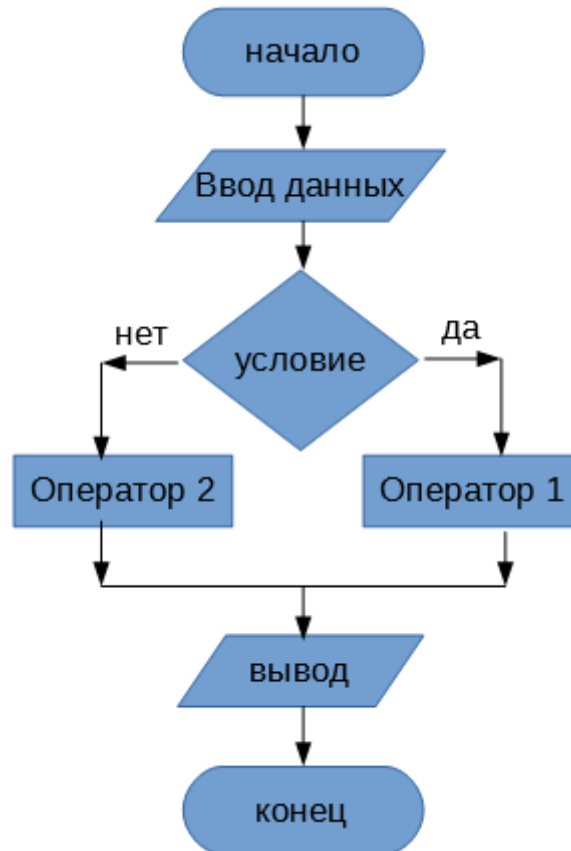


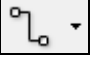



Практическая работа по теме «Работа с основными фигурами LibreOffice Draw»

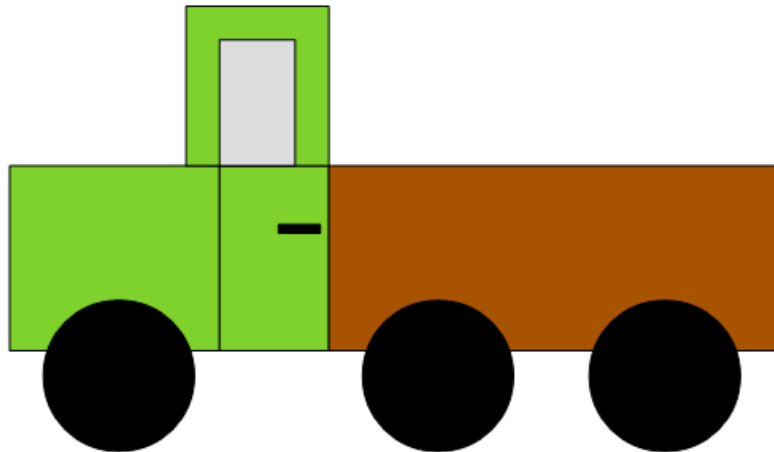
1. Запустите программу LibreOffice Draw.





2. Нарисуйте по образцу блок-схему:



- Выберите на панели слева иконку *Блок-схема*  и нарисуйте блоки по образцу (см.ниже).
- С помощью иконок *Линии и стрелки*  и *Соединительной линии*  соедините нарисованные блоки.
- Щелкнув внутри блока 2 раза, создайте каждому блоку надписи.
- С помощью иконки  на панели сверху создайте надписи над стрелками.
- Сгруппируйте полученный рисунок (выделите весь рисунок, нажмите правую кнопку мыши – *Сгруппировать*).
- Сохраните документ с именем «*Схема.odg*» в своей папке.

3. Нарисуйте по образцу следующий рисунок:





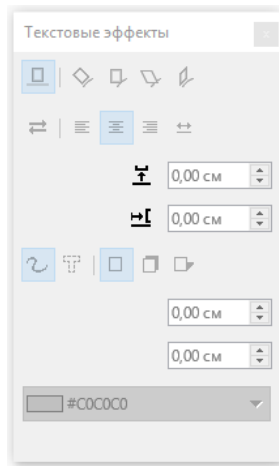
- Выберите на панели слева иконку *Прямоугольник*  и нарисуйте кабину, кузов, дверь, ручку, окно грузовика.
- Выберите на панели слева иконку *Эллипс*  и нарисуйте круглое колесо с зажатой клавишей Shift. Остальные колеса получите с помощью команды копировать.
- Измените цвет фигур, используя на верхней панели *Цвет линии*  и *Цвет заливки* .
- Сгруппируйте все элементы грузовика (выделите весь рисунок, нажмите правую кнопку мыши – *Сгруппировать*).
- Сохраните работу под именем «Грузовик.odg» в своей папке.


