**ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ**

**Цель работы:** Закрепить навыки работы в растровом редакторе  Paint

  ***Графический редактор*** – программа для создания, сохранения и печати рисунков. Редакторы бывают растровые и векторные. В растровых редакторах рисунки состоят из пикселей – отдельных точек, а в векторных редакторах рисунки состоят из геометрических фигур.

Графический редактор Paint предназначен для работы с растровыми изображениями. Он запускается командой**Пуск ⎝Все программы ⎝ Стандартные ⎝ Paint.** Основную часть окна составляет рабочая область. Слева от рабочей области – Панель инструментов, под ней – окно свойств каждого инструмента, ниже рабочей области – палитра цветов, наверху – меню.

**ХОД РАБОТЫ**

**ЗАДАНИЕ №1**

**Конструирование объёмных фигур.**

Используя объёмные фигуры, например кубики, можно получать интересные объемные изображения.

Для этого нужно сначала нарисовать один кубик в нижнем левом углу экрана, используя три разных оттенка одного цвета дл раскраски граней. Этот кубик всегда надо всегда копировать, он запасной.

Складывать конструкцию нужно начинать всегда **с нижнего заднего ряда и слева направо.**

Например:





**ЗАДАНИЕ 2**

Построй из кубиков следующую конструкцию



**ЗАДАНИЕ 3**





Присылать задания:

Подгруппа Орешкина С.Ю. - в группу **в контакте в сообщения сообщества**:

<https://vk.com/club200351710>

Название файла, пример: **Семенычева Ксения, ОЖЭС-311**

**Срок исполнения задания: 12.12.2020.**