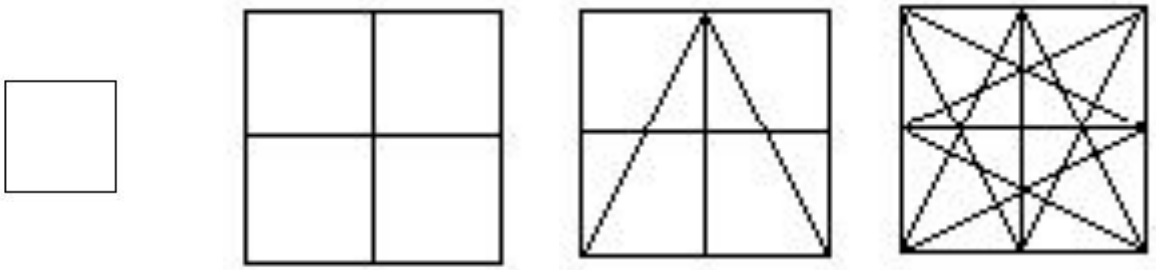
Задания

Освоение технологии работы в графическом редакторе

Освоение инструмента Линия

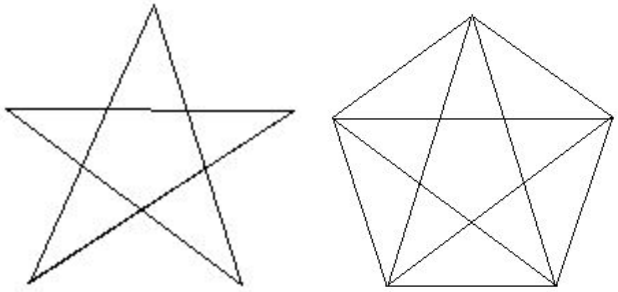
Задание 1.

Построить узор по алгоритму, представленному в графическом виде.



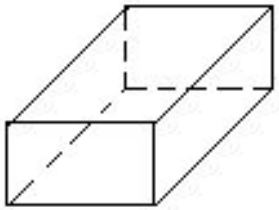
Задание 2.

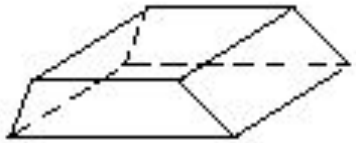
Построить фигуры по собственному алгоритму

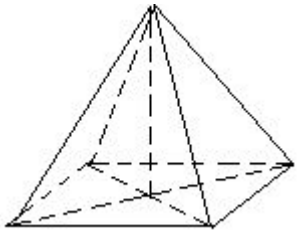


Задание 3.

Построить объемные фигуры, используя инструменты Линия и Прямоугольник, буфер обмена и возможности клавиши Shift







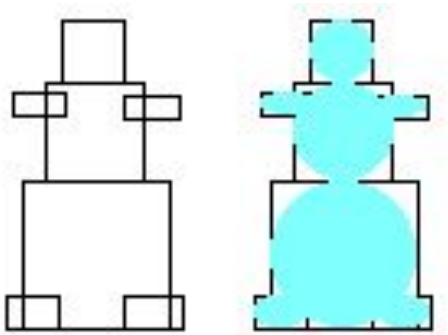
Задание 4.

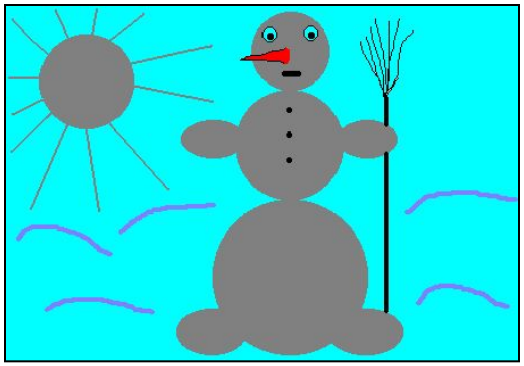
Придумать алгоритм и построить правильный шестиугольник (восьмиугольник) используя инструменты Линия, Прямоугольник и Овал и клавишу Шифт.

Освоение инструмента Овал

Задание 1.

