

## Упражнение «Игра в кошки-мышки»

### Задание 1. Добавить к изображению новые слои из других документов

Открыть файл *Chess.jpg*.



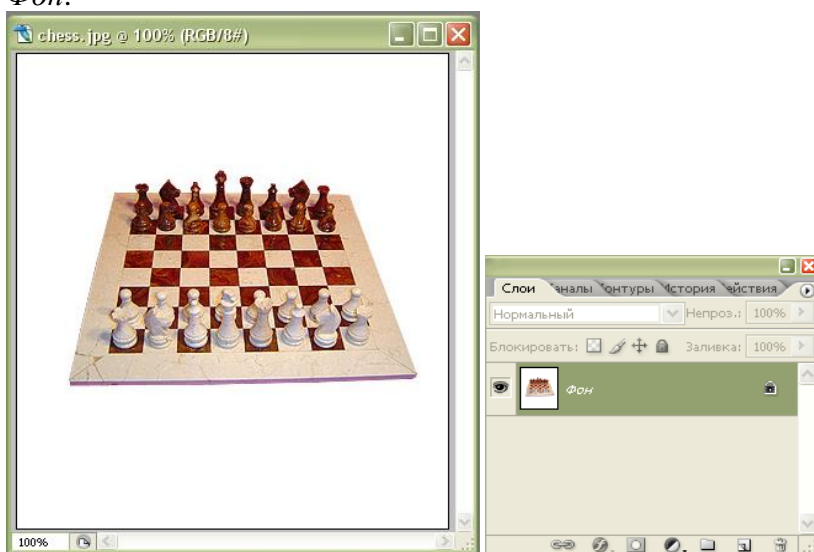
- Выбрать панель *Слои*.
- Увеличить размеры холста (чтобы было достаточно места для добавления других фрагментов изображения):

*Рисунок – Размер контура;*

В диалоговом окне установить ширину – 16 см.

Обратите внимание на то, что панель *Слои* содержит только один слой заднего плана

*Фон*.



Открыть файл *Котенок.jpg*.



Удалите фон с картинки.

- Выделить изображения котенка.

1 способ

- Выполнить команду *Правка - Копировать*.
- Вернуться к документу *chess.jpg* и выполнить команду *Правка - Вставить*.

2 способ

- Не отпуская кнопку мыши, переместить выделенный фрагмент в окно документа *chess.jpg*.
- Отпустить кнопку мыши.

В документе *chess.jpg* появился новый слой *Слой 1*, на котором изображен котенок.



Открыть файл *Мыши.jpg*.



Удалите фон с картинки.

- Выделить изображение мыши.
- Скопировать и вставить в файл *chess.jpg*.



**Задание 2. Переименовать слои документа**

- Дважды щёлкнуть на пиктограмме слоя (например, *Слой 1*) в палитре слоев.
- Ввести новое имя слоя *Котенок* в поле *Имя*.
- Аналогично переименовать *Слой 2* в *Мышка*.
- Переименовать слой *Фон* в *Доска*, тем самым, преобразовав его в обычный слой.

**Задание 3. Переместить и масштабировать изображение в пределах слоя**

- Выбрать инструмент *Перемещение*.
- Выделить слой *Мышка*.
- Переместить изображение к нижней части шахматной доски.

- Немного уменьшить изображение мышки, выполнив команду *Правка - Свободное преобразование*.
- Выделить слой *Котенок*.
- Уменьшить изображение котенка, выполнив команду *Правка - Свободное преобразование*.
- Выбрать инструмент *Перемещение*.
- Переместить изображение к верхней части шахматной доски.

Замечание. Масштабирование будет пропорциональным, если при перемещении угловых ограничителей держать нажатой клавишу *Shift*.

Замечание. При нажатой клавише *Ctrl* изображение будет искажаться, а не масштабироваться, при этом курсор примет вид серой стрелки.

- Выделить слой *Доска*.
- Выделить изображение вокруг шахматной доски, используя инструмент *Магический жезл*.
- Выделение - Инверсия.
- Клавишей *Delete* удалить белый фон вокруг шахматной доски.
- Уменьшить изображение шахматной доски, выполнив команду *Правка - Свободное преобразование*.

#### Задание 4. Изменить порядок расположения слоев

- Выделить слой *Доска*.
- Нажать кнопку мыши.
- При нажатой кнопке переместить этот слой вверх перед слоем на панели *Слои*.  
Изображение разместится на переднем (заднем) плане.



#### Задание 5. Сохранение файла

- Сохранить рисунок под именем *Класс\_ФИ\_игра в кошки мышки.jpg*.