

## § 24. Графічныя аб'екты ў тэкставым дакуменце

### 24.1. Устаўка рысункаў

Word дазваляе ўстаўляць у дакумент рысункі з розных крыніц:

- рысункі, якія захоўваюцца на дыску ў графічных файлах;
- відарысы з Інтэрнэту;
- вектарныя рысункі, створаныя з дапамогай фігур (графічных прымітываў);
- рысункі — графічныя копіі экрана.

Устаўіць рысунак можна, карыстаючыся буферам абмену. Для гэтага ў іншай праграме вылучаем рысунак або яго фрагмент і выконваем каманду **Копіраваць**. Потым вяртаемся ў Word і выконваем каманду **Вставіць**.

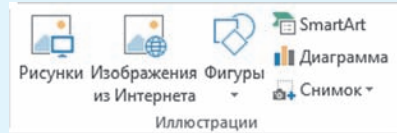
Укладка **Вставка** мае каманды для змяшчэння ў тэкставым дакуменце розных відаў ілюстрацый (прыклад 24.1). Стварэнне вектарнага відарыса з аўтафігур выконваецца аналагічна стварэнню відарыса ў вектарным графічным рэдактары.

Для ўстаўкі рысунка з графічнага файла трэба выканаць каманду **Рисунки**. Затым неабходна паказаць імя файла. Рысунак будзе ўстаўлены ў пазіцыю курсора.

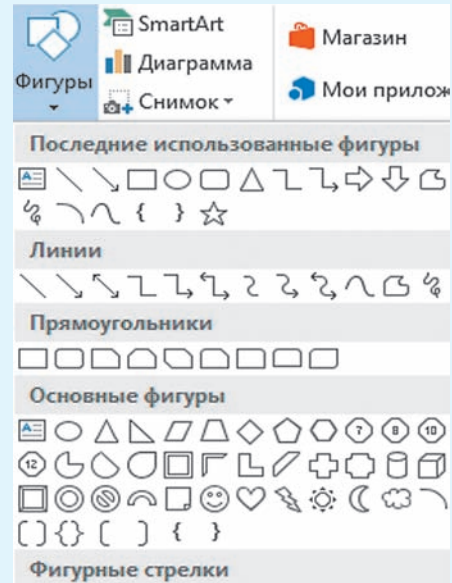
Пры выбары каманды **Изображения из Интернета** ў радку ўводзім запыт, які адлюстроўвае змест рысунка (прыклад 24.2).

Для ўстаўкі копіі экрана існуюць некалькі магчымасцей. Выкарыстоўваючы клавішу **PrtScr**<sup>1</sup> (копія ўсяго экрана) або камбінацыю клавіш

**Прыклад 24.1.** Каманды для ўстаўкі ілюстрацый на ўкладцы **Вставка**:



Калекцыя графічных прымітываў **Фигуры**:

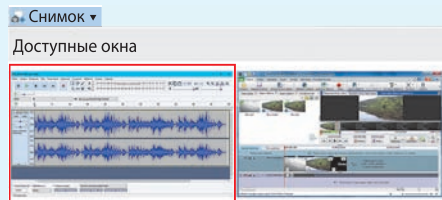


**Прыклад 24.2.** Пошук рысунка па камандзе **Изображения из Интернета**.

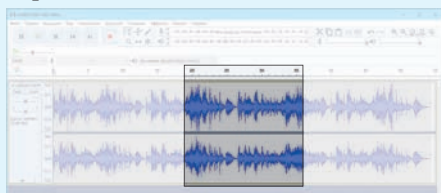


<sup>1</sup> На некаторых клавіятурах гэтая клавіша падпісана Print Screen.

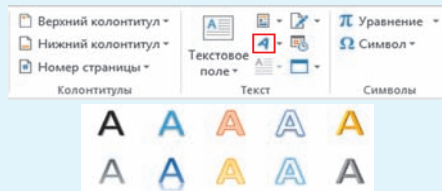
**Прыклад 24.3.** Выкарыстанне каманды **Снимок**.



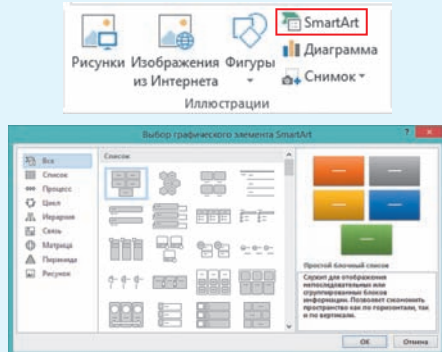
**Прыклад 24.4.** Выкарыстанне каманды **Вырезка экрана**. У дакумент будзе ўстаўлена вылучаная частка экрана.