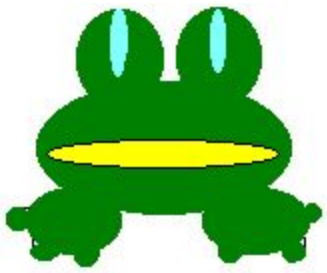
Построить снеговика по словесному алгоритму.

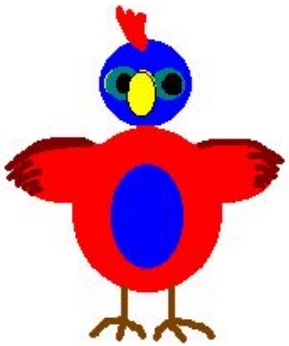




Задание 2.

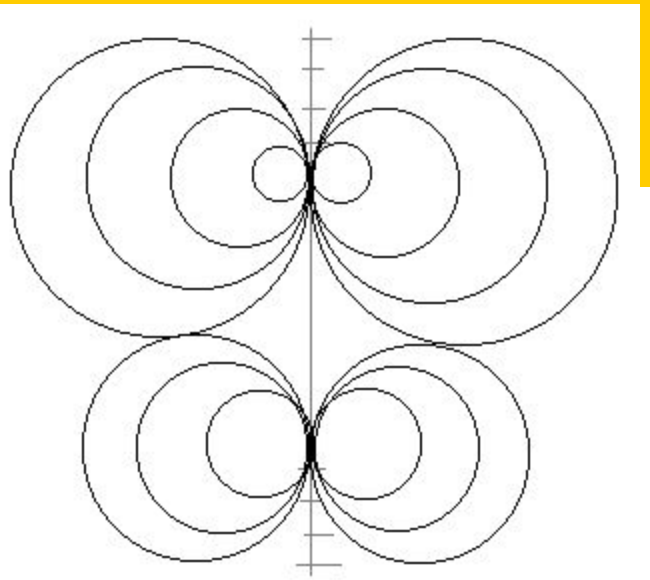
Построить другие фигуры по подобному алгоритму.





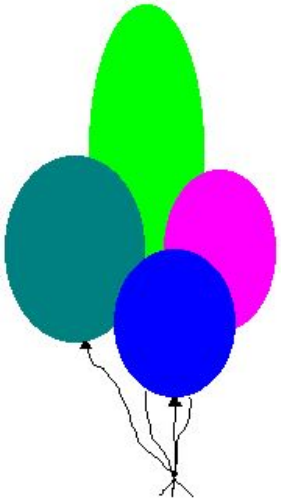
Задание 3.

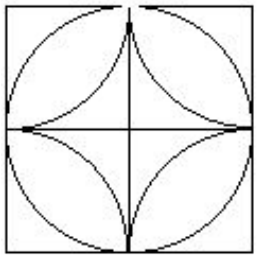
Построить бабочку по словесному и графическому алгоритмам.

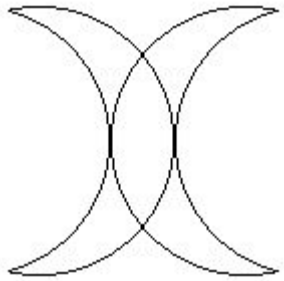


Задание 4.

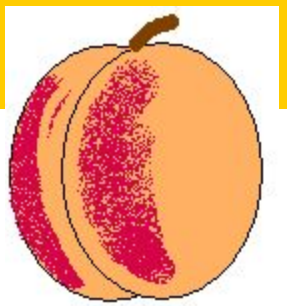
Для самостоятельной работы.

