

<b>V. Работа с мультимедийными технологиями.....</b>	<b>2</b>
1. Программное обеспечение для обработки и редактирования графических цифровых изображений (GIMP) .....	2
2. Программное обеспечение для рисования и редактирования цифровой живописи (GIMP) .....	13
3. Программное обеспечение для обработки и редактирования растровой и векторной графики (Inkscape) .....	22
4. Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus).....	44
5. Программное обеспечение для обработки и монтажа аудио-записей (Audacity) .....	73
6. Программное обеспечение для обработки и монтажа видео-записей (Kino) .....	88
7. Программное обеспечение для создания и редактирования интернет-приложений (Quanta Plus) .....	100
8. Программное обеспечение для электронного многоязычного словаря (Stardict) .....	119
9. Программное обеспечение для оптического распознавания документов (Ocrad) .....	128

## V. Работа с мультимедийными технологиями

### 1. Программное обеспечение для обработки и редактирования графических цифровых изображений (GIMP)

#### Урок 1. Основы работы

##### Задание 1.

Щелкните в место на экране, где находится панель инструментов.

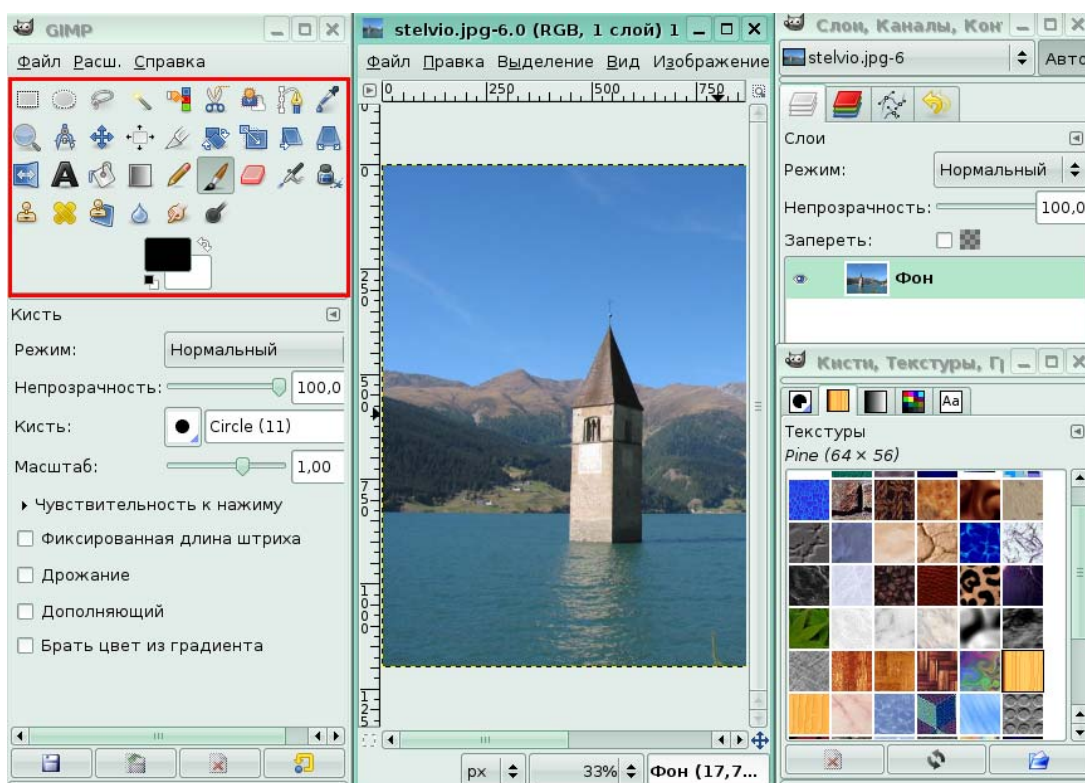


Рис. 1

##### Задание 2.

Выведите на экран диалоговое окно **Слои**. Для этого в меню **Файл**, в группе **Диалоги** щелкните по команде **Слои**.



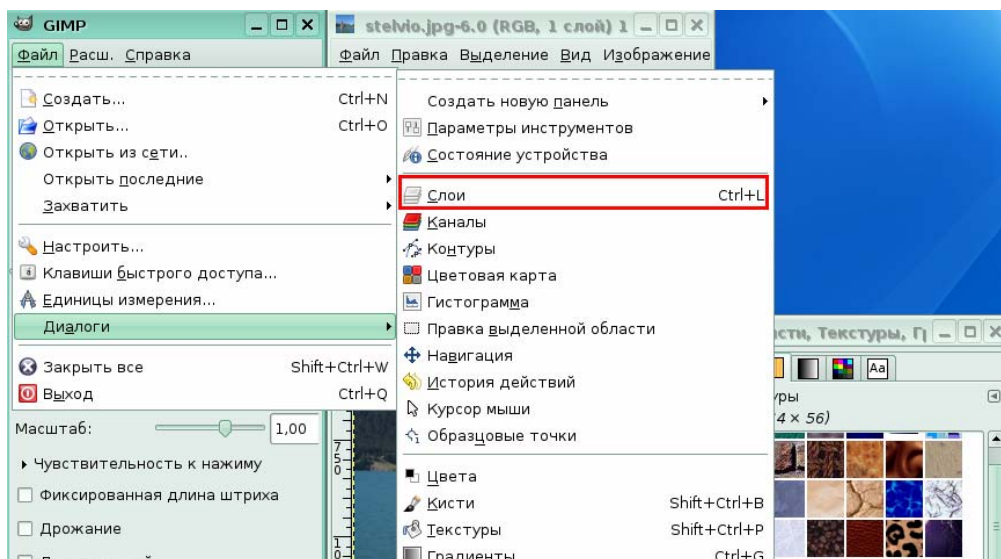


Рис. 2

В результате появится диалоговое окно Слои.

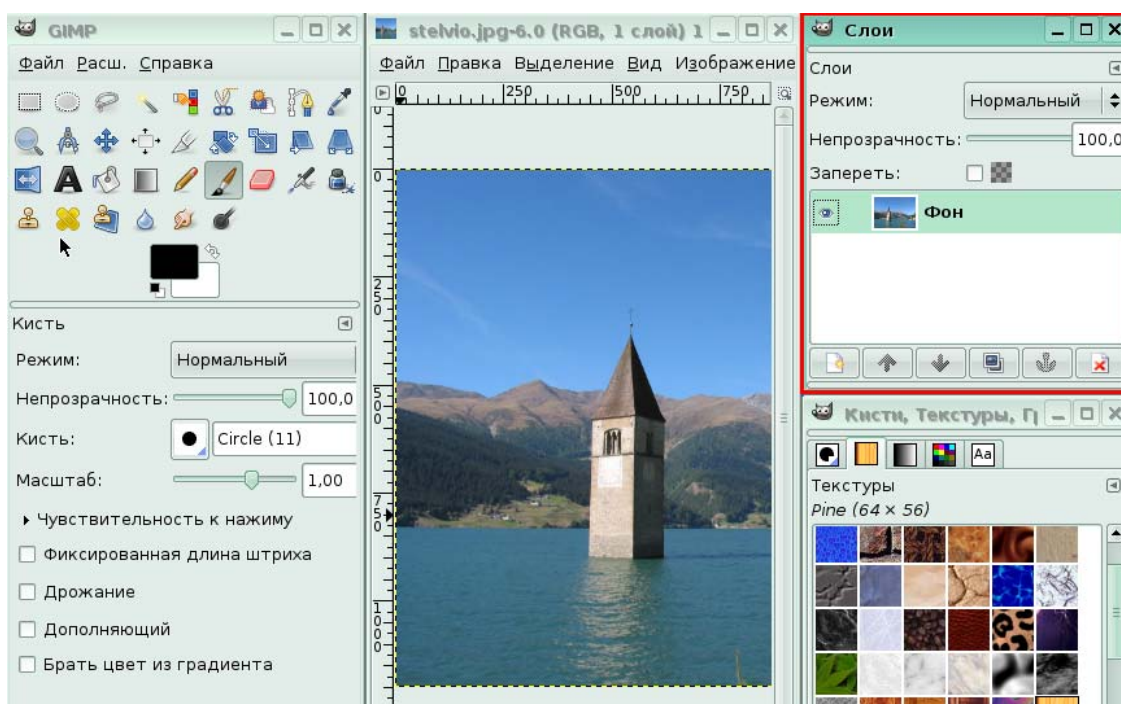


Рис. 3

## Урок 2. Создание, открытие и сохранение файлов

### Задание 1.

В программе GIMP создайте новый документ с размером 800 на 600 точек. Для этого в меню **Файл** щелкните по команде **Создать**.

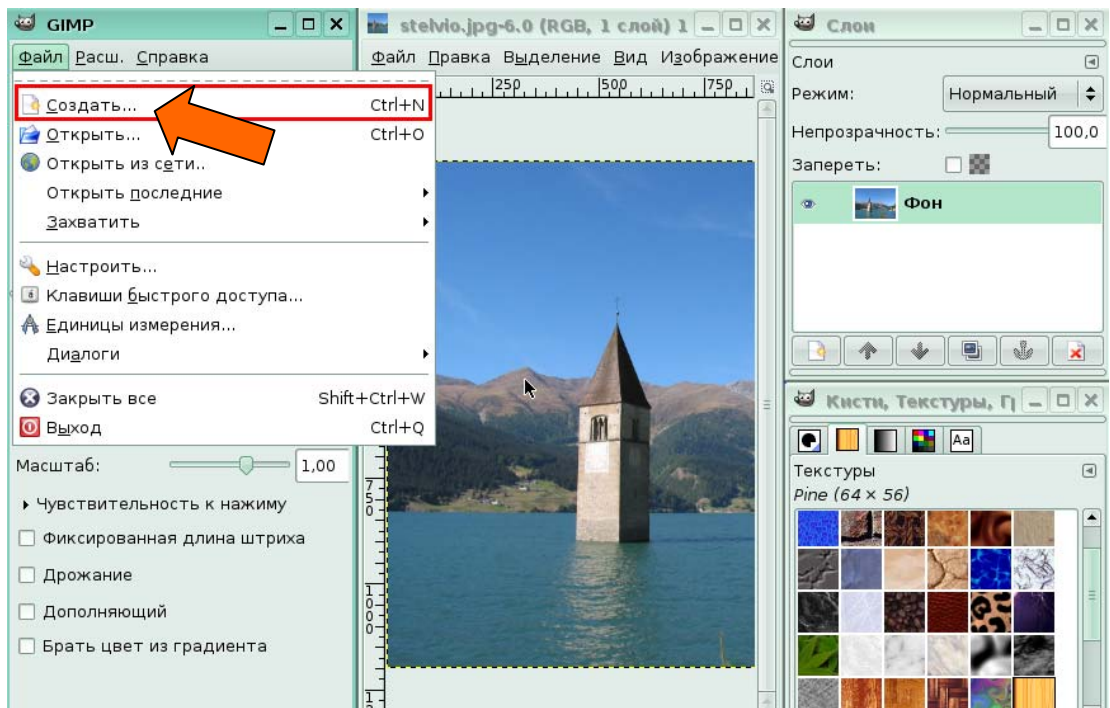


Рис. 4

В диалоговом окне **Создать новое изображение** для вас уже были установлены размеры 800 пт. по ширине и 600 пт. По высоте. Щелкните по кнопке **ОК**, чтобы завершить создание нового изображения.

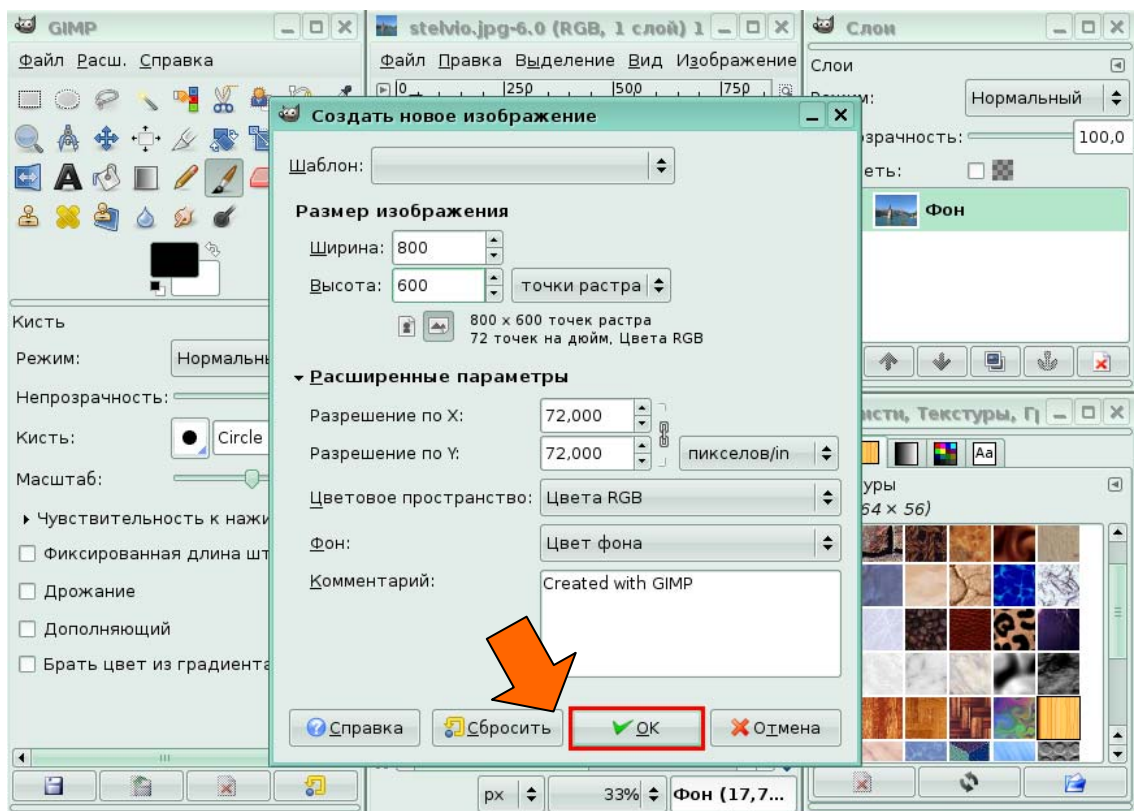


Рис. 5

В результате вы увидите новое окно с заданными размерами.

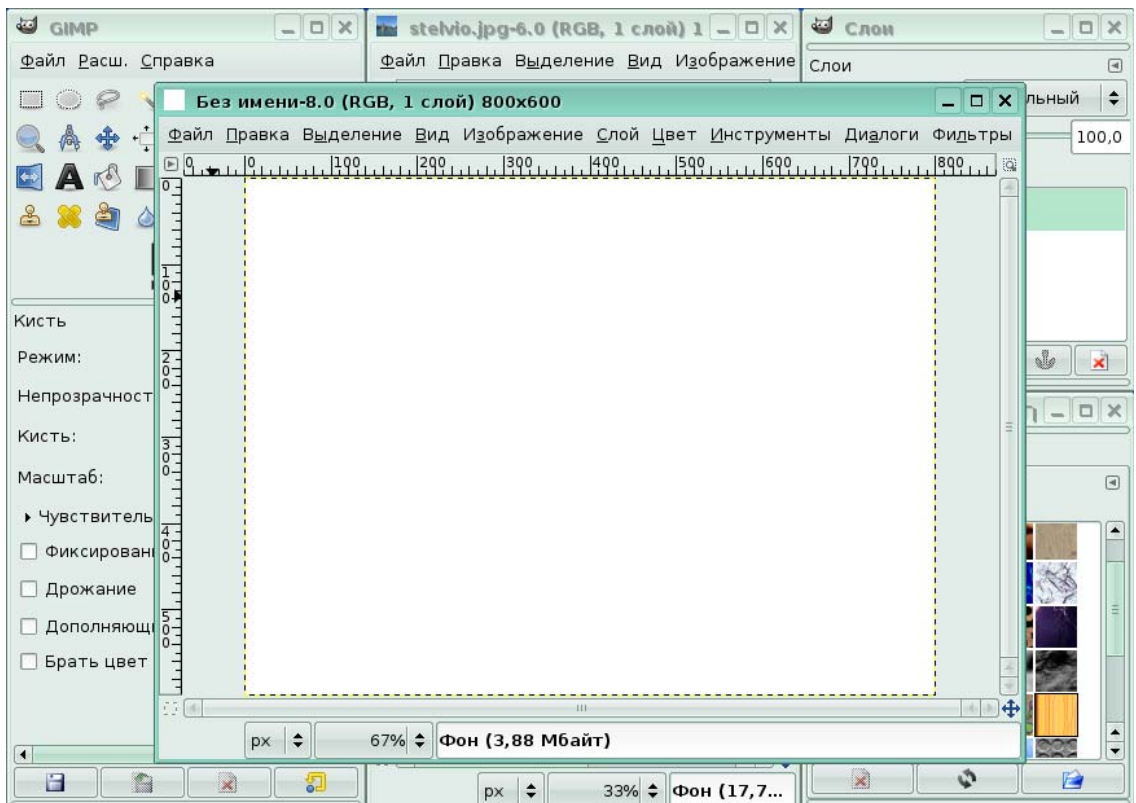


Рис. 6

### Задание 2.

Сохраните открытое в программе GIMP изображение под именем Пейзаж в папке Documents. Для этого в меню изображения **Файл** щелкните по команде **Сохранить как**.

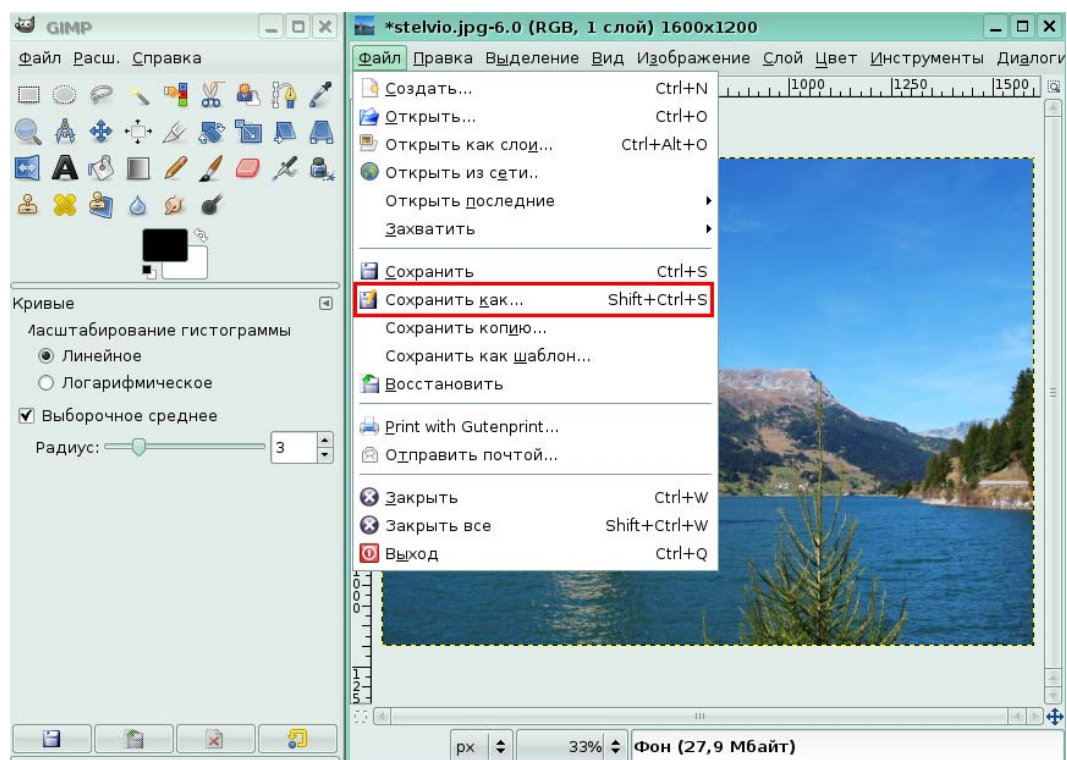


Рис. 7



В диалоговом окне **Сохранить изображение** для вас в поле **Имя** было введено имя файла: **Пейзаж.jpg** и указано место: папка **Documents**. Щелкните по кнопке **Сохранить**, чтобы завершить операцию сохранения.

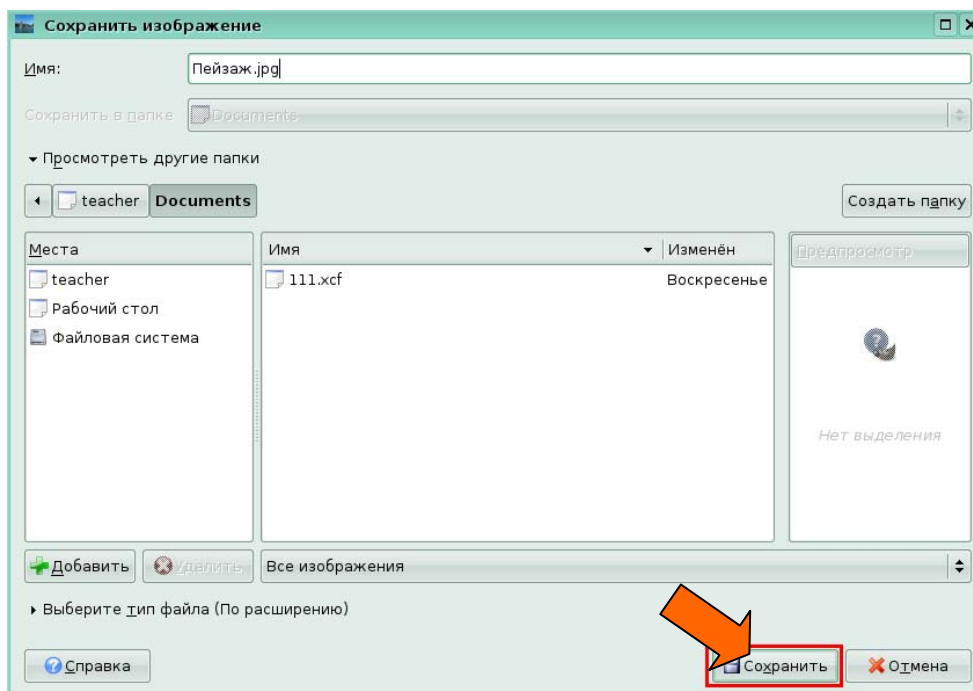


Рис. 8

### Задание 3.

В меню **Файл** щелкните по команде, которая позволяет открыть ранее сохраненное изображение. Это команда **Открыть**.

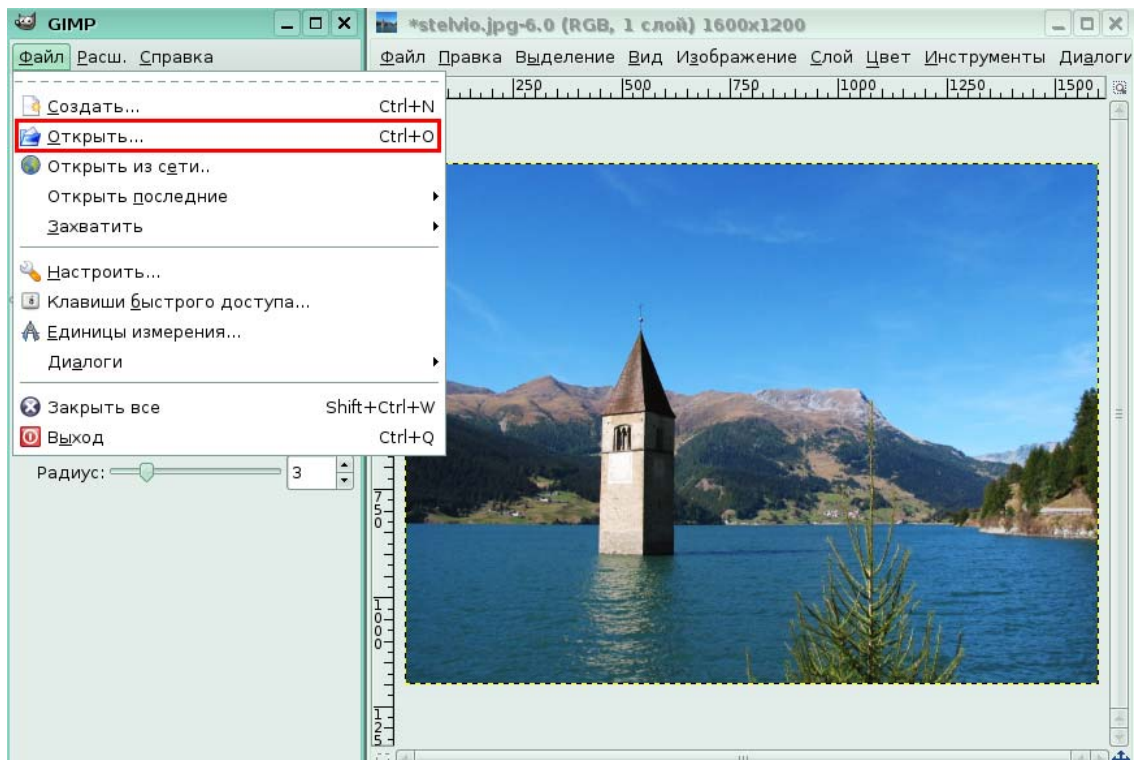


Рис. 9

## Урок 3. Рисование простых объектов

### Кисти

#### Задание 1.

На экране отображен чистый документ. Вы хотите выполнить рисунок кистью *Cofetti*. Для начала выберите инструмент **Кисть** на панели инструментов.

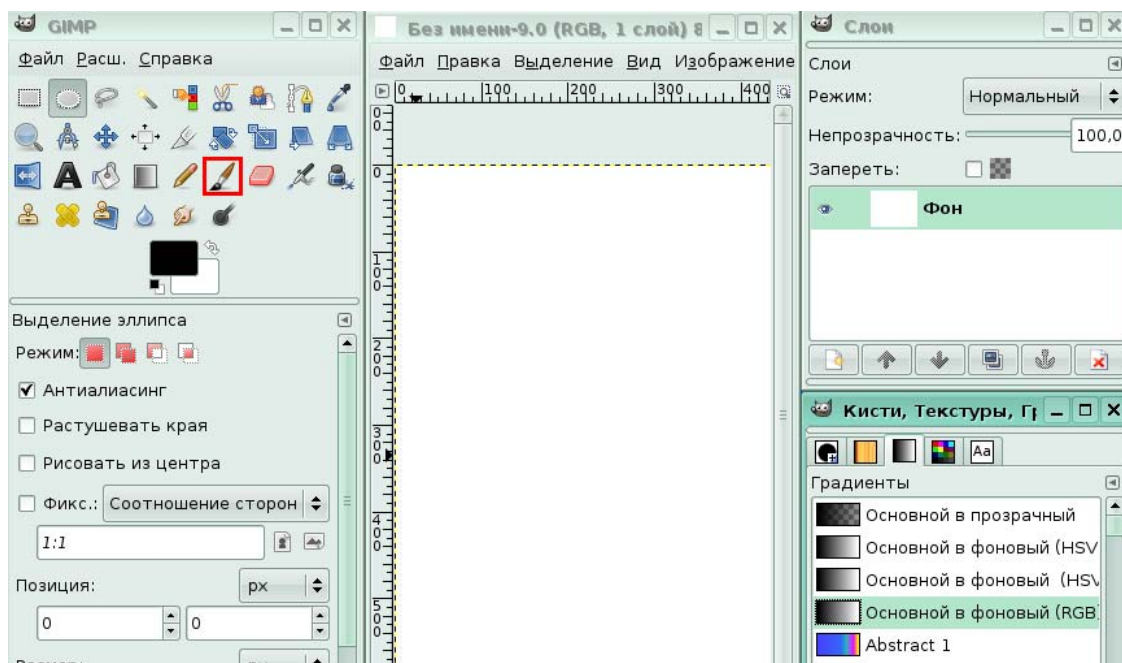


Рис. 10

В диалоговом окне **Кисти, Текстуры, Градиент** щелкните по вкладке **Кисти**, чтобы отобразить различные формы кистей.

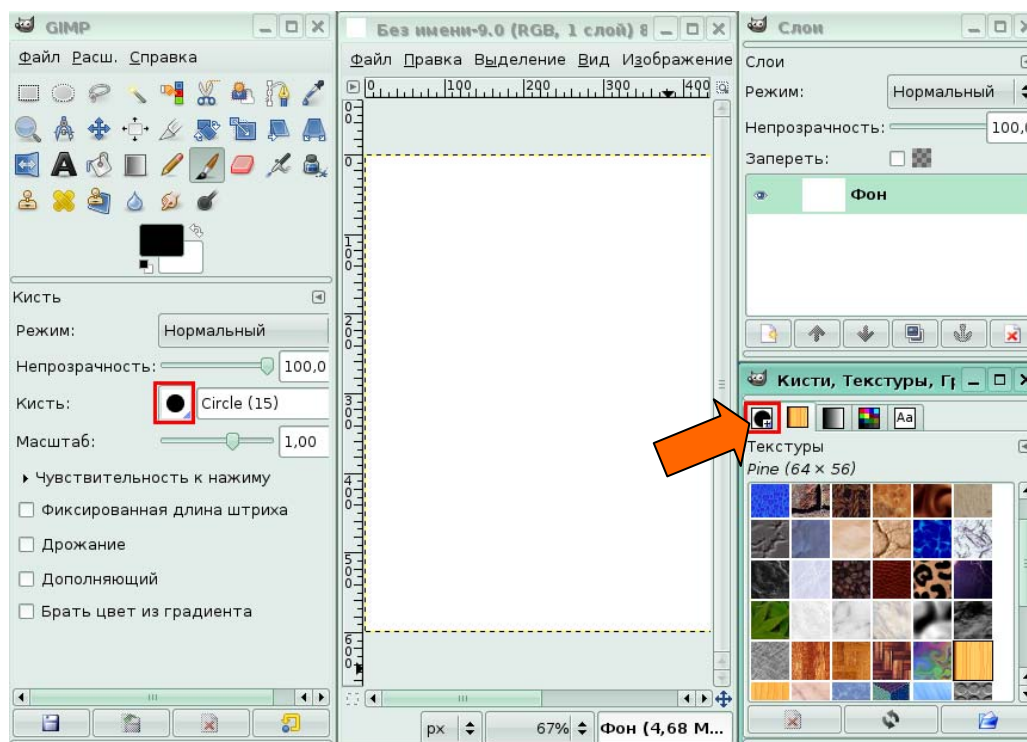


Рис. 11

Для вас была выбрана и применена кисть Confetti.

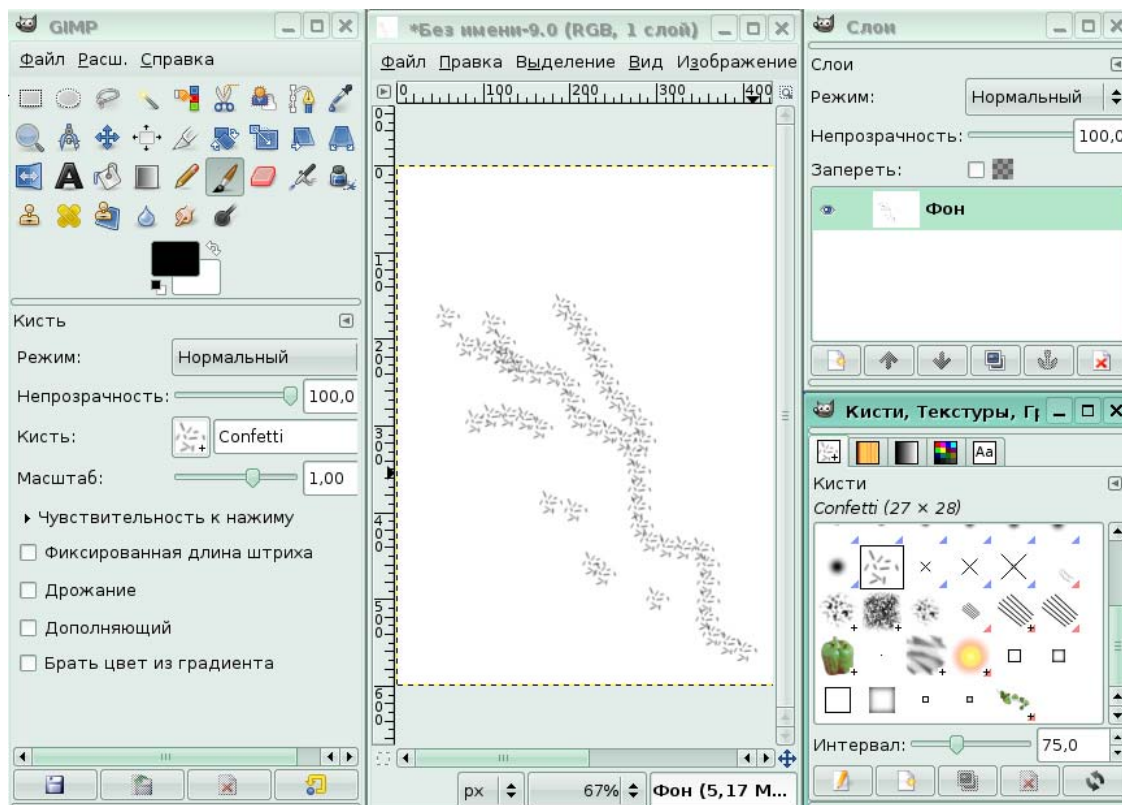


Рис. 12

### Задание 2.

Нужно удалить часть изображения. Выберите инструмент **Ластик**, щелкнув по нему на панели инструментов.

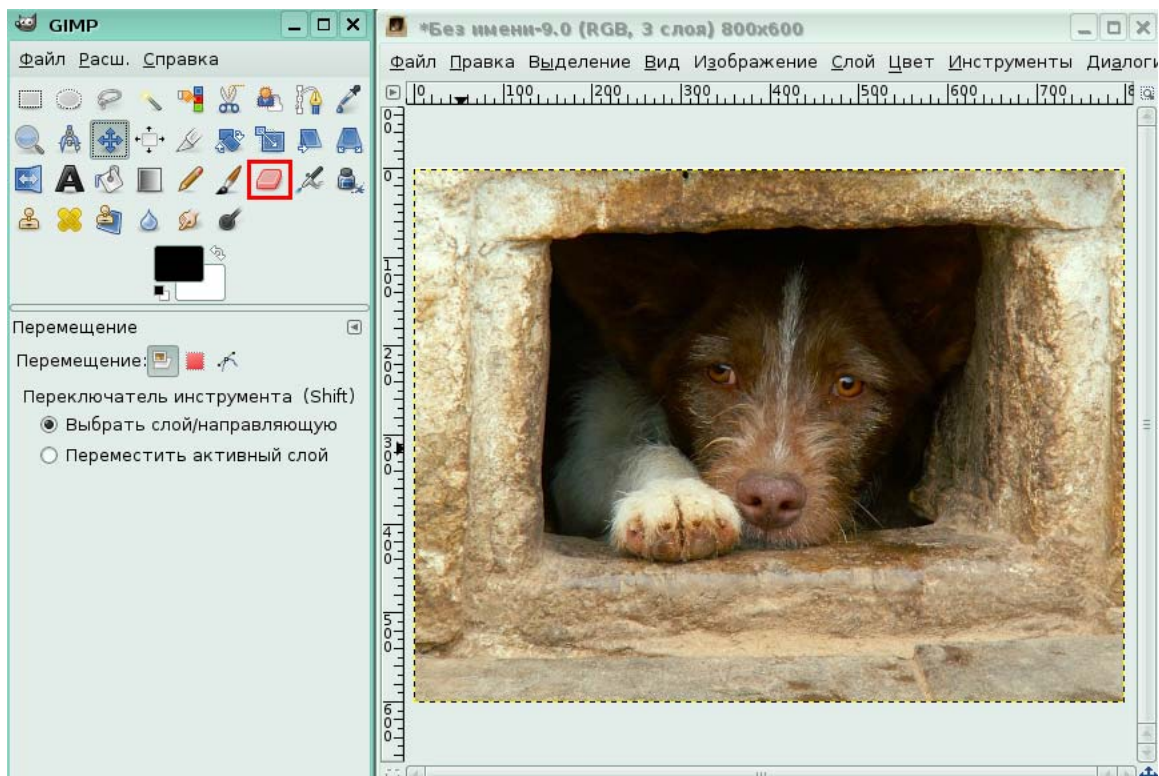


Рис. 13



Обработав ластиком с кистью Confetti нижнюю часть рисунка, мы получили стертую дорожку.

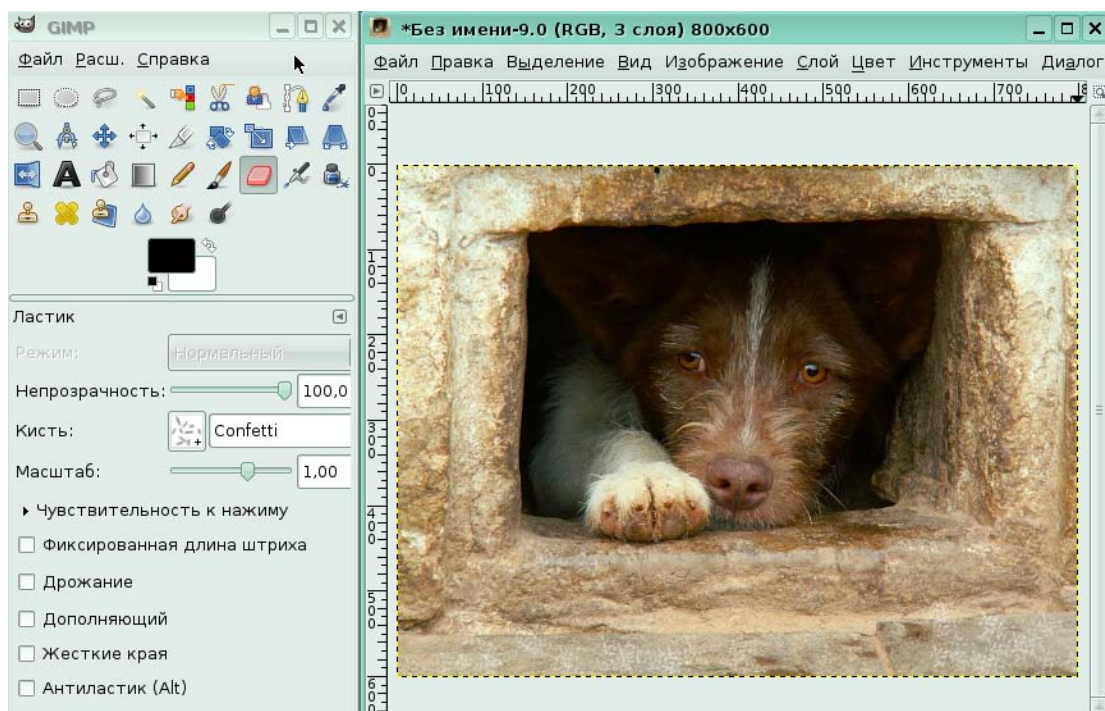


Рис. 14

## Градиенты

### Задание 3.

На экране текстовый фрагмент преобразован в выделение. Необходимо залить выделенные области градиентом. Выберите **Градиент**, щелкнув по этому инструменту в панели инструментов.

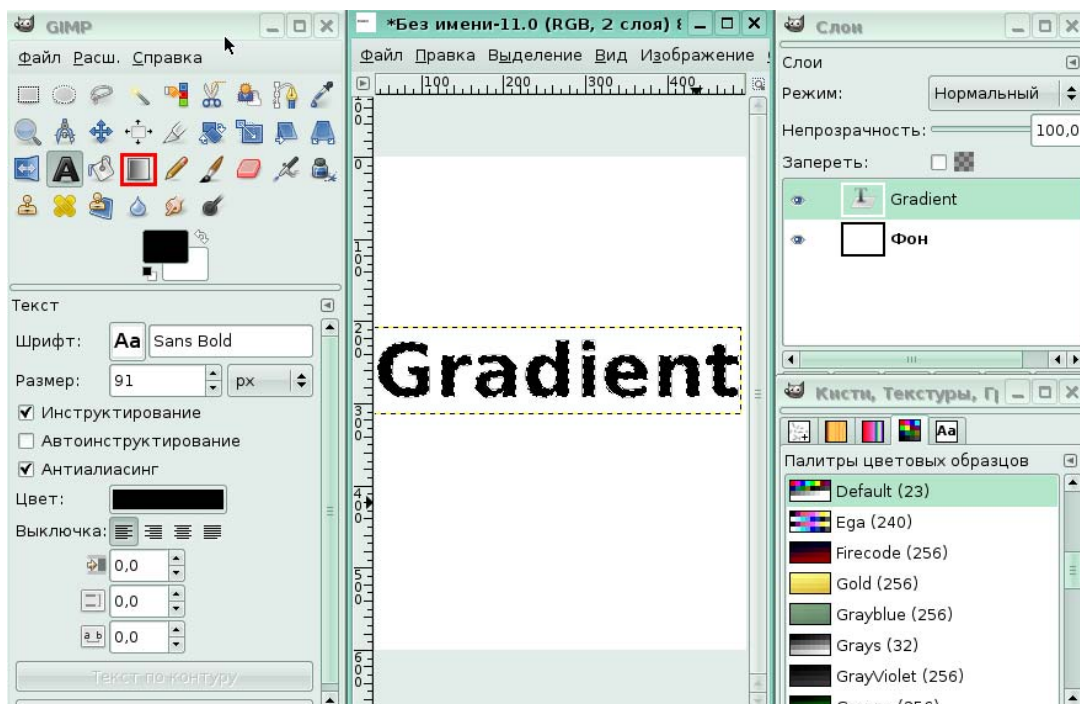


Рис. 15

Для вас в палитре, во вкладке **Градиент** был выбран градиент с именем *Abstract 2* и применен к выделенной области.

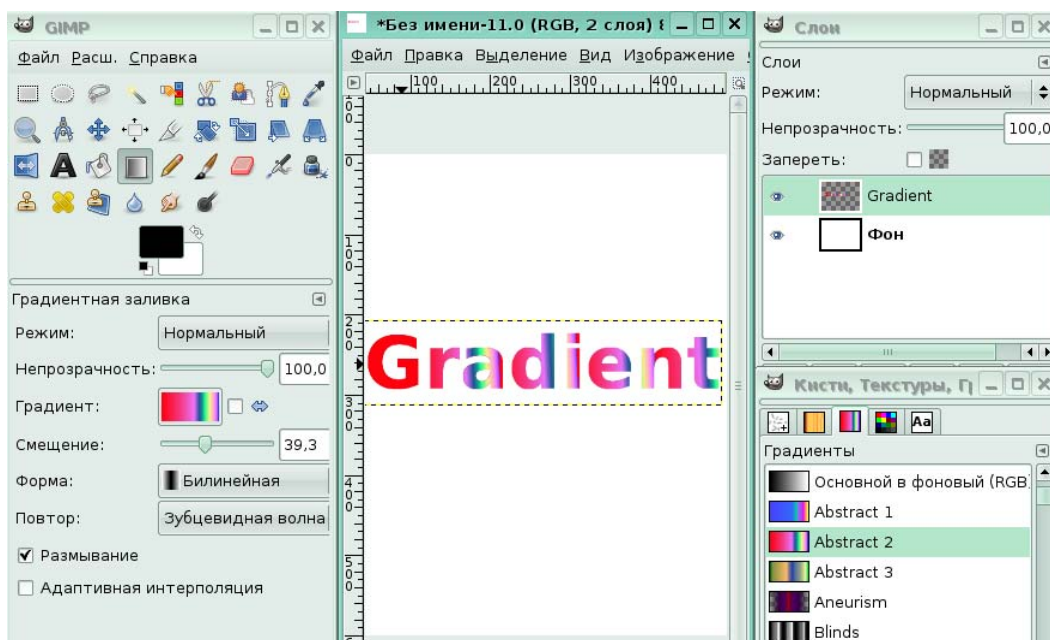


Рис. 16

## Текстуры

### Задание 4.

На экране открыто изображение: капля на специальном материале. Нужно применить к области между каплей текстурную заливку с именем *Electric Blue*. Для вас был выбран инструмент заливки. Выберите в списке диалогового окна **Текстуры** текстуру с именем *Electric Blue*, щелкнув по ней левой кнопкой мыши.

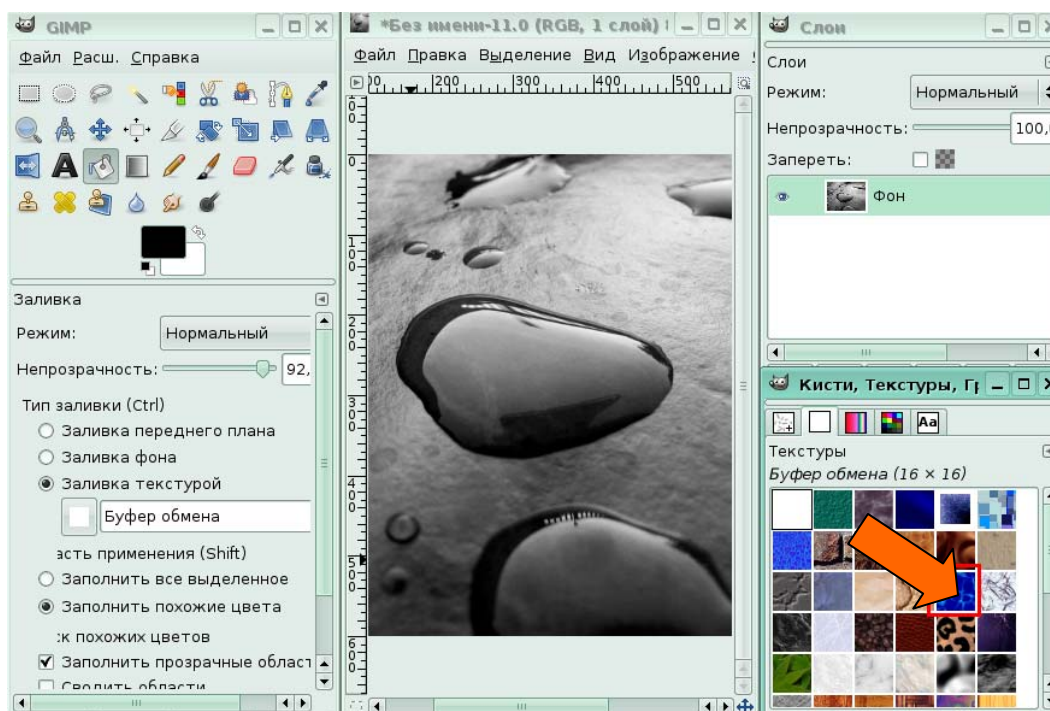


Рис. 17



Для вас была применена заливка, которую активировали щелчками на поверхности между каплями в изображении.

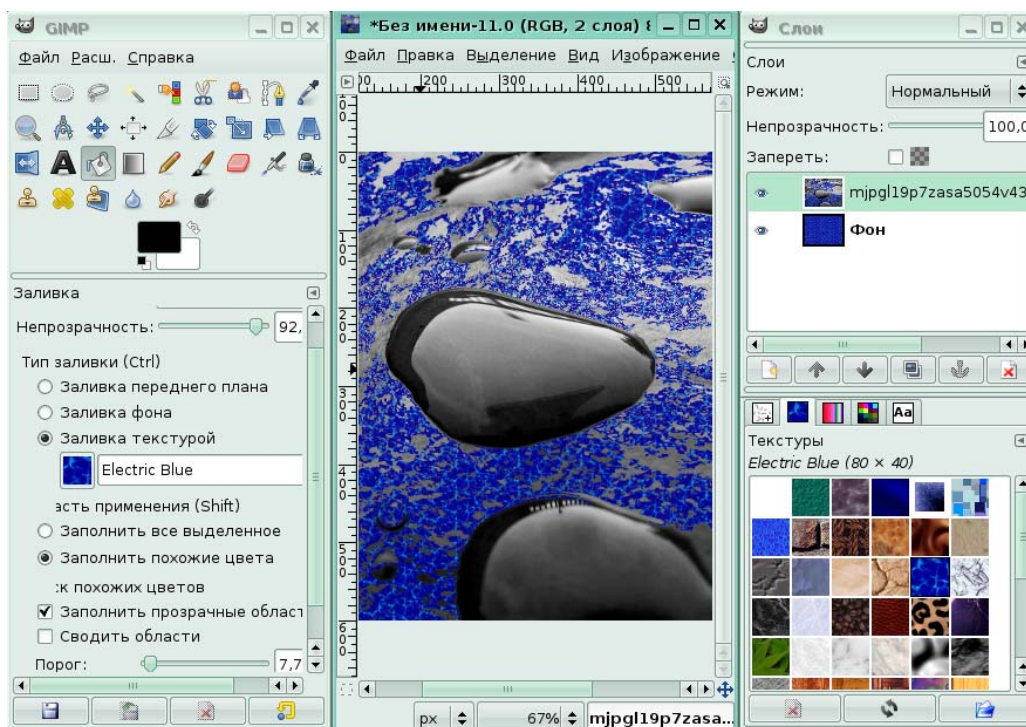


Рис. 18

## Урок 4. Работа с выделением

### Создание выделения

#### Задание 1.

На изображении вы видите ягоды в снегу. Для выделения одной из ягод выберите овальное выделение, щелкнув по инструменту **Выделение эллипса** на панели инструментов.

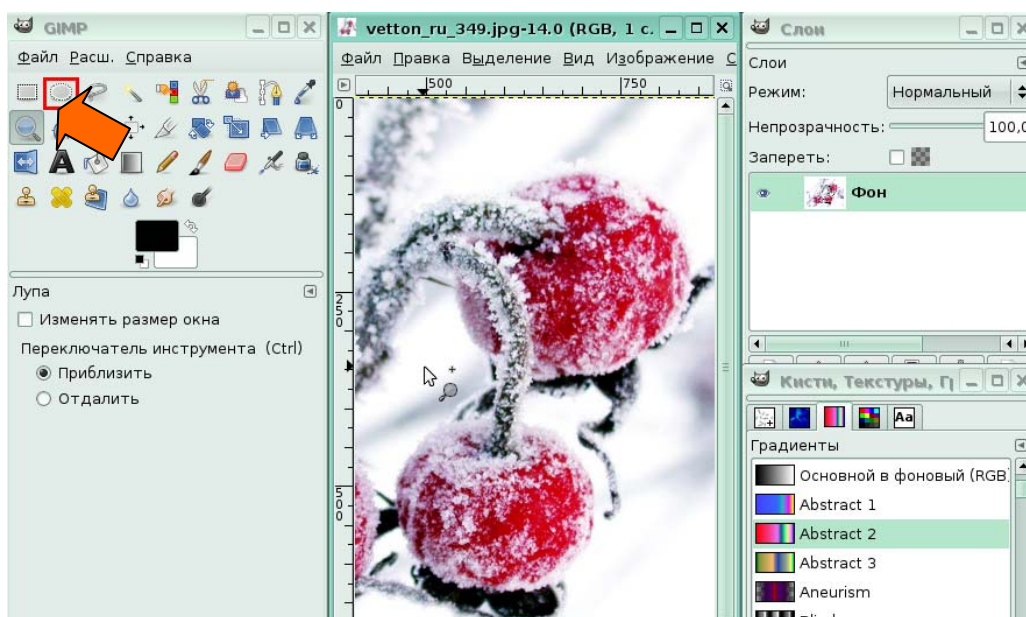


Рис. 19

Для вас была выделена ягода с использованием инструмента **Выделение эллипса**.

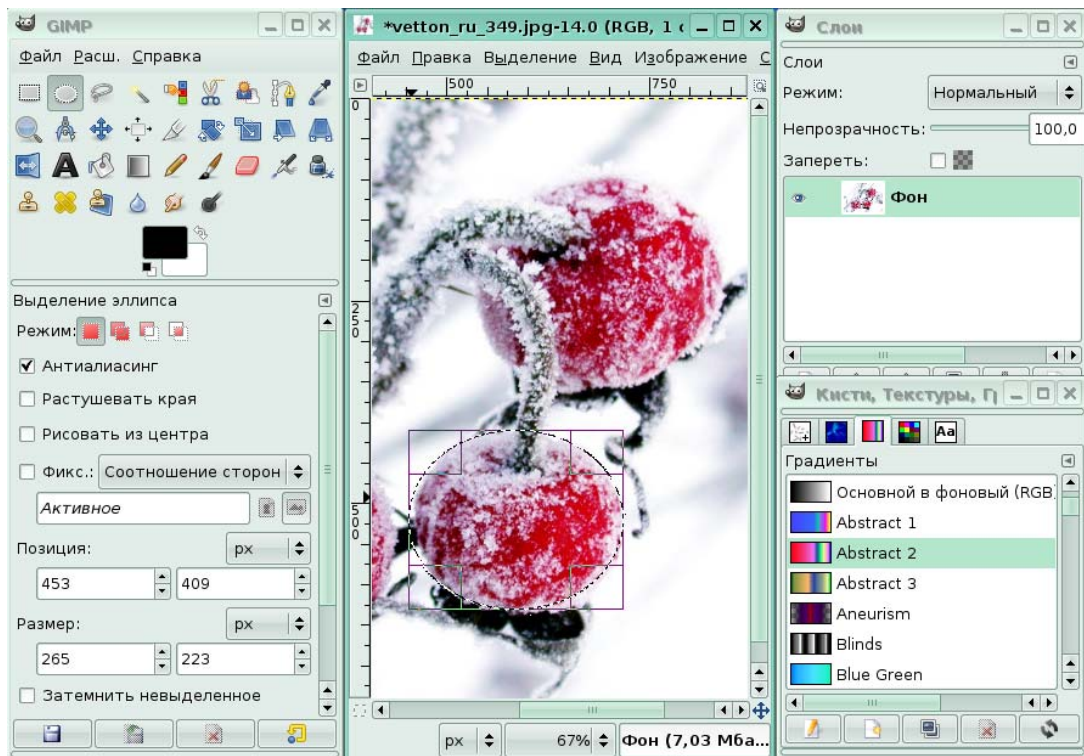


Рис. 20

## Урок 5. Контур

На экране открыто изображение железной дороги. Щелкните по инструменту, который позволит создать контур рельсов и шпал.

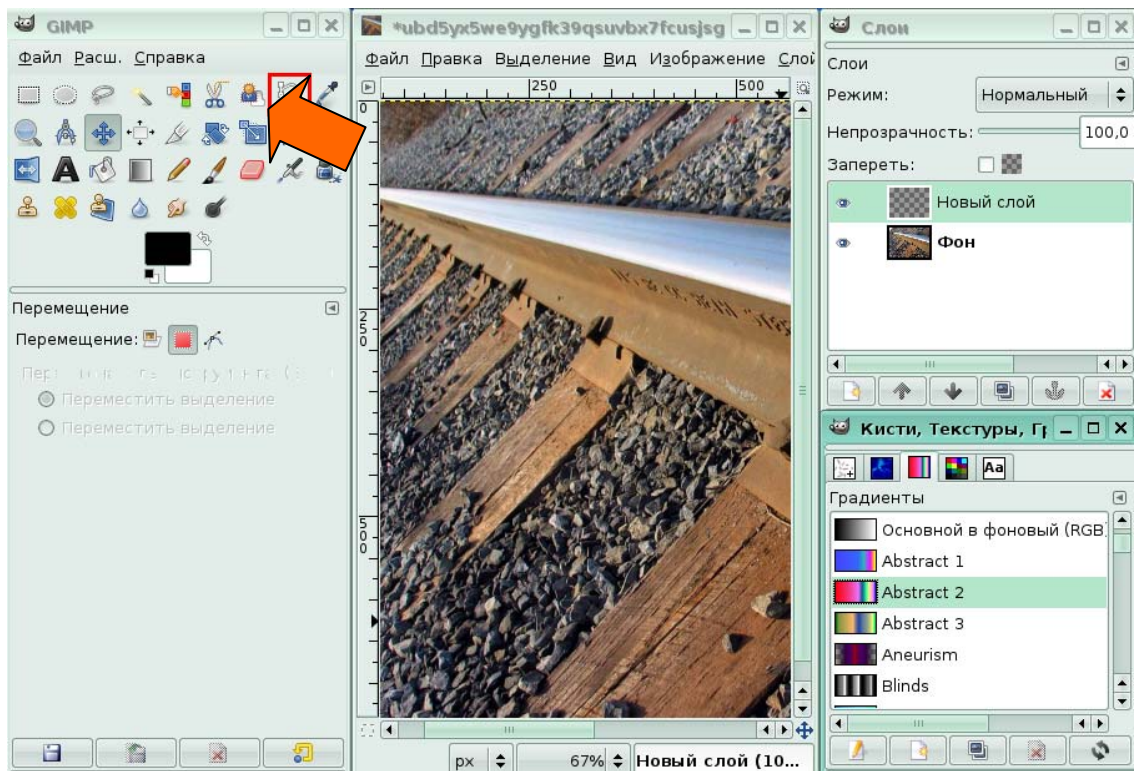


Рис. 21

С применением контура были обведены рельсы и к контуру применена обводка



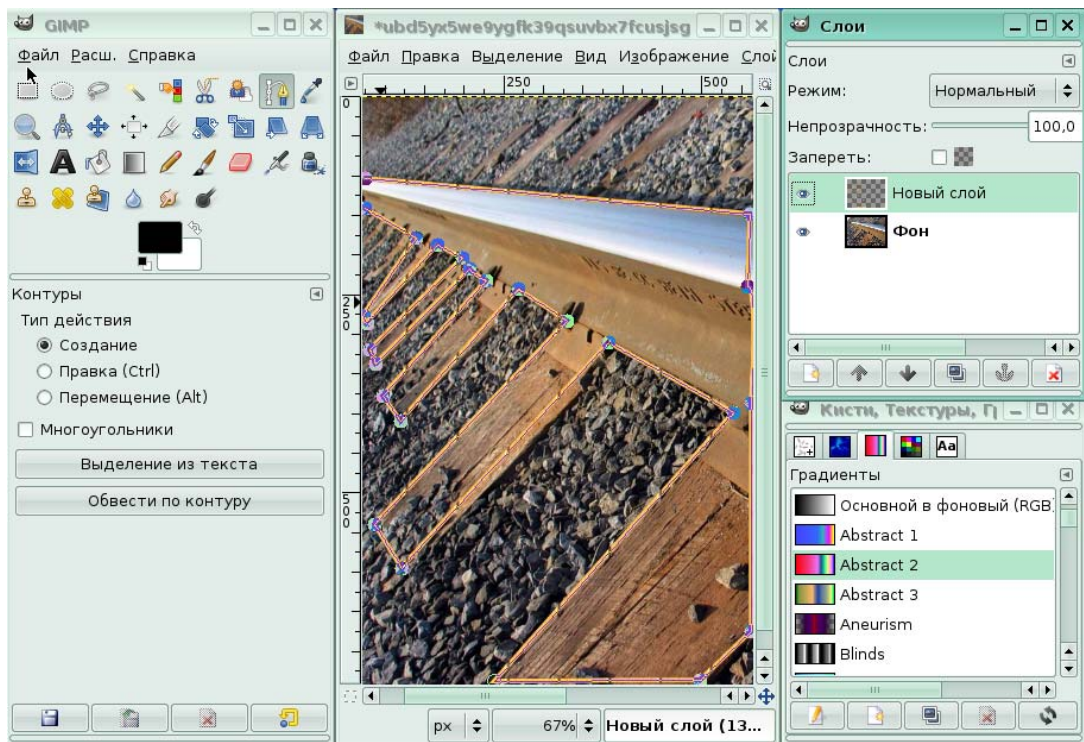


Рис. 22

## 2. Программное обеспечение для рисования и редактирования цифровой живописи (GIMP)

### Урок 1. Работа со слоями

#### Задание 1.

Создайте новый прозрачный слой, нажав на кнопку **Создать слой** в диалоговом окне **Слои**.

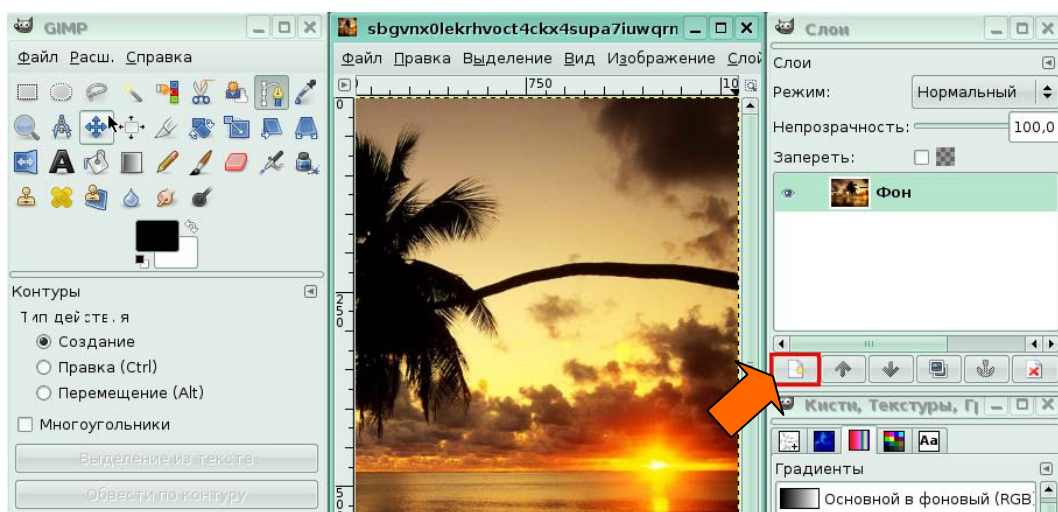


Рис. 1

## Задание 2.

Изображение состоит из двух слоев. Но виден только один слой. Сделайте видимым и второй, текстовый слой, щелкнув с левой стороны от имени слоя, в том месте, где должен появиться значок «глаза» в диалоговом окне **Слой**.

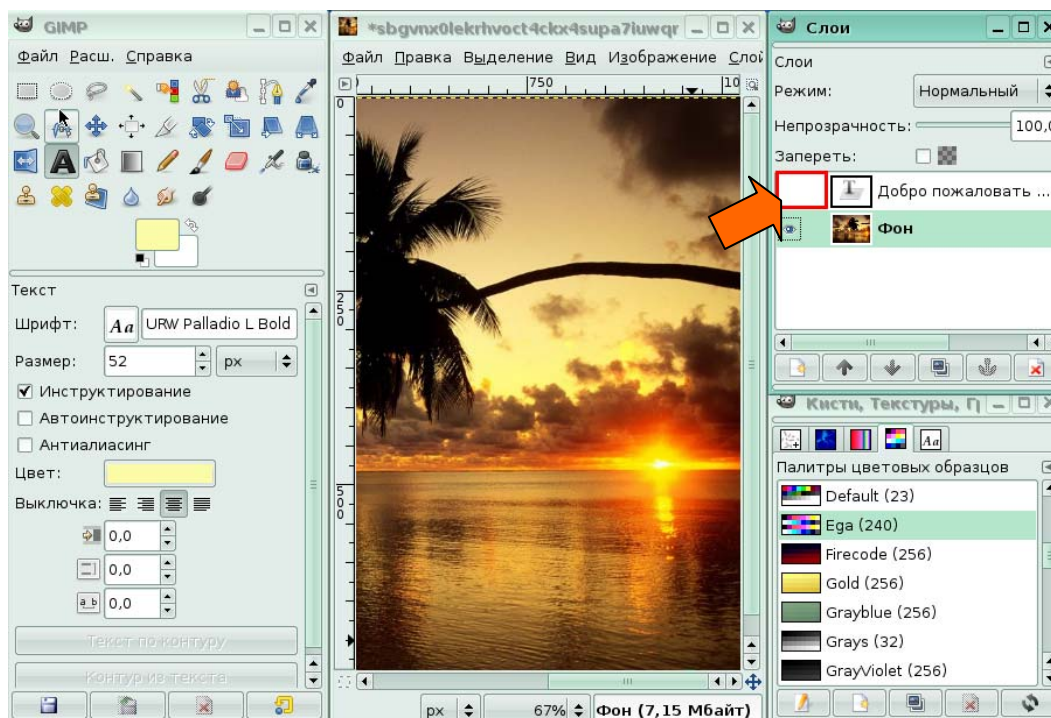


Рис. 2

Теперь стал видимым второй, текстовый слой. Объедините оба слоя в один, щелкнув в меню **Слой** по команде **Объединить с предыдущим**.

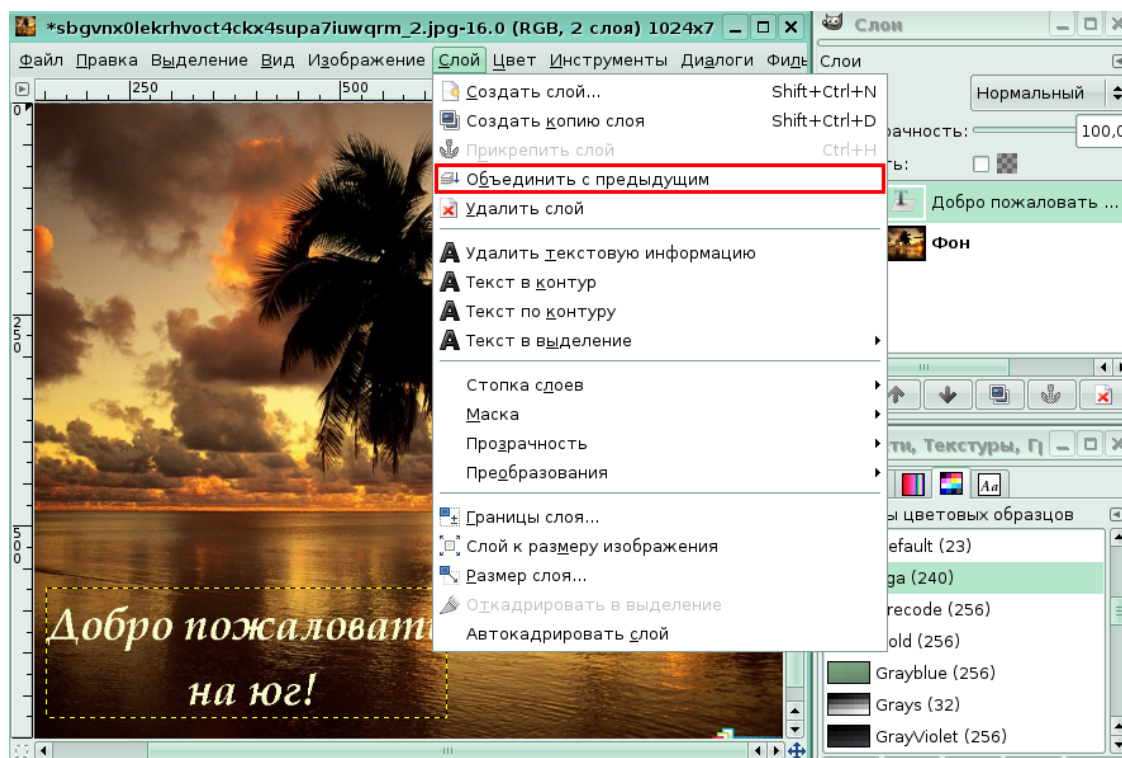


Рис. 3



## Урок 2. Текст и шрифты

### Задание 1.

Открыт файл с изображением. Необходимо в левой нижней части рисунка вставить текст «*Виктория. Турагентство*». Чтобы вставить текстовый блок, на панели инструментов щелкните по кнопке **Текст**.

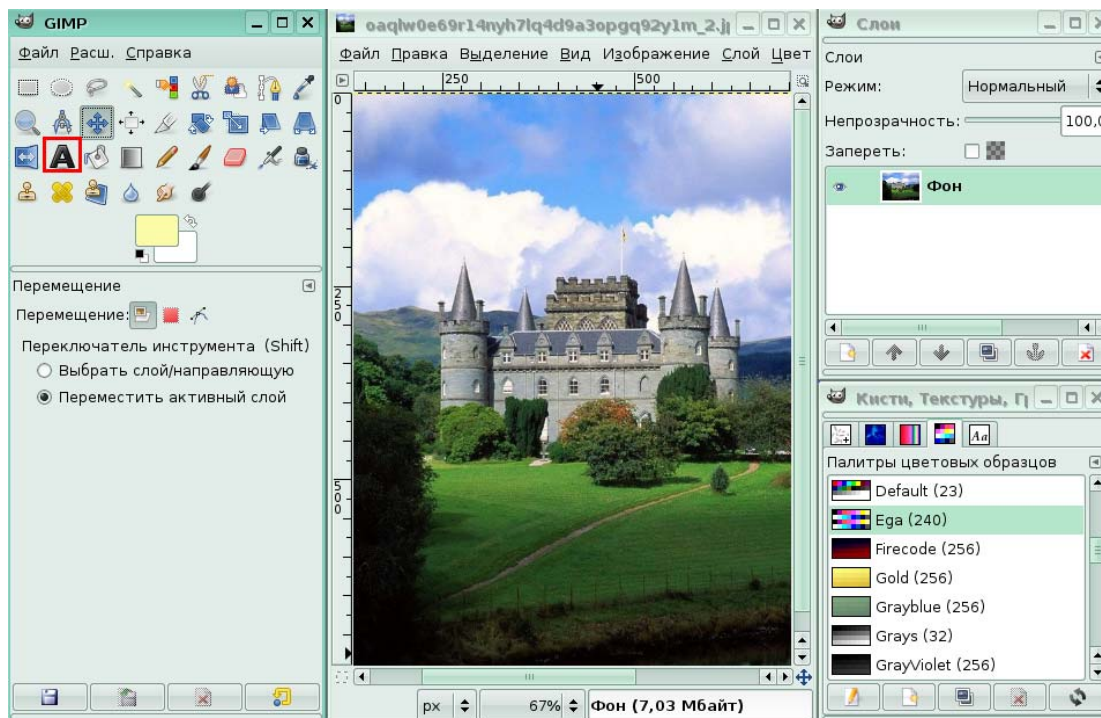


Рис. 4

Используя два текстовых блока, для вас был набран текст и отформатирован с использованием панели параметров инструментов.

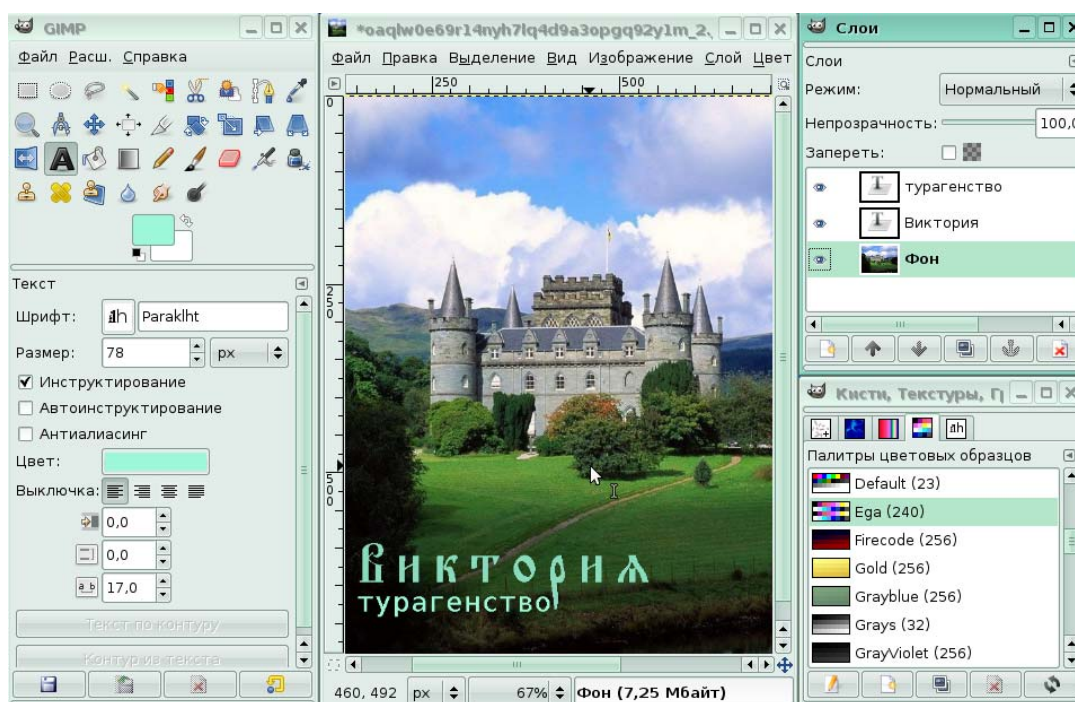


Рис. 5

## Задание 2.

На экране открыто изображение, содержащее фрагмент текста и контур. Необходимо разместить текст по данному контуру. Для вас был выбран инструмент **Текст** и выделен текстовый блок. Чтобы расположить текст по контуру, на панели параметров инструмента **Текст** нажмите кнопку **Текст по контуру**.

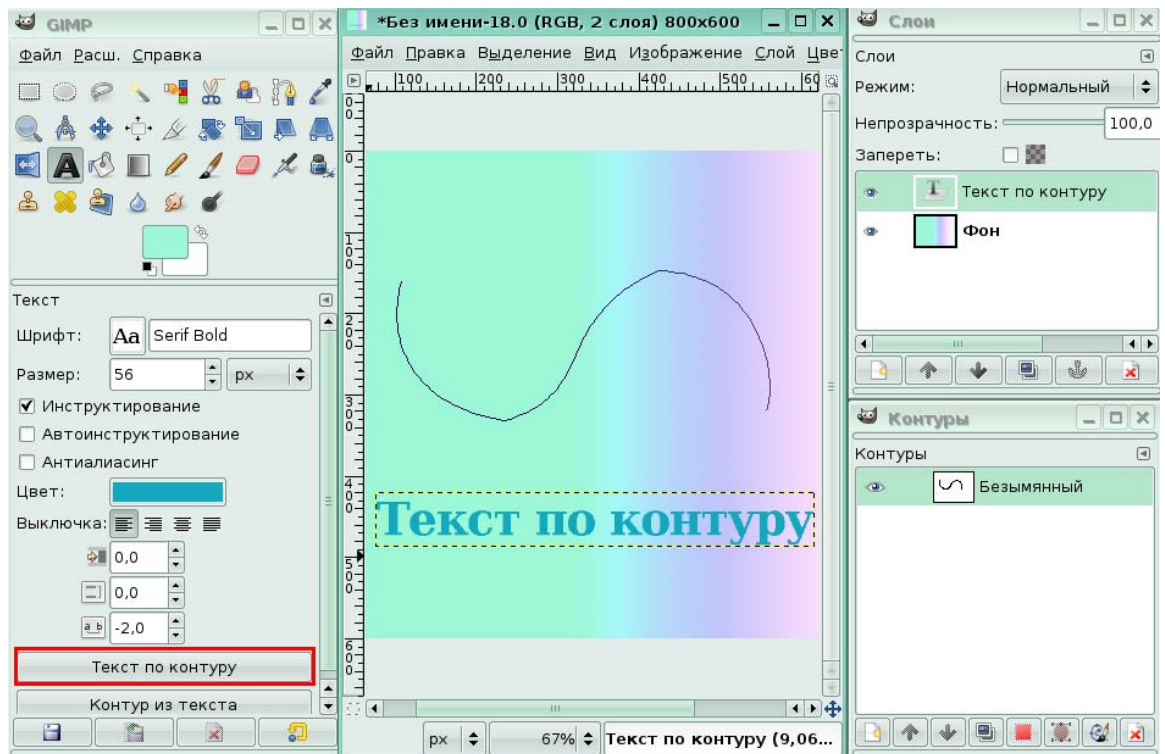


Рис. 6

В результате расположения текста по контуру, преобразования этого расположения в выделение и заливки выделения текстурой, появился следующий фрагмент.

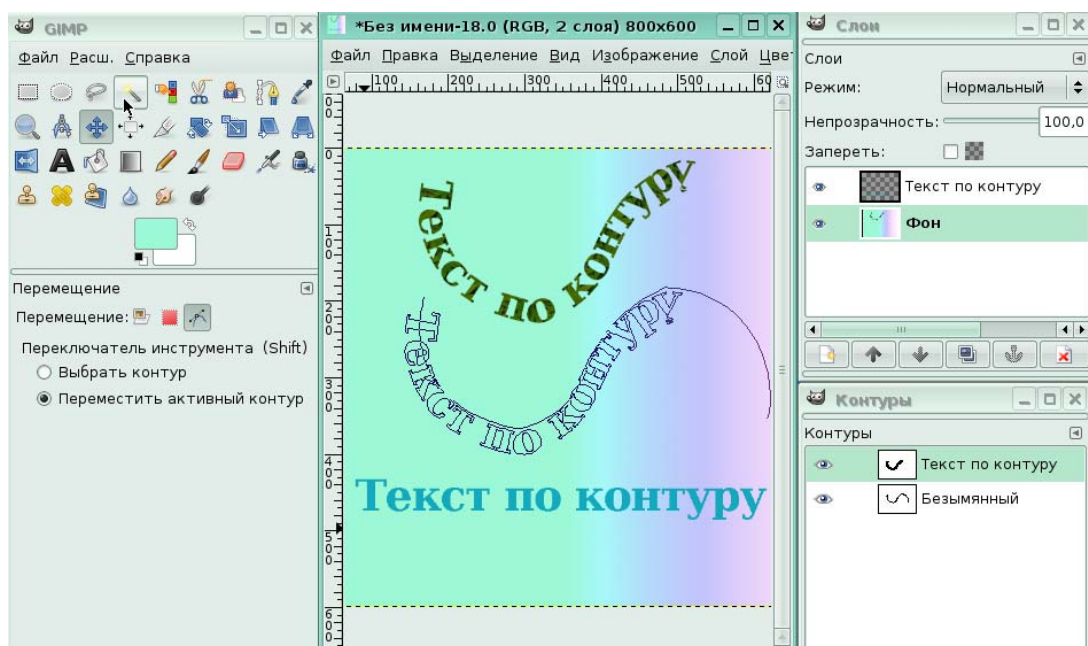


Рис. 7

## Урок 3. Работа с цифровыми фотографиями

### Улучшение оттенков и контраста

#### Задание 1.

На экране открыта фотография, которая требует настройки контраста. Чтобы улучшить фотографию, вам понадобится диалоговое окно **Кривые**. Щелкните по пункту меню **Инструменты**.



Рис. 8

В группе **Инструменты цвета** щелкните по команде **Кривые**.

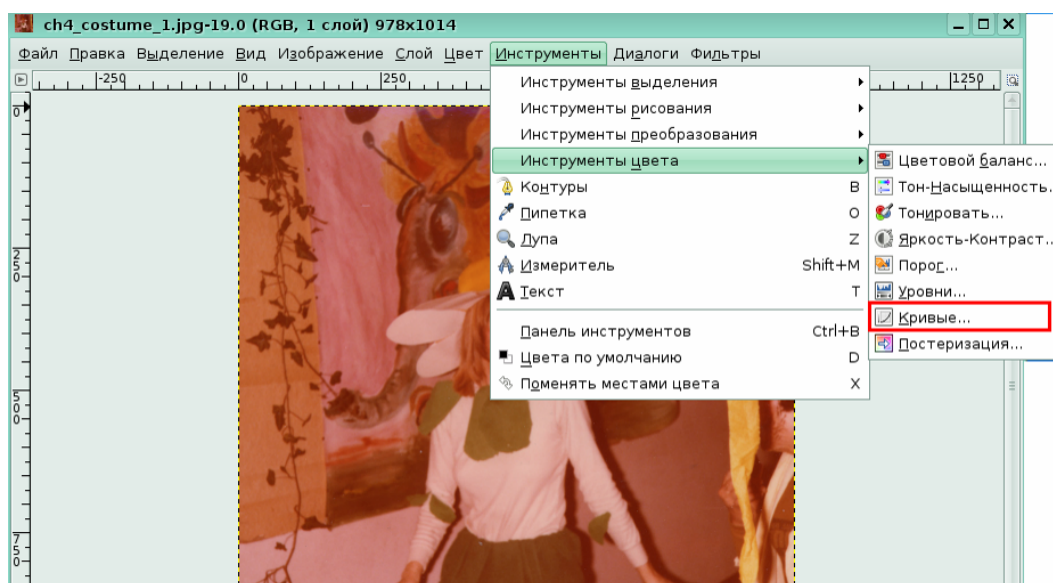


Рис. 9



В результате манипуляций в диалоговом окне **Кривые**, уменьшения яркости и коррекции цветowych каналов, особенно красного, получился следующий результат.

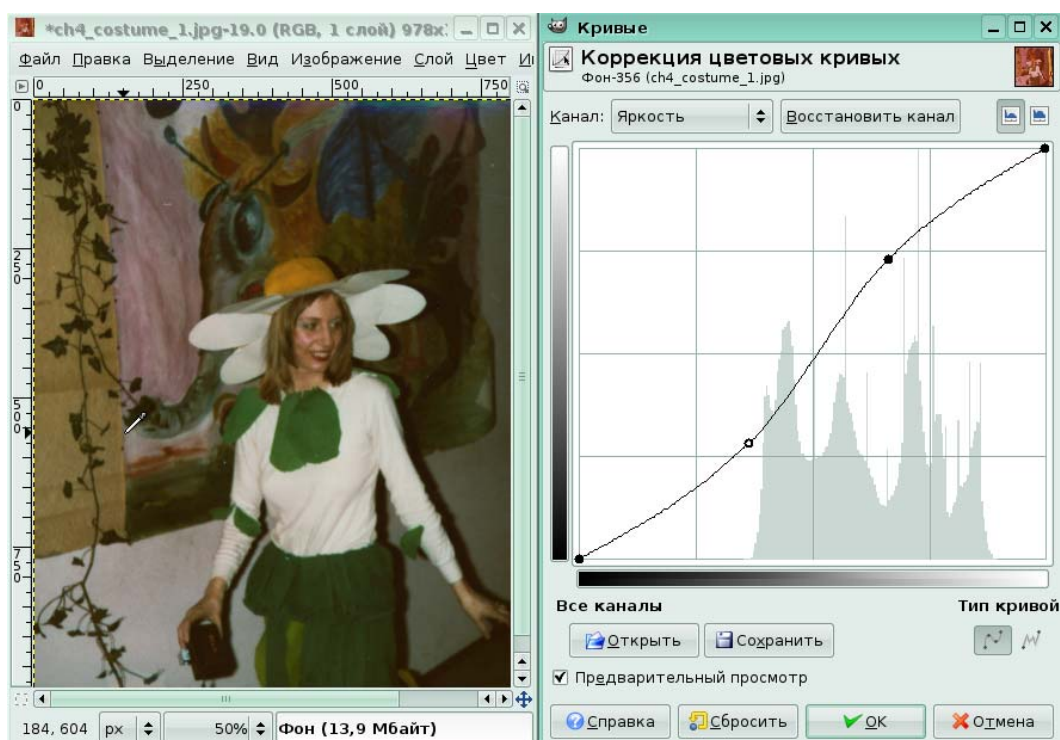


Рис. 10

## Цветовой баланс

### Задание 2.

На экране фотография, цветовой баланс которой нарушен. Чтобы это утверждение было не голословным, мы использовали инструмент **Пипетка**, который дает информацию о конкретном месте в изображении. Этим местом для нас стал участок белой рубашки мужчины в центре (по нашему мнению, именно эта часть фотографии должна быть белой а не голубоватой, какой она выглядит сейчас на фотографии). Щелчок по этому участку с предварительно включенным флажком **Информационное окно**, вывел вам результаты этого исследования. Сразу видно преобладание синего цвета и нехватка красного. Из-за этого участки кожи людей на фото имеют такой холодный оттенок.



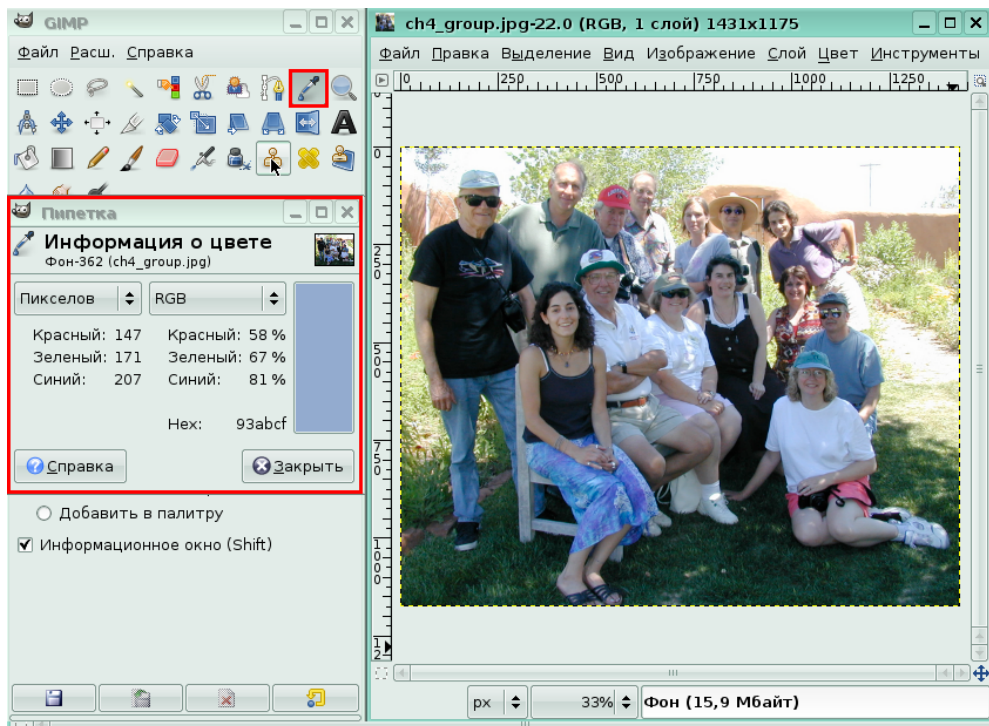


Рис. 11

Чтобы выполнить цветовую коррекцию данной фотографии, откройте окно Цветовой баланс. Для этого в меню **Инструменты**, в группе **Инструменты цвета** щелкните по команде **Цветовой баланс**.

