
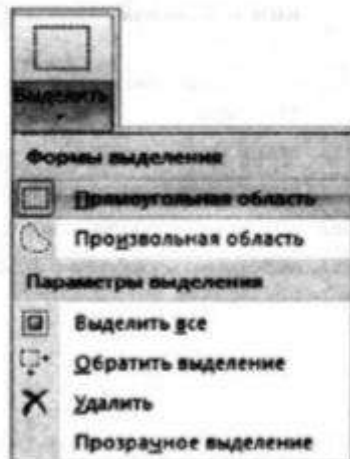


Работа 12. Работаем с графическими фрагментами

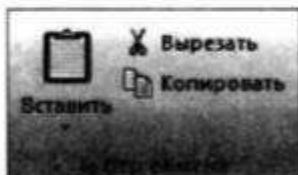
Задание 1

1. Запустите графический редактор **Paint (KolourPaint)**.
2. Откройте файл **Природа** из папки **Заготовки**. Рассмотрите появившийся на экране рисунок. Подумайте, какое дерево на этом рисунке можно назвать «лишним»? Почему?
3. С помощью инструментов **Выделить (Прямоугольная область, Прозрачное выделение)** заключите «лишнее» дерево в прямоугольную рамку. Тем самым выделите фрагмент. Удалите выделенный фрагмент (команда **Удалить** или клавиша ).
4. Поочерёдно выделяя и перетаскивая оставшиеся деревья, расположите их в один ряд. При необходимости используйте инструмент выделения **Произвольная область**. Ошибочные действия отменяйте командой **Отменить**.
5. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Природа1**.



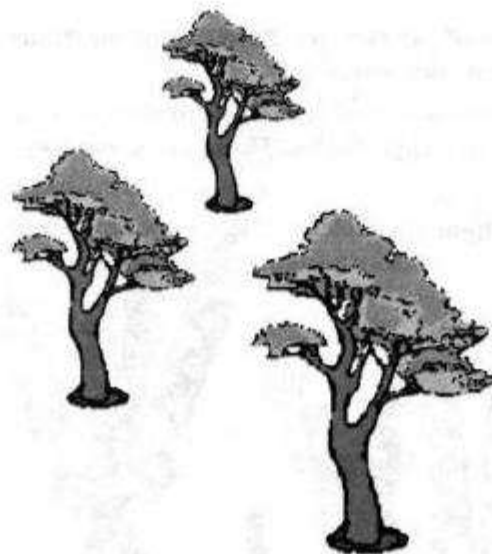
Задание 2

1. В графическом редакторе **Paint (KolourPaint)** откройте файл **Природа** из папки **Заготовки**.
2. Выделите фрагмент, содержащий сосну. Скопируйте выделенный фрагмент.
3. Выполните команду **Создать** основного меню **Paint**.
4. Вставьте фрагмент из буфера обмена.



Разместите на экране ещё две копии этого рисунка.

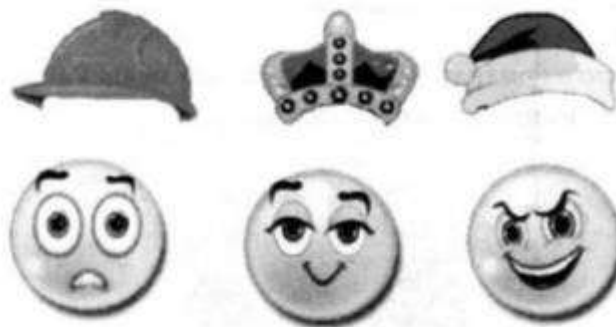
5. Измените с помощью маркеров размеры деревьев так, чтобы находящееся на переднем плане дерево было самым большим, а на заднем — самым маленьким. У вас должна получиться примерно такая картинка:



6. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Сосны**.