4. Откройте файл «Грузовик.odg» и создайте для работы Страницу 2 (главное меню Вставка – Создать страницу). С помощью основных фигур и операции копирования нарисуйте паровоз с двумя вагонами.

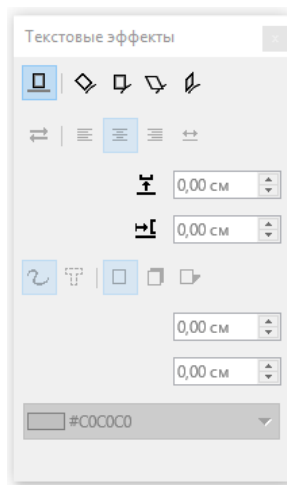
5. Создайте новый документ LibreOffice Draw. С помощью фигуры эллипс нарисуйте гусеницу, сидящую на яблоке.

6. Размещение текста вдоль кривой

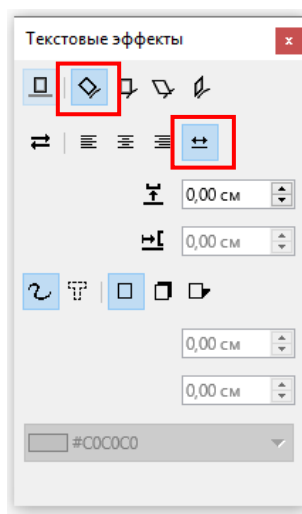
- Вставьте на страницу любой текст (значок  на верхней панели).
- Щелкните правой кнопкой мыши на полученном тексте и в контекстном меню выберите *Эффекты*.
- Получите панель, которую ни в коем случае не закрываете. (Текст из п.1 можно уже удалить).
- Нарисуйте кривую 



- Щелкните значок  и получите текст, "привязанный" к кривой:



- Щелкните на значки *Поворот* и *Авторамер текста*.

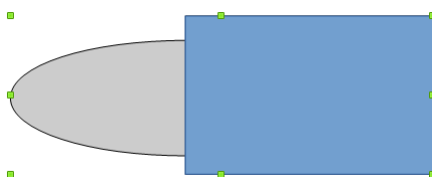


- Создайте поздравительную открытку и разместите ее название вдоль кривой.
- Сохраните работу под именем «Открытка.odg» в своей папке.

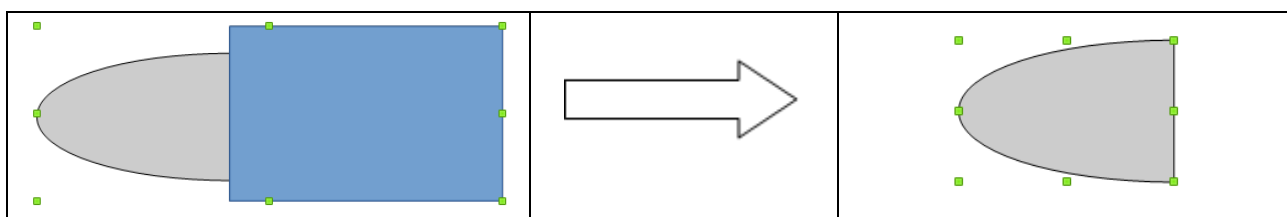
Изменение объектов. Создание новых объектов

1. Нарисуйте нож по образцу.

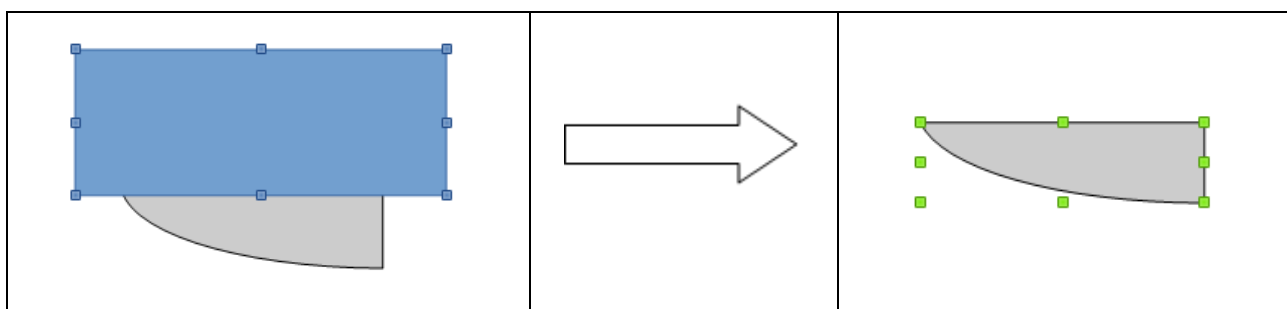
- Нарисуйте *эллипс*, а затем прямоугольник, перекрывающий его наполовину.



