



Практична робота 1

Створення простих векторних зображень

Увага!

Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки.

Завдання: намалювати равлика за зразком, використавши об'єкти різних типів.

Обладнання: комп'ютер зі встановленим графічним редактором.

Хід роботи

1. Запустіть **Inkscape**. Побудуйте спіраль, яка зображує черепашку равлика.
2. Додайте ще одну спіраль (білого кольору, розмиту і без заповнення) для імітування об'ємності черепашки.
3. Побудуйте криву у формі, що нагадує тіло равлика. Виправте форму, скориставшись інструментом **Вузол**.
4. Зобразіть траву.
5. Додайте інші елементи малюнка.
6. Вигадайте для равлика ім'я і додайте до малюнка підпис з використанням зв'язаного втягування.



7. Збережіть малюнок у файлі з іменем **snail.svg**.

Зробіть висновок: обговоріть з однокласниками й однокласницями результати роботи: що на малюнку вдалося найкраще; що вдалося виконати легко, а що — складно.