

Практичне завдання до уроку №27

Завдання №1. Побудувати зображення “Рибка” зі складеним контуром.

1. Запустіть графічний редактор Inkscape. Користуючись інструментом **Перо**, побудуйте замкнену ламану (*рис а*), послідовно клацаючи її вершини.
2. Виберіть інструмент **Вузол** і клацніть ламану. Зробіть частину вузлів гладкими: виділіть їх і, користуючись кнопкою, отримайте потрібну форму тулуба рибки (*рисб*). За потреби перетягніть маркери вузлів.
3. Доберіть кольори штриха й заповнення, приблизно як на *рис. б*.
4. Домалюйте інструментом **Перо** луску та плавці рибки *рис. в*



а



б



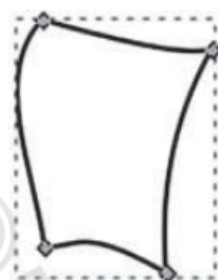
в

Завдання №2. Побудувати зображення “Човна”.

1. Намалюємо вітрило для човна.
 - 1) Інструментом **Перо** клацнемо по черзі у вершинах чотирикутника (*рис. а*). Щоб контур став замкненим, першу вершину в кінці побудови треба клацнути ще раз.
 - 2) Інструментом **Вузол** виберемо чотирикутник, перетягуванням точок сегментів надамо контуру бажаної форми (*рис. б*).
 - 3) У вікні **Заповнення та штрих** виберемо блакитний колір, задамо вид заповнення лінійний градієнт і налаштуємо його, перетягнувши маркери та дібравши кольори (*рис. в*)



а



б



в

Практичне завдання до уроку №27

Завдання №1. Побудувати зображення “Рибка” зі складеним контуром.

1. Запустіть графічний редактор Inkscape. Користуючись інструментом **Перо**, побудуйте замкнену ламану (*рис а*), послідовно клацаючи її вершини.
2. Виберіть інструмент **Вузол** і клацніть ламану. Зробіть частину вузлів гладкими: виділіть їх і, користуючись кнопкою, отримайте потрібну форму тулуба рибки (*рисб*). За потреби перетягніть маркери вузлів.
3. Доберіть кольори штриха й заповнення, приблизно як на *рис. б*.
4. Домалюйте інструментом **Перо** луску та плавці рибки *рис. в*



а



б



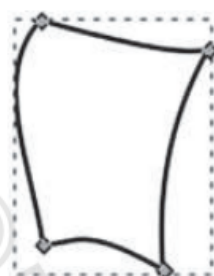
в

Завдання №2. Побудувати зображення “Човна”.

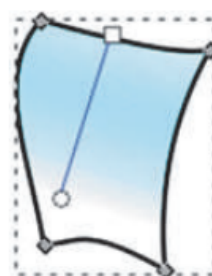
1. Намалюємо вітрило для човна.
 - 1) Інструментом **Перо** клацнемо по черзі у вершинах чотирикутника (*рис. а*). Щоб контур став замкненим, першу вершину в кінці побудови треба клацнути ще раз.
 - 2) Інструментом **Вузол** виберемо чотирикутник, перетягуванням точок сегментів надамо контуру бажаної форми (*рис. б*).
 - 3) У вікні **Заповнення та штрих** виберемо блакитний колір, задамо вид заповнення лінійний градієнт і налаштуємо його, перетягнувши маркери та дібравши кольори (*рис. в*)



а



б



в