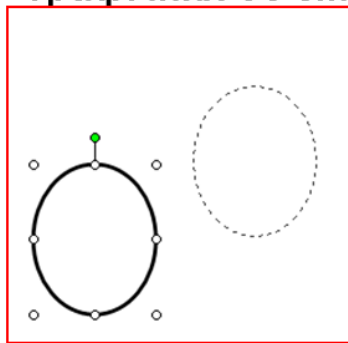


Урок 35. Дії з фігурами

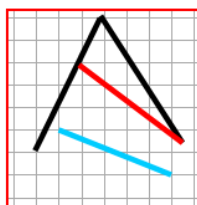
Пояснення нового матеріалу

Пояснення
нового
матеріалу
Слайд №1

Переміщення та копіювання графічних об'єктів



	Вирізати	Ctrl+X
	Копіювати	Ctrl+C
	Вставити	Ctrl+V



Червона лінія
намальована в режимі
прив'язки до інших об'єктів,
блакитна - у режимі
прив'язки до сітки

Щоб перемістити виділений об'єкт, слід перетягнути його у потрібне місце, утримуючи ліву кнопку миші

Якщо утримувати клавішу **Ctrl**, переміщуватиметься копія об'єкта

Якщо утримувати клавішу **Shift**, об'єкт рухатиметься по горизонталі або по вертикалі

Для копіювання чи вирізання у буфер обміну можна скористатися командами меню **Правка** або контекстного меню

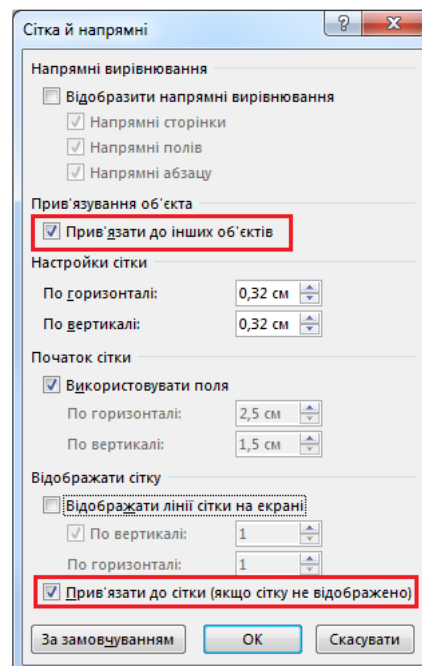
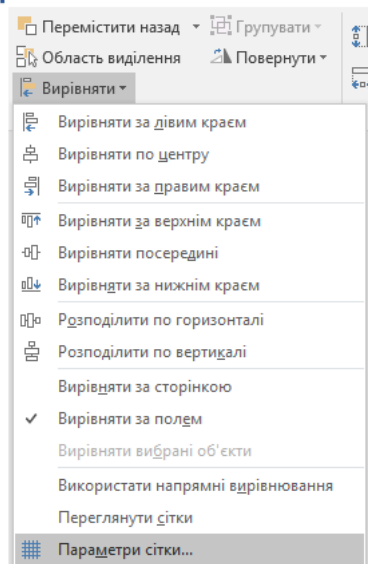
Якщо об'єкт під час переміщення "стрибає", це означає, що він притягується до вузлів спеціальної сітки або до інших об'єктів. Скасувати цей режим, а також задати інші притягування об'єктів можна в меню **Вирівняти \ Параметри сітки**.

Виділений об'єкт можна переміщувати клавішами керування курсором (стрілками). Якщо при цьому утримувати **Ctrl**, об'єкт рухатиметься плавно, незалежно від того, чи встановлено режим прив'язки до сітки

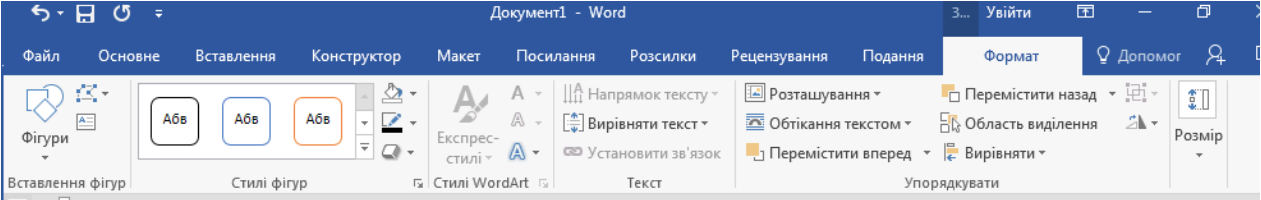
Слайд №2

Прив'язку до сітки та інших об'єктів задають за допомогою команди **Вирівняти \ Параметри сітки** в меню **Формат**