**Прыклад 24.5.** Устаўка аб'екта **WordArt** і выбар стылю (з выпадаючага спіса).



**Прыклад 24.6.** Устаўка аб'екта **SmartArt** і выбар стылю (з акна **Выбор графического элемента SmartArt**).



**Alt + PrtScr** (копія толькі актыўнага акна), змяшчаем відарыс у буфер абмену, а потым устаўляем яго ў дакумент. Каманда **Снимок** дазваляе ўставіць у дакумент копію любога з адкрытых акон. Апошнія з адкрытых акон адлюстроўваецца першым у спісе каманды **Снимок** (прыклад 24.3). З яго можна выказаць частку экрана (прыклад 24.4).

## 24.2. Устаўка аб'ектаў **WordArt** і **SmartArt**

З аб'ектамі **WordArt** і **SmartArt** вы пазнаёміліся ў 6-м класе, калі стваралі прэзентацыі. Работа з гэтымі аб'ектамі ў рэдактары **Word** адбываецца аналагічна.

Для ўстаўкі аб'ектаў у тэкст выбіраецца адпаведная каманда на ўкладцы **Вставка**. У прыкладзе 24.5 паказана, як устаўіць аб'ект **WordArt**, а ў прыкладзе 24.6 — аб'ект **SmartArt**.

Пры вылучэнні аб'екта **WordArt** дабаўляецца ўкладка **Средства рисования** → **Формат**, на якой можна настроіць выгляд аб'екта. Для аб'екта **WordArt** можна змяніць наступныя параметры (прыклад 24.7):

- колер, таўшчыню і стыль лініі контуру вакол сімвалаў тэксту;
- колер або градыент для заліўкі;
- варыянты ценю;
- адлюстраванне і рэльеф сімвалаў;
- падсветку вакол сімвалаў;
- скрыўленне тэксту.

Пры вылучэнні аб'екта **SmartArt** (прыклад 24.8) дабаўляюцца дзве ўкладкі **Работа с рисунками SmartArt** → **Конструктор** і **Работа с рисунками SmartArt** → **Формат**. Каманды першай ўкладкі дазваляюць


змяняць структуру аб'екта, а другой — яго выгляд. Больш дэталёва пра настройкі аб'екта гл. *Дадатак 4* (с. 167).

### 24.3. Фармаціраванне аб'ектаў

Мы разгледзелі ўстаўку ў тэкставы дакумент розных аб'ектаў: WordArt, SmartArt, формул, рысункаў. Пасля ўстаўкі любога з гэтых аб'ектаў робіцца актыўнай укладка **Формат**. На ёй змяшчаюцца каманды, якія дазваляюць выбраць параметры фармаціравання адпаведнага аб'екта. Для розных аб'ектаў спіс гэтых каманд розны. Аднак ёсць каманды, што з'яўляюцца агульнымі для розных аб'ектаў. Гэтыя каманды аб'яднаны ў дзве групы: **Упорядочение** і **Размер** (прыклад 24.9).

Каманды групы **Упорядочение** дазваляюць кіраваць становішчам аб'екта і абцяканнем тэксту.

Рысунак, устаўлены ў тэкставы дакумент, можна абрэзаць з выкарыстаннем інструмента **Обрезка**.

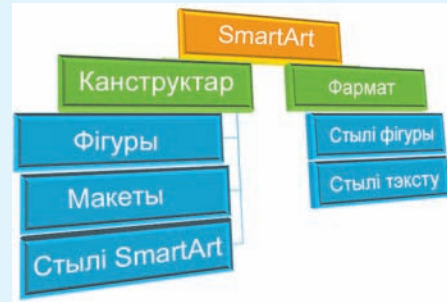
Пры разгортванні групы **Размер** (кнопка са стрэлачкай ) атрымаем асобнае акно **Макет**, якое дазваляе задаваць параметры фармаціравання аб'ектаў. Акно мае тры ўкладкі: **Положение**, **Обтекание текстом** і **Размер**.

Укладка **Размер** (прыклад 24.10) дазволіць змяніць памер аб'екта: задаць патрэбны памер у сантыметрах або ў працэнтах адносна зыходнага памеру. Змяняць памер рысунка можна з дапамогай мышы.

