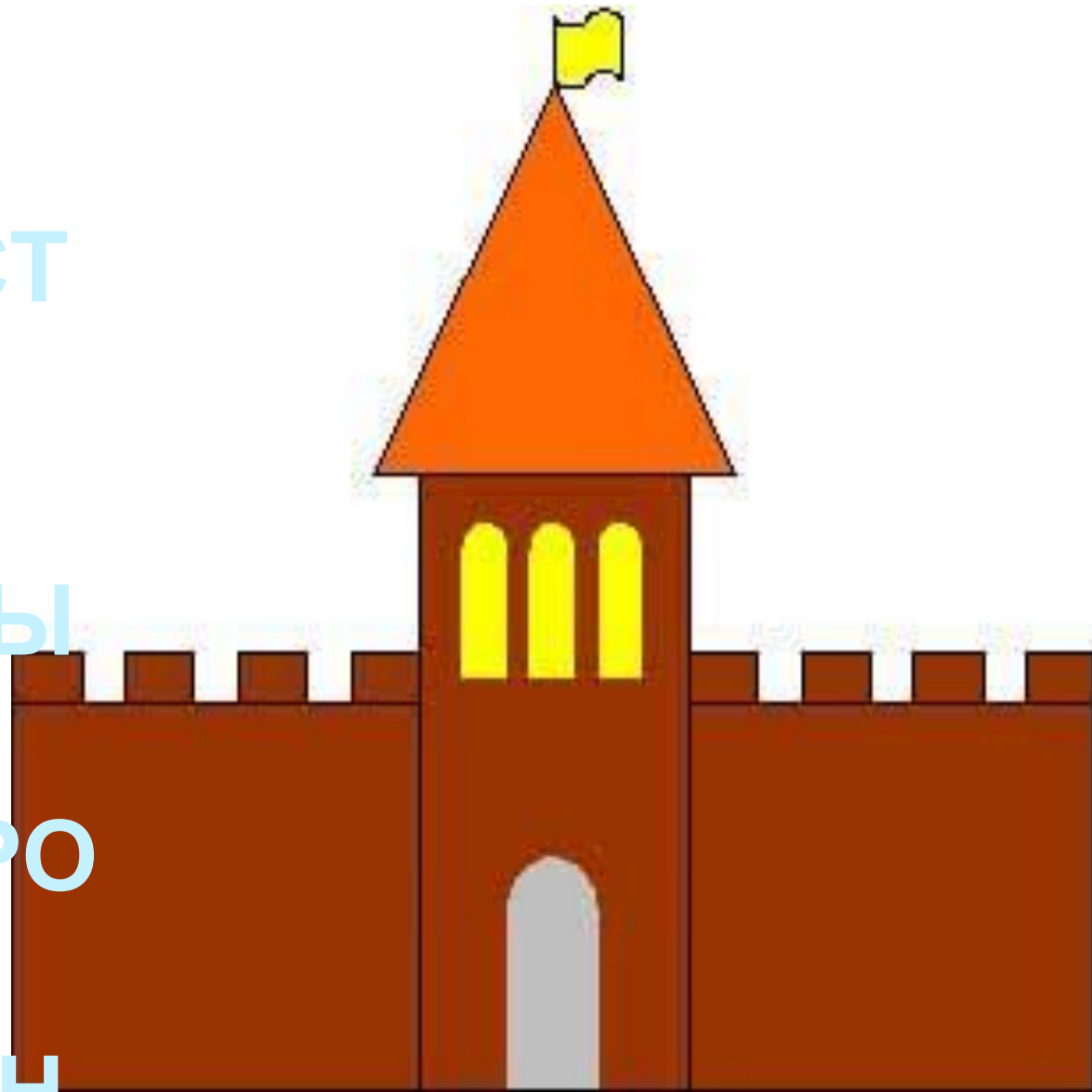
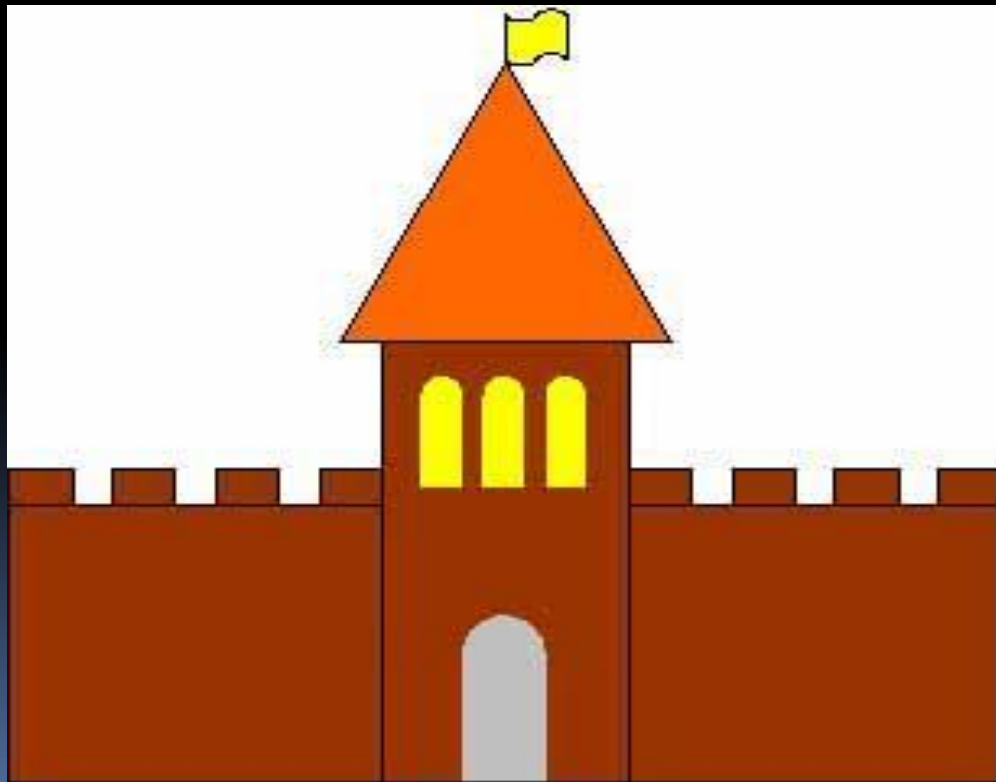


