

# ОСНОВЫ Windows

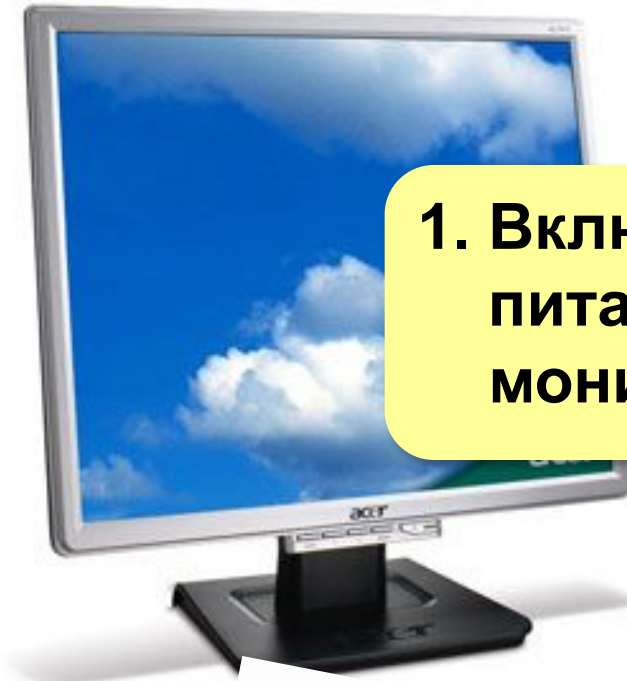
1. Введение
2. Окна
3. Рисунки  
*((Paint(Paint))*
4. Текст (Блокнот)
5. Калькулятор

# ОСНОВЫ Windows

## Тема 1. Введение

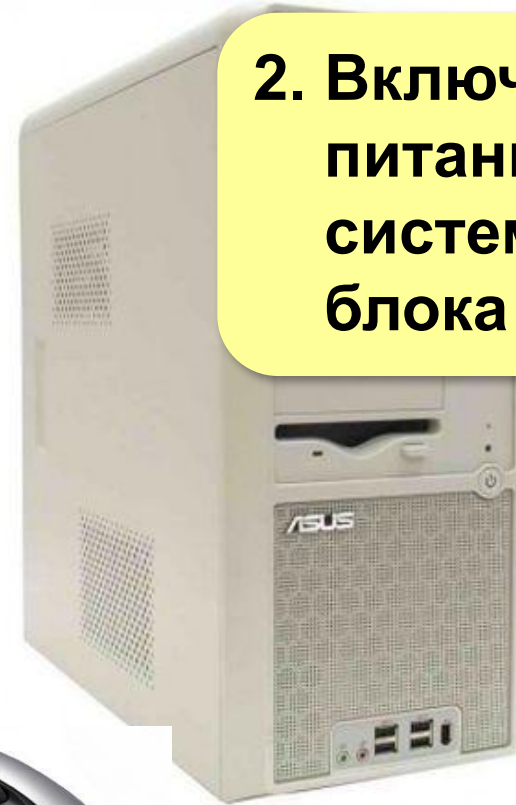
# Включение компьютера

монитор



1. Включить  
питание  
монитора

системный блок



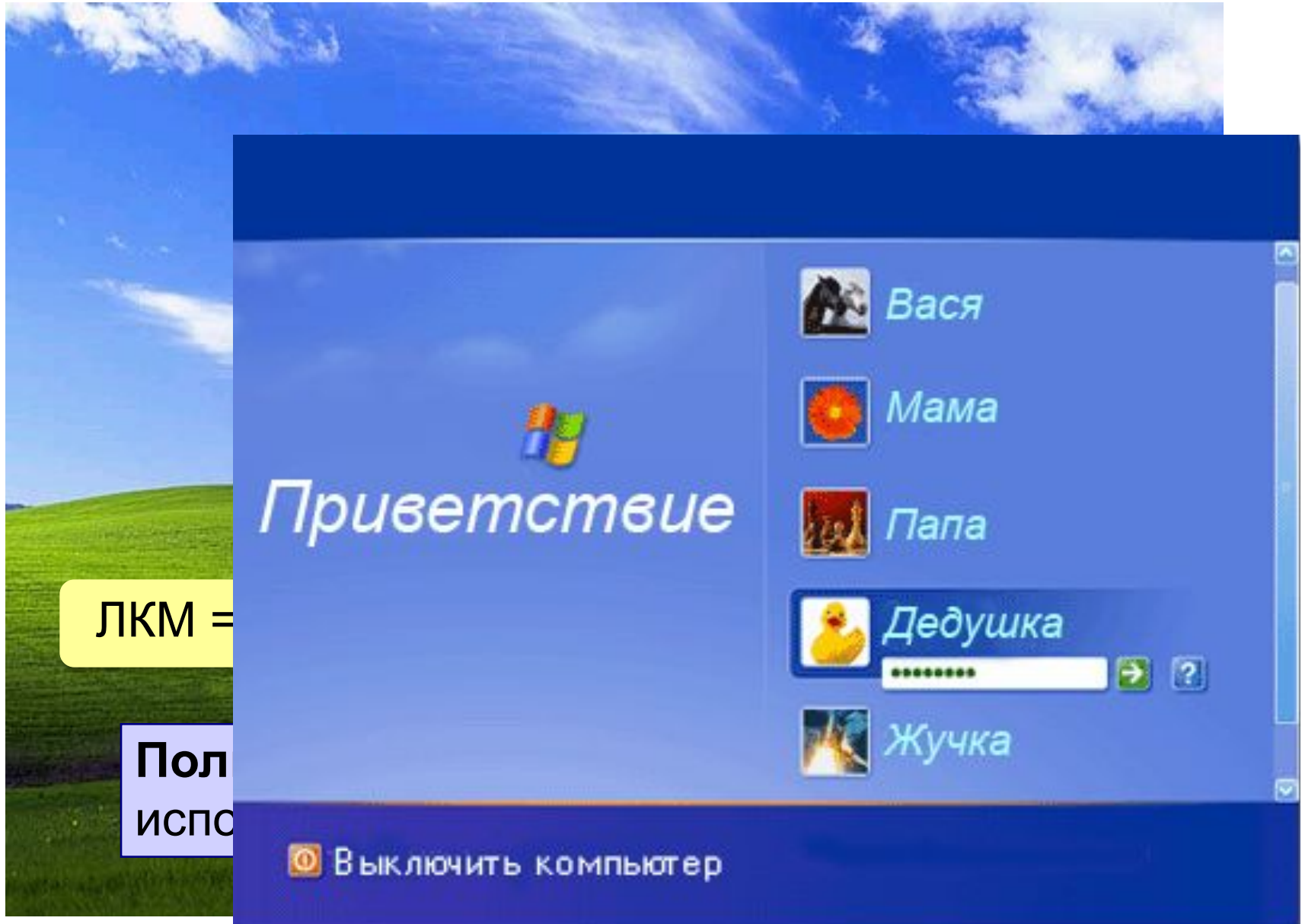
2. Включить  
питание  
системного  
блока