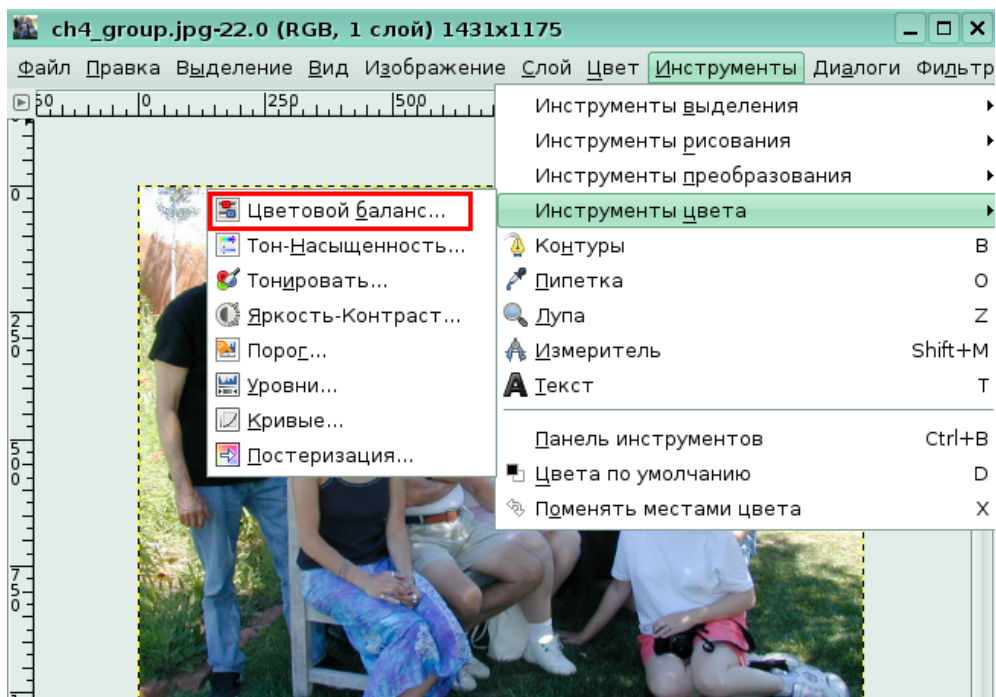


Рис. 12

В результате работы с бегунками окна **Цветовой баланс**, фотография приобрела следующий вид.

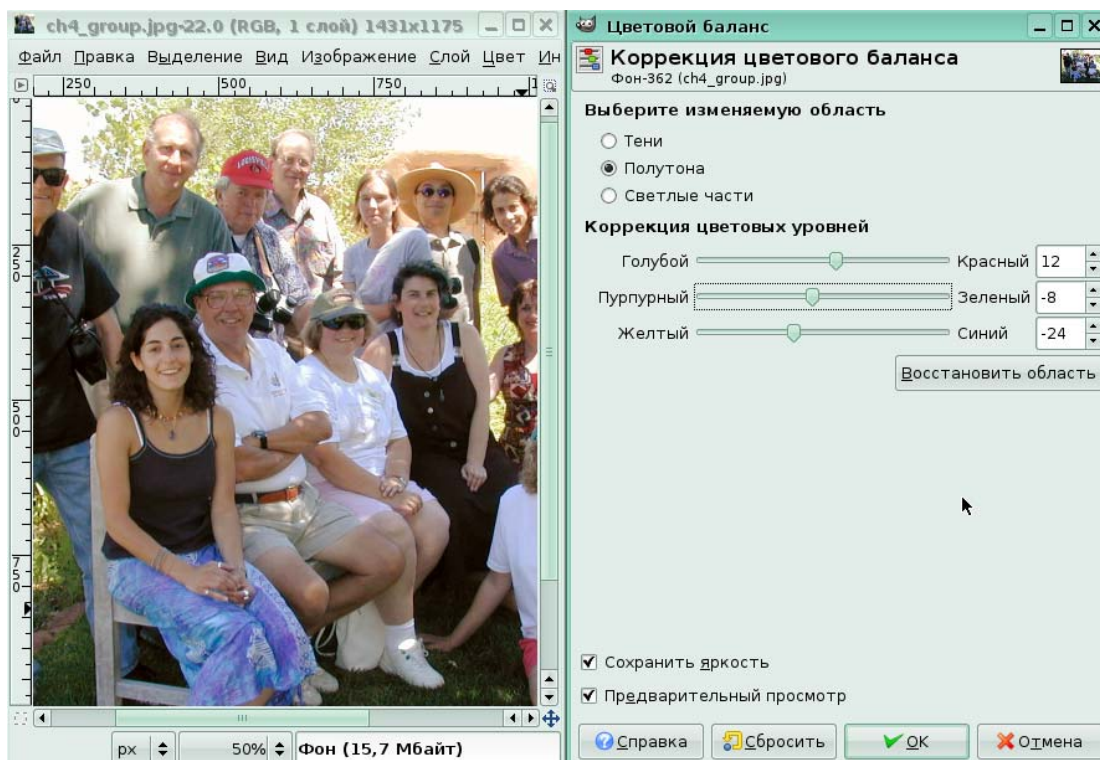


Рис. 13

## Ретуширование фотографий

### Задание 3.

На экране сильно поврежденная фотография. Каким инструментом вам нужно воспользоваться, чтобы восстановить части фотографии, используя неповрежденные образцы.

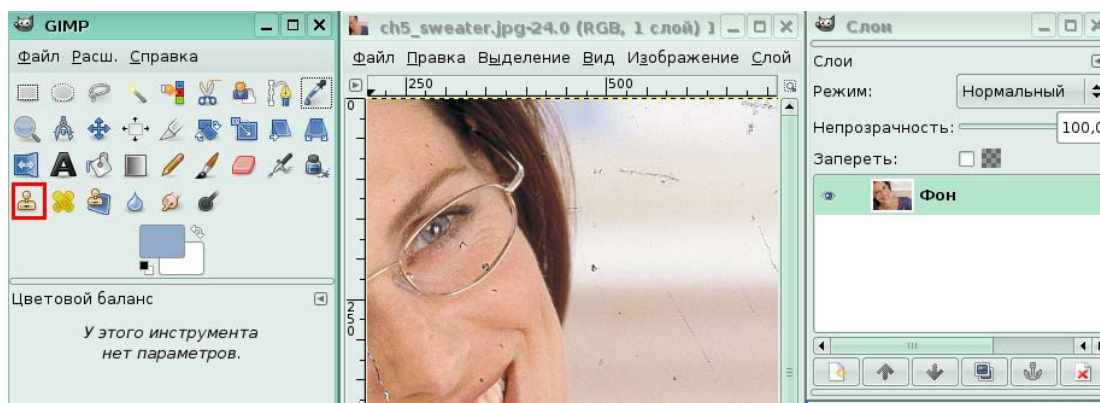


Рис. 14

## Фильтры

### Задание 4.

На экране отображается фото побережья. Примените к нему фильтр с именем **Слайд...** для оформления границ фотографии. Для этого в меню **Фильтры**, в группе **Декор** щелкните по команде **Слайд...**

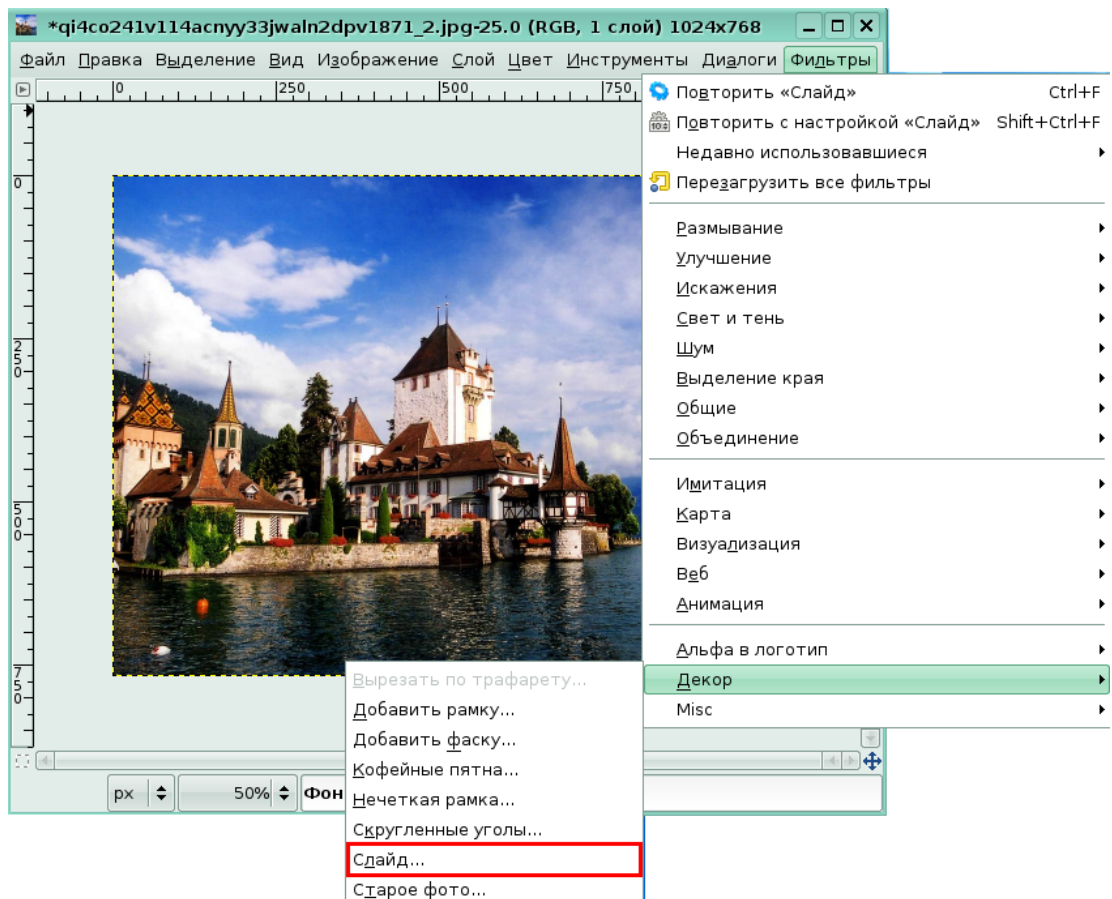


Рис. 15

Установив для вас в окне фильтра текст слайда «Нарру!» и номер слайда 32, мы получили следующую обработку.



Рис. 16

### 3. Программное обеспечение для обработки и редактирования растровой и векторной графики (Inkscape)

#### Урок 1. Основы работы

##### Задание 1.

Вы познакомились со структурой окна программы Inkscape. Щелкните на нужном ярлыке, который указывает на панель, содержащую параметры выбранного инструмента Звезда.

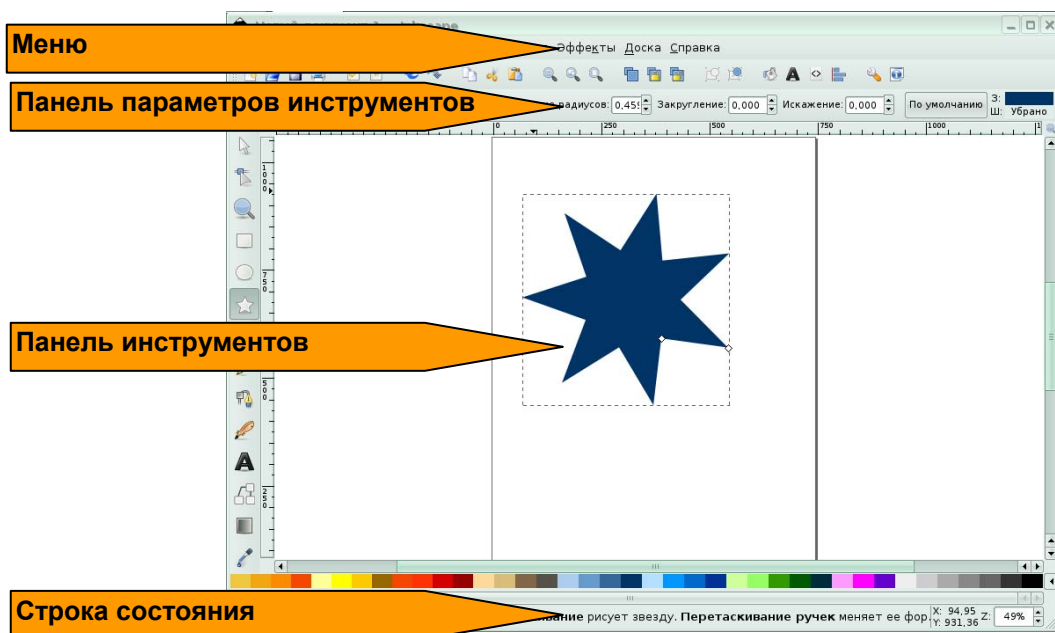


Рис. 1.

##### Задание 2.

Вам необходимо установить масштаб документа 100%. Щелкните в то место на строке состояния, где возможно изменение масштаба.

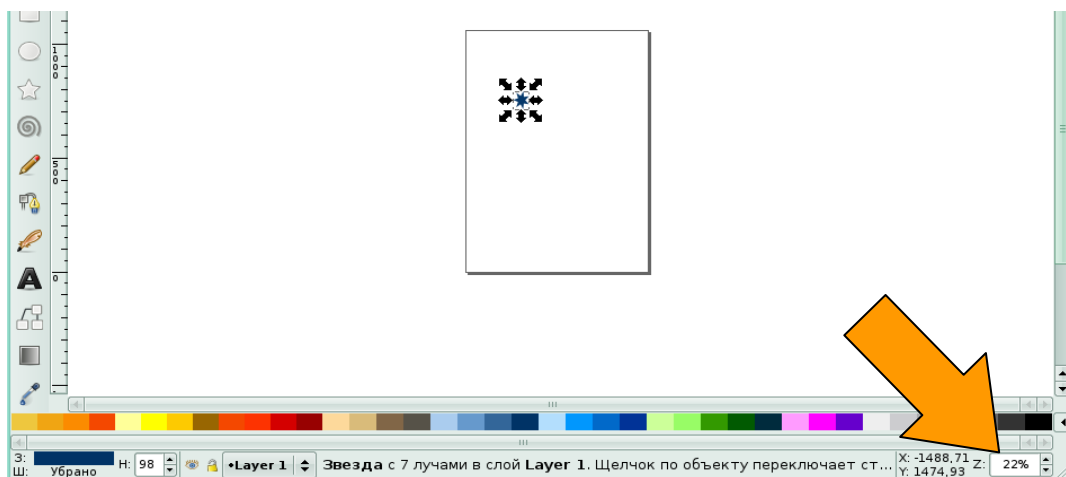


Рис. 2.



Для вас был указан масштаб 100% и нажата клавиша Enter.

Экран после увеличения масштаба:

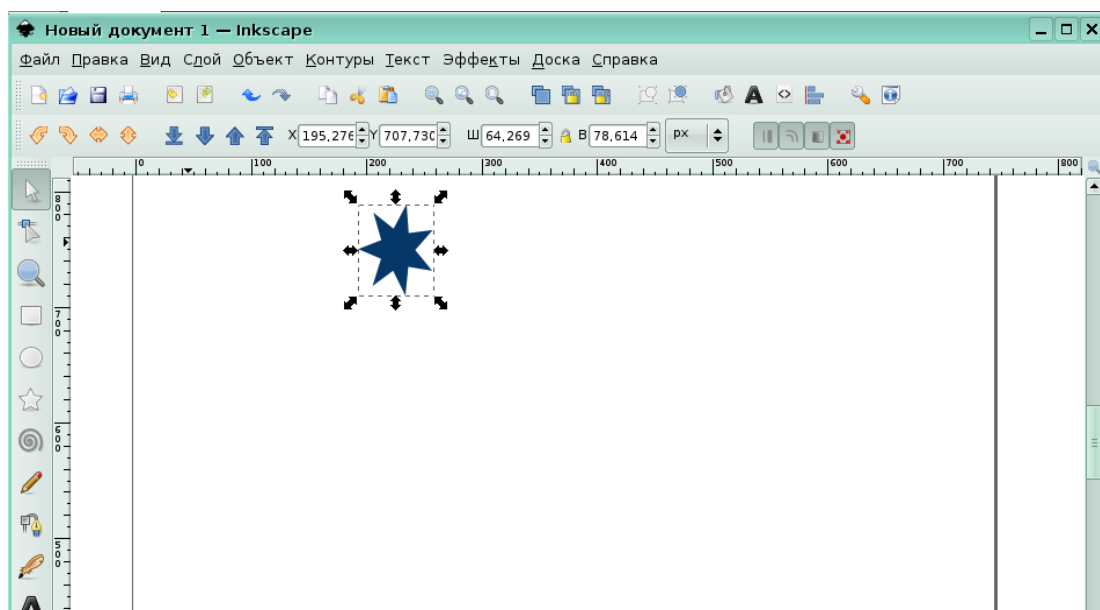


Рис. 3.

### Задание 3.

В программе Inkscape создайте новый документ по умолчанию.

Вы можете создать новый документ, выбрав в меню **Файл** команду **Новый**

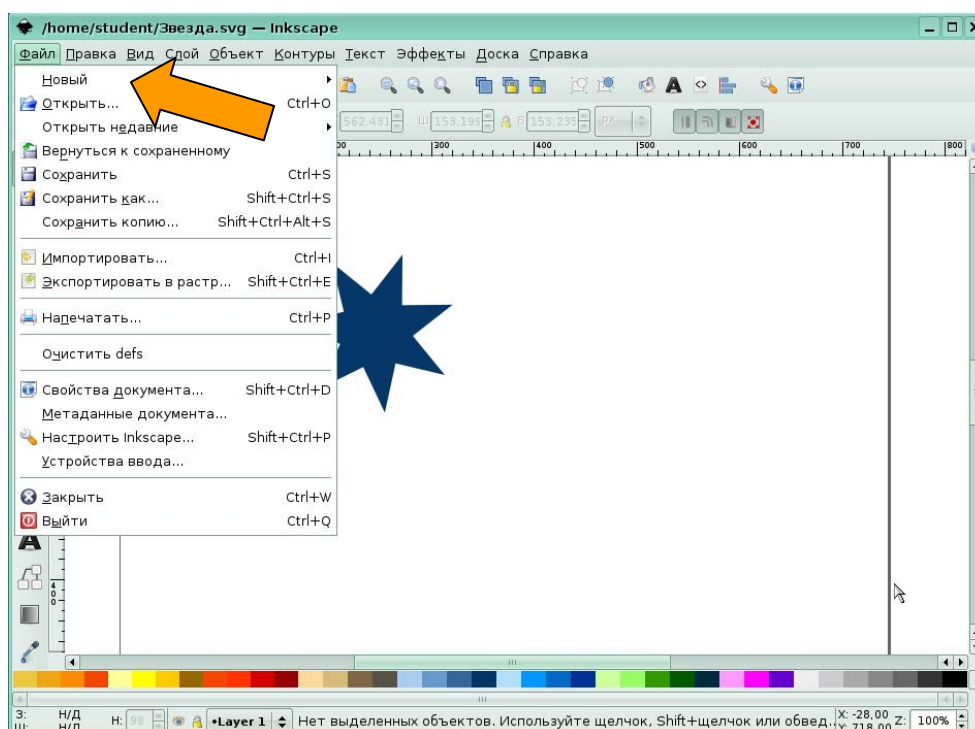


Рис. 4

В группе **Новый** представлены разные форматы документа. Укажите значение **По умолчанию**

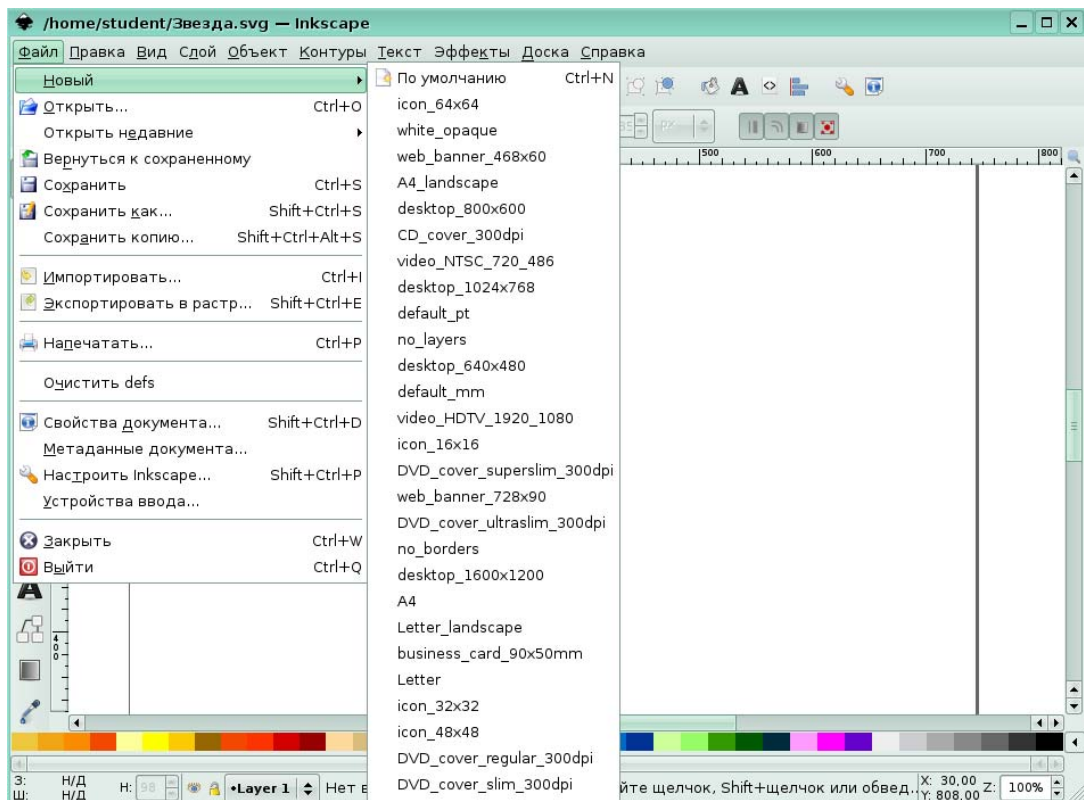


Рис. 5

#### Задание 4.

Выберите в меню команду, которая позволит вам сохранить текущий документ под именем *Звезда*. Для этого в меню **Файл** выберите команду **Сохранить**.

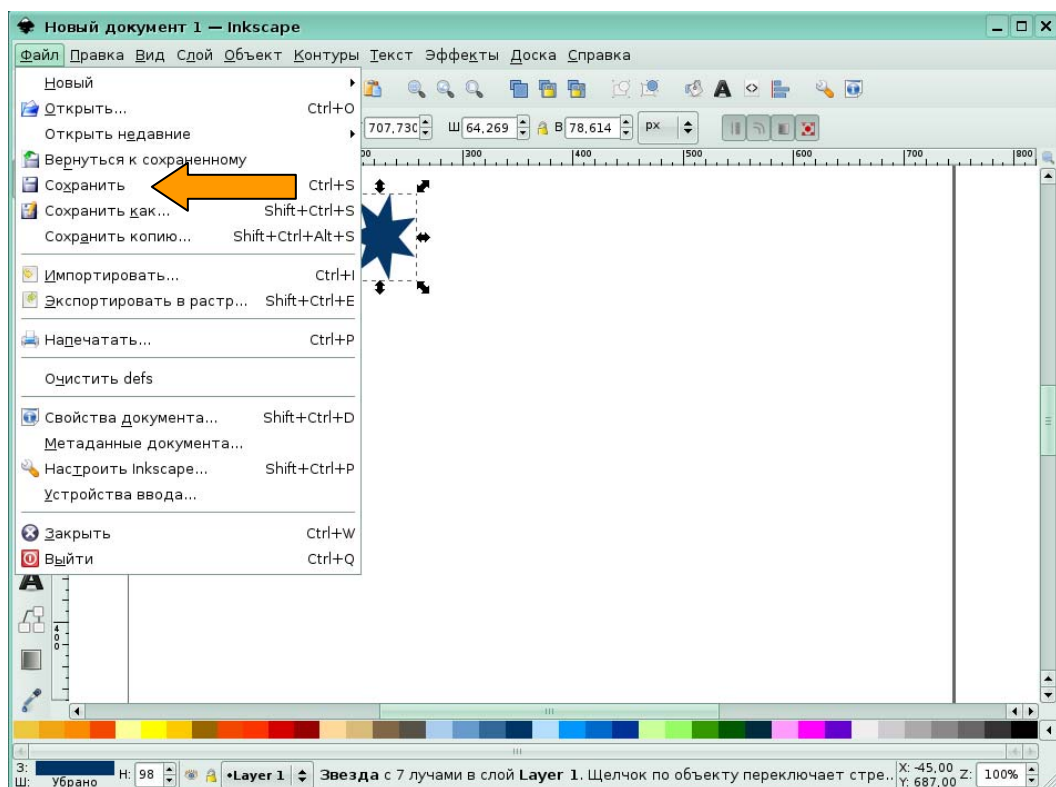


Рис. 6.

Диалоговое окно сохранения документа содержит имя по умолчанию – *Рисунок-1.svg*. Вы можете ввести другое имя. В поле имя было введено новое имя *Звезда*. Папка student остается по умолчанию. В нее будет сохранен данный документ. Нажмите кнопку **Сохранить** для подтверждения сохранения.

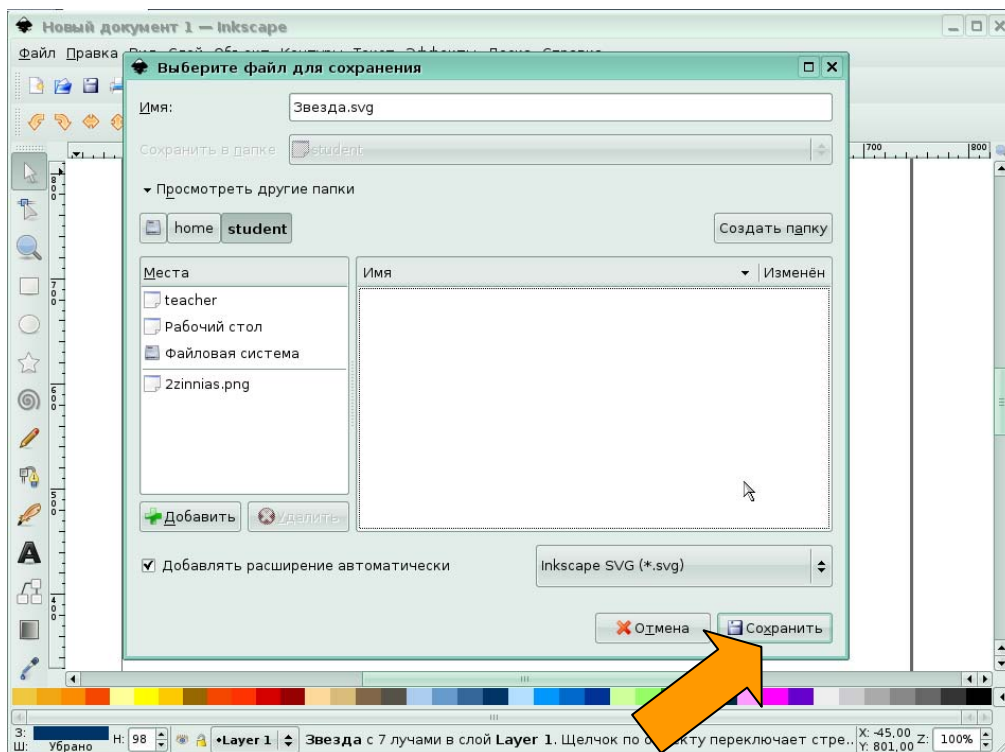


Рис. 7

В строке заголовка появилось новое имя.

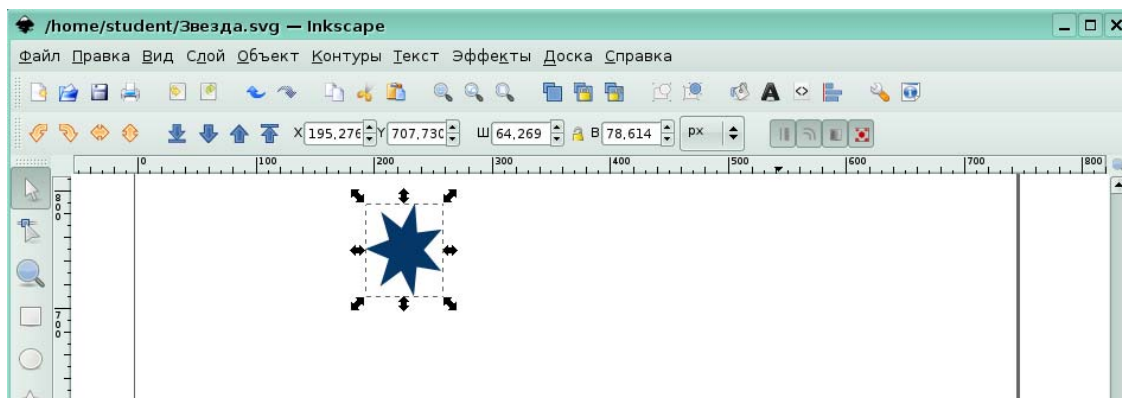


Рис. 8.

### Задание 5.

Откройте документ с именем *Снежинка.svg*, расположенный в папке *teacher*. Чтобы выполнить это задание в меню **Файл** выберите команду **Открыть**.

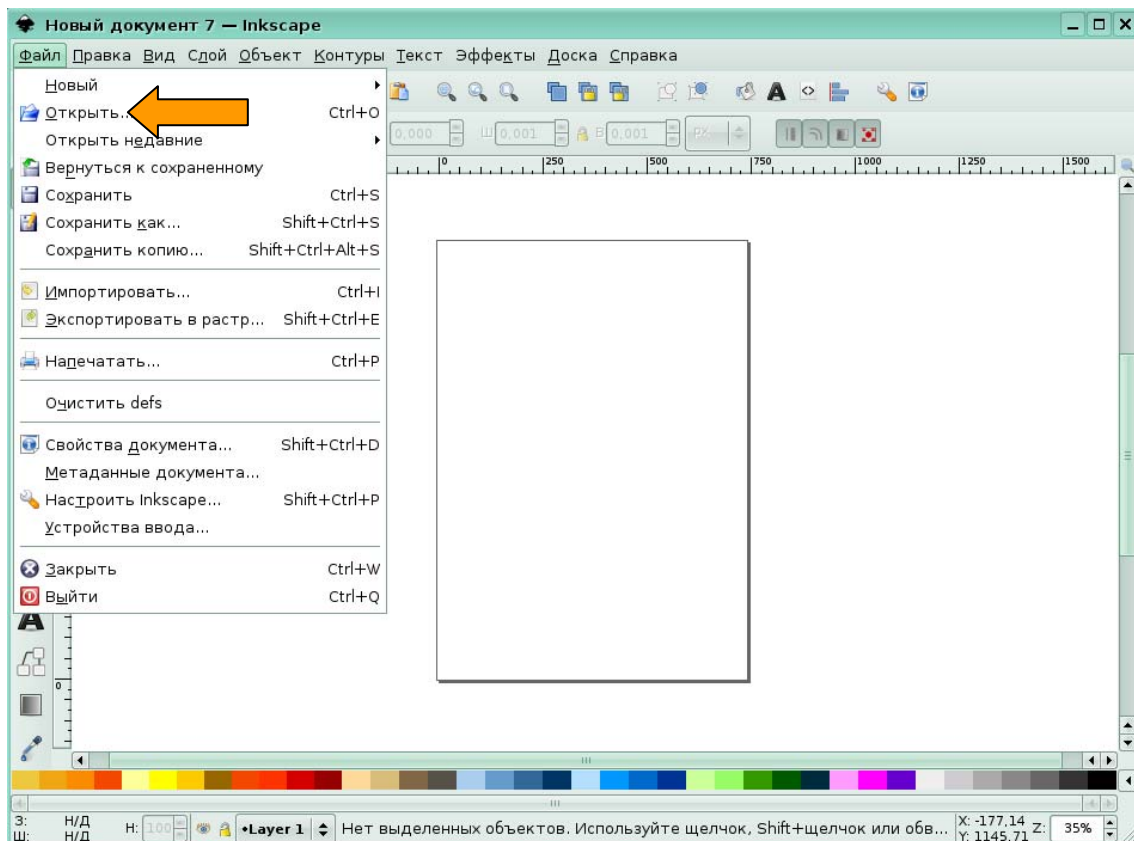


Рис. 9

В диалоговом окне **Выберите файл** для вас уже открыта папка teacher и выделен файл Снежинка.svg. Нажмите кнопку **Открыть**.

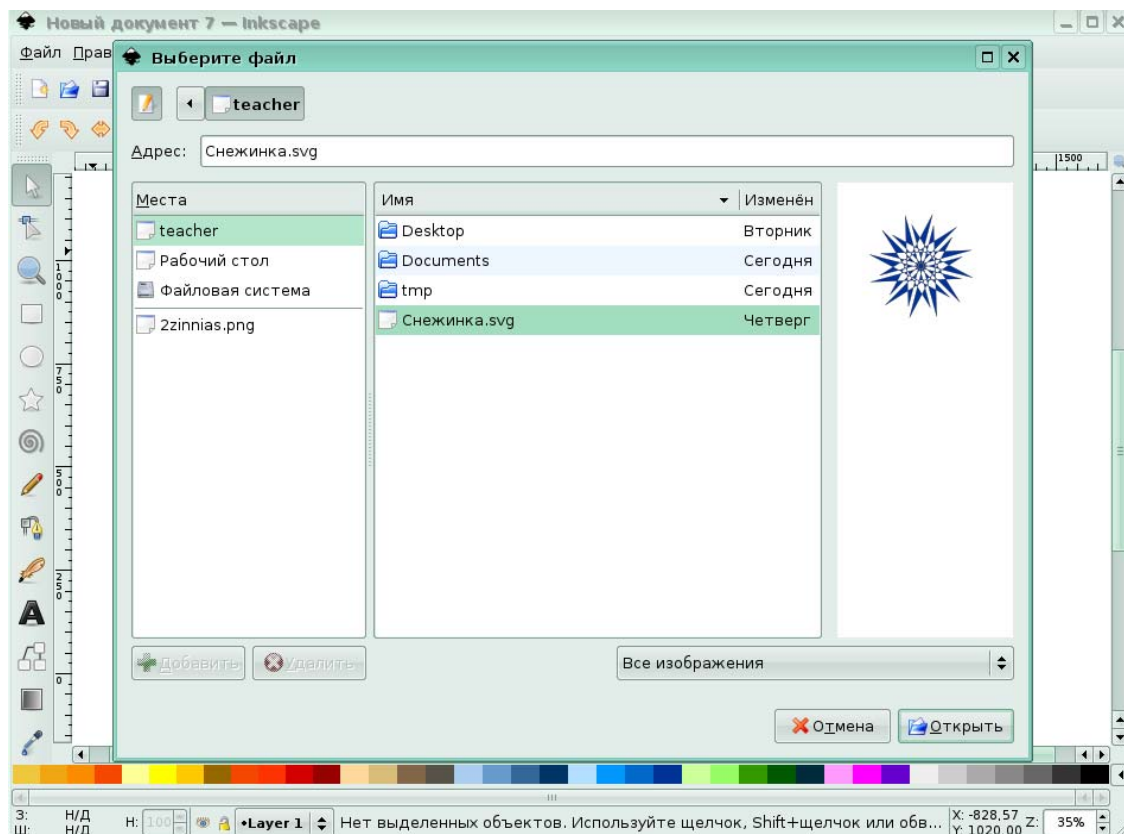


Рис. 10



## Урок 2. Фигуры

### Создание фигур

#### Задание 1.

На листе нарисована фигура. Определите каким инструментом создания фигур она нарисована. Щелкните мышью по этому инструменту на панели инструментов.

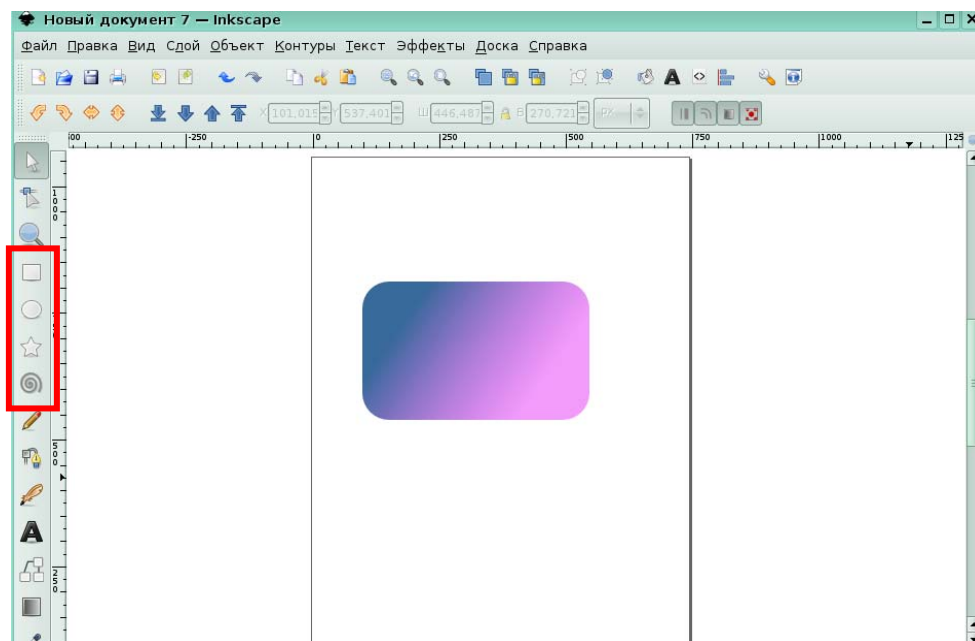


Рис. 11

#### Задание 2.

Преобразуйте окружность в сектор, используя панель параметров инструментов.

а. На панели параметров инструментов щелкните по полю Начало

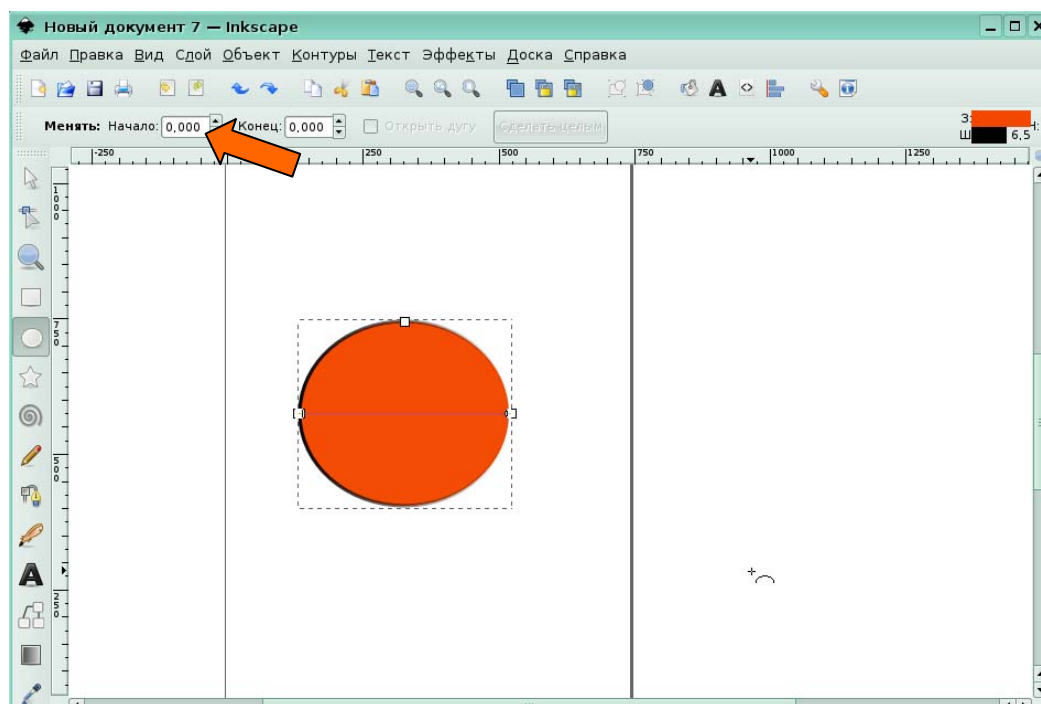


Рис. 12

в. Вы можете выбрать значение от 0 до 360, для изменения формы сектора. В данный момент в поле Начало указано значение 240. Вы видите только часть окружности

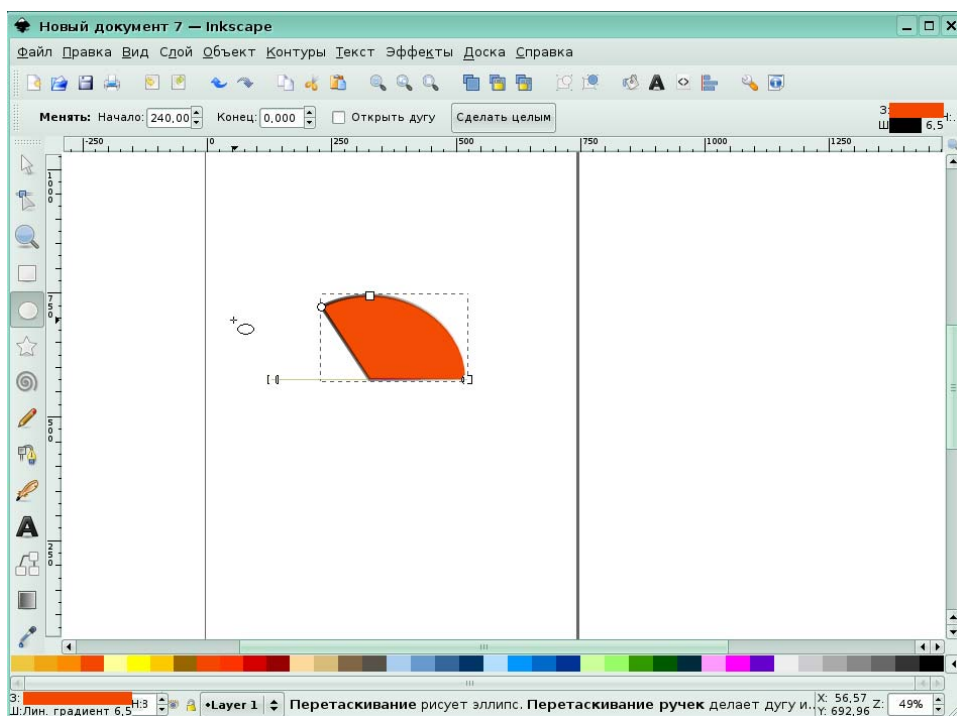


Рис. 13

## Управление фигурами

### Задание 3.

На экране отображается фигура звезды. Чтобы пропорционально изменить ее размер, вы можете использовать стрелки по углам фигуры или поля на панели параметров инструментов. Щелкните или по одной из стрелок, или по одному из полей изменения высоты и ширины фигуры.

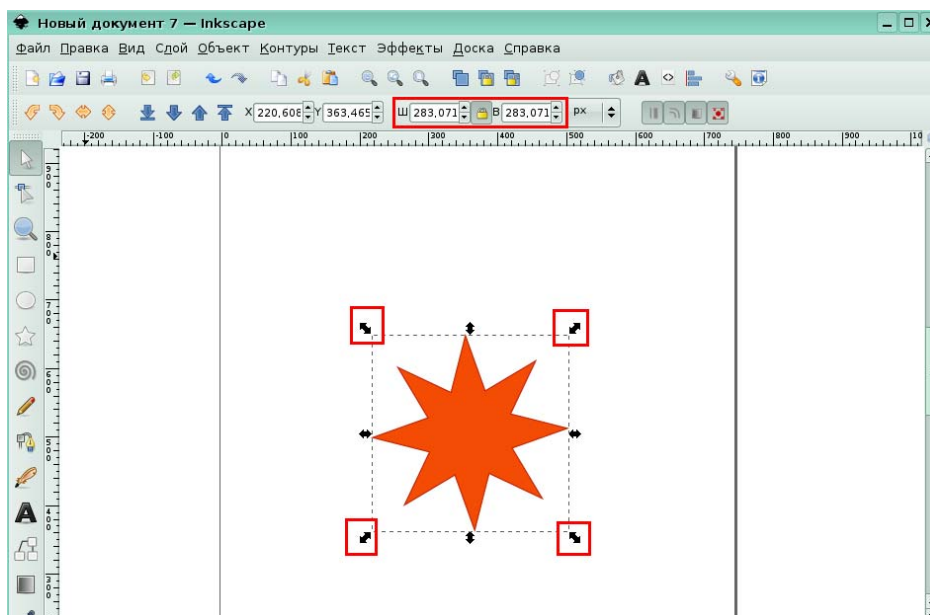


Рис. 14

#### Задание 4.

На экране расположена фигура Спираль. Выполните манипуляции для поворота спирали на определенное количество градусов.

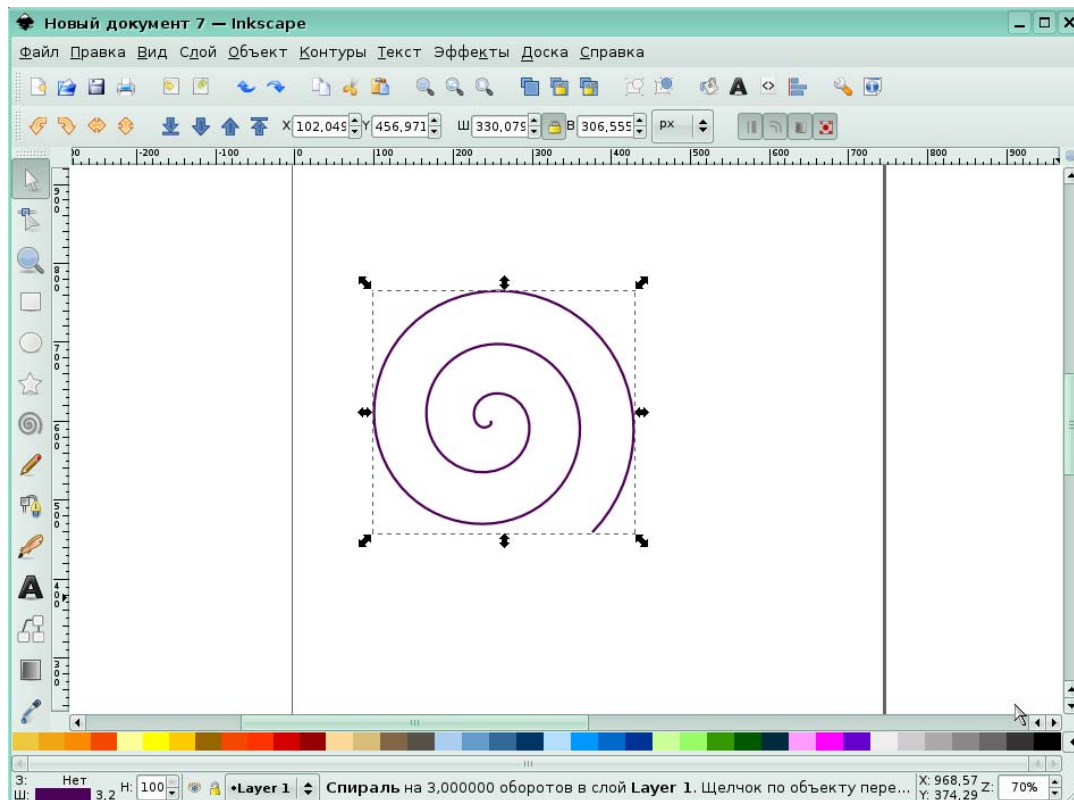


Рис. 15

Щелкните еще раз по спирали, чтобы появились маркеры поворота. Теперь, используя угловые наклонные стрелки, можно вращать фигуру.

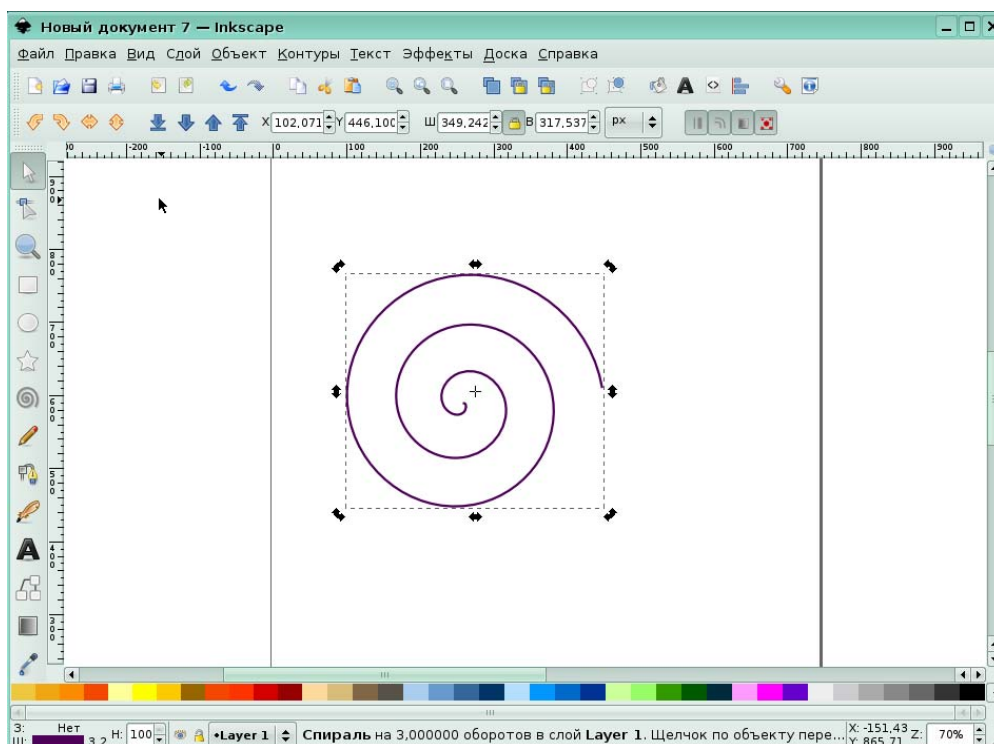


Рис. 16

## Урок 3. Кривые

### Создание контуров

#### Задание 1.

На экране нарисован букет цветов. Определите, каким из инструментов рисования контуров он был создан: Карандашом (рисовать произвольные контуры), кривой Безье или каллиграфическим пером. Щелкните по нужному инструменту на панели инструментов.

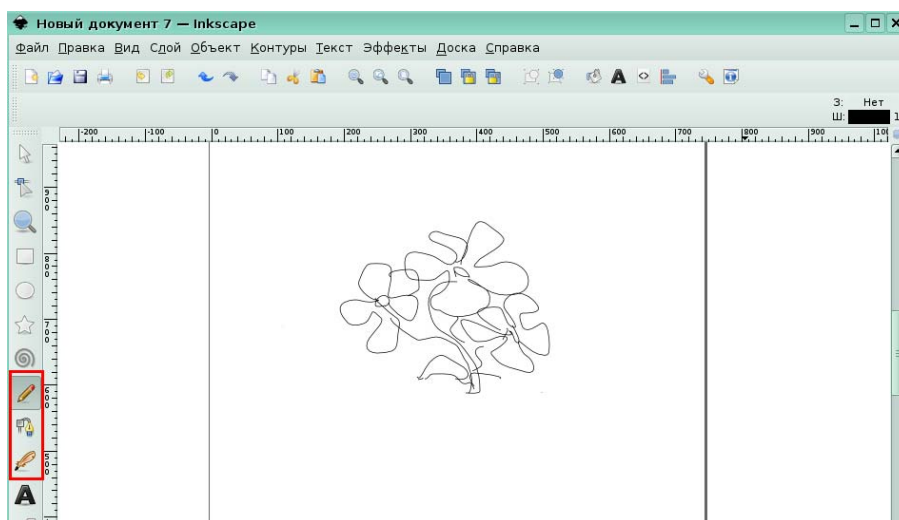


Рис. 17

#### Задание 2.

На экране нарисована кривая Безье. Вам необходимо дорисовать еще один сегмент кривой. Щелкните по инструменту Кривая Безье на панели инструментов.

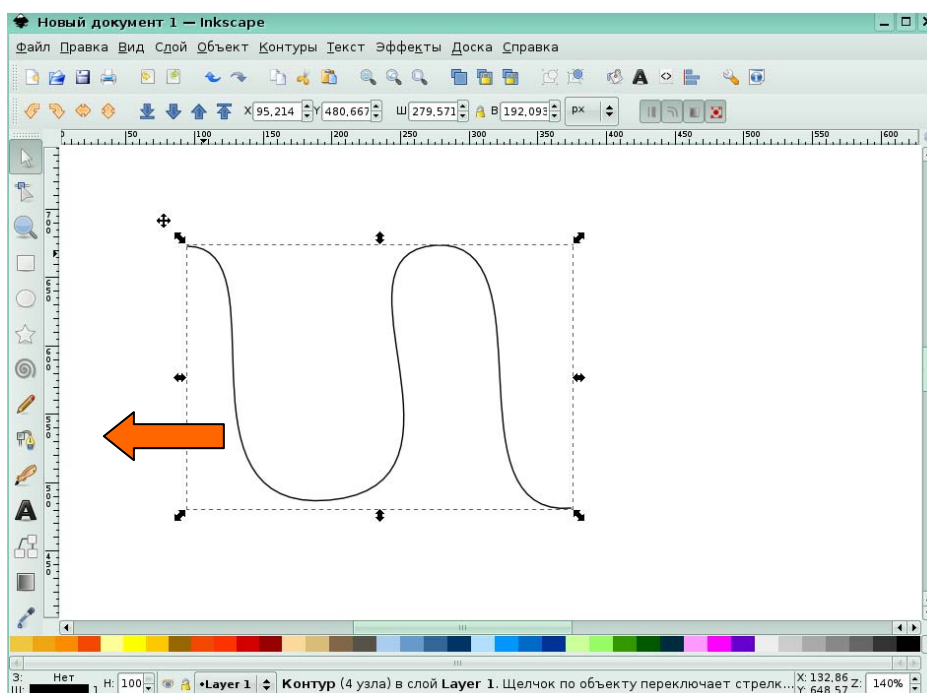


Рис. 18

Вы увидите два узла контура: начальный и конечный. Щелкните по первому узлу, затем щелкните по последнему узлу кривой.

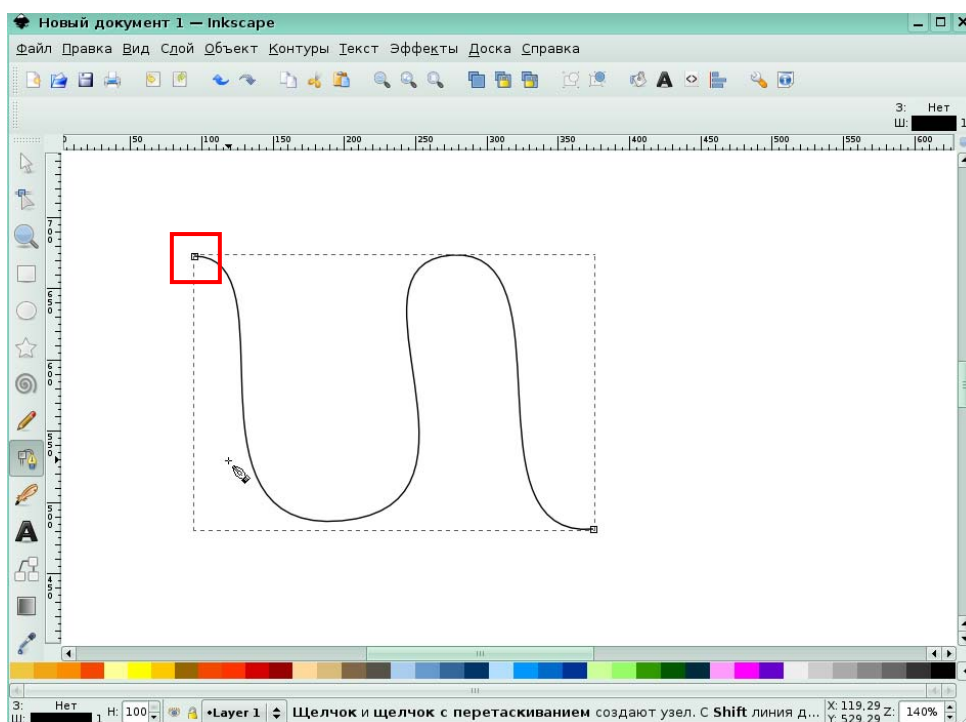


Рис. 19.

В результате получится следующий замкнутый контур

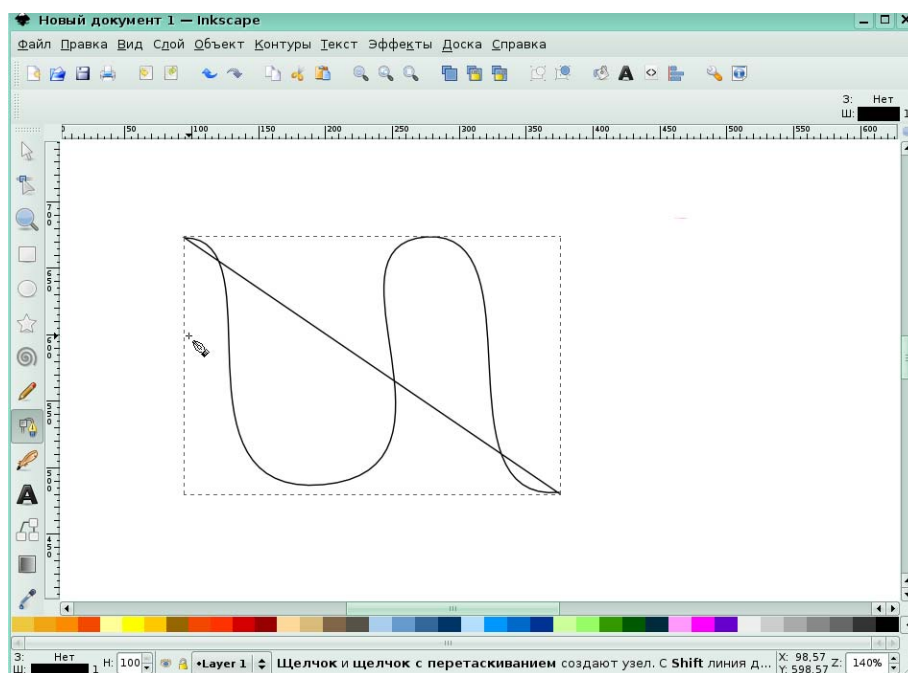


Рис. 20

## Редактирование контуров

### Задание 3.

На панели инструментов выберите инструмент, который позволит вам отредактировать выделенный контур.

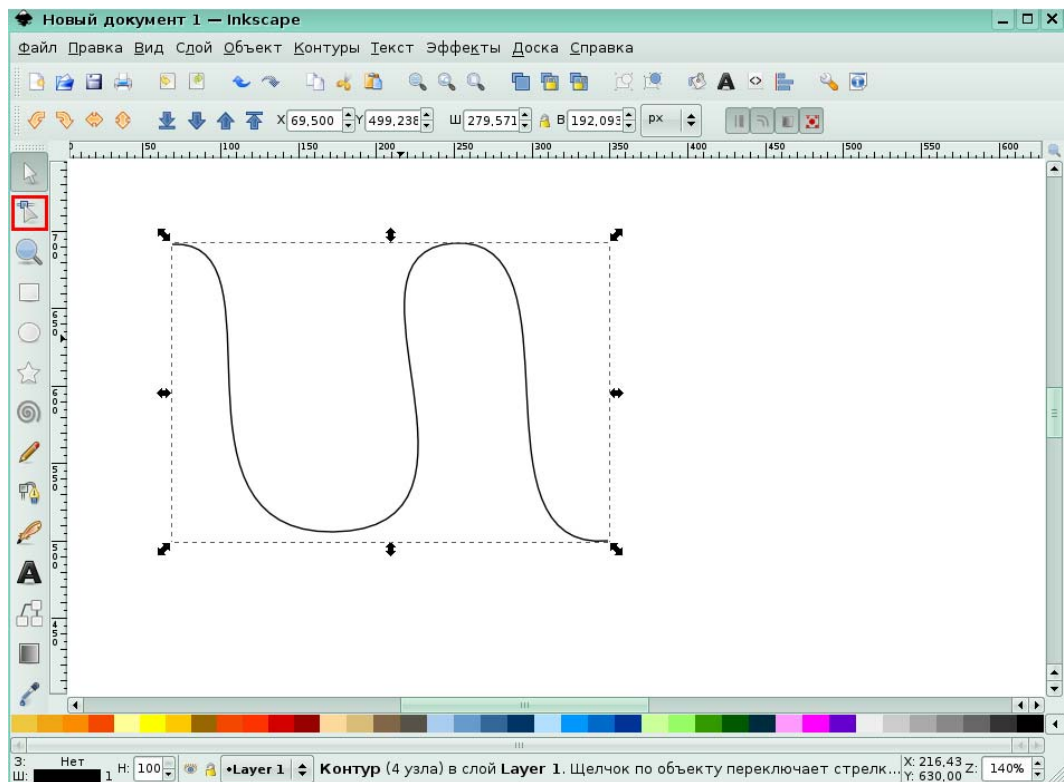


Рис. 21

*Задание 4.*

На панели параметров инструментов выберите инструмент, который преобразует выделенный узел из острого в симметричный.

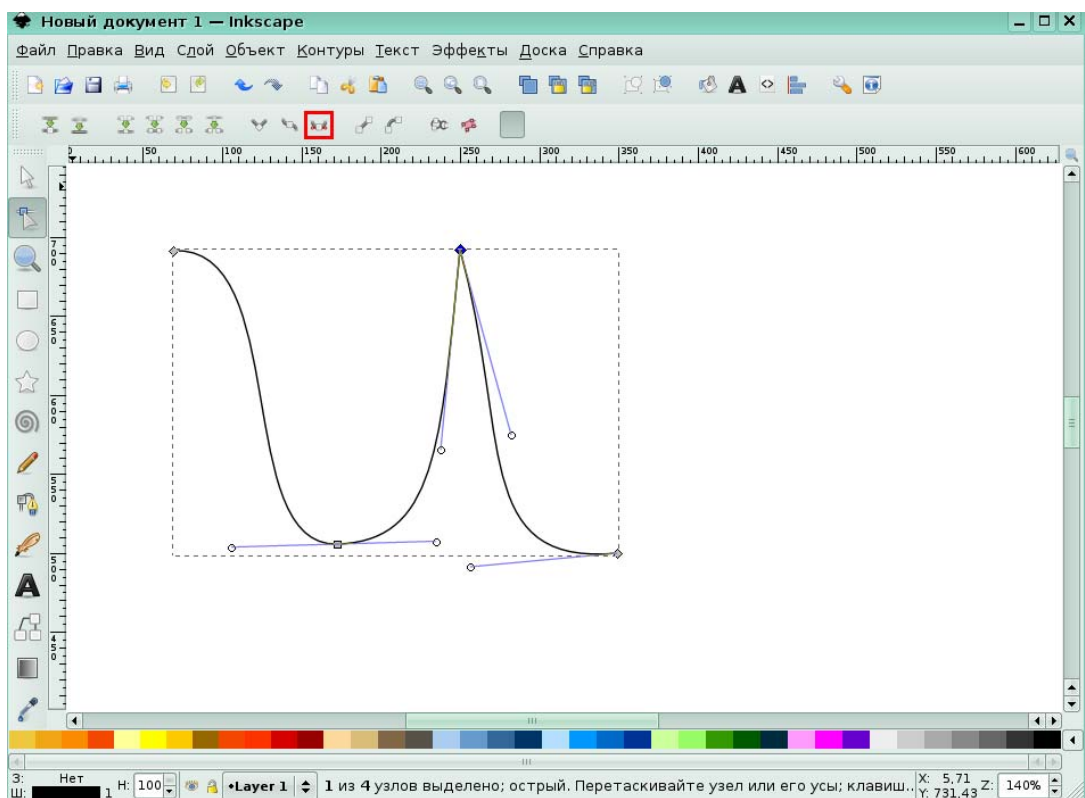


Рис. 22



## Урок 4. Заливка и обводка объектов

### Задание 1.

Залейте выделенную фигуру звезды желтым цветом, выбрав его палитре цветов.

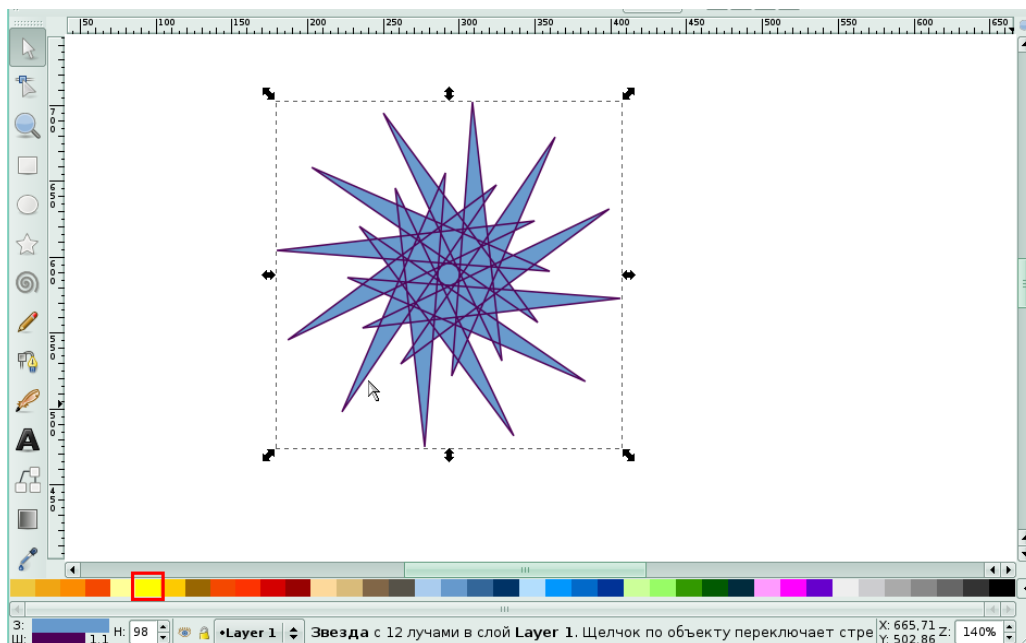


Рис. 23

В результате звезда изменит свой цвет

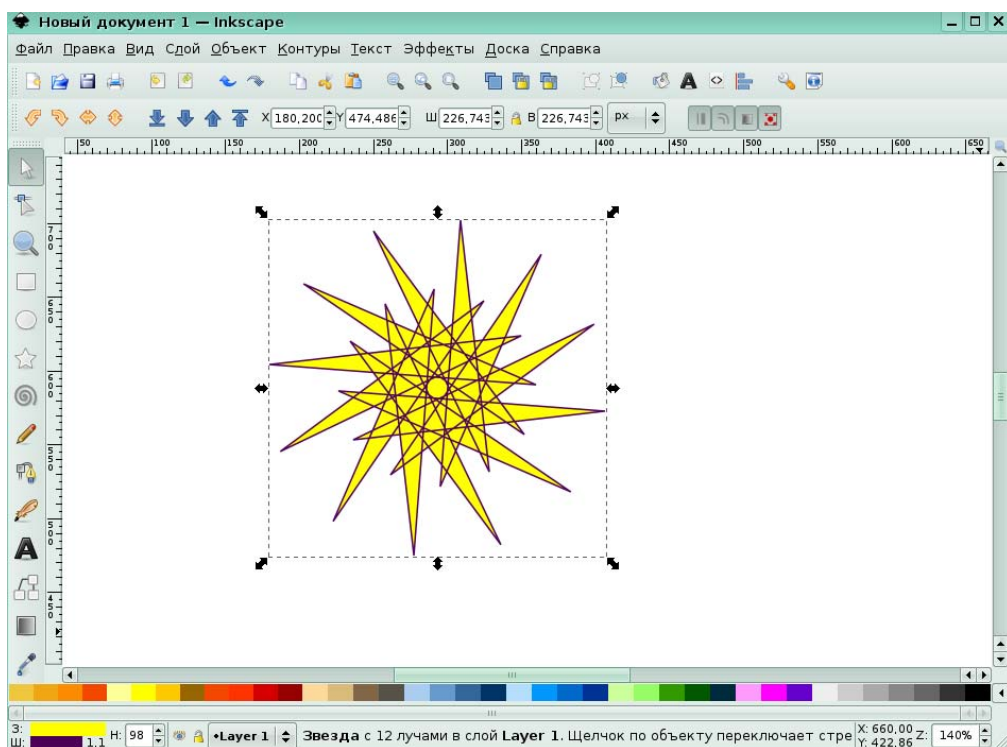


Рис. 24

## Задание 2.

Примените к фигуре на экране радиальную градиентную заливку. Для начала вызовите диалоговое окно **Заливка и штрих**. Щелкните в меню **Объект** по команде **Заливка и штрих**.

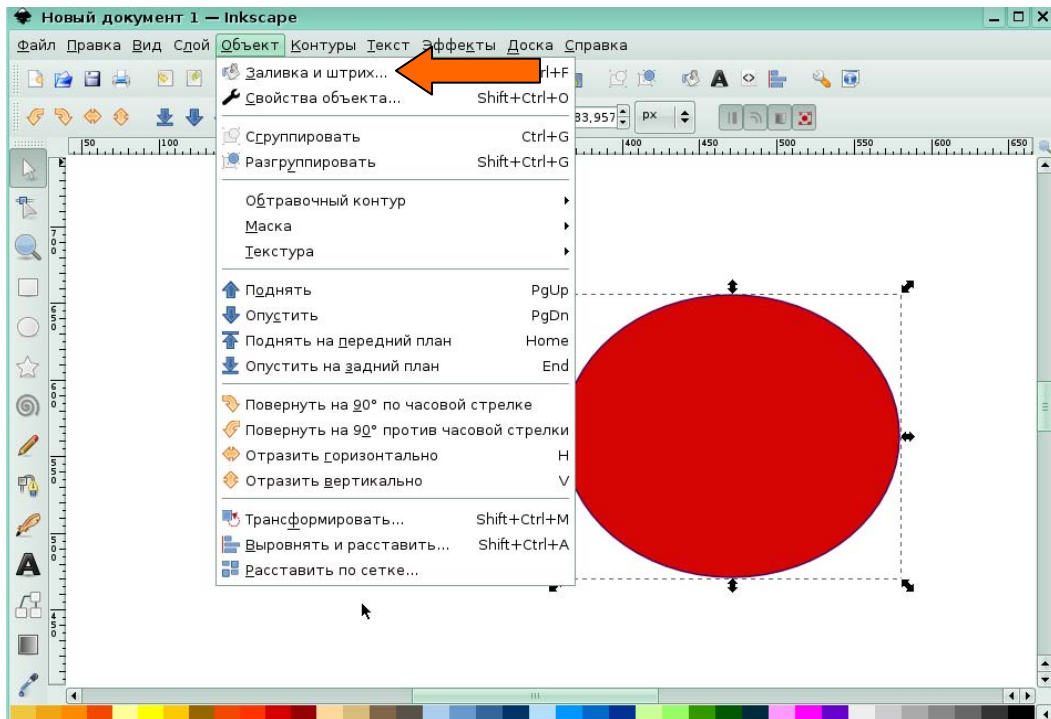


Рис. 25

В появившемся диалоговом окне **Заливка и штрих** щелкните по кнопке радиальной заливки

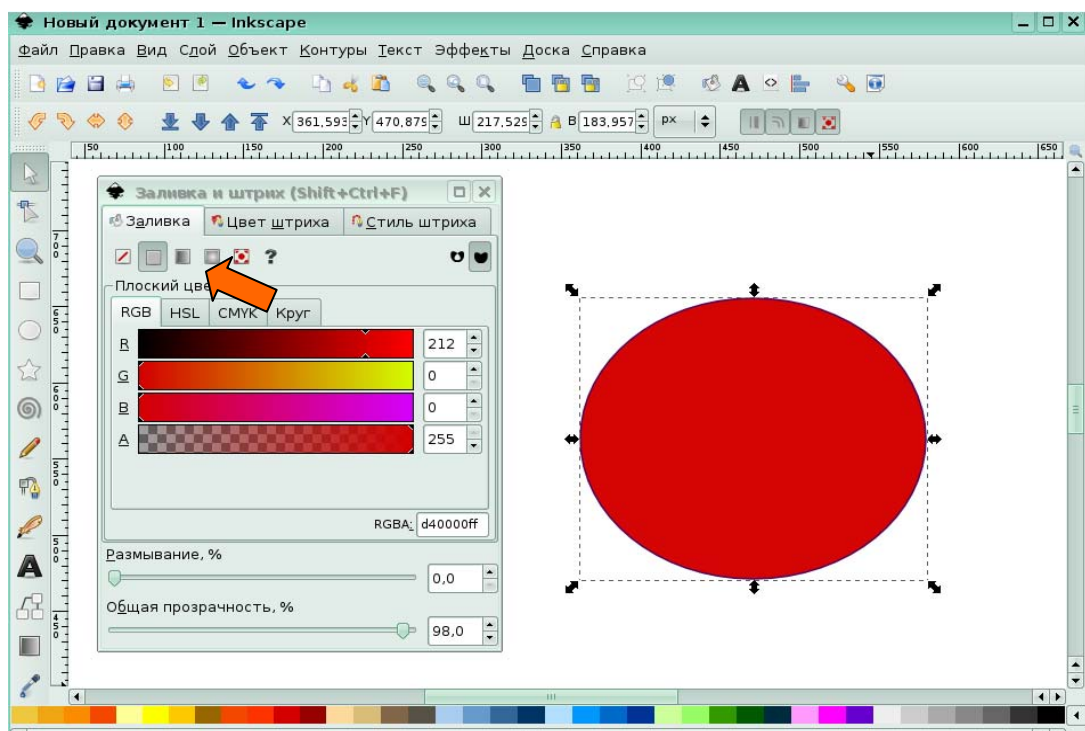


Рис. 26



В результате к окружности будет применена созданная предварительно радиальная заливка в градиентном переходе от белого к серому

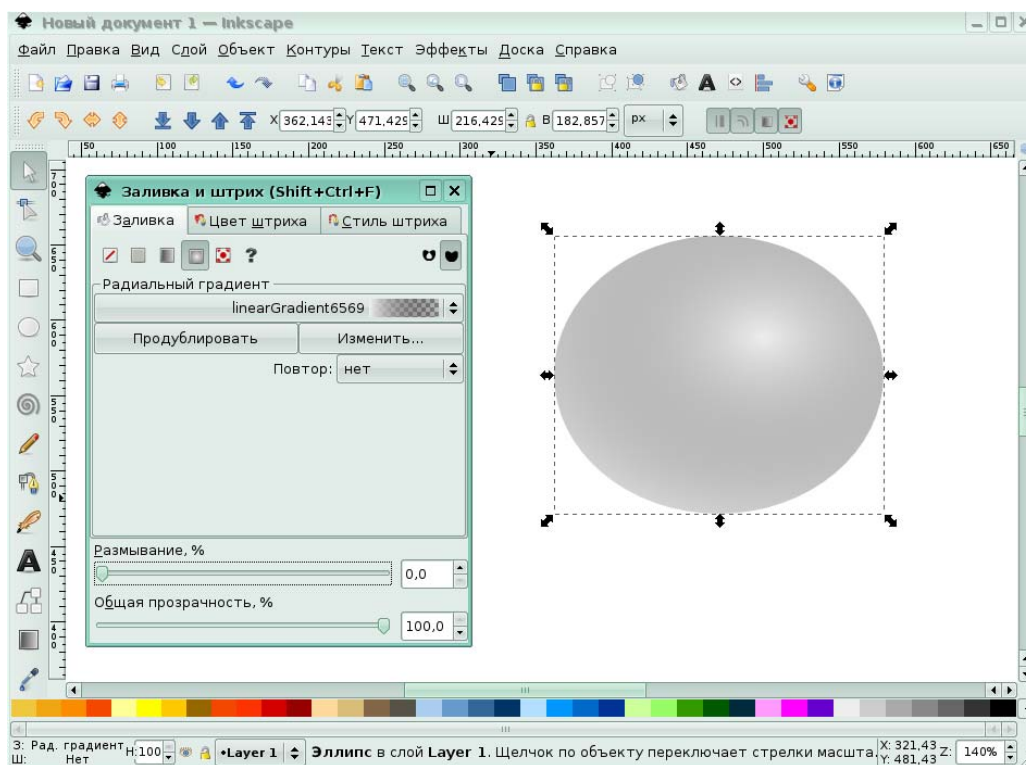


Рис. 27

#### Задание 4.

К выделенной фигуре скругленного прямоугольника примените сплошную обводку, в диалоговом окне **Заливка и штрих** нажав на кнопку **Плоский цвет**

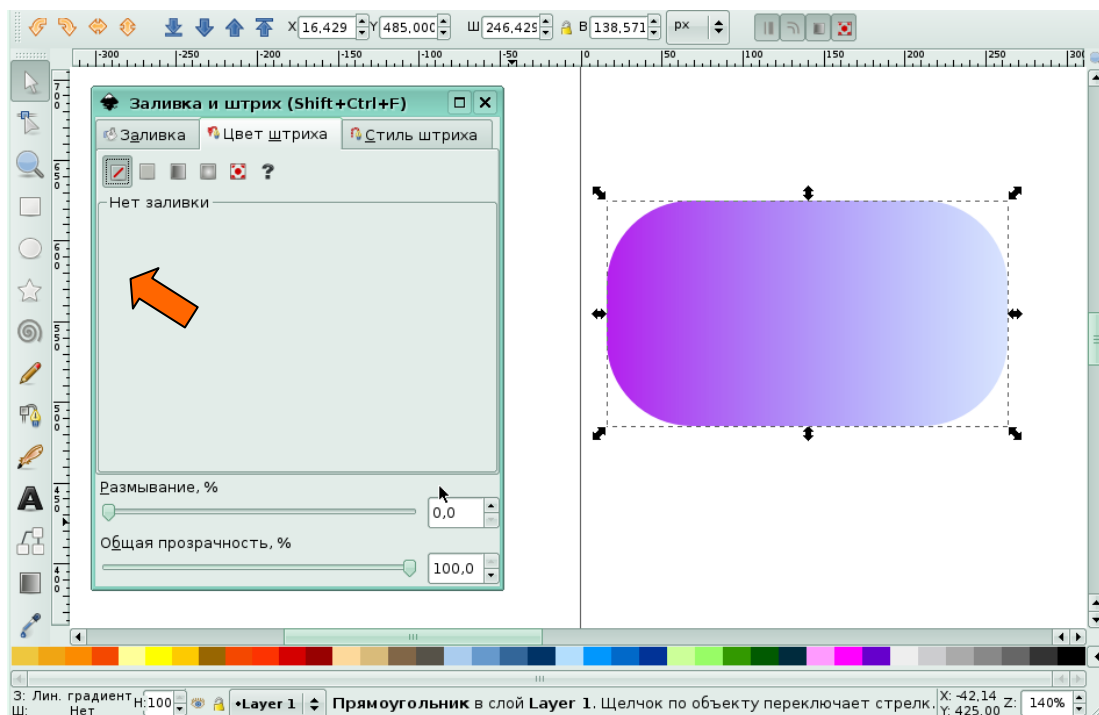


Рис. 28

В результате к прямоугольнику применится предустановленная обводка синего цвета размером 1 пт.

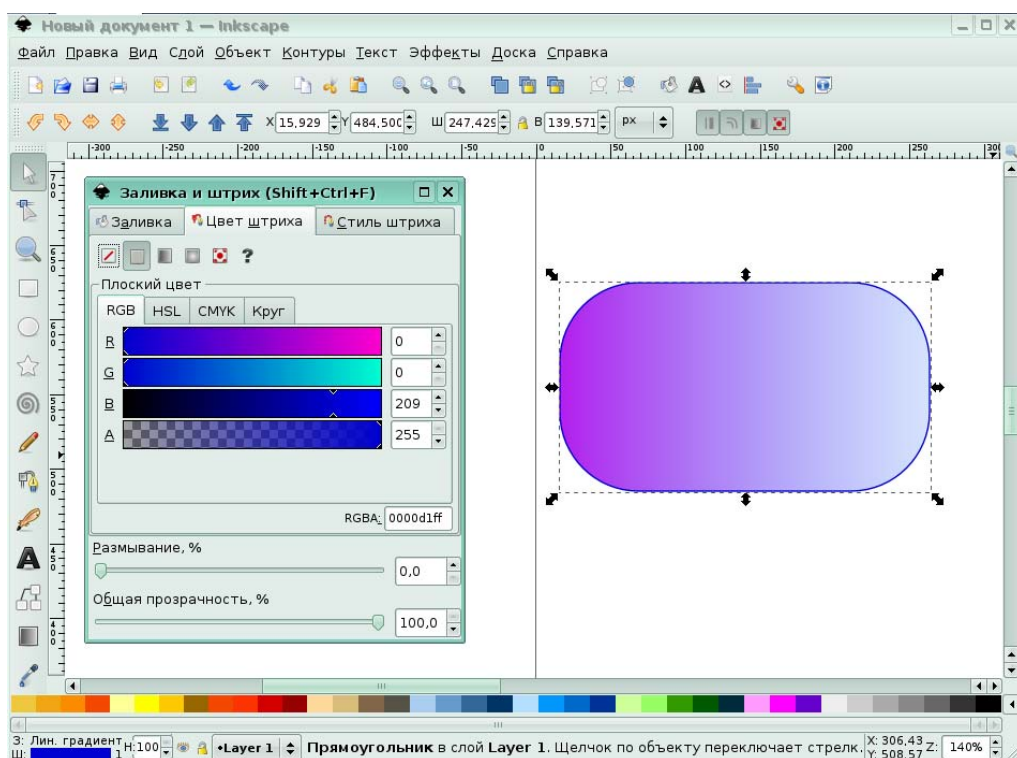


Рис. 29

## Урок 5. Векторизация

### Задание 1.

Векторизируйте выделенное изображение бабочки. Выберите в меню **Контур** команду **Векторизовать растр** для вывода на экран диалогового окна настроек векторизации.

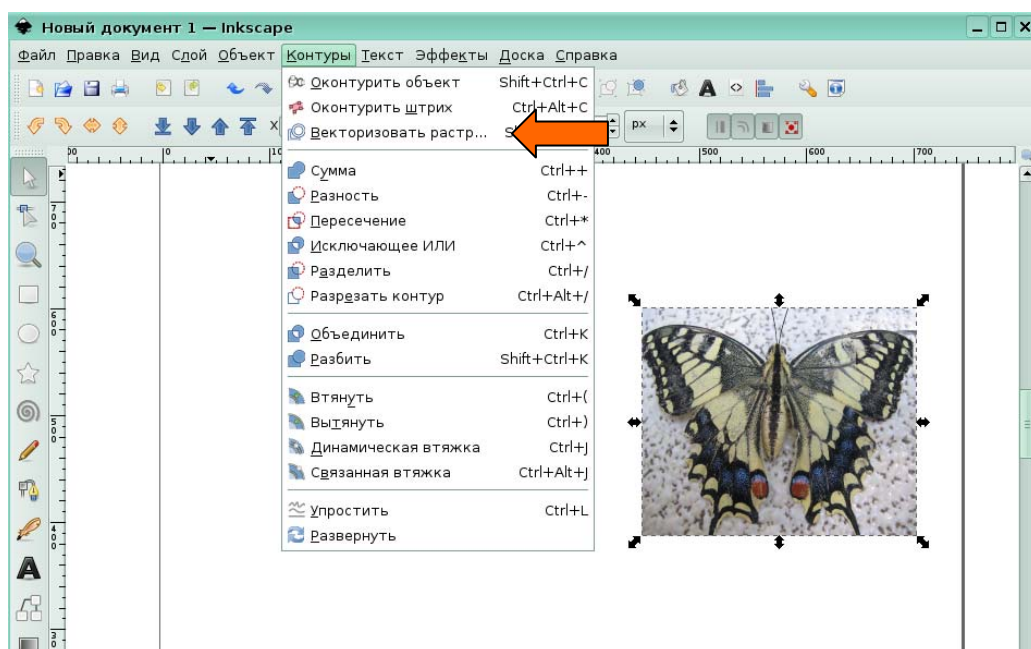


Рис. 30

В диалоговом окне **Векторизировать растр** для вас был выбран фильтр Сокращение яркости со значением порога 0,450. Нажмите кнопку ОК для запуска векторизации.