ЗНАКОМСТ  
ВО  
С  
ВЕКТОРНЫ  
М  
РЕДАКТОРО  
М,  
ВСТРОЕНН  
ЫМ В

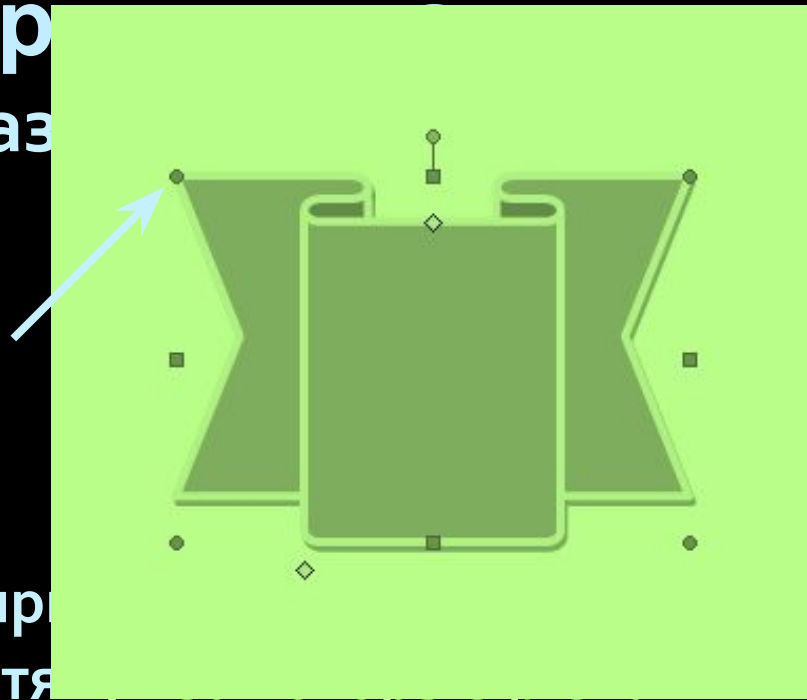


Векторное изображение формируется из графических объектов (точка, линия, окружность, прямоугольник и т.д.), которые хранятся в памяти компьютера в виде графических примитивов и описывающих их математических формул.