Формат



Слайд №3



Документ1 - Word

Файл Основне Вставлення Конструктор Макет Посилання Розсилки Рецензування Подання **Формат** Допомог

Фігури

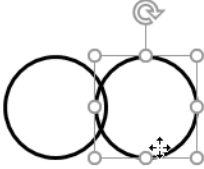
Вставлення фігур Стили фігур Стили WordArt Текст Упорядкувати

Напрямок тексту Вирівняти текст Установити зв'язок

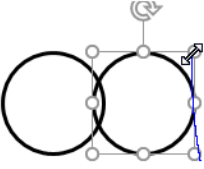
Розташування Обтікання текстом Перемістити назад Область виділення Вирівняти

Перемістити вперед

Розмір



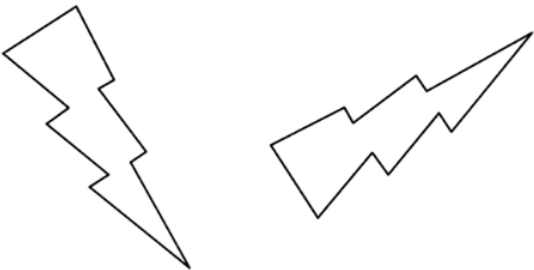
Якщо є прив'язка до інших об'єктів, друге коло легко зробити такого самого розміру, як і перше, і вирівняти з ним.



Без прив'язки розмір і положення об'єктів можна змінювати як завгодно.

Слайд №4

Віддзеркалення графічних об'єктів

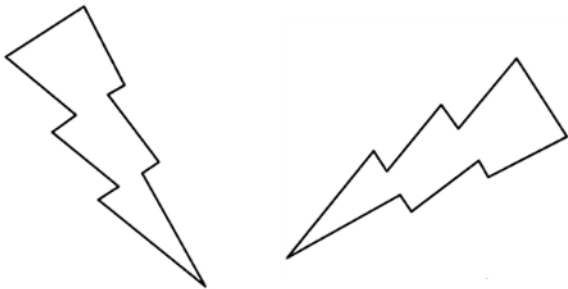


Меню кнопки **Повернути об'єкти** містить команди, що дають змогу повернути або віддзеркалити виділений об'єкт по горизонталі чи по вертикалі.

Повернути ліворуч на 90°

Слайд №5

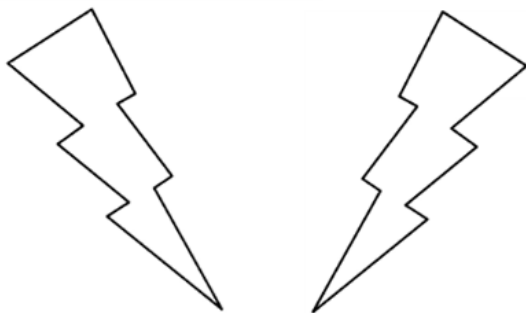
Віддзеркалення графічних об'єктів



Меню кнопки **Повернути об'єкти** містить команди, що дають змогу повернути або віддзеркалити виділений об'єкт по горизонталі чи по вертикалі.

Повернути праворуч на 90°

Віддзеркалення графічних об'єктів

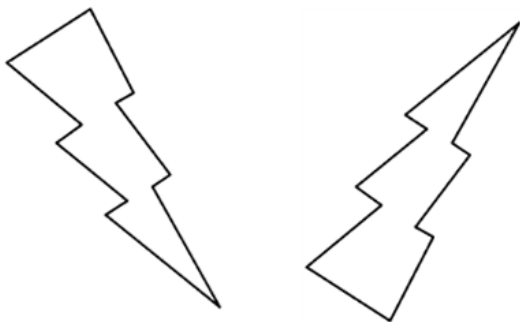


Меню кнопки **Повернути об'єкти** містить команди, що дають змогу повернути або віддзеркалити виділений об'єкт по горизонталі чи по вертикалі.

