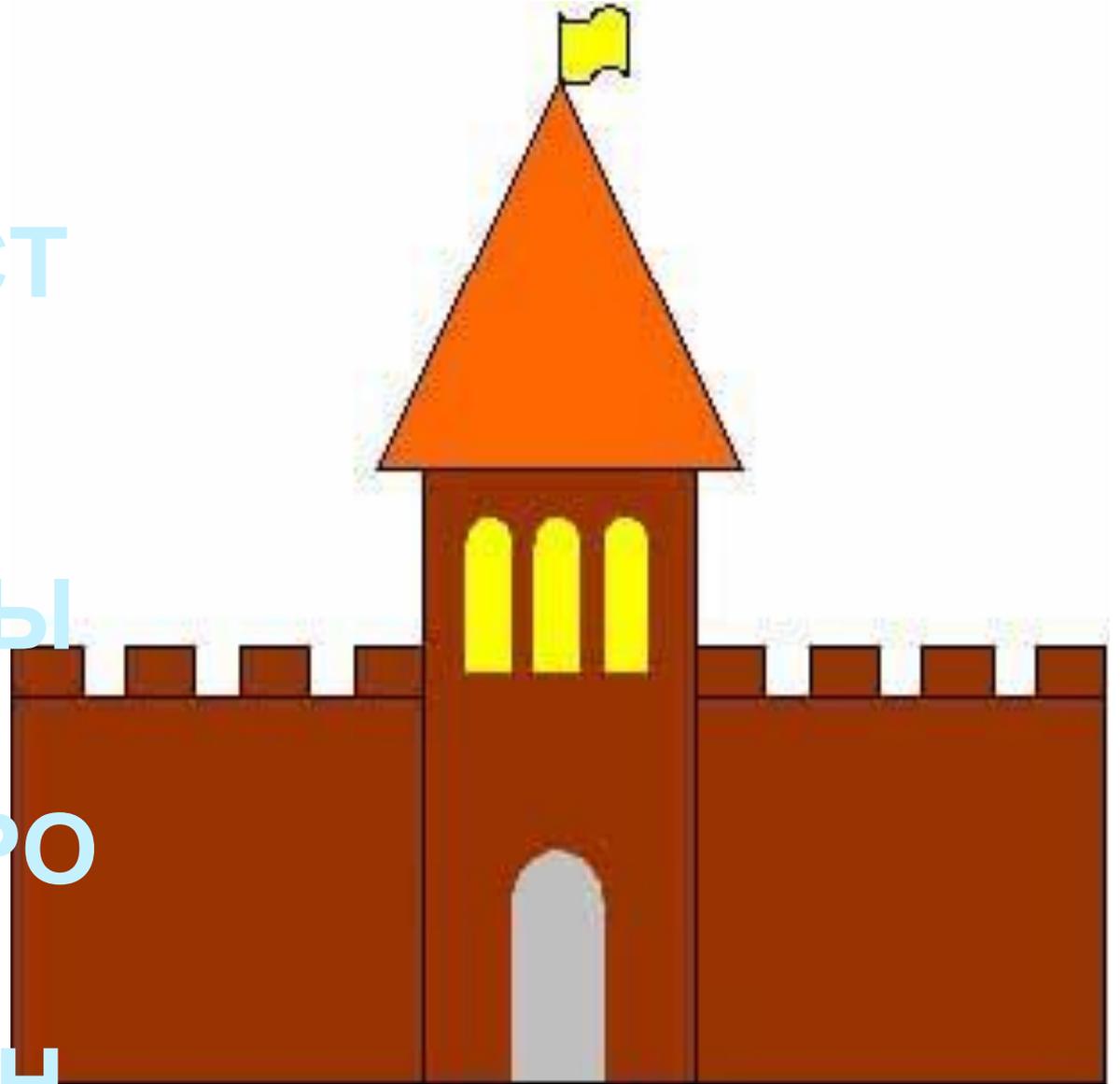
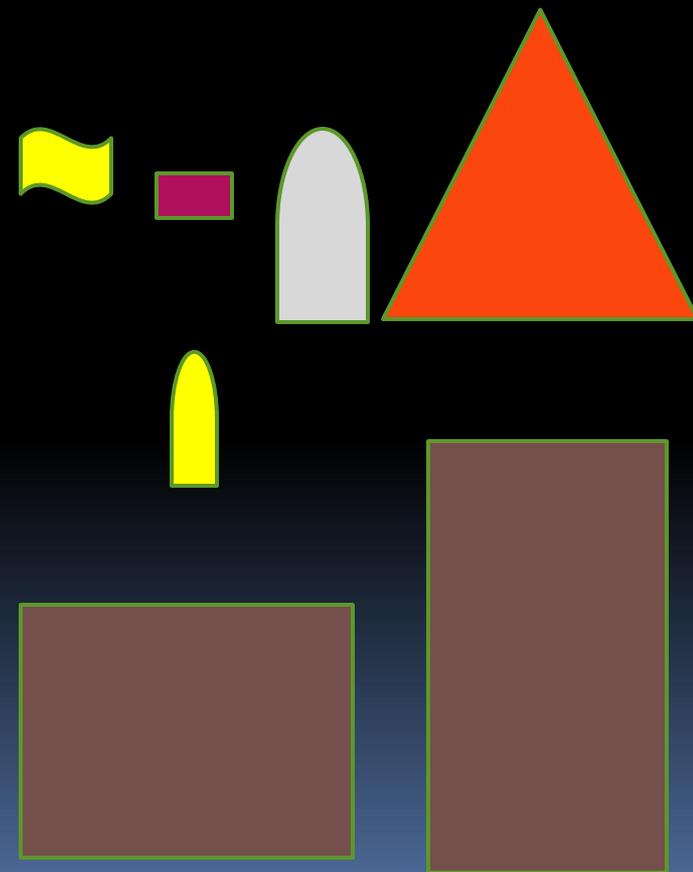
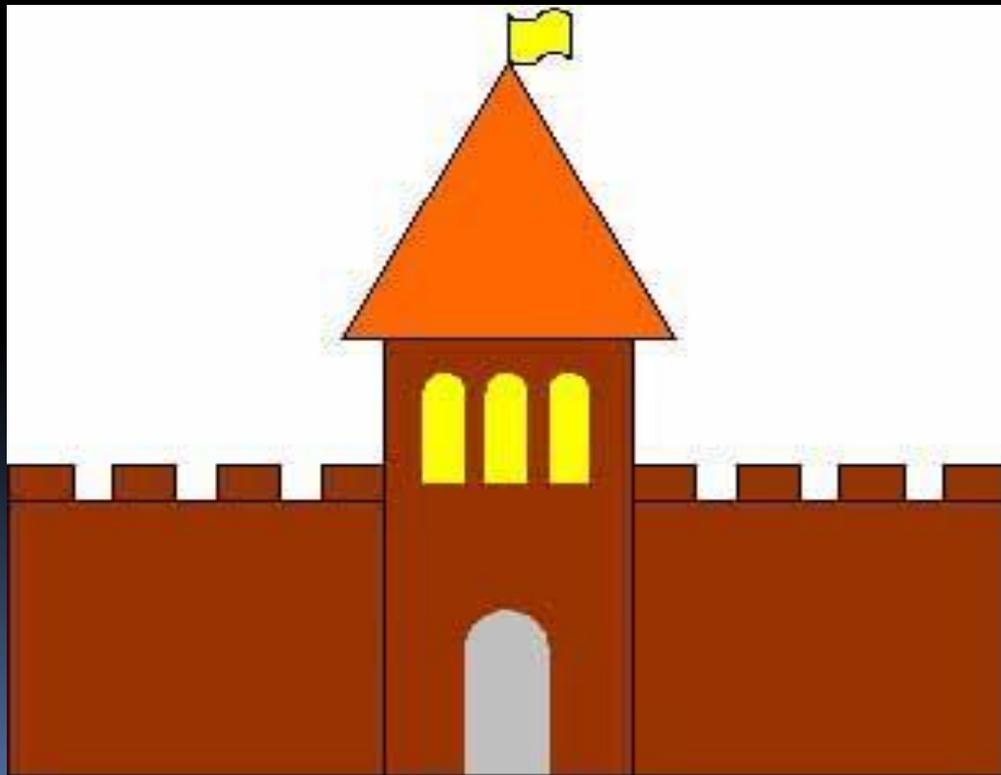