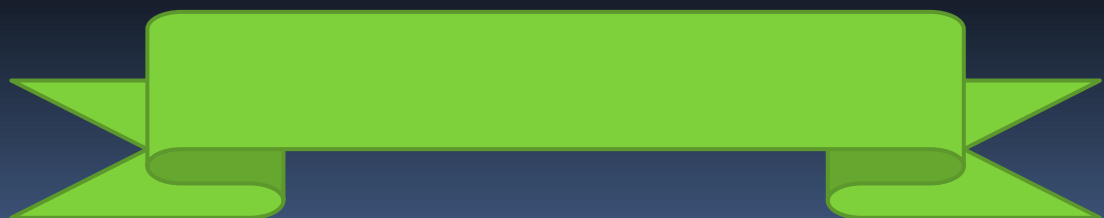


# Основные приемы работы с графическими пр

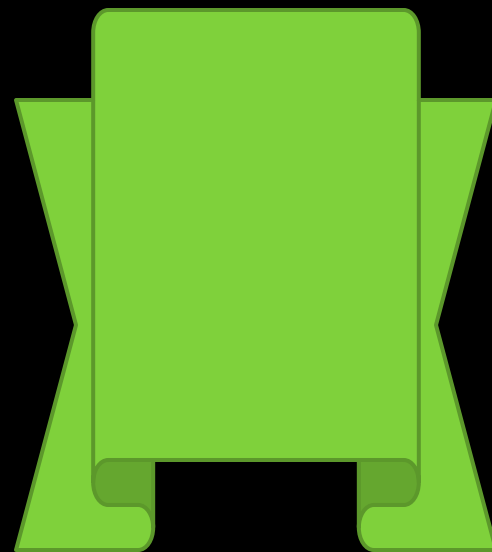
## Изменение раз



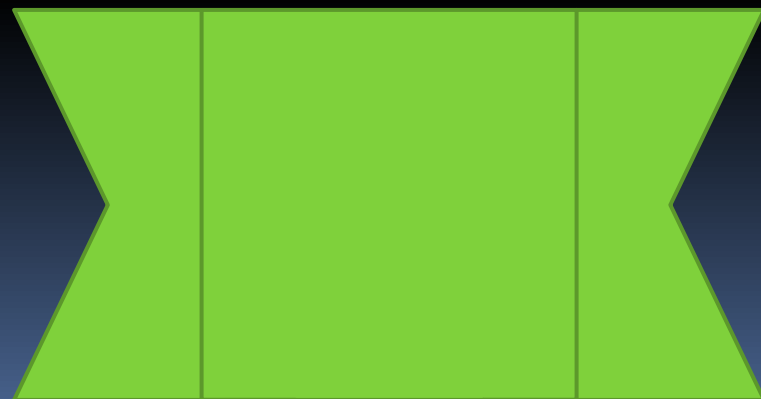
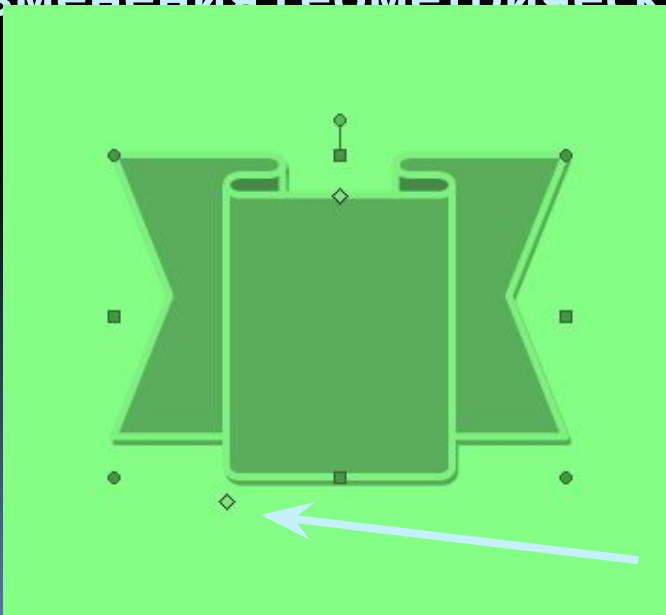
Выделенный графический пр  
синие угловые маркеры, потянув за них (при этом кнопка мыши должна быть при этом нажата), можно изменить размеры фигуры.



# Изменение геометрической формы

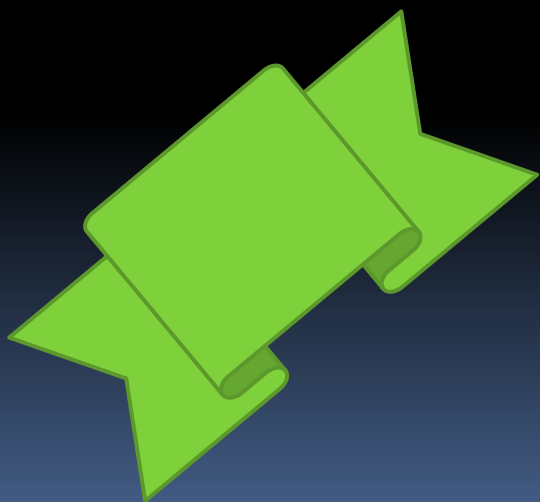
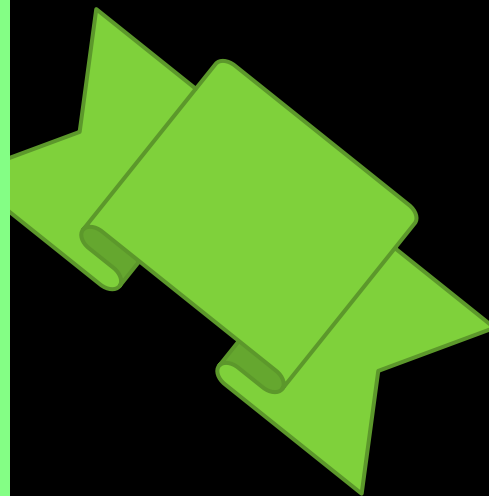
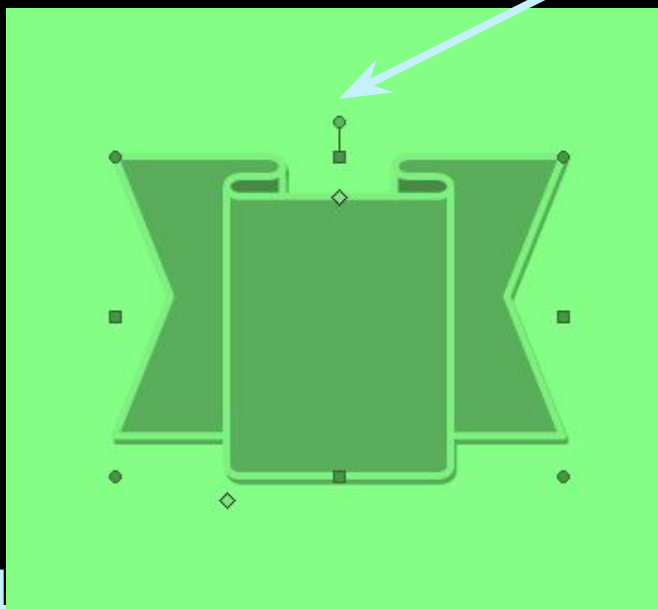


Желтый квадратик внутри выделенного примитива служит для изменения геометрических форм фигур



# Изменение положения примитива

- Вращение



Для того чтобы повернуть примитив, а необходимо установить курсор мыши на зеленый кружочек и, нажав левую кнопку, производить вращательные движения мышью.

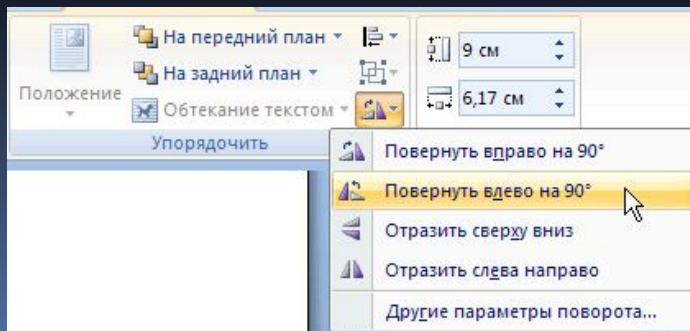
При этом фигура будет вращаться в ту или иную сторону.

