

### ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №3

**Тема:** Освоение интерфейса векторного редактора. Создание контуров. Использование заливок.

**Цель работы:** изучить рабочую среду Inkscape, его основные возможности и инструменты.

**Что нужно сделать:** нарисовать осьминога при помощи инструмента «Рисовать кривые Безье и прямые линии».

**Требования:**

- Осьминог должен быть нарисован по вашему собственному рисунку;
- Линии должны быть плавными и аккуратными, количество узлов минимально;
- Обводку следует делать одной толщины или не использовать обводку вовсе;
- Если вы не уверены в своих силах, нарисуйте простого, но правильного по форме осьминога. В этом задании нужно сосредоточиться на создании плавных и аккуратных линий.

Рис. 1



## Этапы работы

1. Возьмите листок бумаги и карандаш. Нарисуйте на листке осьминога.



Рис. 2

2. Получившийся рисунок, сфотографируйте и перекиньте файл с изображением на компьютер.
3. Перетащите мышкой из папки на рабочую область созданного документа файл с изображением осьминога. Сохраняете документ, походу выполнения лабораторной работы тоже не забывайте «сохраняться».



Рис. 3

4. Теперь отмасштабируйте вставленное изображение под размер рабочей области. Для пропорционального масштабирования используйте инструмент «Выделение» с зажатой клавишей «Ctrl».

5. Откройте панель «Слои» => «Layers and Object...» и назовите слой с фотографией, например «Фото» и заблокируйте его. Это необходимо для того, чтобы вовремя обрисовки исходное изображение не сдвинулось.

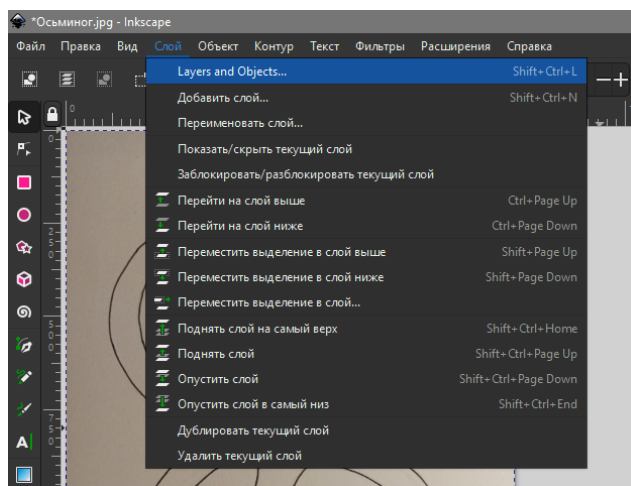


Рис. 4

6. Создайте новый слой, например, «Осьминог» при помощи кнопки «Создать новый слой» внизу панели «Слои». На нём мы и будем рисовать осьминога.

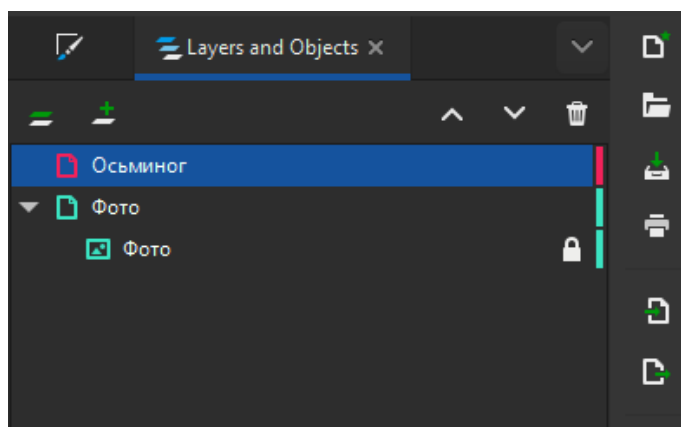



Рис. 5

7. Выберите на панели «Инструменты» инструмент «Рисовать кривые Безье и прямые линии» . Далее поместите инструмент «Рисовать кривые Безье и прямые линии» в том месте, где должна начинаться кривая, и удерживайте левую кнопку мыши. Появится первая опорная точка, и указатель инструмента «Рисовать кривые Безье и прямые линии» изменится на стрелку. Чтобы задать крутизну создаваемого сегмента кривой, перетащите указатель инструмента и только затем отпустите кнопку мыши. Как правило, управляющую линию следует растягивать примерно на одну треть от расстояния до

следующей опорной точки, которую вы собираетесь нарисовать (позднее можно скорректировать управляющую линию с одной или с обеих сторон). Для того чтобы ограничить движение инструмента углом, кратным  $45^\circ$ , удерживайте клавишу Ctrl.