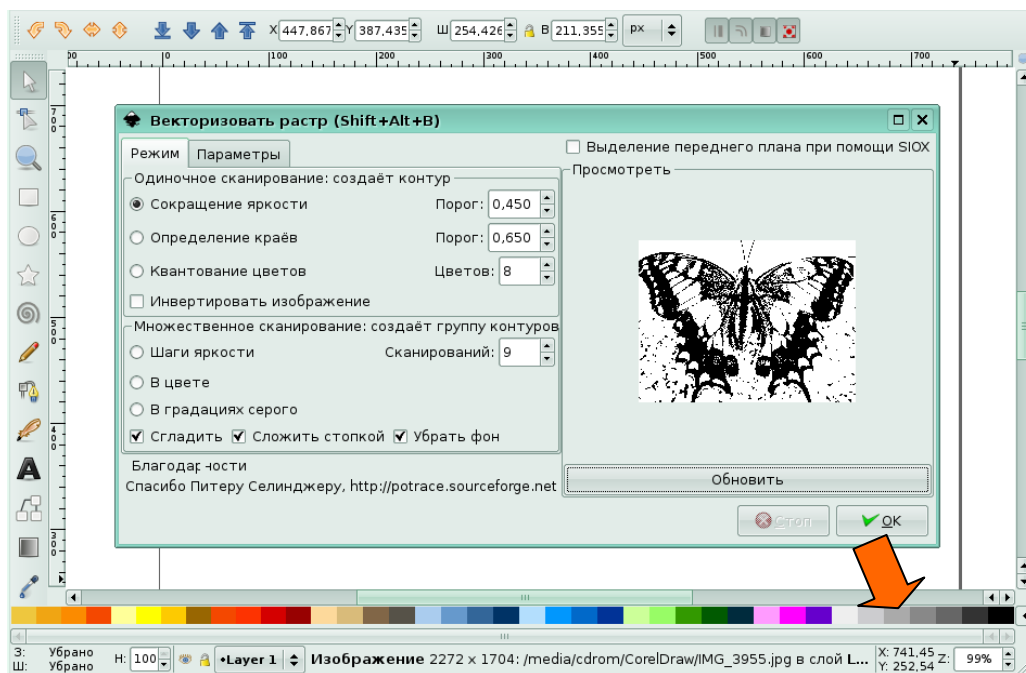


Рис. 31

В результате появился сложный контур бабочки.

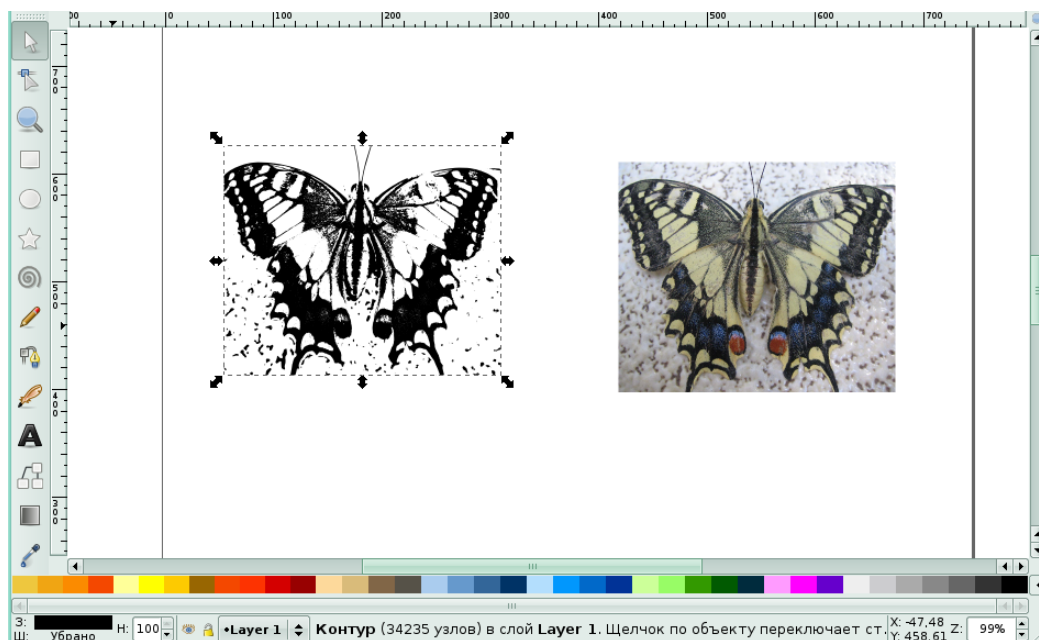


Рис. 32

## Урок 6. Работа с текстом

### Задание 1.

На панели инструментов щелкните кнопку, которая вставляет текстовые объекты

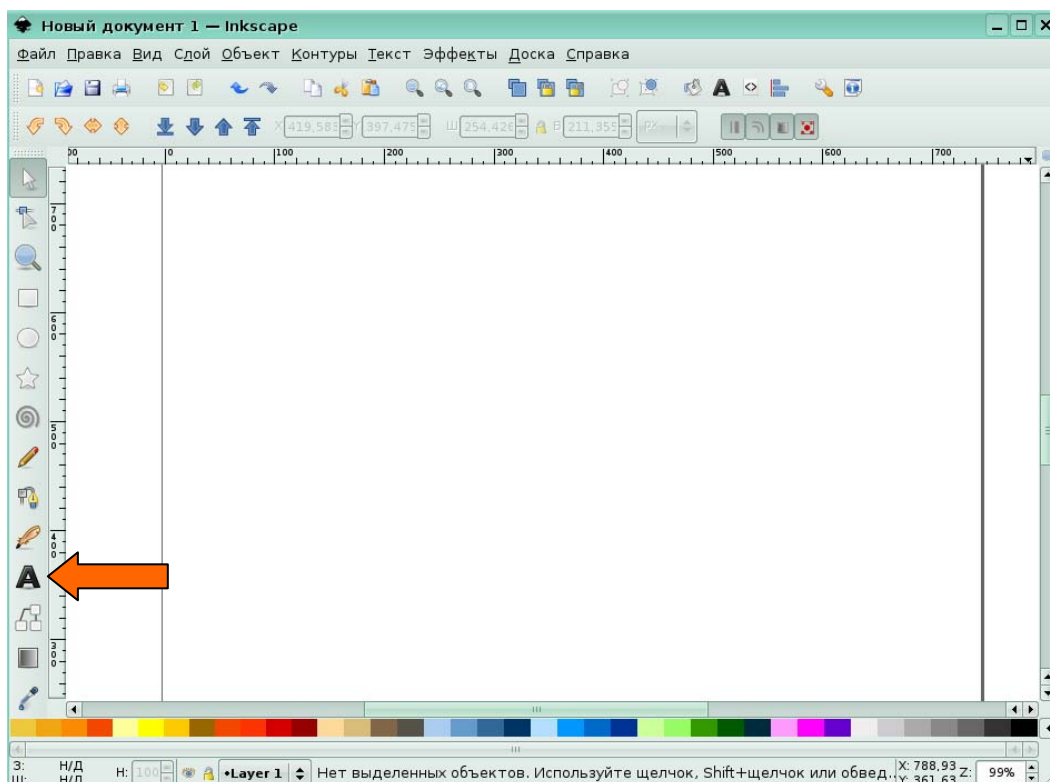


Рис. 33

На экране расположен фрагмент текста. Измените текущую гарнитуру шрифта этого текстового объекта на гарнитуру *Indycton Ucs.*. Для этого в меню **Текст** щелкните по команде **Текст и шрифт**.

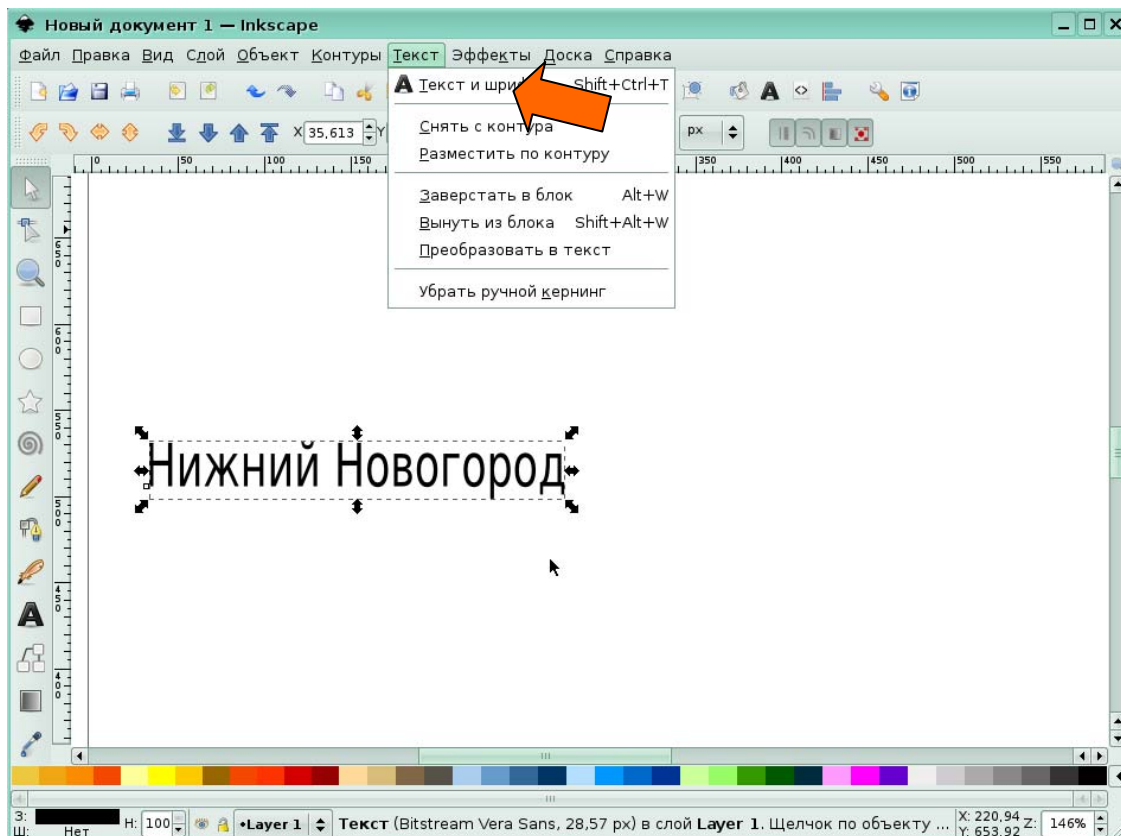


Рис. 34

Появится диалоговое окно Текст и шрифт. Для вас в списке был найден шрифт *Indycton Ucs*. Щелкните на кнопке **Применить**, чтобы применить выбранную гарнитуру к выделенному текстовому блоку.

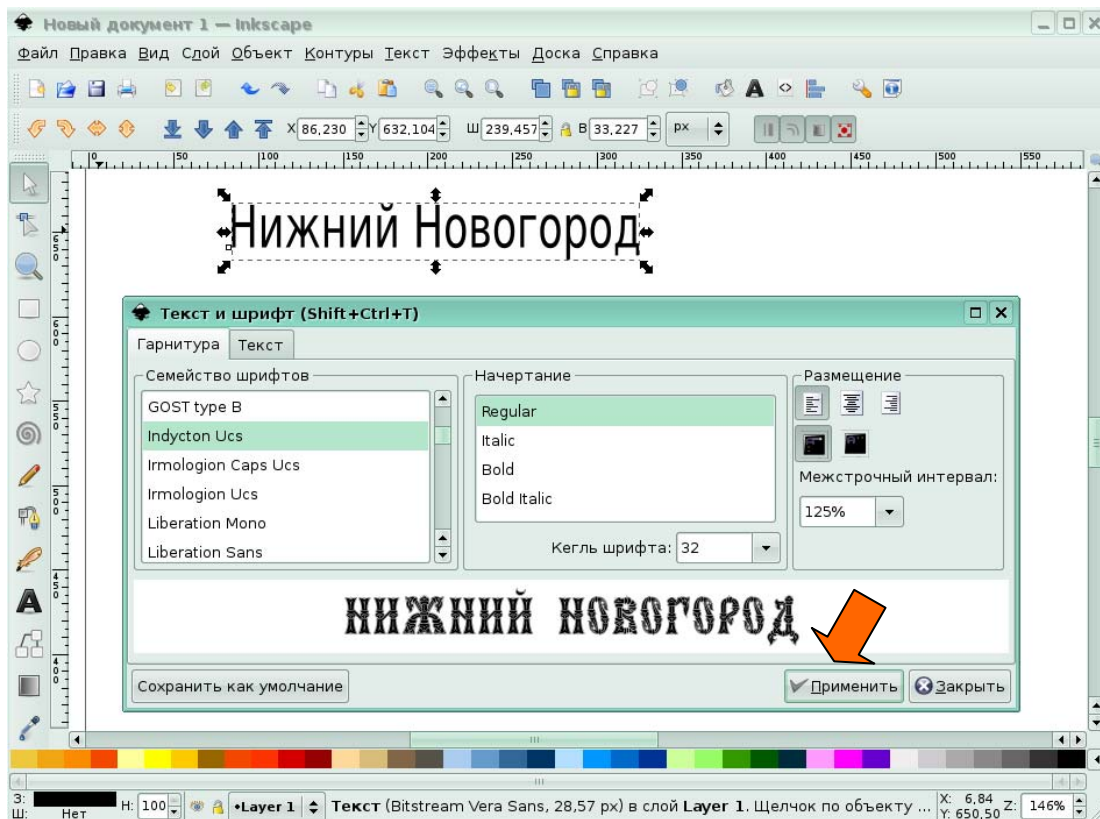


Рис. 35

В результате, после нажатия кнопки **Закреть** и сворачивания диалогового окна **Текст и шрифт**, текстовый объект «Нижний Новгород» будет иметь вид:

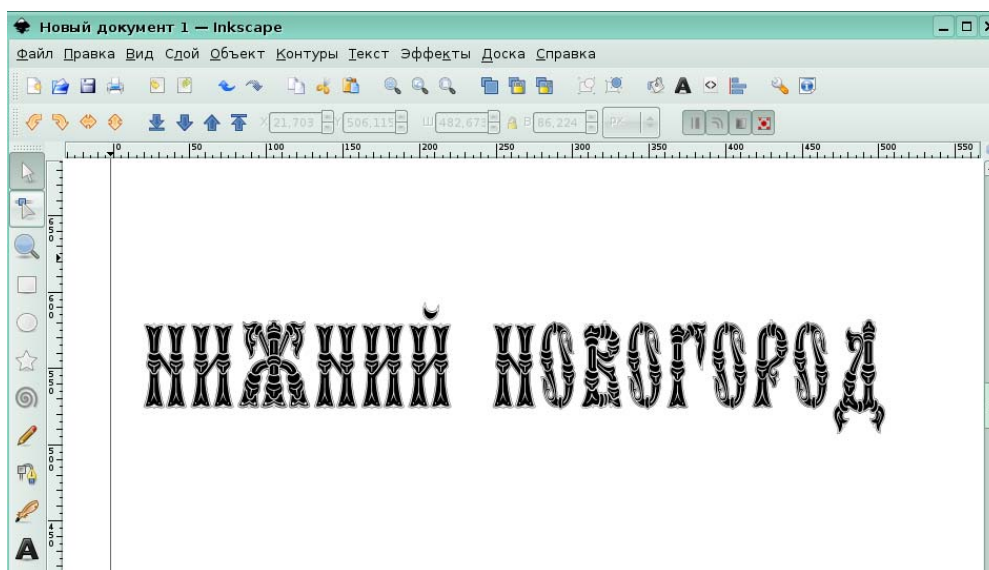


Рис. 36



### Задание 3.

На экране расположено два объекта: текстовый блок и контур. Расположите данный текст по кривой. Для вас были выделены текстовый блок и контур. В меню **Текст** щелкните по команде

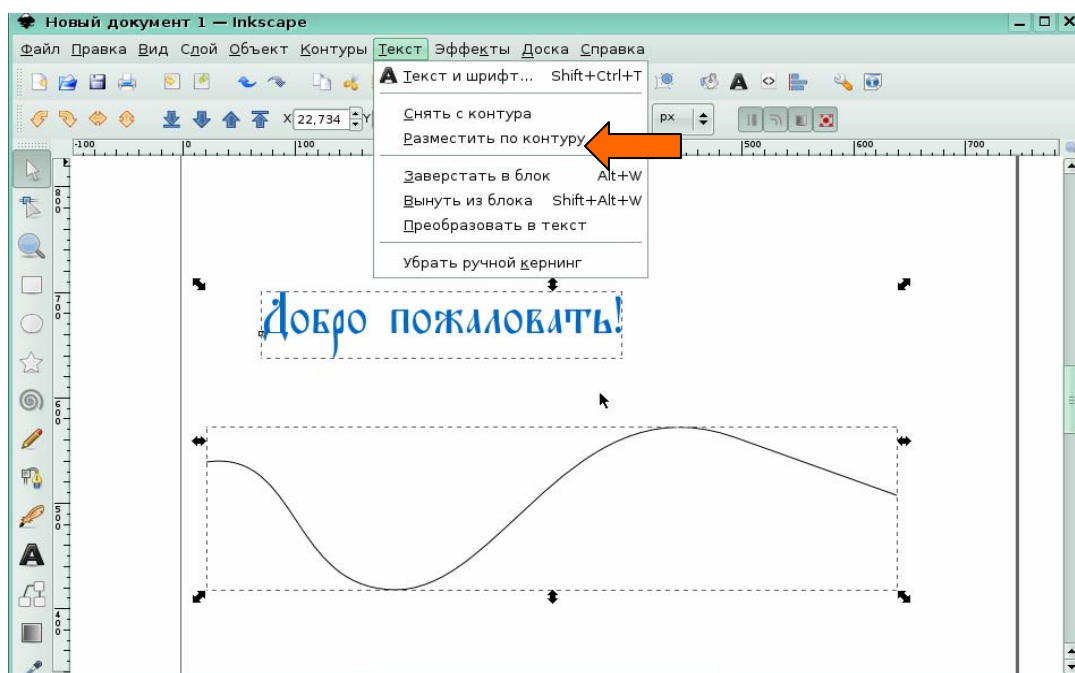


Рис. 37

После выбора команды на экране появляется текстовый блок, размещенный по выделенному контуру.

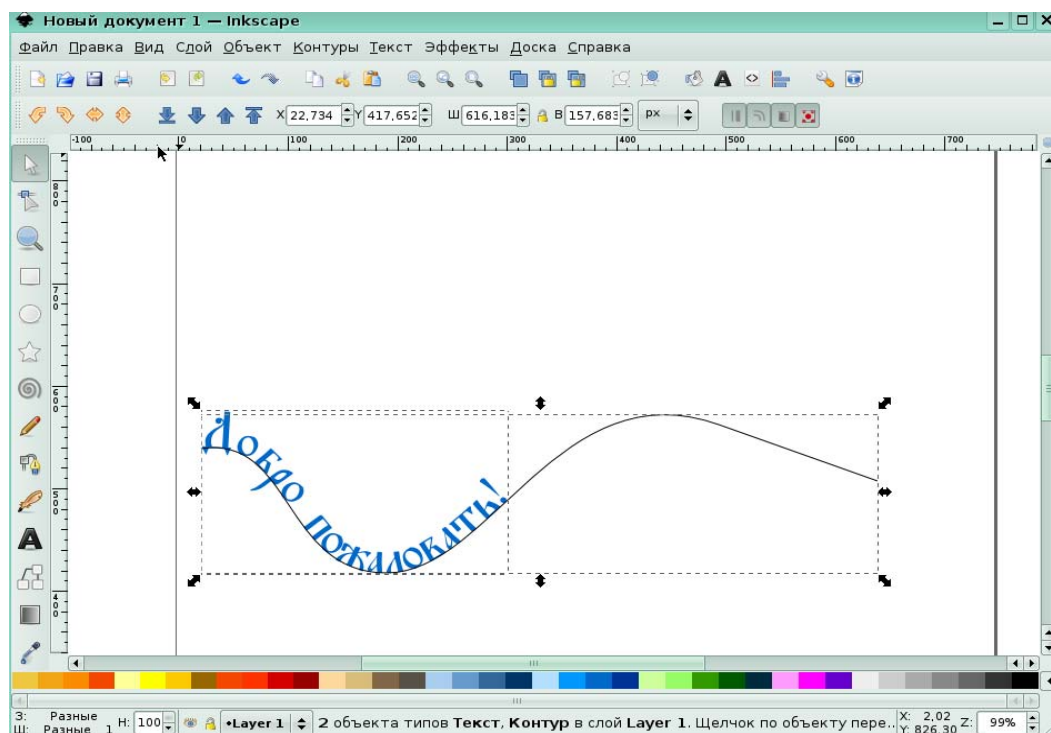


Рис. 38

## Урок 7. Работа с группой

### Задание 1.

На экране выделены три фигуры. Чтобы сгруппировать их, в меню **Объект** щелкните по команде **Сгруппировать**.

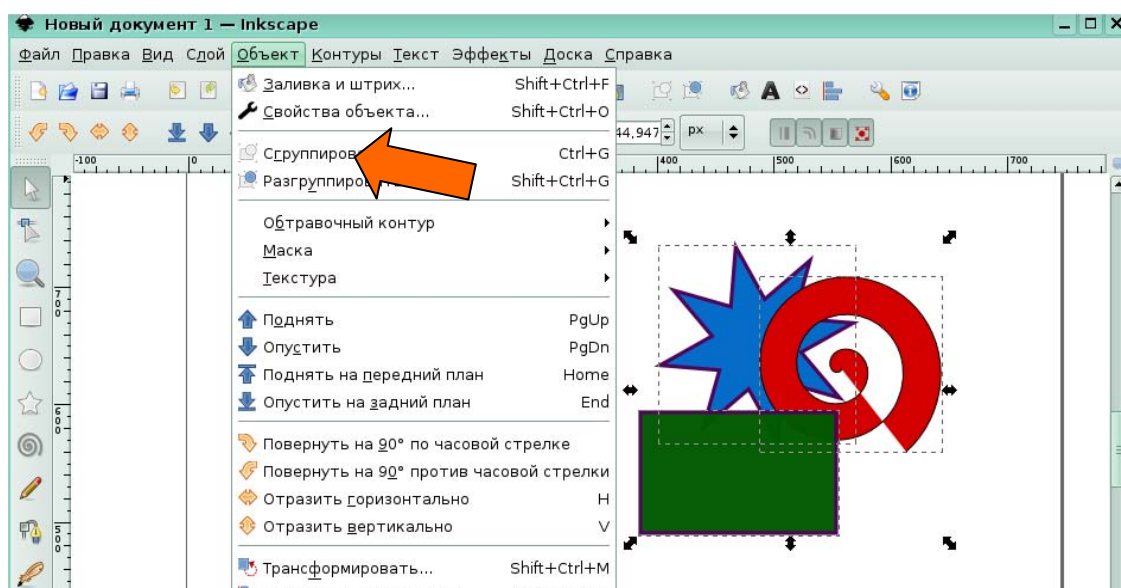


Рис. 39

### Задание 2.

На экране находится три фигуры. Поменяйте их расположение таким образом, чтобы выделенная звезда была на переднем плане. Для этого в меню **Объект** щелкните по команде **Поднять на передний план**.

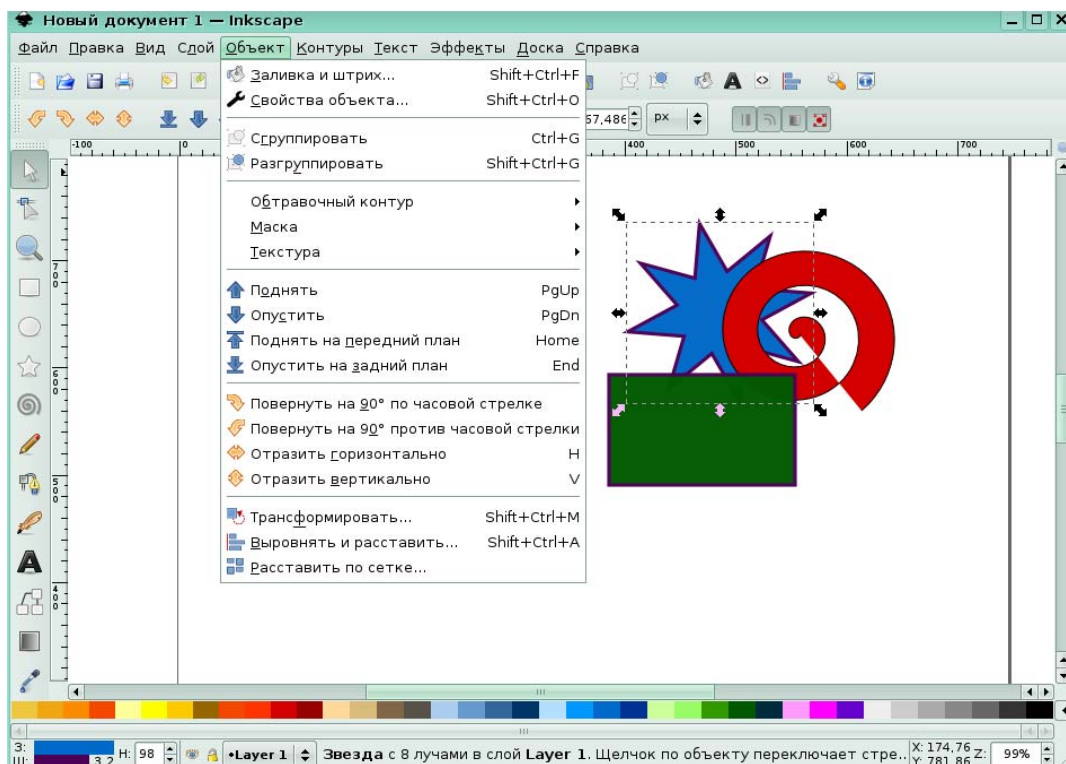


Рис. 40

В результате фигура звезды будет располагаться на переднем плане.

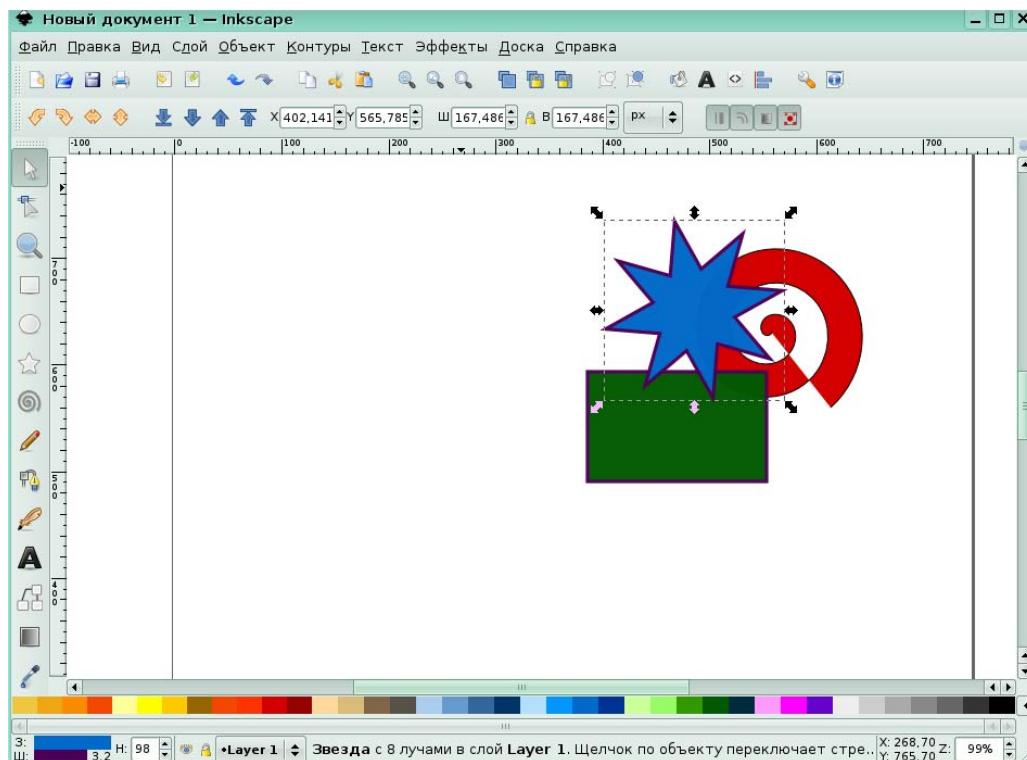


Рис. 41

### Задание 3.

На экране расположены две спирали. Продублируйте выделенную спираль. Для этого в меню **Правка** щелкните по команде **Продублировать**.

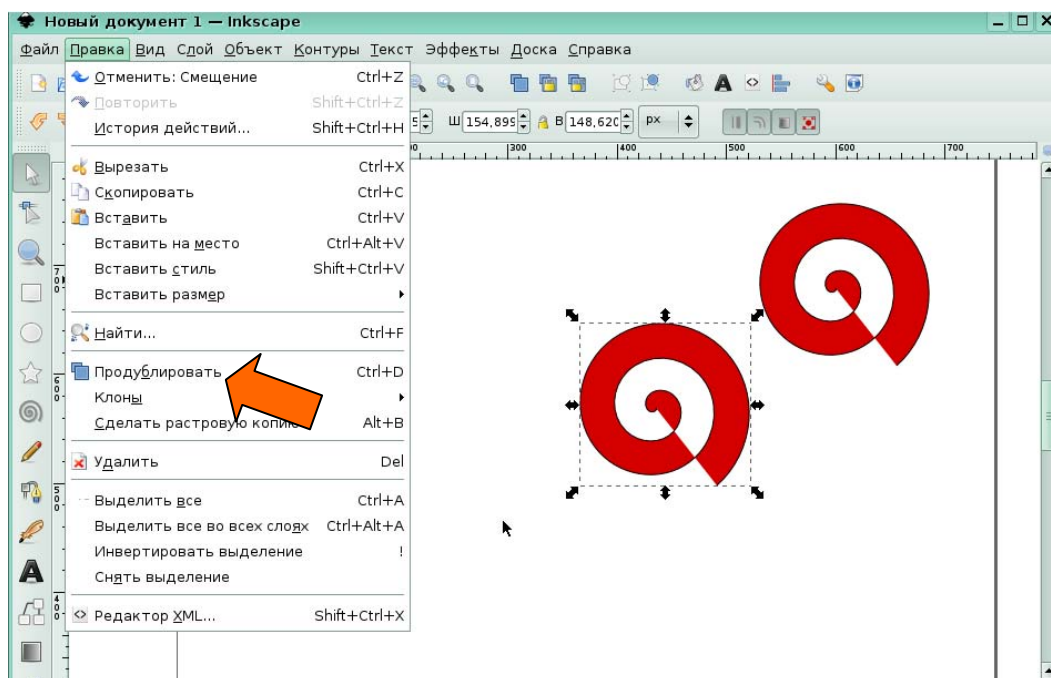


Рис. 42.

#### Задание 4.

Продублированная, новая спираль была передвинута. Выровняйте все объекты по горизонтали. Для этого все спирали были выделены. В меню **Объект** щелкните на команде **Выровнять и расставить**.

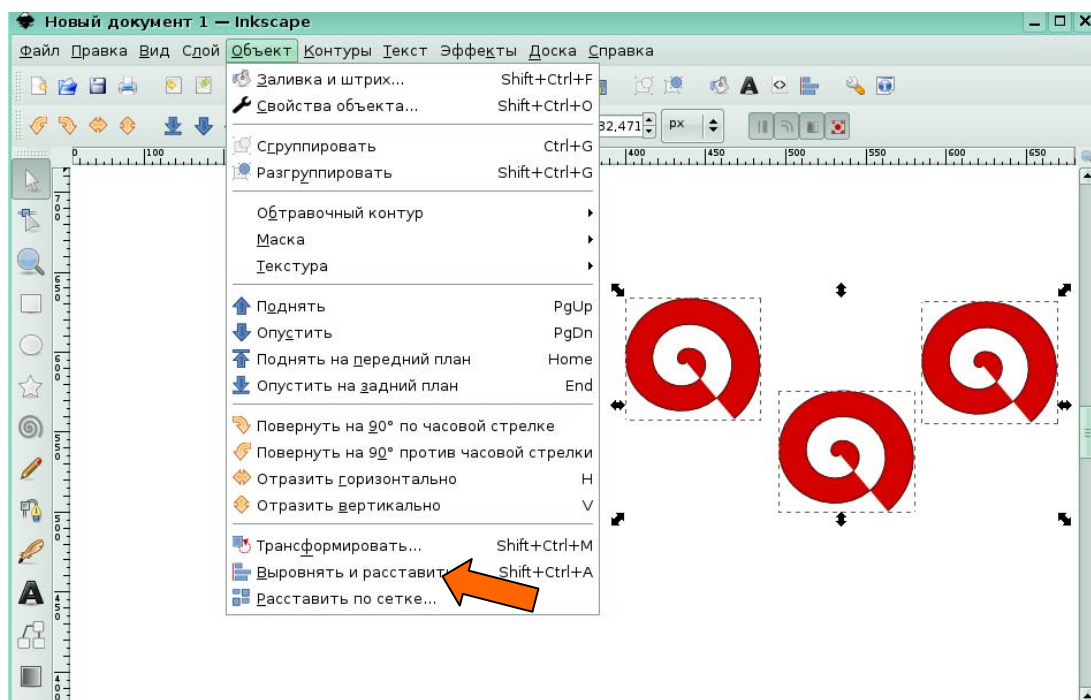


Рис. 43

В появившемся диалоговом окне **Выровнять и расставить** щелкните по кнопке **Центрировать по горизонтальной оси**.

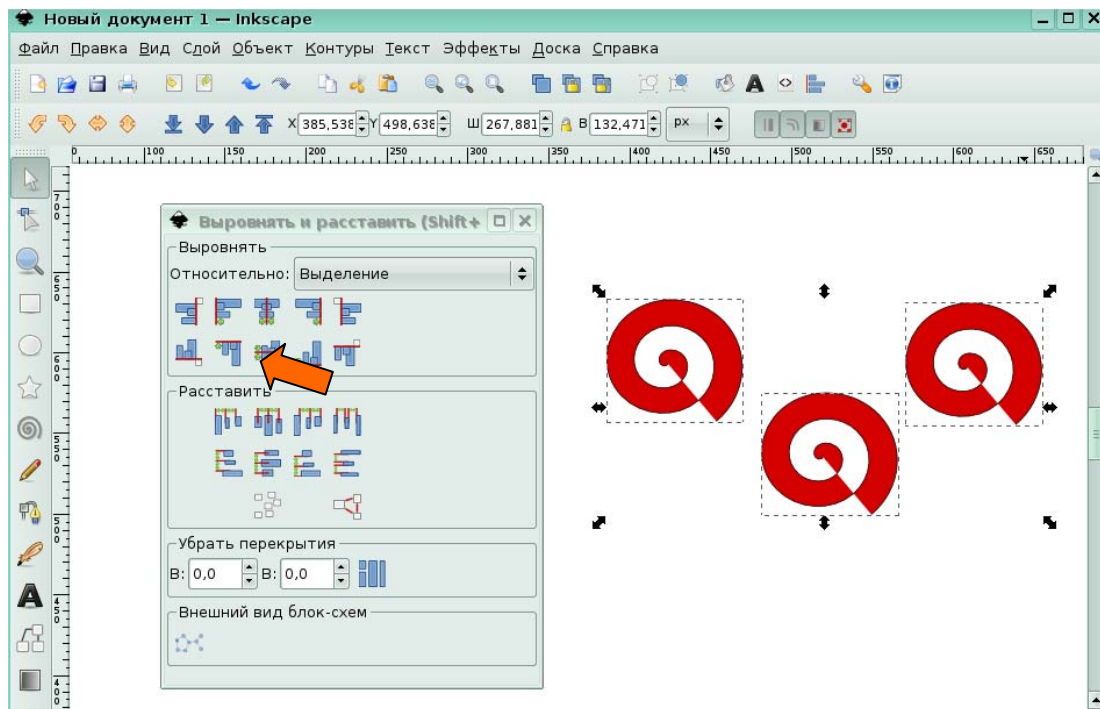


Рис. 44

После нажатия на кнопку все спирали выстроятся в один ряд по горизонтали.



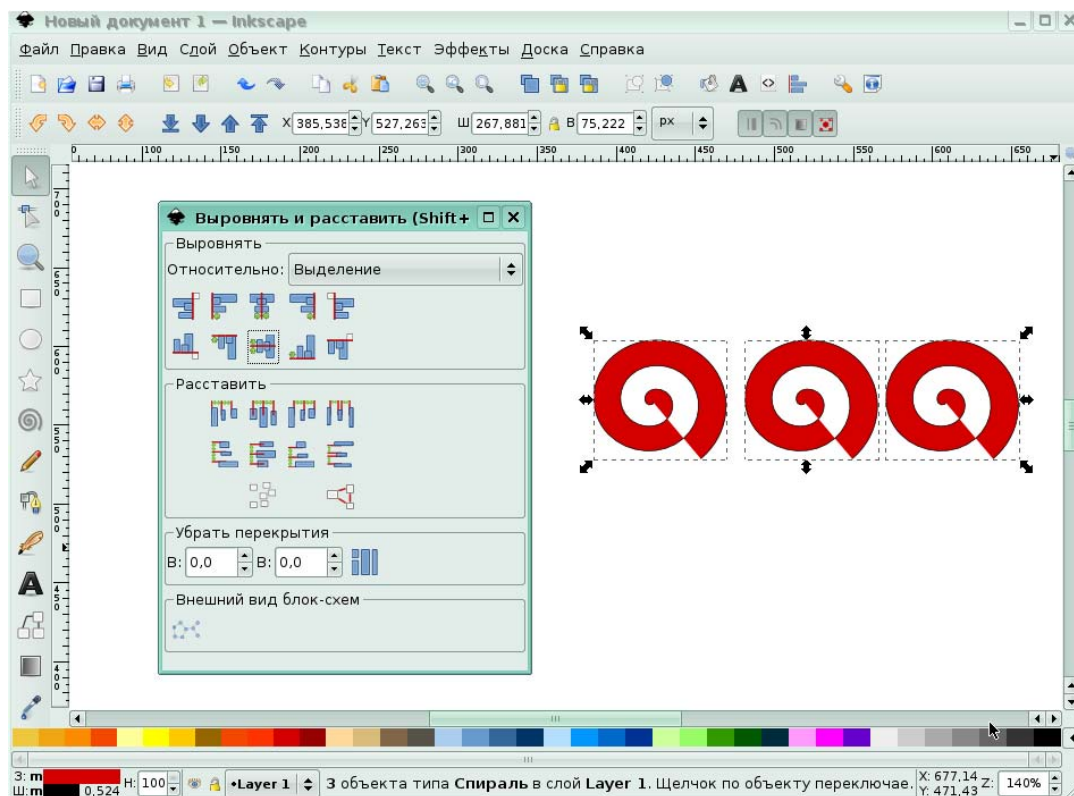


Рис. 45

## 4. Программное обеспечение для верстки и подготовки публикаций (Scribus)

### Глава 1. Основы работы

#### Урок 1. Подготовка к работе

##### Начало работы

###### *Задание 1.*

На экране запущена программа Scribus. Создайте новую публикацию, в меню **Файл** щелкнув по команде **Новый**.

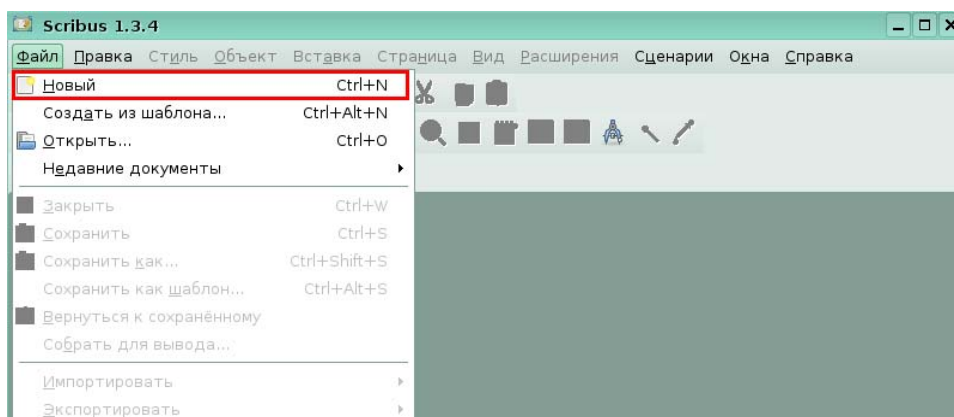


Рис. 1



Откроется диалоговое окно **Новый документ**. Оставив все параметры по умолчанию, щелкните по кнопке **ОК**.

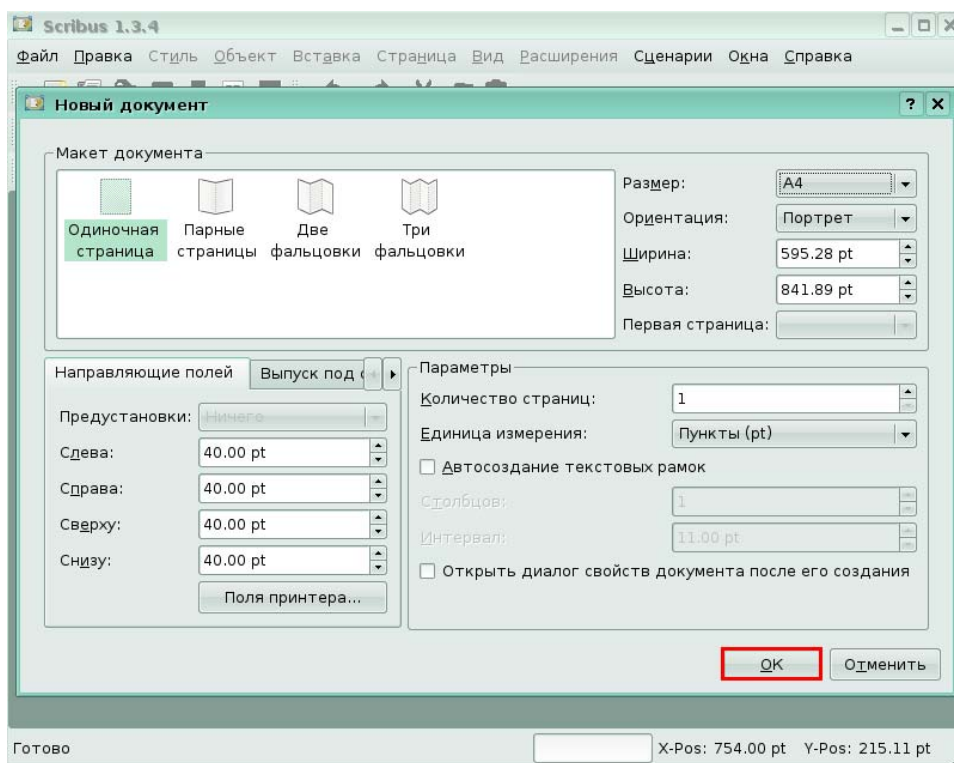


Рис. 2

В результате на экране вы увидите новую публикацию в виде одной пустой страницы.

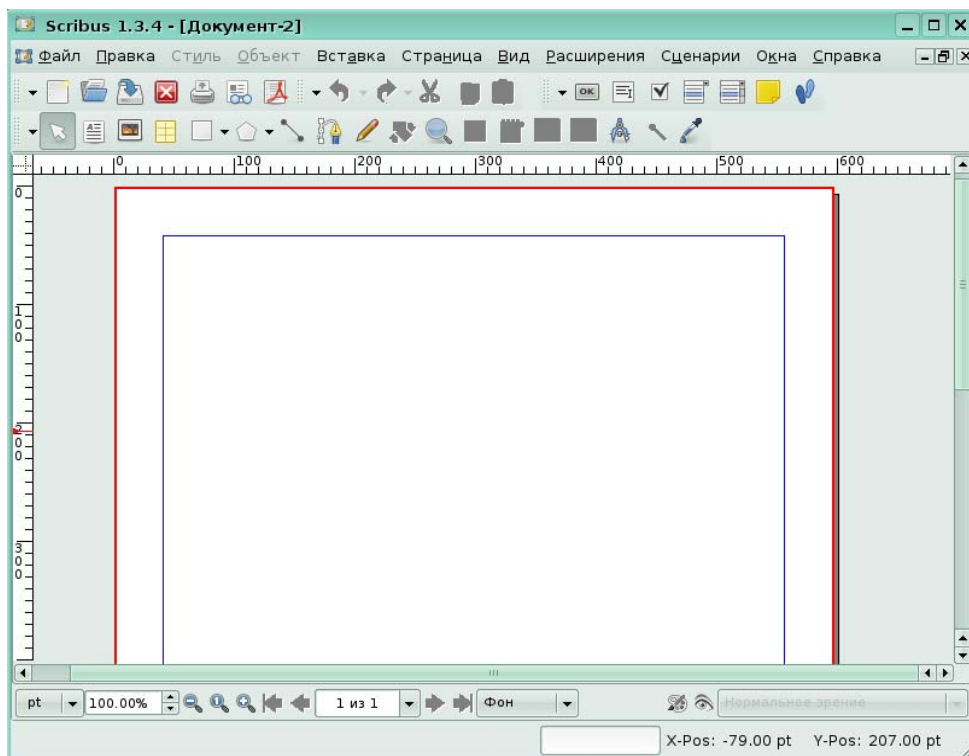


Рис. 3

## Задание 2.

В только что созданном документе добавьте новую страницу, щелкнув в меню **Страница** по команде **Вставить**.

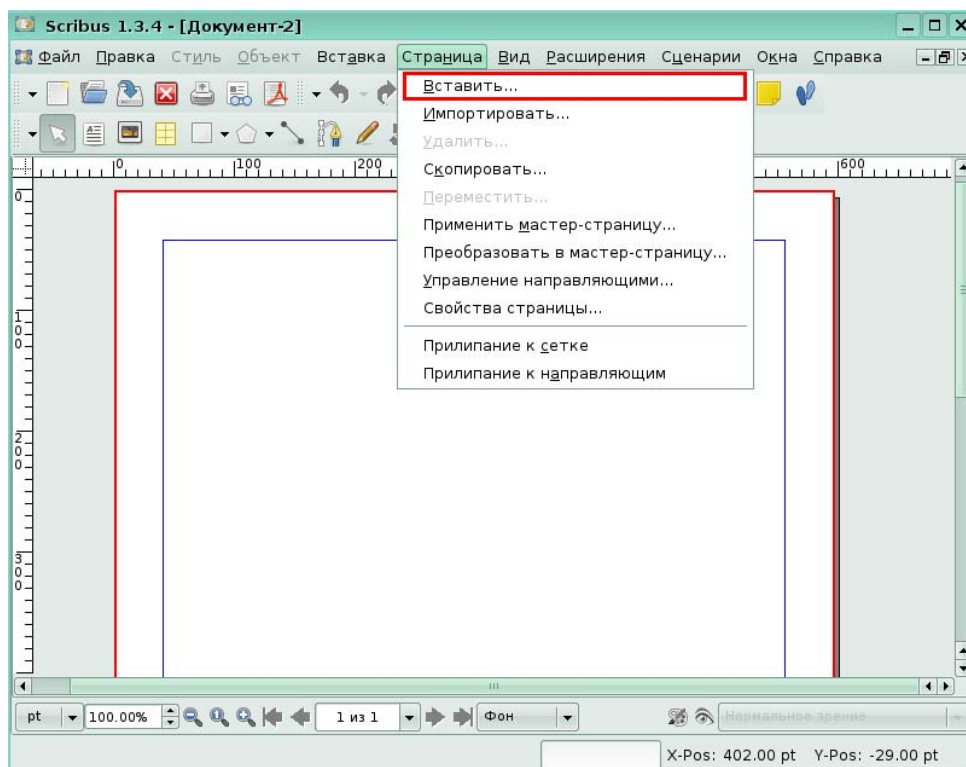


Рис. 4

В диалоговом окне **Вставка страницы** нажмите кнопку **ОК** для подтверждения вставки.

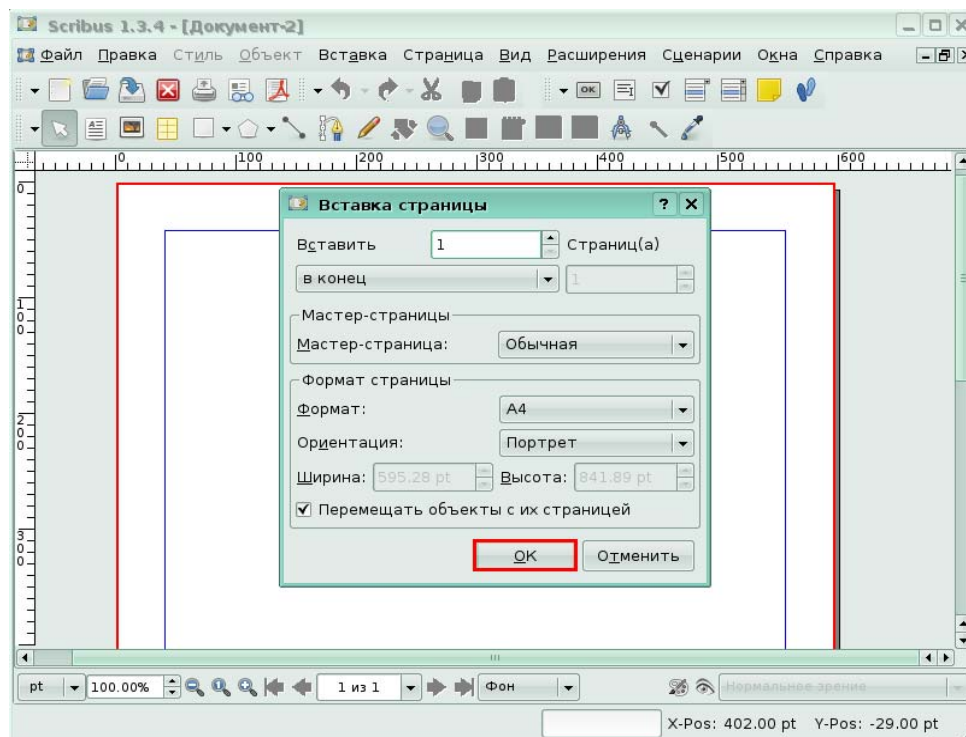


Рис. 5

### Задание 3.

Первая страница в документе была размечена направляющими. Чтобы отобразить направляющие на экране, в меню **Вид** выберите команду **Показывать направляющие**.

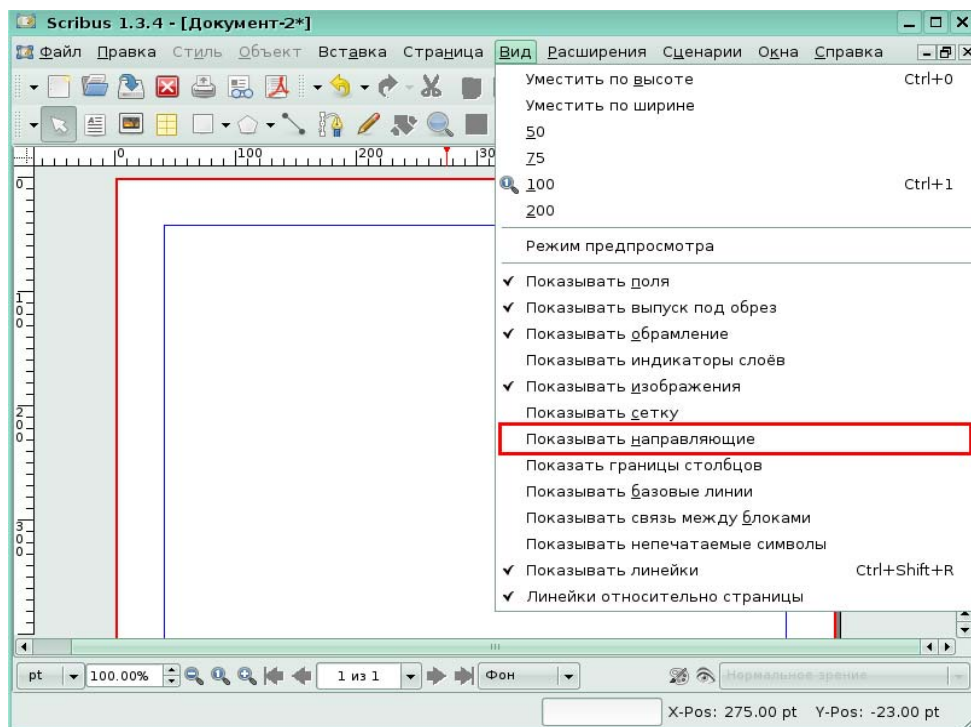


Рис. 6

В результате выбора команды на экране появились созданные ранее направляющие.

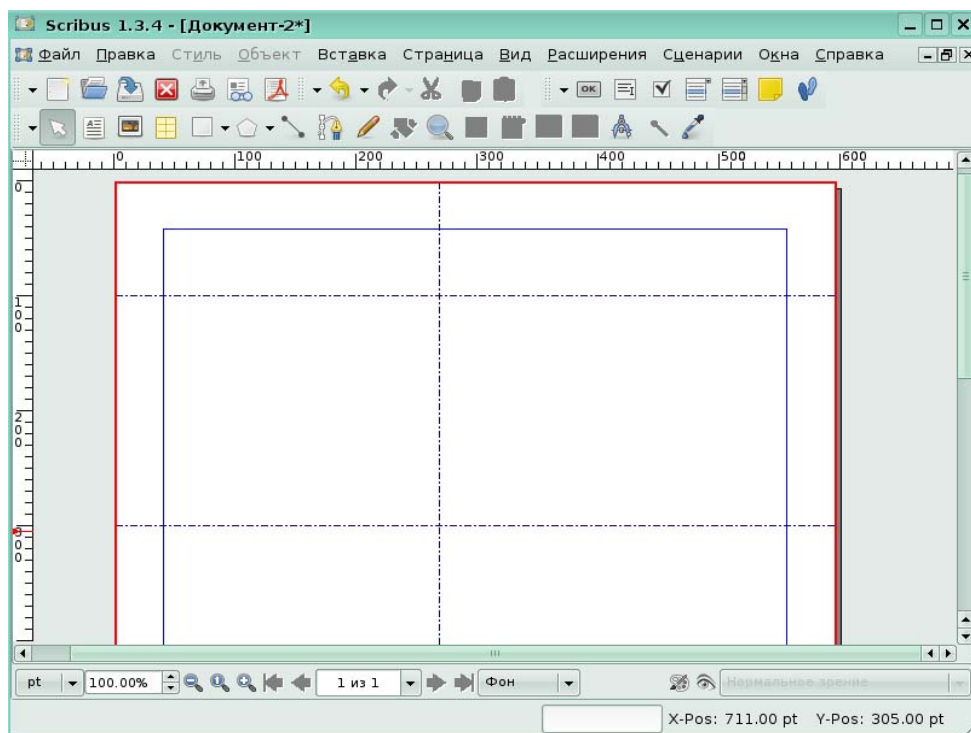


Рис. 7

## Урок 2. Блоки изображения

### Вставка блока изображения

#### Задание 1.

На экран, в верхний левый угол необходимо добавить блок изображения.

Щелкните на панели инструментов по кнопке **Добавить изображение**.

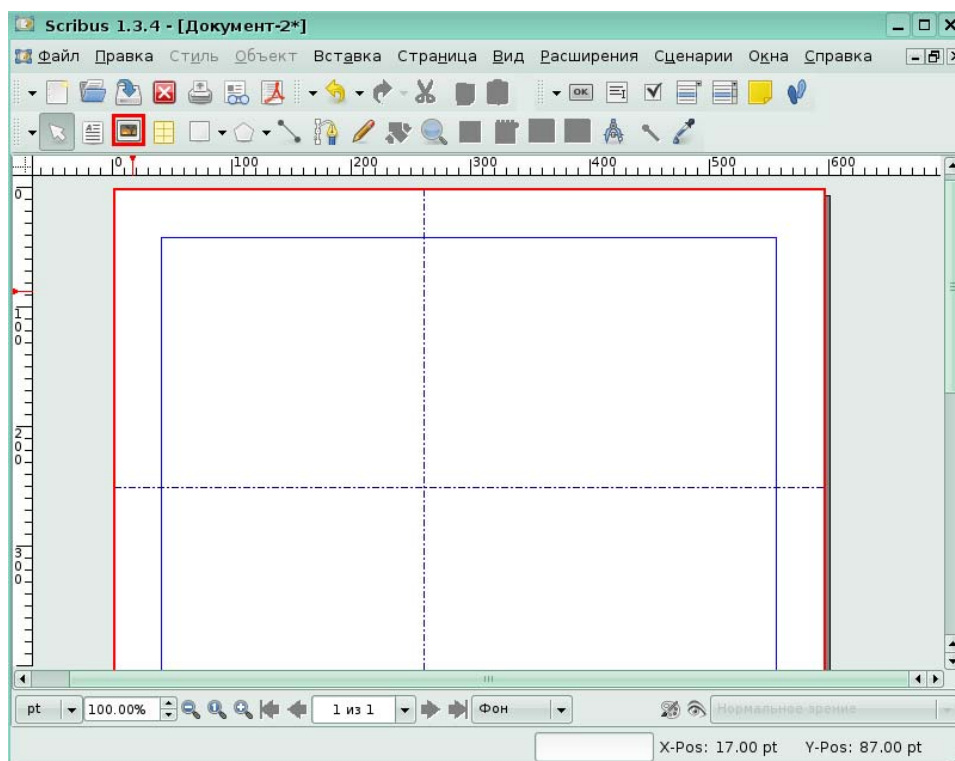


Рис. 8

После нажатия на кнопку **Добавить изображение**, для вас был нарисован блок в левой верхней части страницы.

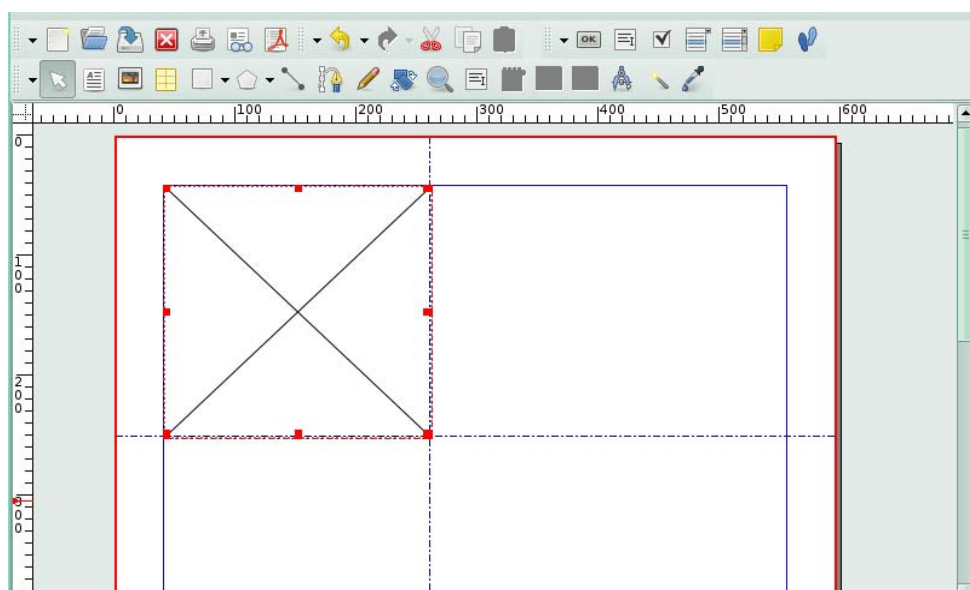


Рис. 9



## Получение изображения

### Задание 2.

Вставьте в блок на экране изображение из папки Documents. Для этого в меню **Расширения** щелкните по команде **Управление изображениями**.

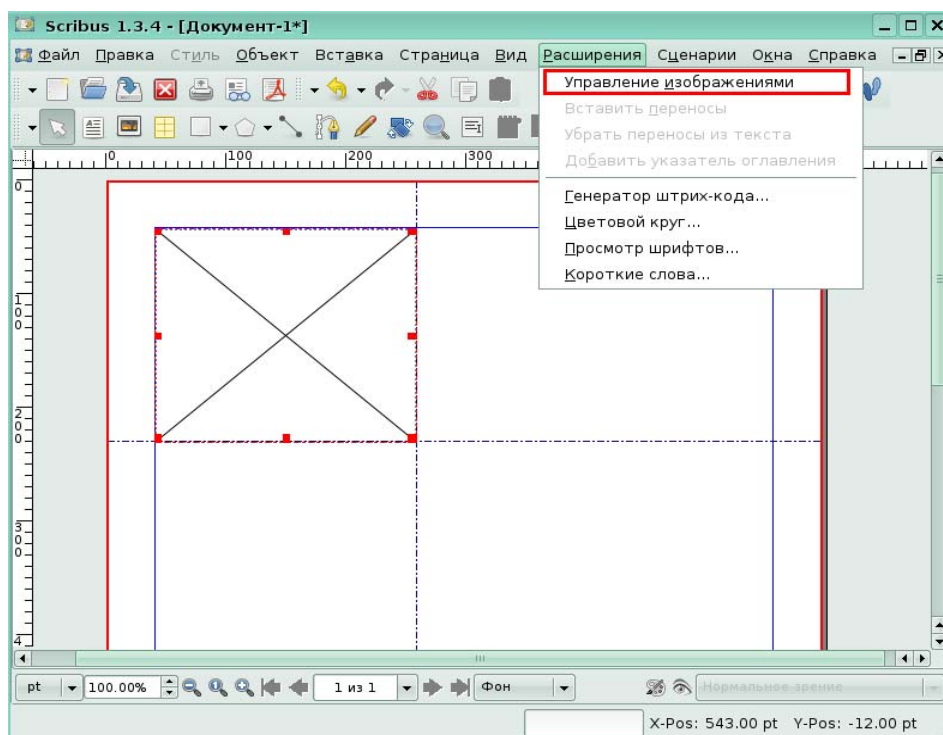


Рис. 10

Для вас в окне управления изображениями с помощью кнопки **Найти** было найдено и открыто изображение. Нажмите на кнопку **Закреть**, чтобы поместить данное изображение в графический блок.

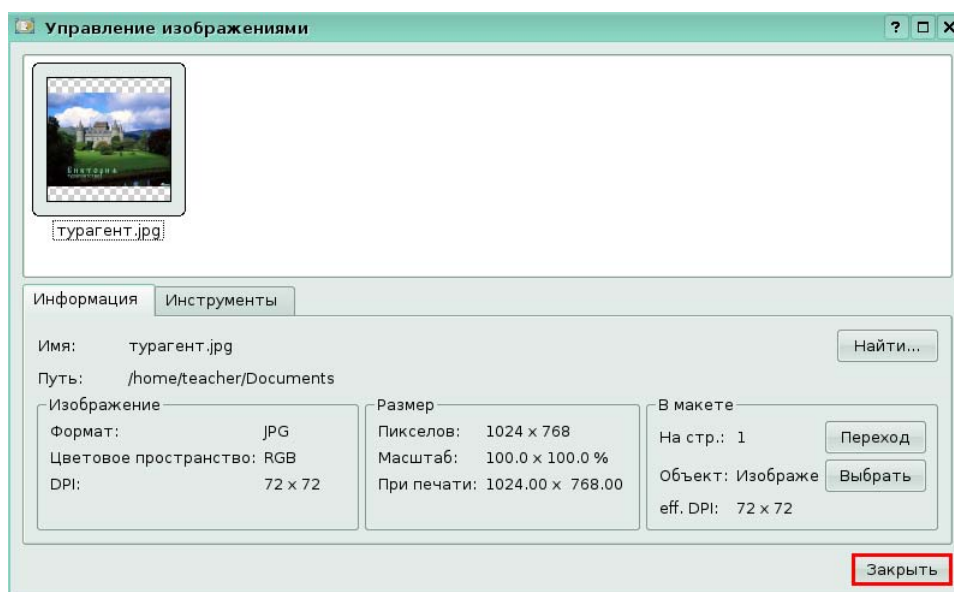


Рис. 11

В результате в графическом блоке появился рисунок. Но вы видите только отдельную его часть. Чтобы выполнить масштабирование рисунка, задать имя графическому блоку и другие свойства, в меню **Окна** щелкните по команде **Свойства**.

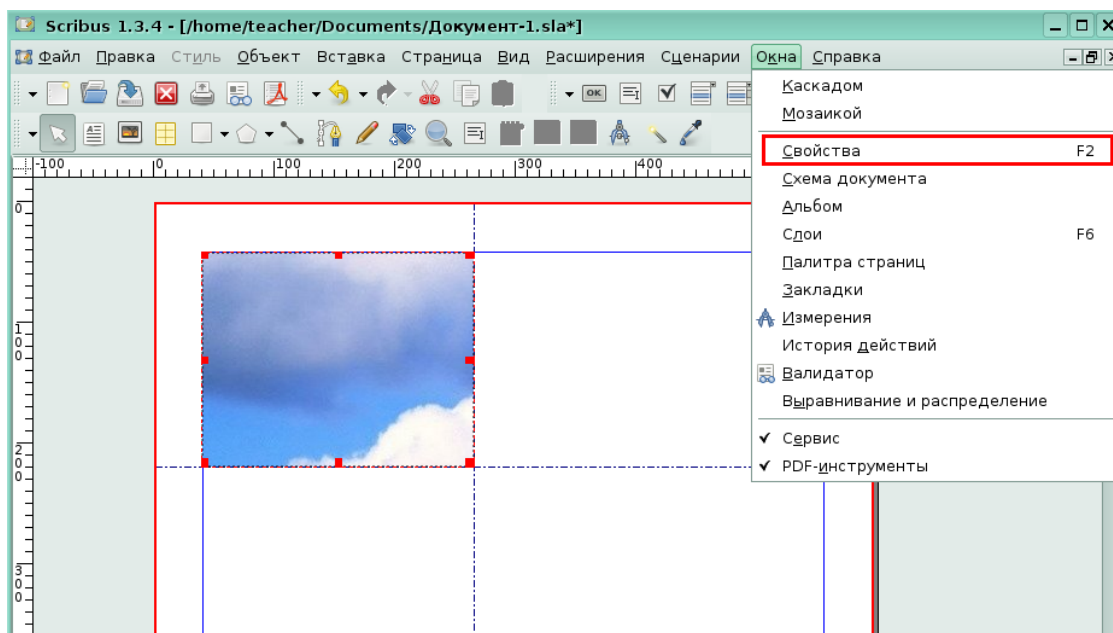


Рис. 12

В окне **Свойства** для вас была открыта область **Изображение**. Чтобы масштабировать изображение по размеру вашего выделенного блока, щелкните на флажке **Масштабировать до размера блока**.

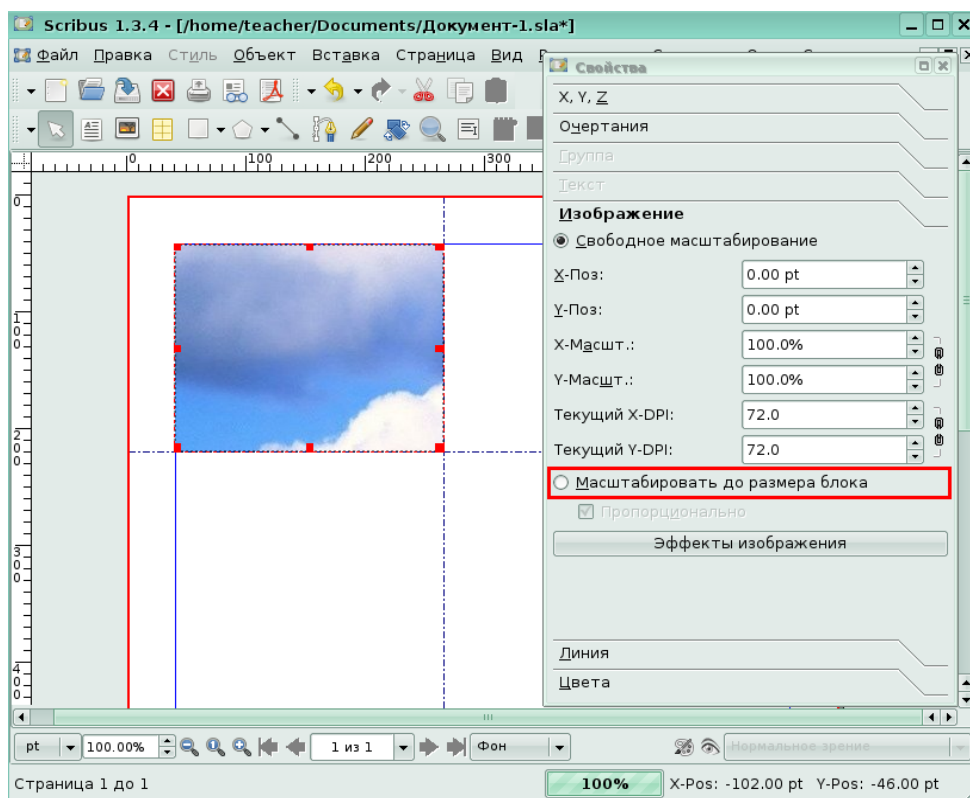


Рис. 13

В результате вы увидите целиком весь рисунок внутри блока.

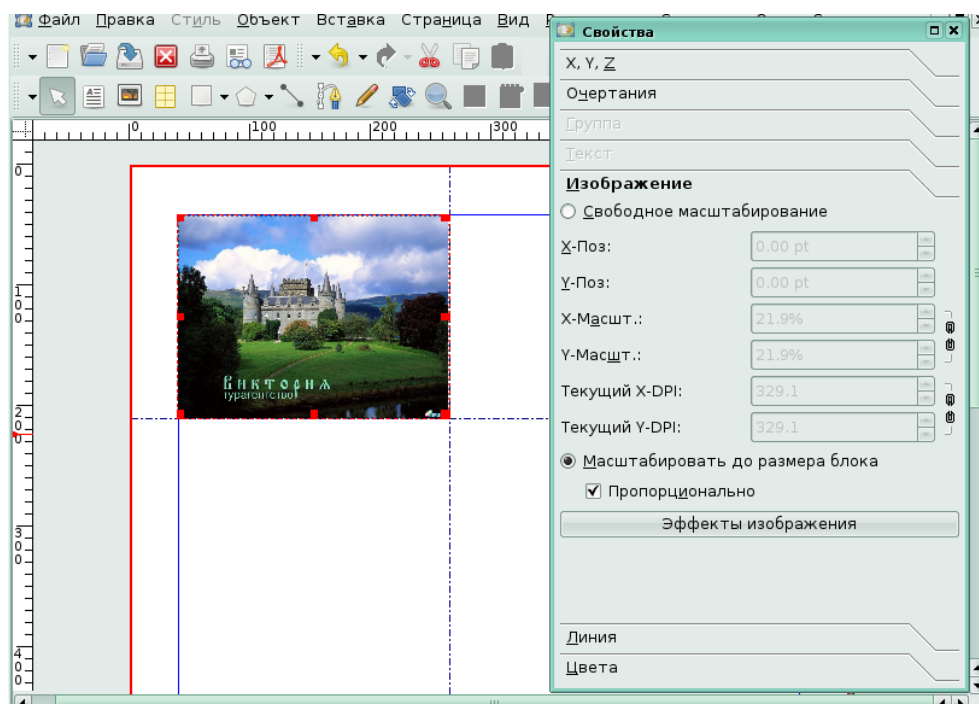


Рис. 14

### Урок 3. Работа со слоями страницы

#### Понятие слоя

##### Задание 1.

Текущий документ состоит из двух слоев: фонового и слоя с именем «Текст». Просмотрите имеющиеся слои и создайте новый слой с именем «Заголовок». Для этого в меню **Окна** щелкните по команде **Слои**.

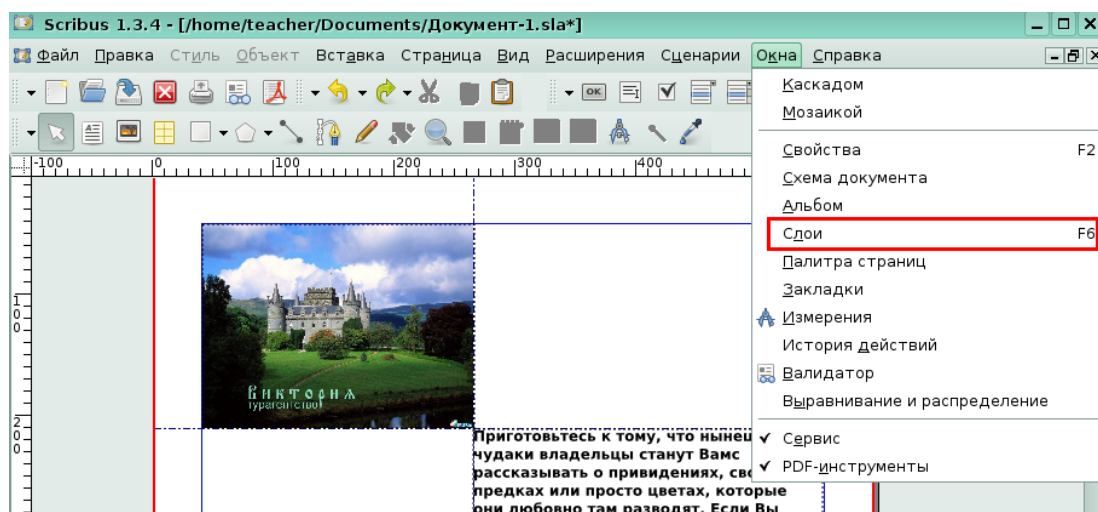


Рис. 15

В диалоговом окне **Слои** щелкните по кнопке «+», чтобы добавить еще один слой.

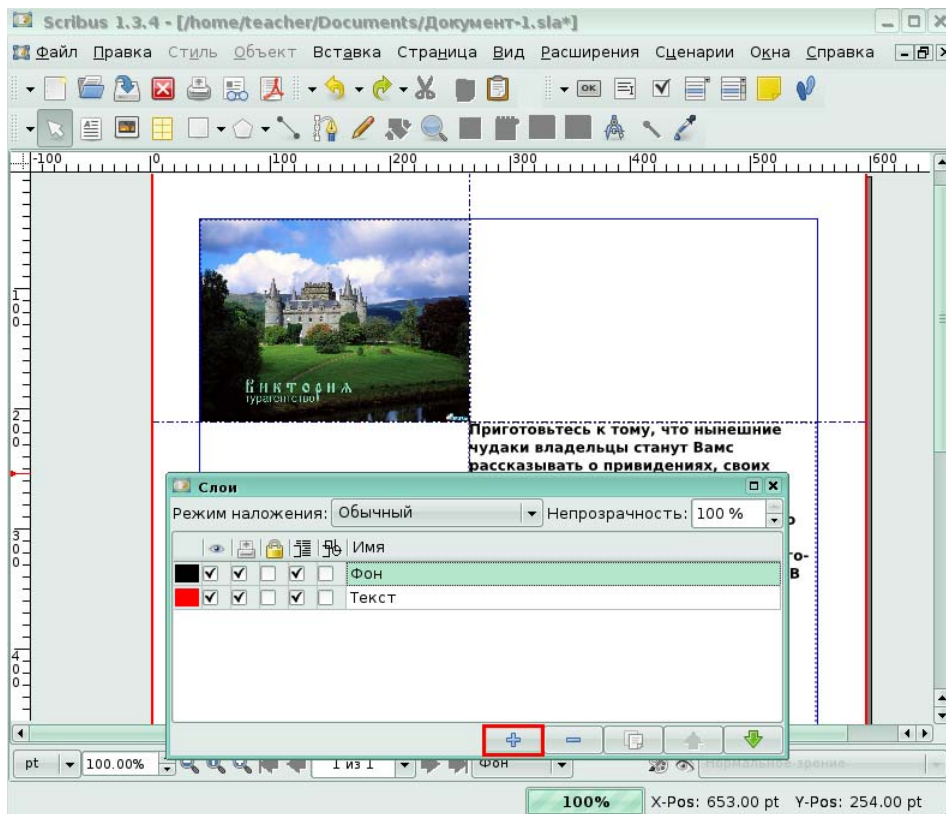


Рис. 16

Для вас мы ввели имя слоя: «Заголовок» дважды щелкнув в столбце **Имя**, и нарисовали на этом слое прямоугольник. Сделайте невидимым слой «Заголовок», щелкнув по галочке в столбце со значком глаза.

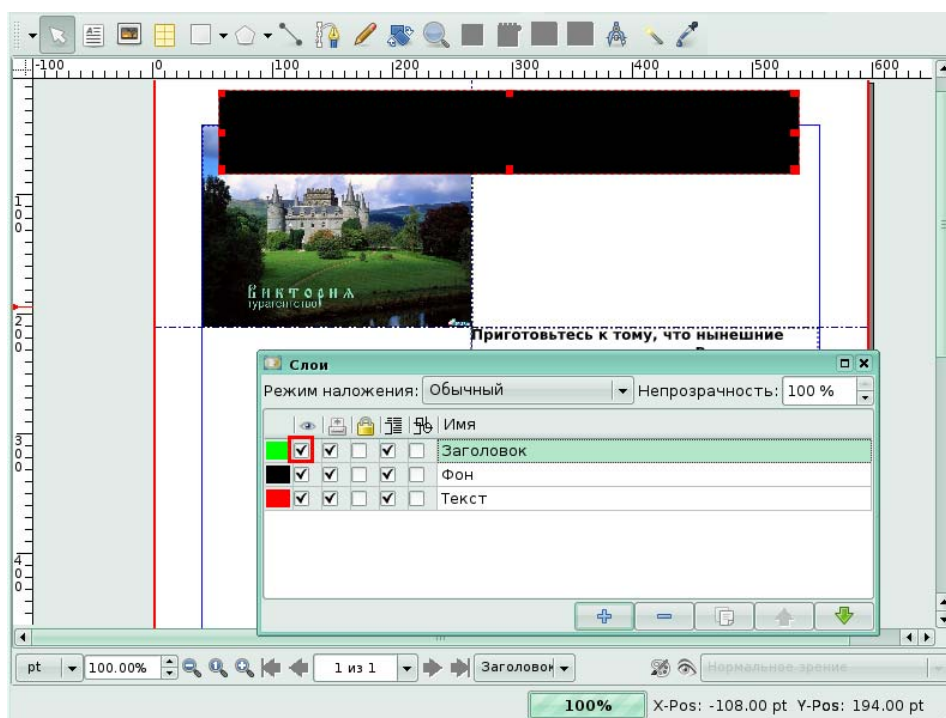


Рис. 17

В результате слой станет невидимым кроме пунктирных обозначений объектов на нем.



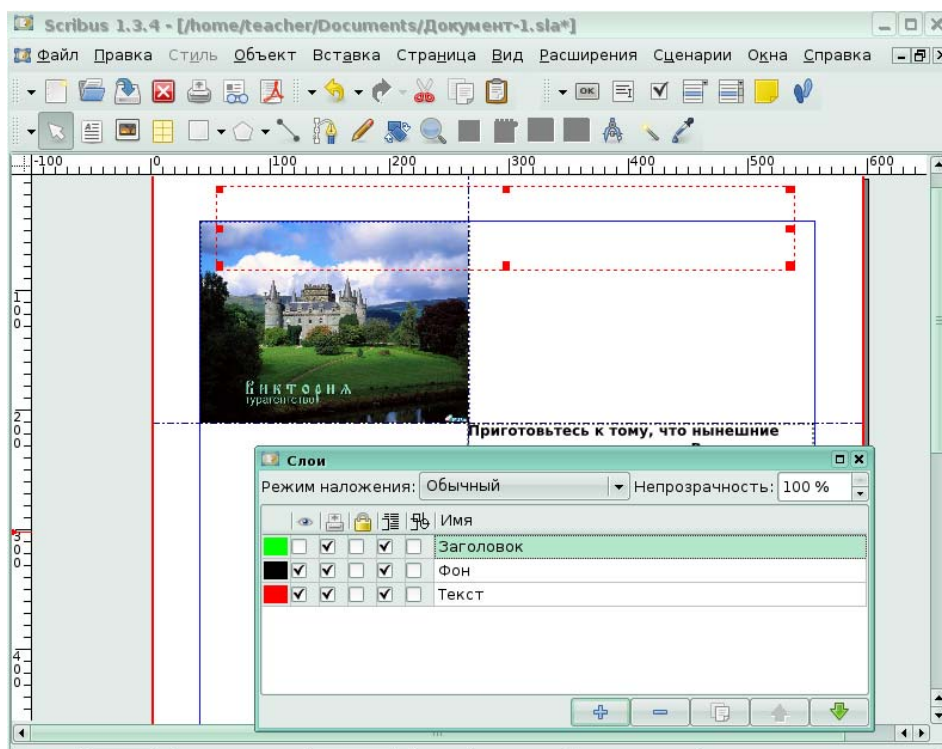


Рис. 18

## Работа с уровнями

### Задание 2.

На странице расположено несколько объектов. Настройте их расположение так, чтобы выделенный блок, содержащий рисунок с замком, был на заднем плане. Для этого вам понадобится окно **Свойства**, которое отображено на экране. В области **X,Y,Z**, в группе **Уровень** щелкните по кнопке **На самый низкий уровень**.

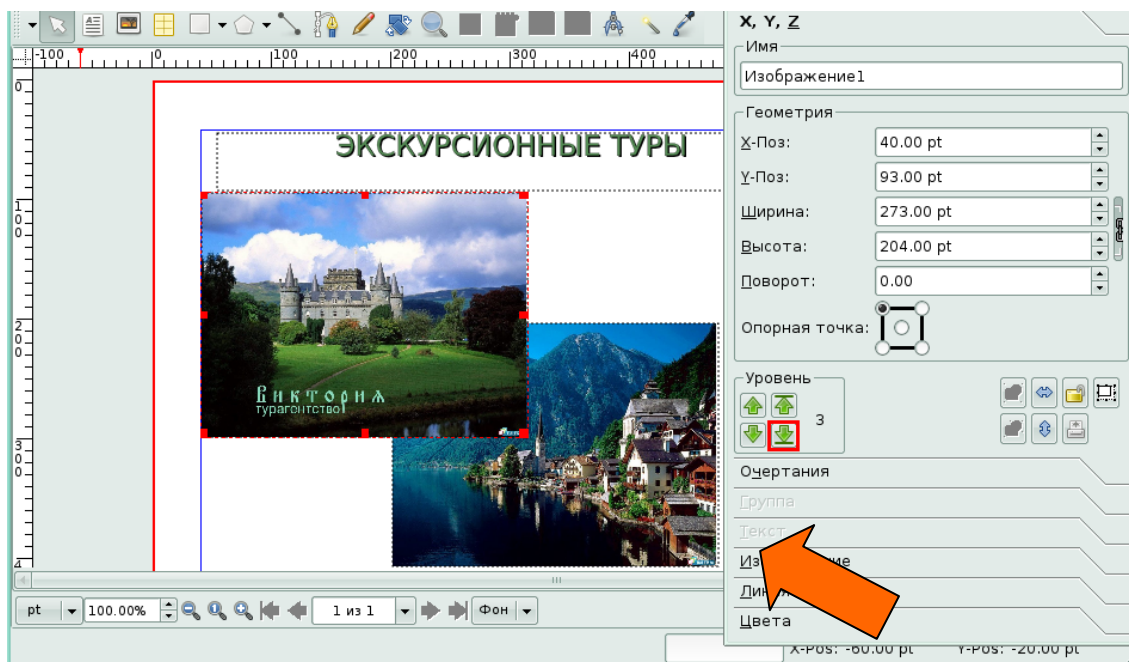


Рис. 19

В результате нажатия кнопки, изображение с замком оказалось под изображением бухты.

