Урок 7, Інформатика 6 клас

Практична робота 1

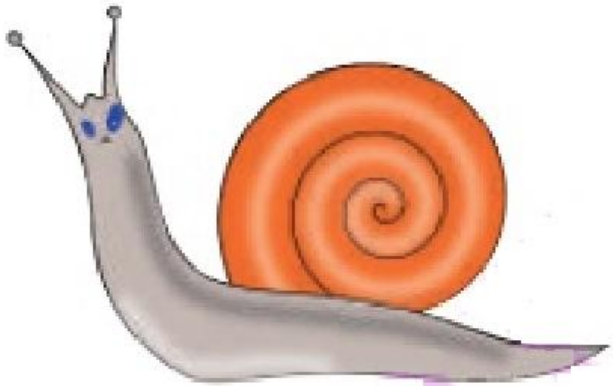
Завдання: побудувати графічне зображення за зразком та описом, використовуючи різні графічні примітиви.

Обладнання: комп'ютер зі встановленим векторним графічним редактором Inkscape.

Хід роботи

Під час роботи за комп'ютером дотримуйтесь правил безпеки.

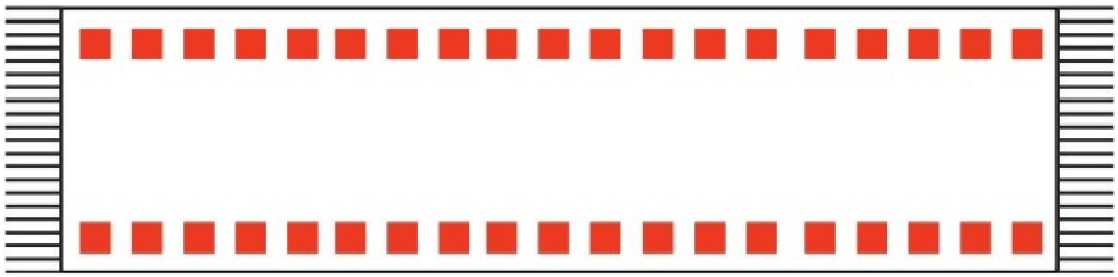
1. Побудуйте зображення равлика:



Для цього виконайте такі дії.

1) Побудуйте спіраль, яка зображує черепашку равлика.
2) Для імітування об'ємності черепашки додайте ще одну спіраль (із білим розмитим штрихом).
3) Побудуйте замкнену лінію, що зображує тіло равлика.
4) Скоригуйте форму побудованої лінії інструментом **Редагування контурів**.
5) Додайте до зображення інші елементи.
6) Зробіть копію малюнка і змініть кольори окремих елементів. Збережіть зображення у файлі **snail.svg**.

2. Побудуйте зображення рушника із простим геометричним орнаментом, використовуючи клонування об'єктів.



1) Створіть новий документ. Побудуйте прямокутник, що зображує полотно, та квадратик червоного кольору для орнаменту.
2) Зробіть стільки клонів квадратика, скільки потрібно для одного рядка.
3) Виділіть усі клони і вирівняйте вздовж горизонтальної прямої на однаковій відстані один від одного.
4) Зробіть копію рядка квадратиків і розмістіть біля протилежної сторони прямокутника-основи.
5) Побудуйте на кінцях рушника зображення бахроми з клонів одного відрізка.

6) Змініть форму початкового відрізка так, щоб бахрома була хвилястою. Збережіть зображення у файл **rushnik.svg**.

3. Закрийте всі відкриті вікна.
4. Повідомте вчителя про завершення роботи.

Зробіть висновок: у чому полягає різниця між копіюванням і клонуванням; які переваги надає використання клонів.