ЗНАКОМСТВО
С
ВЕКТОРНЫМ
РЕДАКТОРОМ,
ВСТРОЕННЫМ
В

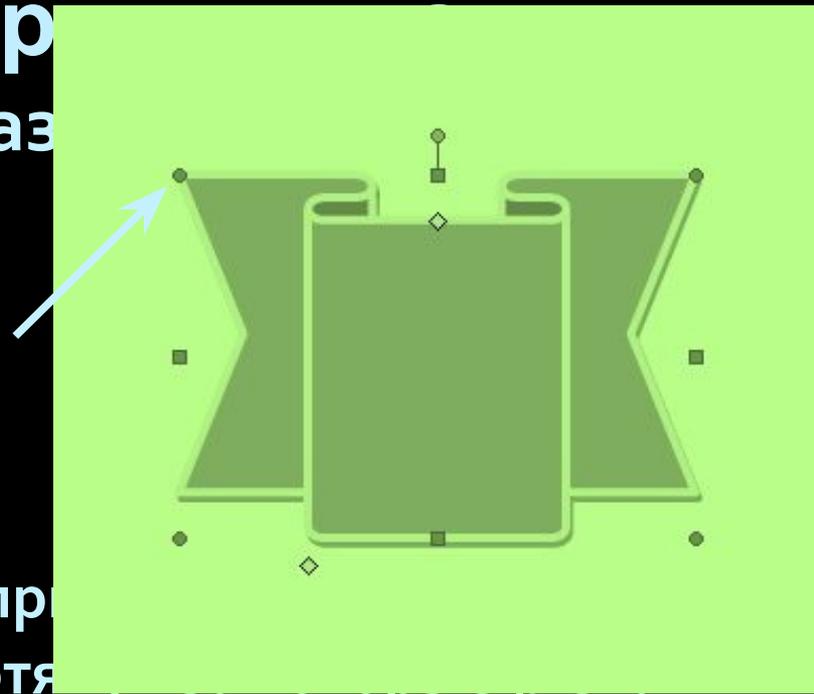


Векторное изображение формируется из графических объектов (точка, линия, окружность, прямоугольник и т.д.), которые хранятся в памяти компьютера в виде графических примитивов и описывающих их математических формул.

