

Практичне завдання до уроку №34

Векторний графічний редактор як інструмент для дизайну.

Основні інструменти для малювання

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

Завдання №1. Дослідження векторних графічних редакторів

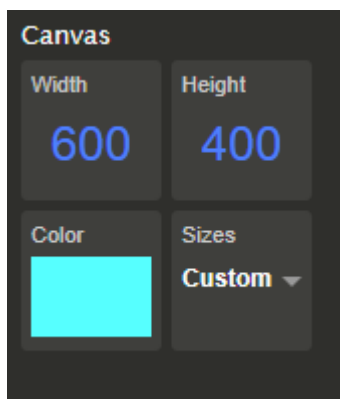
- I. Створіть зображення зірки використовуючи різні векторні графічні редактори
- II. Створіть текстовий документ і вставте в нього скріншоти виконаних завдань у кожному із редакторів (щоб було видно вікно редактора та створене зображення)
- III. Над кожним скріншотом вкажіть назву векторного графічного редактора та розширення, з яким зберігаються малюнки, створені в даному редакторі.

IV. Зробіть висновок:

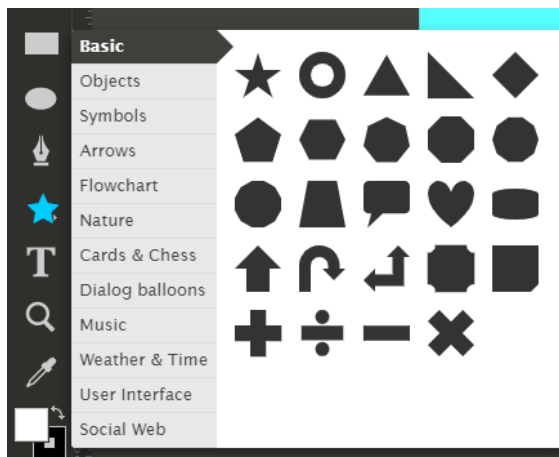
- В якому редакторі працювати найпростіше, а в якому найскладніше?
- Який редактор є найбільш професіональним, а який найменш?
- Чи працювали ви раніше з представленими графічними редакторами?
- Який редактор вам сподобався найбільше і чому?
- В якому редакторі вам би хотілося працювати надалі?

Частина 1. Малюємо зірку в <https://editor.method.ac/>

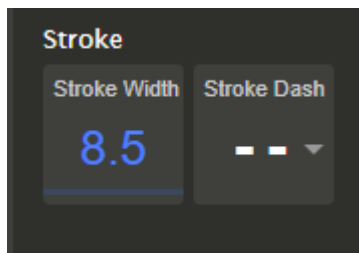
1. Відкрити програму <https://editor.method.ac/>
2. Вказуємо параметри
 - ✓ Ширина (Width) – 600 пікс (потрібно навести курсор на відповідний параметр і регулювати прокручуванням коліщатка мишки)
 - ✓ Висота (Height) – 400 пікс
 - ✓ Color – на власний смак (потрібно клацнути на відповідному параметрі і обрати потрібний колір)



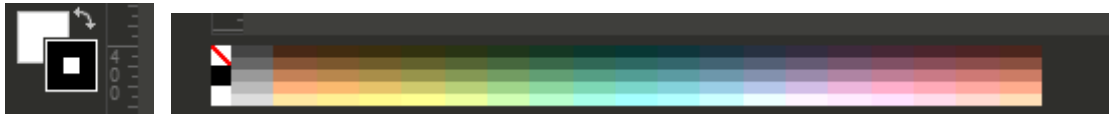
3. Обираємо Інструмент Зірка



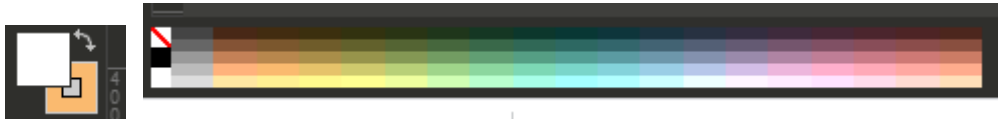
4. Створюємо зірку
5. Змінюємо товщину і тип контура



