Основы Windows

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

© К.Ю. Поляков, 2007-2009

Основы Windows

Тема 1. Введение

© К.Ю. Поляков, 2007-2009

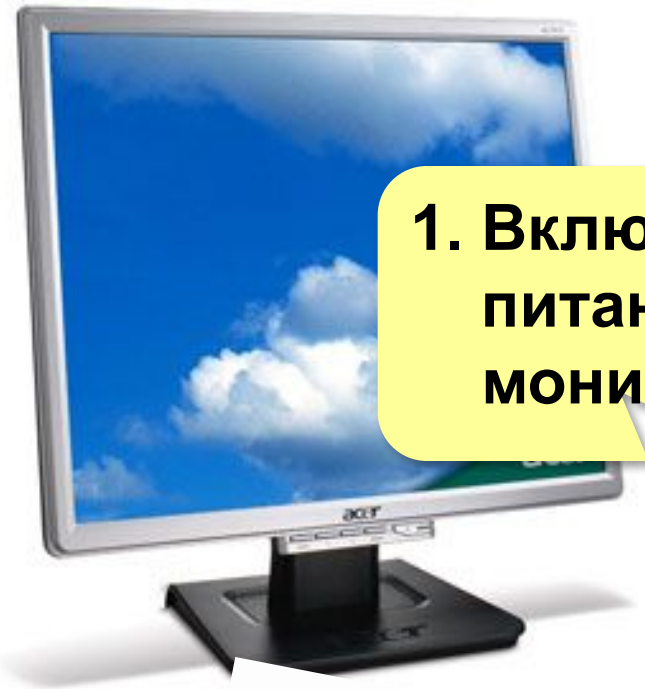
Включение компьютера

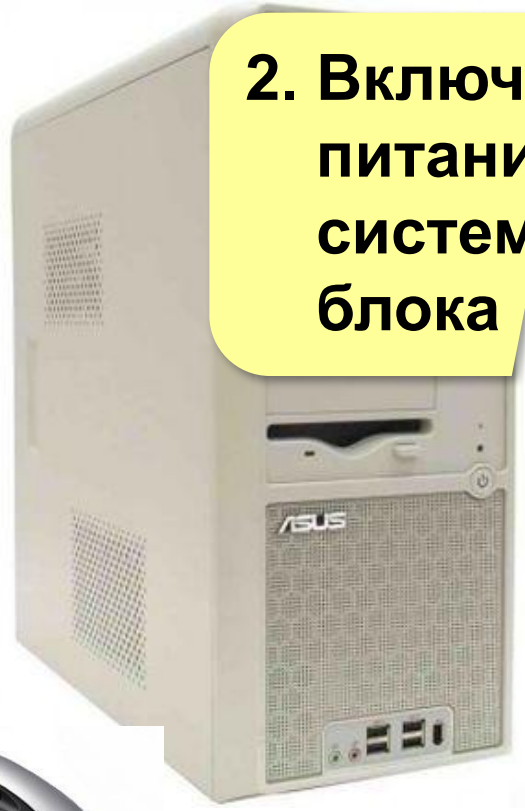
монитор

системный блок

1. Включить питание монитора

2. Включить питание системного блока

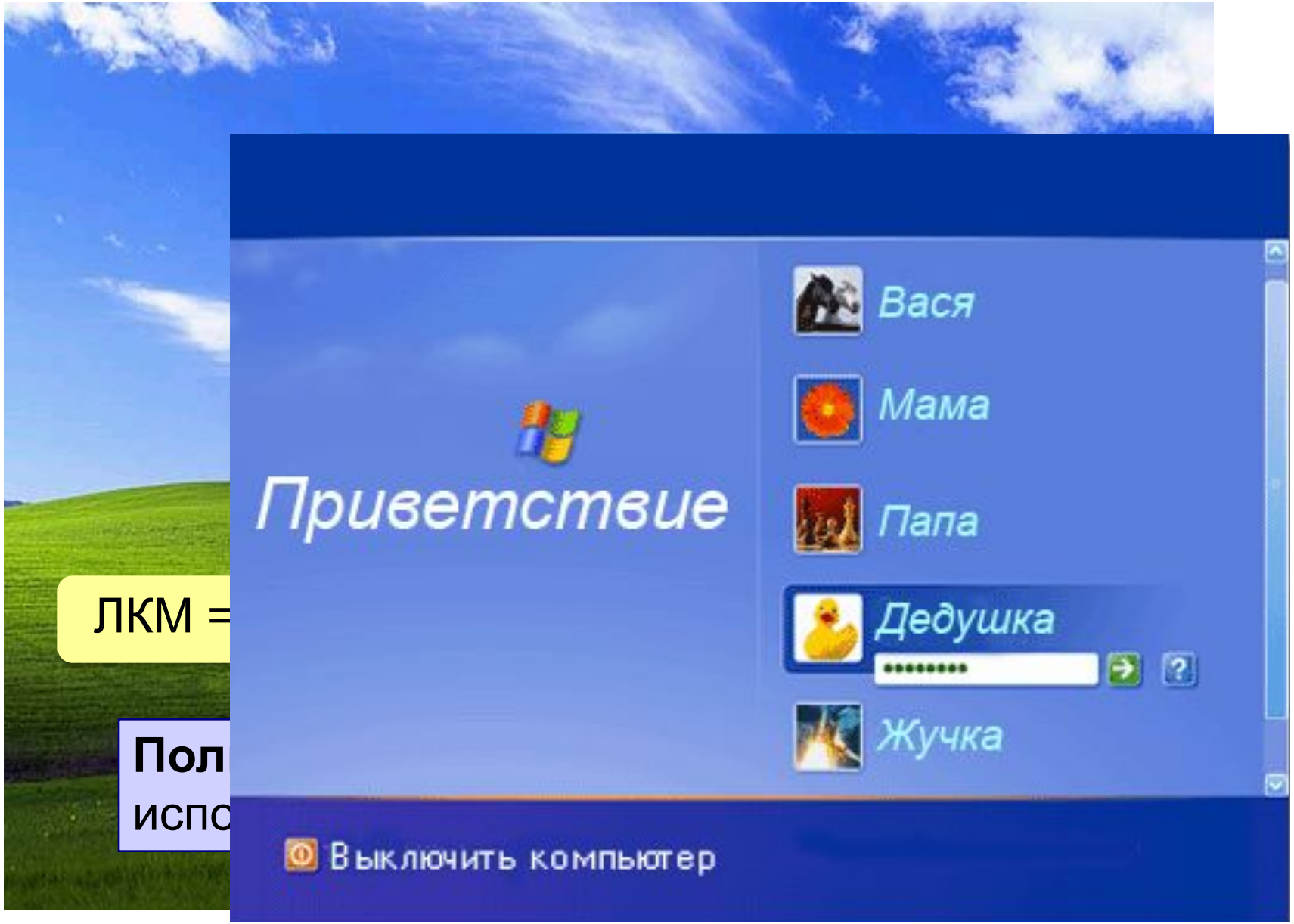




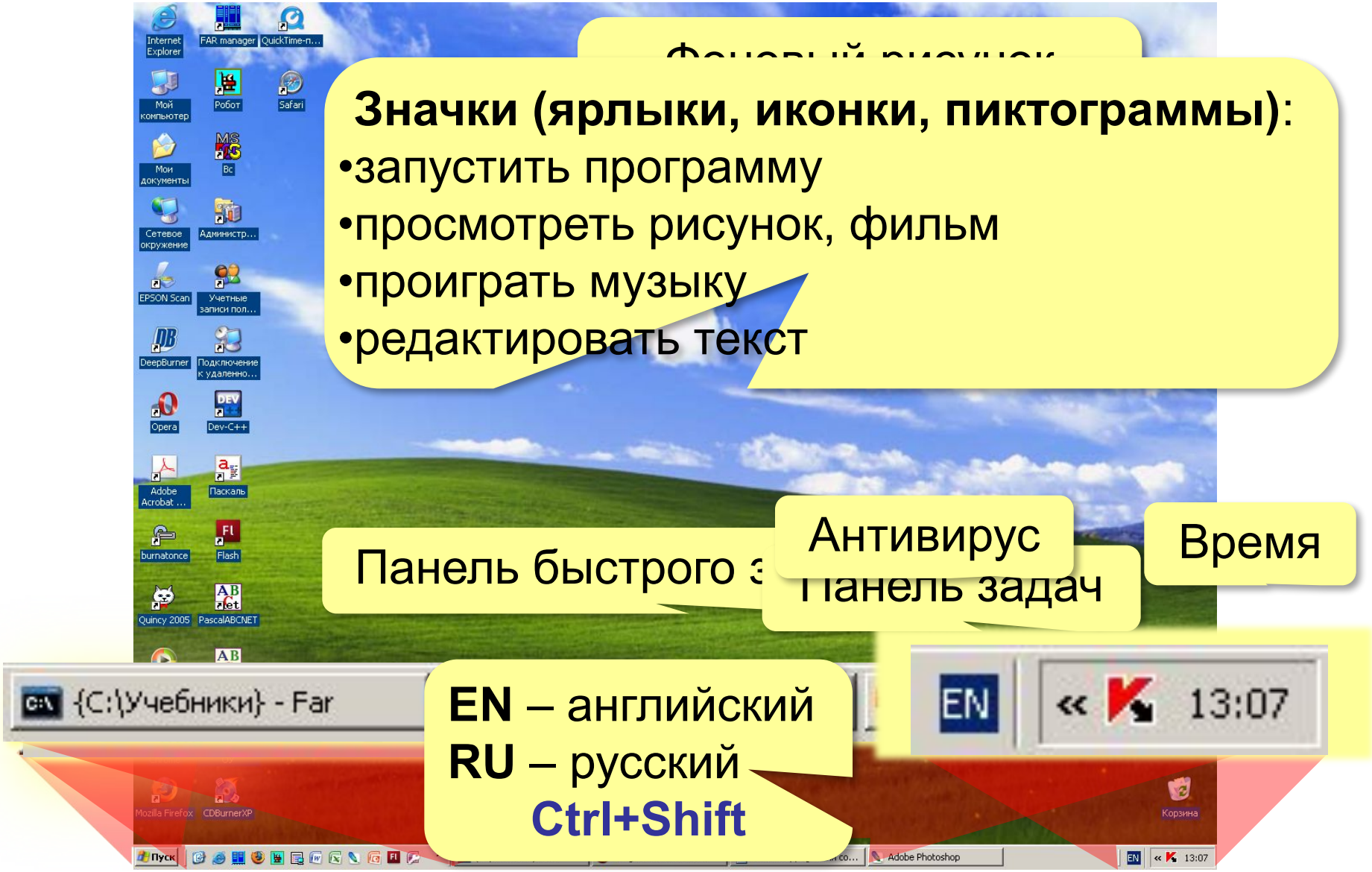
клавиатура

мышь

Вход в *Windows*

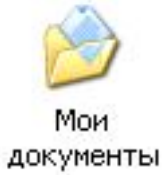


Рабочий стол



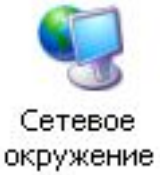
Значки (пиктограммы) на *Рабочем столе*

все данные на этом компьютере

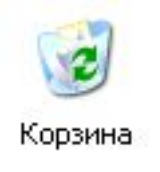


личные документы на этом компьютере

выход в Интернет (программа-браузер)



