

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.

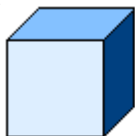
ХОД РАБОТЫ

ЗАДАНИЕ №1

Конструирование объёмных фигур.

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

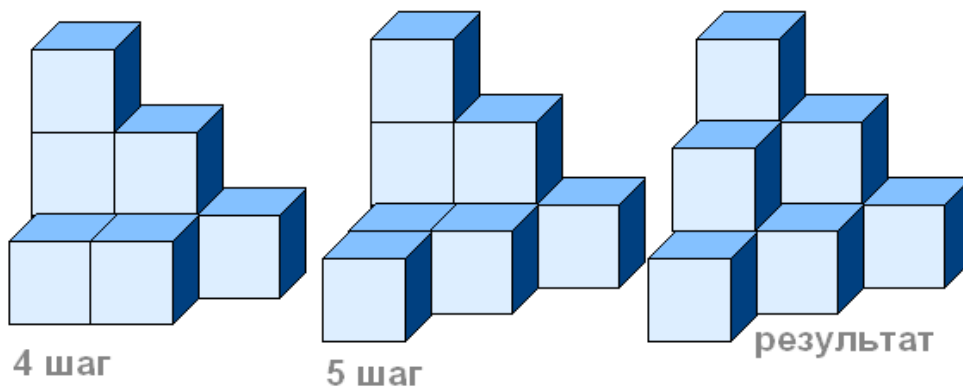
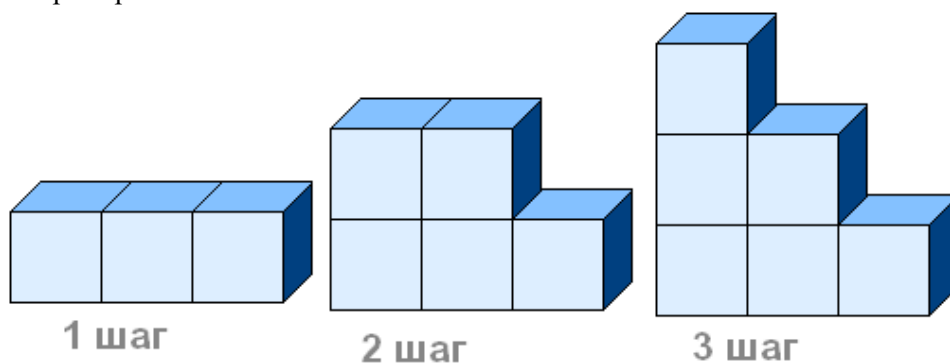
Для этого нужно сначала нарисовать один кубик в нижнем левом углу экрана, используя три разных оттенка одного цвета для раскраски граней. Этот кубик всегда надо всегда копировать, он



запасной.

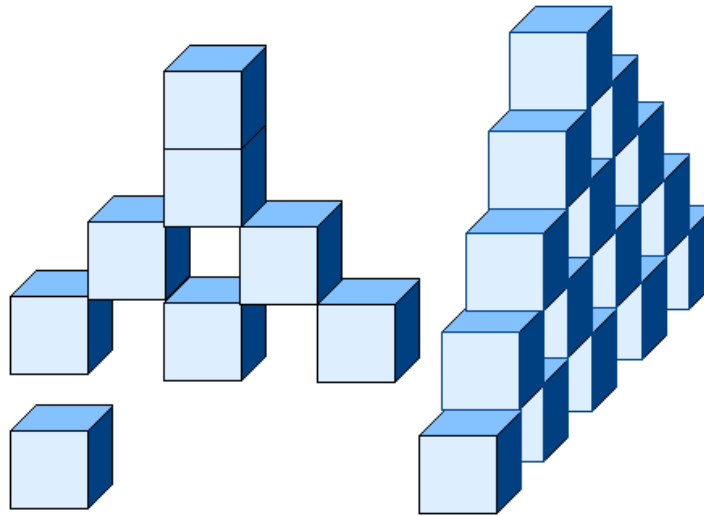
Складывать конструкцию нужно начинать всегда с **нижнего заднего ряда и слева направо**.

