

Практичне завдання

4.2. Графічні редактори. Створення та опрацювання растрових зображень у графічному редакторі Krita

Працюємо з комп'ютером

Увага! ***Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся вимог безпеки життєдіяльності та санітарно-гігієнічних норм***

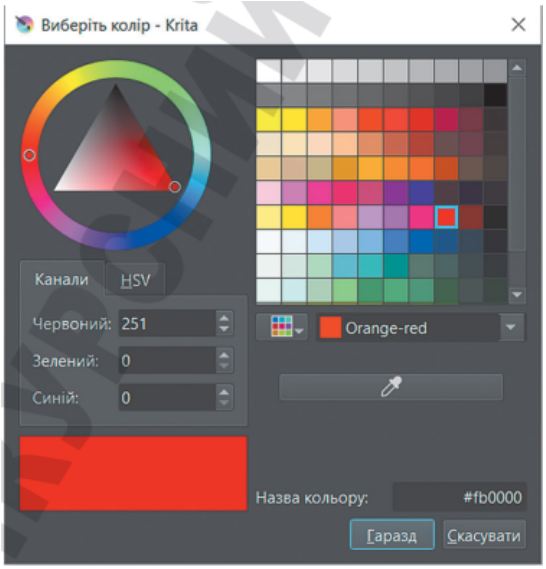
Завдання. Створіть малюнок у графічному редакторі **Krita** за наведеним зразком (мал. 4.16). Для цього:



Мал. 4.16. Зразок малюнка

1. Відкрийте вікно програми **Krita**.
2. Виберіть у початковому вікні команду **Новий файл**.
3. Установіть у вікні **Створити новий документ – Krita** на вкладці **Розміри** у списку **Стандартний** значення *A4 (300)*.
4. Виберіть кнопку **Створити**.
5. Установіть колір переднього плану – *синій* (близький до кольору палітри на зразку) та колір тла – білий, використовуючи вікно **Виберіть колір** (мал. 4.17).

За підручником: Інформатика: підруч. для 6 кл. закл. заг. сер. освіти / Йосиф Ривкінд [та ін.]. — Київ : Генеза, 2023. — 279 с.



Мал. 4.17. Вікно Виберіть колір **Krita**

6. Виберіть інструмент **Еліпс** .

7. Установіть значення властивостей інструмента **Еліпс**  на бічній панелі **Параметри інструмента**:
   - Заповнення – *Колір переднього плану*;
   - Контур – *Пензель*;
   - Ширина – *1400 пк*, Висота – 1700 пк.
8. Намалюйте еліпс.
9. Поверніть зображення еліпса. Для цього:
   1. Виділіть намальований еліпс, використовуючи інструмент **Прямокутний вибір** .
   2. Виберіть інструмент **Перетворити шар або вибране**  та поверніть еліпс, використовуючи кутовий маркер на кут, близький до 30 0 проти годинникової стрілки.
   3. Виконайте ***Вибір ⇒ Скасувати позначене***.
10. Намалюйте розріз палітри. Для цього:
    1. Поміняйте колір переднього плану та колір тла місцями.

2. Виберіть інструмент **Пряма**  та, використовуючи елементи керування панелі **Пензлі та ін.**, установіть такі значення його параметрів:
   - тип пензля – *базовий 1*;
   - непрозорість – *100 %*;
   - розмір – *200 пк*.
3. Намалюйте лінію, що буде розрізом на палітрі.
4. Зробіть заокруглення розрізу, використовуючи **Інструмент довільного малювання** , змінюючи розмір і колір інструмента.

11. Використовуючи **Інструмент довільного малювання**  зі значеннями розміру – *200 пк*, *білим* кольором намалюйте отвір у палітрі (достатньо вказати інструментом центр отвору).

12. Використовуючи **Інструмент довільного малювання**  зі значеннями розміру – *300 пк*, *сірим* кольором намалюйте чотири круги, що будуть імітувати тіні від фарб.

13. Намалюйте **Інструментом довільного малювання**  з незначним зміщенням вгору і вліво відносно сірих кругів круги фарб чотирьох кольорів відповідно до зразка.
14. Намалюйте зображення пензля. Для цього створіть два чотирикутники коричневого та світло-блакитного кольору, використовуючи інструмент **Малювання багатокутника** . За потреби використайте інструмент **Заповнити неперервну область** .
15. Створіть верхню частину пензля, використовуючи інструменти **Довільний контур**  і **Заповнити неперервну область** .
16. Збережіть малюнок у вашій папці у файлі з іменем **вправа 4.2.jpg**. Закрийте вікно програми.

За підручником: Інформатика: підруч. для 6 кл. закл. заг. сер. освіти / Йосиф Ривкінд [та ін.]. — Київ : Генеза, 2023. — 279 с.