

Областное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Курский электромеханический техникум»

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

Для обучающихся по профессии
09.01.03 Мастер по обработке цифровой информации

ПРОГРАММА MICROSOFT WORD

Тема № 5: Работа с графическими объектами

Курск – 2018

Севрюкова Любовь Анатольевна. Учебное пособие для обучающихся профессии 09.01.03 Мастер по обработке цифровой информации Программа Microsoft Word.

Тема № 5: Работа с графическими объектами

Данное учебное пособие содержит теоретический материал по теме: «Работа с графическими объектами», а также комплект дидактического материала, включающего в себя карточки-задания двух уровней сложности, предназначенные для закрепления и проверки теоретических знаний и практических умений.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Создание графических объектов	4
2. Работа с графическими объектами	10
3. Форматирование графических объектов.....	13
4. Особенности работы с отдельными графическими объектами.....	20
5. Упражнения и задания	24
Уровень 1.....	24
Уровень 2.....	32

1. Создание графических объектов

Графические объекты вставляются в документ Word для наглядности и улучшения его внешнего вида. Для вставки графических объектов используется группы инструментов **Иллюстрации** и **Текст** вкладки **Вставка** (рис. 1).

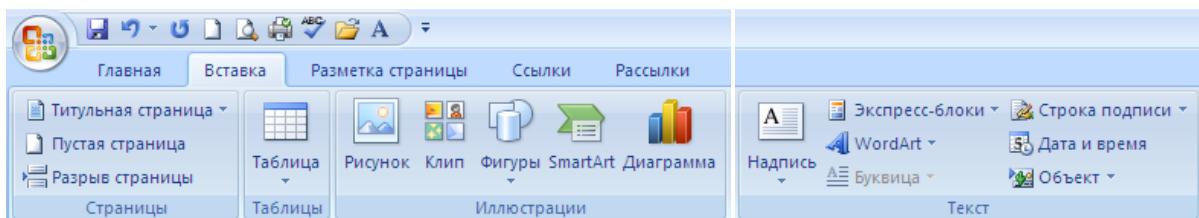


Рис. 1. Вкладка **Вставка**

Группа инструментов **Иллюстрации** позволяет вставлять в текстовый документ следующие графические объекты:

- Рисунок из файла. Вставляется кнопкой **Рисунок**.
- Рисунок из встроенной коллекции Microsoft ClipArt. Вставляется кнопкой Клип. Эта кнопка позволяет вставить также клип, фильм, звук, фотографию.
- Готовые фигуры, например, прямоугольники, круги, стрелки, линии, элементы блок-схем и выноски. Вставляются кнопкой **Фигуры**.
- Рисунки SmartArt. К рисункам SmartArt относятся простые графические списки и схемы процессов или более сложные диаграммы. Вставляются кнопкой **SmartArt**.
- Диаграммы. Вставляются кнопкой **Диаграмма**.

Группа инструментов **Текст** позволяет вставлять следующие графические объекты:

- Надпись. Представляет собой объект, содержащий текст, отформатированный определенным образом. Вставляется кнопкой **Надпись**.
- Объект WordArt. Этот объект представляет собой декоративный текст. Вставляется кнопкой **WordArt**.
- Буквицу. Буквица - это большая заглавная буква в начале абзаца, отформатированная определенным образом. Вставляется кнопкой **Буквица**.

Вставка рисунка из файла. Для вставки рисунка из файла необходимо щелкнуть кнопку **Рисунок** на вкладке **Вставка**. После этого на экране открывается диалоговое окно **Вставка рисунка** (рис. 2). В этом окне нужно открыть папку, в которой находится рисунок, выделить его и щелкнуть кнопку **Вставить**.

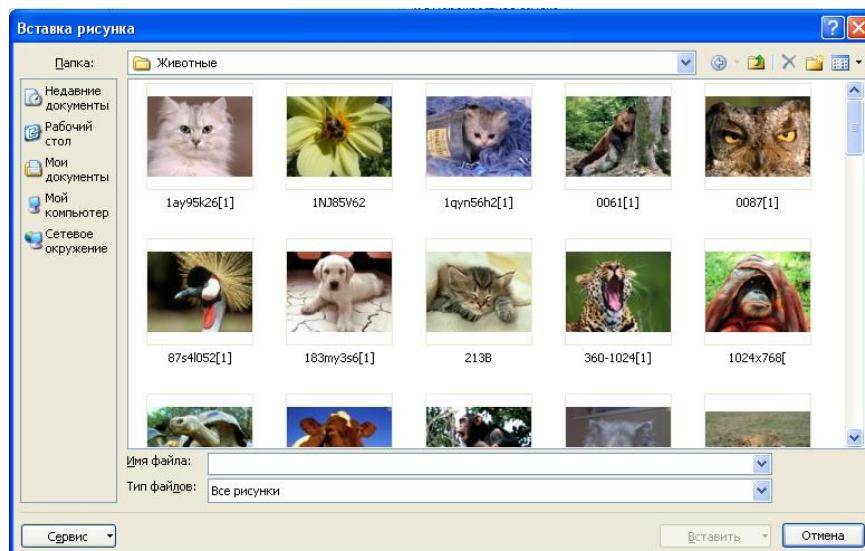


Рис. 2. Диалоговое окно **Вставка рисунка**

Дальнейшая работа с вставленным рисунком осуществляется с помощью вкладки **Формат** (рис. 3), которая появляется на ленте команд после вставки или выделения рисунка.

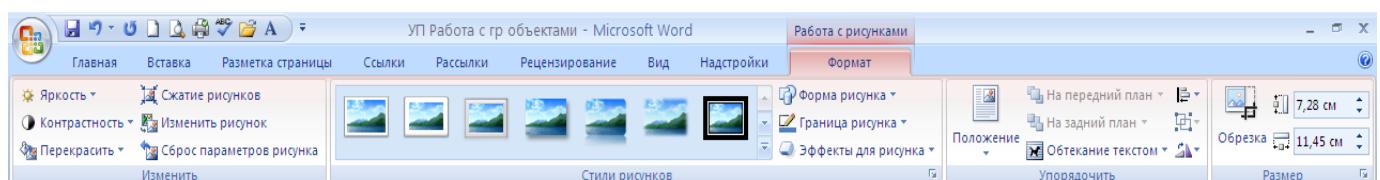


Рис. 3. Вкладка **Формат**

Вставка рисунка из встроенной коллекции ClipArt. Рисунок из встроенной коллекции ClipArt вставляется с помощью кнопки **Клип**. Эта кнопка открывает диалоговое окно **Клип** (рис. 4). В окне необходимо выбрать область просмотра и типы объектов в соответствующих полях, затем щелкнуть один раз левой кнопкой мыши на рисунке, после чего он будет вставлен в документ.

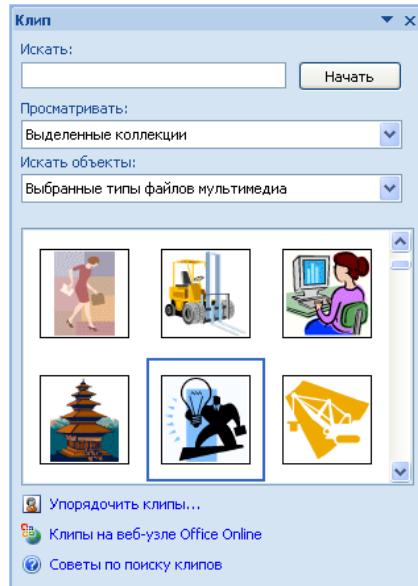


Рис. 4. Диалоговое окно **Клип**

Вставка фигур. После выбора кнопки **Фигуры** открывается панель (рис. 5), содержащая различные фигуры, объединенные в группы (например, Последние использованные фигуры, Линии, Основные фигуры, Фигурные стрелки и т.д.)



Рис. 5. Панель фигур

Для рисования линий, стрелок, прямоугольников, овалов нужно выбрать соответствующий инструмент на панели и переместить указатель

мыши в окно документа, указатель мыши примет вид крестика. Нажать левую кнопку мыши и перетащить ее указатель. При этом происходит рисование объекта, которое завершится, если отпустить левую кнопку мыши. Если выбрать инструмент и щелкнуть в области документа один раз левой кнопкой мыши, то будет создан графический объект с размерами, используемыми по умолчанию.

Вставка рисунка SmartArt. Чтобы вставить рисунок SmartArt в текстовый документ используется кнопка SmartArt. Эта кнопка открывает диалоговое окно **Выбор рисунка SmartArt** (рис. 6). После выбора типа объекта SmartArt необходимо щелкнуть кнопку **Ок** для закрытия окна и вставки выбранного объекта в документ. Далее необходимо добавить текст к объекту SmartArt в специальных текстовых полях.

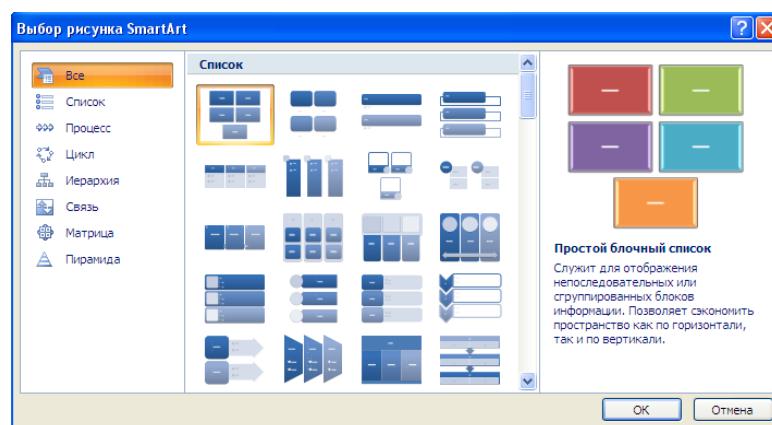


Рис. 6. Диалоговое окно **Выбор рисунка SmartArt**

Вставка диаграммы. Вставка диаграммы осуществляется с помощью диалогового окна **Вставка диаграммы** (рис. 7), которое открывается после нажатия кнопки **Диаграмма**. В окне необходимо выбрать вид диаграммы (в левой части окна) и тип диаграммы (в правой части) и щелкнуть кнопку **Ок**.

