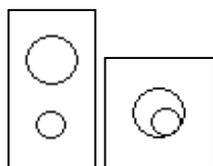
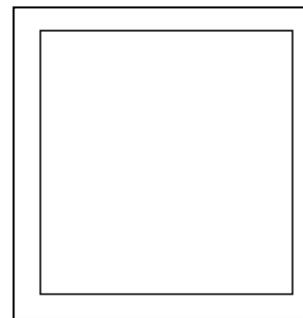
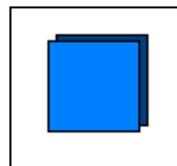


Упражнения для практических занятий

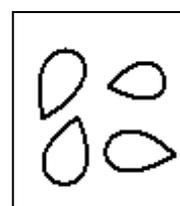
Рассмотрим основные приемы рисования на нескольких примерах .

Воздушный змей

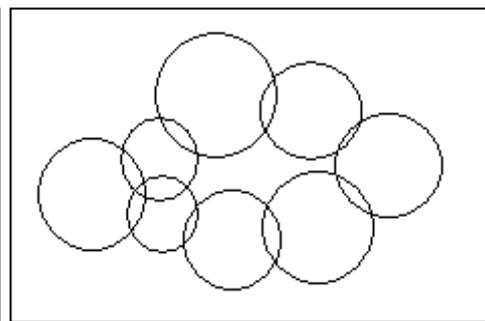
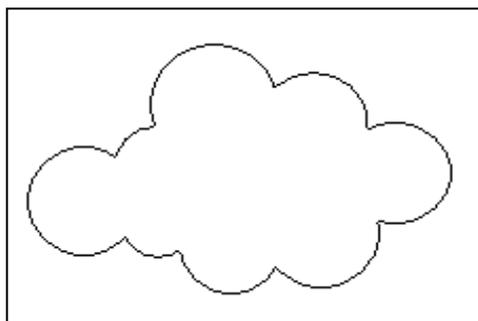
1. Для изображения головы нарисует **Квадрат** , удерживая клавишу **SHIFT** , и зальем его светлой краской. Для придания небольшого объема **скопируем** квадрат и перекрасим копию в темный цвет. Накладываем квадраты друг на друга.



2. Глаз состоит из двух **Окружностей**. Второй глаз получается **копированием** и **отражением** слева направо.

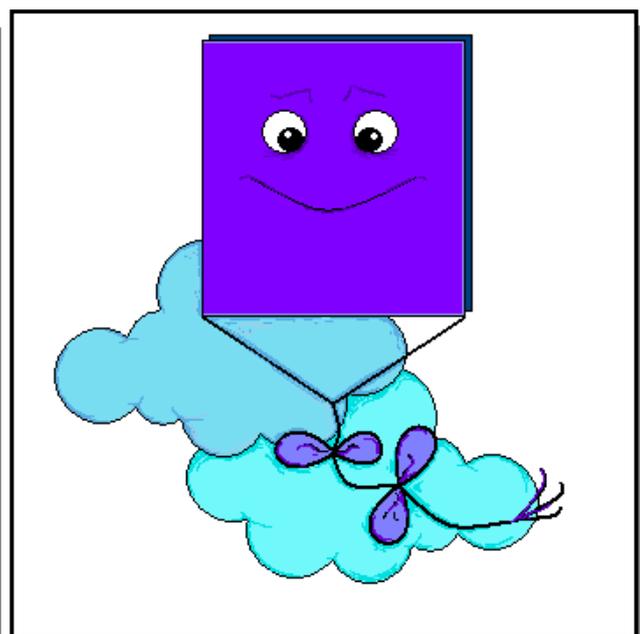
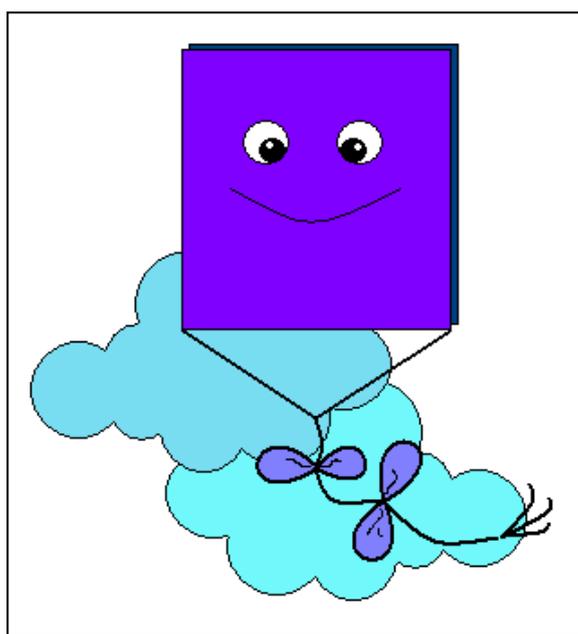


3. Улыбка, бантики, веревка рисуются инструментом **Кривая**. При изображении петелек следует начало и конец кривой указать в одной и той же точке.

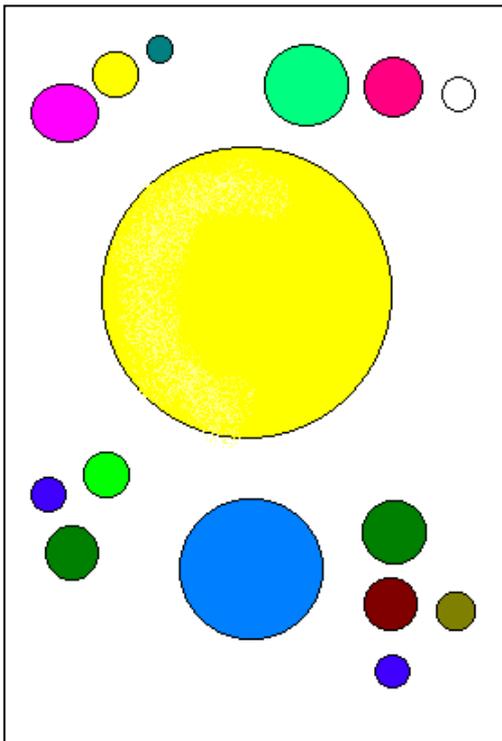


4. Облака состоят из **Окружностей**, лишние части которых удаляются **Ластиком**.

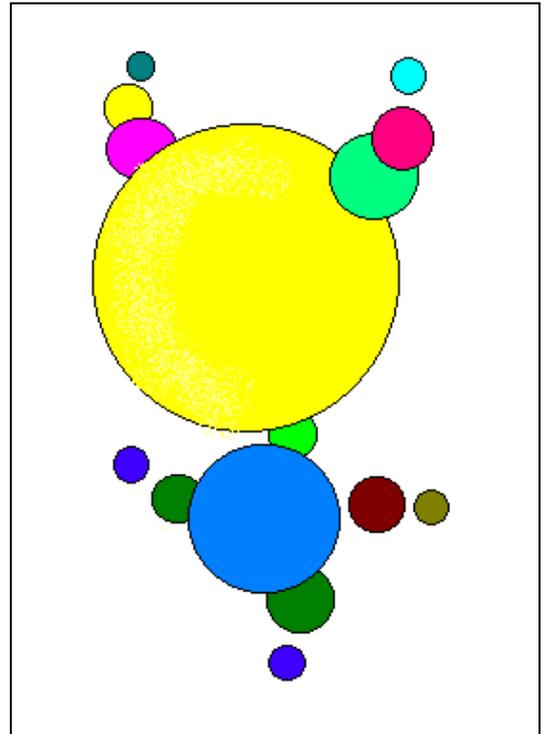
5. Улучшить внешний вид рисунка можно **Карандашом**, дорисовав брови, тени. (Для этого можно использовать **масштаб** и **сетку**) .