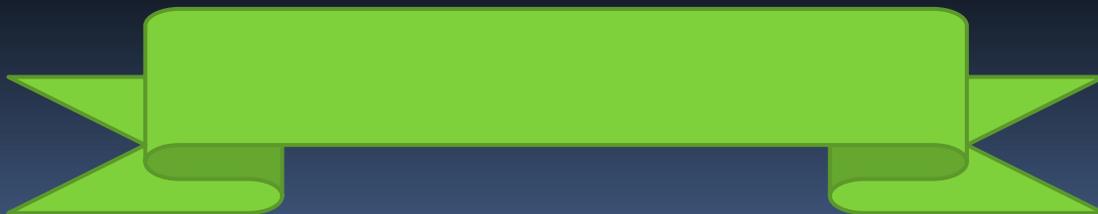


Основные приемы работы с графическими пр

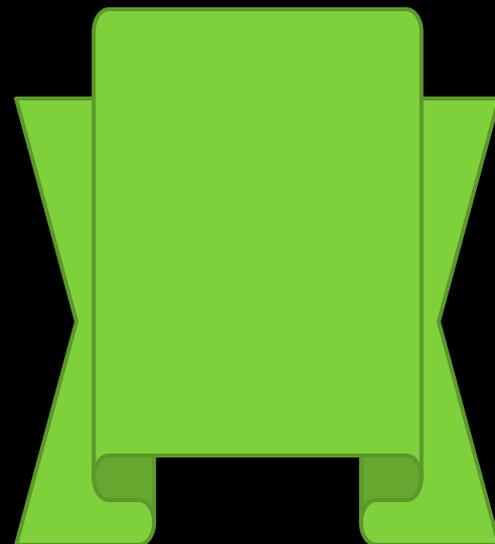
Изменение раз



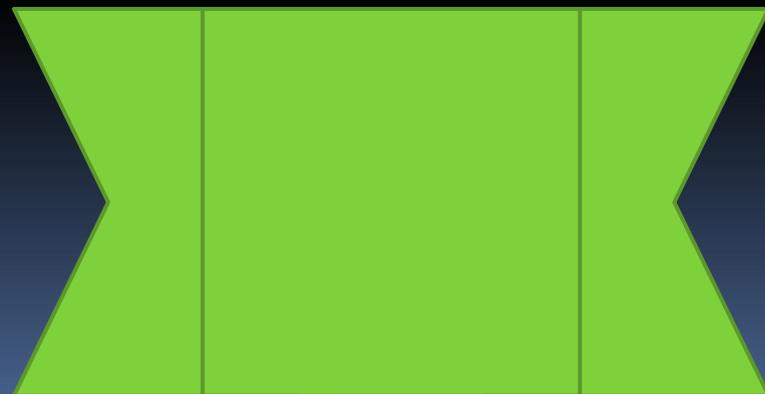
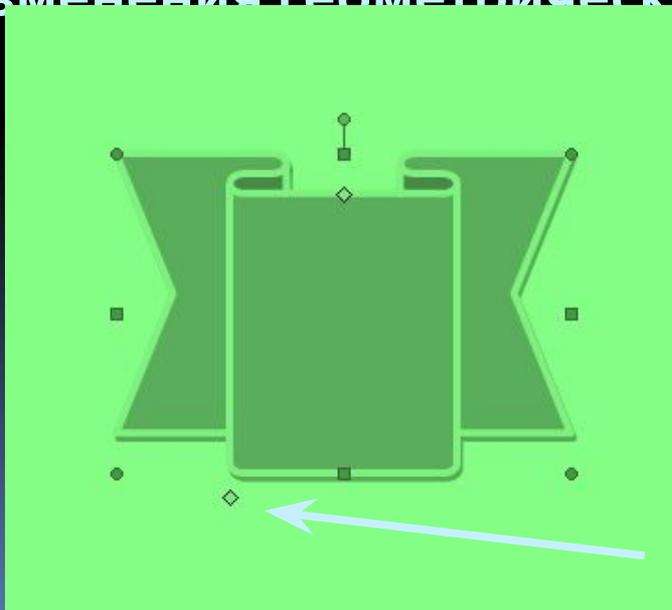
Выделенный графический пр
синие угловые маркеры, потянув за них (при этом зажатая кнопка мыши должна быть при этом нажата), можно изменить размеры фигуры.



Изменение геометрической формы

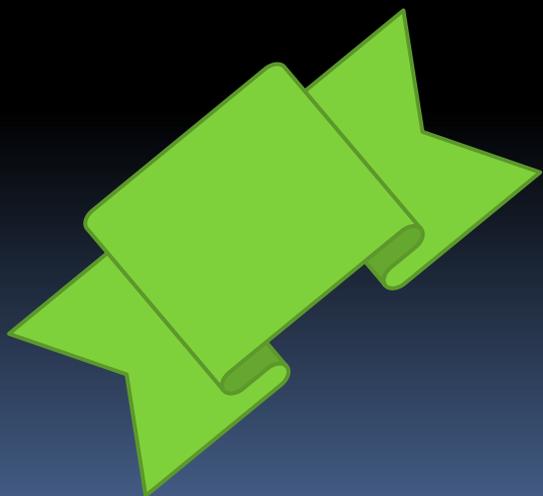
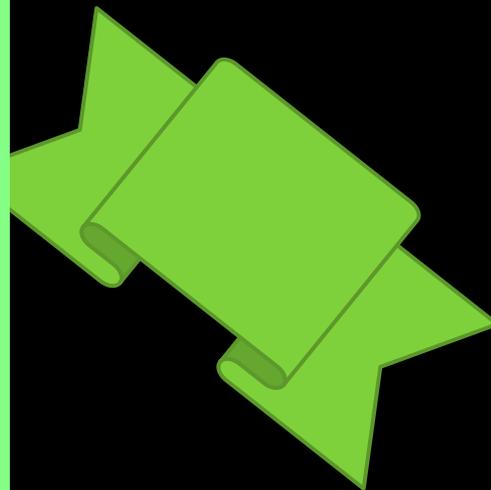
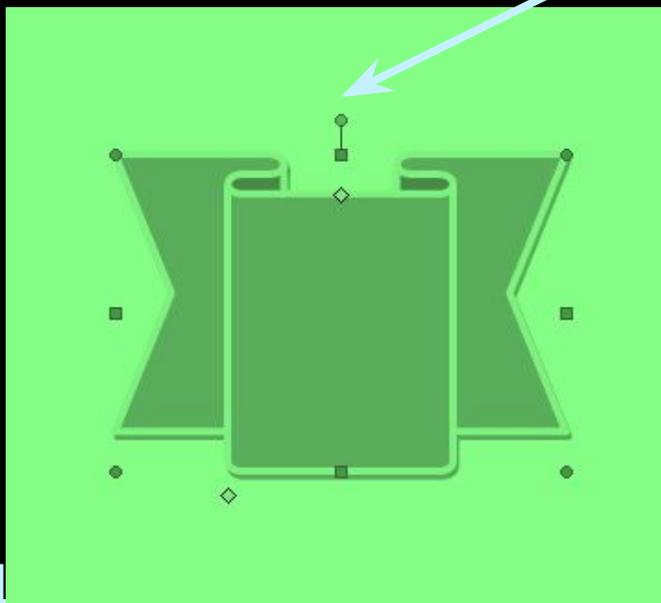
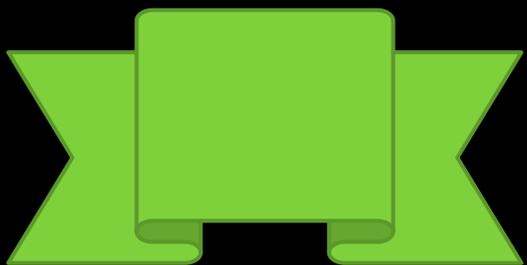


