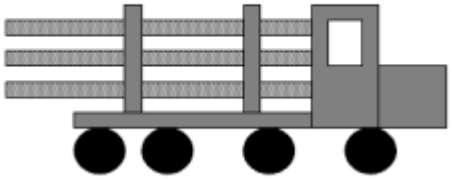
Задание № 1

1. В графическом редакторе откройте файл Устройства.jpg.

2. Оставьте на рисунке только устройства ввода, а всё лишнее удалите с помощью инструментов **Выделение** и **Выделение произвольной области** и клавиши **Delete** (или Очистить выделение)
3. Сохраните рисунок под именем **Устройства ввода**.
4. Результат покажите учителю

Задание № 2

1. Запустите графический редактор Paint. Изобразите рисунок:



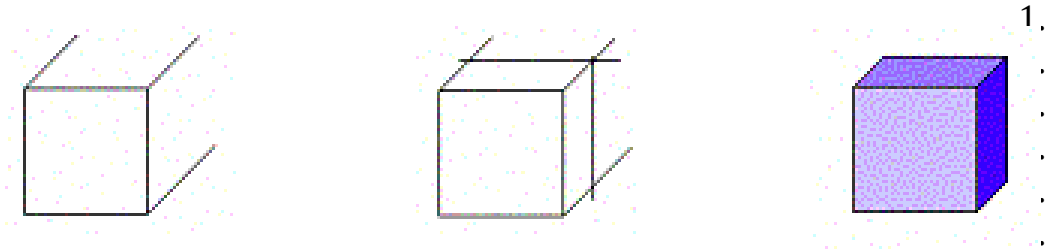
2. Сохраните рисунок под именем Мой рисунок.png.
3. Результат покажите учителю.

Задание № 3

1. В графическом редакторе откройте файл Схема.jpg.

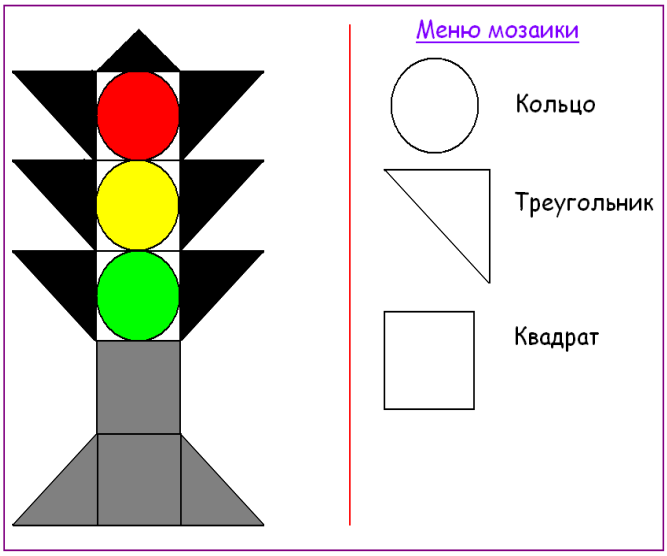
2. Проиллюстрируйте схему, добавив в неё изображения соответствующих устройств из файлов *Оперативная Память.jpg*, *Винчестер.jpg*, *Диск.jpg*, *Дискета.jpg*, *Флэшка.jpg*. Для удобства откройте каждый из этих файлов в новых окнах. Копируйте нужные изображения в буфер обмена и вставляйте в нужные места схемы.
3. Сохраните рисунок под именем Схема1.png.

Задание № 4



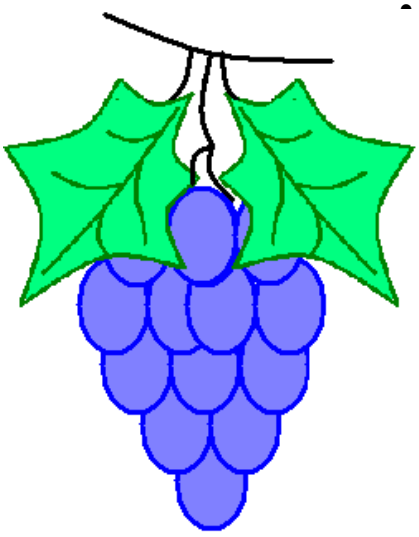
При помощи инструментов графического редактора «Линия» и «Ластик» создайте сначала квадрат, а затем, дорисовав ребра с учетом перспективы, куб.
С помощью инструмента «Заливка» раскрасьте кубик. Для создания объемного эффекта при заливке используйте различные тона одного цвета.
Сохраните результат в файле с названием «Кубик» и расширением .bmp

Задание № 5



- Откройте в редакторе Paint файл Мозайка.bmp
- Нарисуйте светофор, используя прием «скопировать - вставить», из заготовленного меню мазаики.

Задание № 6



- Откройте графический редактор Paint.
Нарисуйте виноградную гроздь.
Инструментом Эллипс нарисовать контур ягоды.
Инструментом Заливка закрасить внутреннюю область ягоды.
Скопировать ягоду. Из фрагментов составить гроздь.
Нарисовать виноградный лист.
Отразить полученную копию слева направо.
Присоединить листья к виноградной грозди.
Сохранить рисунок под именем «Виноградная гроздь» с расширением .bmp