в том случае, когда нам нужно нарисовать прямые отрезки под любыми углами. В этом инструменте также можно задать толщину линии и ее цвет.



Используя **Линию**, становятся активными настройки Контура. Щелкните по соответствующему значку на панели инструмента, и выберите один из представленных пунктов. Подробно на каждом из них останавливаться не стану, вы сами сможете понять, для чего они нужны, поэкспериментировав.

Процесс рисования прямой достаточно простой: кликните ЛКМ в любом месте и протяните линию в каком-либо направлении. Оторвав палец от кнопки мыши, линия будет начерчена. Однако ее вы сможете изменить – угол наклона, расположение, длину. Для этого просто зажмите одну из точек на конце линии и потяните в требуемом направлении.

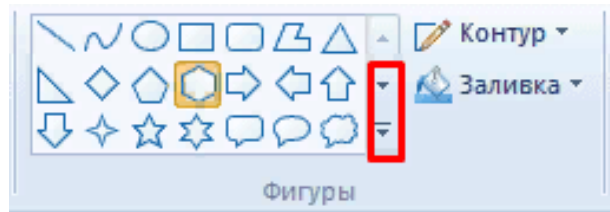
## Кривая

**Кривая** отличается от инструмента Карандаш тем, что с ее помощью можно рисовать плавные линии. Этот инструмент также находится в разделе Фигуры и для него действуют такие же настройки, как и для **Прямой**.

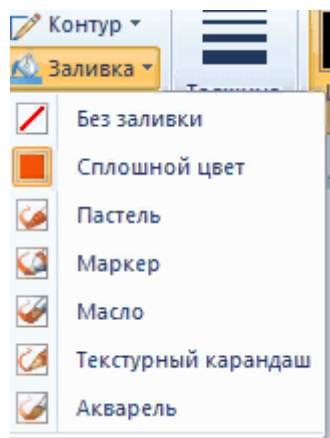


## Как нарисовать в Паинте мышкой фигуру

В панели Фигуры вы можете увидеть стандартные фигуры. Воспользуйтесь кнопками прокрутки вниз, чтобы просмотреть все доступные фигуры.



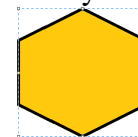
Выберем к примеру **Шестиугольник**. Для него теперь становится активным не только инструмент *Контур*, но также *Заливка*. Если нужно, чтобы фигура сразу же заполнилась сплошным цветом, выбираем *Сплошной цвет*.



Следует помнить, что в панели **Цвета** **Цвет 1** – будет определять цвет контура фигуры, а **Цвет 2** – цвет заливки фигуры.

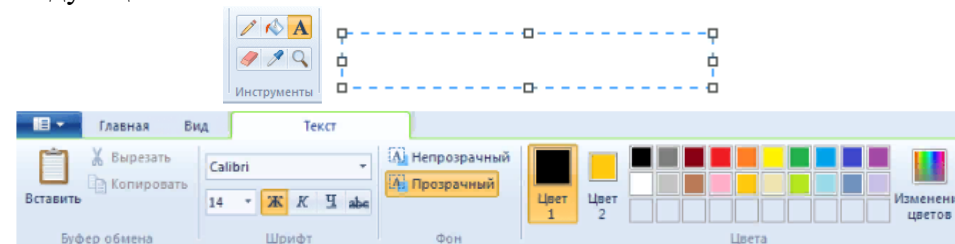


Чтобы нарисовать фигуру, просто кликаем ЛКМ в любом месте и протягиваем зажатую мышку вбок и вверх или вниз. Чтобы фигура была правильной, удерживайте нажатой клавишу Shift. После того, как фигура будет начерчена, ее можно будет изменить, потянув за один из углов пунктирного квадрата. Также шестиугольник можно переместить в любую точку, кликнув по нему ЛКМ и зажав кнопку.



