

ГУАП

КАФЕДРА № 42

ОТЧЕТ  
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ \_\_\_\_\_  
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

канд. техн. наук, доцент  
\_\_\_\_\_  
должность, уч. степень, звание

\_\_\_\_\_  
подпись, дата

О.И. Красильникова  
\_\_\_\_\_  
инициалы, фамилия

## ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №7

Интерфейс программы Inkscape. Основные инструменты рисования.

по курсу: ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В  
МЕДИАИНДУСТРИИ

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

СТУДЕНТ ГР. № \_\_\_\_\_ 4329

\_\_\_\_\_  
подпись, дата

Д.С. Шаповалова  
\_\_\_\_\_  
инициалы, фамилия

Санкт-Петербург 2025

## Содержание

1. Цель работы:.....	3
2. Задание:.....	3
3. Созданные в соответствии с заданием изображения.....	5
4. Вывод: .....	8

## 1. Цель работы:

Ознакомление с интерфейсом программы Inkscape, приобретение навыков использования основных инструментов.

## 2. Задание:

### 1. Изучение основ работы с программой.

Ознакомьтесь с интерфейсом графического редактора Inkscape, основным инструментарием этой программы, изучите принципы рисования и редактирования объектов и их заливки, в том числе градиентной заливки и заливки нескольких объектов сразу.

Для этого рекомендуется изучить материал, представленный выше, а также прочитать 1-ю и 2-ю главы пособия [2].

2. Создайте SVG-файл, в котором продемонстрируйте навыки создания достаточно простых объектов. Продемонстрируйте умение задавать толщину и цвет контуров, различные способы заливки объектов, задание прозрачности, настройку градиента и т.д. Примерный вид результата выполнения этого задания представлен на рис. 11. При выполнении этого и последующего заданий Вы можете изменять цветовую гамму, расположение объектов и т.д., но основные объекты и их свойства желательно воспроизвести.

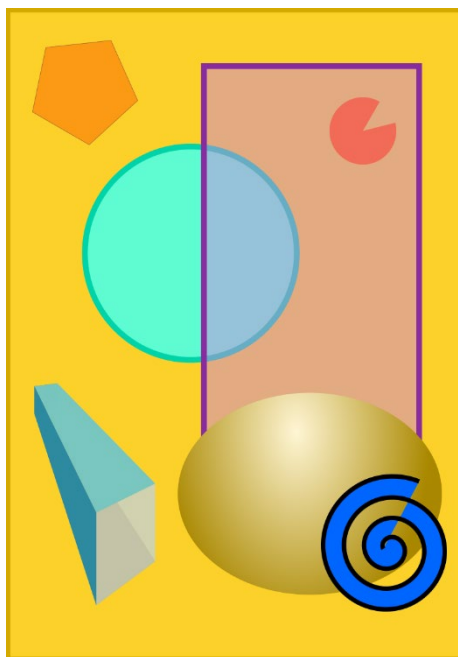


Рис.11

3. Создайте SVG-файл, в котором продемонстрируйте навыки работы с инструментом *Звезда* и его настройками, а также с инструментом *Распылитель*. Примерный

вид результата выполнения этого задания представлен на рис. 12. При создании цветка использовался инструмент *Звезда*. Трава создавалась с использованием инструмента *Распылитель*. Листья у цветка были созданы с использованием инструмента *Эллипс*, затем использовалась команда *Контур>Оконтурить объект*. Далее с использованием инструмента *Редактировать узлы контура или рычаги узлов* лист приобрел нужную форму. Прожилки на листе наносились инструментом *Карандаш* (Рисовать произвольные контуры).

4. Создайте SVG-файл, в котором продемонстрируйте навыки работы с инструментом *Рисовать кривые Безье и прямые линии*. С использованием этого инструмента нарисуйте лист примерно такой, как на рис. 13.



Рис.12

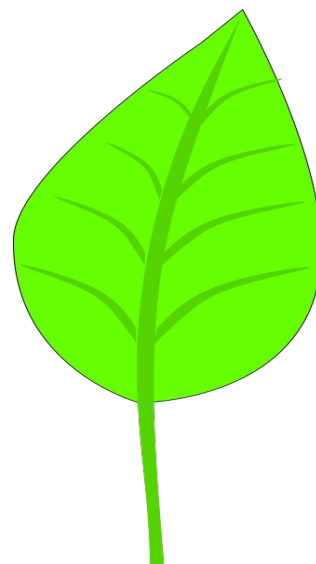


Рис.13

Подсказка: при создании черешка и прожилок удобно использовать привязку: включить прилипание: кнопка «Enable snapping» («Включить прилипание»); указать к чему прилипать: кнопки «Snap nodes or handles» («Прилипать к узлам или их рычагам»), «Snap to paths» («Прилипать к контурам») и «Snap to cusp nodes» («Прилипать к острым узлам»). Если выполнение данного задания вызовет затруднение, можно обратиться к уроку [4].