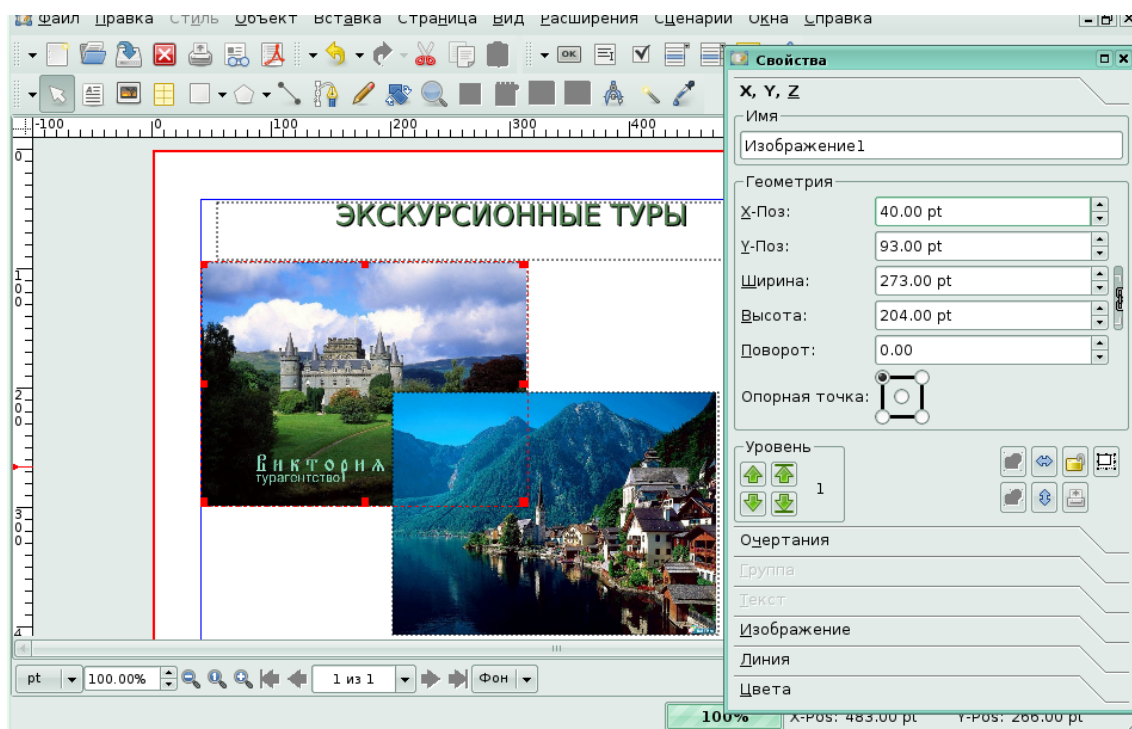


Рис. 20

## Урок 4. Текстовые блоки

### Создание текстовых блоков

#### Задание 1.

Добавьте на страницу текстовый блок, щелкнув на панели инструментов кнопку Добавить текстовый блок.

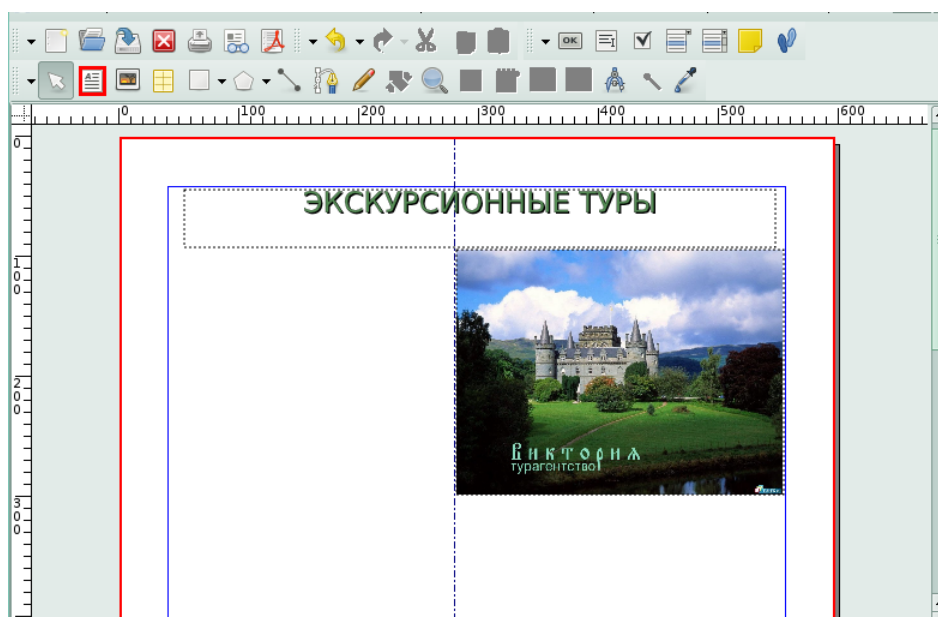


Рис. 21

Мы нарисовали для вас выбранным инструментом текстовый блок, протянув указатель по диагонали с прижатой левой кнопкой мыши.

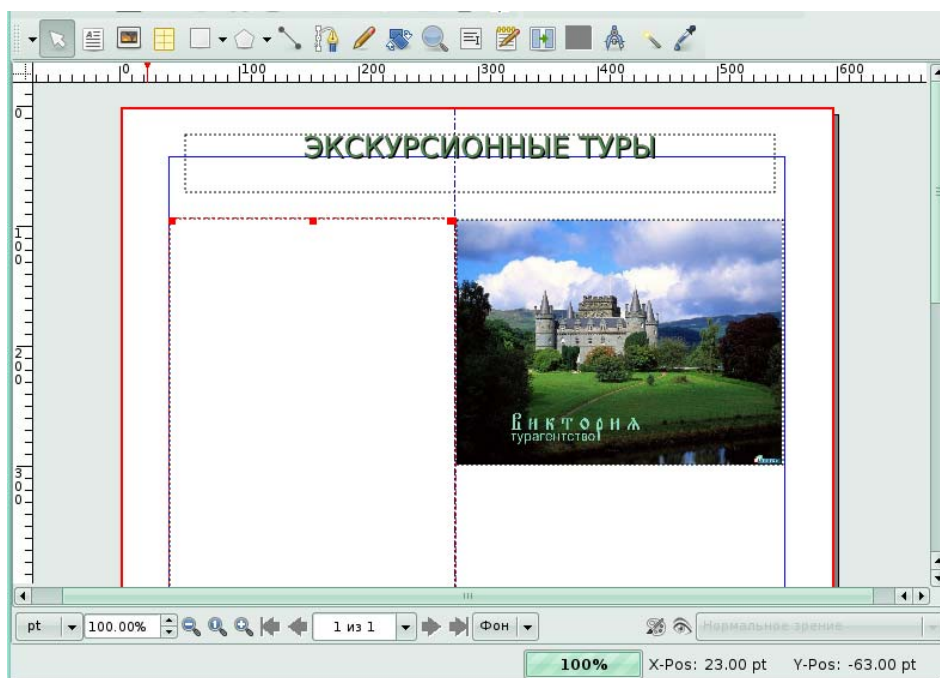


Рис. 22.

## Добавление и изменение текста в блоке

### Задание 2.

На странице расположен текстовый блок. Заполните его текстом статьи. Для этого щелкните в меню **Правка** команду **Изменить текст**.

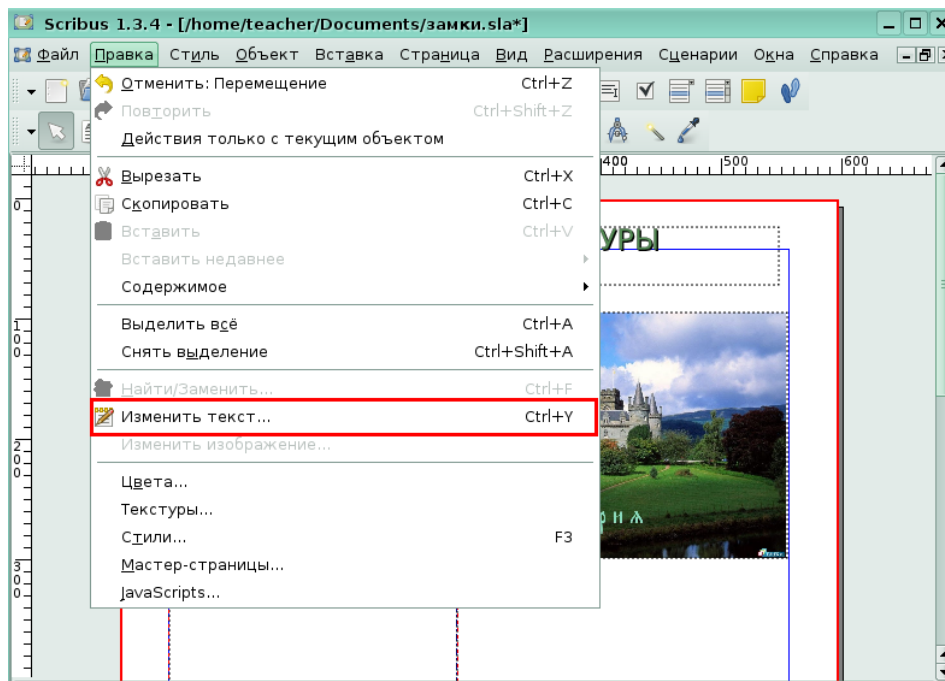


Рис. 23

В диалоговом окне **Story Editor** мы добавили текст и оформили его шрифтом *Century Schoolbook*. Нажмите кнопку **Обновить текст и выйти** для сохранения изменений и закрытия окна текстового редактора.

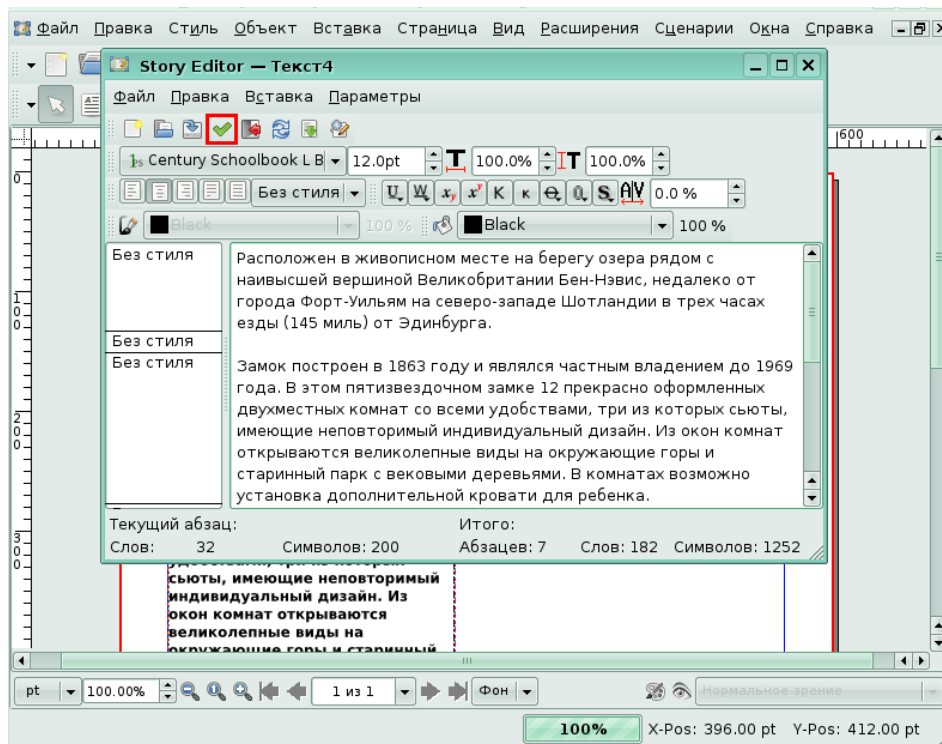


Рис. 24

В результате в текстовом блоке появился добавленный и оформленный текст.

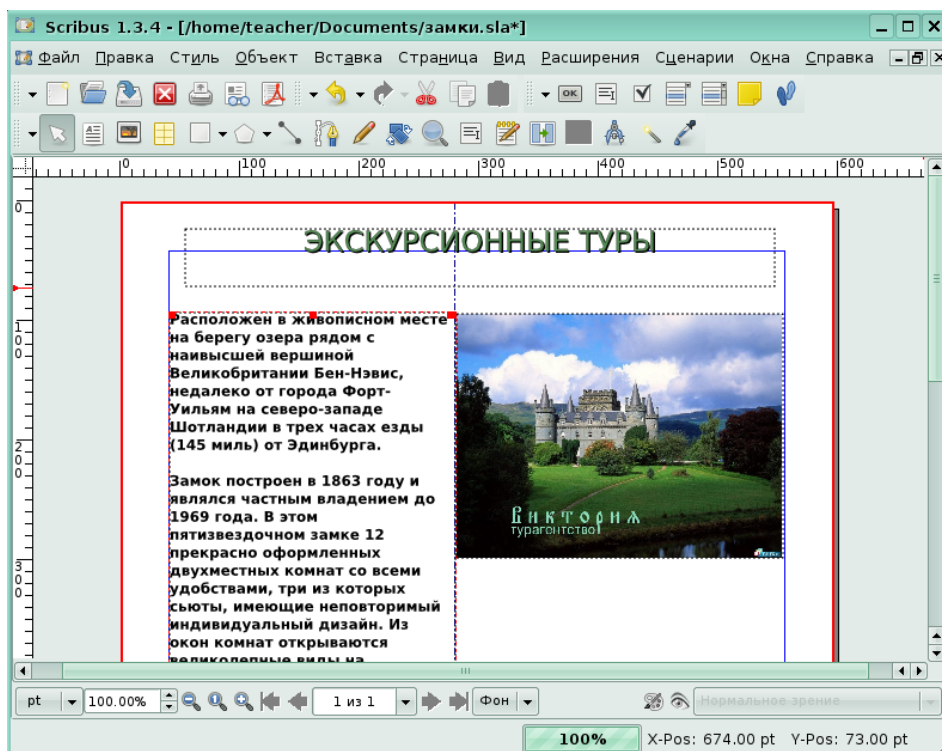


Рис. 25



## Настройка текстового блока

### Задание 3.

На странице выделен текстовый блок, который оформлен с помощью окна **Свойства**. Измените ширину текстового блока. Для этого в окне **Свойства** щелкните по области **X,Y,Z**.

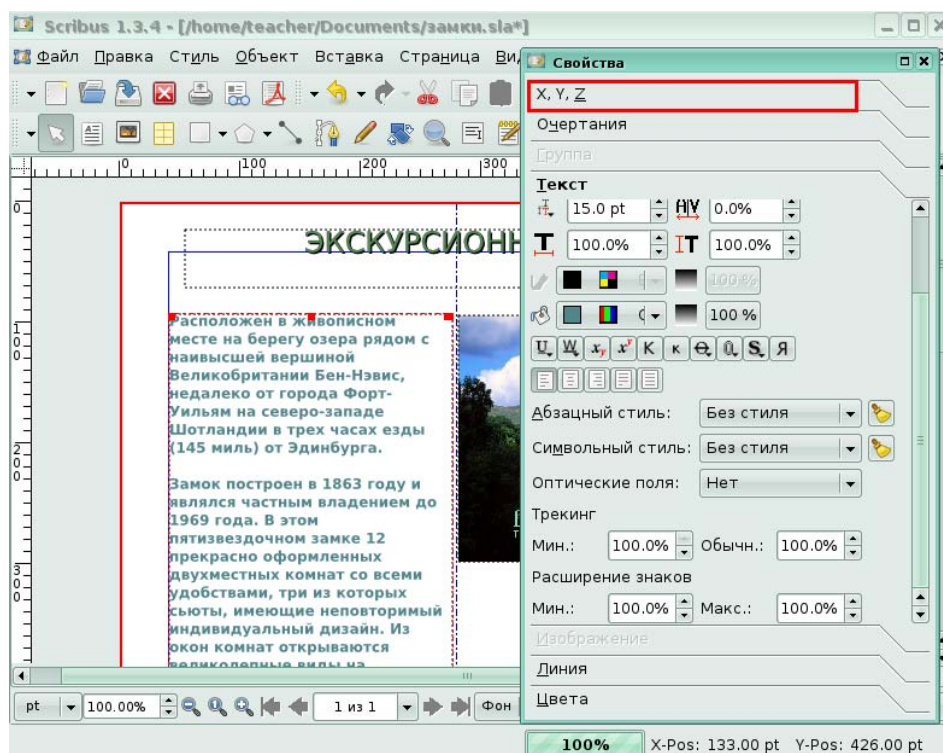


Рис. 26

Мы установили для вас ширину текстового блока в 300пт.

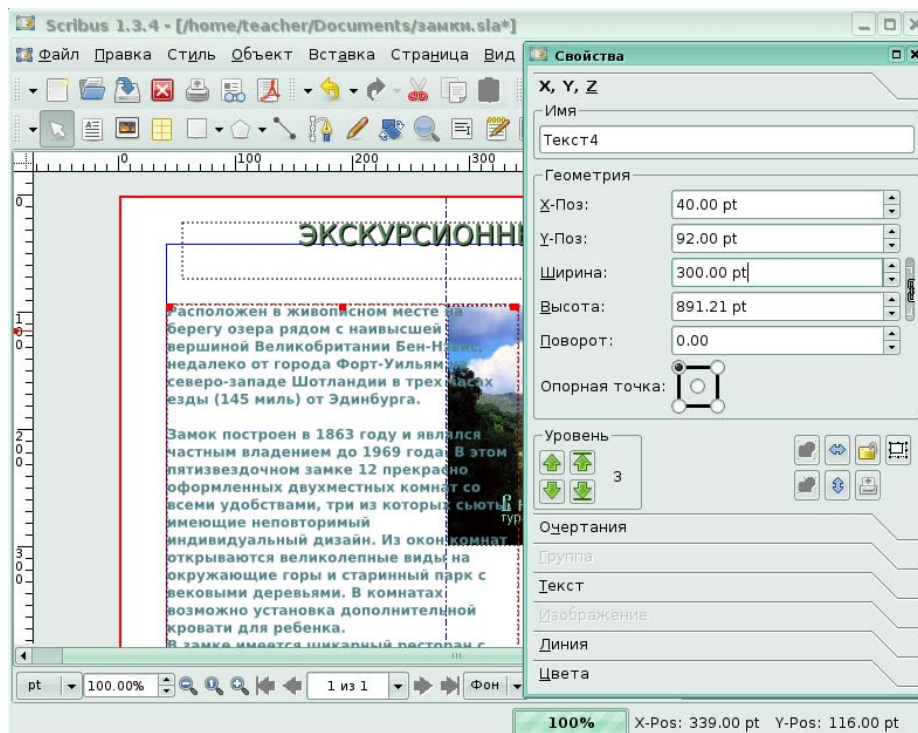


Рис. 27

## Обтекание блока текстом

### Задание 4.

Текстовый блок настолько широк, что часть текста скрывается под рисунком. Измените обтекание выделенного графического блока текстом. Для этого в окне **Свойства**, в области **Очертания** щелкните по команде **По очертаниям блока**.

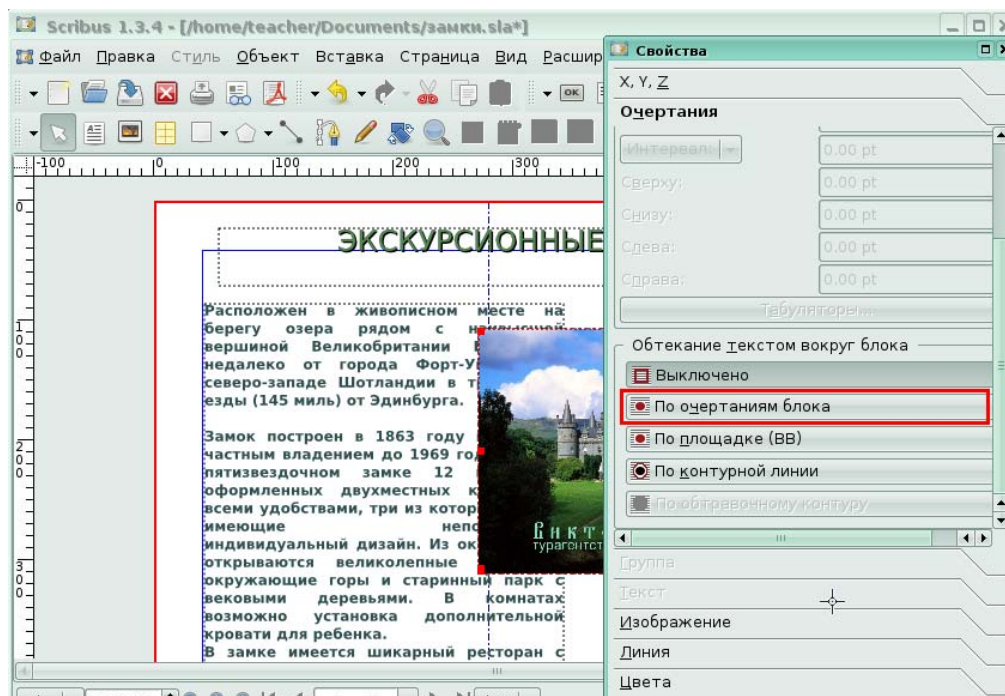


Рис. 28

В результате текст станет видимым и будет обтекать графический объект.

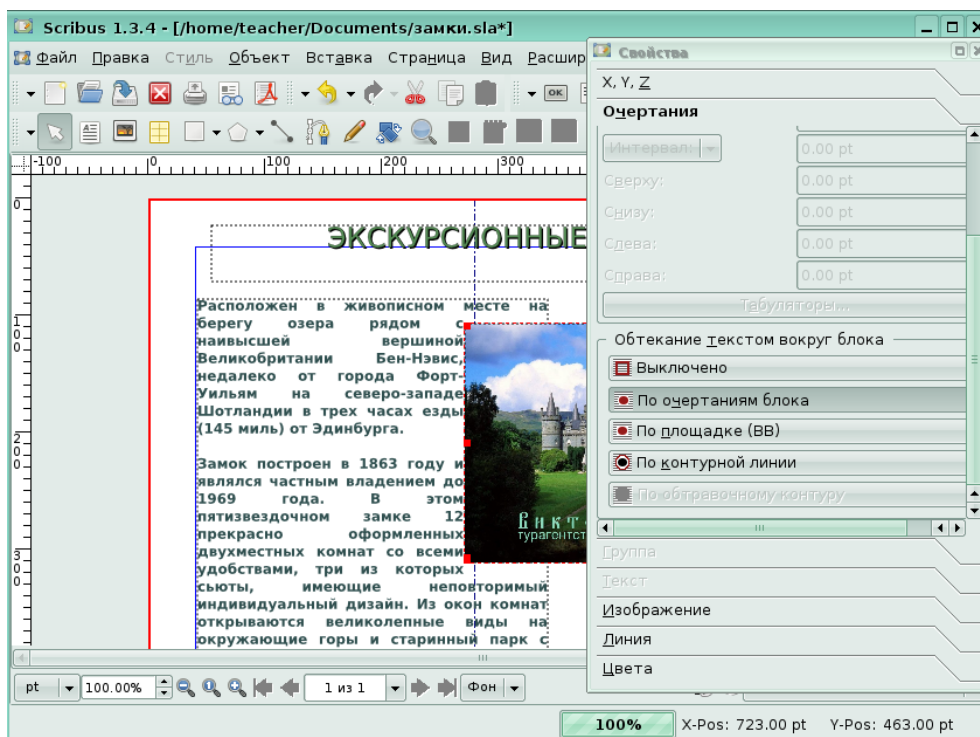


Рис. 29

## Управление текстовыми блоками.

### Задание 5.

Продублируйте выделенный текстовый блок, в меню

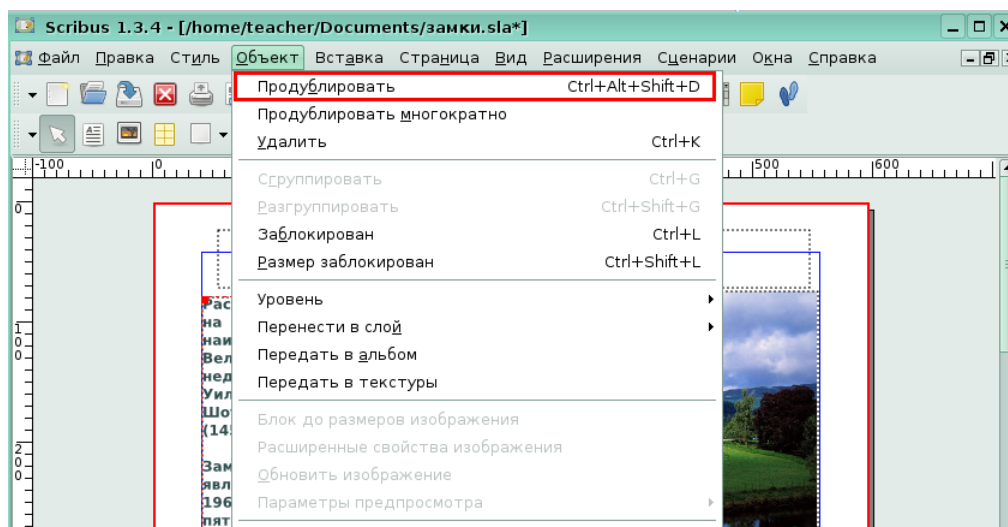


Рис. 30

## Глава 2. Макетирование нескольких страниц

### Урок 1. Использование мастер-страниц

#### Создание мастер-страницы

##### Задание 1.

На экране открыт документ. Создайте для него мастер-страницу, в меню **Правка** выбрав команду **Мастер-старницы...**

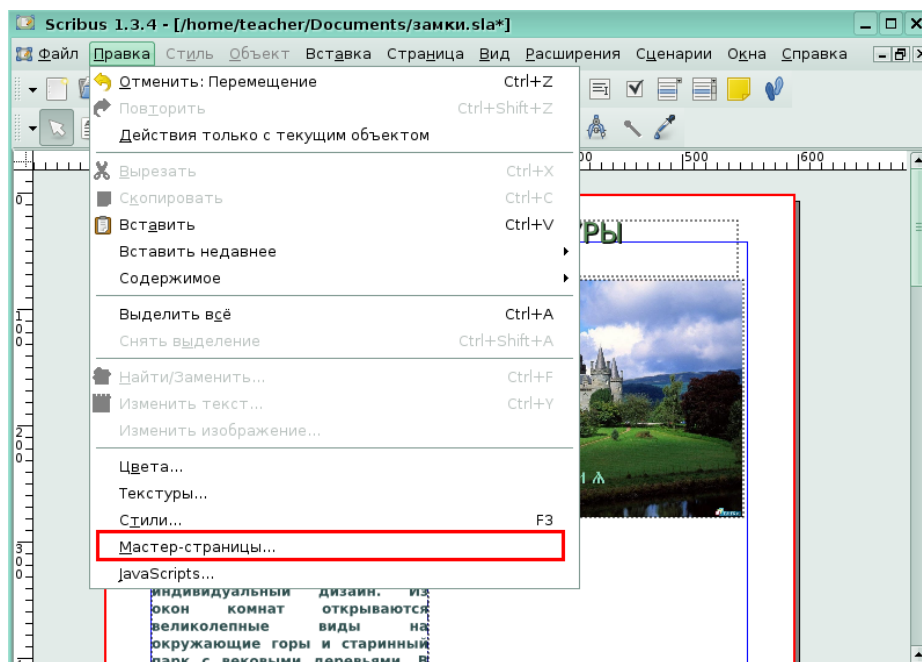


Рис. 31

В диалоговом окне **Правка мастер страниц** щелкните по кнопке **Добавить новую мастер-страницу**.

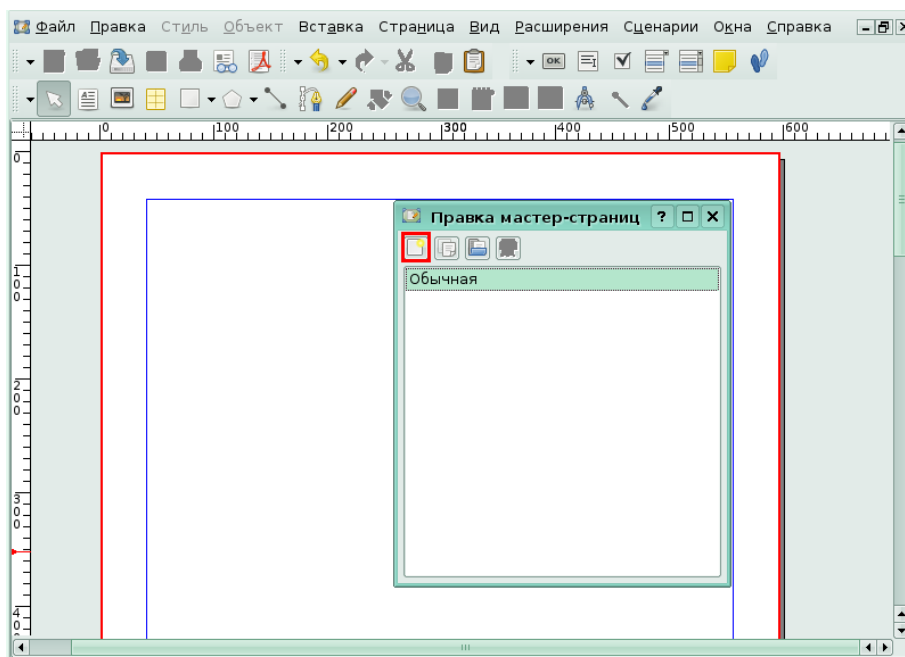


Рис. 32

В окне **Новая мастер-страница** для вас мы ввели имя мастер-страницы «*Left*». Нажмите **ОК** для подтверждения.

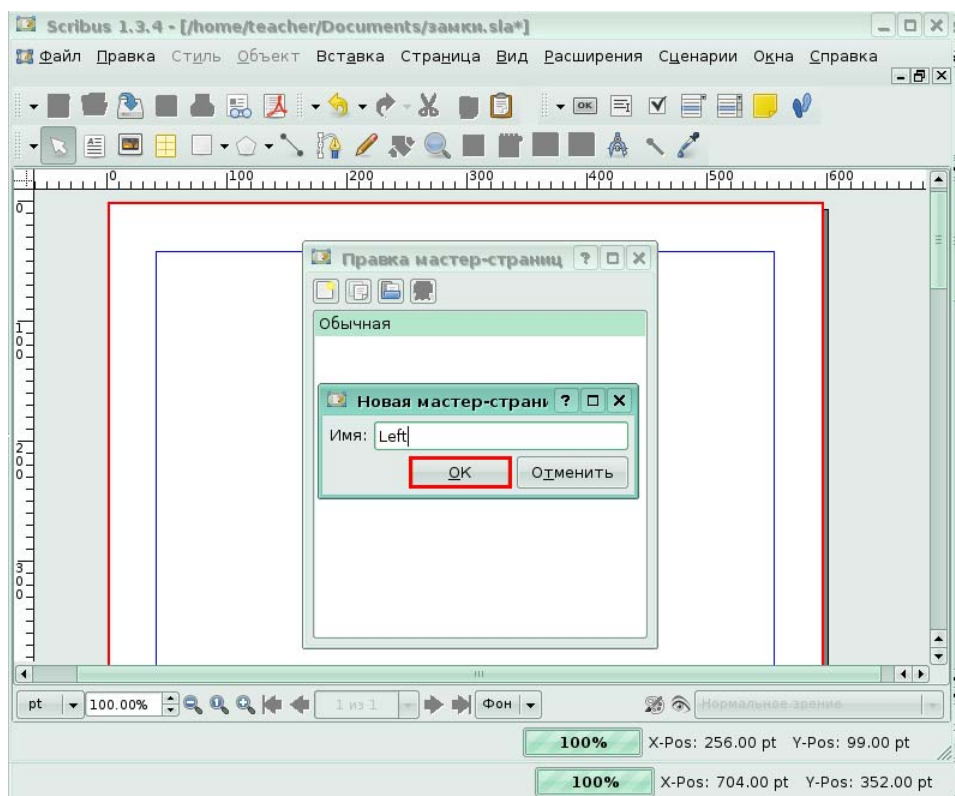


Рис. 33

В списке созданных мастер-страниц появится новая мастер-страница с именем «*Left*».



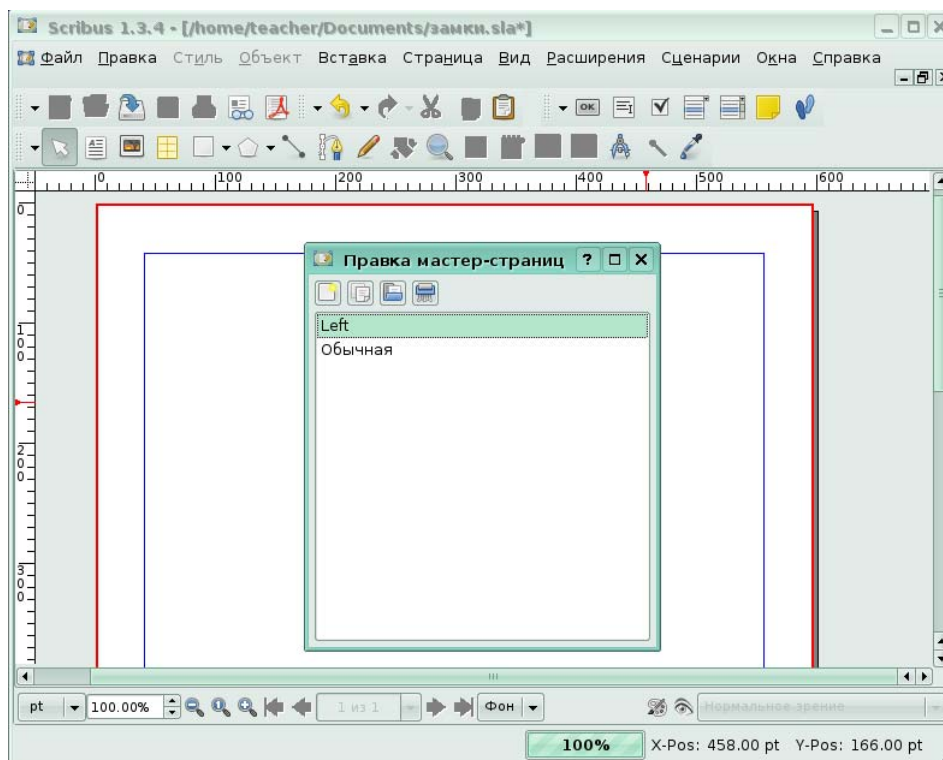


Рис. 34

## Применение мастер-страниц

### Задание 2.

Документ открыт на второй странице. Примените к этой странице мастер-страницу с именем «Left», в меню **Страницы** щелкнув на команде **Применить мастер-страницу...**

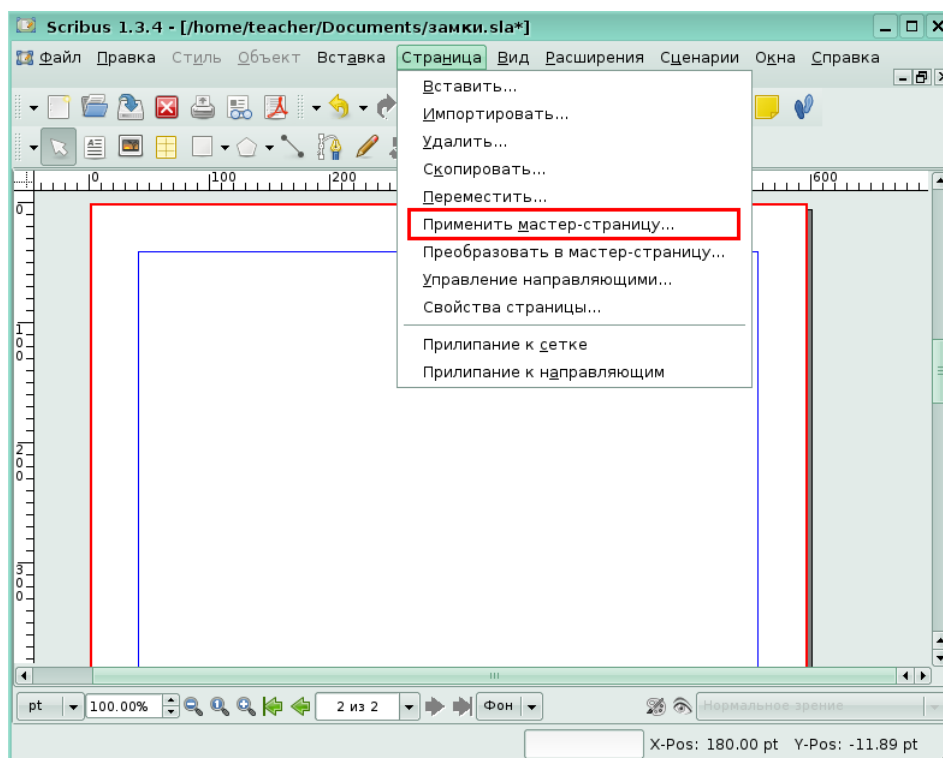


Рис. 35

В появившемся окне **Применение мастер-страницы** для вас была выбрана из списка мастер-страница «*Left*». Щелкните по кнопке **ОК**, чтобы подтвердить применение.

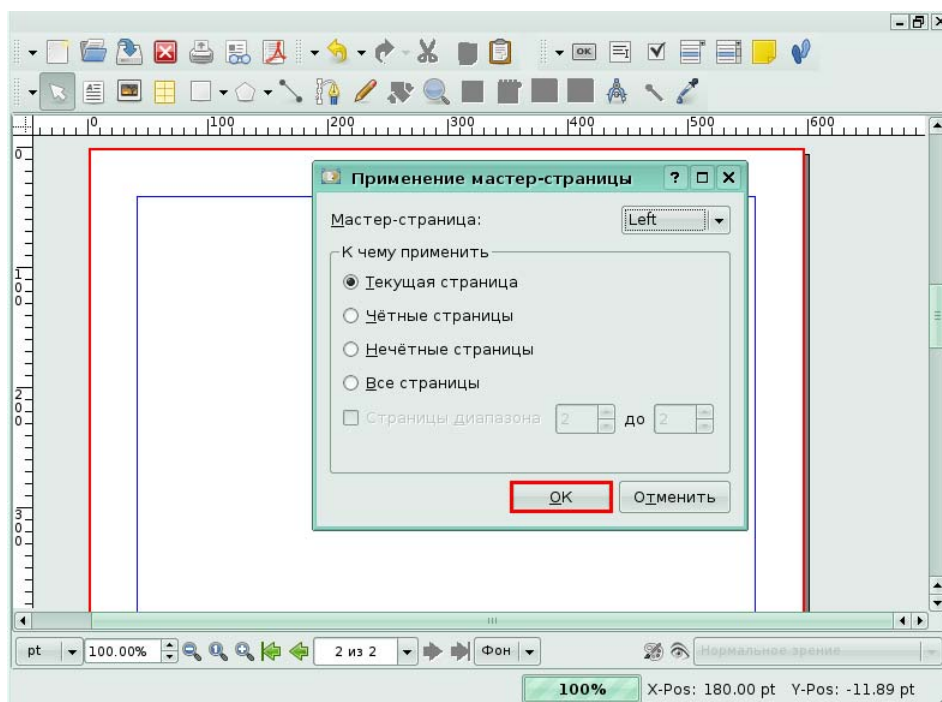


Рис. 36

В результате ко второй странице будет применен шаблон макет-страницы с именем «*Left*».

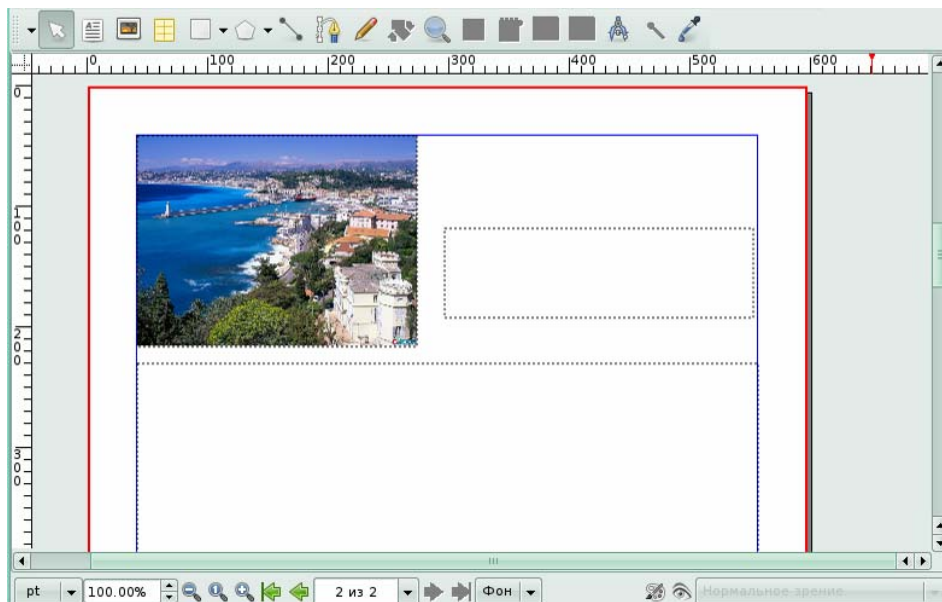


Рис. 37

## Макет с двумя столбцами на страницу

### Задание 3.

На экране открыта вторая страница документа, на которой расположен текстовый блок с введенным в него текстом. Разбейте текстовый блок на две колонки. Для этого в открытом окне **Свойства** щелкните по области **Очертания**.

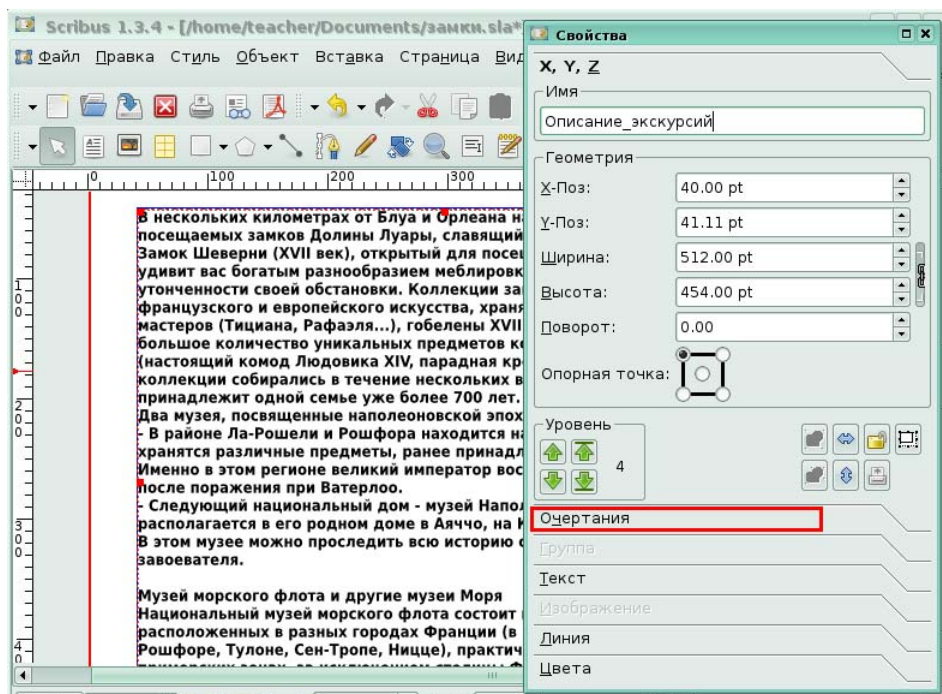


Рис. 38

В области **Очертания** мы установили для вас количество столбцов – 2 и интервал между столбцами – 5 пт.

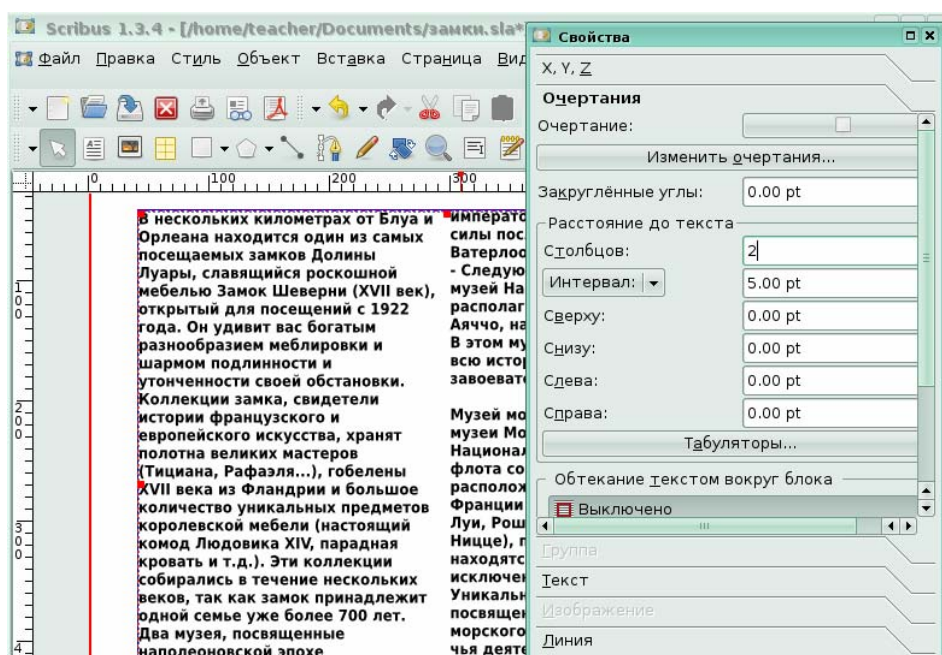


Рис. 39

## Урок 2. Копирование объектов в мастер-страницу.

### Задание 1.

На экране открыто окно правки мастер-страниц. Была создана новая мастер-страница с именем «Right». Скопируйте из мастер-страницы «Left» выделенный графический блок и поместите его на страницу «Left». Для этого в меню **Правка** щелкните по команде **Копировать**.

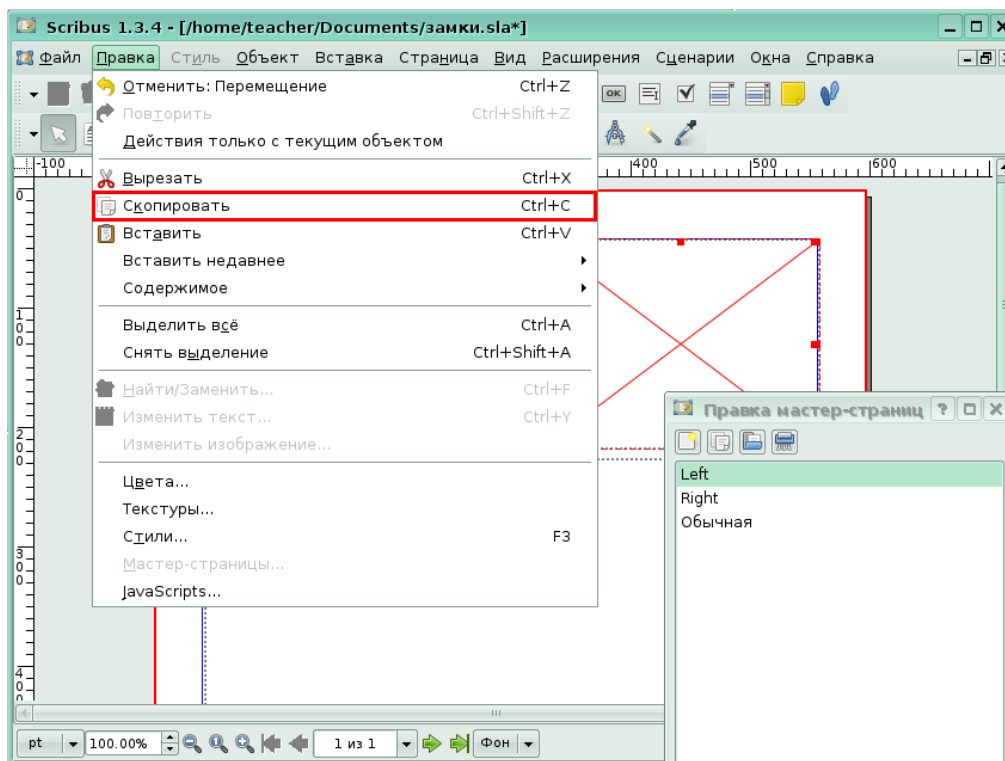


Рис. 40

Щелкните по мастер-странице «Right» для перехода на нее.

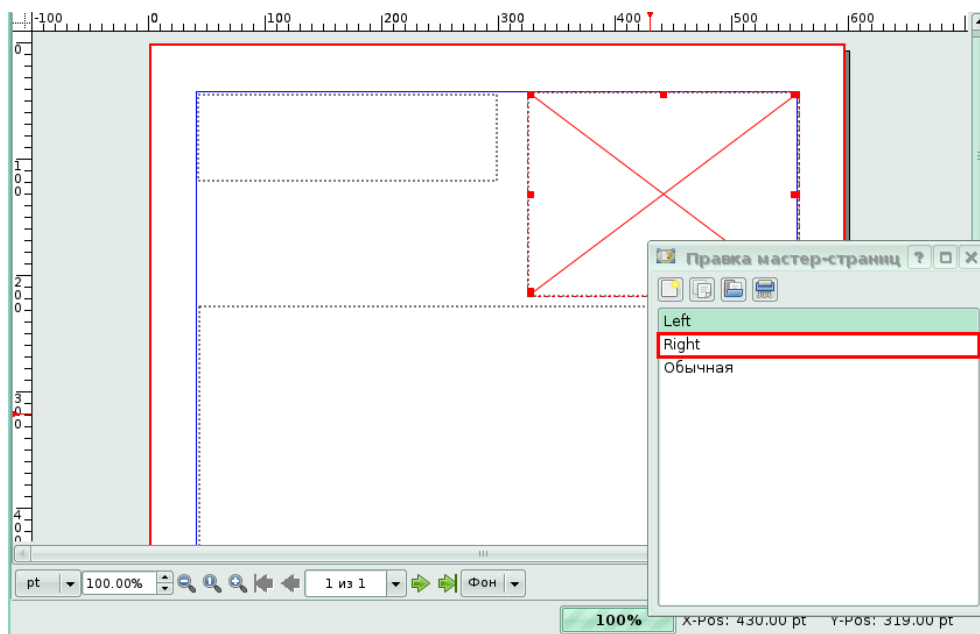


Рис. 41



Чтобы вставить графический объект на мастер-страницу «Right», в меню **Правка** щелкните по команде **Вставить**.

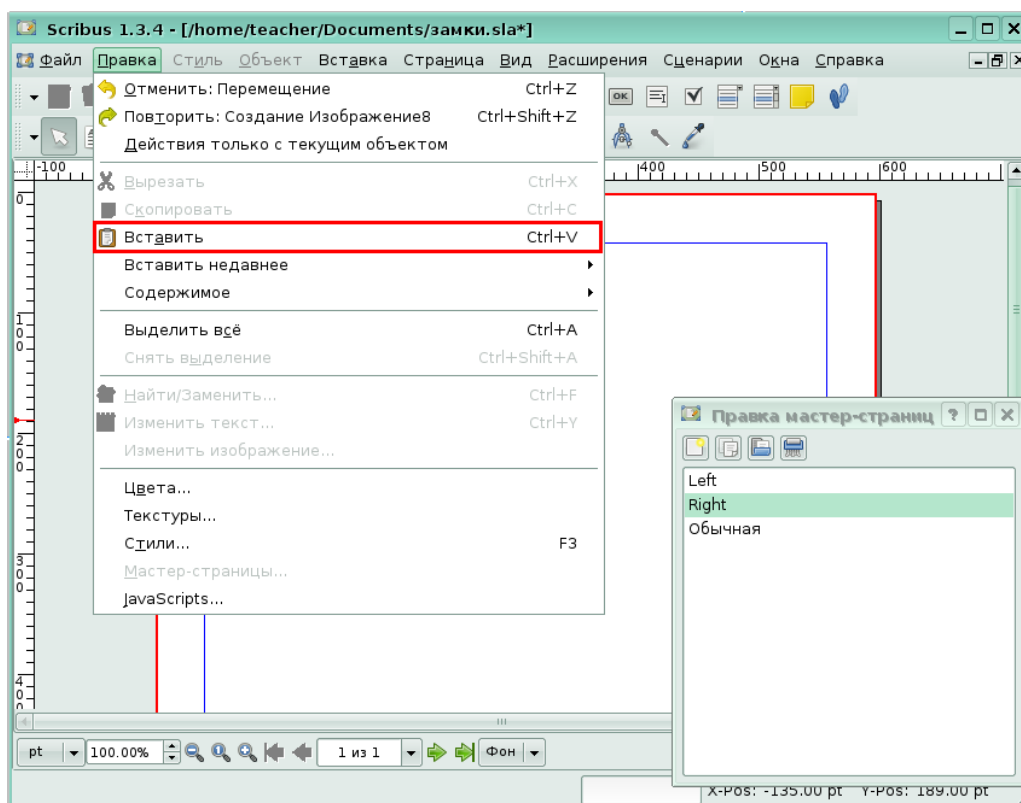


Рис. 42

В мастер-странице «Right» появился графический блок.

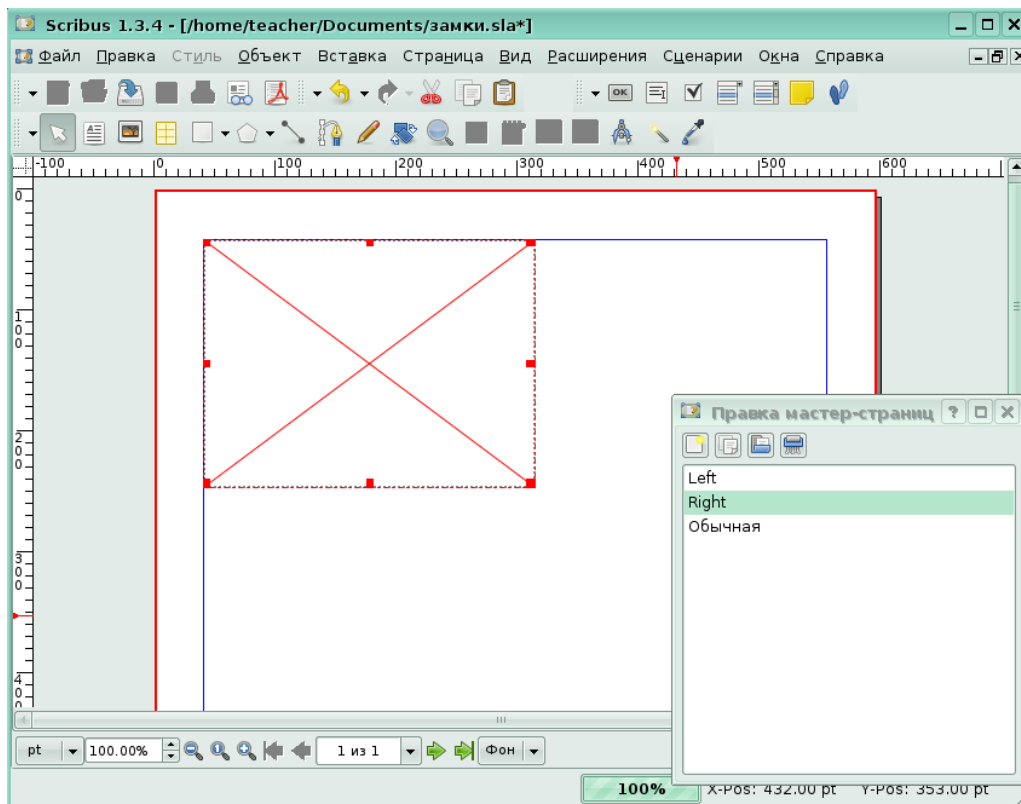


Рис. 43

## Урок 3. Абзацные стили

### Задание 1.

Создайте новый стиль с именем «Статья», для которого задайте следующие параметры: размер шрифта – 13пт, вид шрифта - *Liberation*, выравнивание – по ширине, междустрочный интервал - .

Для создания стиля откройте диалоговое окно **Стили**, щелкнув в меню **Правка** по команде **Стили**.

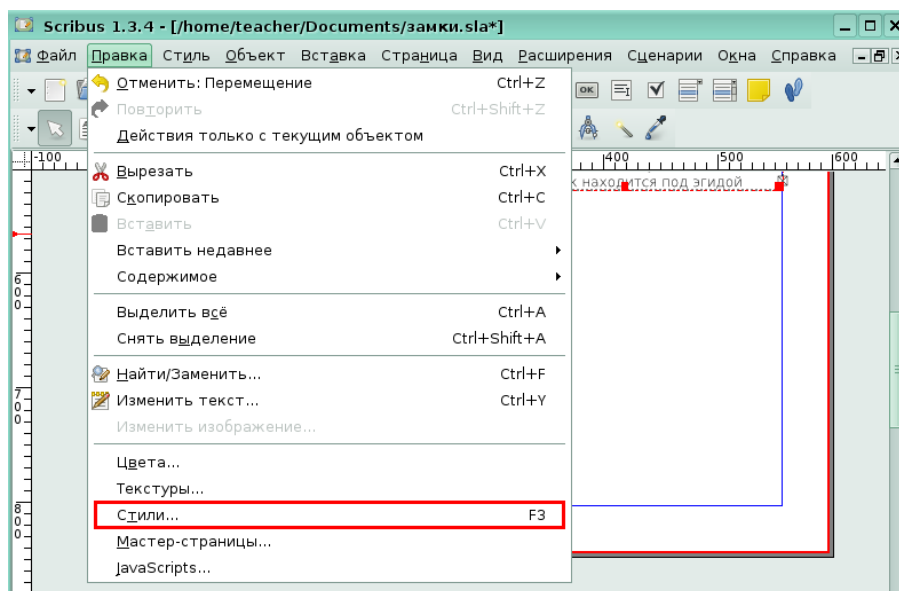


Рис. 44

В окне **Стили** щелкните по кнопке **Создать**.

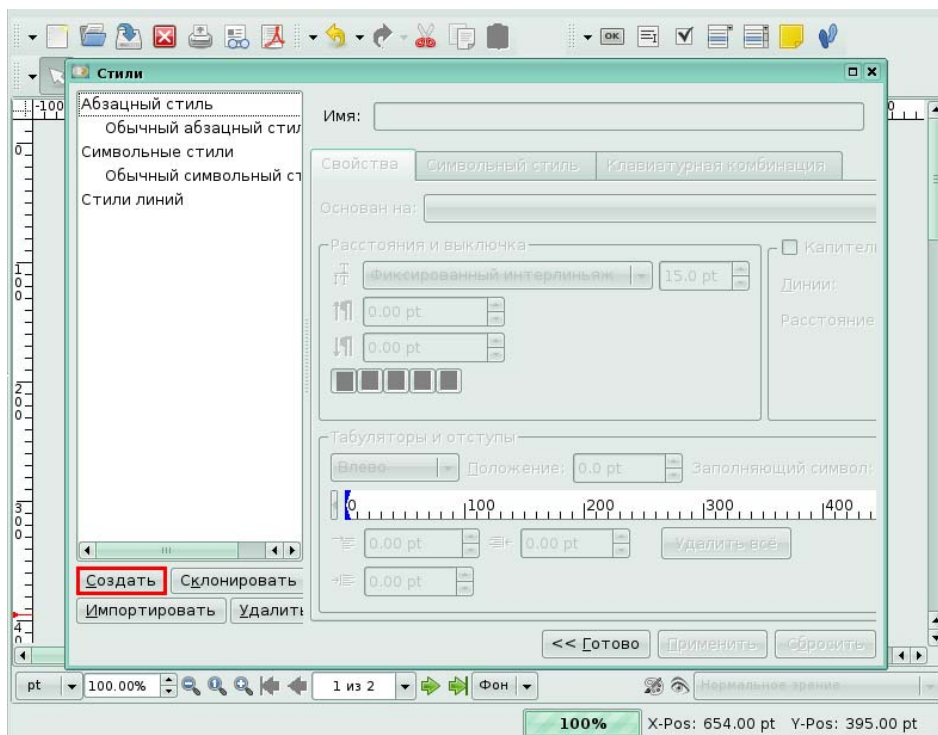


Рис. 45

Для вас мы указали тип – стиль абзаца, ввели его имя – «*Статья*» и указали на вкладке **Свойства** – параметры абзаца: выравнивание и интерлиньяж. Чтобы задать параметры шрифта, щелкните по вкладке **Символьный стиль**.

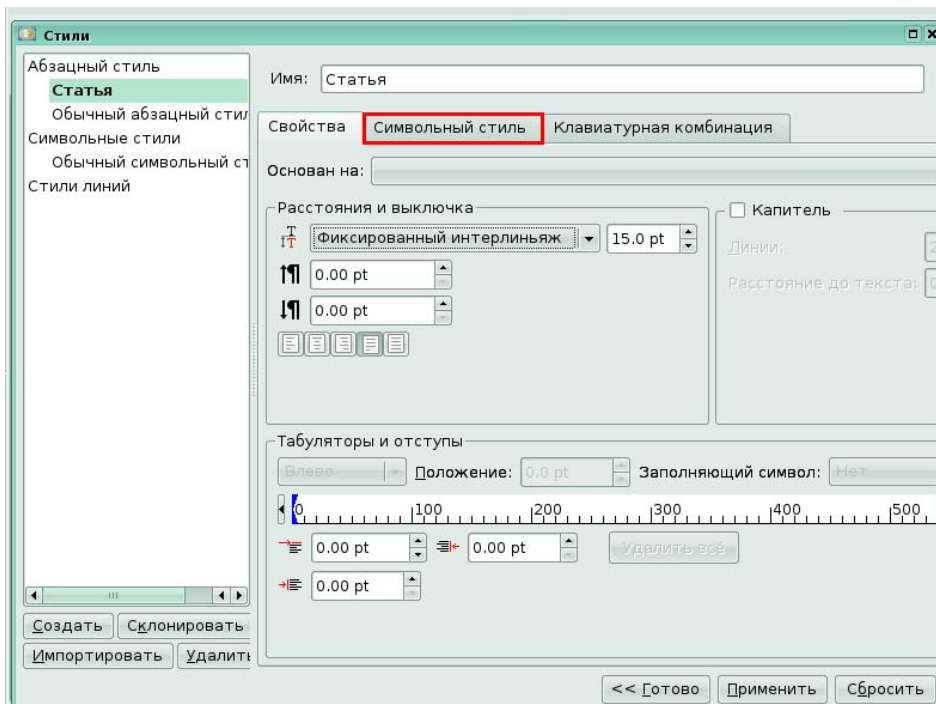


Рис. 46

На вкладке **Символьный стиль** для вас были заданы параметры шрифта: размер, вид шрифта. Чтобы применить все заданные параметры, щелкните по кнопке **Готово**.

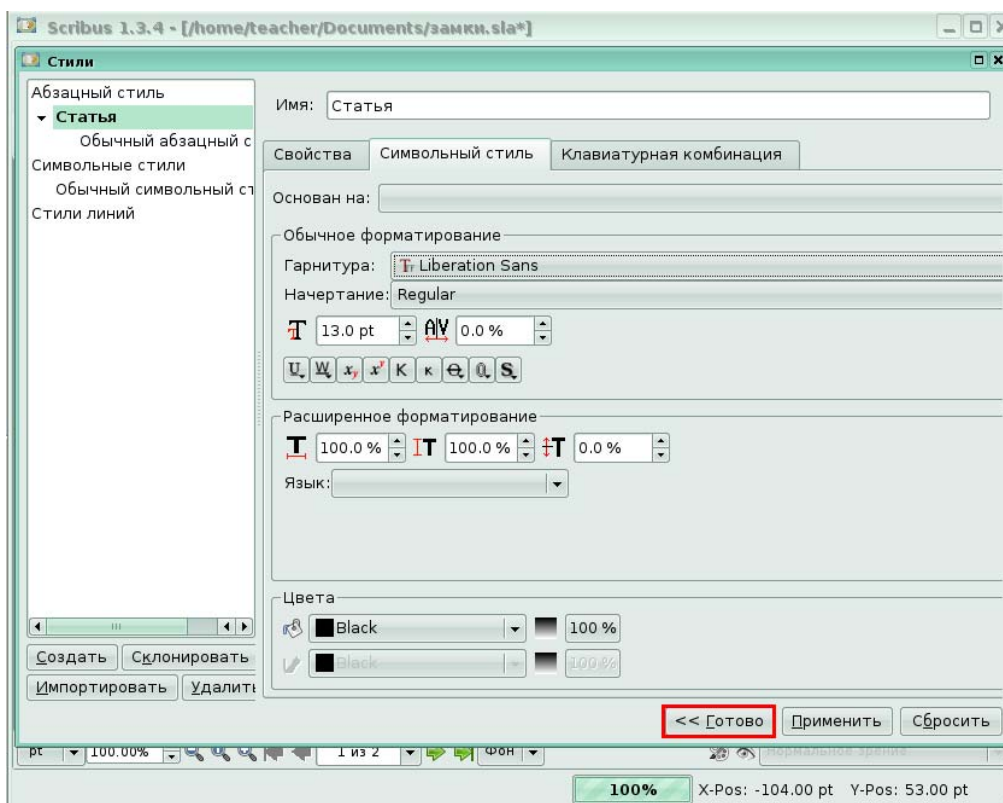


Рис. 47

После создания стиля он становится доступным в списке стилей. В открытом окне **Свойства** мы нашли и выбрали стиль «*Статья*» для выделенного фрагмента.

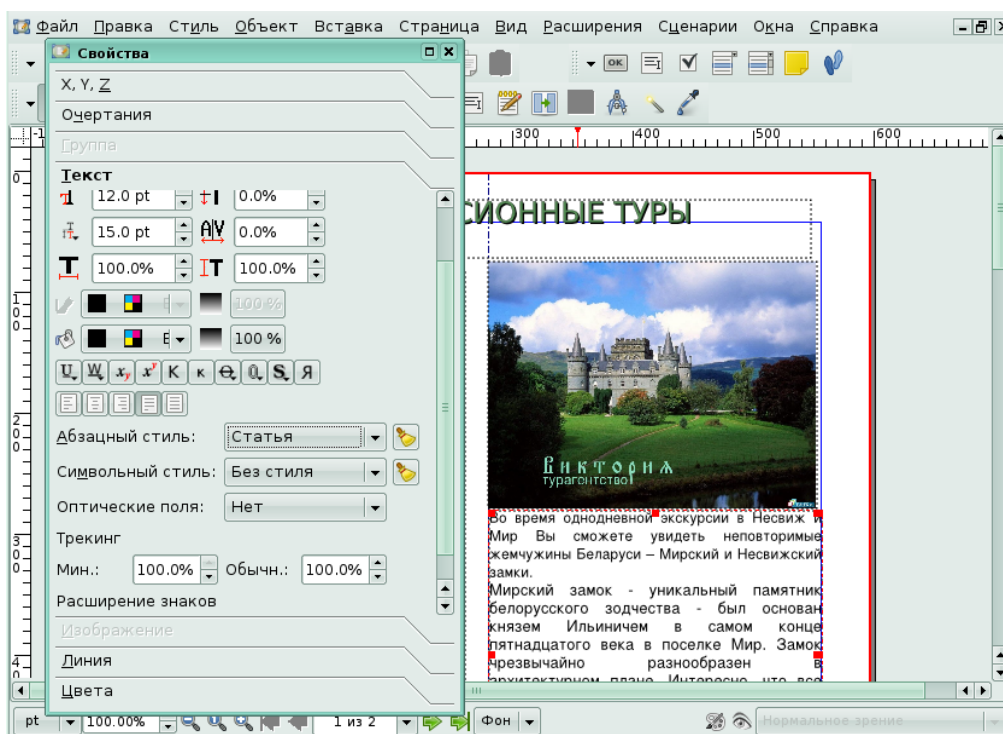


Рис. 48

## Урок 4. Текстовые эффекты

### Перетекание текста

#### Задание 1.

В программе открыт документ, состоящий из двух страниц. На первой странице находится текстовый блок, текст в котором не умещается. Нужно организовать перетекание текста из текстового блока на первой странице в текстовый блок на второй странице. Для вас был выделен текстовый блок на первой странице. Чтобы связать блоки, щелкните по кнопке **Связать текстовые блоки** на панели инструментов.

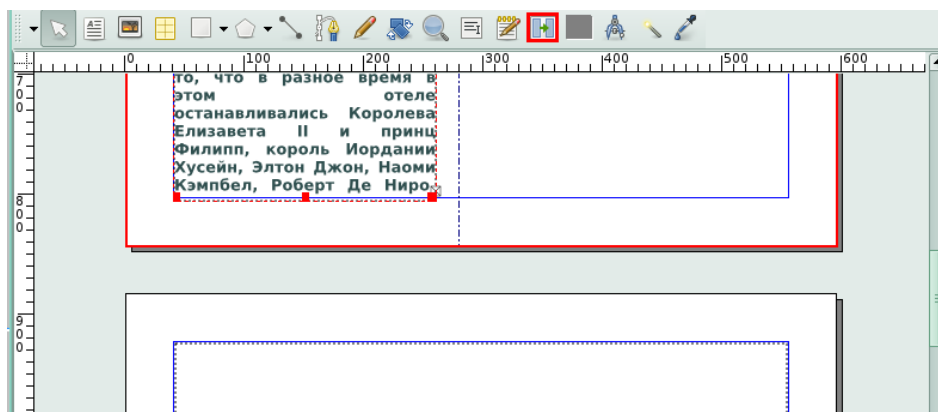


Рис. 49

Щелкните в любое место текстового блока второй страницы для установки связи



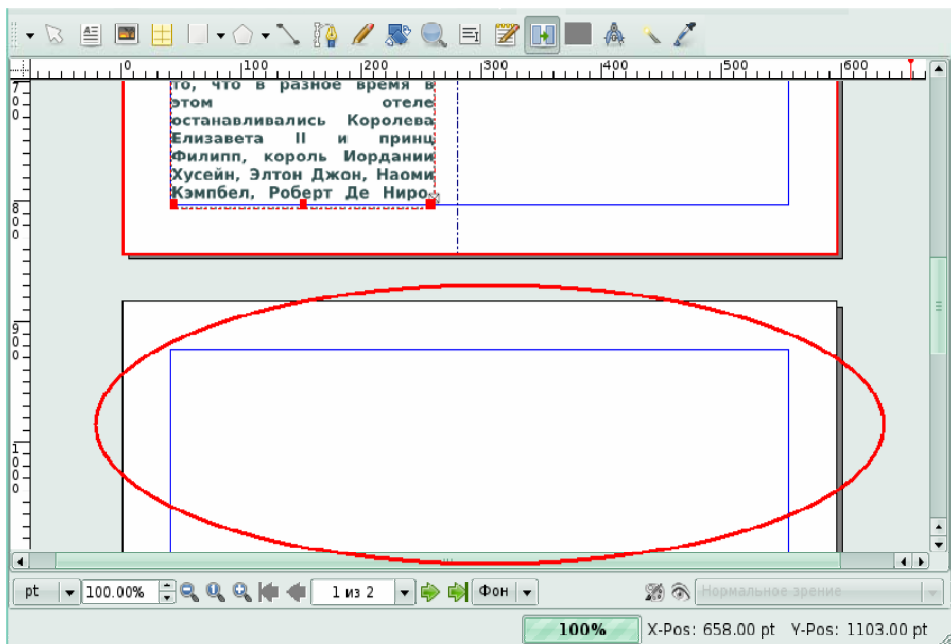


Рис. 50

В результате текст, который не поместился в первом блоке страницы 1, будет перетекать в блок страницы 2.

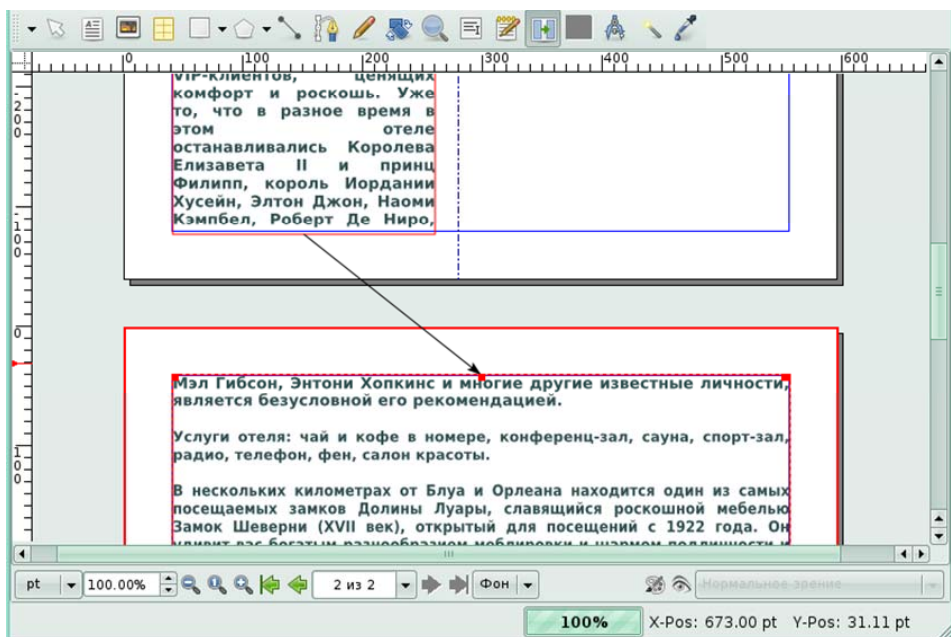


Рис. 51

## Буквица

### Задание 2.

Для ранее созданного стиля «Статья» задайте буквицу и примените стиль к выделенному блоку. В открытом окне **Стиль** для вас уже выделен стиль «Статья». Нажмите кнопку изменить, чтобы открыть окно свойств стиля.

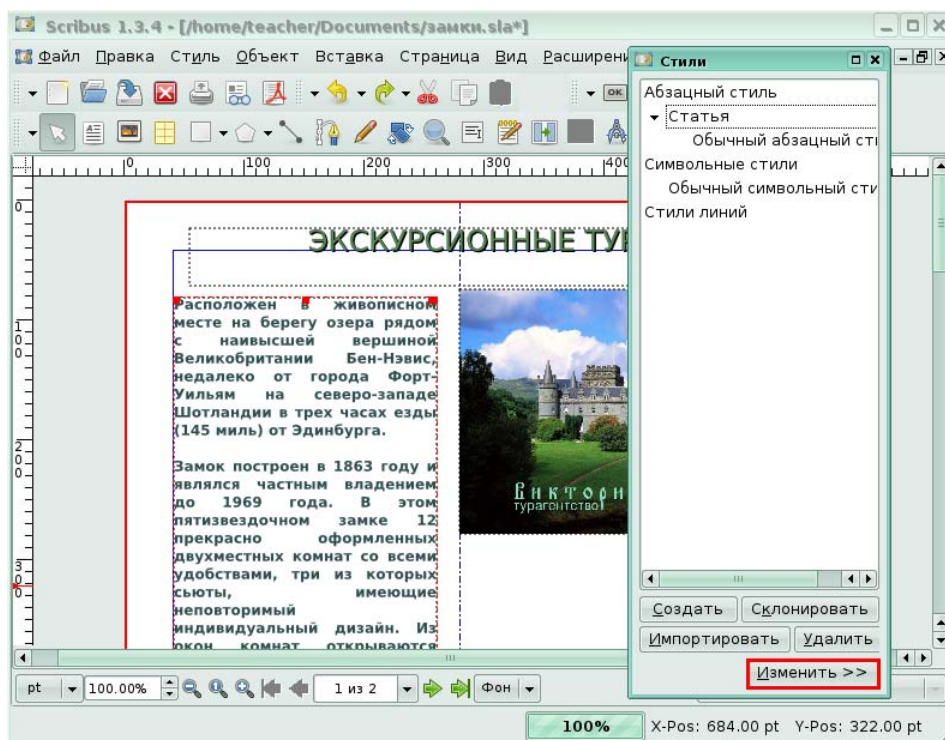


Рис. 52

В окне **Стили** для вас был выделении стиль «*Статья*». Чтобы установить буквицу, щелкните по флажку **Капитель**.

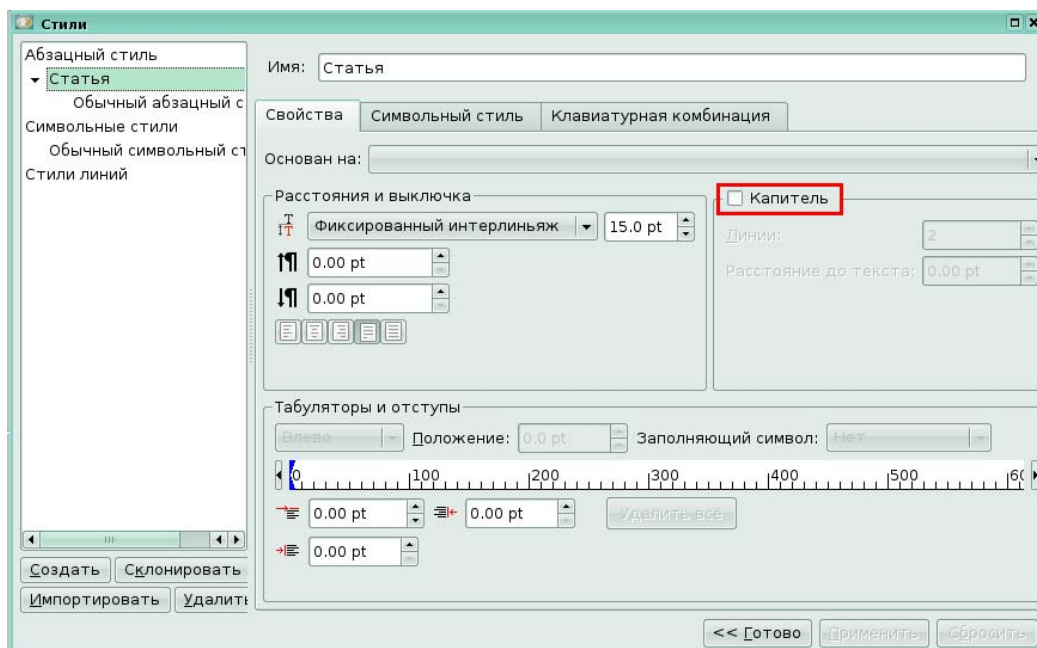


Рис. 53

Теперь нажмите кнопку **Готово**, чтобы применить изменения в стиле «*Статья*».

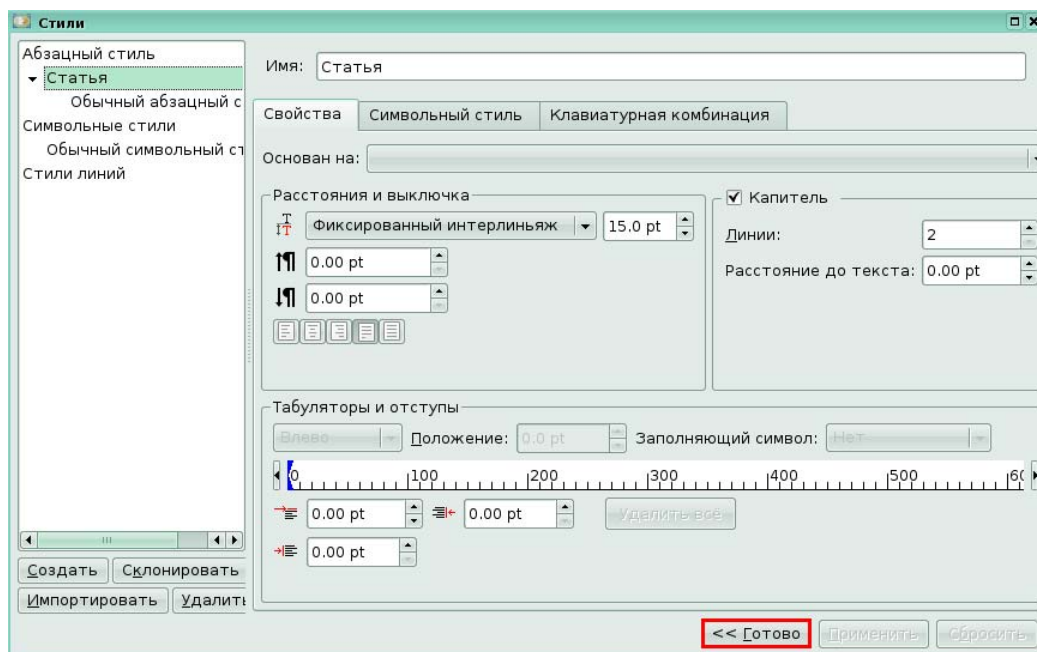


Рис. 54

В результате применения измененного стиля «*Статья*» текст будет выглядеть следующим образом.

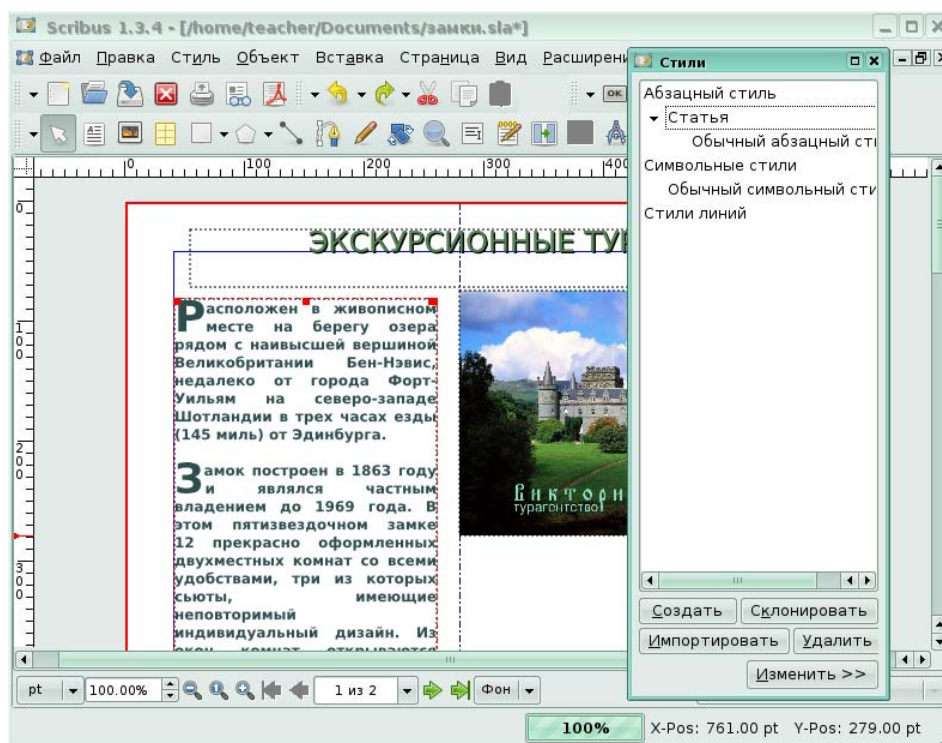


Рис. 55

## Урок 5. Фигуры для текста.

### Задание 1.

Создайте фигуру в форме кольца и разместите в ней текст. Для начала на панели инструментов щелкните по инструменту **Добавить многоугольник**, чтобы нарисовать звезду.

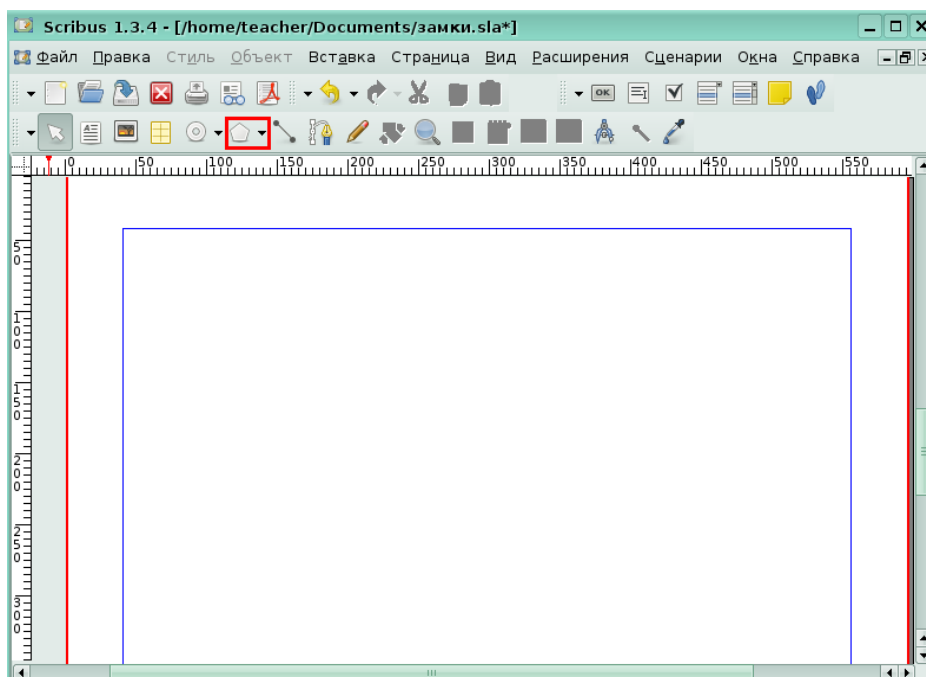


Рис. 56

Для вас с использованием инструмента **Добавить многоугольник** была нарисована фигура многоугольника. С помощью окна **Свойства** были изменены его заливка и обводка. Теперь, чтобы данной фигуре можно было набирать текст, в меню **Объект**, в группе **Преобразовать в** щелкните по команде **Текстовый блок**.

