



Практична робота № 15

ТЕМА. Використання графічних примітивів Inkscape

ЗАВДАННЯ: створити зображення кота за зразком (див. рисунок).
ОБЛАДНАННЯ: комп'ютер, векторний графічний редактор Inkscape.



Хід роботи

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки.

1. Запустіть графічний редактор **Inkscape**.
2. Створіть зображення голови кота: виберіть інструмент **Еліпс** (режим **Цілий еліпс**) і намалюйте еліпс у потрібному місці аркуша.
3. Створіть зображення половинки щічки з вусами.
 - а) Намалюйте в довільному місці робочої зони еліпс.
 - б) Намалюйте вусики:
виберіть інструмент **Перо Безьє** (режим **Прямі сегменти**), перемістіть вказівник миші в потрібне місце на намальованій половині щічки, клацніть **ЛКМ**;
 - в) перемістіть вказівник миші в місце закінчення зображення вусика і двічі клацніть **ЛКМ**; намалюйте ще два вусики.
4. Створіть другу частину зображення щічки з вусиками.
 - а) Виберіть інструмент **Вибрати**; виділіть половину щічки з вусами і згрупуйте командою **ОБ'ЄКТ —> Згрупувати**.
 - б) Створіть копію групи об'єктів командами меню **ЗМІНИ**.
 - в) Виберіть у контекстному меню (активним має бути інструмент **Вибрати**) команду **Віддзеркалити горизонтально**.
5. Перемістіть об'єкти нижньої частини голови на зображення.
6. Створіть зображення очей.
 - а) Виберіть інструмент **Зірка** (режим **Багатокутники**, кутів — **3**).

За підручником: Потієнко В. О. Інформатика : графічний дизайн (вибірковий модуль для учнів 10–11 класів, рівень стандарту) / В. О. Потієнко. — Харків: / Вид-во «Ранок», 2020. — 160 с.

- б) Намалюйте трикутник у довільному місці робочої зони — трикутник буде рівностороннім. Виберіть інструмент **Вибрати**, виділіть трикутник і змініть його розмір, щоб отримати зображення очей.
 - в) Створіть трикутник меншого розміру та розташуйте його в попередньо створеному (вимкніть прилипання і збільште масштаб).
 - г) Згрупуйте об'єкти зображення, скопіюйте, віддзеркальте.
- 7. Аналогічно створенню очей створіть зображення вух і бантика.
 - 8. Створіть трикутник, який зображує тулуб kota.
 - 9. Виберіть інструмент **Еліпс** (початок — **180**, кінець — **0**), перемістіть вказівник миші в робочу зону і намалюйте лапку.
 - 10. Скопіюйте зображення лапки.
 - 11. Уставте зображення лапок у потрібне місце на малюнку.
 - 12. Збережіть роботу з іменем **Кіт**.

Зробіть висновок за результатами виконання роботи.