
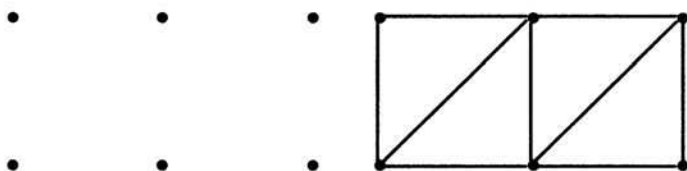







## Работа 3. Повторяем возможности графического редактора — инструмента создания графических объектов



### Задание 1. Головоломка

1. Запустите графический редактор **Paint (KolourPaint)**.
2. Откройте файл **Головоломка.bmp** из папки **Заготовки**. С помощью инструмента **Линия** при нажатой клавише  попытайтесь «без отрыва руки» соединить все точки так, как это показано на рисунке:



3. При необходимости используйте команду **Отменить**   
(  +  ).
4. Сохраните результат работы под тем же именем, но в личной папке.


### Задание 2. Снеговики

1. В графическом редакторе создайте новое изображение ( + ). Задайте рабочую область шириной 20 и высотой 15 см. Для этого:





- 1) щёлкните на кнопке основного меню графического редактора **Paint**;
- 2) щёлкните на кнопке **Свойства** раскрывшегося меню;

3) в открывшемся диалоговом окне **Свойства изображения** в группе **Единицы измерения** установите переключатель на сантиметры и задайте в соответствующих полях ввода требуемые размеры;

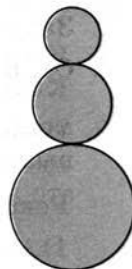
4) щёлкните на кнопке  .



С помощью команды **Изменить размер / Масштабировать** меню **Изображение** задайте размер рабочей области  $800 \times 600$  и щёлкните на кнопке  .

2. Изобразите снеговика, состоящего из трёх разных по размеру кругов (инструмент **Эллипс**, с нажатой клавишей  ).

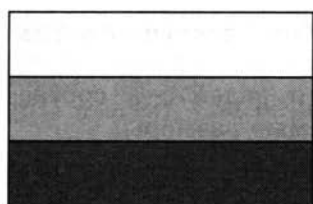
*Внимание!* Снеговик — достаточно сложный объект. Сложные объекты желательно изображать по частям. Нарисуйте каждый из кругов для снеговика отдельно. Поочередно выделите второй и третий круги (инструмент **Выделить**, **Прозрачное выделение**) и перетащите их в нужные места.



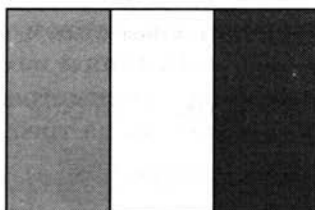
3. Сделайте столько копий полученного рисунка, чтобы после заливки кругов голубым и синим цветами все рисунки были раскрашены по-разному.
4. С помощью инструмента **Текст (Надпись)** в свободной части рабочей области укажите, сколько различных вариантов окрашивания снеговиков вам удалось придумать.
5. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Снеговики**.

### Задание 3. Флаги

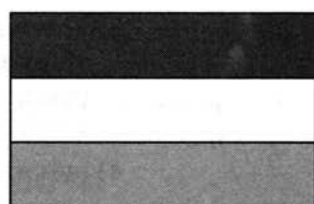
1. В графическом редакторе создайте новое изображение шириной 20 и высотой 15 см.
2. Изобразите государственные флаги России, Франции и Нидерландов и подпишите их.



Россия



Франция



Нидерланды


*Внимание!* В флагах использованы одни и те же цвета.

3. Сохраните рисунок в личной папке в файле **Флаги1**.

### Задание 4. Клоуны

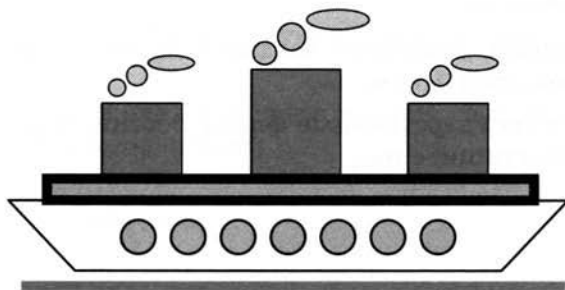
1. В графическом редакторе **Paint (KolourPaint)** откройте файл **Клоуны.bmp** из папки **Заготовки**.
2. Раскрасьте чёрно-белого клоуна так, как раскрашен разноцветный клоун.

Рекомендуемая последовательность действий:

- 1) активизируйте инструмент выбора на изображении цвета для рисования (  );
  - 2) щёлкните на объекте, цвет которого следует скопировать;
  - 3) с помощью инструмента **Заливка** закрасьте нужную область.
3. Сохраните результат работы под тем же именем, но в личной папке.

### Задание 5. Пароход

1. Рассмотрите рисунок парохода. Из каких простых геометрических фигур (готовых фигур, автофигур, графических примитивов) он состоит?



2. Воспроизведите рисунок средствами любого доступного вам графического редактора.
3. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Пароход**.

#### Задание 6. Зонт

1. Рассмотрите изображение зонтика. Из каких простых геометрических фигур оно может быть составлено?



2. Воспроизведите рисунок средствами любого доступного вам графического редактора.
3. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Зонт**.

#### Теперь вы умеете

- пользоваться инструментами графического редактора;
- создавать сложные объекты из простых.