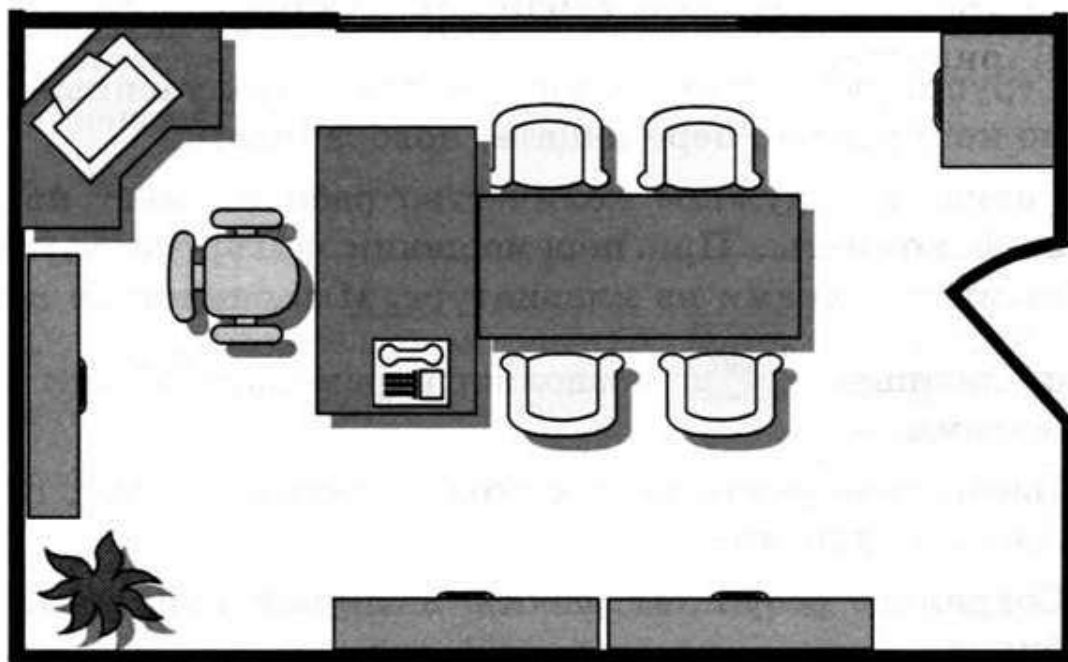


Работа 8. Создаём графические модели

Задание 1. В кабинет к директору

1. Откройте в текстовом процессоре файл **Мебель.doc** (**Мебель.odt**) из папки **Заготовки**. Используя имеющиеся в нём объекты, изобразите план кабинета директора школы.



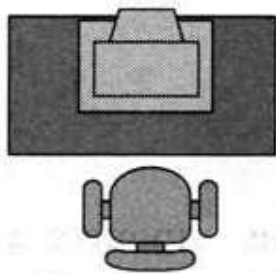
Работая с объектами (автофигурами и линиями), применяйте операции **Копировать**, **Переместить**, **Преобразовать**, **Повернуть**, **Отразить**, **Группировать**, **Вставить**.



2. Сохраните результат работы в личной папке в файле под именем **Директор**.

Задание 2. План кабинета информатики

1. Внимательно рассмотрите ваш кабинет информатики. Необходимо нарисовать его план.

2. Выберите для плана масштаб, например 1:100. Тогда 1 см на плане будет соответствовать 1 м в реальном помещении.
3. Нарисуйте прямоугольник, соответствующий классной комнате.
4. Окна и двери изобразите отрезками другого цвета или другого типа линии.
5. Создайте изображение одного рабочего места, состоящего из стола, стула и компьютера. Например, оно может быть таким:



6. Выделите все объекты, образующие рабочее место. Для этого, удерживая клавишу , щёлкните на каждом из объектов.
7. Сгруппируйте выделенные объекты. Полученный объект удобно копировать, перемещать, поворачивать.
8. Разместите нужное количество рабочих мест на плане классной комнаты. При перемещении фигур пользуйтесь курсорными стрелками на клавиатуре. Их совместное использование с клавишей  позволяет перемещать объекты «мелкими» шагами.
9. Изобразите учительский стол, классную доску, шкафы и другое оборудование.
10. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Кабинет**.

Задание 3. Творческое задание

1. Придумайте сами пример объекта, графическую модель которого можно представить с помощью готовых фигур.
2. Создайте соответствующую графическую модель средствами любого доступного вам графического редактора.
3. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Идея1**.