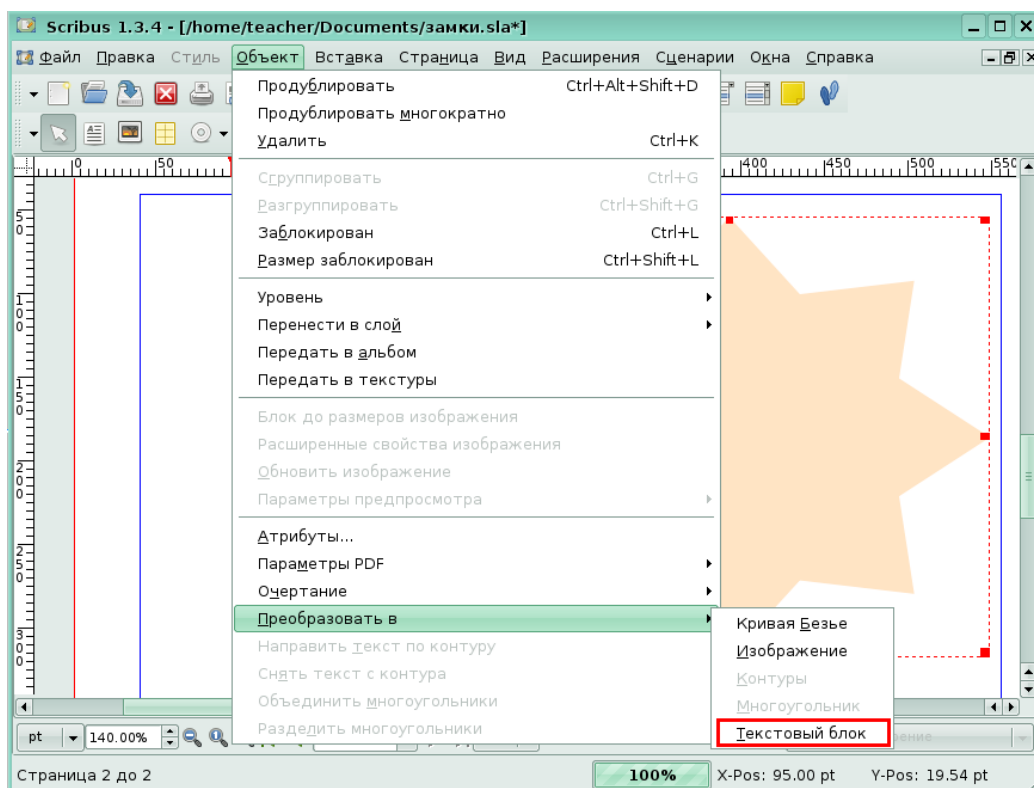


Рис. 57

Для вас с помощью окна Story Editor был вставлен блок текста и выровнен по центру.



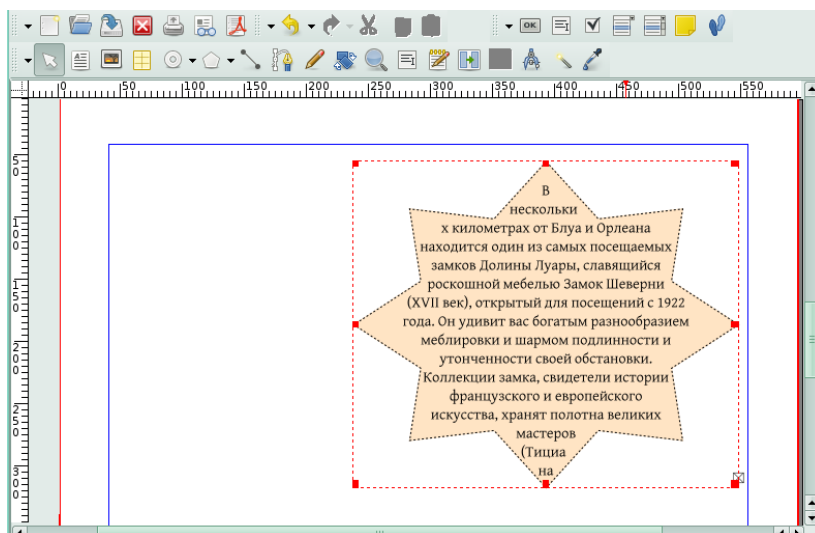


Рис. 58

## 5. Программное обеспечение для обработки и монтажа аудио-записей (Audacity)

### Урок 1. Основные принципы Audacity

#### Проекты Audacity

##### Задание 1.

Выполните предварительные настройки программы, щелкнув в меню **Правка** по команде **Параметры Audacity**

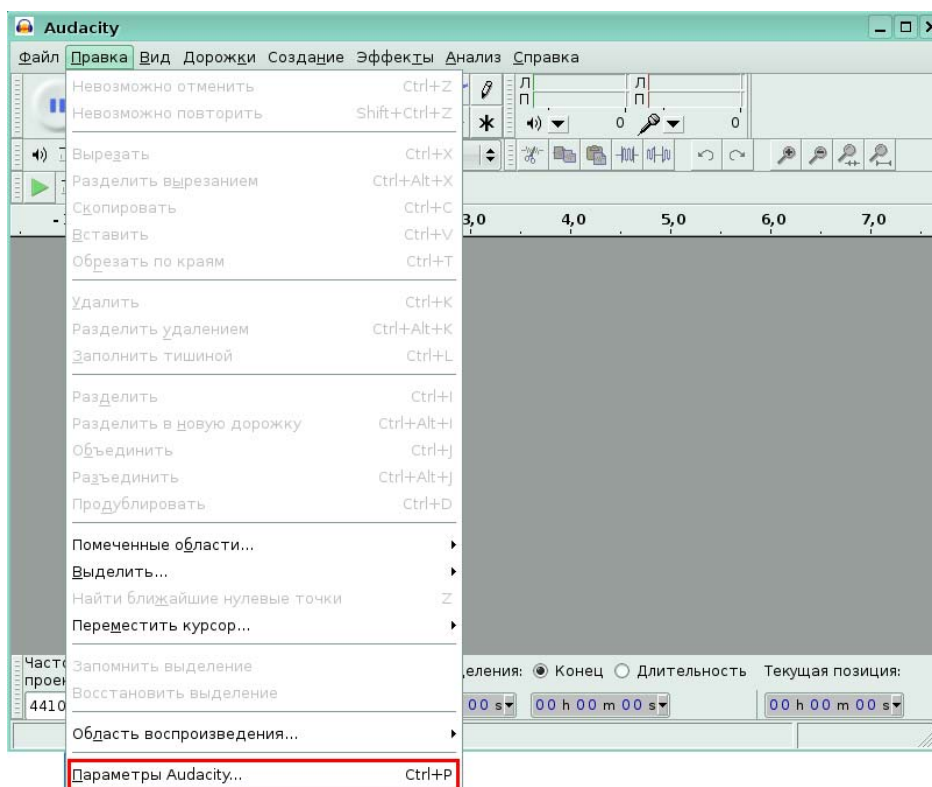
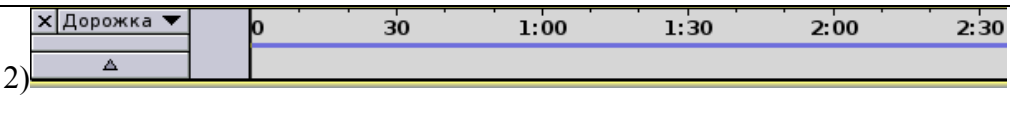
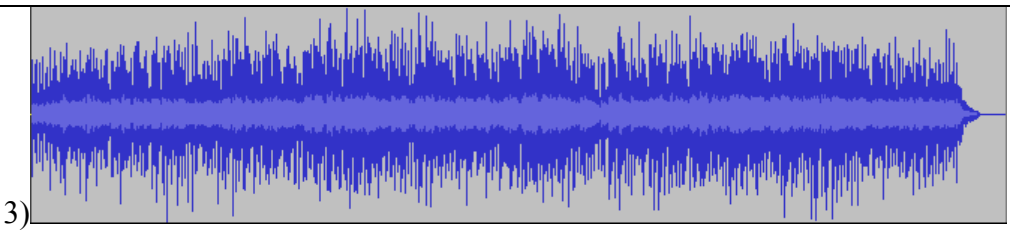
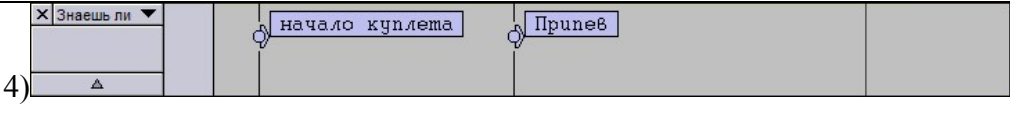


Рис. 1

## Дорожки

### Задание 2.

На экране расположены изображения дорожек. Соотнесите названия дорожек и их изображения.

Название дорожки		Изображение дорожки
Звуковая дорожка	А	
Дорожка для заметок	В	
Дорожка времени	С	

## Урок 2. Базовые приёмы работы с Audacity

### Создание и сохранение нового проекта

#### Задание 1.

Создайте новый проект и откройте в нем для редактирования песню Стинга «Share of my Heart» для редактирования. Для этого в меню **Файл** щелкните по команде **Создать проект**.

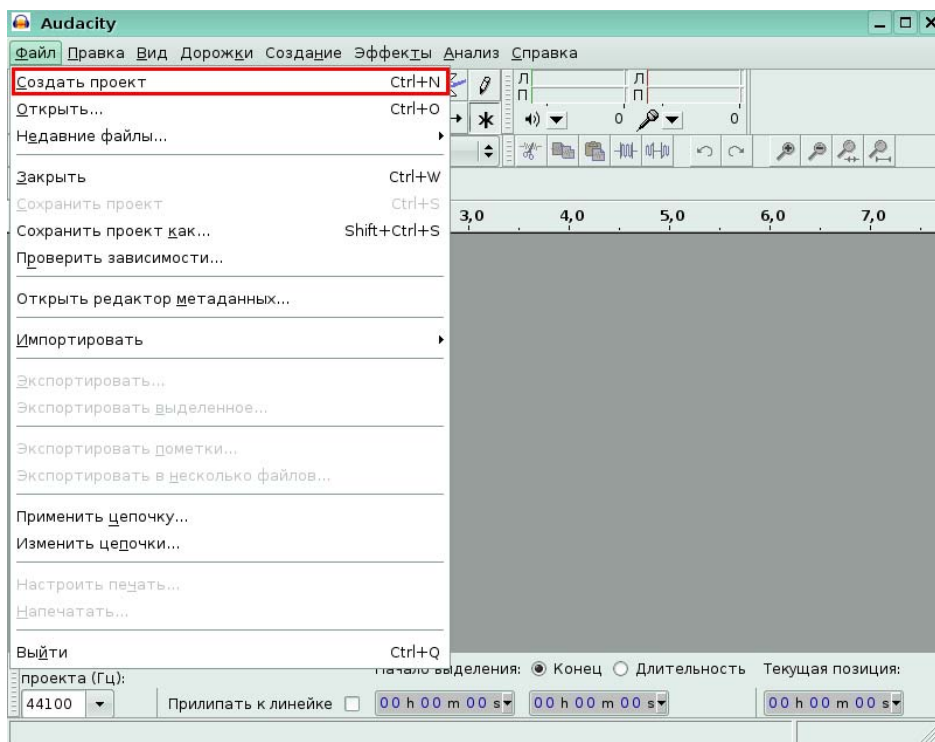


Рис. 5

В появившемся окне откройте песню Стинга, щелкнув в меню **Файл** по команде **Открыть...**

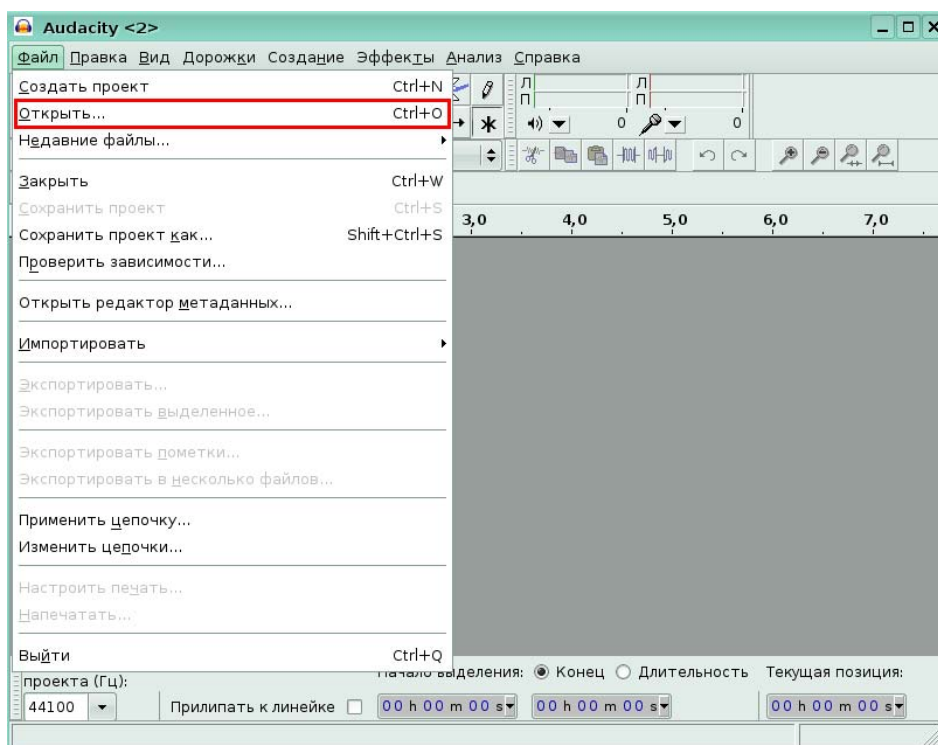


Рис. 6

В диалоговом окне для вас был выбран в папке *Documents* файл *00-Fields\_Of\_Gold.mp3*. Щелкните по кнопке **Открыть**.

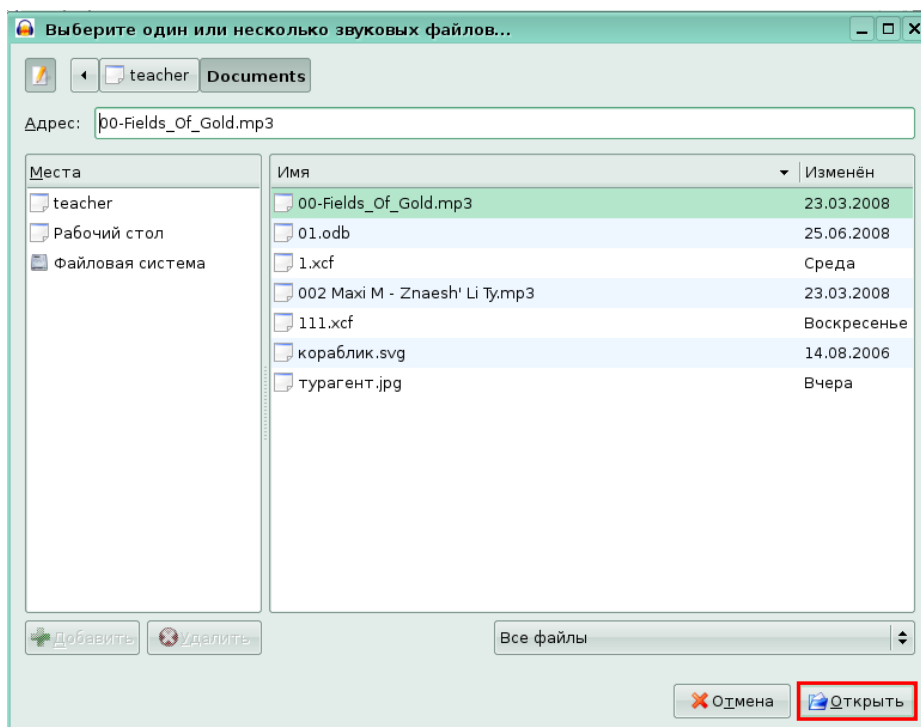


Рис. 7

На экране появится стереодорожка выбранной песни.

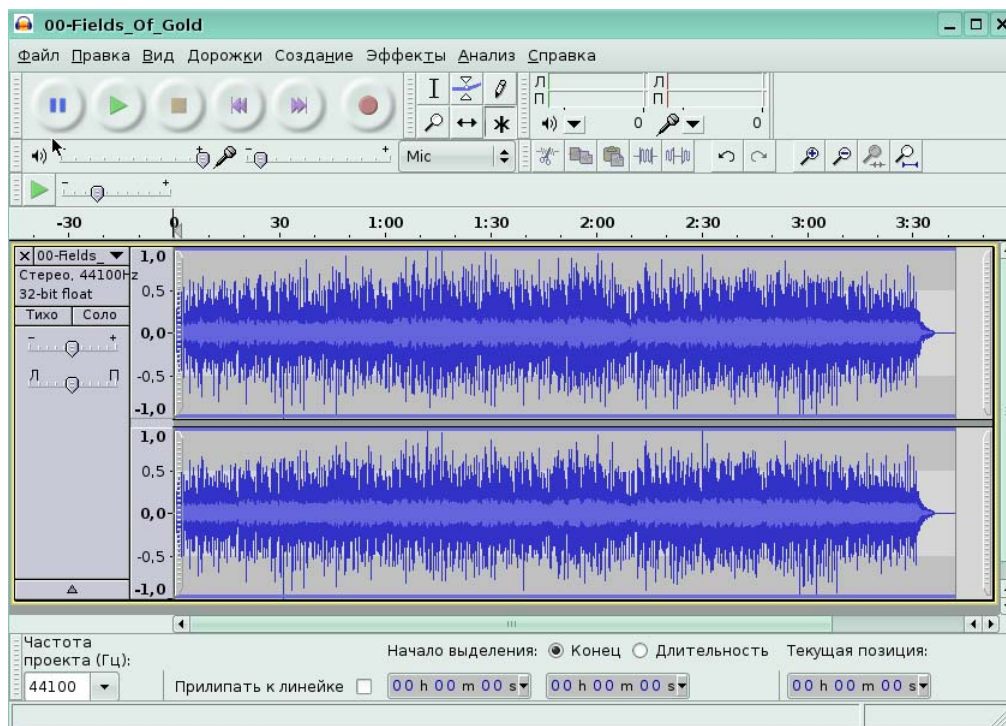


Рис. 8

## Добавление дорожек

### Задание 2.

На экране открыт проект. Добавьте в нем временную дорожку, в меню **Дорожки**, в группе **Создать новую дорожку** щелкнув на команде **Дорожка времени**.

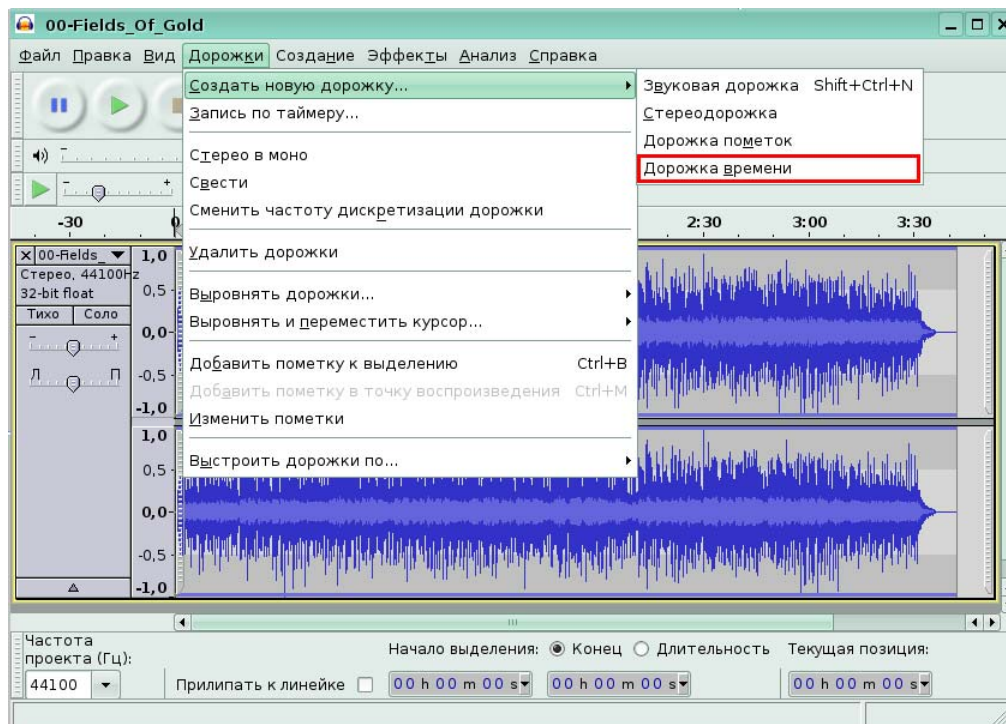


Рис. 9



В результате, над звуковой дорожкой появилась дорожка времени.

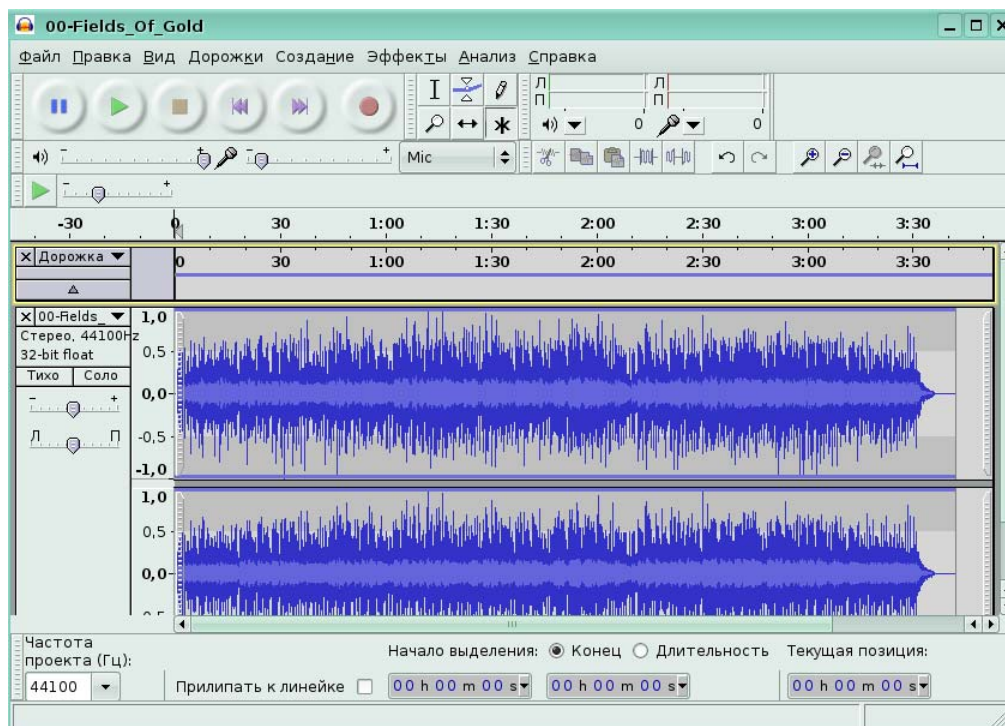


Рис. 10

## Импорт

### Задание 3.

Вам требуется к уже созданному проекту добавить из файла новый звуковой фрагмент. Для этого в меню **Файл**, в группе **Импортировать** щелкните по команде **Звуковой файл**.

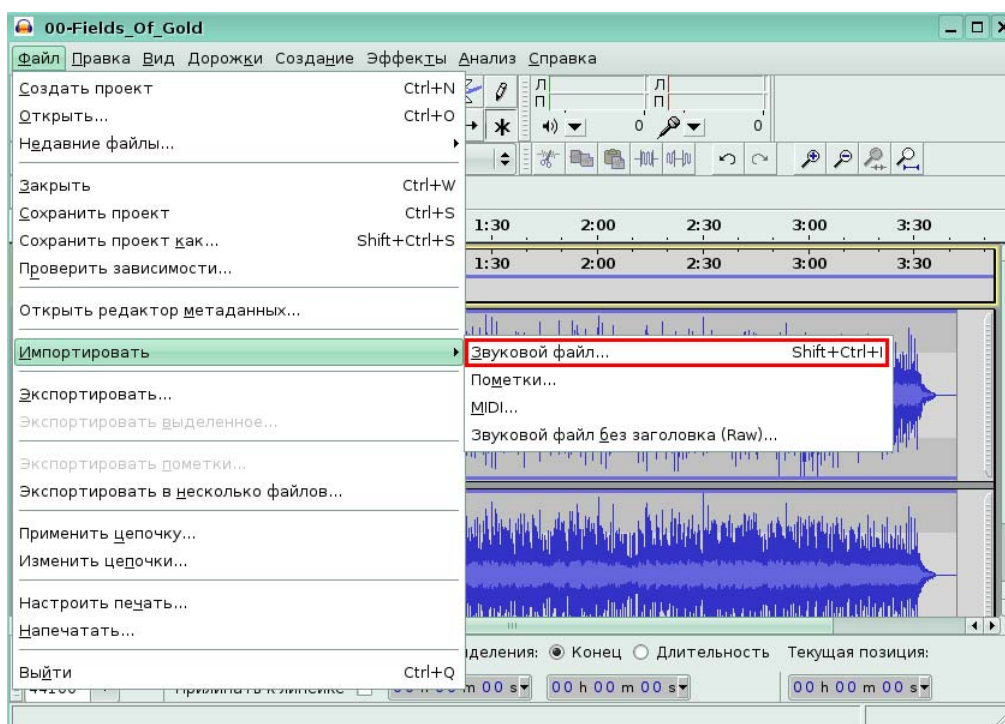


Рис. 11

## Воспроизведение

### Задание 4.

На экране открыт проект. Щелкните на нужном ярлыке, чтобы выбрать кнопку, позволяющую воспроизвести дорожку.

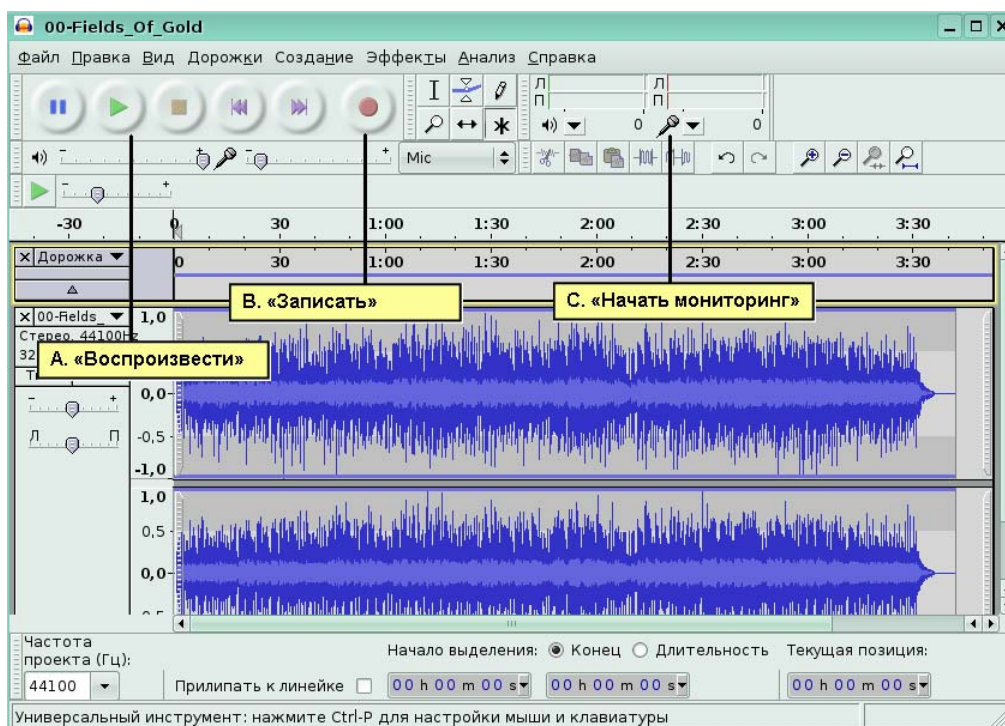


Рис. 12

## Инструменты

### Задание 5.

Выделите звуковой фрагмент с первой по вторую минуту. Для этого включите инструмент **Выделение**, щелкнув по нему левой кнопкой мыши.

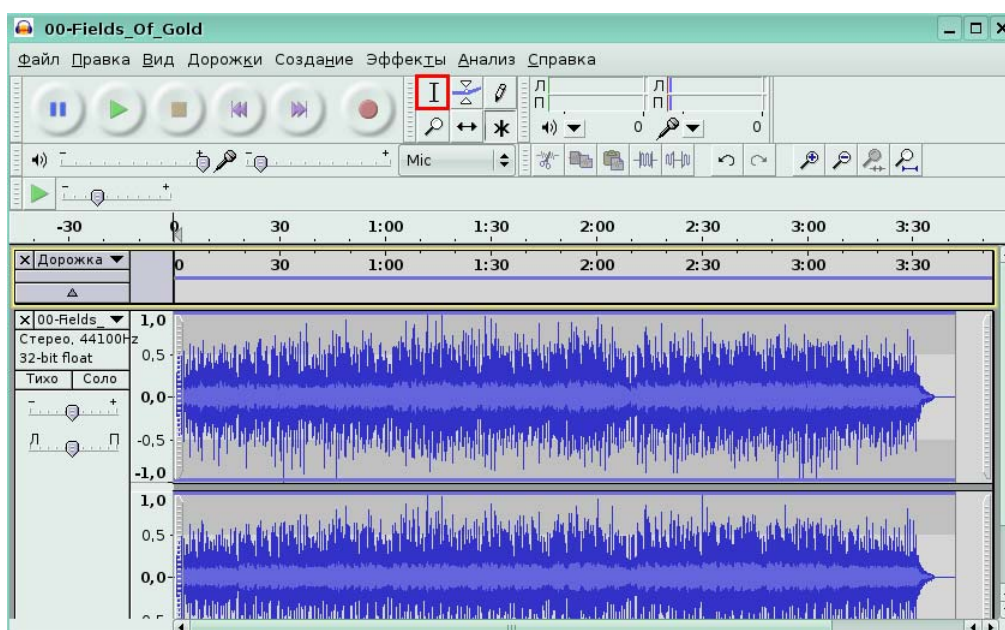


Рис. 13



Для вас, с помощью инструмента выделения был выделен звуковой фрагмент с первой по вторую минуту песни.

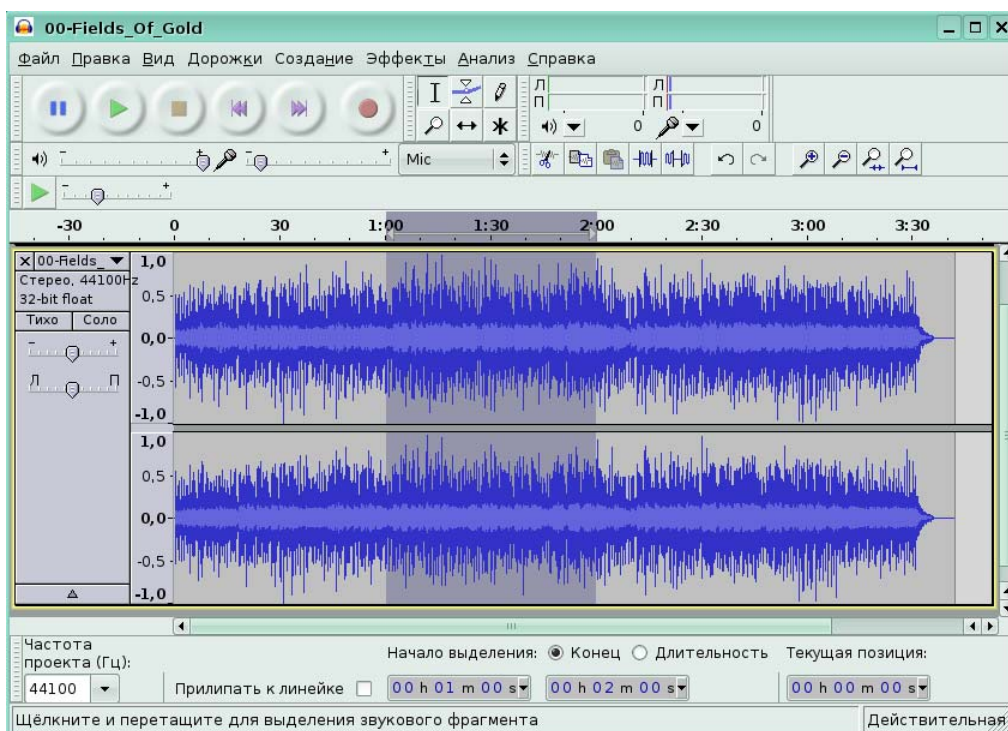


Рис. 14

Задание 6.

Щелкните по инструменту, который позволяет изменять уровень громкости дорожки путём добавления в дорожку контрольных точек.

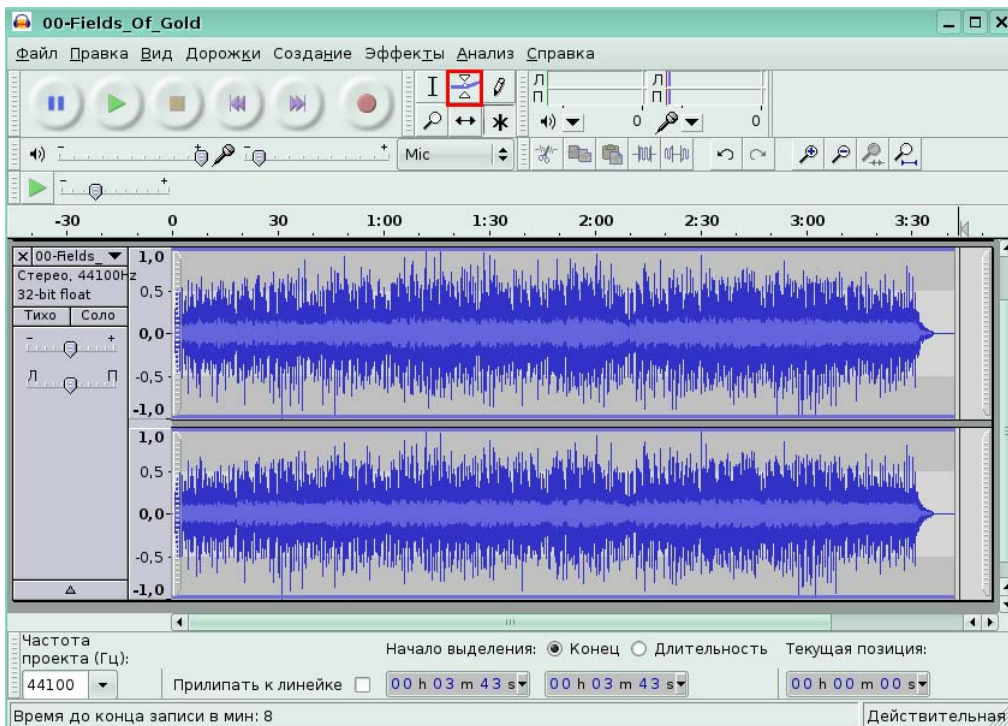


Рис. 15

Для вас были установлены две контрольные точки: одна на первой минуте песни, вторая – на второй минуте. С первой минуты звук начинает понижаться до значения сигнала 0,5 и со второй минуты песни стабильно идет на этом значении.

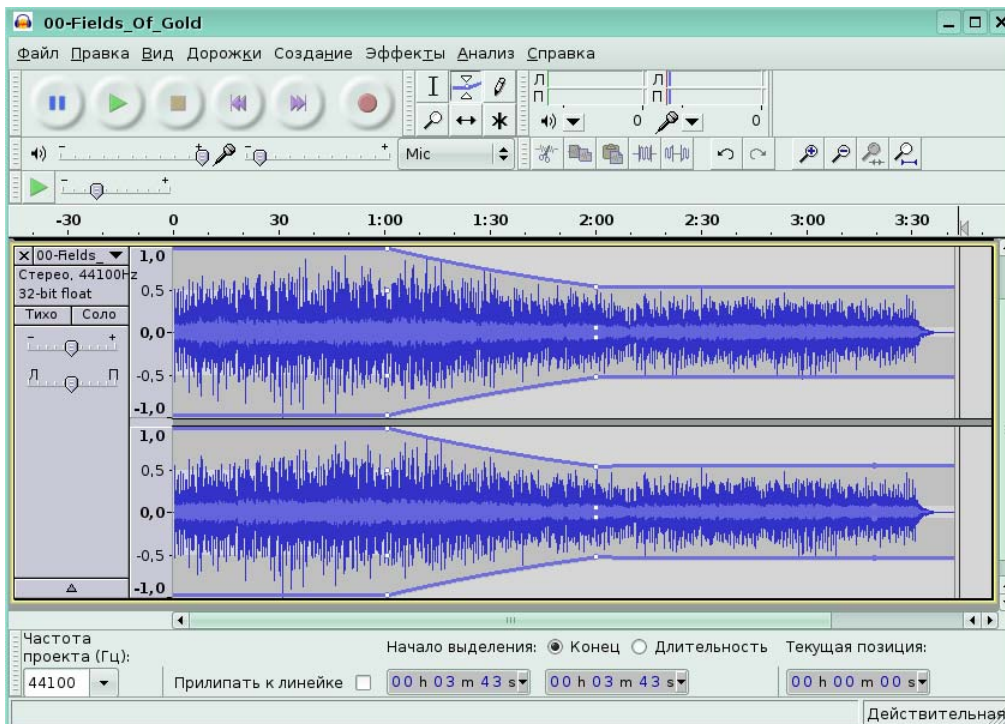


Рис. 16

### Задание 7.

Масштаб изображения увеличен таким образом, чтобы были видны точки сэмплов. Щелкните на кнопке панели инструментов, которая разрешает менять отдельный сэмпл.

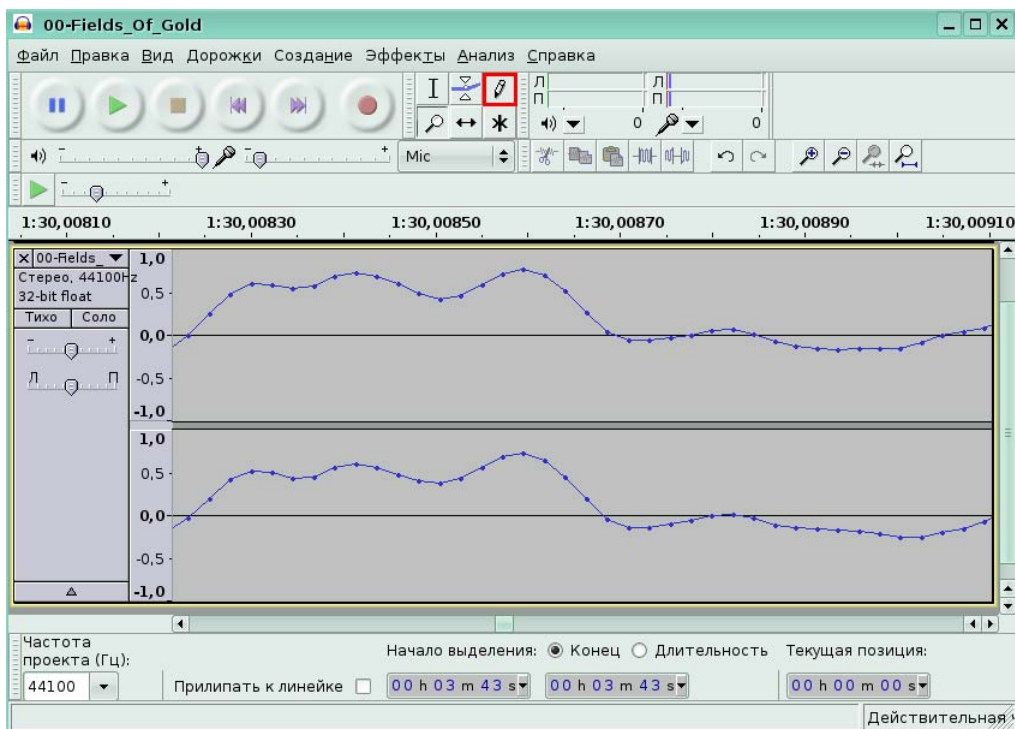


Рис. 17



## Редактирование звуковых данных

### Задание 8.

На экране выделен фрагмент дорожки с 1.30 минуты по 2 минуту. Необходимо его скопировать в другой проект. Для этого в меню **Правка** щелкните по команде **Копировать**.

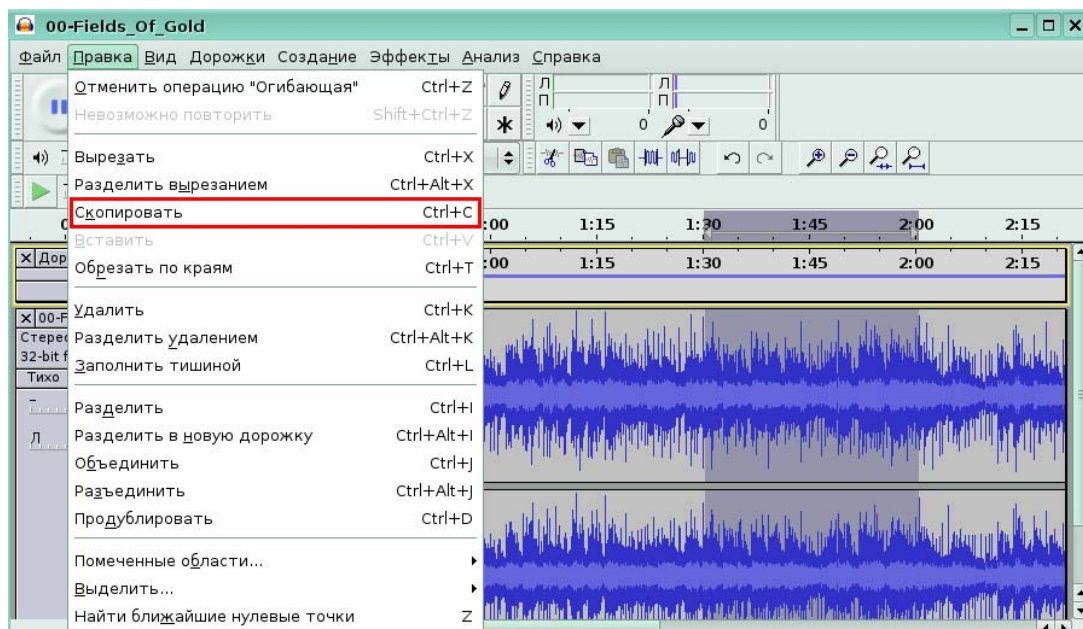


Рис. 18

Для вас был создан новый проект. В меню **Правка** щелкните по команде **Вставить**, чтобы вставить скопированный фрагмент из буфера обмена.

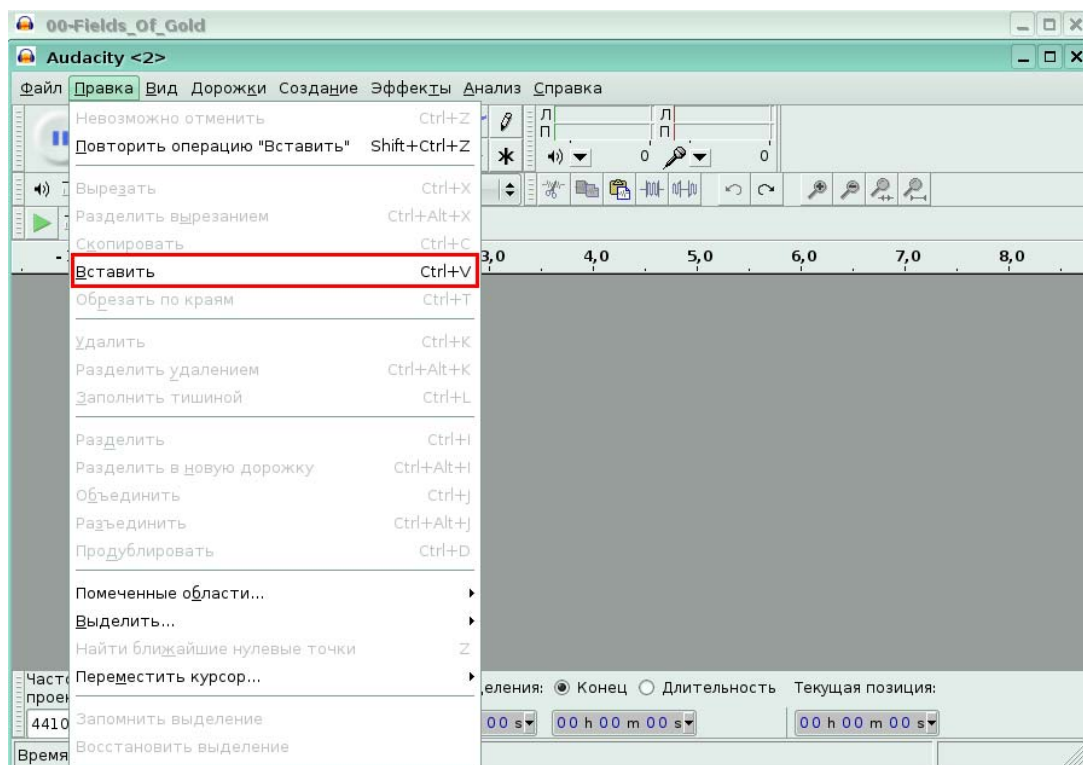


Рис. 19

В результате фрагмент появится в новом проекте.

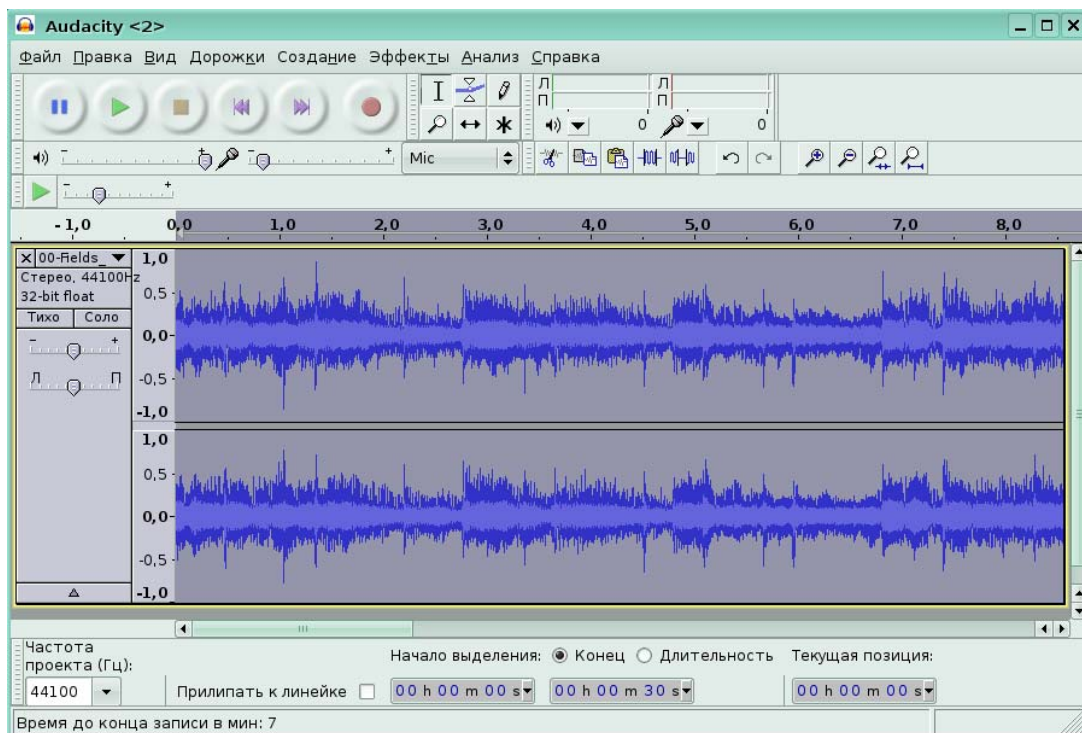


Рис. 20

## Масштабирование отображения дорожек

### Задание 9.

На экране открыт проект песни Стинга. Нужно увеличить масштаб отображения звуковой дорожки. Для этого щелкните по кнопке увеличения масштаба.

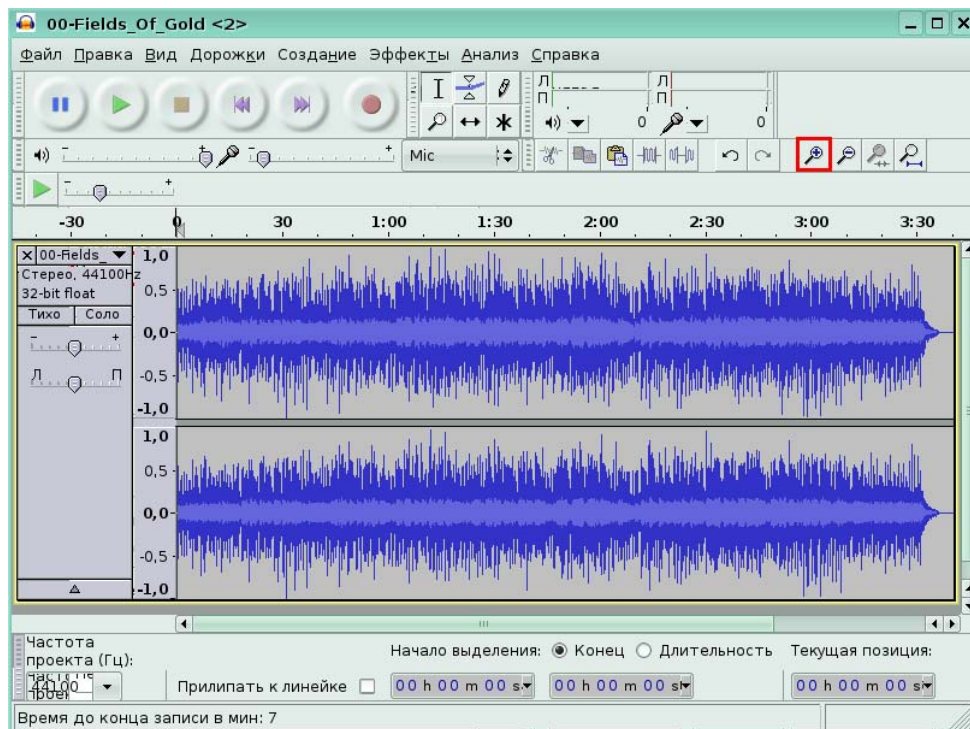


Рис. 21

В результате масштаб дорожки увеличится.

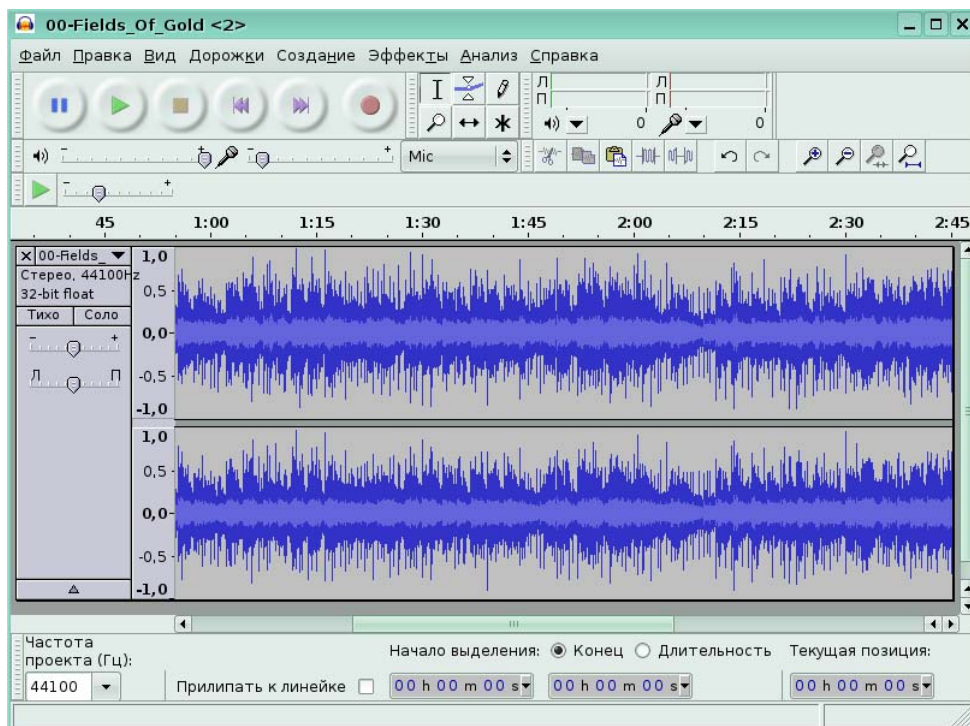


Рис. 22

*Задание 10.*

На экране сильно увеличенный фрагмент дорожки. Подберите такой размер масштаба, чтобы вся дорожка была видна на экране. Для этого нажмите кнопку **Уместить проект**.

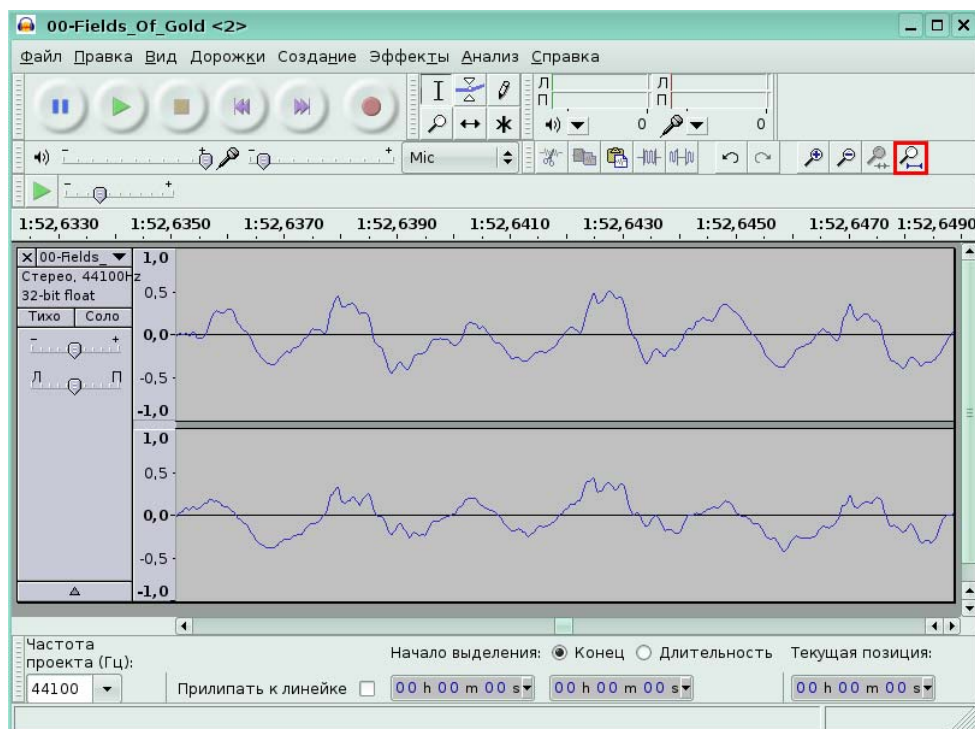


Рис. 23



В результате вы увидите всю дорожку текущего проекта.

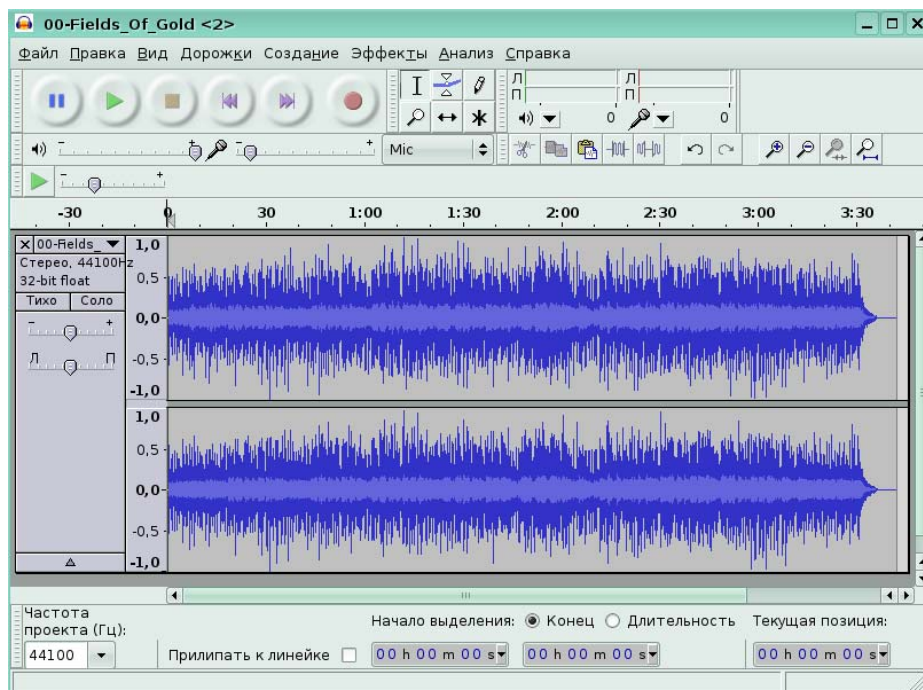


Рис. 24

### Урок 3. Работа с несколькими дорожками

#### Манипуляции несколькими дорожками

##### Задание 1.

Вам нужно отредактировать только один канал стереофонической дорожки. Для этого необходимо разделить дорожку на две разных. Для вас щелчком по заголовку дорожки было вызвано её меню. Щелкните по команде **Разделить стереодорожку**.

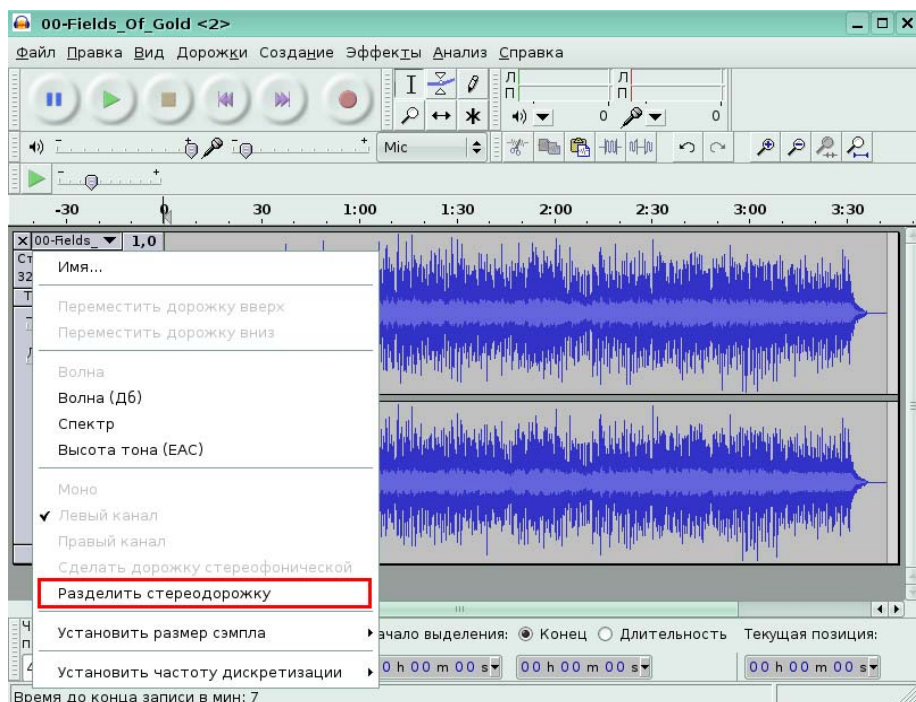


Рис. 25



В результате левая и правая дорожка не будут связанными и их можно редактировать отдельно.

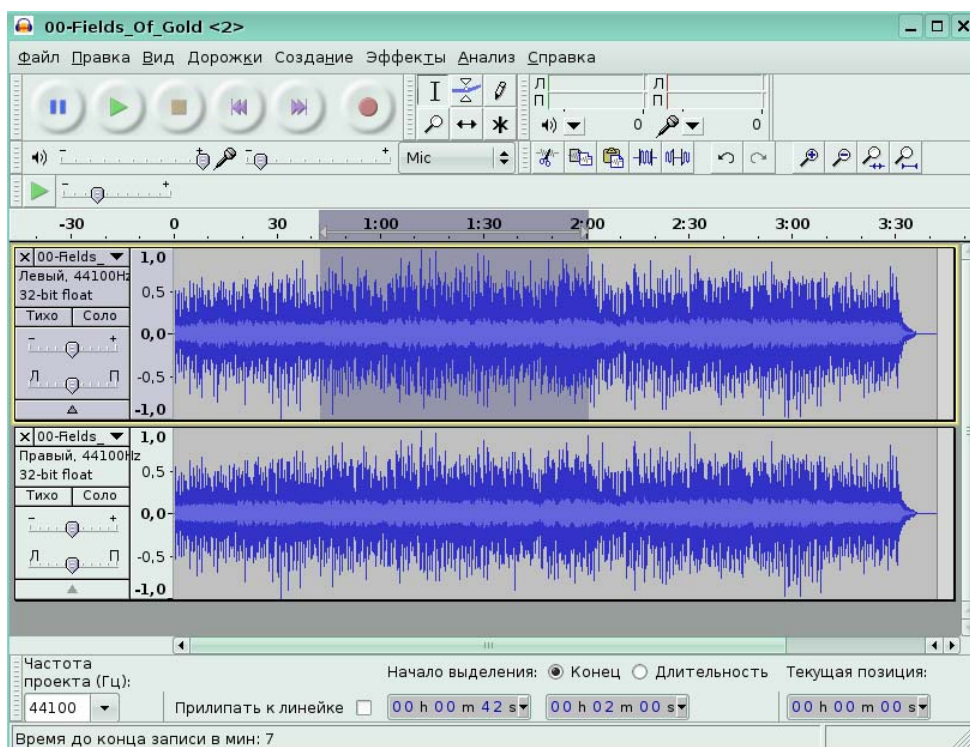


Рис. 26

## Экспорт всего проекта в файлы разных форматов

### Задание 2.

Вы завершили проект и вам требуется экспортировать его в mp3 формат. Для этого в меню **Файл** щелкните по команде **Экспортировать...**

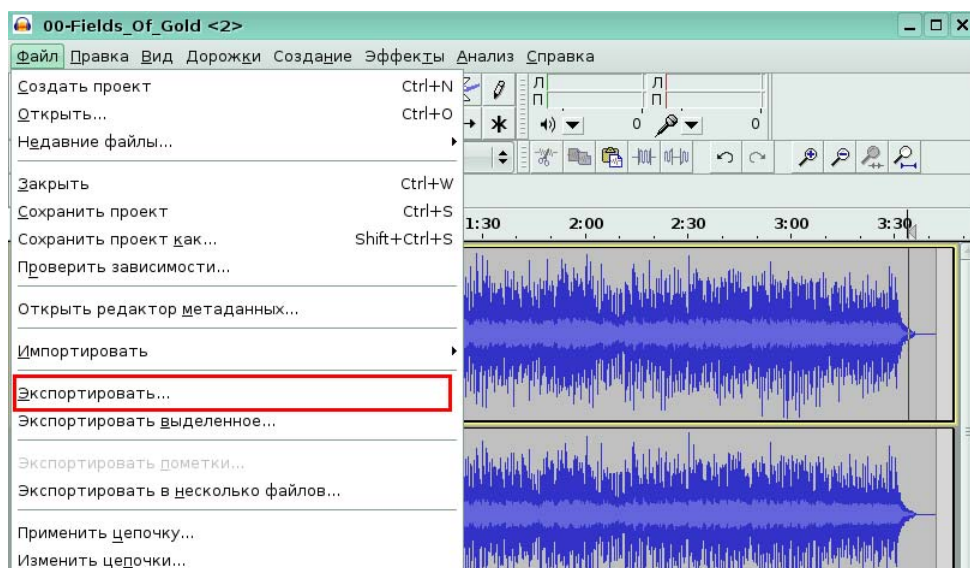


Рис. 27

В окне экспорта для вас была выбрана папка Documents, задано новое имя файла и указан формат: mp3. Нажмите кнопку **Сохранить** для подтверждения экспорта.

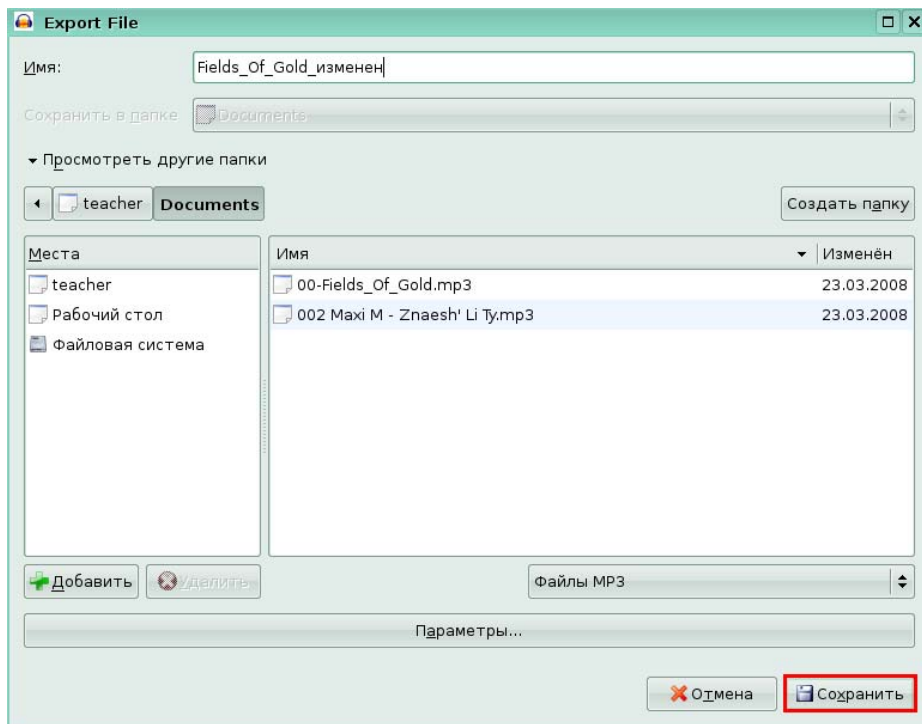


Рис. 28

## Урок 4. Работа с эффектами

### Популярные фильтры

#### Задание 1.

Примените к проекту фильтр **Эквалайзер**, щелкнув по нему в меню **Эффекты**.

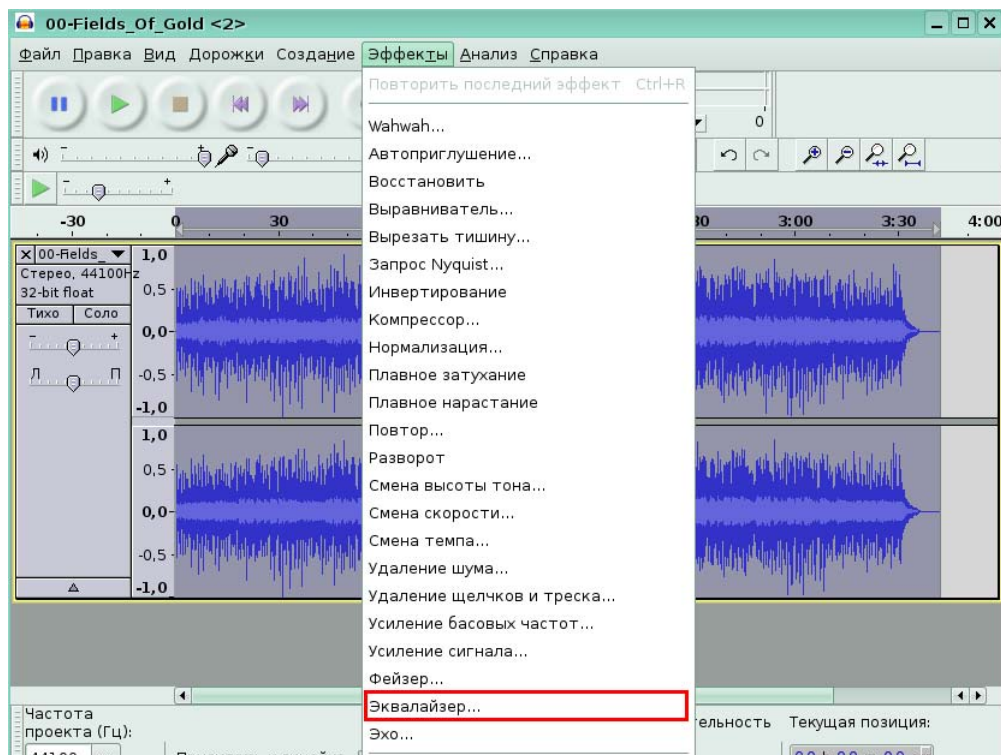


Рис. 29

## Задание 2.

Песня резко обрывается в конце. Начиная с третьей минуты, примените фильтр **Плавное затухание**. Для этого, в меню **Эффекты** щелкните по фильтру **Плавное затухание...**

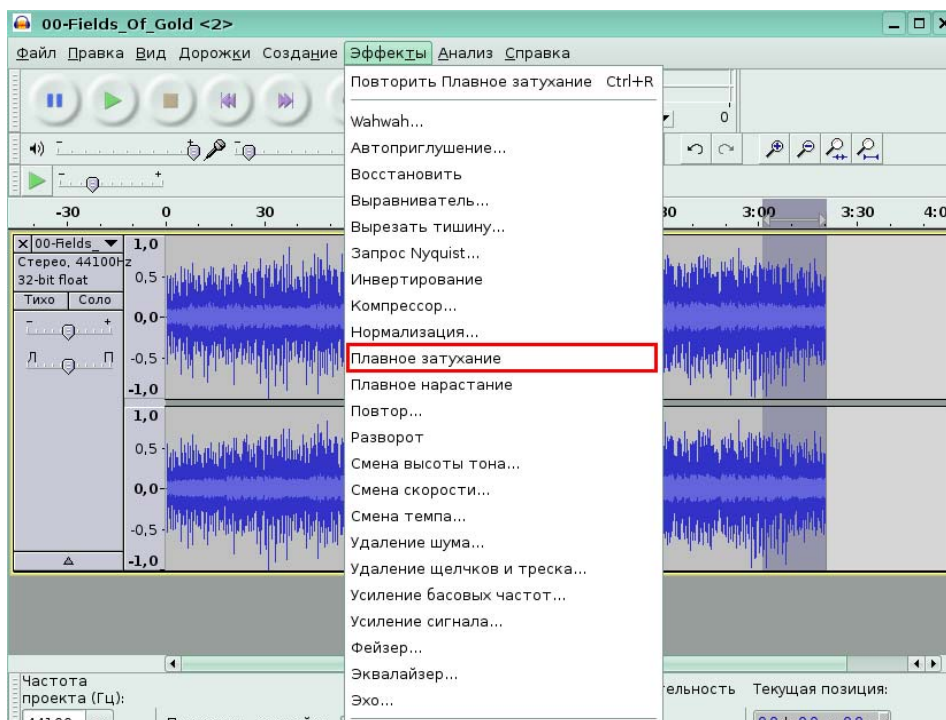


Рис. 30

## Шумы

### Задание 3.

Для удаления небольшого шума в текущем проекте в меню **Эффекты** щелкните по фильтру **Удалить шум**.

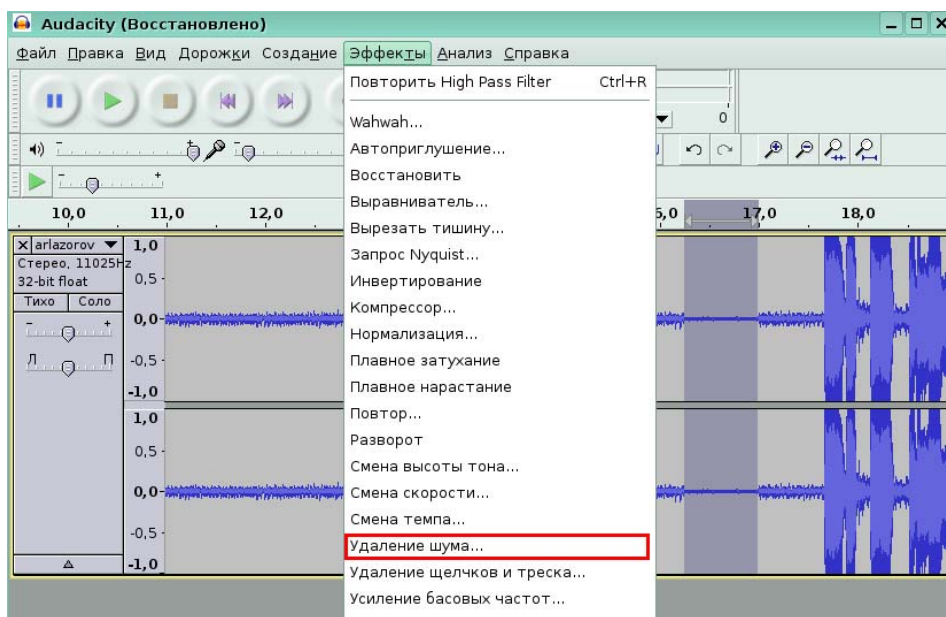


Рис. 31

## 6. Программное обеспечение для обработки и монтажа видео-записей (Kino)

### Урок 1. Пользовательский интерфейс

#### Задание 1.

Щелкните на нужном ярлыке, который указывает на панель, позволяющую быстро выделить нужную сцену.

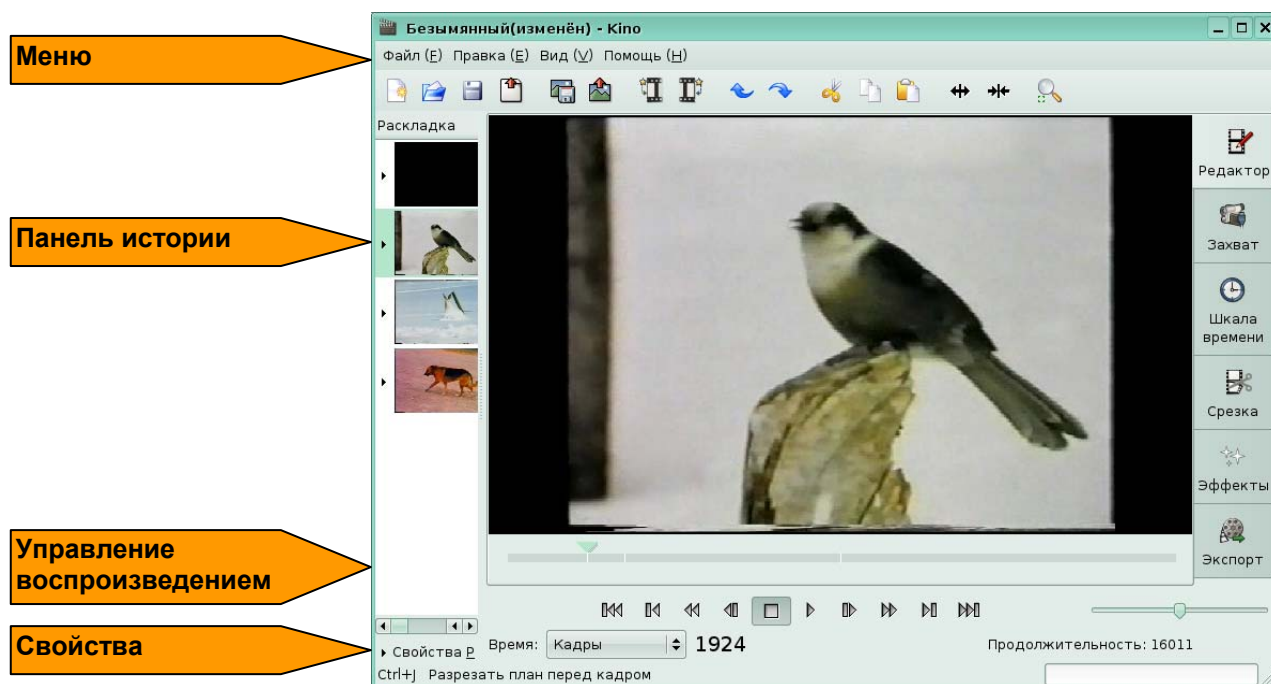


Рис. 1

#### Задание 2.

Нажмите кнопку на экране, которая позволяет запустить ускоренный просмотр фильма вперед.



Рис. 2



## Урок 2. Параметры

### Задание 1.

Установите настройки захвата видео-файла таким образом, чтобы фрагмент сохранялся в формате AVI вместе со звуковым потоком. Для этого в меню **Правка** щелкните по команде **Настройки**.



Рис. 3

Открылось окно настроек на вкладке **Захват**. Включите флажок **DV AVI тип1**, щелкнув по переключателю.

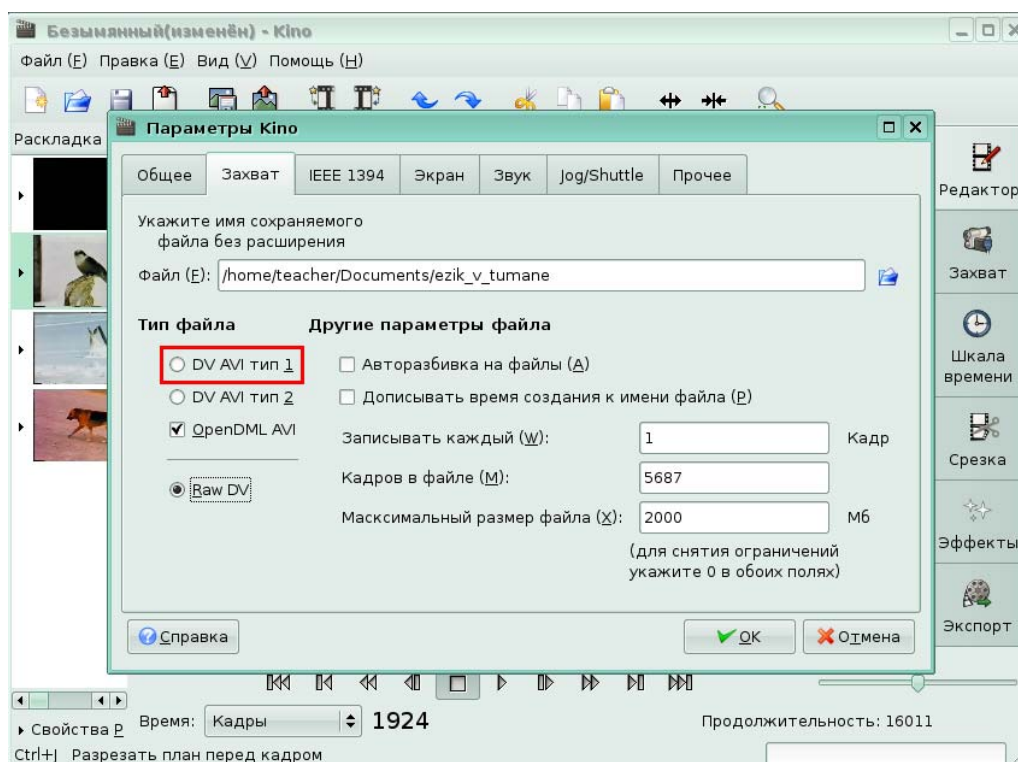


Рис. 4

Нажмите кнопку **ОК**, чтобы применить изменения.

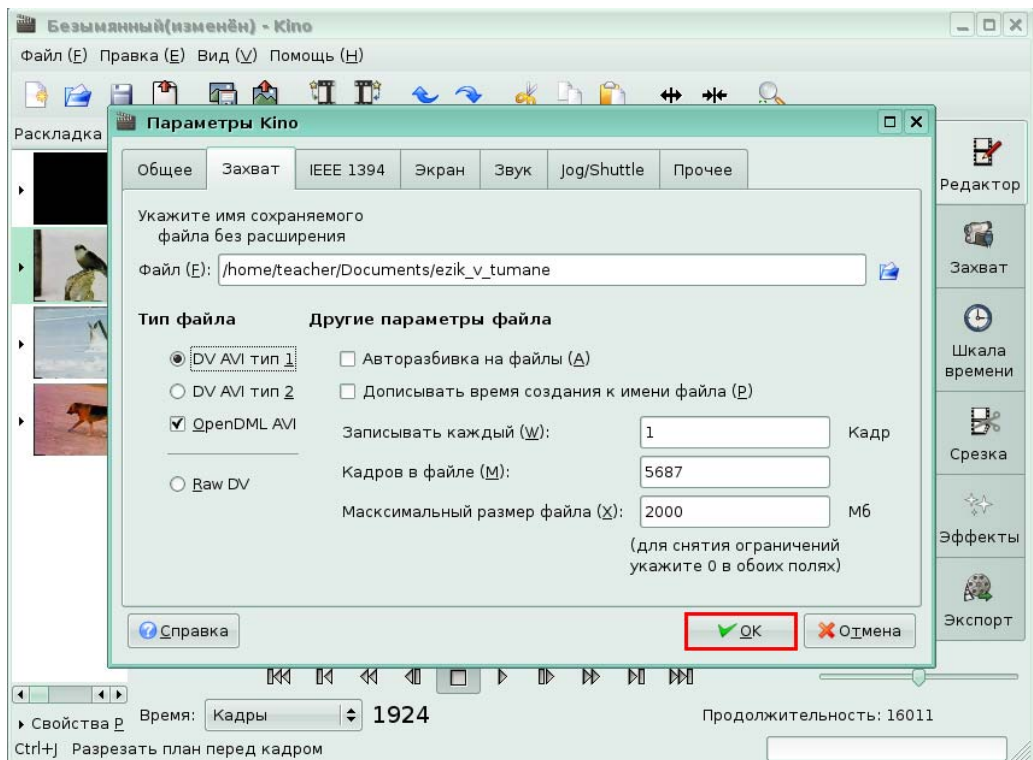


Рис. 5

### Урок 3. Захват DV

#### Задание 1.

Начните захват файла, щелкнув по кнопке **Захват** на панели режимов.



Рис. 6

## Урок 4. Редактирование в Kino

### Основные возможности редактирования

#### Задание 1.

Создайте сцену на первой минуте, 6 секунде фильма. Для этого перейдите в режим редактирования, щелкнув на кнопку **Редактор** в панели режимов.

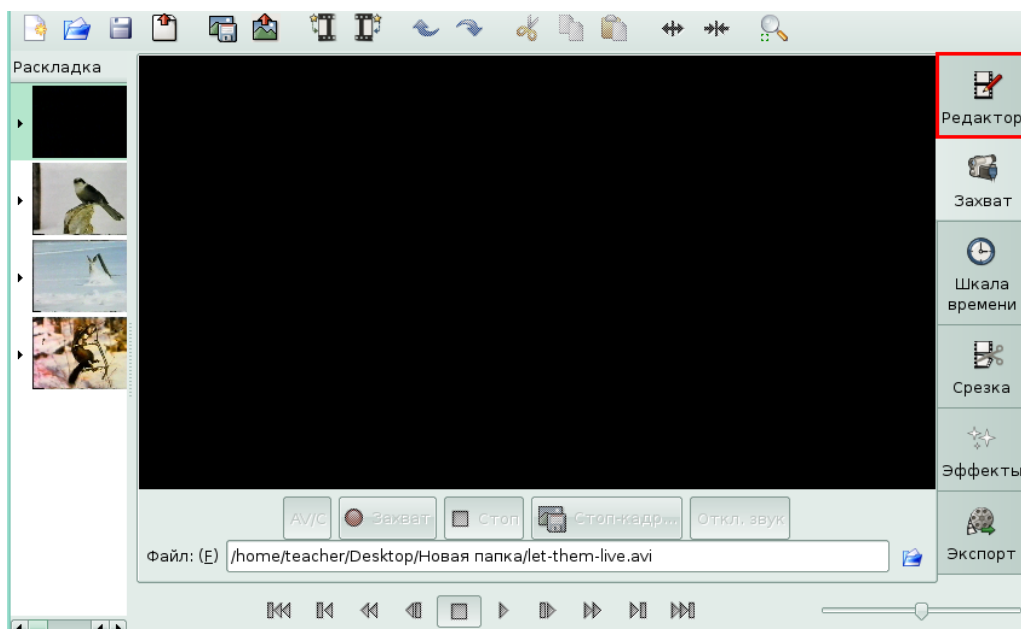


Рис. 7

Для вас бегунок воспроизведения был установлен на 1 минуту и 6 секунду фильма.

В меню **Правка** щелкните на команде **Разрезать**.

