

Практичні завдання до заняття

Завдання (6 балів)

У середовищі текстового процесора MS Word створіть малюнок за зразком (рис.1).

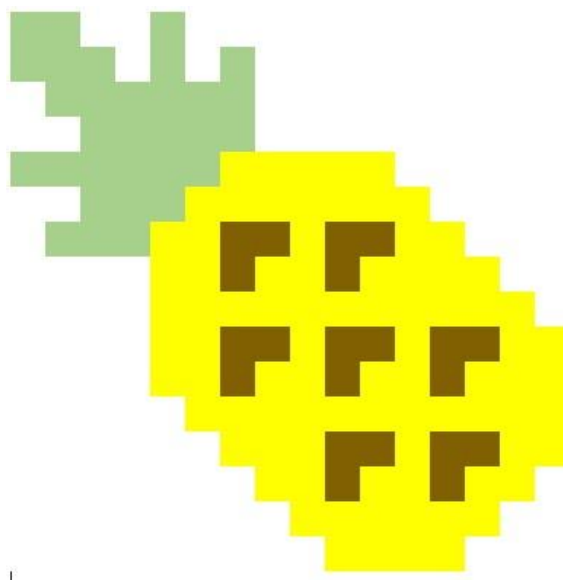


Рис.1. Зразок малюнка

1. Відкрий вікно текстового процесора MS Word.
2. Створи новий текстовий документ.
3. Додай таблицю розміром 16 строк та 16 стовбців.
4. Встанови розмір усіх клітинок однаковим, розміром 1 см. Для цього потрібно виділити таблицю за допомогою маркера, що знаходиться зліва зверху. На вкладці Робота з таблицями/ Макет, у групі Розмір клітинки встановити значення ширини і висоти клітинки рівним 1 см (рис.2).

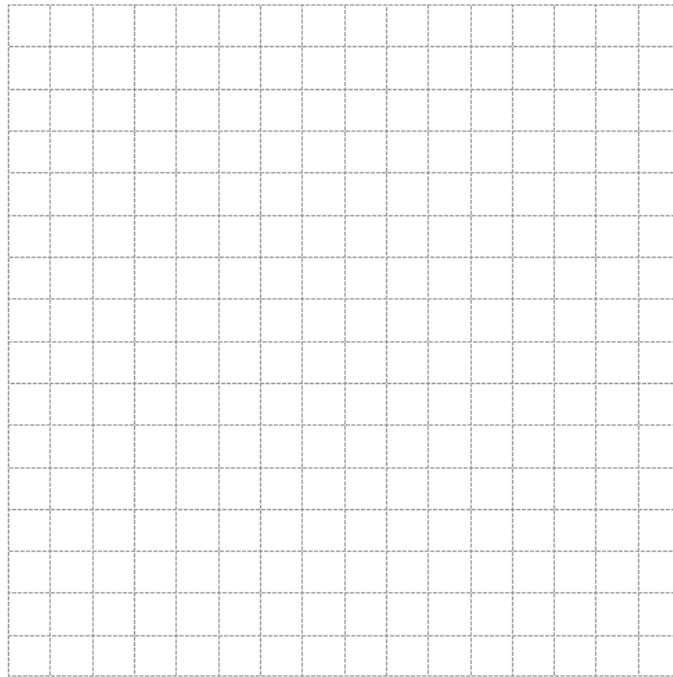


Рис.2. Створення таблиці

5. Зафарбуй клітинки у відповідності зі зразком. Виділи одну, або кілька клітинок, на вкладці Робота з таблицями/ Конструктор обери команду Заливка та потрібний колір.

