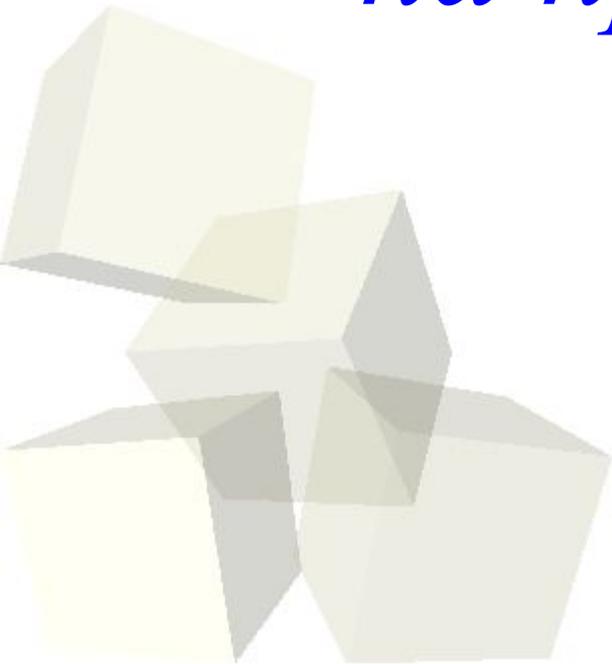




*Геометрическое
моделирование в
графических редакторах
на примере редактора
Paint*



