

Тема 1. Начало работы

1.1. Интерфейс Visio и создание документа на основе шаблона

Для запуска программы нажмите на кнопку **Пуск** и в разделе **Все программы** выберите **Microsoft Office / Microsoft Office Visio**.

Интерфейс программы аналогичен другим программам пакета Microsoft Office и также содержит строку заголовка, главное меню программы и панели инструментов (по умолчанию, **Стандартная** и **Форматирование**). Для выбора других панелей инструментов следует выполнить команду **Вид / Панели инструментов**.

В начале работы рабочая область разделена на 3 части (рис. 1): в левой части можно видеть различные **Категории шаблонов**, в средней части можно выбрать определенный шаблон из соответствующей категории, а в правой части сделан предварительный просмотр выбранного шаблона и текст пояснения. Чтобы начать работу со схемой, нужно нажать кнопку **Создать** в правой части экрана.

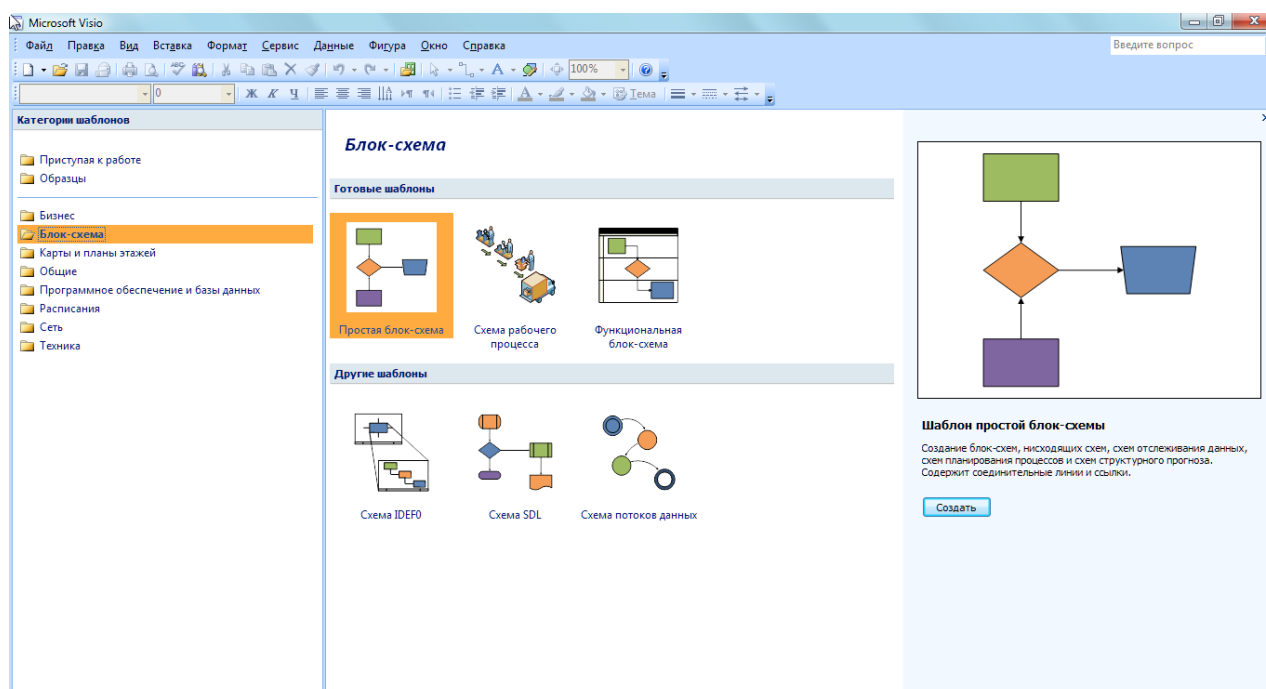


Рис. 1. Категории шаблонов и окно **Приступая к работе**

1.2. Категории и назначения встроенных шаблонов

В Microsoft Office Visio 2007 представлены тысячи фигур и более шестидесяти шаблонов схем, каждый из которых предназначен для конкретных целей. Уровень сложности шаблонов также различается. Выделяют следующие категории шаблонов:

- Бизнес (организационная диаграмма, сводная схема, схема мозгового штурма, дерево ошибок, диаграммы и графики, схема ЕРС, схема ITIL, схема аудита, схема потока создания стоимости, схема причинно-следственных связей, схема рабочего процесса, схема управления качеством, схемы и диаграммы маркетинга)
- Блок-схема (простая блок-схема, функциональная блок-схема, схема IDEF0, схема SDL, схема потоков данных)
- Карты и планы этажей (маршрутная карта, план дома, план завода, план зеркального потолка, план отопления, вентиляции и кондиционирования, план охранных систем и контроля доступа, план рабочих мест, план расстановки, план участка, план этажа, схема водопроводно-канализационной сети, схема электротехнических и телекоммуникационных соединений, трехмерная маршрутная карта)
- Общие (блок-диаграмма, простая схема, трехмерная блок-диаграмма)
- Программное обеспечение и базы данных (интерфейс пользователя Windows XP, схема модели UML, схема модели базы данных, COM и OLE, Express-G, ROOM, Джексон, корпоративное приложение, структура программы, схема ORM, схема модели потоков данных)
- Расписание (временная шкала, диаграмма PERT, диаграмма Ганта, календарь)
- Сеть (подробная схема сети, концептуальная схема сети, Active Directory, каталог LDAP, схема стоек, карта веб-узла, концептуальная схема веб-узла)
- Техника (гидравлика, логические компоненты, принципиальная электротехническая схема, сборочный чертеж, системы, системы энергоснабжения предприятия, схема трубной обвязки, технологическая схема)

Некоторые виды шаблонов, в связи с особенностями их применения, могут относиться к нескольким категориям одновременно.