клавиатура



мышь

# Вход в *Windows*



# 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**

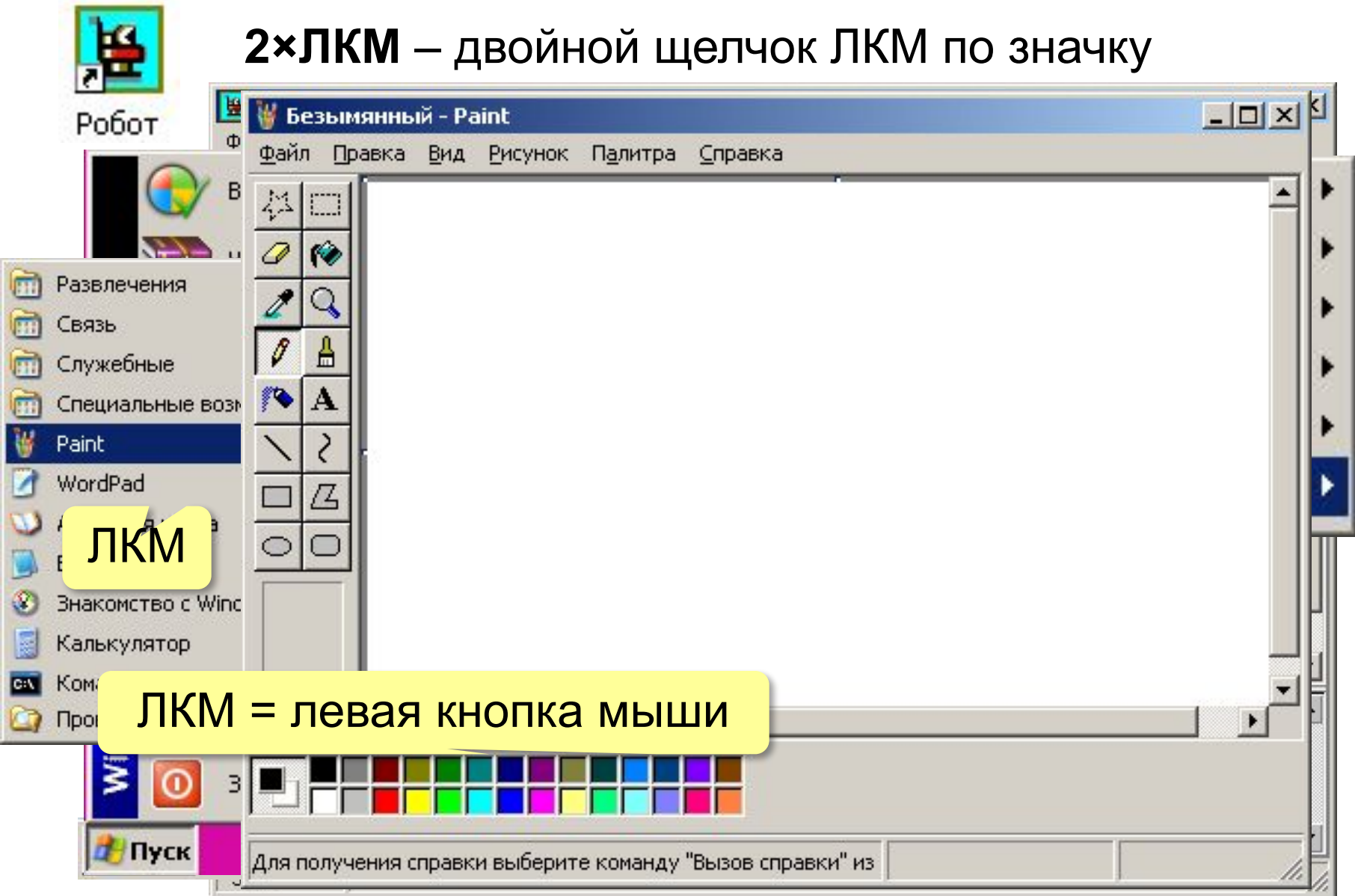


Корзина

**удаленные данные (можно восстановить)**

# Запуск программ

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

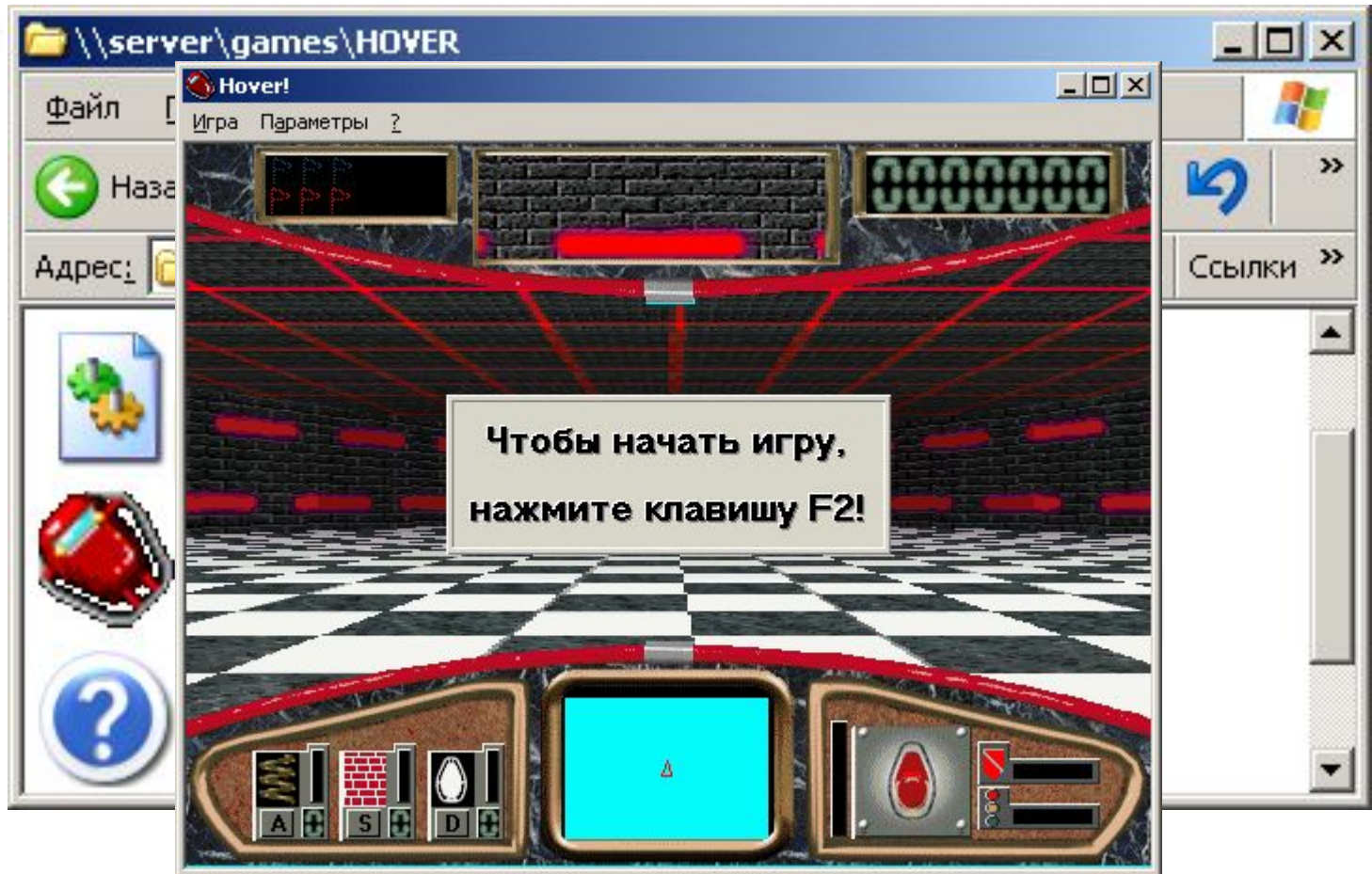


# Запуск программ через сеть



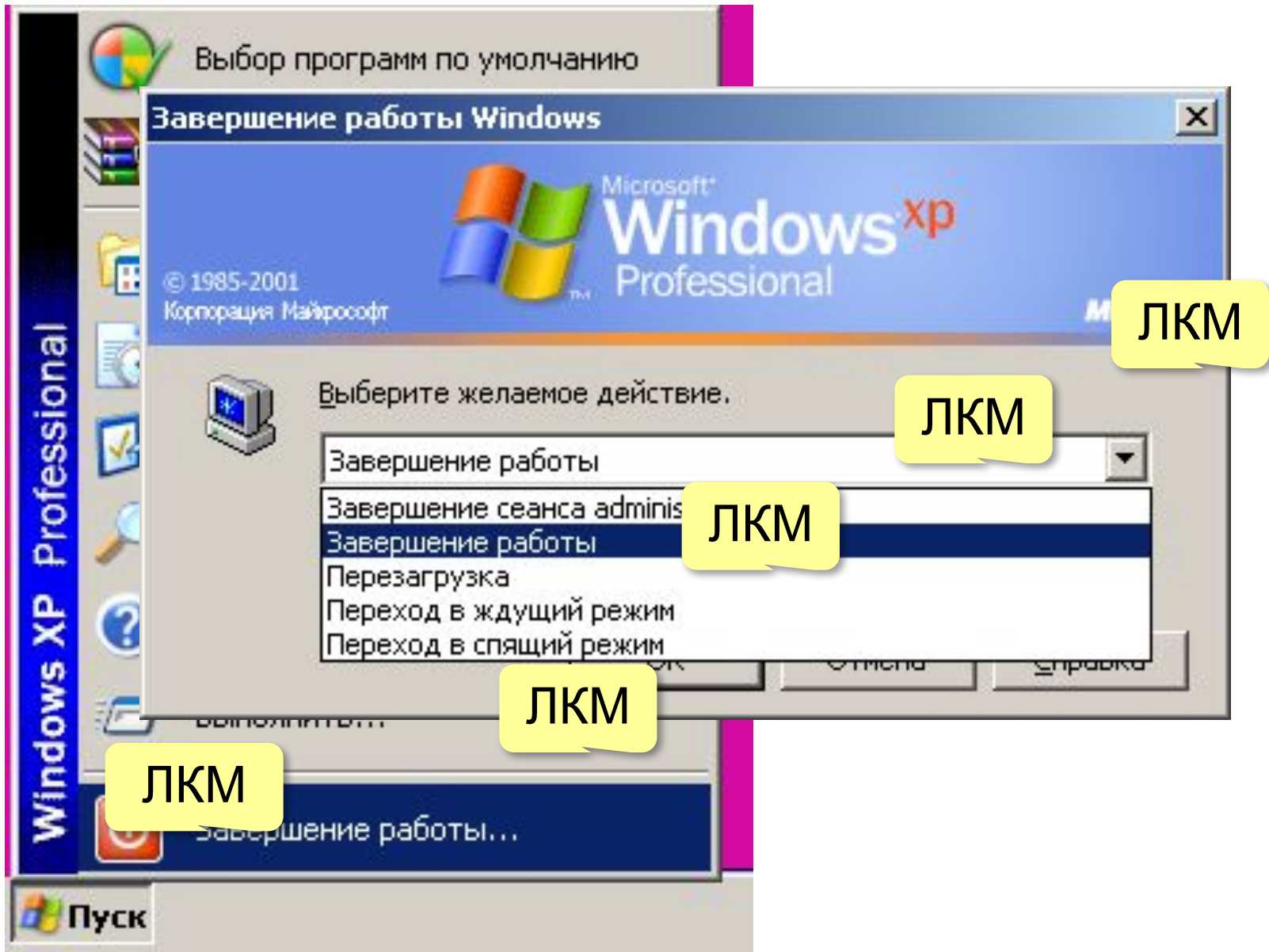
Сетевое  
окружение

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

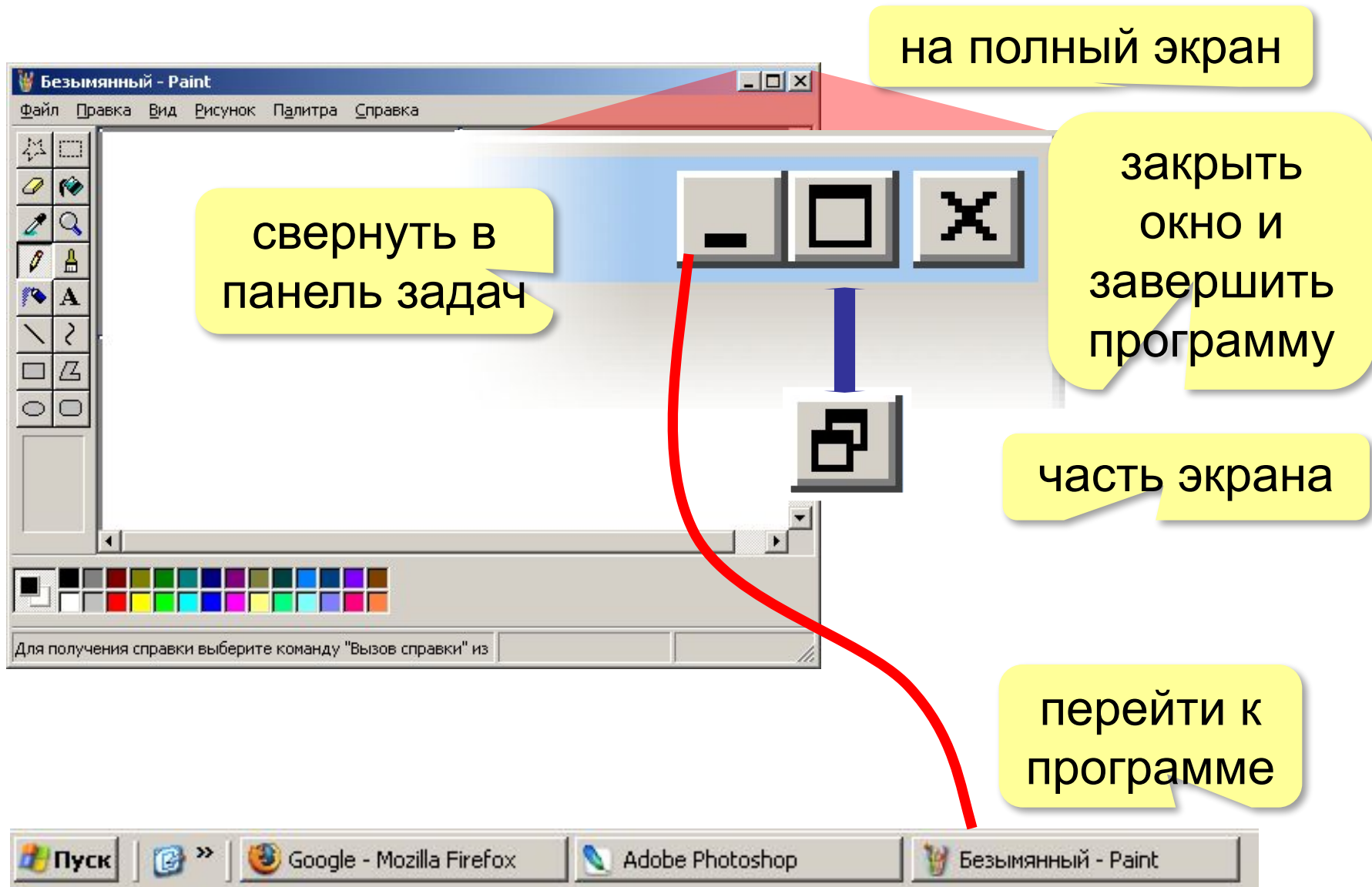
рабочая  
область  
(документ)

строка  
состояния

палитра

Для получения справки выберите команду "Вызов справки" из

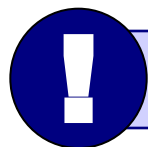
# Кнопки окна *Windows*



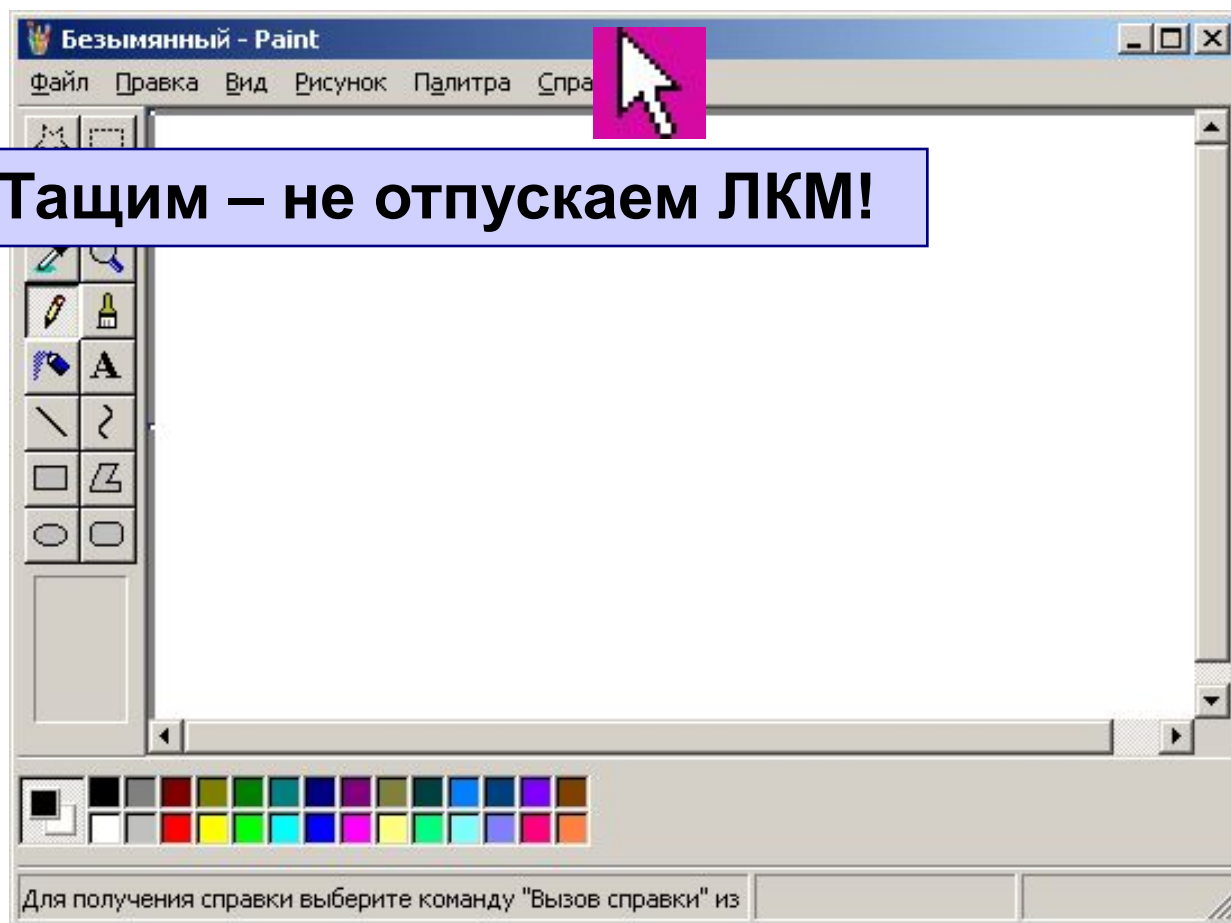
# Перетаскивание

отпустить ЛКМ

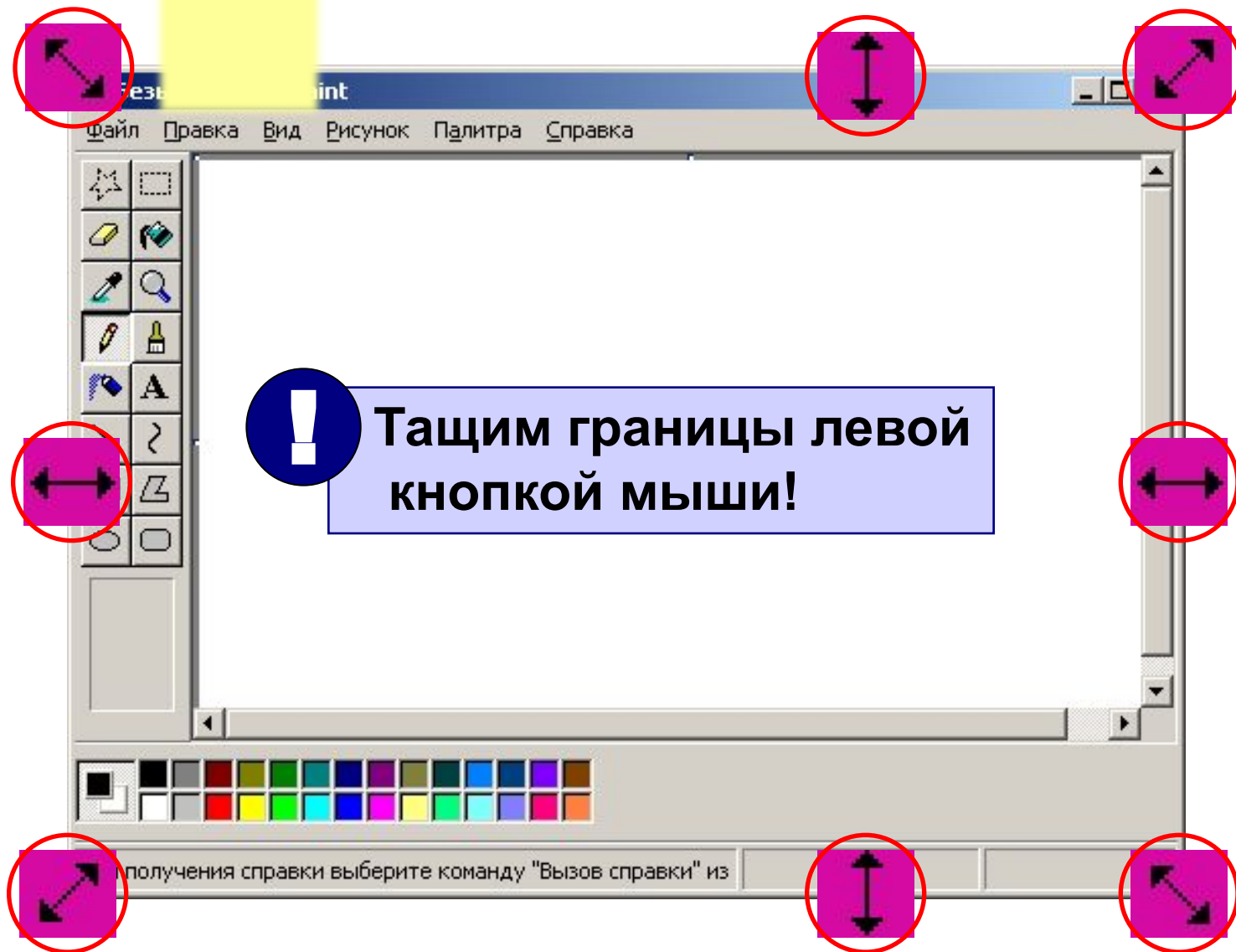
нажать ЛКМ



**Тащим – не отпускаем ЛКМ!**



# Измерение размеров окна



# ОСНОВЫ Windows

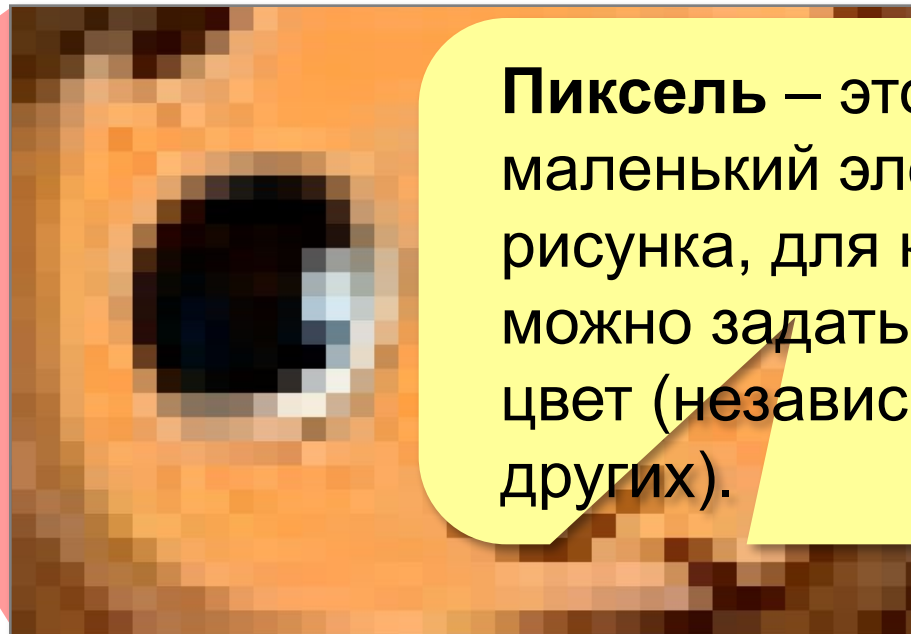
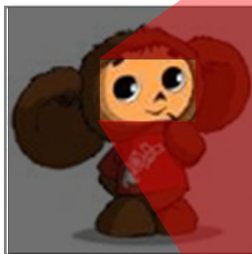
## Тема 3. Рисунки (*Paint*)

# Что такое Paint?

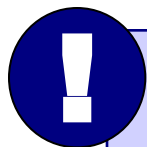
**Графический редактор** – это программа для создания и редактирования (изменения) рисунков.