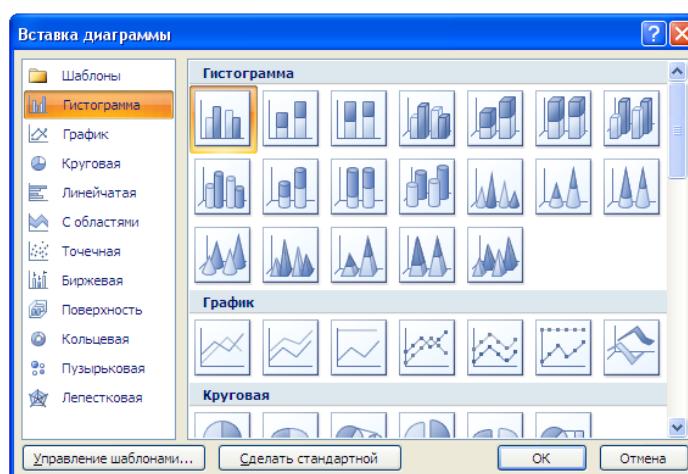


Рис. 7. Диалоговое окно **Вставка диаграммы**

Вставка надписи. Для вставки надписи в документ можно использовать кнопку **Надпись**, находящуюся на панели фигур (**Вставка/Фигуры**) или кнопку **Надпись**, расположенную в группе инструментов **Текст** вкладки **Вставка**. При использовании кнопки Надпись из панели фигур указатель мыши превратиться в инструмент рисования, с помощью которого рисуется рамка **Надписи**. После того как рамка нарисована, курсор окажется внутри рамки. Теперь можно ввести текст, а также вставить рисунок или объект. Если перед созданием **Надписи** был выделен какой-либо объект или фрагмент текста, то он будет автоматически перенесен в **Надпись**.

В документе часто используется пустая **Надпись** для того, чтобы оставить место для фотографии или иллюстрации, которая может быть вставлена в документ позже.

Вставка объекта WordArt. Вставить объект **WordArt** можно с помощью кнопки **WordArt**, предварительно установив курсор в нужное место документа. Кнопка **WordArt** открывает список стилей фигурного текста (рис. 8).

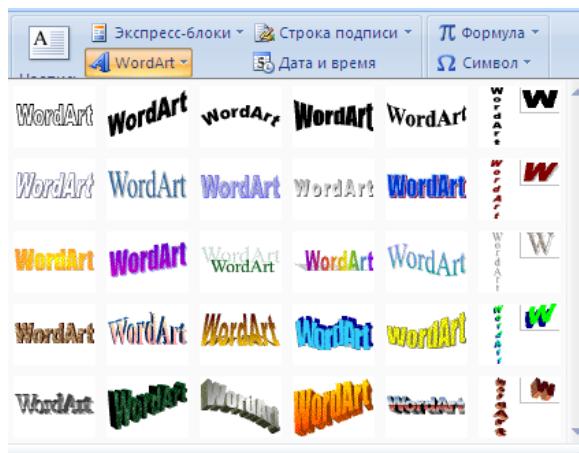


Рис. 8. Список стилей фигурного текста

После выбора одного из стилей на экране появляется диалоговое окно **Изменение текста WordArt** (рис. 9).

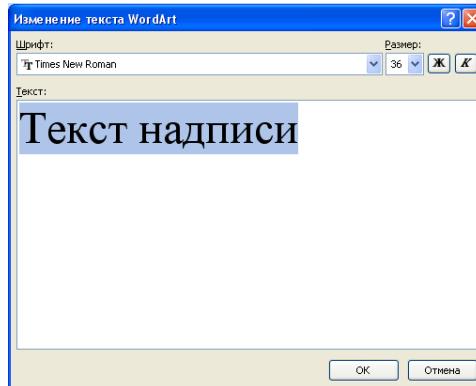


Рис. 9. Диалоговое окно *Изменение текста WordArt*

В появившемся диалоговом окне нужно установить гарнитуру шрифта, его размер и начертание. В поле **Текст** ввести нужный текст и нажать кнопку **OK**. *WordArt* вставит фигурный текст в документ, используя параметры форматирования по умолчанию. Дальнейшая работа с фигурным текстом ничем не отличается от работы с другими графическими объектами.

Вставка буквицы. Word позволяет выполнять заглавные буквы абзацев в виде буквиц. Создание буквицы возможно только в режиме Разметки страницы. Для создания буквицы следует поместить курсор в абзац, который будет начинаться с буквицы и выполнить команду **Вставка/Текст/Буквица**. Кнопка **Буквица** открывает список видов буквицы: **В тексте** (для размещения буквицы в тексте) и **На поле** (для размещения буквицы на полях документа) (рис. 10). Щелчок мыши на одном из видов преобразует первую букву абзаца в буквицу.

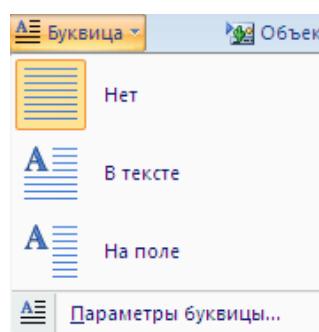


Рис. 10. Список видов буквицы

Чтобы произвести изменение параметров буквицы необходимо открыть диалоговое окно **Буквица** (рис. 11) с помощью команды **Параметры буквицы**.

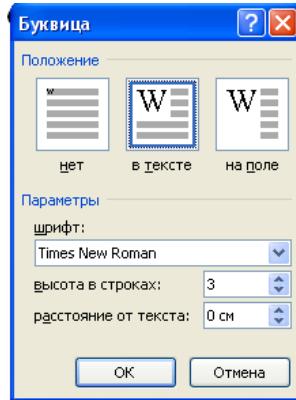


Рис. 11. Диалоговое окно **Буквица**

Это окно позволяет изменить гарнитуру шрифта, высоту буквицы и расстояние от текста до буквицы в соответствующих полях.

Вставка графического изображения с экрана монитора. Часто при работе с текстовыми документами возникает возможность вставить графическое изображение, отображаемое на экране монитора. Для этого необходимо изображение с экрана скопировать в буфер обмена с помощью кнопки **Print Screen**, а затем вставить его в документ с помощью команды **Вставить**.

2. Работа с графическими объектами

Копирование графических объектов. Если в рисунке используется несколько одинаковых объектов, то нет необходимости создавать каждый из них отдельно. Можно создать один графический объект, отформатировать его, а затем скопировать полученный объект одним из способов копирования.

Перемещение графических объектов. Одной из наиболее важных задач при создании рисунка является правильное расположение объектов на странице. Word позволяет свободно перемещать их по странице, а также переносить на другую страницу. Для изменения местоположения рисованного объекта можно использовать мышь или диалоговое окно **Дополнительная разметка**.

Для перемещения выделенного объекта с помощью мыши нужно расположить указатель мыши над объектом так, чтобы он принял вид перекрещивающихся двунаправленных стрелок. Нажать левую кнопку мыши и, удерживая ее нажатой, перетащить объект на новое место.

Добиться точного расположения графического объекта на странице с помощью мыши практически невозможно. Для указания точного местоположения объекта лучше воспользоваться вкладкой **Положение рисунка** диалогового окна **Дополнительная разметка** (рис. 12). Открыть это окно можно, выполнив команду **Формат/Положение/Дополнительные параметры разметки**, или с помощью **Контекстного меню** (вызвать контекстное меню объекта и выполнить команду **Формат/автофигуры/Положение** кнопка **Дополнительно**). Вкладка **Положение** позволяет выровнять объект по горизонтали и по вертикали, а также задать его точное положение на странице, установив отступ от левого края страницы и от текста с помощью переключателей **Положение**.

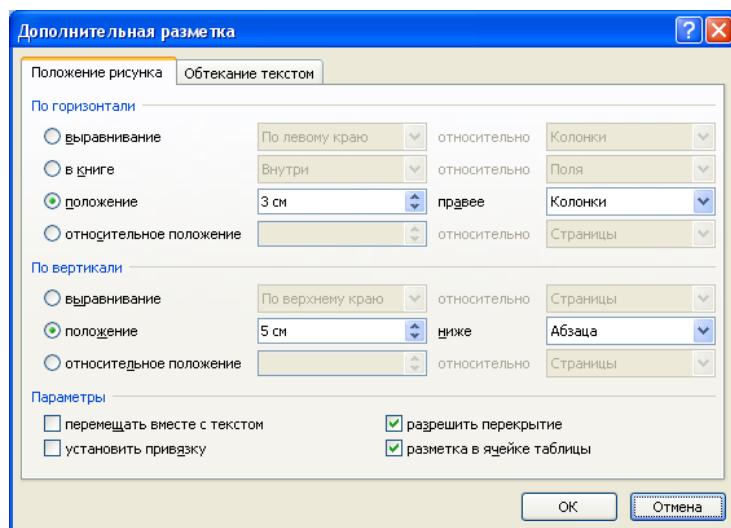


Рис. 12. Вкладка **Положение** диалогового окна **Дополнительная разметка**

Кроме этого можно использовать опции: **Перемещать вместе с текстом**, **Установить привязку**, **Разрешить перекрытие**. После установки всех параметров нажать кнопку **Ок**.