## Как писать текст в Paint

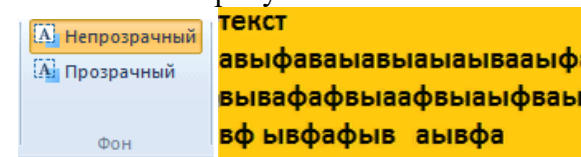
Если вам нужно написать текст в **Paint**, кликните в Инструментах на значок А. Нажмите левой кнопкой мыши в любом месте, появится следующее окно:



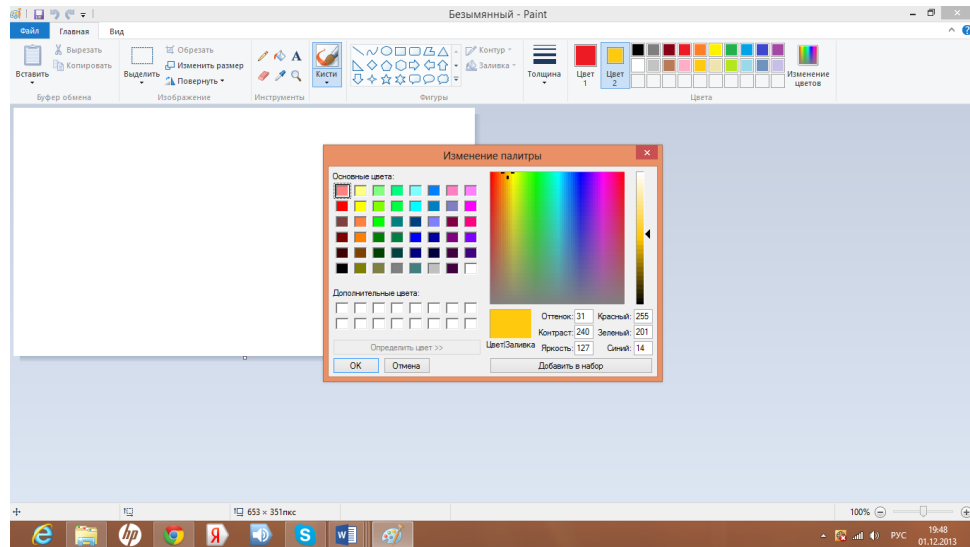
Можно поменять шрифт, размер шрифта, сделать его жирным, наклонным или подчеркнутым. Также здесь можно изменить цвет текста. Цвет 1 – для самого текста, Цвет 2 – для фона.

Фон может быть **прозрачным** и **непрозрачным**. Выберите соответствующую настройку в инструментах Фон.

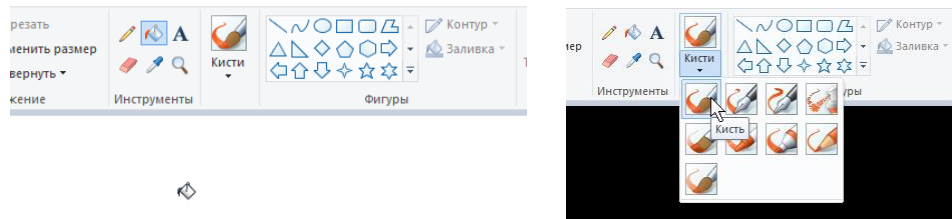
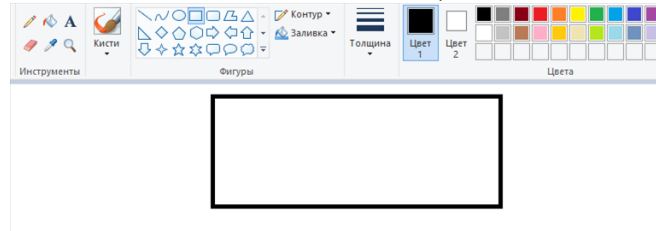
Написав какой-то текст, вы можете его тут же отредактировать – изменить фон, цвет текста, размер шрифта и пр. Также мы можем изменить высоту и ширину колонки, в рамках которой написан этот текст. Для этого нужно потянуть за одну из точек на углах прямоугольника в соответствующую сторону. Если навести указатель мыши на прерывистую линию между точками, он превратится в крестик. Теперь, зажав крестик ЛВМ и потянув мышью, можно перемещать весь текст по экрану.



### 3 Компьютерные цвета

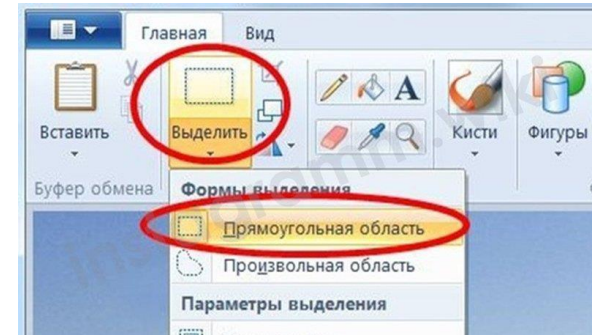


Берем прямоугольник, выбираем цвет, выделяем и для закрашивания можно использовать стаканчик, тоже нажимаем на этот значек.

