МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

ГБПОУ КК «КОЛЛЕДЖ ЕЙСКИЙ»

**Практическая работа**

«Векторные рисунки в одном слое в Photoshop CS5»

Разработал

преподаватель информатики

Караваев Игорь Григорьевич

г. Ейск

2014 г.**Практическая работа №2**

«Векторные рисунки в одном слое в Photoshop CS5»

Цели работы: способствоватьформированию первичных навыков работы в графическом редакторе Photoshop CS5

*Обучающая*: развитие навыков и умения работы с графическими объектами; развитие элементов творчества и исследовательской деятельности; умение делать правильные выводы

*Воспитательная:* формирование системного мышления, восприятия компьютера как инструмента информационной деятельности человека.

*Развивающая:* развитие познавательного интереса, творческой активности учащихся.

Задачи работы: изучить основные приемы создания простейших рисунков из векторных фигур в одном слое Photoshop CS5.

Оборудование: ПК, графический редактор Photoshop CS5

**Теоретическая часть практической работы**

Графический редактор Photoshop CS5оснащен профессиональными средствами для создания собственных рисунков и обработки готовых изображений, используя эффекты многослойной структуры.

При необходимости можно создавать рисунки в одном слое с использованием оригинальных эффектов. В данной работе рассматриваются возможности создания рисунков в одном слое с использованием различных режимов, таких как:

- Добавить к области фигуры

- Удалить из области фигуры

- Пересечение областей фигуры

- Исключение пересекающихся областей

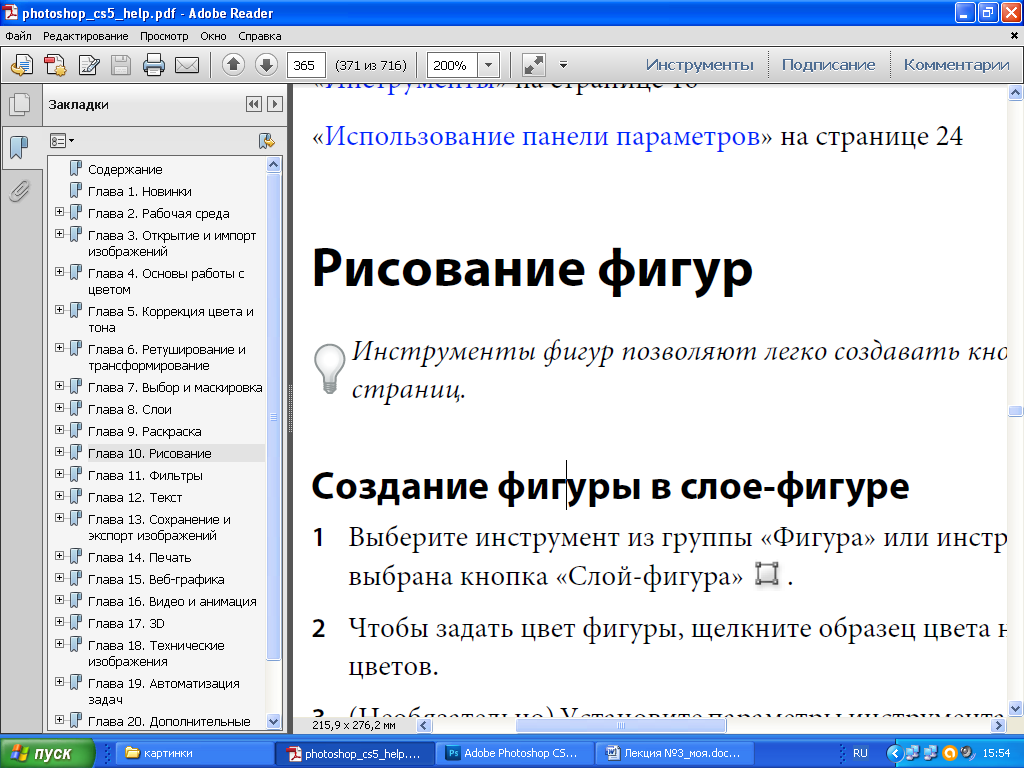
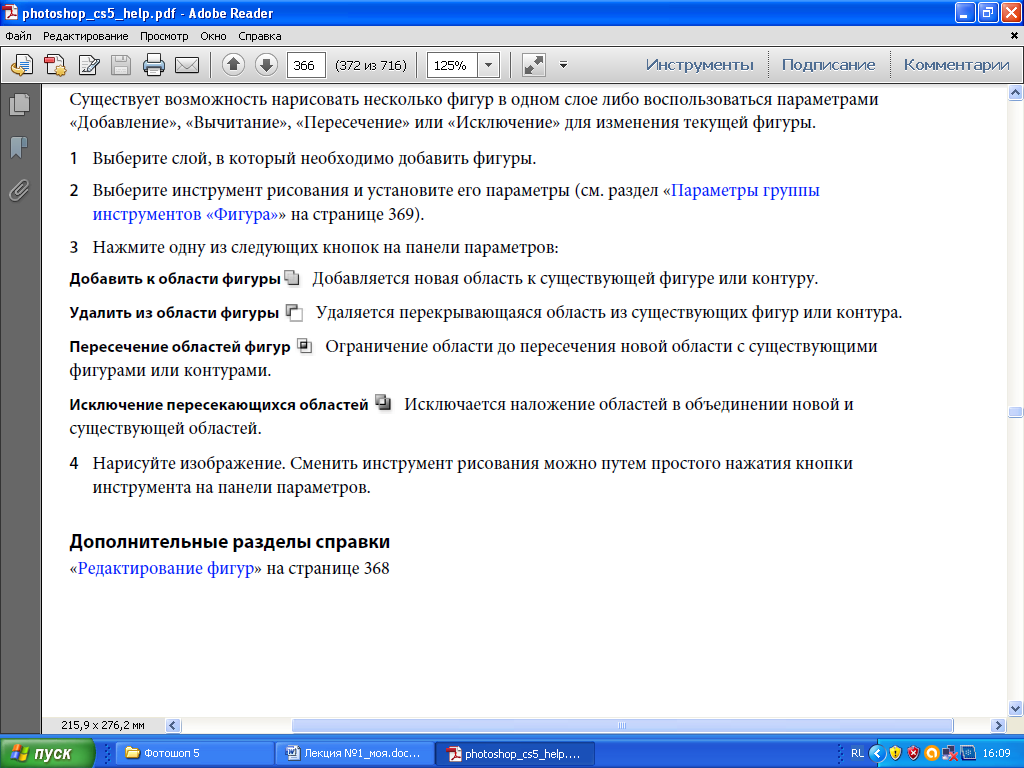
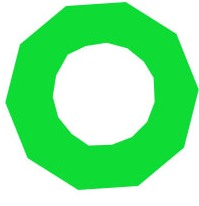
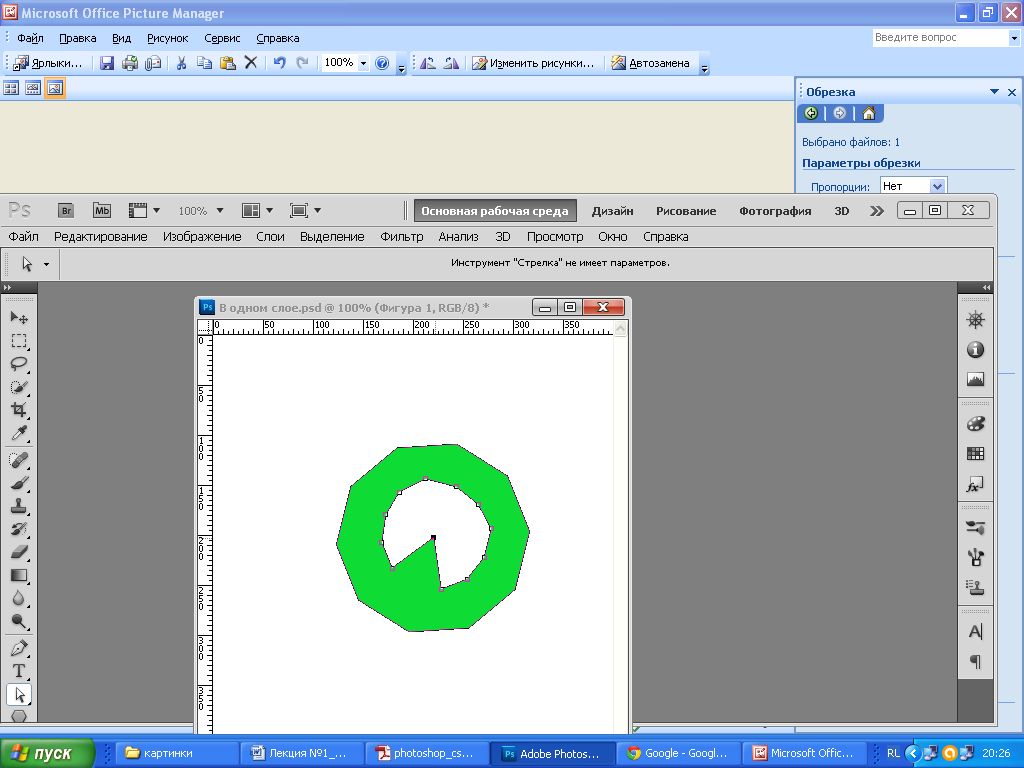
