

Лабораторная работа №2 Кораблик

Тема: Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений

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

TCO: векторный редактор Inkscape.

Что нужно сделать: нарисовать кораблик при помощи простых инструментов.

Требования:

- Назвать файл сразу при его создании (пример: Рис. 3);
- Размер документа: Формат А4 ориентация альбомная;
- Цветовой режим RGB;
- Кораблик должен быть нарисован по примеру (рис. 1);
- Выполните самостоятельную работу;
- Сохранение файла в формате «.eps» (пример: Рис. 3).

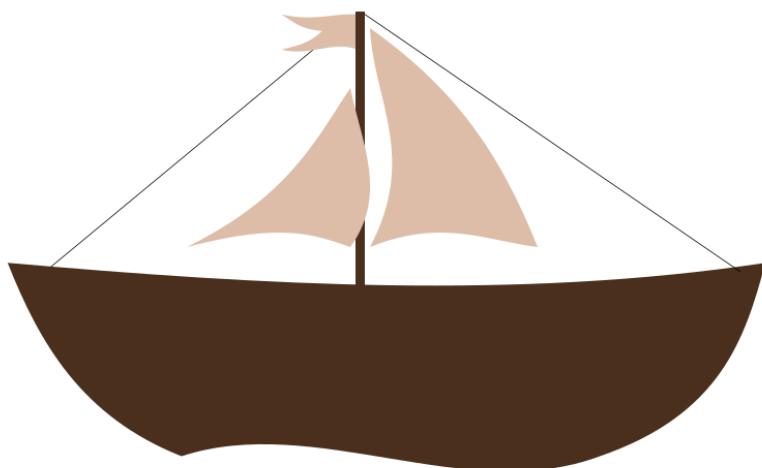


Рис. 1

Теория

Работа в Adobe Illustrator начинается с создания нового документа

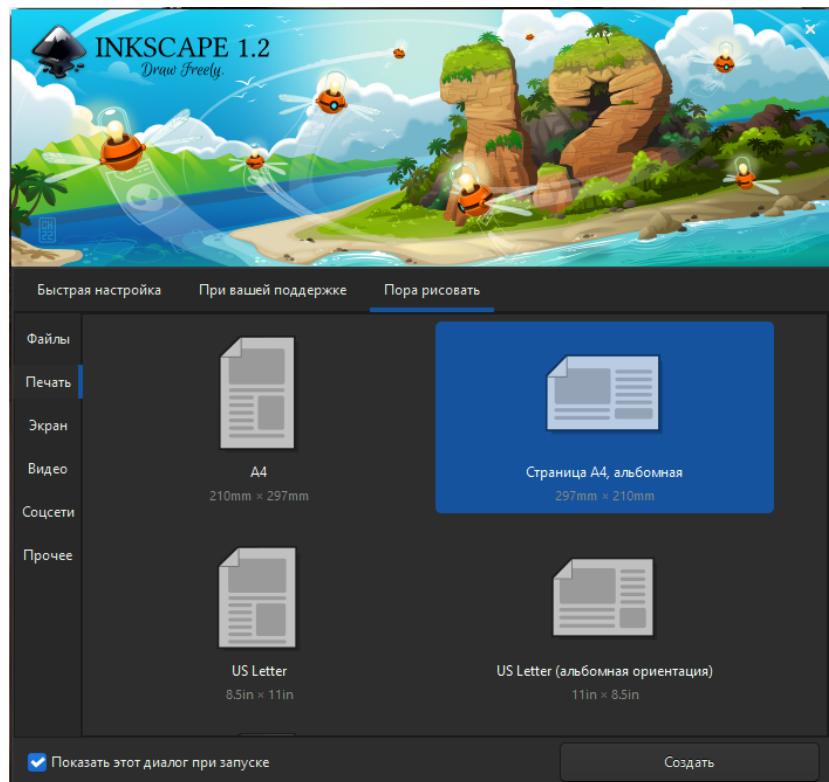


Рис. 2

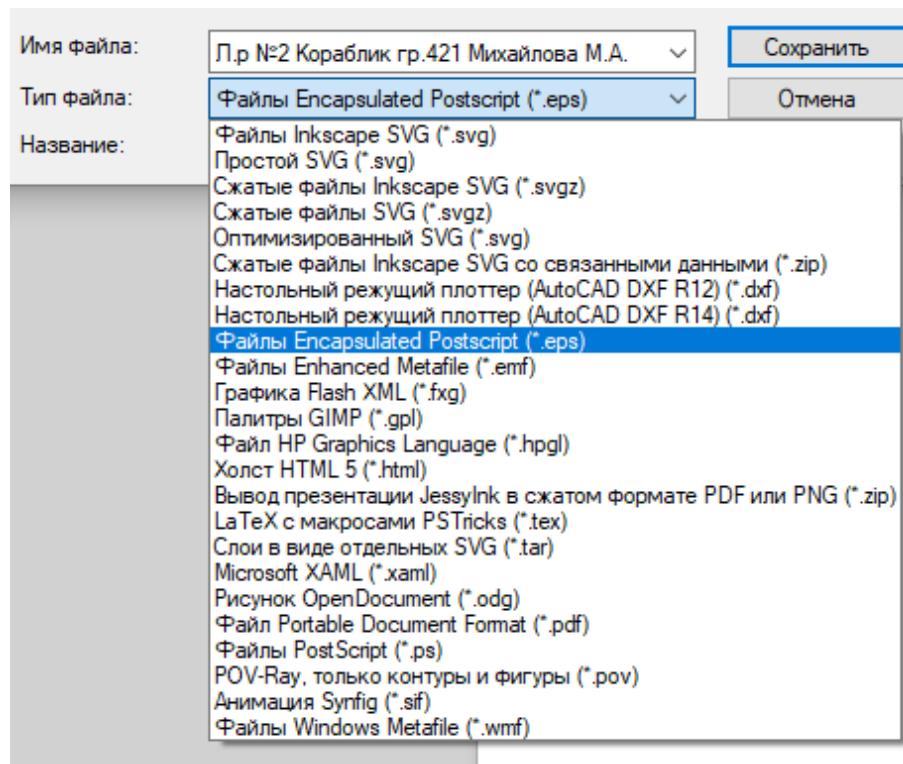


Рис. 3

О панелях инструментов

При работе в Inkscape можно использовать разнообразные панели инструментов, чтобы открыть ту или иную панель, нужно обратиться в меню «Объект» либо использовать соответствующие горячие клавиши.

Горячие клавиши

- 1.** Отмена действий **Ctrl + Z**
- 2.** Инструмент «Выделение» (вращение, масштабирование, перемещение объектов)

Клавиша F1(S) 

- 3.** Масштабирование. Отдалить - приблизить монтажную область

Ctrl + колесико мыши

- 4.** Прямое выделение

F2(N) 

- 5.** Копирование

Ctrl + C

Ctrl + V

- 6.** Порядок «монтаж»



Этапы работы

1. После того как вы создали новый документ можно начать непосредственно рисование нашего кораблика. Для этого вам необходим инструмент «прямоугольник».

Создаем на монтажной области необходимую нам фигуру, которая будет корпусом корабля (Рис. 4)