Желтый квадратик внутри выделенного примитива служит для изменения геометрических форм фигур



Изменение положения примитива

- Вращение

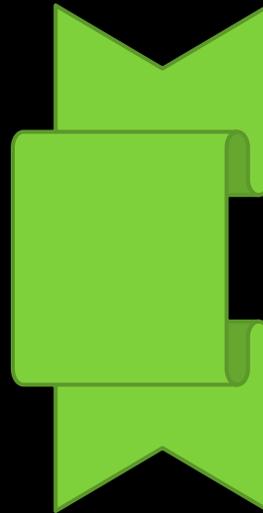


Для того чтобы повернуть примитив, а необходимо установить курсор мыши на зеленый кружочек и, нажав левую кнопку, производить вращательные движения мышью.

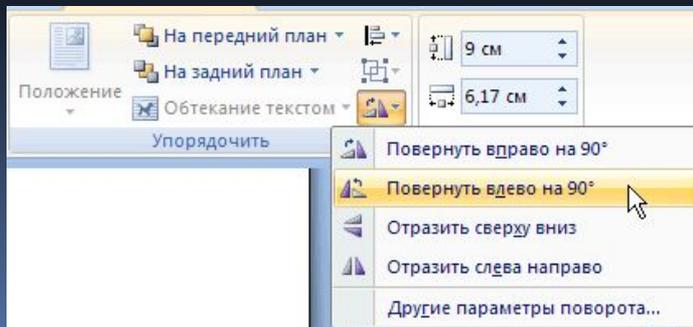
При этом фигура будет вращаться в ту или иную сторону.

Изменение положения примитива

- Поворот



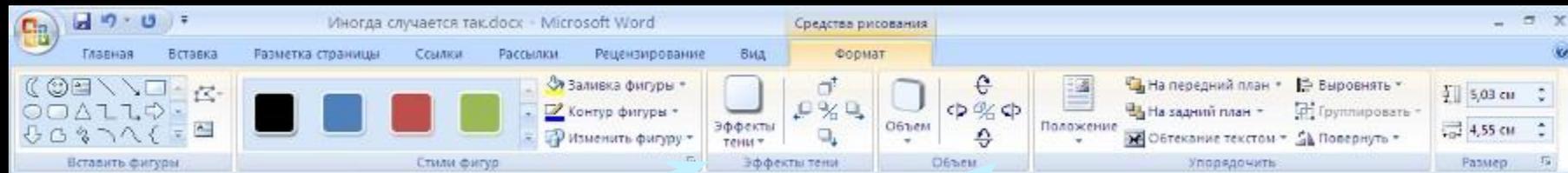
Инструменты, расположенные на контекстном инструменте *Средства рисования* в группе команд *Упорядочить*, предназначены для настройки параметров взаимодействия фигуры с текстом документа или фигуры относительно других фигур



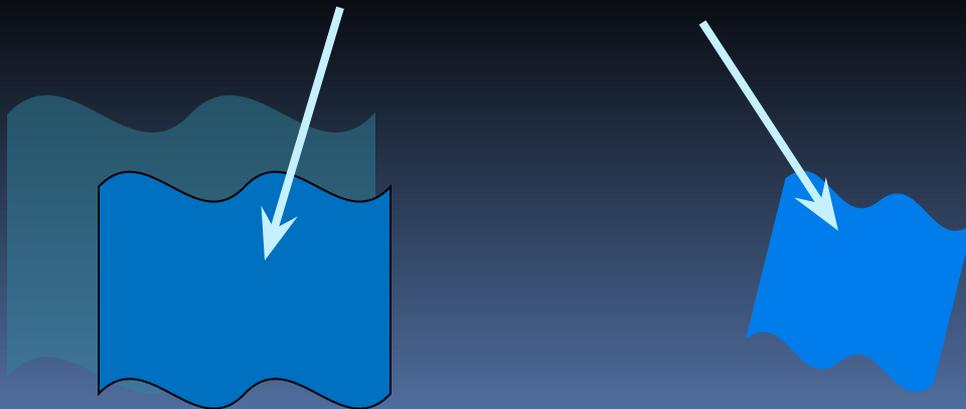
Кнопка *Повернуть* изменяет положение фигуры поворотом на прямой угол

