


Встроенный в платформу «1С:Предприятие» растровый графический редактор *Картинка* предназначен для разработки объектов *Общие картинки*, хранящихся в конфигурации, или других файлов хранящихся на диске.

Создание новой картинки:

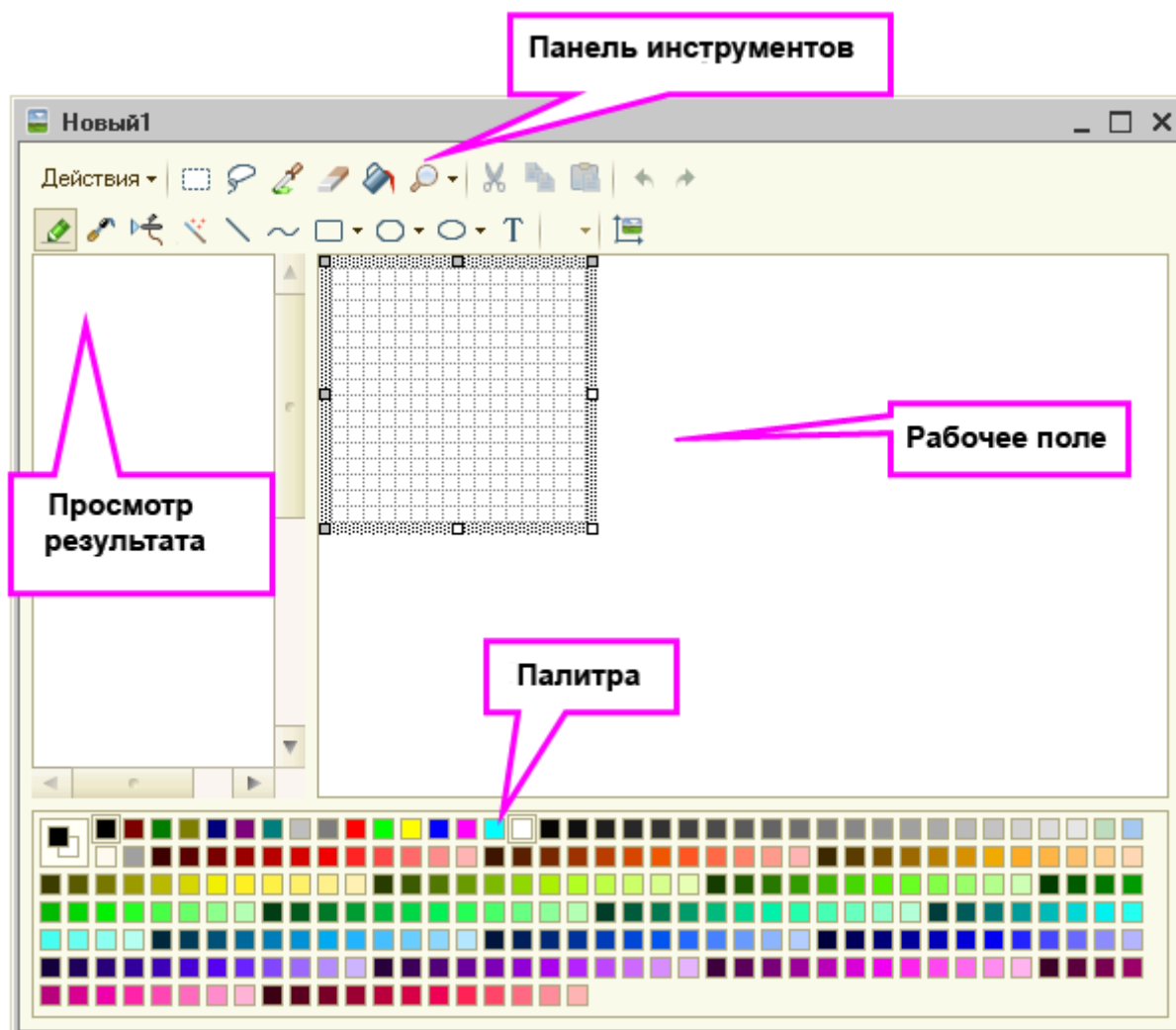
- хранящейся в файле на диске: выполните команды *Файл – Новый* (Ctrl+N) – в окне выбора типа редактора выберите *Картинка – ОК*;
- хранящейся в конфигурации: в ветви *Общие – Общие картинки* выполните команду меню *Действия – + Добавить* (Ins) – введите имя картинки нажмите, *Редактировать*.