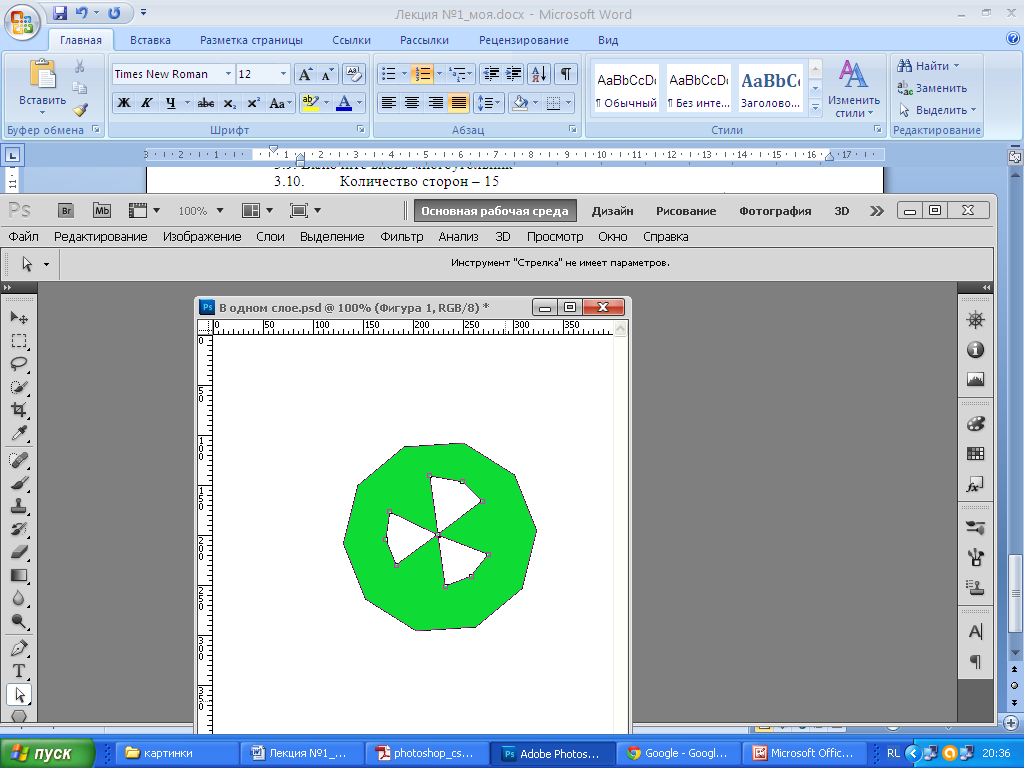
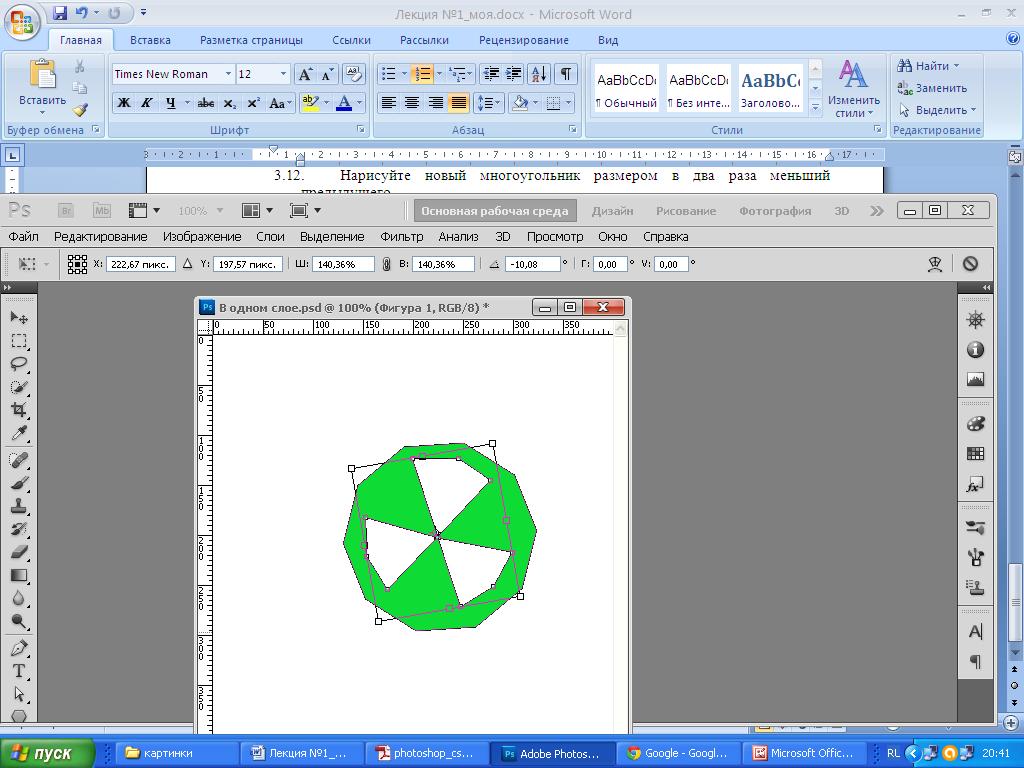
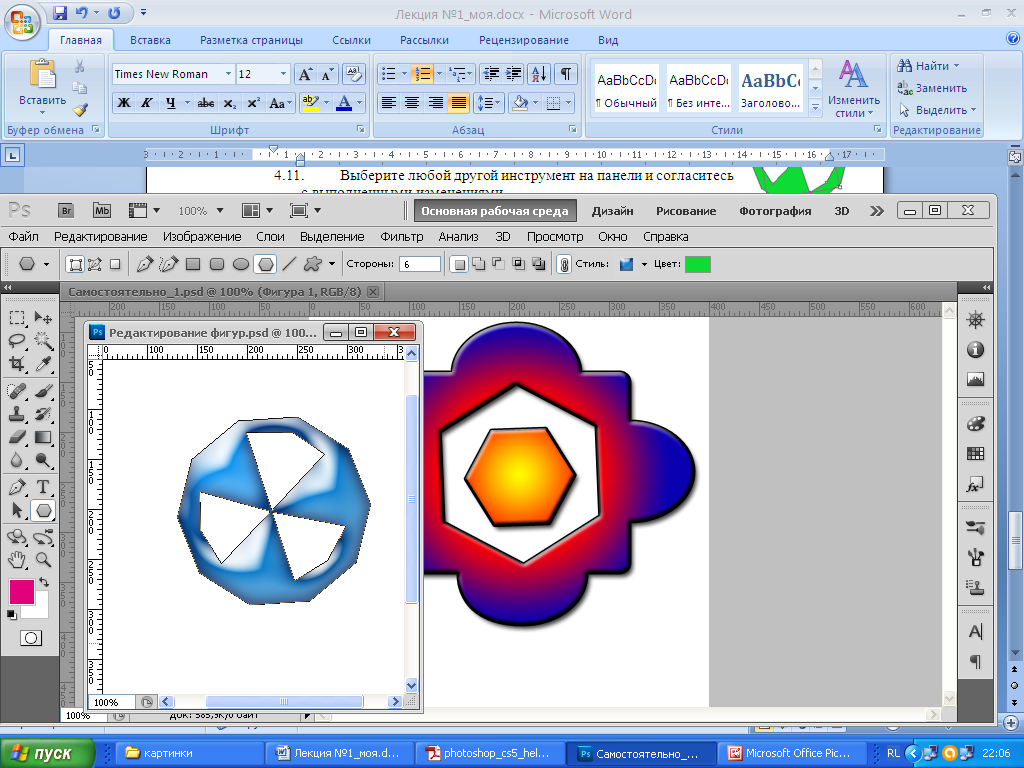
