TPESEITALNS





Метод конструктора включает следующие этапы:

* анализируется содержимое рисунка и определяется порядок его подготовки,

т. е. составляется алгоритм;

* рабочее поле графического редактора MS Paint условно делится на две области - область деталей и область рисунка;

* расположение областей зависит от ориентации рисунка: альбомной (вытянутой по горизонтали) или книжной (вытянутой по вертикали);



* Каждый элемент (примитив) сначала рисуется в области деталей, при необходимости здесь же производится сборка детали из нескольких элементов;

* детали (примитивы) нужной формы формируются путём преобразования выделенных фрагментов командами **Рисунок**, **Отразить/повернуть**... или **Рисунок**, **Растянуть/наклонить**... •сборка детали из нескольких деталей (примитивов) или доставка их в область сборки рисунка осуществляется с помощью инструментов Выделение или Выделение произвольной области и операции мышью Перемещение с применением прозрачного способа наложения:

* получение нескольких копий примитива или детали: используется типовая операция мышью **Перемещение**, при этом необходимо нажать и не отпускать до конца процесса клавишу **Ctrl**:

* запись готового рисунка в файл на диске: выделяется фрагмент необходимого размера, т. е. непосредственно рисунок, затем выполняется команда **Правка**, **Копировать в файл**...



«Правило базового элемента» – «всегда выделяется и первым изображается тот примитив, от которого ведётся дальнейшее построение рисунка»:

«Правило выделенного» – «прежде чем выполнять действия с примитивом или фрагментом рисунка, его надо обязательно выделить»:

«Правило белого медведя» – «в ходе рисования не допускать совпадения основного цвета с цветом фона».

Пример применения технологии – создание рисунка игрушки «Неваляшка»

1. Выбираем базовый элемент (в данном случае линию основания) и отображаем его в области рисования, используя инструмент **Линия.**

2. В области деталей рисуем второй элемент, используя инструмент Эллипс.

3. Выделяем нарисованный элемент, используя инструмент Выделение.

4. Перемещаем выделенный фрагмент в область рисунка, при этом выбираем прозрачный фон при наложении рисунка (располагаем его как можно точнее) и снимаем выделение.







5. Рисуем следующий элемент.

 Выделяем и перемещаем его в область рисунка, затем снимаем выделение.

7. Рисуем очередной элемент и выделяем его.

8. Поскольку таких элементов несколько, при перемещении удерживаем нажатой клавишу Ctrl, выполняя копирование в пределах рабочего поля, в области деталей остаётся заготовка.

9. Так как скопированный элемент выделен, продолжаем работу аналогично предыдущему этапу.

 Удаляем ненужную теперь заготовку, используя инструмент
 Ластик, или, выделив элемент инструментом Выделение, выполняем команду Правка,
 Очистить выделение и рисуем две следующих детали рисунка.



11. Поочерёдно выделяем их и перемещаем в область рисунка.

12.Для создания следующего элемента рисуем эллипс, выделяем его верхнюю часть и удаляем (команда Правка, Очистить выделение).

13. Выделяем элемент и перемещаем его в область рисунка.

14. Рисуем следующий элемент.

 Поскольку требуется два таких элемента, при копировании удерживаем нажатой клавишу Ctrl,
 Для создания следующего элемента рисуем эллипс, затем удаляем его часть.













17. Создаём копию детали и преобразуем её. Выполняем команду Рисунок,
Отразить/повернуть...
Откроется окно Отражение и поворот, в котором устанавливаем переключатель в положение Отразить слева направо.

18 Поочерёдно перемещаем заготовки в область рисунка.

19. Выделяем готовый рисунок и с помощью команды **Правка,** Копировать в файл...

записываем его на диск.





