

Работа 13. Планируем работу в графическом редакторе

Если предварительно обдумать последовательность своих действий, то в графическом редакторе достаточно быстро можно построить самые сложные объекты.

Задание 1

1. Запустите графический редактор Paint (KolourPaint).
2. Задайте рабочую область шириной 25 и высотой 20 см.
3. Заполните всю рабочую область экрана паркетом «ёлочка», работая по следующему плану:

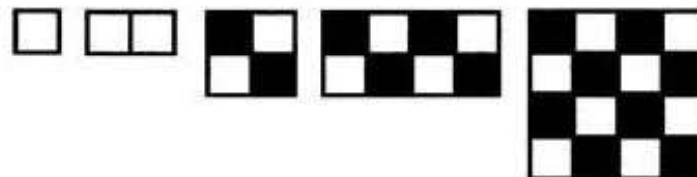
Шаг 1:		Инструмент Линия
Шаг 2:		Копирование фрагмента
Шаг 3:		Поворот фрагмента на 180°
Шаг 4:		Совмещение двух фрагментов (прозрачный фрагмент), заливка замкнутой области

Шаг 5:		Копирование, отражение слева направо, совмещение фрагментов
Шаг 6:		Размножение фрагментов по всей рабочей области

4. Сохраните результат работы в личной папке под именем Паркет.
5. Завершите работу с графическим редактором.

Задание 2

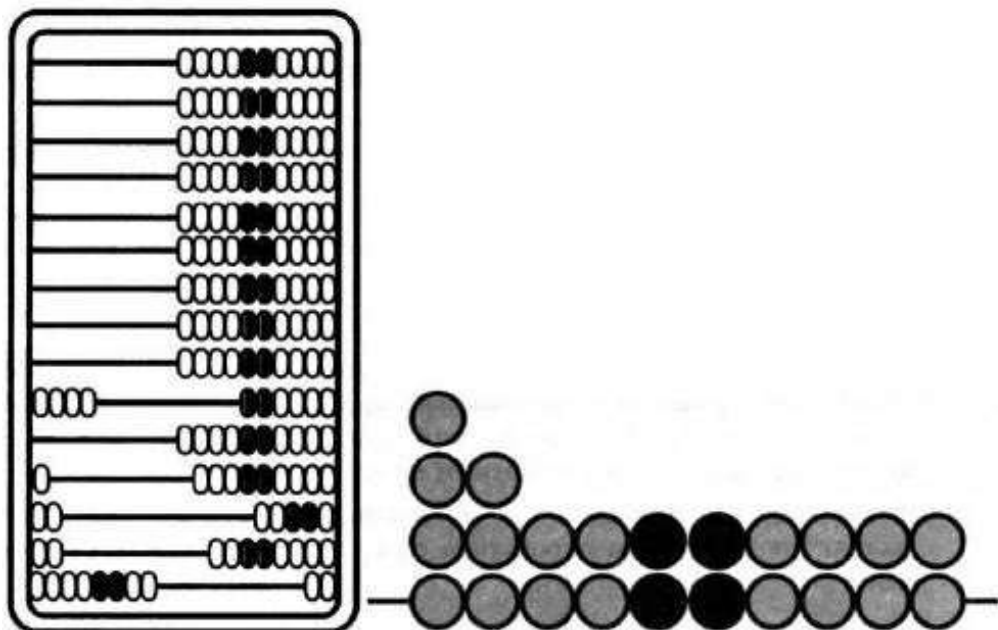
1. Запустите графический редактор Paint (KolourPaint).
2. Взяв за основу следующий алгоритм, изобразите шахматную доску:



3. Подпишите строки и столбцы шахматной доски.
4. Сохраните результат работы в личной папке под именем Шахматная_доска.
5. Завершите работу с графическим редактором.

Задание 3

1. Запустите графический редактор Paint (KolourPaint).
2. Выполните рисунок счётов (обратите внимание, что в них на одном из стержней всего 4 косточки). Рациональный план рисования вам подскажут следующие картинки:



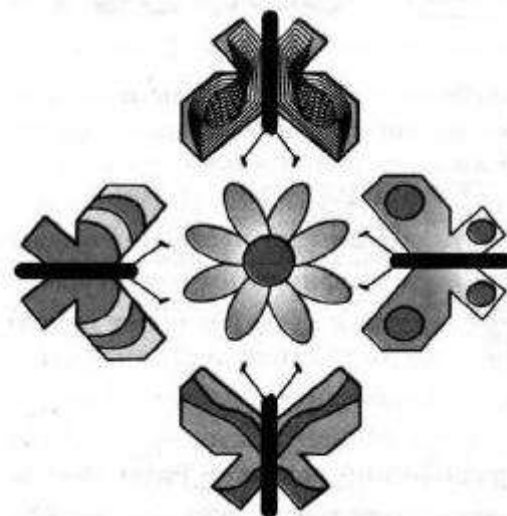
3. Рамку для счётов изобразите с помощью инструмента **Прямоугольник** (без заливки). Чтобы стороны прямоугольника были более широкими, предварительно установите самую большую ширину линии для инструмента **Линия**.
4. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Счёты**.
5. Завершите работу с графическим редактором.
6. При наличии доступа к сети Интернет отправьте файл **Счёты** по электронной почте учителю информатики.

