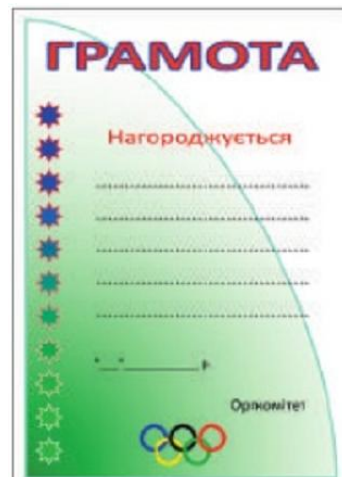


Урок 10, Інформатика 6 клас

Практична робота 2

Завдання: створити бланк грамоти для спортивних змагань за наведеним зразком (див. рисунок), використовуючи об'єкти різних типів та операції над ними (копіювання, групування, створення шарів тощо).

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



Хід роботи

Під час роботи за комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки!

Орієнтовний порядок роботи.

1. Оформіть тло грамоти. Для цього побудуйте замкнену криву, що має три вузли; додайте градієнтне заповнення. Примітка. Для налаштування параметрів градієнтного заповнення скористайтесь інструментом **Гرادієнт**.
2. Додайте написи та побудуйте горизонтальні лінії.
3. Створіть вертикальний орнамент на основі намальованої зірки.
4. Побудуйте емблему «Олімпійські кільця».
5. Додайте елементи оформлення на свій розсуд.
6. Результат збережіть у власній папці:
E:\6 клас\Власне прізвище\Урок 10\
у файлі з іменем **gramota.svg**.
7. Закрийте всі відкриті вікна.
8. Повідомте вчителя про завершення роботи.
- 9.

Зробіть висновок: як створити складене векторне зображення з об'єктів різних типів; як виконують операції над об'єктами.