Форматирование Графического объекта

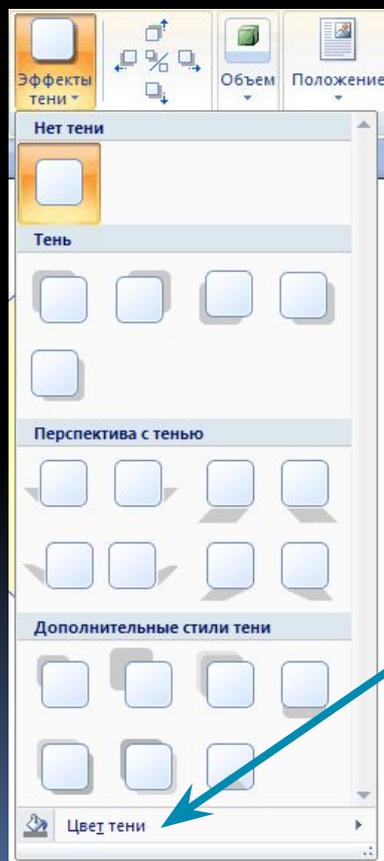
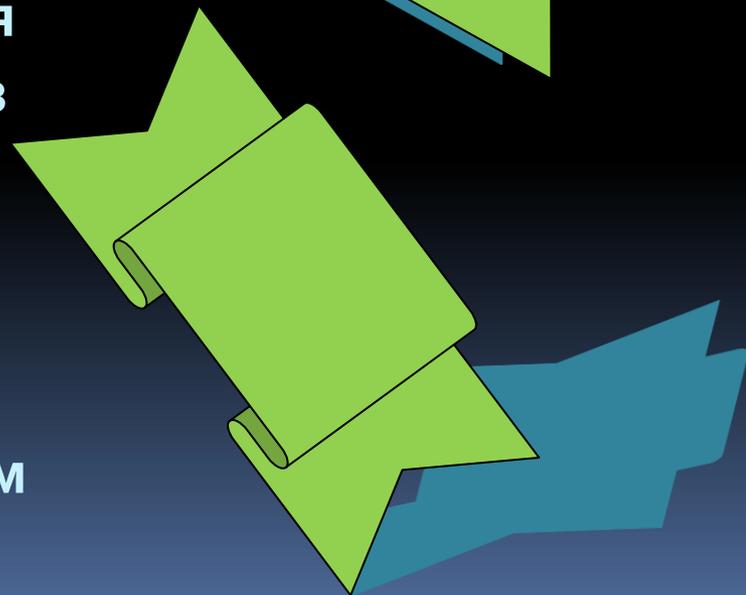
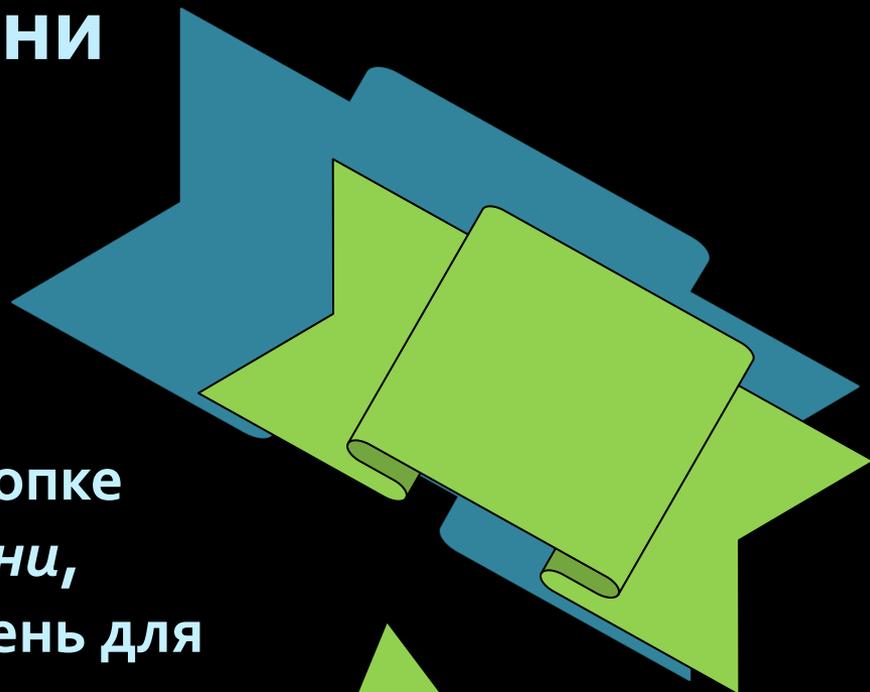
Когда фигура нарисована, появляется контекстный инструмент *Средства рисования* с дополнительной лентой *Формат*



Группы команд *Эффекты тени* и *Объем* дают возможность применить к графическим примитивам и настроить эффекты тени и трехмерные эффекты