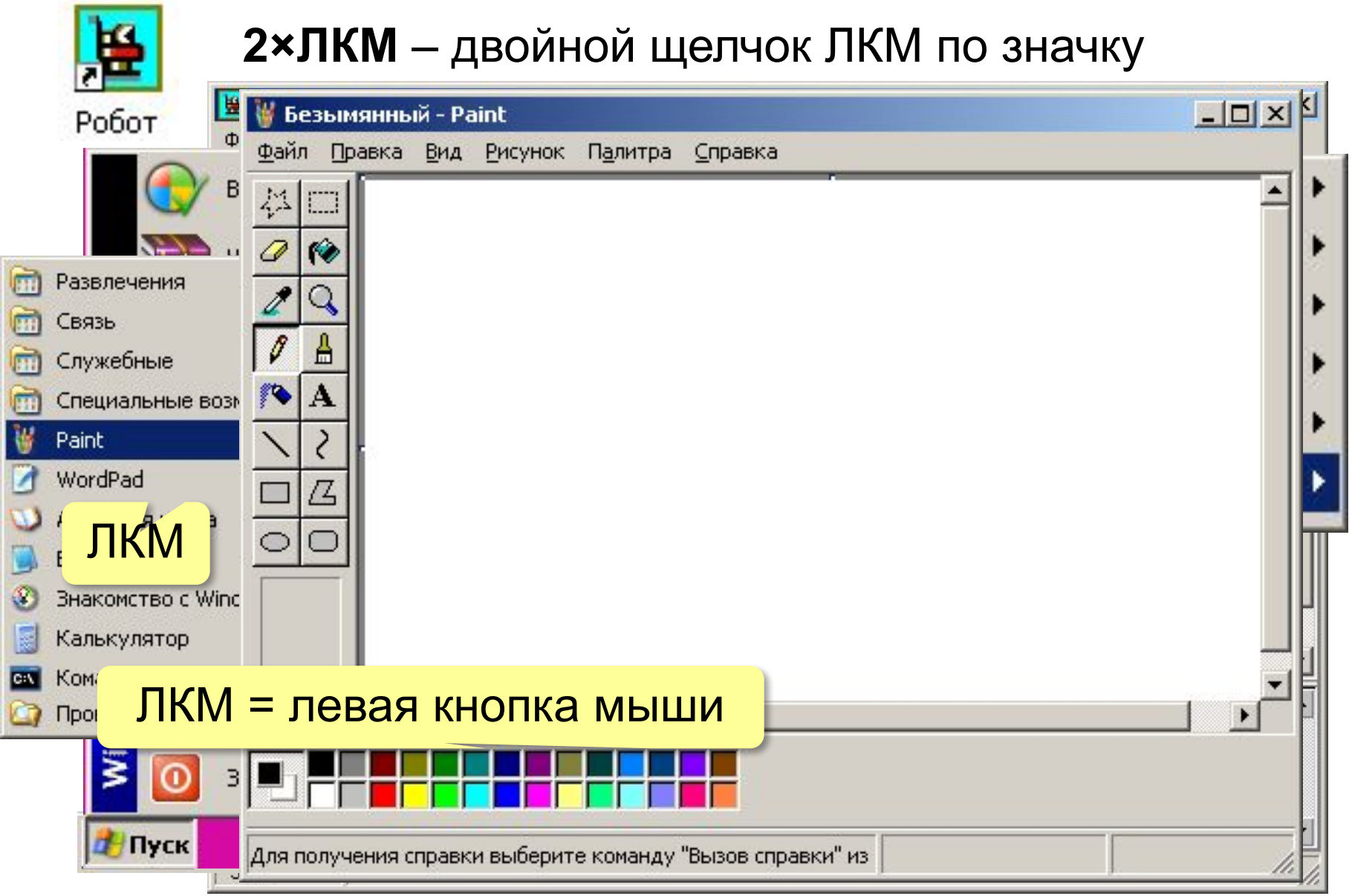
доступ к другим компьютерам в сети



удаленные данные (можно восстановить)

Запуск программ

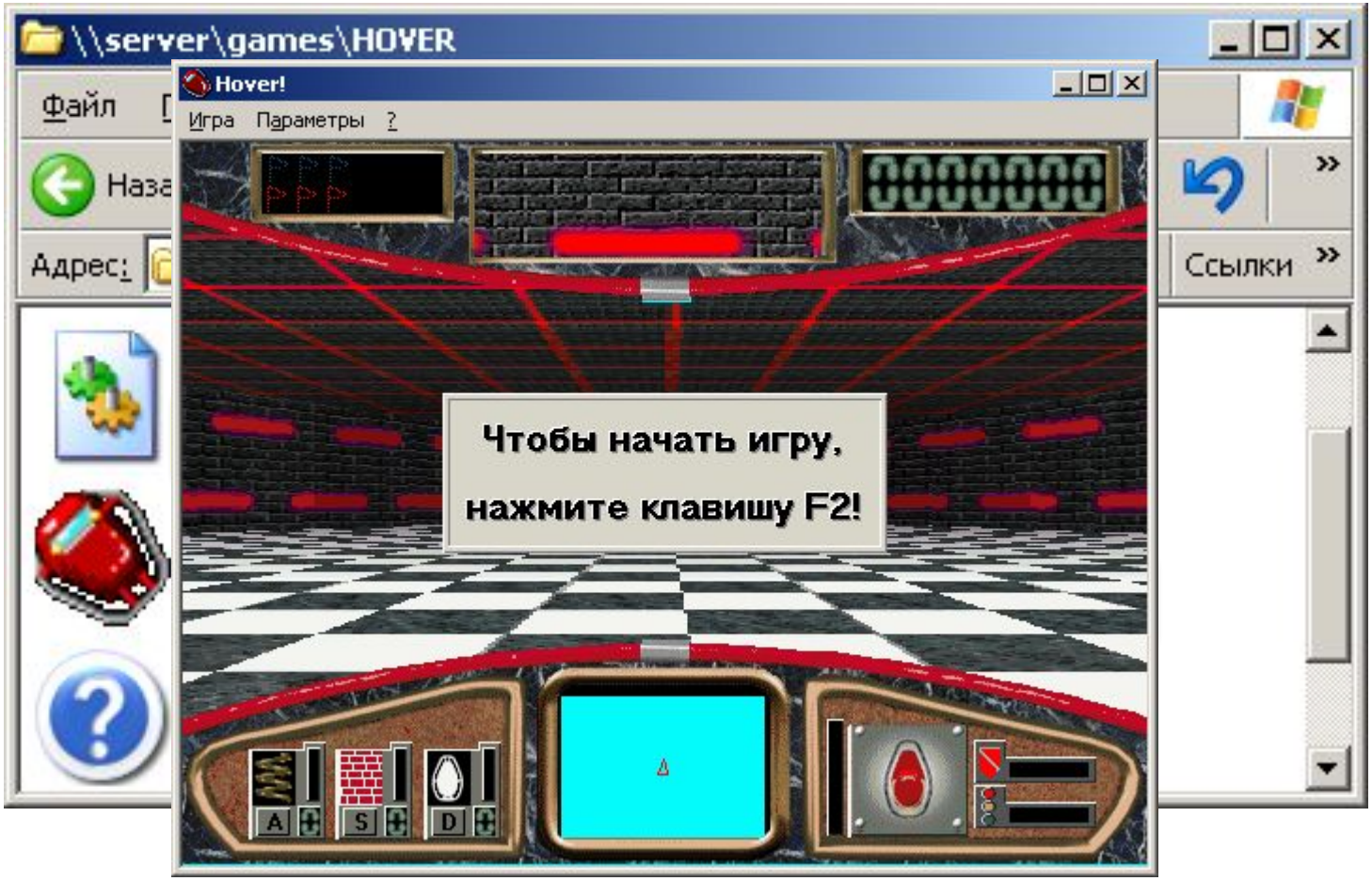
2×ЛКМ – двойной щелчок ЛКМ по значку



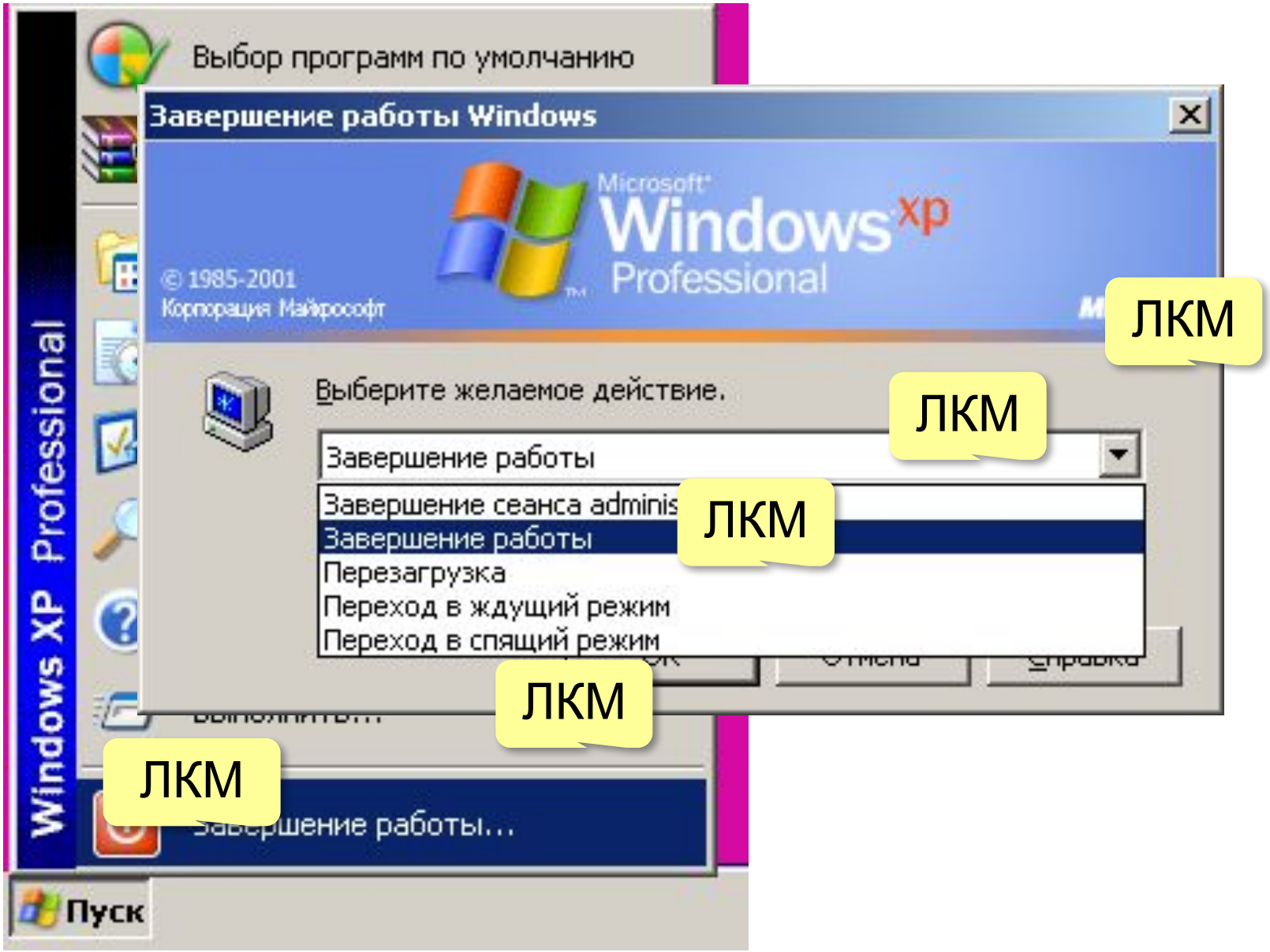
Запуск программ через сеть

Сетевое окружение

2×ЛКМ



Выключение компьютера



Основы Windows

Тема 2. Окна

© К.Ю. Поляков, 2007-2009

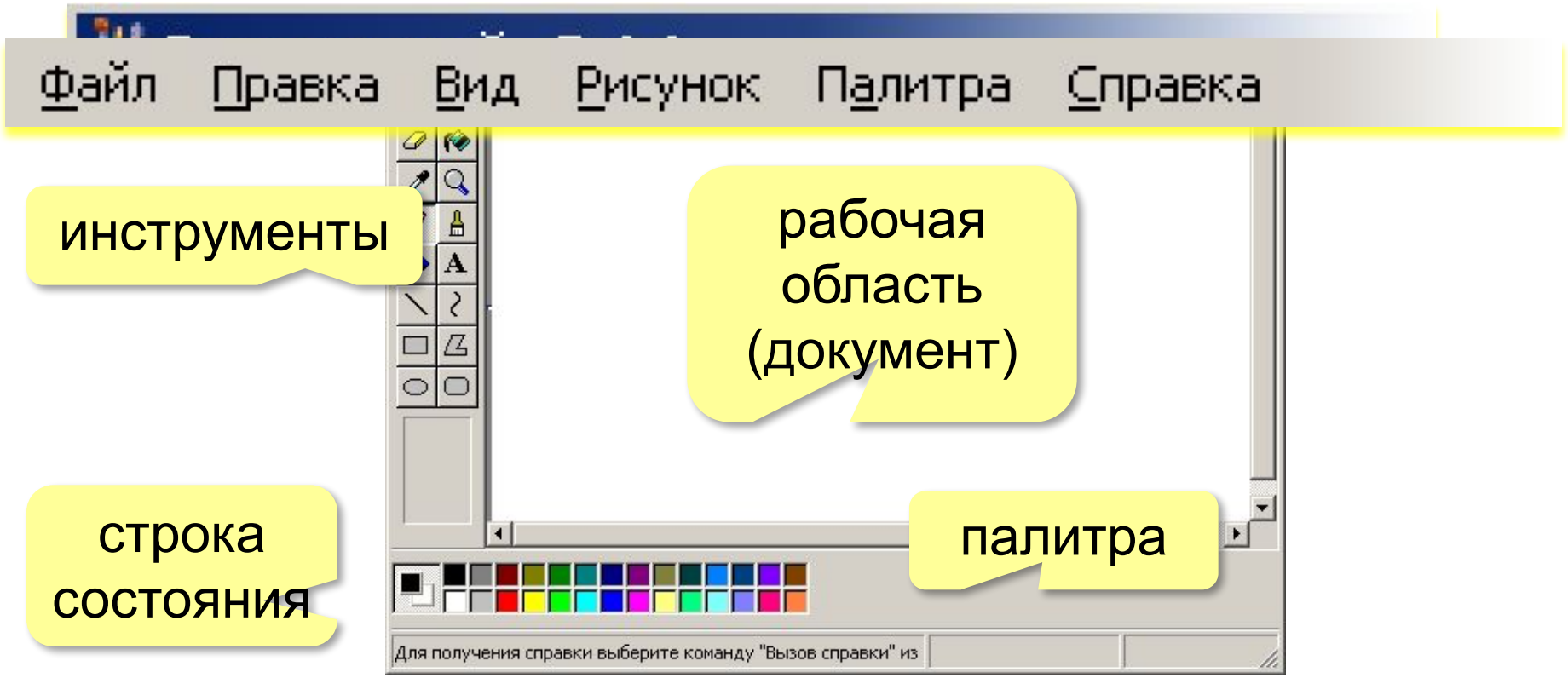
Окна *Windows*

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

заголовок (документ + название программы)