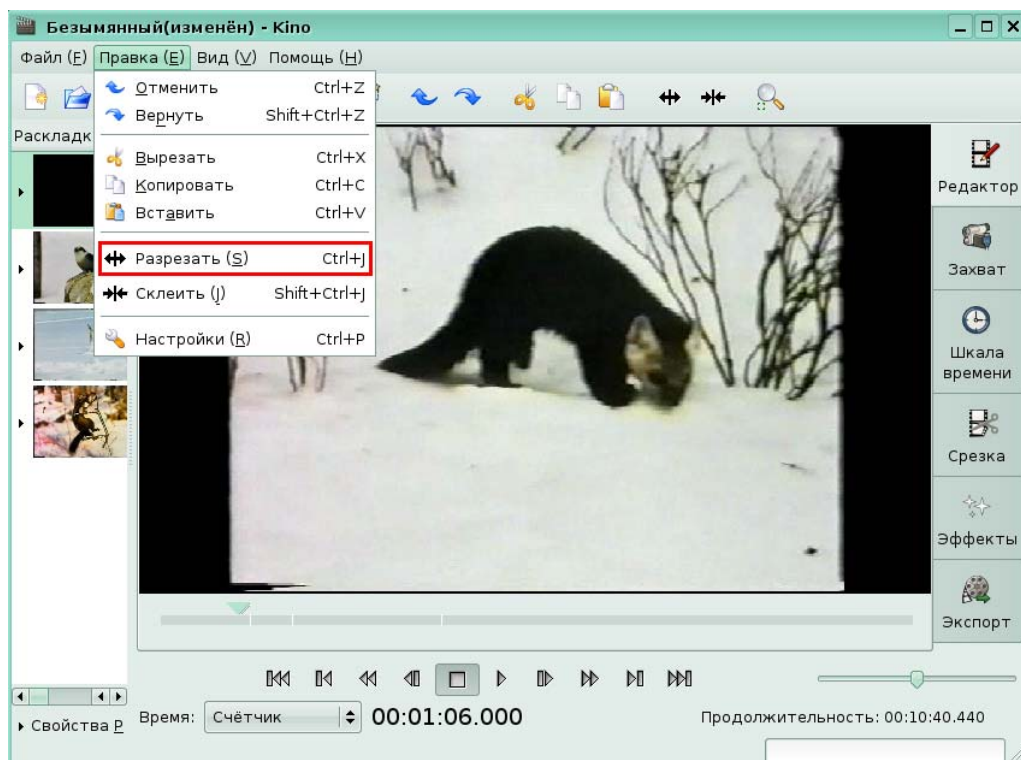


Рис. 8

В результате дробления фильма на панели истории появилась новая сцена.

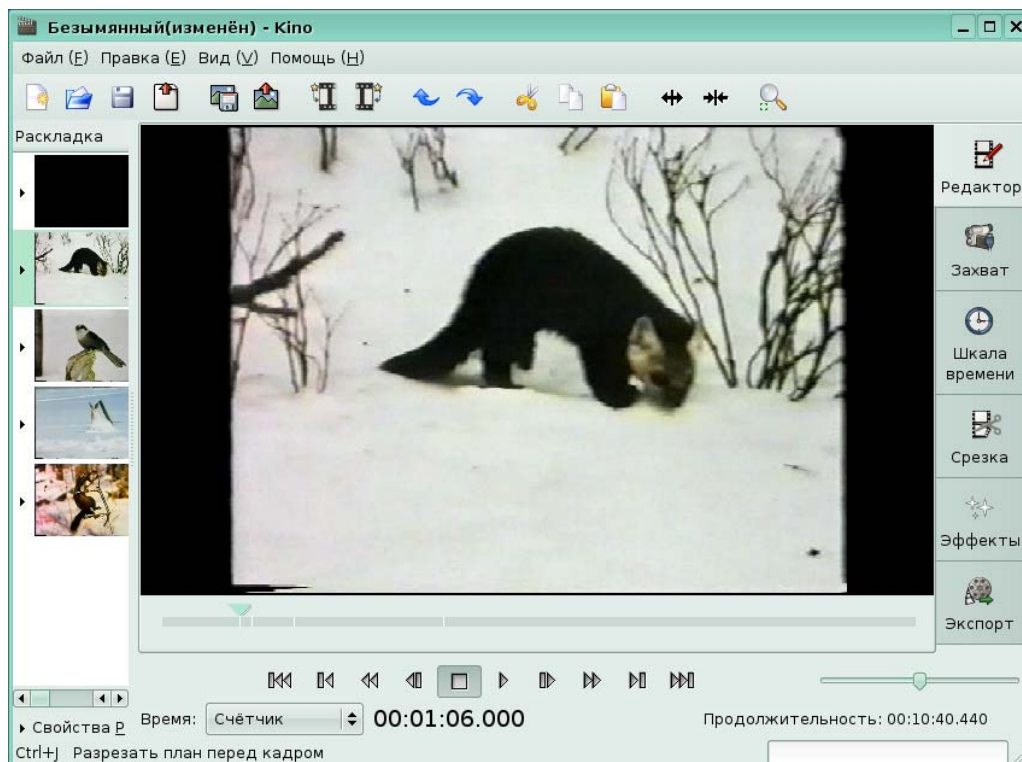


Рис. 9

### Задание 2.

Требуется фрагмент с птицей скопировать в конец фильма. Для вас на панели истории была выделена нужная сцена. Чтобы скопировать в буфер обмена фрагмент, в меню **Правка** щелкните по команде **Копировать**.

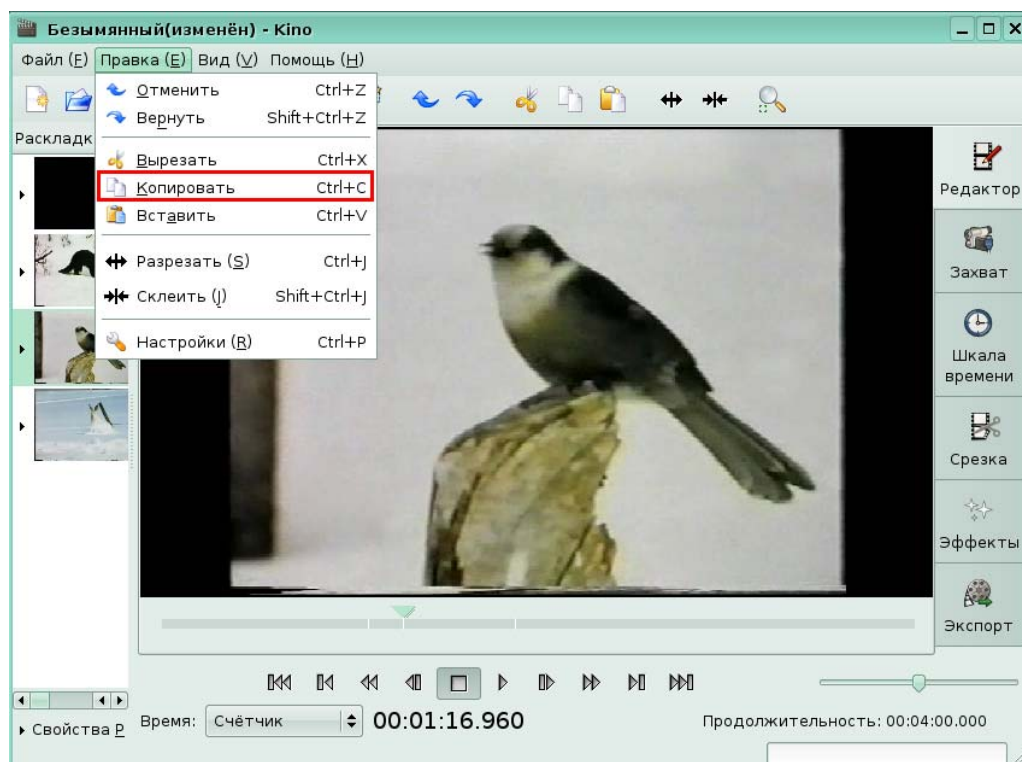


Рис. 10



Чтобы вставить фрагмент, в меню **Правка** щелкните по команде **Вставить**.

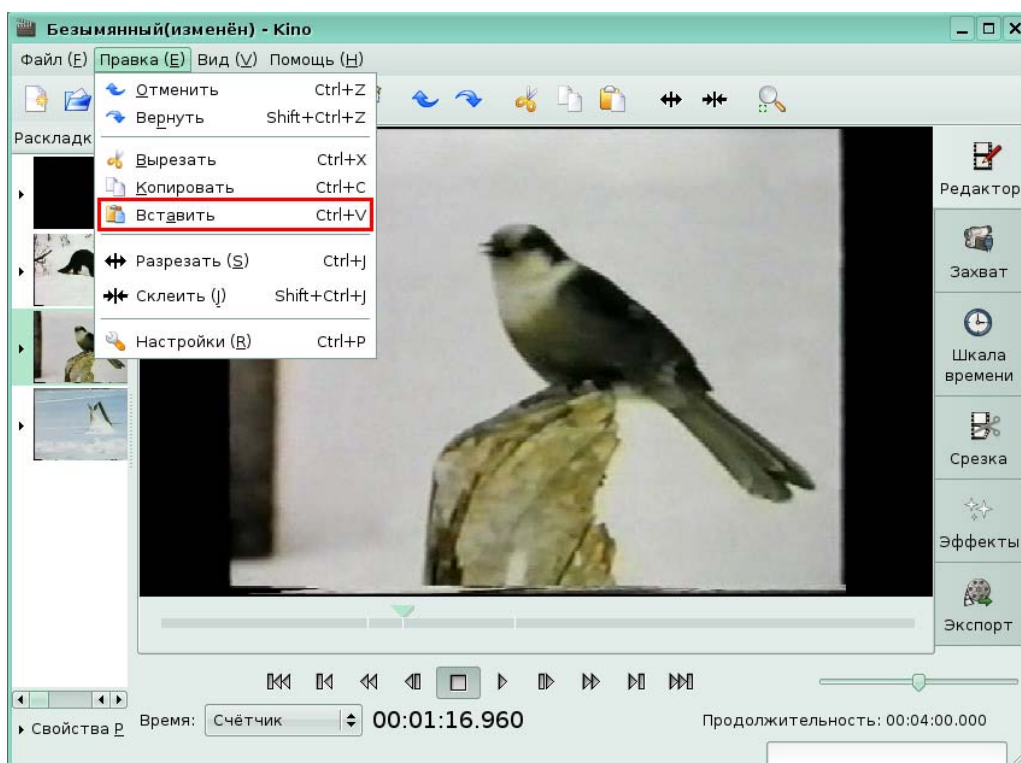


Рис. 11

Копия сцены появилась ниже. Для вас мы установили ее в конец фильма, перетащив на панели истории дублированную сцену вниз с прижатой левой кнопкой мыши.

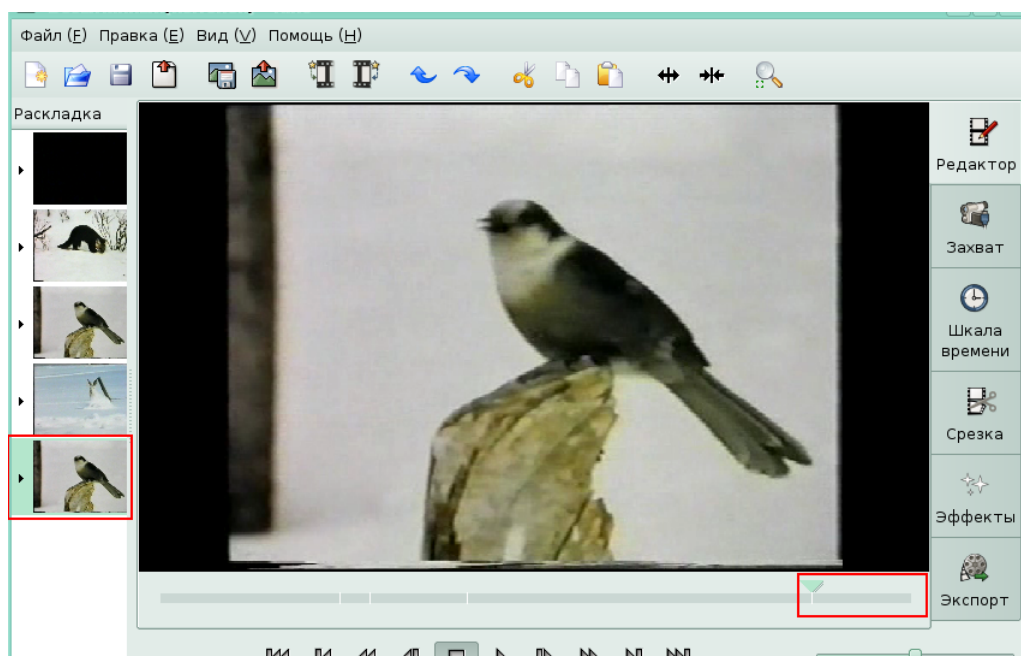


Рис. 12

## Расширенное редактирование

### Задание 3.

Перезапишите последнюю сцену фильма, заменив ее фрагментом с 41 секунды по 1 минуту 55 секунду. Для начала редактирования перейдите в режим расширенного редактирования, щелкнув по кнопке **Срезка** на панели режимов.



Рис. 13

Для вас в режиме **Срезки** были установлены входная и выходная точки на 44 секунды и 1 минуту и 55 секунду соответственно. По умолчанию был оставлен режим **Перезаписи**. Нажмите кнопку **Применить**, чтобы начать процесс редактирования.

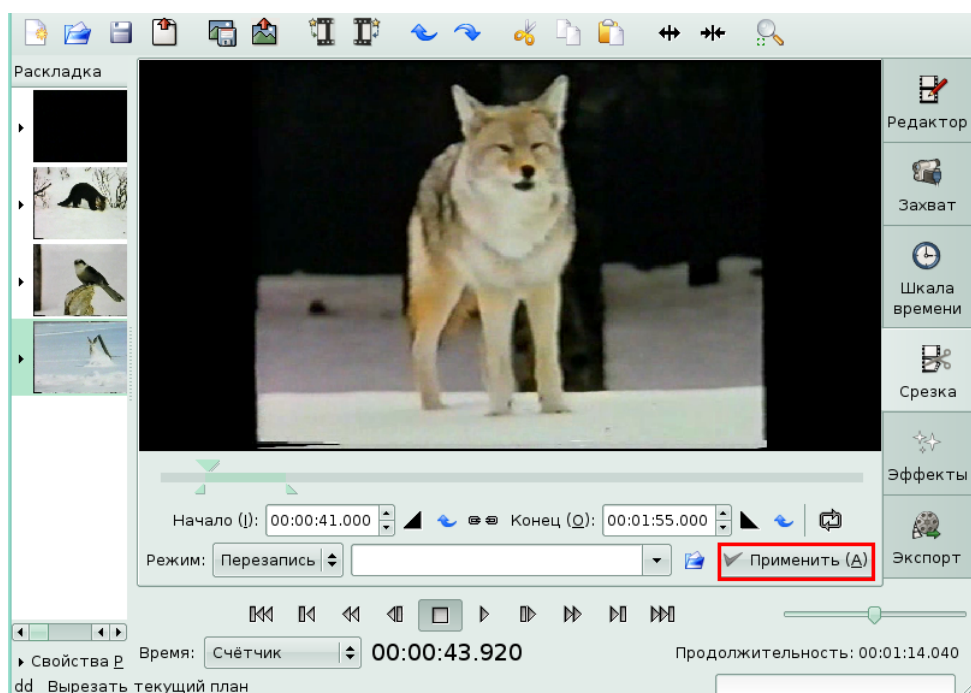


Рис. 14

В результате последняя сцена была заменена на указанный фрагмент.

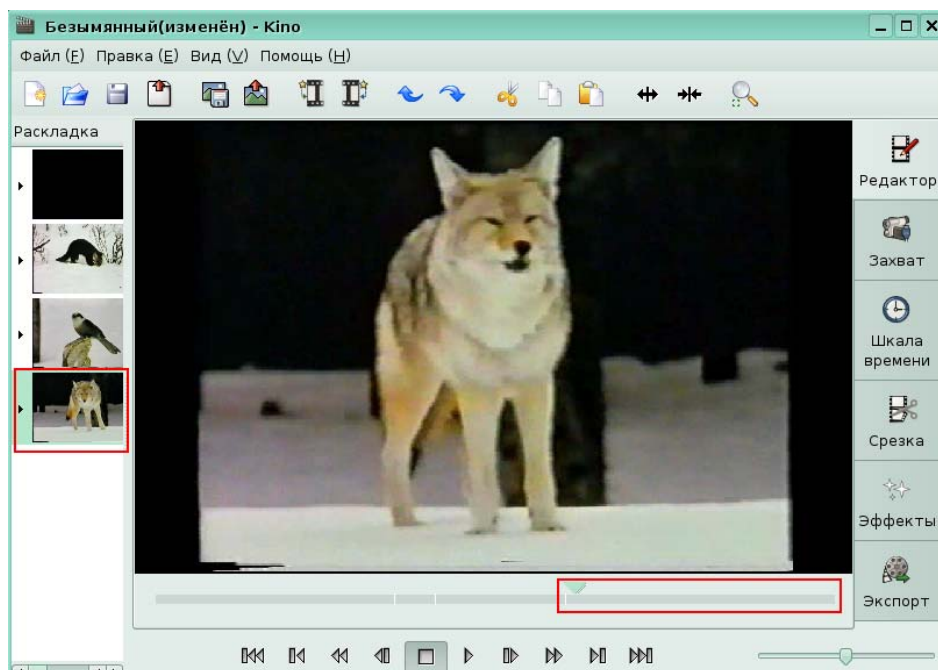


Рис. 15

## Урок 5. Эффекты

### Применение видеоэффектов

#### Задание 1.

К последней сцене примените видеоэффект **Смешать**. Для этого перейдите в режим эффекты, щелкнув по кнопке **Эффекты** на панели режимов.

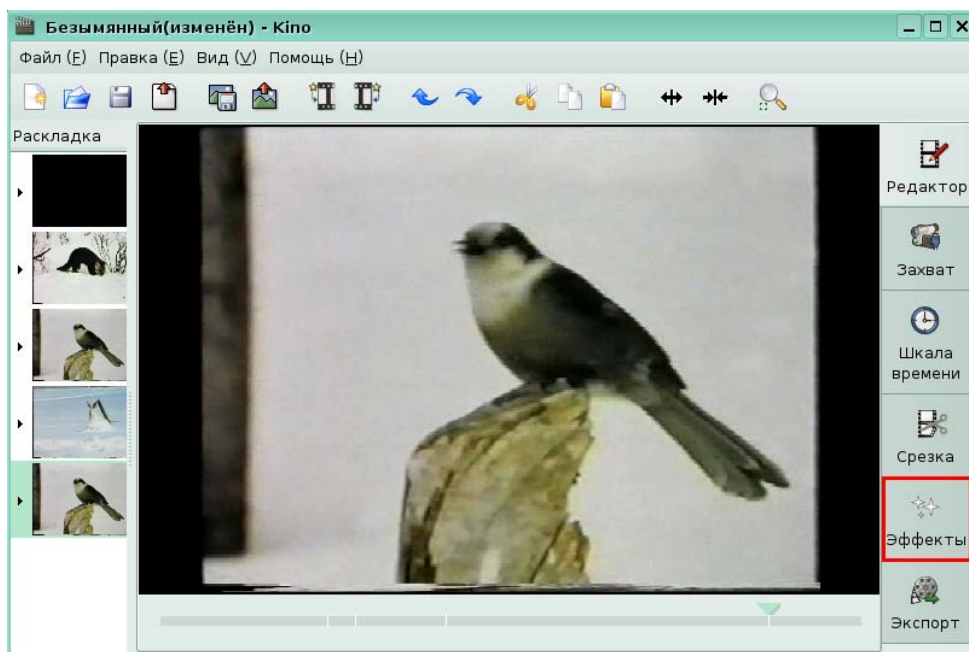


Рис. 16

В окне эффектов, во вкладке **Видеопереход** был выбран режим **Перезаписать** для замены последней сцены на сцену с эффектом. Для вас в списке эффектов был выбран эффект **Смешать** и настроены его параметры: был указан способ наложения – в обратной

последовательности, источник предыдущего плана – предшествующий, начальный размер – 0,15 и была выбрана предустановка: к центру. Щелкните по кнопке **Применить**, чтобы эффект был применен к указанной сцене.

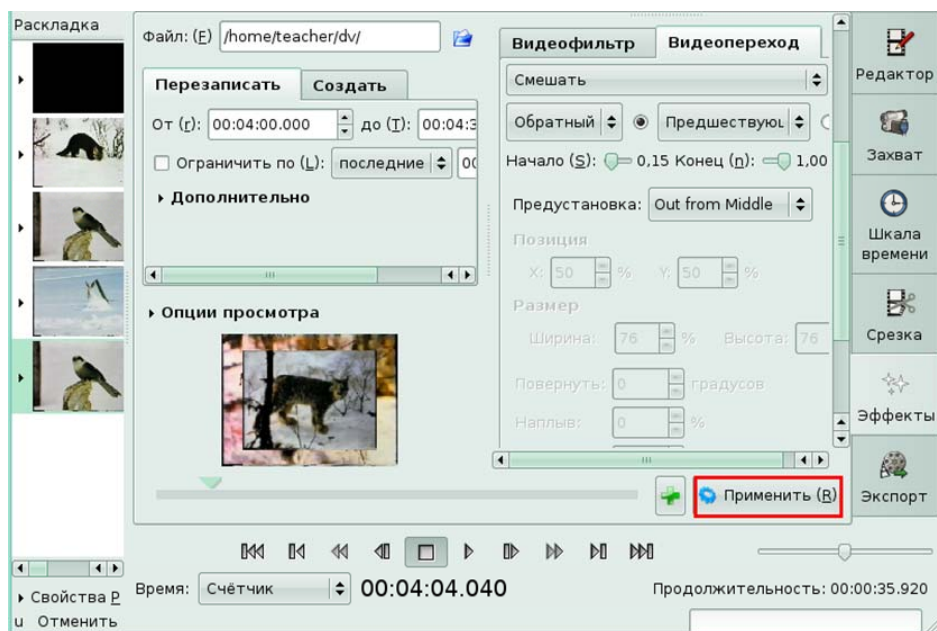


Рис. 17

## Применение Звукового эффекта

### Задание 2.

К четвертой сцене примените звуковой фильтр **Нарастание**. Для вас на панели истории уже был выделен четвертый фрагмент. На панели режимов щелкните по кнопке **Эффекты**.



Рис. 18



В окне эффектов остается режим **Перезаписи** по умолчанию. Для вас в списке звуковых фильтров был выбран фильтр **Нарастание**. Нажмите кнопку **Применить**.

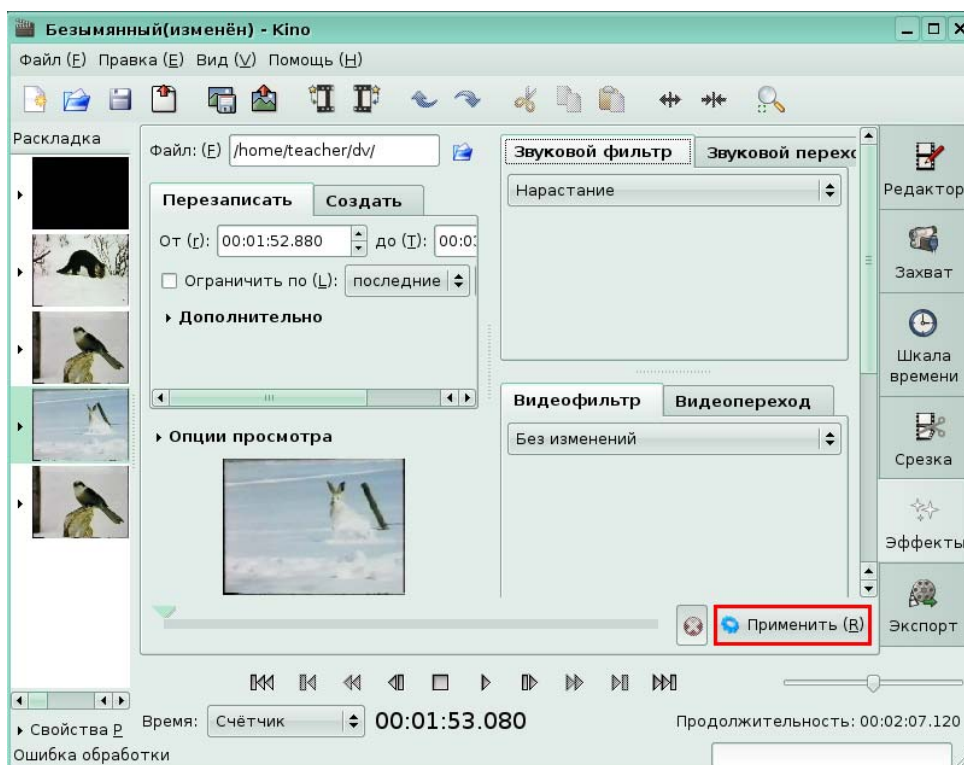


Рис. 19

## Урок 6. Экспорт

### Задание 1.

Экспортируйте выделенную сцену в формат MPEG с именем *Bird*. Для этого на панели режимов нажмите кнопку **Экспорт**.



Рис 20

Щелкните по вкладке MPEG, чтобы настроить параметры экспорта в этот формат.

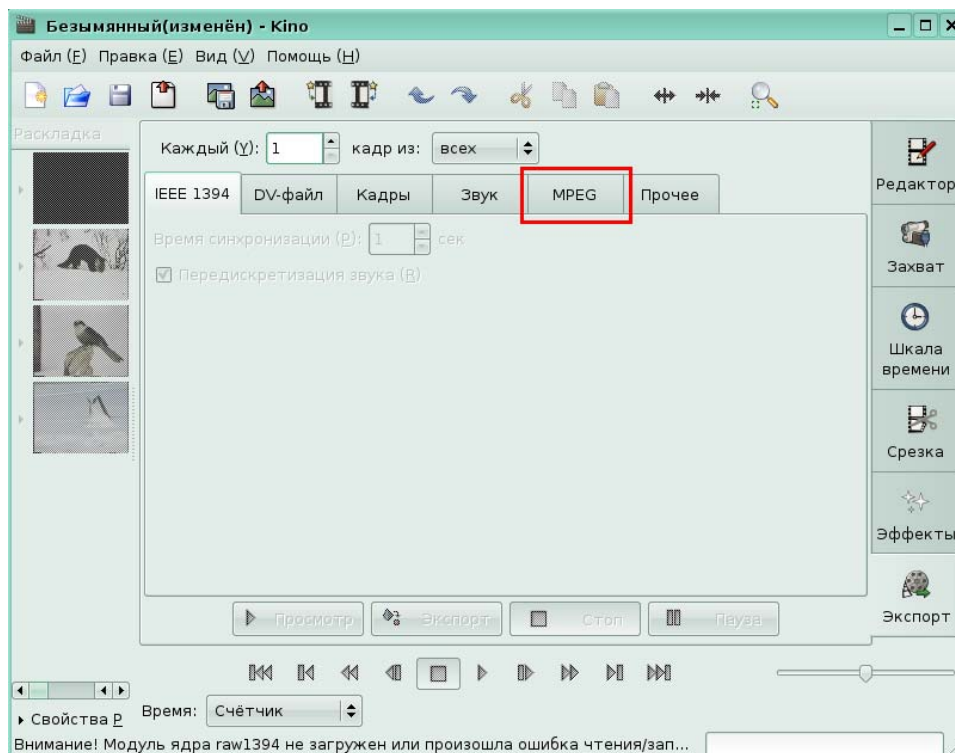


Рис. 21

На вкладке MPEG, в поле Файл для вас было введено имя файла: *Bird*. Остальные параметры оставлены по умолчанию. Нажмите кнопку Экспорт, чтобы начать процесс экспортирования в формат MPEG.

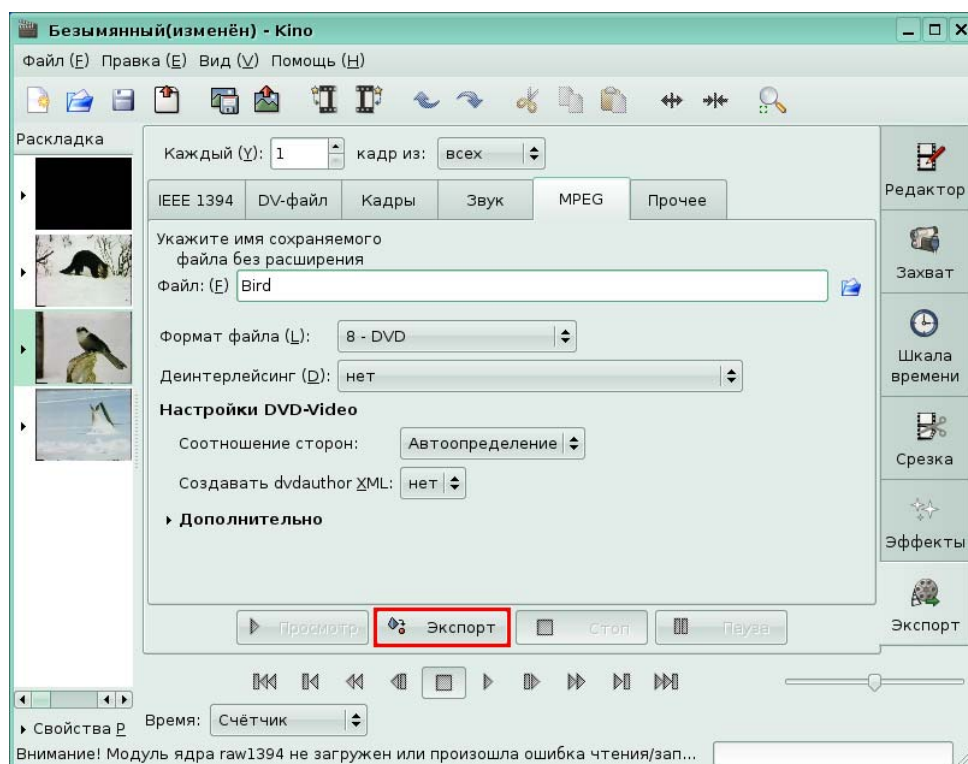


Рис. 22

Экспорт видеофрагмента находится в процессе.

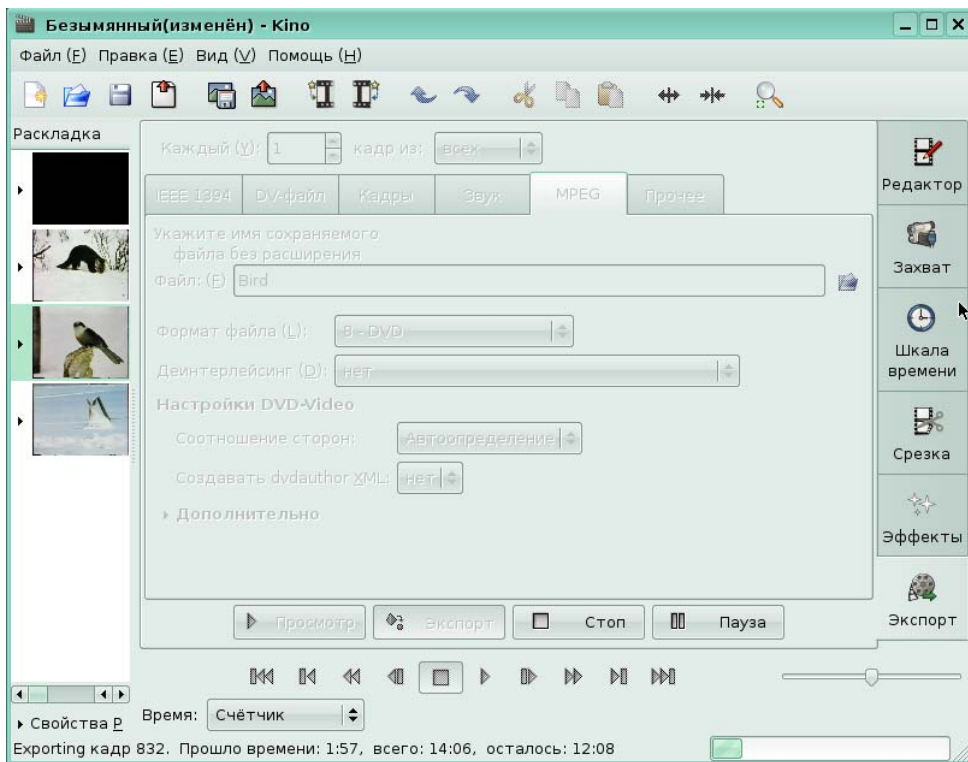


Рис. 23

Экспорт в MPEG формат завершен.

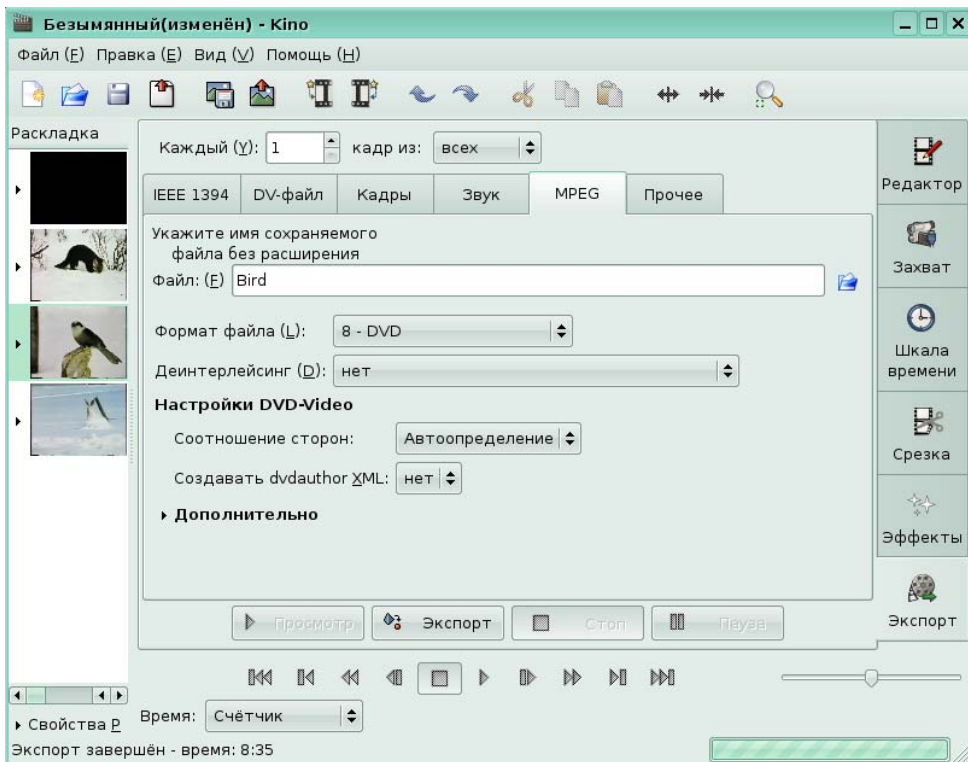


Рис. 24

# 7. Программное обеспечение для создания и редактирования интернет-приложений (Quanta Plus)

## Глава 1. Основы Quanta Plus

### Урок 1. Структура программы

#### Задание 1.

Выполните предварительные настройки программы, добавив панель инструментов **Навигация**. Для этого в меню **Настройка**, в группе **Панели инструментов** щелкните по команде **Навигация**

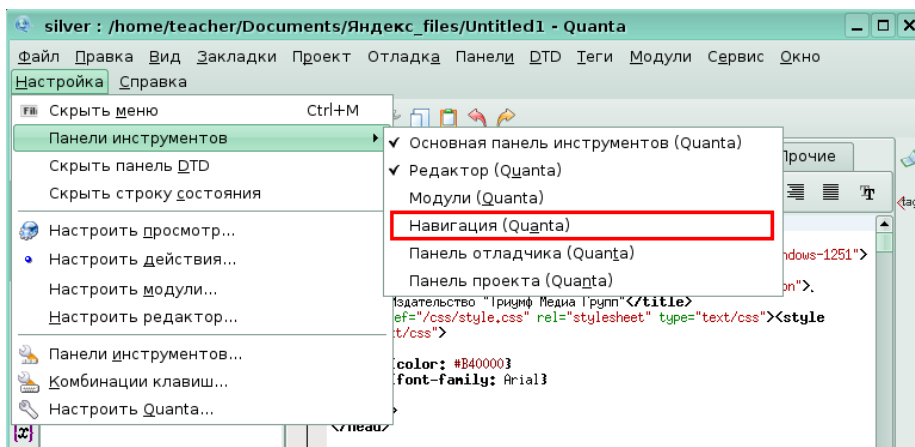


Рис. 1

В результате на экране появится панель инструментов **Навигация**, позволяющая переключать режимы **Редактора кодов** и перемещаться по документам.

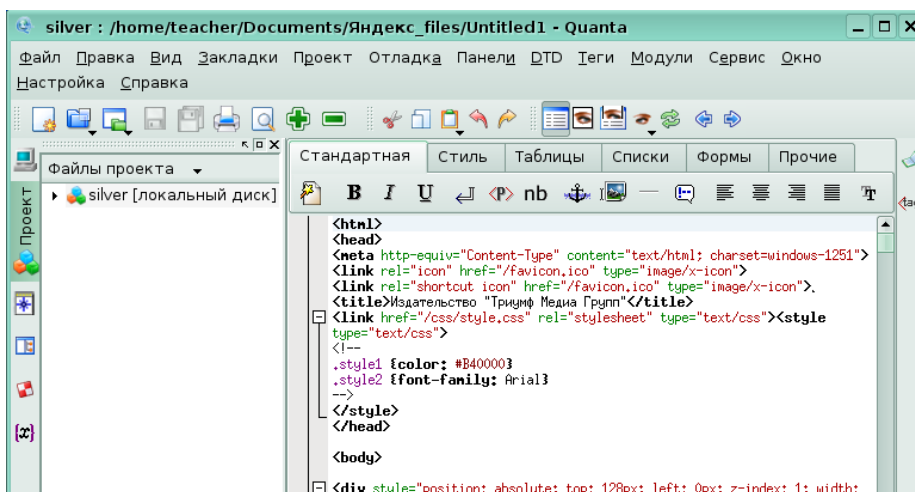


Рис. 2

#### Задание 2.

Отобразите структуру создаваемой страницы, щелкнув по кнопке **Структура документа** на служебной панели.



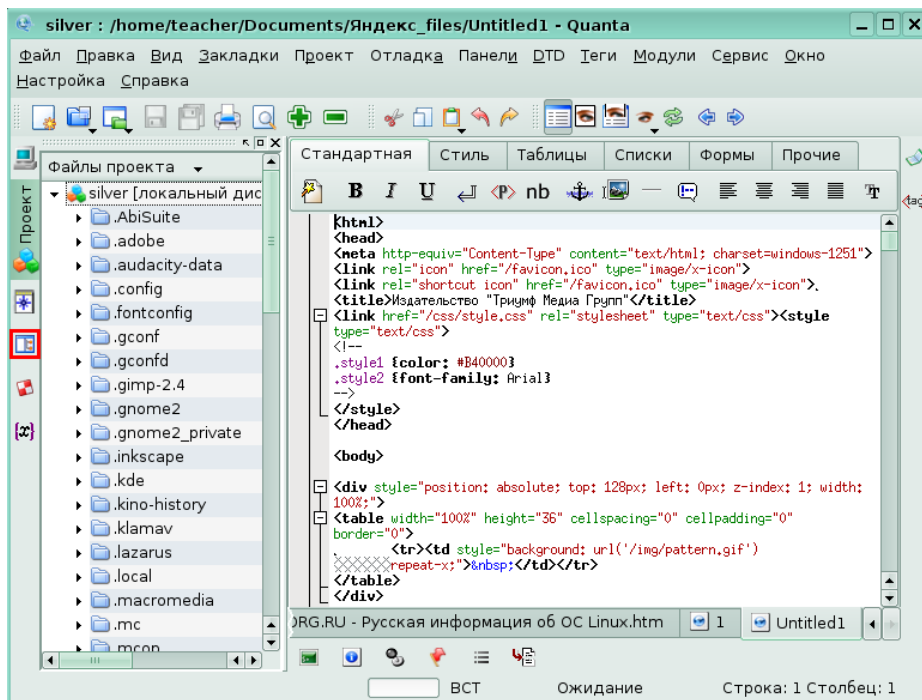


Рис. 3

В результате на экране, в левой части появится структура HTML страницы

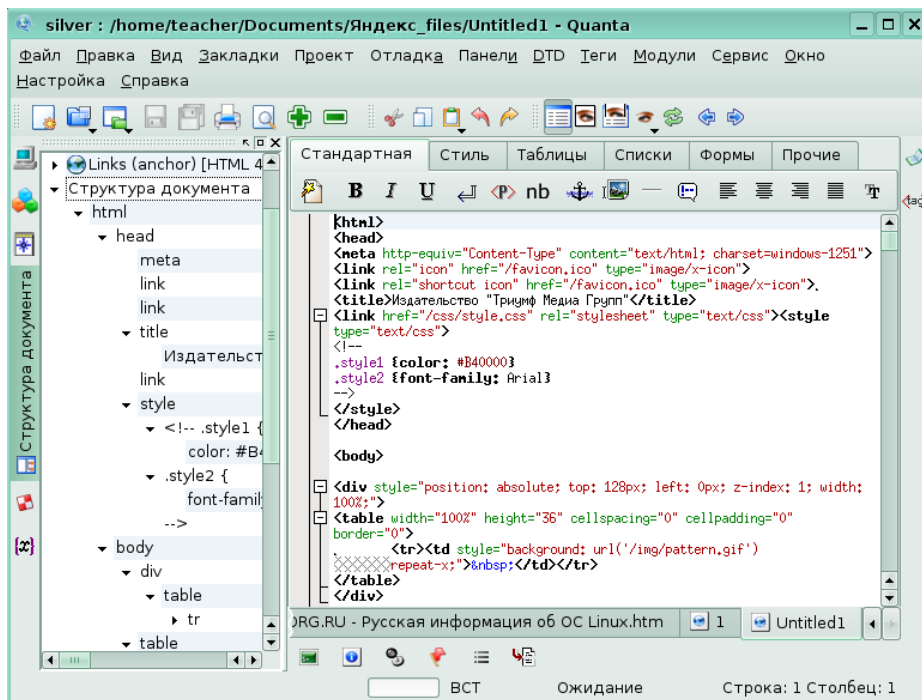


Рис. 4

## Глава 2. Создание Web-страницы вручную

### Урок 1. Основы языка HTML

#### Задание 1.

На экране набран HTML код. Просмотрите результат его выполнения, нажав на панели инструментов **Навигация** кнопку **Просмотр**.

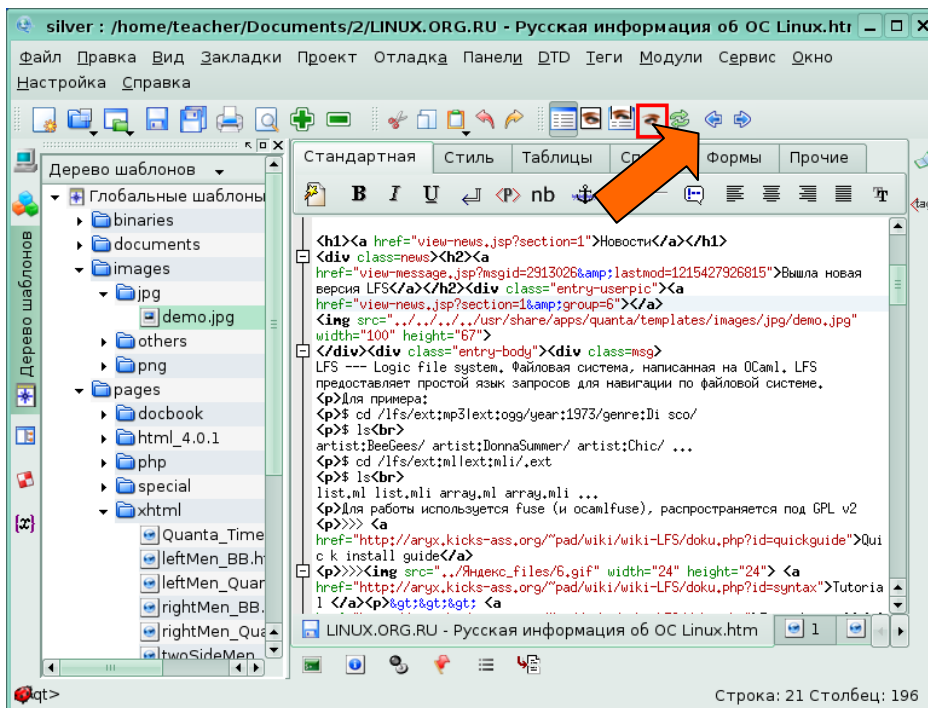


Рис. 5

Вы увидите часть web-страницы, сгенерированной указанным выше HTML кодом.

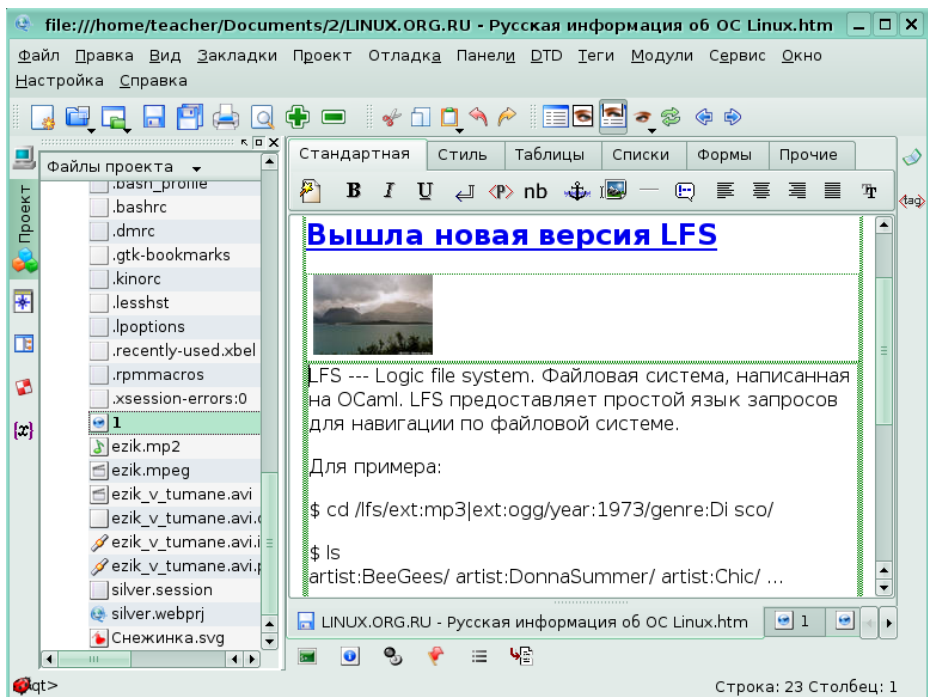


Рис. 6

*Задание 2.*

Установите соответствие тегов, определяющих структуру документа, их назначению. Перетащите букву, которая соответствует его названию, к его описанию.

A.	<html>	1.	Определяет название документа
B.	<head>	2.	Определяет информацию о документе

C.	<title>.	3.	Указывает контактную информацию
D.	<meta>	4.	Отмечает начало документа
E.	<body>	5.	Определяет заголовок документа
F.	<address>	6.	Определяет тело документа

## Урок 2. Элементы веб-страницы

### Задание 1.

На экране представлен HTML код. Вам необходимо сделать так, чтобы второй заголовок «Участники конкурса» выводился по центру страницы. Для вас уже был выделен соответствующий фрагмент кода. На пользовательской панели инструментов нажмите кнопку **Выравнивание по центру**.

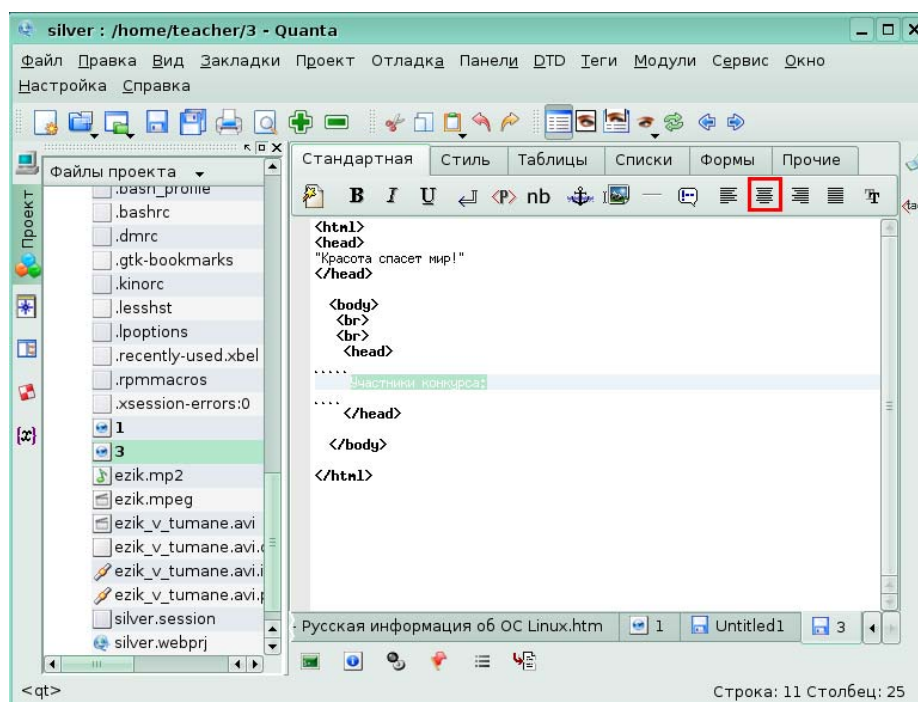


Рис. 7

В результате перед и после выделенного фрагмента появятся новые теги и текст будет расположен по центру





цвет фона таблицы, толщина и стиль границ. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы добавить таблицу.

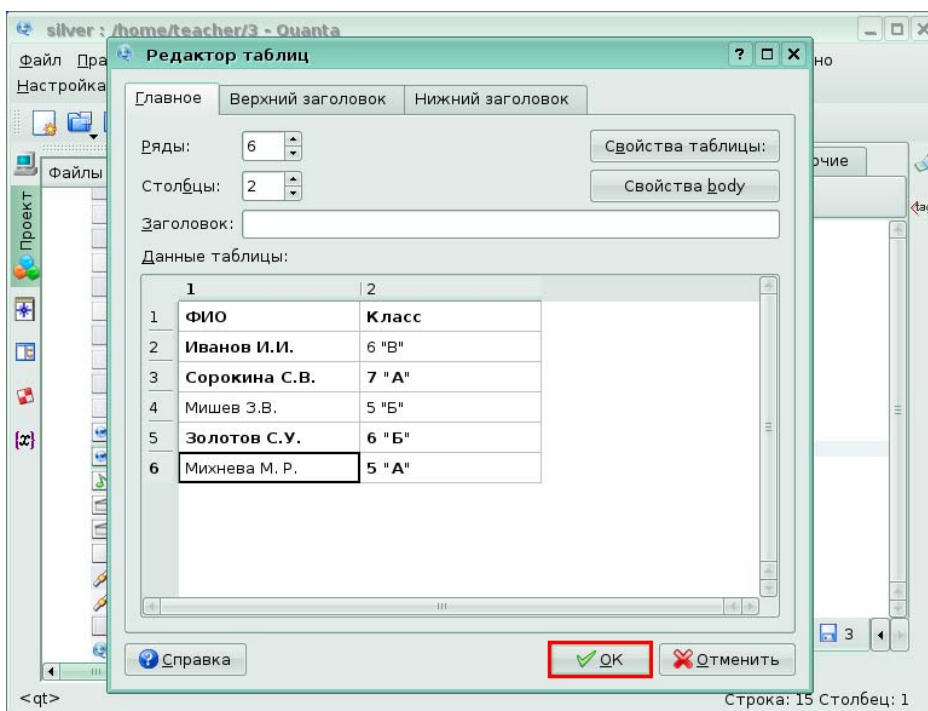


Рис. 10

В результате в редакторе кодов появится следующий текст. Нажмите на кнопку **Просмотр**, чтобы увидеть, как будет выглядеть данная таблица на странице сайта.

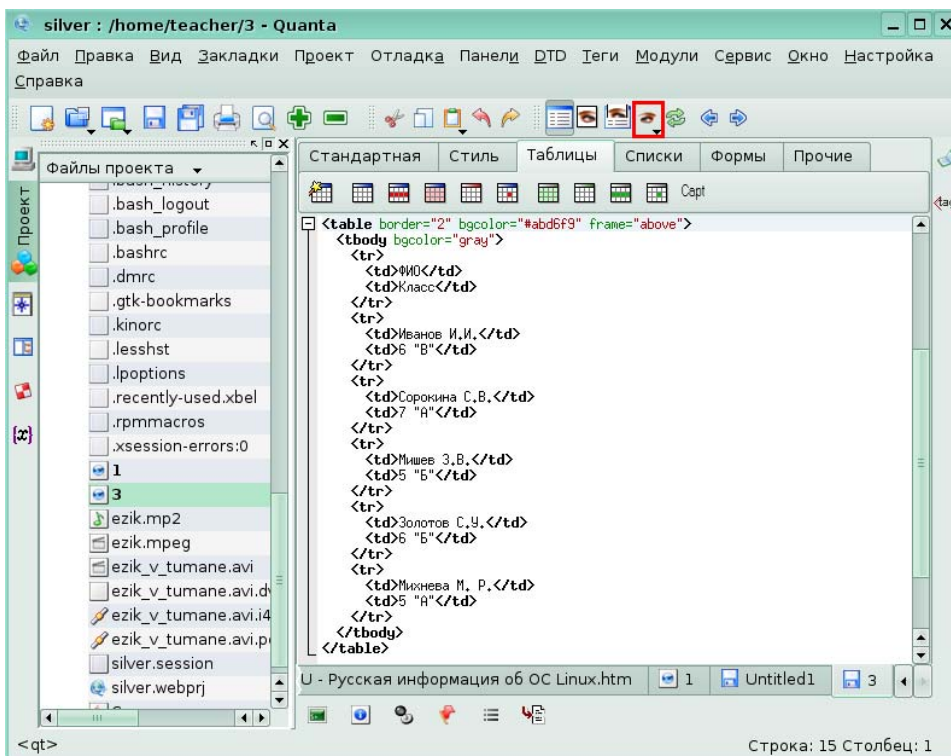


Рис. 11

Созданная таблица будет иметь следующий вид:

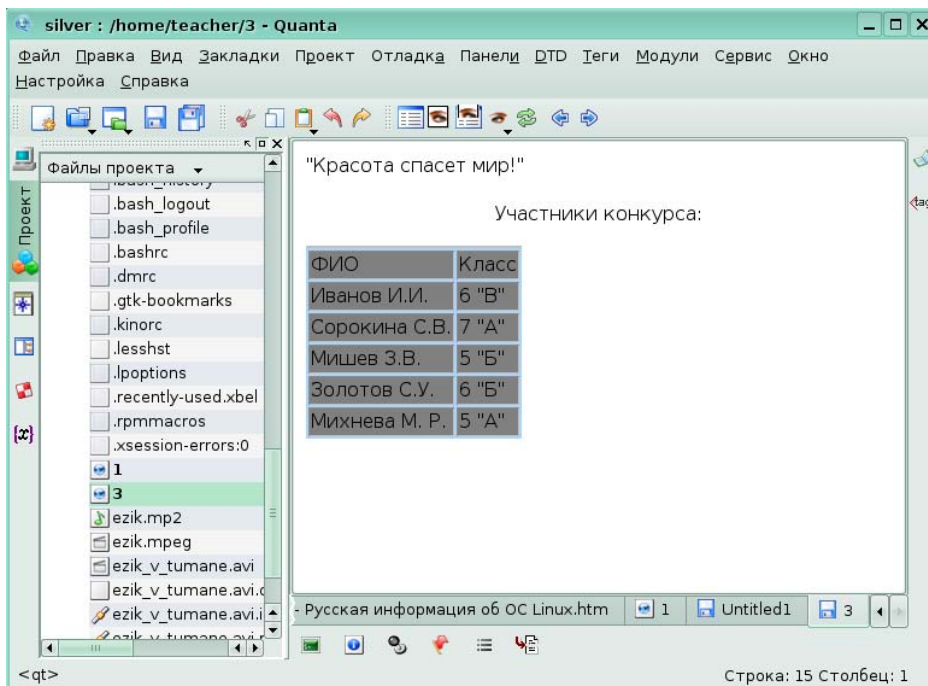


Рис. 12

## Глава 3. Работа с сайтами

### Урок 1. Создание сайта

#### Задание 1.

Создайте свой сайт с именем MyWork на . Для этого в меню **Проект** щелкните по команде **Новый проект**.

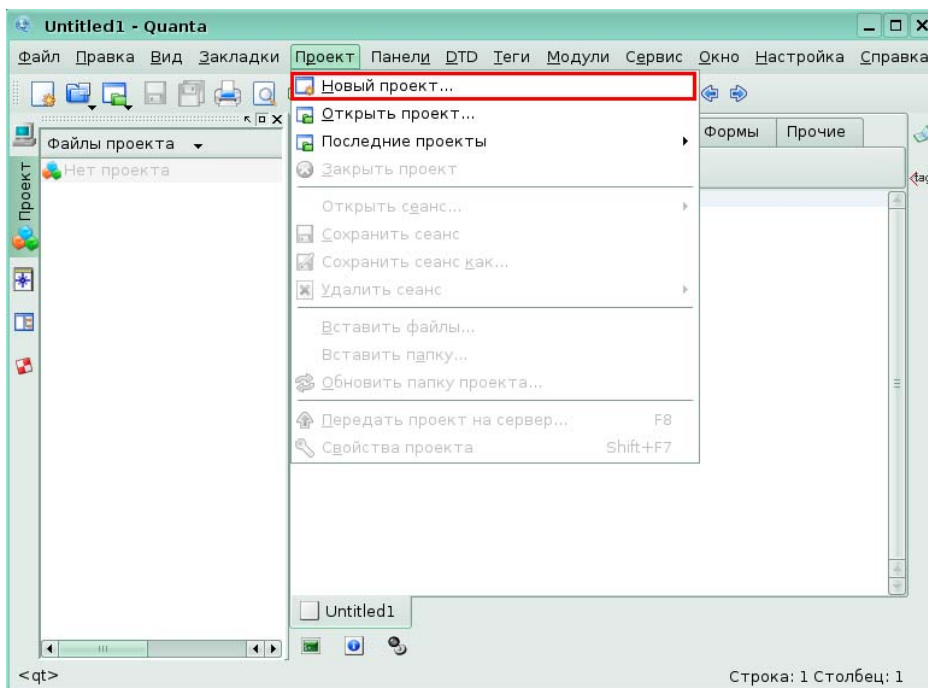


Рис. 13

В **Мастере создания проекта** для вас были указаны имя проекта, расположение – на локальном диске, выбраны папки для файлов проекта, шаблонов и панелей инструментов. Щелкните по кнопке **Далее**, чтобы перейти на второй шаг мастера.

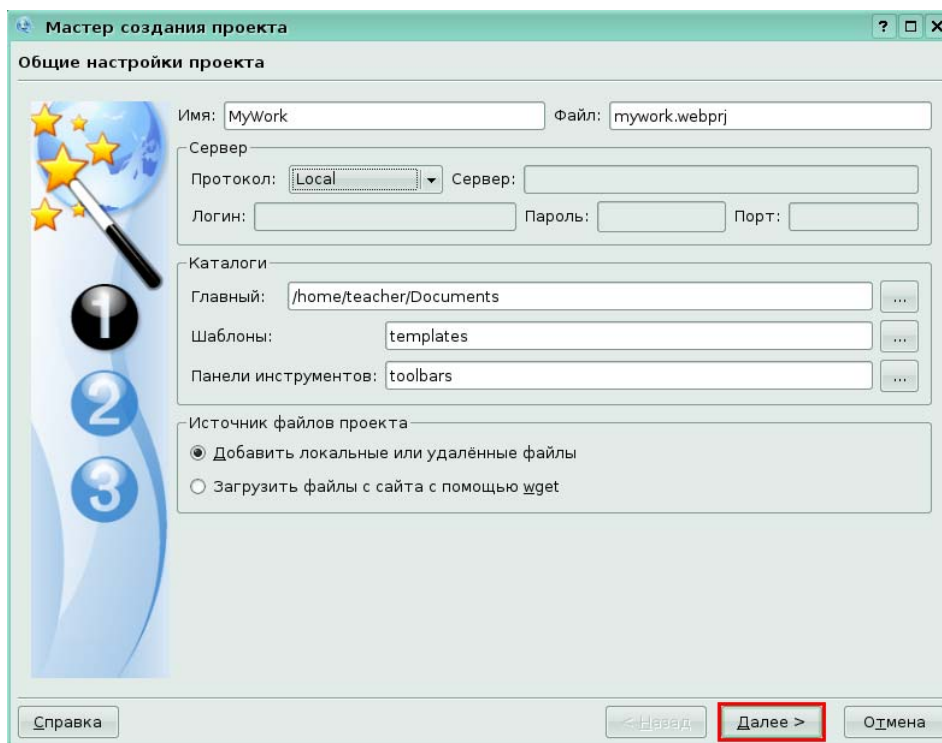


Рис. 14

На втором шаге мастера создания проекта для вас был установлен флажок **Добавить файлы...** и отмечены некоторые файлы из списка. Щелкните по кнопке **Далее**, чтобы перейти на следующий шаг мастера.

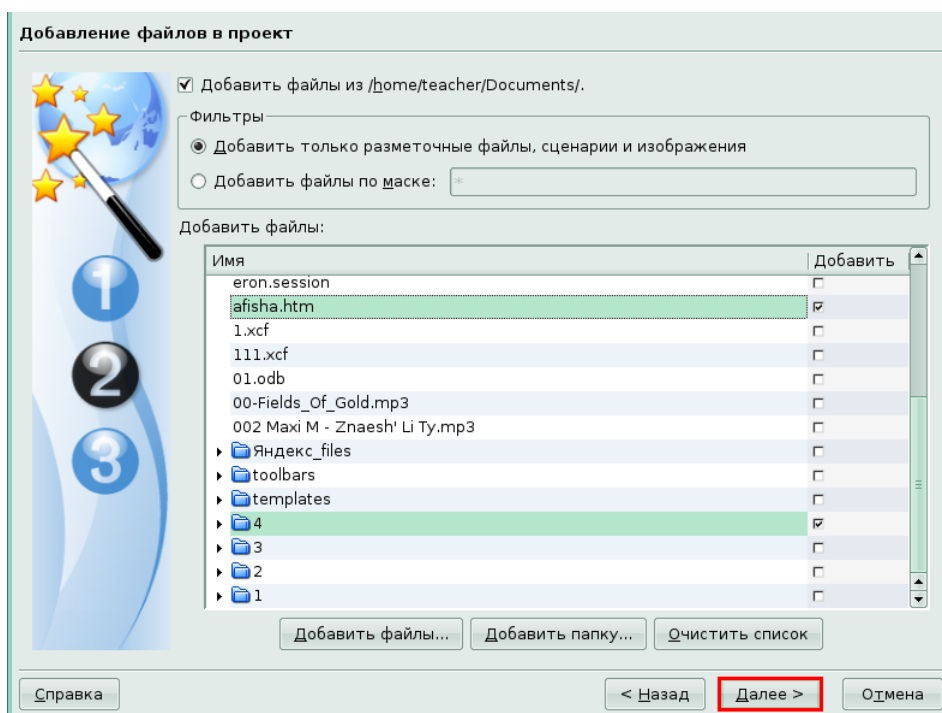


Рис. 15

Для вас на третьем шаге были введены произвольные имя автора, адрес его электронной почты. Был также задан адрес вашего сайта: [www.MyWork.ru](http://www.MyWork.ru). Щелкните по кнопке **Готово**, чтобы завершить создание сайта.

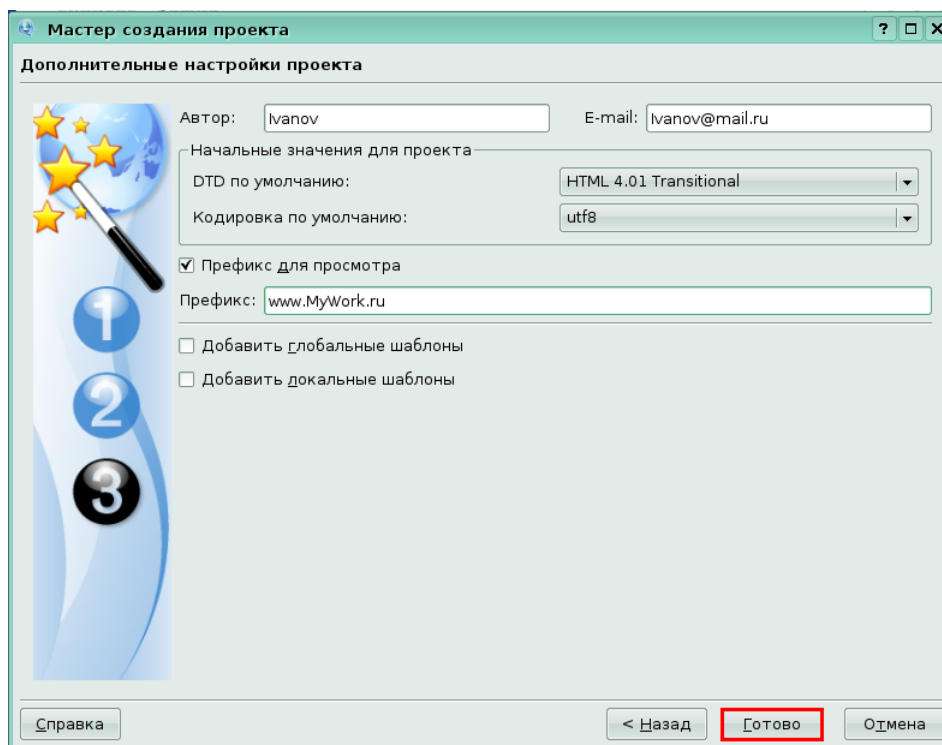


Рис. 16

В результате будет создан сайт MyWork с загруженными в него файлами, указанными на втором шаге создания проекта.

## Урок 2. Использование проектов

### Задание 1.

Откройте ранее созданный сайт с именем Silver, в меню **Проект** щелкнув по команде **Открыть проект**.

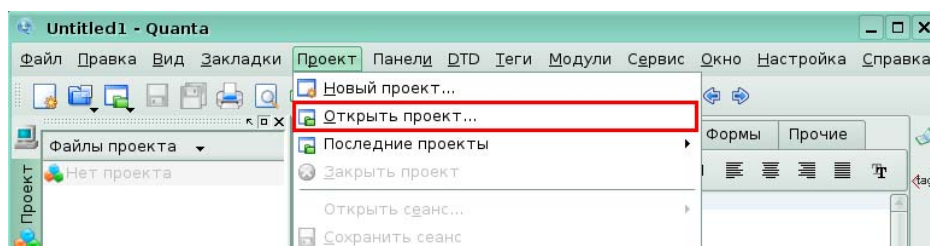


Рис. 17

Для вас была открыта папка *Teacher* и был найден и был выделен файл *silver.webprj*. Щелкните по кнопке **Открыть**, чтобы загрузить проект.



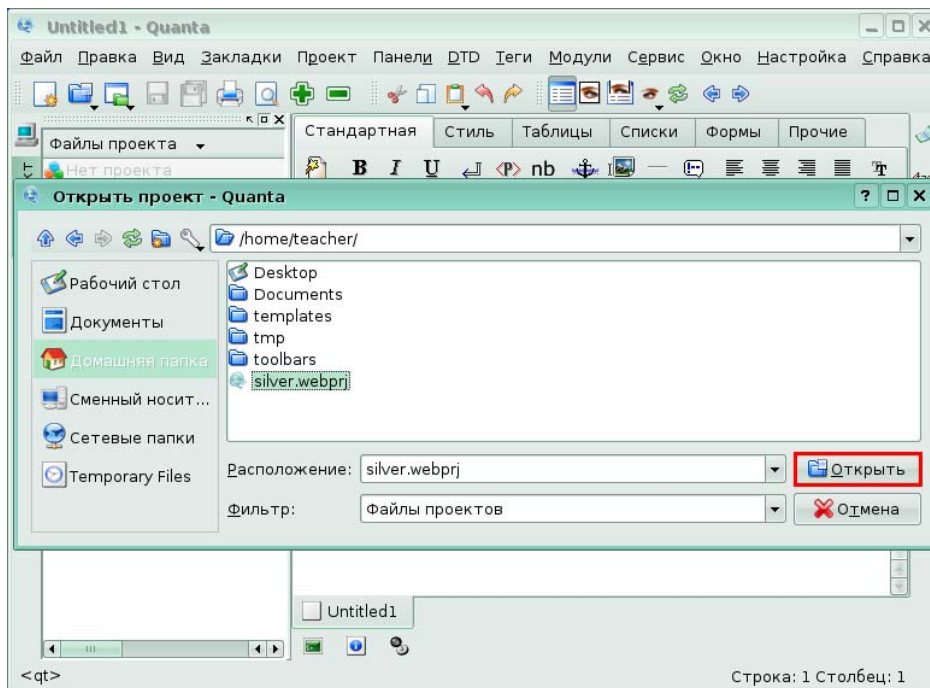


Рис. 18

В результате в программу будет загружен проект silver.webprj

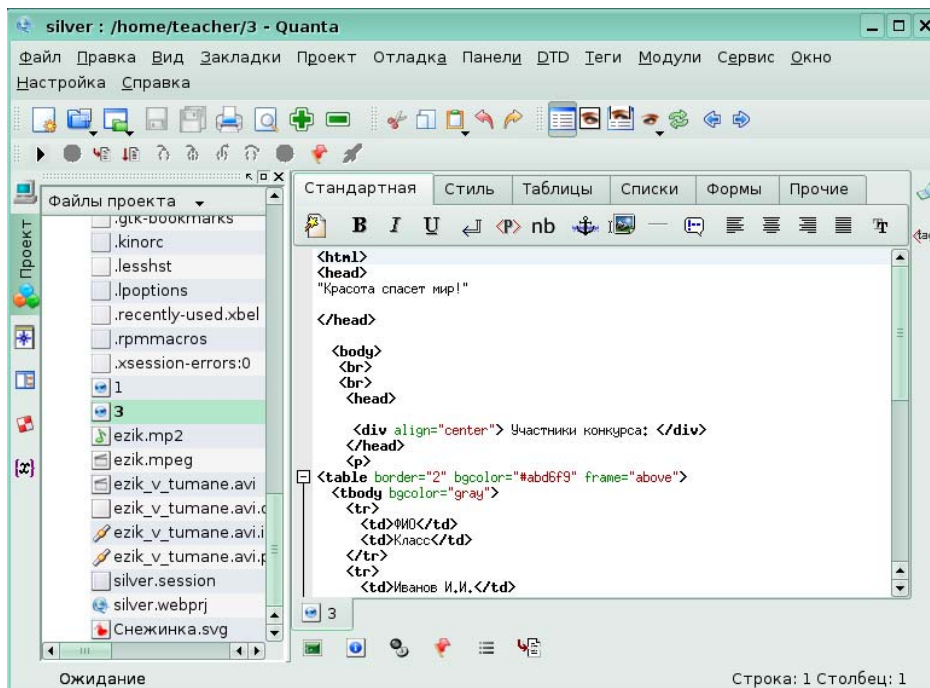


Рис. 19

### Задание 2.

В результате выполнения предыдущего задания, у вас на экране отображается открытый проект silver.webprj. Выполните его загрузку на сайт. Для этого в меню **Проект** щелкните по команде **Передать проект на сервер**.

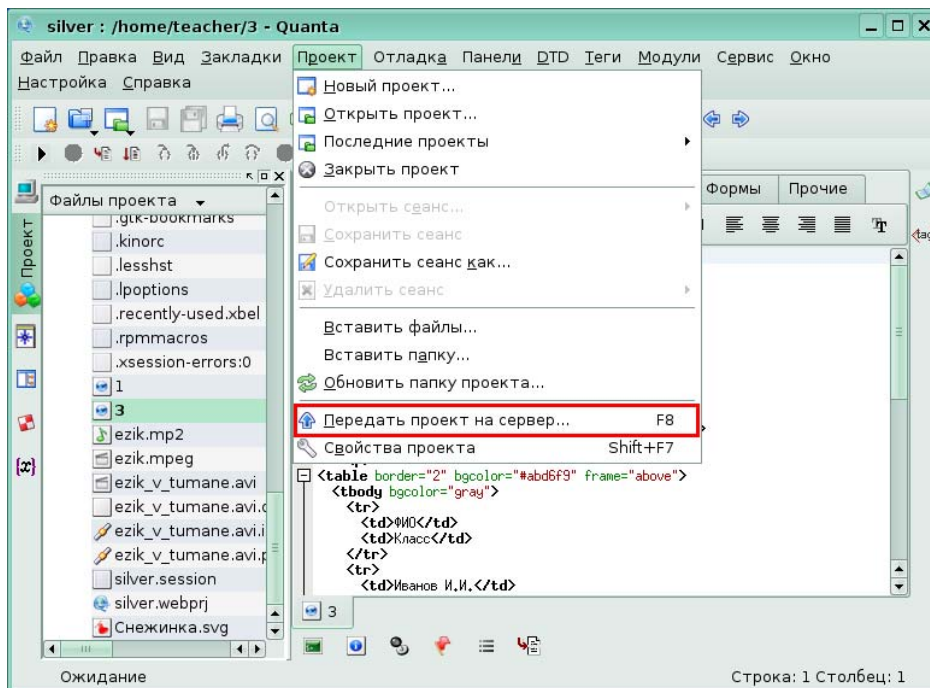


Рис. 20

В окне загрузки файлов для вас был указан профиль и выбраны необходимые файлы из списка. Нажмите кнопку **Начать**, чтобы запустить процесс загрузки на сервер.

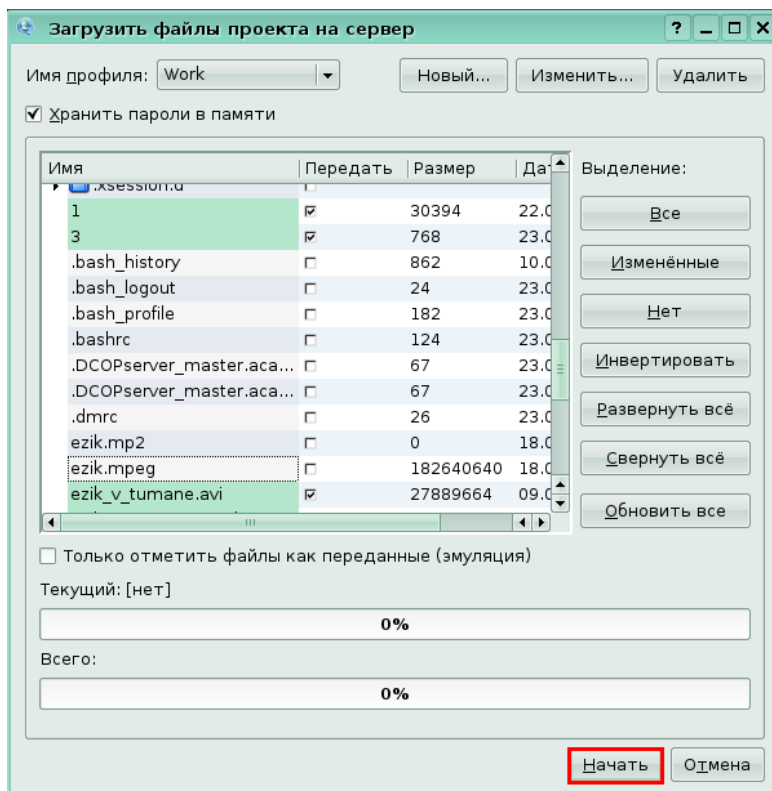


Рис. 21

В результате указанные файлы для вашего сайта будут закачаны на сервер.

## Глава 4. Шаблоны

### Урок 1. Понятие шаблонов

#### Задание 1.

Добавьте в открытую страничку заготовку изображения, выбрав ее в папке шаблонов.

Для этого отобразите дерево шаблонов, щелкнув по кнопке **Шаблоны** на служебной панели.

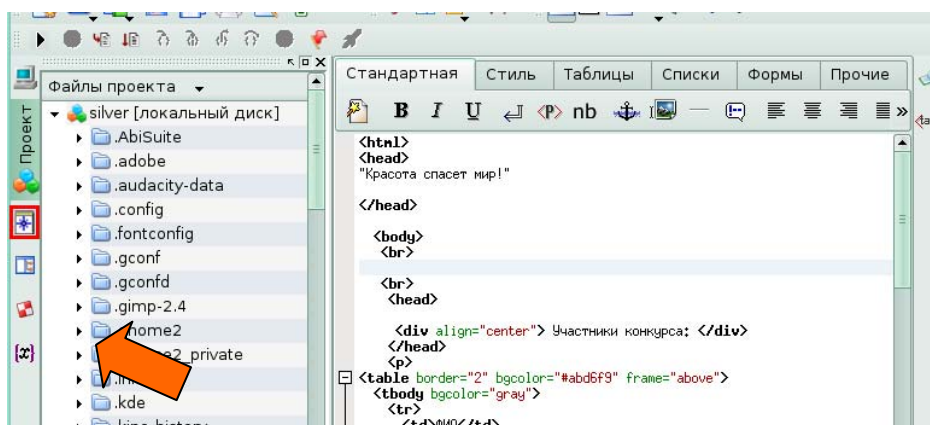


Рис. 22

В результате в правой части открылось дерево шаблонов. Для вас в папке *images* был найден шаблон изображения и путем перетаскивания добавлен в HTML-код текущей страницы.

Нажмите кнопку **Просмотр**, чтобы увидеть изменения на web-странице.

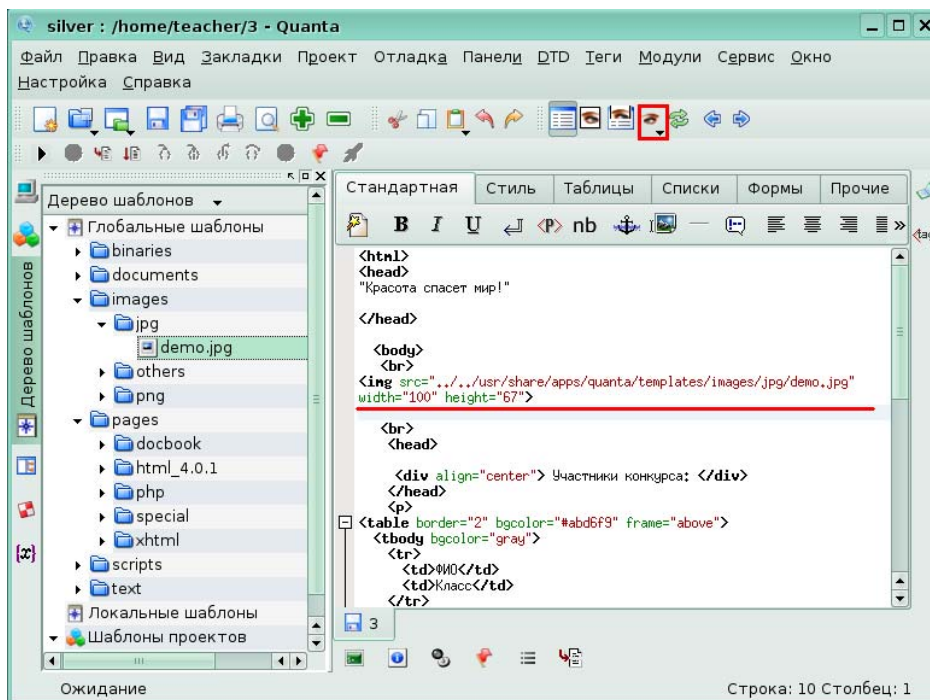


Рис. 23

На странице появилось изображение, добавленное из шаблона.

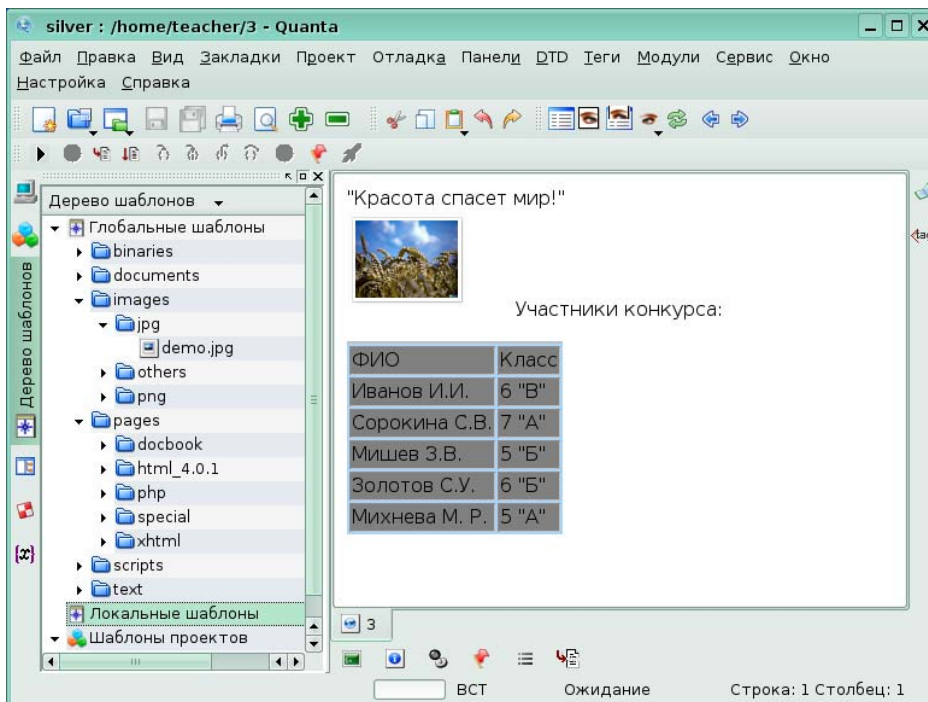


Рис. 24

## Урок 2. Создание шаблонов документов

### Задание 1.

Сохраните текущий документ как шаблон проекта. Для этого в меню **Файл** выберите группу **Сохранить как шаблон** и щелкните по команде **Сохранить как шаблон проекта**.

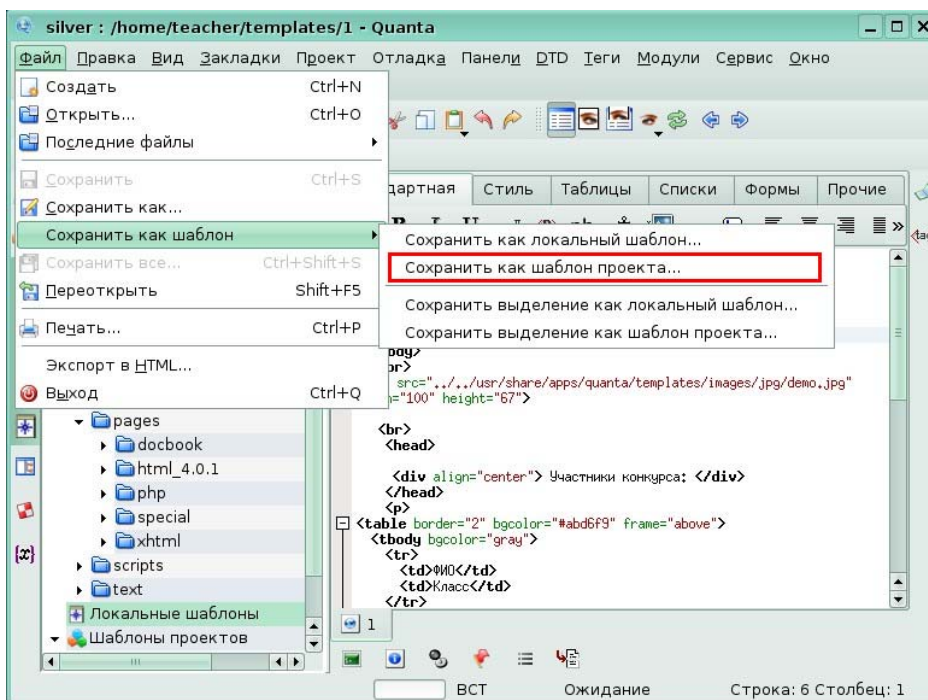


Рис. 25



На экране появилось диалоговое окно **Сохранить как**. Для вас было указано имя шаблона: *List*. Папка *templates* для сохранения шаблонов была предложена по умолчанию. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить документ как шаблон.

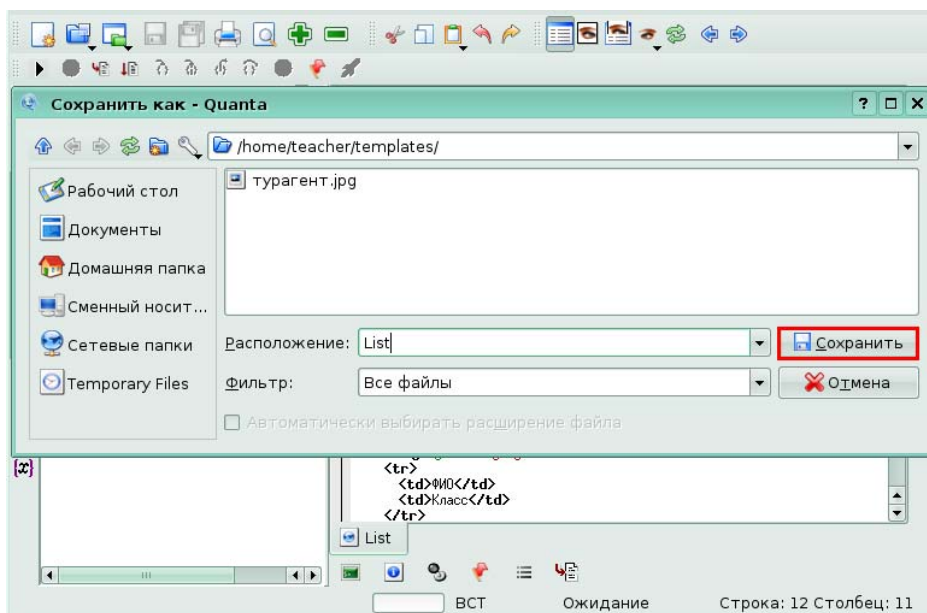


Рис. 26

В результате в дереве шаблонов, в папке **Шаблоны проектов** появился новый шаблон – *List*, который теперь можно использовать для создания других страниц сайта.