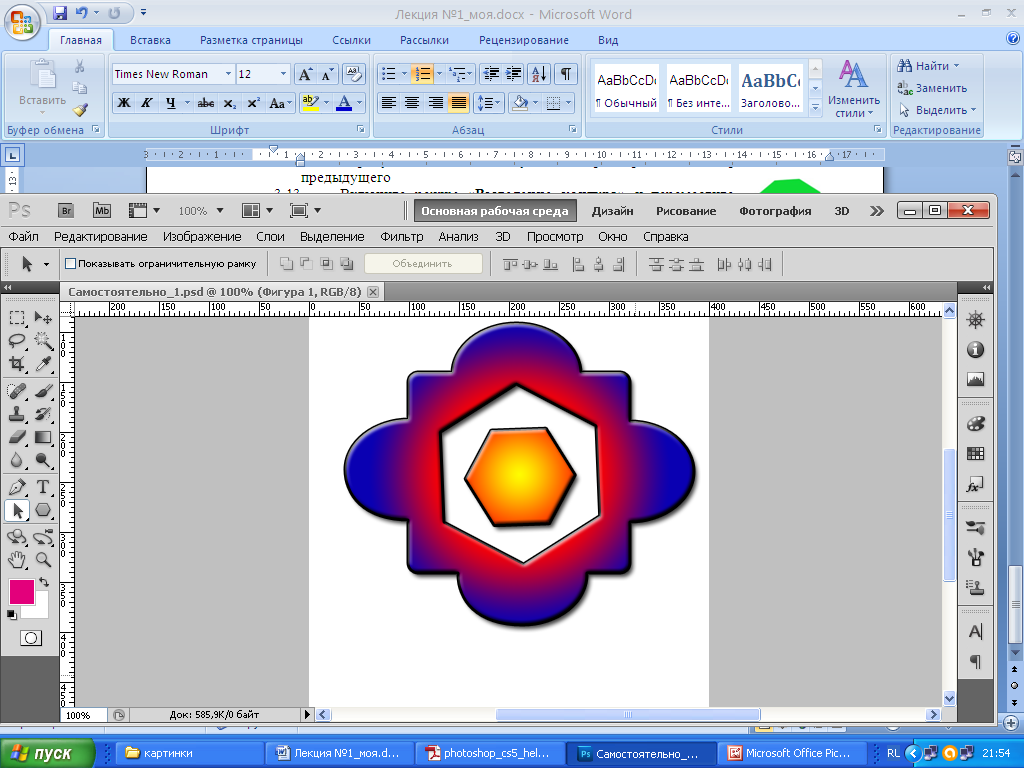
Использование этих режимов позволяет создавать оригинальные изображения с различными эффектами.