Відобразити зліва направо

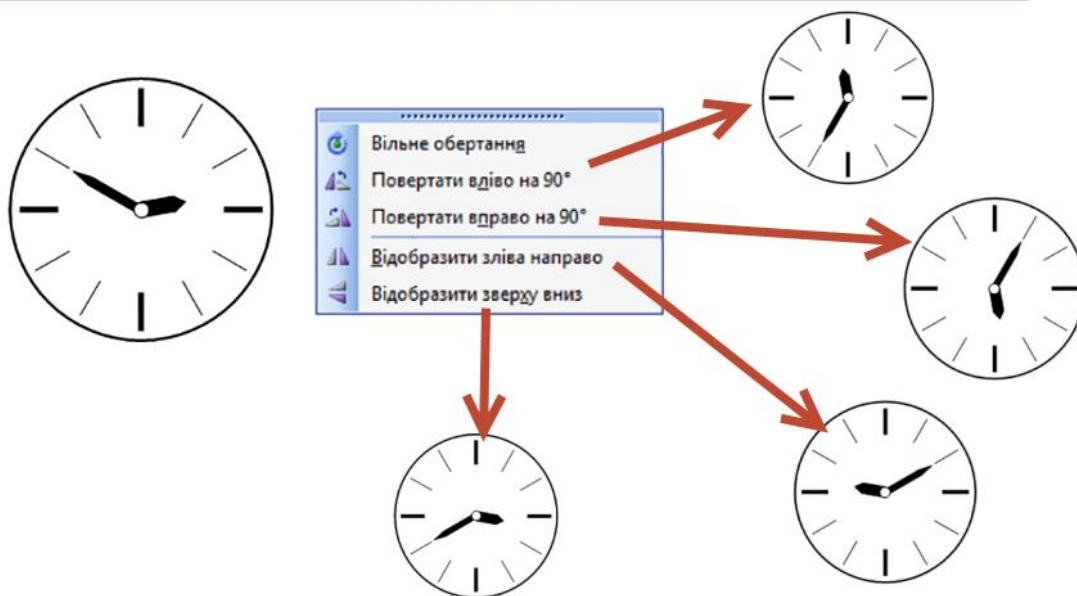
Віддзеркалення графічних об'єктів

Відобразити зверху вниз



Меню кнопки **Повернути об'єкти** містить команди, що дають змогу повернути або віддзеркалити виділений об'єкт по горизонталі чи по вертикалі.

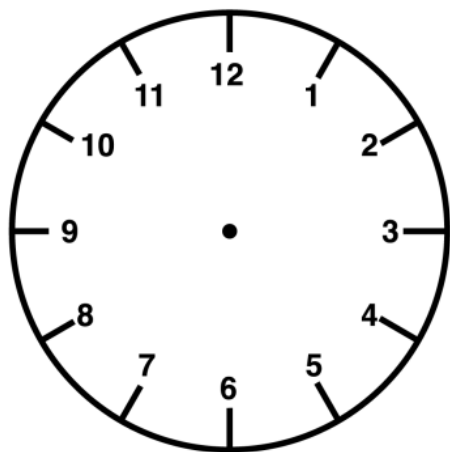
Переглянь результат повертання та відображення цього зображення, наводячи вказівник миші на відповідні пункти меню або провівши по них пальцем вб'ік



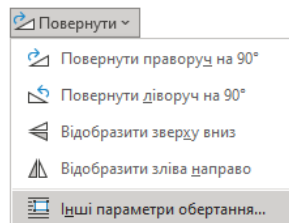
Вправа 1

Вправа 1

Завдання: у файлі-заготовці [вправа1.docx](#) намальовано годинник, що показує час 3:55. Створи у кожній клітинці таблиці копію цього годинника та поверни її так, щоб відображався зазначений у клітинці час.



Увага! Щоб отримати зображення годинника в останніх двох клітинках, його треба повернути на кут, що не кратний 90°. Це можна зробити за допомогою команди **Повернути** / **Інші параметри обертання** на стрічці **Формат фігури**.



Вправа 2

Вправа 2

Вправа 2

Завдання: намалювати у векторному графічному редакторі зображення комп'ютера за зразком