верхнее меню

кнопки



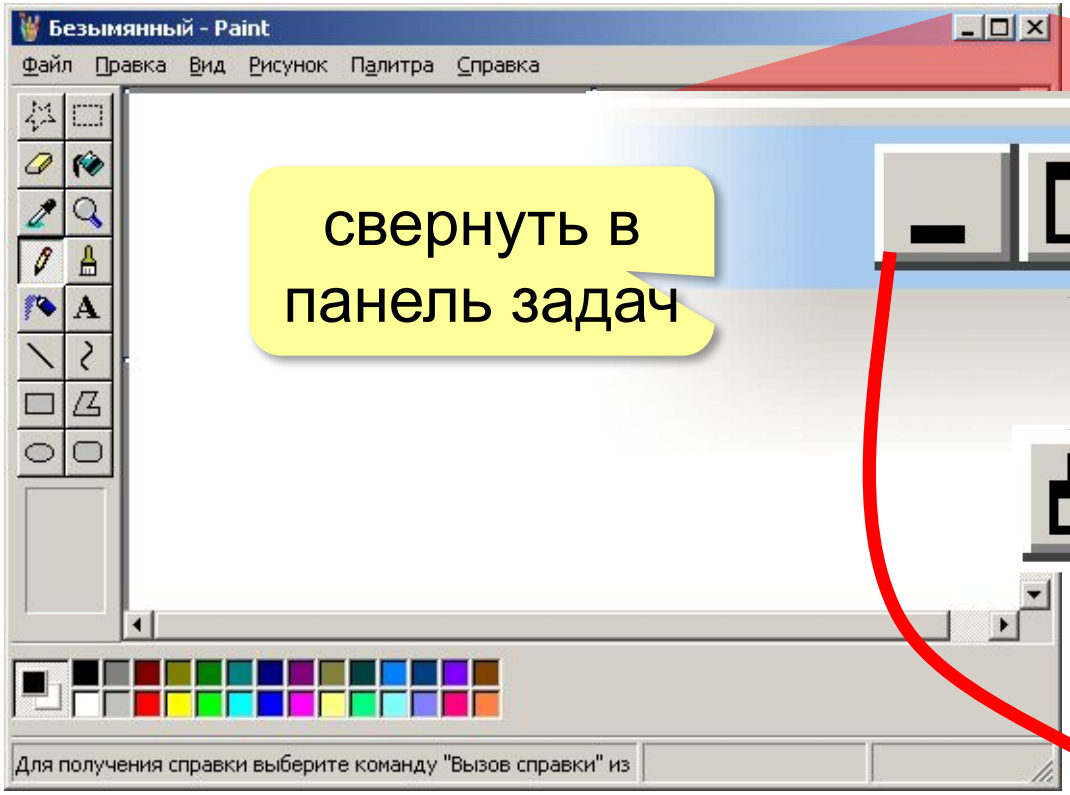
инструменты

рабочая область (документ)

строка состояния

палитра

Кнопки окна *Windows*



на полный экран

свернуть в панель задач

закрыть окно и завершить программу

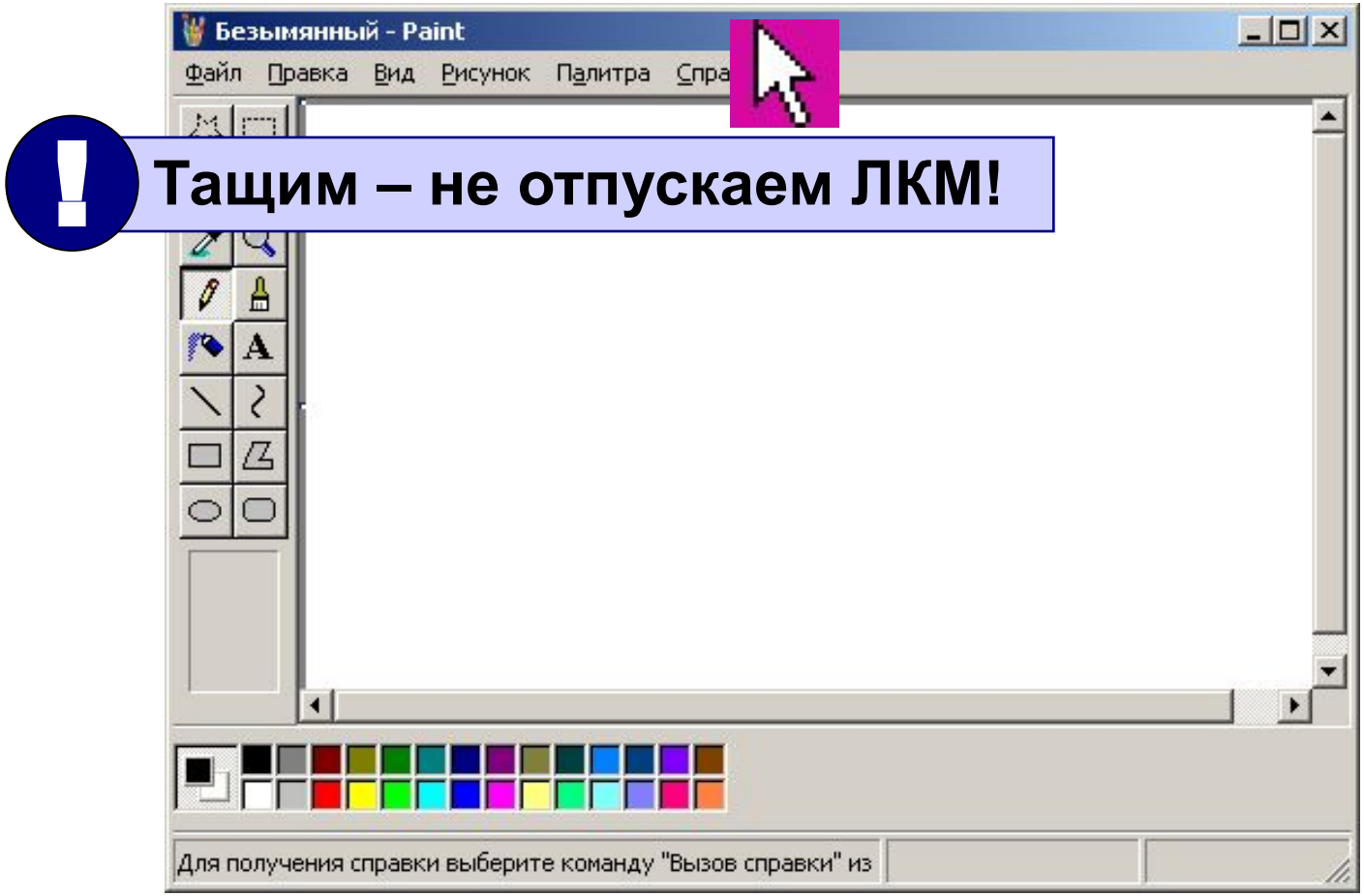
часть экрана

перейти к программе

Перетаскивание

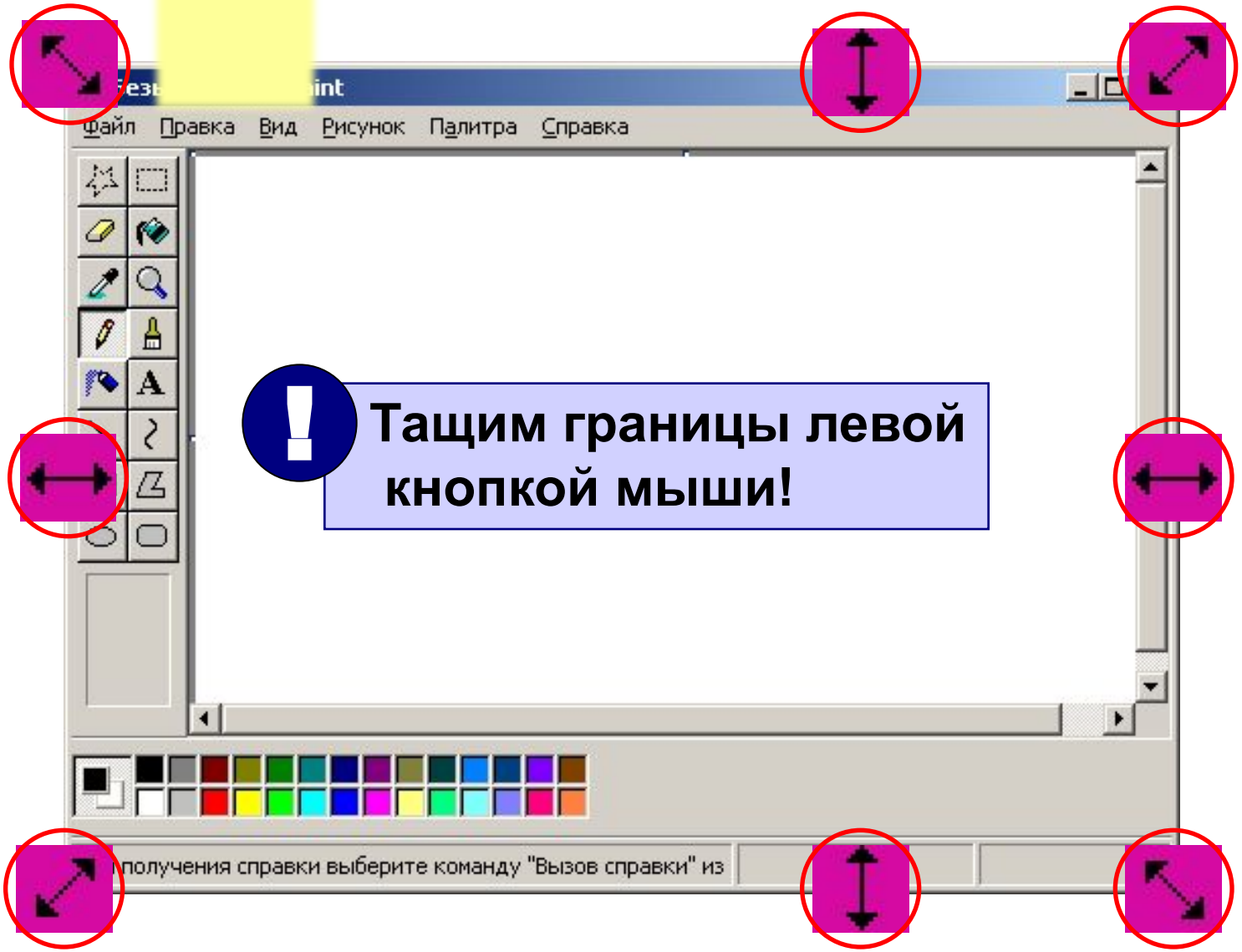
отпустить ЛКМ

нажать ЛКМ



Тащим – не отпускаем ЛКМ!

