

Тема. Графічний редактор Krita. Створення векторних зображень

Після цього заняття потрібно вміти:


- розрізняти графічні редактори та їх можливості;
- створювати векторні зображення.

Пригадайте

- Наведіть приклади графічних редакторів.
- Які інструменти є в будь-якому графічному редакторі?
- Назвіть інструменти редактора Krita.
- Чим відрізняються растрові та векторні зображення?
- Коли доцільно створювати і використовувати векторні зображення?





Ознайомтеся з інформацією

Для створення векторного зображення у графічному редакторі **Krita** слід:

1. Відкрити вікно графічного редактора та вибрати команду **Новий файл**. Якщо програма вже працює, виконати **Файл** ⇒ **Створити**.
2. У вікні **Створити новий документ** вибрати кнопку **Створити**.
3. Відкрити список кнопки  на бічній панелі **Шари** та вибрати команду **Додати векторний шар**.
4. Створити у створеному шарі з використанням інструментів **Панелі інструментів** векторні об'єкти.
5. Здійснити за потреби редагування створених об'єктів (змінення положення, розмірів, форми, копіювання, відзеркалення, обертання, групування, об'єднання тощо).
6. Здійснити форматування створених об'єктів (змінення товщини, типу і кольору ліній контуру, змінення способу і кольорів заповнення внутрішньої області, додавання тіні тощо).

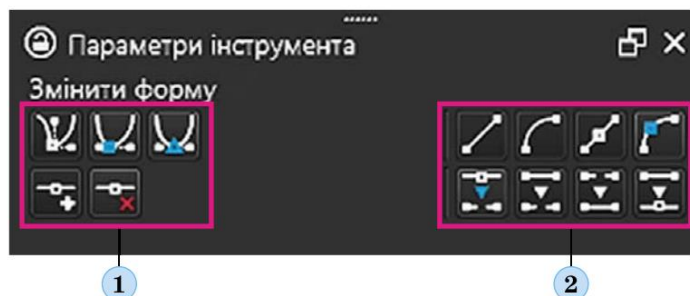
Векторне зображення можна створити і в існуючому растровому зображенні. Для цього слід додати векторний шар до вже існуючих.

Інструменти для опрацювання векторних об'єктів

<i>Елемент керування</i>	<i>Призначення елемента керування</i>
 Інструмент позначення форм	Для вибору векторних об'єктів та операцій над ними
 Інструмент редагування форм	Для здійснення редагування форми векторних об'єктів
 Малювання кривої Безьє	Для малювання векторного об'єкта – кривої Безьє
 Каліграфія	Для створення ліній змінної товщини, імітуючи створення лінії пером

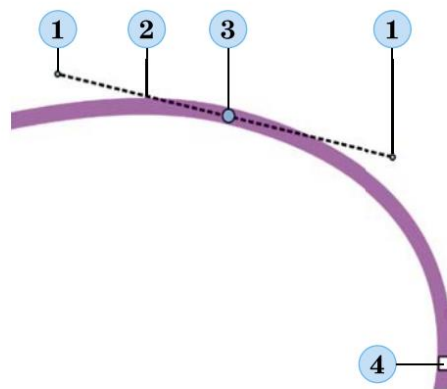


Особливим об'єктом векторного зображення є **крива Безьє**. Її названо на честь французького інженера **П'єра Безьє (1910–1999)**, який використовував цю криву під час проєктування автомобілів компанії «Рено».



Мал. 4.29. Елементи керування кривою Безьє на бічній панелі **Параметри інструмента**:

1 – для редагування точок перегинання кривої Безьє;
2 – для редагування інших елементів кривої Безьє



Мал. 4.26. Основні елементи кривої Безьє:

1 – маркери керування; 2 – відрізок з маркером керування;
3 – точка перегинання (вузол), що редагується; 4 – точка перегинання (вузол)

Редагування форми кривої відбувається шляхом зміни положення маркерів керування, що приводить до змінення напрямку та довжини відрізків.

У графічному редакторі **Krita** використовуються три типи точок перегинання: *кутова точка*, *гладка точка* та *симетрична точка*.

Для збереження векторного зображення у файлі векторного формату **SVG** слід виконати **Шар ⇒ Імпортування/Експортування ⇒ Зберегти векторний шар як SVG**.

Перегляньте відео

<https://youtu.be/k1zf59j-puk>

Виконайте завдання

1. Встановіть, за можливості, на свій комп'ютер редактор Krita з офіційного сайту.
 2. Відкрийте [інструкцію для роботи](#) і виконайте вказівки, надані в ній.
 3. Готову роботу надішліть на HUMAN або на електронну пошту nataliartemiuk.55@gmail.com
- ❖ Якщо немає можливості працювати в редакторі Krita, виконайте малюнок за зразком із завдання або за одним із зразків у даному конспекті в доступному вам графічному редакторі.

Джерело

Й.Ривкінд та інші Інформатика підручник для 6 класу. - Київ: "Генеза". – 2023