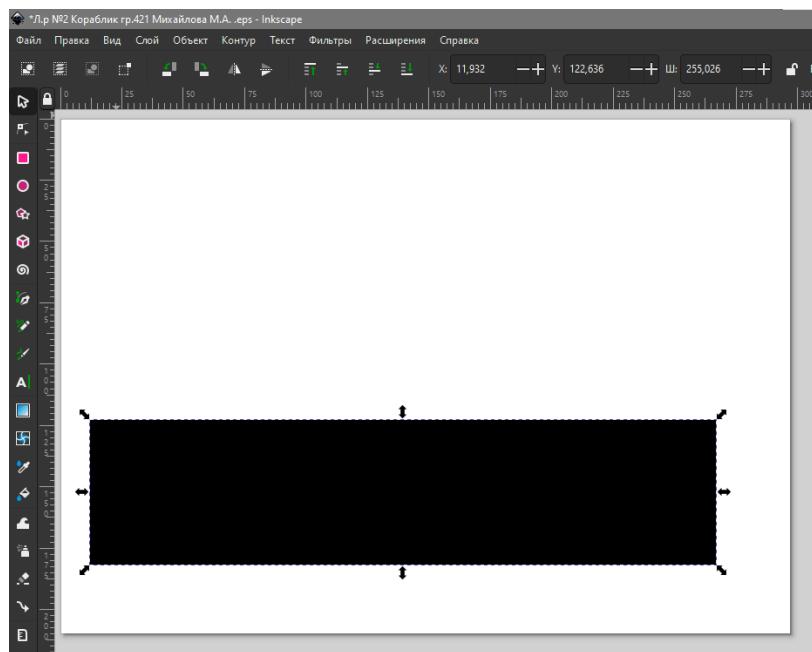


Рис. 4

2. Чтобы придать прямоугольнику необходимую вам форму понадобится инструмент «прямое выделение» . Но чтобы этот инструмент начал перемещать узлы вам нужно преобразовать форму в контуры . Повторите фигуру как в примере на Рис. 5

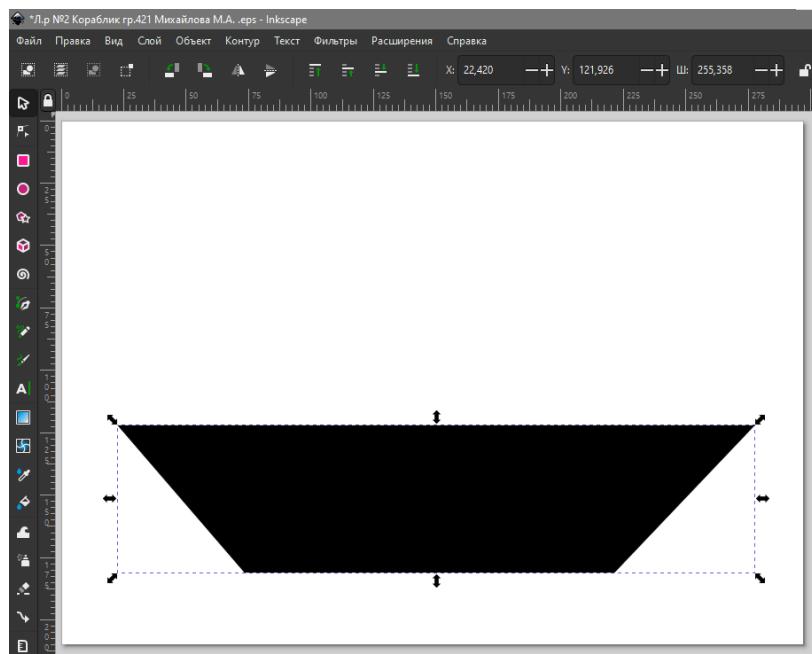


Рис. 5

3. Добавьте ещё несколько прямоугольников (мачту, и паруса) (Рис. 6).

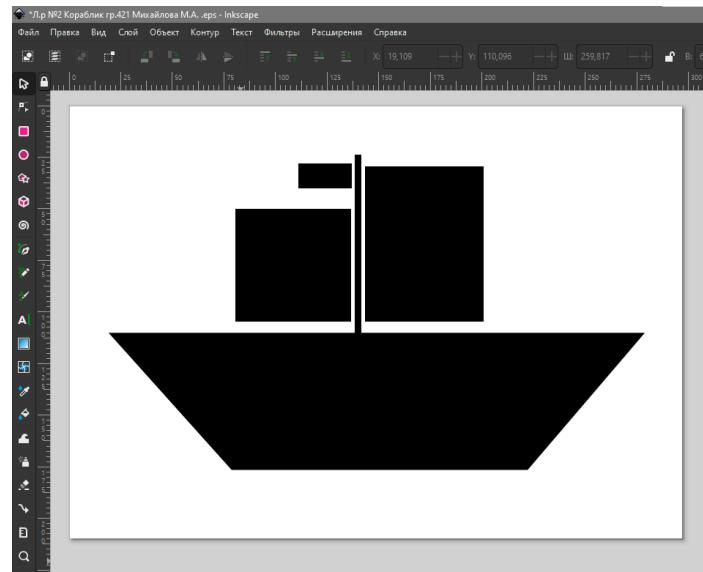


Рис. 6

4. Чтобы убрать лишние точки вам снова понадобится инструмент «прямое выделение» и перевести форму в контуры, а затем просто удалите точку с помощью клавиши **Del**.