# Изменение положения примитива

- Поворот



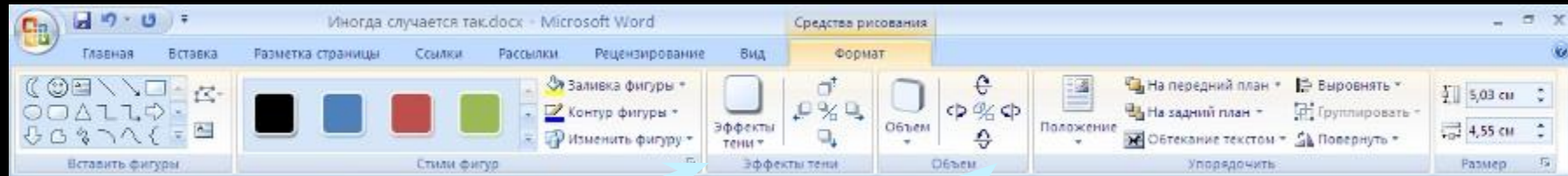
Инструменты, расположенные на контекстном инструменте *Средства рисования* в группе команд *Упорядочить*, предназначены для настройки параметров взаимодействия фигуры с текстом документа или фигуры относительно других фигур



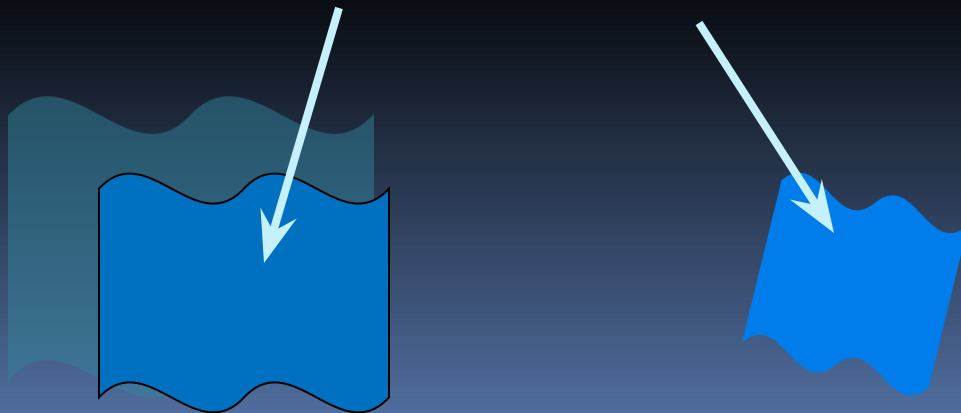
Кнопка *Повернуть* изменяет положение фигуры поворотом на прямой угол

# Форматирование Графического объекта

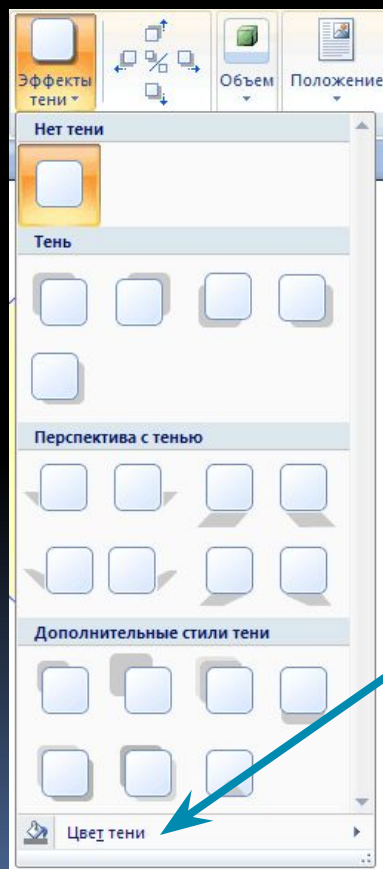
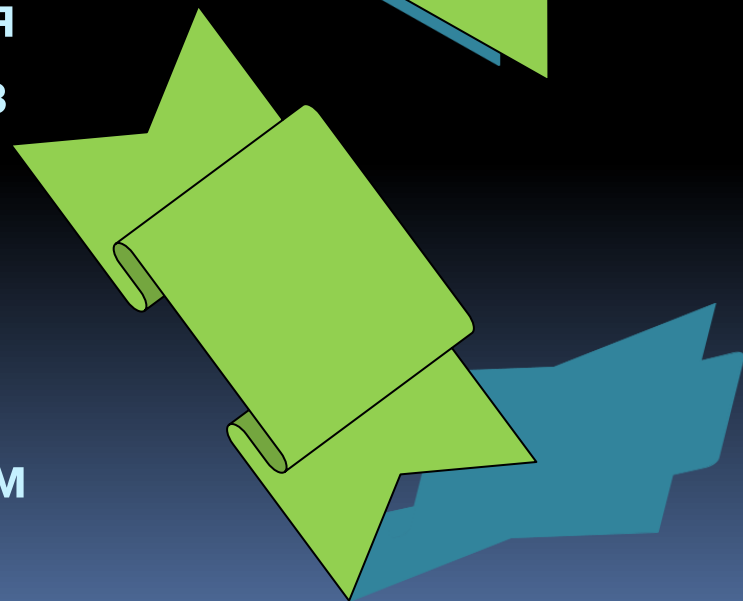
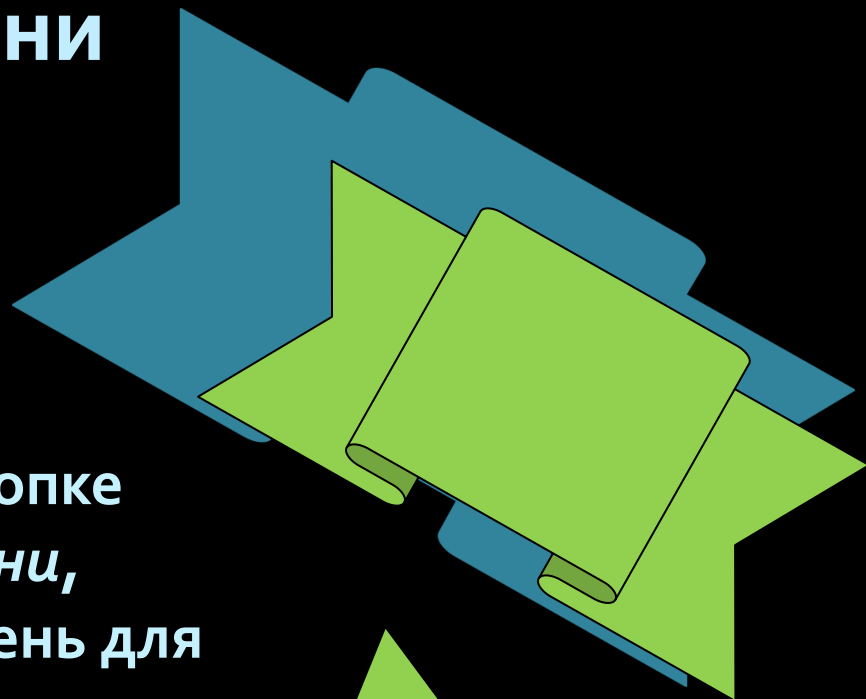
Когда фигура нарисована, появляется контекстный инструмент *Средства рисования* с дополнительной лентой *Формат*