Задание 3

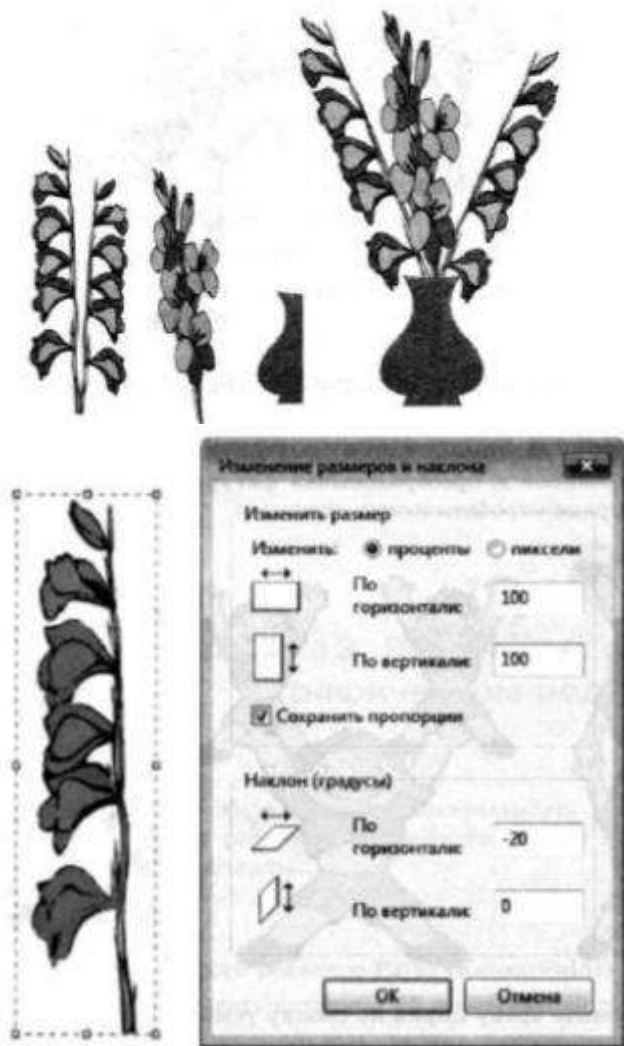
1. В графическом редакторе **Paint (KolourPaint)** откройте файл **Шляпы** из папки **Заготовки**.



2. Изобразите всевозможные способы, которыми три человека могут надеть три шляпы.
3. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Шляпы1**.

Задание 4

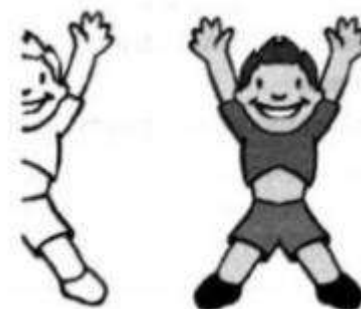
1. В графическом редакторе **Paint (KolourPaint)** откройте файл **Ваза** из папки **Заготовки**.
2. Из имеющихся заготовок соберите букет из гладиолусов. Воспользуйтесь инструментом **Изменить размер группы Изображение**.



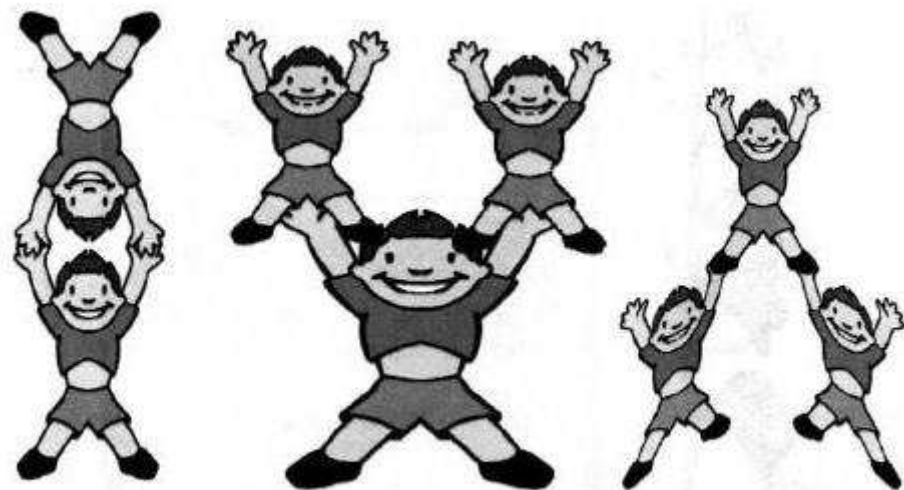
3. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Ваза1**.

Задание 5

1. В графическом редакторе **Paint (KolourPaint)** откройте файл **Акробат** из папки **Заготовки**.
2. Скопируйте и отразите (инструмент **Повернуть**) имеющийся фрагмент, совместите две половинки и раскрасьте получившуюся фигурку акробата.



3. Сделайте несколько копий полученного рисунка. Перемещая, поворачивая и преобразовывая фигурки акробатов, постройте на экране акробатические этюды:



4. Оформите арену цирка по своему усмотрению.
5. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Акробаты**.
6. Завершите работу с графическим редактором **Paint (KolourPaint)**.