1.3. Основные команды меню

Меню **Файл** содержит стандартный набор команд для сохранения, открытия и создания новых документов, а также позволяет выбрать параметры страницы и добавить необходимые коллекции фигур.

В меню **Правка** содержатся инструменты для копирования, вставки, выделения замены и т.д., аналогично остальным приложениям Microsoft Office.

В меню **Вид** содержатся специальные окна для документов Visio и команды для включения и отключения визуальных подсказок. Здесь можно включить и выключить отображение **Линейки**, **Сетки**, вспомогательного окна **Панорама и масштаб**, панелей инструментов и т.д.

Меню **Вставка** обеспечивает возможность вставки символов, надписей, рисунков, гиперссылок и других необходимых объектов.

В меню **Формат** содержатся команды для необходимого ориентирования фигур и соединителей в документе.

В меню **Сервис** в диалоговых окнах **Параметры** и **Настройка** можно изменить настройки программы Visio, а в пункте **Линейка и сетка** можно изменить параметры линейки и сетки.

В меню **Данные** содержатся команды дополнительных возможностей, таких как импорт и отображение данных.

Меню **Фигура** включает основные команды для работы с фигурами, например, для отражения, поворота, группировки, выравнивания, распределения и изменения расположения фигур.

Меню **Окно** предназначено для выбора порядка расположения окон, в том числе таблицы свойств фигуры.

Меню **Справка** позволяет работать со справкой, устанавливать параметры конфиденциальности, проверять наличие обновлений и т.д.

1.4. Действия со страницами файла Visio 2007

Новый документ обычно содержит только одну страницу. Для добавления страниц следует щелкнуть правой кнопкой мыши на ярлычке страницы внизу рабочей области и выбрать в контекстном меню пункт **Добавить страницу** (рис. 2). В открывшемся окне диалога **Параметры страницы** задать имя новой страницы и, если необходимо, ее параметры, например, масштаб или размер. Щелкните **ОК**.

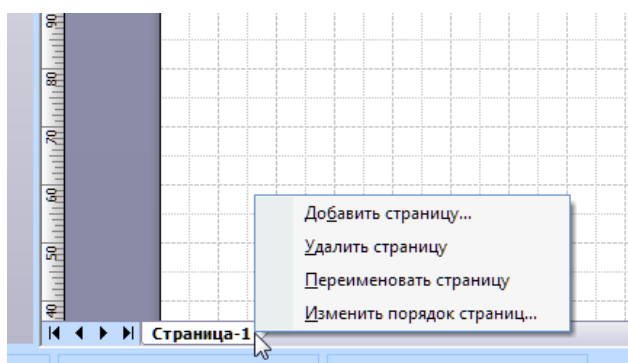


Рис. 2. Действия со страницами

Также с помощью контекстного меню страницы можно переименовать, удалить или изменить их порядок.

1.5. Наборы элементов, коллекции фигур

В наборах элементов Visio содержатся коллекции фигур. Фигуры в каждом наборе элементов имеют схожие черты. В этих наборах могут содержаться коллекции фигур для создания определенного типа диаграммы или несколько различных видов одной и той же фигуры.

На рис. 3 изображено окно **Фигуры** и четыре набора элементов **Стрелки**, **Фоновые рисунки**, **Фигуры простой блок-схемы** и **Рамки и заголовки**. Чтобы развернуть набор элементов, следует щелкнуть по его заголовку.

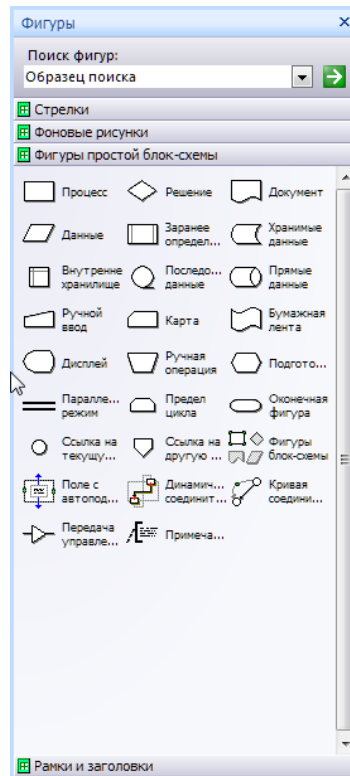


Рис. 3. Окно **Фигуры**

Для просмотра и выбора других фигур можно либо в меню **Файл** выбрать элемент **Фигуры** и перейти вниз до набора элементов, который необходимо открыть, либо воспользоваться кнопкой **Фигуры** на стандартной панели инструментов.

1.6. Вставка стандартных фигур

Работая с Visio, вы будете работать с различными фигурами, которые являются элементарными составляющими самых разнообразных схем. Фигуры в Visio обладают интерактивным поведением, то есть определенными образом реагируют на выполняемые с ними действия.

В Visio различают два типа фигур:

- одномерные;

- двухмерные.