Измерение размеров окна



Основы Windows

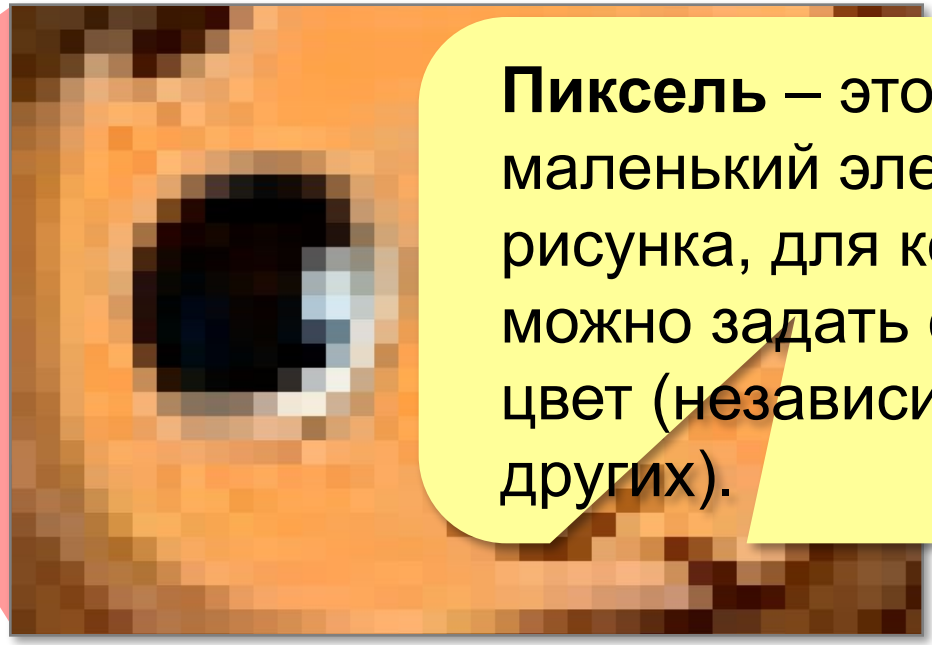
Тема 3. Рисунки (*Paint*)

© К.Ю. Поляков, 2007-2009

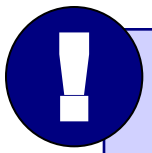
Что такое Paint?

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).



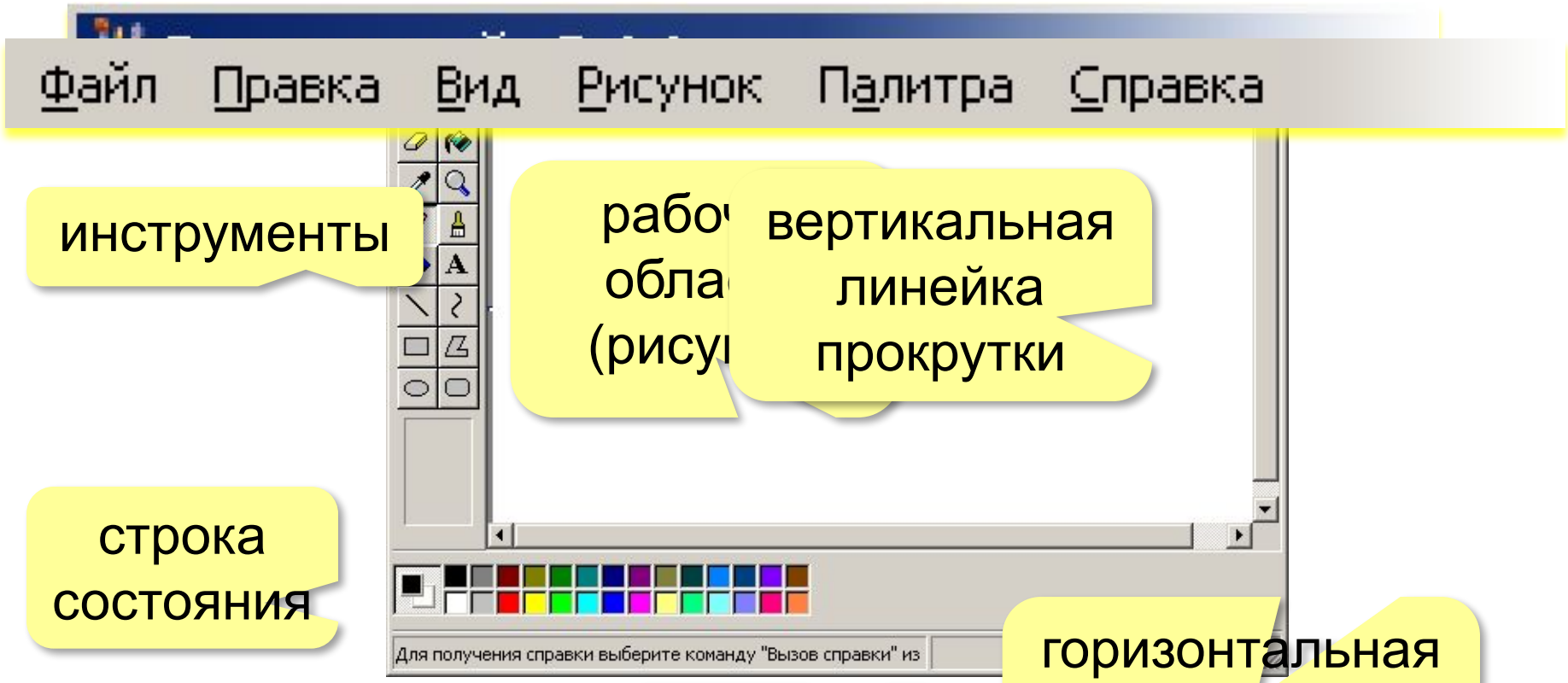
***Paint* работает с точечными (растровыми) рисунками, состоящими из пикселей!**

Окно редактора

заголовок (документ + название программы)