### 3. Созданные в соответствии с заданием изображения

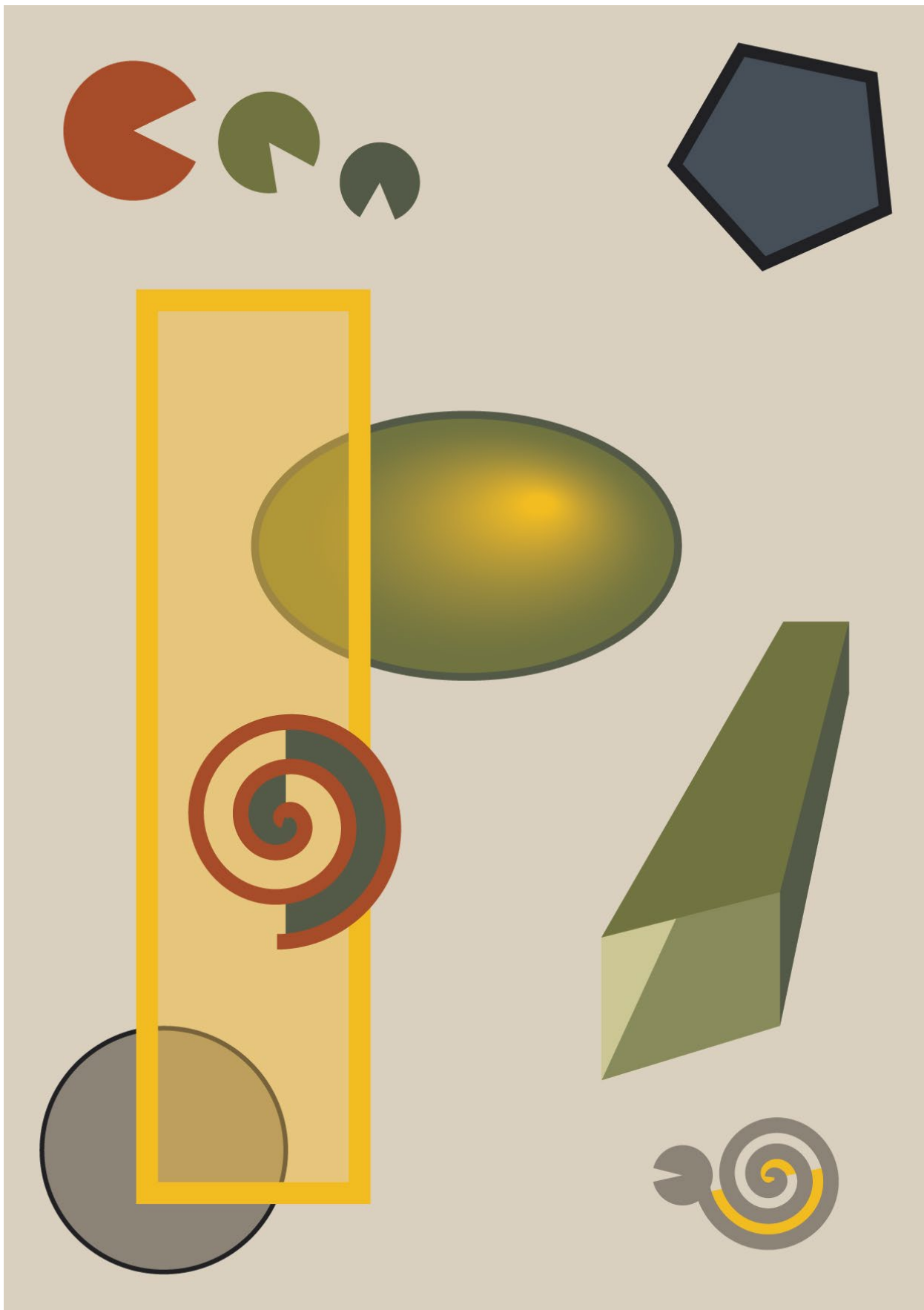


Рисунок 1 – Результат выполнения задания 1, композиция



Рисунок 2 – Результат выполнения задания 2, цветок

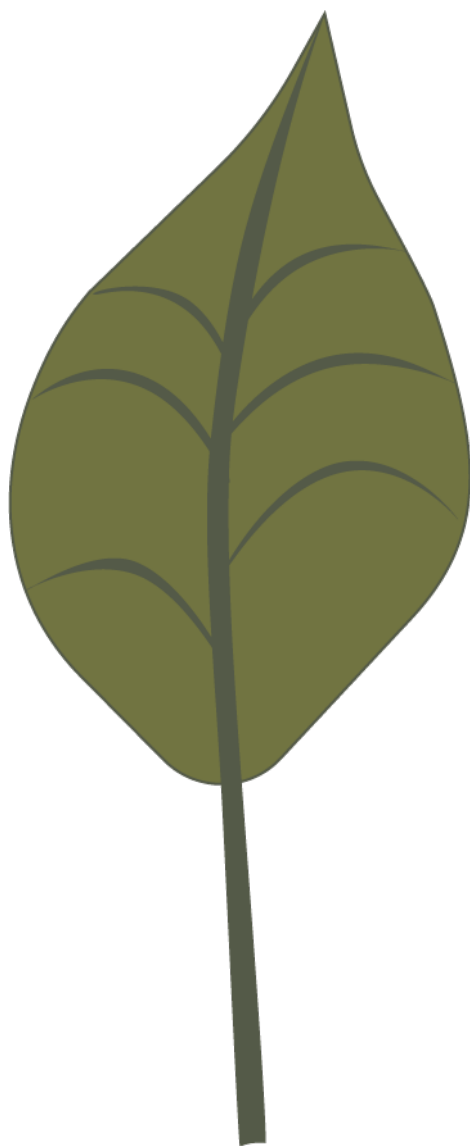


Рисунок 3 – Результат выполнения задания 3, листик кривыми Безье

#### 4. Вывод:

В ходе выполнения работы мы ознакомились интерфейсом векторного графического редактора, приобрели навыки использования основных инструментов: рисование кривых, редактирование опорных точек, контура, заливка, рисование фигур, градиент, распыление(клонирование) объектов.

Задание позволило научиться применять инструменты векторного редактора на практике, подбирать гармоничные цвета и выстраивать композицию.

Итогом работы стали 2 композиции и 1 объект.