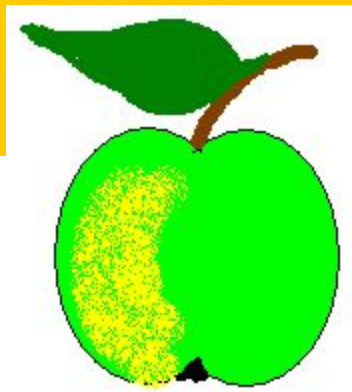


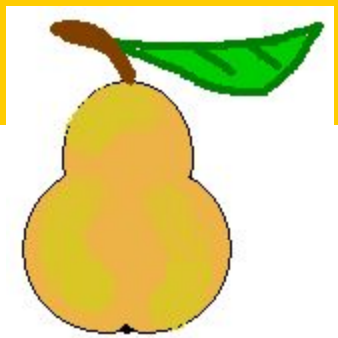


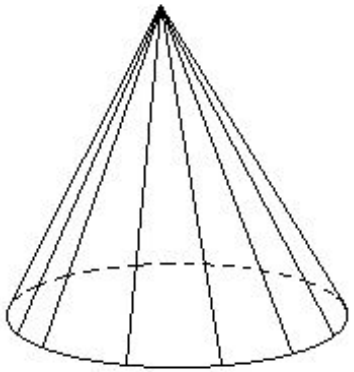


Задания для самостоятельной работы

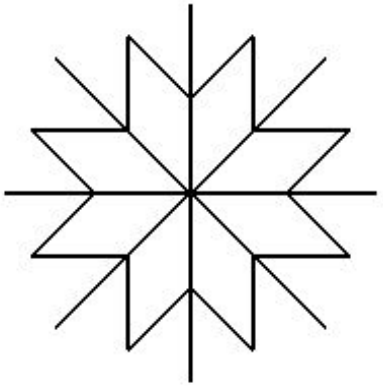




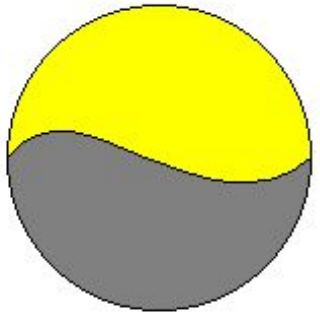




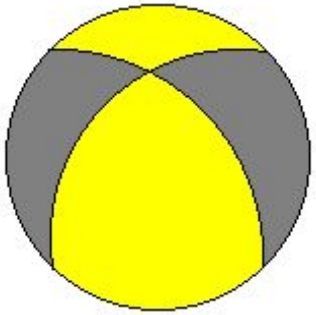
а) конус



б) снежинка

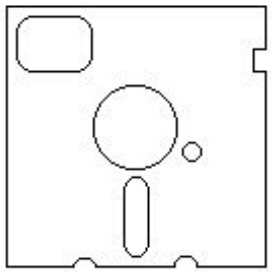


в) магический круг



г) мяч

д) пирамида

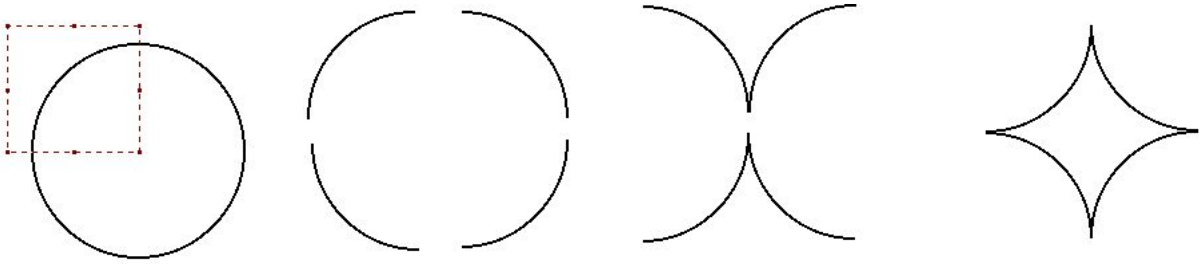


е) дискета

Действия с фрагментами рисунка

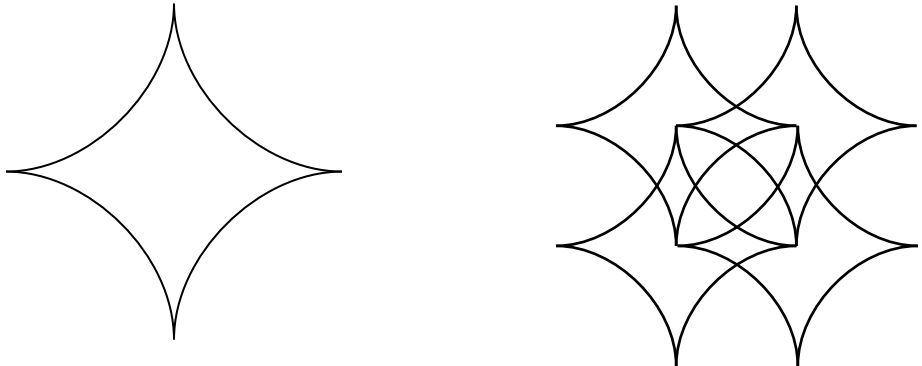
Задание 1.