Для перемещения или копирования графического объекта в другой документ необходимо пользоваться буфером обмена известными вам способами.

Вращение и отражение графических объектов. Графический объект можно не только перемещать по странице, но отражать и поворачивать на любой угол. Для поворота выделенного объекта на произвольный угол нужно подвести указатель мыши к маркеру поворота (кружок зеленого цвета) так, чтобы он принял вид инструмента свободного вращения

(стрелка, изогнутая по дуге). Нажать левую кнопку мыши и изменить положение объекта, перетаскивая маркер вращения. Когда графический объект примет нужную ориентацию, отпустить левую кнопку мыши. Кроме этого повернуть объект можно влево или вправо на 90° . Для этого можно выполнить команду **Формат/Повернуть/Повернуть влево на 90°** или команду **Формат/Повернуть/Повернуть вправо на 90°** .

Поворот объекта на заданный угол осуществляется в диалоговом окне **Формат автофигуры** на вкладке **Размер** (рис. 14). В текстовом поле **Поворот** устанавливается необходимый угол поворота с помощью счетчика или значение угла вводится с клавиатуры.

Отразить объект можно слева направо и сверху вниз. Для отражения используется команда **Формат/Повернуть/Отразить слева направо** или команда **Формат/Повернуть/Отразить сверху вниз**.

Изменение размера графических объектов. Изменить размер выделенного объекта можно с помощью мыши. Для этого указатель мыши нужно подвести к маркеру изменения размера так, чтобы он принял вид двухсторонней стрелки, нажать левую кнопку мыши, перетащить маркер на новое место и отпустить левую кнопку мыши.

Более точно указать размеры объекта можно с помощью полей со счетчиками **Высота фигуры** и **Ширина фигуры**, которые расположены на вкладке **Формат** в группе инструментов **Размер** (рис. 13) или на вкладке **Размер** диалогового окна **Формат автофигуры** в соответствующих полях (рис. 14).

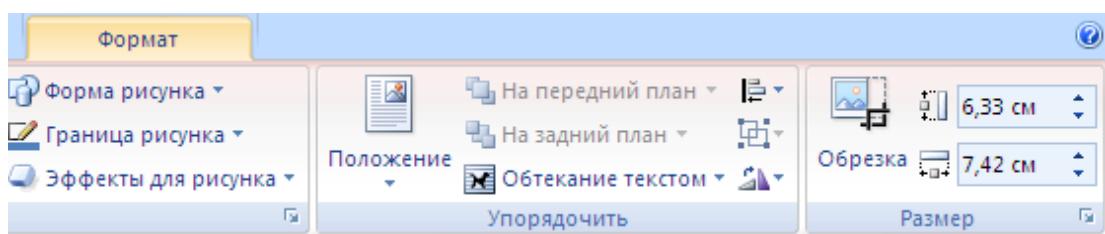


Рис. 13. Вкладка **Формат**, группа инструментов **Размер**

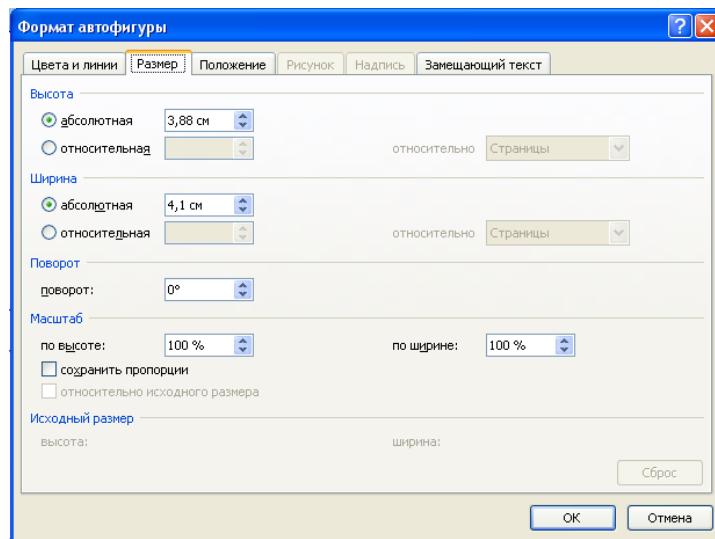


Рис. 14. Вкладка **Размер** диалогового окна **Формат автофигуры**

Удаление графических объектов. Любой графический объект можно легко удалить. Чтобы удалить объект или несколько объектов нужно выделить их и нажать клавишу **Delete**.

3. Форматирование графических объектов

После того как процесс рисования закончен, графический объект остается выделенным. Вокруг него появляются маркеры изменения размера. Если щелкнуть левой кнопкой мыши вне области объекта, то выделение текущего объекта будет отменено. Чтобы выделить графический объект, нужно щелкнуть на нем левой кнопкой мыши или создать вокруг него рамку с помощью инструмента **Выбор объекта**. Инструмент **Выбор объекта** расположен на вкладке **Главная** в группе **Редактирование**, команда **Выделить**. Пока объект остается выделенным, его можно изменять.

Переупорядочивание слоев рисунка. Для изменения порядка вывода графических объектов, образующих рисунок используется команда **Формат/Упорядочить/На задний план** или команда **Формат/Упорядочить/На передний план**. Чтобы изменить порядок вывода объекта, нужно его выделить и выполнить одну из указанных выше команд.

Группировка и разгруппировка фигур и линий. Группировка графических объектов превращает их в один объект. Сгруппированные

объекты проще форматировать, перемещать, копировать, удалять. Сгруппированные объекты всегда могут быть разгруппированы.

Чтобы сгруппировать несколько объектов, необходимо их предварительно выделить и выполнить команду **Группировать** на вкладке **Формат** в группе инструментов **Упорядочить**. Для разгруппирования объекта, представляющего собой группу, необходимо выделить его и выполнить команду **Формат/Упорядочить/Группировать/Разгруппировать**.

Команда **Перегруппировать** используется для объединения в группу объектов, которые были разгруппированы командой **Разгруппировать**.

Обтекание графического объекта текстом. Word позволяет расположить объект рядом с текстом так, чтобы текст обтекал объект. Для каждого графического объекта можно установить свои параметры обтекания текстом с помощью диалогового окна **Формат графического объекта (Автофигуры, Надписи, Объекта WordArt, Рисунка)** (рис. 15).

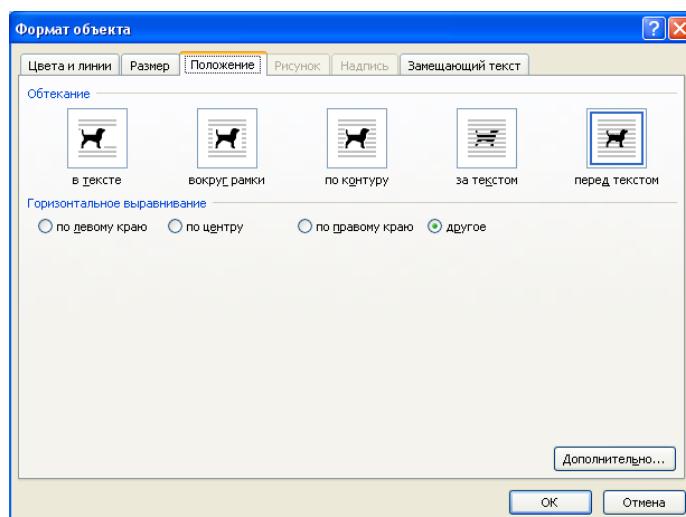


Рис. 15. Диалоговое окно **Формат объекта**, вкладка **Положение**

Чтобы настроить параметры обтекания текстом объекта или группы объектов необходимо выполнить следующие действия:

1. Выделить объект или группу объектов.
2. Вызвать контекстное меню выделенного объекта и выбрать команду **Формат объекта**.
3. В появившемся диалоговом окне **Формат объекта** открыть вкладку **Положение** (рис. 15).
4. Указать стиль обтекания объекта текстом и нажать кнопку **OK**.

5. Если предложенных на вкладке **Положение** вариантов обтекания не достаточно, то можно открыть дополнительные варианты с помощью кнопки **Дополнительно** (рис. 16).

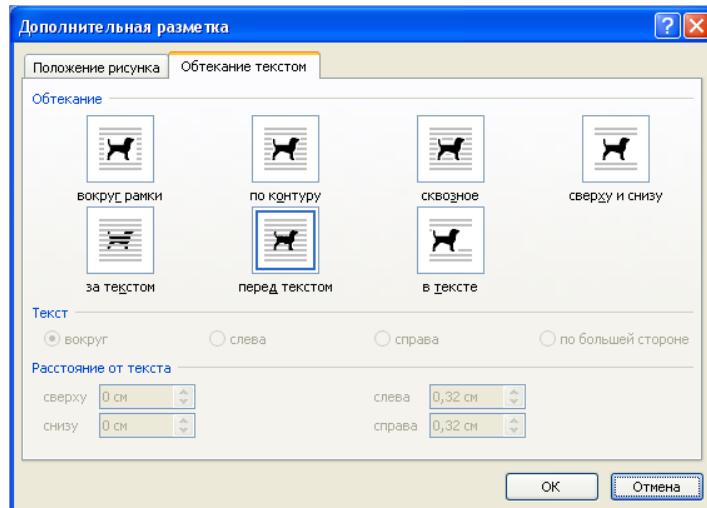


Рис. 16. Диалоговое окно *Дополнительная разметка*,
вкладка *Обтекание текстом*

Обтекание графического объекта текстом можно задать и с помощью ленты команд. Для этого на вкладке **Формат** в группе инструментов **Упорядочить** необходимо щелкнуть кнопку **Обтекание текстом** и в появившемся списке (рис. 17) выбрать нужный вид обтекания или открыть диалоговое окно *Дополнительные параметры разметки* для выбора дополнительных вариантов обтекания.