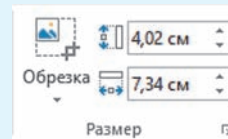
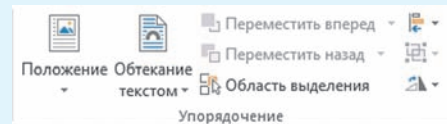
**Прыклад 24.7.** Прыклад тэксту WordArt:

**3 днём нараджэння!**

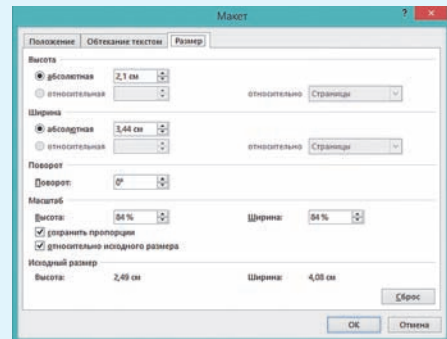
**Прыклад 24.8.** Прыклад рысунка SmartArt: арганізацыйная дыяграма.



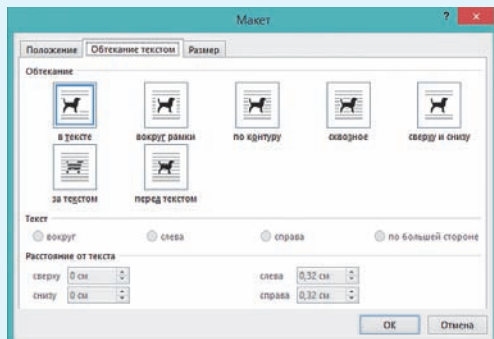
**Прыклад 24.9.** Каманды груп **Упорядочение** і **Размер** на ўкладках **Форматирование**:



**Прыклад 24.10.** Укладка **Размер**:



**Прыклад 24.11.** Укладка **Обтекание текстом**:



**Прыклад 24.12.** Абцяканне рысунка **Сквозное**, тэкст — вакол:

А. С. Грин. Алые паруса<sup>1</sup>

— Не знаю, сколько пройдет лет, — только в Каперне расцветет одна сказка, памятная надолго. Ты будешь большой, Ассоль. Однажды утром в морской дали под солнцем сверкнет алый парус. Сияющая громада алых парусов белого корабля двинется, рассекая волны, прямо к тебе.



**Прыклад 24.13.** Абцяканне рысунка **Вокруг рамки**, тэкст — злева:

В. Быкаў. Альпійская балада<sup>2</sup>


Сям-там сінелі лапікі буйных духмяных незабудак, калыхаліся на ветры званочки, ад густога водару жоўтай азалі п'яnela ў галаве. Мясінамі ў кветкавых чашчобах грапляліся жарсцявыя плешыны, тырчалі з травы шэрыя камяні, каля іх заўжды было многа калючага шчэбню, ён шкодзіў ступням.



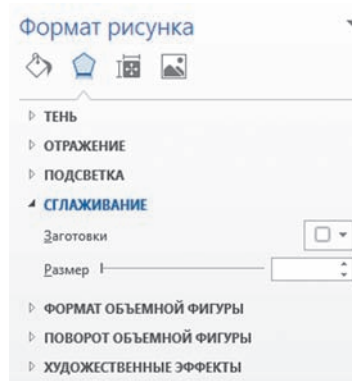
На ўкладцы **Обтекание текстом** (прыклад 24.11) можна ўстанавіць абцяканне аб'екта тэкстам (у тэксце, вакол рамкі, скразное і інш.) і выраўноўванне адносна тэксту. Становішча **в тексте** размяшчае аб'ект як сімвал тэксту.

Укладка **Положение** дазволіць вызначыць становішча аб'екта ў дакуменце адносна старонкі, абзаца або калонкі.

Прыклады 24.12 і 24.13 дэманструюць адзін з варыянтаў абцякання тэкстам.

Абцяканне тэксту можна вызначыць з дапамогай значка , які з'яўляецца побач з аб'ектам пры яго вылучэнні.

Для кожнага аб'екта можна выбраць каманду **Формат** з кантэкставага меню, якая адкрывае дадатковую панэль. На гэтай панэлі сабраны ўсе параметры фармацэравання адпаведнага аб'екта. Панэль дублюе адпаведныя каманды ўкладкі **Формат**. Знешні выгляд панэлі можа адрознівацца для розных аб'ектаў. Панэль **Формат** рысунка выглядае наступным чынам:



<sup>1</sup> Грин, А. С. Алые паруса. Минск: Наука и техника, 1979, 384 с.