Для открытия файла картинки воспользуйтесь одним из следующих способов:

- *Файл – Открыть*;
- сочетание клавиш Ctrl+Q;
- перетащите мышью файл из Проводника в рабочую область *1С:Предприятия*.

Для открытия картинки, хранящейся в конфигурации *Общие – Общие картинки* – выделите картинку – редактировать  *Изменить текущий элемент* (F2).

Окно графического редактора в режиме редактирования имеет вид:



Интерфейс графического редактора и набор инструментов включают панели инструментов, палитру, окно разработки картинки и окно просмотра результатов. Инструменты и команды интуитивно понятны.

Редактирование сводится к указанию размеров картинки и определению цвета каждой точки картинки. Количество цветов определяется разрешением картинки. Чем больше разрешение, тем больше цветов можно использовать. Для рисования используют различные инструменты и набор фигур. Допускается ввод текста.

Для сохранения картинки нажимаем *Файл – Сохранить* (Ctrl+S) или *Сохранить как*. Формат файлов: png, bmp.

**Напоминаем, что в нашем практикуме мы продолжаем работу в информационной системе *Мой класс*.**

**Подсказка 1. Если у вас нет информационной системы *Мой класс***

**Подсказка 2. Как загрузить информационную базу с готовой конфигурацией и данными**


На данном занятии познакомимся с созданием растровых изображений во встроенном в «1С:Предприятие 8.3» графическом редакторе и использованием общих картинок в информационной системе.

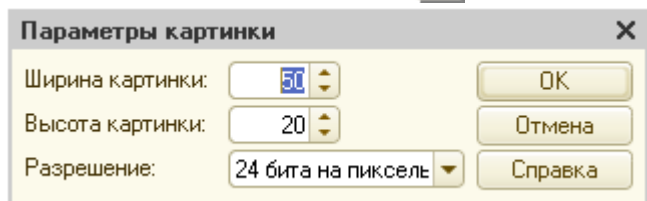
### Задание 1

**Изобразите созвездие Большой Медведицы в растровом редакторе *Картинка*.**

В параграфе 3.3 решение аналогичной задачи рассматривалось для известных вам графических редакторов. Решим задачу в системе «1С:Предприятие».

1. Откроем информационную базу в режиме *Конфигуратор*. *Файл – Новый – Картинка – ОК*.

2. Нажмем на пиктограмму  и установим параметры картинки:

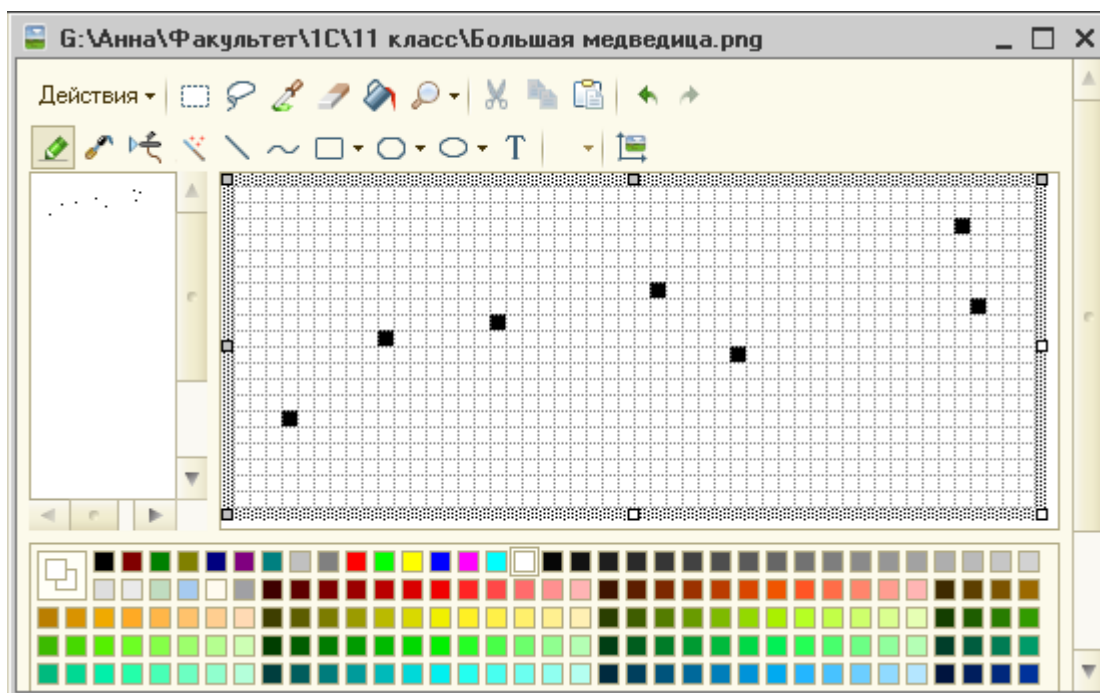


3. Используя данные таблицы 3 из параграфа 3.3, изобразим точки с экранными координатами:

Обозначение	Название	Реальные		Экранные координаты	
		Восхождение	Склонение	X	Y
a	Дубхе	165	62	45	3
b	Мерак	163	57	47	8
g	Фекда	178	54	32	11
d	Мегрец	183	58	27	7
e	Алиот	193	56	17	9
z	Алькор-Мицар	200	55	10	10

h	Алкаид (Бенетнаш)	206	49	4	16
---	-------------------	-----	----	---	----

Получим изображение созвездия:



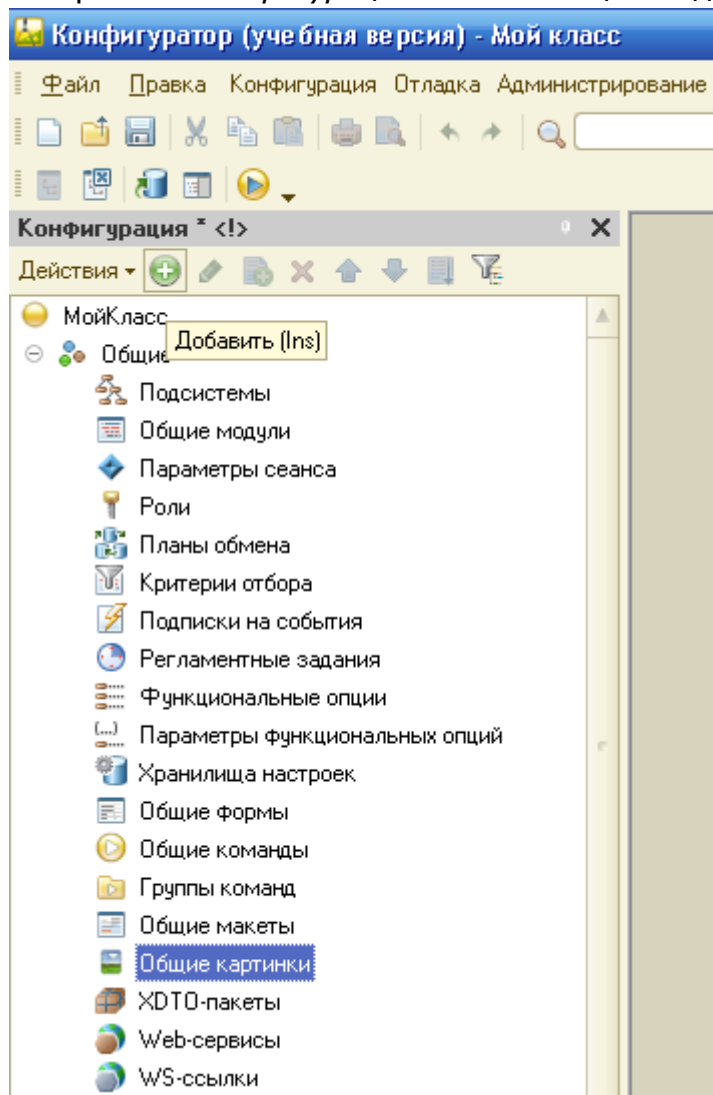
4. Сохраним картинку в формате png.

