**ВИКОРИСТАННЯ ФІГУР ТА СТВОРЕННЯ ОБ’ЄКТІВ SMARTART У ТЕКСТОВОМУ ДОКУМЕНТІ**

**Елемент керування Фігури** 2.PNG групи Ілюстрації вкладки Вставлення призначений для вставлення в документ геометричних фігур (прямокутників, овалів, ліній, зірок тощо).

Користувач може створювати в текстовому документі графічні зображення з геометричних фігур. Ці фігури поділяються на кілька видів: лінії, основні фігури, фігурні стрілки, елементи блок-схем, виноски, зірки та стрічки/



*Алгоритм вставлення геометричних фігур у текстовий документ:*

1. Вибрати на вкладці Вставлення у групі Ілюстрації кнопку Фігури.

2. Вибрати в наведеному переліку потрібну фігуру

3. Перевести вказівник у робочу область документа.

4. Зафіксувати початкову точку малювання фігури натисканням лівої кнопки миші.

5. Перемістити вказівник у кінцеву точку малювання фігури, утримуючи натиснутою ліву кнопку миші.

6. Відпустити ліву кнопку миші.

**Об’єкти SmartArt (англ. smart – розумний, art – мистецтво) —** вид графічних об’єктів у текстовому процесорі Word, які призначені для подання даних у вигляді різноманітних схем.

Дані на схемах зображуються у вигляді взаємопов’язаних фігур, усередині яких розміщується текст.

Приклади об’єктів SmartArt різних типів:

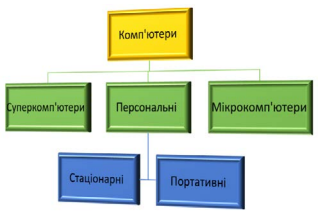
****

Вибираючи макет, слід продумати:

1. спосіб подання даних з урахуванням призначення макета, яке наведено праворуч у вікні;
2. розмір тексту та кількість елементів на схемі.

**Організаційна діаграма —** це схема, яка відображає взаємне підпорядкування між об’єктами.

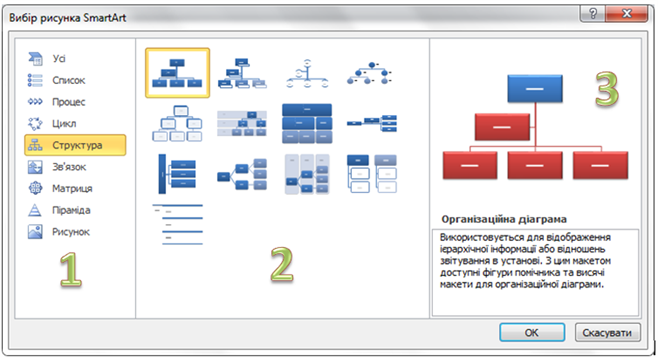
Приклад:

****

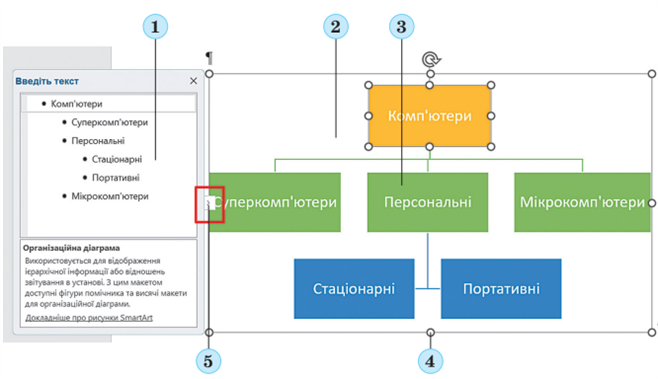
**АЛГОРИТМ СТВОРЕННЯ:**

1. Вибрати місце в документі, куди буде вставлятися об’єкт.  
2. Виконати **Вставлення ⇒ Ілюстрації ⇒ SmartArt**.

3. Вибрати в лівій частині вікна **Вибір рисунка SmartArt** потрібний тип макета –**Ієрархія (Структура)**    
4. Вибрати у центральному списку вікна **Вибір рисунка SmartArt** потрібний макет, наприклад **Організаційна діаграма**.  
5. Вибрати кнопку **ОК**.