Капитошка



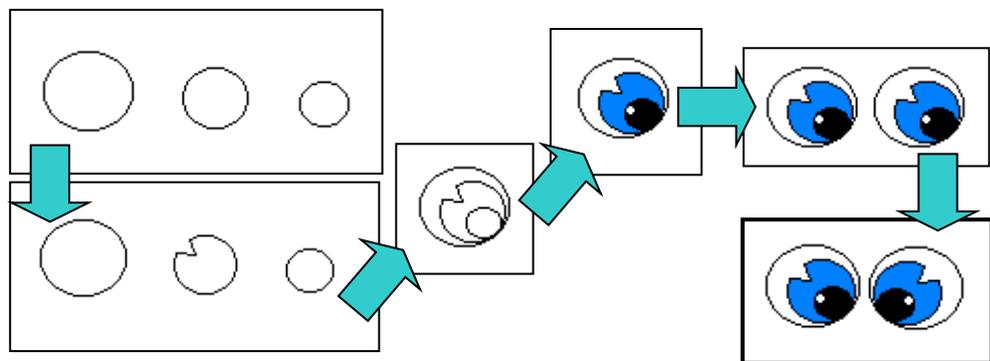
1. Изобразим окружности, используемые в качестве головы, туловища, рожек и рук Капитошки.



2. Используя инструмент **Выделение** и перемещение объектов, получим основу для изображаемого рисунка.

3. Нарисуем глаз , выделим его , **скопируем** и **развернем** копию.

Лучше эту последовательность действий выполнять в свободной части рабочей области, а при завершении выполнения данной детали установить в нужной части рисунка.

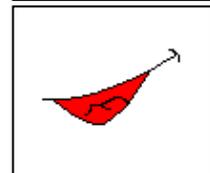


1. Аналогично выполняется земля и нос. Точки на лице, траву и волосы изобразим с помощью толстой круглой **Кисти**.

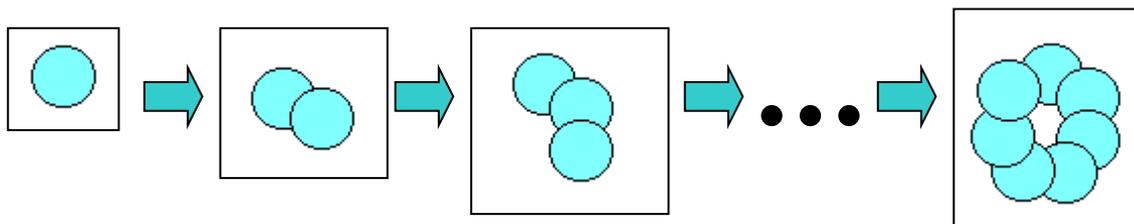
2. Для изображения рта дважды воспользуемся инструментом **Кривая** , а для изображения языка – **Карандашом**.



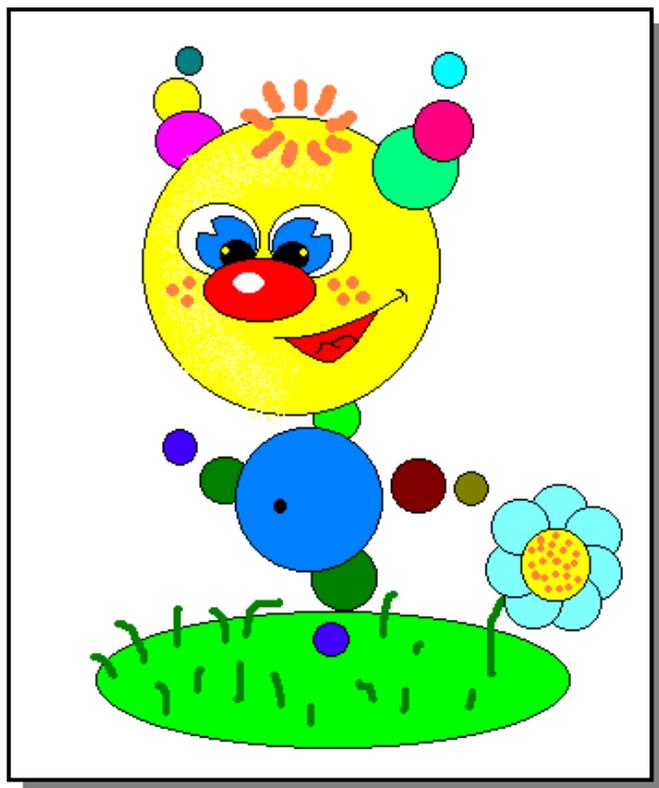
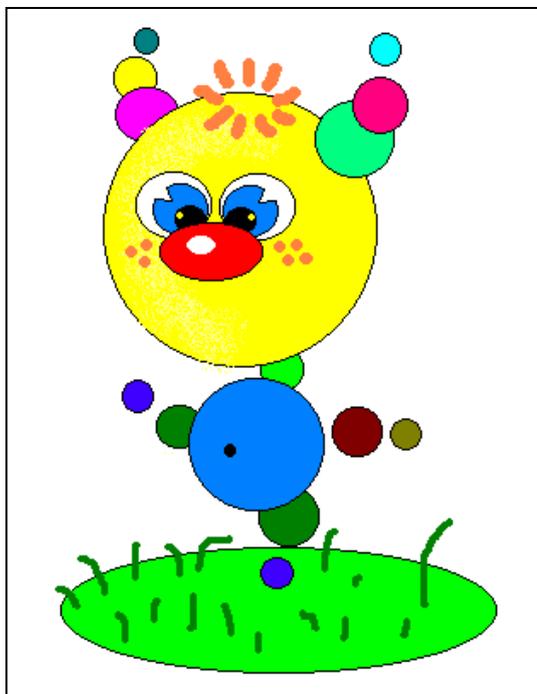
3. Перенесем изображение рта в нужное место.



4. Для изображения цветка создадим окружность и зальем светлой краской. Скопируем и вставим нужное количество раз , размещая соответствующим образом (см рис.).

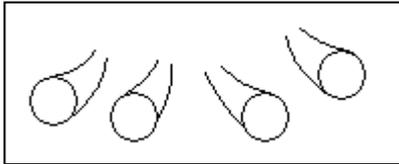
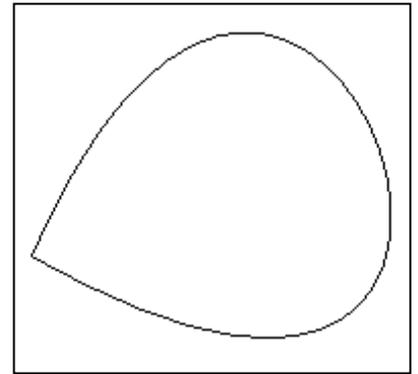


8. Изобразим центральную часть цветка и разместим всю конструкцию около стебелька.



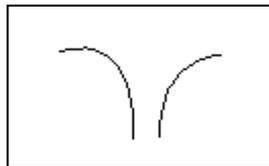
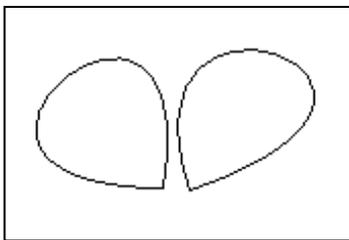
Мышка

1. Тело мышки представляет собой петельку, нарисованную инструментом **Кривая**.