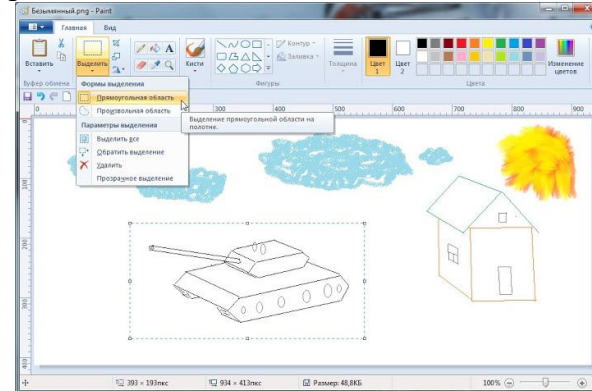


Также можно использовать для закрашивания и кисти, выбираем цвет и пробуем по одному все виды кисточек и закрашиваем прямоугольник.

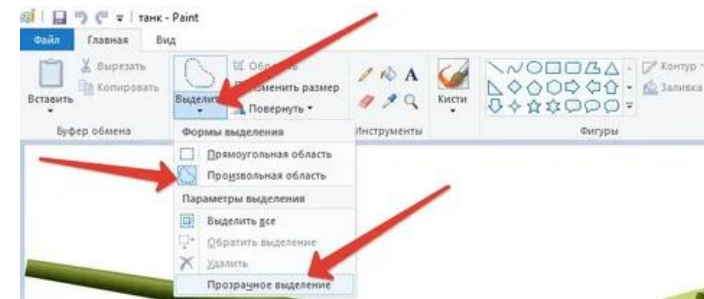
### 4 Выделение, копирование и перемещение элементов рисунка



Нажимаем на символ, мышкой обводим тот рисунок, который нужно переместить. Мышку ставим на выделенный рисунок и перетаскиваем, после перетаскивания можно рисунок, как уменьшить так и увеличить. Уменьшаем и увеличиваем по точкам, расположенным по диагонали, их сдвигаем.

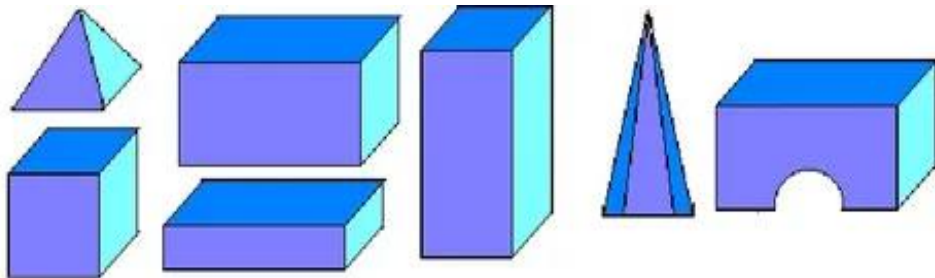
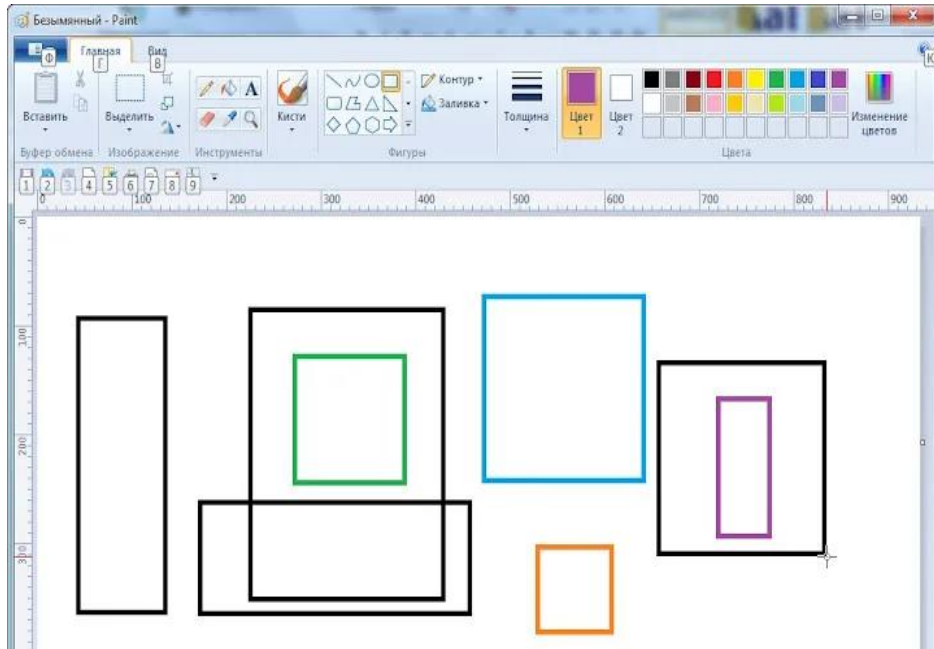


