

Работа 5. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора



Задание 1. Вставка рисунка из файла

1. Откройте текстовый процессор.
2. Наберите следующий текст:

МУХАММЕД ИБН МУСА АЛ-ХОРЕЗМИ (IX век) — среднеазиатский математик и астроном. Написал основополагающие трактаты по арифметике и алгебре, которые оказали большое влияние на развитие математики.

3. Вставьте в созданный вами документ рисунок **Ал-Хорезми.bmp** из папки **Заготовки (Вставка – Рисунок ...)**;
4. Приведите документ к следующему виду:

МУХАММЕД ИБН МУСА АЛ-ХОРЕЗМИ
(IX век) — среднеазиатский математик и астроном. Написал основополагающие трактаты по арифметике и алгебре, которые оказали большое влияние на развитие математики.

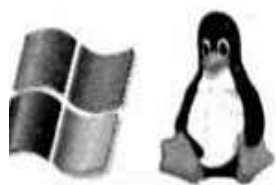


Для этого:



- 1) с помощью контекстного меню рисунка вызовите диалоговое окно **Формат рисунка**;
- 2) на вкладке **Положение** для параметра **Обтекание** установите значение **вокруг рамки**, для параметра **Горизонтальное выравнивание** — значение **по правому краю**;
- 3) при необходимости перетащите рисунок в нужное место.

5. Сохраните созданный вами документ в личной папке под именем **Учёный**.
6. Выясните, как связано имя Ал-Хорезми с важнейшим понятием информатики «алгоритм». Попробуйте найти нужную информацию в сети Интернет. В случае затруднения нужную информацию можно найти в файле **Происхождение термина.doc** (папка **Заготовки**). Добавьте 2–3 предложения по этому вопросу в созданный вами документ.
7. Сохраните изменения в том же файле и завершите работу с программой.



Задание 2. Шуточный рассказ в картинках

1. Откройте файл **Шутка.doc** (**Шутка.odt**) из папки **Заготовки**:

В начале освоения текстового процессора я боялся, как ... и был неповоротлив, как Задания выполнял медленно, как

На протяжении многих дней я был упрям, как ...и трудолюбив, как

Теперь, когда я сижу за компьютером, я ощущаю себя свободно, как ... в небе. Я ориентируюсь в панелях инструментов текстового процессора, как ...в воде. Я смел в выборе пунктов меню, как

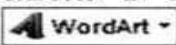
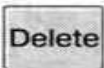
Сегодня я спокоен, как ... и мудр, как



2. Замените пропуски подходящими по смыслу рисунками. При необходимости измените параметры рисунков с помощью команд контекстного меню рисунка.
3. Сохраните файл в личной папке и завершите работу с программой.



Задание 3. Создаём декоративные надписи

1. Откройте текстовый процессор.
2. На вкладке **Вставка** в группе **Текст** активизируйте инструмент **WordArt**  для вставки декоративного текста в документ. Рассмотрите варианты декоративных надписей.
3. Щёлкните мышью на понравившемся вам варианте надписи. Рассмотрите раскрывшееся диалоговое окно **Изменение текста WordArt**. В нём можно выбирать шрифт, его размер и начертание. Нажав клавишу , очистите рабочее поле.
4. Введите текст надписи «ШКОЛА» и щёлкните на кнопке **ОК**.
5. Самостоятельно создайте ещё три варианта надписей.
6. Созданные надписи можно перемещать, удалять, изменять. Для этого надпись нужно выделить. Выделите одну из надписей — поместите на нее указатель мыши и выполните щелчок левой кнопкой мыши. Надпись выделена, если вокруг неё появилась рамочка с квадратиками. Чтобы снять выделение, можно щёлкнуть в любом месте вне надписи.



7. Измените расположение надписей на экране. Для этого:
 - 1) выделите произвольную надпись;
 - 2) удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетащите надпись в другое место.
8. Оставьте на экране самую удачную надпись, а все другие удалите. Для этого:
 - 1) выделяйте надписи;
 - 2) нажимайте клавишу .
9. Выделите надпись. Обратите внимание на ставшую доступной вкладку **Работа с объектами WordArt**. С её помощью можно полностью изменить исходную надпись. Попробуйте это сделать самостоятельно.