Построить деталь узора по графическому алгоритму.



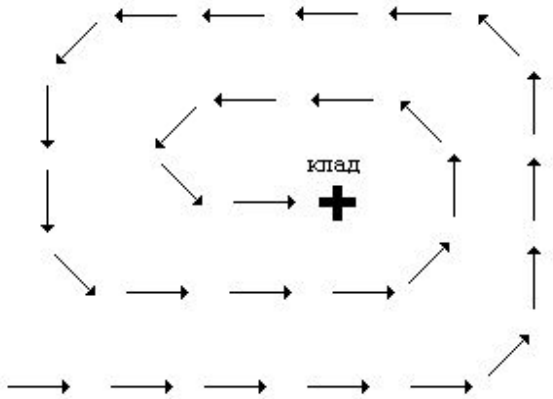
Задание 2.

Построить узор из построенной ранее детали и раскрасить его



Задание 3.

Построить лабиринт по собственному алгоритму, используя копирование и повороты фрагментов



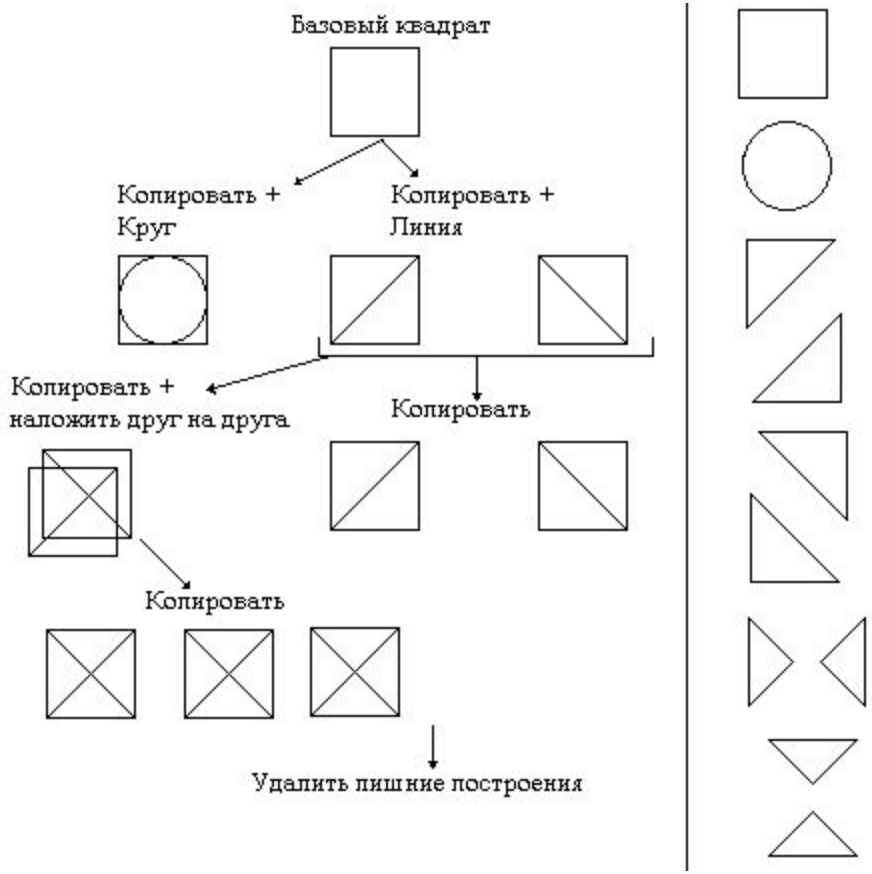
Задание 4.

У Вас есть слепок ноги снежного человека. Чтобы подшутить над юными любителями сенсаций «обойдите» экран (используйте копирование и повороты фрагментов)

Работа по алгоритму

Задание 1.

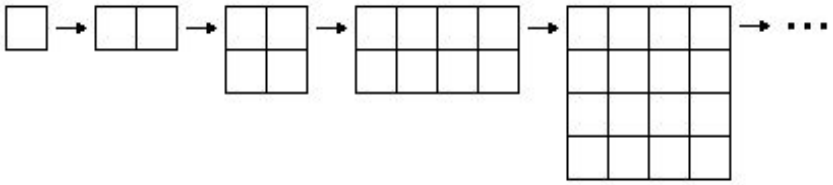
Построить меню мозаики по графическому алгоритму.