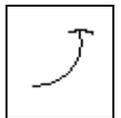
2. Лапки состоят из **Окружностей** и **Дуг**. Дуги можно либо нарисовать инструментом **Кривая**, либо вырезать части **Окружностей**.

3. Нос – это **Окружность**. Блик изображается круглой **Кистью**.

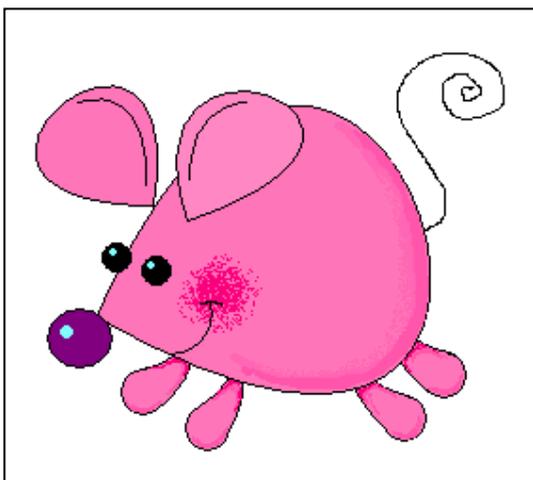


4. Уши – это петельки, нарисованные инструментом **Кривая**, а складочки на ушах нарисованы тем же инструментом, но начало и конец кривой в последнем случае не совпадают (иначе складочки можно нарисовать так : **скопировать** уши и **вырезать** , предварительно **выделив**, подходящие части).

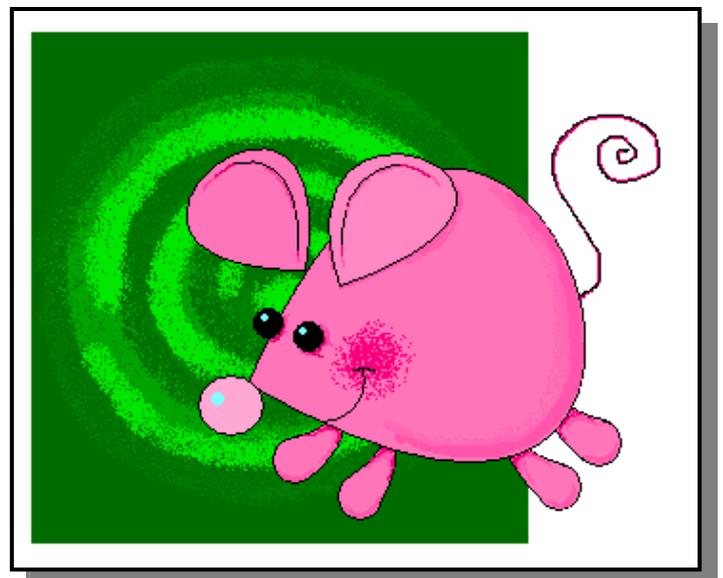
5. Рот – это часть **Окружности**. Дорисовать уголок рта можно **Карандашом**.



6. Перед сбором фигурки лучше применить ко всем частям **Заливку**.

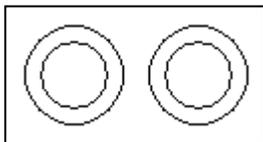
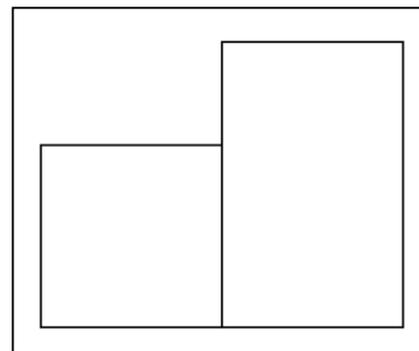


При желании можно улучшить рисунок **Карандашом** и **Распылителем**.

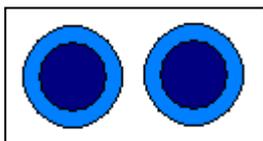


Паровоз

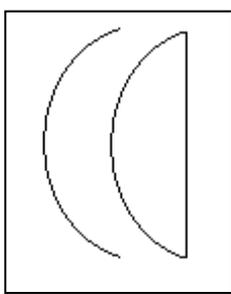
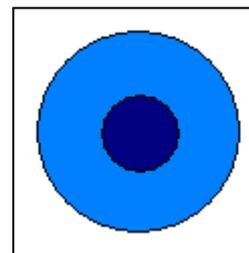
1. **Квадрат** (прямоугольник, который рисуется при нажатой клавише SHIFT) и **Прямоугольник** являются основой паровоза.



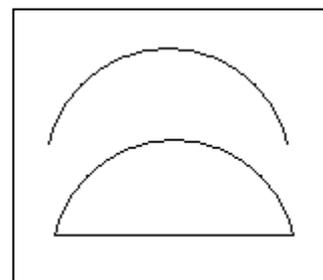
2. Передние колеса состоят из двух **Окружностей**, радиусы которых ненамного отличаются.



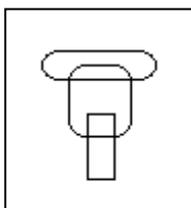
3. Радиусы **Окружностей** заднего колеса отличаются больше. Так как колеса будут располагаться поверх корпуса паровоза, то лучше их **Залить**.



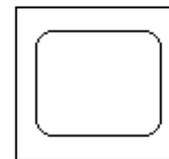
4. Для того, чтобы изобразить крышу и переднюю часть паровоза, последовательно выполнить следующие действия: изобразить **Овал**, удалить его часть, оставив дугу, дорисовать инструментом **Линия** отрезок для получения сегмента.



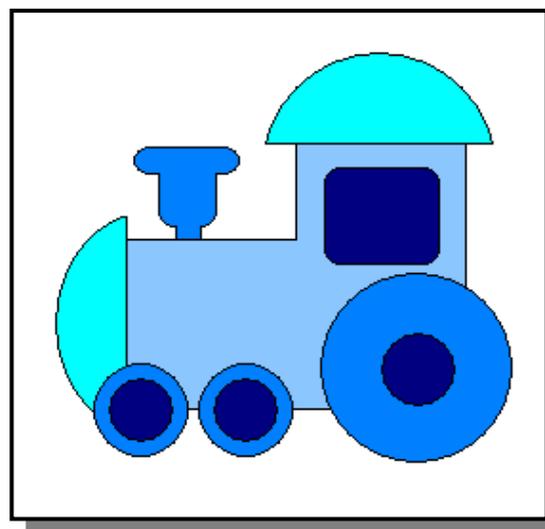
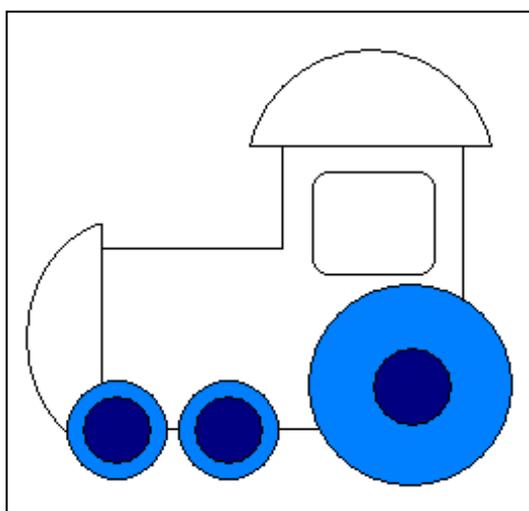
5. Окно рисуется инструментом **Скругленный прямоугольник**.