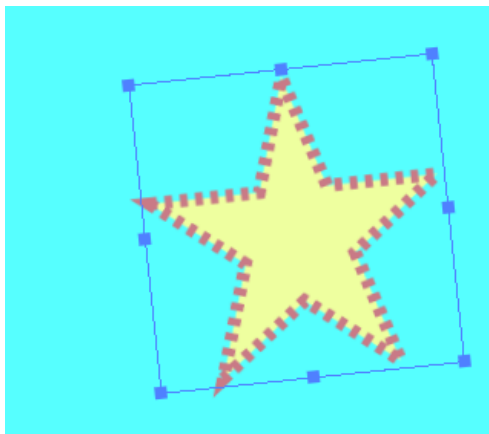
6. Обираємо інструмент контур і змінюємо його колір, обираючи потрібний у палітрі кольорів знизу



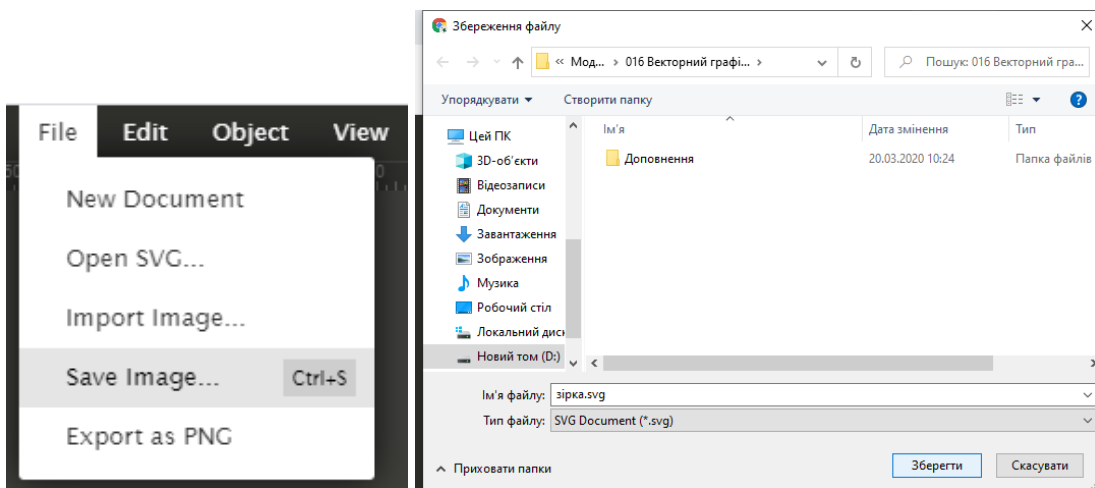
7. Клікаємо лівою кнопкою мишки на інструмент заповнення і змінюємо його колір, обираючи потрібний у палітрі кольорів знизу



8. Маємо готову зірку

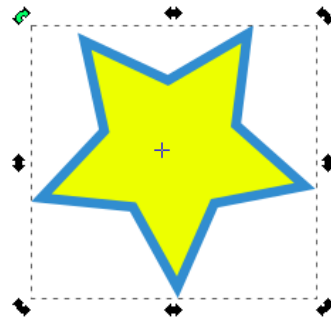


9. Зберігаємо документ:
 - ✓ File / Save Image... (Ctrl+S)
 - ✓ Зберегти в свою папку
 - ✓ Назва – зірка1.svg