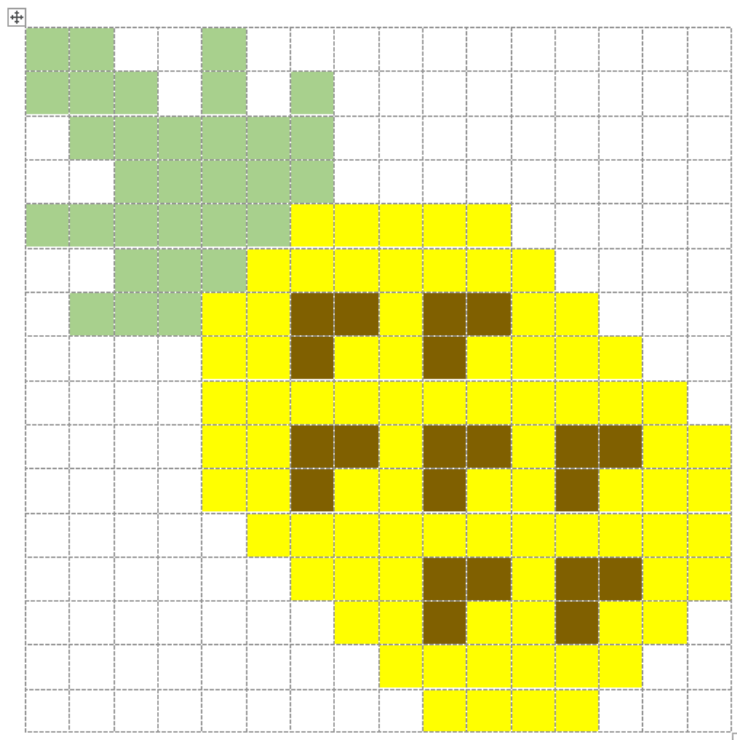
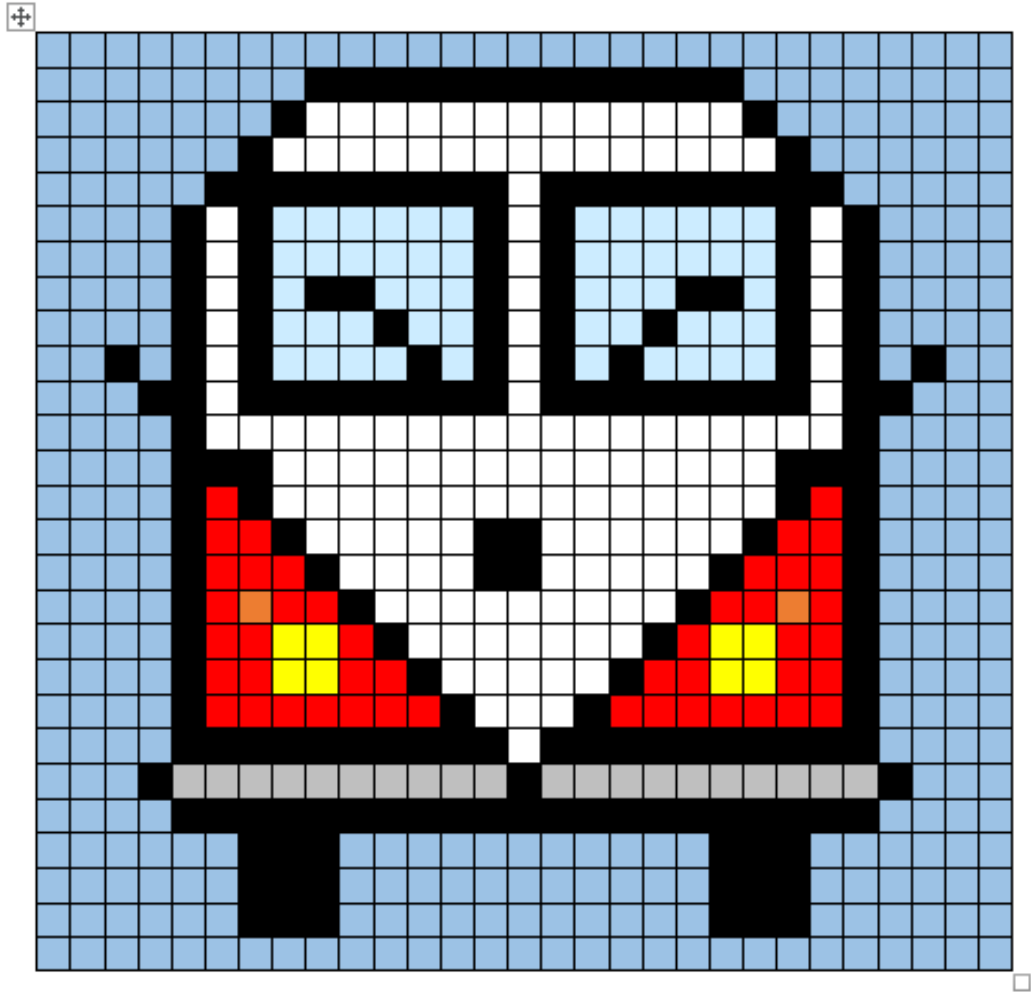


Рис.3. Створення таблиці

6. Прибери відображення меж клітинок. Виділи усі клітинки за допомогою маркера, що розташований у лівому верхньому куті біля таблиці. У групі команд Абзац обери значення Без меж команди Межі.
7. Збережи результат у файлі Ананас а в папці Векторна графіка своєї структури папок.

Завдання (9 балів)

Побудуй зображення за зразком у текстовому процесорі MS Word.



Завдання (12 балів)

Піксельна графіка — форма цифрового зображення, створеного на комп'ютері за допомогою растрового графічного редактора, де зображення редагується на рівні пікселів (точок), а роздільна здатність зображення настільки мала, що окремі пікселі чітко видно. На старих (або на неповнофункціональних) комп'ютерах, в іграх для Game Boy, іграх для старих ігрових приставок і багатьох іграх для мобільних телефонів в основному використовується піксельна графіка, оскільки це єдиний спосіб зробити чітким невелике зображення при малій роздільній здатності екранів, характерній для цих пристроїв. Створи 3 персонажа для гри, яку ви розробляєте разом з друзями, у формі піксельної графіки. (Приклади дивись нижче).