– 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)

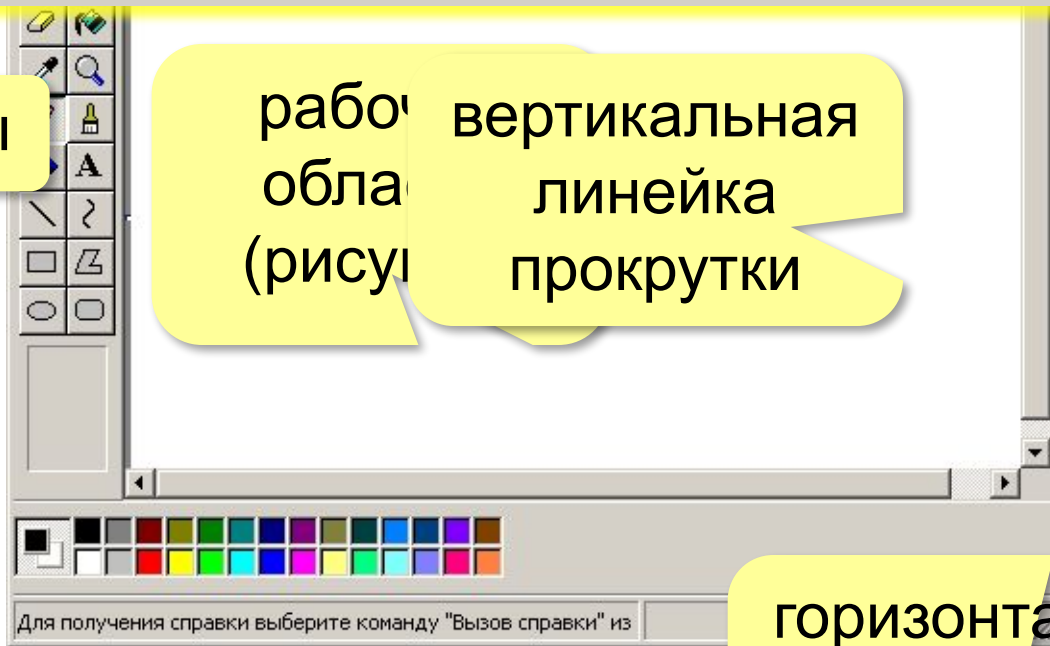
вертикальная  
линейка  
прокрутки

строка  
состояния

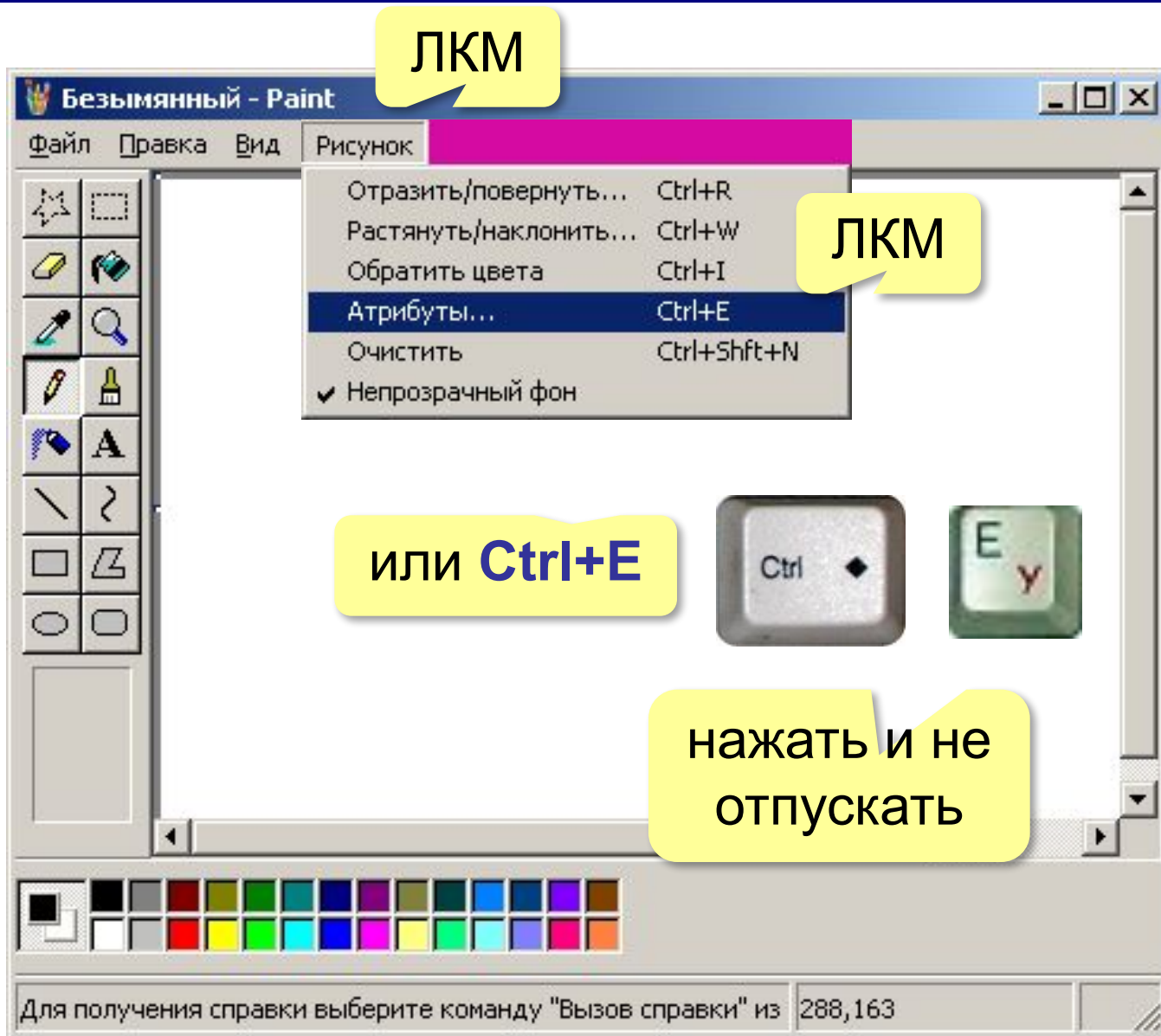
Для получения справки выберите команду "Вызов справки" из

палитра

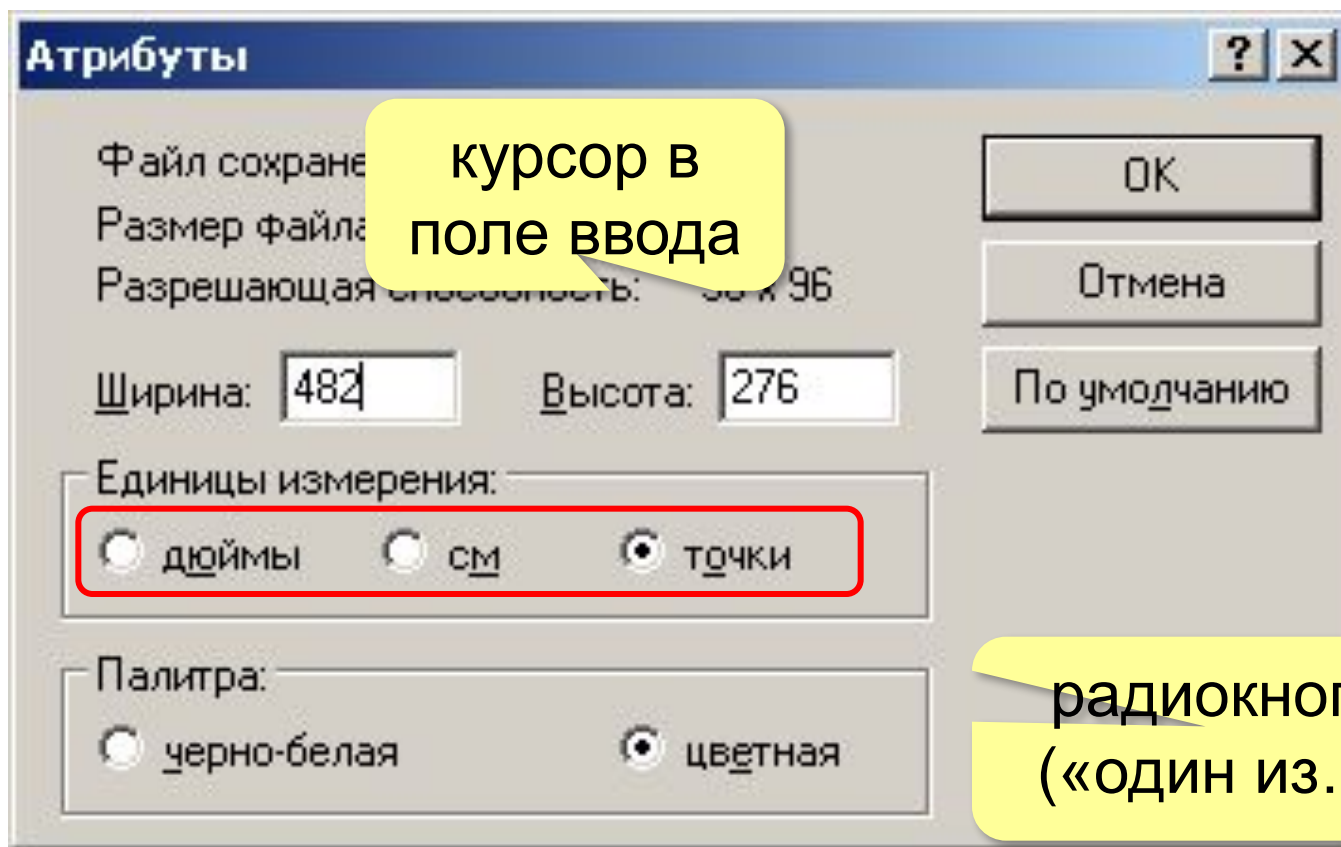
горизонтальная  
линейка  
прокрутки



# Размер рисунка



# Размер рисунка



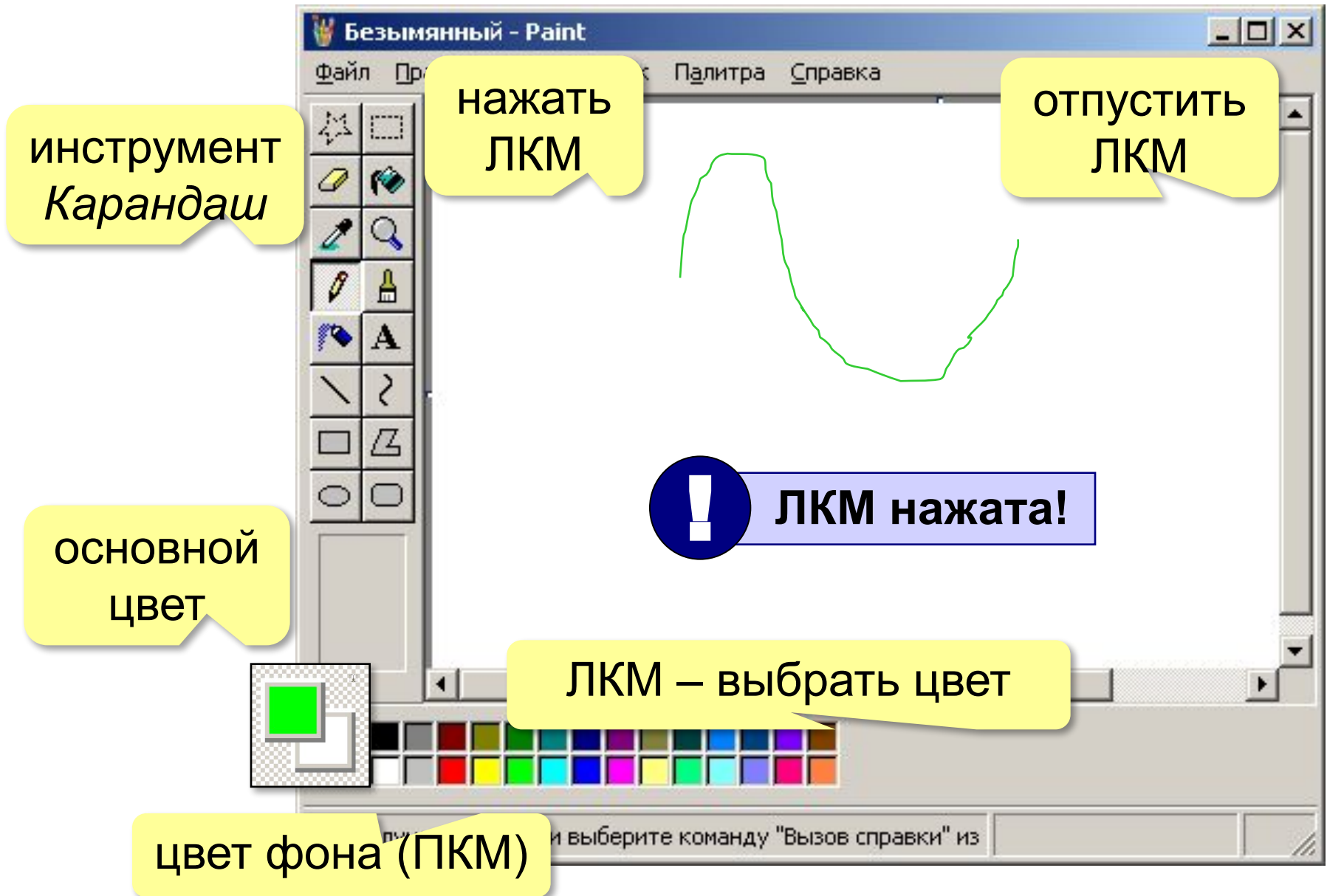
**Esca  
pe**  
(«уб  
ежат  
ь»)



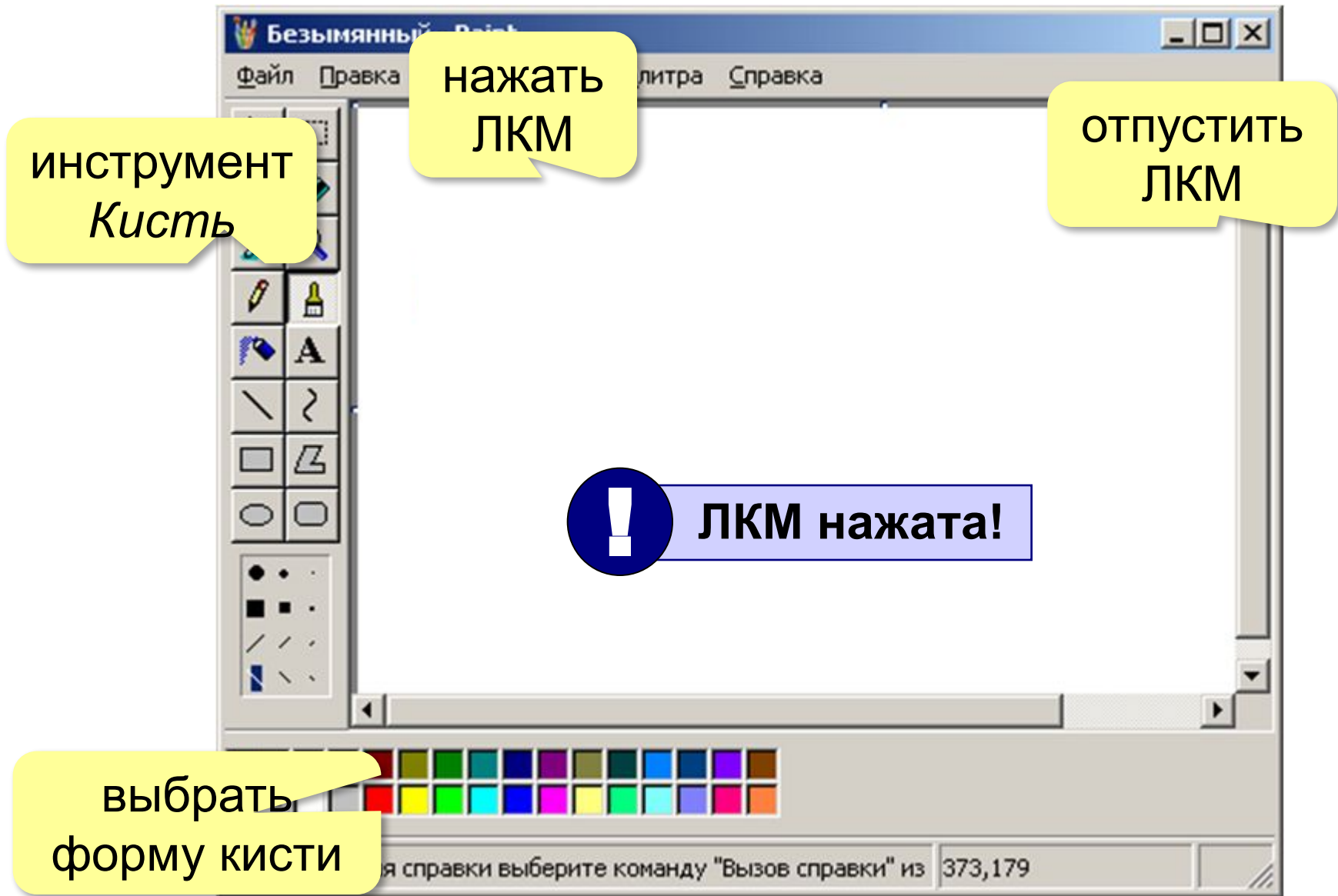
**Backspace** («шаг  
стереть символ сл



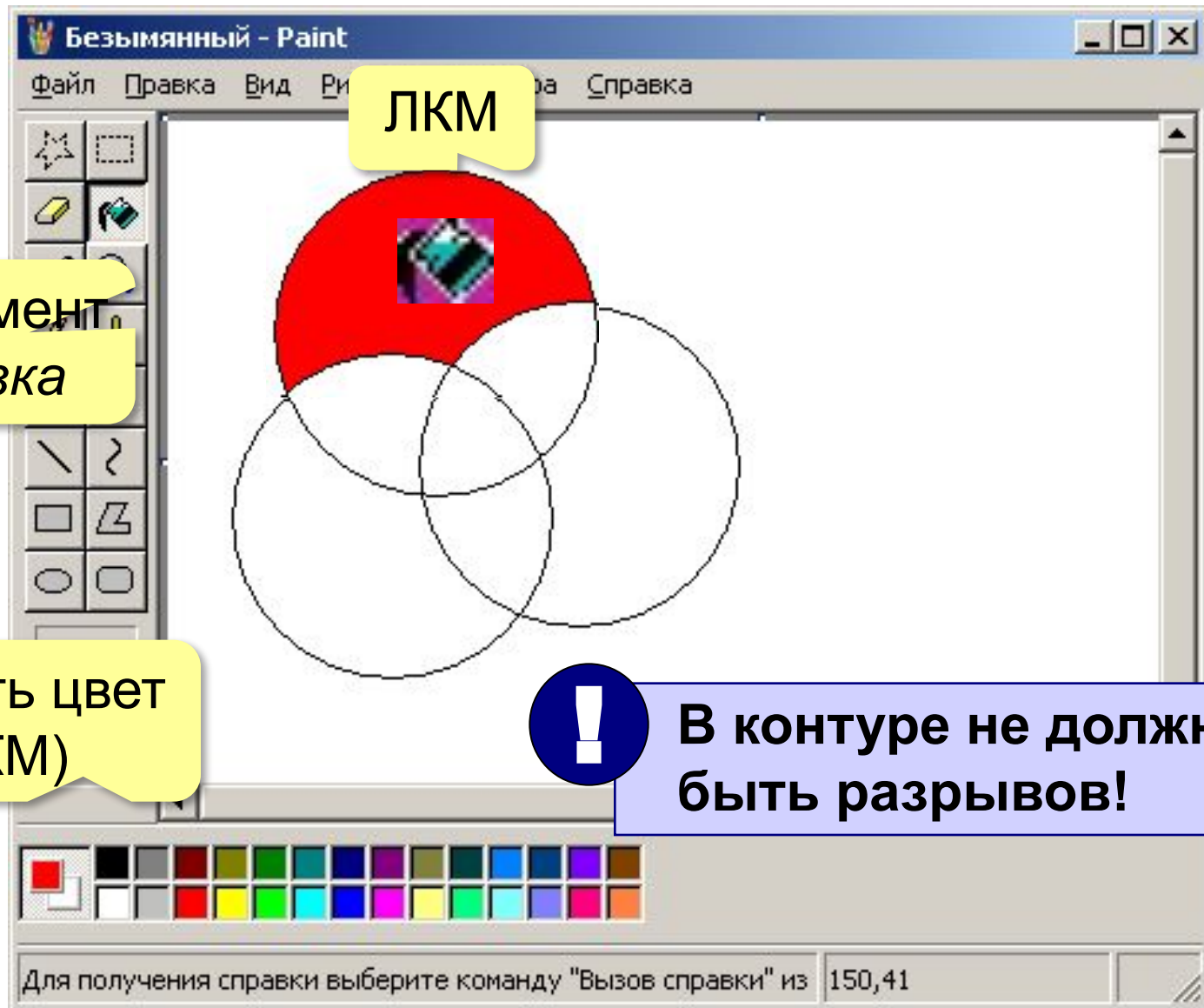
# Рисование карандашом



# Рисование кистью



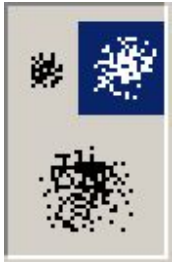
# Заливка замкнутой области



# Другие инструменты



## Распылитель



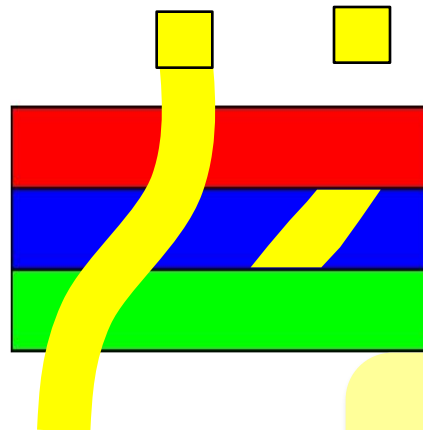
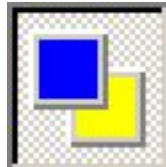
выбрать  
размер



## Ластик (стирательная резинка)



выбрать  
размер

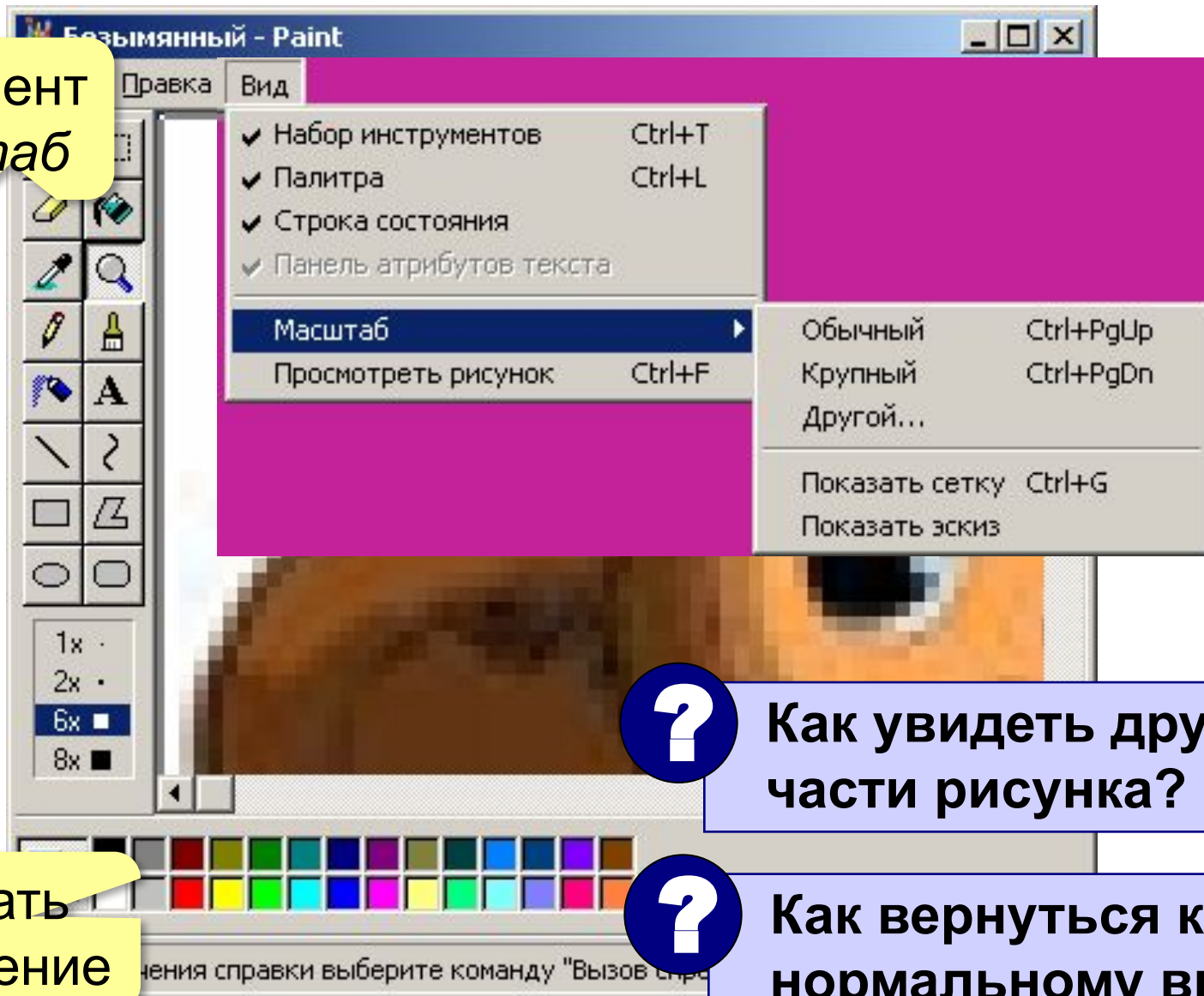


ЛКМ – стираем  
цветом фона

ПКМ – замена  
основного цвета  
на фон

# Увеличение масштаба

инструмент  
*Масштаб*



выбрать  
увеличение



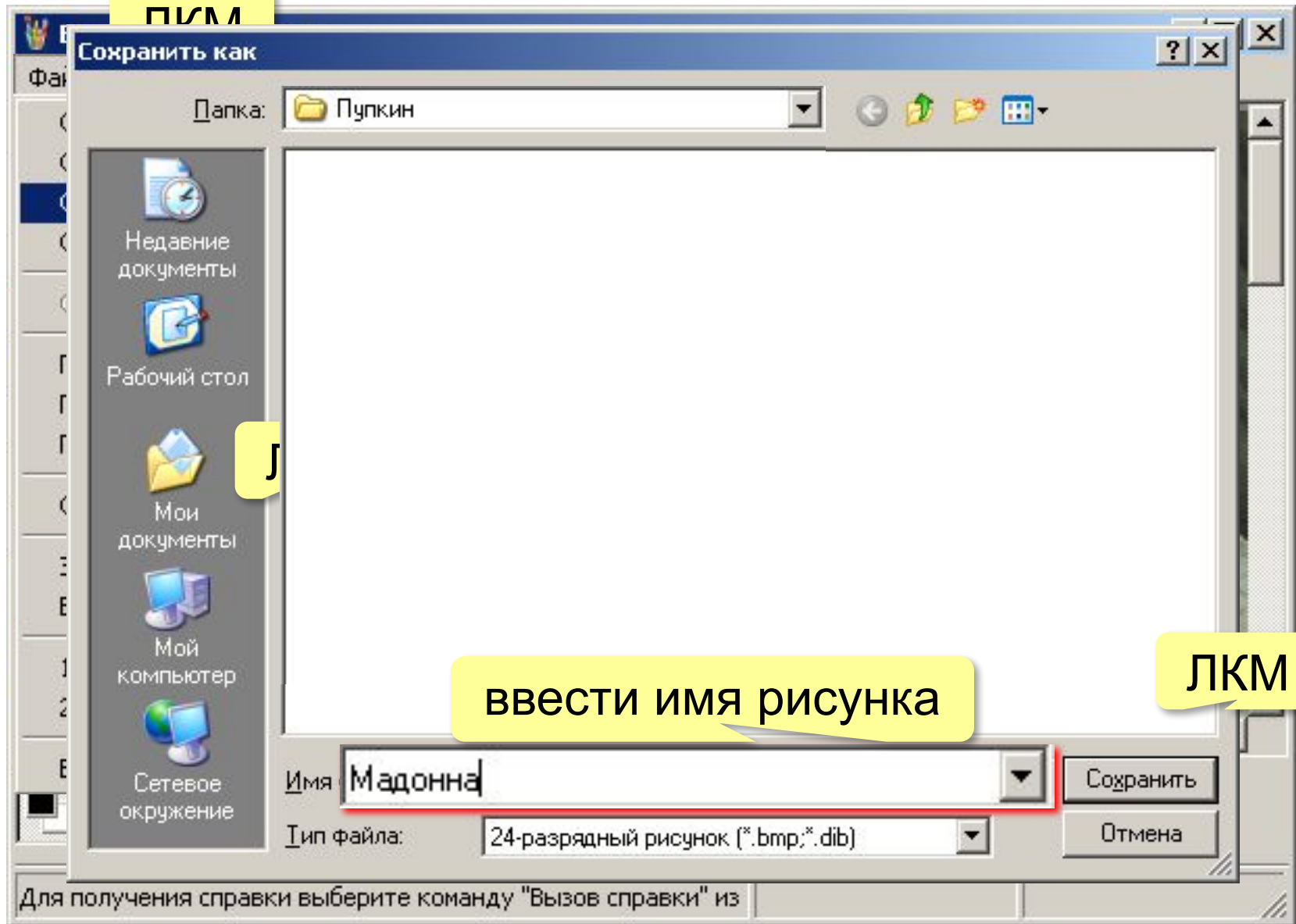
Как увидеть другие  
части рисунка?



Как вернуться к  
нормальному виду?



# Сохранение рисунка



# Что можно делать с файлами?

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

The image shows a screenshot of the Microsoft Paint application's 'Файл' (File) menu. The menu items and their keyboard shortcuts are as follows:

Меню-пункт	Горячие клавиши
Создать	Ctrl+N
Открыть...	Ctrl+O
Сохранить	Ctrl+S
Сохранить как...	
Со сканера или камеры...	
Предварительный просмотр	
Параметры страницы...	
Печать...	Ctrl+P
Отправить...	
1 D:\Безымянный.bmp	
2 Тест.bmp	
Выход	Alt+F4

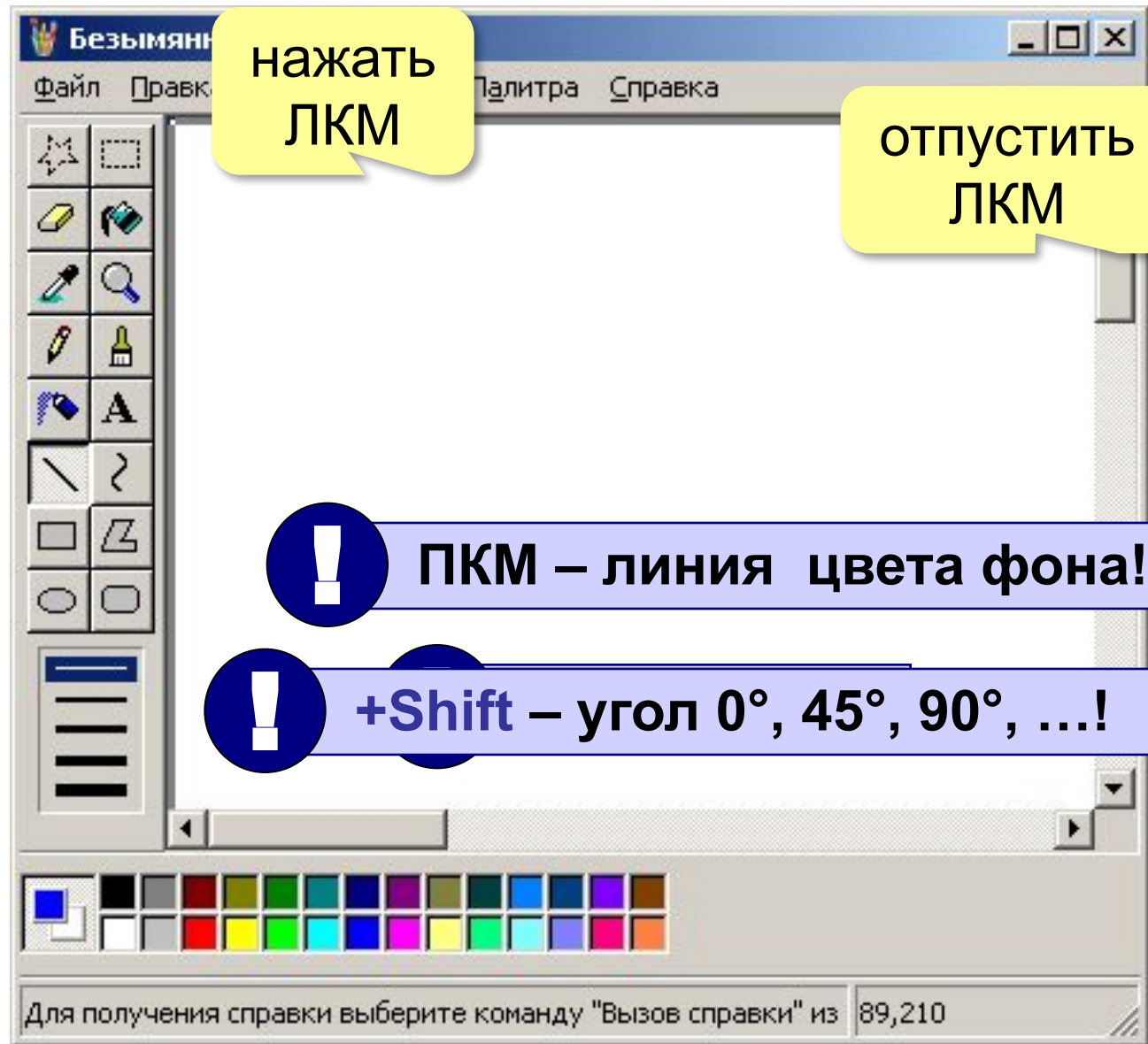
Callouts from the image explain the actions:

- ЛКМ** (Left Mouse Button) is associated with the 'Создать' (Create) action.
- «Горячие» клавиши** (Hotkeys) are associated with the keyboard shortcuts listed in the menu.
- Создать** – создать новый рисунок (Create) – create a new drawing.
- Открыть** – открыть рисунок с диска (Open) – open a drawing from the disk.
- Сохранить** – сохранить рисунок в старом файле (Save) – save the drawing in the old file.
- Сохранить как** – с другим именем (Save As) – with a different name.
- Предварительный просмотр** – (Preview) – (Preview).
- Печать** – напечатать (Print) – print.
- Отправить** – по электронной почте (Send) – via email.
- Список последних рабочих файлов** (Recent files list) is associated with the list of files shown at the bottom of the menu.

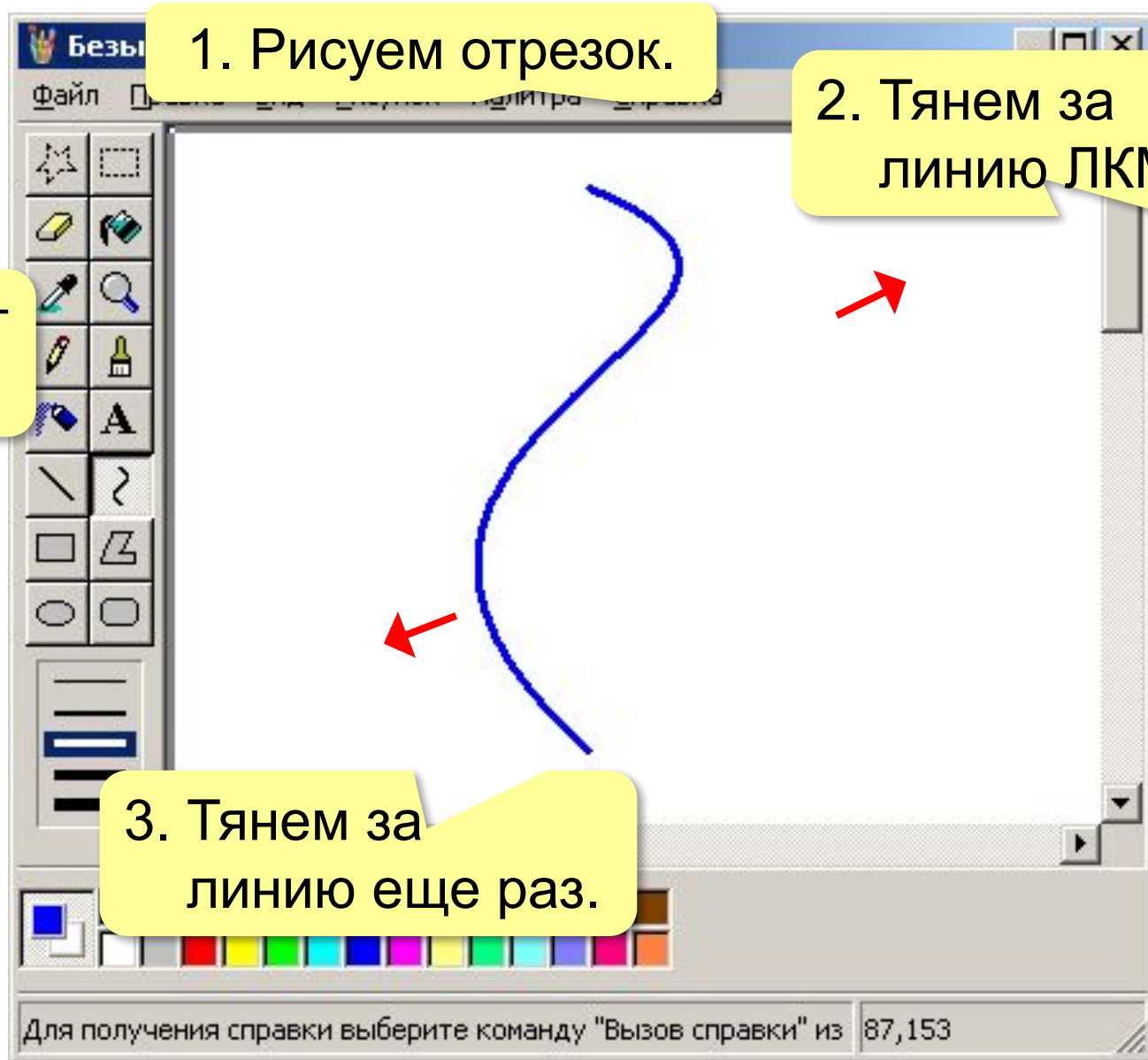
# Линия (отрезок)

инструмент  
*Линия*

выбрать  
толщину



# Кривая



# Прямоугольник

нажать  
ЛКМ

инструмент  
*Прямоугольник*

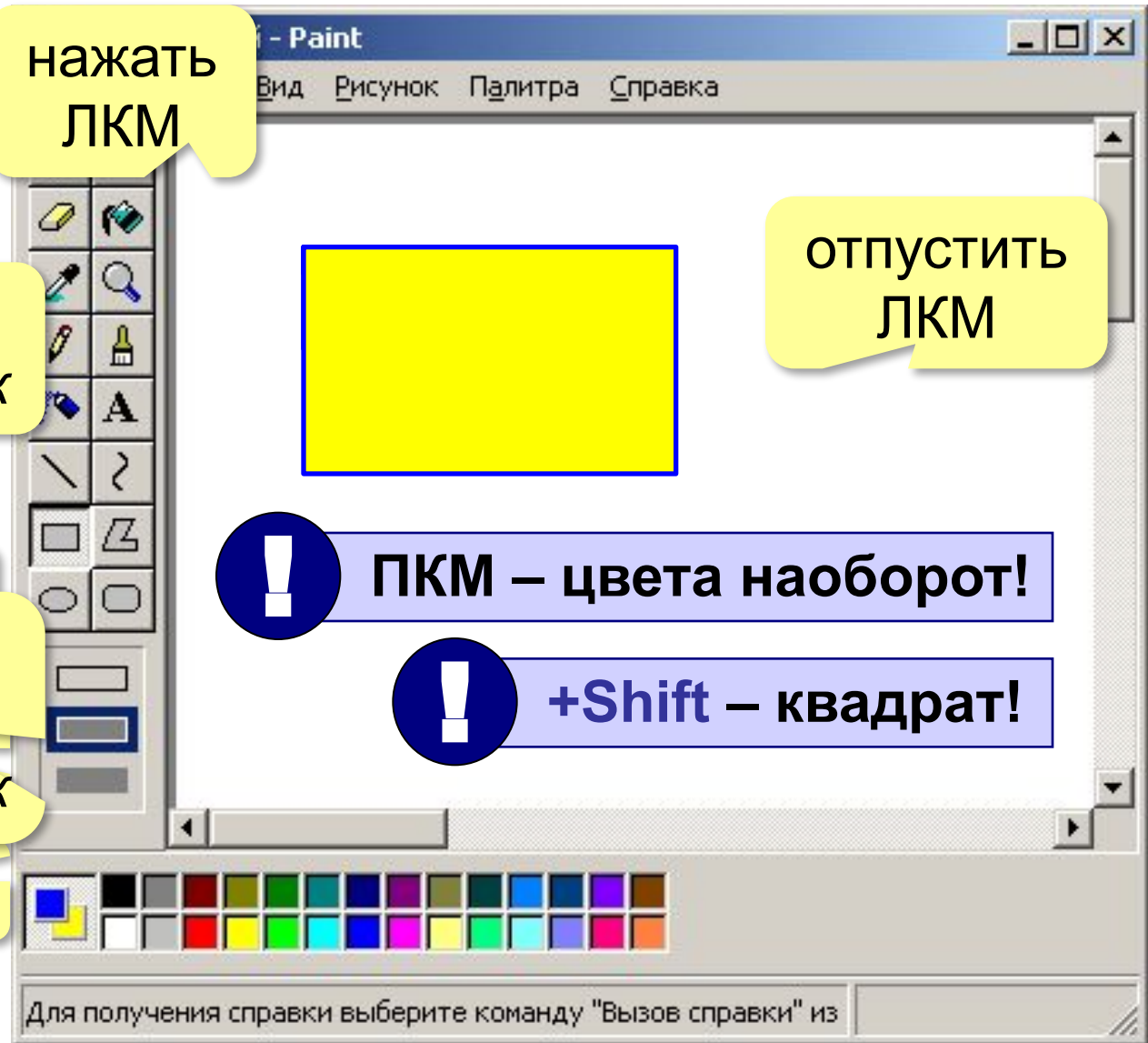
только рамка  
инструмент  
*Скругленный  
Прямоугольник*

только заливка

отпустить  
ЛКМ

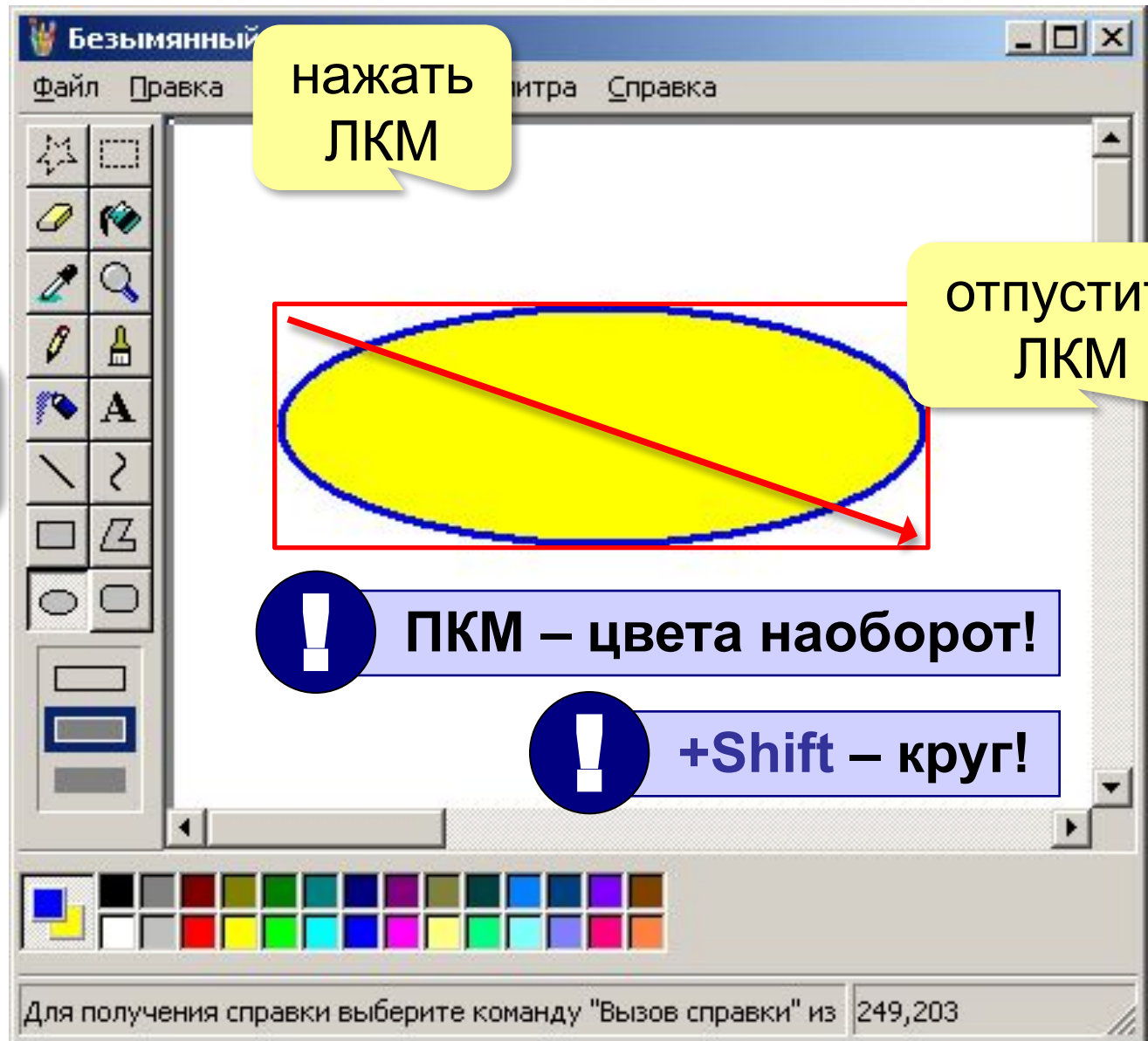
ПКМ – цвета наоборот!

+Shift – квадрат!

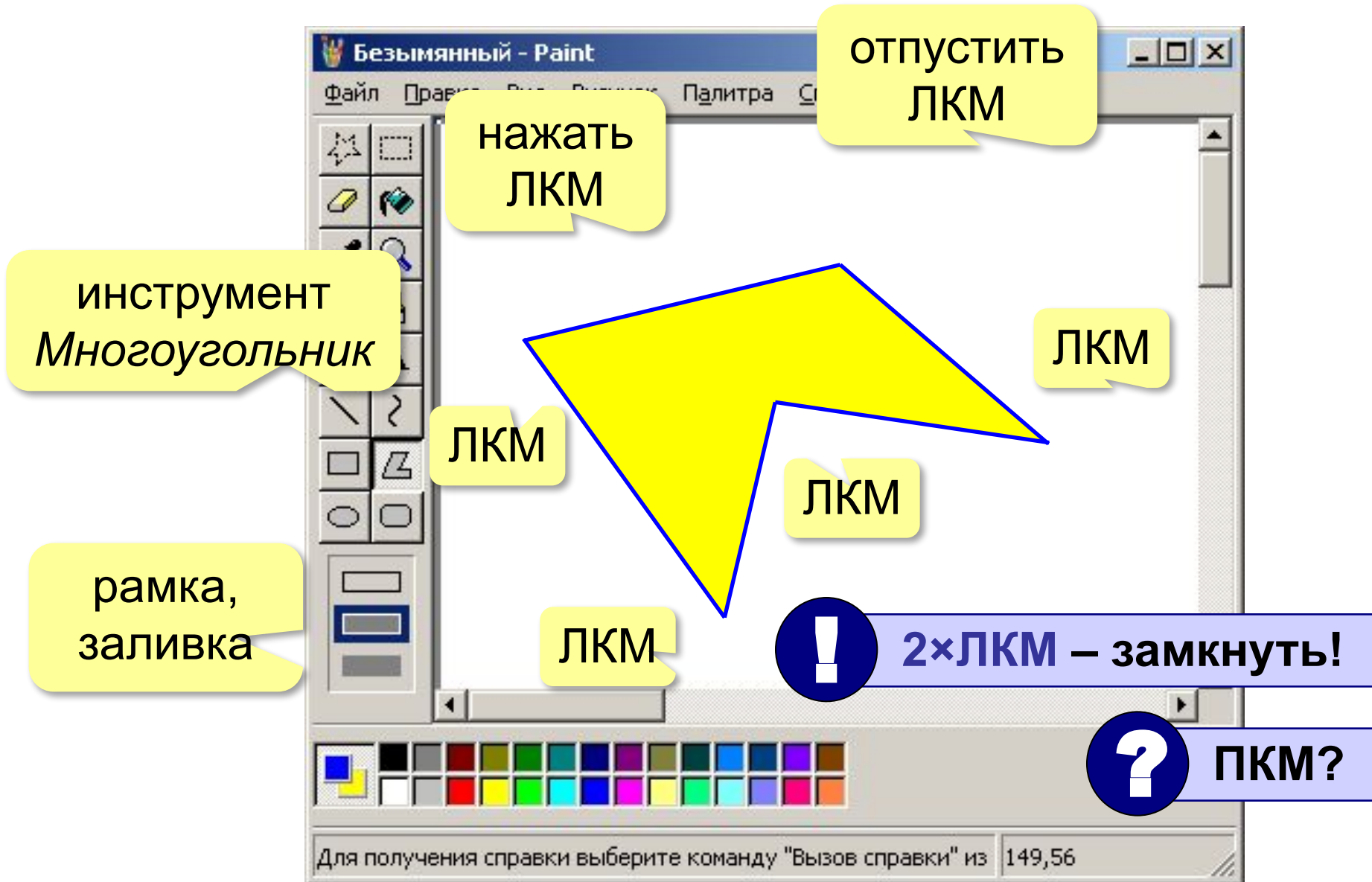


Для получения справки выберите команду "Вызов справки" из

# 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

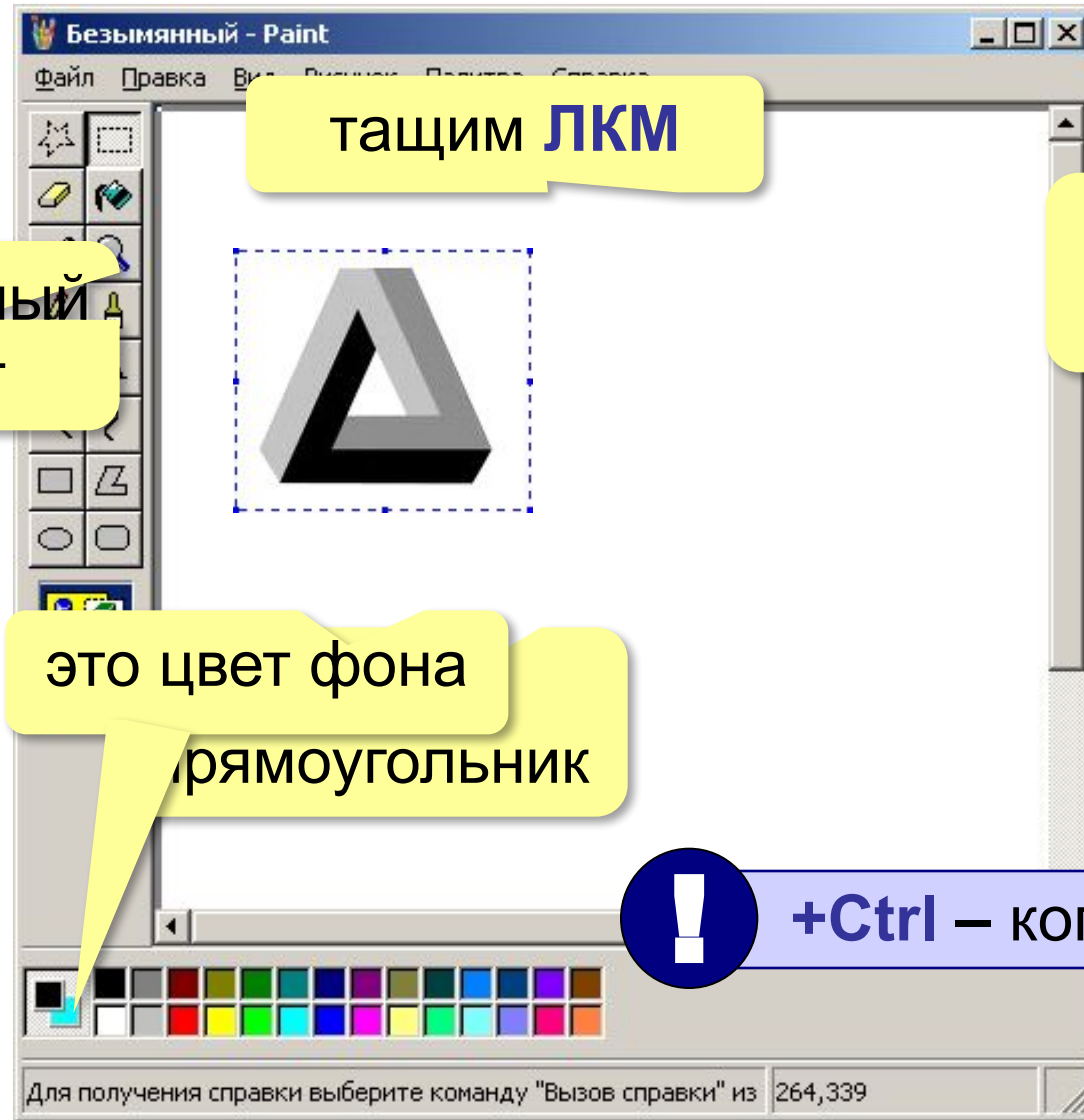
расширить поле, перетаскив маркеры

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



# Фрагменты

**Фрагмент** – это часть рисунка.



тащим **ЛКМ**

прямоугольный  
фрагмент

тащим  
**Ctrl+ЛКМ**

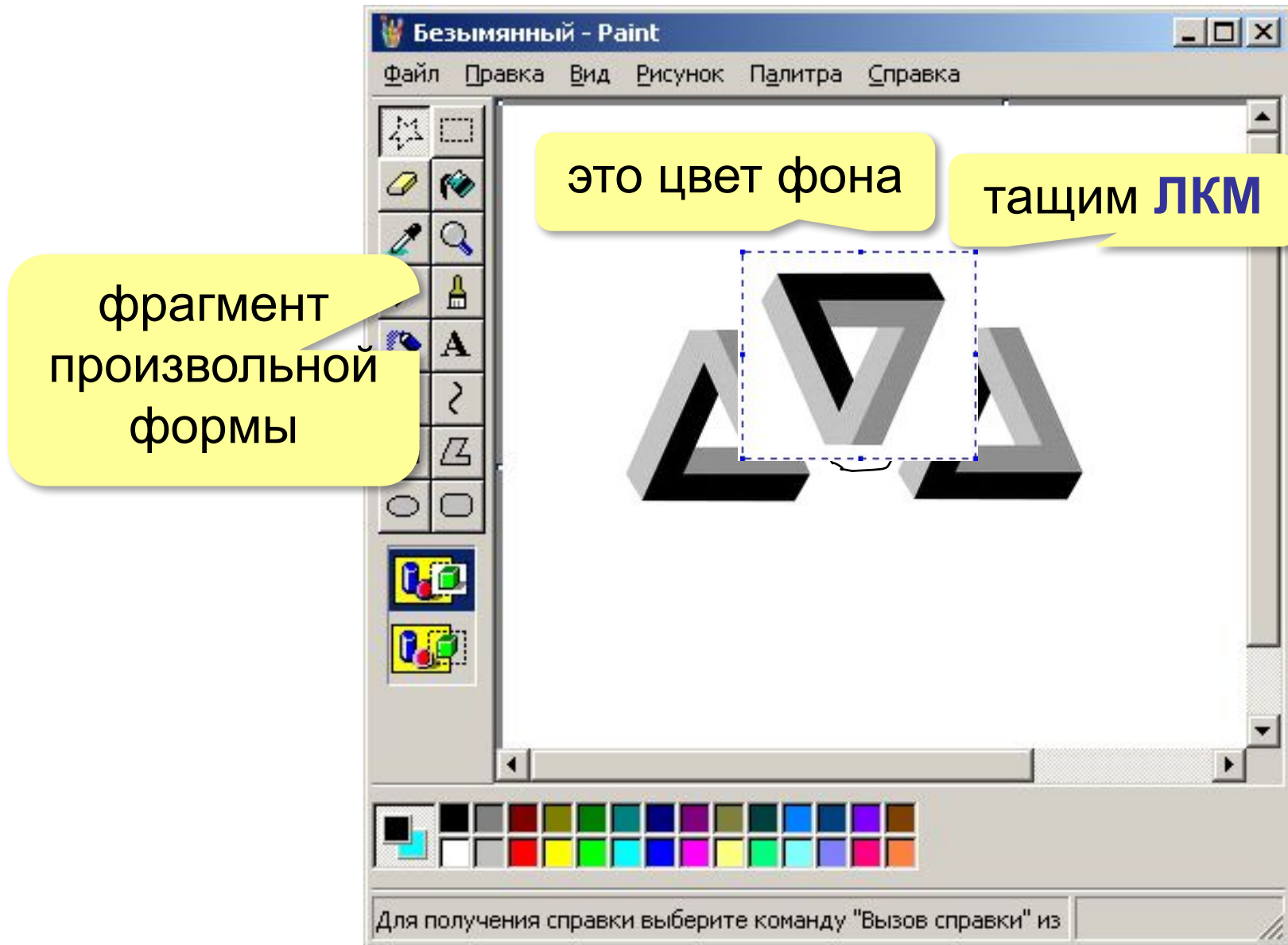
это цвет фона

прямоугольник

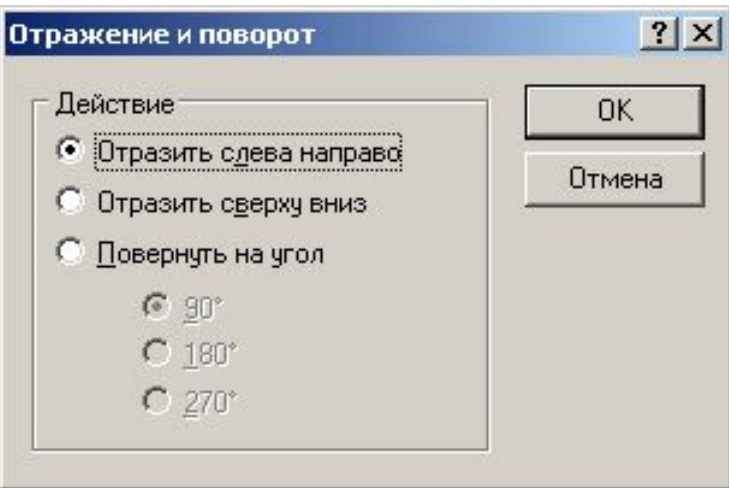
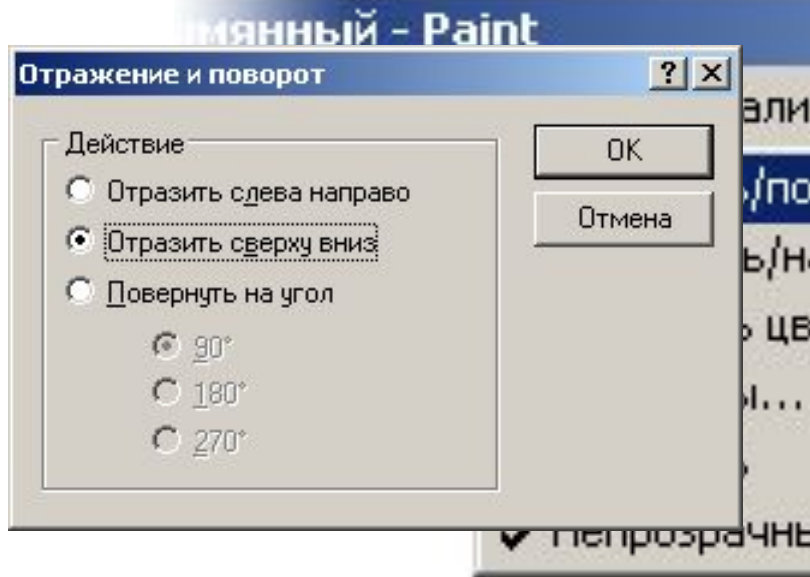


**+Ctrl** – копирование!

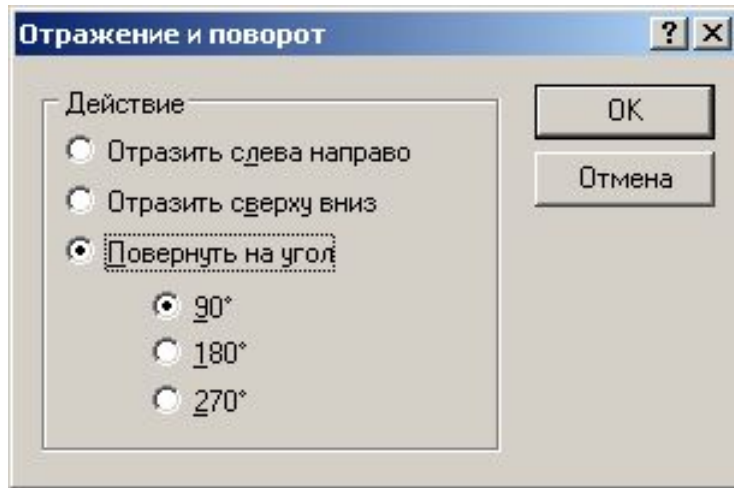
# Фрагменты произвольной формы



# Фрагмент: отражение



# Фрагмент: повороты



90°

180°

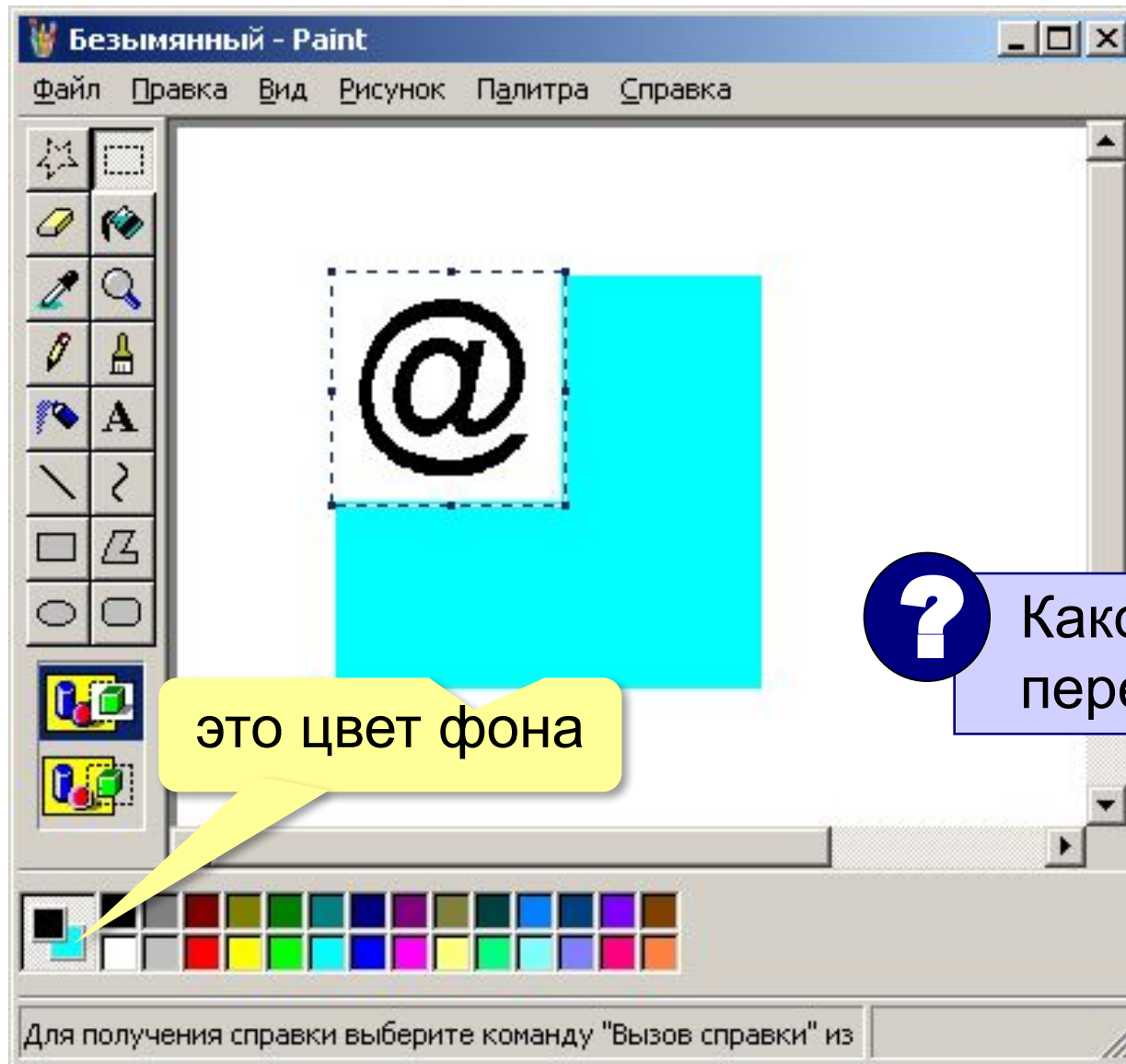
270°



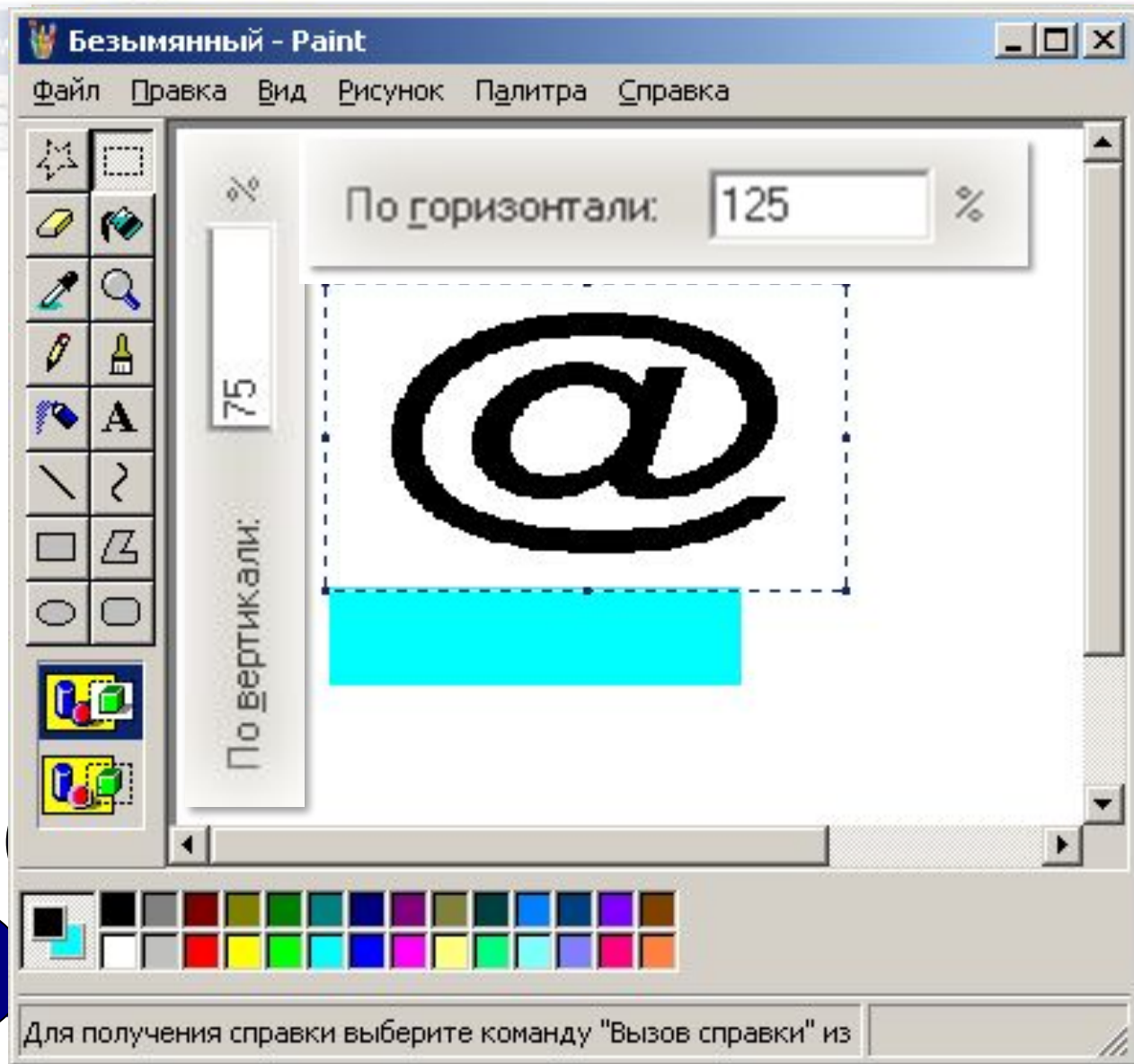
По часовой стрелке!