Придание примитиву эффекта тени

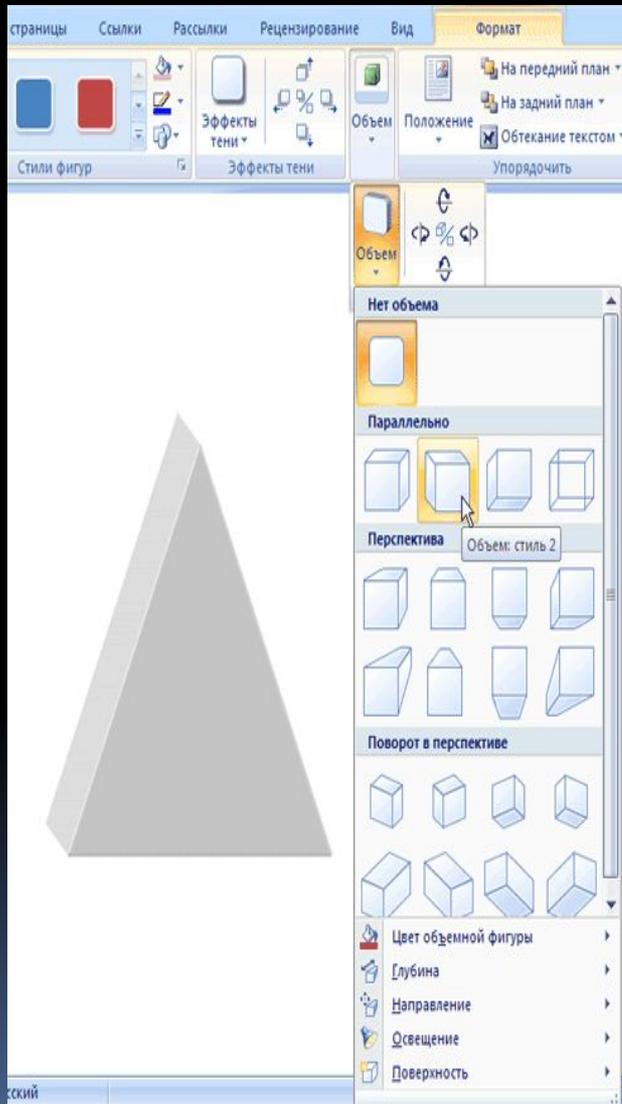


Щелкнув по кнопке *Эффекты тени*, можно выбрать тень для выделенного объекта из более 20 вариантов. Выбрав в этом меню команду *Цвет тени*, можно выбрать цвет отбрасываемой объектом тени.

Придание примитиву эффекта объема

объема

Для некоторых фигур доступны дополнительные возможности создания объемных эффектов.



Инструменты для добавления объема содержатся в группе команд Объем .

Щелчок по одноименной кнопке вызывает меню, где можно выбрать один из доступных эффектов, которые для удобства разбиты на группы:

Заливка объемной фигуры;

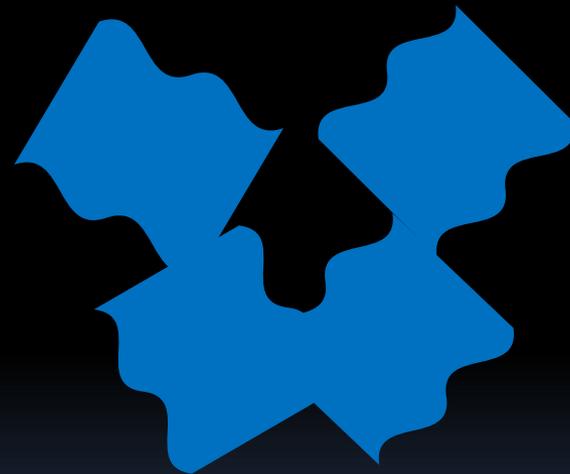
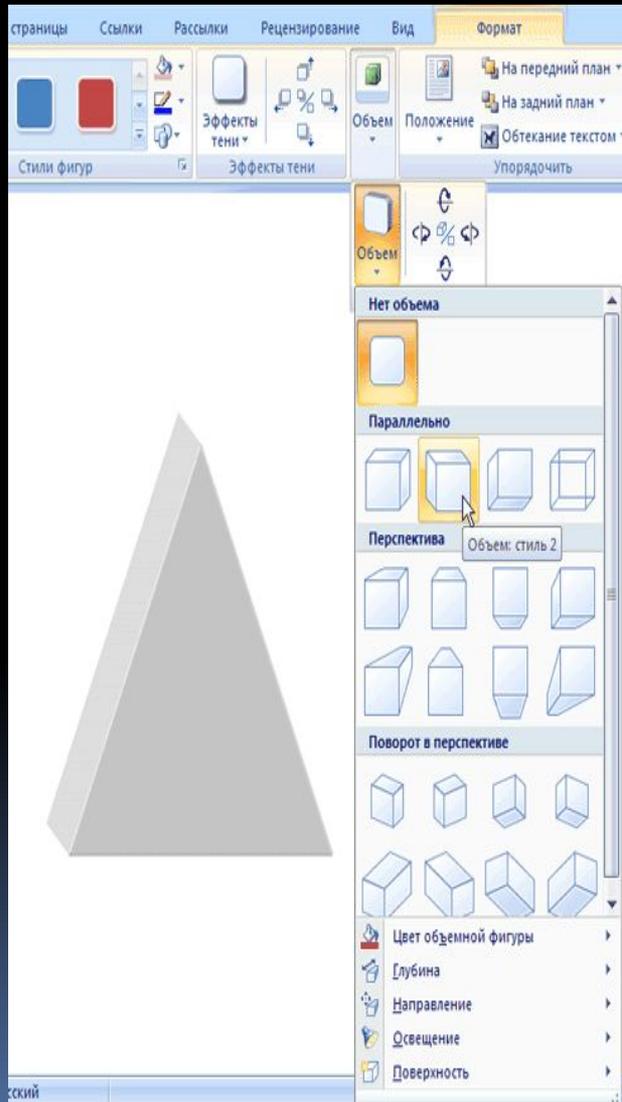
Глубина;

Направление;

Освещенность

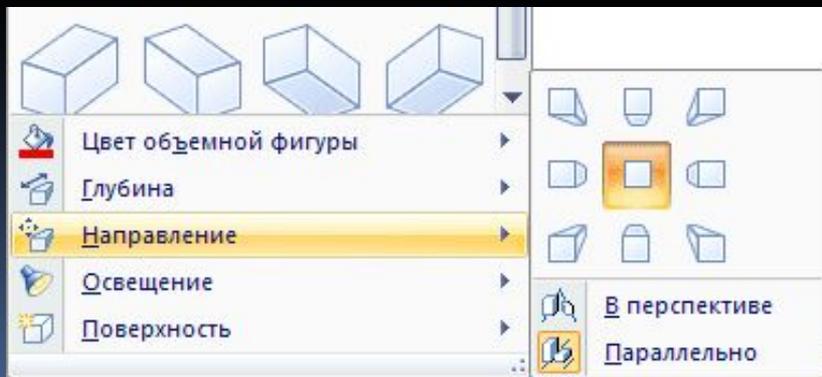
Придание примитиву эффекта

объема
Выбрав в этом меню команду *Цвет*
объемной фигуры, можно выбрать
цвет эффекта