Чтобы добавить точки просто кликните два раза на контур фигуры.

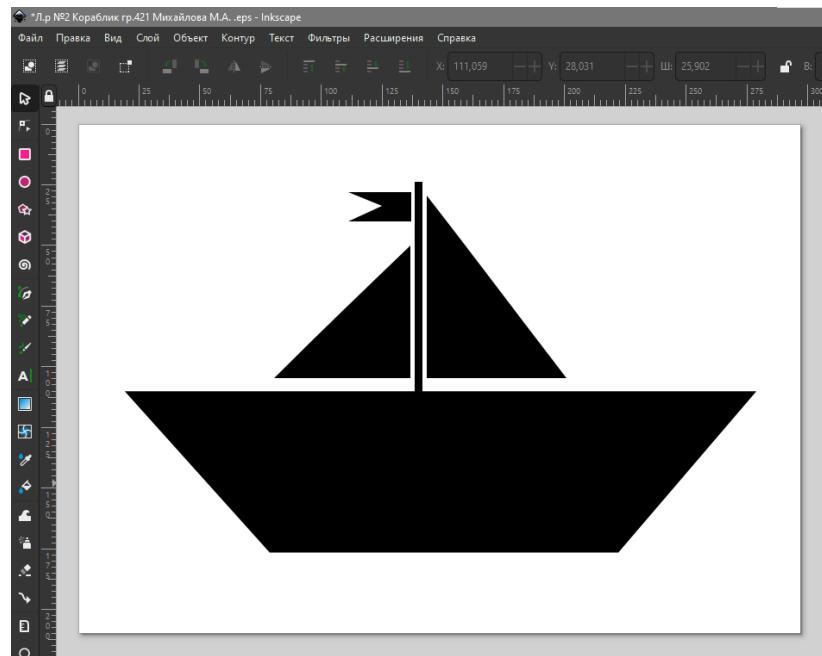


Рис. 7

5. Чтобы добавить линии воспользуйтесь инструментом «перо»  (B).

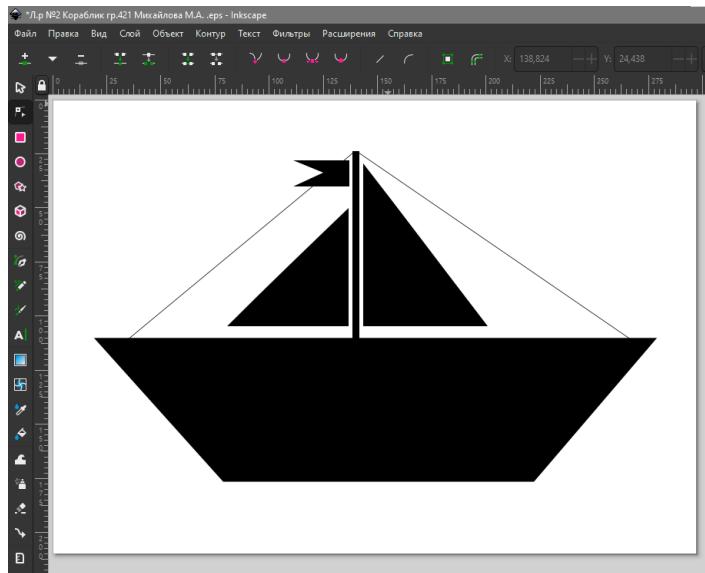


Рис. 8

6. Чтобы добавить кораблику динамики снова используйте инструмент «прямое выделение». Просто тянните за грани фигуры