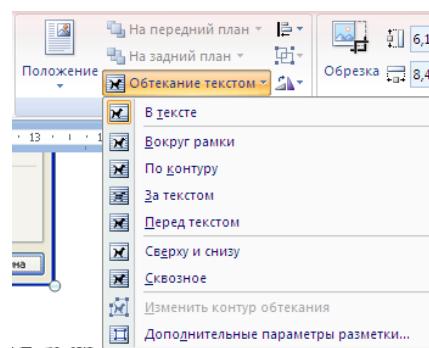


Рис. 17. Список вариантов обтекания графического объекта текстом

Можно указать расстояние от текста до графического объекта, которое будет учитываться при обтекании текстом. Для этого используется вкладка **Обтекание текстом** диалогового окна *Дополнительная разметка* (рис. 16). На этой вкладке в текстовых полях со счетчиками Расстояние от текста указываются нужные значения.

Изменение типов линий, штрихов и стрелок (для фигур и объектов WordArt). По умолчанию при создании объекта используются черные сплошные линии без стрелок. Изменить тип линий можно с помощью вкладки **Цвета и линии** диалогового окна **Формат автофигуры** (рис. 18), которое открывается с помощью кнопки **Дополнительные параметры**, расположенной в группе инструментов **Стили фигур** на вкладке **Формат** или с помощью контекстного меню форматируемого объекта (команда **Формат автофигуры**).

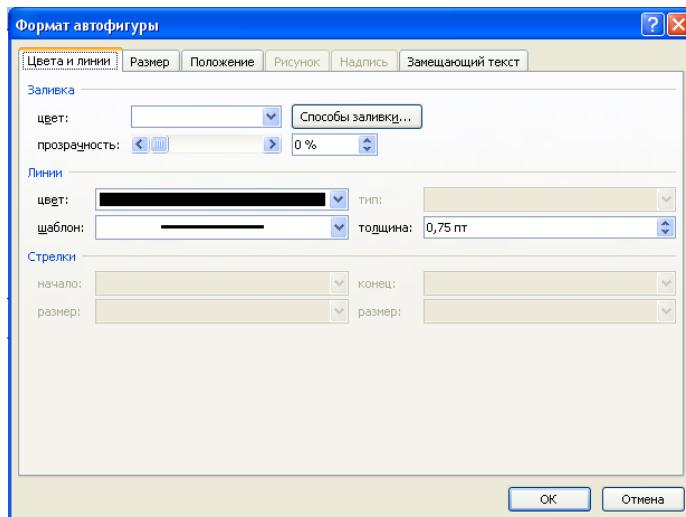


Рис. 18. Вкладка **Цвета и линии** диалогового окна **Формат автофигуры**

Чтобы изменить тип, толщину или цвет линий необходимо:

1. Выделить объекты, для которых необходимо выполнить форматирование линий.
2. В диалоговом окне **Формат автофигуры** (рис. 18) в поле с раскрывающимся списком **Шаблон** выбрать подходящий тип линий.
3. В поле с раскрывающимся списком **Толщина** установить нужную толщину линий.
4. В поле с раскрывающимся списком **Цвет** установить подходящий цвет линий.
5. Нажать кнопку **Ок**.

Для изменения типа и цвета линий можно также использовать список команд (рис. 19), открывающихся кнопкой **Контур фигуры**. Эта кнопка расположена в группе инструментов **Стили фигур** на вкладке **Формат**.

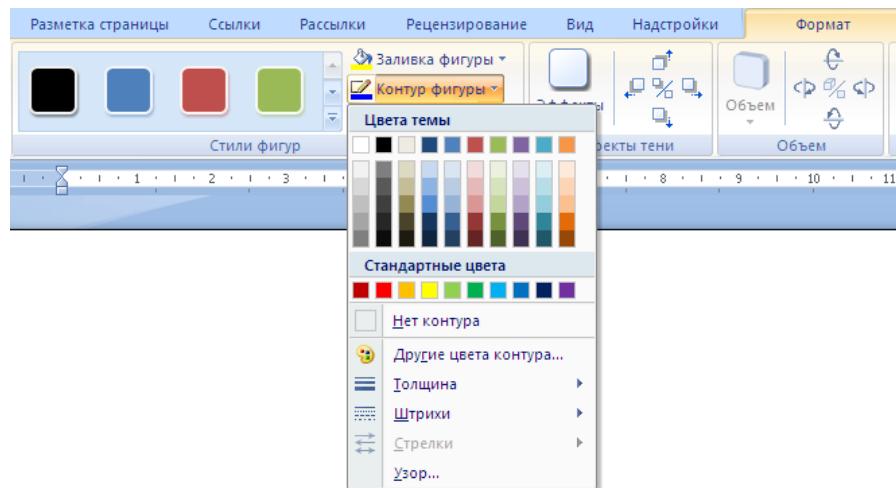


Рис. 19. Список команд для форматирования линий

При необходимости изменения вида стрелок пользуются теми же способами. В диалоговом окне **Формат автофигуры** для этой цели используется группа полей **Стрелки** (рис. 18). Эта группа полей позволяет выбрать вид и размер начала и конца стрелки. Список команд **Контур фигуры** содержит пункт **Стрелки**, с помощью которого открывается список видов стрелок (рис. 20). Этот список позволяет выбрать вид стрелки. Если список не содержит подходящего вида стрелки, то используется команда **Другие стрелки**, которая открывает диалоговое окно **Формат автофигуры** (рис. 18).

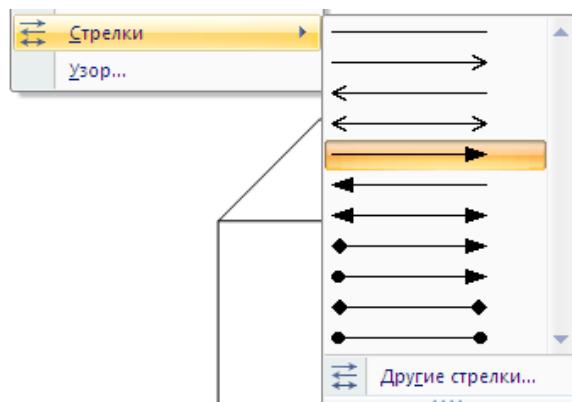


Рис. 20. Список видов стрелок

Чтобы изменить тип линий, штрихов или стрелок для группы объектов необходимо их предварительно выделить.

Добавление теней и трехмерных эффектов. Для создания более наглядных рисунков Word позволяет добавлять объектам тени, а также

использовать эффект трехмерного изображения. Добавление тени создает эффект расположения графического объекта над страницей, а эффект трехмерного изображения позволяет придать графическому объекту объем.

Добавить к графическому объекту тень, изменить стиль и ракурс тени можно при помощи группы инструментов **Эффекты тени**, которая расположена на вкладке **Формат** (рис. 21). Группа инструментов **Эффекты тени** содержит кнопку **Эффекты тени**, которая открывает на экране список видов теней (рис. 22). В конце списка видов теней содержится команда **Цвет тени**, которая открывает палитру цветов, предназначенную для выбора цвета тени.

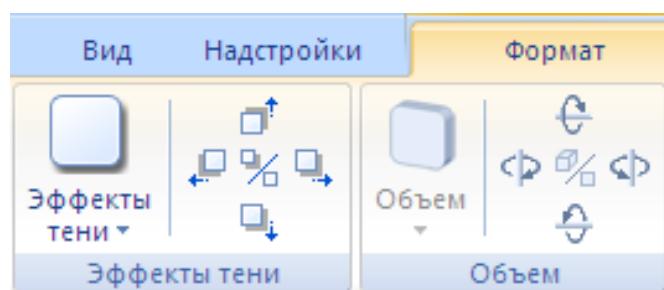


Рис. 21. Группы инструментов **Эффекты тени** и **Объем**

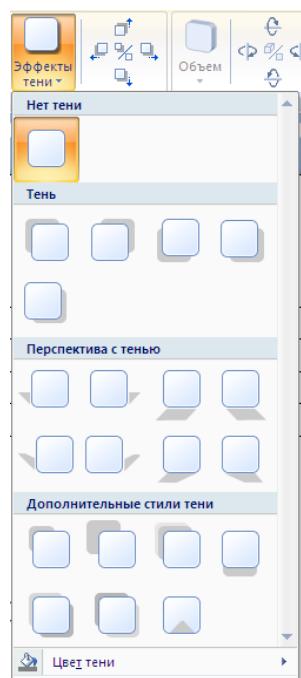


Рис. 22. Панель видов теней

Рядом с кнопкой **Эффекты тени** расположены кнопки смещения тени **Сдвинуть тень влево**, **Сдвинуть тень вниз**, **Сдвинуть тень вверх**, **Сдвинуть тень вправо**, а также кнопки **Включить/Выключить тень**.

Для выбора вариантов объема предназначен список видов объемов (рис. 23), который появляется на экране после нажатия кнопки **Объем** в группе инструментов **Объем** (рис. 21). В этом списке можно выбрать один из видов объема, щелкнув на нем один раз левой кнопкой мыши, и он будет применен к выделенному объекту. Панель видов объемов (рис. 23) содержит кнопки для дополнительной настройки объема: **Цвет объемной фигуры**, **Глубина**, **Направление**, **Освещение**, **Поверхность**. Каждая из этих кнопок открывает панели, содержащие варианты дополнительных настроек.