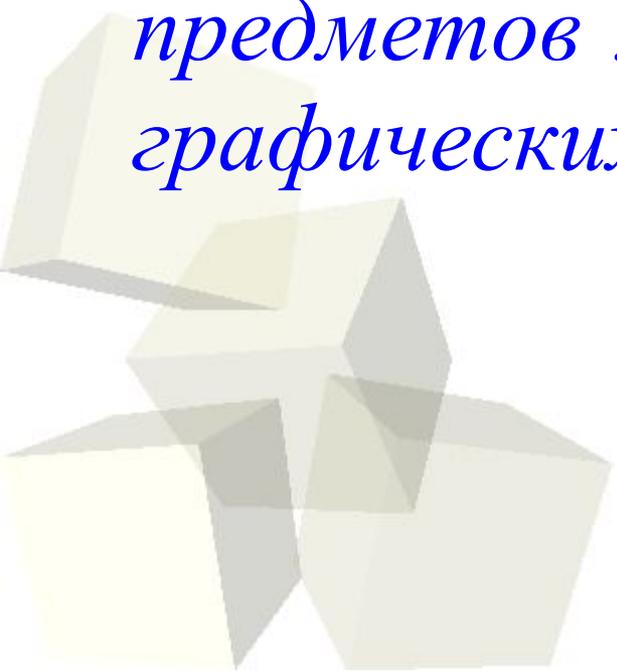


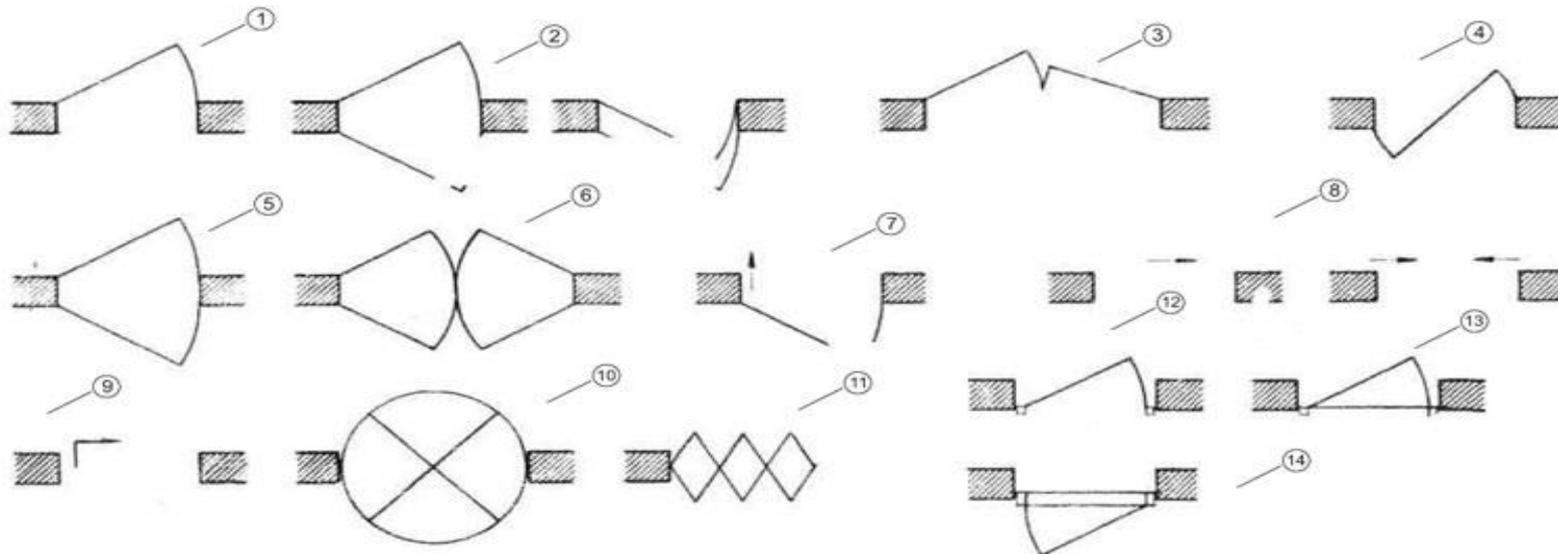