Циклический алгоритм работы

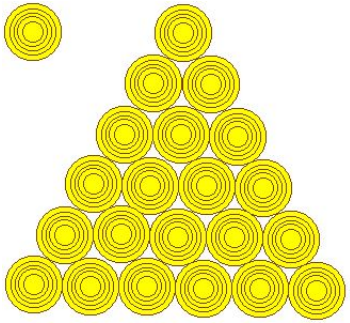
Задание 1.

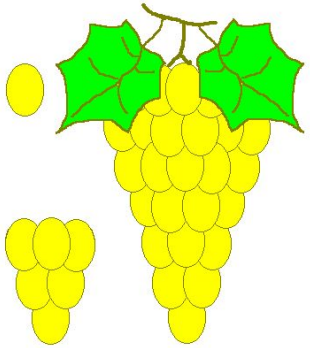
Построить клетчатое поле заданного размера.

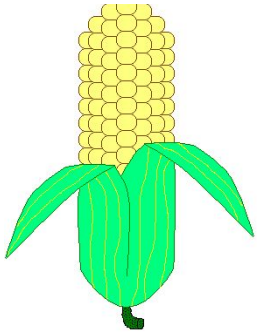


Задание 2.

Для самостоятельной работы.

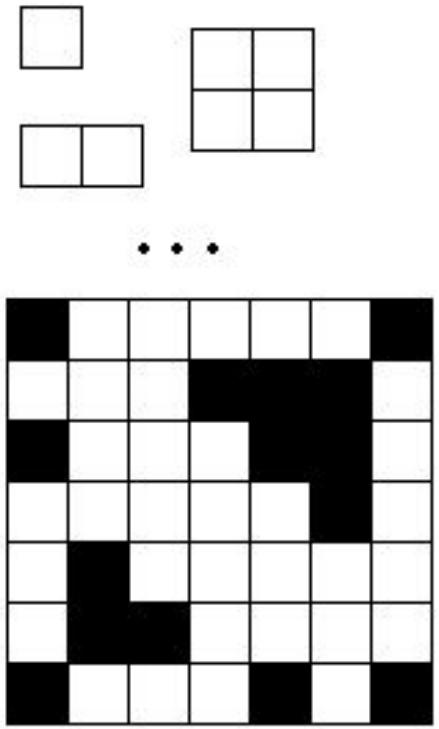


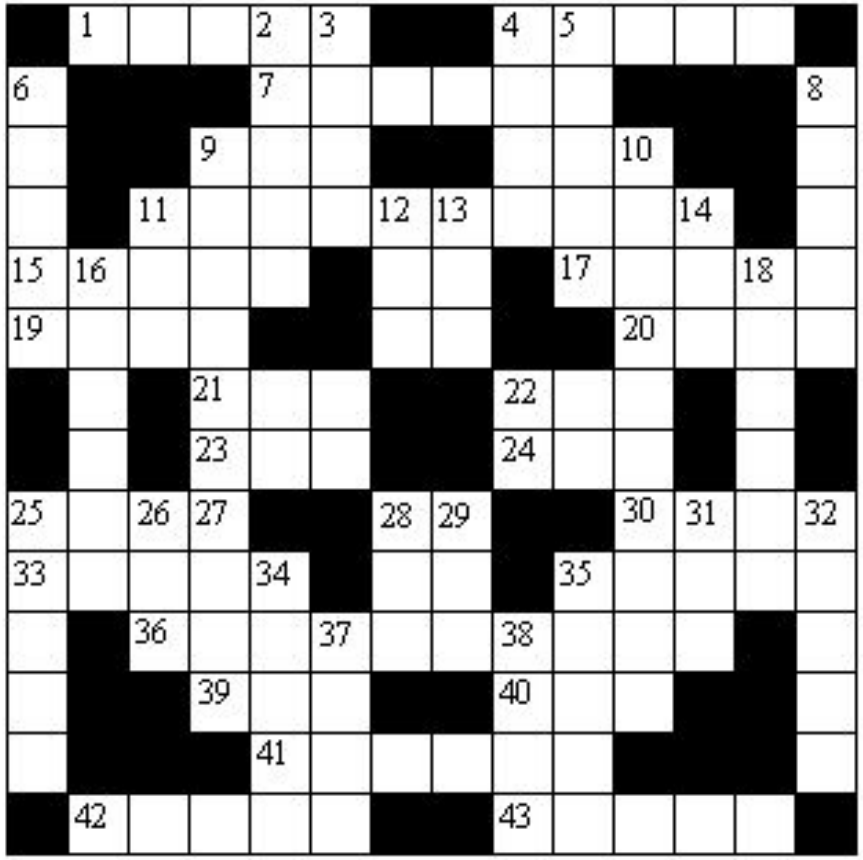




Задание 3.

Задание 3.

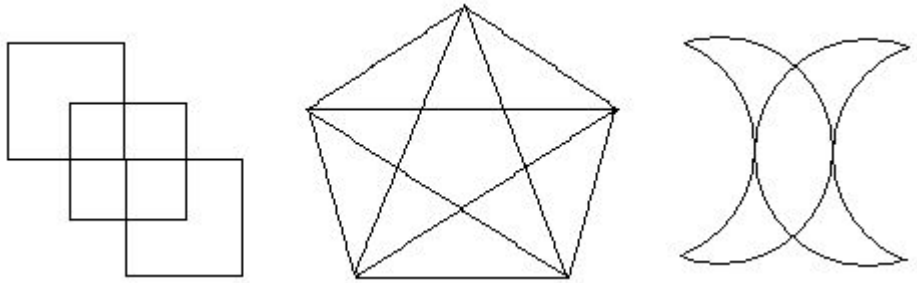




Задания для самостоятельной работы