Второй вид выделения. Таким образом и первый вариант, можно выделить и вокруг рисунка. Тот же способ работы.

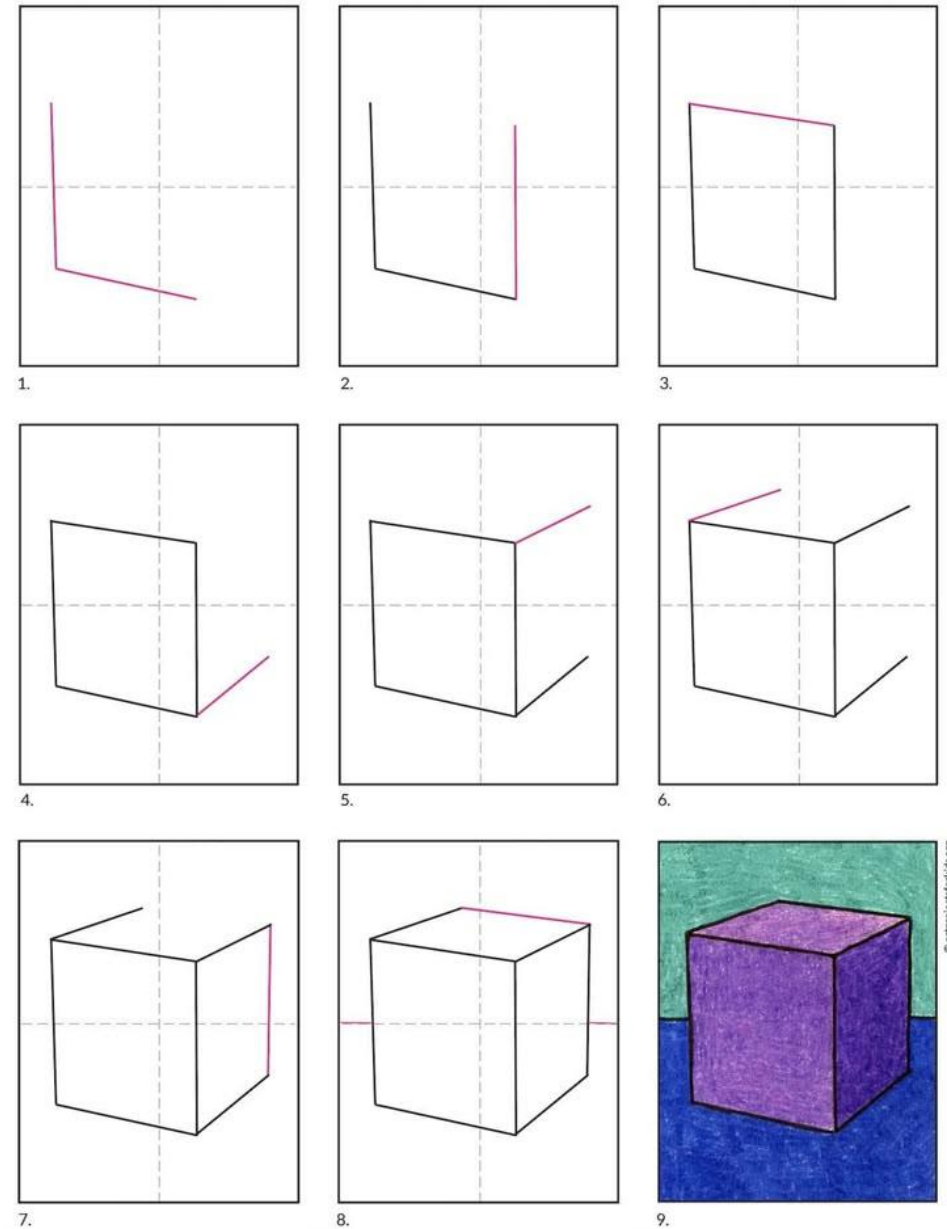


## 5 Конструирование.

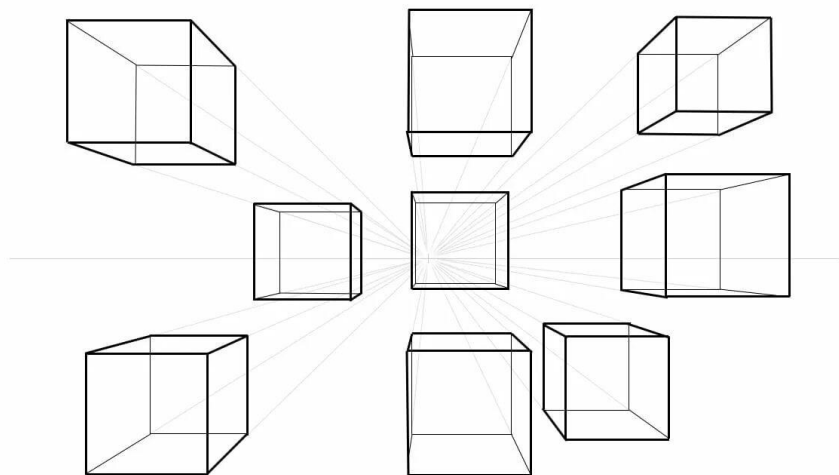