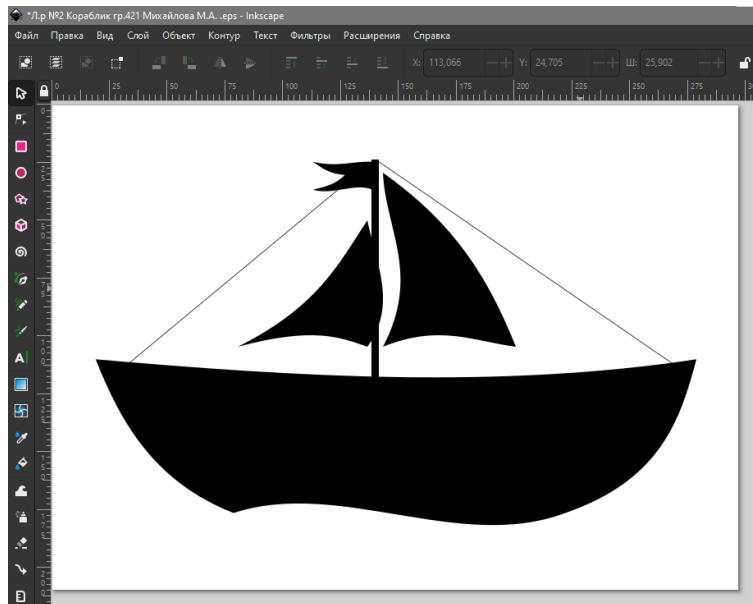


Рис. 9

Далее вам нужно раскрасить кораблик, чтобы он не выглядел так мрачно. Для этого перейдите в меню «Объект», и выберите пункт «Заливка и обводка...». После этого справа у вас появится меню где вы можете выбрать любой цвет

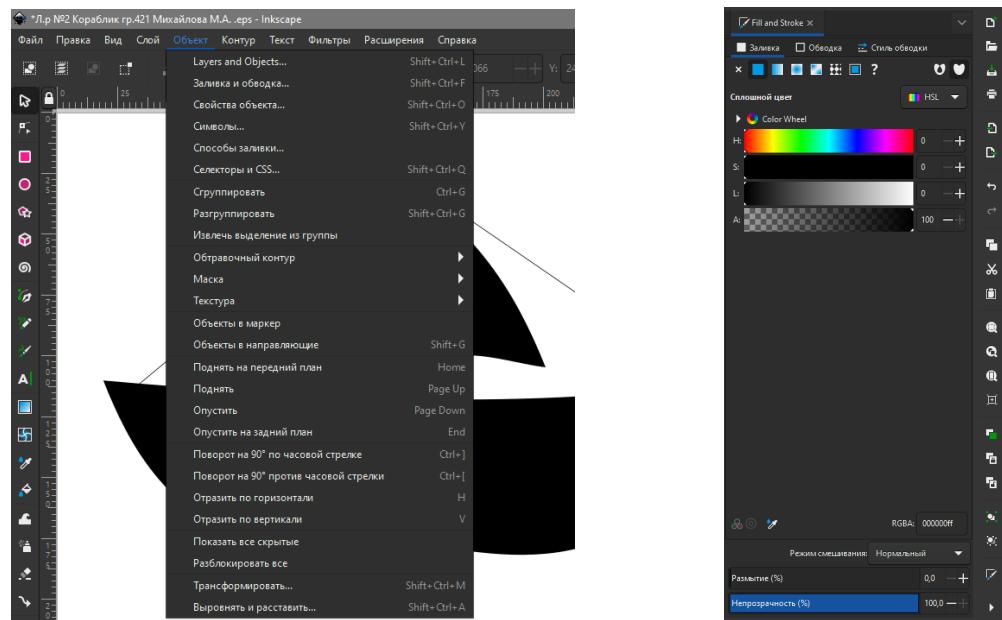


Рис. 10

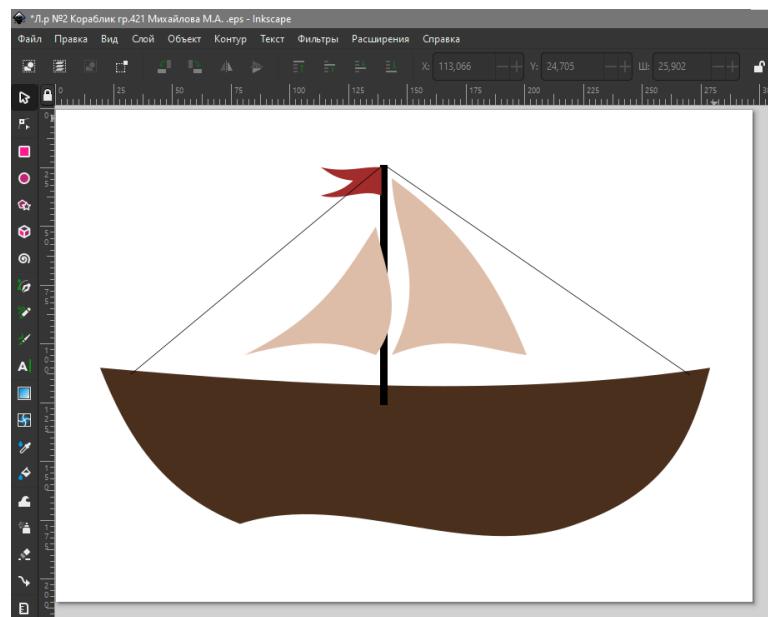
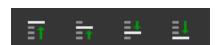