<sup>2</sup> Быкаў, В. Сбор твораў. У 4 т. Т. 1. Аповесці. Мінск: Мастацкая літаратура, 1980, 432 с.

- ?
1. Як можна ўставіць рысунк у тэкставы дакумент?
  2. Якія спосабы ўстаўкі копіі экрана ў тэкставы дакумент вам вядомыя?
  3. Якія параметры аб'екта WordArt можна змяняць?
  4. Якія параметры аб'екта SmartArt можна змяняць?
  5. Як змяніць памеры рысунка?
  6. Якія спосабы абцякання тэкстам вы ведаеце?
  7. Як адкрыць панэль **Формат рысунка**?

## **Практыкаванні**

- 1 Выкарыстоўваючы пошук рысункаў (або загадзя падрыхтаваныя рысункі), стварыце віншаванні. Для афармлення надпісаў выкарыстайце аб'ект WordArt.



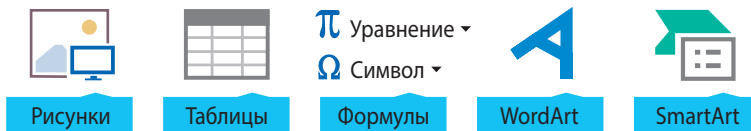
З Днём працы



З Днём Перамогі

- 2 Стварыце з дапамогай аб'ектаў WordArt і SmartArt (тып **Рисунк**) наступную схему. Відарысы атрымайце з экраннай копіі.

## Аб'екты ў тэкставым дакуменце



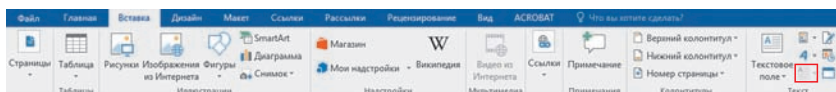
- 3 Праілюструйце тэкст, названы настаўнікам. Для ілюстрацый можна выкарыстаць рысункі, якія захоўваюцца на камп'ютары, відарысы з Інтэрнэту або самастойна падрыхтаваць рысунк у графічным рэдактары і ўставіць яго з файла або выкарыстоўваючы буфер абмену.

- 4 Адкрыўце файл з тэкстам. Праілюструйце тэкст, выкарыстоўваючы копіі экрана або гатовыя рысункі.

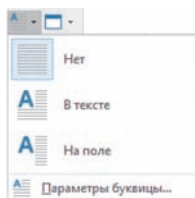
### Як уставіць буквіцу ў дакуменце Word<sup>1</sup>

Хочаце дабавіць іскрынку ў дакументы Word? Буквіца і ёсць такая іскрынка, якая дазваляе адлюстроўваць першую літару абзаца вялікім шрыфтам.

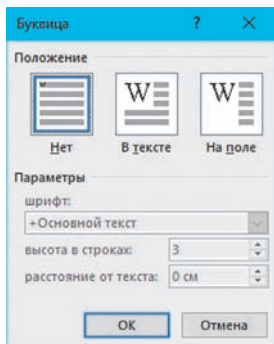
- Змясціце курсор у пачатак абзаца, у які хочаце ўставіць буквіцу.
- Адкрыўце ўкладку **Вставка** і ў групе **Текст** націсніце **Буквица**.



- Выберыце тып буквіцы: **В тексте** або **На поле**.



- У раздзеле **Параметры буквицы** выберыце шрыфт буквіцы.



- Задайте вышыню ў радках і адлегласць ад тэксту ў адпаведных паях у акне **Буквица**.

- Націсніце **ОК**, каб уставіць буквіцу.

**Б**іткоін (англ. *Bitcoin*, ад *bit* — «біт» і *coin* — «манета») — плацежная сістэма, якая выкарыстоўвае аднайменную адзінку для ўліку аперацый і аднайменны пратакол перадачы даных.

<sup>1</sup> Паводле матэрыялаў сайта <https://hi-news.ru/gadgets> (дата доступу 16.01.2018).