10. Сохраните файл в личной папке под именем **Школа** и закройте программу.

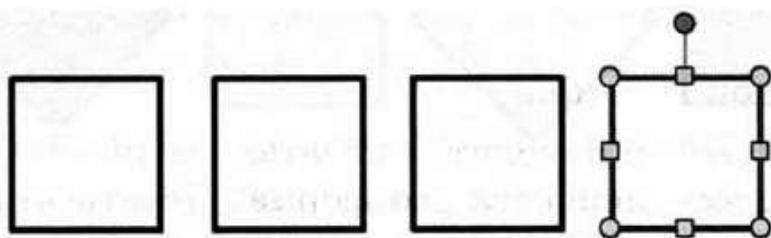




Задание 4. Прямоугольники

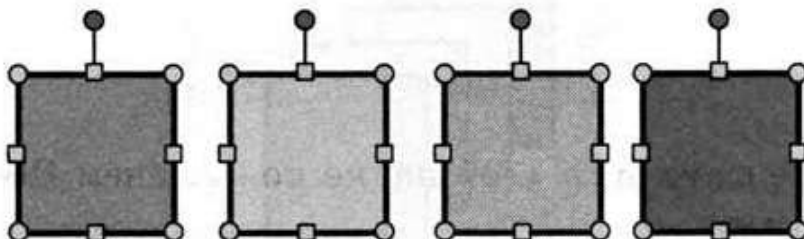
1. Откройте текстовый процессор **Word**.
2. Перейдите на вкладку **Вставка**. В группе **Иллюстрации** щёлкните на кнопке **Фигуры**, предназначенной для вставки готовых фигур — прямоугольников, кругов, стрелок, линий и пр. Внизу открывшегося меню выберите пункт **Создать новое полотно**.
3. С помощью инструмента **Прямоугольник** нарисуйте прямоугольник:



4. Измените размеры прямоугольника; удалите прямоугольник; попытайтесь изобразить небольшой квадрат (вспомните, как вы строили квадраты в графическом редакторе **Paint**).
5. Скопируйте квадрат в буфер обмена (вкладка **Главная**). Разместите три копии квадрата рядом с оригиналом:



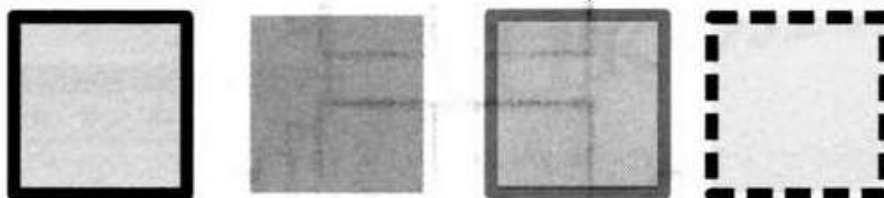
6. Поочерёдно выделяя каждый из квадратов, подбирайте по своему усмотрению цвет заливки (инструмент ) и закрашивайте его.
7. Инструментом **Выбор объектов**  (**Главная – Редактирование – Выделить – Выбор объектов**) выделите все четыре квадрата:



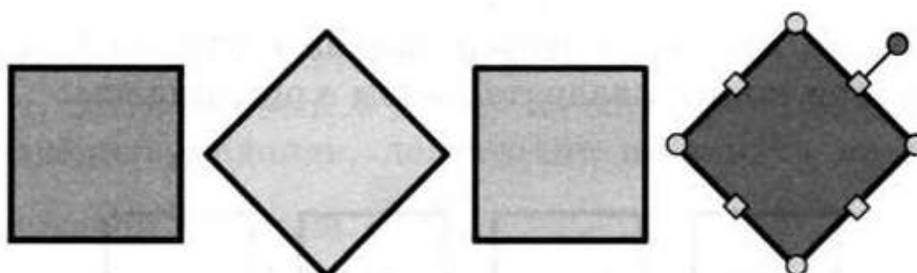
8. Скопируйте выделенный фрагмент в буфер обмена. Четыре копии фрагмента (четыре ряда квадратов) разместите под оригиналом.
9. Поэкспериментируйте с различными вариантами заливки (текстура, рисунок градиентная) второго ряда квадратов:



10. Измените тип и цвет линии границы каждого из четырёх квадратов третьего ряда, например, так:

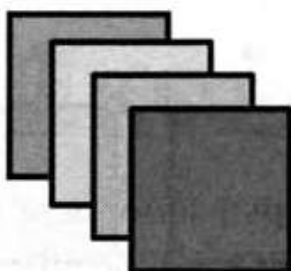


11. Четвёртый ряд квадратов преобразуйте к следующему виду:

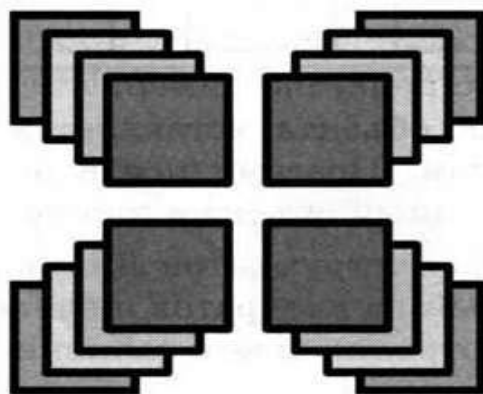


Для этого:

- 1) щёлкните на фигуре, которую следует повернуть;
 - 2) маркер поворота (зелёный кружок со стрелкой в верхней части выбранной фигуры) перетащите в нужном направлении.
12. Измените положение и наложение квадратов четвертого ряда по образцу:



13. Сгруппируйте четыре последних квадрата в единый объект. Для этого:
- 1) активизируйте кнопку **Выбор объекта** и с её помощью очертите прямоугольник, полностью вмещающий выполненный вами рисунок;
 - 2) выполните команду **Средства рисования – Формат – Упорядочить – Группировать**.
14. Уменьшите размеры полученного объекта и разместите на экране три его копии. Отрадите объекты слева направо и сверху вниз:



15. Сохраните результат в личной папке под именем **Квадраты**.

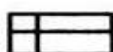


Задание 5. Дом

1. В текстовом процессоре откройте файл **Домик.doc** (**Домик.odt**) из папки **Заготовки**. На экране появится рисунок:



2. Выделите рисунок — щёлкните левой кнопкой внутри области рисунка. В контекстном меню рисунка выполните команду **Группировка – Разгруппировать**. Рисунок «рассыплется» на несколько составных частей, каждая из которых будет окружена маркерами.
3. Щёлкните вне области рисунка — все маркеры исчезнут. Поочерёдно щёлкните на крыше, окне и стенах домика и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, растащите их в разные стороны.



4. Из полученных частей, как из деталей конструктора, соберите большой дом.



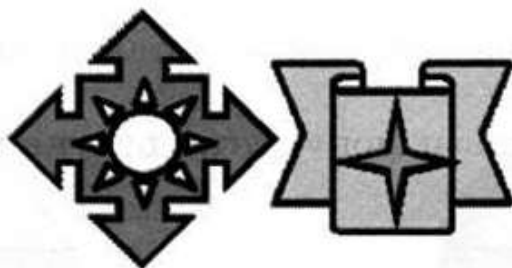
Для этого:

- 1) скопируйте фрагмент «стена» в буфер обмена и разместите на экране еще 9 таких копий;
 - 2) разместите в нужных местах 9 копий фрагмента «окно» и 5 копий фрагмента «крыша»;
 - 3) с помощью инструментов Прямоугольник и Заливка фигуры нарисуйте закрашенный прямоугольник — дверь;
 - 4) для правильной компоновки фрагментов используйте возможности их перемещения на задний план, назад, вперед, на передний план.
5. Сгруппируйте созданный объект.
6. По своему усмотрению измените размеры рисунка.
7. Сохраните результат в личной папке под именем Дом и закройте программу.