5. Откроем файл в *Конфигураторе* и сохраним его в формате bmp.

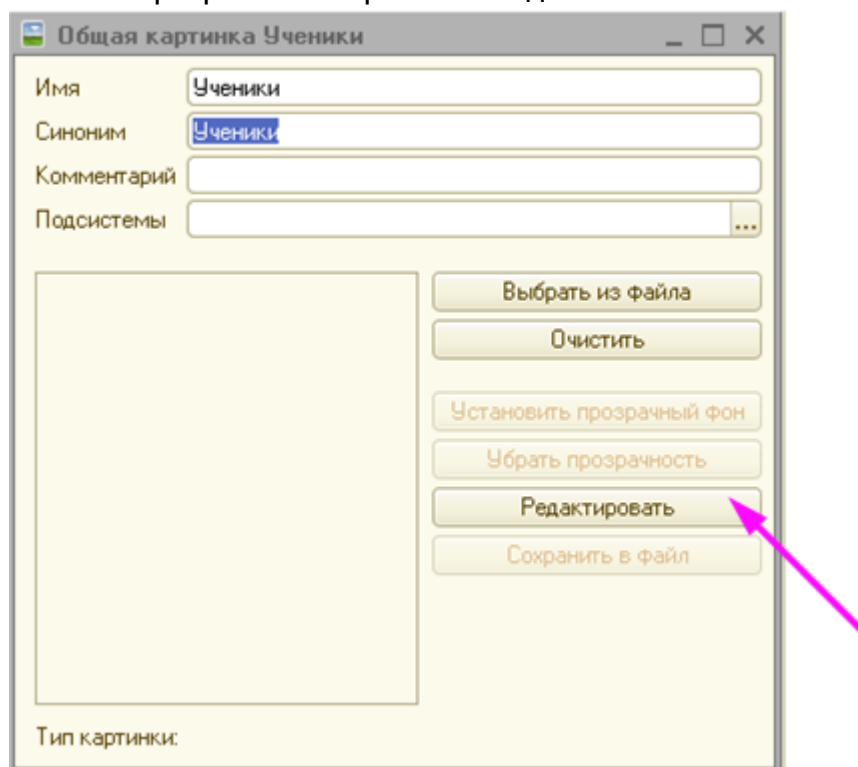
## Задание 2

В информационной базе *Мой класс* разработайте картинки *Ученики* и *Предметы*.

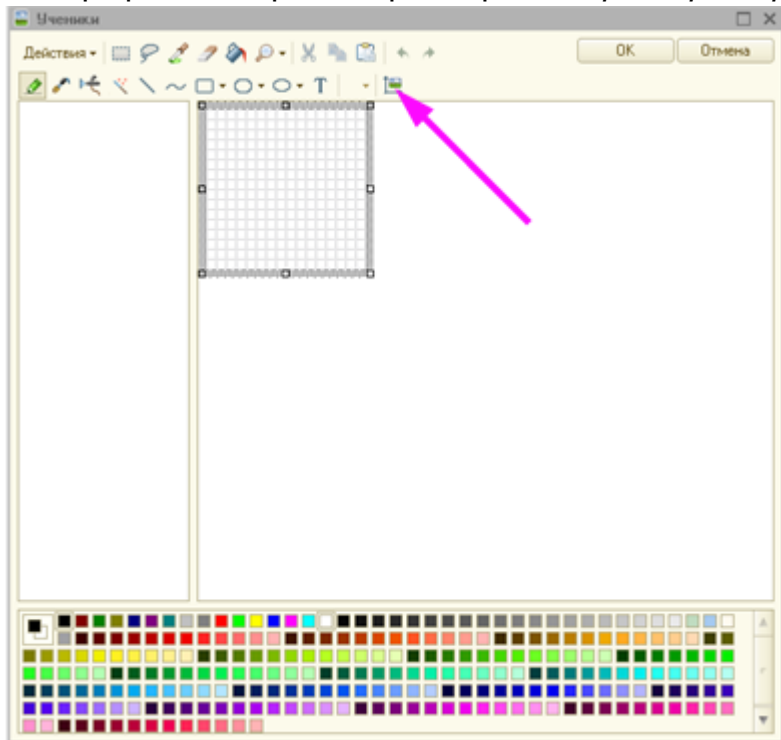
1. В режиме *Конфигурации* в ветви *Общие* выделим *Общие картинки* – *Добавить (Ins)*:



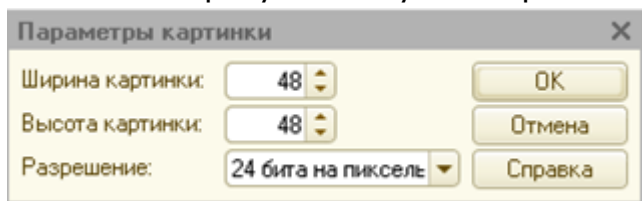
2. В окне разработки картинки введем имя *Ученики* и нажмем *Редактировать* :



3. В графическом редакторе откроем *Параметры картинки* (Alt+Shift+P):



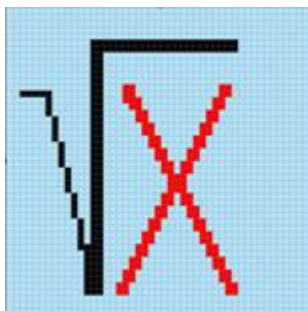
4. Введем ширину и высоту пиктограммы:



5. С помощью таких традиционных для растрового графического редактора инструментов, как *Карандаш*, *Кисть*, *Аэрограф*, *Эллипс* и др, подготовим рисунок.

6. Действуя аналогично, создайте картинку *Предметы*.

Примеры:



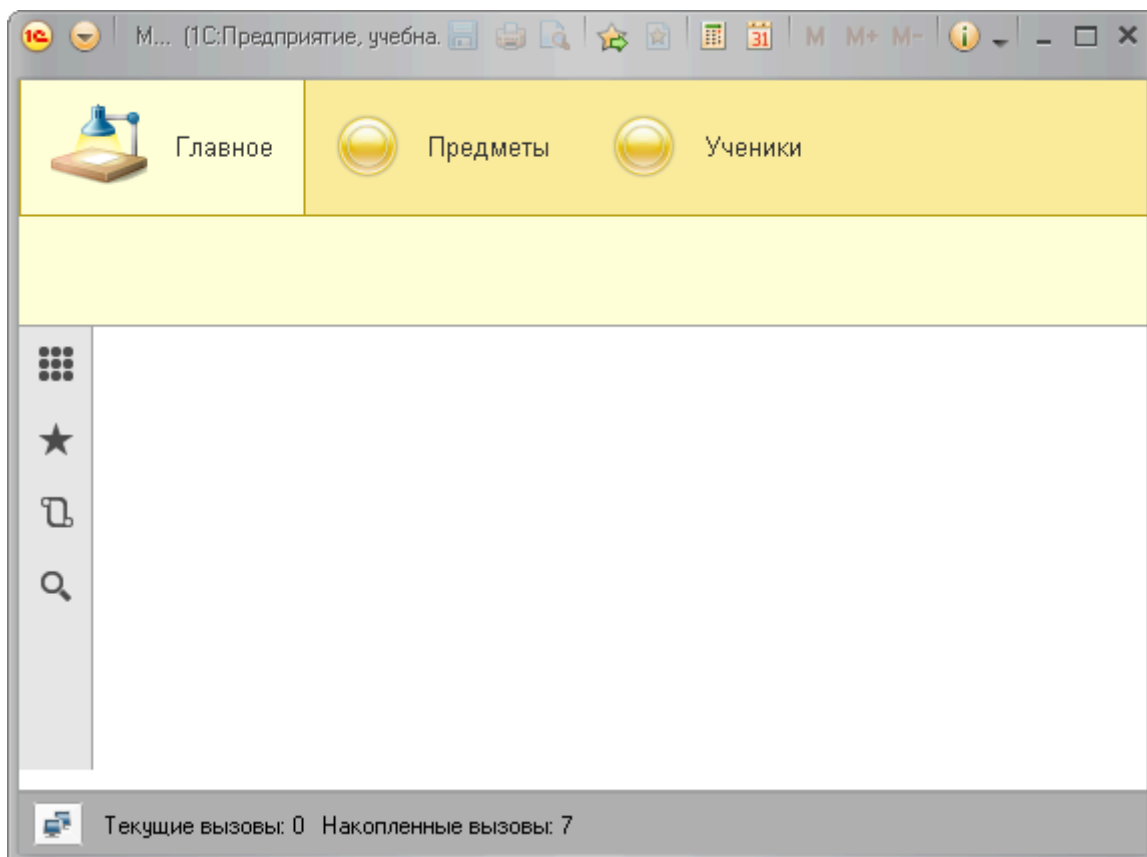
Предложите свой вариант пиктограммы.

