**ИНСТРУКЦИОННО - ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**

**УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

**УП.01: Ввод и обработка цифровой информации**

**Профессия: 09.01.03 Мастер по обработке цифровой информации**

**Тема: Обработка аудио, видео файлов, графических изображений с помощью программ редакторов.**

**Тема занятия:** Создание изображения лампы накаливания в редакторе Inkscape.

**Цель работы:** Закрепить навыки работы в редакторе Inkscape.

**Формируемые компетенции:** ПК1.3, ПК1.4, ОК1, ОК2, ОК3, ОК5.

**Приобретаемые умения и навыки:** умение работать с инструментами: Рисовать кривые Безье и прямые линии, Редактировать узлы контура или рычаги узлов; умение Выровнять и расставить объекты; умение работать с панелью настроек [Заливка и обводка,](https://enascor.ru/instrumenty-inkscape/obvodka-i-zalivka-inkscape-dlya-nachinayu/)с контурным эффектом Taper stroke.

**Оснащение рабочего места:** ПК, редактор Inkscape, инструкционно-технологическая карта.

**Особые правила по технике безопасности на рабочем месте:** проведен инструктаж по техники безопасности при работе на ПК.

**Задание:**

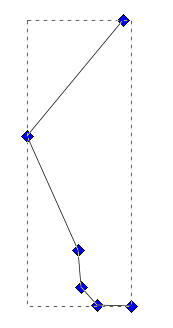
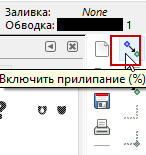
1. Создать изображение лампы накаливания в редакторе Inkscape.
2. Сохранить изображение в форматах .svg, .png.
3. Отправить файлы мастеру п/о на электронную почту.

**ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ РАБОТЫ**

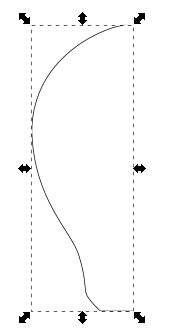
**Шаг 1**

Начнем с колбы. Инструментом **Кривые Безье** ставим опорные точки.

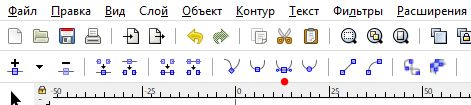
Предварительно выполните **Вид – Сетка** страницы и включите инструмент **Включить прилипание**.



Чуть позже пару точек мы удалим. Далее пару узлов в середине кривой делаем сглаженными.



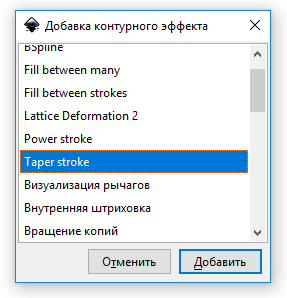
Панель управления узлами появляется при выборе инструмента **Редактировать узлы и рычаги** (**F2**)



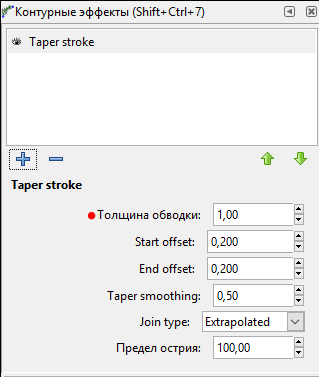
Пришла очередь контурных эффектов.

В меню **Контур** внизу ищем **Контурные эффекты**.

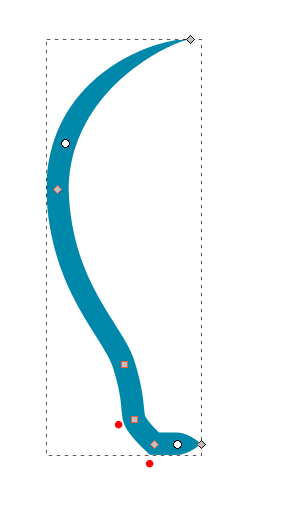
В списке эффектов ищем **Taper stroke** и нажимаем **Добавить**.



Я изменил толщину обводки в настройках эффекта для увеличения толщины линии до **4 мм**

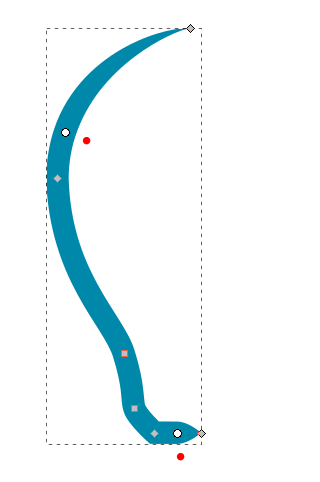


Цвет линии **0088aaff.** Узлы отмеченные маркером удаляем



Чем меньше узлов тем более плавная линия.

Выбираем инструмент **Редактировать узлы и рычаги** (**F2**) и, используя круглые маркеры, делаем концы линии суженными



Чем дальше от конца линии, тем она становится более вытянутой и острой, чем ближе к концу, тем быстрее сужается линия.

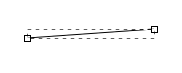
Заканчиваем с колбой – делаем дубль (**Ctrl+D**), отражаем по вертикали (**Объект – Отразить горизонтально**) и получаем колбу



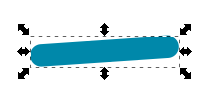
В завершении группируем линии **Ctrl+G**.

**Шаг 2**

На очереди цоколь. **Цоколь** рисуем из линий. Сначала проводим линию



Далее увеличиваем толщину в стиле обводки и выбираем цвет линии **0088aaff**.

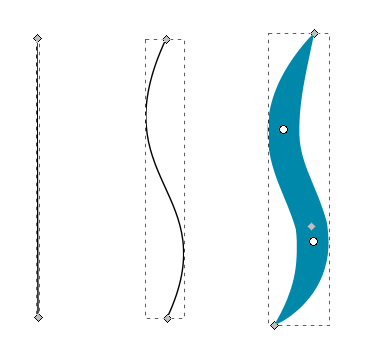


В закладке **Стиль линии** концы линии выбираем скругленными. Необходимо продублировать (**Ctrl+D**) линию три- четыре раза и у каждой чуть уменьшаем длину. В итоге получаем цоколь лампы. Группируем линии (**Ctrl+G**) и размещаем снизу колбы



**Шаг 3**

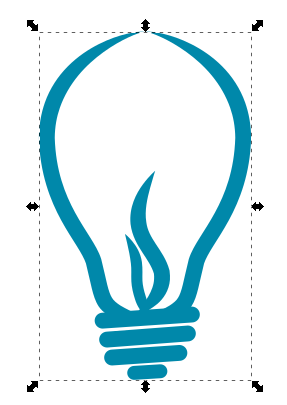
Имитировать нить накаливания опять будем линиями. Сделаем их в виде имитации пламени. Создаем линию, искривляем, выбираем цвет **0088aaff и** применяем контурный эффект **Taper stroke**



Нам потребуется еще одна линия, поэтому дублируем, отражаем по вертикали и чуть уменьшаем



Группируем и размещаем внутри колбы



Изображение лампы готово!

**Шаг 4**

Продублируйте лампу три раза.

**Шаг 5**

Меняя форму линий и добавляя новые элементы, создайте еще три варианта векторных изображений лампы накаливания



Данное изображение ламп можно использовать в качестве иконок. Экспорт в **PNG** можно осуществлять из Inkscape, а **ICO** файл получаем с помощью сторонних программ. Проще всего использовать любой online сервис для этого.