

Тема: Растровий графічний редактор та його інструменти. Створення зображень у графічному редакторі.

Необхідно знати, уміти:

- використовує дані різних типів (принаймні трьох з наведених: текстові, графічні, числові, мультимедійні) для створення інформаційних продуктів;
- обирає і застосовує засоби для побудови зображення в одному з графічних редакторів.

Матеріали для опанування теми:

1. Переглянути презентацію до уроку

[Растровий графічний редактор та його інструменти](#)

2. Прочитати у [підручнику](#) Відкриття 16 стор.79 - 83.



Досліджуємо

Вправа. Вікно графічного редактора.

У грі за посиланням <https://learningapps.org/view1884019> обери підписи до елементів вікна графічного редактора Paint.

Домашнє завдання:

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Завдання 1. (6 балів) Намалюйте ВЛАСНОГО ігрового персонажа у растровому графічному редакторі, наприклад, Paint або AutoDraw.

<https://www.autodraw.com/>

Зразок



Завдання 2. (6 балів) Створити ілюстрацію на космічну тематику.

Зразок



Максимальна оцінка - 12 балів.

Додаткові ресурси: [Підручник \(автор Морзе\)](#)