6. Труба состоит из нескольких **Скругленных прямоугольников**, которые следует разместить как на рисунке и затем удалить лишние линии внутри фигуры.

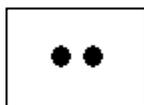
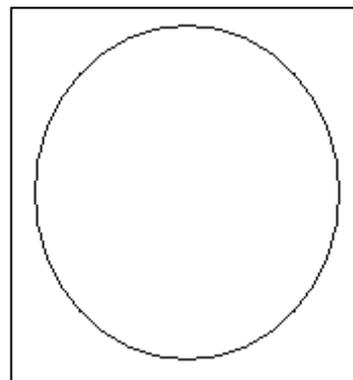


7. Для завершения рисунка надо **залить** все части.

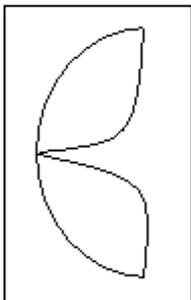


Рыбка

1. Для изображения туловища рыбки используется инструмент **Окружность**.

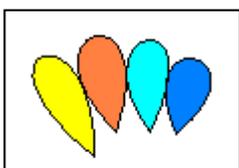
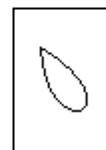


2. Глаза – это две маленькие **Окружности**, к которым применена **Заливка** в цвет контура.



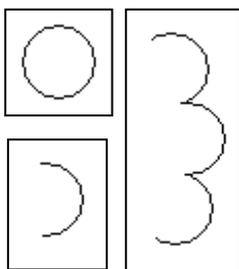
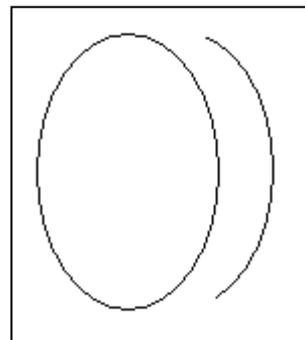
3. Хвост : для начала получается сектор из **Окружности**, а затем дорисовываются две линии инструментом **Кривая**.

4. Нижний плавник – петелька, нарисованная инструментом **Кривая**.



5. Верхние плавники – это несколько аналогичных петелек.

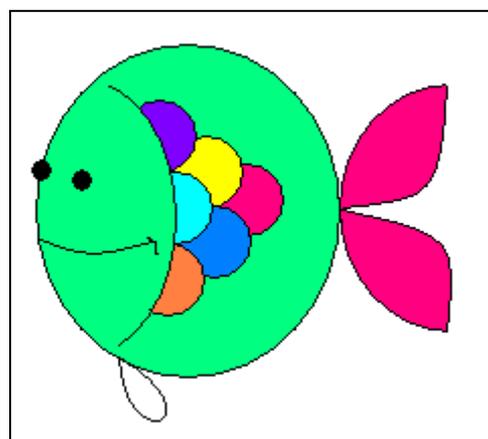
6. Жаберная щель получается из овала путем удаления **Ластиком** ненужной части.



7. Чешуйка рисуется, как и жаберная щель.

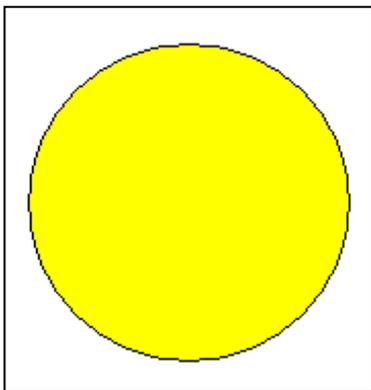
8. Рот рисуется инструментом **Кривая**, а складочка в уголке рта - **Карандашом**.

9. Полученные части рисунка можно теперь разместить как на рисунке и **залить** разными цветами.

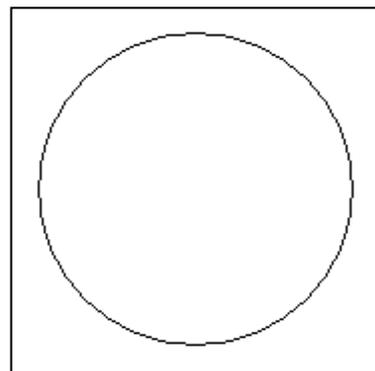


Солнышко

1. Основой солнца является **Окружность**.

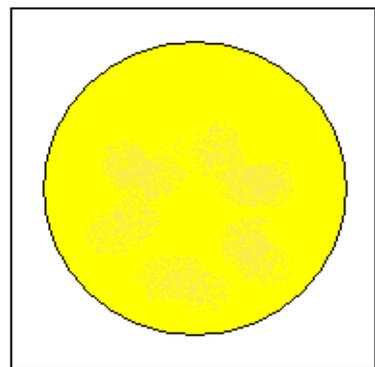


2. Нарисованную окружность лучше сразу **залить** желтым цветом, а лишь затем размещать на ней остальные элементы.

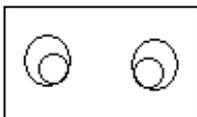


3. Используя **Распылитель**, можно выделить те места, где будут расположены глаза и рот.

Для получения оттенка желтого цвета можно дважды щелкнуть на цвете в палитре и в появившемся окне изменения палитры определить оттенок.

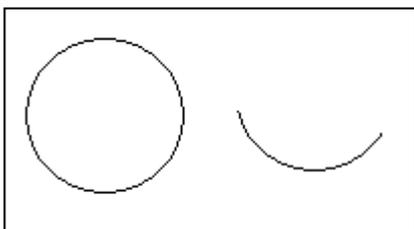
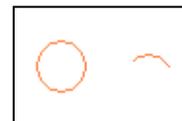


4. Глаз состоит из двух **Окружностей**.



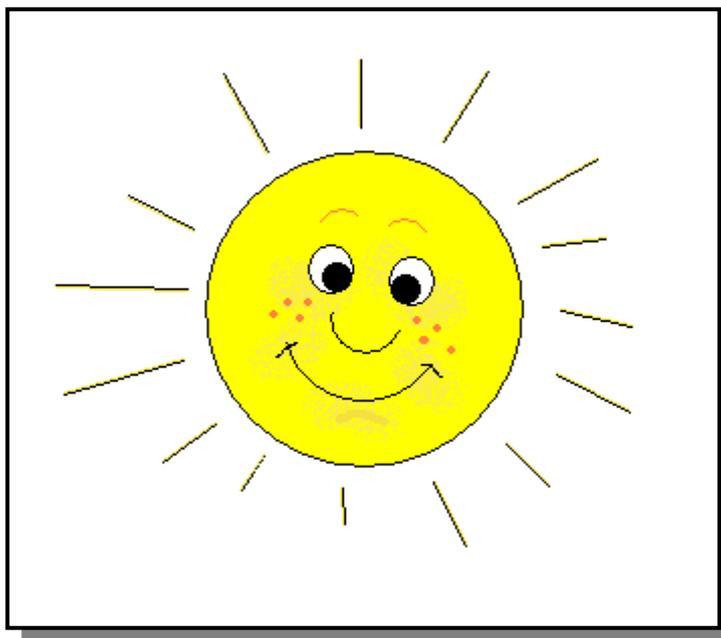
После совмещения большой и маленькой окружностей они **копируются**. Копия **отображается** слева направо.