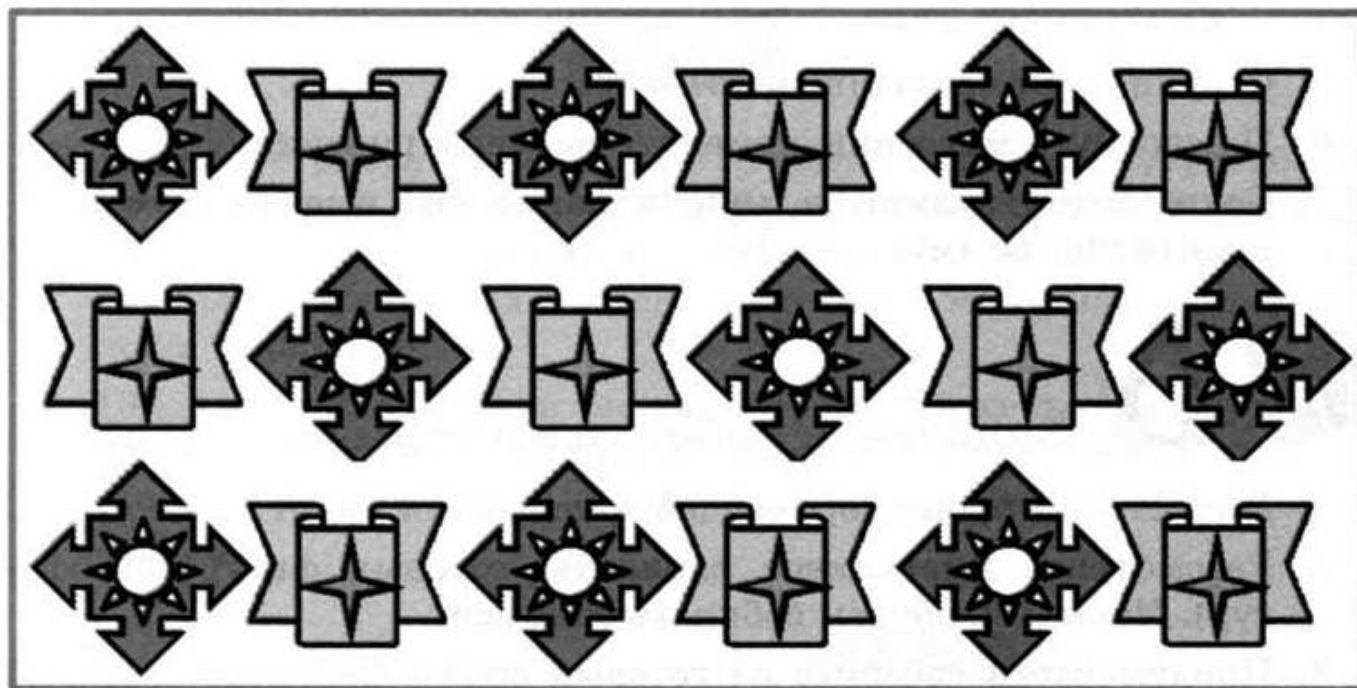


Задание 6. Работа с готовыми фигурами

1. В текстовом процессоре создайте новый документ.
2. Рассмотрите имеющиеся варианты готовых фигур (автофигур). Из них мы будем собирать орнамент.
3. Придумайте и соберите из готовых фигур фрагмент, который будет многократно повторяться в орнаменте. Например, такой:



4. По своему усмотрению измените границу, заливку и другие свойства автофигур. Чтобы закрасить автофигуру, её следует выделить (щелчок левой кнопкой мыши) и указать цвет заливки.
5. Сгруппируйте созданный фрагмент.
6. В случае необходимости уменьшите фрагмент так, чтобы его можно было 3–4 раза разместить в ряд на странице.
7. Сделайте ещё одну копию фрагмента. Отрадите его слева направо.
8. Копируя и вставляя исходный фрагмент и его зеркальное отражение, получите изображение, содержащее 3 ряда по 3–4 фрагмента в каждом ряду.
9. С помощью инструмента **Прямоугольник** изобразите большой прямоугольник (**Нет заливки**, **Толщина контура** — 6 пт), так чтобы орнамент оказался внутри него:



10. Сохраните результат в личной папке под именем **Орнамент** и закройте программу.