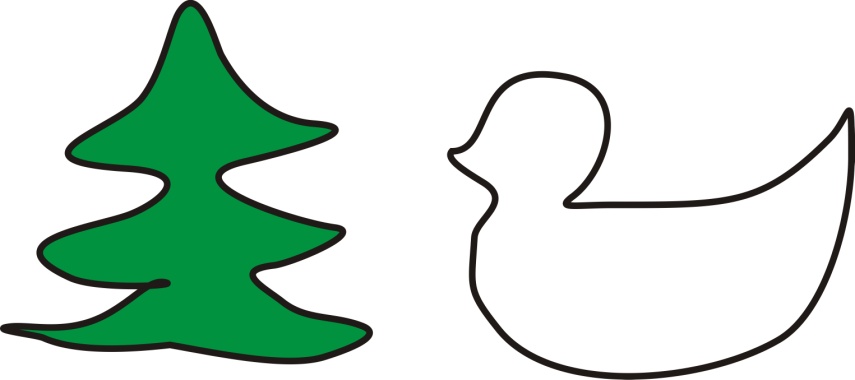
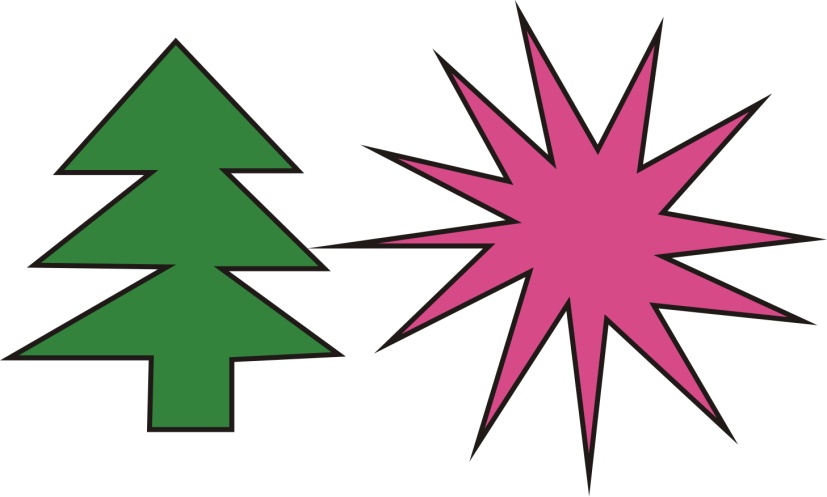
**Практическая работа №3. Использование кривых линий и ломаных. Упорядочивание, выравнивание и группировка объектов**

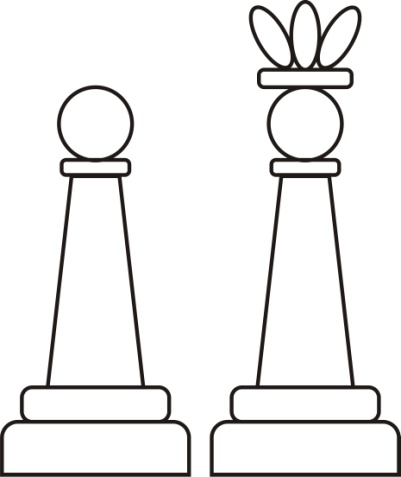
**Задание 1.** Используя инструмент **Freehand** (**Свободная форма**), нарисуйте следующие рисунки. Откорректируйте рисунки с помощью инструмента **Shape** (Форма).