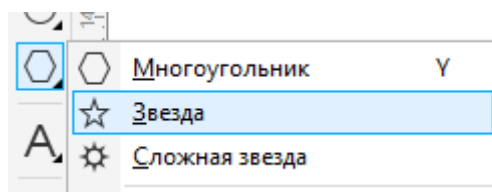
Частина 2. Малюємо зірку в Inkscape

1. Відкрийте **Inkscape**.
2. Оберіть інструмент  на *Панелі інструментів*. На *Палітрі* в нижній частині вікна оберіть колір на власний розсуд.
3. На *Панелі параметрів інструментів* у верхній частині вікна оберіть форму фігури – *зірка*. Виконайте протягування мишею на полотні, щоб намалювати зірку бажаного розміру.
4. Оберіть інструмент *Позначення і трансформація об'єктів*  та виділіть намальований об'єкт. Ще раз клацніть на ньому мишею, щоб з'явилися маркери для обертання та нахилу об'єкта. Виконайте обертання намальованої фігури за допомогою одного з маркерів на кутах об'єкта.
5. На *Панелі параметрів інструментів* у верхній частині вікна змініть кількість кутів виділеного об'єкта. Зробіть висновок, як впливає цей параметр на відображення фігури.
6. Виконайте вказівку **Об'єкт** ⇒ **Заповнення та штрих**. На вкладці *Заповнення* послідовно обирайте різні способи заливки: суцільний колір, лінійний градієнт, радіальний градієнт, візерунок. Проекспериментуйте з різними способами заливки. Визначте вплив ефектів *Розмиття* та *Непрозорість* на відображення фігури. Оберіть заповнення фігури на власний розсуд.
7. Збережіть результати у файлі з іменем **Зірка2** в папці.



Частина 3. Малюємо зірку в CorelDRAW

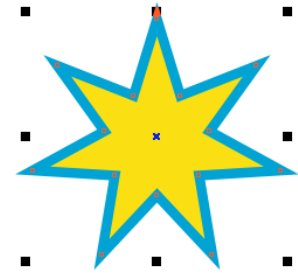
1. Відкрийте  CorelDRAW
2. Створіть новий файл (Файл -> Створити)
3. Зліва на панелі інструментів, оберіть інструмент **Багатокутник**, та оберіть пункт **“Зірка”**



4. Побудуйте зірку, утримуючи ліву кнопку миші.
5. Зверху налаштуйте властивості зірки (кількість кутів

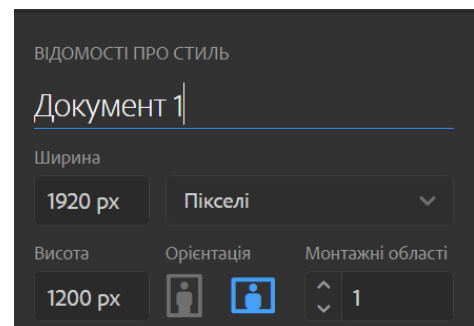


6. Щоб **змінити колір заливки**, потрібно: виділити зірку -> натиснути **ліву** кнопку миші на потрібному кольорі Палітри кольорів.
7. Щоб **змінити колір контуру**, потрібно: виділити зірку -> натиснути **праву** кнопку миші на потрібному кольорі Палітри кольорів.
8. Збережіть створену зірку у власну папку з іменем **Зірка3**.

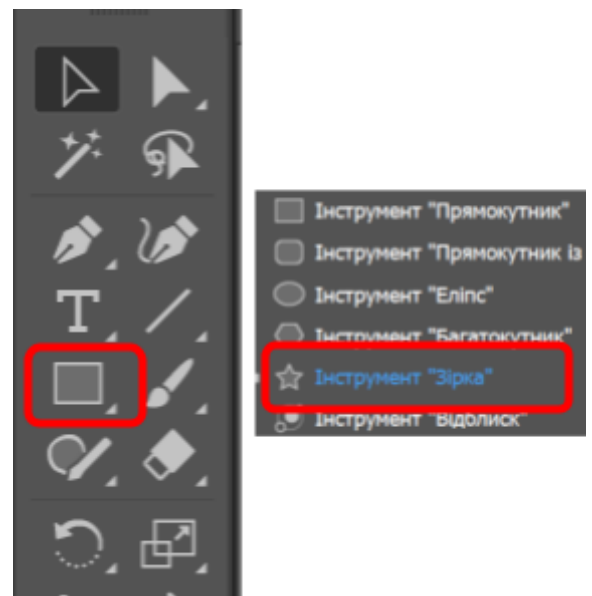
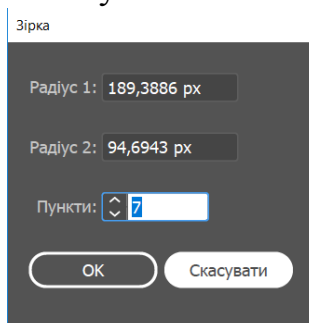