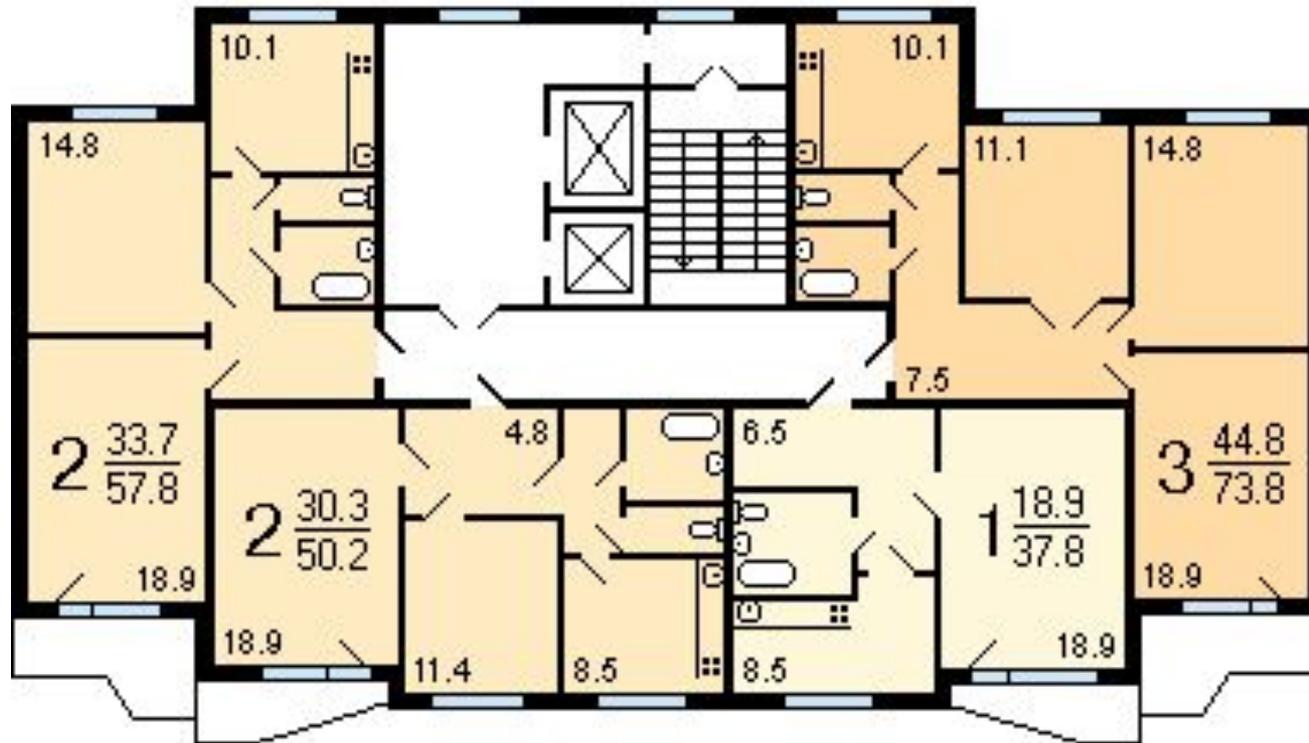
Проект

