



Практичне завдання

Особливості побудови й опрацювання векторних зображень

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Вправа 1. Зображення з графічних примітивів.

Завдання. Побудувати зображення, яке складається з графічних примітивів та змінити їхні параметри.

1. Запустіть програму *Inkscape*.
2. Установіть такий масштаб, щоб сторінку було видно повністю.
3. Побудуйте зображення телевізора:

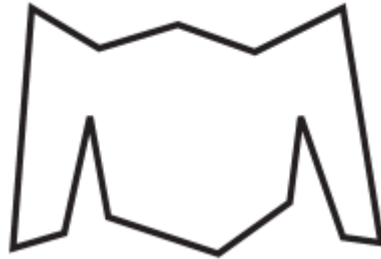



- виберіть інструмент **Прямокутник** і побудуйте три примітиви: великий («корпус»), менший («екран») і найменший («ніжка»);
Примітка. Якщо щойно побудованої фігури не видно, можливо, увімкнено білий колір штриха і заповнення або прозорість.
 - інструментом **Еліпс** побудуйте коло в центрі «екрана» телевізора і половину еліпса («опора»);
 - викличте вікно **Заповнення та штрих** і змініть заповнення та штрих відповідно до рисунку;
 - додайте на «екран» спіраль.
4. Збережіть документ у файлі з іменем **Телевізор** у папці:
E:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 6\

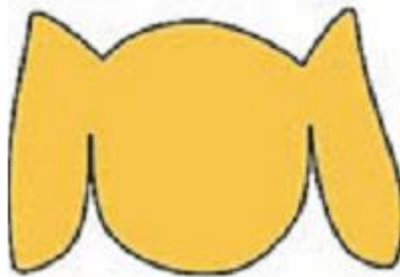


Вправа 2. Зображення із використанням ліній довільної форми та інших графічних примітивів.

Завдання. Побудувати зображення, яке складається з графічних примітивів та змінити їхні параметри.



1. Запустіть програму *Inkscape*. Користуючись інструментом **Перо**, побудуйте замкнену ламану, послідовно клацаючи її вершини.
2. Виберіть інструмент **Вузол** і клацніть ламану. Зробіть частину вузлів гладкими, виділяючи їх і користуючись кнопкою , щоб отримати потрібну форму. За потреби перетягніть маркери вузлів.



3. Доберіть кольори штриха й заповнення, приблизно як на попередньому рисунку.
4. Домалюйте решту елементів зображення: рот і ніс – інструментом **Перо**; очі – інструментом **Еліпс**.



5. Збережіть документ у файлі з іменем **Собака** у папці:
Е:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 6\
6. Закрийте всі відкриті вікна.
7. Повідомте вчителя про завершення роботи.