Панель с геометрическими фигурами. Выбираем любую фигуру, построение фигур. Следующее построение геометрических тел, повторяем по образцам.



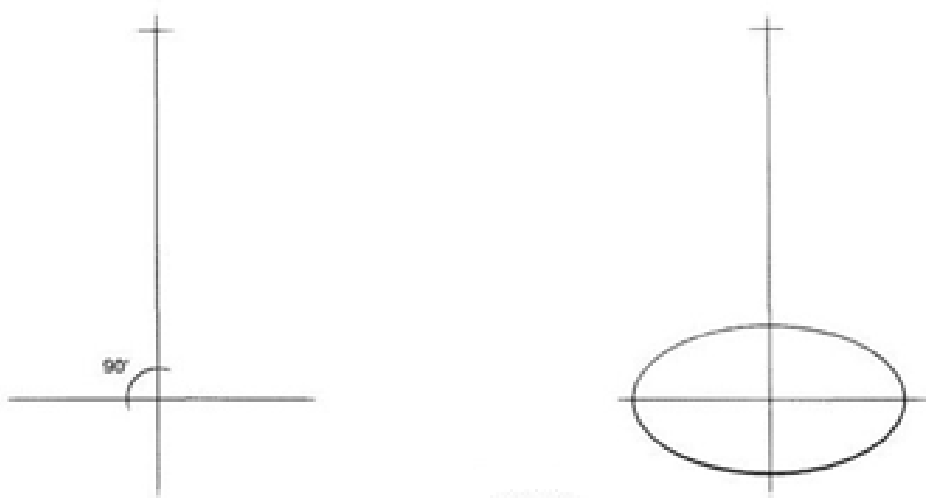
## Поэтапное построение куба.