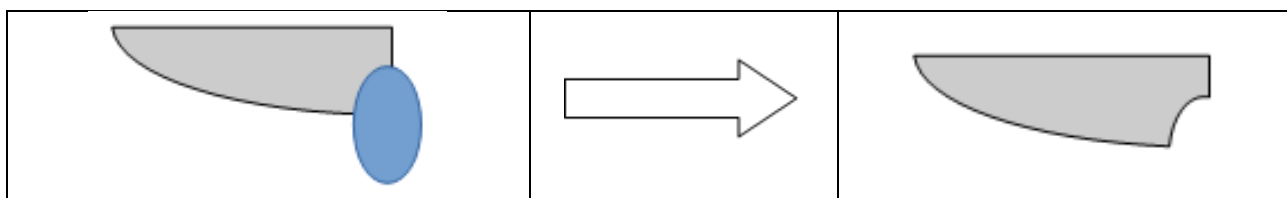
- Выделите обе фигуры, щелкните правой кнопкой мыши и выберите из контекстного меню *Фигуры – Вычесть*.



- Нарисуйте второй прямоугольник и поместите его поверх верхней половины *эллипса*. Примените снова *вычитание*.



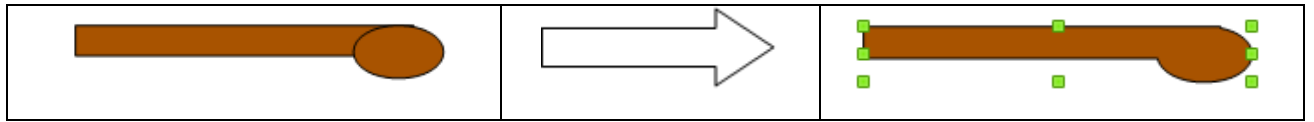
- Нарисуйте маленький *эллипс* перекрывающий нижний угол нашего будущего ножа и снова примените *вычитание*.



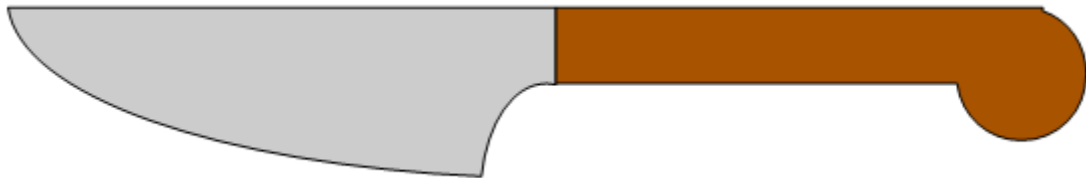
- Чтобы получить ручку, нарисуйте *прямоугольник и эллипс*, как показано ниже.



- Сложите эти фигуры.



- Сгруппируйте это изображение с предыдущим (выделить оба объекта – щелкнуть правой кнопкой мыши – *Сгруппировать*).

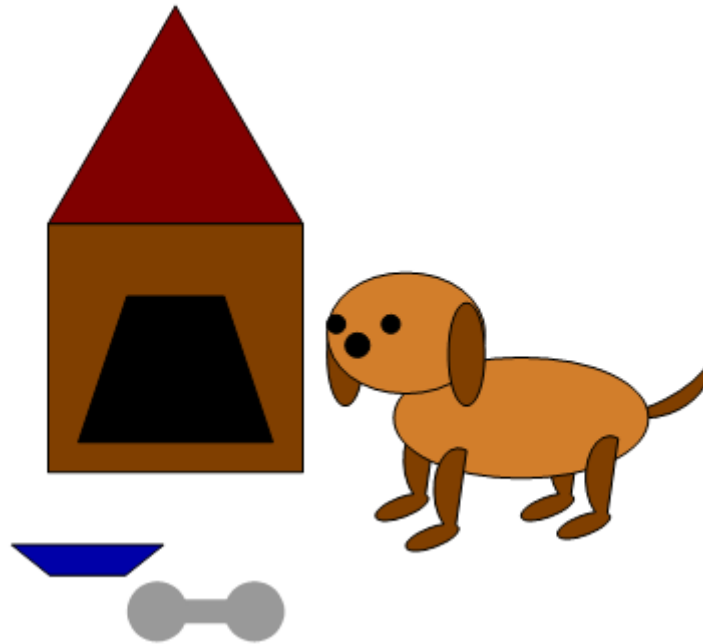


- Сохраните работу под именем «Нож.odg» в своей папке.