верхнее меню

кнопки



инструменты

рабо
обла
(рису

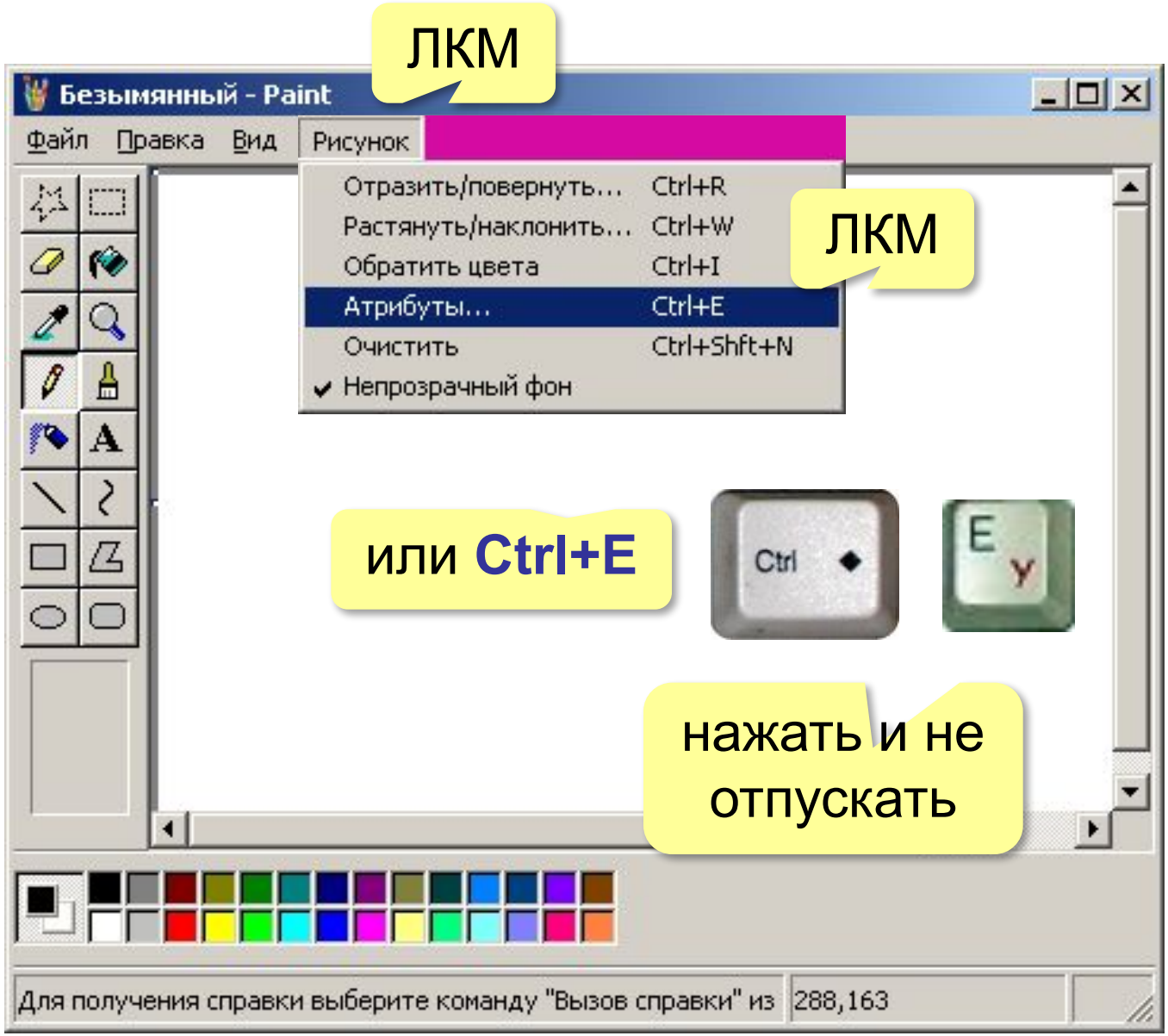
вертикальная линейка прокрутки

строка состояния

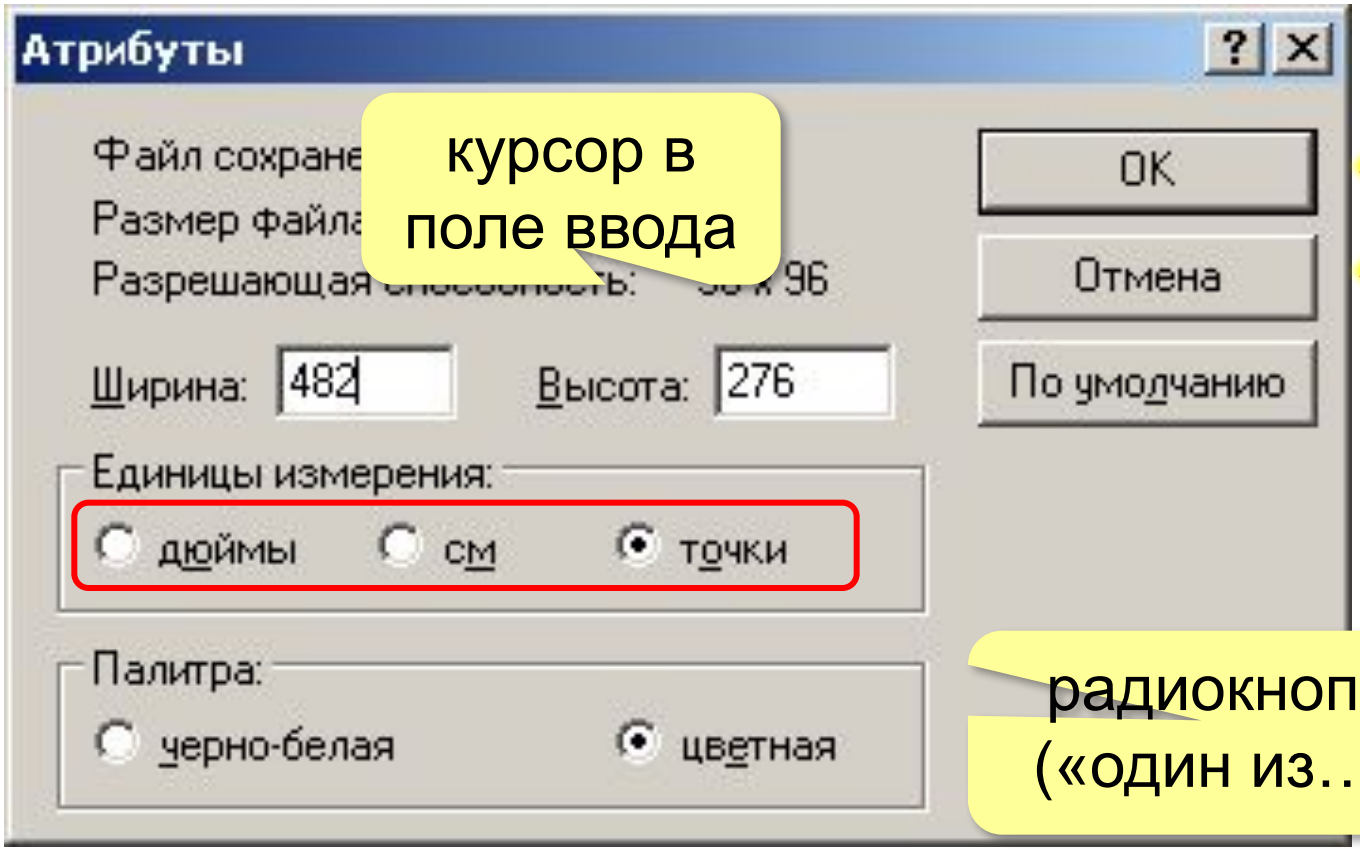
палитра

горизонтальная линейка прокрутки

Размер рисунка



Размер рисунка

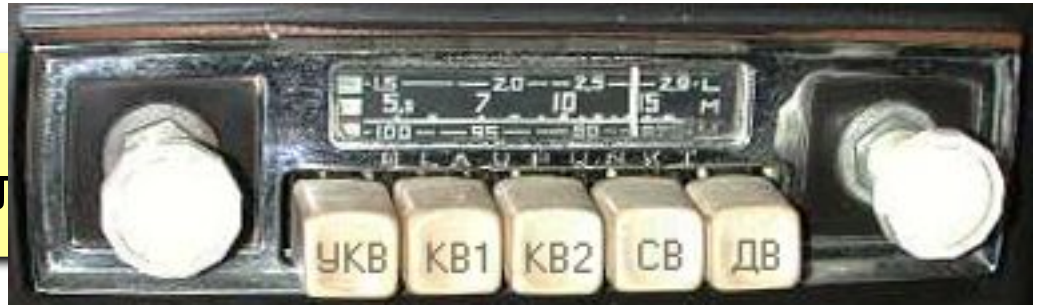


курсор в поле ввода

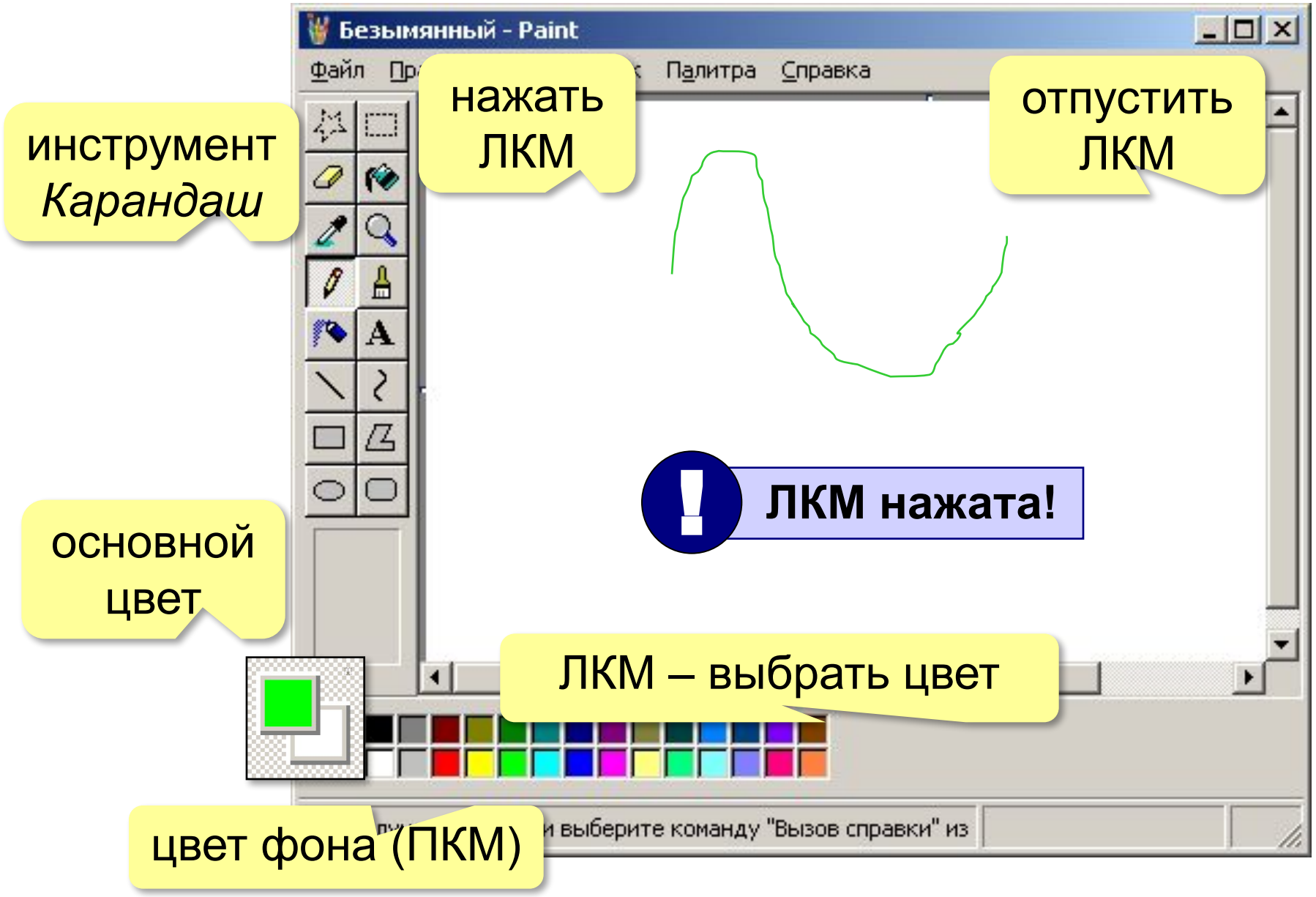
Escape («убежать»)

радиокнопки («один из…»)

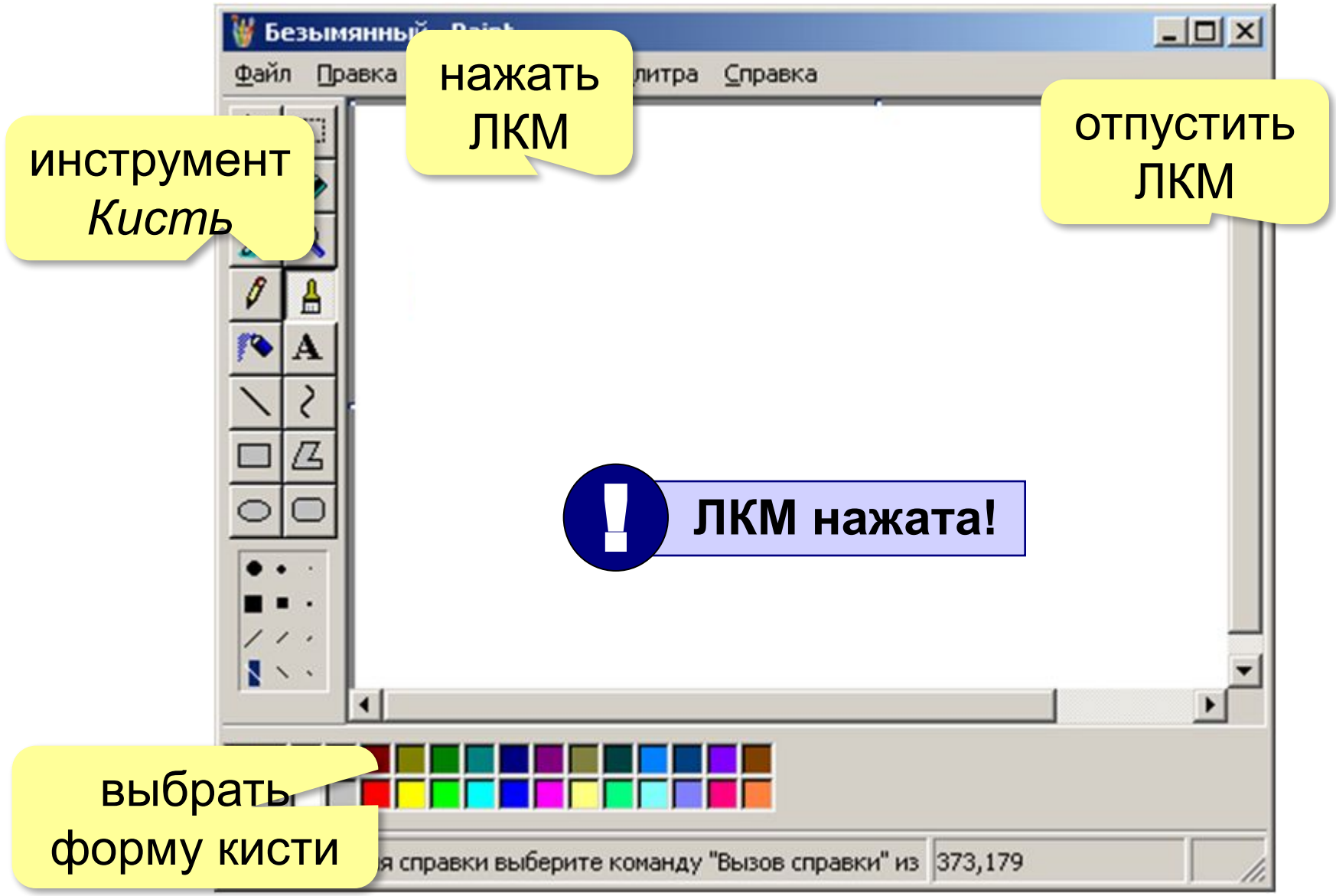
Backspace («шаг … стереть символ сл…



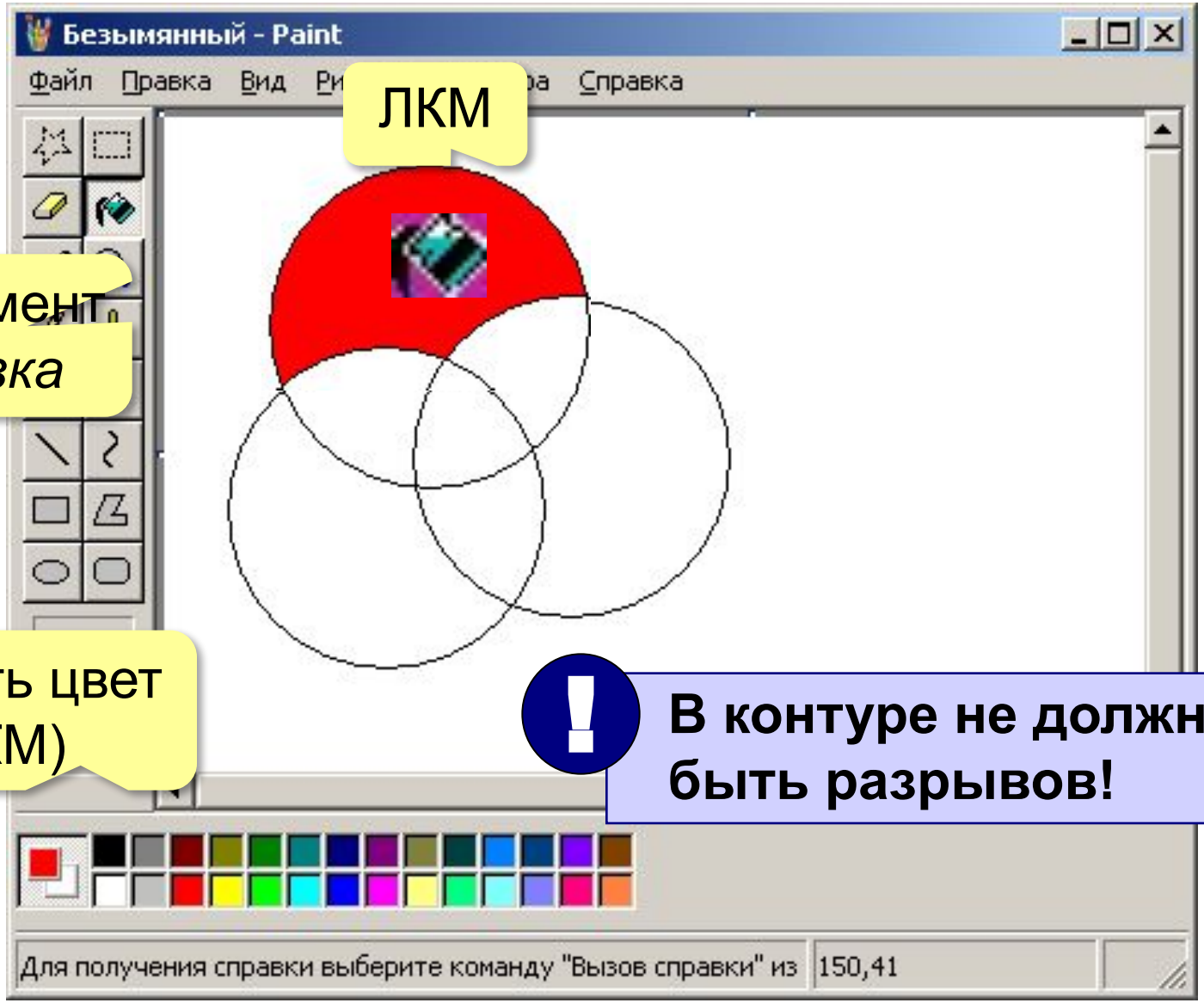
Рисование карандашом



Рисование кистью

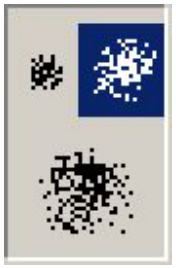


Заливка замкнутой области



Другие инструменты

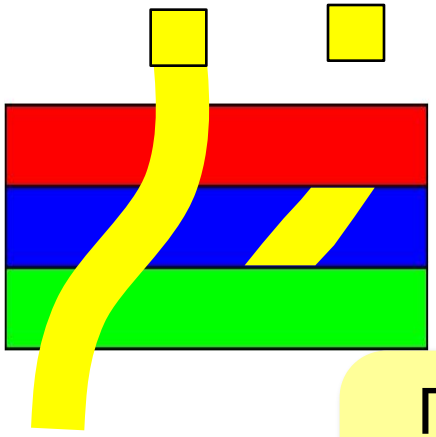
Распылитель



выбрать размер

Ластик (стирательная резинка)