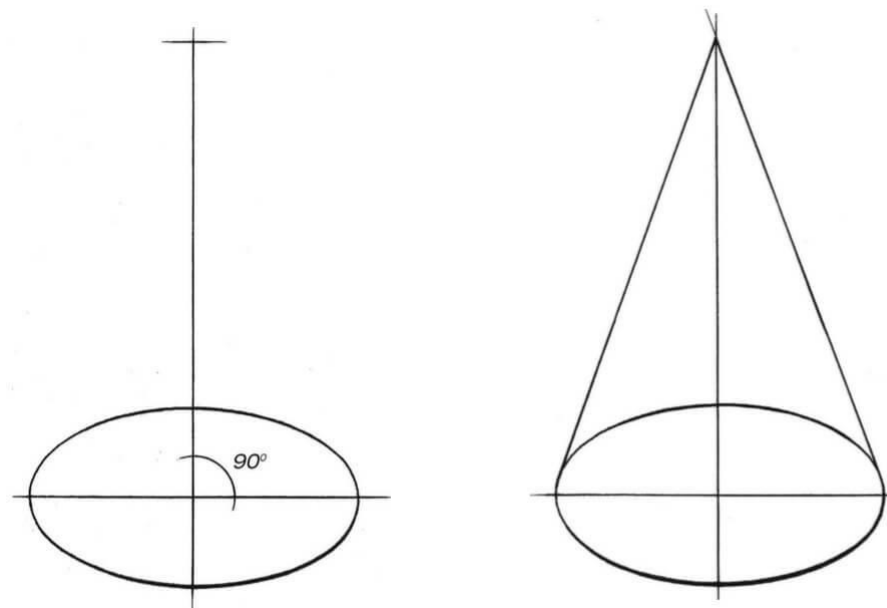
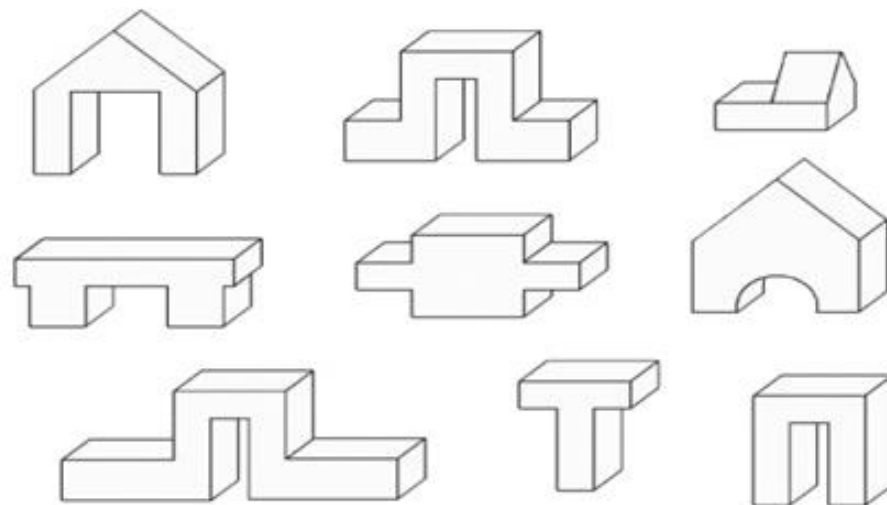
Виды расположения куба



Поэтапное построение конуса

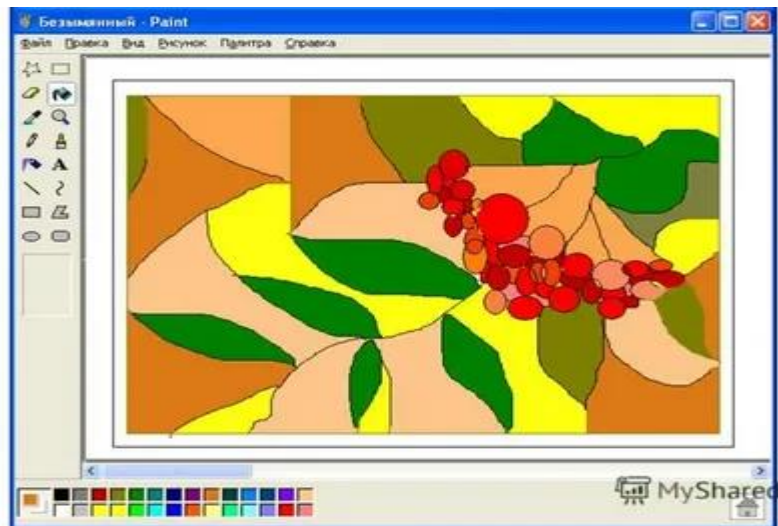
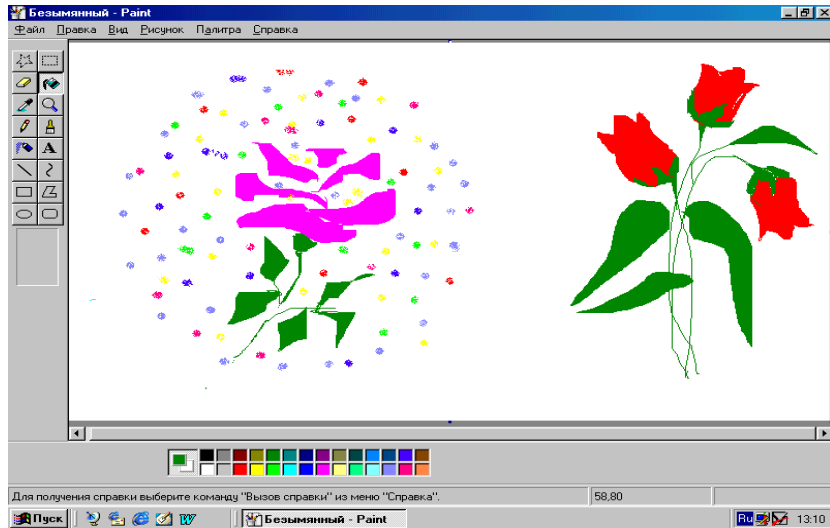