«Моя идеальная комната»

Этап: «Комната: вид сверху»

Задача: *научится создавать изображение предметов мебели (вид сверху) с помощью графических примитивов*





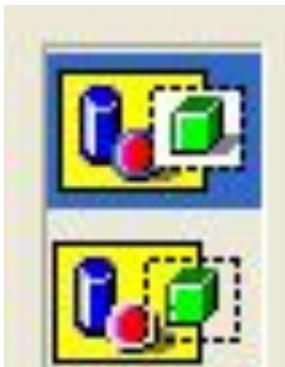


Примитивы редактора Paint

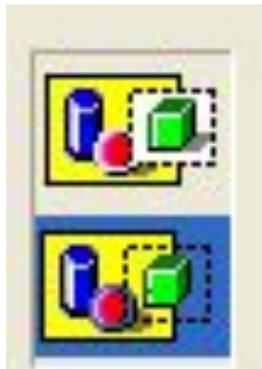


- ▣ *Прямая*
- ▣ *Дуга*
- ▣ *Прямоугольник*
- ▣ *Ломаная*
- ▣ *Овал*
- ▣ *Прямоугольник со скругленными концами*

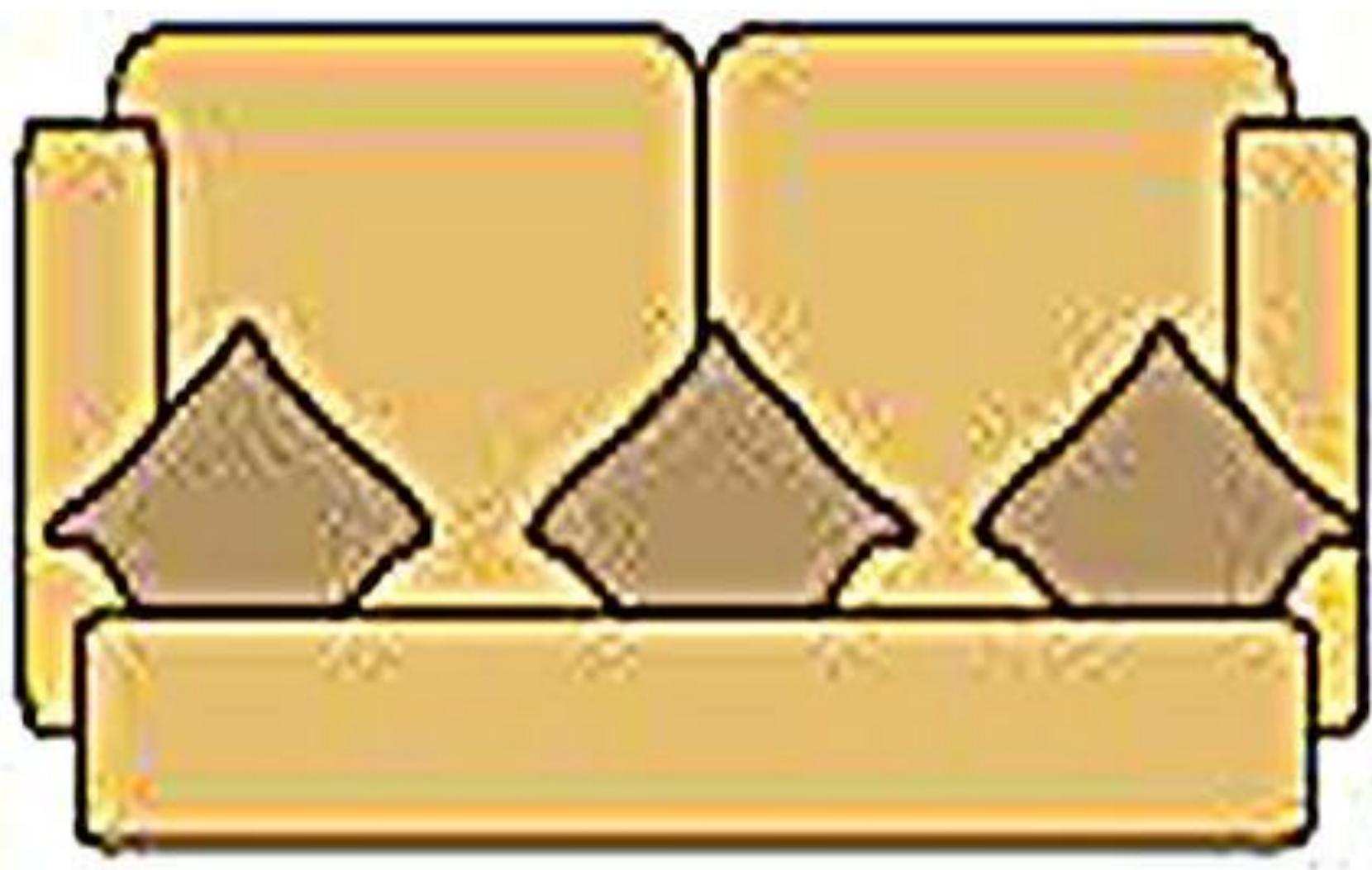
Выделение фрагмента рисунка в редакторе Paint