# Фрагмент: изменение размеров



# Фрагмент: изменение размеров



еры  
к от  
к

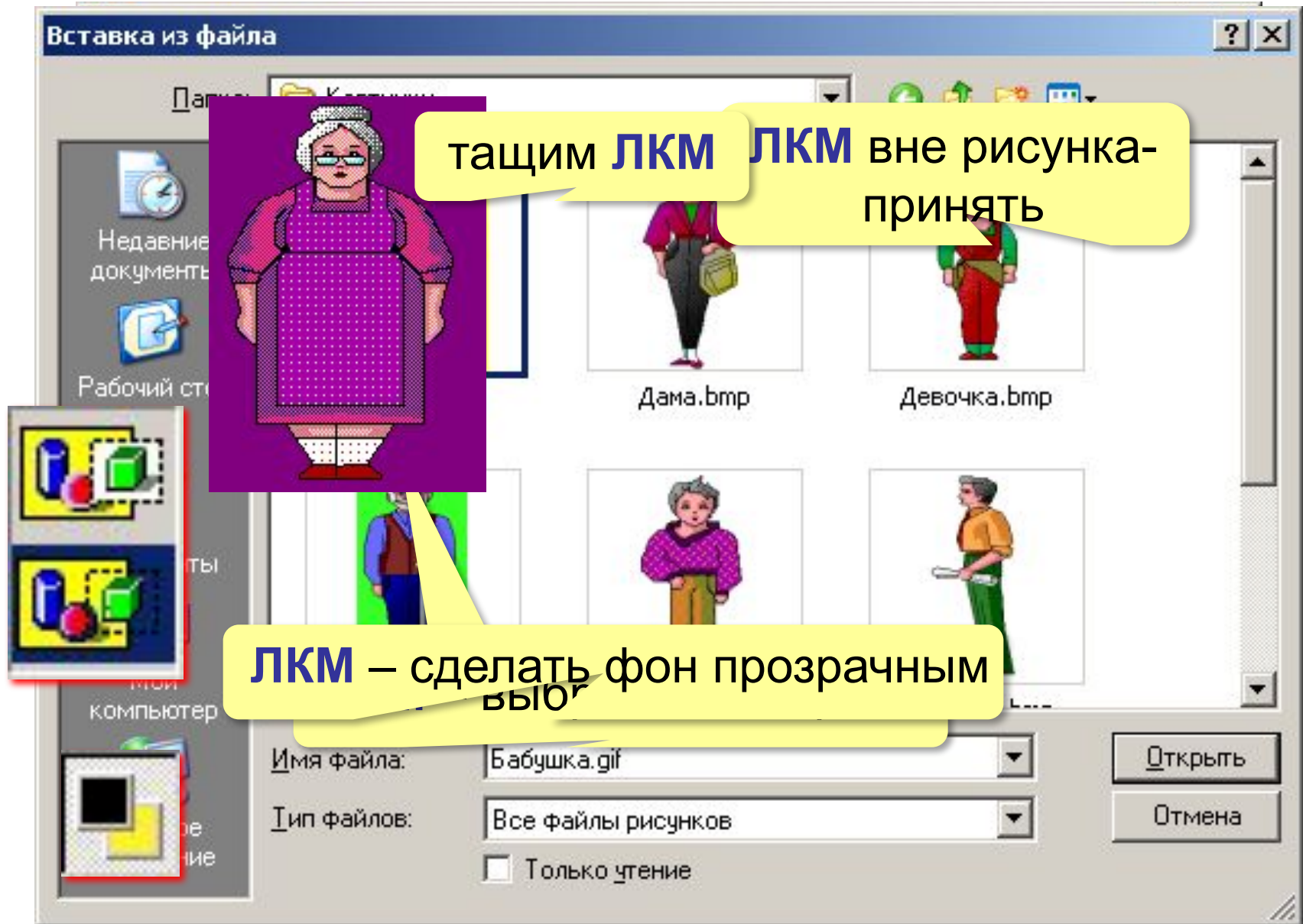
?

аза?

# Фрагмент: наклон

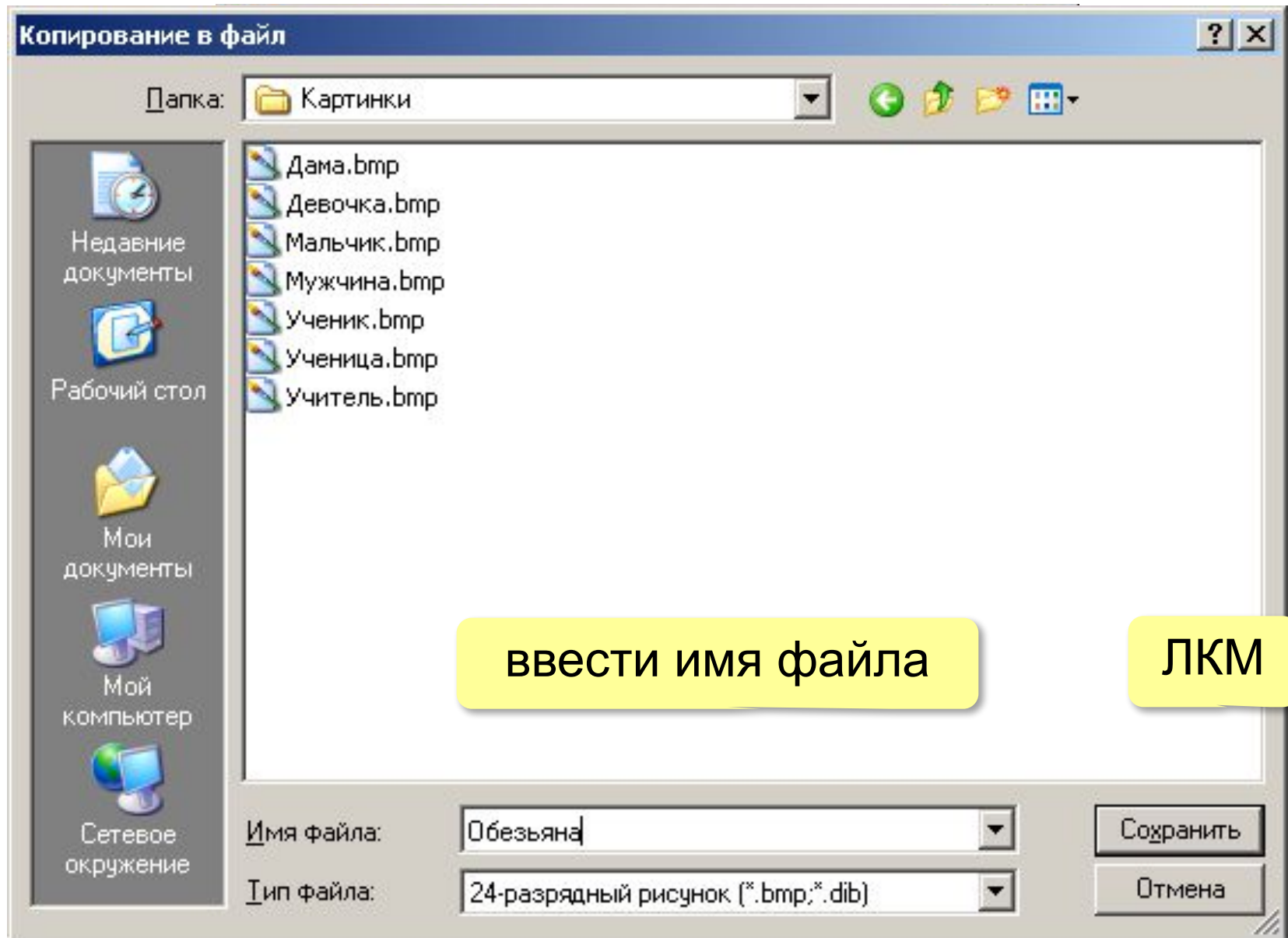


# Фрагменты из файла





# 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

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*

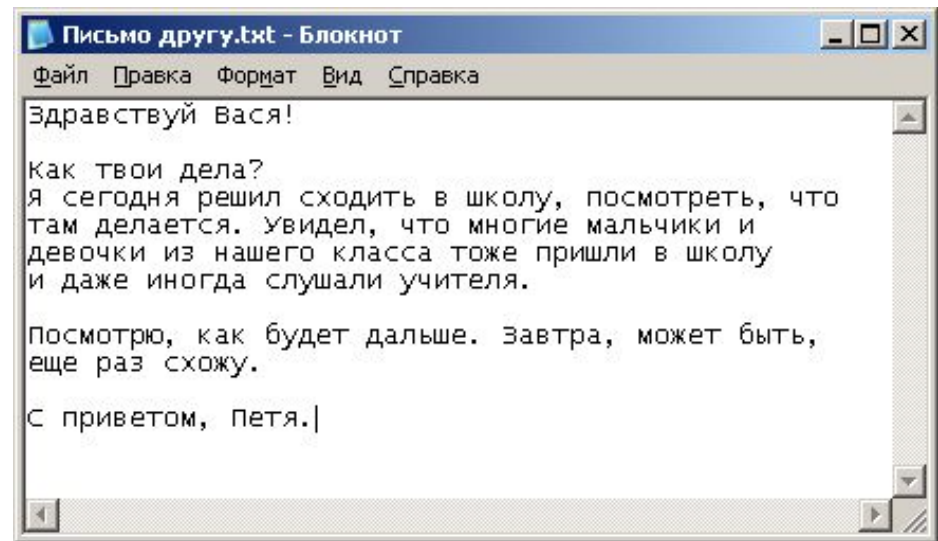


– Программы – Стандартные – Блокнот  
Файлы \* .txt (*text*, текст).

**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

Ту █а █ город-герой

# Правила набора текста

---

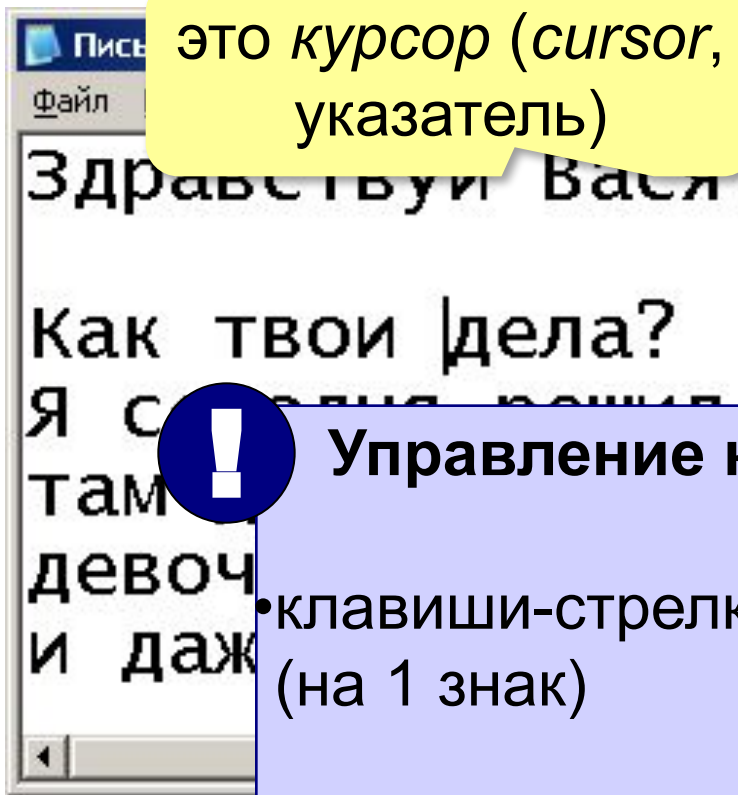
- снаружи скобок и кавычек ставятся пробелы, а внутри – не ставятся

вставить пробел

Вод~~к~~ ( он был один )~~л~~ел тихо.

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

# Курсор

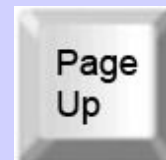
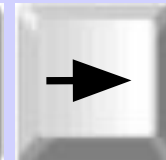
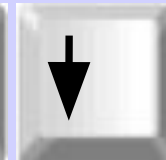
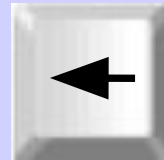


это курсор (*cursor*,  
указатель)



## Управление курсором:

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



конец строки

НИЗ

Page  
Down

# Вставка символа

- вставка символа

это курсор, указывающий на символ (z я)

Я пошёл гулять.



Как вставить пробел (пустой символ)?



- переключения языка (русский/английский)



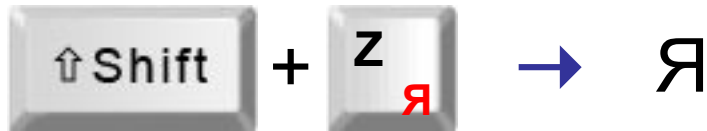
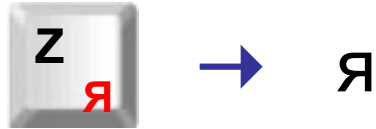
или



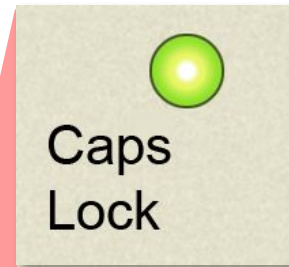


# Заглавные и строчные буквы

- обычный режим



- все заглавные буквы

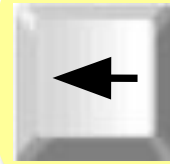


Как вернуться в обычный режим?

# Удаление символа

---

- слева от курсора



**Backspace**  
(шаг назад)

Ва|ся

- справа от курсора



**Delete**  
(удалить)

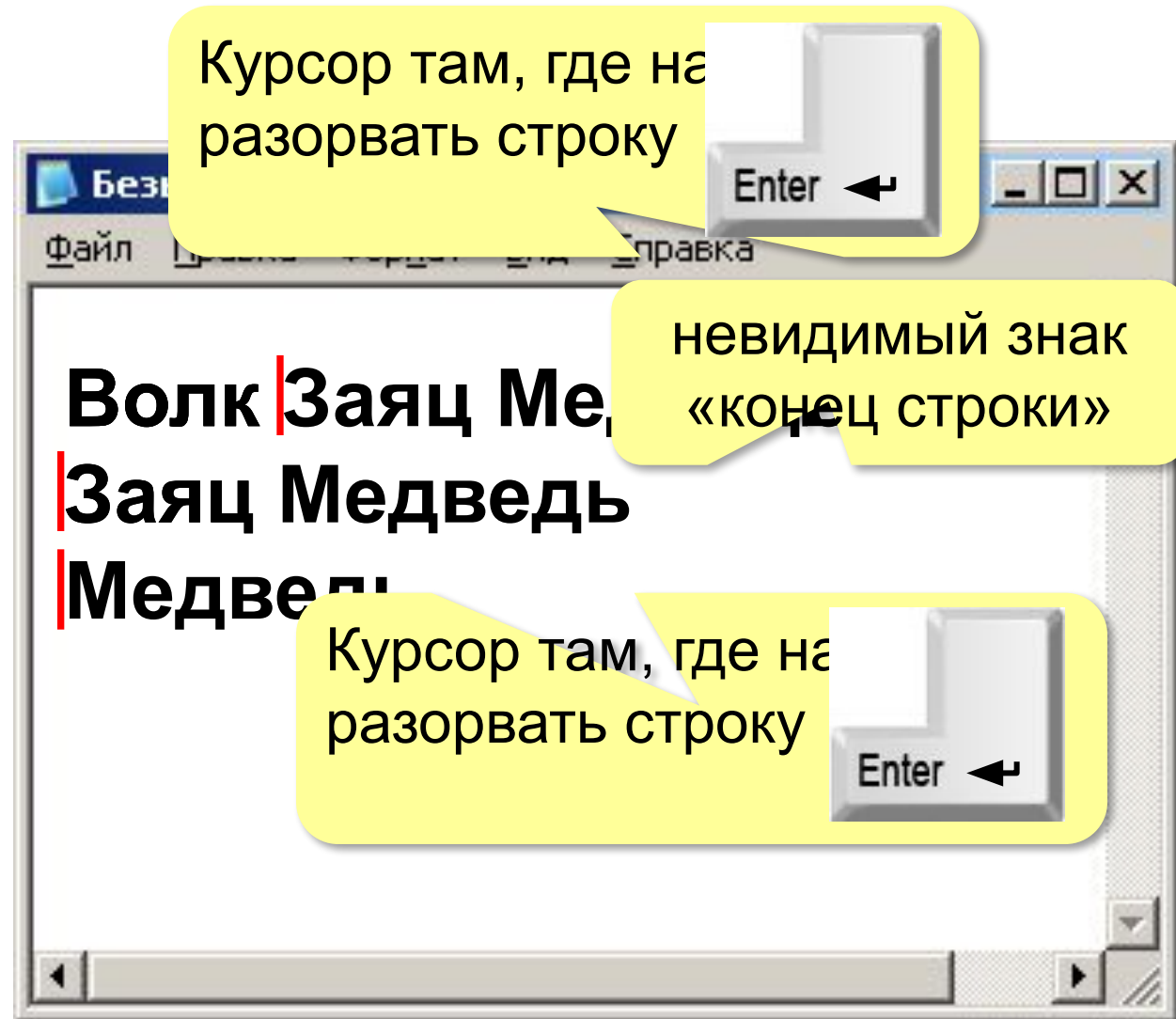
Ван|я

# Разрыв строки

В столбик:

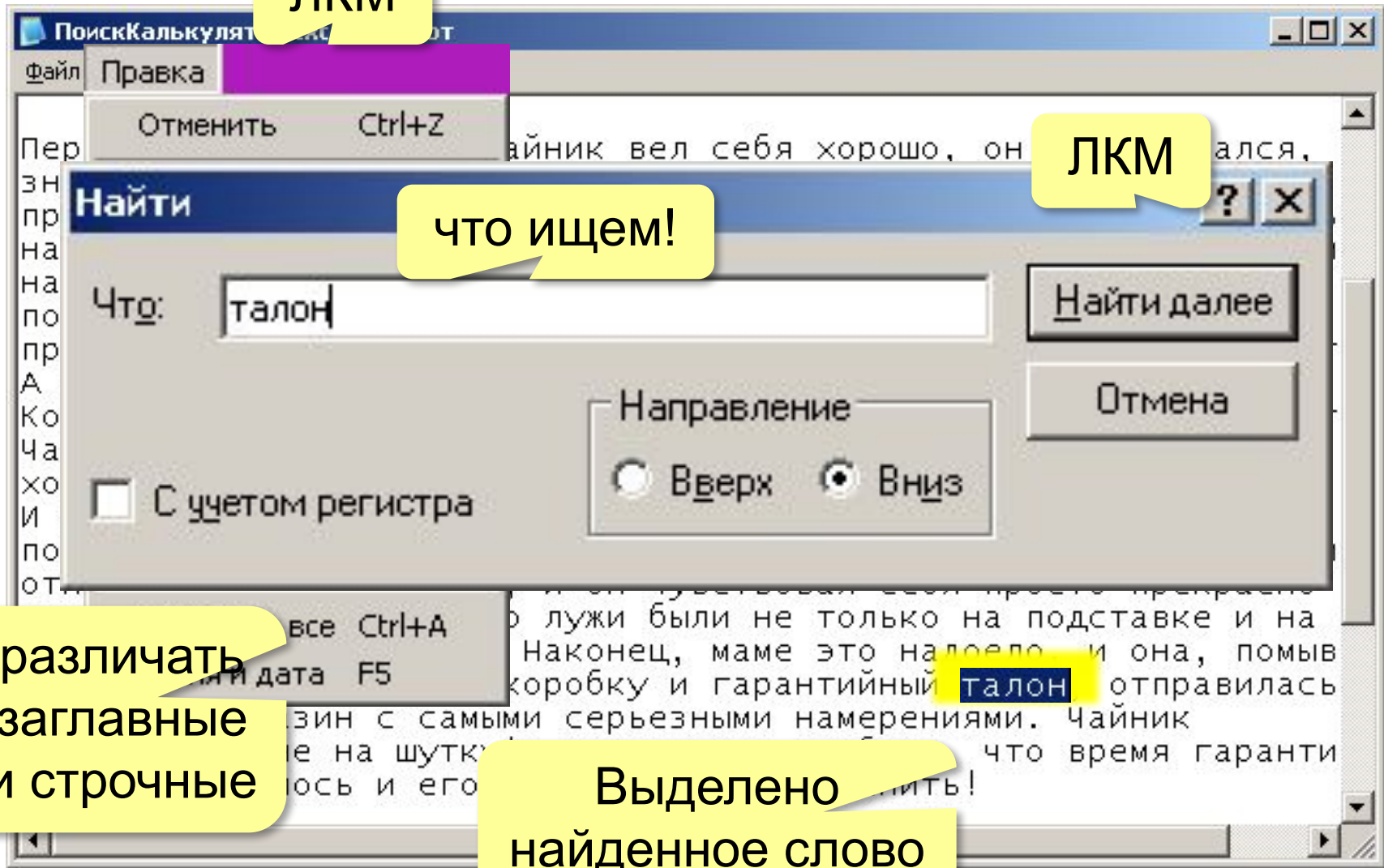
Волк  
Заяц  
Медведь

курсор в  
начале  
следующей  
строки



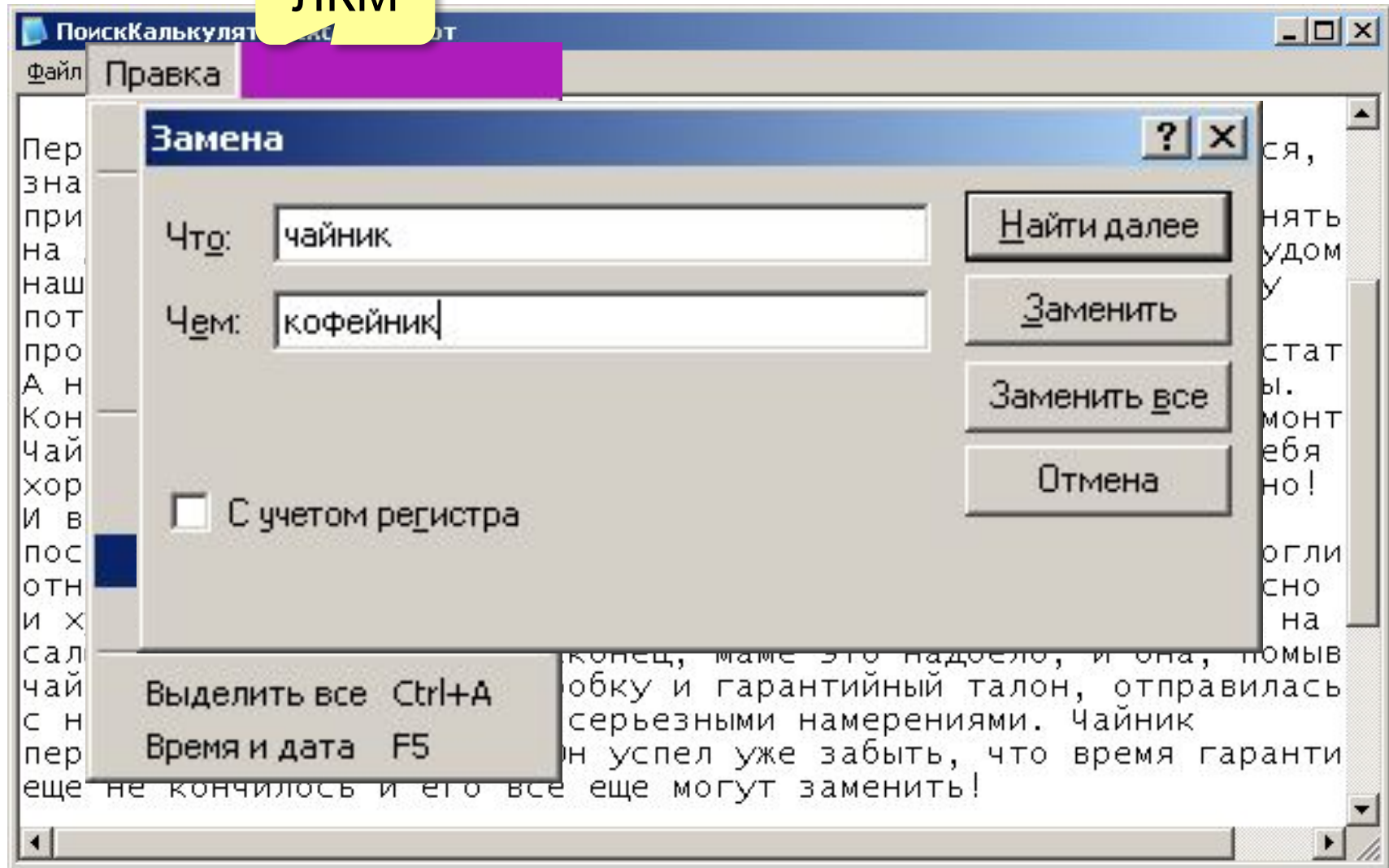
# Поиск текста

ЛКМ

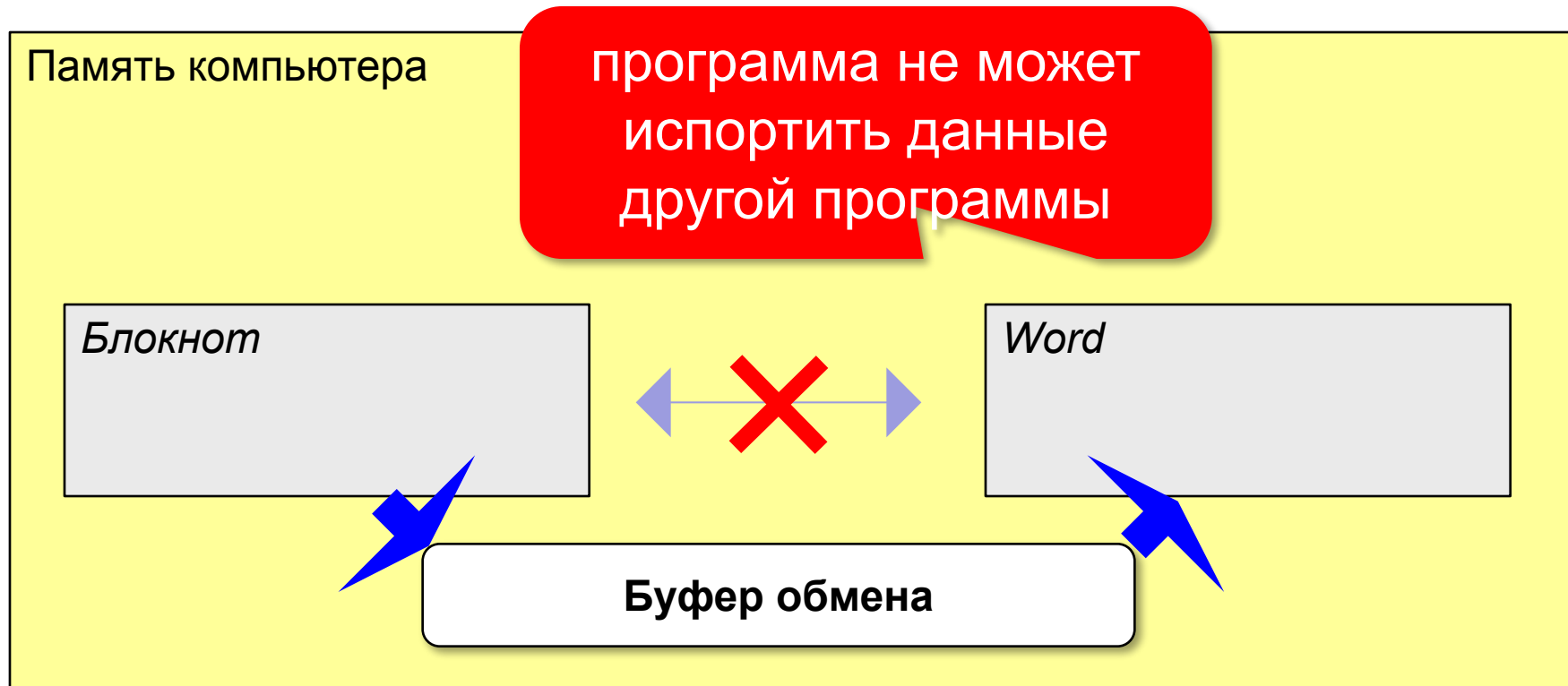


# Замена текста

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.

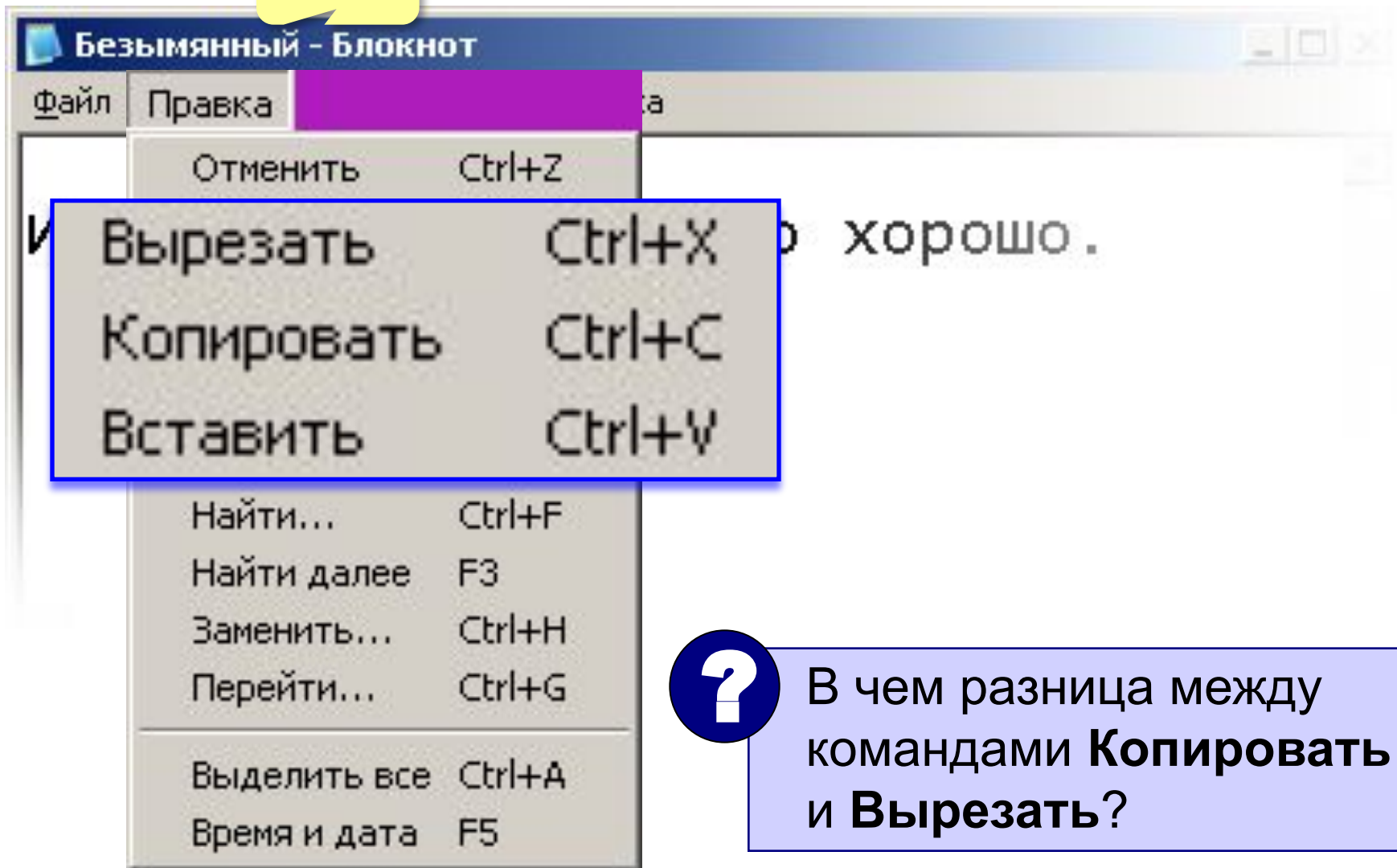
курсор там,  
куда нужно  
вставить копию



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

# Работа с буфером обмена через меню

ЛКМ






# 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:  
число - проц = результат  
100 - 20% = 80

арифметические операции:  
/ – деление  
\* – умножение

ВЫЧИСЛИТЬ

# Работа с памятью

1 ячейка

0

М

+

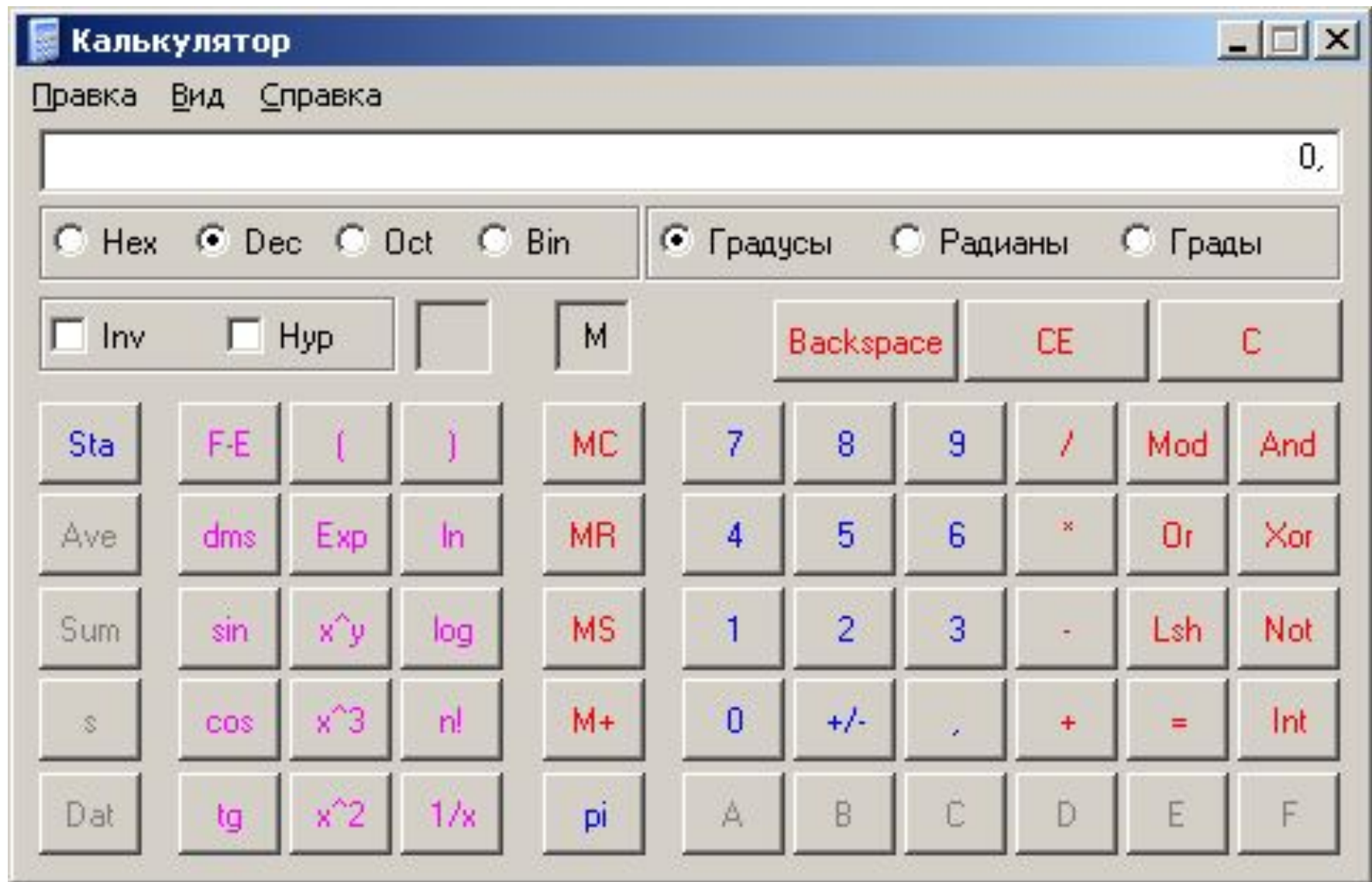
ОЧИСТИТЬ ПАМЯТЬ  
*memory clear*

ВЗЯТЬ ИЗ ПАМЯТИ

записать в память  
*memory store*

добавить к памяти

# Инженерный вид



# Конец фильма

---