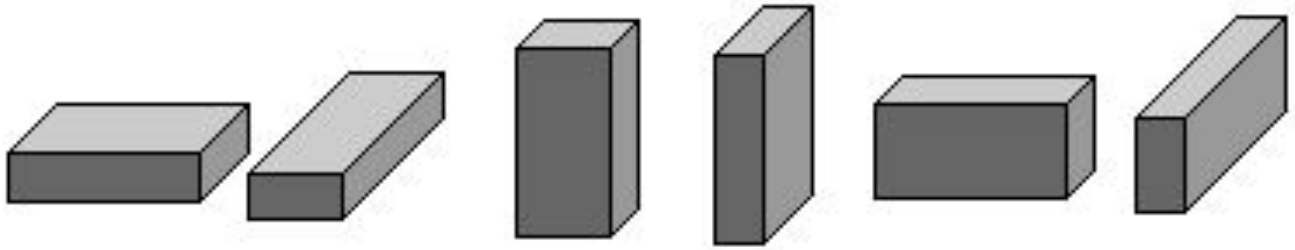
Задание 1

Разработать алгоритмы построения фигур «Одним росчерком пера»



Задание 2.

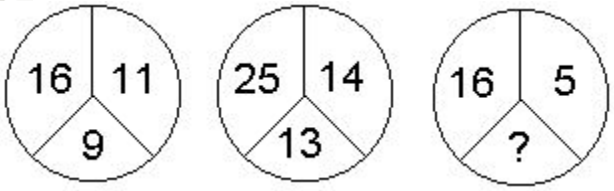
Разработать алгоритмы и построить меню совместимых (с едиными типоразмерами) кирпичиков



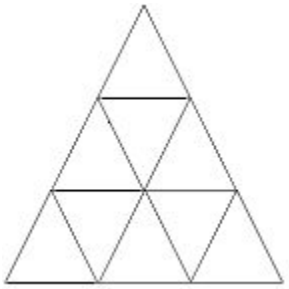
Задания для самостоятельной работы

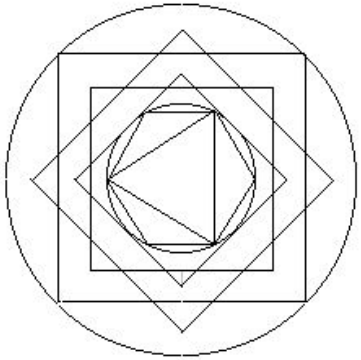
Задание 1

Задание 3



Задание 4





Задание 5