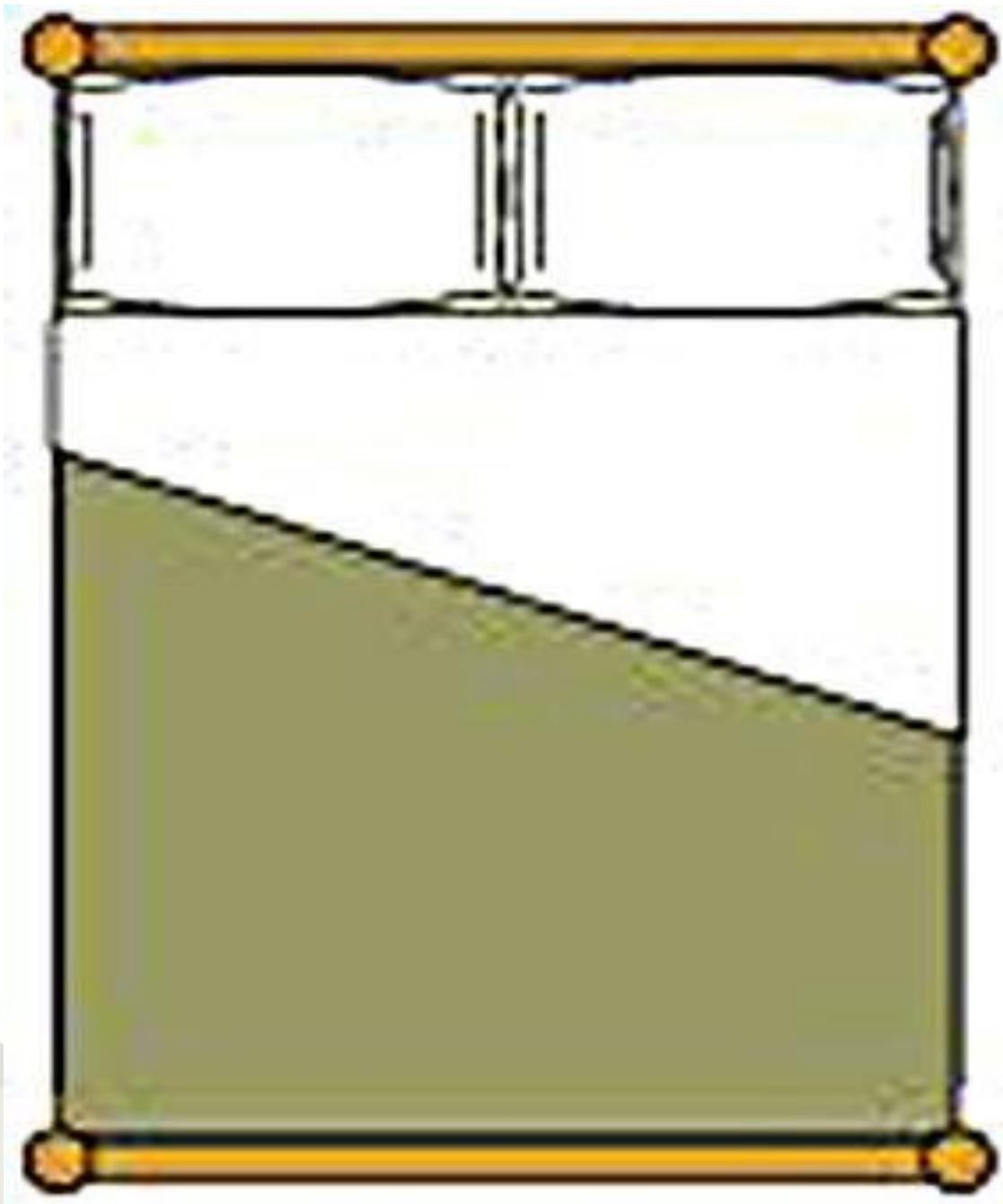


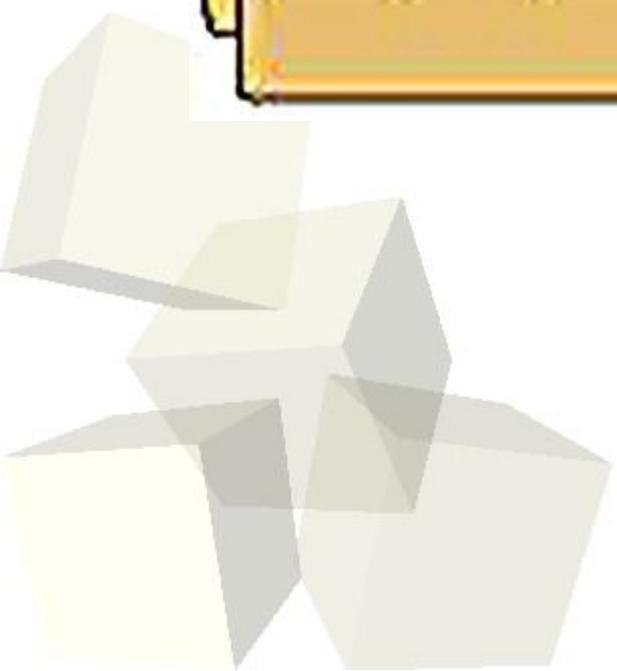