От типа фигуры зависит ее поведение. *Одномерная фигура* (рис. 4, *b*) имеет начальную и конечную точку, основное ее свойство это соединить две другие фигуры. *Двухмерные фигуры* (рис. 4, *a*) выделяются с помощью восьми зеленых маркеров выделения и используются для представления специальных объектов или идей. У некоторых фигур в Visio имеется дополнительное поведение (рис. 4, *c*), которое характеризует именно данный тип фигур и обозначается желтыми управляющими маркерами.

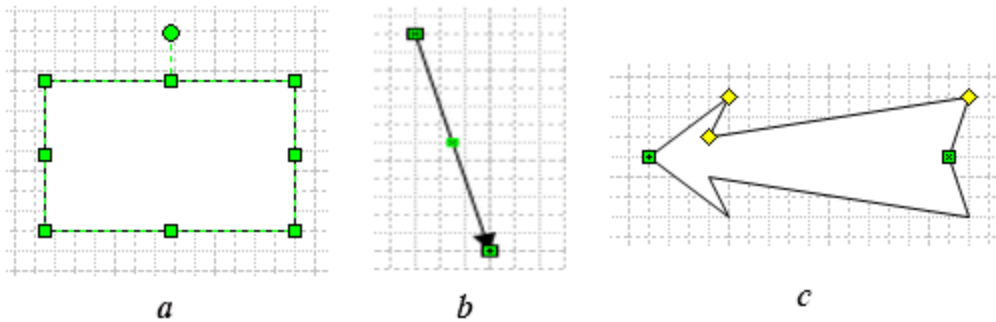


Рис. 4. Виды фигур

Для вставки стандартных фигур выбираем нужную фигуру из набора элементов и перетаскиваем ее на страницу. Размеры можно изменить с помощью маркеров.

Наборы элементов, отображаемые в окне **Фигуры**, зависят от выбранного шаблона. в случае, когда известно название необходимого элемента, искать фигуры можно с помощью окна **Поиск фигур** (рис. 3). Тогда будут найдены фигуры из всех шаблонов. Также фигуры могут быть созданы самостоятельно или получены от других пользователей.

В контекстном меню (рис. 5) для фигуры с помощью меню **Формат** можно поменять цвет и формат линий, тень и заливку фигуры.

Для группировки объектов нужно выделить необходимые объекты общей рамкой, и выбрать команду **Фигура / Группировать**.

1.7. Перемещение, копирование и вращение объектов

Чтобы переместить фигуру выполните следующие действия: поместите указатель на фигуру. Когда указатель сменится на четырехстороннюю стрелку, перетащите фигуру, удерживая нажатой кнопку мыши. Чтобы выровнять фигуру относительно другой фигуры, используйте линии динамической сетки. (в меню **Сервис** выберите команду **Привязать и приклеить**, на вкладке **Общие** установите флажок **Динамическая сетка** и нажмите кнопку **ОК**) Чтобы немного подвинуть фигуру, выделите ее и нажмите клавишу со стрелкой. Чтобы по-

двинуть фигуру точно на один пиксель, нажмите клавишу со стрелкой, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**.

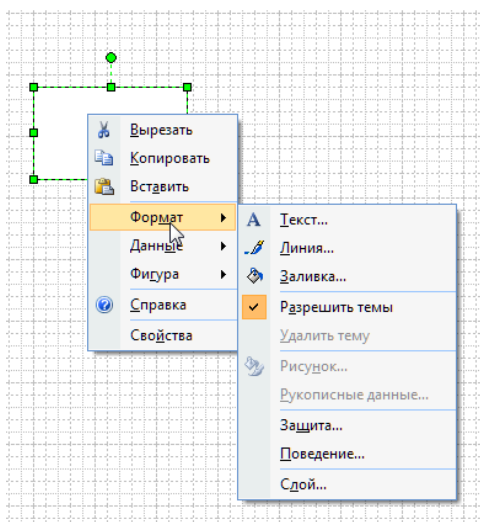


Рис. 5. Контекстное меню **Формат**

Чтобы скопировать фигуру, нужно ее выделить. Затем, удерживая нажатой клавишу **CTRL**, перетащите копию фигуры в нужное место. Отпустите кнопку мыши.

Поворот одномерных фигур выполняется с использованием начальной или конечной точки. Для поворота двумерных фигур следует перемещать маркеры поворота зеленого цвета. Также для поворота и отражения фигур можно использовать пункт **Повернуть/ Отразить** в меню **Фигура**.

1.8. Фоновые рисунки, рамки и заголовки

Для добавления фона используется набор элементов **Фоновые рисунки**. Если он не открыт, то выберите в меню **Файл** команду **Фигуры**, затем – команду **Дополнительные решения Visio**, а после этого – команду **Фоновые рисунки**. Перетащите фон на страницу. При перемещении будет создана новая страница **Фон Visio-1**, на которой можно редактировать фон, добавлять логотип или другую информацию. При добавлении новой страницы по умолчанию будет указан выбранный фон. Чтобы удалить фон страницы, следует перетащить фигуру **Без фона**.

Для добавления рамок следует воспользоваться набор **Рамки и заголовки**. В рамки также можно вписывать текст. Можно добавлять заголовки отдельно от рамки.

1.9. Работа с текстом

С помощью текста в Visio можно помечать фигуры и соединители, создавать заголовки схем, создавать отдельные надписи.

Для добавления текста в фигуру (*внедренный текст*) следует щелкнуть по фигуре левой кнопкой мыши и ввести текст. Масштаб фигуры в Visio будет увеличен. По завершении работы щелкните в пустой области страницы рисунка, чтобы вернуться к прежнему масштабу. На фигуре появится текст.