выбрать размер

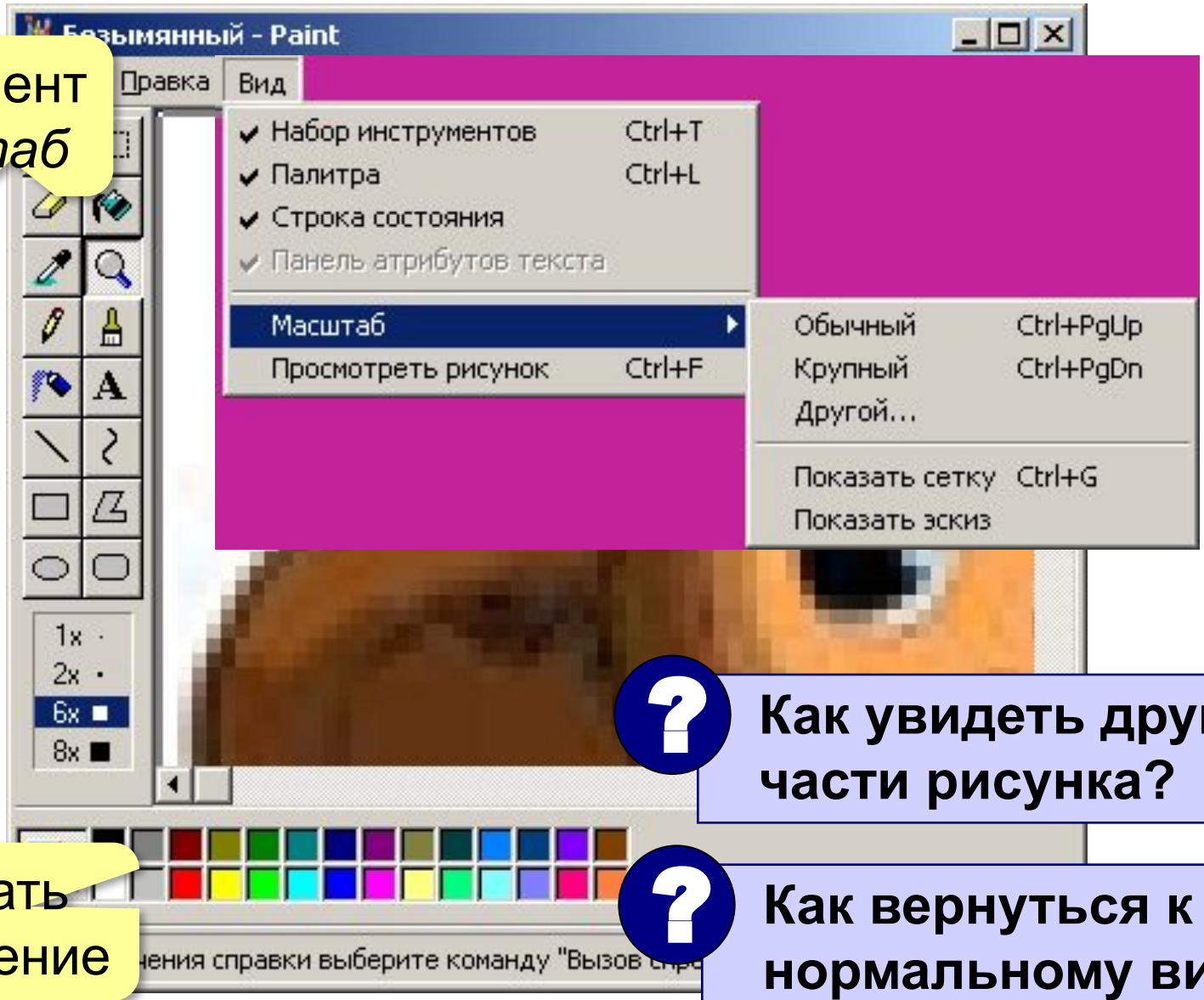


ЛКМ – стираем цветом фона

ПКМ – замена основного цвета на фон

Увеличение масштаба

инструмент *Масштаб*

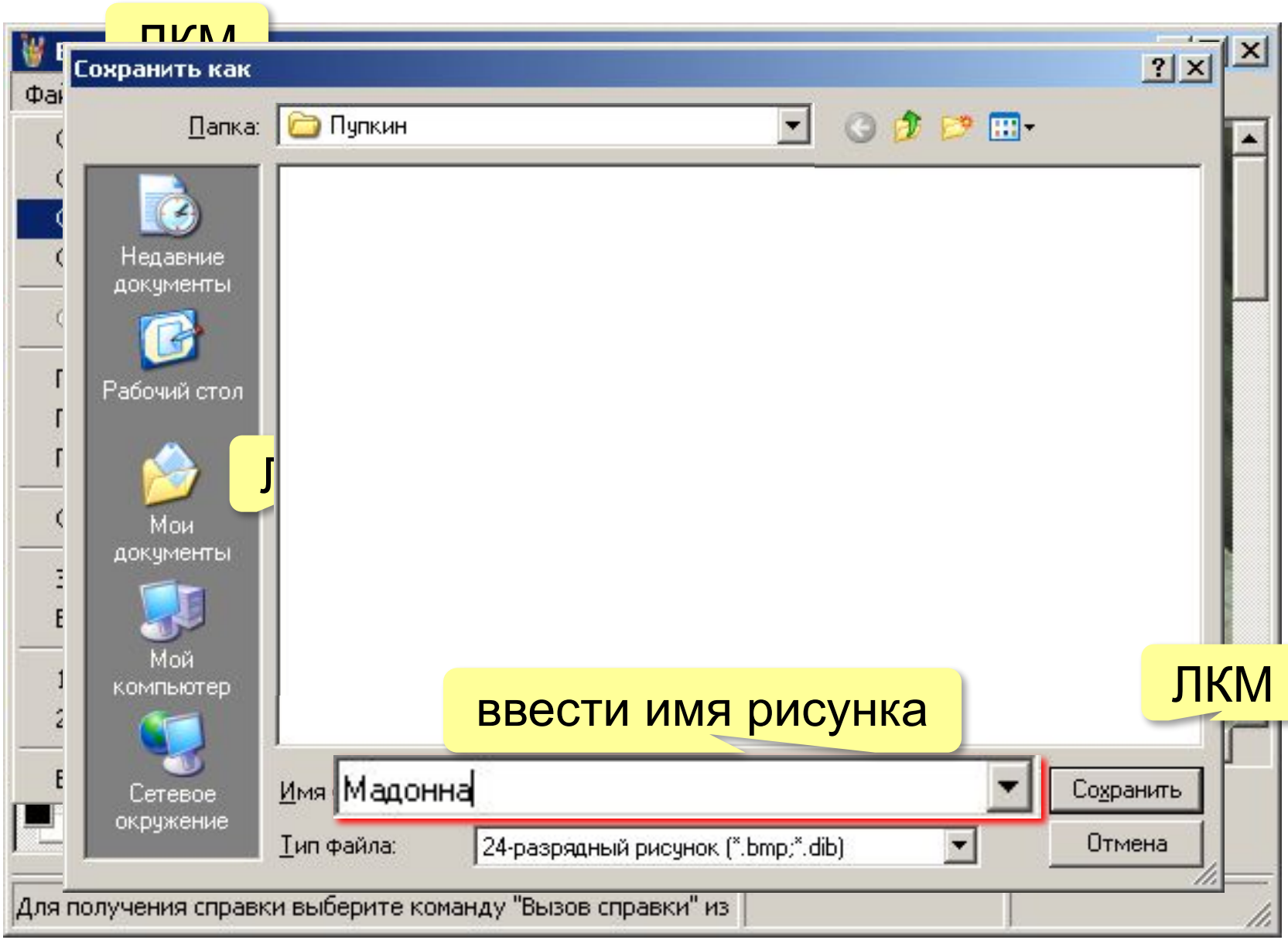


? **Как увидеть другие части рисунка?**

выбрать увеличение

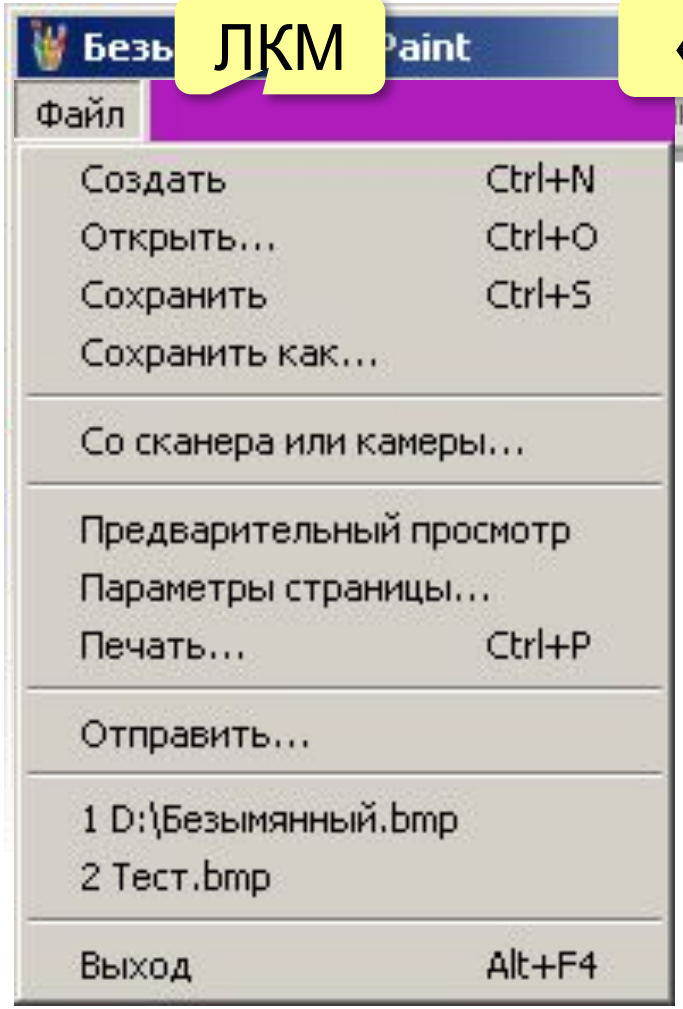
? **Как вернуться к нормальному виду?**

Сохранение рисунка



Что можно делать с файлами?