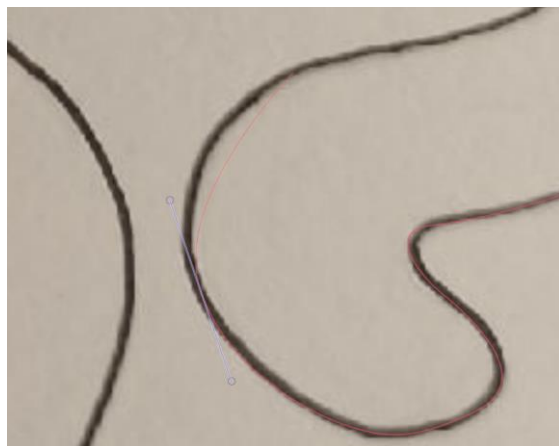


Рис. 6

8. Обведите рисунок осьминога, замыкая все контуры. Для того чтобы закрыть контур, поместите инструмент «Рисовать кривые Безье и прямые линии» на первую (пустую) опорную точку. При правильном размещении рядом с указателем инструмента «Рисовать кривые Безье и прямые линии» появится кружок. Чтобы закрыть контур, щелкните или перетащите указатель. *Вначале можно не очень идеально обрисовать осьминога. Затем его отредактировать, используя дополнительные инструменты*

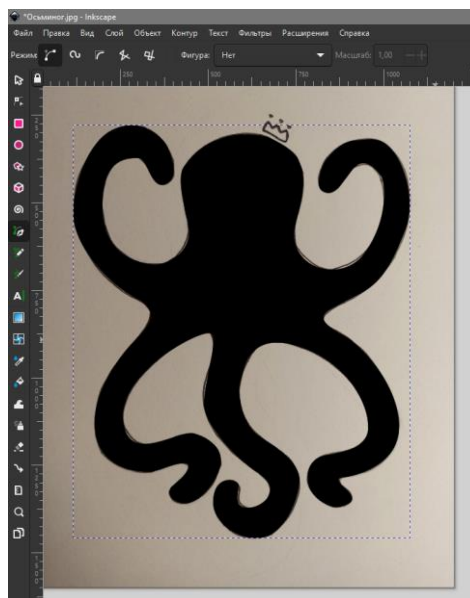


Рис. 7

9. Чтобы удобно корректировать ваш контур, сделайте заливку немного прозрачной

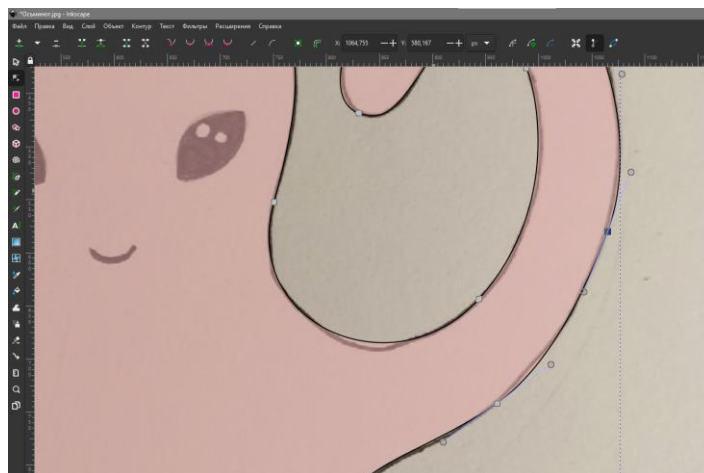


Рис. 8

10. Добавьте деталей своей работе

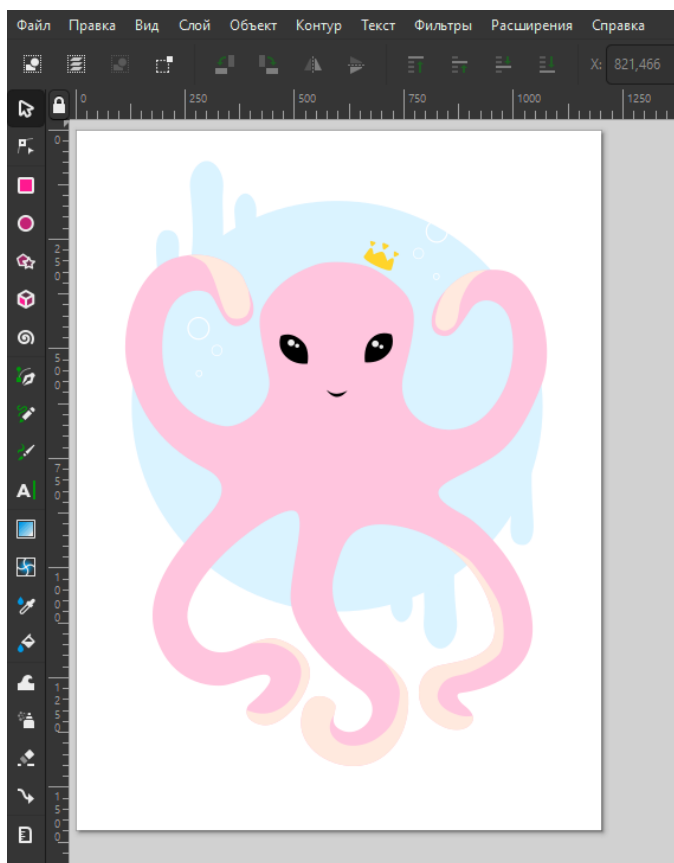


Рис. 9