





Работа 13. Планируем работу в графическом редакторе

Если предварительно обдумать последовательность своих действий, то в графическом редакторе достаточно быстро можно построить самые сложные объекты.

Задание 1

1. Запустите графический редактор **Paint (KolourPaint)**.
2. Задайте рабочую область шириной 25 и высотой 20 см.
3. Заполните всю рабочую область экрана паркетом «ёлочка», работая по следующему плану:

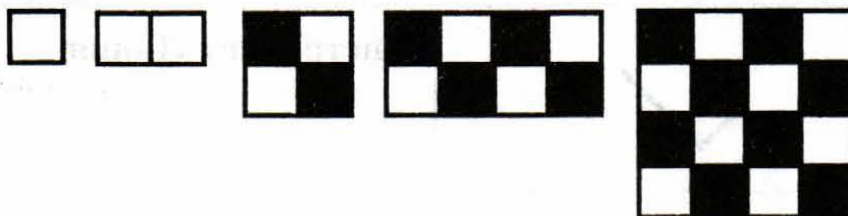
Шаг 1: 	Инструмент Линия
Шаг 2: 	Копирование фрагмента
Шаг 3: 	Поворот фрагмента на 180°
Шаг 4: 	Совмещение двух фрагментов (прозрачный фрагмент), заливка замкнутой области

<p>Шаг 5:</p> 	<p>Копирование, отражение слева направо, совмещение фрагментов</p>
<p>Шаг 6:</p> 	<p>Размножение фрагментов по всей рабочей области</p>

4. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Паркет**.
5. Завершите работу с графическим редактором.

Задание 2

1. Запустите графический редактор **Paint (KolourPaint)**.
2. Взяв за основу следующий алгоритм, изобразите шахматную доску:



3. Подпишите строки и столбцы шахматной доски.
4. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Шахматная_доска**.
5. Завершите работу с графическим редактором.