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



ЛКМ

«Горячие» клавиши

Создать новый рисунок

Открыть рисунок с диска

Сохранить рисунок в старом

Сохранить как – с другим

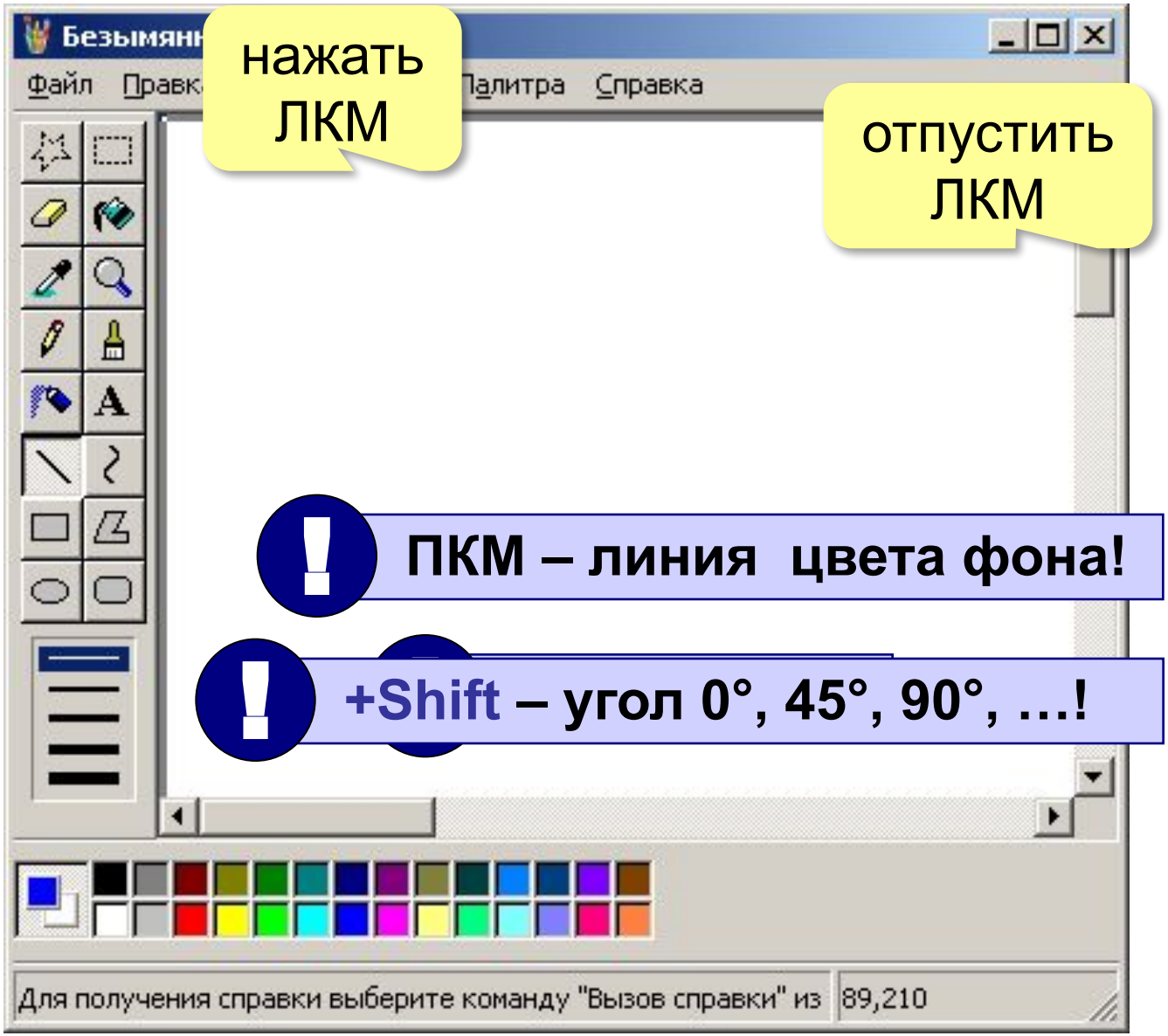
Предварительный просмотр

Печать – напечатать

Отправить – по

Список последних рабочих файлов

Линия (отрезок)



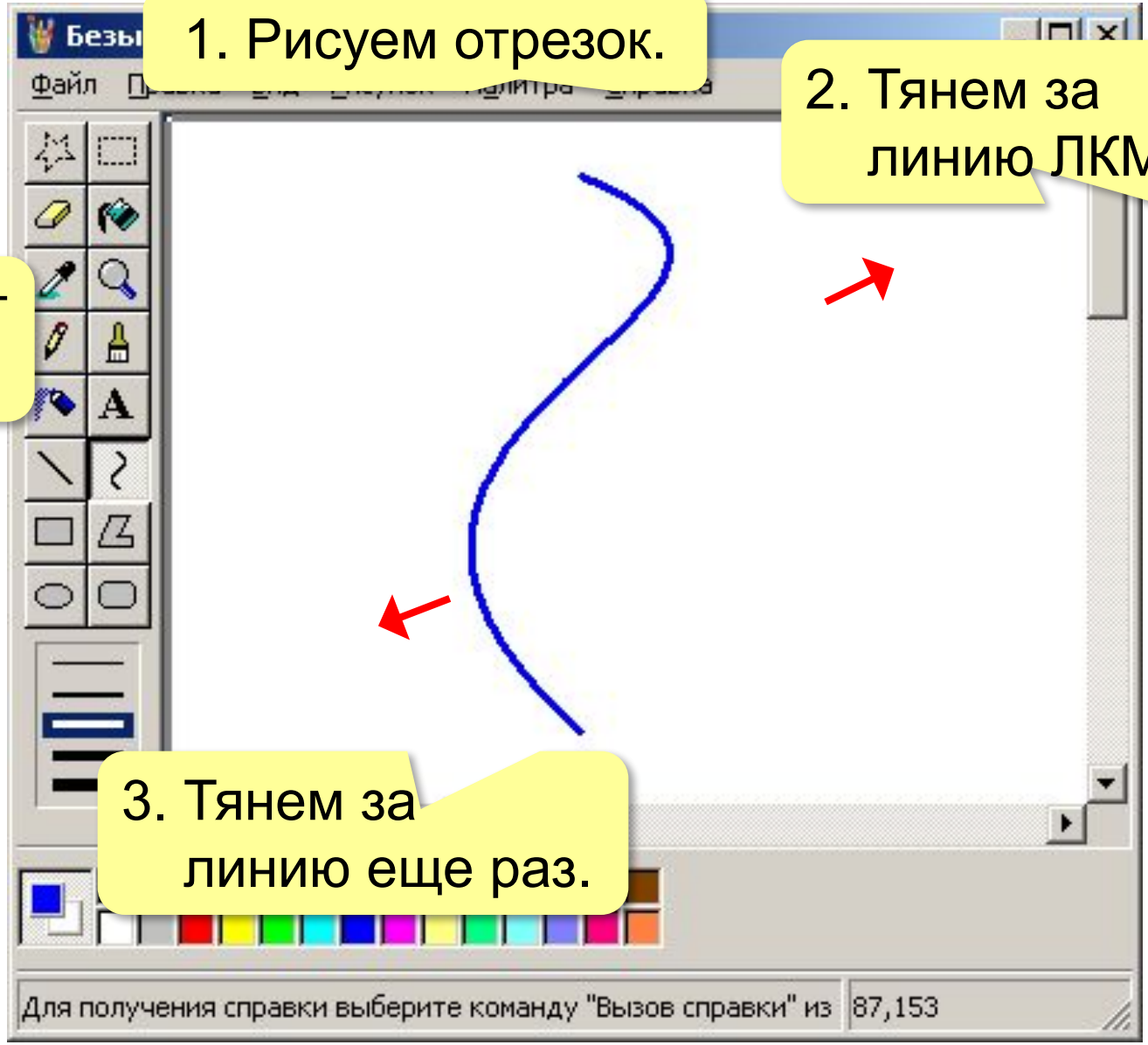
инструмент *Линия*

выбрать толщину

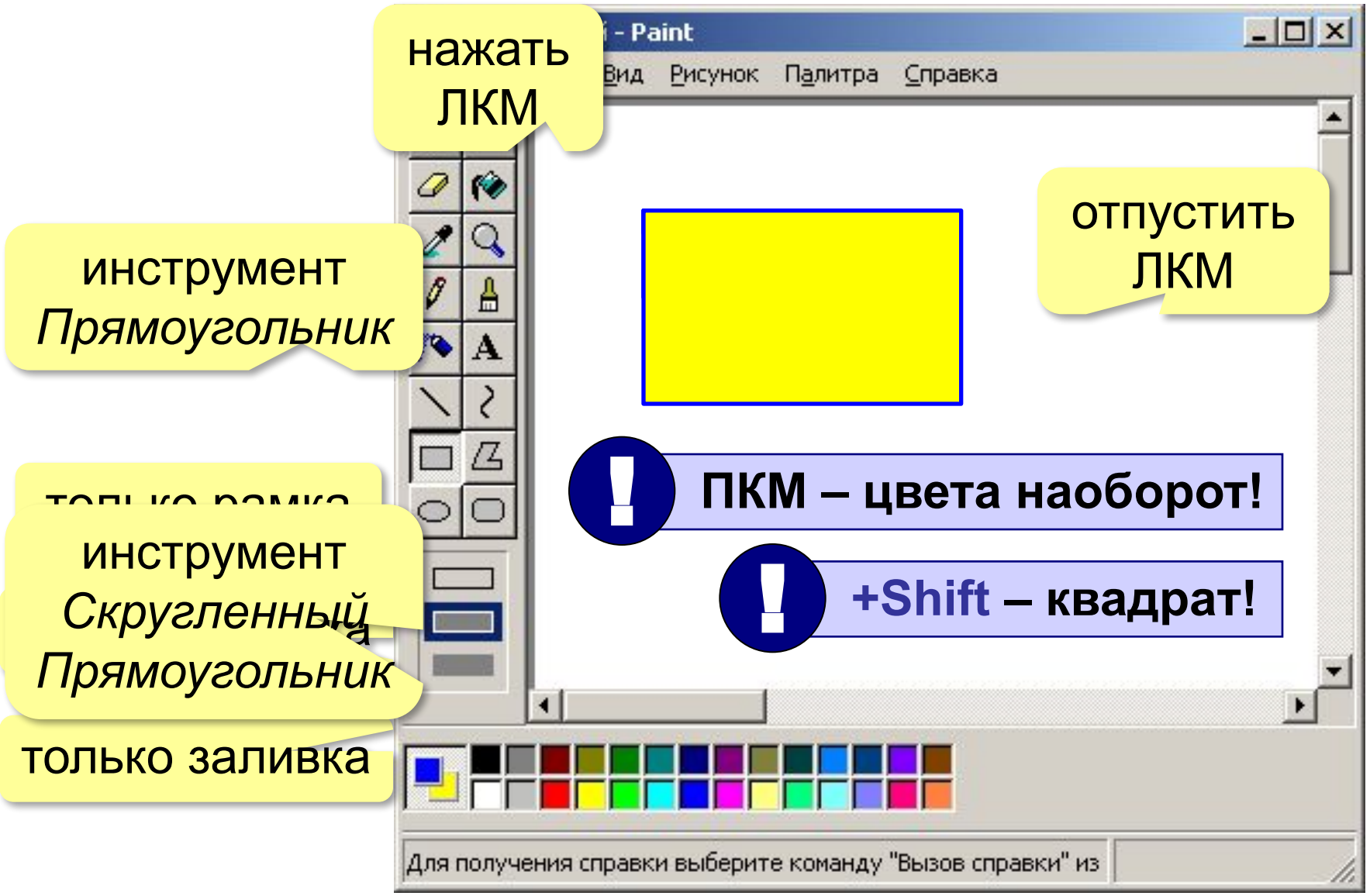
ПКМ – линия цвета фона!

+Shift – угол 0°, 45°, 90°, …!

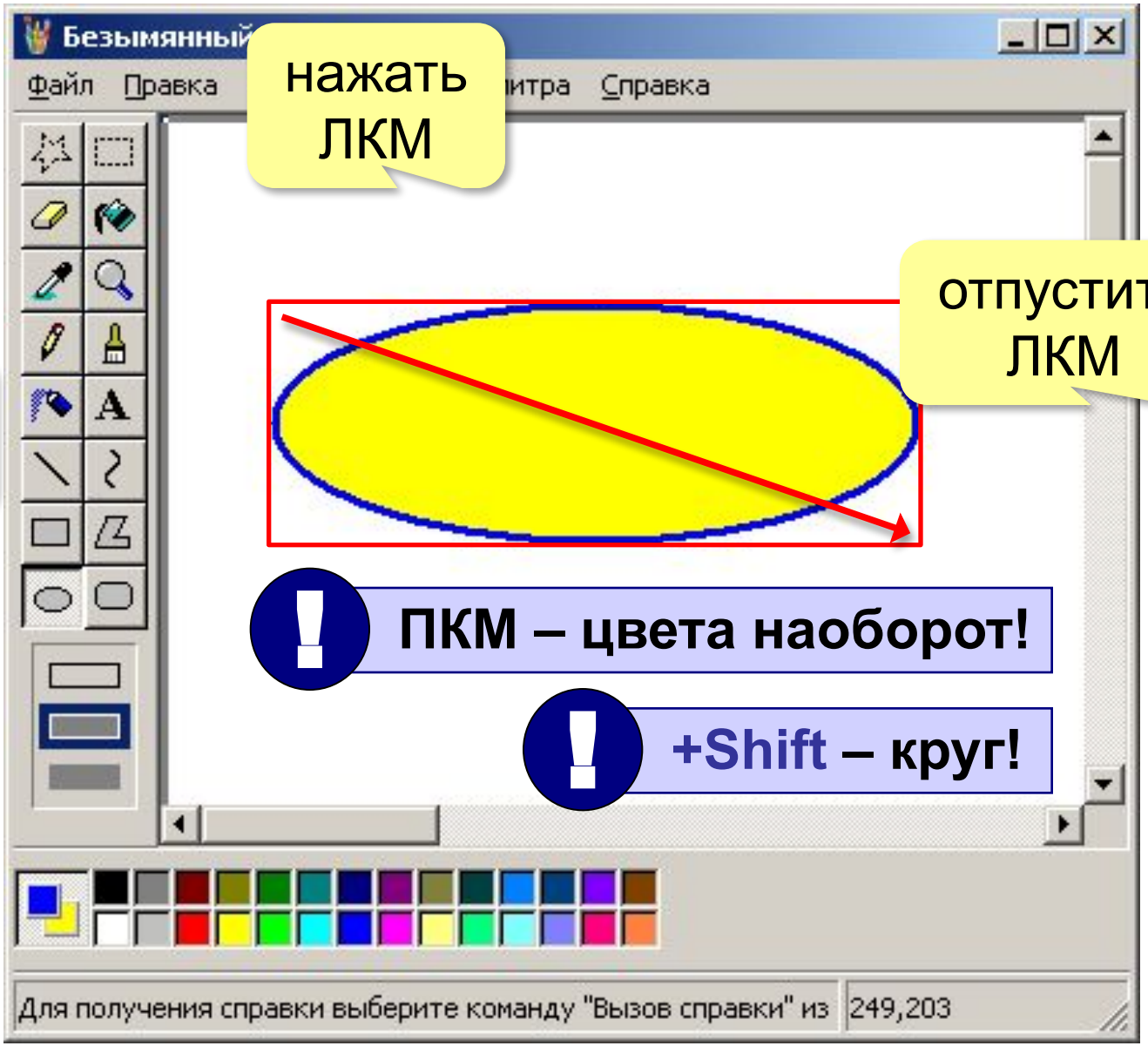
Кривая


1. Рисуем отрезок.
2. Тянем за линию ЛКМ.
инструмент *Кривая*
выбрать толщину
3. Тянем за линию еще раз.
Файл
Для получения справки выберите команду "Вызов справки" из
87,153