Образцы для практических работ



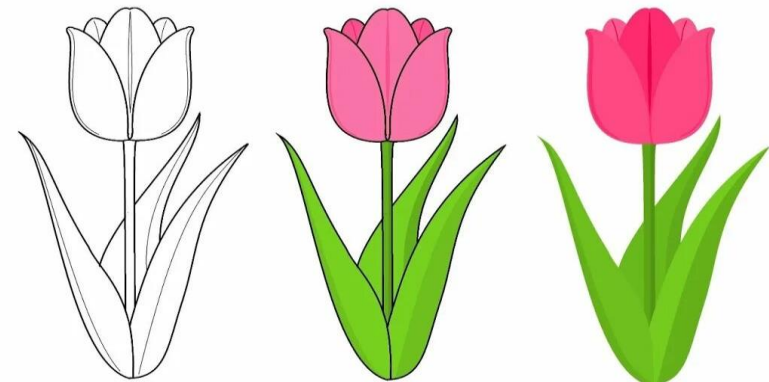
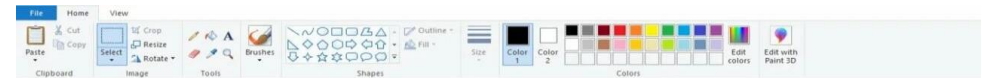
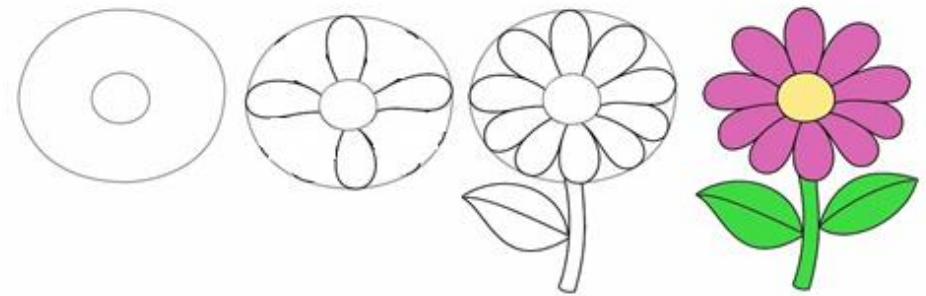
## 6 Создание и редактирование компьютерного рисунка.

Нарисовать можно любой рисунок и для редактирования можно использовать ластик, линий, цвет или использовать выделение символ, после выделения находим слово удалить, нажимаем правую сторону мышки и выйдет таблица с словами и там находим слово удалить.



## Поэтапное построение цветка

1. Построение центр цветка, длину и расположение лепестков с помощью двух окружностей.
2. Для выполнения лепестков построение нужно начинать с вертикальных и горизонтальных центральных лепестков. Выполнение лепестков с помощью линии дуга которое можно закруглить лепестки.
3. Нарисовать листья цветка тоже с помощью линии дуги.
4. Покрасить цветок, берем символ стаканчик, нажимаем и тут же переходим на выбор цвета, выбрали тоже нажали на цвет. Закрашиваем цветок.



### **Литература**

1. Информатика под редакцией Н. В. Макаровой 2-е издание Питер, 2003 г
2. Рабочая тетрадь по информатике 5 класс к учебнику «Информатика.5-6 класс» Питер 2003 г
3. Газета «Информатика» № 31 — 2003 г А. А. Дуванов Рисуем на компьютере
4. Газета «Информатика» № 1 — 2004 г А. А. Дуванов Рисуем на компьютере
5. Газета «Информатика» № 2 — 2004 г А. А. Дуванов Рисуем на компьютере 6. Газета «Информатика» № 25-26 — 2004 г А. А. Дуванов Рисуем на компьютере: растровая графика