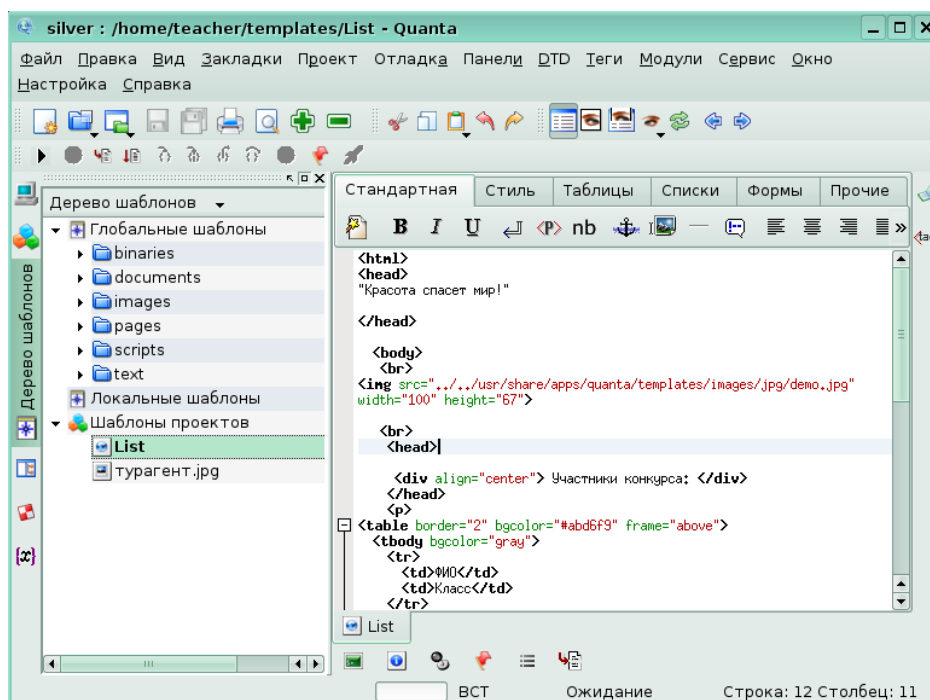


Рис. 27

## Урок 3. Управление шаблонами

### Задание 1.

На экране, в дереве шаблонов из шаблонов страниц был открыт и выделен шаблон leftMen\_Quanta.html. выполните предварительный просмотр шаблона.

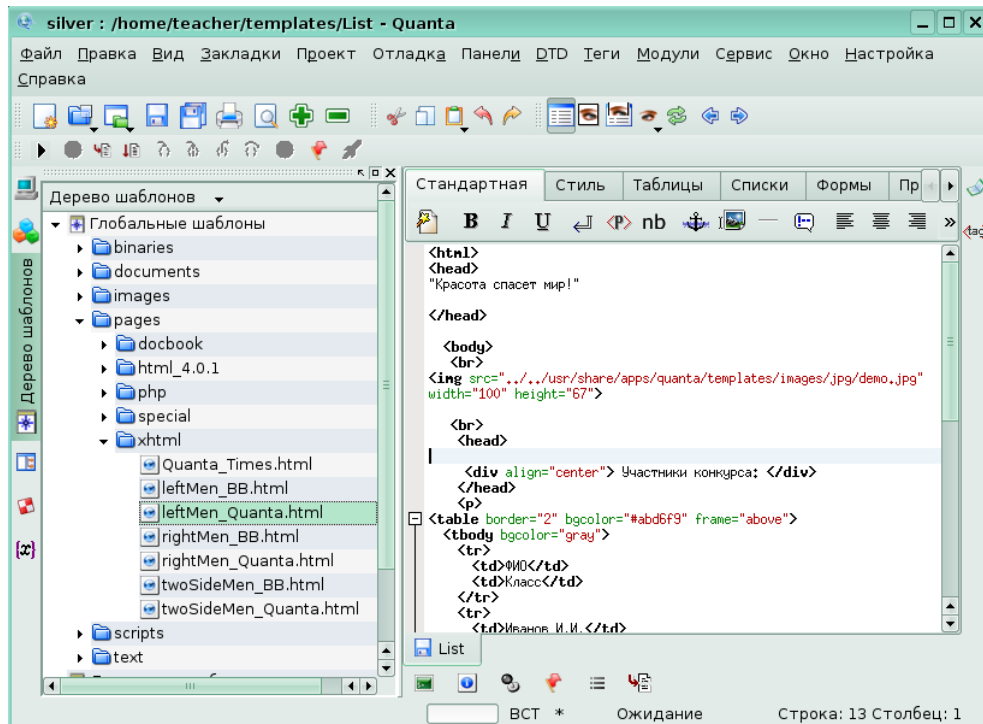


Рис. 28

Для вас было вызвано окно **Свойств** выделенного шаблона щелчком правой кнопкой мыши по его названию. Щелкните по вкладке **Предварительный просмотр**, чтобы просмотреть выбранный шаблон.

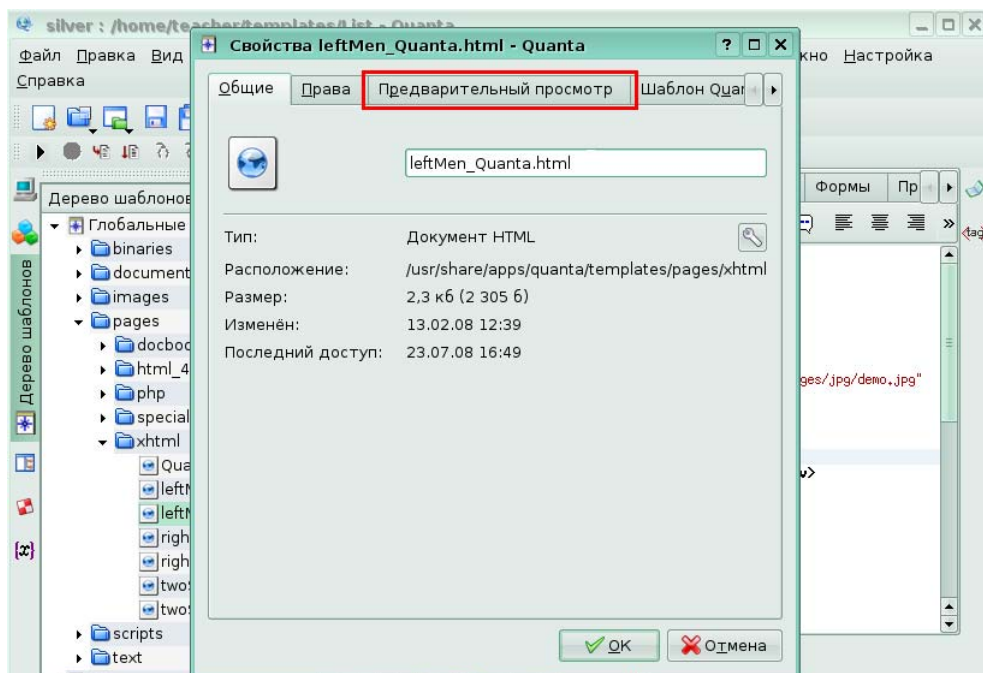


Рис. 29

В результате перед вами шаблон в режиме предварительного просмотра.



Рис. 30

## Глава 5. Визуальное позиционирование

### Урок 1. Режимы VPL

Задание 1.

Отобразите текущую страницу проекта в режиме **Визуального редактора**, щелкнув по кнопке **Визуальный редактор** на панели инструментов **Навигация**.

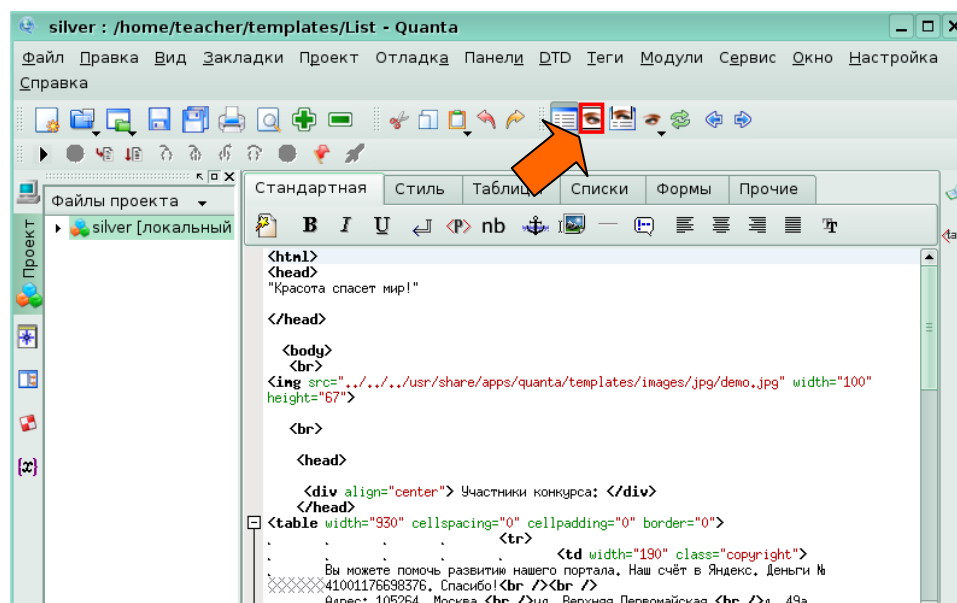


Рис. 31

Теперь ваш документ отображается как обычная HTML-страница. В Визуальном редакторе вы можете выполнять редактирование страницы. Вставьте под рисунком горизонтальную линию. Для вас курсор уже стоит между рисунком и текстом. Нажмите кнопку **Горизонтальная линия** на пользовательской панели инструментов.

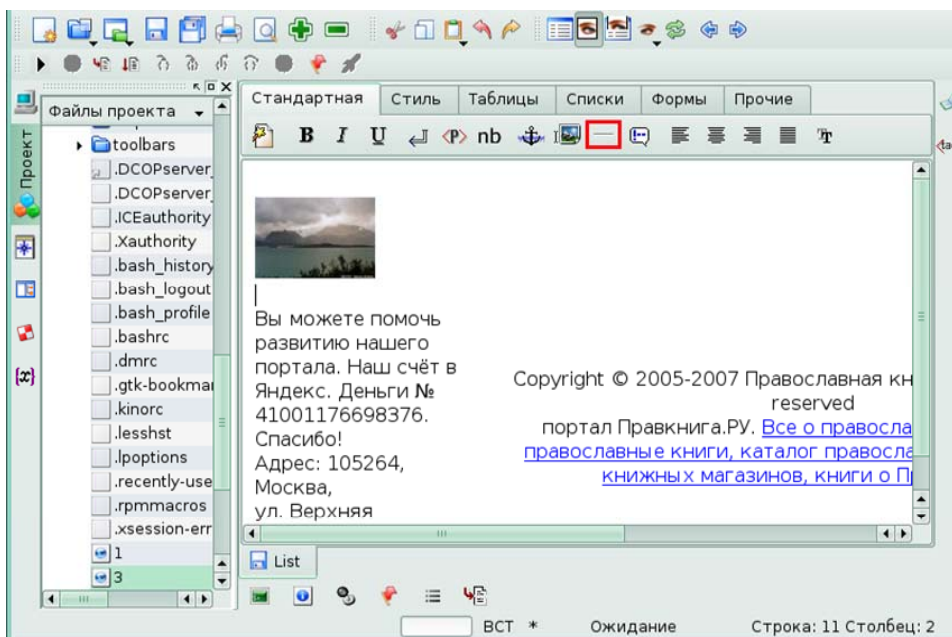


Рис. 32

На странице появилась разделительная горизонтальная линия.

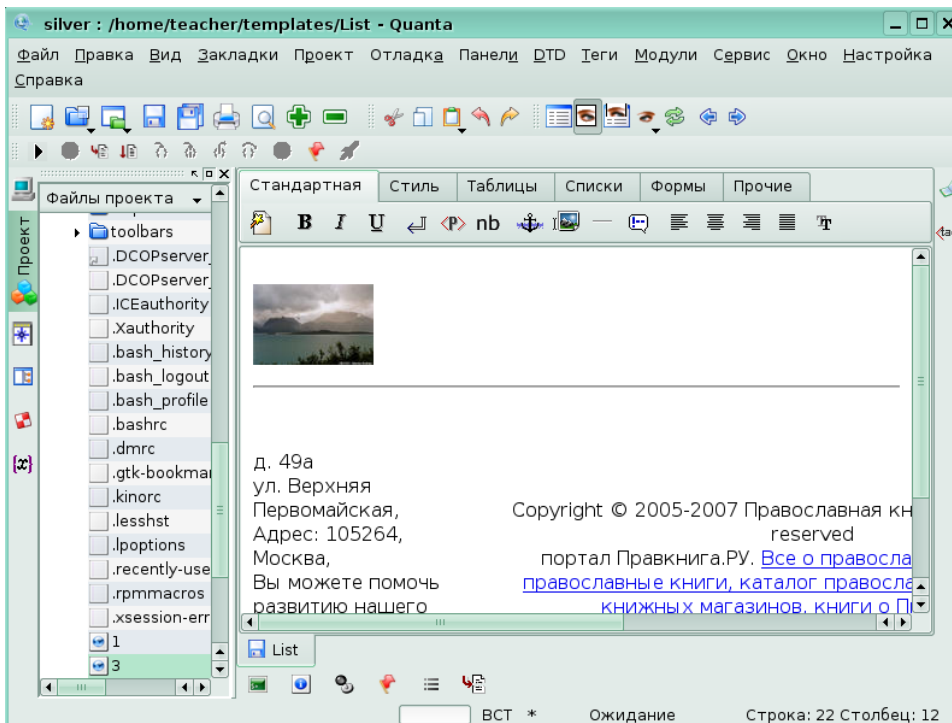


Рис. 33



## Урок 2. Визуальное редактирование

### Задание 1.

Отобразите одновременно и загруженную страницу и ее html-код, щелкнув по кнопке **Визуальный и редактор кода** на пользовательской панели инструментов.

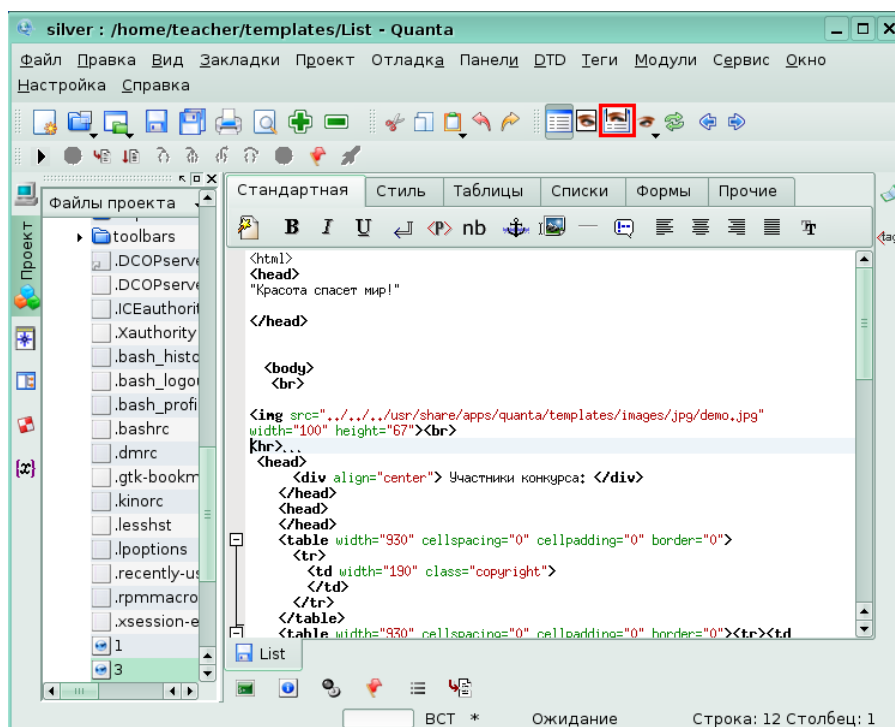


Рис. 34

В результате на экране появится часть страницы сайта и ее код. Удалите созданную в предыдущем уроке горизонтальную линию, используя **Редактор атрибутов**. Чтобы запустить **Редактор атрибутов**, в правой части нажмите кнопку **<tag>**.

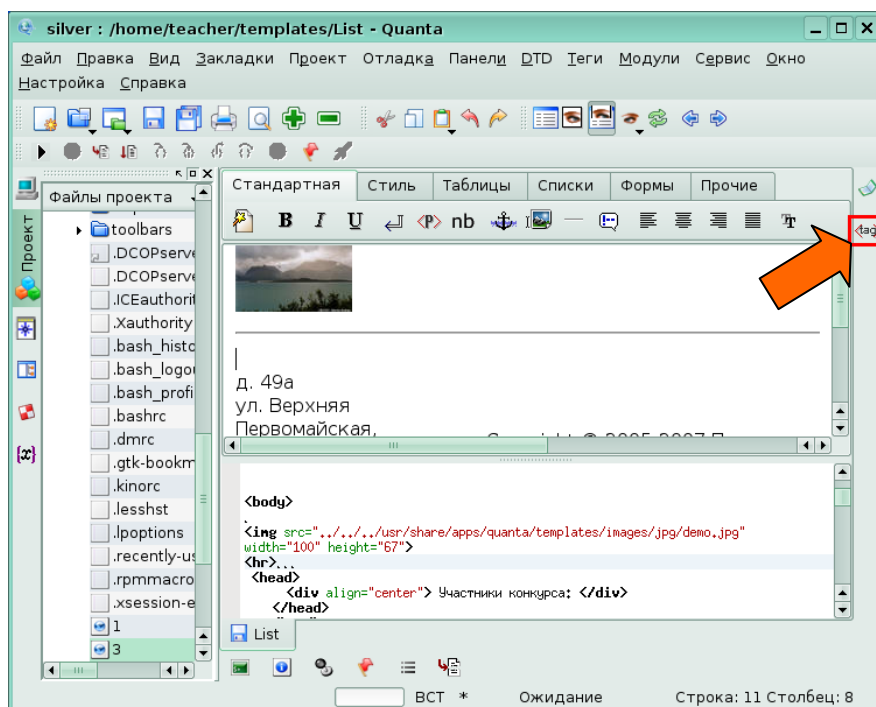


Рис. 35

Курсор был установлен на теге `<hr>`, отвечающем за создание горизонтальной линии. Нажмите на кнопку **X** в Редакторе атрибутов, чтобы удалить линию.

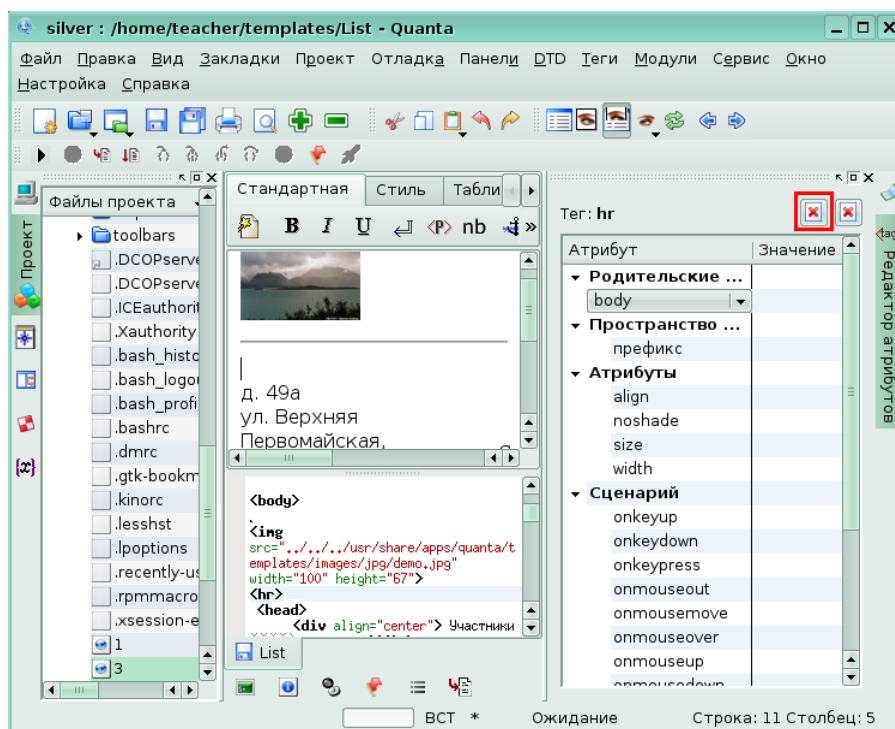


Рис. 36

В результате горизонтальная линия удалена и исчезла как из **Визуального редактора**, так и из **Редактора кодов**.

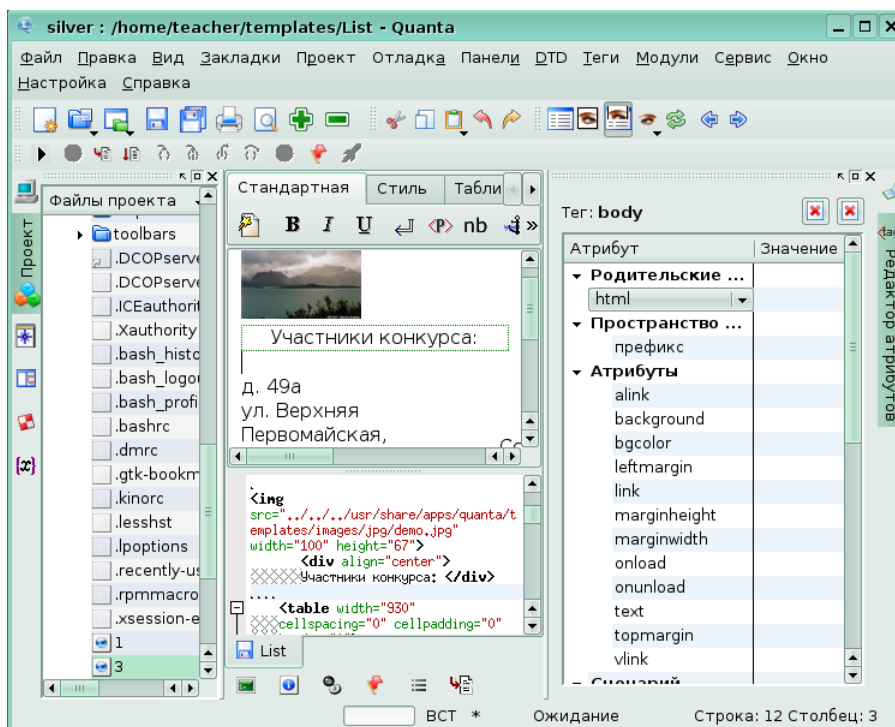


Рис. 37

## 8. Программное обеспечение для электронного многоязычного словаря (Stardict)

### Практическая работа к уроку 1. Интерфейс программы

В данной работе вы научитесь создавать запросы, научитесь выполнять сканирование выделенного, выполнять поиск нужного слова в найденных результатах.

#### 1. Создание запроса

##### Задание 1

Переведите на английский язык слово «цель». Для этого в строке запроса напишите слово «цель» и нажмите *Enter*.

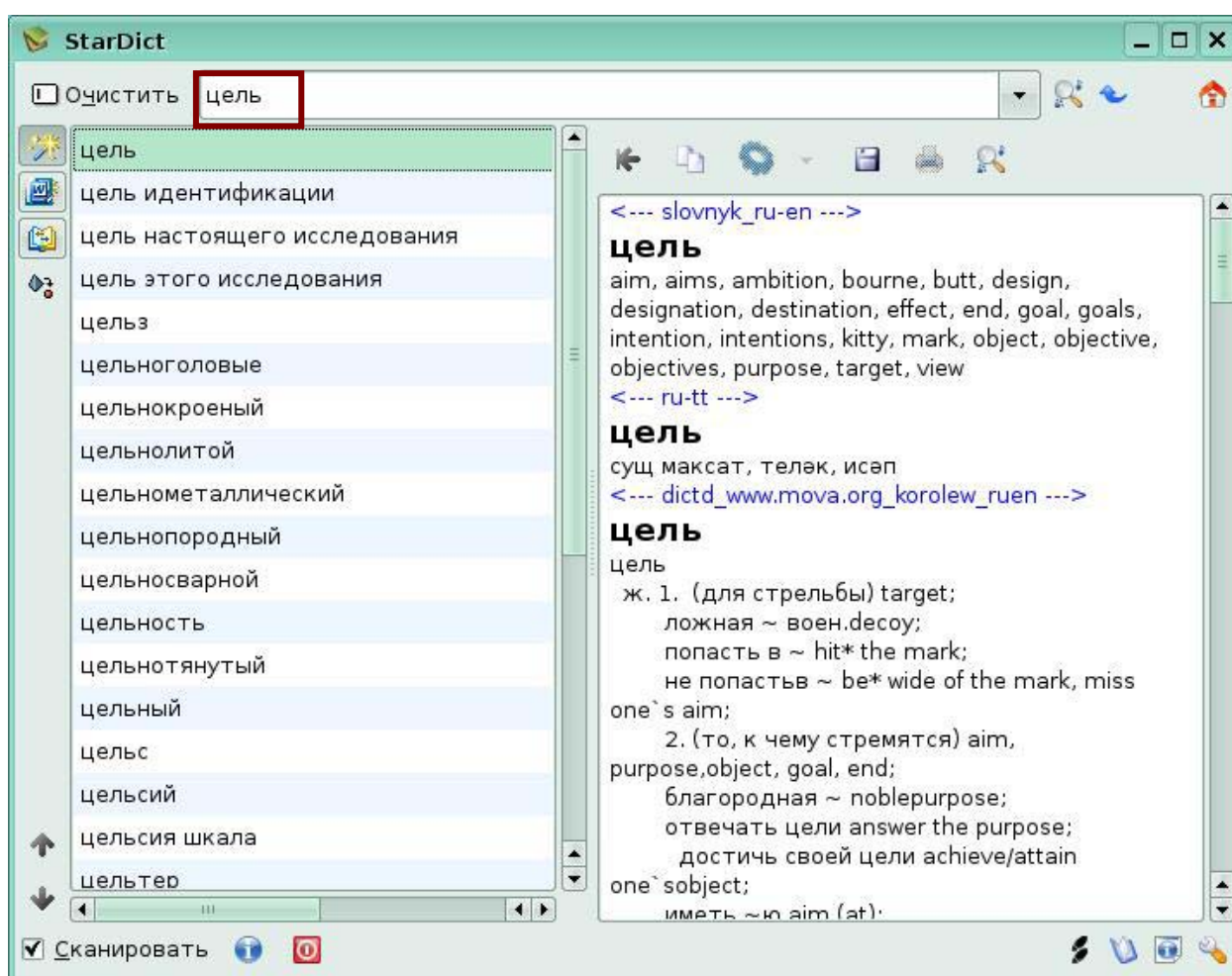


Рис. 1

## Задание 2

Переведите на русский язык английское слово «target». Напишите в строке запроса слово «target», нажмите *Enter*. В правой части окна вы увидите перевод из всех подключенных словарей, в списке найденных слов вы увидите все словосочетания со словом «target».

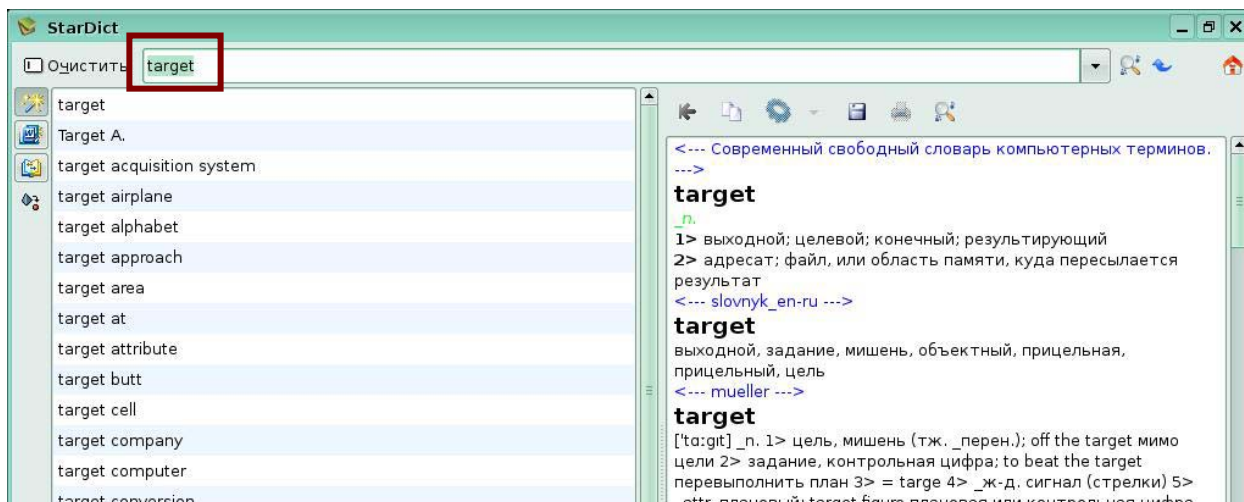


Рис. 2

Для того чтобы узнать, какие словари были использованы для перевода слова «target», нажмите кнопку *Результат* на левой боковой панели. В области списка найденных слов вы увидите список использованных словарей.

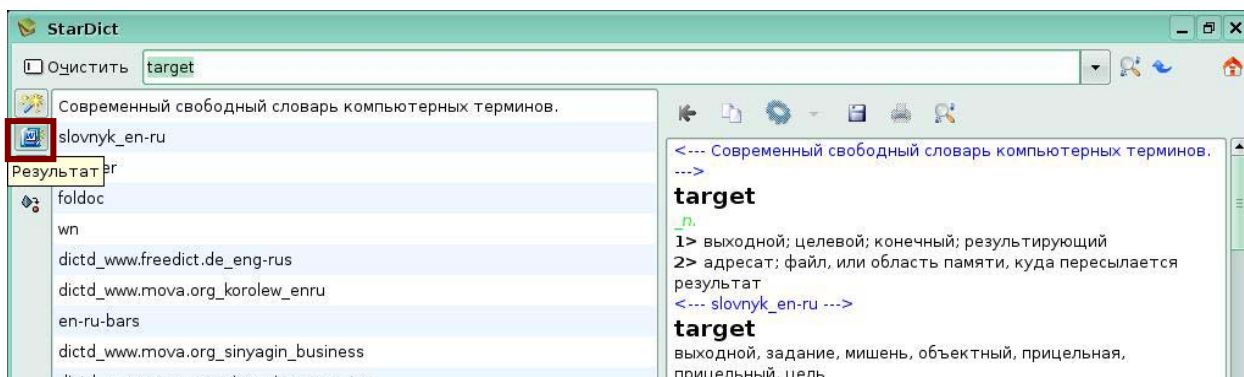


Рис. 3

Для того чтобы перейти к следующему запросу нажмите кнопку *Очистить*. Строка запроса очистится.

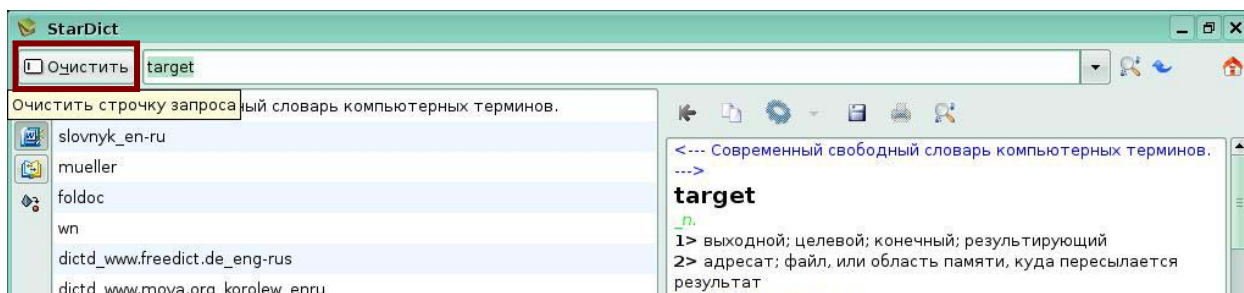


Рис. 4



### Задание 3

Поиск информации в области результатов.

Переведите на русский язык английское слово «speak», для этого напишите его в строке запроса и нажмите *Enter*.

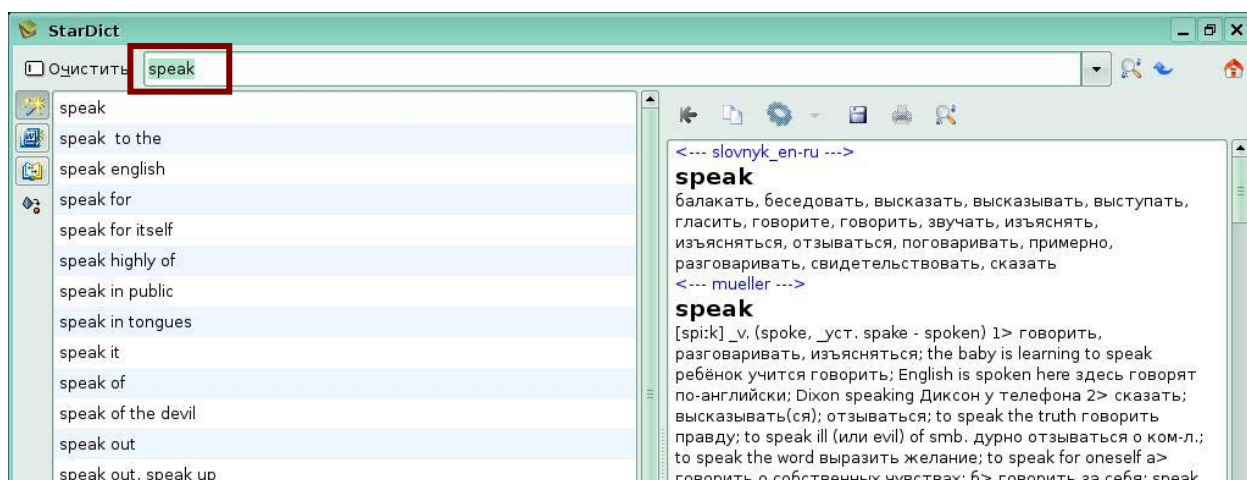


Рис 5

Нажмите кнопку *Поиск* на панели инструментов. Появится строка поиска в нижней части окна программы.

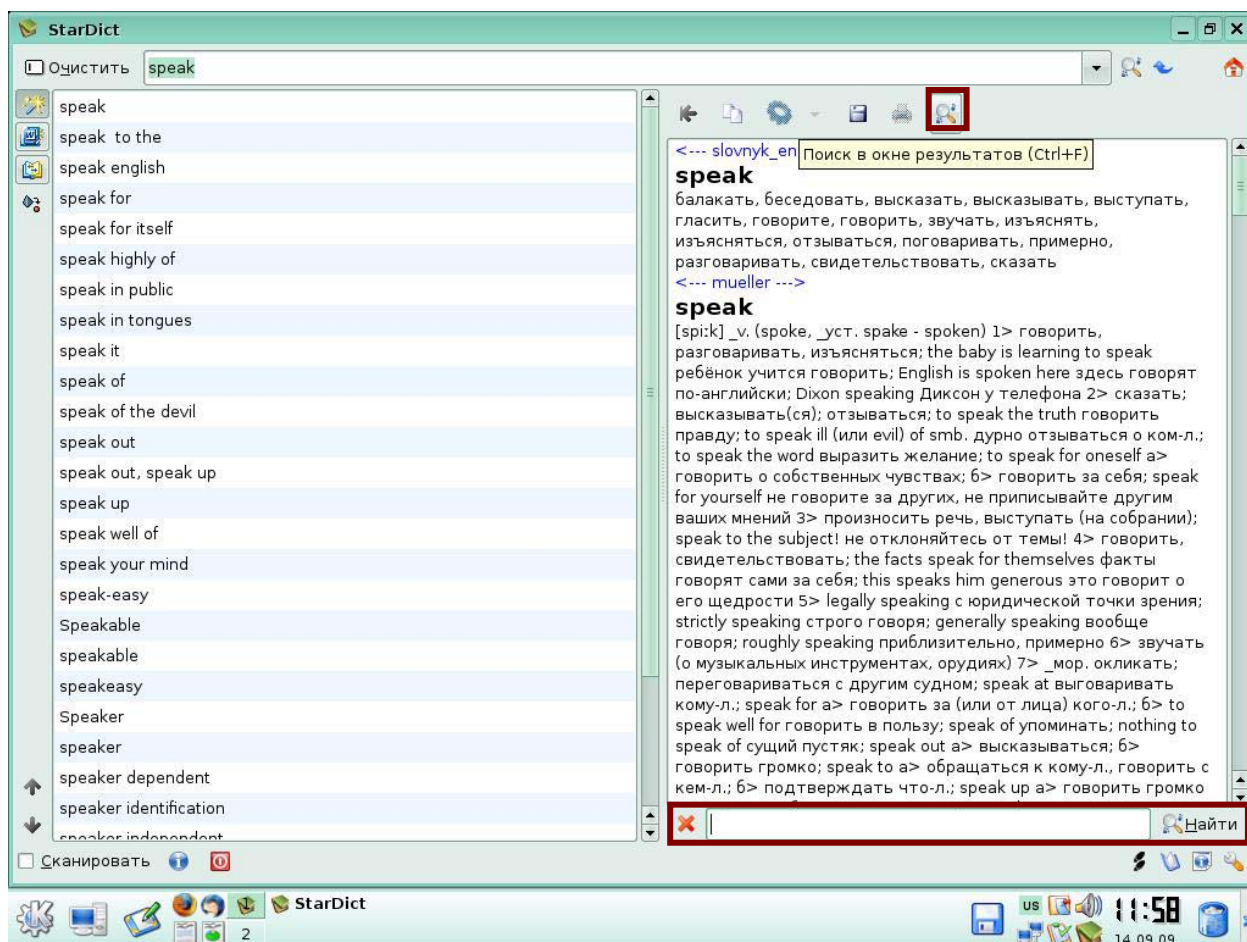


Рис 6.

Для осуществления поиска в области результатов, напишите в строке поиска «делать заявление», нажмите кнопку *Найти*. В области результата вы увидите словосочетание «делать заявление», выделенное в тексте зеленым фоном.

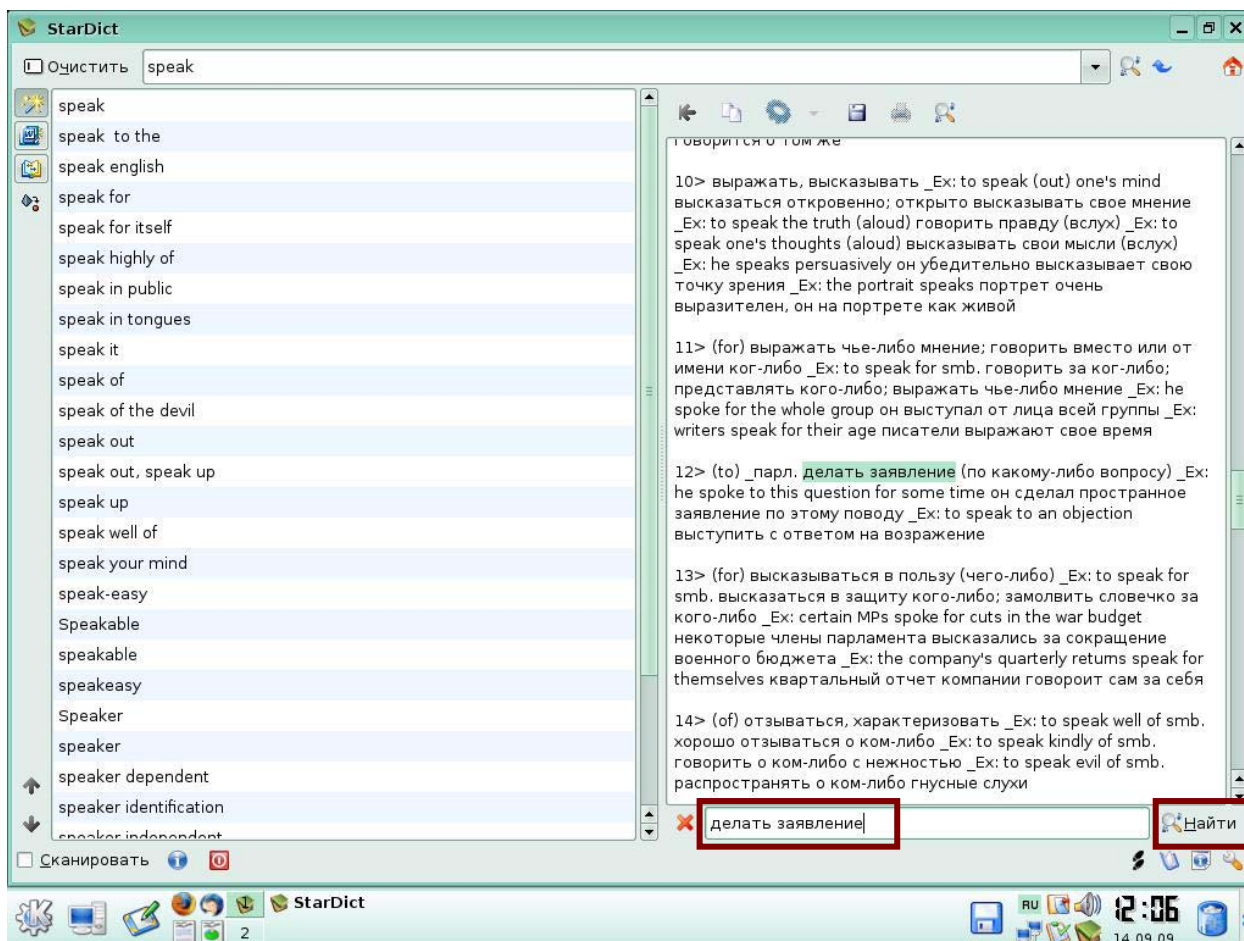


Рис 7.

Для закрытия строки поиска, нажмите кнопку с изображением красного креста.

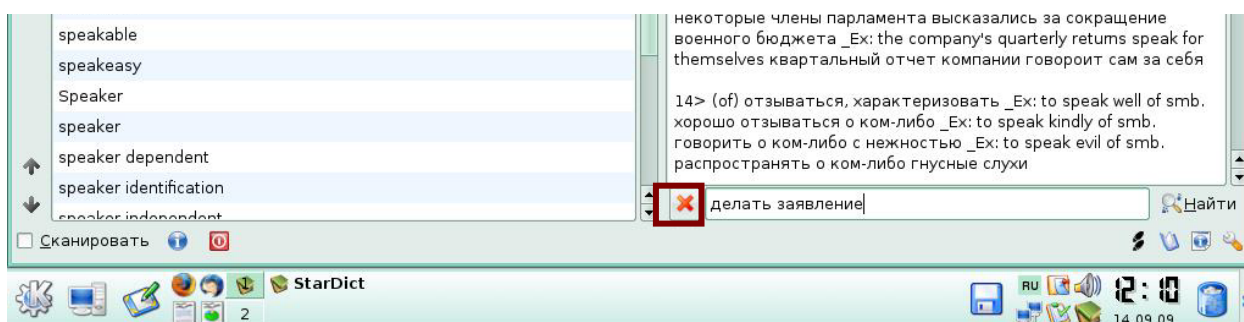


Рис 8.

Строка поиска закрывается.

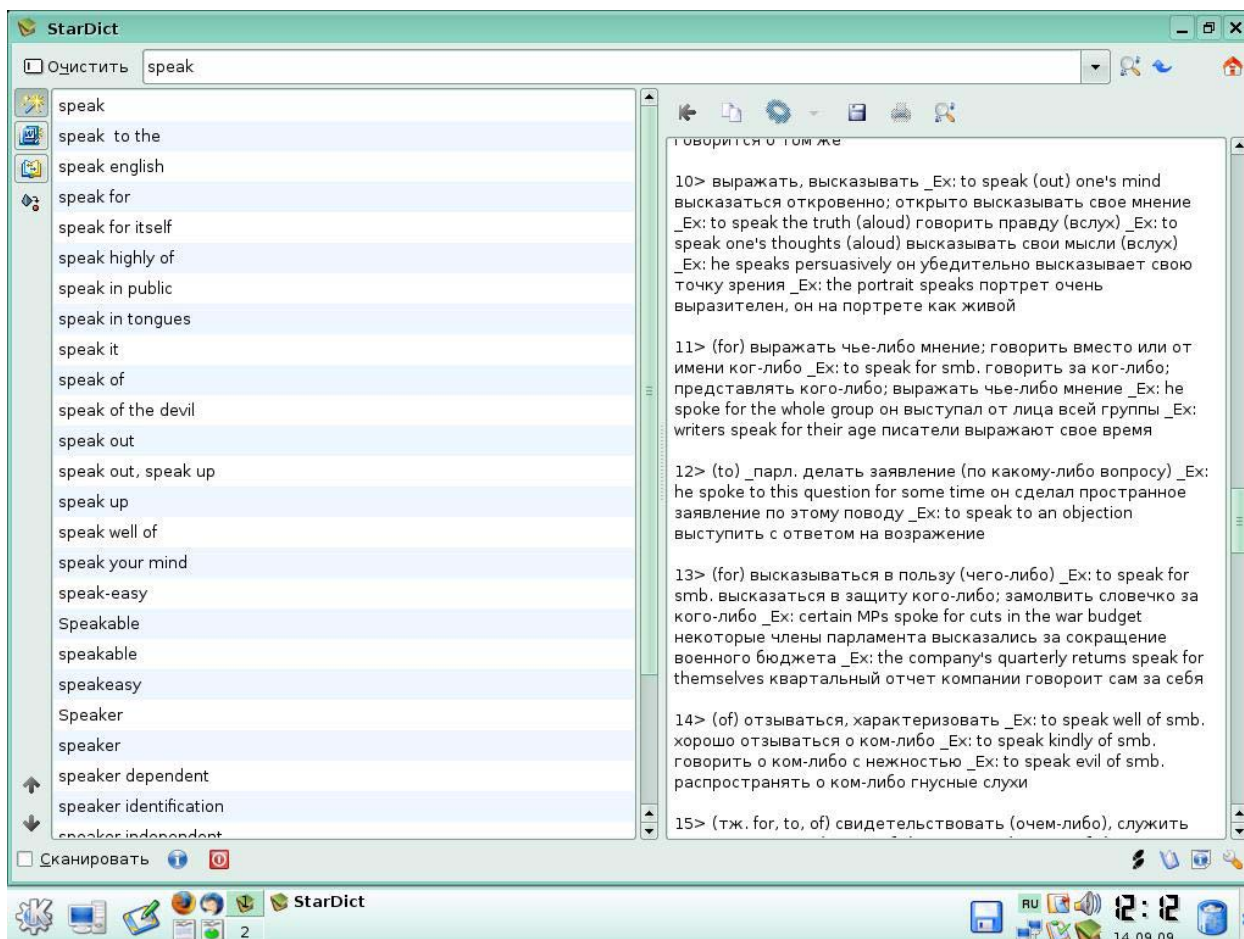


Рис 9.

#### Задание 4

Настройка сканирования с использованием модификатора.

Нажмите кнопку с изображением домика - откроется главное меню программы.

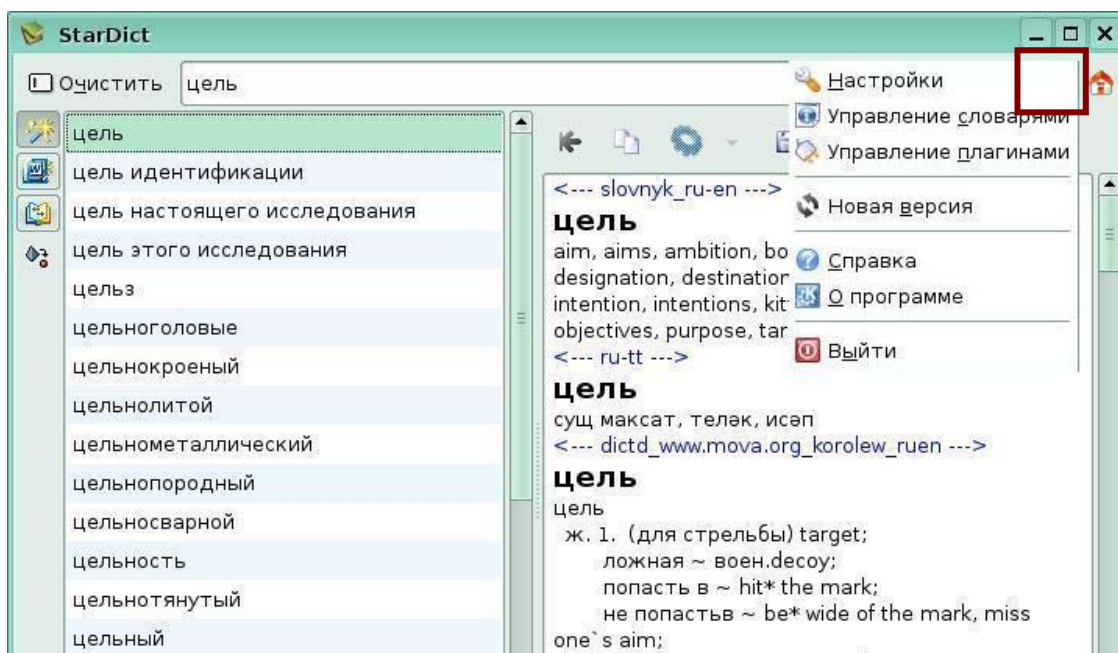


Рис 10.



Выберите в главном меню программы пункт *Настройки*.

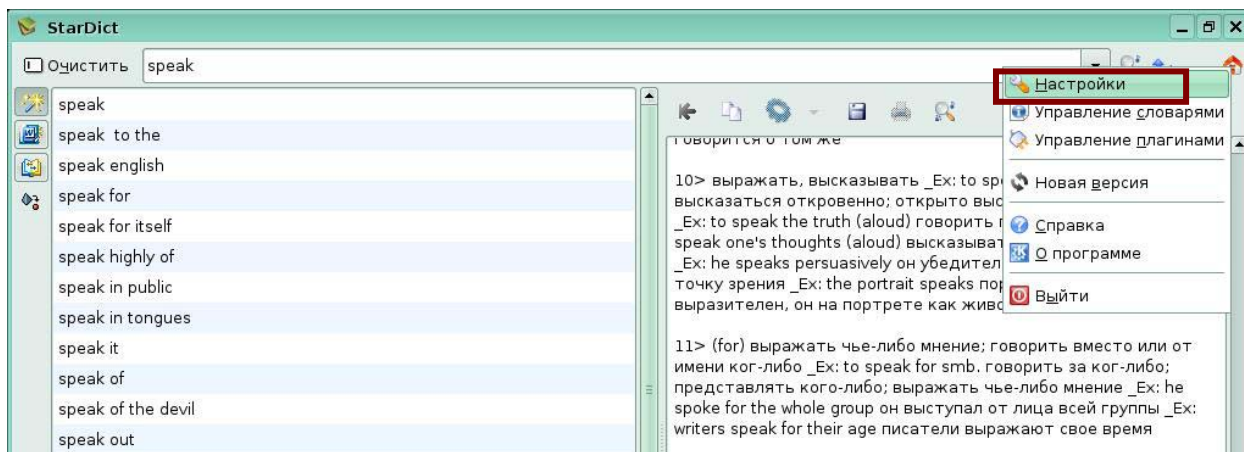


Рис 11.

Откроется окно *Настройки*.

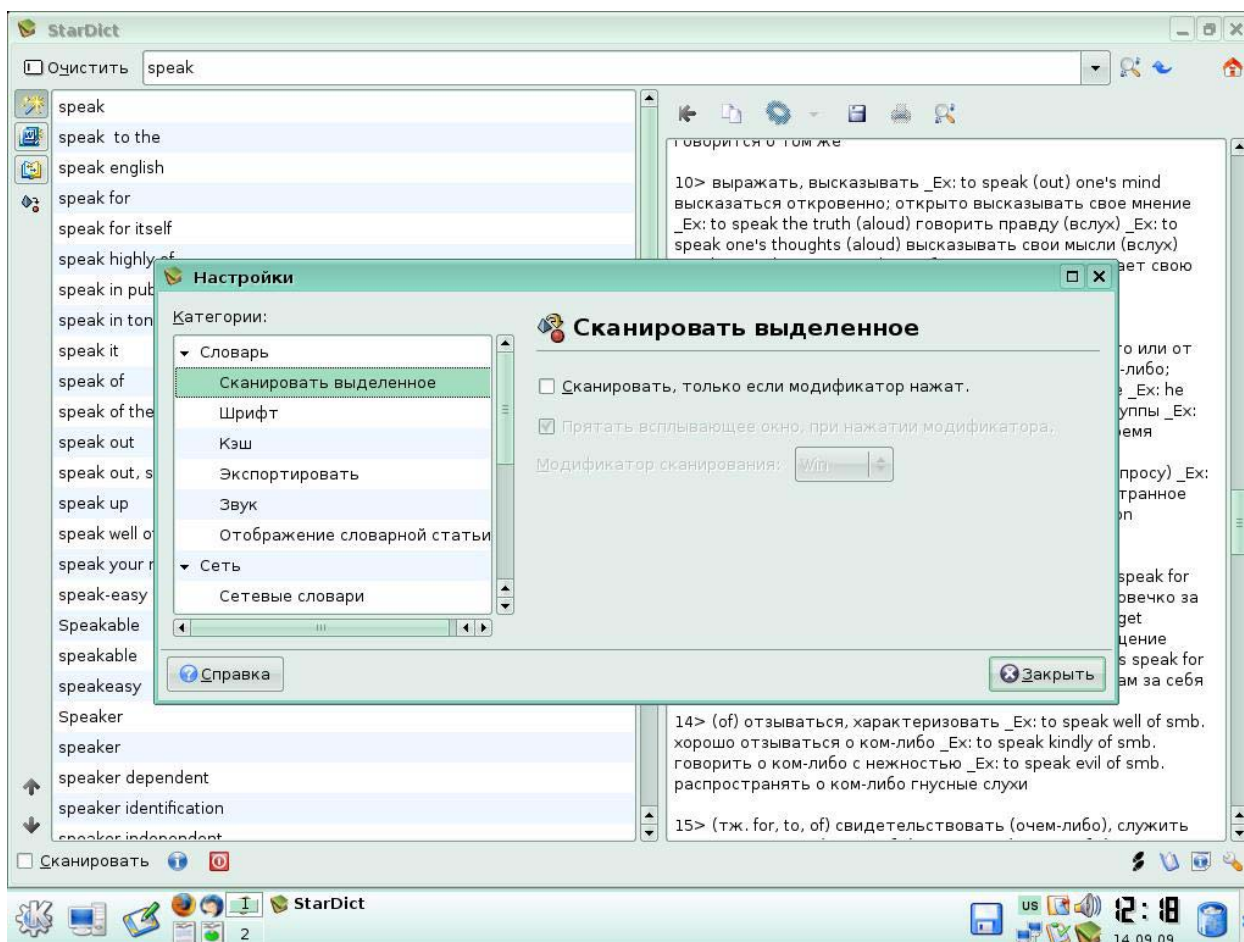


Рис 12.

Выберите в области *Категории* –*Сканировать выделенное*, установите включенным флажок *Сканировать, только если модификатор нажат*, выберите в качестве модификатора клавишу *Shift*. Нажмите кнопку *Закреть*.



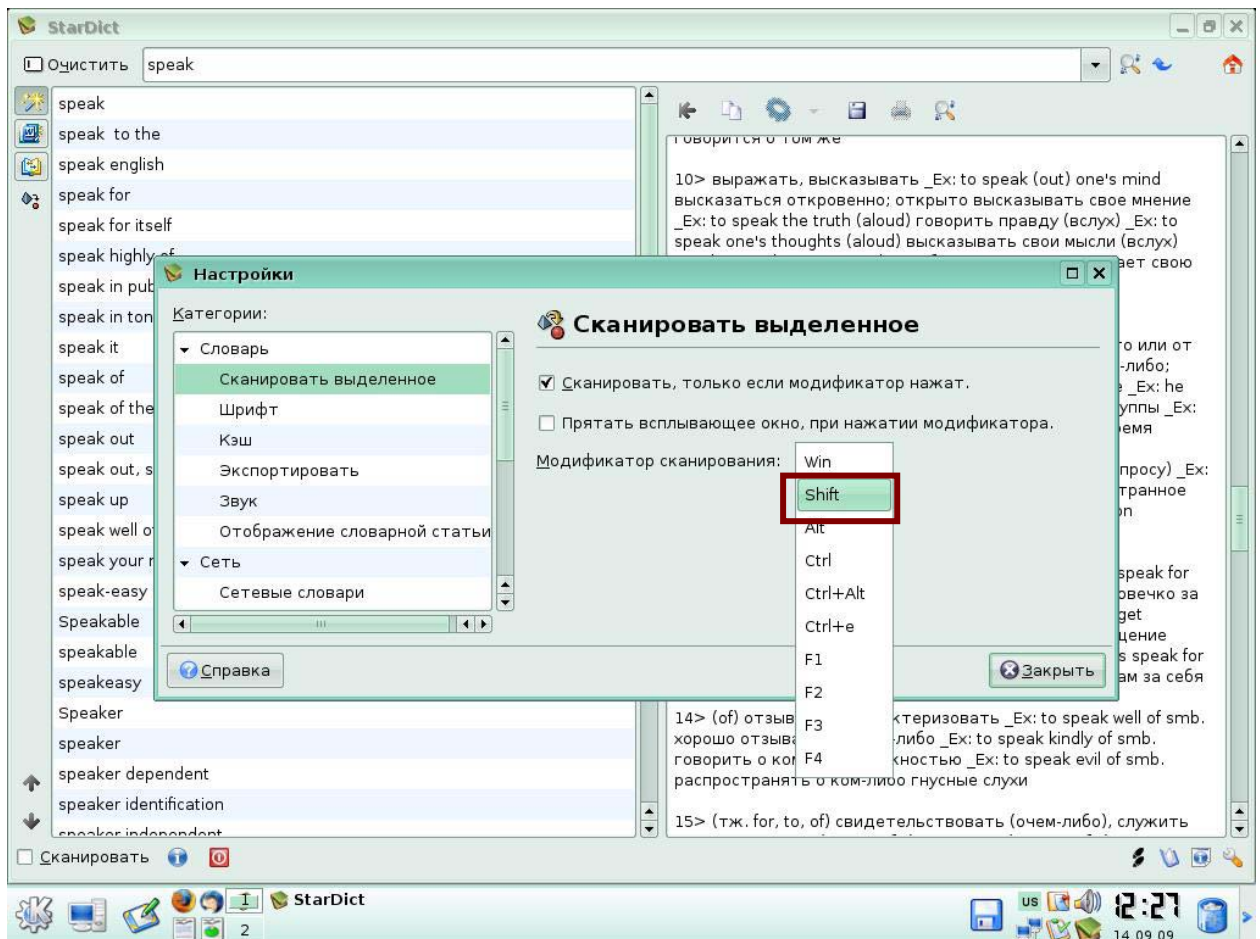


Рис 13.

В окне программы включите флажок *Сканировать*.



Рис 14.

Для того чтобы включить режим сканирования, перейдите в другую программу, например, текстовый редактор *Writer*. Выделите слово «пример» с нажатой клавишей *Shift*, у вас включится режим сканирования и появится окно подсказки.

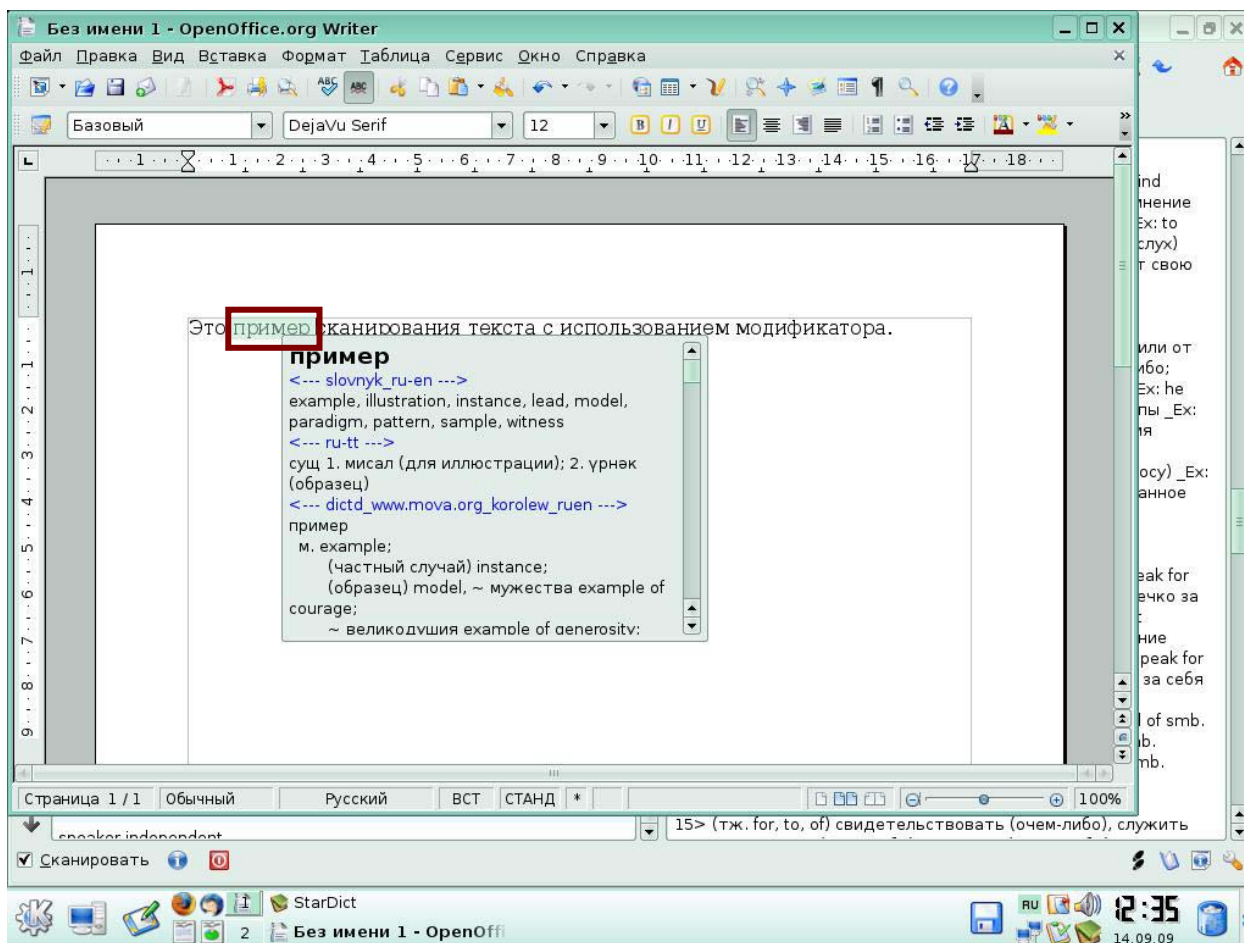


Рис 15.

Для того чтобы закрыть окно подсказки, щелкните мышкой за пределами окна подсказки. Окно подсказки исчезнет.

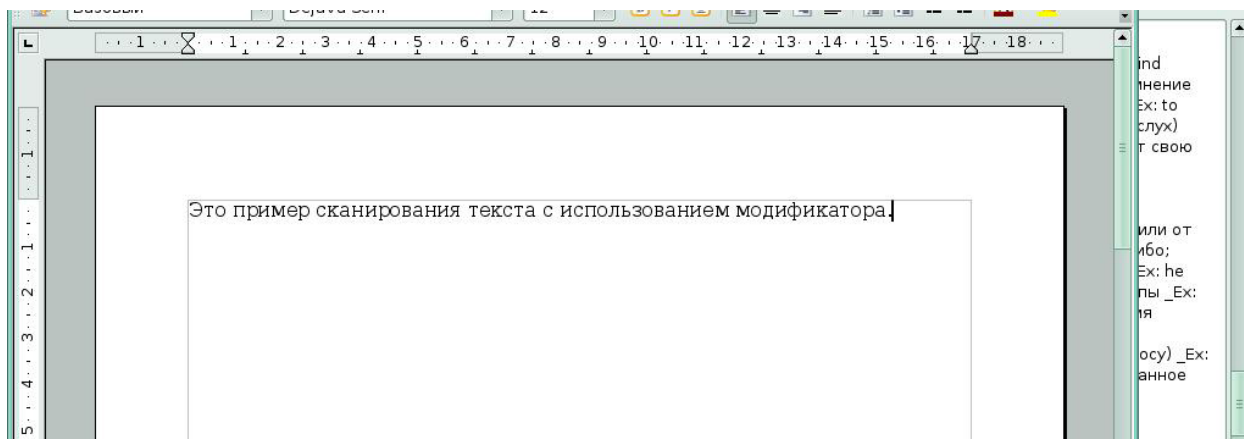


Рис 16.

## Практическая работа к уроку 2. Запросы

В данной работе вы научитесь создавать нечеткие запросы, научитесь использовать поиск по шаблону.

### 1. Поиск по шаблону

Необходимо найти все слова, состоящие из трех букв, первые две буквы «до», последняя буква-любая. Шаблон «?» означает любой непустой символ. В строке запроса напишите слово «до?», нажмите *Enter*. В списке найденных слов вы увидите все слова в соответствии с запросом.

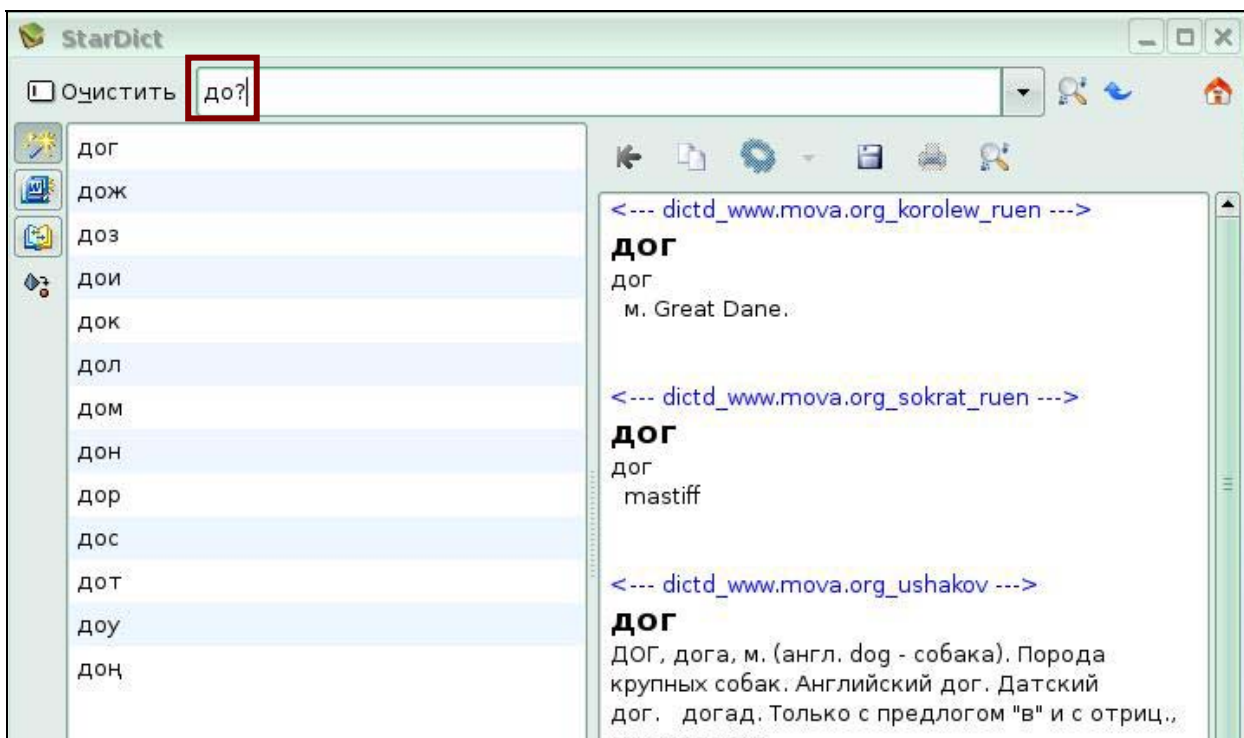


Рис 17.

Необходимо найти все слова или словосочетания, которые начинаются на «до», а далее идет любое количество любых букв. Шаблон «\*» означает любое количество любых символов, возможен вариант пустого символа. В строке запроса напишите «до\*», нажмите *Enter*.

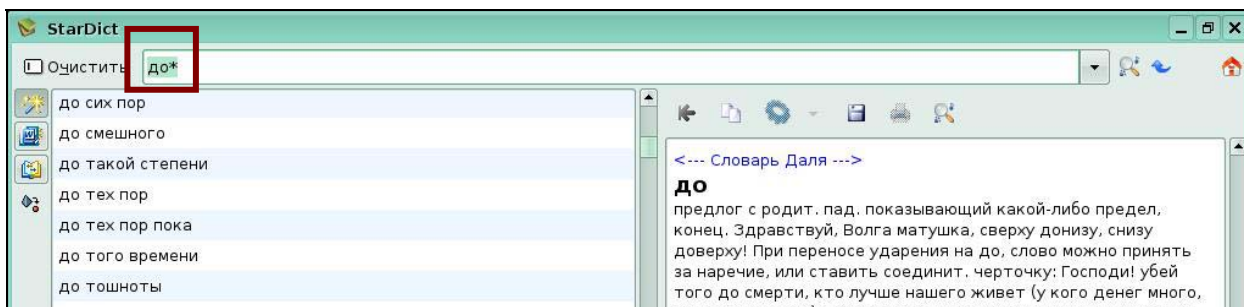


Рис 18

## 2.Создание нечетких запросов

Если вы не знаете правильное написание слова «экспонента», но хотите получить информацию по этому слову, используйте для этого нечеткий запрос. Для создания нечеткого запроса – напишите в строке запроса неправильный вариант слова - «/экспонента», нажмите *Enter*. В списке найденных слов вы увидите правильный вариант слова «экспонента».

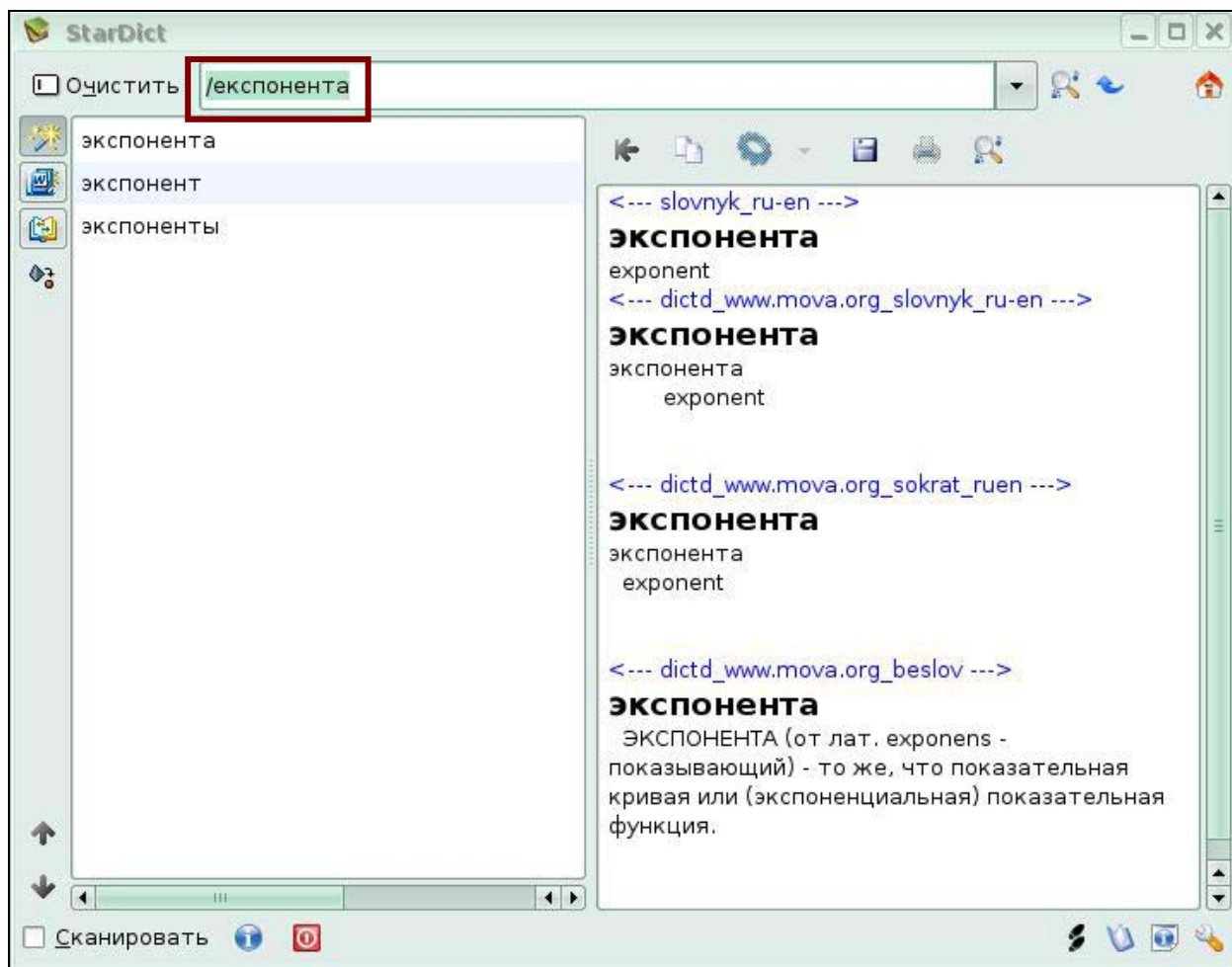


Рис. 19

## 9. Программное обеспечение для оптического распознавания документов (Ocrad)

### Практическая работа к уроку 1. Сканирование

В данной работе вы научитесь использовать основные элементы интерфейса программы, освоите приемы сканирования.

Для настройки внешнего вида программы, выберите меню *Настройки-Инструменты*.



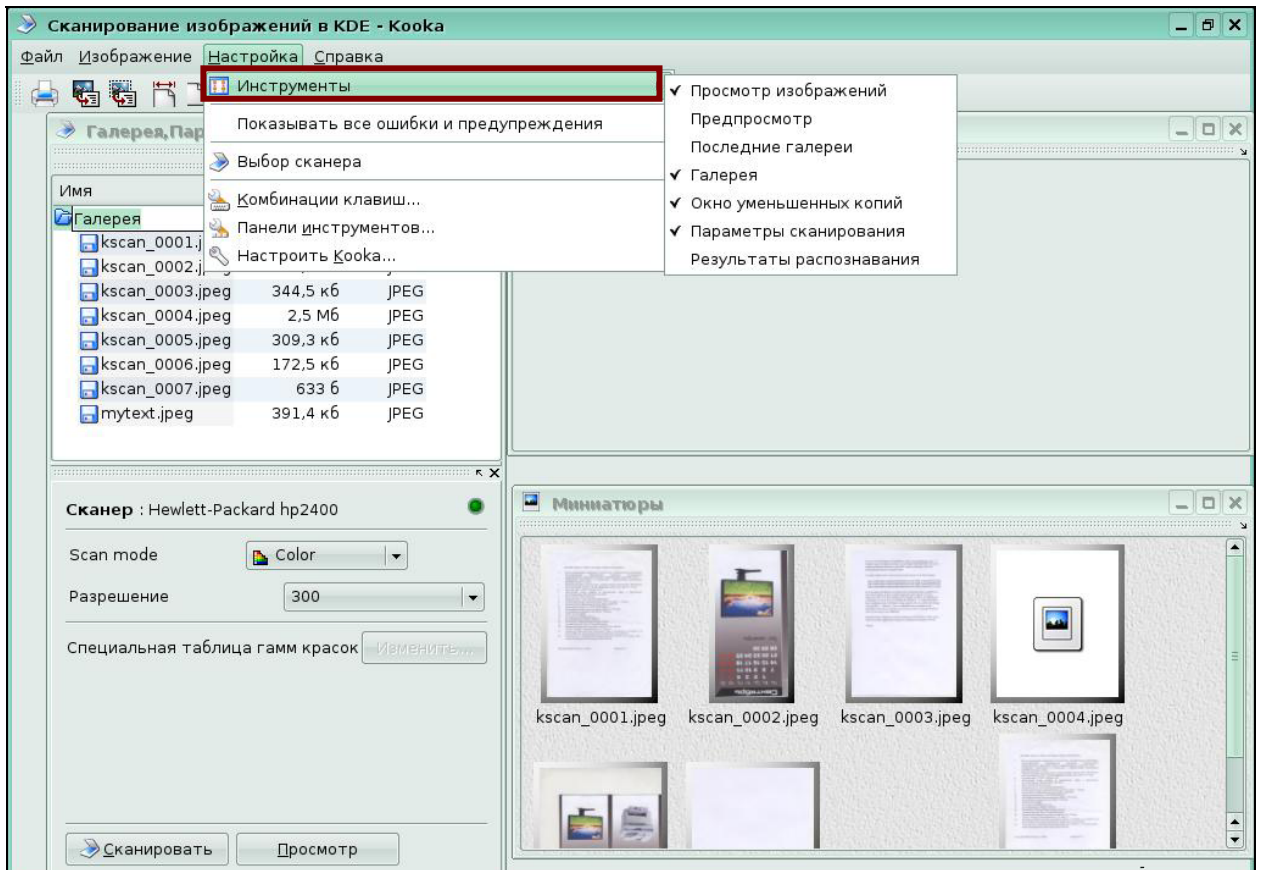


Рис 1.

В открывшемся подменю включите отображение области *Предпросмотр*.

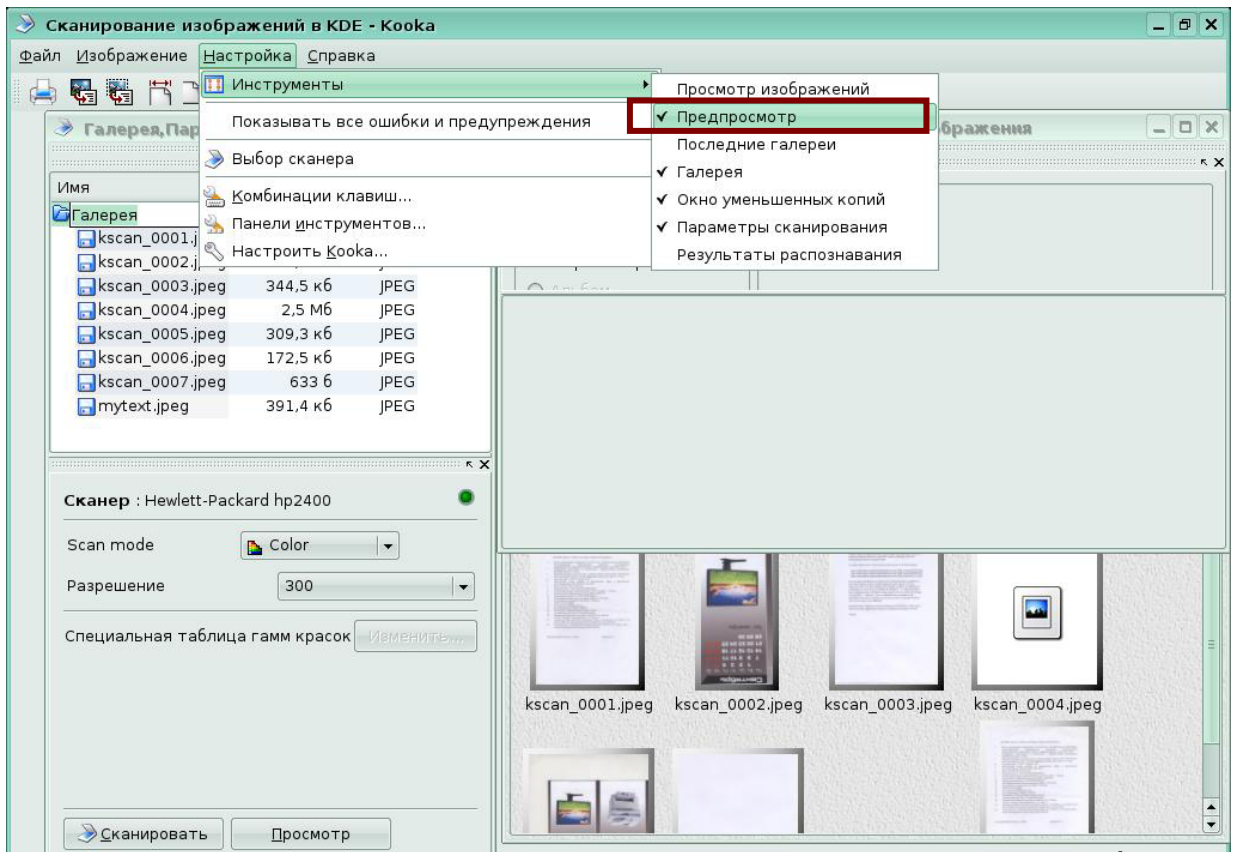


Рис 2

## Задание 1 Сканирование и сохранение изображения

Установите параметры сканирования: *режим сканирования* - Color, *разрешение* - 300 dpi.

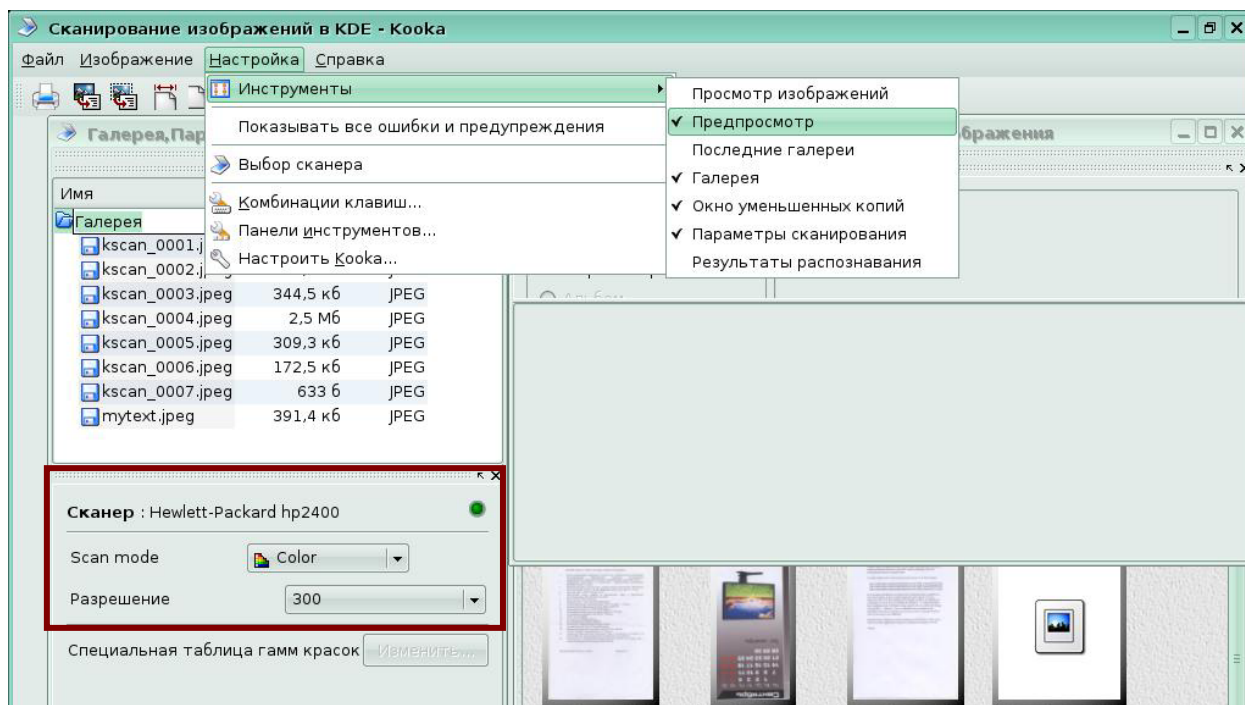


Рис 3.

Нажмите кнопку *Просмотр* для запуска процесса предварительного сканирования.