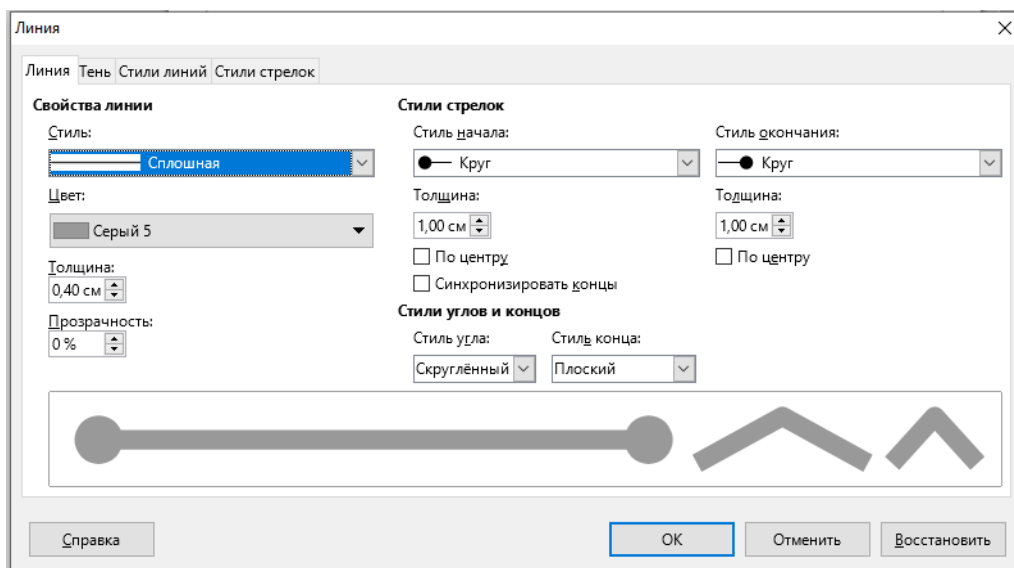
2. Нарисуйте по образцу следующий рисунок. Сохраните работу с именем «Белка.odg»».



3. Нарисуйте по образцу следующий рисунок. Сохраните работу с именем «Собака.odg»».



- Чтобы нарисовать вход в будку, выберите трапецию и преобразуйте ее с помощью команды меню *Изменить – Отразить (по вертикали)*.
- Для изображения кости нажмите иконку *Линии и стрелки* (→ ▾). В раскрывающемся списке выберите *Линия со стрелками* (↔). Выполните преобразования, нажав на получившуюся стрелку правой кнопкой мыши – *Линия...*
- В открывшемся окне выбираем:
 - Стиль начала и Стиль окончания стрелки – *Круг*, Толщина 1,00 см.
 - Стиль линии – *сплошная*, Цвет – *серый*, Толщина – 0,40 см



- Дополните рисунок рамкой.

4. Нарисуйте по образцу следующий рисунок. Сохраните работу с именем «Апельсин.odg».



5. Изменение атрибутов объекта.

Откройте рисунок «Белка» (из темы «Изменение объектов. Создание новых объектов»). Замените заливку неба, травы, листья деревьев на свою заливку растровым изображением. Сохраните под тем же именем.

6. Создайте рисунок по образцу. Сохраните работу с именем «Закат.odg».



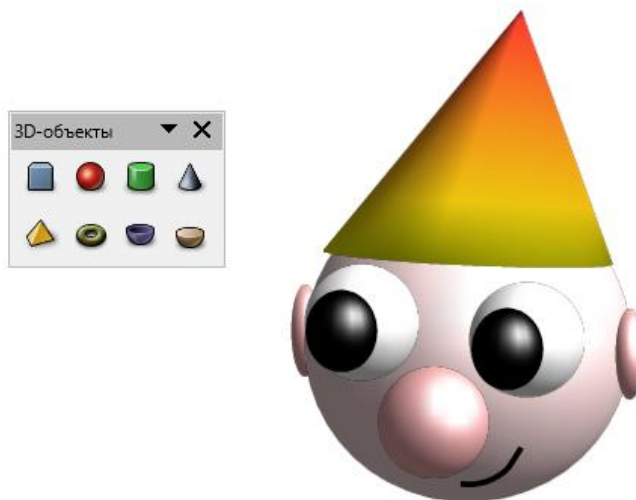
7. Используя различную заливку объектов, текст, текстовые эффекты, расположение текста по кривой, нарисуйте поздравительную открытку.

Преобразование двумерных объектов в трехмерные.

1. Нарисуйте по образцу следующий рисунок. Сохраните работу с именем «Снеговик.odg».
Для работы с 3D-объектами необходимо включить панель «3D-объекты» (главное меню – Вид – Панели инструментов – 3D-объекты).



2. Создайте рисунок по образцу. Дорисуйте к получившейся голове туловище, ручки и ножки. Сохраните работу.



3. Используя преобразования двумерного объекта в трехмерный, трехмерные эффекты, нарисуйте:
 - а) Спортивный кубок.
 - б) Подсвечник со свечей.
 - в) Вазу с цветами, стоящую на столе.