5. Брови получаются из **Окружности** путем удаления ненужной ее части **Ластиком**.



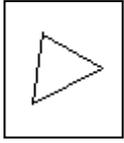
6. То же самое можно сказать об изображении носа и рта.

7. Веснушки рисуются толстой круглой кисточкой.

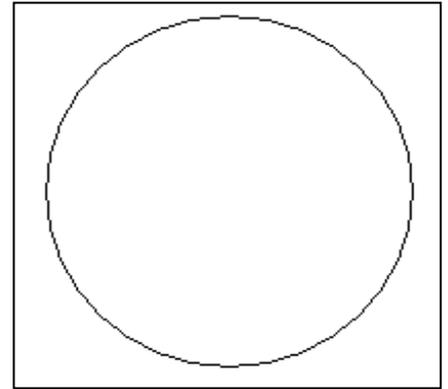


Облако

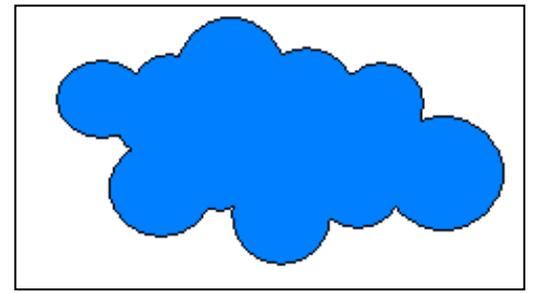
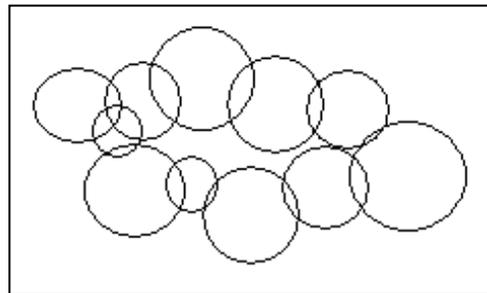
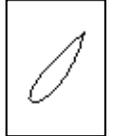
1. Рисовать начинаем с **Окружности**. Это и будет шарик.



2. Для изображения треугольника используется инструмент **Многоугольник**. Достаточно провести первый отрезок, а затем щелкать в намечаемых вершинах прямоугольника.

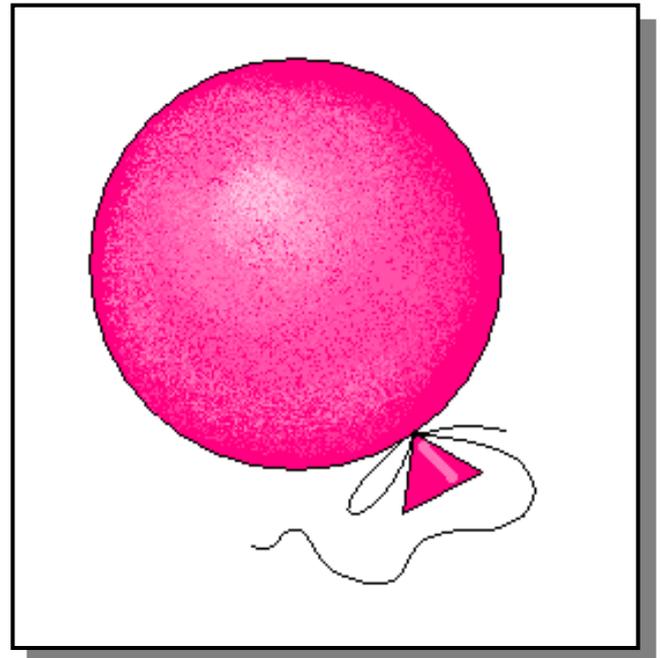
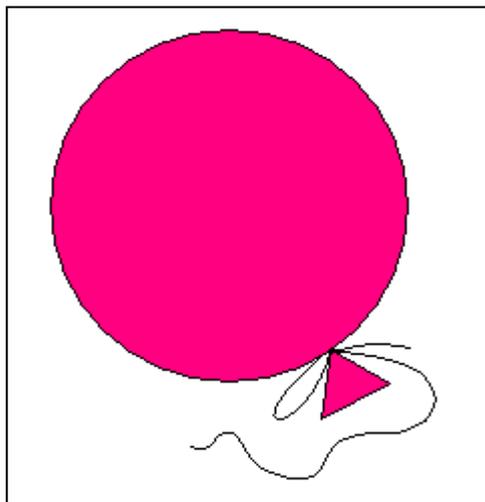


3. Завязочка представляет собой петельку, нарисованную инструментом **Кривая**.



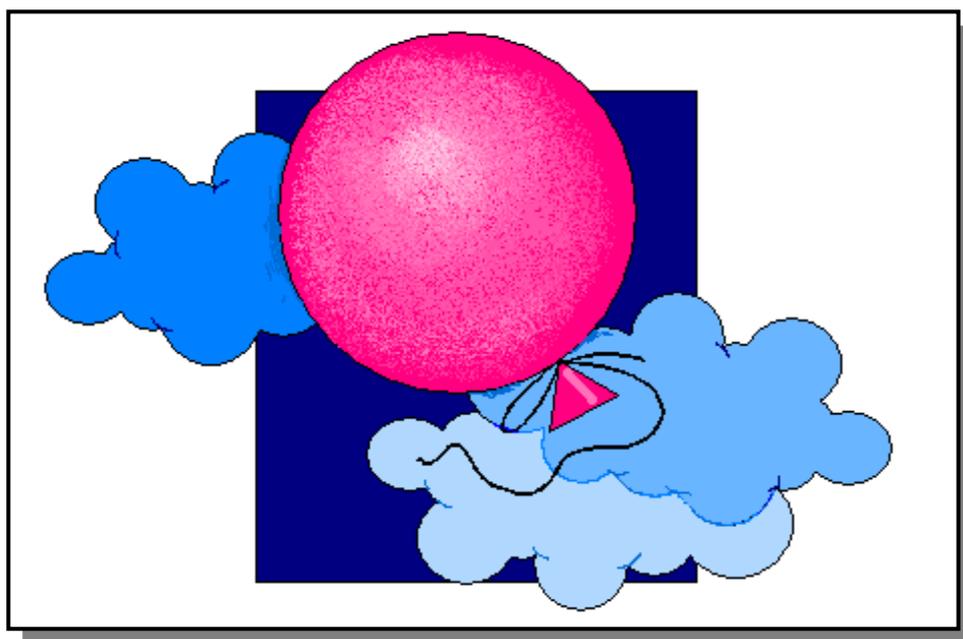
4. Облако состоит из **Окружностей**. Разместив их надлежащим образом достаточно **Ластиком** очистить внутреннюю часть фигуры и **Залить** подходящим цветом.

5. Теперь **зальем** все части шарика и разместим как на рисунке.