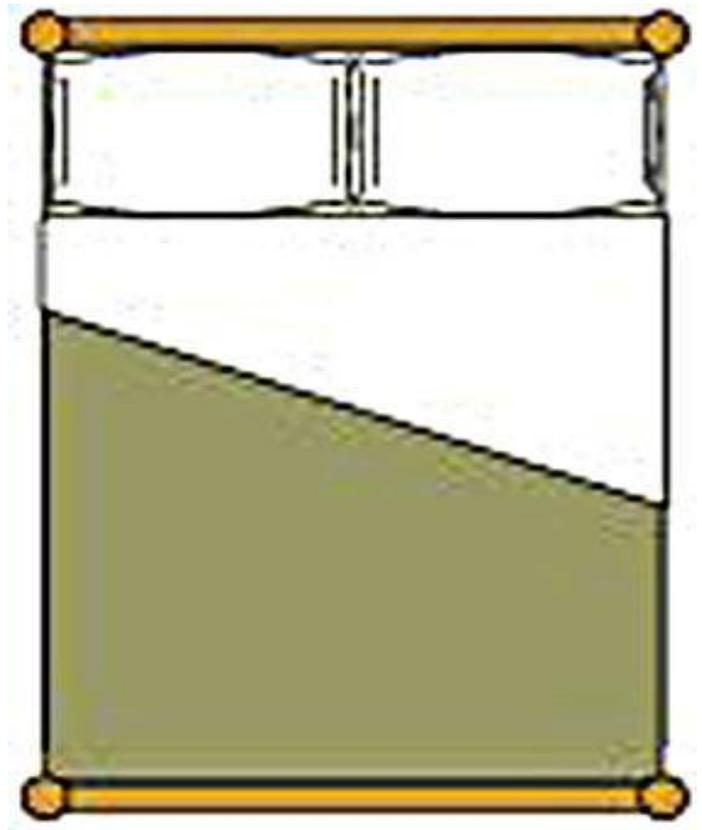
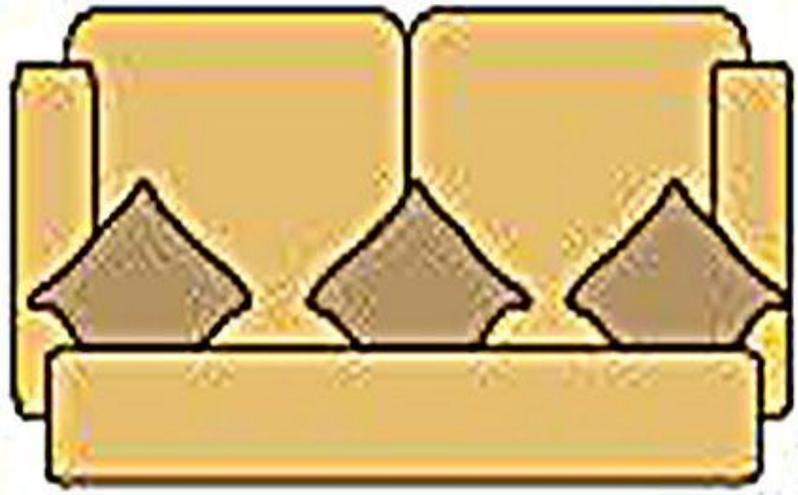
с «фоном»