### Задание 3

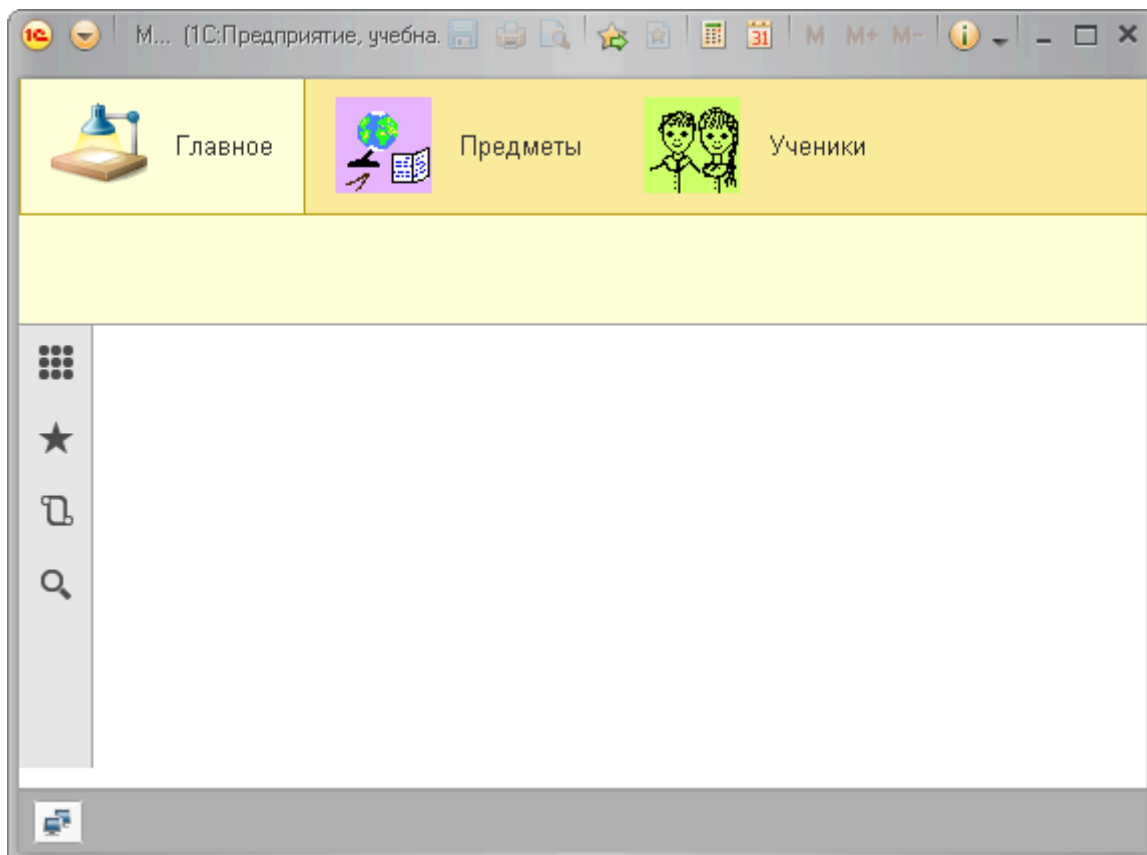
**В информационной базе *Мой класс* создайте подсистемы *Ученики* и *Предметы* и назначьте им соответствующие картинки.**

Информационные системы могут содержать большое число объектов (*Справочники*, *Перечни*, *Документы* и др.). Для удобного поиска и структурирования информации объекты объединяют в группы – *Подсистемы*.