Задание 4

1. Запустите графический редактор **Paint (KolourPaint)**.
2. Проведите вспомогательный вертикальный отрезок серого цвета — ось симметрии будущей бабочки.
3. Установите основной цвет чёрный, фоновый — белый. С помощью инструмента **Многоугольник** (без заливки) изобразите контур крыла бабочки (начинайте и заканчивайте рисование на оси симметрии).
4. Разместите на экране четыре копии правого крыла бабочки.



5. Для каждого крыла придумайте оригинальный вариант окраски и воплотите свой замысел с помощью инструментов графического редактора.
6. Выделите прямоугольный фрагмент (режим **Прозрачное выделение**), содержащий одно из крыльев, строго по оси симметрии будущей бабочки. Скопируйте его и вставьте. Отрастите вставленный фрагмент слева направо. Совместите два крыла как можно точнее по оси симметрии.
7. Повторите пункт 6 для других крыльев.
8. В свободной части рабочей области изобразите туловище бабочки (инструменты **Скругленный прямоугольник** и **Линия**). Выделите фрагмент, содержащий туловище бабочки, и разместите его вдоль оси симметрии каждой из бабочек.
9. Разместите бабочек так, как показано на рисунке. Для этого выделяйте бабочку и отражайте её слева направо или сверху вниз.

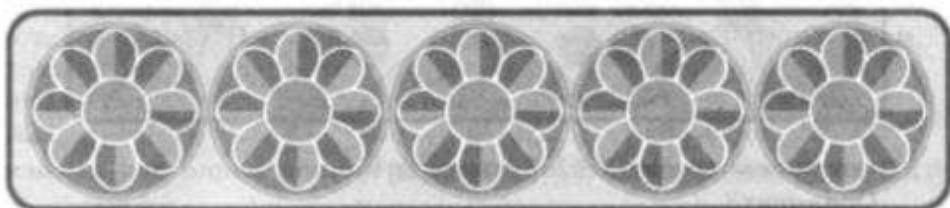


10. При наличии времени изобразите в центре рисунка цветок.
11. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Бабочки**.
12. Завершите работу с графическим редактором.

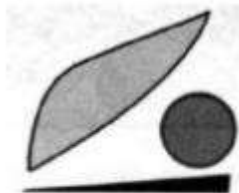
Задание 5

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

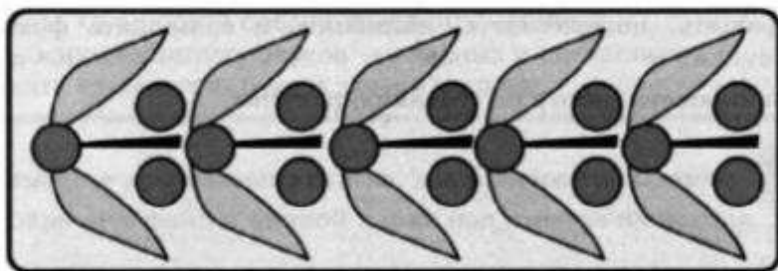
2. Путём дополнения и многократного копирования имеющейся заготовки постройте орнамент.



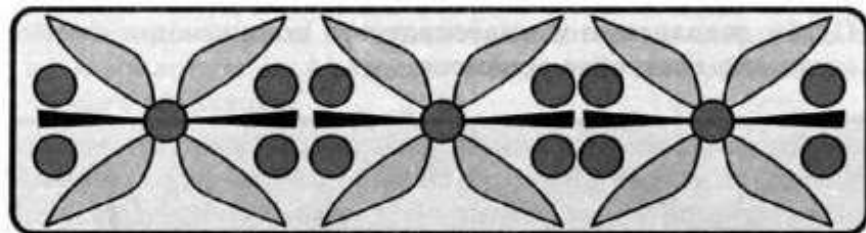
3. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Орнамент1**.
4. В новой рабочей области с помощью инструментов графического редактора создайте рисунок-заготовку для орнамента:



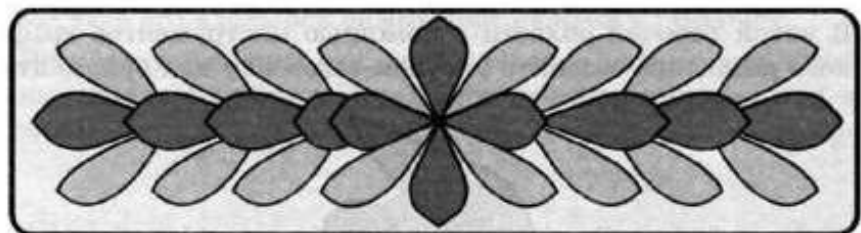
5. Сохраните заготовку в личной папке под именем **Фрагмент**.
6. На основе полученной заготовки изобразите следующий орнамент:



7. Сохраните созданный орнамент в личной папке под именем **Орнамент2**.
8. На основе той же заготовки изобразите следующий орнамент:



9. Сохраните созданный орнамент в личной папке под именем **Орнамент3**.
10. Попробуйте самостоятельно выделить повторяющийся фрагмент и воспроизвести следующий орнамент:



11. Сохраните созданный орнамент в личной папке под именем **Орнамент4**.
12. Завершите работу с графическим редактором **Paint**.

Теперь вы умеете

- отражать, поворачивать, наклонять и совмещать фрагменты рисунка;
- планировать работу по созданию рисунка.