Например:



ЗАДАНИЕ 2

Построй из кубиков следующую конструкцию

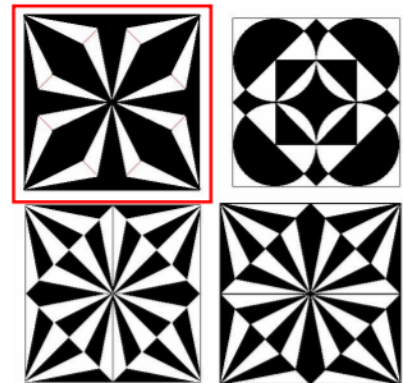


ЗАДАНИЕ 3

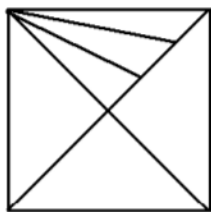
Задание «Симметрия»

Построить в графическом редакторе Paint любую из четырех предложенных симметричных фигур.

Все фигуры строятся по одной схеме: рисуется $\frac{1}{4}$ часть фигуры, затем с помощью операций копирования и поворота на различные углы создается итоговое симметричное изображение

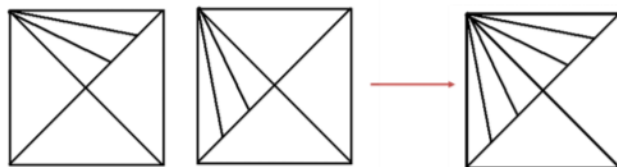


Например, рассмотрим создание фигуры №1
Для начала изобразим такую фигуру:



Это квадрат с проведенными диагоналями, и одна четвертая часть квадрата еще разбита на 3 части

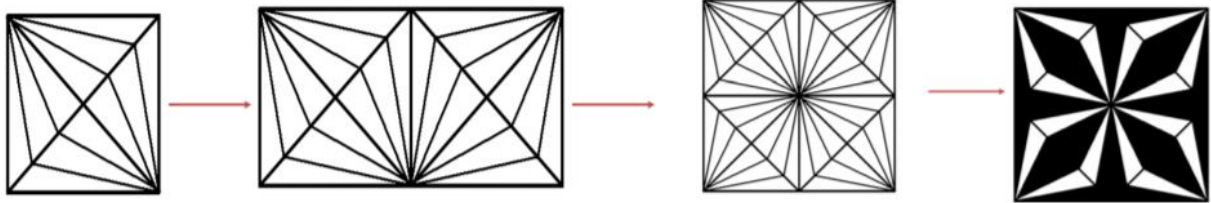
Скопируем и повернем рисунок - получим 2 квадрата, которые затем наложим друг на друга



Теперь скопируем, повернем и наложим уже эту фигуру. Получим готовую $\frac{1}{4}$ часть рисунка

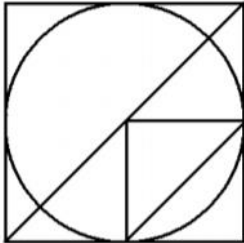


Теперь скопируем эту $\frac{1}{4}$ часть, повернем и получим целое изображение.
И теперь нам осталось только его залить



Еще 2 фигуры строятся аналогично, и отличаются друг от друга только заливкой, а третья в построении отличается исходной $\frac{1}{4}$ частью.

В этом случае она такая:



Внимание! Первым рисуется круг. Затем строим вокруг него квадрат, проводим диагональ, дорисовываем остальные линии.

Теперь осталось как в предыдущем примере скопировать получившийся рисунок 4 раза, повернуть, соединить 4 фрагмента и залить согласно образцу.

Присылать задания:

Подгруппа Тубольцевой Е.А. - в группу **в контакте** в сообщения сообщества:

<https://vk.com/club193271115>

Название файла, пример: Семенычева Ксения, ОЖПХ-11

Срок исполнения задания: **10.12.2020.**