Подсистемы в режиме *1С:Предприятие* могут быть выделены специальными пиктограммами. По умолчанию все пиктограммы имеют одинаковый вид:

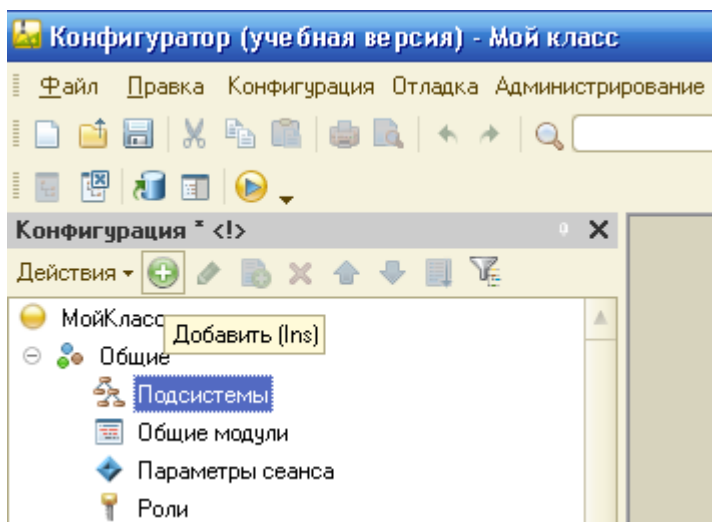


Однообразные кнопки могут быть заменены на стандартные картинки или картинки, разработанные пользователем и хранящиеся в ветви *Общие картинки*. Пример:

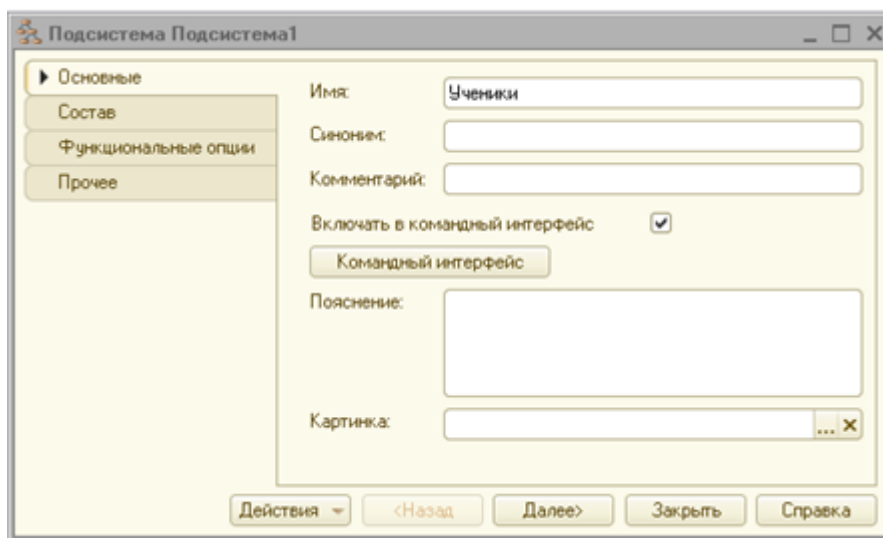


В таком интерфейсе подсистемы легко узнаваемы.

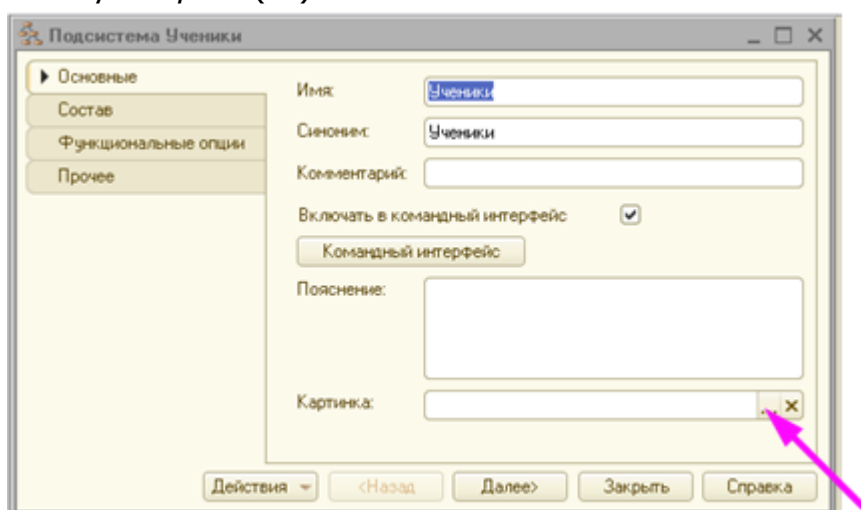
1. Откроем информационную базу *Мой класс* в режиме *Конфигуратор*.
2. В ветви *Общие* выделим *Подсистемы – Добавить (Ins)*.