Рядом с кнопкой **Объем** расположены кнопки поворота объема (рис. 21): **Повернуть влево**, **Повернуть вниз**, **Повернуть вправо**, **Повернуть вверх** и кнопки **Включения/Выключения объемного эффекта**.

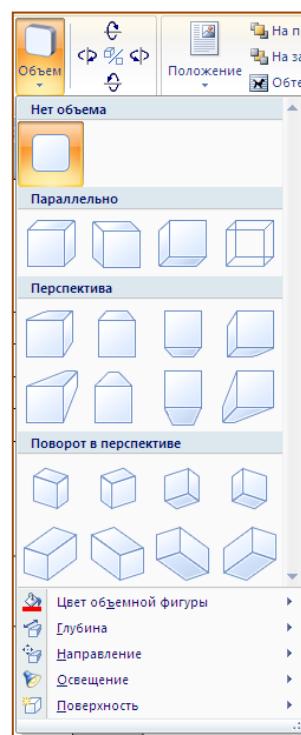


Рис. 23. Панель видов объема

Изменение типа, цвета границ и заливки графических объектов. Изменять тип и цвет границ можно для следующих графических объектов: рисунков, клипов, рисунков SmartArt, диаграмм, надписей. Для изменения цвета и типа границ графического объекта или группы объектов можно использовать кнопку **Границы рисунка**, расположенную

на вкладке **Формат** в группе инструментов **Стили рисунков** или диалоговое окно **Формат рисунка** (рис. 24).

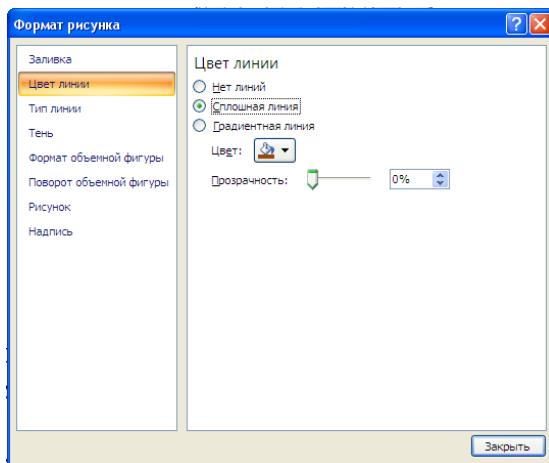


Рис. 24. Диалоговое окно **Формат рисунка**, вкладка **Цвет линий**

Вкладка **Цвет линии** (рис. 24) позволяет выбрать цвет границ. Для установки типа линий служит вкладка **Тип линии** (рис. 25). Это же окно позволяет выполнить заливку графического объекта на вкладке **Заливка** (рис. 25).

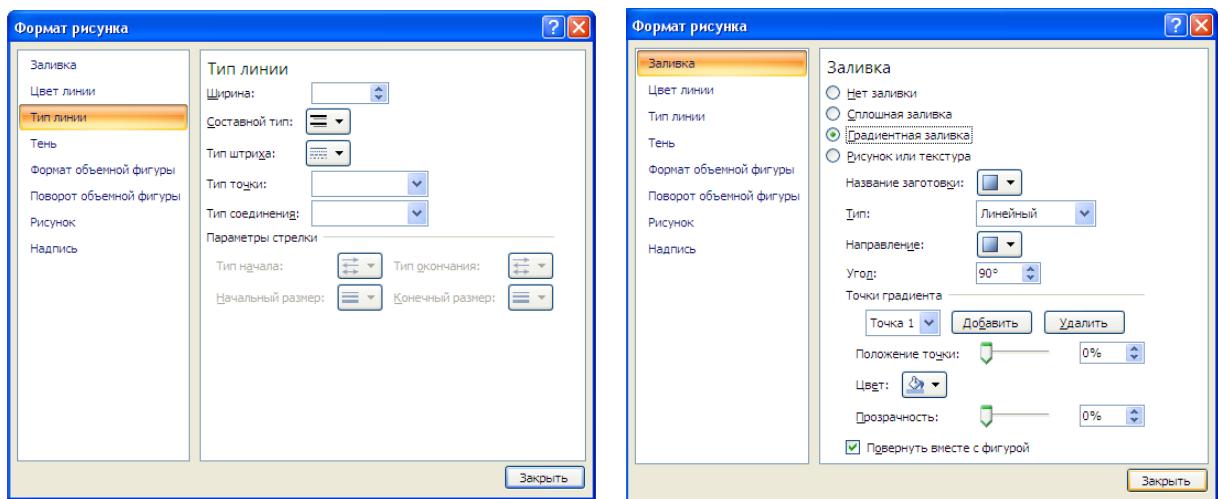


Рис. 25. Диалоговое окно **Формат рисунка**,
вкладки **Тип линии** и **Заливка**

4. Особенности работы с отдельными графическими объектами

Рисунки из файла и изображения с экрана. После вставки рисунка из файла или изображения с экрана в текстовый документ его можно отформатировать с помощью вкладки **Формат** (рис. 26), которая появляется на ленте сразу после вставки рисунка или после его

выделения. Вкладка **Формат** позволяет настроить яркость, контрастность рисунка, применить для него один из готовых стилей или создать собственный стиль используя кнопки **Формат рисунка, Граница рисунка, Эффекты для рисунка.**

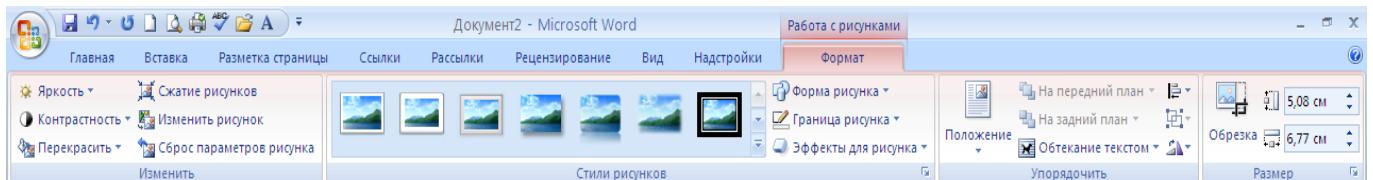


Рис. 26. Вкладка **Формат** для рисунков из файла

Рисунки из встроенной коллекции ClipArt. Рисунки, вставленные в документ из встроенной коллекции **ClipArt**, форматируются с помощью вкладки **Формат**, изображенной на рисунке 27. Для рисунков **ClipArt** нет возможности применить готовые стили.

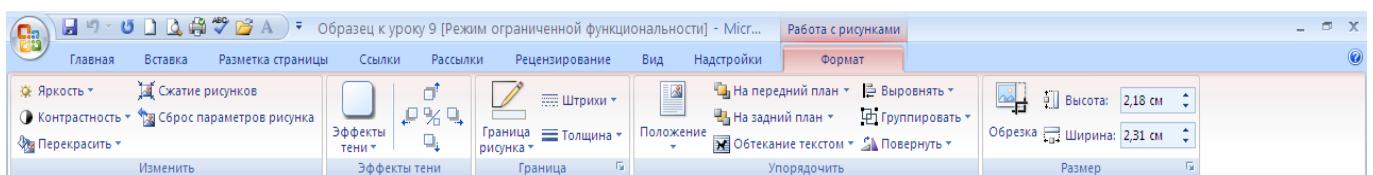


Рис. 26. Вкладка **Формат** для рисунков из встроенной коллекции **ClipArt**

Фигуры. Для форматирования фигур применяется вкладка **Формат**, внешний вид которой изображен на рисунке 27. Вкладка **Формат** для фигур содержит следующие группы инструментов: **Панель фигур, Стили фигур, Эффекты тени, Объем, Упорядочить и Размер.**

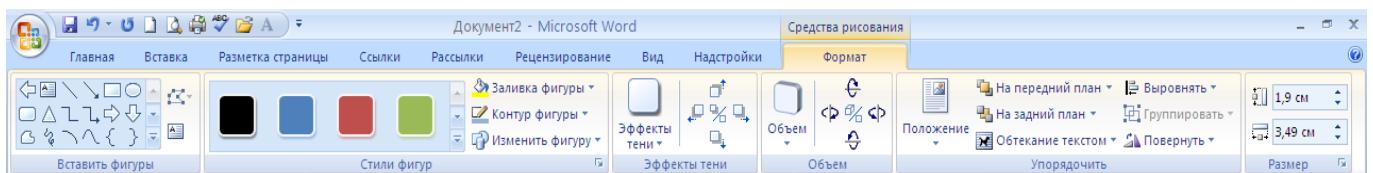


Рис. 26. Вкладка **Формат** для фигур

Рисунки SmartArt. Произвести изменение рисунков **SmartArt** можно на двух вкладках: **Формат** и **Конструктор** (рис. 27). Вкладка **Конструктор** позволяет произвести редактирование рисунка **SmartArt**, т.е. изменить макет и стиль макета, цвета, добавить новые фигуры,

создать новый уровень схемы. Вкладка **Формат** позволяет произвести только форматирование рисунка.