Частина 4. Малюємо зірку в Adobe Illustrator

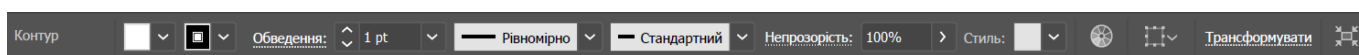
1. Відкрити програму Adobe Illustrator
2. Обрати Створити новий
3. Вказуємо параметри
 - ✓ Назва – Документ 1
 - ✓ Ширина – 1920 пікс
 - ✓ Висота – 1200 пікс
 - ✓ Монтажна область -1
4. Обираємо інструмент Прямокутник (права кнопка мишки) / Інструмент Зірка
5. Створюємо зірку
6. Клікаємо лівою кнопкою мишки на зірку , відкривається меню



- ✓ Вказуємо кількість пунктів (вершин) зірки – 7

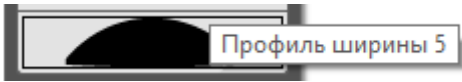


7. За допомогою панелі управління інструмента вказуємо такі параметри



- ✓ Колір заповнення – жовтий
- ✓ Колір обведення – червоний
- ✓ Товщина лінії – 9 pt

- ✓ Профіль змінної ширини –



- ✓ Непрозорість – 100%

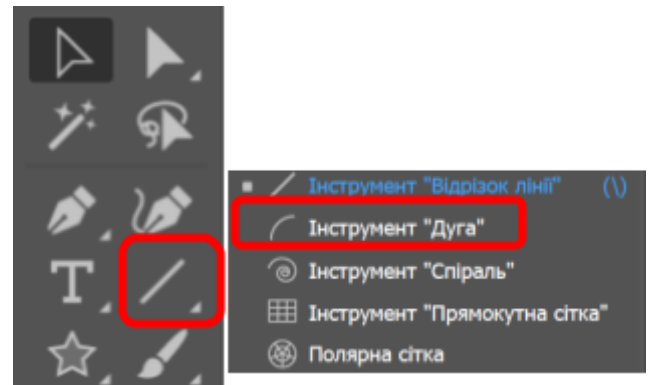
8. Зберігаємо документ:

- ✓ Файл / Зберегти як
- ✓ Зберегти в свою папку
- ✓ Назва – **Зірка4**
- ✓ Формат - Adobe Illustrator (*.AI)

Ім'я файлу:	Документ 1.ai
Тип файлу:	Adobe Illustrator (*.AI)

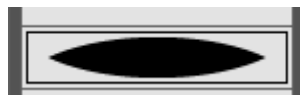
Завдання 2. Інструмент «Дуга»