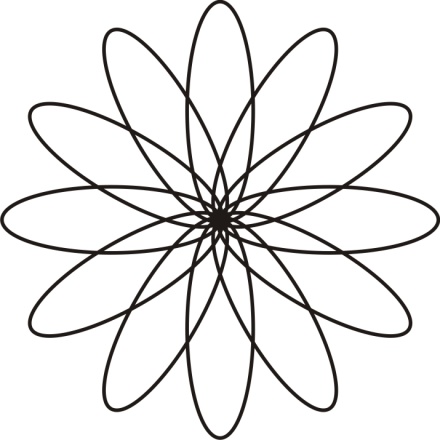
 

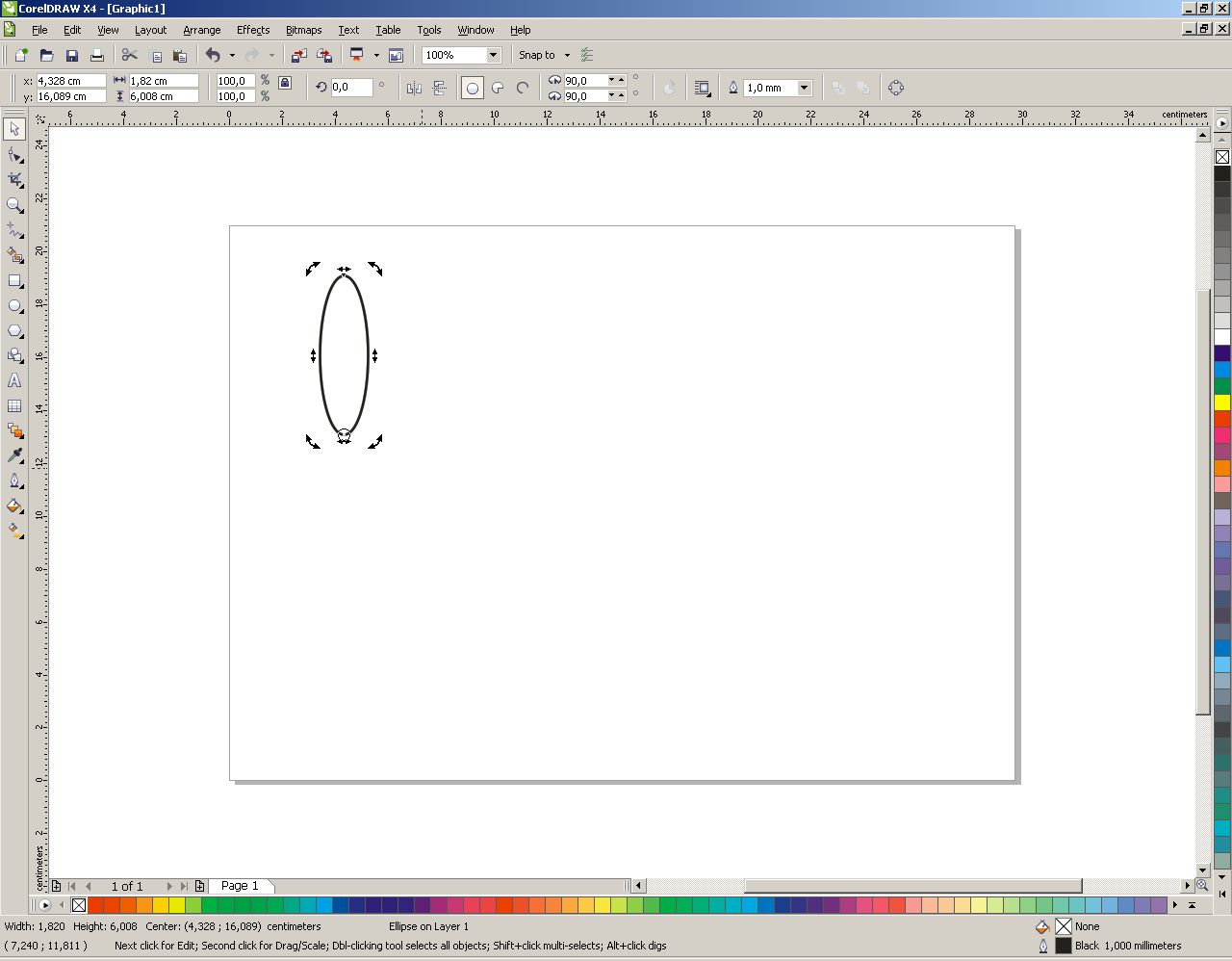
**Задание 2.** Используя инструмент **Polyline** (**Ломаная линия**), нарисуйте следующие рисунки.



**Задание 3.** Нарисовать шахматные фигуры, представленные на рисунке

1. Нарисуйте нижний прямоугольник, скруглите верхние углы. В поля скругления верхних углов введите значение 60.
2. Над созданным прямоугольником нарисуйте еще один прямоугольник, скруглите все его углы. В поля скругления верхних углов введите значение 60.
3. Активизируйте инструмент **Basic Shapes** (Основные фигуры), на панели свойств выберите трапецию и нарисуйте ее над прямоугольником.
4. Над трапецией создайте изображение прямоугольника с углами скругления 60°.
5. Над прямоугольником нарисуйте окружность.
6. Выровняйте по горизонтали все элементы фигуры. Сначала выделите их инструментом **Pick**(Указатель) с зажатой клавишей **Shift**. Выполните команды: **Arrange** (Упорядочить) → **Align and Distribute** (Выровнять и распределить)→ **Align Centers Vertically** (По центру по вертикали).
7. Сгруппируйте все элементы фигуры **Arrange**→ **Group**.
8. Преобразуйте изображение пешки на изображение короля. Над головой пешки постройте еще один прямоугольник со скругленными углами. Для рисования короны создайте эллипс, скопируйте его 2 раза. Для двух эллипсов использовать преобразование **Поворот** (30°).

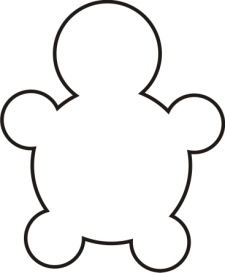
**Задание 4.** Нарисуйте цветок, изображенный на рисунке.

1. Нарисуйте небольшой эллипс.
2. Дважды щелкните объект инструментом **Pick**(Указатель). Около объекта появятся двунаправленные стрелки.
3. Перетяните центр вращения эллипса с центра на нижнюю часть эллипса.
4. Выполните команды **Arrange** (Упорядочить)→ **Transformations** (Преобразование) → **Rotate** (Поворот). В окне справа введите в поле Angle (Угол) значение угла поворота - 30°. Щелкните кнопку **Apply To Duplicate** (Применить для дубликата).



**Задание 5.** Нарисуйте снеговика, такого как на рисунке.

1. Нарисуйте шесть окружностей разных размеров, постройте из них изображение снеговика. Разместите окружности так, чтобы они пересекались.
2. Выделите все объекты и выполните команды: **Arrange** (Упорядочить)→ **Shaping** (Формирование) → **Weld** (Объединение). Результат выполнения этой операции имеет вид:

3. Дорисуйте необходимые детали.

4. Раскрасьте снеговика, подбирая цвета по вашему усмотрению.