



Практичне завдання

Операції над об'єктами та групами об'єктів

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм


Вправа 1. Копіювання виділеного фрагмента малюнка.

Завдання. Заверши оформлення малюнка тарілки, як показано на малюнку.

1. Завантаж растровий графічний редактор **Paint**

Пуск ⇒ Усі програми ⇒ Стандартні ⇒ Paint

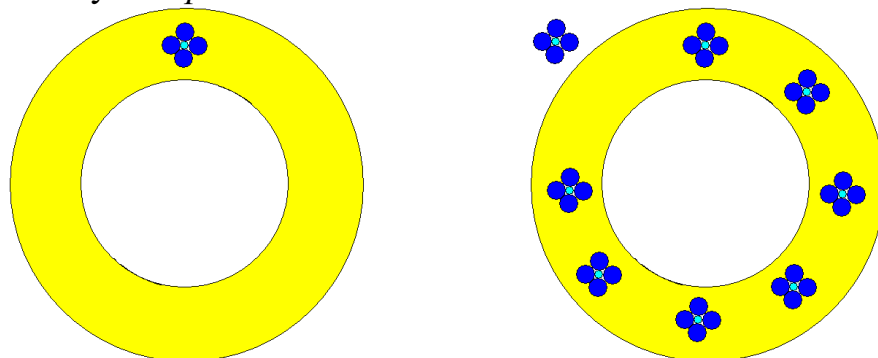
2. Відкрийте у графічному редакторі файл **Тарілка**

 *Меню ⇒ Відкрити ⇒ у діалоговому вікні Відкриття файлу відкрити вміст папки:*

D:/Навчання/6 клас/Урок 4/

Обрати файл **Тарілка**

Натиснути кнопку *Відкрити*



3. Встанови такий колір фону на *Палітрі кольорів*, як фон на обідку.
4. Виділи елемент орнаменту на тарілці та обери інструмент *Копіювати* на стрічці в групі *Буферу обміну*.
5. Обери *Інструмент Вставити*
6. Розглянь, у яке місце малюнка буде вставлений фрагмент із буфера. За якими ознаками можна зробити висновок, що вставлений із буфера обміну фрагмент залишається виділеним? Коли таке виділення буде знято? Як досягти, щоб виділений фрагмент потрапив у потрібне місце малюнка? Скільки разів можна вставляти фрагмент із буфера?
7. Заверши оформлення малюнка тарілки.
8. Збережи отриманий результат у власній папці:

E:/6-А(Б) клас/Власне прізвище/Урок 4/

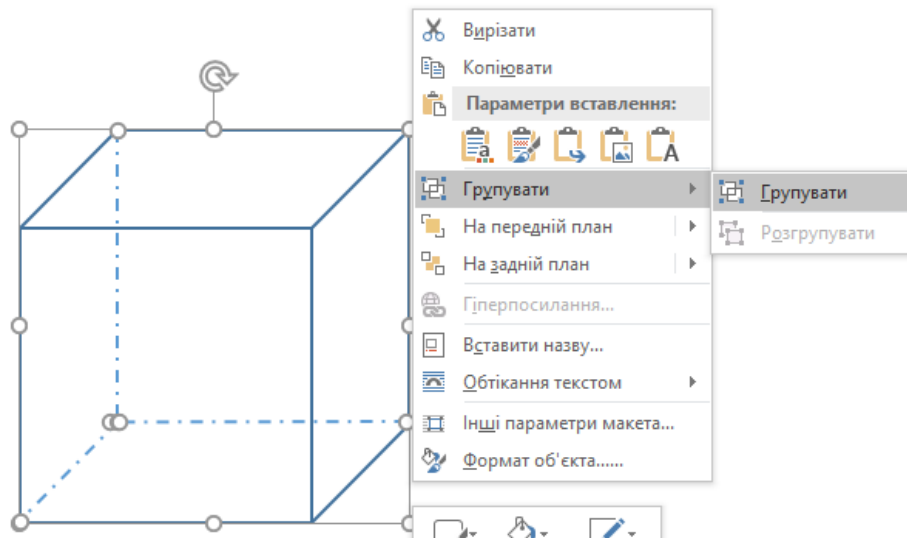
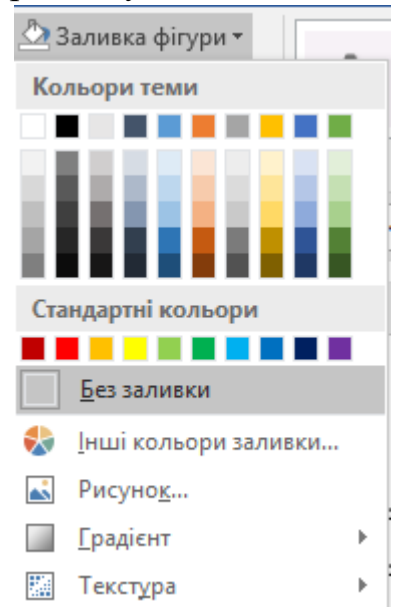
Задайте ім'я файлу **Тарілка**



Вправа 2. Створення зображення куба.

Завдання. У новому документі **Куб** засобами текстового процесора створіть зображення куба. Додайте текстові написи для позначення вершин куба.

1. У власній структурі папок:
E:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 4\
створіть новий документ з іменем **Куб**.
2. На вкладці *Вставлення* оберіть інструмент *Фігури* й зі списку фігур у категорії *Основні фігури* оберіть **Куб**. Виконайте протягування мишею в тому місці документа, де ви плануєте вставити зображення.
3. Виділіть вставлене зображення й на вкладці *Формат* у групі *Стили фігур* оберіть інструмент *Заливка фігури*. Встановіть значення цієї властивості *Без заливки*, щоб усі грані куба не містили заливки.
4. Серед фігур на вкладці *Вставлення* оберіть *Лінія* та додайте до зображення куба три лінії, які відображають невидимі ребра куба.
5. Послідовно виділіть кожну з ліній і за допомогою інструмента *Контур фігури* із вкладки *Формат* змініть значення властивості *Штрихи* на *пунктирну лінію*.
6. Натисніть на клавіатурі клавішу *Shift*, утримуйте її й виділіть лінії та фігуру, з яких складається куб. Клацніть правою кнопкою миші на одній з виділених меж і в контекстному меню оберіть вказівку *Групувати* ⇒ *Групувати*.



7. За допомогою інструмента *Напис* із вкладки *Вставлення* додайте поруч із вершинами куба написи з іменами вершин: $A, B, C, D, A^1, B^1, C^1, D^1$.
8. Збережіть результати роботи.