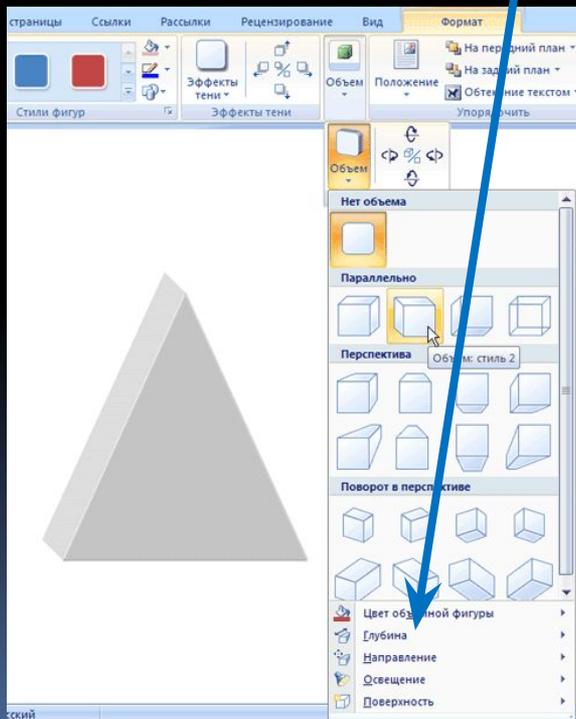
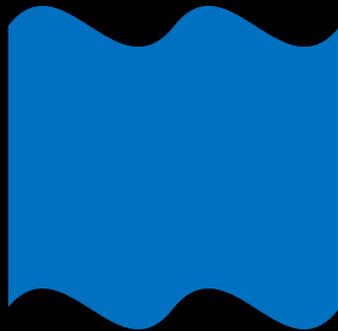
Придание примитиву эффекта объема

В подменю
Направление
устанавливается
направление
эффекта: в какую
сторону объект будет
"расти" вглубь



Придание примитиву эффекта объема

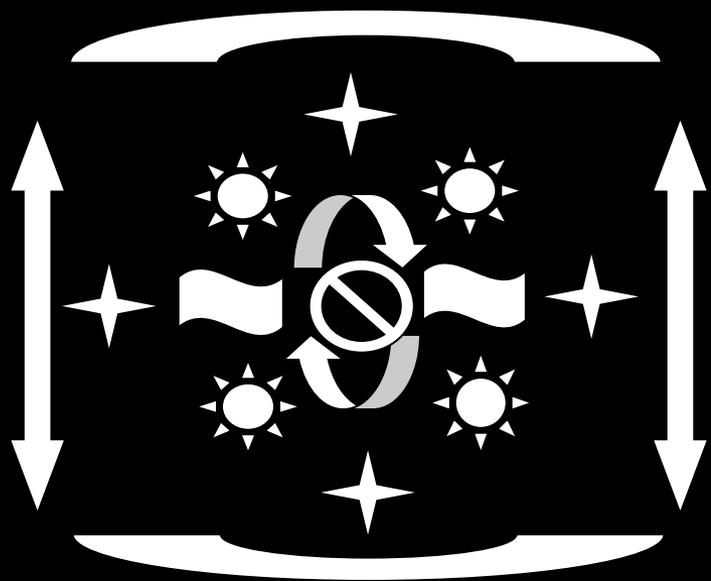
Подменю Глубина позволяет определить, насколько глубокой будет трехмерная модель