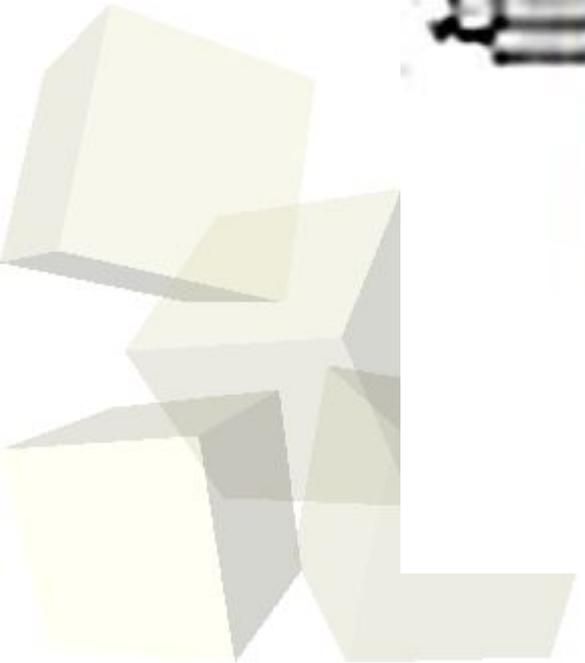
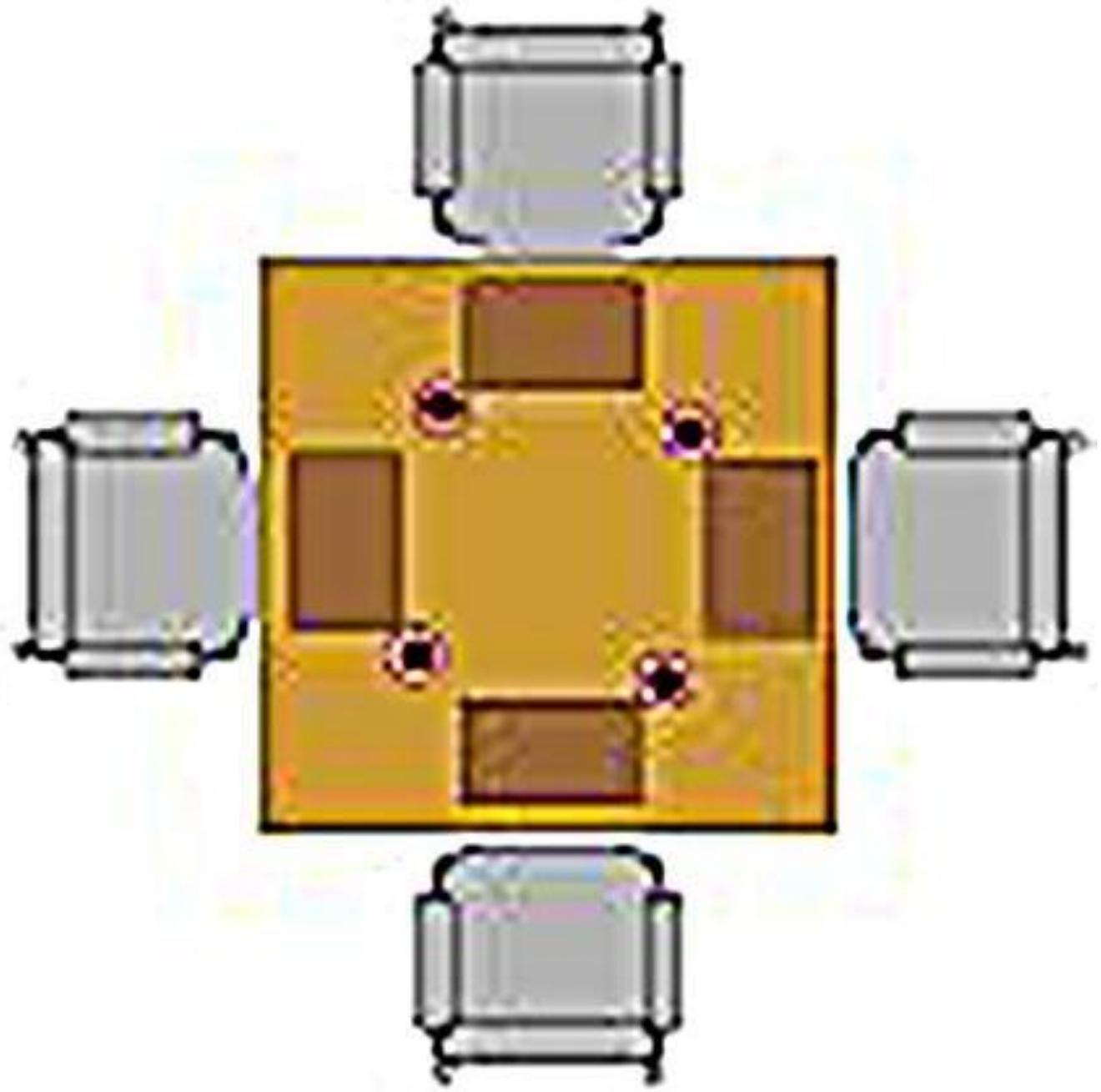