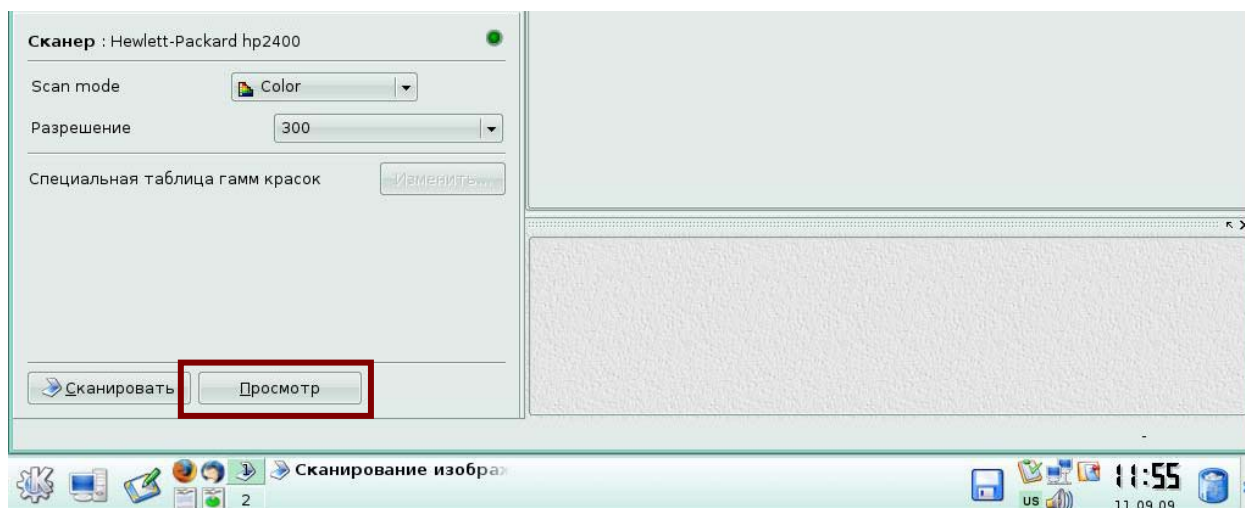


Рис 4.

Запустится процесс сканирования. Отсканированное изображение появится в области просмотра.

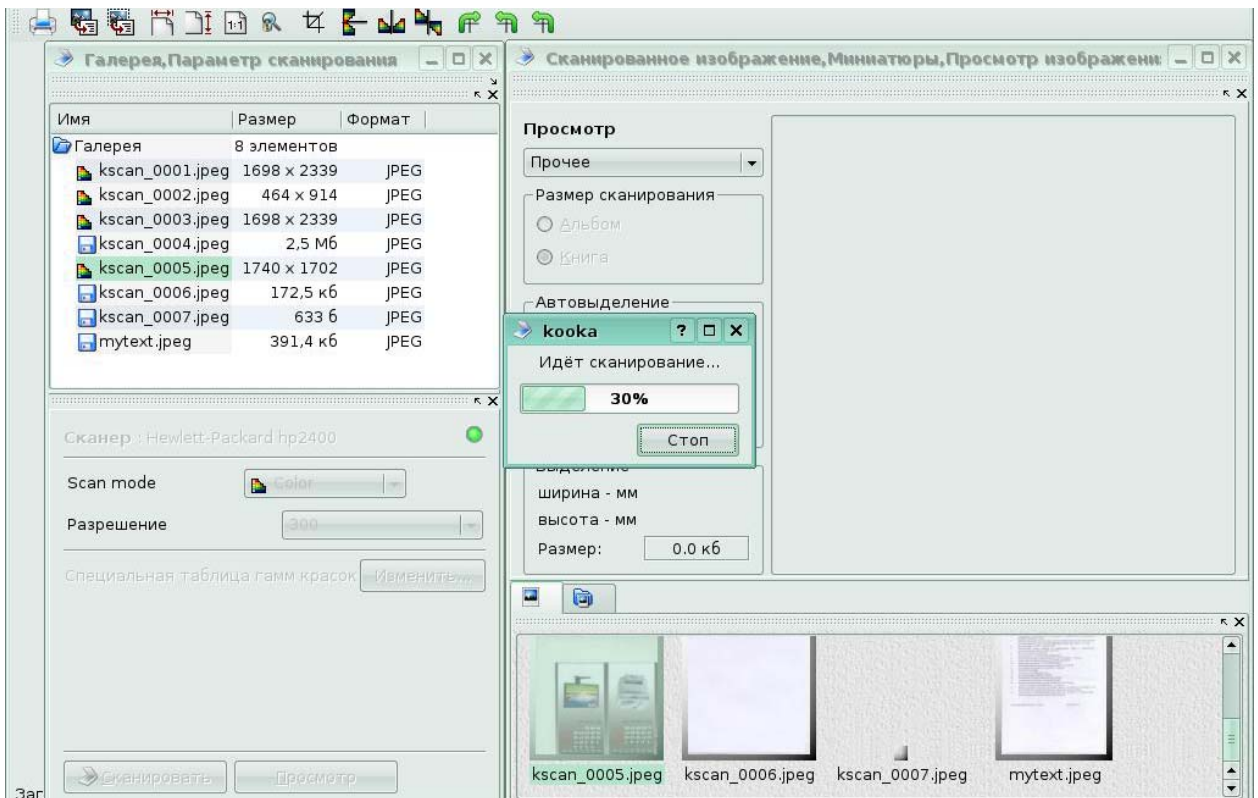


Рис 5.

Для сканирования изображения формата А4, выберите в верхнем списке DIN A4. Нажмите кнопку *Сканировать*.

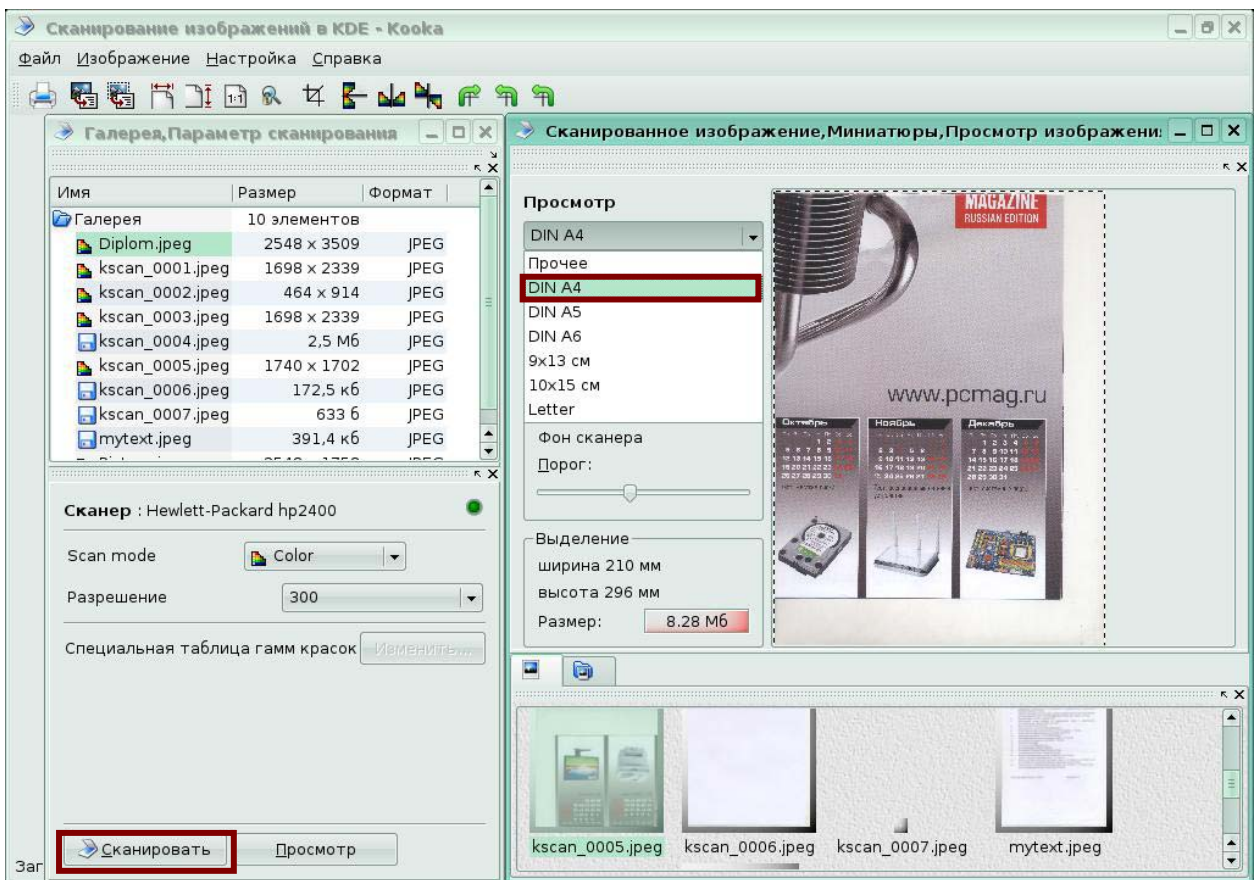


Рис 6.



Для автоматического выделения части отсканированного изображения установите параметры в области Автовыделение: включите флажок *Активный*, опция – *Чёрный*, установите порог выделения, передвинув бегунок на линейке. Нажмите кнопку *Сканировать*.

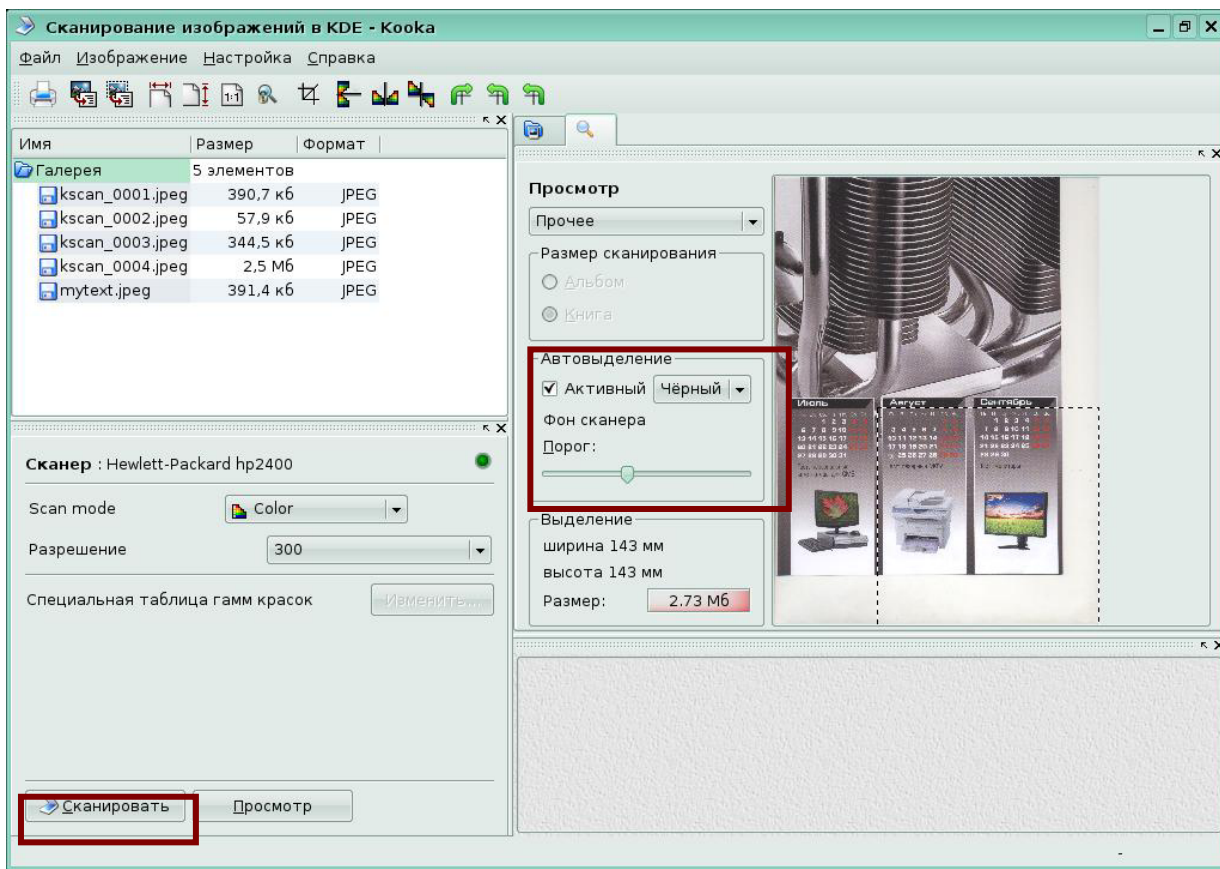


Рис 7.

Для поворота изображения выберите меню *Изображение-Повернуть на 180 градусов*.

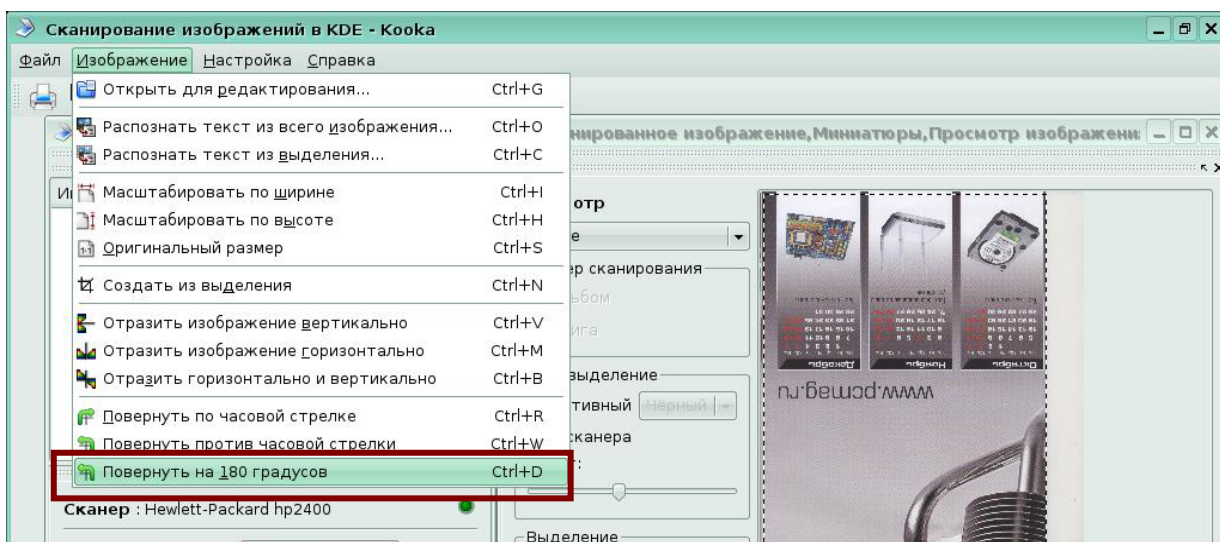


Рис 8.



Для сохранения отсканированного изображения в появившемся окне *Мастер сохранения изображения-Коока* выберите формат выходного файла **JPEG**. Нажмите кнопку *Ок*.

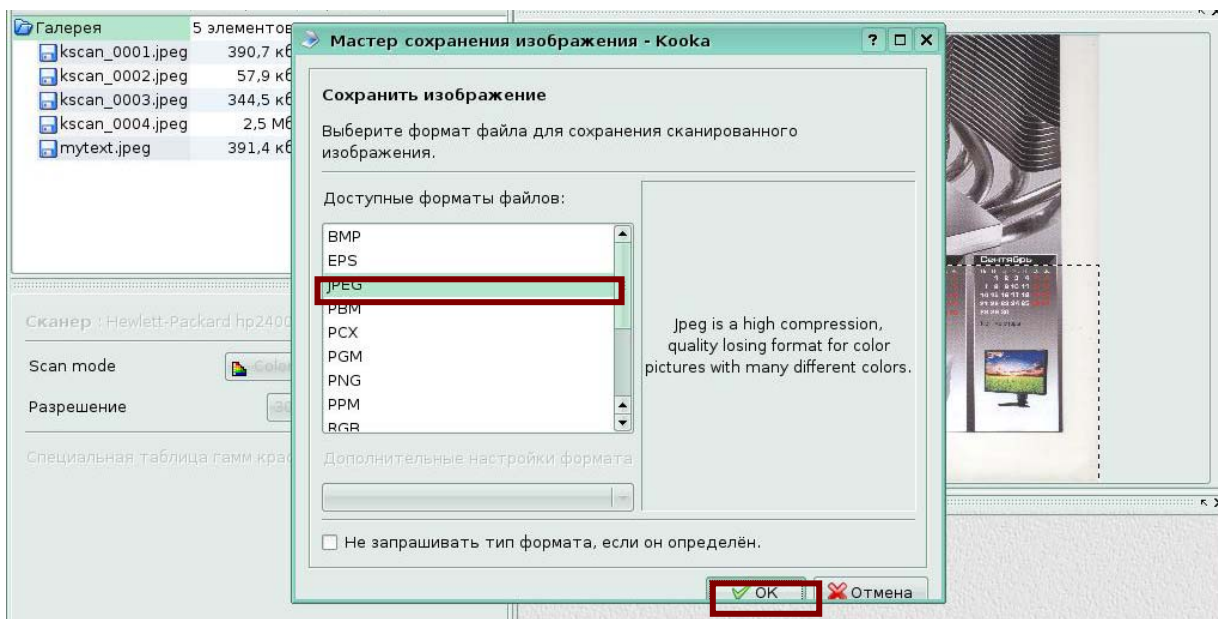


Рис 9.

Появится окно *Имя файла - Коока*, в котором вы можете согласиться с именем файла, предложенным по умолчанию kscan\_0005.jpeg. Нажмите *Ок*.

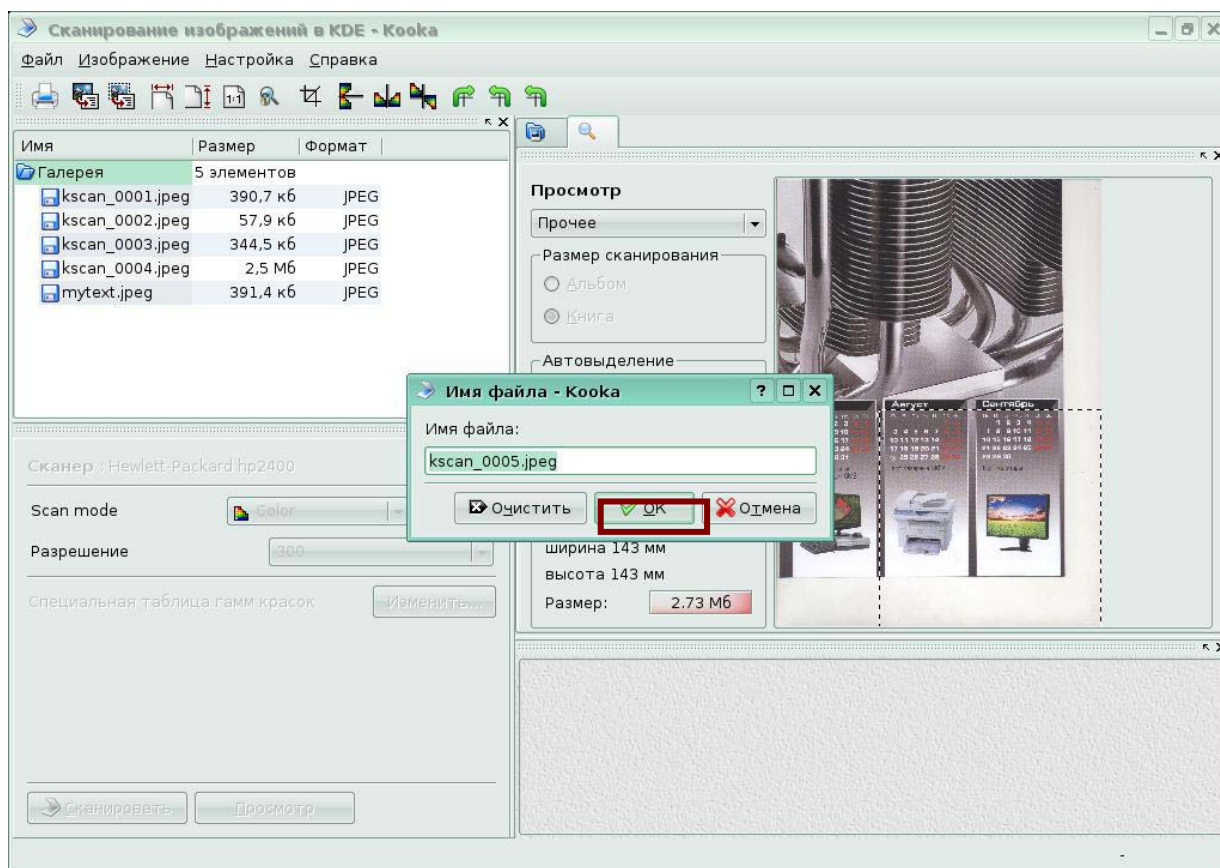


Рис 10.

Если вы хотите задавать свои имена файлов при сохранении, то необходимо выполнить настройку. Выберите меню *Настройка-Настроить Коока*.

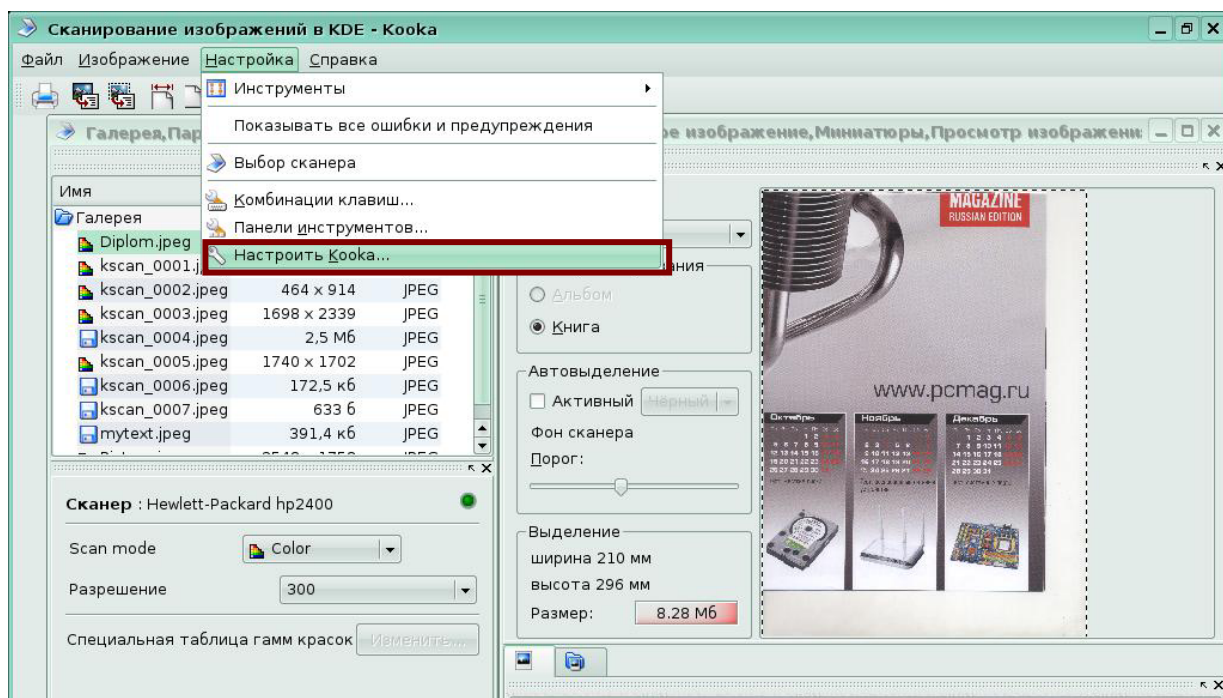


Рис 11.

В появившемся окне выберите - *Сохранение изображения* и включите флажок *Запрашивать имя файла при сохранении*. Нажмите кнопку *Ок*.

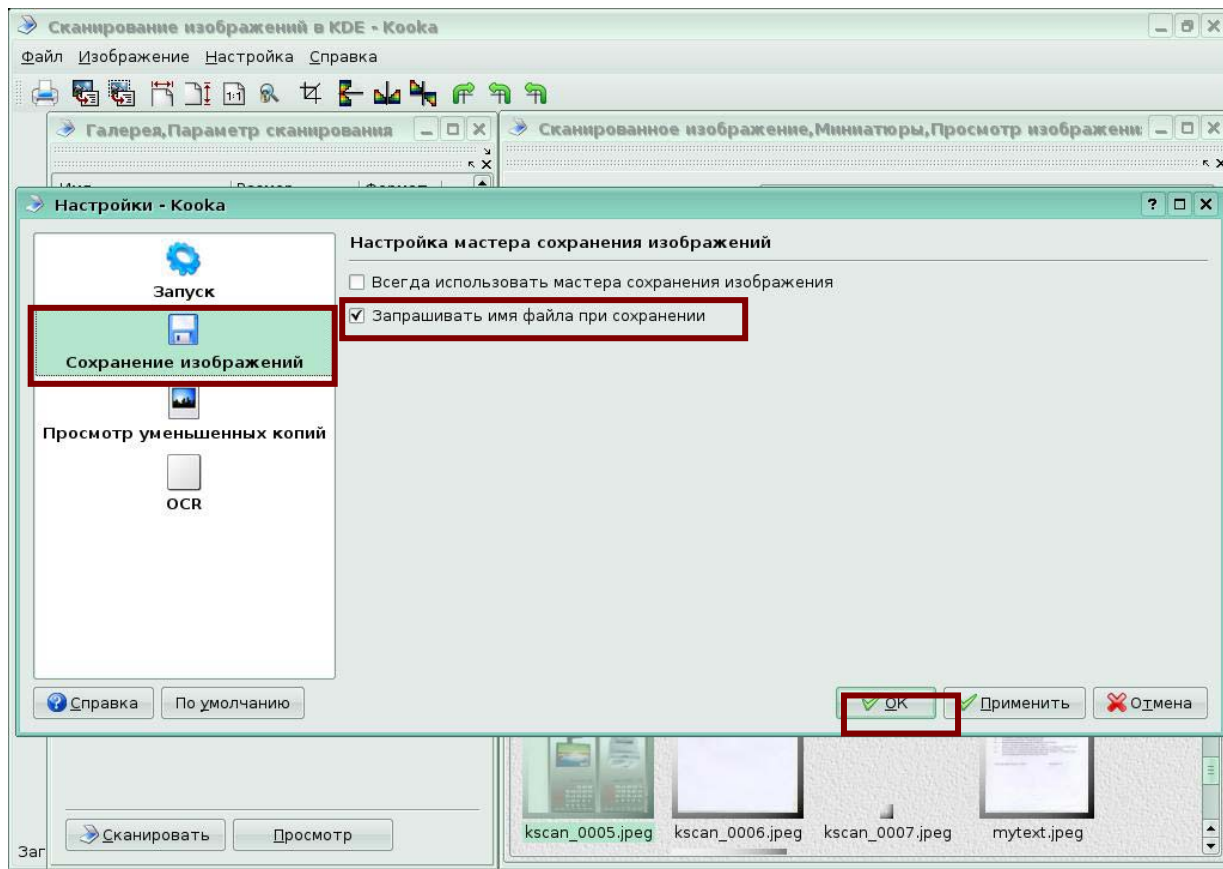


Рис 12.

Сохраненные файлы отображаются в области *Галерея*.

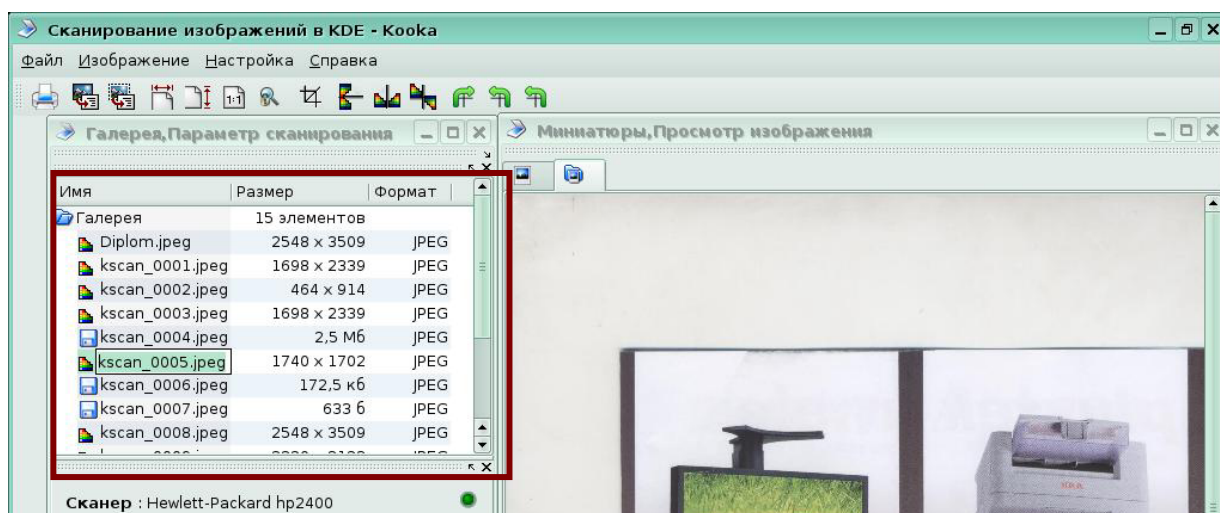


Рис 13.

## Практическая работа к уроку 2. Распознавание текста

В данной работе вы научитесь настраивать параметры распознавания текста и выполнять распознавание текста.

### Задание 2 Подключение программы OCR Ocrad

Установите в качестве программы распознавания текста программу Ocrad.

Выберите меню *Настройка-Настройки Коока*.

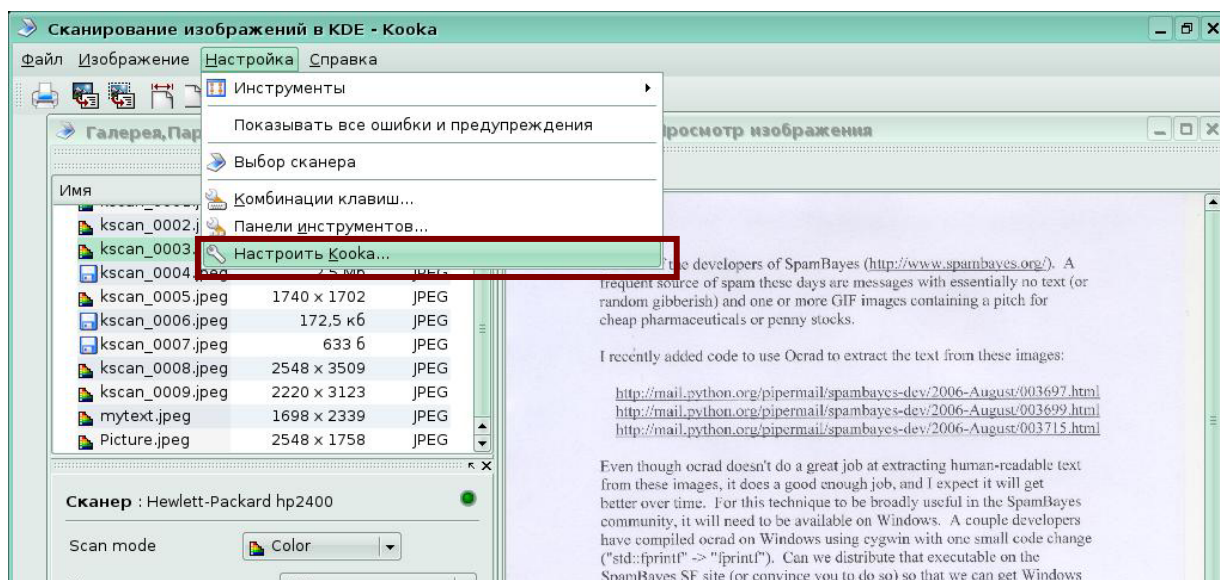


Рис 14.

В появившемся окне выберите *OCR*, включите переключатель *движок OCRAD*. Нажмите *Ок*. Теперь в качестве программы распознавания символов будет использоваться программа Ocrad.



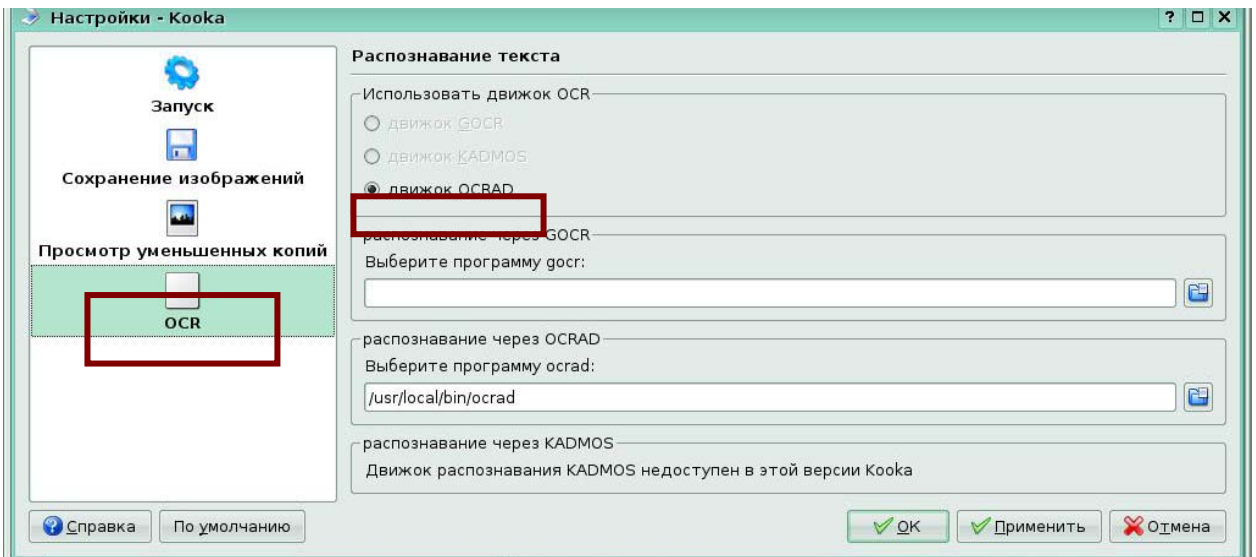


Рис 15.

### Задание 3 Распознавание текста

Распознается текст отсканированный только в черно-белом режиме. Для того чтобы отсканировать изображение в черно-белом режиме установите в области параметров сканирования значения: *Scan Mode* –LineArt, *разрешение*-150. Нажмите кнопку *Сканировать*.

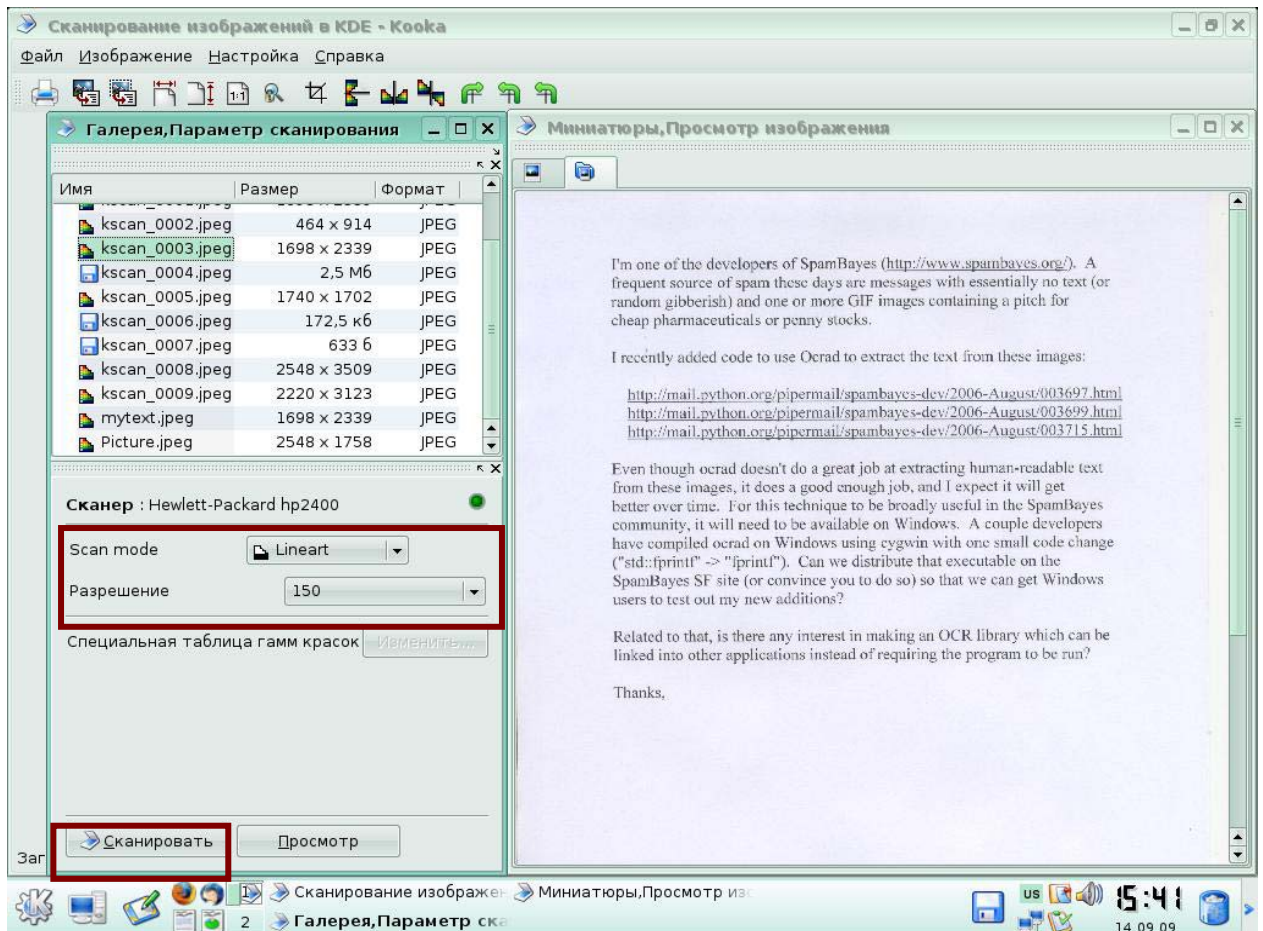


Рис 16.



Для того чтобы сохранить отсканированный текст в файле под именем Mytext.jpeg, укажите данное имя файла в появившемся окне *Имя файла – Коока*. Нажмите *Ок*.

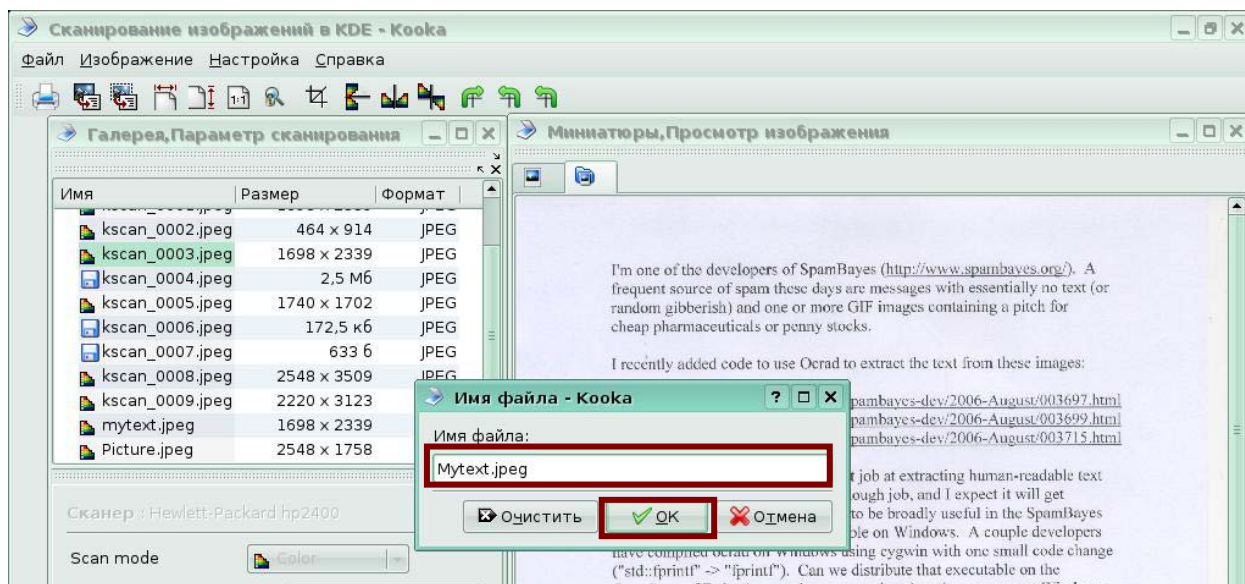


Рис 17.

Для того чтобы выделить первый абзац в тексте нажмите кнопку *Создать из выделенного*, включится режим выделения. В этом режиме нарисуйте рамку вокруг первого абзаца текста.

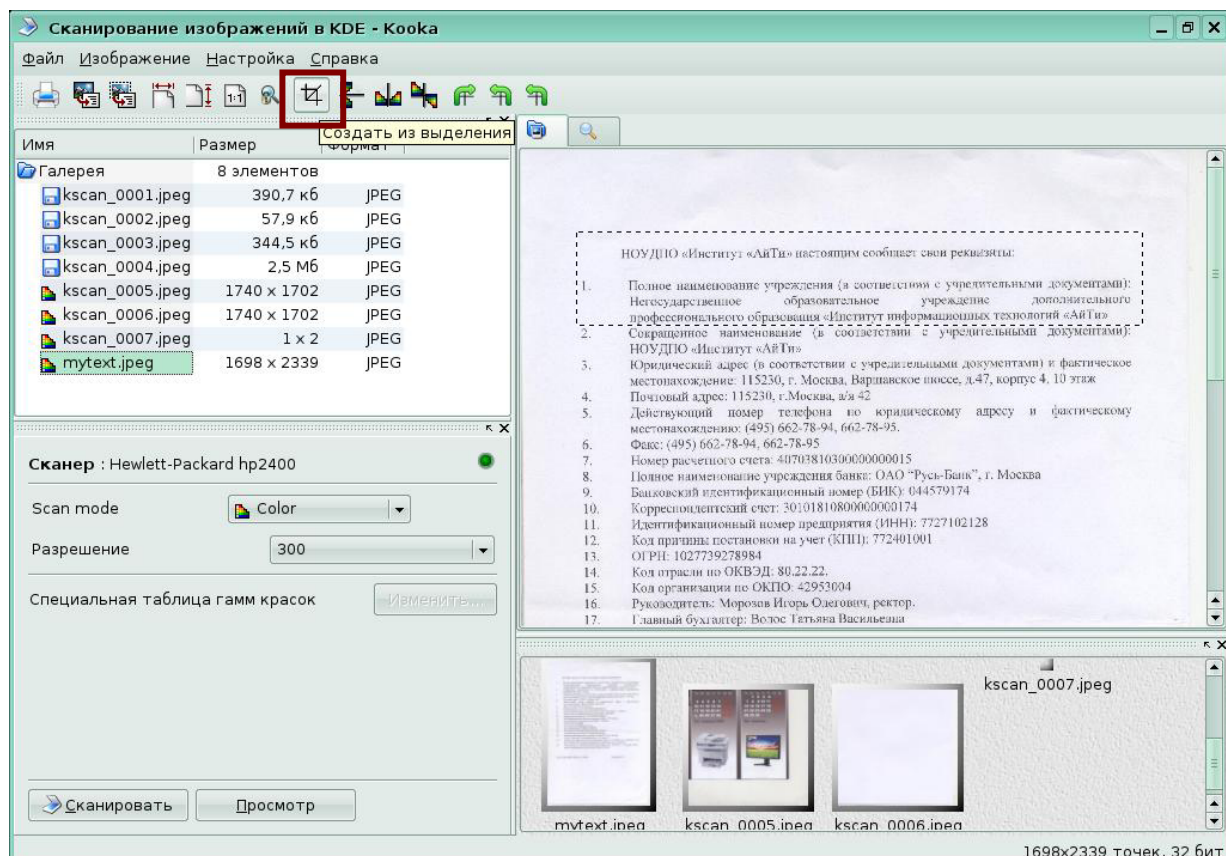


Рис 18.

Выберите меню *Изображение – Распознать текст из выделения.*

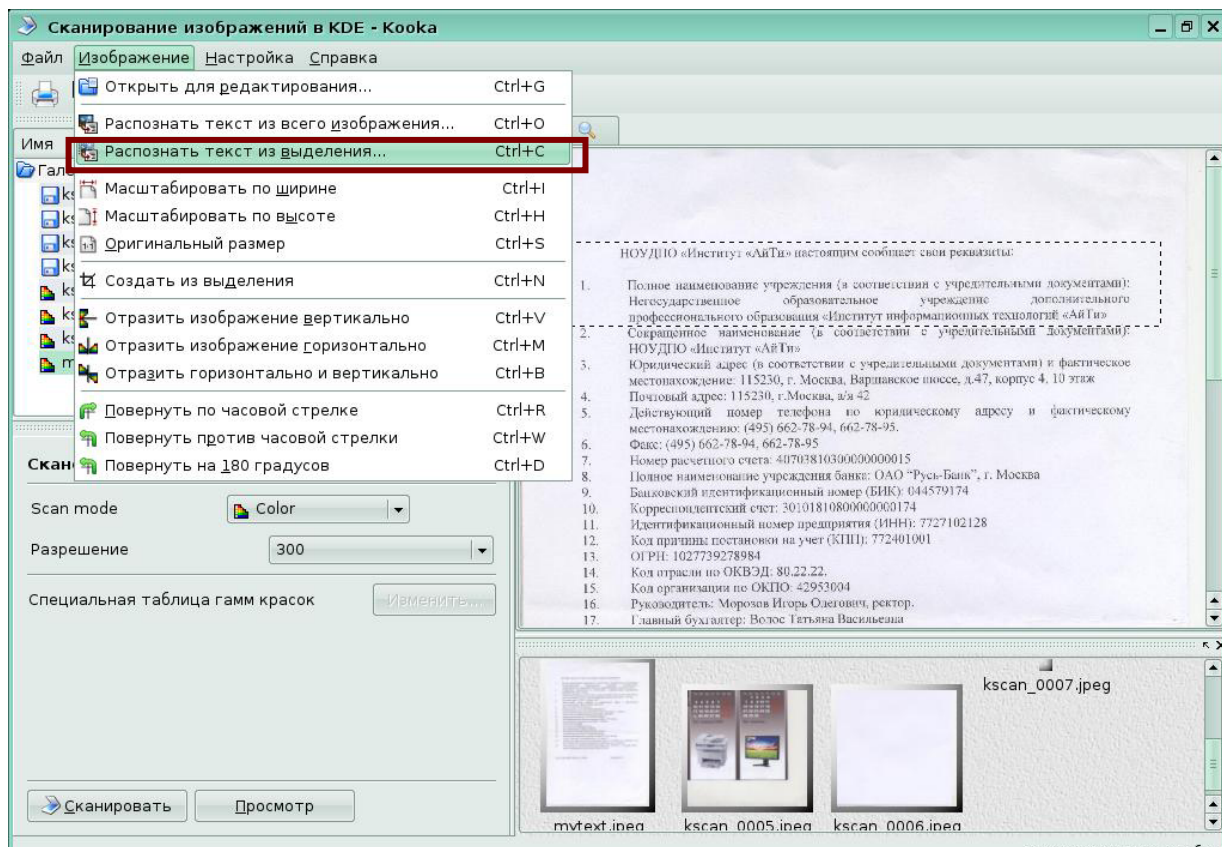


Рис 19.

Откроется окно *Распознавание текста - Коока*. Так как в тексте нет колонок и таблиц, установите режим анализа расположения OCRAD - без обнаружения областей.

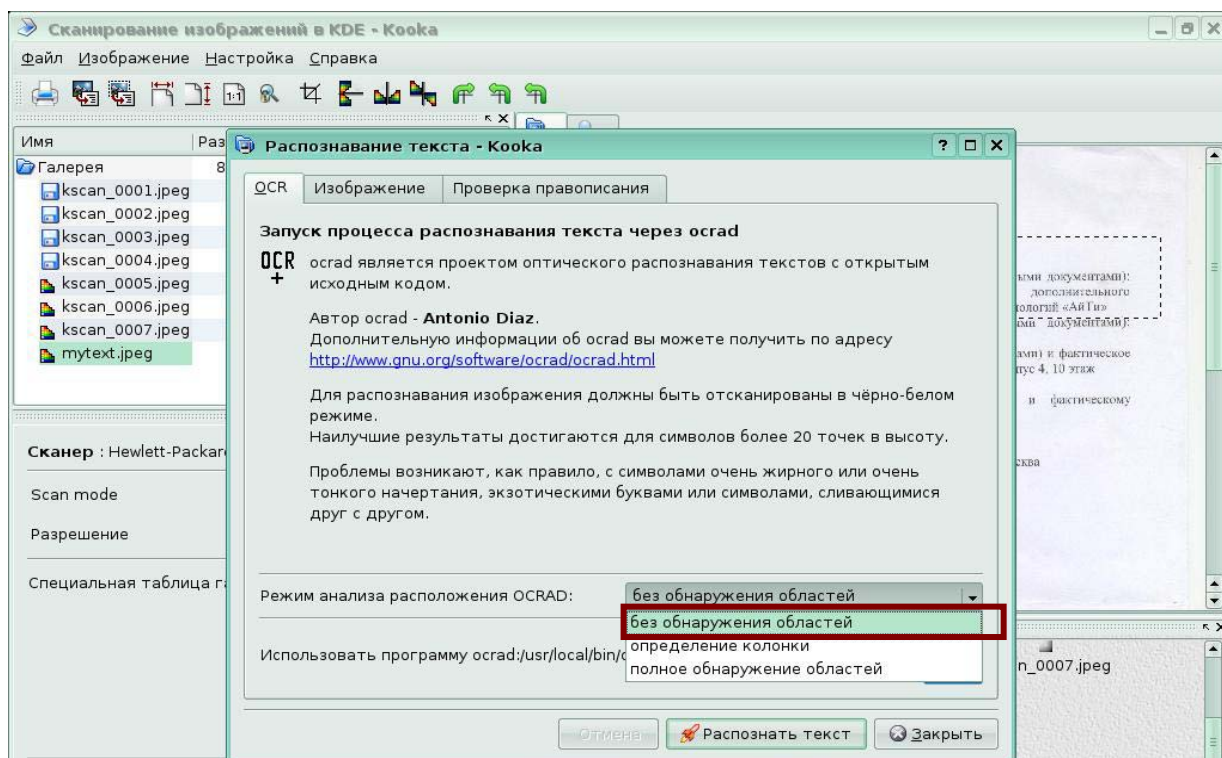


Рис 20.



Перейдите на вкладку *Проверка правописания*.

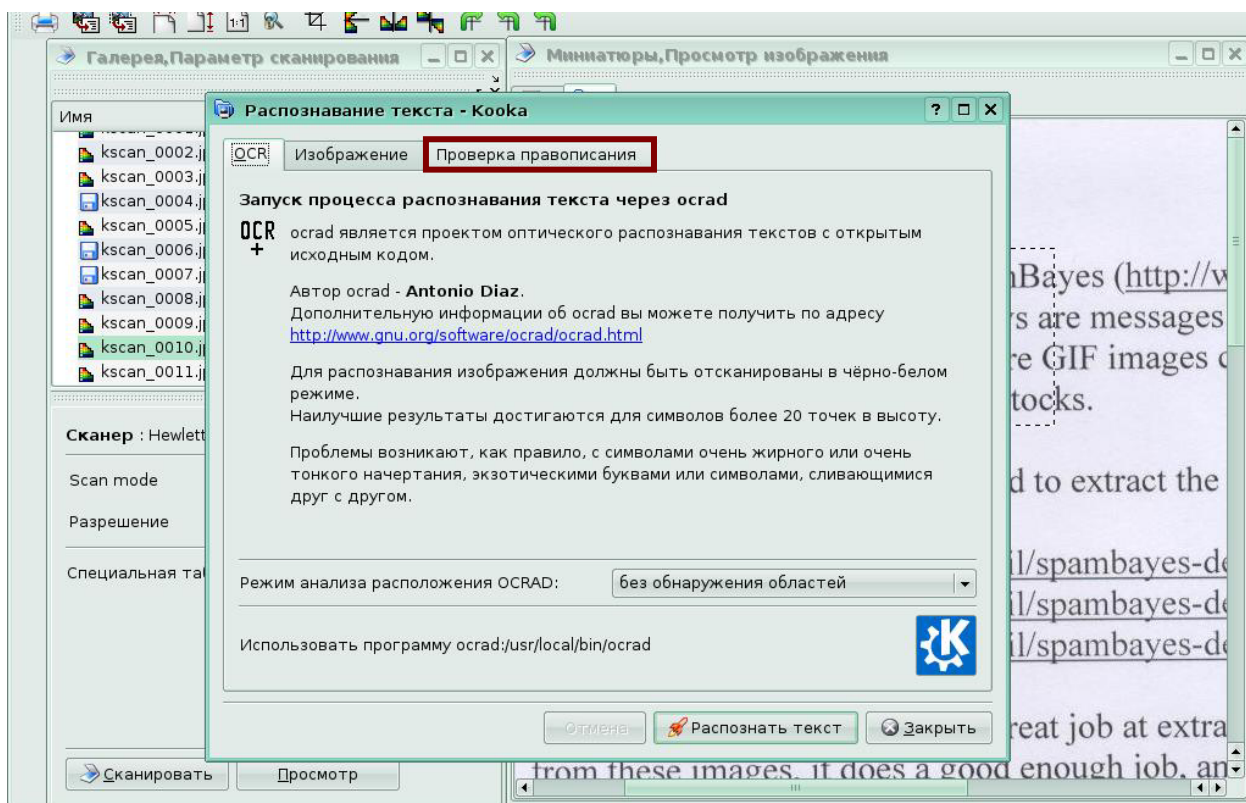


Рис 21.

Установите включенным флажок *Включить проверку правописания результатов распознавания*, обратите внимание на выбранный словарь. Нажмите кнопку *Распознать текст*.

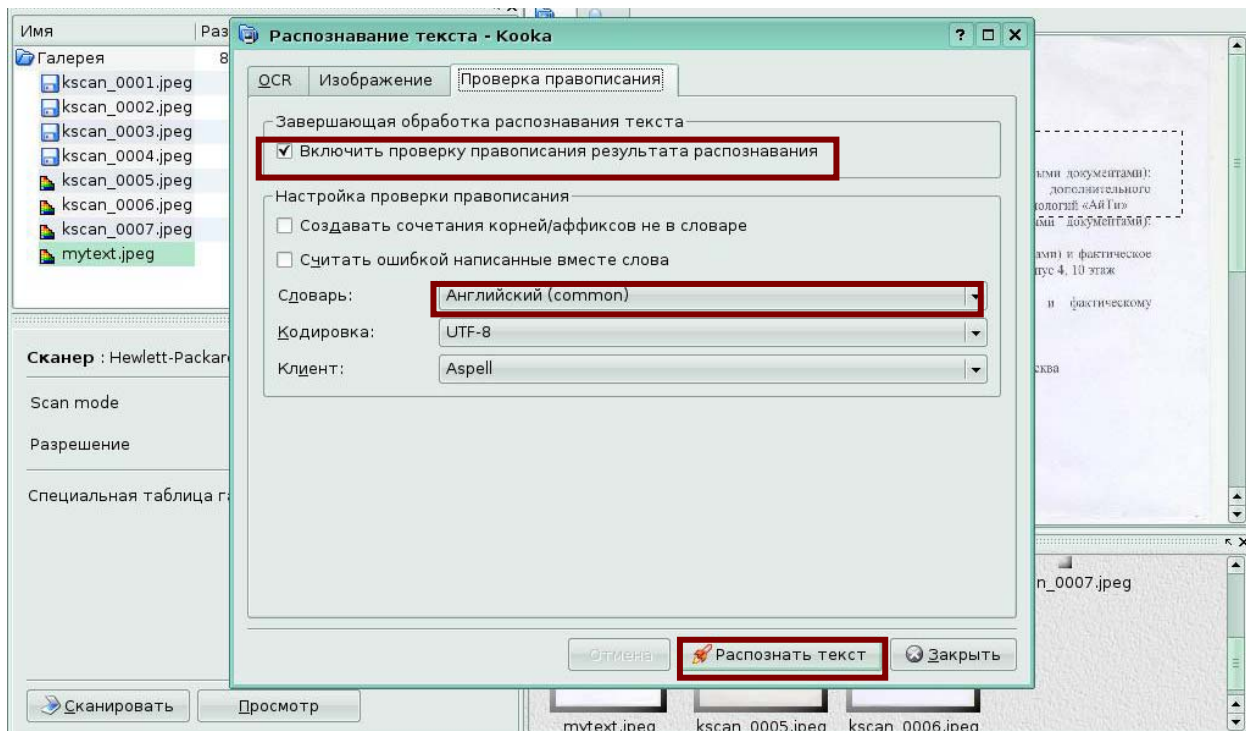


Рис 22.

Появится окно *Проверка словаря распознавания-Коока*, в котором показываются все неизвестные слова, а так же можно выполнить замену, игнорирование или добавление слова в словарь. Выполните *Добавить слово в словарь*. Нажмите кнопку *Готово* для подтверждения окончательных изменений.

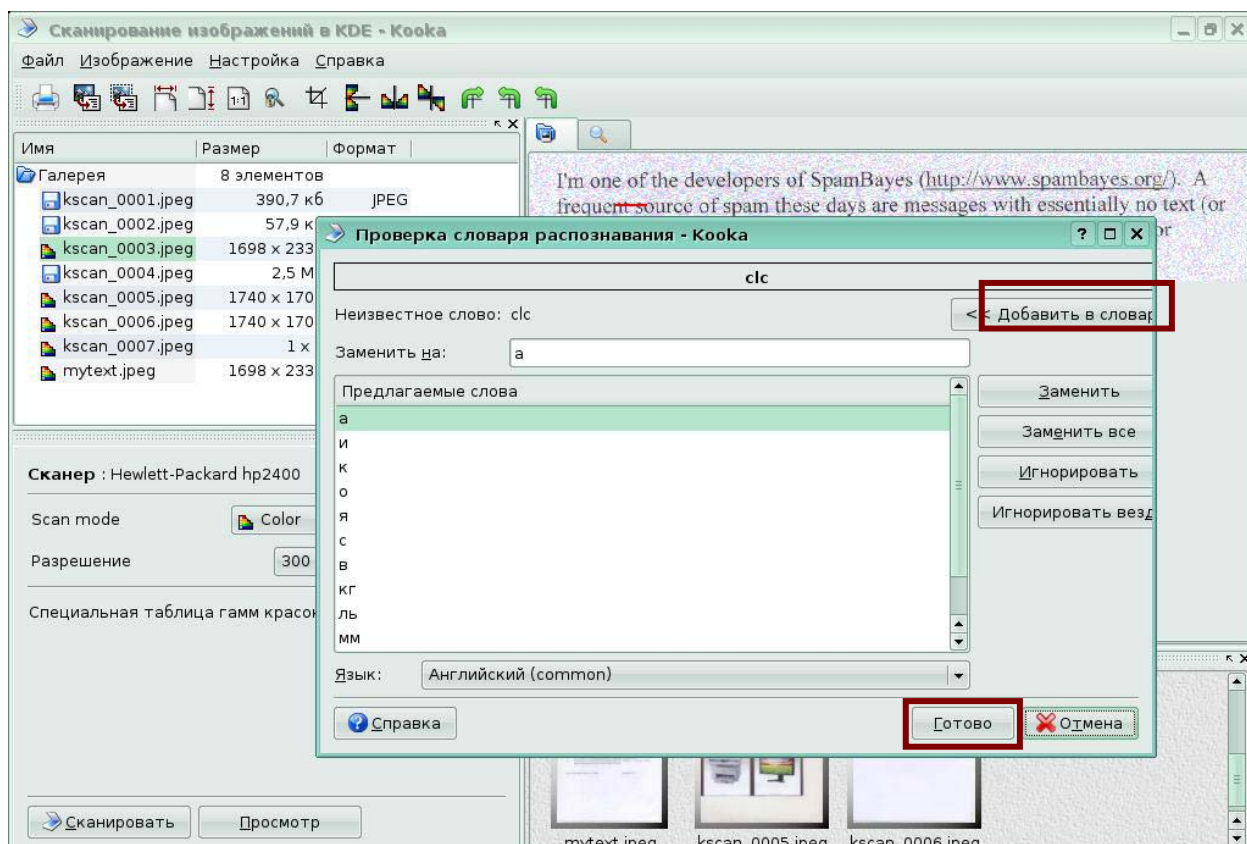


Рис 23.

Для просмотра результатов распознавания активизируйте окно *Результаты распознавания*, для этого выберите меню *Настройка – Инструменты*, включите флажок *Результаты распознавания*.

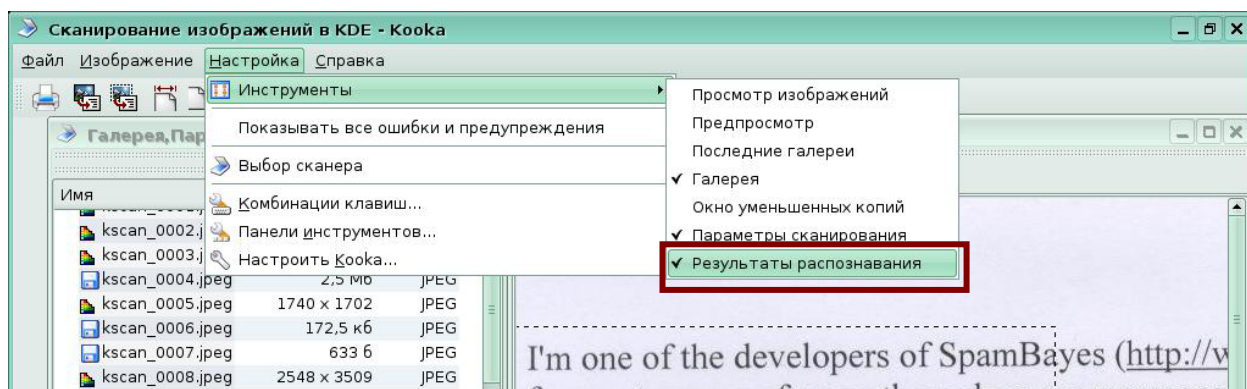


Рис 24.



Появится окно *Результат распознавания текста*, в котором представлен текст, распознанный из отсканированного документа.

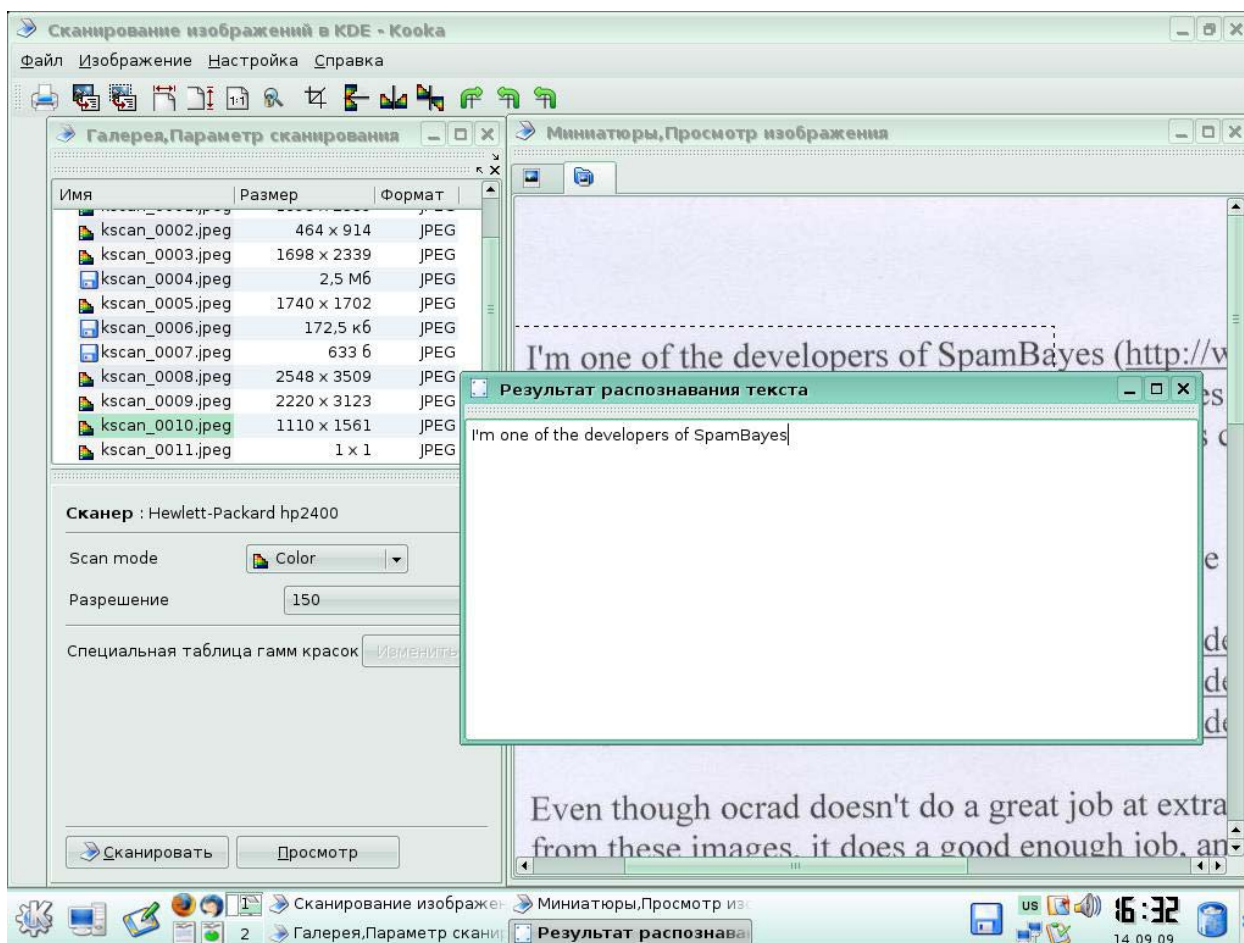


Рис 25.

Для сохранения результатов распознавания выберите меню *Файл - Сохранить результаты распознавания*.

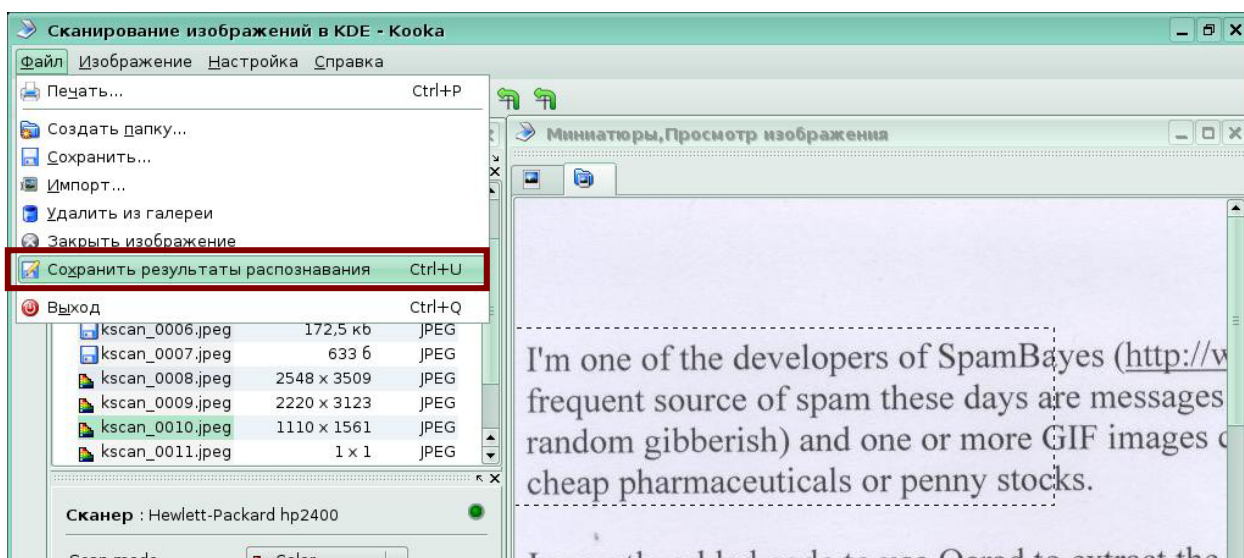


Рис 26.

Появится окно *Сохранить результат распознавания - Коока*, в котором задайте имя файла «Мой текст» (расширение файла `.txt`). Нажмите кнопку *Сохранить*.

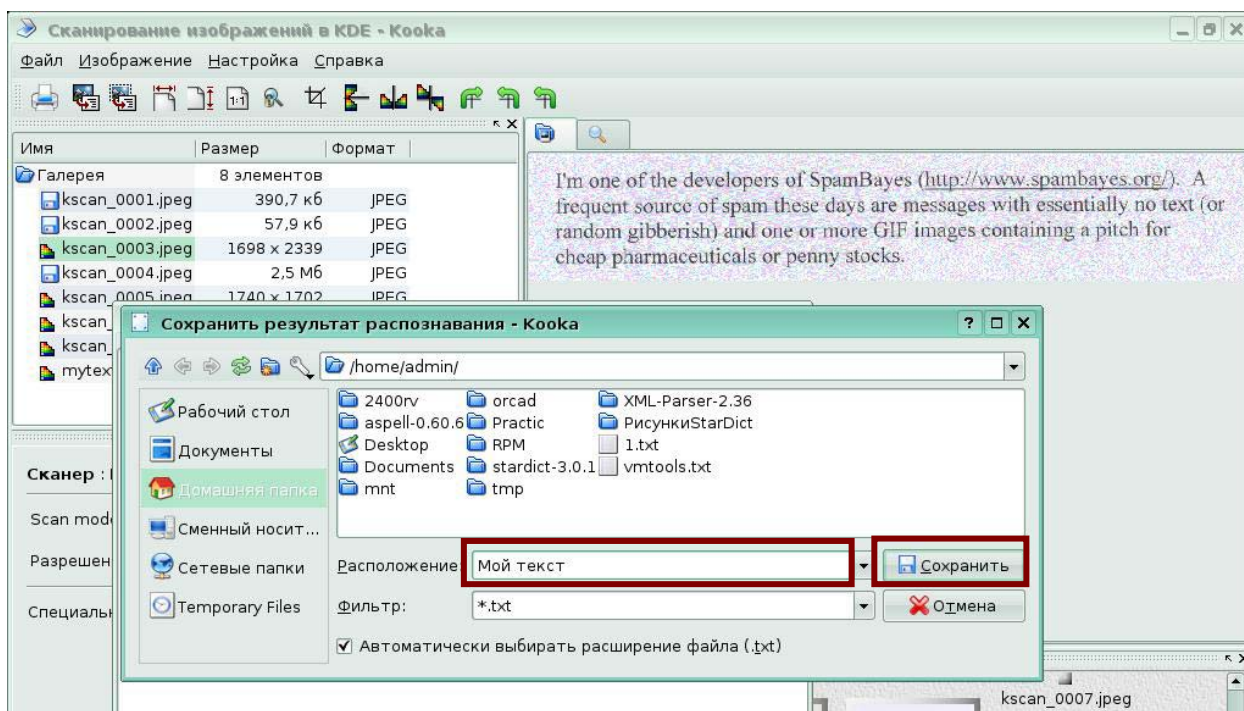


Рис 27

Для распечатки файла выберите меню *Файл – Печать*.

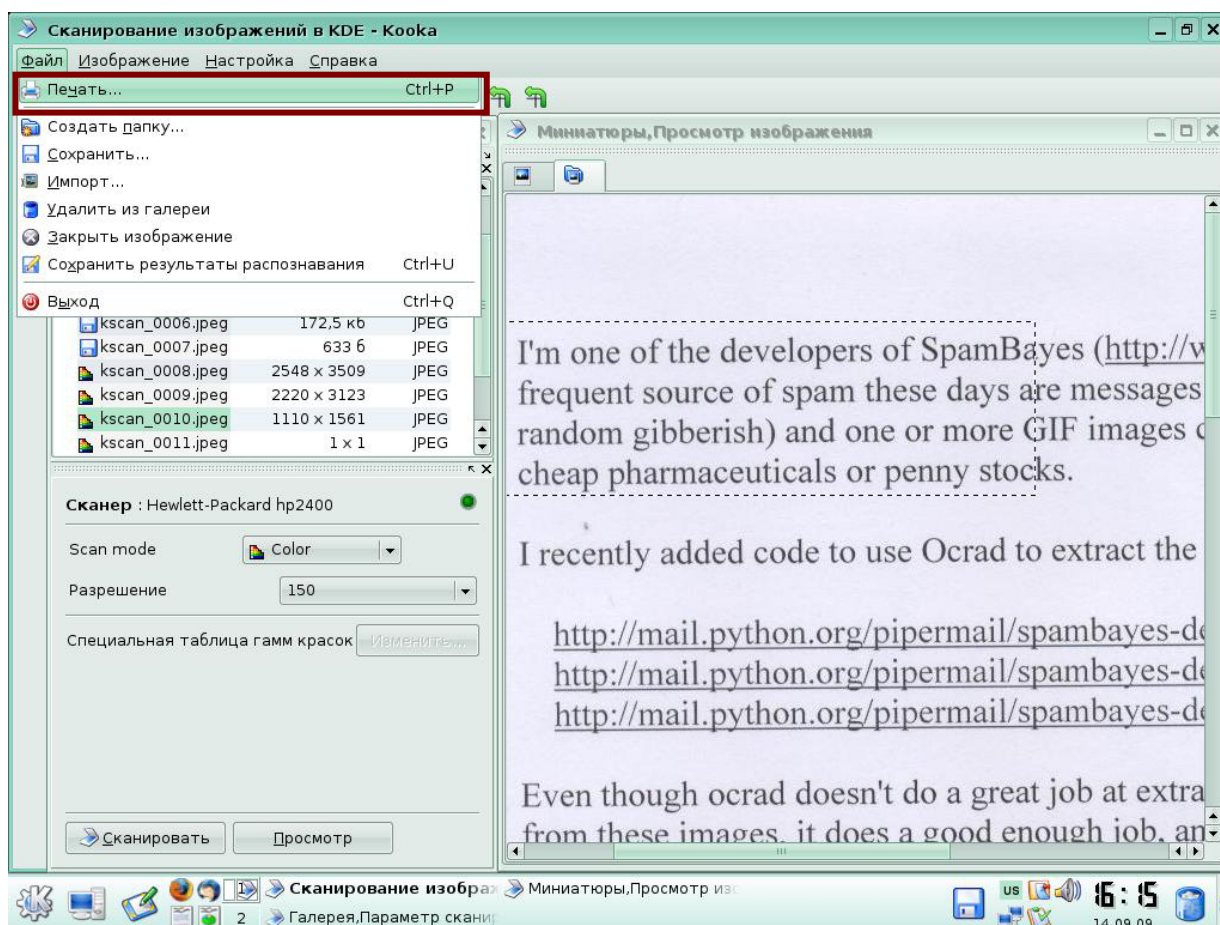


Рис 28.



Откроется окно *Печать*. Для задания настроек: число копий распечатки, номера страниц распечатки, использование колонтитулов и т.д., нажмите кнопку *Параметры*.

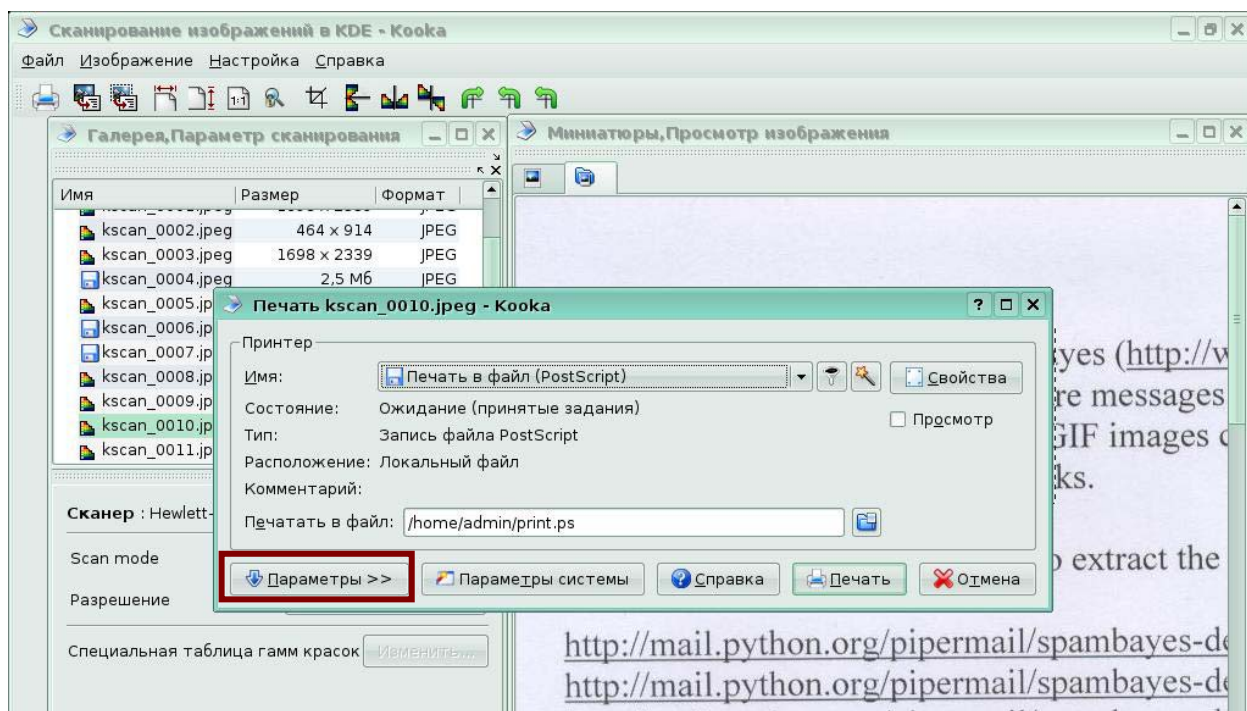


Рис 29.

Для задания номеров страниц включите переключатель *Номера* и перечислите требуемые номера страниц. Нажмите кнопку *Печать*.

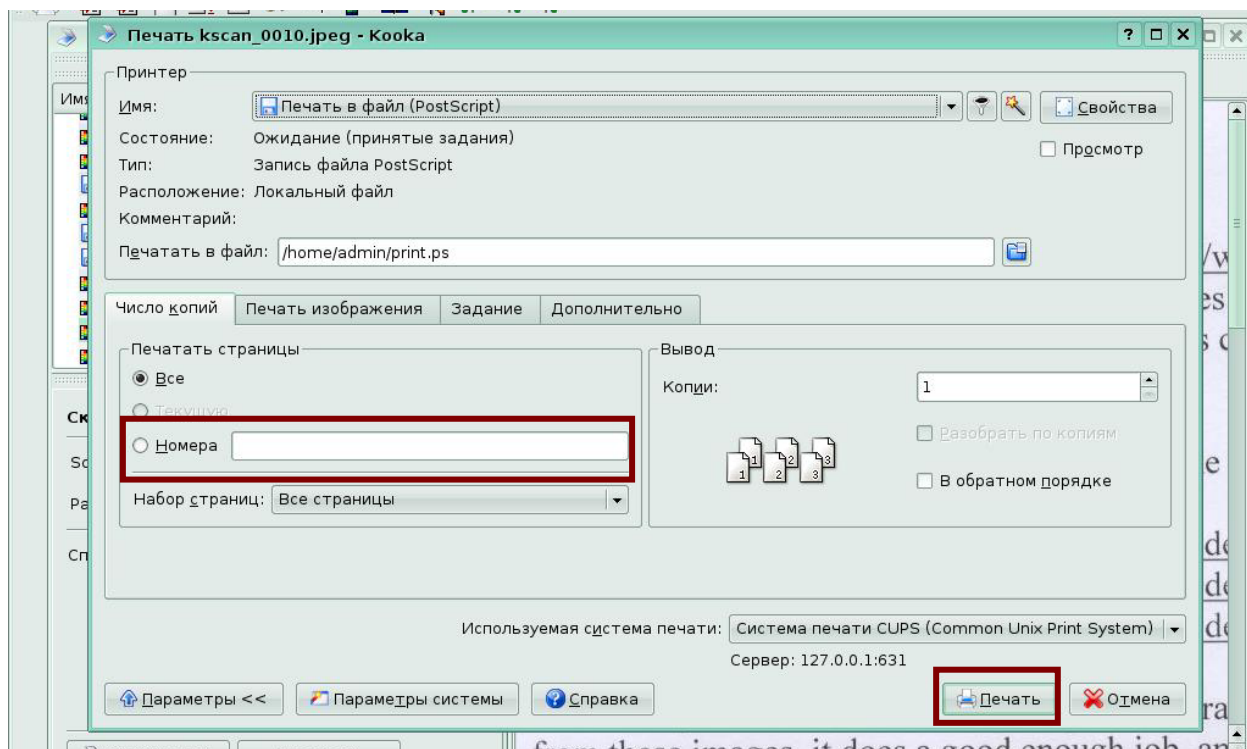


Рис 30.

Для завершения работы с программой выберите меню *Файл - Выход*.

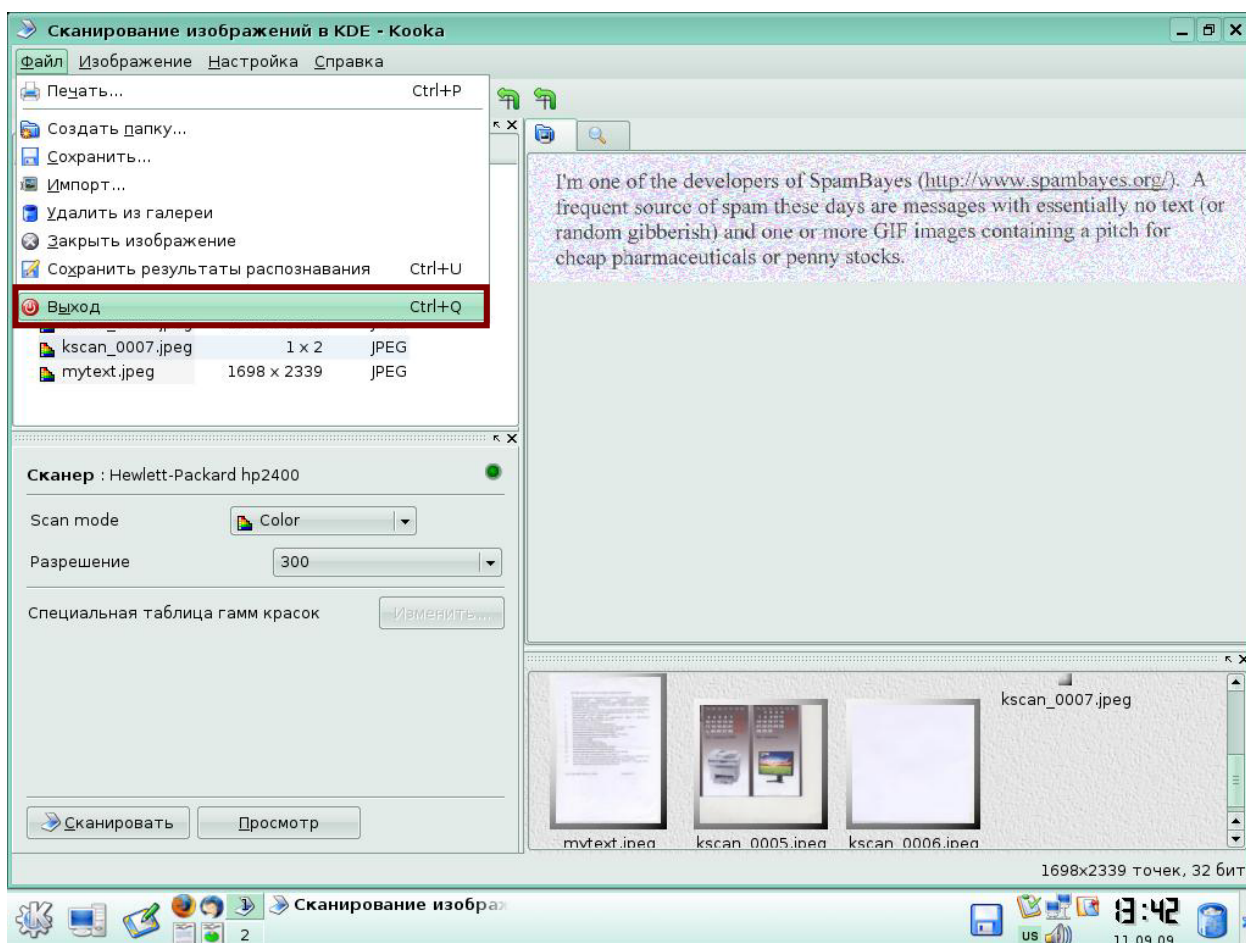


Рис 31.