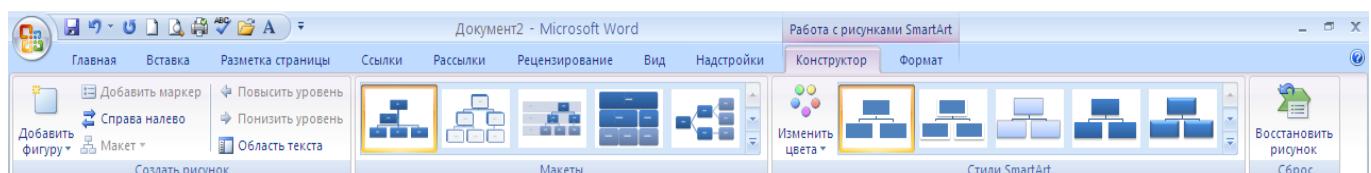
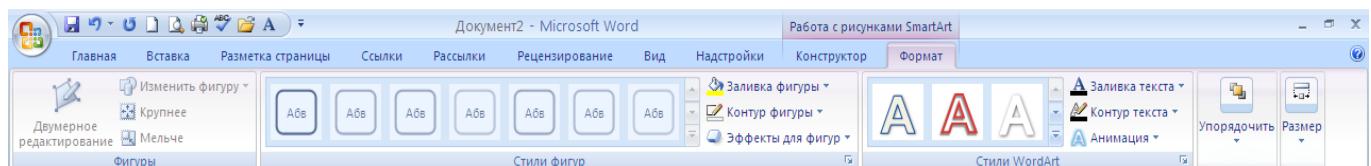


Рис. 27. Вкладки **Формат** и **Конструктор** для изменения рисунков фигур *SmartArt*

Диаграммы. Для дальнейшей работы с построеннымными диаграммами на ленте команд расположены три вкладки: **Формат**, **Макет** и **Конструктор** (рис. 28).

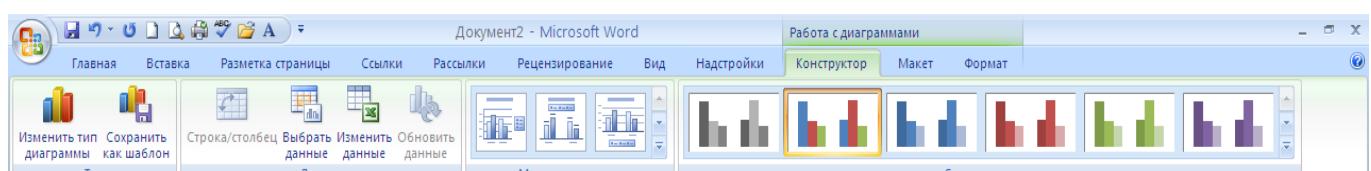
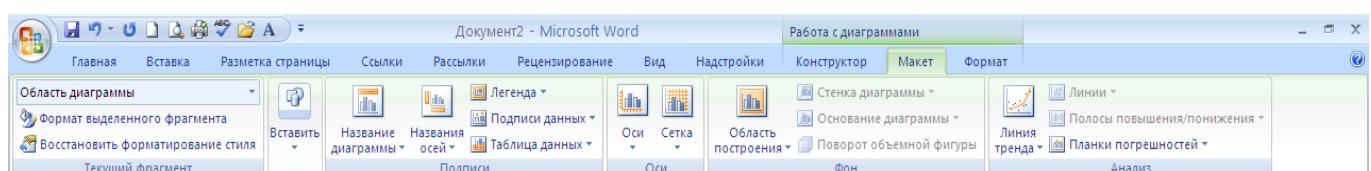
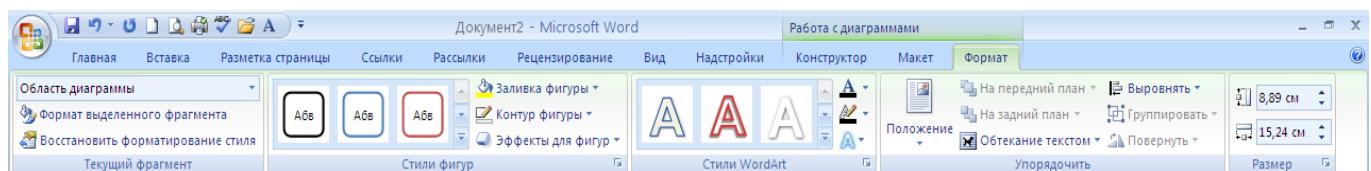


Рис. 28. Вкладки **Формат**, **Макет** и **Конструктор** для работы с диаграммами

Надпись. При создании надписи или ее выделении вкладка **Формат** имеет следующий вид: (рис. 29)

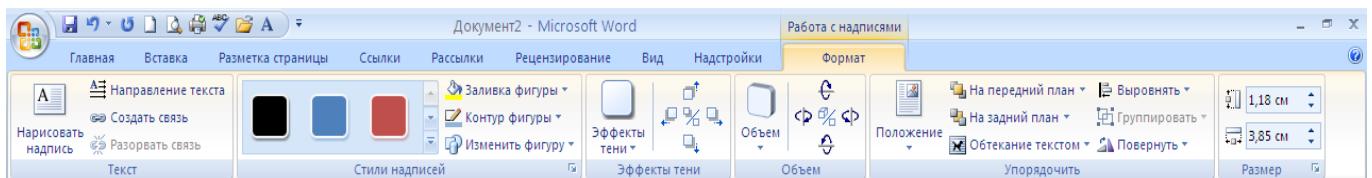


Рис. 28. Вкладки **Формат** для форматирования надписи

Объект WordArt. Для форматирования фигурного текста **WordArt** используется вкладка **Формат**, изображенная на рисунке 29. Эта вкладка позволяет произвести редактирование и форматирование текста с помощью группы инструментов **Текст**, изменить стиль объекта в группе инструментов **Стили WordArt**, добавить эффекты тени и объема с помощью инструментов **Эффекты тени** и **Объем**.

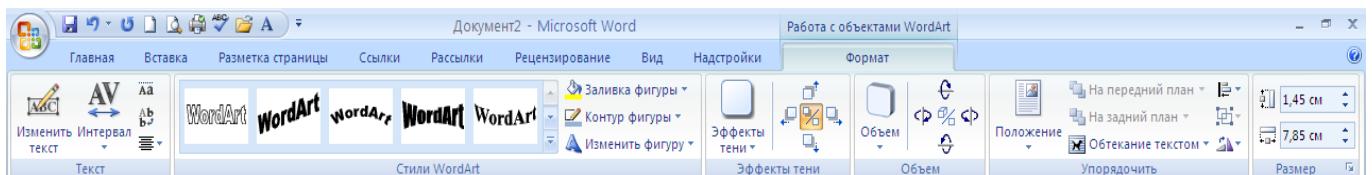


Рис. 29. Вкладки **Формат** для объектов **WordArt**

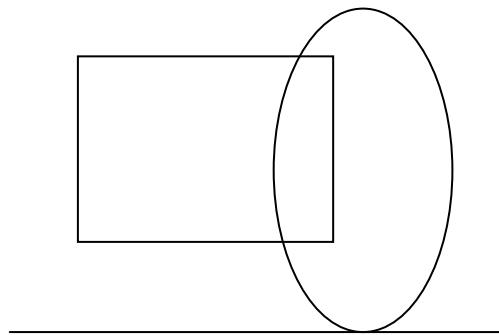
5. Упражнения и задания

Уровень 1

Вариант 1

Упражнение 1

Используя команду *Вставка/Фигуры*, создайте рисунок по образцу:

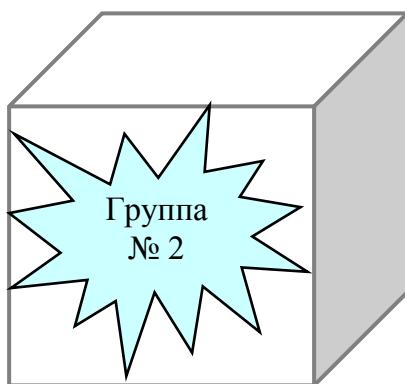


Технология выполнения:

- a) Выберите мышкой инструмент **Прямоугольник** на панели **Фигур**.
- b) Переведите указатель мыши на рабочую область и протягиванием нарисуйте прямоугольник.
- c) Аналогично нарисуйте овал и линию, расположив их как показано на рисунке.
- d) Выделите овал, откройте раскрывающийся список **Цвет заливки** и выберите пункт **Нет заливки**.

Упражнение 2

Используя панель фигур вкладки *Вставка*, создайте рисунок и отформатируйте его по образцу:



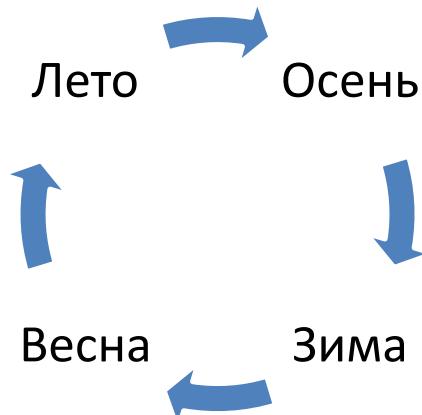
Технология выполнения:

- a) На панели фигур в категории **Основные фигуры** выберите инструмент **Куб**.
- b) Изобразите куб в рабочей области.

- c) С помощью кнопки **Контур фигуры** установите для куба серый цвет линий и толщину линий 1,5 пт.
- d) На панели фигур в категории **Звезды и ленты** выберите соответствующий вид звезды.
- e) Изобразите звезду как показано на рисунке.
- f) Аналогично п. с) установите толщину линий для звезды 1,5 пт.
- g) С помощью кнопки **Заливка** залейте звезду любым цветом.
- h) Выберите инструмент **Надпись** и введите **Группа № 2**.
- i) Переместите надпись на рисунок, так как показано на образце.