Для редактирования текста следует щелкнуть по фигуре дважды. Для добавления текста в группу можно воспользоваться кнопкой **Текст** (рис. 6) на стандартной панели инструментов. С помощью этой кнопки можно также создать текстовую фигуру (надпись) в любом месте листа.

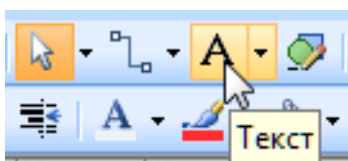


Рис. 6. Кнопка **Текст**

Чтобы программа Visio не увеличивала текст, выберите в меню **Сервис** команду **Параметры** и перейдите на вкладку **Общие**. В области **Параметры окна документа** введите для размера шрифта значение 0 (ноль) в поле **Автоматически увеличивать масштаб текста при редактировании текста мельче**.

Текстовый блок – это текстовая область, связанная с фигурой. Это самостоятельная часть фигуры, присоединенная к ней. Для управления текстовым блоком необходимо сначала выбрать инструмент **Блок текста** (Он находится в списке кнопки **Текст**) (рис. 7). Затем его можно использовать для перемещения, поворота и изменения размера текстового блока.

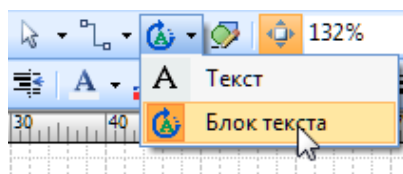


Рис. 7. Блок текста

Чтобы размер текста изменялся одновременно с размером фигуры, нужно выполнить следующие действия (возможно не для всех фигур): выделить фигуру с текстом; в меню **Окно** выбрать пункт **Показать таблицу свойств фигуры**; в открывшемся окне найти раздел **Знак** (рис. 8).

В ячейке **Размер** удалите содержимое ячейки и введите HEIGHT/5. Закройте лист.

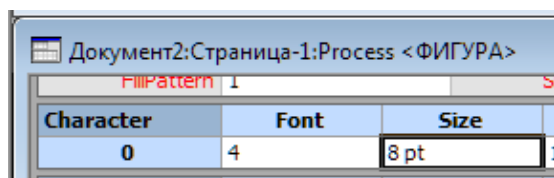


Рис. 8. Раздел **Знак** таблицы свойств фигуры

1.10. Запрет и разрешение изменений фигуры

Для установки и снятия запрета на изменения фигуры следует выделить фигуру, выбрать в меню **Формат** команду **Защита** и выбрать те атрибуты фигуры, для которых нужно установить блокировку (рис. 9), или снять флажки с тех атрибутов, которые необходимо разблокировать, после чего нажать кнопку **ОК**. Чтобы защита начала действовать, нужно в меню **Вид** выбрать команду **Окно проводника по документам**, щелкнуть правой кнопкой мыши имя документа, а затем в контекстном меню выбрать команду **Защитить документ**, после чего в группе **Защитить** установить флажок **Фигуры** и нажать кнопку **ОК**.

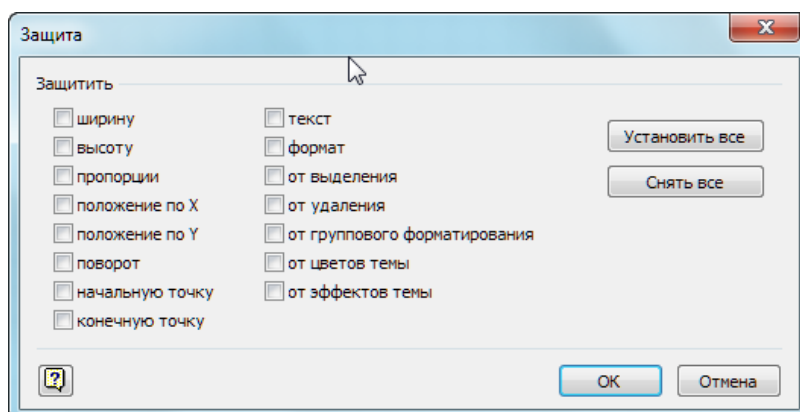


Рис. 9. Диалоговое окно **Защита**

Тема 2. Инструменты рисования, редактирования и соединения

2.1. Инструменты рисования

Пользовательские фигуры создаются с помощью инструментов рисования, добавить соответствующую панель (рис.10) можно либо выбрав соответствующий пункт **Рисование** в меню **Вид / Панели инструментов**, либо нажать на кнопку **Средства рисования** на стандартной панели инструментов.

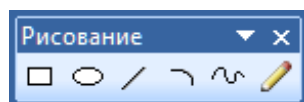


Рис. 10. Панель инструментов **Рисование**

Для добавления линии нужно нажать на кнопку **Линия**; установить указатель мыши в том месте листа, где будет начало линии; нажать и удерживать левую кнопку мыши; протянуть линию; отпустить левую кнопку мыши. Если нужно создать линию под углом кратным 45° , при рисовании удерживайте нажатой клавишу **SHIFT**. Для удаления фигуры ее нужно выделить и нажать кнопку **DELETE**.

Для отмены режима рисования нужно нажать на кнопку **Указатель** на стандартной панели инструментов.

Ломаные линии или кривые состоят из набора сегментов. После соединения нескольких сегментов они образуют фигуру, которую нельзя разобрать на части стандартными инструментами. Чтобы построить ломаную, необходимо начинать построение следующего сегмента из конца предыдущего, выделенного зеленым маркером. Сегмент будет добавлен к ломаной и появится общая пунктирная зеленая рамка.