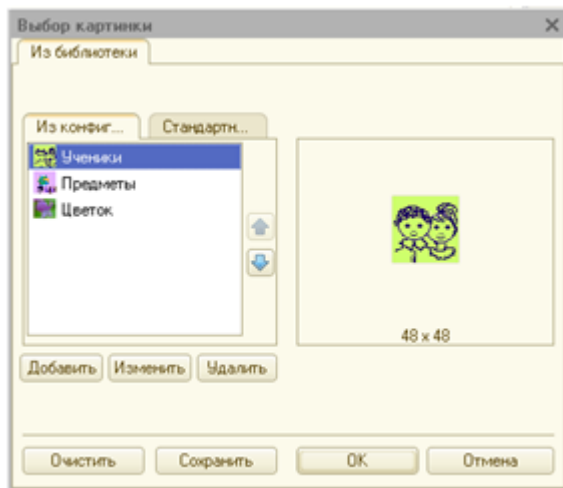
3. В окне редактирования подсистемы на вкладке *Основные* введем *Имя* подсистемы – *Ученики*:



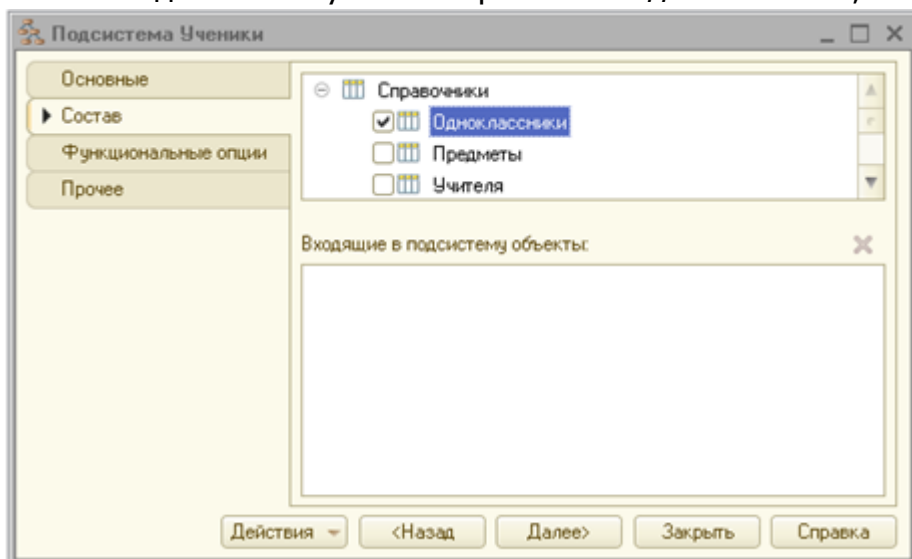
4. В окне разработки подсистемы на вкладке *Основные* в поле *Картинка* нажмем кнопку *Выбрать* (F4):



5. Выберем картинку из конфигурации *Ученики* :



6. На вкладке *Состав* укажем справочник *Одноклассники*, который входит в эту подсистему:



7. Аналогично создадим подсистему *Предметы* и включим в ее состав справочники *Предметы* и *Учителя*.

8. Перейдем в режим *1С:Предприятие* и посмотрим на результат работы.

**Если Ваша информационная база, по каким-то причинам некорректно работает, то сохраните файл с **выгрузкой** и загрузите информационную базу: в режиме конфигуратора откройте в главном меню **Администрирование – Загрузить информационную базу** – укажите путь к сохраненному файлу.**