Упражнение 3

Используя кнопку *SmartArt*, создайте схему и отформатируйте ее по образцу:



Технология выполнения:

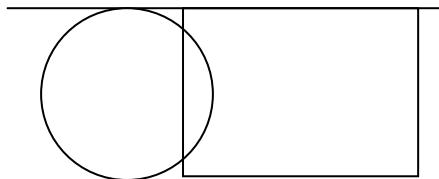
- a) Щелкните кнопку **SmartArt** на вкладке **Вставка**.
- b) В диалоговом окне **Выбор рисунка SmartArt** выберите соответствующий образец тип схемы.
- c) Измените размеры схемы соответственно образцу.
- d) Добавьте новый объект схемы, щелкнув кнопку **Добавить фигуру** на вкладке **Конструктор**.
- e) Введите текст соответственно образцу в предназначенные для текста надписи.
- f) Примените к схеме один из готовых стилей, расположенных в группе инструментов **Формат/Стили фигур**.

Вариант 2

Упражнение 1

Используя команду **Вставка/Фигуры**, создайте рисунок по образцу:





Технология выполнения:

- a) Выберите мышкой инструмент **Овал** на панели **Фигур**.
- b) Переведите указатель мыши на рабочую область.
- c) Нажмите клавишу **Shift** и левую кнопку мыши одновременно и протягиванием мыши изобразите окружность.
- d) Аналогично изобразите линию и прямоугольник (для прямоугольника клавишу **Shift** удерживать не нужно).
- e) Выделите прямоугольник, откройте раскрывающийся список **Цвет заливки** и выберите пункт **Нет заливки**.

Упражнение 2

Используя панель фигур, создайте и отформатируйте рисунок по образцу:



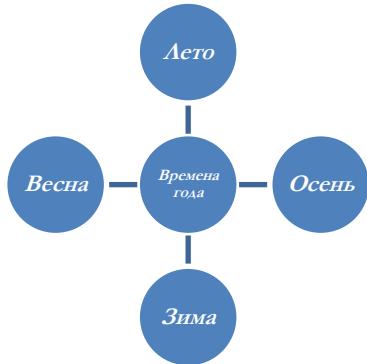
Технология выполнения:

- a) На панели фигур в категории **Звезды и ленты** выберите инструмент **Лента лицом вверх**.
- b) Изобразите ленту в рабочей области.
- c) С помощью кнопки **Контур фигуры** установите для ленты синий цвет линий и толщину линий 1 pt.
- d) На панели фигур в категории **Основные фигуры** выберите инструмент **Цилиндр**.
- e) Изобразите цилиндр как показано на рисунке.
- f) Аналогично п. с) установите толщину линий для цилиндра 1 pt.
- g) С помощью кнопки **Заливка фигуры** залейте цилиндр любым цветом.
- h) Выберите кнопку **Объект WordArt** и выберите соответствующий стиль объекта.
- i) Введите текст **Группа № 2**.

j) Переместите объект **WordArt** на рисунок, так как показано на образце.

Упражнение 3

Используя кнопку *SmartArt*, создайте схему и отформатируйте ее по образцу:



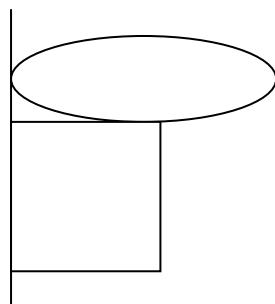
Технология выполнения:

- a) Щелкните кнопку *SmartArt* на вкладке **Вставка**.
- b) В диалоговом окне **Выбор рисунка SmartArt** выберите соответствующий образец тип схемы.
- c) Измените размеры схемы соответственно образцу.
- d) Добавьте новый объект схемы, щелкнув кнопку **Добавить фигуру** на вкладке **Конструктор**.
- e) Введите текст соответственно образцу в предназначенные для текста надписи.
- f) Примените к схеме один из готовых стилей, расположенных в группе инструментов **Стили фигур** на вкладке **Формат**.

Вариант 3

Упражнение 1

Используя команду *Вставка/Фигуры*, создайте рисунок по образцу:



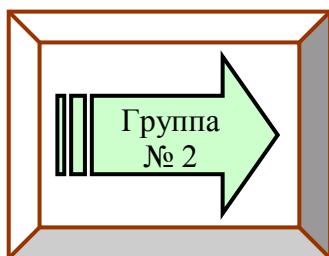
Технология выполнения:

- a) Выберите мышкой инструмент **Овал** на панели **Фигур**.

- b) Переведите указатель мыши на рабочую область.
- c) Нажмите левую кнопку мыши и протягиванием изобразите овал.
- d) Аналогично изобразите линию.
- e) Для изображения квадрата выберите инструмент **Прямоугольник** и переведите указатель мыши на рабочую область.
- f) Нажмите клавишу **Shift** и левую кнопку мыши одновременно и протягиванием мыши изобразите квадрат.

Упражнение 2

Используя панель фигур, создайте рисунок и отформатируйте его по образцу:

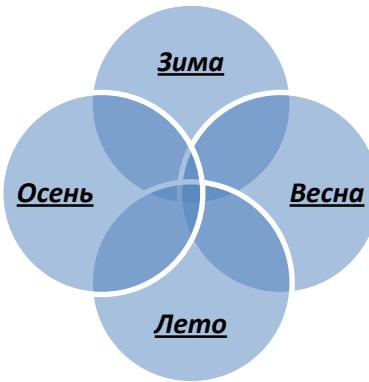


Технология выполнения:

- a) На панели фигур в категории **Основные фигуры** выберите инструмент **Багетная рамка**.
- b) Изобразите рамку в рабочей области.
- c) С помощью кнопки **контур фигуры** установите для рамки коричневый цвет линий и толщину линий 1,5 пт.
- d) На панели фигур в категории **Фигурные стрелки** выберите соответствующий вид стрелки.
- e) Изобразите стрелку как показано на рисунке.
- f) Аналогично п. с) установите толщину линий для стрелки 1,5 пт.
- g) С помощью кнопки **Заливка** залейте стрелку любым цветом.
- h) Добавьте к стрелке текст **Группа № 2**, вызвав для стрелки контекстное меню и выбрав в нем пункт **Добавить текст**.

Упражнение 3

Используя кнопку *SmartArt*, создайте схему и отформатируйте ее по образцу:



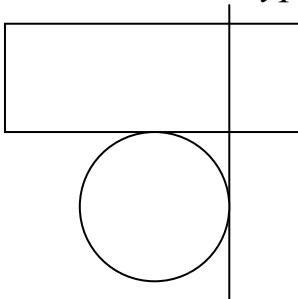
Технология выполнения:

- a) Щелкните кнопку **SmartArt** на вкладке **Вставка**.
- b) В диалоговом окне **Выбор рисунка SmartArt** выберите соответствующий образцу тип схемы.
- c) Измените размеры схемы соответственно образцу.
- d) Добавьте новый объект схемы, щелкнув кнопку **Добавить фигуру** на вкладке **Конструктор**.
- e) Введите текст соответственно образцу в предназначенные для текста надписи.
- f) Примените к схеме один из готовых стилей, расположенных в группе инструментов **Формат/Стили фигур**.

Вариант 4

Упражнение 1

Используя команду **Вставка/Фигуры**, создайте рисунок по образцу:



Технология выполнения:

- a) Выберите мышкой инструмент **Овал** на панели **Фигур**.
- b) Переведите указатель мыши на рабочую область.
- c) Нажмите клавишу **Shift** и левую кнопку мыши и протягиванием изобразите окружность.
- d) Аналогично изобразите линию и прямоугольник (для прямоугольника клавишу **Shift** удерживать не нужно).

Упражнение 2

Используя панель фигур, создайте и отформатируйте рисунок по образцу:

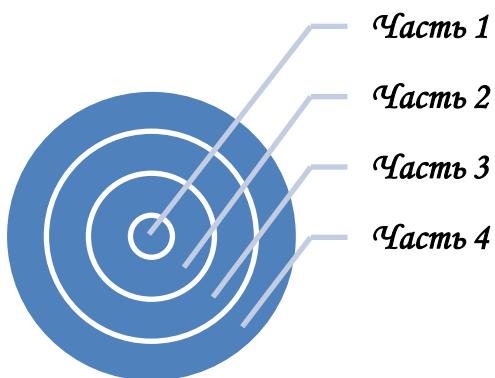


Технология выполнения:

- a) На панели фигур в категории **Основные фигуры** выберите инструмент **Восьмиугольник**.
- b) Изобразите восемьиугольник в рабочей области.
- c) С помощью кнопки **Контур фигуры** установите для восемьиугольника зеленый цвет линий и толщину линий 1 пт.
- d) На панели фигур в категории **Блок-схемы** выберите инструмент **Перфолента**.
- e) Изобразите перфоленту как показано на рисунке.
- f) Аналогично п. с) установите толщину линий для перфоленты 1 пт.
- g) С помощью кнопки **Заливка фигуры** залейте перфоленту любым цветом.
- h) Щелкните кнопку **Объект WordArt** и выберите соответствующий стиль объекта.
- i) Введите текст **Группа № 2**.
- j) Переместите объект **WordArt** на рисунок, так как показано на образце.

Упражнение 3

Используя кнопку *SmartArt*, создайте схему и отформатируйте ее по образцу:



Технология выполнения:

- a) Щелкните кнопку **SmartArt** на вкладке **Вставка**.
- b) В диалоговом окне **Выбор рисунка SmartArt** выберите соответствующий образец тип схемы.

- c) Измените размеры схемы соответственно образцу.
- d) Добавьте новый объект схемы, щелкнув кнопку **Добавить фигуру** на вкладке **Конструктор**.
- e) Введите текст соответственно образцу в предназначенные для текста надписи.
- f) Примените к схеме один из готовых стилей, расположенных в группе инструментов **Формат/Стили фигур**).

