

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

Растрові

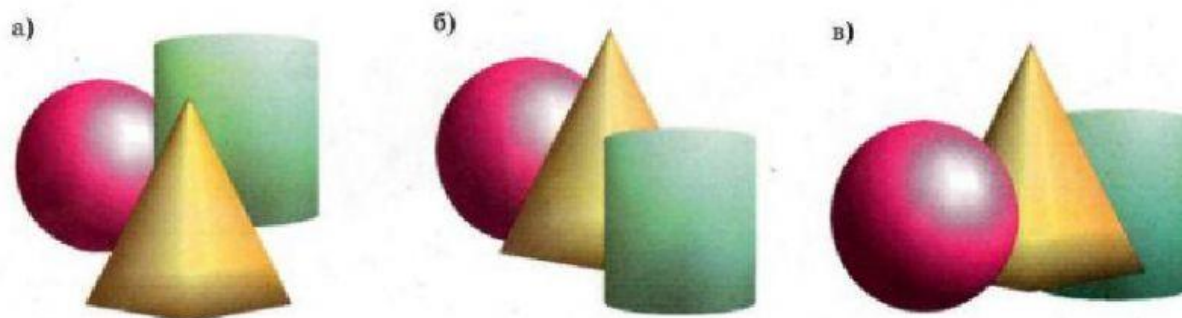
Векторні



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

Текстура	Гرادієнт	Суцільний колір	Рисунок

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.



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»