

Графический редактор KolourPaint (ALT Linux)



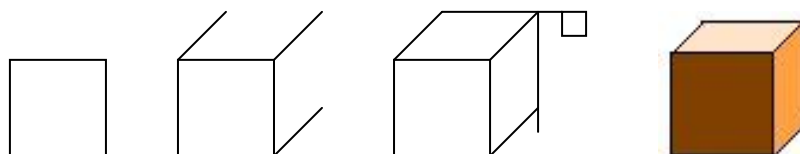
Задание № 9. Графическое моделирование

По материалам УМК Н.В. Макаровой (5 кл., упр. 2.14, 2.40; 9 кл., упр. 2.4).

З а д а н и е : построить рисунок по образцу (см. 2-й лист) из заранее подготовленной базовой детали – объёмного кубика.

Алгоритм построения базовой детали

1. Подготовьте рабочее поле рисунка и установите основной цвет - **чёрный**.
2. Сохраните свою работу как файл с именем, например: **Иванов-кубик.bmp**
3. Используя инструмент **Прямоугольник**, границу наименьшей толщины и клавишу SHIFT, постройте квадрат со стороной примерно 2 см длины.
4. Из трёх углов квадрата проведите линии под углом 45°, используя SHIFT (см. рис.).
5. Используя инструмент **Линия + SHIFT**, постройте видимые задние грани.
6. Лишние отрезки удалите с помощью инструмента **Ластик**.
7. Инструментом Заливка закрасьте грани кубика краской одного цвета, но разных оттенков (см. рис.).
8. Сохраните свою работу с заданным именем.



Технология моделирования

1. Перед началом моделирования определить, сколько рядов в высоту занимает конструкция.
2. Использовать при конструировании инструмент **Выделение** с прозрачной настройкой и **буфер обмена** (или клавишу CTRL).
3. Конструирование производить от заднего плана к ближнему, снизу вверх и слева направо (так как видимые грани базового куба, с которыми можно совместить очередной куб, — передняя, правая и верхняя).
4. Сначала сложить из кубиков нижний ряд конструкции. При этом построения в нижнем ряду производить, начиная с заднего плана слева направо.
5. Аналогично надстроить один за другим верхние ряды.
6. Построить одну любую заданную конструкцию и одну собственную или три любых заданных конструкции.
7. Сохранять модели отдельными файлами.