Замкнутые фигуры произвольной формы создаются при помощи ломаной линии, конец которой совпадает с началом. Признаком совпадения является появление заливки фигуры белым цветом.

Ломаная линия (кроме гладкой линии) или замкнутая фигура являются двумерными фигурами. В Visio можно преобразовать тип фигуры: выделите фигуру, выполните команду меню (или контекстного меню) **Формат / Поведение** и на вкладке **Поведение** установите переключатель в положение **Линия** или **Рамка**, нажмите **ОК**.

Аналогично можно работать с инструментами **Дуга**, **Ломаная** и **Карандаш**.

2.2. Маркеры фигур

Любая фигура на листе выделяется маркерами, которые служат для изменения визуальных параметров фигуры и ее положения, создания связей и т.д. Отображаемый тип маркера зависит от выбранного инструмента.

Существует 9 основных типов маркеров:

- маркеры соединения, позволяющие соединять фигуры между собой;
- маркеры контроля, предназначенные для изменения параметров фигуры (например, размера и направления тени);
- маркеры блокировки, устанавливающие защиту от внешних изменений;
- маркеры поворота;
- маркеры выделения (занимают ключевые точки прямоугольника, в который вписана двумерная фигура);
- маркеры концов;
- маркеры вершины фигуры;
- точки контроля, предназначенные для управления отдельными линиями, из которых состоит фигура;
- точки эксцентриситета, используемые для произвольного искривления дуги.

2.3. Размещение фигур

Расположение фигур на странице позволяет не только улучшить внешний вид схемы, но и повышает их эффективность и облегчает восприятие. К способам размещения фигур в Visio относят:

- Использование стрелок автосоединения

Для автоматического соединения фигур с помощью средства **Автосоединение** (рис. 11) необходимо выполнить следующую последовательность действий. Перетащите первую фигуру из набора элементов на страницу документа и отпустите кнопку мыши. Перетащите вторую фигуру в верхнюю часть первой. Появятся голубые стрелки. При этом кнопка мыши должна оставаться нажатой. Удерживая нажатой кнопку мыши, переместите указатель мыши на голубую стрелку, указывающую место, куда необходимо поместить вторую фигуру (стрелка должна стать синей). Отпустите кнопку мыши. Если необходимо, продолжайте создавать документ.

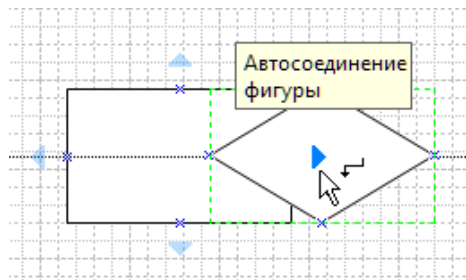


Рис. 11. Автосоединение фигуры

Чтобы включить или отключить функцию **Автосоединение** для всех документов нужно в меню **Сервис / Параметры** перейти на вкладку **Общие** и в группе **Окно документа** установить или снять флажок **Разрешить автосоединение**. Для включения/ выключения функции для данного документа воспользуйтесь кнопкой **Автосоединение** на стандартной панели инструментов.

- Использование сетки и линеек
- Следование направляющим

Чтобы добавить направляющую, необходимо установить указатель мыши на линейке, щелкнуть ее и переместить указатель.

- Использование окна **Размер и положение**

Для задания точного размера и положения фигуры на странице используется окно **Размер и положение** (рис. 12), которое доступно в меню **Вид**. Координата **X** обозначает позицию на горизонтальной линейке, координата **Y** – на вертикальной линейке. В точке пересечения находится «булавка» фигуры (обычно это ее центр).

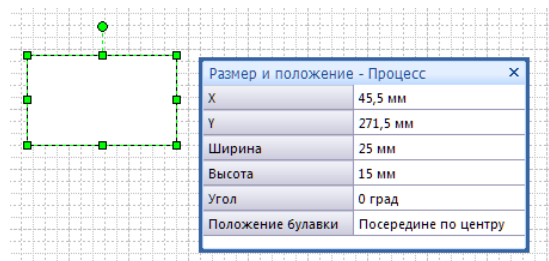


Рис. 12. Окно **Размер и положение**

- Автоматическое выравнивание фигур

В меню **Фигуры** выбрать пункт **Выровнять фигуры** (рис. 13), в котором задается способ выравнивания.

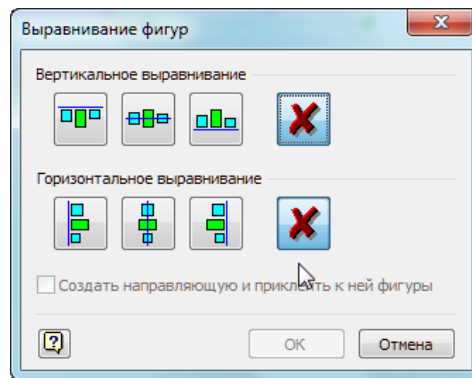


Рис. 13. Окно **Выравнивание фигур**

- **Равномерное распределение фигур**

Команда **Распределение фигур** (рис. 14) в меню **Фигуры** позволяет выровнять интервалы между фигурами.