Уровень 2

Задание 1

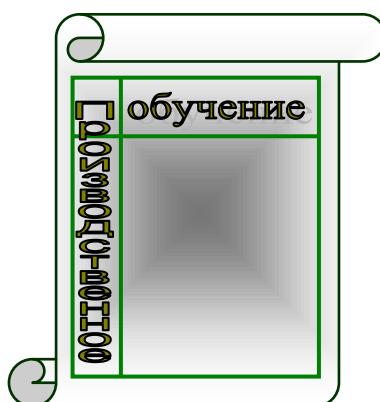
Вариант 1

Создайте рисунок по образцу:



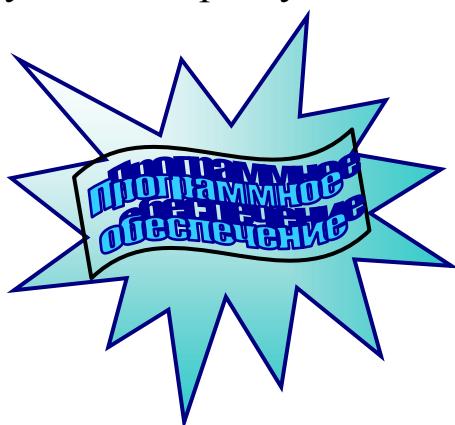
Вариант 2

Создайте рисунок по образцу:



Вариант 3

Создайте рисунок по образцу:



Вариант 4

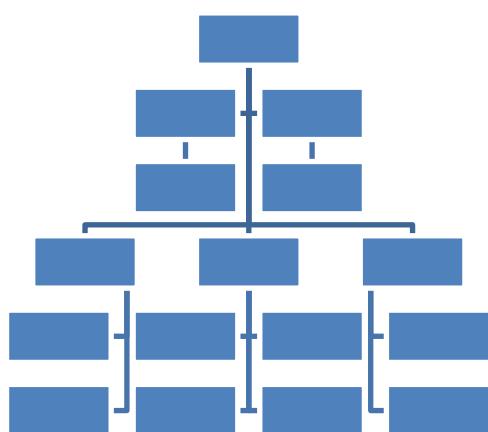
Создайте рисунок по образцу:



Задание 2

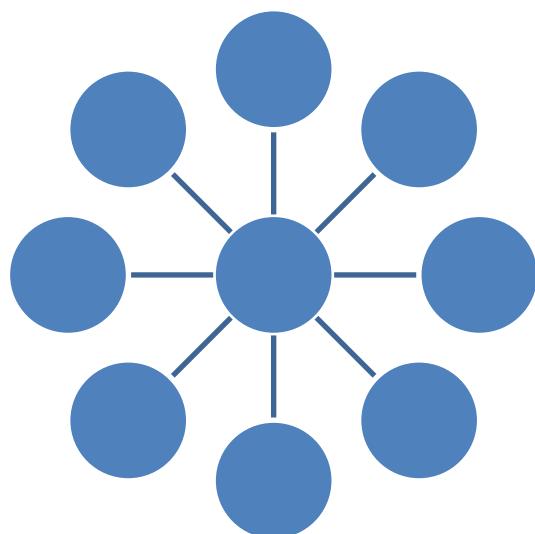
Вариант 1

Создайте схему по образцу и отформатируйте ее, используя готовые или собственные стили.



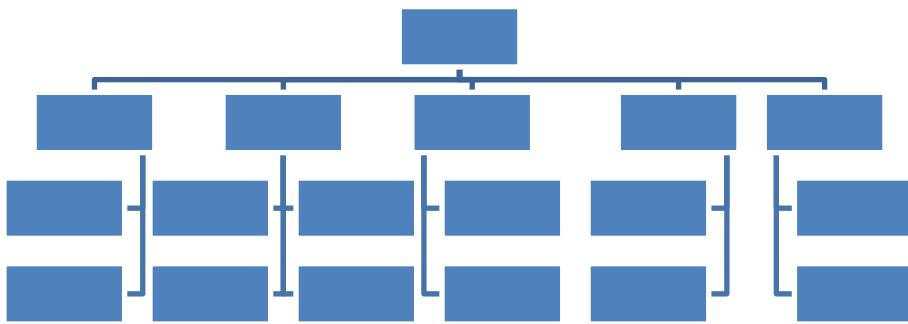
Вариант 2

Создайте схему по образцу и отформатируйте ее, используя готовые или собственные стили.



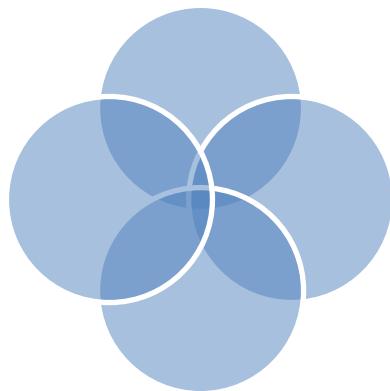
Вариант 3

Создайте схему по образцу и отформатируйте ее, используя готовые или собственные стили.



Вариант 4

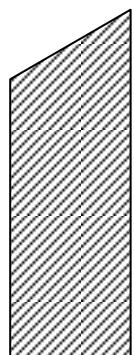
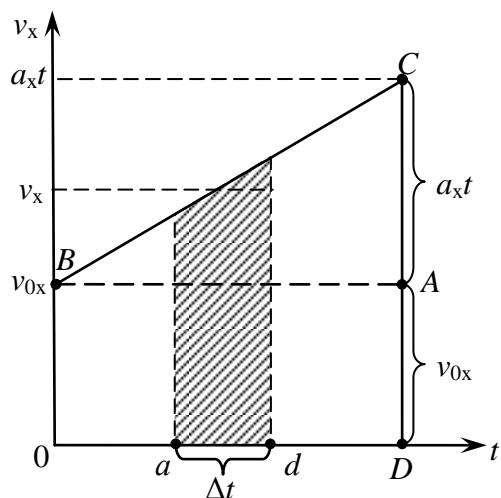
Создайте схему по образцу и отформатируйте ее, используя готовые или собственные стили.



Задание 3

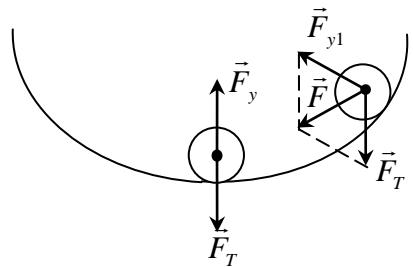
Вариант 1

Постройте чертеж в соответствии с образцом:



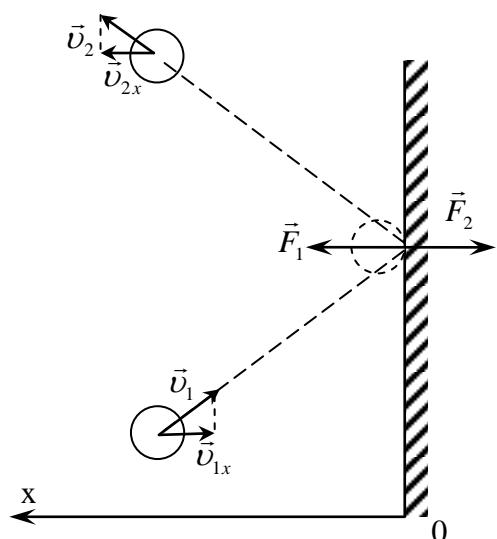
Вариант 2

Постройте чертеж в соответствии с образцом:



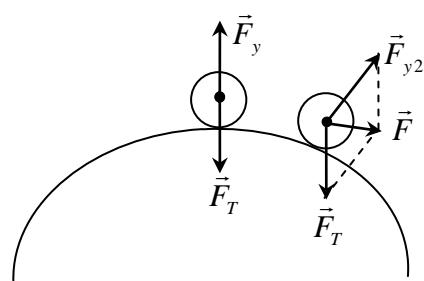
Вариант 3

Постройте чертеж в соответствии с образцом:



Вариант 4

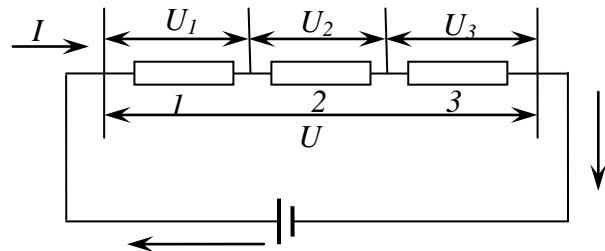
Постройте чертеж в соответствии с образцом:



Задание 4

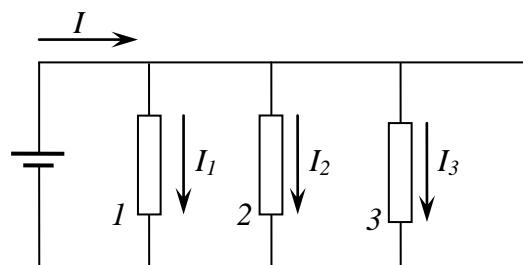
Вариант 1

Постройте электрическую схему по образцу:



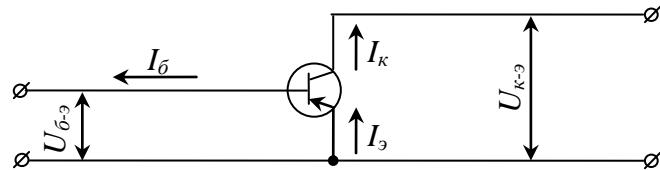
Вариант 2

Постройте электрическую схему по образцу:



Вариант 3

Постройте электрическую схему по образцу:



Вариант 4

Постройте электрическую схему по образцу:

