

# ОСНОВЫ Windows

1. Введение
2. Окна
3. Рисунки  
*((Paint(Paint))*
4. Текст (Блокнот)
5. Калькулятор

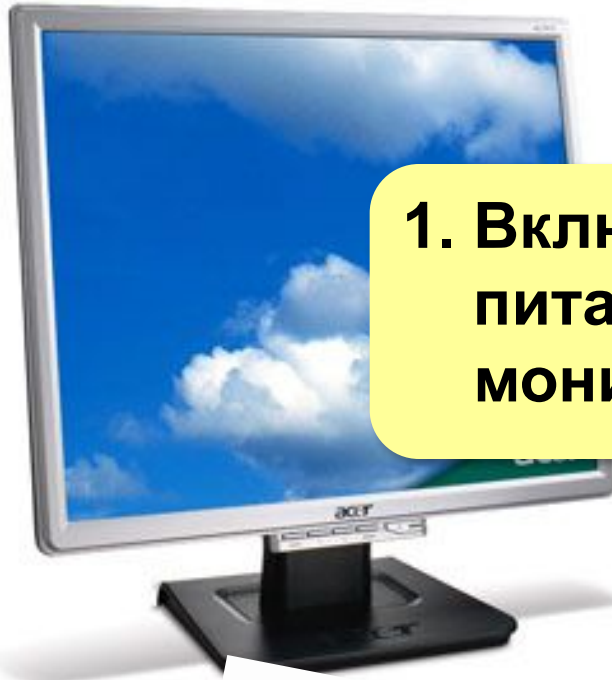
# ОСНОВЫ Windows

## Тема 1. Введение

# Включение компьютера

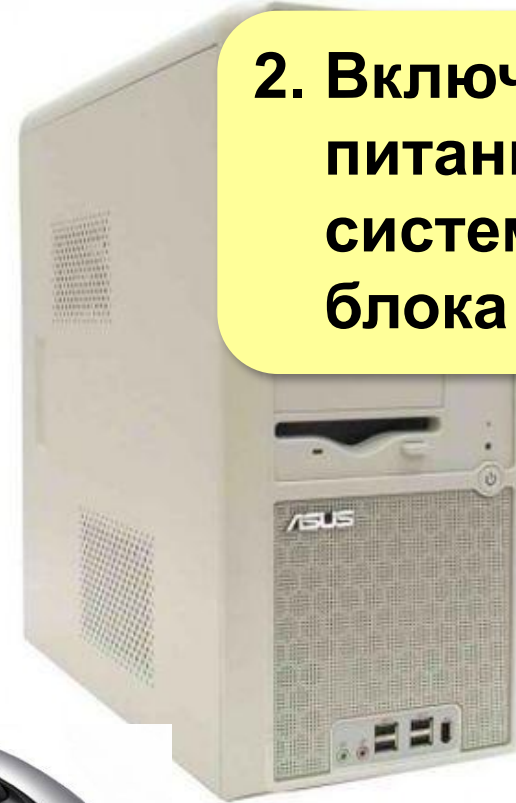
---

монитор



1. Включить  
питание  
монитора

системный блок



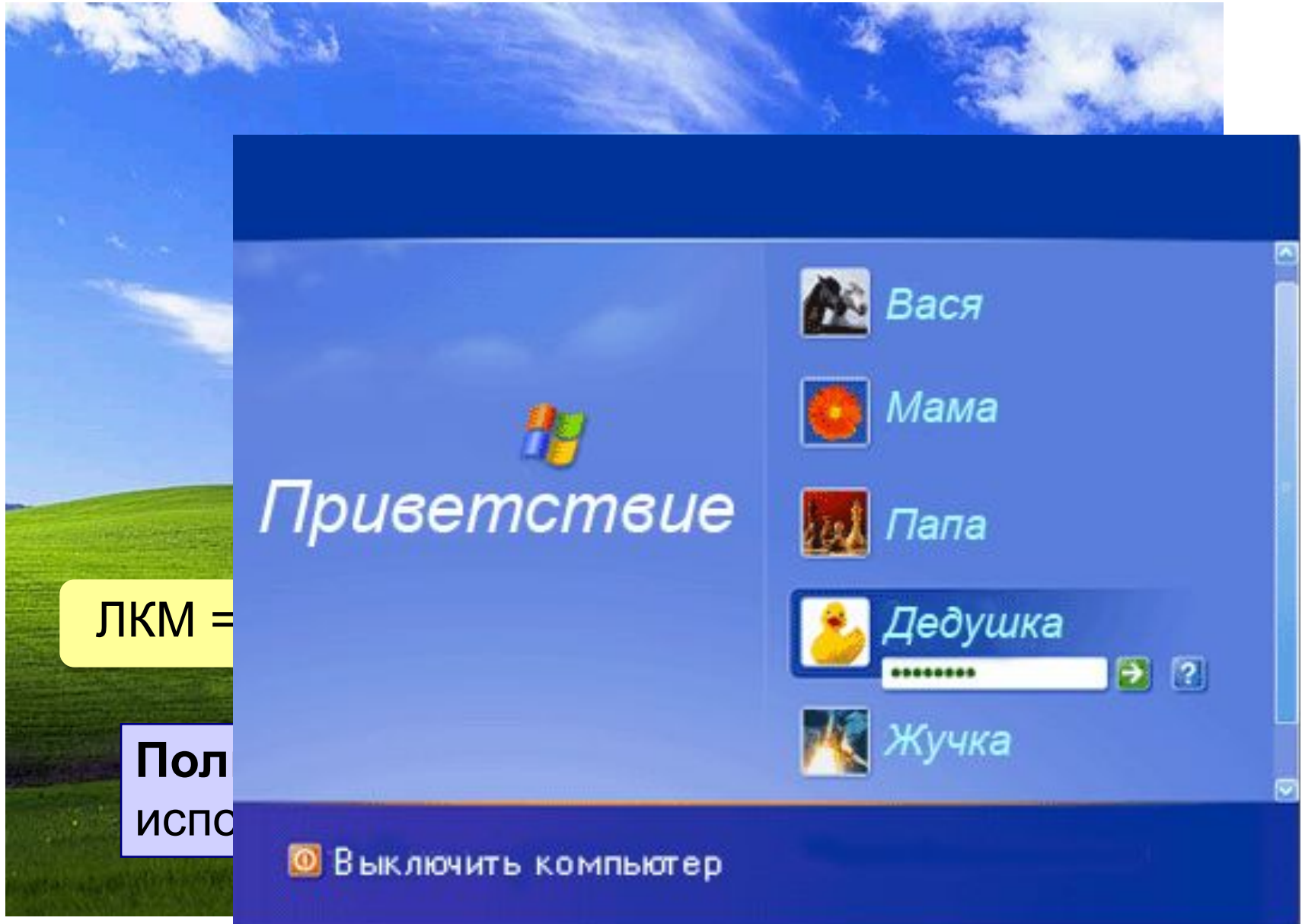
2. Включить  
питание  
системного  
блока

клавиатура



мышь

# Вход в *Windows*



ЛКМ =

Пол  
ИСПО

 Выключить компьютер

# Рабочий стол

Функциональный значок

**Значки (ярлыки, иконки, пиктограммы):**

- запустить программу
- просмотреть рисунок, фильм
- проиграть музыку
- редактировать текст

Панель быстрого запуска

Антивирус

Время

Панель задач

EN – английский  
RU – русский  
**Ctrl+Shift**

EN 13:07

EN 13:07

# Значки (пиктограммы) на *Рабочем столе*

---



Мой  
компьютер

**все данные на этом компьютере**



Мои  
документы

**личные документы на этом компьютере**



Internet  
Explorer

**выход в Интернет (программа-браузер)**



Сетевое  
окружение

**доступ к другим компьютерам в сети**

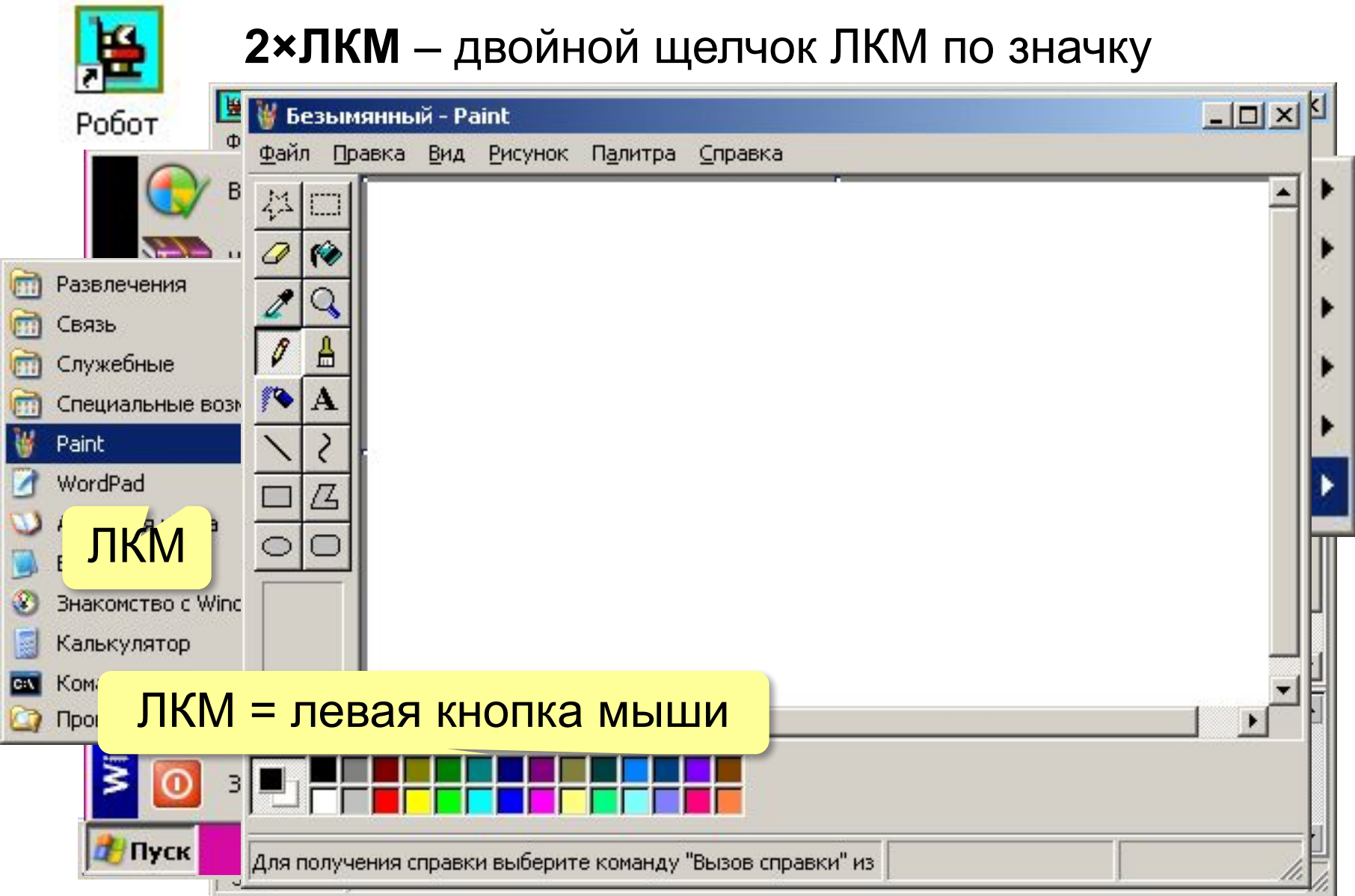


Корзина

**удаленные данные (можно восстановить)**

# Запуск программ

**2×ЛКМ** – двойной щелчок ЛКМ по значку

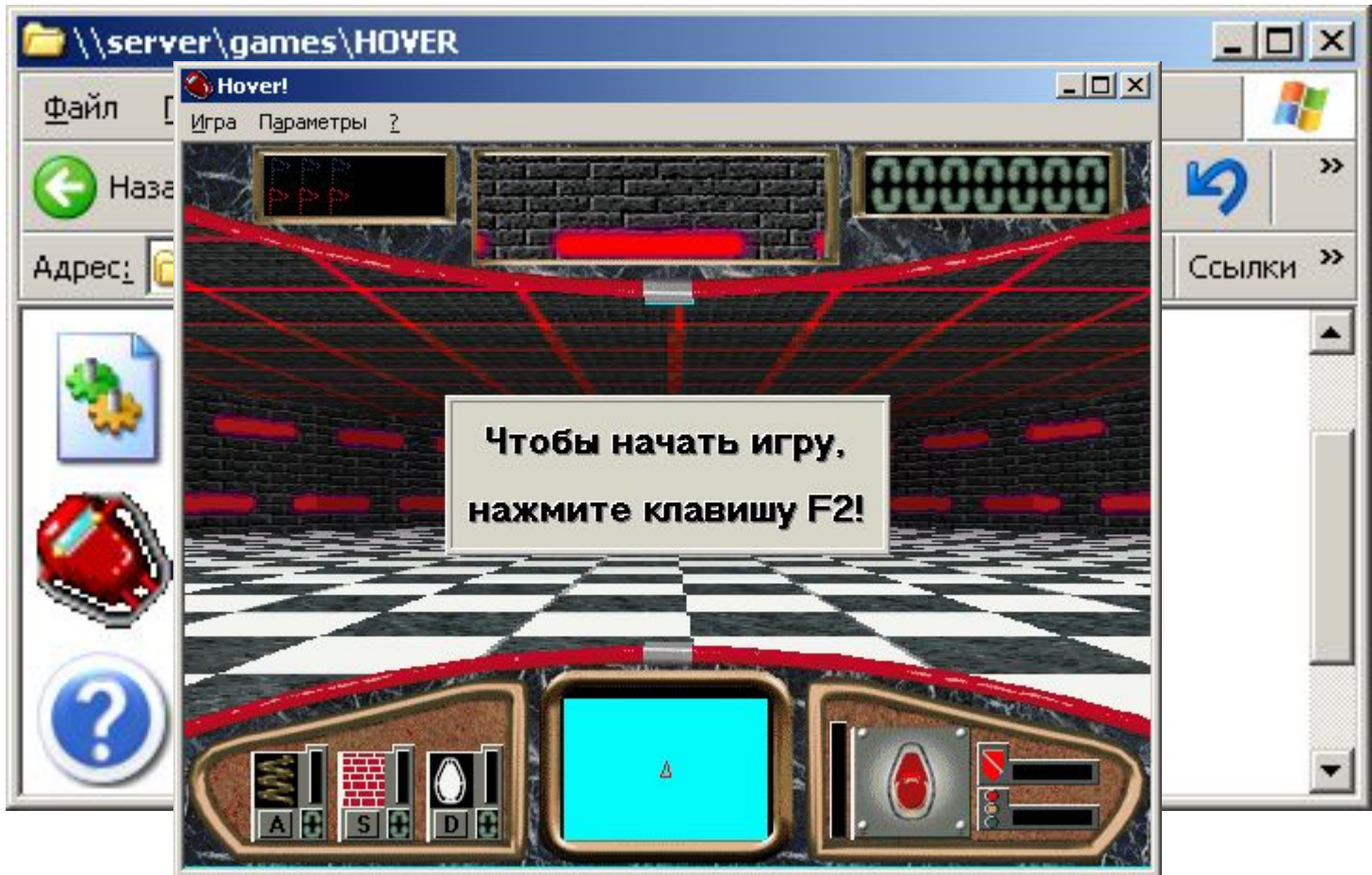


# Запуск программ через сеть



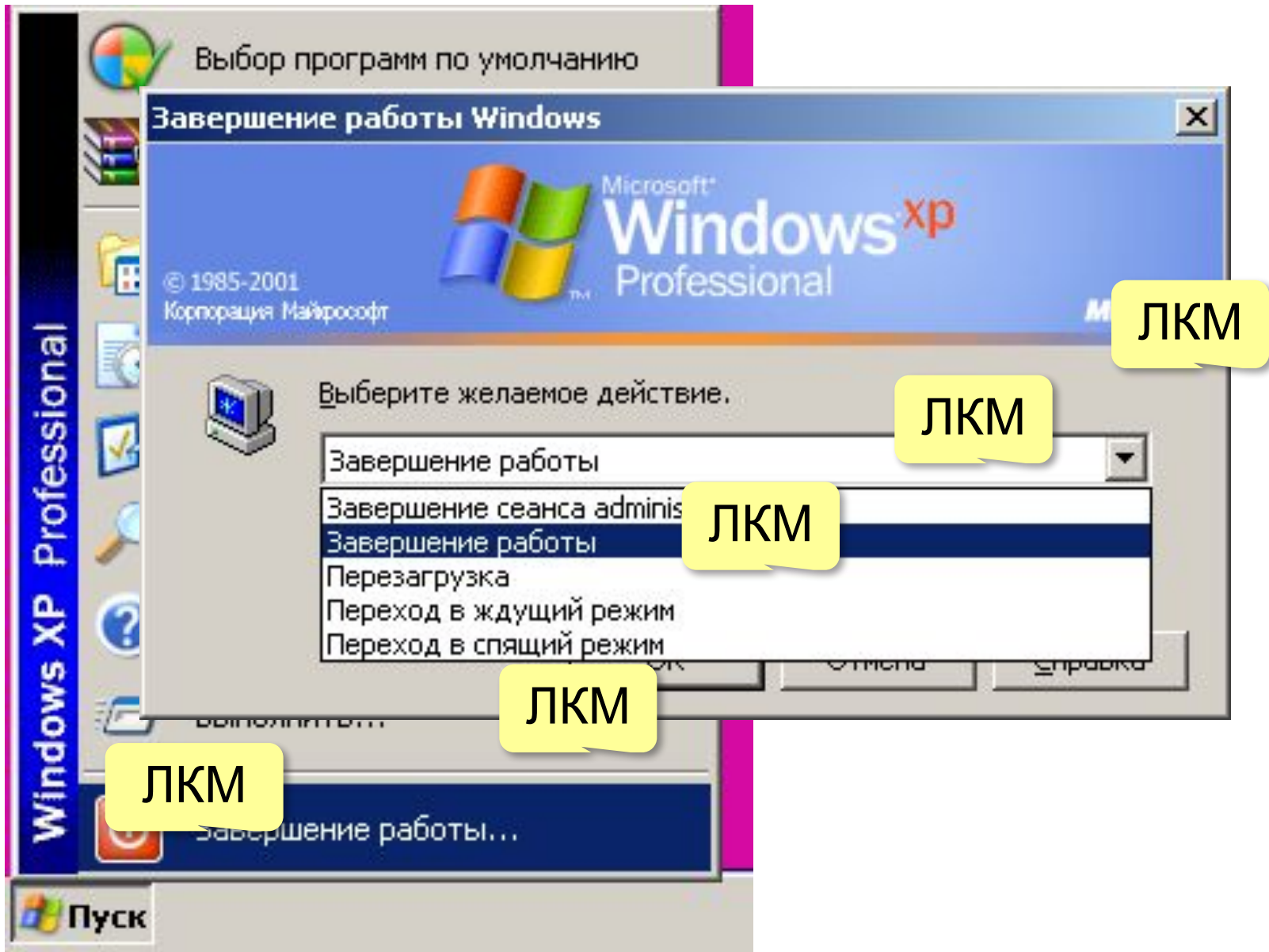
Сетевое  
окружение

2×ЛКМ





# Выключение компьютера



# **ОСНОВЫ Windows**

## **Тема 2. Окна**

# Окна *Windows*

**Окно** – это область экрана (чаще всего – прямоугольник), которая выделена программе.

заголовок (документ +  
название программы)

верхнее  
меню

кнопки

Файл Правка Вид Рисунок Палитра Справка

инструменты

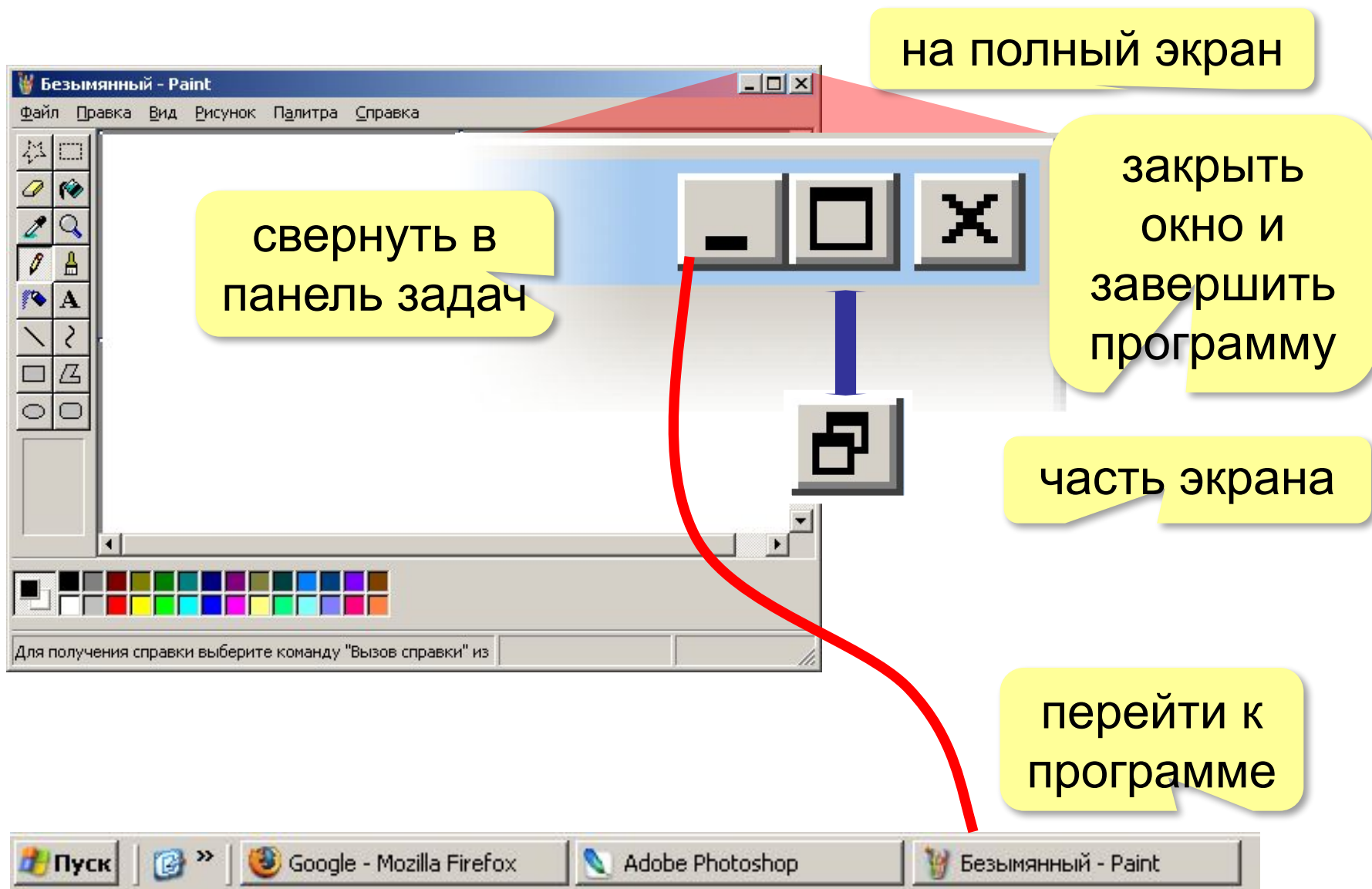
рабочая  
область  
(документ)

строка  
состояния

палитра

Для получения справки выберите команду "Вызов справки" из

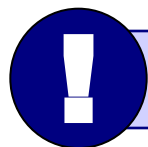
# Кнопки окна *Windows*



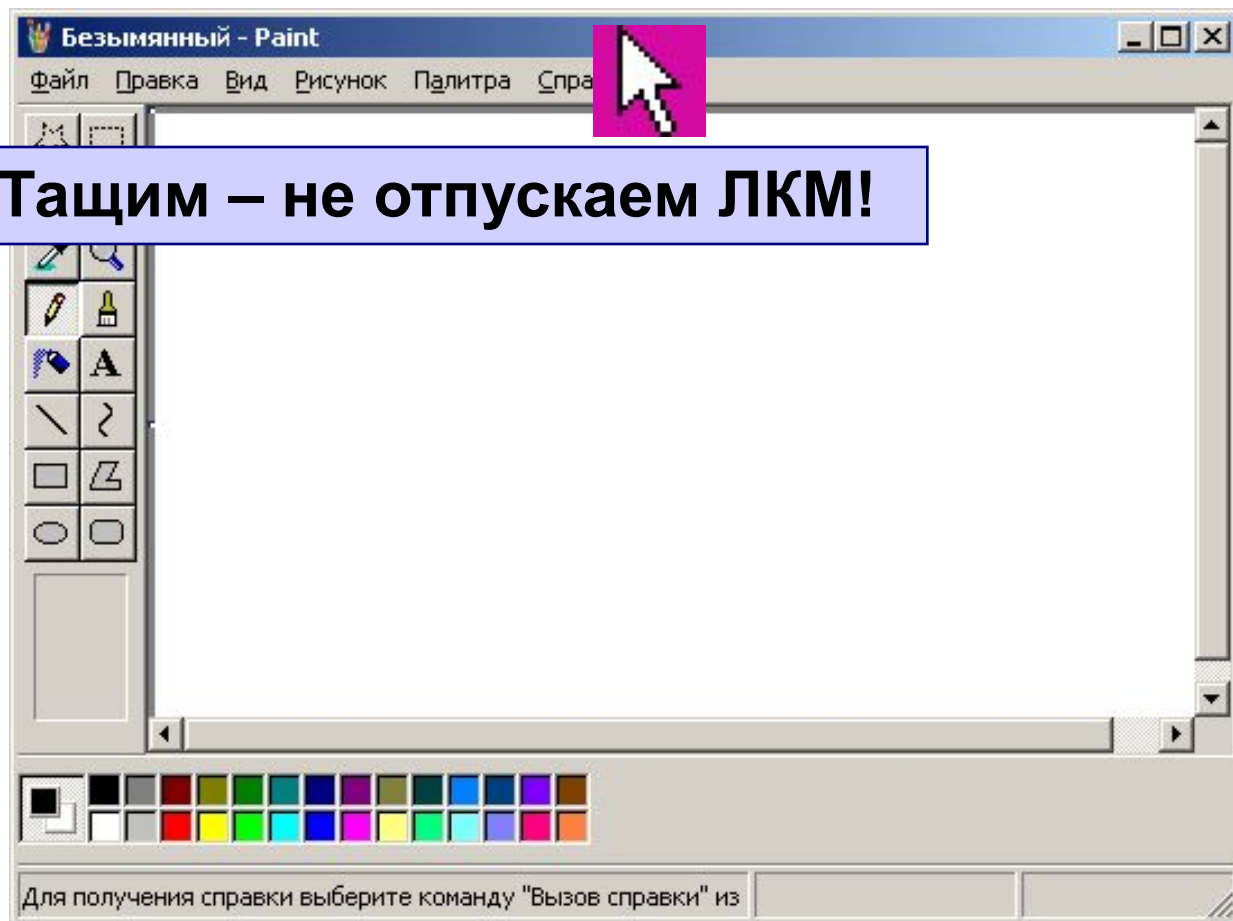
# Перетаскивание

отпустить ЛКМ

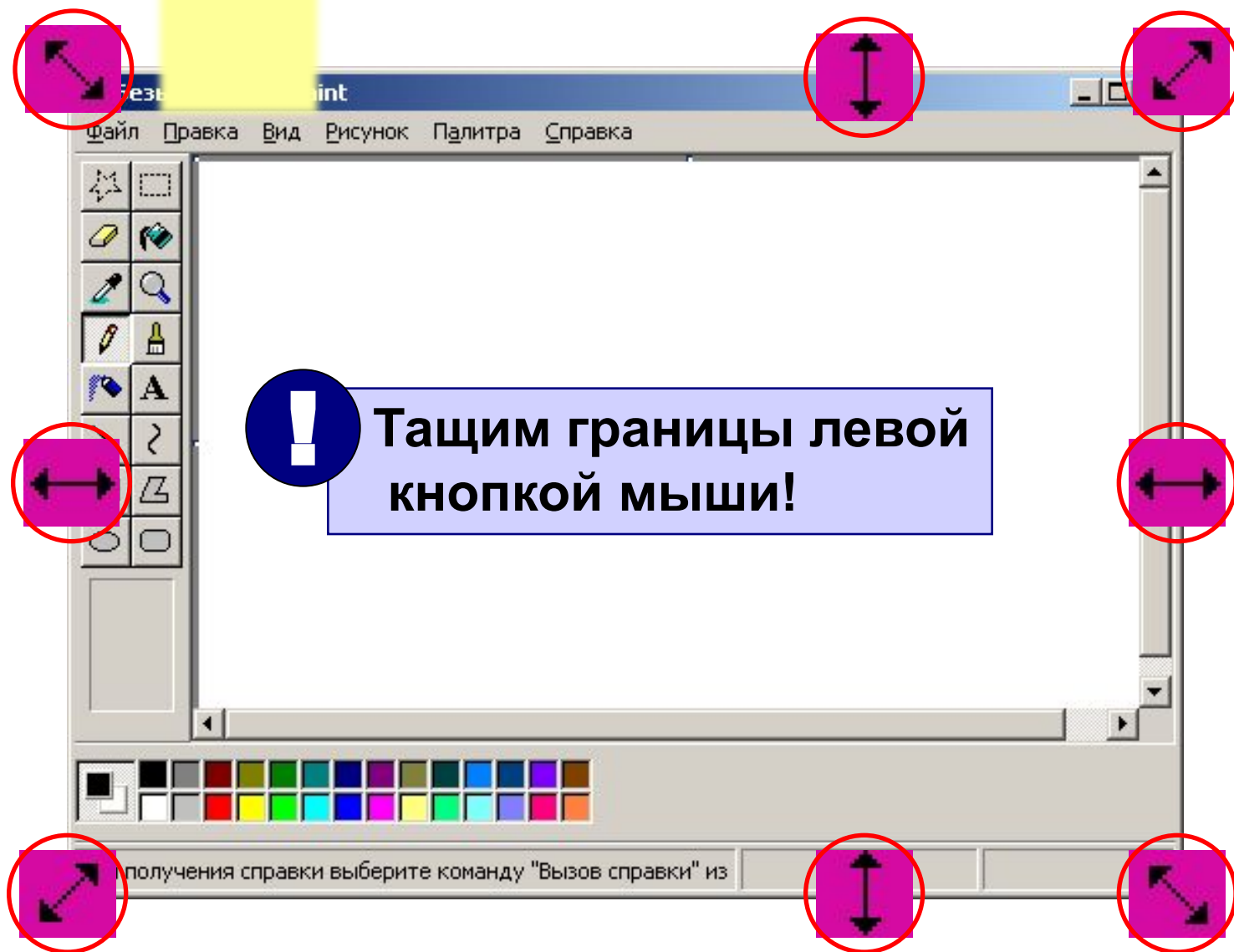
нажать ЛКМ



**Тащим – не отпускаем ЛКМ!**



# Измерение размеров окна



# ОСНОВЫ Windows

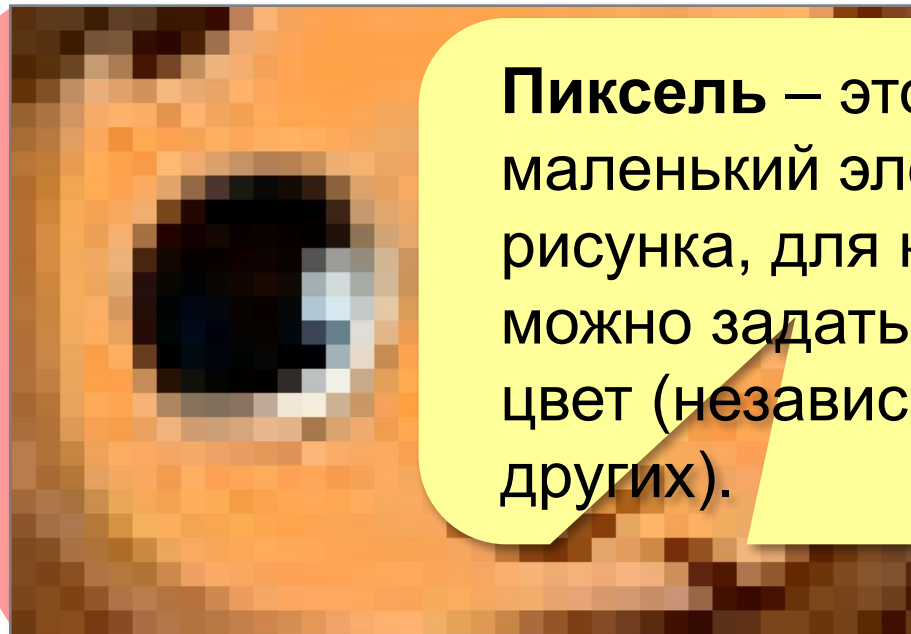
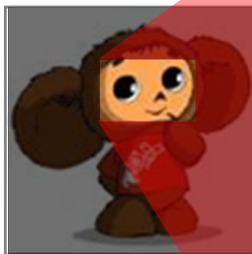
## Тема 3. Рисунки (*Paint*)

# Что такое Paint?

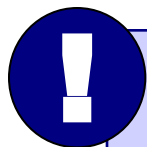
**Графический редактор** – это программа для создания и редактирования (изменения) рисунков.



– Программы – Стандартные – Paint



**Пиксель** – это самый маленький элемент рисунка, для которого можно задать свой цвет (независимо от других).



***Paint* работает с точечными (растровыми) рисунками, состоящими из пикселей!**



# Окно редактора

заголовок (документ +  
название программы)

верхнее  
меню

кнопки

Файл Правка Вид Рисунок Палитра Справка

инструменты

рабочая  
область  
(рисование)

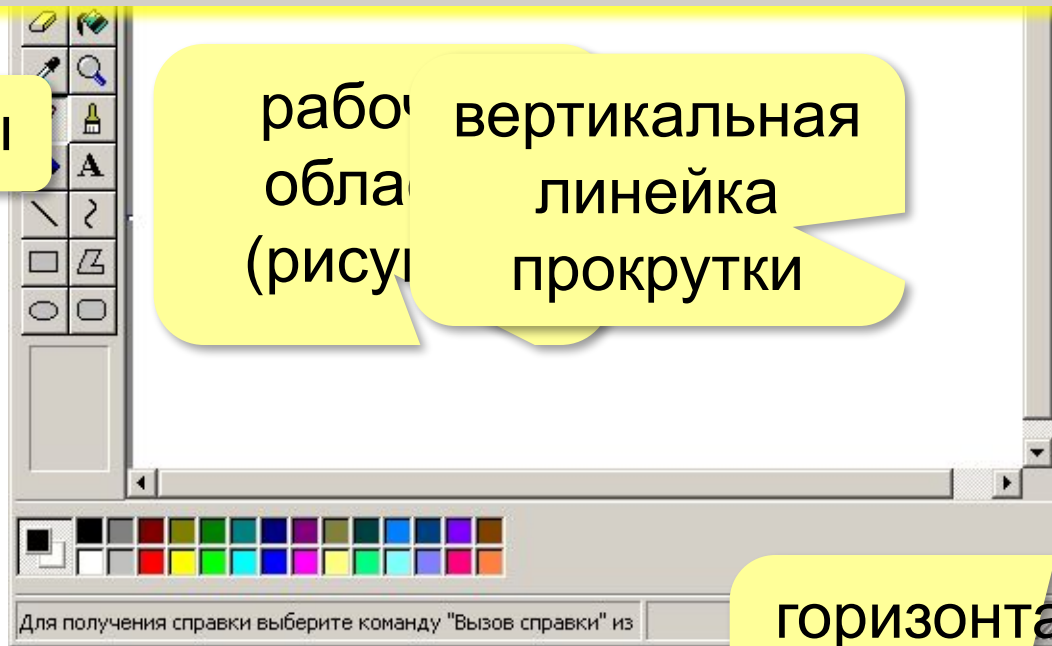
вертикальная  
линейка  
прокрутки

строка  
состояния

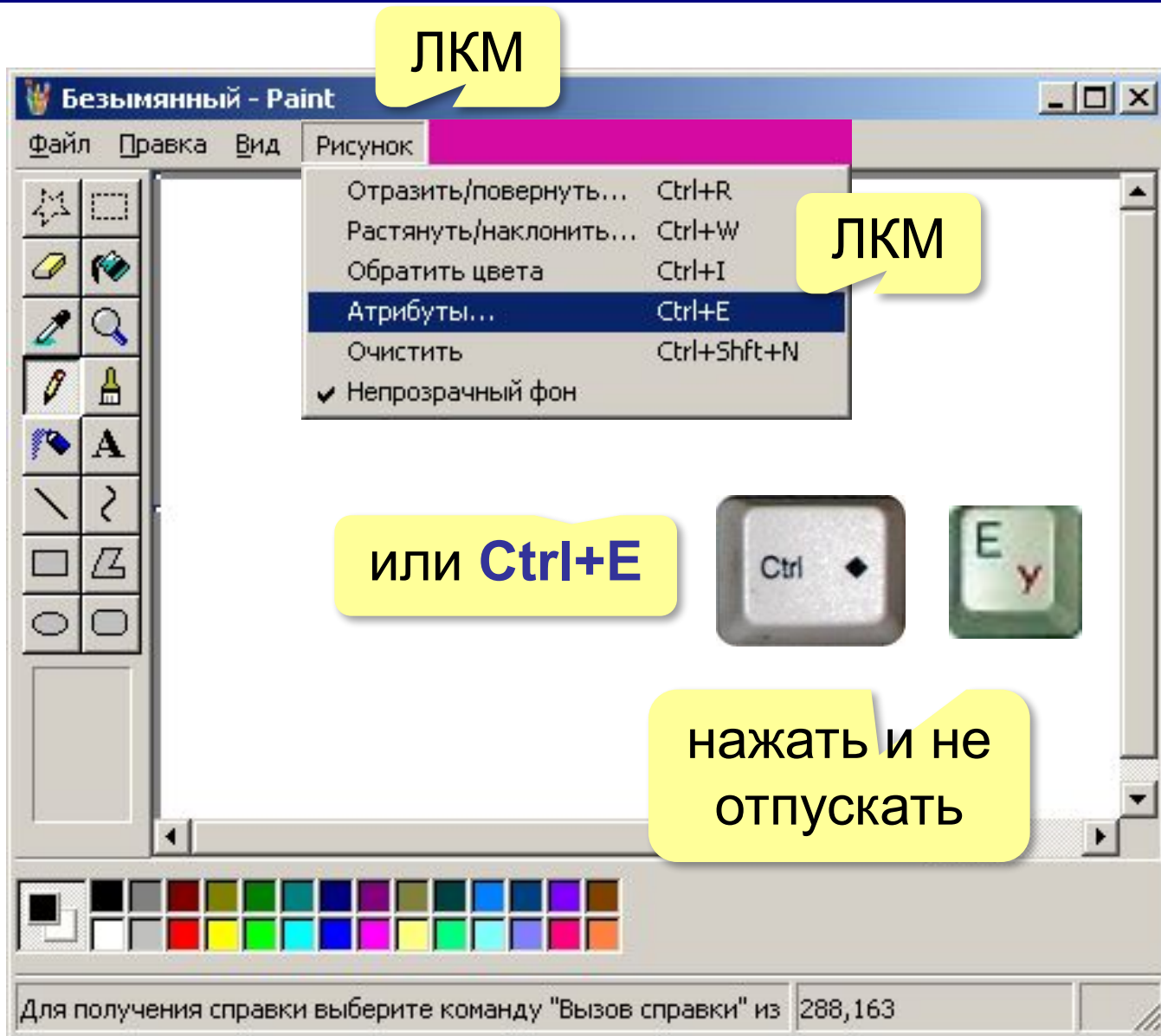
Для получения справки выберите команду "Вызов справки" из

палитра

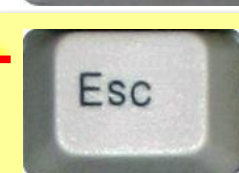
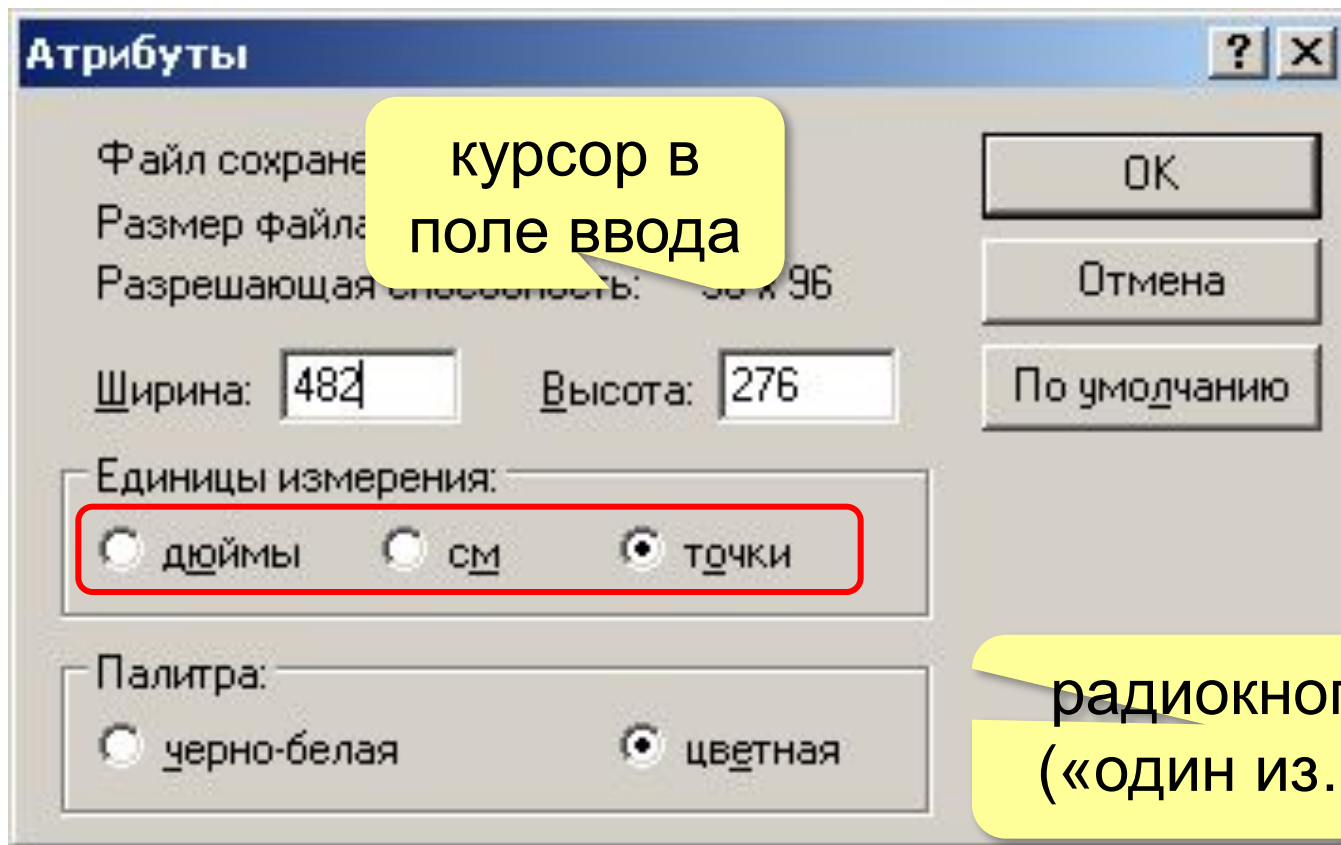
горизонтальная  
линейка  
прокрутки



# Размер рисунка



# Размер рисунка



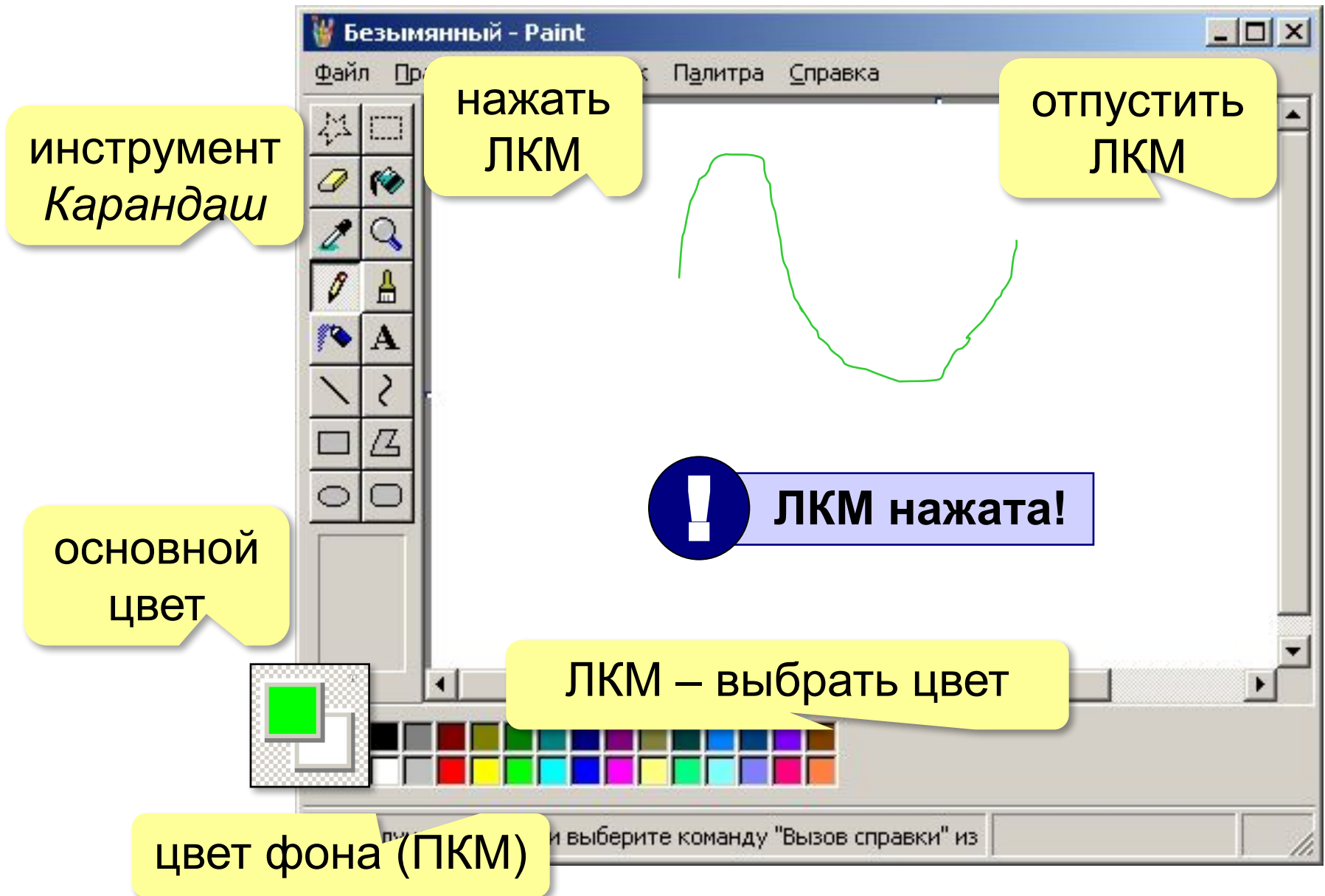
**Esca  
pe**  
(«уб  
ежат  
ь»)



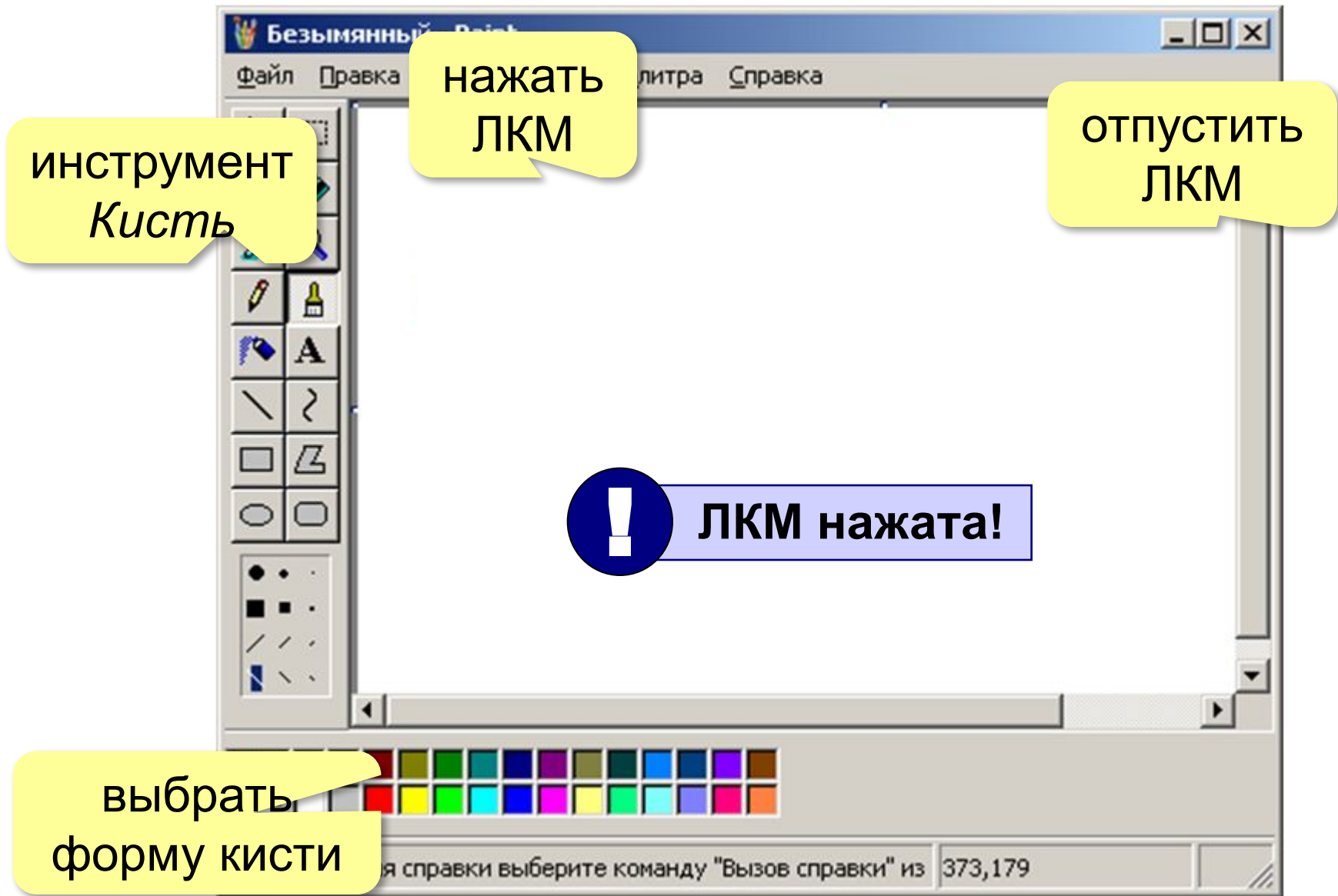
**Backspace** («шаг  
стереть символ сл



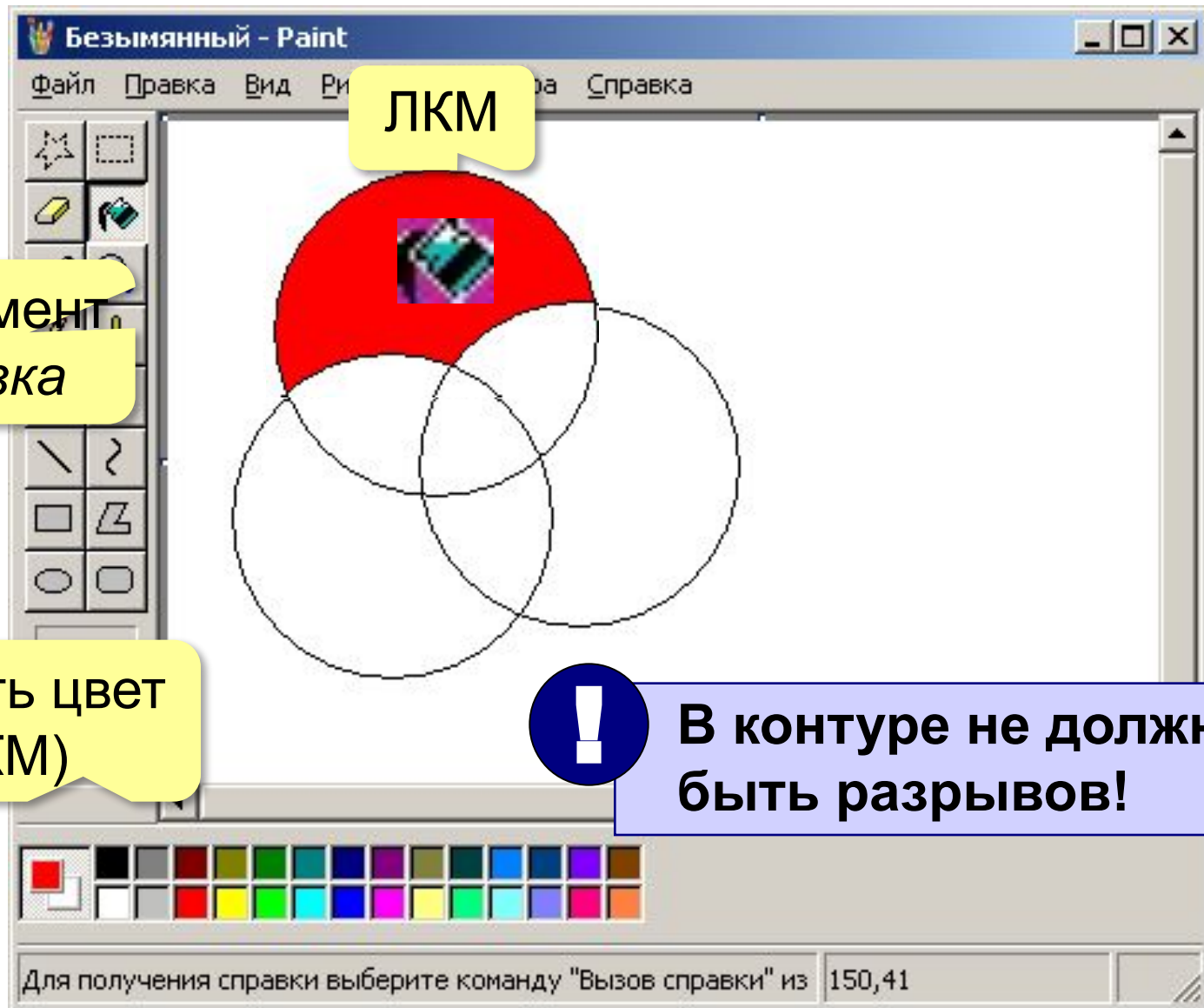
# Рисование карандашом



# Рисование кистью



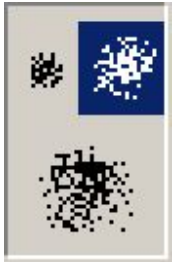
# Заливка замкнутой области



# Другие инструменты



## Распылитель



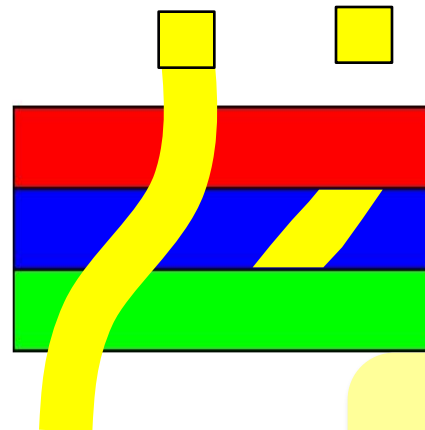
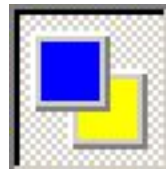
выбрать  
размер



## Ластик (стирательная резинка)



выбрать  
размер



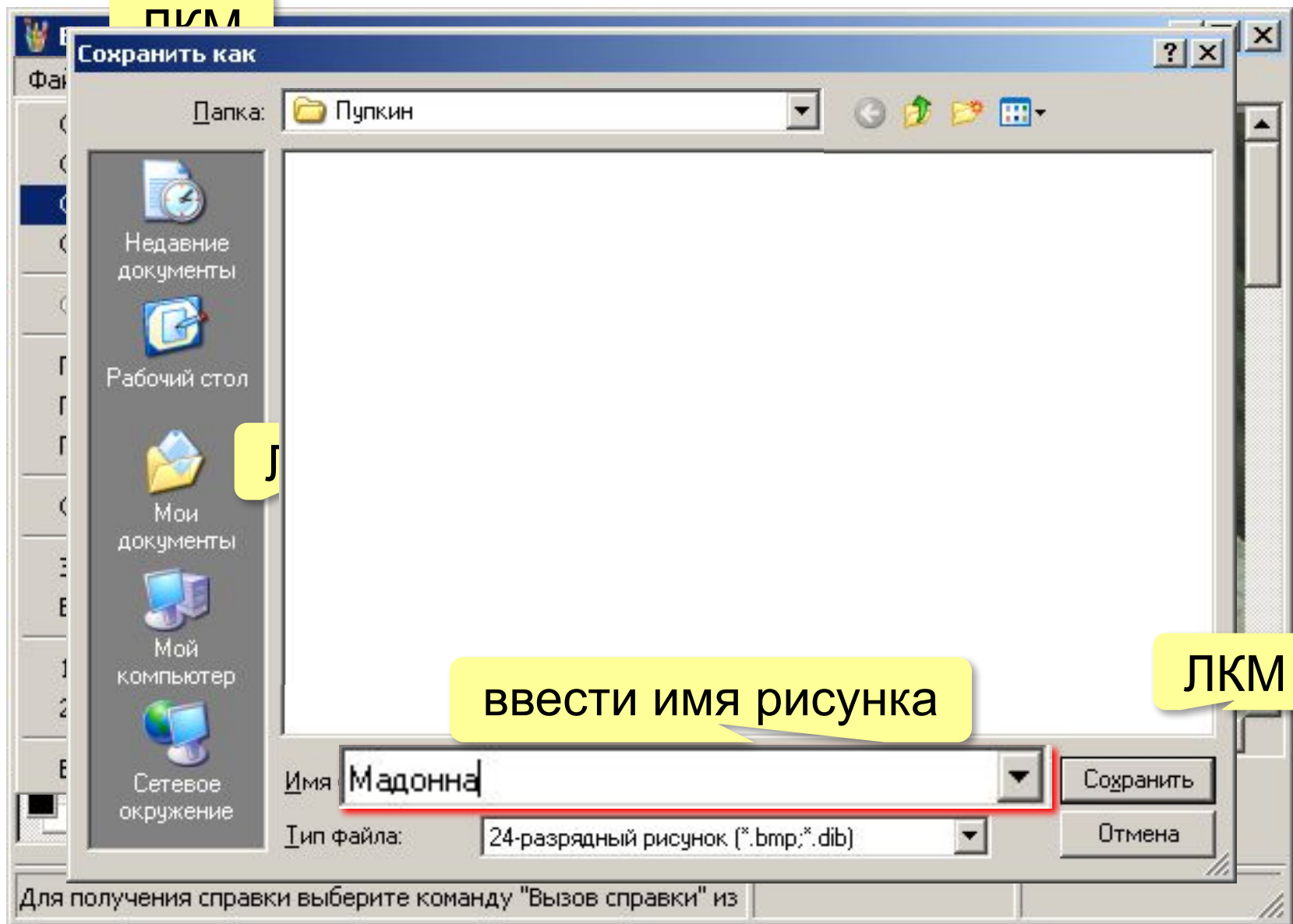
ЛКМ – стираем  
цветом фона

ПКМ – замена  
основного цвета  
на фон



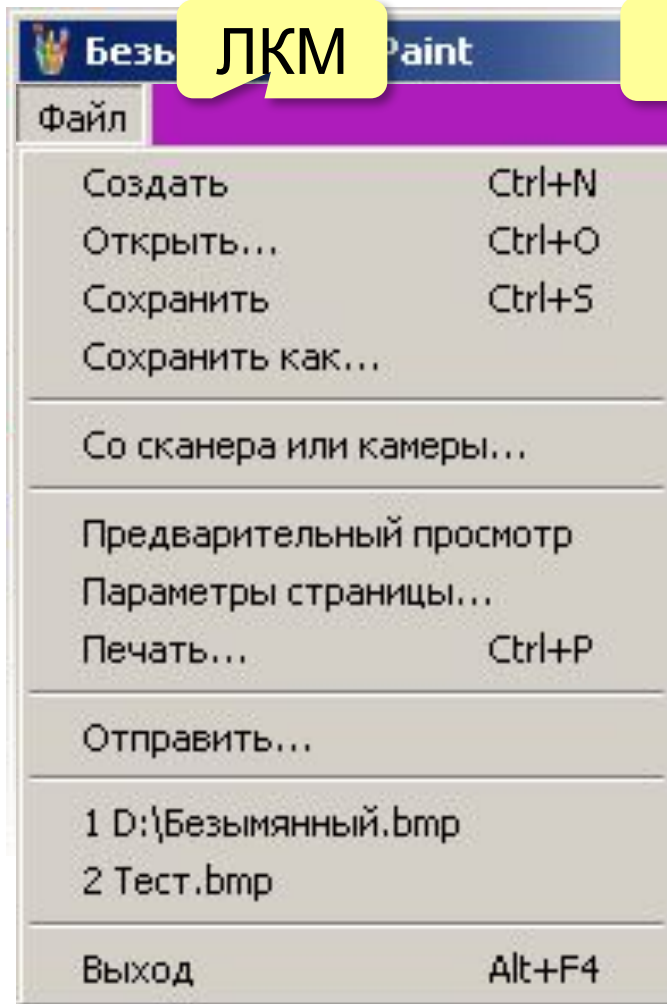


# Сохранение рисунка



# Что можно делать с файлами?

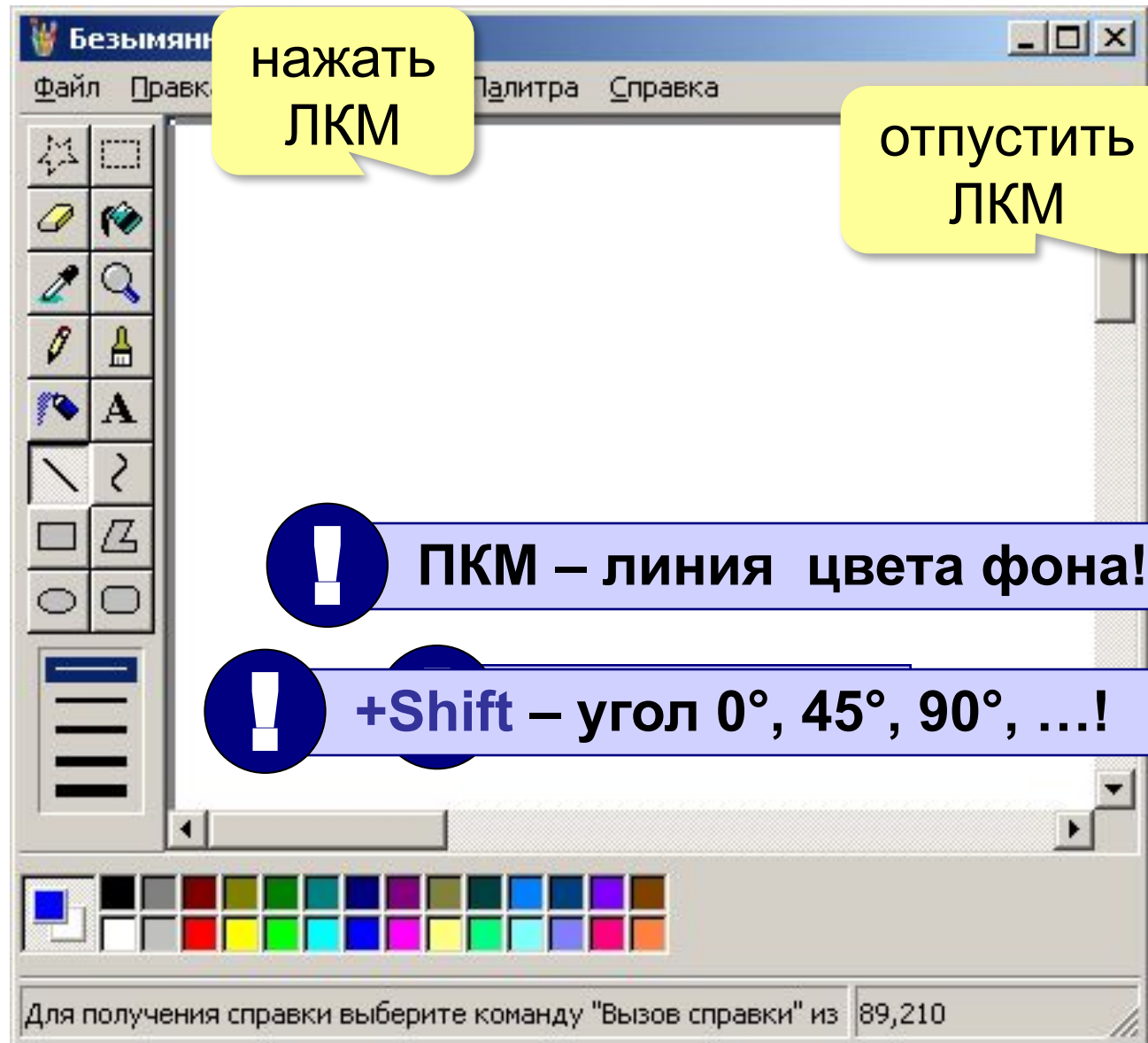
**Файл** – это данные на диске, имеющие имя. Файл может содержать рисунок, текст, звук, видеофильм.



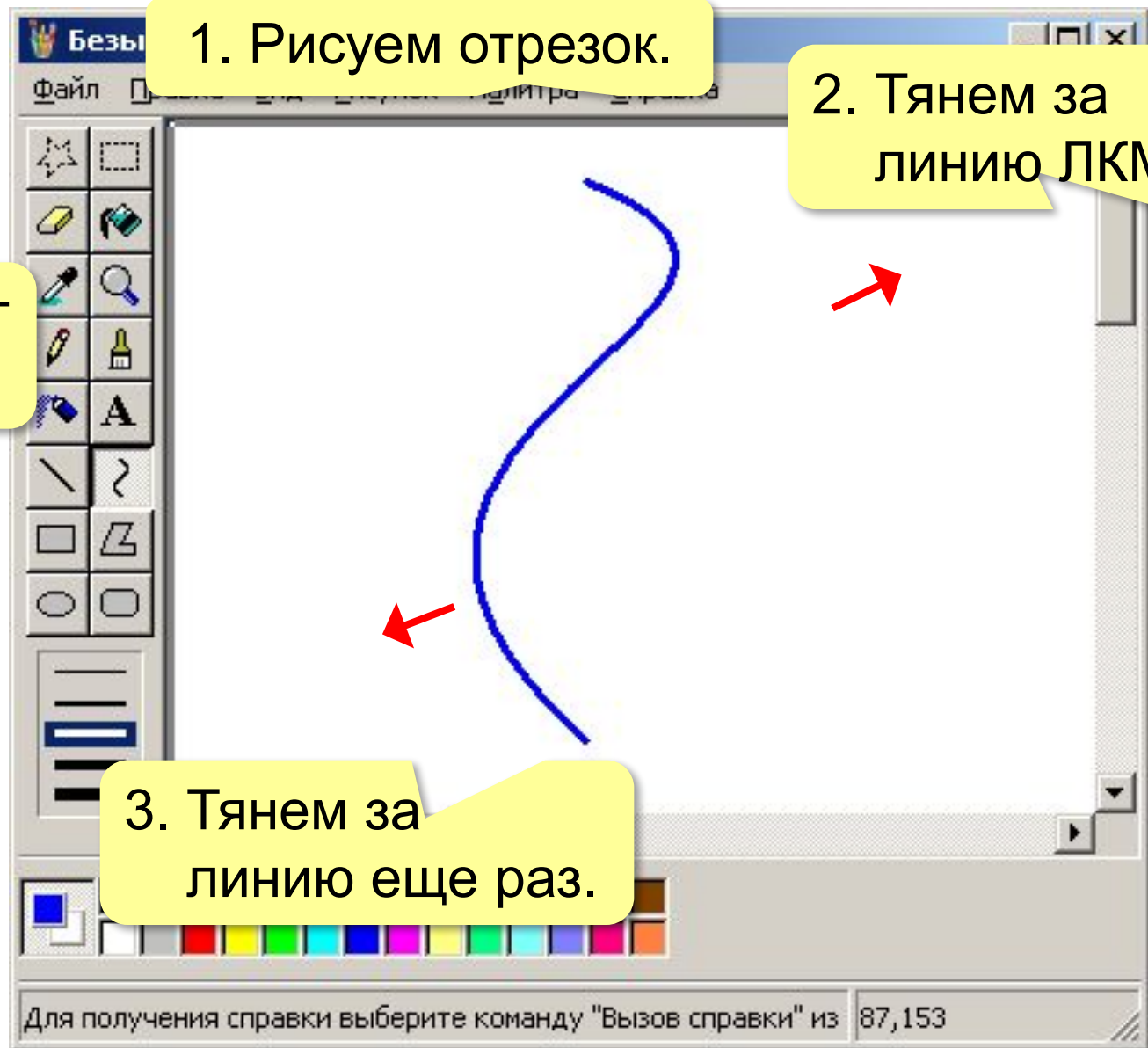
# Линия (отрезок)

инструмент  
*Линия*

выбрать  
толщину



# Кривая



# Прямоугольник

нажать  
ЛКМ

инструмент  
*Прямоугольник*

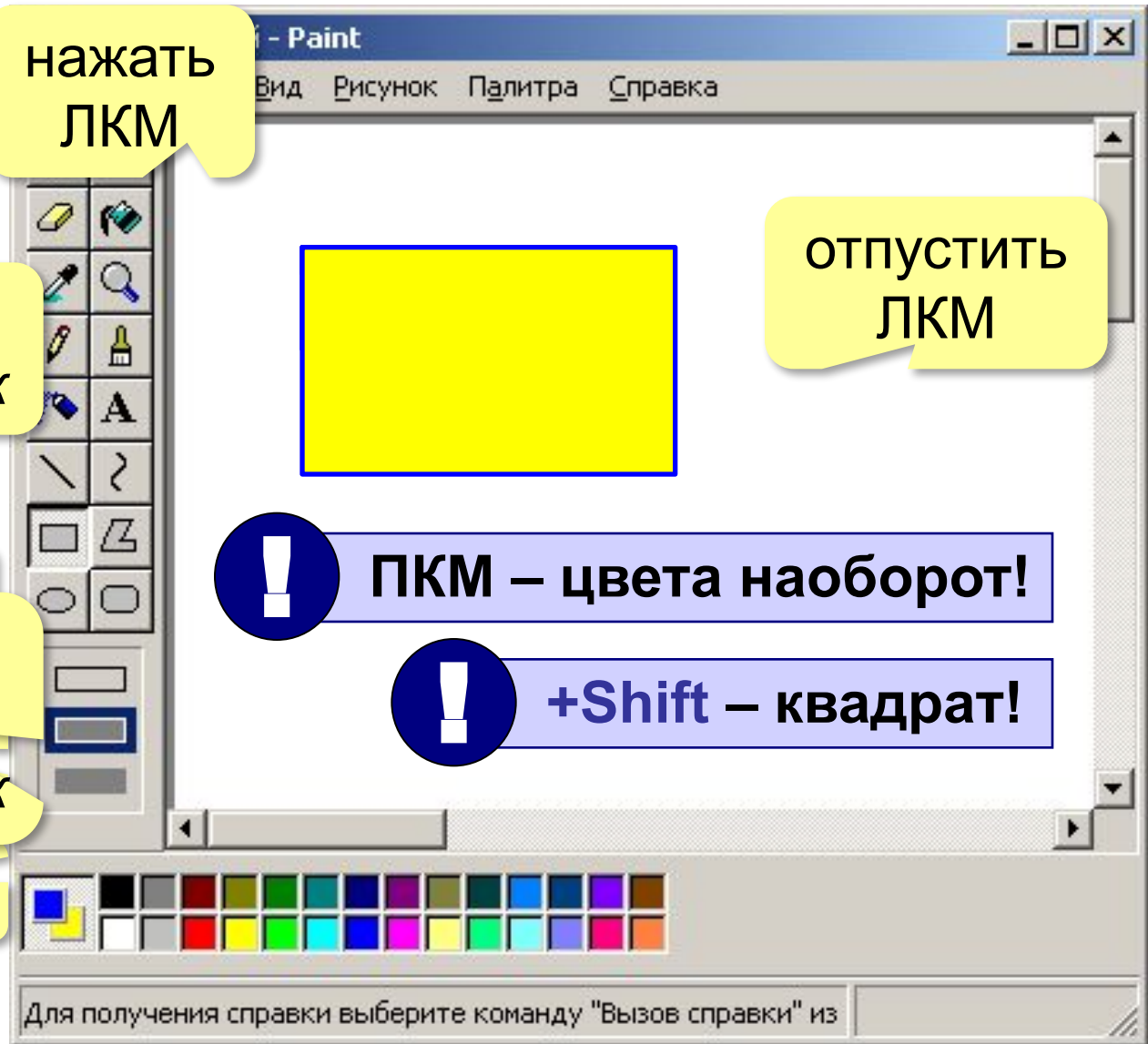
только рамка  
инструмент  
*Скругленный  
Прямоугольник*

только заливка

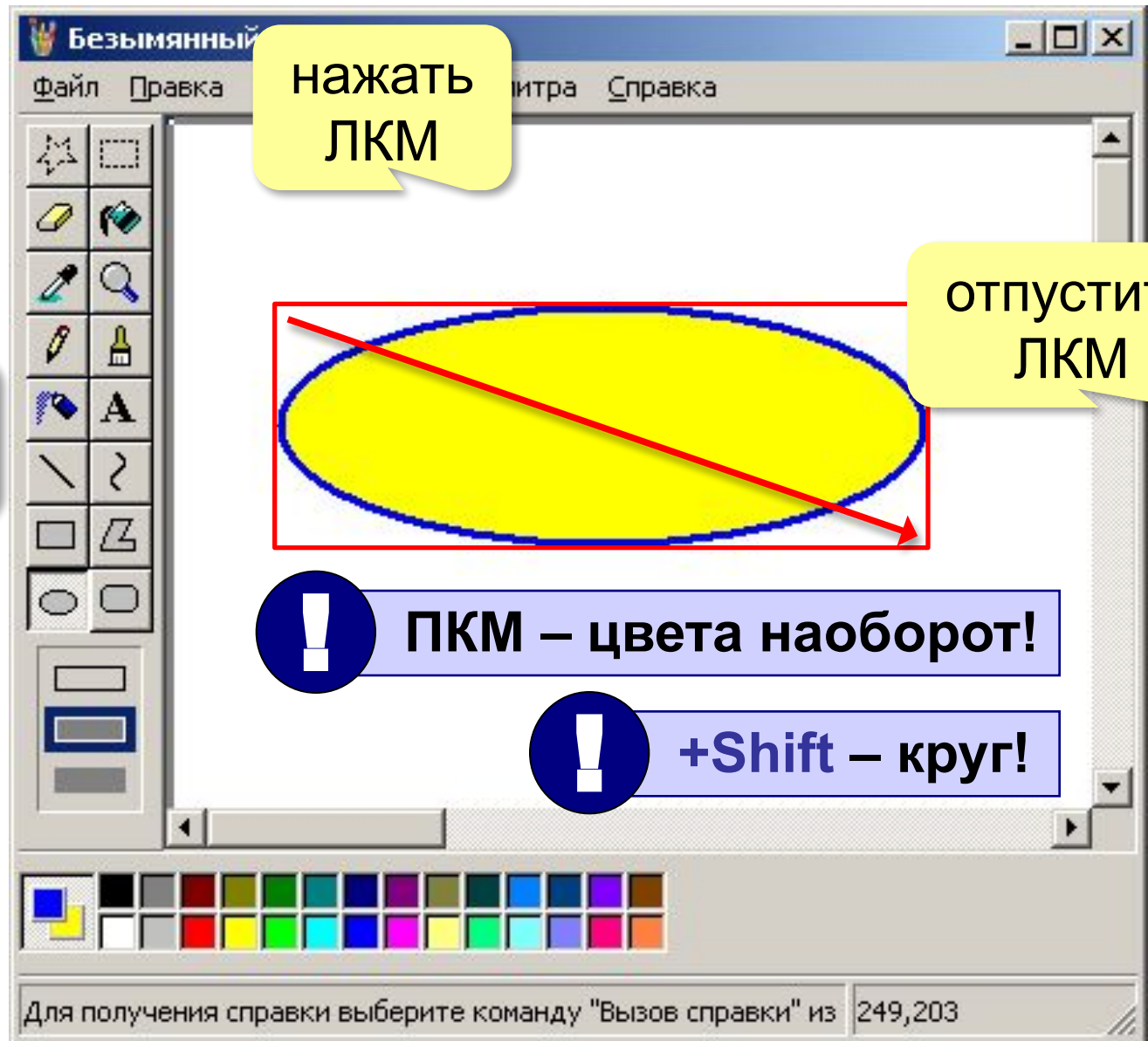
отпустить  
ЛКМ

ПКМ – цвета наоборот!

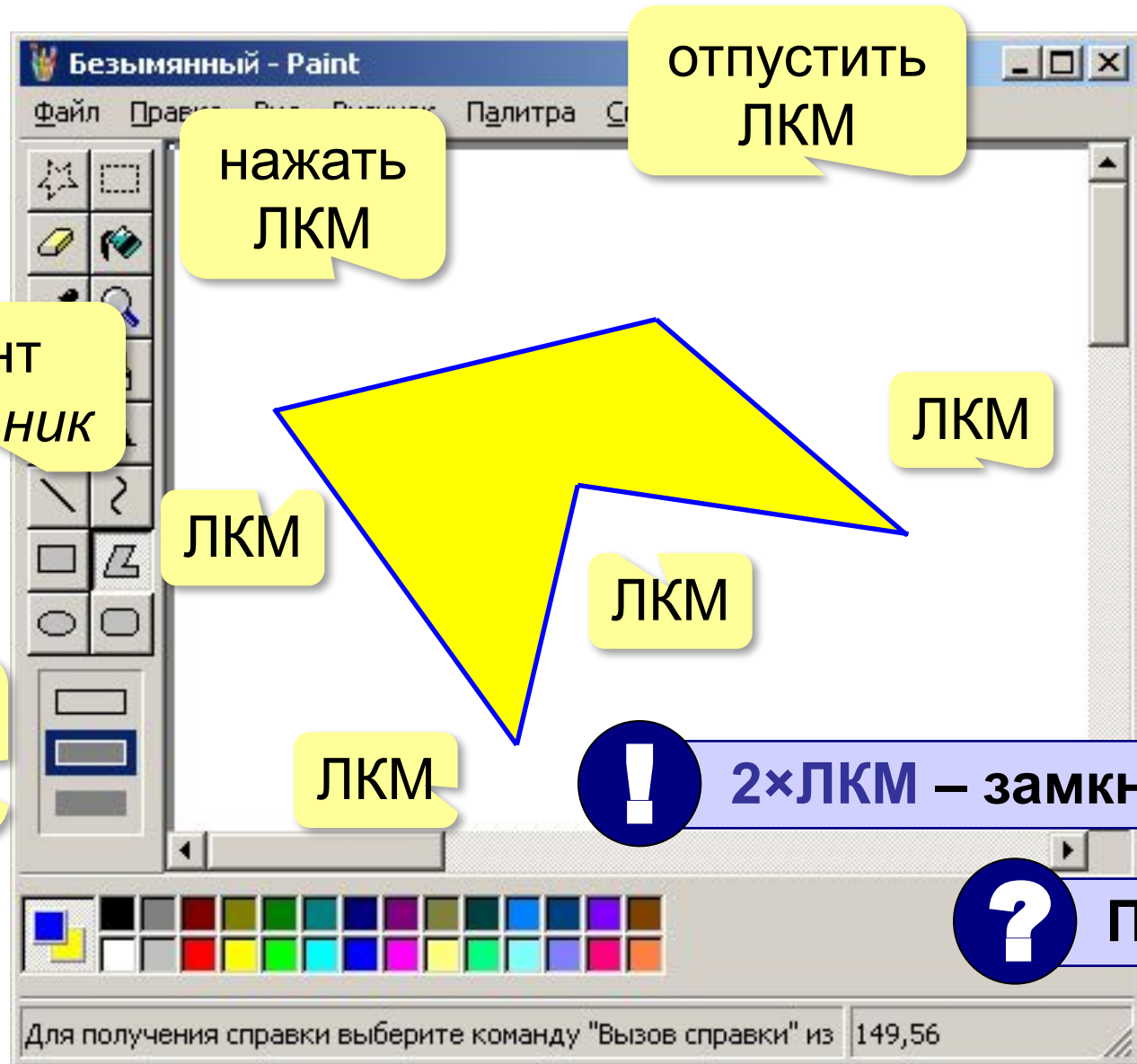
+Shift – квадрат!



# Эллипс (овал)



# Многоугольник



# Надписи

название шрифта

размер шрифта

жирный

курсив

инструмент *Надпись*

можно перетащить за рамку (ЛКМ)

подчеркивание

Здесь был Вася

ЛКМ-об набрать текст

ЛКМ вне надписи – принять, Esc – отменить!

Только для масштаба 1:1!

фон

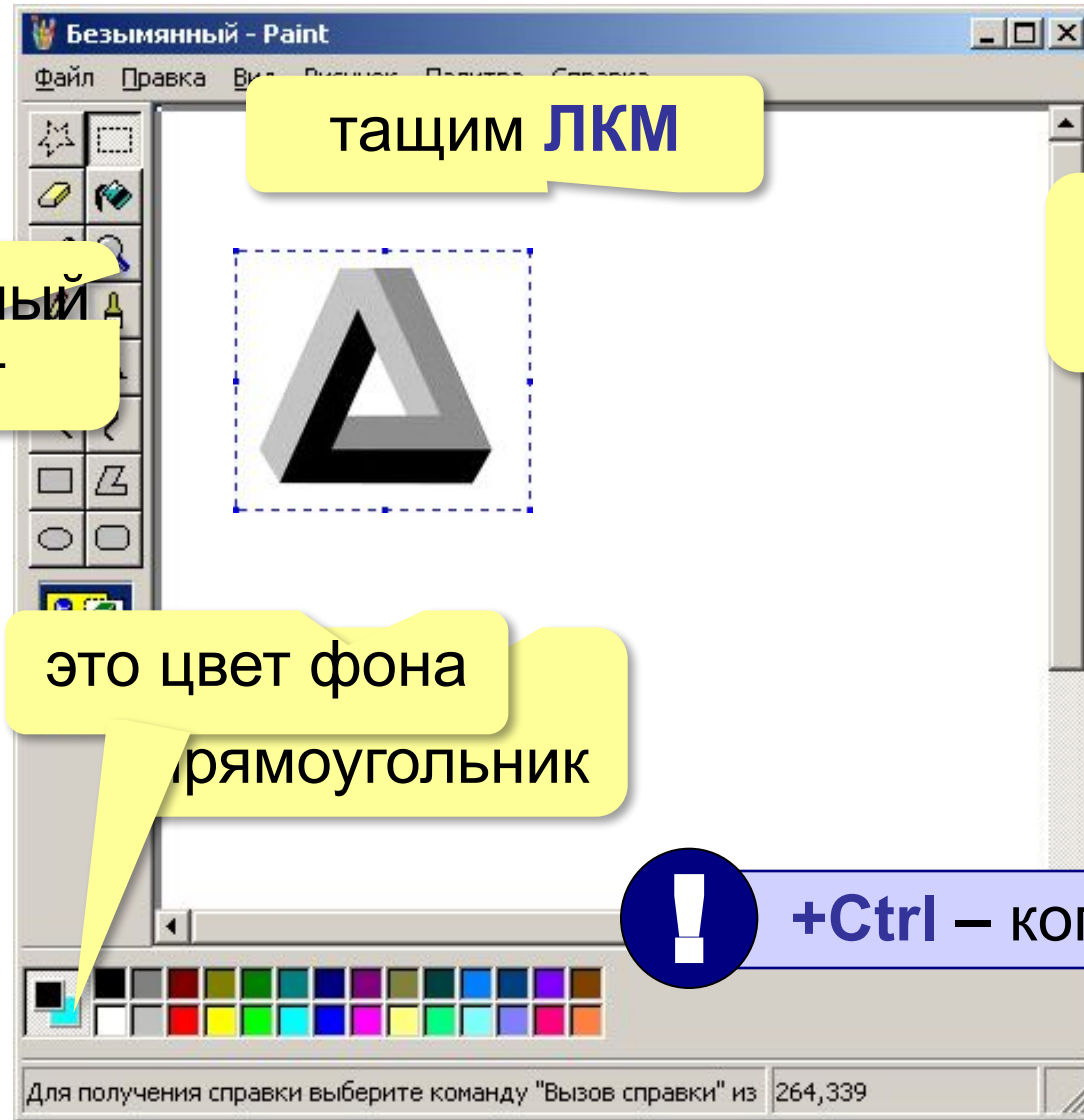
расширить поле, перетаскив маркеры

Для получения справки выберите команду "Вызов справки" из 50,62

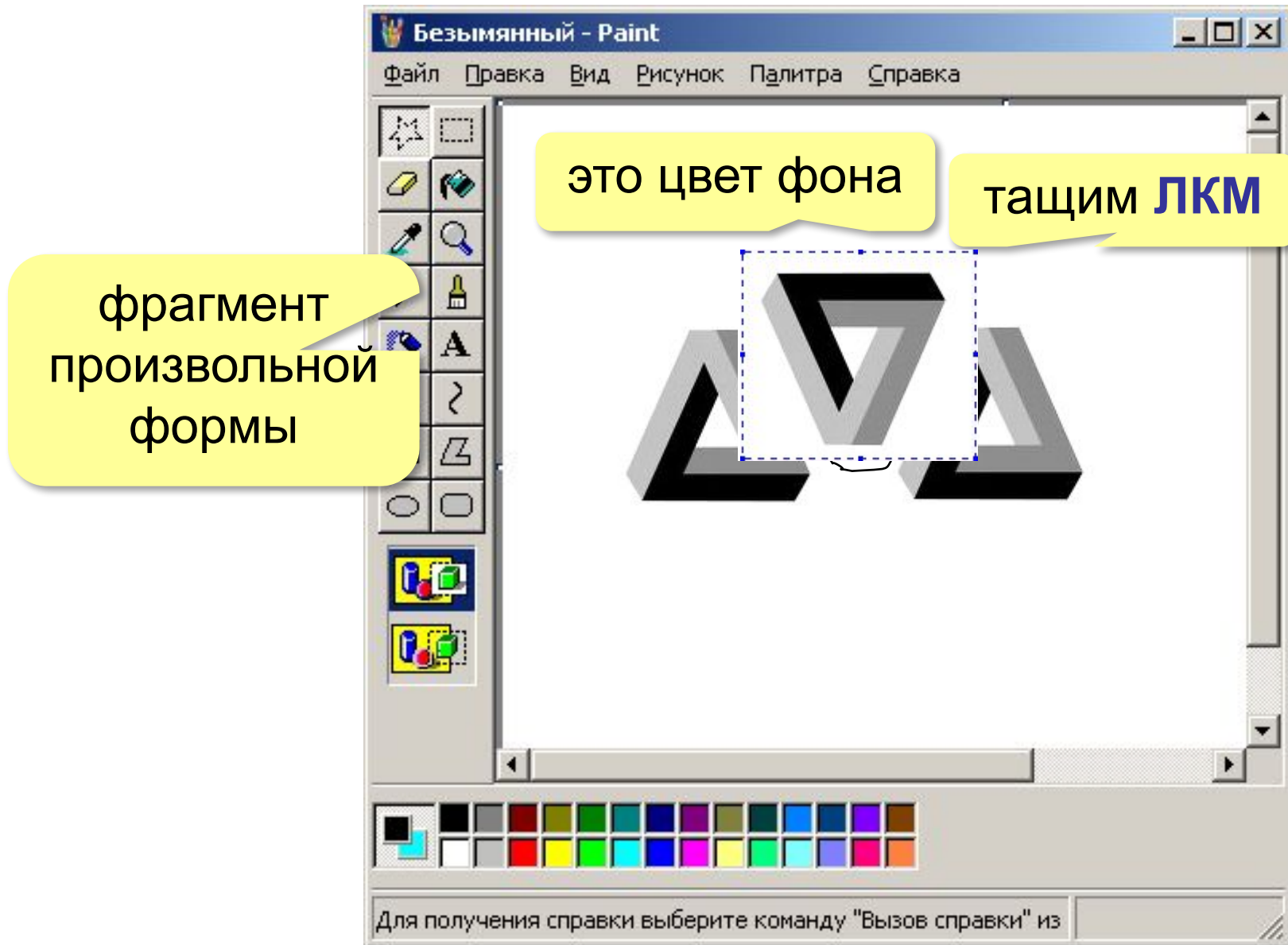


# Фрагменты

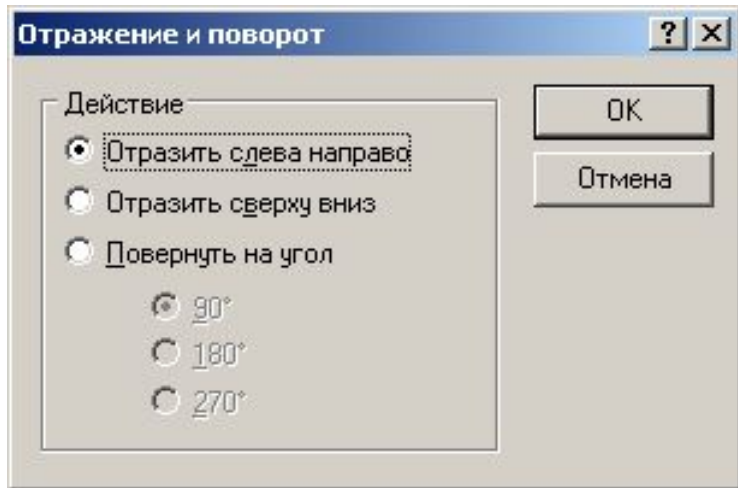
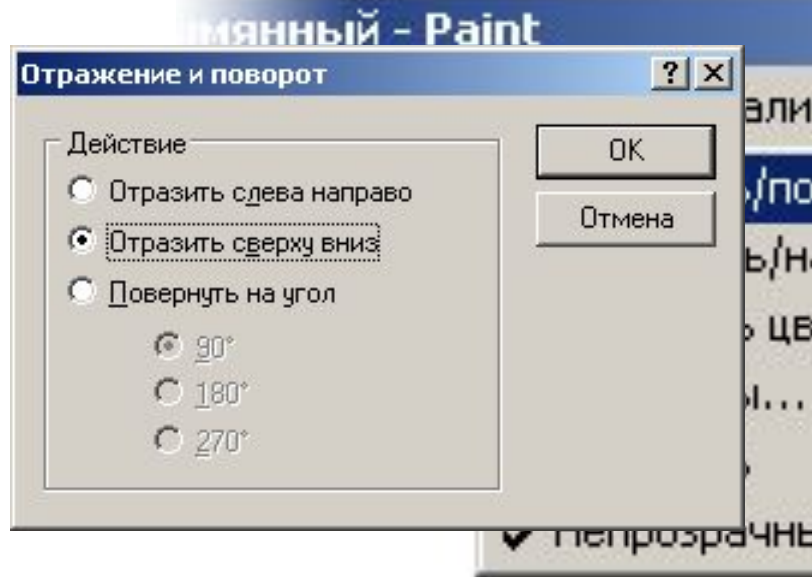
**Фрагмент** – это часть рисунка.



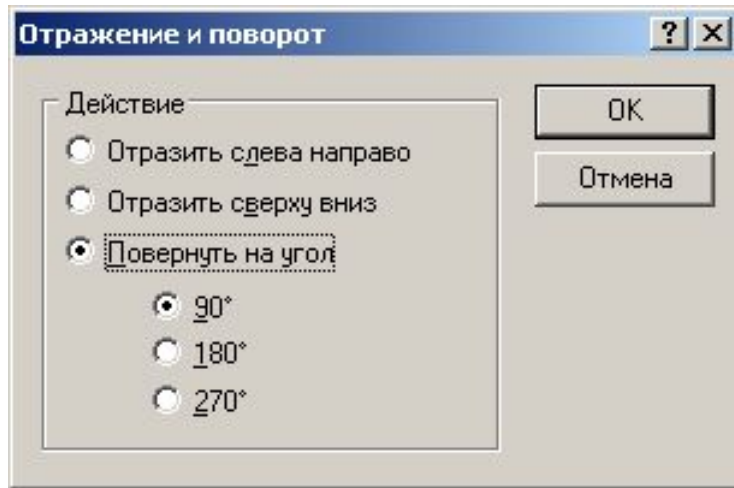
# Фрагменты произвольной формы



# Фрагмент: отражение



# Фрагмент: повороты



90°

180°

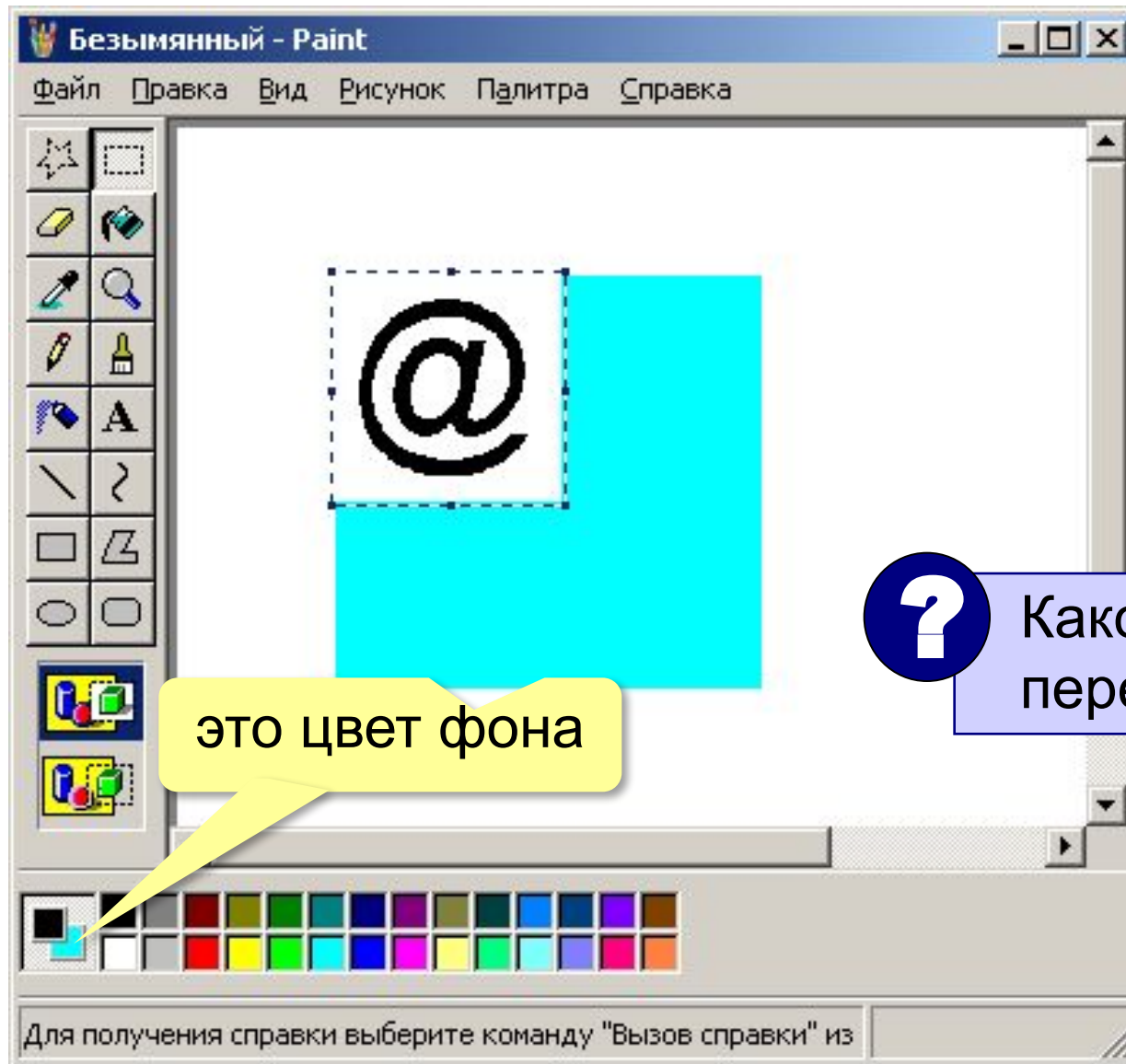
270°



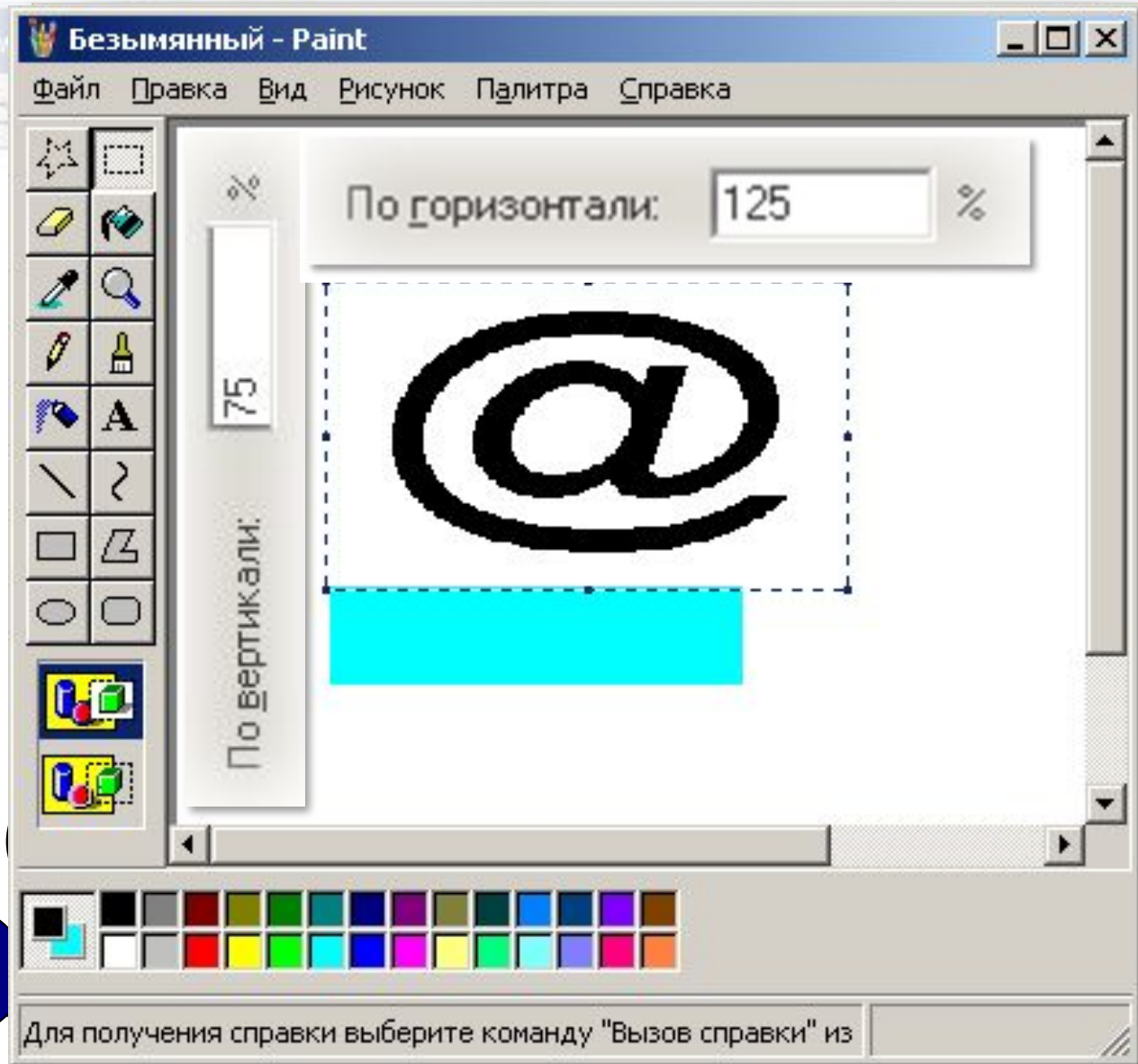
По часовой стрелке!



# Фрагмент: изменение размеров



# Фрагмент: изменение размеров



еры  
к от  
к

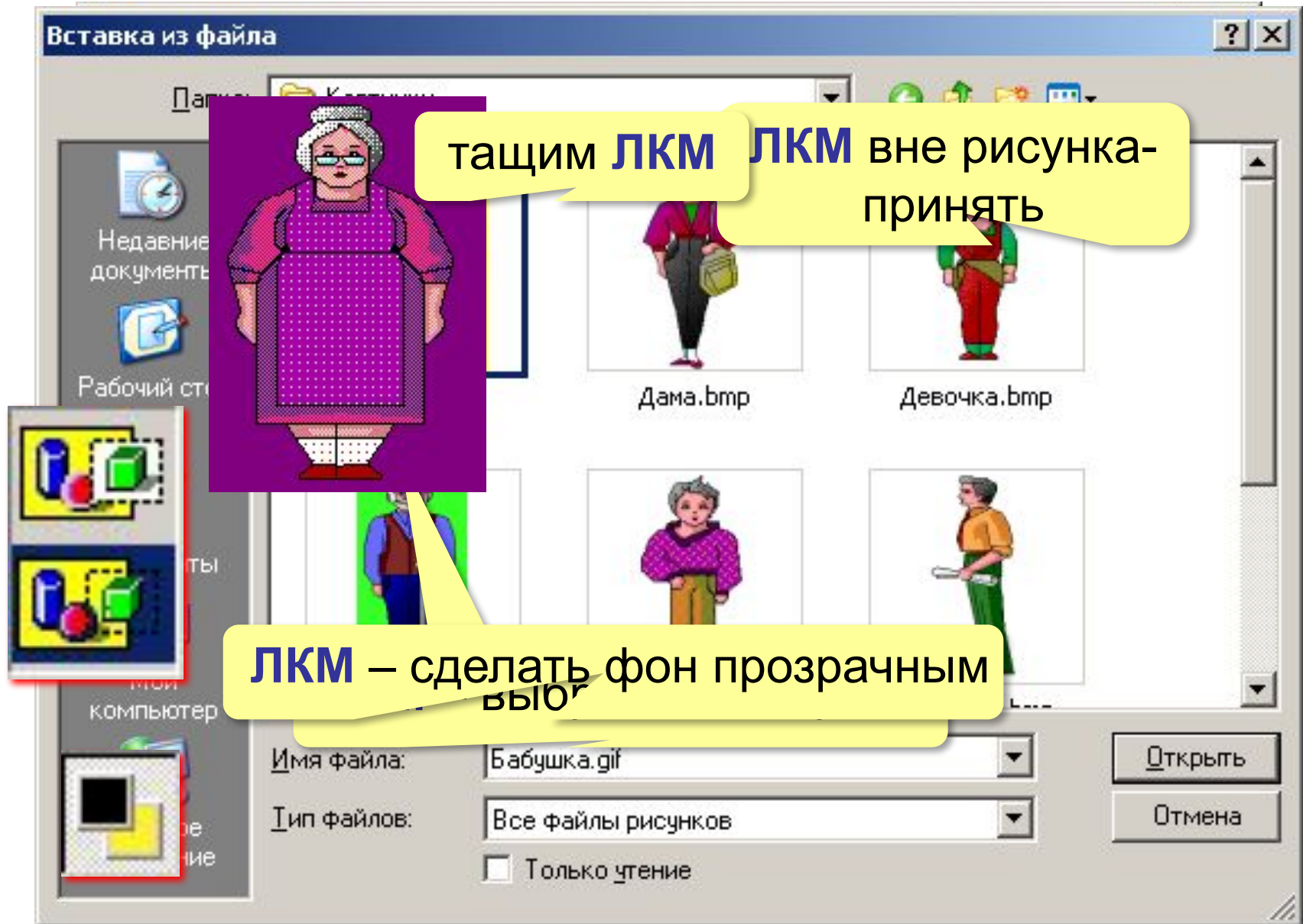
?

аза?

# Фрагмент: наклон

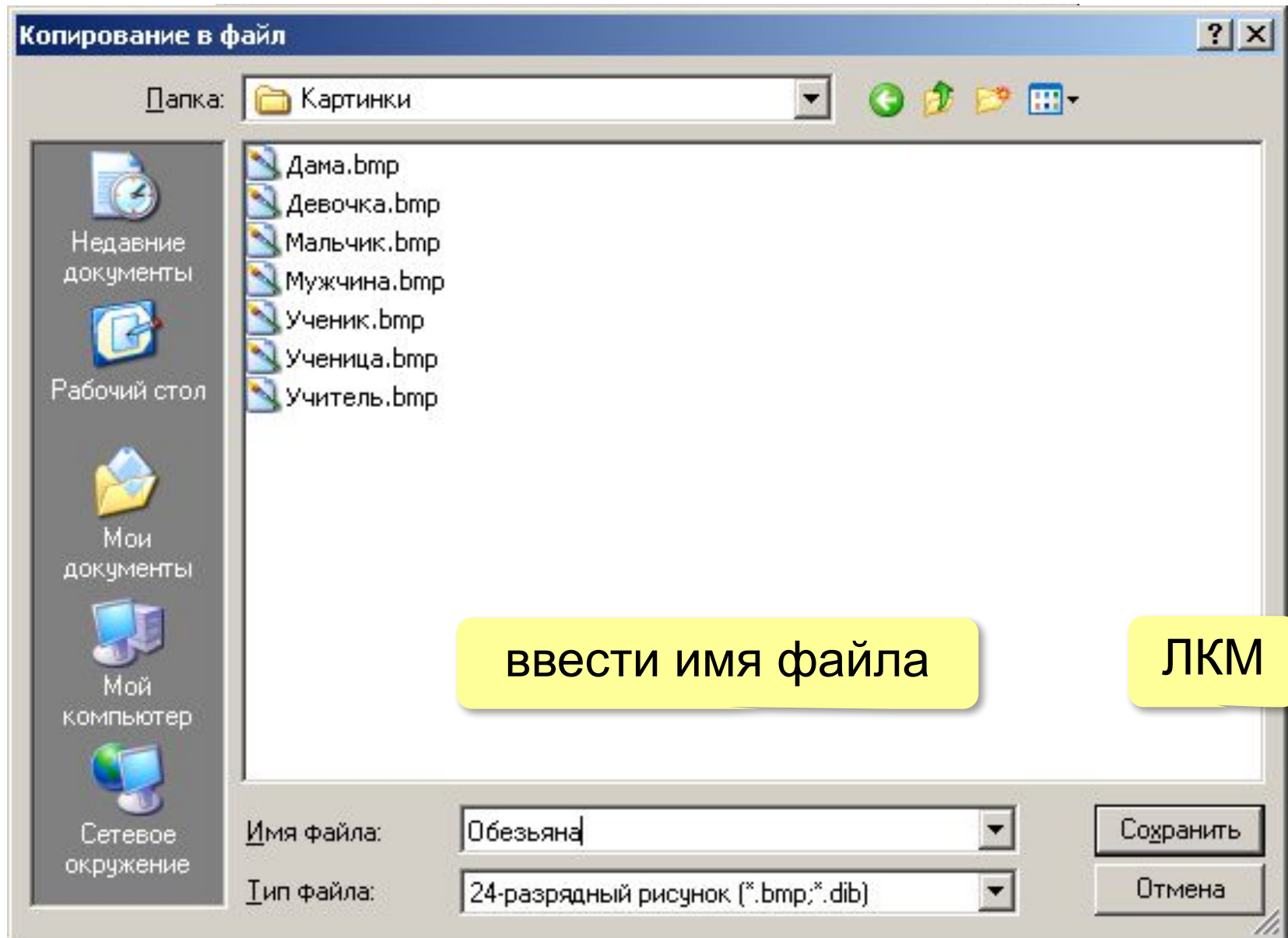


# Фрагменты из файла





# Сохранение фрагмента в файл



# ОСНОВЫ Windows

## Тема 4. Текст (*Блокнот*)

# Текстовый редактор

**Текст** = последовательность символов,  
расположенных в определенном порядке.

Это текст?

текст

другой текст

КОТ

ТОК

КТ

третий текст

О К Т

**Редактор** = тот, кто редактирует.

**Редактировать** = изменять (исправлять) текст.

**Текстовый редактор** = программа, с помощью которой создают и изменяют тексты.

# Редактор *Блокнот*

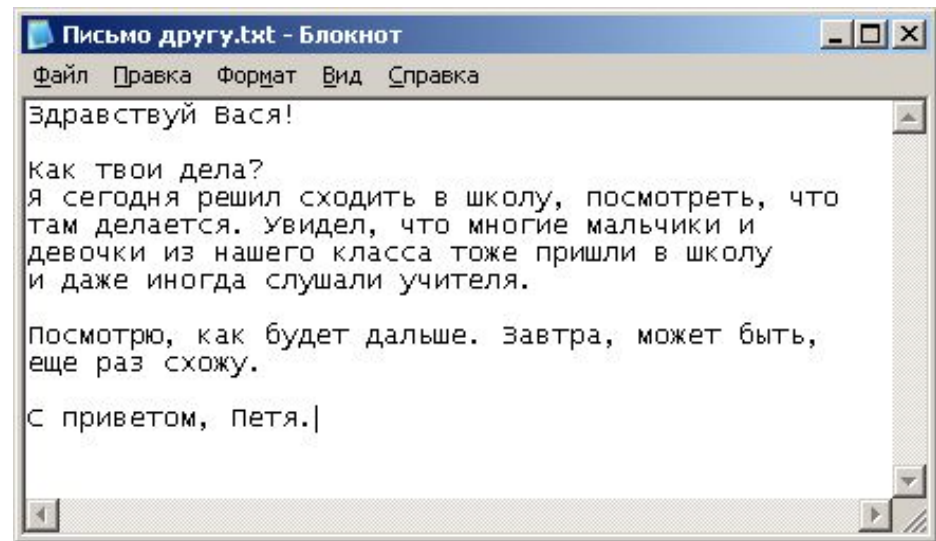


– Программы – Стандартные – Блокнот  
Файлы \* .txt (*text*, текст).

**2×ЛКМ** – запустить  
*Блокнот* и загрузить  
(открыть) файл)



Письмо другу.txt  
Текстовый документ  
1 КБ



- Только текст:** нельзя использовать
- разные шрифты (в том числе **Ж**, **К**, **Ц**)
  - рисунки, графики
  - таблицы

# Правила набора текста

---

- справа от знаков препинания (,,:;!?) обязательно ставится пробел, а слева – не ставится:

вставить пробел

Тут были Петя ~~⊠~~, Вася ~~⊠~~ Сеня и Жучка.

- дефис не выделяется пробелами, а тире – выделяется с двух сторон:

дефис

серо-зеленые глаза

тире

дефис

Туа-город-герой

# Правила набора текста

---

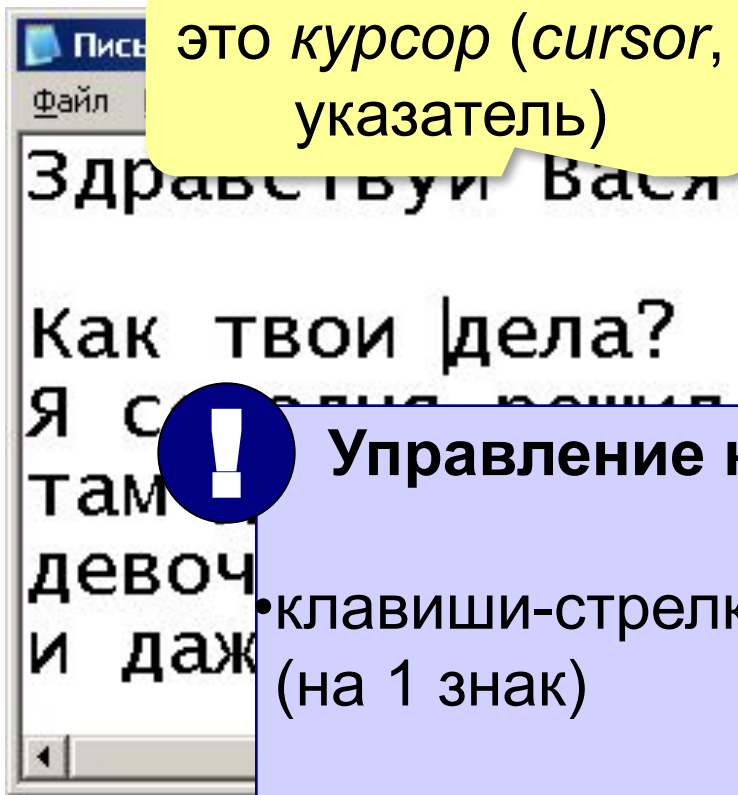
- снаружи скобок и кавычек ставятся пробелы, а внутри – не ставятся

вставить пробел

Вот ~~к~~ ( он был один ) ~~к~~ел тихо.

- в конце строки нужно нажимать клавишу ***Enter***
- в конце заголовка точка не ставится

# Курсор

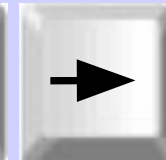
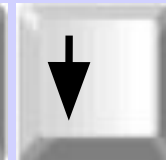
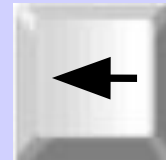


это курсор (*cursor*,  
указатель)



## Управление курсором:

- клавиши-стрелки  
(на 1 знак)
- в начало строки
- на страницу вверх



конец строки



НИЗ



# Вставка символа

- вставка символа

это курсор, указывающий на символ, который вы хотите вставить.

Я пошёл гулять.



Как вставить пробел (пустой символ)?



- переключения языка (русский/английский)



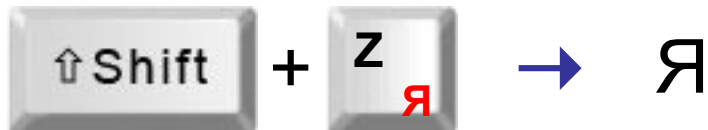
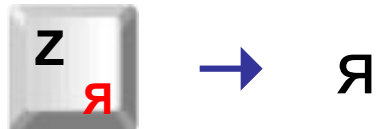
или



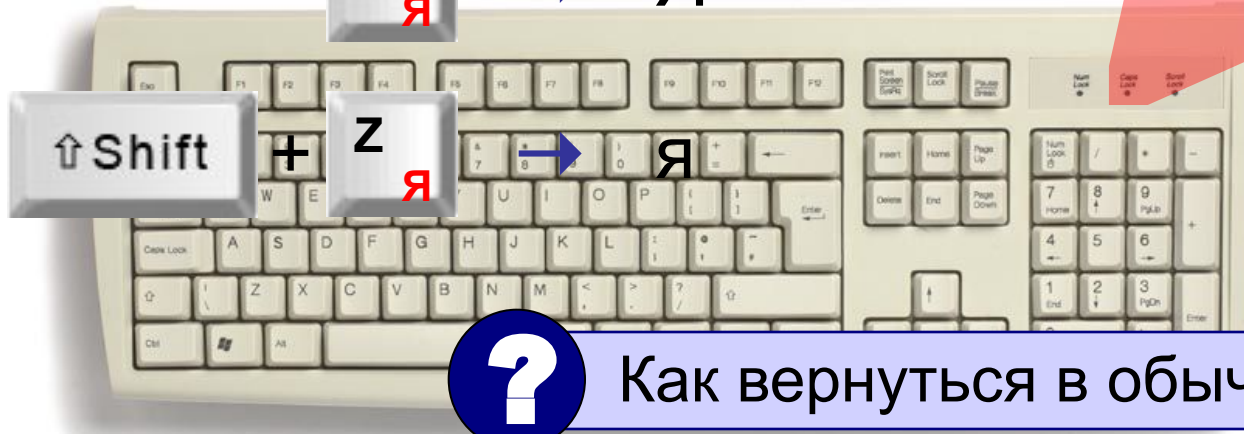
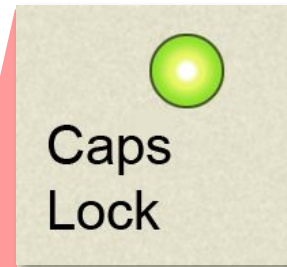


# Заглавные и строчные буквы

- обычный режим



- все заглавные буквы

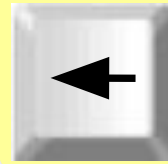


Как вернуться в обычный режим?

# Удаление символа

---

- слева от курсора



**Backspace**  
(шаг назад)

Ва|ся

- справа от курсора



**Delete**  
(удалить)

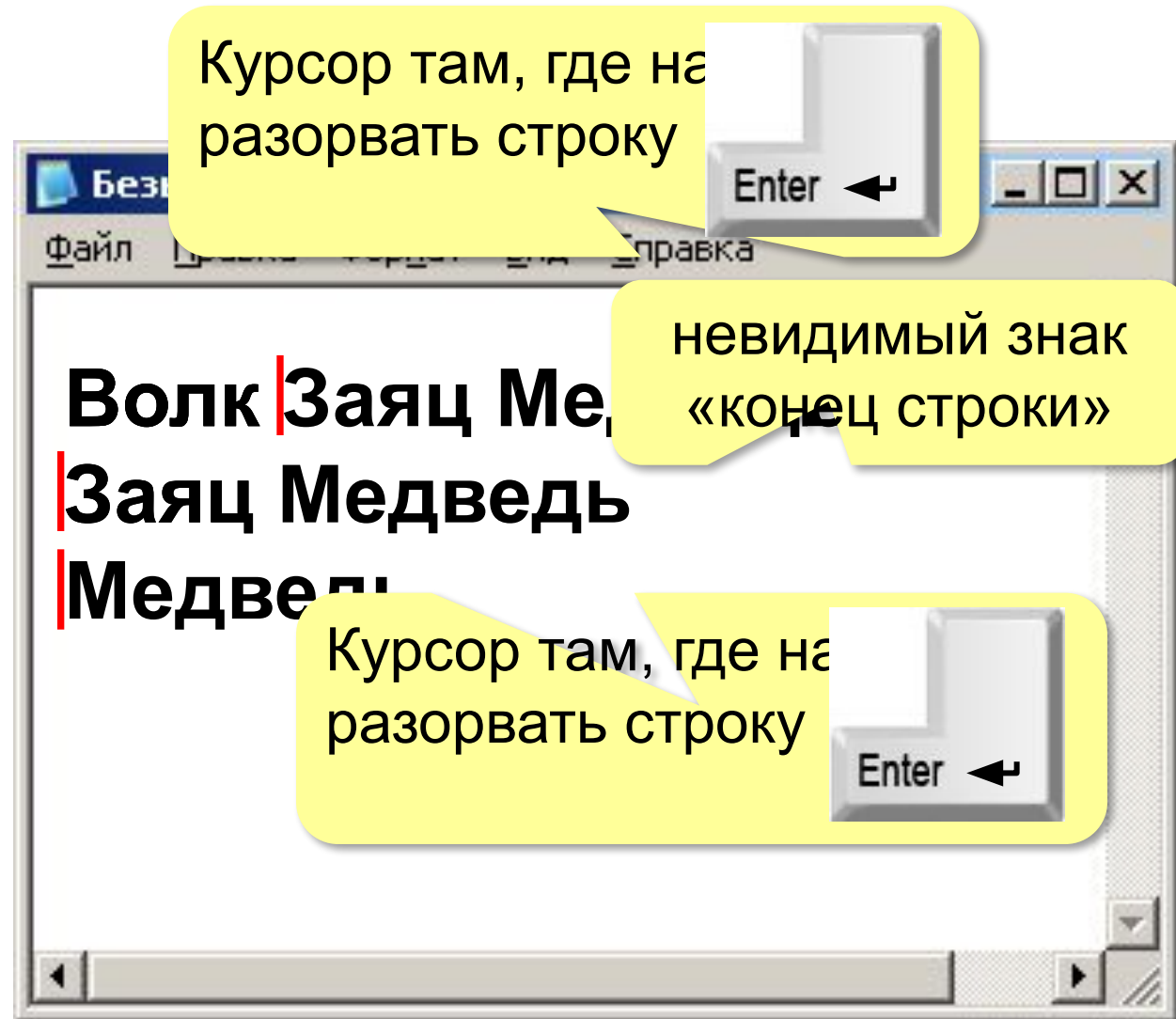
Ван|я

# Разрыв строки

В столбик:

Волк  
Заяц  
Медведь

курсор в  
начале  
следующей  
строки



# Поиск текста

The image shows a Windows 'Find' dialog box overlaid on a text document. The dialog box has a title bar 'Найти' and a search input field containing the word 'талон'. Below the input field are options for 'Направление' (Direction) with radio buttons for 'Вверх' (Up) and 'Вниз' (Down), and a checkbox for 'С учетом регистра' (Case sensitive). Buttons for 'Найти далее' (Find Next) and 'Отмена' (Cancel) are also present. The background text is partially visible, with the word 'талон' highlighted in blue. Several yellow callout boxes provide instructions: 'ЛКМ' (Left Mouse Button) points to the title bar and the search input field; 'что ищем!' (what we are looking for!) points to the search input field; 'различать заглавные и строчные' (distinguish uppercase and lowercase) points to the 'С учетом регистра' checkbox; and 'Выделено найденное слово' (Found word highlighted) points to the highlighted word in the background text.

ЛКМ

ЛКМ

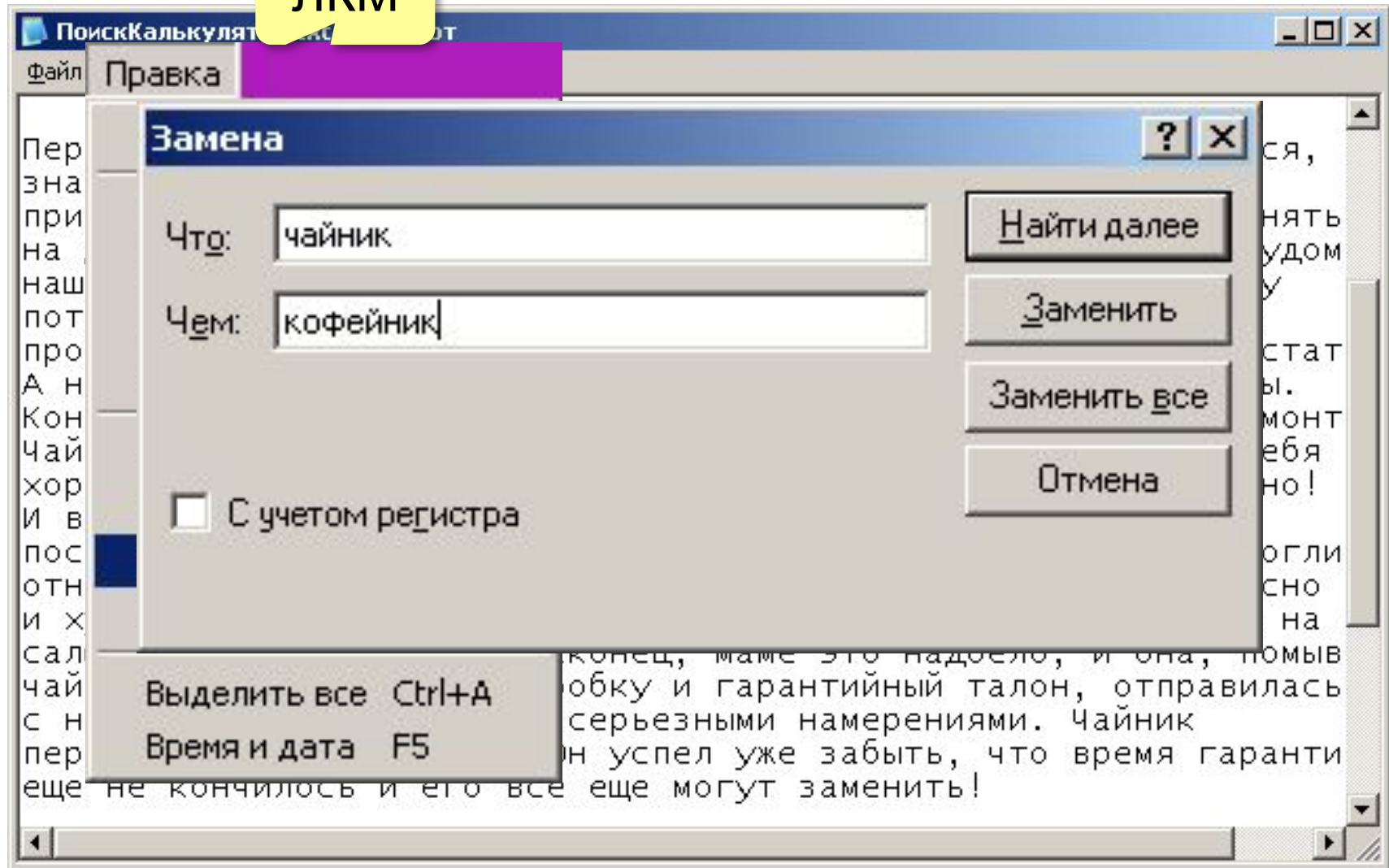
что ищем!

различать заглавные и строчные

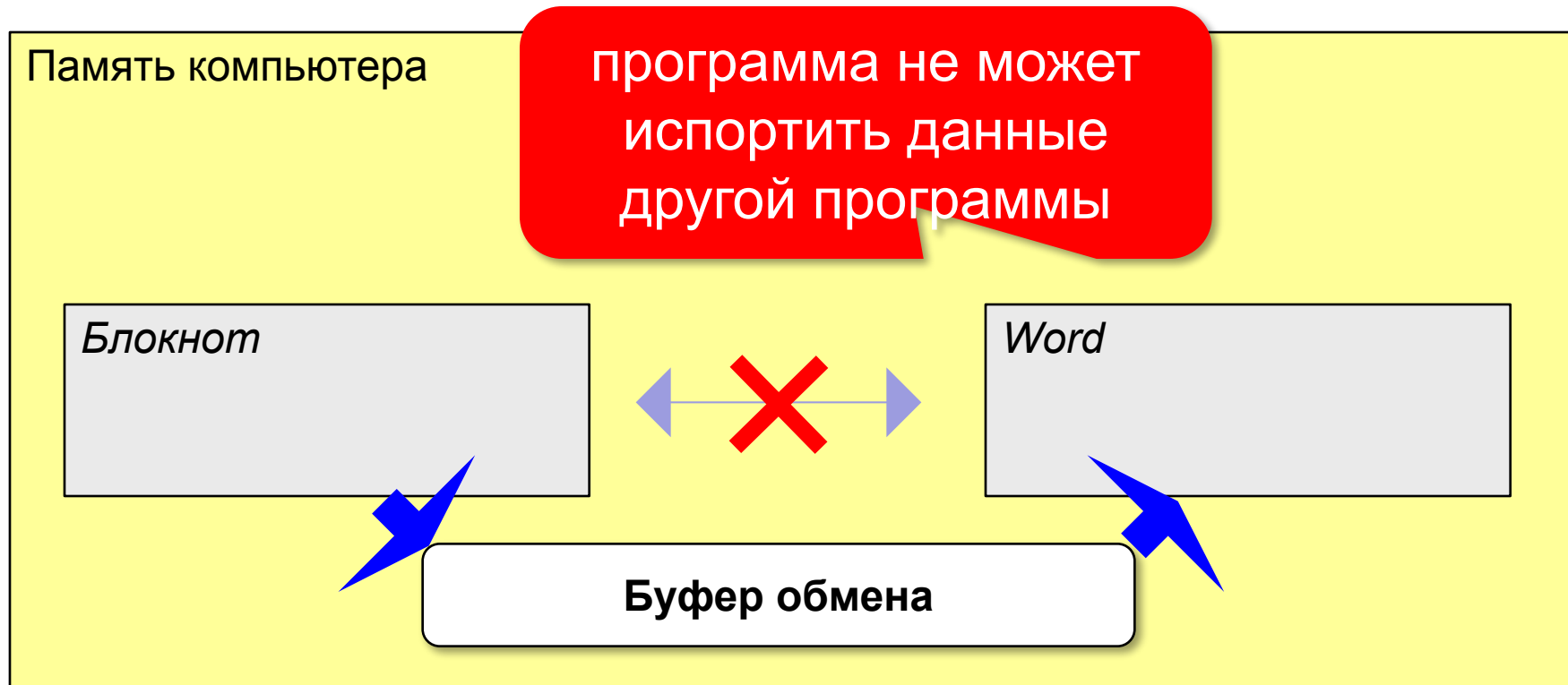
Выделено найденное слово

# Замена текста

ЛКМ



# Буфер обмена



**Буфер обмена** = область памяти, доступная всем программам.

Одна программа может записать туда данные, а остальные могут прочитать.

# Использование буфера обмена

**Задача:** скопировать часть текста.

отпустить  
ЛКМ

**Ctrl+C** – скопировать  
выделенный фрагмент  
в буфер обмена

нажать  
ЛКМ

**Ctrl+V** – вставить фрагмент  
из буфера обмена

И сказал он, что это хорошо.

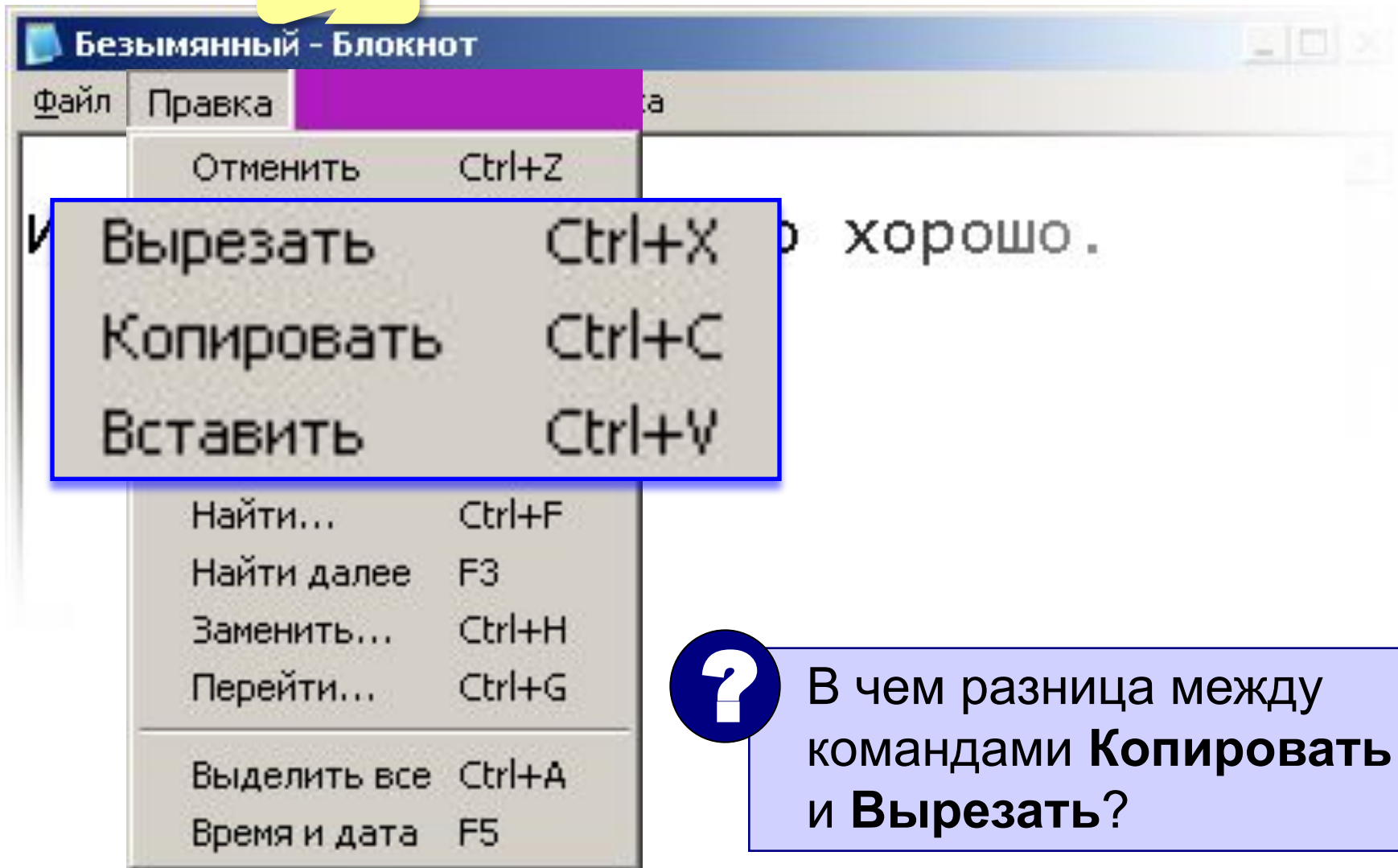
курсор там,  
куда нужно  
вставить копию



**Ctrl+X** – вырезать фрагмент и  
поместить в буфер обмена.

# Работа с буфером обмена через меню

ЛКМ



В чем разница между командами **Копировать** и **Вырезать**?



# ОСНОВЫ Windows

## Тема 5. *Калькулятор*

# Калькулятор: простые расчеты

 Пуск – Программы – Стандартные – Калькулятор



стереть последнюю цифру

стереть число

сбросить в исходное состояние

работа с памятью

изменить знак числа  
5 ↔ -5

квадратный корень

проценты:  
арис  $100 - 20\% = 80$  ации:

/ – деление  
\* – умножение

ВЫЧИСЛИТЬ

# Работа с памятью

1 ячейка

0

Калькулятор

Правка Вид Справка

0,

M Backuppad + C

MC sqrt

MR %

MS 1/x

M+ =

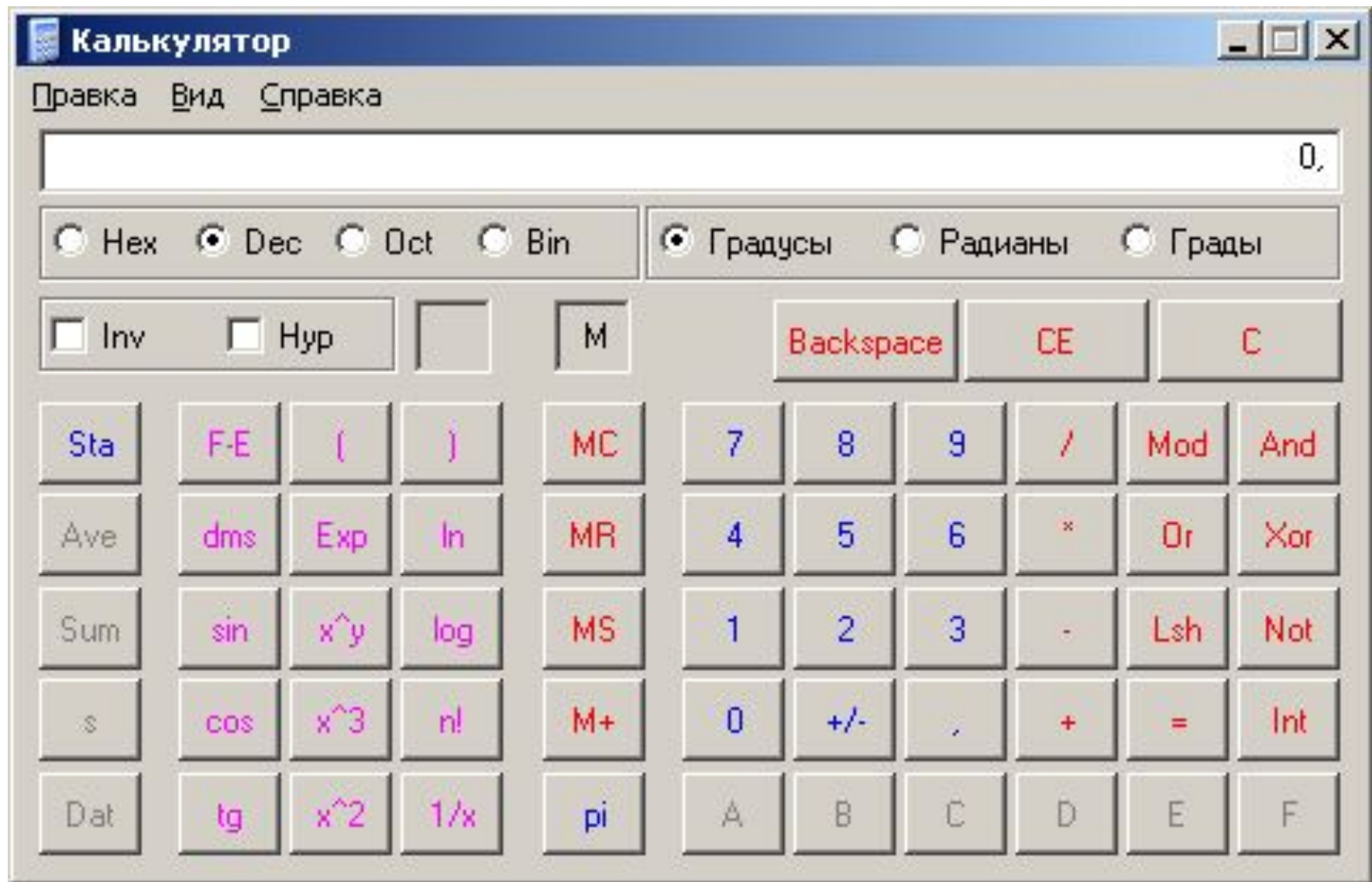
ОЧИСТИТЬ ПАМЯТЬ  
*memory clear*

ВЗЯТЬ ИЗ ПАМЯТИ

записать в память  
*memory store*

добавить к памяти

# Инженерный вид



# Конец фильма

---