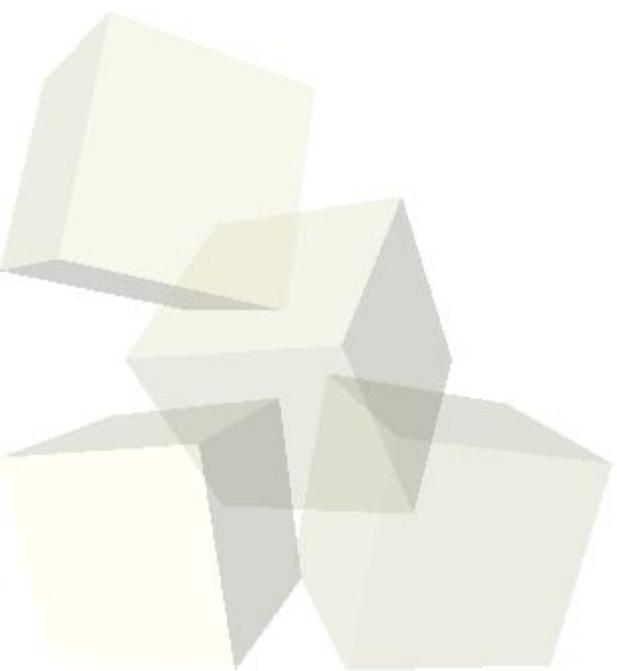
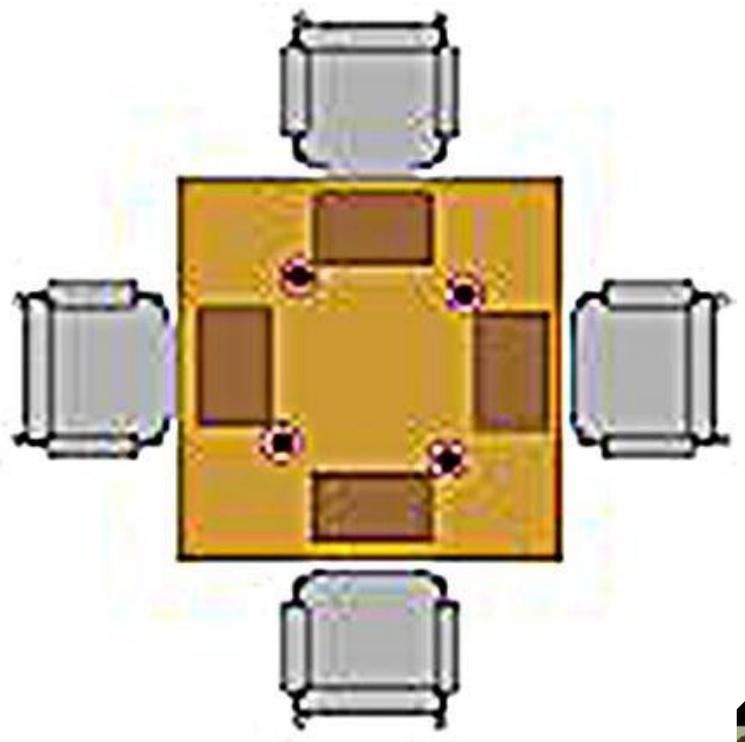
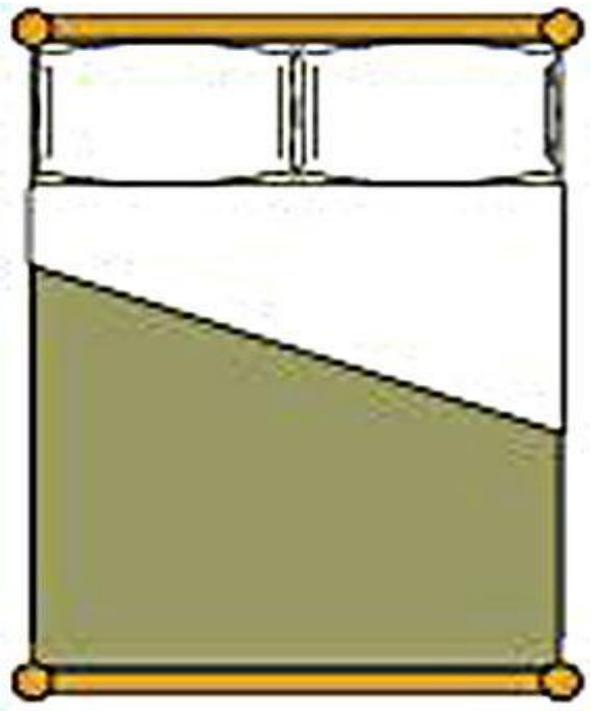
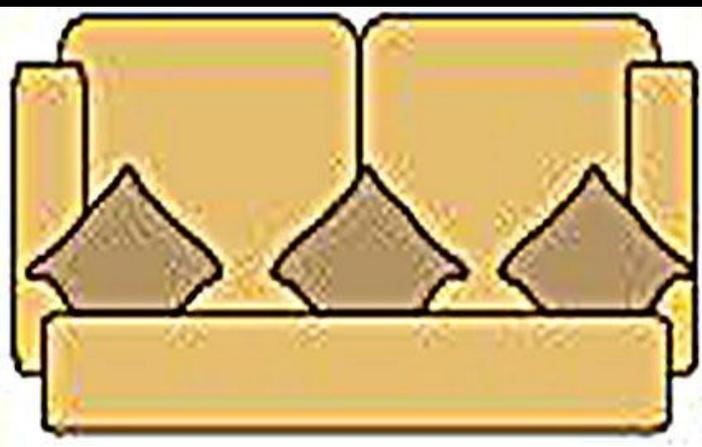
без «фона»













Я узнал...

Я научился...

Я буду применять...

Я оцениваю свою работу...





Домашнее задание:

Создать вид сверху
собственной комнаты