Данная практическая работа №2 является частью общего цикла - «Работа в графическом редакторе Photoshop CS5» и продолжением первой работы, которую можно открыть по ссылке:

<http://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/139948>

Поскольку первая практическая работа завершается на третьем пункте, данная работа начинается со следующего пункта №4.

**Ход работы**

1. **Отрисовка нескольких фигур в одном слое**
   1. Создайте новый проект, с такими же параметрами рабочего листа 400х500
   2. На панели инструментов нажмите мышкой (пол секунды держать нажатой) кнопку «**Фигура**», появится меню этой кнопки.
   3. Выберите инструмент «**Многоугольник**»
   4. Убедитесь, что на панели «**Параметры**» включена кнопка «**Слой – фигура**»
   5. В поле «Стороны» включите – 12
   6. Ориентируясь по линейкам, нарисуйте фигуру размером примерно 200х200 пикселей
   7. Чтобы переместить фигуру в середину листа, необходимо включить «Стрелку», расположенную над кнопкой «**Фигура**». Но у этой стрелки два режима, поэтому нажмите на кнопку со стрелкой и в появившемся меню выберите инструмент «**Выделение контура**»
   8. Теперь зацепите мышкой фигуру и переместите в середину рабочей области.
   9. Включите вновь многоугольник
   10. Количество сторон – 15
   11. Для прорисовки новой фигуры в том же слое, можно выбрать один из четырех режимов:  
         
        На панели «Параметры» включите режим «**Удалить из области фигуры**», тогда новая фигура будет нарисована в том же слое
   12. Нарисуйте новый многоугольник размером в два раза меньший предыдущего
   13. На панели инструментов включите режим «**Выделение контура**» и переместите новый многоугольник в середину предыдущего.
   14. Задайте цвет полученной фигуре.
   15. Сохраните проект под названием «**В одном слое**»
2. **Редактирование фигур**
   1. Откройте проект под названием «**В одном слое**»
   2. Включите инструмент «**Стрелка**»
   3. Щелкните по контуру внутреннего многоугольника, в углах должны появиться не закрашенные габаритные квадратики
   4. Зацепитесь за один из них мышкой и переместите к центру фигуры
   5. Затем каждую третью точку переместить к центру, должна получиться фигура, с тремя внутренними лепестками.
   6. Для увеличения внутренних лепестков включите режим «Стрелка»
   7. Щелчком выделите внутреннюю фигуру
   8. Щелкните по фигуре правой клавишей мышки и выберите команду свободное трансформирование контура
   9. Цепляясь за узлы появившегося прямоугольника, можно увеличивать окантованную область
   10. Рядом с окантовочным прямоугольником найдите положение мышки, когда курсор принимает форму кривой двойной стрелки – поверните фигуру на 45 градусов.
   11. Выберите любой другой инструмент на панели и согласитесь с выполненными изменениями.
   12. Сохраните проект под названием «**Редактирование фигур**»
3. **Узорные стили заливок фигур**
   1. В проекте «Редактирование фигур» включите инструмент «Фигура»
   2. На панели параметров откройте окошко «Стиль» и выберите нужный образец узора.
   3. Сохраните проект под названием «Заливка узором»
4. **Выполнить самостоятельно**
   1. Создайте самостоятельно следующую фигуру:
   2. Краткая инструкция:
      1. Нарисовать квадрат – рисовать прямоугольник с нажатой клавишей Shift
      2. В режиме «**Добавить к области фигуры**» нарисовать круг – рисовать эллипс с нажатой клавишей Shift
      3. Скопировать окружность, три раза и разместить полученные окружности вокруг квадрата. Копировать фигуры можно разными способами. Отметим два из них:
         1. Через пункт главного меню «Редактировать»
         2. Но наиболее удобно включить инструмент «Выделение контура» и при нажатой клавише Alt, перетаскивать фигуру в нужное место.
      4. Включить «Шестиугольник», выбрать режим «**Вычесть из области фигуры**» и внутри квадрата нарисовать шестиугольник
      5. Переключить режим «**Добавить к области фигуры**»
      6. Нарисовать внутри фигуры меньший шестиугольник
      7. Включить инструмент «Выделение контура»
      8. Выделить всю нарисованную фигуру
      9. Задать узор
   3. Сохраните проект под названием «**Выполнено самостоятельно**»