## Гаджэты<sup>1</sup>

*Гаджэты — тэхнічныя прыстасаванні для абсалютна розных мэт — з'яўляюцца лепшымі сябрамі чалавека. Па статыстыцы на кожнага, хто жыве на Зямлі, прыпадае мінімум тры тэхнічныя ўстройства, г. зн. карысныя гаджэты. З'яўляючыся цалкам рознымі і прызначанымі для розных мэт (гадзіннікі і тэлефоны, док-станцыі і мікрафоны, праектары і мініяцюрныя роботы), гаджэты істотна палягчаюць жыццё чалавека.*

### Квадракоптары навучылі лятаць чародамі без GPS

У Інтэрнэце шмат ролікаў, дзе чароды дронаў прыгожа і зладжана ляцяць, адначасова выконваючы розныя трукі. Ну і што? Яны ж абапіраюцца на даныя, атрыманыя ад GPS. Але што рабіць, калі нікага GPS выкарыстоўваць не атрымліваецца? Інжынеры ўніверсітэта Пенсільваніі вырашылі навучыць дроны абыходзіцца без іх.



### Бесправдае зараднае ўстройства WattUp працуе на адлегласці да 4 м



Інжынеры ўжо даўно спрабуюць стварыць зараднае ўстройства, якое дазволіць людзям раз і назаўсёды пазбавіцца ад правадоў і пастаяннай неабходнасці знаходзіцца побач з разеткай. Улічваючы, колькі ў нашым жыцці ўсёмагчымых гаджэтаў і электронных устройстваў, нам даводзіцца рэгулярна падзаражаць іх, каб заставацца на сувязі, у курсе апошніх навін

і г. д. Новае зараднае ўстройства WattUp, распрацаванае ў межах стартапу Energoous, дазваляе падзаражаць па паветры адразу некалькі гаджэтаў на адлегласці больш за 4 м.

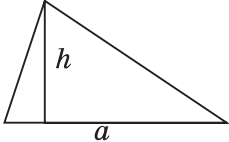
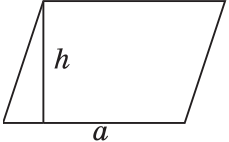
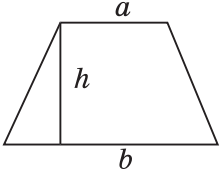

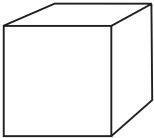
### Паказаны самы кампактны 3D-прынтар памерам з рукзак

Нягледзячы на тое што 3D-прынтары ўсё больш актыўна ўваходзяць у наша жыццё, яны ўсё ж такі застаюцца дастаткова гравасткімі ўстройствамі. Аднак кітайскія інжынеры з карпарацыі MakeX паказалі самы кампактны на дадзены момант 3D-прынтар. Цікава, што гэты прынтар убудаваны ў звычайны рукзак.



<sup>1</sup> Паводле матэрыялаў сайта <https://hi-news.ru/gadgets> (дата доступу: 23.01.2018).

- 5 Устаўце таблицу з трох радкоў і двух слупкоў. У адной ячэйцы таблицы стварыце сваю візітную картку. Запішыце прозвішча, імя, школу і клас. Устаўце сваю фатаграфію. Скапіруйце візітоўку ва ўсе ячэйкі таблицы.
- 6 Устаўце таблицу з пяці радкоў і двух слупкоў. У адной ячэйцы таблицы стварыце бэйдж дзяжурнага. Скапіруйце бэйдж ва ўсе ячэйкі таблицы.
- 7 Стварыце наступную таблицу. Формулы ствараюцца з дапамогай устаўкі ўраўненняў, рысункі — з дапамогай устаўкі фігур.

Формулы для вылічэння плошчы			
Трохвугольнік	$S = \frac{ah}{2}$	$a$ — аснова трохвугольніка $h$ — вышыня трохвугольніка	
Паралелаграм	$S = ah$	$a$ — аснова паралелаграма $h$ — вышыня паралелаграма	
Трапеццыя	$S = \frac{a+b}{2}h$	$a, b$ — асновы трапеццыі $h$ — вышыня трапеццыі	
Формулы для вылічэння аб'ёму			
Прамавугольны паралелепіпед	$V = abc$	$a, b, c$ — даўжыня, шырыня, вышыня паралелепіпеда	
Куб	$V = a^3$	$a$ — даўжыня канта куба	

- 8\* Аформіце з дапамогай тэкставага рэдактара Word рашэнне задачы па геаметрыі, фізіцы або хіміі. Выкарыстайце таблицы, формулы, рысункі.