Группы команд *Эффекты тени* и *Объем* дают возможность применить к графическим примитивам и настроить эффекты тени и трехмерные эффекты



# Придание примитиву эффекта тени



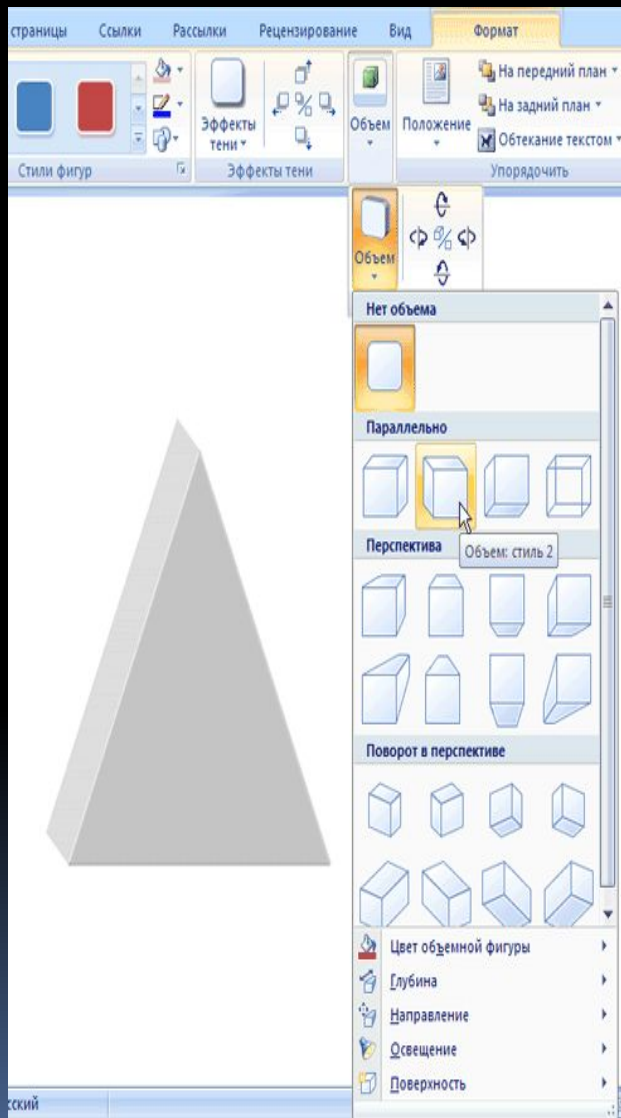
Щелкнув по кнопке *Эффекты тени*, можно выбрать тень для выделенного объекта из более 20 вариантов. Выбрав в этом меню команду *Цвет тени*, можно выбрать цвет отбрасываемой объектом тени.



# Придание примитиву эффекта объема

объема

Для некоторых фигур доступны дополнительные возможности создания объемных эффектов.



Инструменты для добавления объема содержатся в группе команд Объем .

Щелчок по одноименной кнопке вызывает меню, где можно выбрать один из доступных эффектов, которые для удобства разбиты на группы:

Заливка объемной фигуры;