Создание геометрических коллажей из графических примитивов



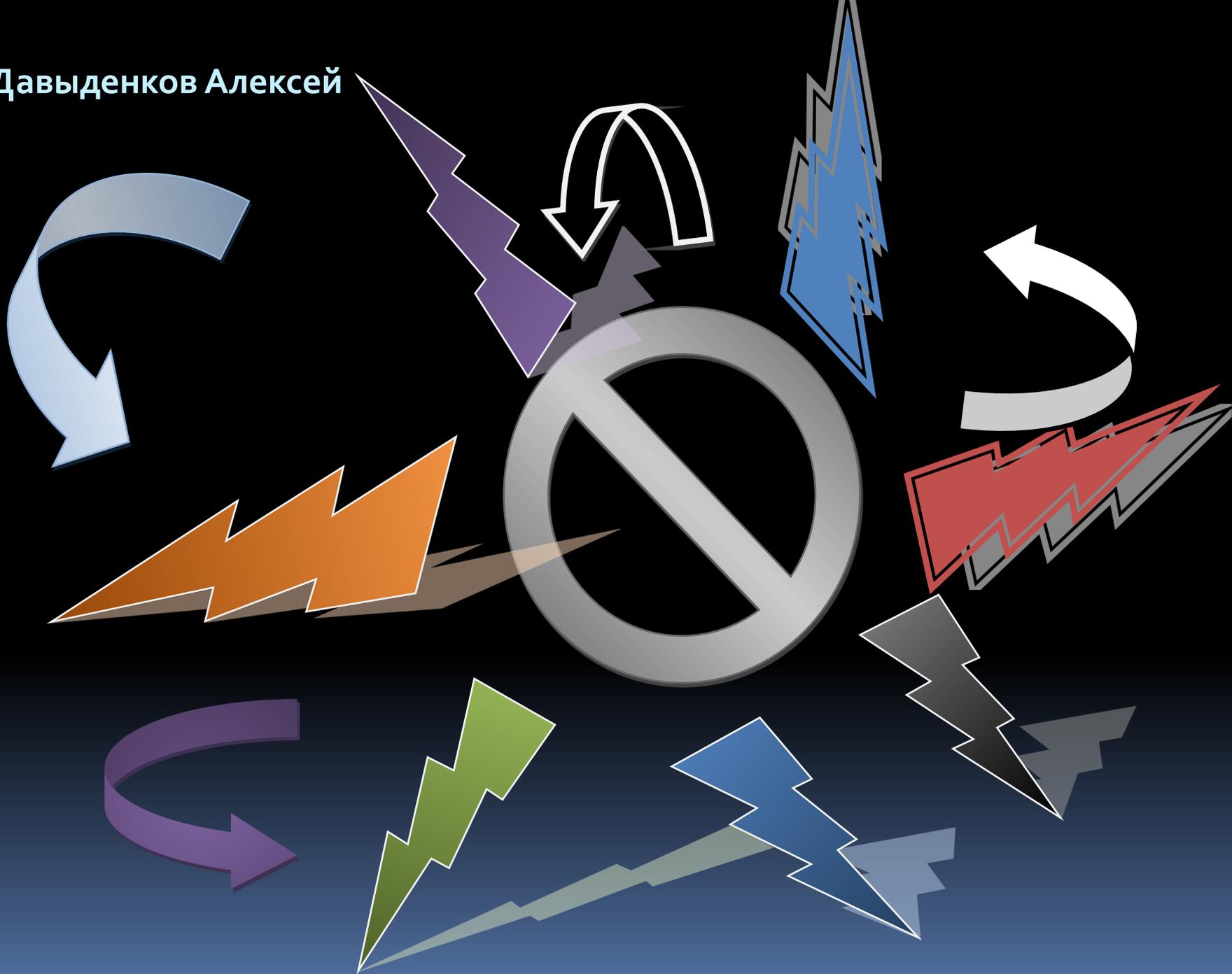
Филиппова Анна

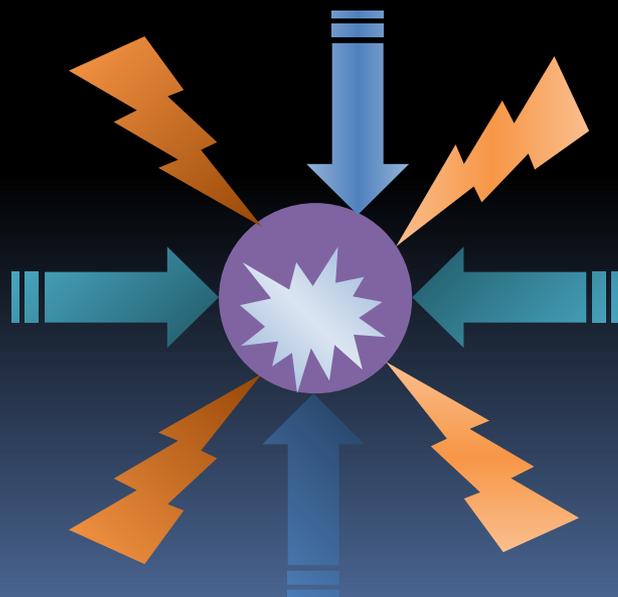
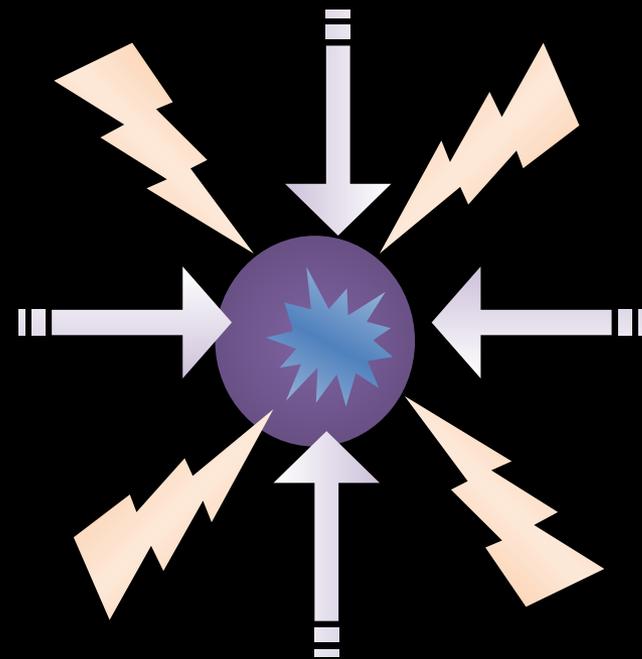
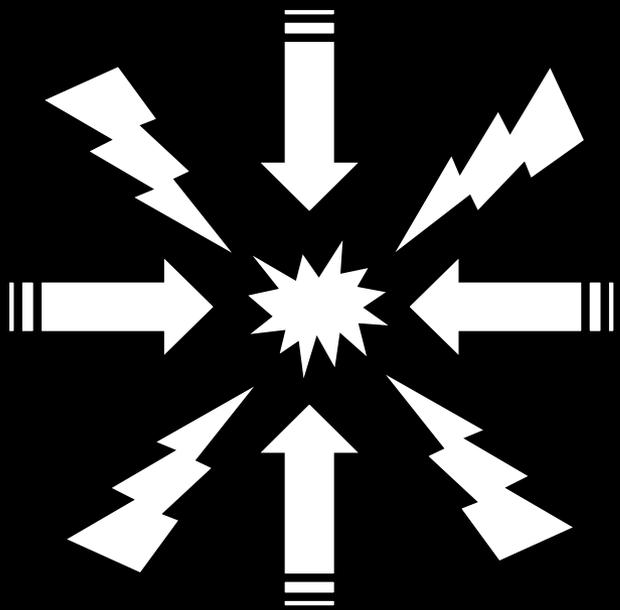


Постникова Елизавета



Давыденков Алексей





Емельянова Елена

Пушкина Людмила





Левченко Татьяна

Создавайте с нами!

Создавайте как мы!

**Создавайте лучше
нас!**



Удачи!!!!!!