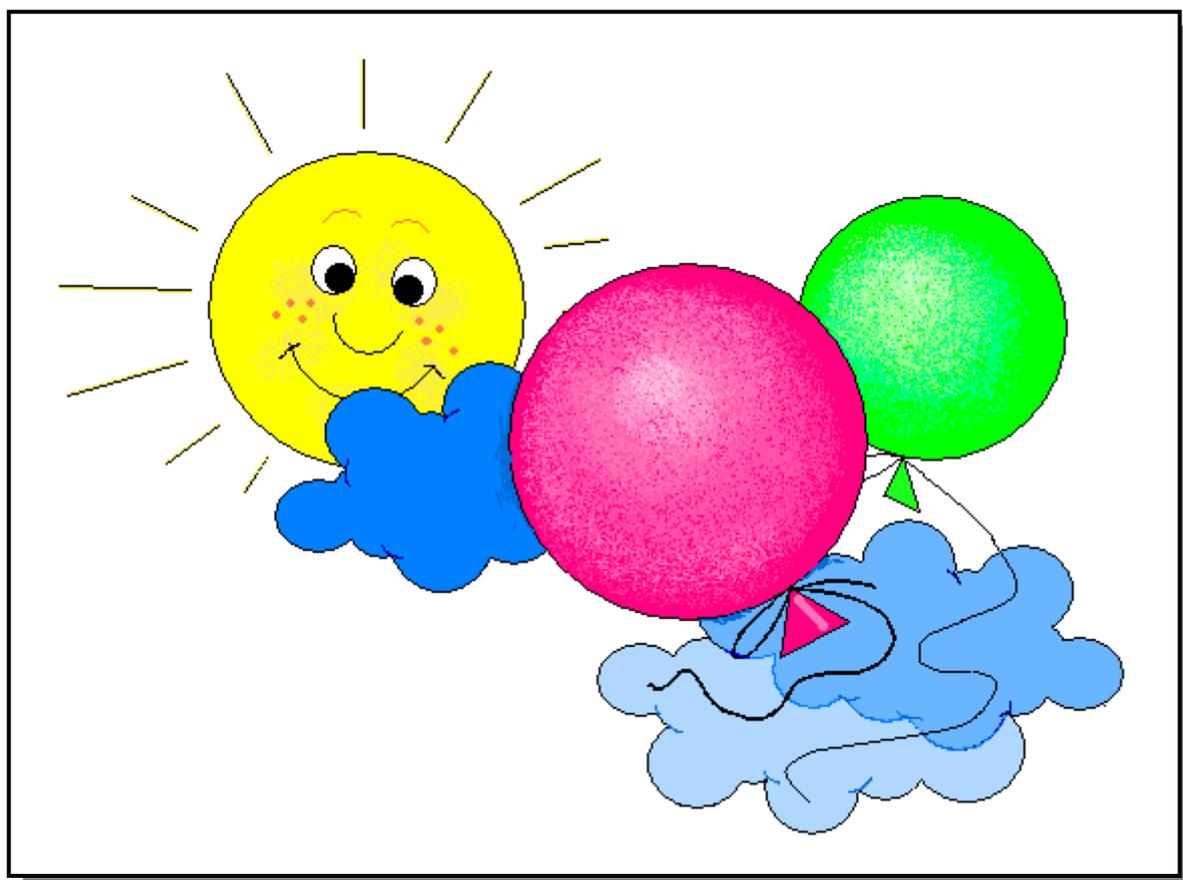


6. Для придания шарикю более реального вида можно использовать **Распылитель**.

7. Теперь можно добавить фон и облака.

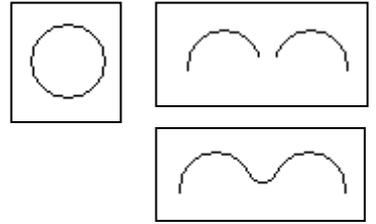


8. Используя нарисованные фигуры, можно получить следующую композицию.

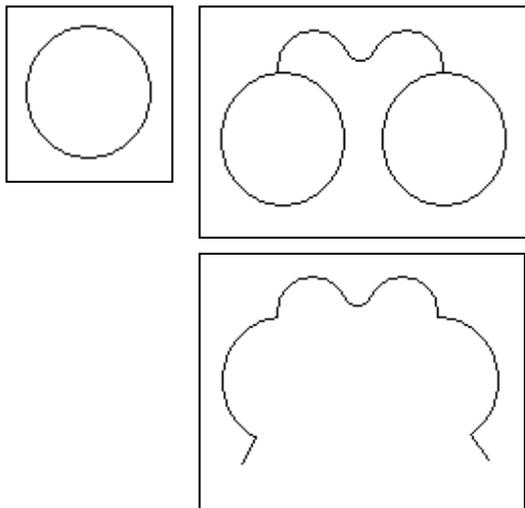


Лягушка

1. Начнем с головы. Для этого из **Окружности** получим дугу. **Скопируем** ее и **отразим** слева направо.

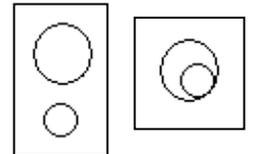


2. Полученные дуги соединяем маленькой **Дугой**. Ее можно нарисовать инструментом **Кривая** или как дугу маленькой **Окружности**.

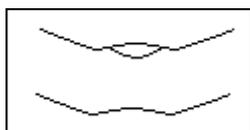
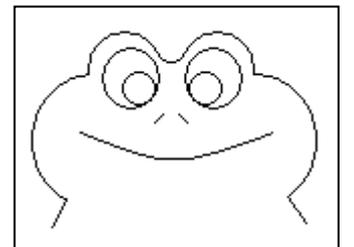


3. Для того, чтобы изобразить щеки, нарисуем **Окружность**, **скопируем** ее и удалим **Ластиком** ненужные части этих окружностей.

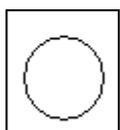
4. Как и в предыдущих рисунках, глаз состоит из двух **Окружностей**. Второй глаз – **копия** первого, **отраженная** слева направо.



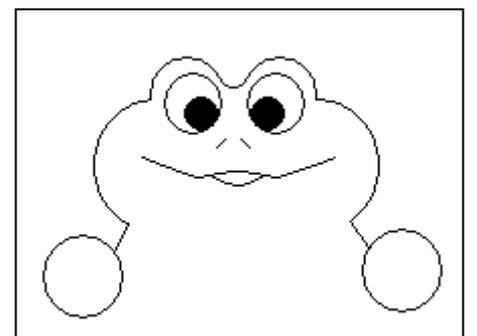
5. Размещаем глаза, как на рисунке. Рисуем инструментом **Линия** одну половинку носа, **копируем** ее и **отражаем** слева направо.

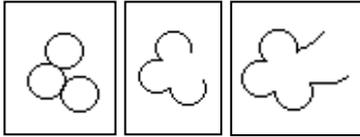


6. Для изображения рта выполняется следующая последовательность действий : рисуется дуга инструментом **Кривая**, **Ластиком** удаляется ее центральная часть, оставшиеся части соединяются **Кривой**, выгнутой в противоположную сторону, инструментом **Кривая** дорисовывается нижняя губа.



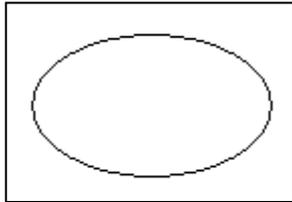
7. Коленки – это две **Окружности**, ненужные части которых удалены **Ластиком**.