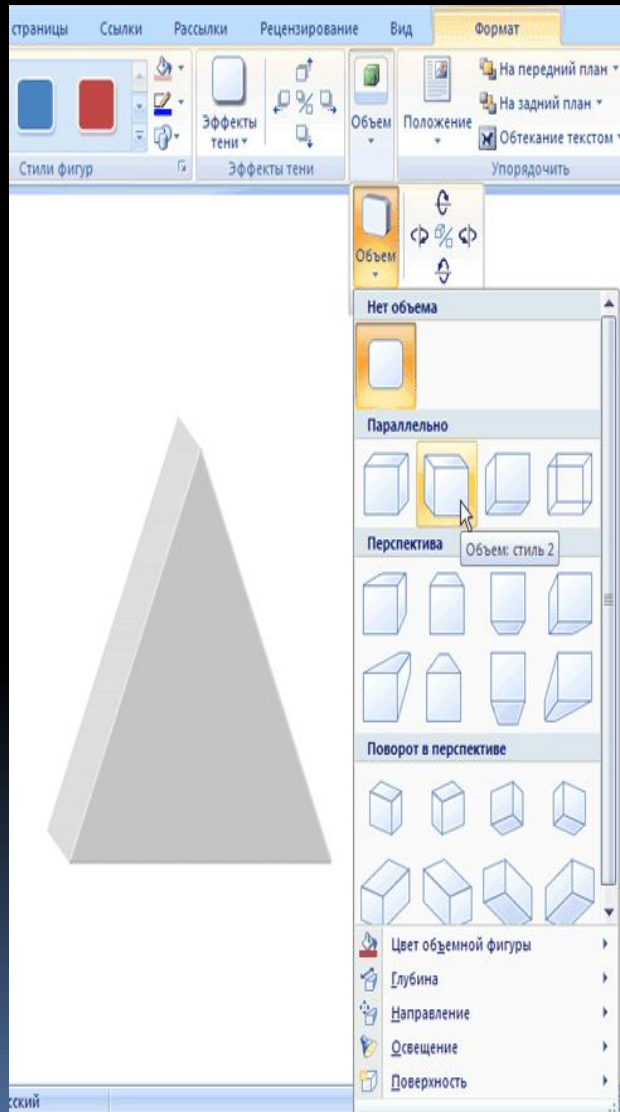
Глубина;

Направление;

Освещенность

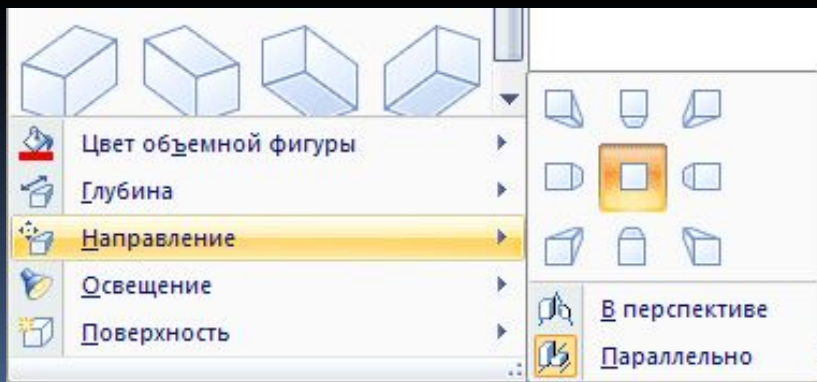
# Придание примитиву эффекта

**объема**  
Выбрав в этом меню команду *Цвет*  
*объемной фигуры*, можно выбрать  
цвет эффекта



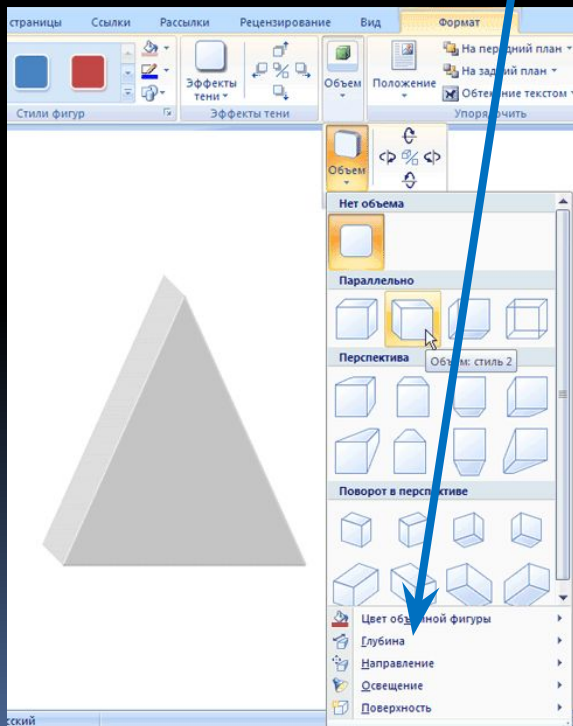
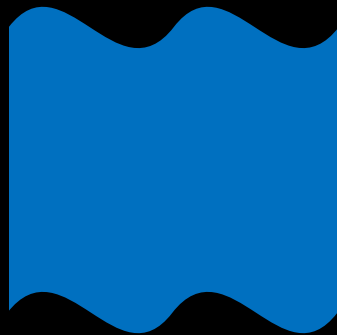
# Придание примитиву эффекта объема

В подменю  
Направление  
устанавливается  
направление  
эффекта: в какую  
сторону объект будет  
"расти" вглубь



# Придание примитиву эффекта объема

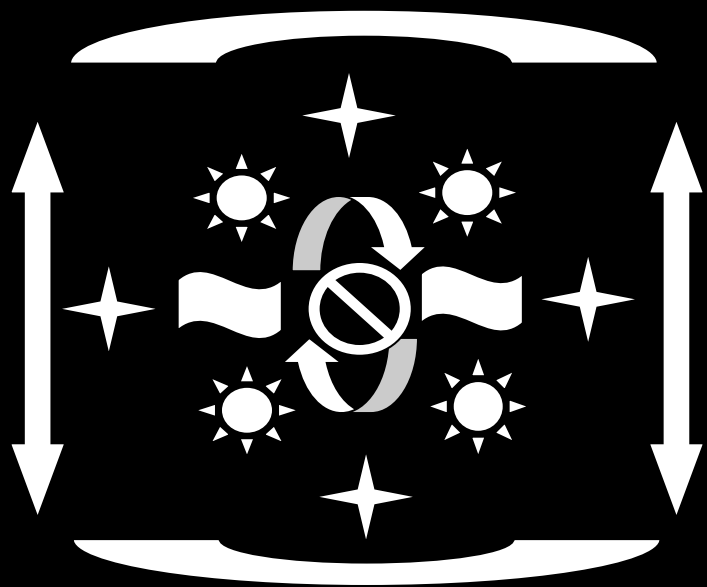
Подменю Глубина позволяет определить, насколько глубокой будет трехмерная модель