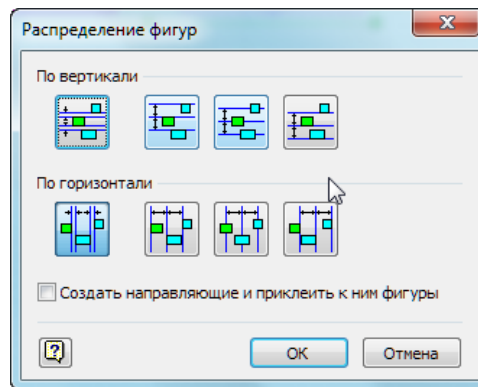


Рис. 14. Окно **Распределение фигур**

- **Поворот и отражение фигур**

Чтобы развернуть двухмерные фигуры, используется маркер поворота. Чтобы повернуть одномерную фигуру, щелкните и перетащите ее начальную или конечную точку. Также можно воспользоваться выбрать пункт **Повернуть / Отразить** из меню **Фигура**.

2.4. Соединения «точка-точка» и «точка-фигура»

Точка соединения – это специальная точка на фигуре, к которой «приклеиваются» соединительные линии и другие фигуры. Она представляет собой значок «x» синего цвета. После соединения фигура и соединительная линия (другая фигура) остаются соединенными даже при перемещении одной из фигур. Для соединения перетащите конечную точку соединительной линии в сторону от фигуры. Выполните одно из следующих действий:

- Чтобы приклеить конечную точку соединительной линии к точке соединения фигуры, перетащите ее к нужной точке соединения так,

чтобы вокруг точки соединения появился красный контур (рис. 15, *a*).

- Чтобы приклеить конечную точку соединительной линии ко всей фигуре, перетащите ее к центру фигуры так, чтобы красный контур появился вокруг всей фигуры (рис. 15, *b*).

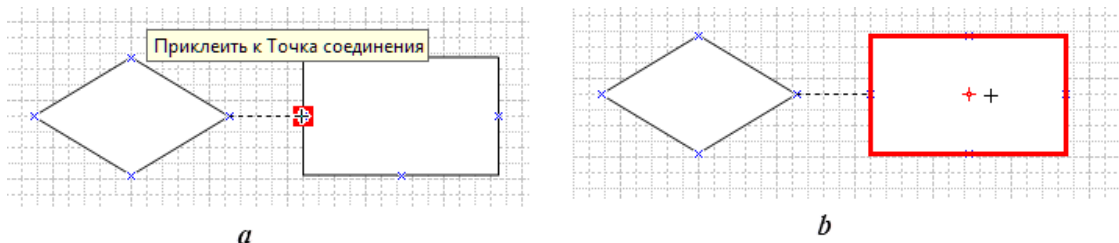


Рис. 15. Соединение фигур

Для работы с точками соединения нужно нажать на кнопку **Точки соединения** (в раскрывающемся списке **Соединительной линии**) (рис. 16). Созданные точки соединения можно перемещать. Добавить новую можно с помощью щелчка левой кнопкой мыши, удерживая клавишу **CTRL**.

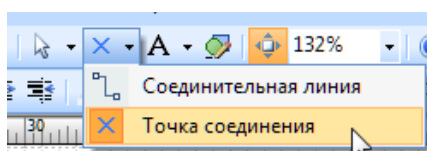


Рис. 16. Точка соединения

Тип соединения можно выбрать при нажатии правой кнопки мыши на соединении (рис. 17).

- Как правило, бывает нужна точка соединения типа «*внутри*». Она «притягивает» к себе конечные точки соединительных линий, а также соединительные точки типа «*наружу*» и «*внутри и наружу*» двумерных фигур.
- Чтобы приклеить двумерную фигуру к другой фигуре, используйте точку соединения типа *наружу*. Точка соединения типа «*наружу*» притягивается к точкам соединения типа «*внутри*».
- Если какую-либо фигуру необходимо приклеить к другим фигурам, но пока еще неизвестно, как именно, используйте точку соединения «*внутри и наружу*».

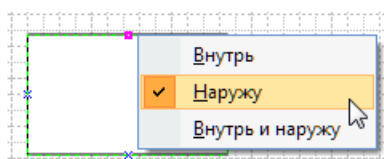


Рис. 17. Выбор типа соединения

Чтобы выбрать вид соединительной линии, нужно щелкнуть правой кнопкой мыши и в контекстном меню выбрать **Прямоугольная**, **Прямая** или **Кривая соединительная линия**. Для изменения направления соединительной линии на противоположное следует выделить эту линию и в меню **Фигура** выбрать пункт **Операция** и нажать **Обратить концы**.

2.5. Объединение фигур в группу

Группировка позволяет управлять поведением нескольких фигур одновременно. Первый шаг при группировке фигур – выбрать нужные фигуры. Чтобы сделать это, щелкните их, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**, либо обведите их прямоугольником выделения. Выделив фигуры, последовательно выберите в меню **Фигура** (или контекстном меню) команды **Группировка** и **Группировать**.

Чтобы изменить одну из фигур в группе, следует выделить группу левым щелчком мыши, а затем щелкнуть еще раз, чтобы выделить одну из фигур в группе.

Тема 3. Некоторые особенности работы с различными шаблонами

3.1. Блок-схемы

Блок-схема – тип схем, описывающий алгоритмы или процессы, изображая шаги в виде блоков различной формы, соединенных между собой стрелками. Их используют, когда требуется описать текущий процесс, проанализировать его для определения возможных проблем или модификации, а также для разработки новых процессов.

Для создания простой блок-схемы в меню **Файл/ Создать/ Приступая к работе** выберите категорию **Блок-схема**, а затем – шаблон **Простая блок-схема**.