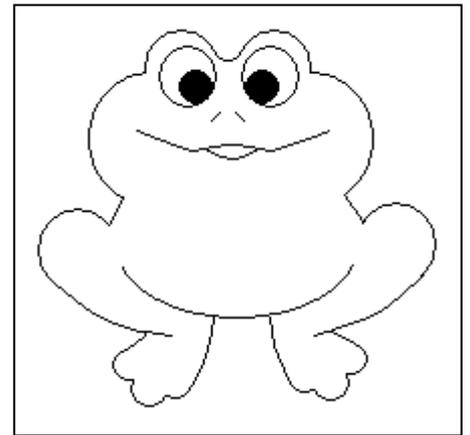


8. Передние лапки рисуются на основе трех маленьких **Окружностей**. Пальчики получаются после удаления **Ластиком** частей окружностей. К полученной фигуре инструментом **Кривая** дорисовывается лапка.

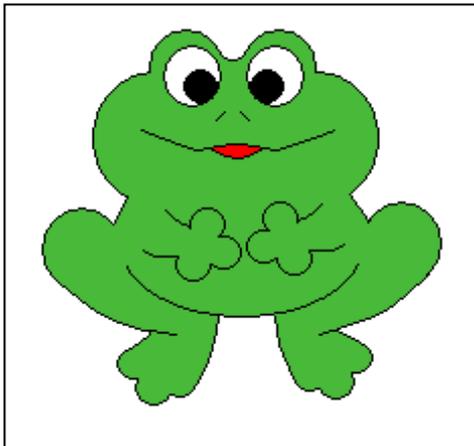
9. Задняя лапка рисуется аналогично и соединяется **Кривыми** с коленками.



10. Брюшко – это часть овала, нарисованного инструментом **Окружность**.

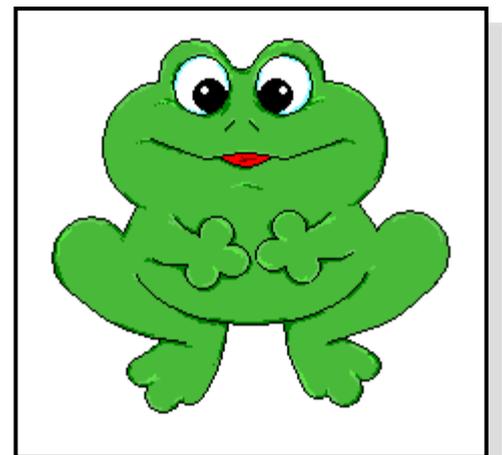


11. Все полученные части лягушки соединяются.



12. К туловищу, глазам, рту применяется инструмент **Заливка**.

13. Блик на глазах рисуется круглой **Кистью**.

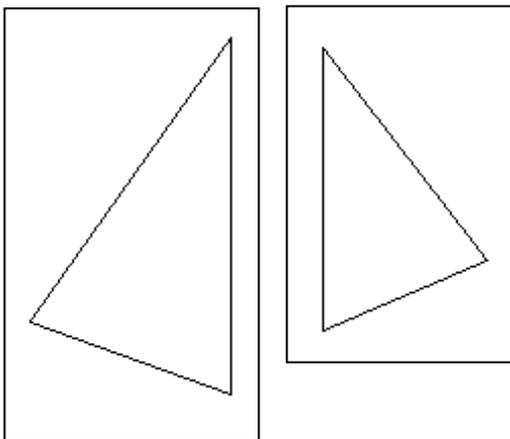
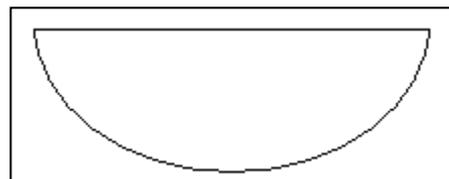


14. Можно использовать **масштаб** и инструмент **Карандаш** для придания небольшого объема нарисованной лягушке.

15. А теперь любители рисовать могут дорисовать болото для лягушки.

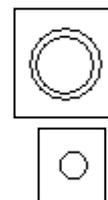
Кораблик

1. Начнем с **Овала**. Выделим его ненужную часть и **вырежем**. Получится дуга овала. Инструментом **Линия** дорисуем горизонтальный отрезок.

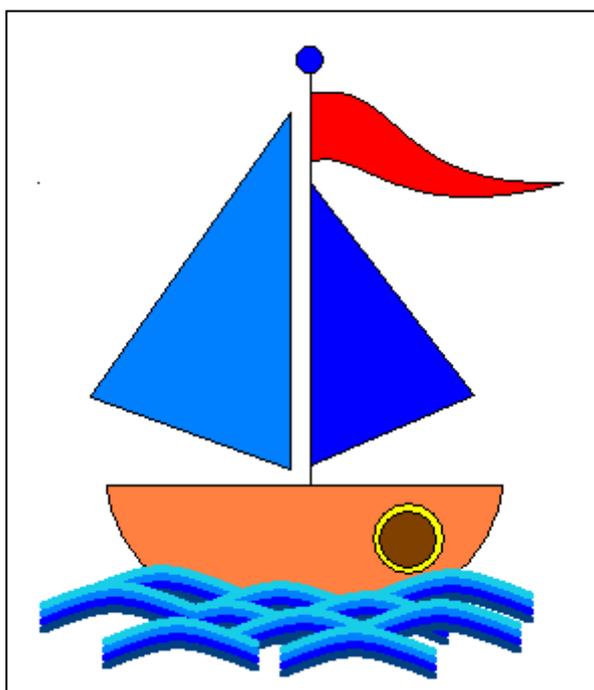
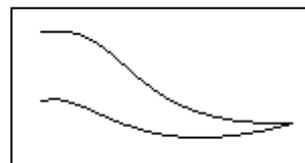


2. Оба паруса рисуются инструментом **Многоугольник**, а мачта инструментом **Линия**.

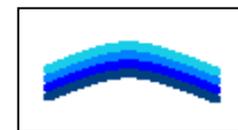
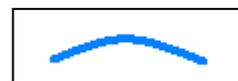
3. Люк и верхняя часть мачты изображаются инструментом **Окружность**.



4. Флаг состоит из двух **Дуг с двойным изгибом**. Для получения двойного изгиба инструментом **Кривая** проводится прямолинейный отрезок (щелчок в начале отрезка), затем отрезок мысленно делится на три части, указателем мыши щелкаем в конце первой из них и оттягиваем, затем так же поступаем с концом второй части, оттягивая в противоположную сторону.

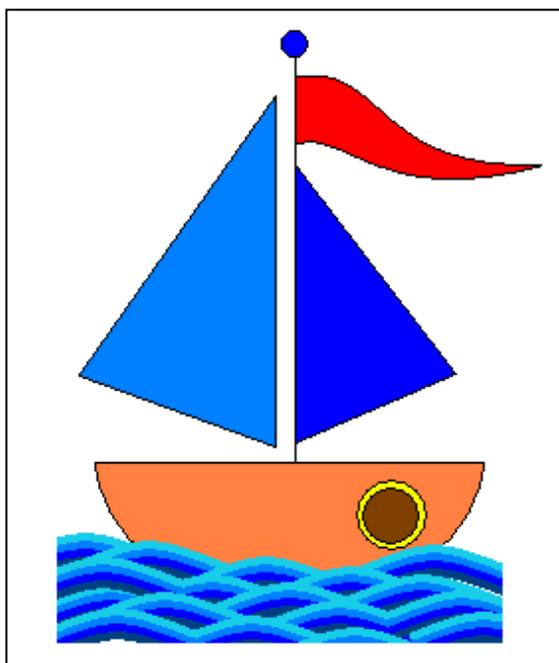


5. Волна состоит из дуг, нарисованных инструментом **Кривая**. Исходная дуга **копируется**, копии перекрашиваются в различные оттенки синего цвета и размещаются друг под другом.