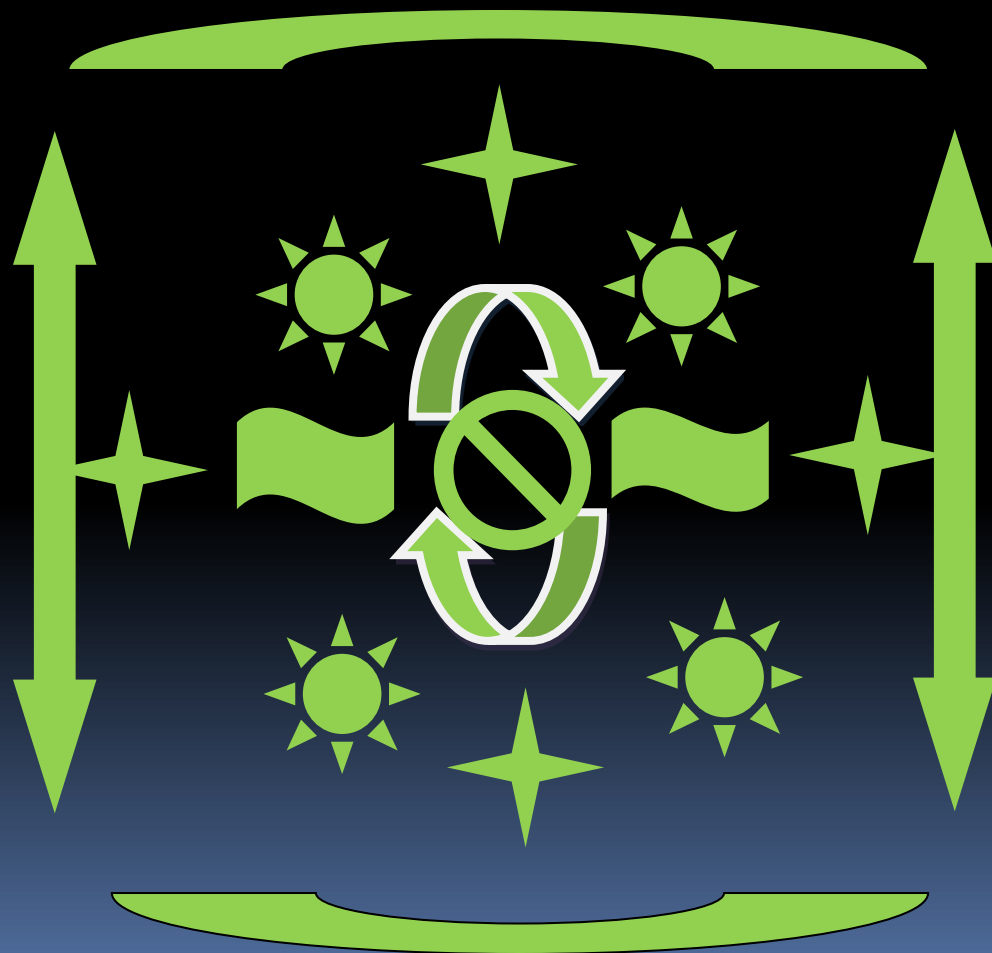
# Создание геометрических коллажей из графических примитивов