Для каждого шага перетащите фигуру. Соедините фигуры с помощью соединительных линий. Введите текст.

Для отображения последовательности шагов процесса фигуры в блок-схеме можно пронумеровать. Для этого выберите фигуры, в меню **Сервис** последовательно выберите команды **Надстройки, Дополнительные решения Visio**, а затем – команду **Нумерация фигур**. На вкладке **Общие** в группе **Операция** установите переключатель в положение **Автонумерация**. В группе **Применить к** установите переключатель в положение выбранные фигуры, а затем нажмите кнопку **ОК**. Для автоматической нумерации новых фигур блок-схемы по мере их добавления на страницу, в диалоговом окне **Нумерация фигур** нужно установить флажок **Продолжать нумерацию фигур при перетаскивании на страницу**.

3.2. Перекрестно-функциональная блок-схема

Такие схемы используются как надстройки к обычной блок-схеме для упрощения восприятия сложно-зависимых схем. Диаграммы позволяют разделить схему на функциональные уровни и фазы их исполнения. Для создания перекрестно-функциональных блок-схем используют наборы элементов **Фигуры горизонтальной (или вертикальной) функциональной схемы**.

Для создания полос используется фигура **Полоска функции**. В диалоговом окне **Блок-схема** нужно задать необходимые параметры – число полос

(число функциональных уровней) и наличие заголовка. Необходимое число фаз задается с помощью фигуры **Разделитель**.

Постройте перекрестно-функциональную блок-схему процесса создания книги (рис. 18).

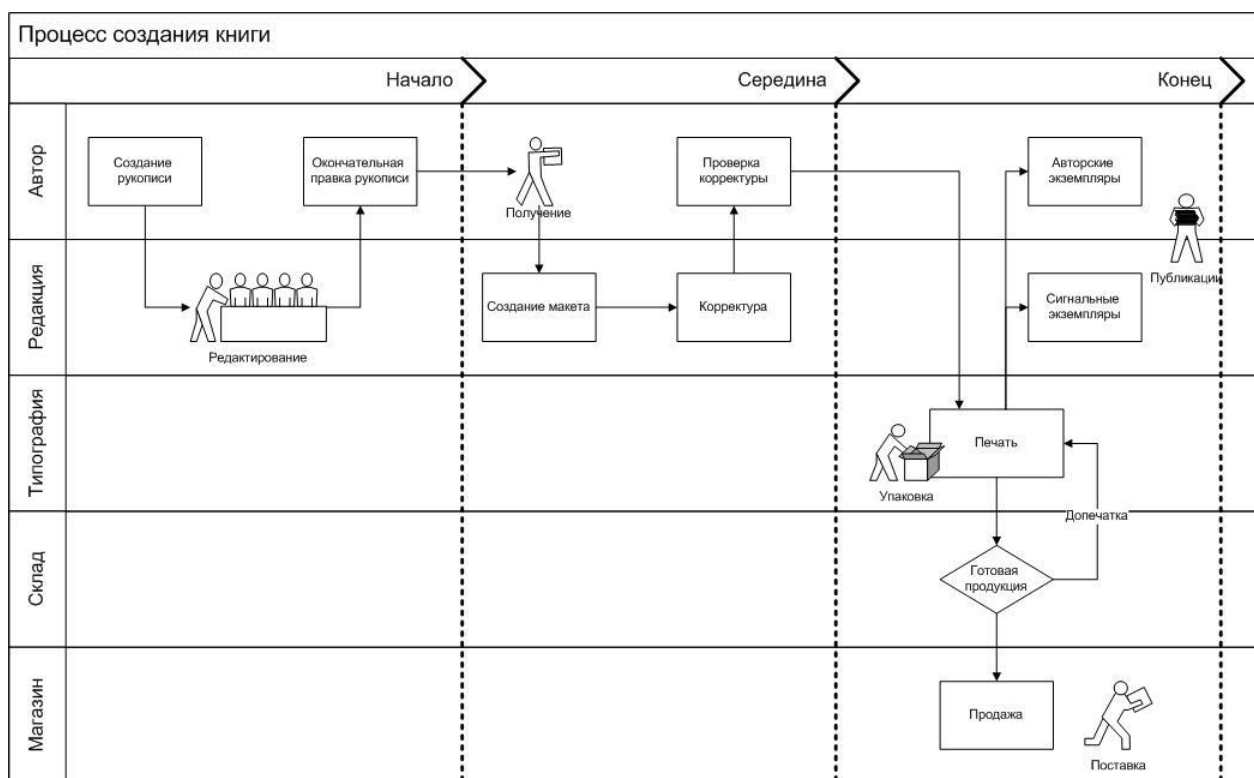


Рис. 18. Перекрестно-функциональная блок-схема

3.3. Карты и планы этажей

При работе с шаблонами группы **Карты и планы этажей** очень важно учитывать масштаб документа, который определяет соответствие между расстоянием на странице и реальным расстоянием. Масштаб задается командой **Параметры страницы** в меню **Файл** на вкладке **Масштаб документа** (рис 19). Следует выбрать переключатель **Предопределенный масштаб**, если хотите выбрать из стандартных вариантов, либо задать пользовательский масштаб при включенном переключателе **Другой масштаб**. При выборе масштаба документа автоматически задаются единицы измерения и страниц. Единицы измерения – это реальные размеры и расстояния. Единицы страницы – это размеры и расстояния на напечатанной странице. Для изменения единиц измерения перейдите на вкладку **Свойства страницы** и в списке **Единицы измерения** выберите необходимые единицы измерения.

