1. Визначте, які з наведених графічних зображень є растровими, а які векторними та перемістіть їх у відповідну групу.

| Растрові | | Векторні | |
|---|---|---|---|
| | | | |

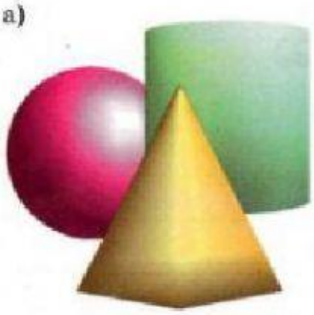
2. Сполучіть назви способів заповнення внутрішньої області графічних примітивів з відповідним зображенням.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Текстура | Градієнт | Суцільний колір | Рисунок |

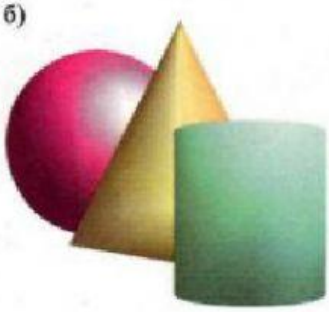
LIVEWORKSHEETS

3. Визначте місце розташування кожного з тіл відносно інших для наведених трьох варіантів. Результати занесіть у таблицю, поставивши місце на передньому плані – 1, а на задньому – 3.

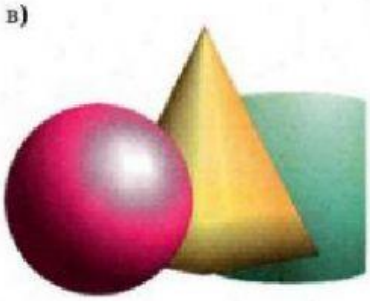
а)



б)



в)



| *Назва геометричного тіла* | *Номер малюнка* | | |
|---|---|---|---|
| | *а)* | *б)* | *в)* |
| Піраміда | | | |
| Куля | | | |
| Циліндр | | | |

4. Упорядкуйте команди алгоритму малювання (вставлення) графічного примітива до малюнка.

| *Команда алгоритму* | *№* |
|---|---|
| Указати початкову точку малювання об'єкта | |
| Перетягнути вказівник у кінцеву точку малювання об'єкта | |
| Вибрати потрібний інструмент малювання на панелі інструментів **Графіка** | |

Матеріали: Й.Я. Ривкінд, Т.І. Лисенкова, Л.А. Чернікова, В.В. Шакотько «Інформатика. 6 клас. Робочий зошит»

LIVEWORKSHEETS