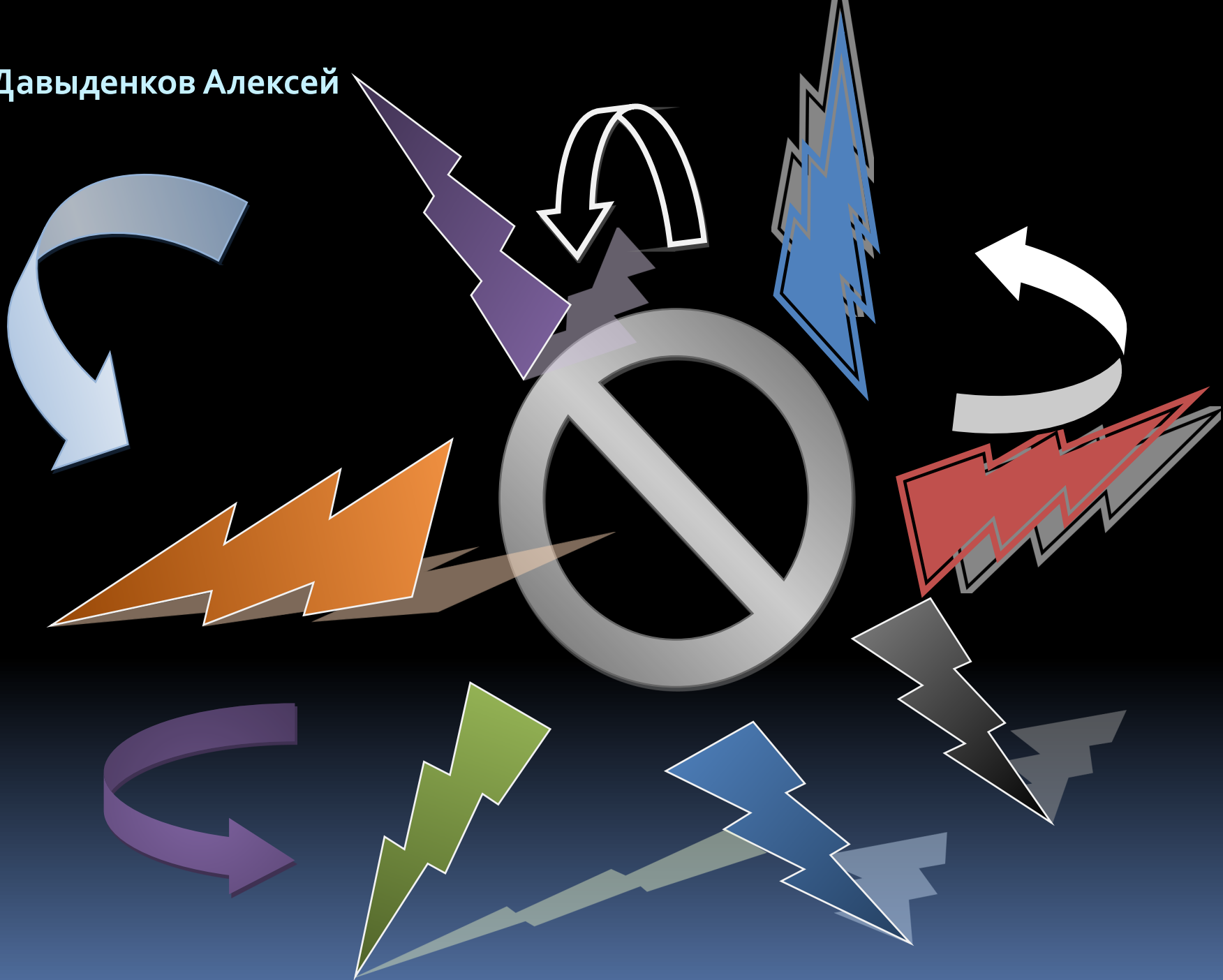
Филиппова Анна

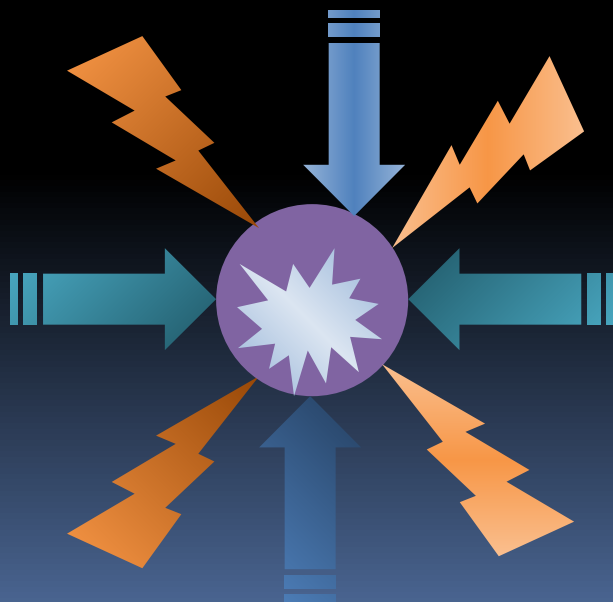
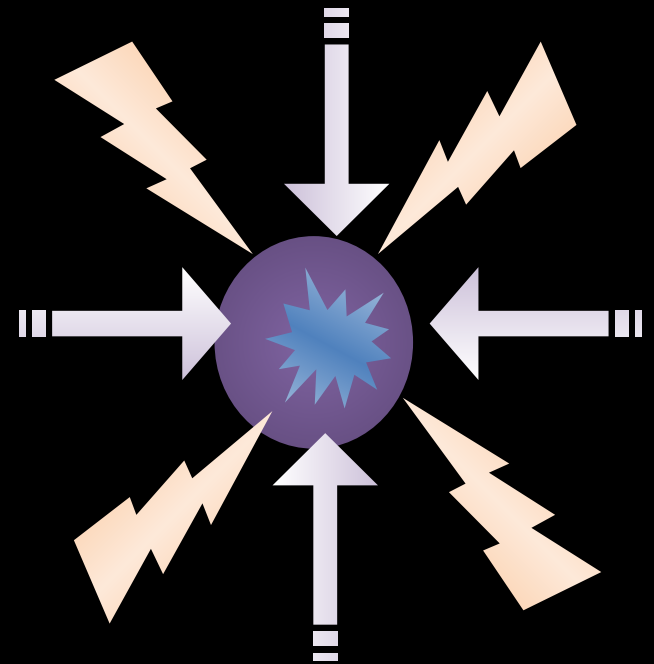
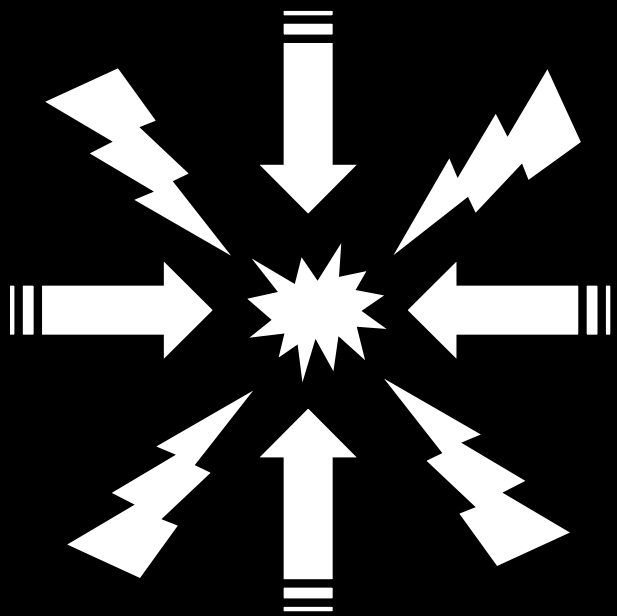


Постникова Елизавета



Давыденков Алексей





Емельянова Елена



Пушкина Людмила





Левченко Татьяна

**Создавайте с нами!**

**Создавайте как мы!**

**Создавайте лучше  
нас!**



**Удачи!!!!!!**