

## Практичне завдання

### 4.3. Створення й опрацювання векторних зображень у Krita



**Працюємо з**

**комп'ютером**

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

**Завдання.** Створіть векторний малюнок у графічному редакторі **Krita** за наведеним зразком (мал. 4.34).

Для цього:

1. Відкрийте вікно програми **Krita** та створіть новий файл з розмірами та роздільністю *A4 (300)*.
2. Уставте новий векторний шар до малюнка. Для цього:
  1. Виберіть на бічній панелі **Шари** кнопку відкриття списку **Додати шар** .
  2. Виберіть команду **Додати векторний шар**.
  3. Установіть колір переднього плану та тла (близький до кольору яблука на зразку).
4. Виберіть інструмент **Малювання кривої Безье**  та встановіть значення його параметрів на панелі **Пензлі та ін.**: Непрозорість – *100 %*; Розмір – *15 пк*.



**Мал. 4.34.** Зразок малюнка

5. Намалюйте обраним інструментом контур цілого яблука без «надкушення». Кінцеву точку кривої поставте в початкову точку.
6. Відредагуйте форму яблука. Для цього:

1. Виберіть **Інструмент редагування форм** .

2. Виберіть точку перегинання, у якій потрібно змінити форму контуру.
3. Змініть тип точки (*кутова, гладка, симетрична*) та за потреби її положення.
4. Змініть за потреби форму дуги, використовуючи маркери відрізків.
5. Повторіть за потреби кроки 2-4 для інших ділянок контуру.

7. Намалюйте тінь на правому боці яблука. Для цього:

1. Виберіть інструмент **Малювання кривої Безьє**  встановіть значення його параметрів на панелі **Пензлі та ін.**: непрозорість – *100 %*; розмір – *10 пк*; колір переднього плану – *темно-червоний*.

2. Намалюйте обраним інструментом контур тіні.
3. Відкоригуйте за потреби форму контуру тіні.

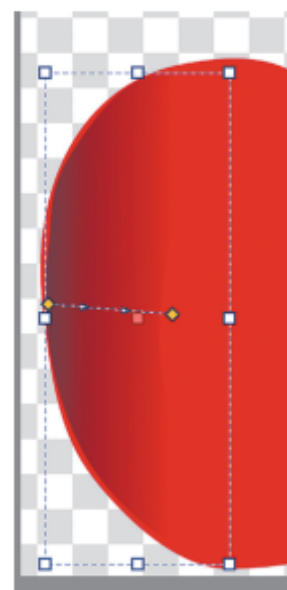
8. Установіть значення параметрів лінії контуру та внутрішньої області створеної фігури тіні. Для цього:

1. **Виберіть Інструмент позначення форм** .
2. Виберіть кнопку **Без заповнення** на вкладці **Штрих** бічної панелі **Параметри інструмента**.
3. Виберіть кнопку **Гرادієнтний** на вкладці **Заповнити** бічної панелі **Параметри інструмента**.

4. Установіть *лінійний* тип градієнта та кольори градієнта, близькі до наведених на малюнку 4.35.
5. Установіть на зображенні лінію градієнта подібно до малюнка 4.36. Для змінення положення лінії градієнта використовуйте маркери жовтого кольору.



Мал. 4.35.  
Градiєнт



Мал. 4.36. Лінія  
градієнта  
з маркерами

9. Виберіть **Інструмент позначення форм**  і виберіть ним праву частину зображення яблука.
- 10.Видаліть лінію контуру яблука, виконавши **Параметри інструмента => Штрих => Без заповнення**.
- 11.Додайте зображення плодоніжки та листка.
- 12.Установіть *білий* колір для кольору переднього плану та кольору тла.
- 13.Виберіть інструмент **Еліпс** і намалюйте ним три еліпси, що будуть імітувати надкушення яблука.
- 14.Збережіть малюнок у вашій папці у файлі з іменем **вправа 4.3.svg**. Для цього виконайте **Шар => Імпортування/ Експортування => Зберегти векторний шар як SVG**.
- 15.Закрийте вікно програми.