Рис. 11



7. Чтобы убрать на задний/передний план объекты используйте меню

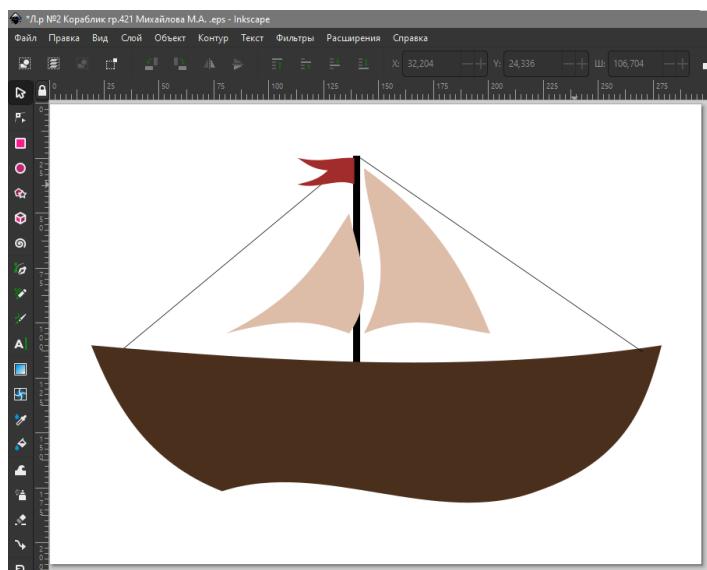


Рис. 12

8. Чтобы сгруппировать несколько объектов необходимо их выделить и зажать правую кнопку мыши. Появится окно, в котором будет кнопка «сгруппировать». Разгруппировать объекты можно в любое время, тем же способом, что и сгруппировать.

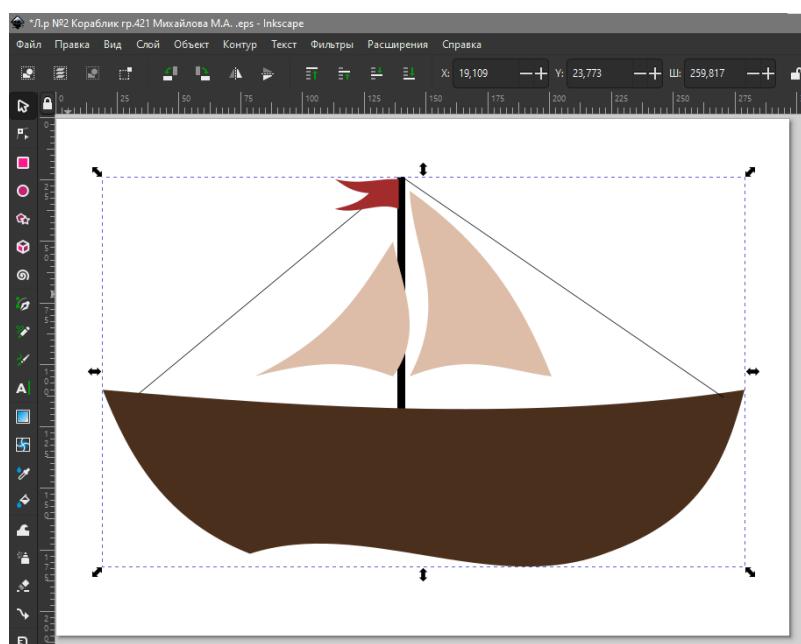


Рис. 13

Домашнее задание

Нарисуйте свой корабль. Примеры можно найти по запросу в интернете «корабль векторная графика» за пример берите простые плоскостные изображения.