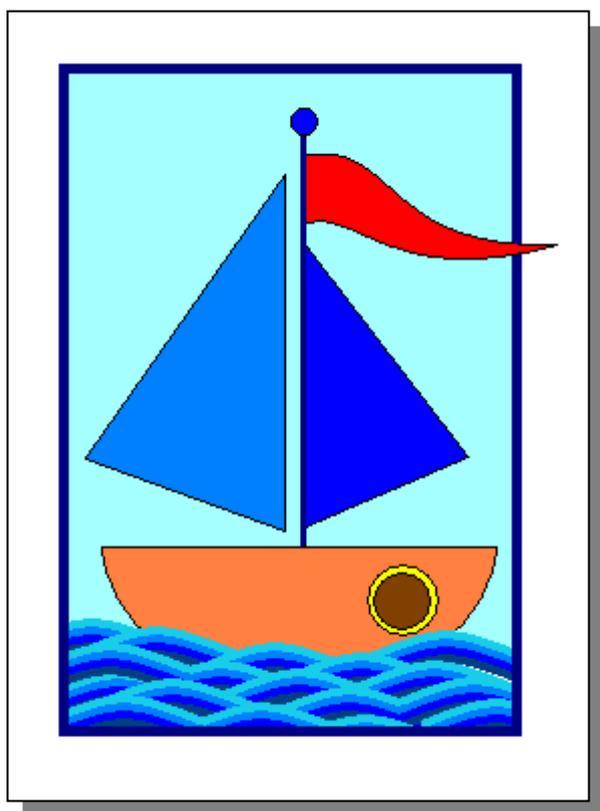
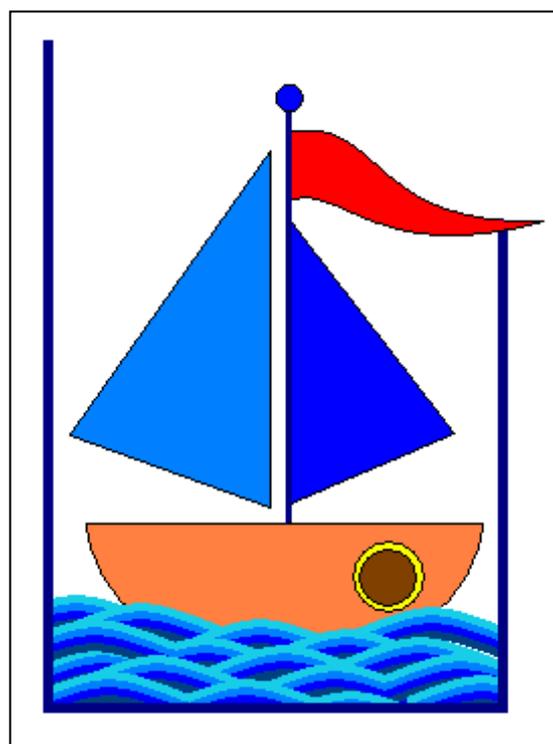
6. Волна многократно **копируется**.

7. Все полученные элементы **заливаются** цветом и компоуются, образуя рисунок.



8. Для того, чтобы выровнять края рисунка можно использовать **Ластик**. Но проще и точнее эта операция выполняется с помощью инструмента **Выделение** (прямоугольное) : выделяется прямоугольный фрагмент, в который попадают ненужные фрагменты рисунка, и вырезается (для этого можно либо нажать клавишу **Delete**, либо **Ctrl+X**, либо использовать **Меню**).

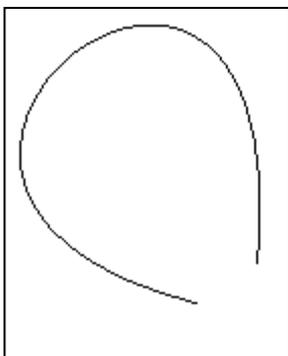
9. Рамка дорисовывается инструментом **Линия** (следует выбрать режим толстой линии). Для более точного совмещения можно использовать **масштаб** и **сетку**.



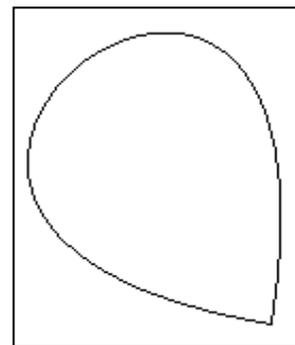
10. Осталось **Залить** фон.

Клубничка

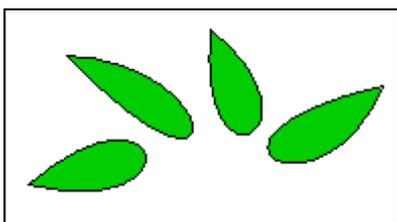
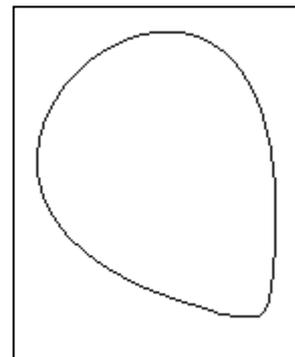
1. Основу клубнички составляет петля, нарисованная инструментом **Кривая**.



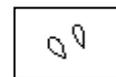
2. Инструментом **Ластик** стираем острую часть петли.



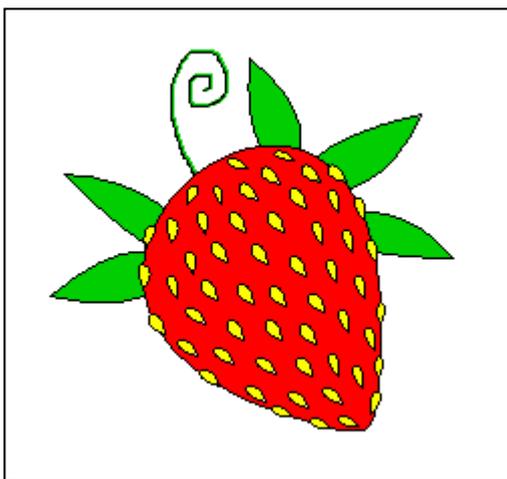
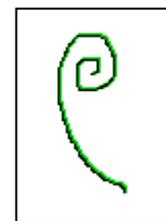
3. Инструментом **Кривая** скругляем нижнюю часть клубнички.



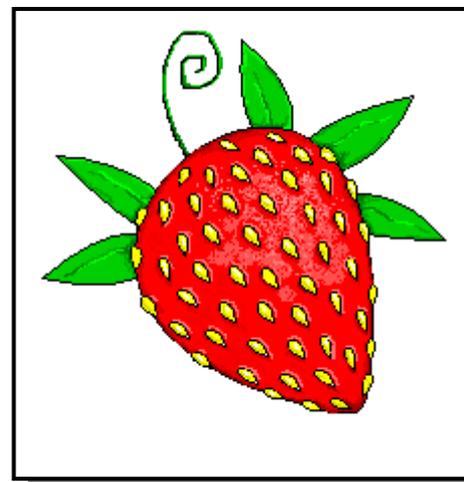
4. Листики и семечки – это тоже петельки, нарисованные инструментом **Кривая**.



5. Хвостик можно нарисовать **Карандашом**, **Кистью** или **Кривой**. В любом случае фигура копируется, перекрашивается. Полученные части располагаются рядом.



6. Все части **заливаются** цветом располагаются как на рисунке.



7. Используя **Карандаш**, можно придать клубничке более реалистичный вид.