Після вставлення в поточному місці документа з’являється макет об’єкта SmartArt, обведений рамкою з маркерами змінення розмірів



1 – Область для введення тексту

2 – Об’єкт SmartArt

3 – Дані всередині фігури

4 – Маркери змінення розмірів

5 – Кнопка відкриття/закриття області введення тексту

Додати потрібний текст до фігур об’єкта можна:

безпосередньо в самій фігурі, вибравши її й увівши необхідний текст;

в області Введіть текст, яка розташована ліворуч від вставленого об’єкта.

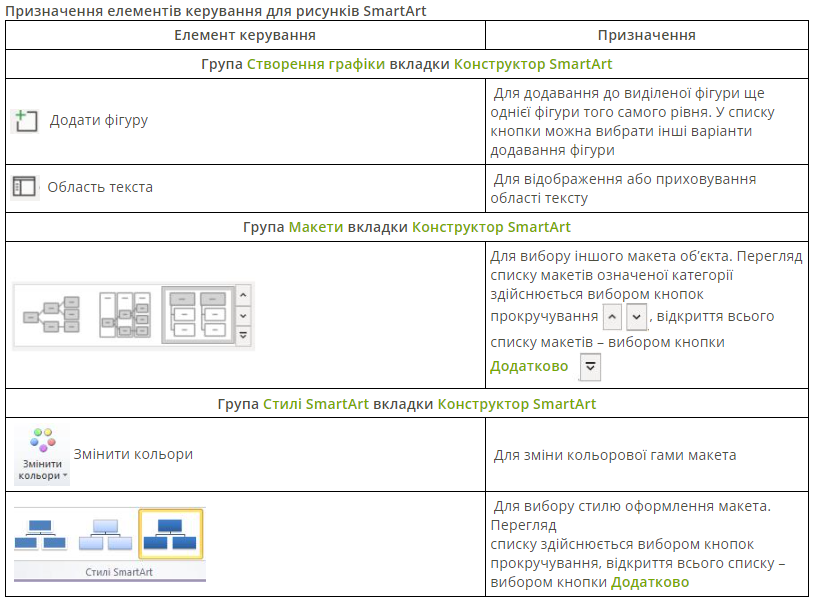
Щоб видалити на схемі зайві фігури, потрібно виділити фігуру і натиснути **Delete**.

Для того, щоб додати фігуру на схемі, слід:

* Вибрати фігуру, поруч з якою потрібно вставити нову.
* Виконати **Конструктор SmartArt ⇒ Створення графіки ⇒ Додати фігуру85.jpg .**
* За потреби перемістити фігуру в потрібне місце натисканням кнопок **Угору 86.jpg**або **Униз 87.jpg**.
* За потреби змінити рівень розміщення  фігури натисканням кнопок **Знизити рівень**88.jpg або **Підвищити рівень 89.jpg**

При створенні або виділенні об’єкта SmartArt на Стрічці з’являється тимчасовий розділ Знаряддя для рисунків SmartArt з двома тимчасовими вкладками Конструктор SmartArt і Формат.

Призначення елементів керування для рисунків SmartArt



**ЗАВДАННЯ**

1. Створити графічні зображення з геометричних фігур. Доповнити фігури ілюстраціями. (У зразку виконаного завдання – *Завдання 1*)
2. **Створити об’єкт Smartart** (Виконати Вставлення ⇒ Ілюстрації ⇒ SmartArt. Вибрати в лівій частині вікна Вибір рисунка SmartArt потрібний тип макета – Ієрархія (Структура). Застосувати Стилі Smartart

(У зразку виконаного завдання – *Завдання 2*)

1. Створити (на вибір – наприклад – Цикл) власний приклад ще одного варіанту об’єкту Smartart, який би підходив заданій темі.

(У зразку виконаного завдання – *Завдання 3*)

1. Збережіть документ; Здайте для викладача.

**ЗРАЗОК ВИКОНАНОГО ЗАВДАННЯ**