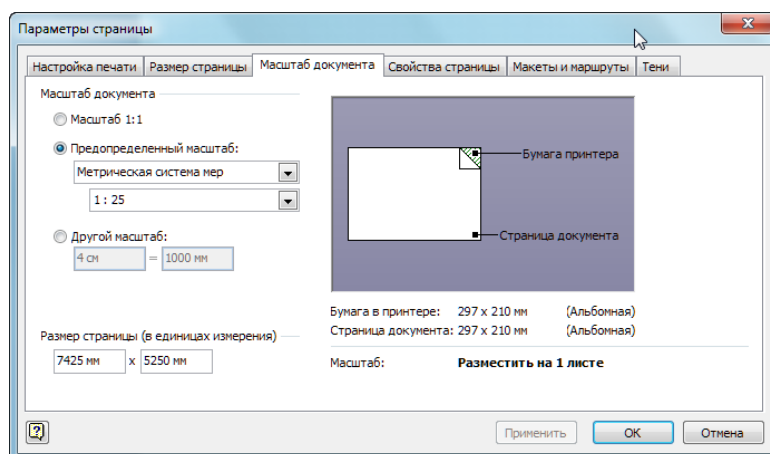


Рис. 19. Диалоговое окно **Параметры страницы**

Нарисуйте план рабочего места (рис. 20).

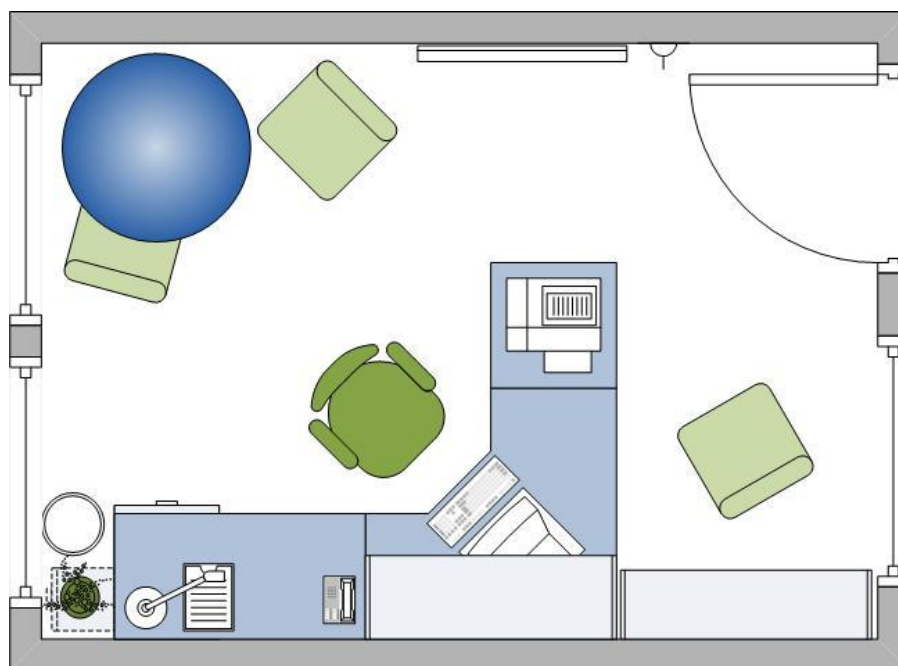


Рис. 20. План рабочего места

3.4. Работа с организационными диаграммами

Организационные диаграммы служат для графического представления взаимосвязей между людьми, операциями, функциями и процедурами внутри организации.

Создание простой организационной диаграммы заключается в построении иерархической структуры штатного расписания организации. Для создания

автоматической связи между двумя фигурами в иерархии перетащите фигуру подчиненного на фигуру руководителя.

При необходимости изменить данные для фигур организационной диаграммы следует выделить необходимую фигуру, и последовательно выбрать в контекстном меню команды **Данные, Данные фигуры**. Здесь можно ввести значения для полей **Отдел, Телефон, Имя, Должность** и **Электронная почта** или создать новые поля. Данные диаграммы можно экспортировать в Excel, выбрав команду **Организационная диаграмма/ Экспорт**.

Также можно создать организационную диаграмму на основе существующего источника данных (например, файла Excel). Таблица обязательно должна содержать столбцы для имени сотрудника, его уникального кода и руководителя (уникальный идентификатор руководителя из перечисленных в таблице; для сотрудника корневого уровня должно быть пустым). Для создания диаграммы нужно воспользоваться **мастером организационных диаграмм (Файл/ Создать/ Бизнес/ Мастер организационных диаграмм)**: на первой странице поставьте флажок **По данным из файла или базы данных** и далее следуйте инструкциям мастера.

Для того, чтобы создать многостраничную диаграмму нужно выделить элемент, для которого ветвь будет на отдельном листе и из контекстного меню выбрать команду **Создать синхронную копию**.

На основе данных, представленных в диаграмме, можно создавать отчеты. Для этого в меню **Данные** выберите команду **Отчеты**. В диалоговом окне **Отчет** выберите **Отчет организационной диаграммы**, а затем нажмите кнопку **Выполнить**. Если имя нужного определения отчета отсутствует, снимите флажок **Показать только отчеты по документам** или нажмите кнопку **Обзор** и перейдите к расположению определения отчета.