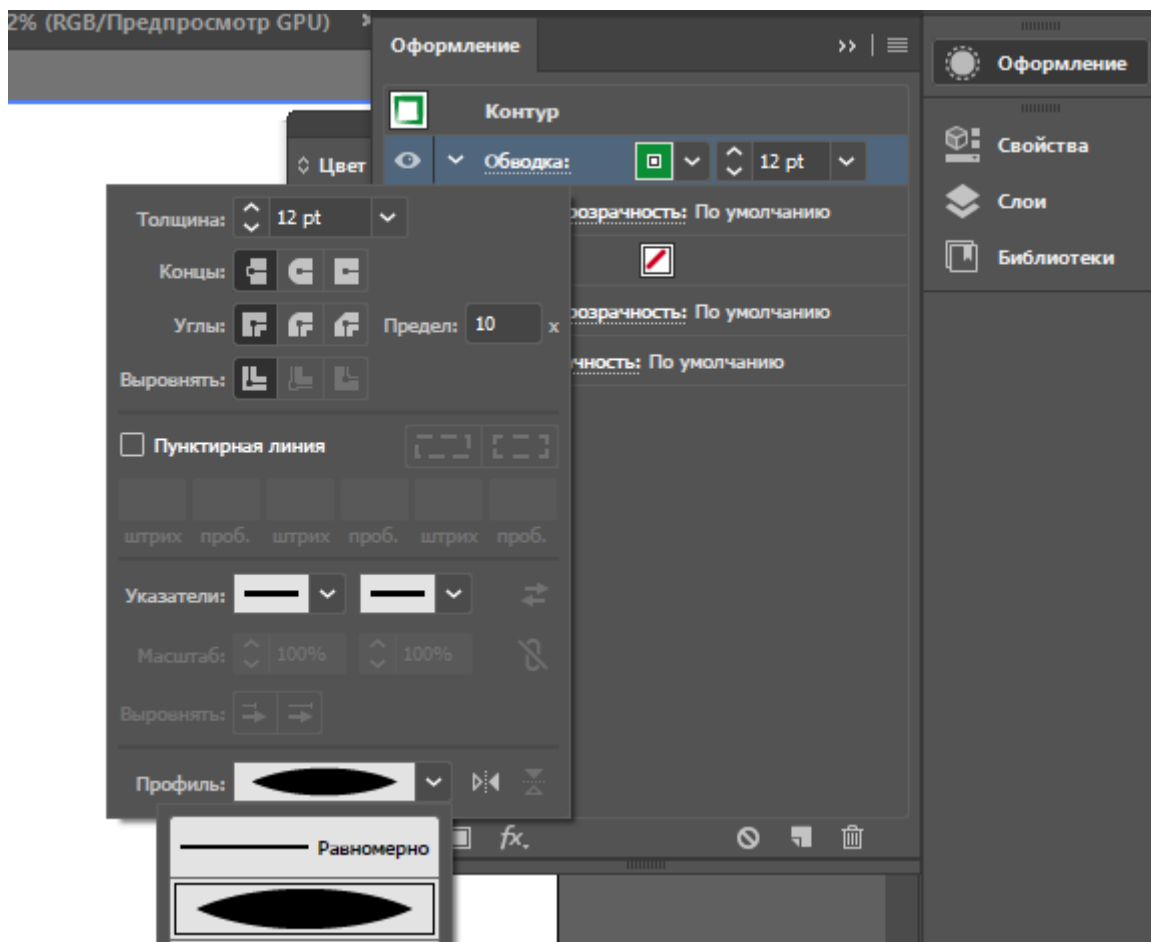
1. Обрати Файл / Створити новий
2. Вказуємо параметри
 - ✓ Назва – Документ 2
 - ✓ Ширина – 1920 пікс
 - ✓ Висота – 1200 пікс
 - ✓ Монтажна область -1
3. Обираємо інструмент Відрізок лінії (права кнопка мишки) / Інструмент Дуга
4. Створюємо дугу
5. За допомогою панелі управління інструмента вказуємо такі параметри



- ✓ Колір обведення – зелений
- ✓ Товщина лінії – 22 pt

- ✓ Профіль змінної ширини –
- ✓ Непрозорість – 100%





6. Копіюємо об'єкт (CTRL+C)
7. Вставляємо об'єкт (CTRL+V)
8. Робимо травичку (від 5 об'єктів)
9. Деформуємо на Ваш вибір
10. Зберігаємо документ:
 - ✓ Файл / Зберегти як
 - ✓ Зберегти в свою папку
 - ✓ Назва – **Завдання 2**
 - ✓ Формат - Adobe Illustrator (*.AI)

Завдання №3. Використання інструментів векторного графічного редактора для створення векторних зображень

Обираємо будь-який ВЕКТОРНИЙ графічний редактор. Створюємо малюнок.

Редагуємо та форматуємо на Ваш вибір

1. Зберігаємо документ:
 - ✓ File / Save Image... (Ctrl+S)
 - ✓ Зберегти в свою папку
 - ✓ Назва – завдання2.svg

