


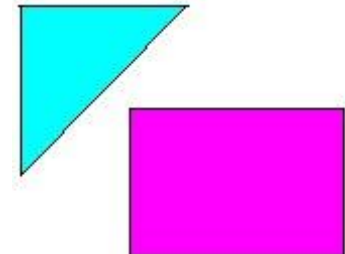
## Графический редактор KolourPaint (ALT Linux)



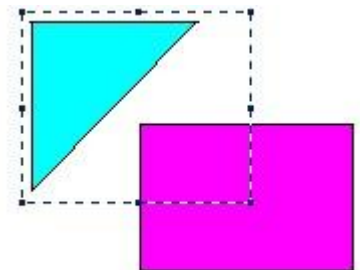
### Задание № 6. Работа с фрагментами: выделение и перемещение части изображения

По материалам пропедевтического курса УМК Н.В. Макаровой.

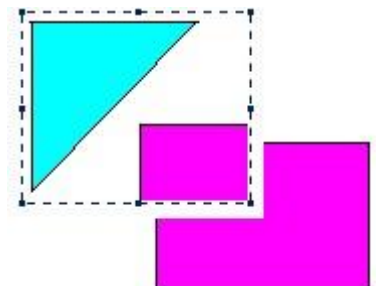
1. Открыть окно графического редактора.
2. Подготовить рабочее поле рисунка.
3. Нарисуйте разноцветные треугольник и прямоугольник, как показано на рисунке а).
4. Выберите инструмент **Выделение** (прямоугольное) и его настройку – **прозрачный** (нижнюю).
5. Обозначьте с помощью нажатой левой клавиши мыши треугольник и часть прямоугольника рамкой выделения как на рисунке б).
6. Установите курсор мыши  внутри выделенной части
7. При нажатой левой кнопке мыши переместите часть рисунка, как на рисунке в).
8. Сбросьте выделение, щелкнув мышью за рамкой.
9. Закрасьте вырезанную часть прямоугольника цветом треугольника.
10. Снова выделите и переместите фрагмент так, чтобы части прямоугольника соединились в одно целое, как на рисунке г).
11. Выберите инструмент **Выделение (свободное)**.
12. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, аккуратно обведите треугольник замкнутой кривой линией, как на рисунке д).
13. Переместите выделенный треугольник справа от прямоугольника.
14. Представьте свою работу на проверку.



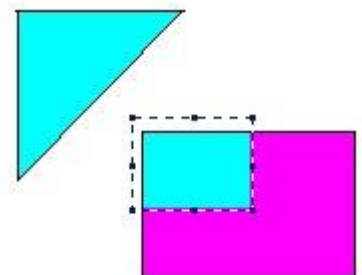
а)



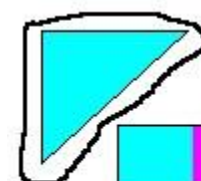
б)




в)



г)



д)

15. Выберите инструмент **Линия** и настройте на самую большую толщину.
16. Выберите инструмент **Эллипс** и нарисуйте окружность.
17. Выберите инструмент **Выделение** (прямоугольное) и его настройку – **прозрачный**.
18. Охватите курсором мыши четверть окружности, как показано на рисунке а).
19. Отодвиньте выделенный фрагмент в сторону, используя курсор мыши,  как показано на рисунке б).
20. Проведите те же действия для остальных четвертей окружности, как показано на рисунке в).
21. Поочередно выделяя каждую дугу, соедините их в новом порядке, как показано на рисунке г). При этом постарайтесь, чтобы граница выделения не выходила за край дуги.
22. С использованием Масштаба и Карандаша заполните просветы в углах фигуры.
23. Раскрасьте полученную фигуру.
24. Сохраните работу в своей рабочей папке.