Прямоугольник



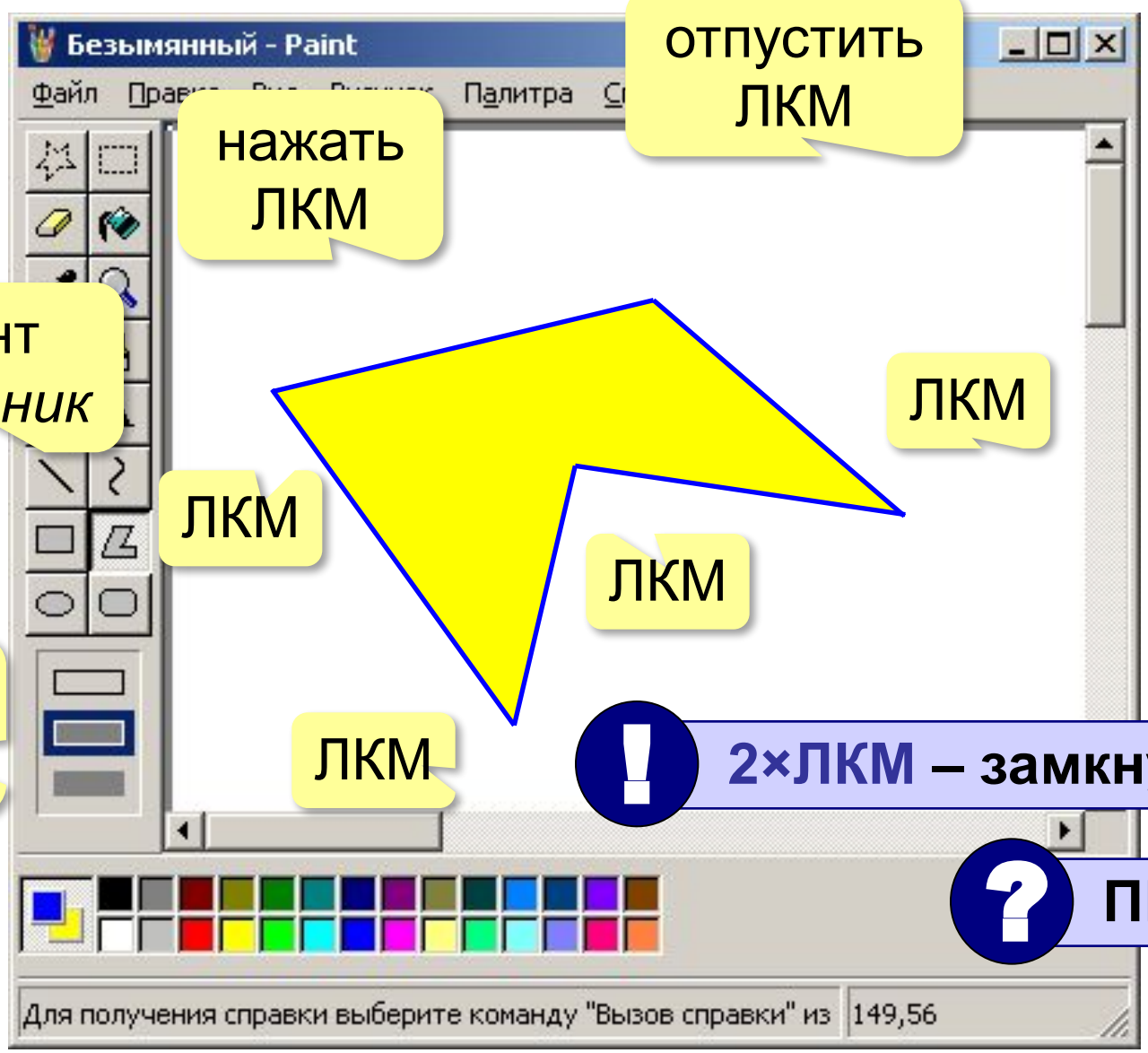
Эллипс (овал)



инструмент *Эллипс*

рамка, заливка

Многоугольник



отпустить ЛКМ

нажать ЛКМ

инструмент *Многоугольник*

ЛКМ

ЛКМ

ЛКМ

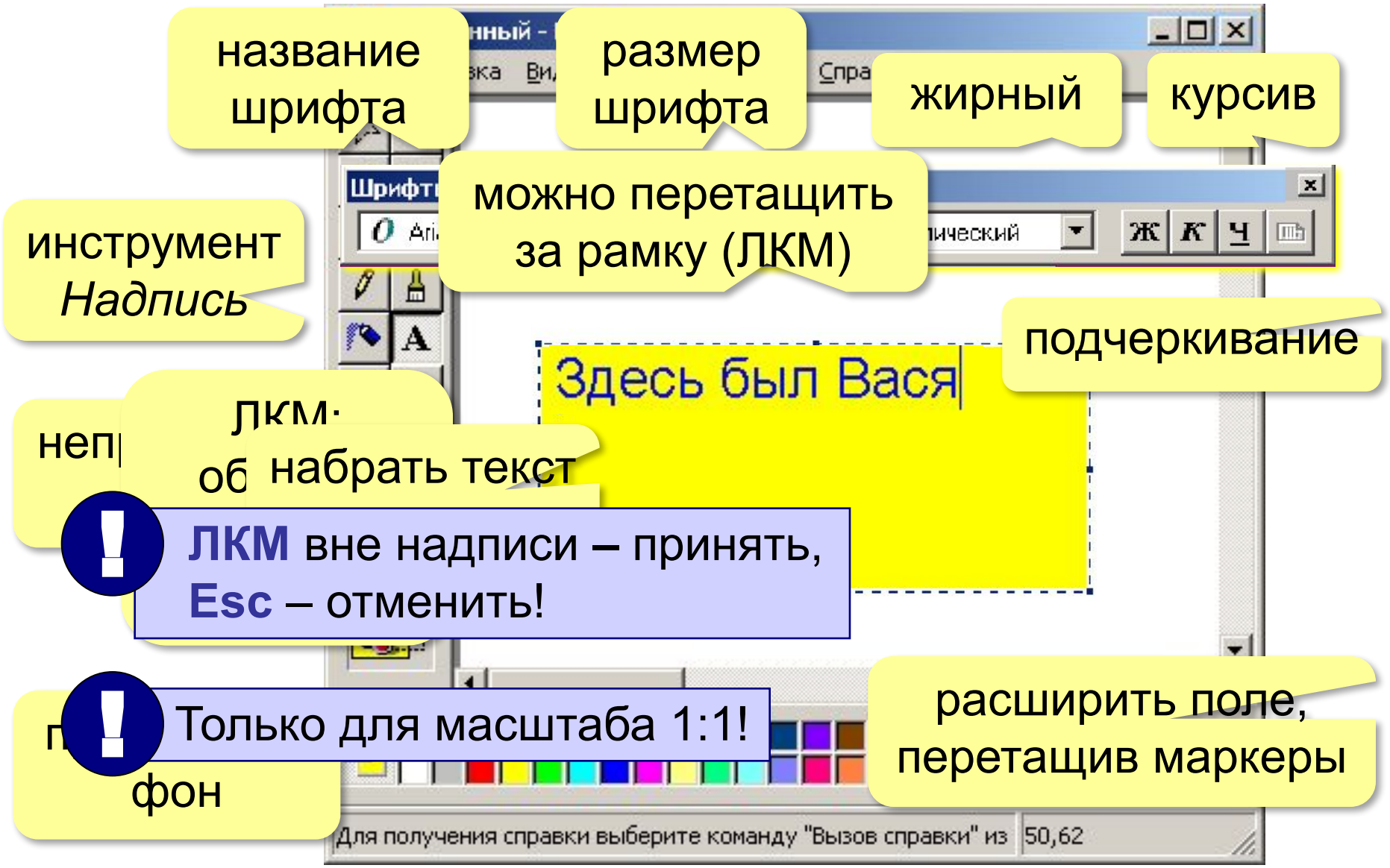
рамка, заливка

ЛКМ

2×ЛКМ – замкнуть!

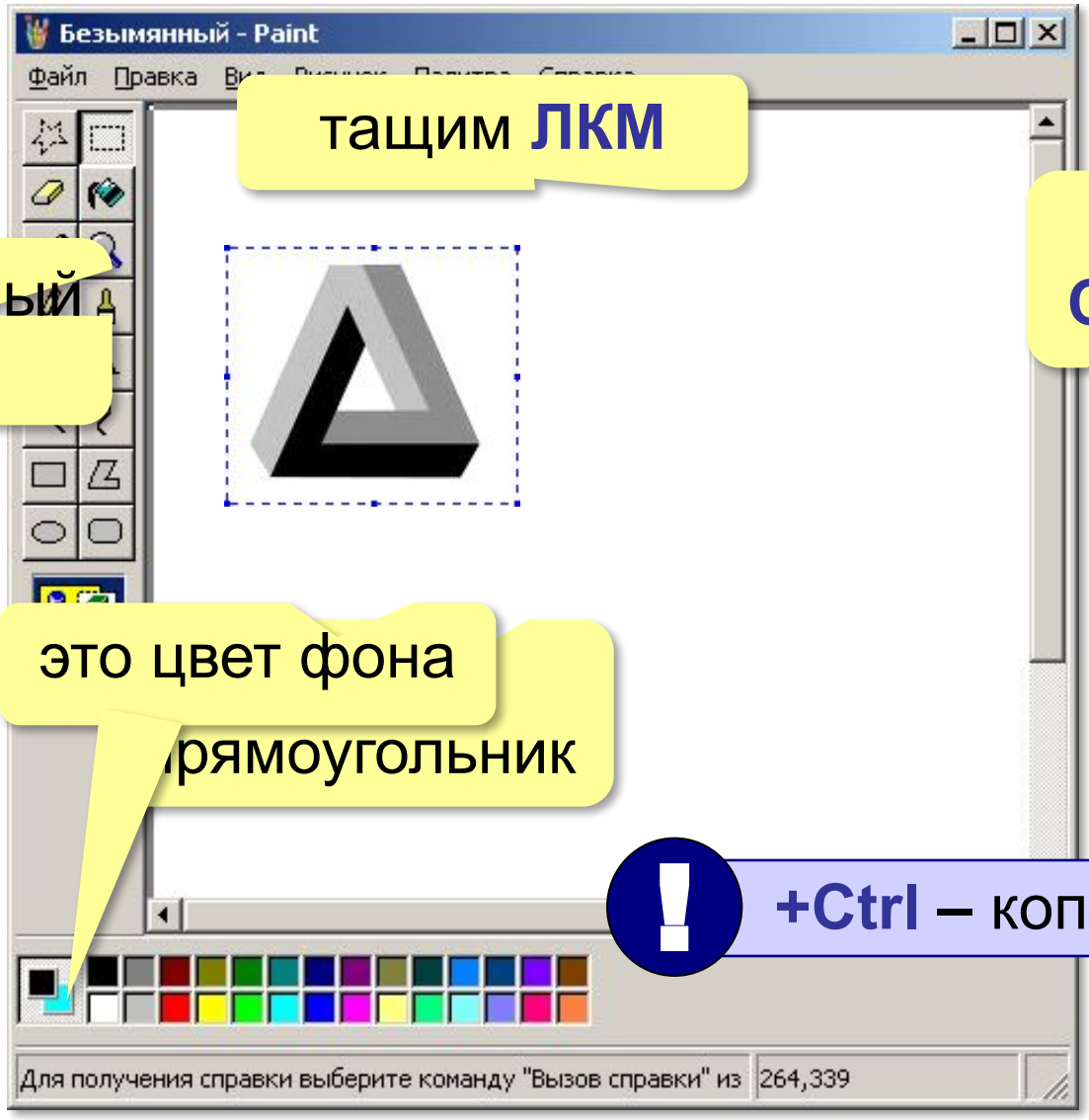
ПКМ?

Надписи

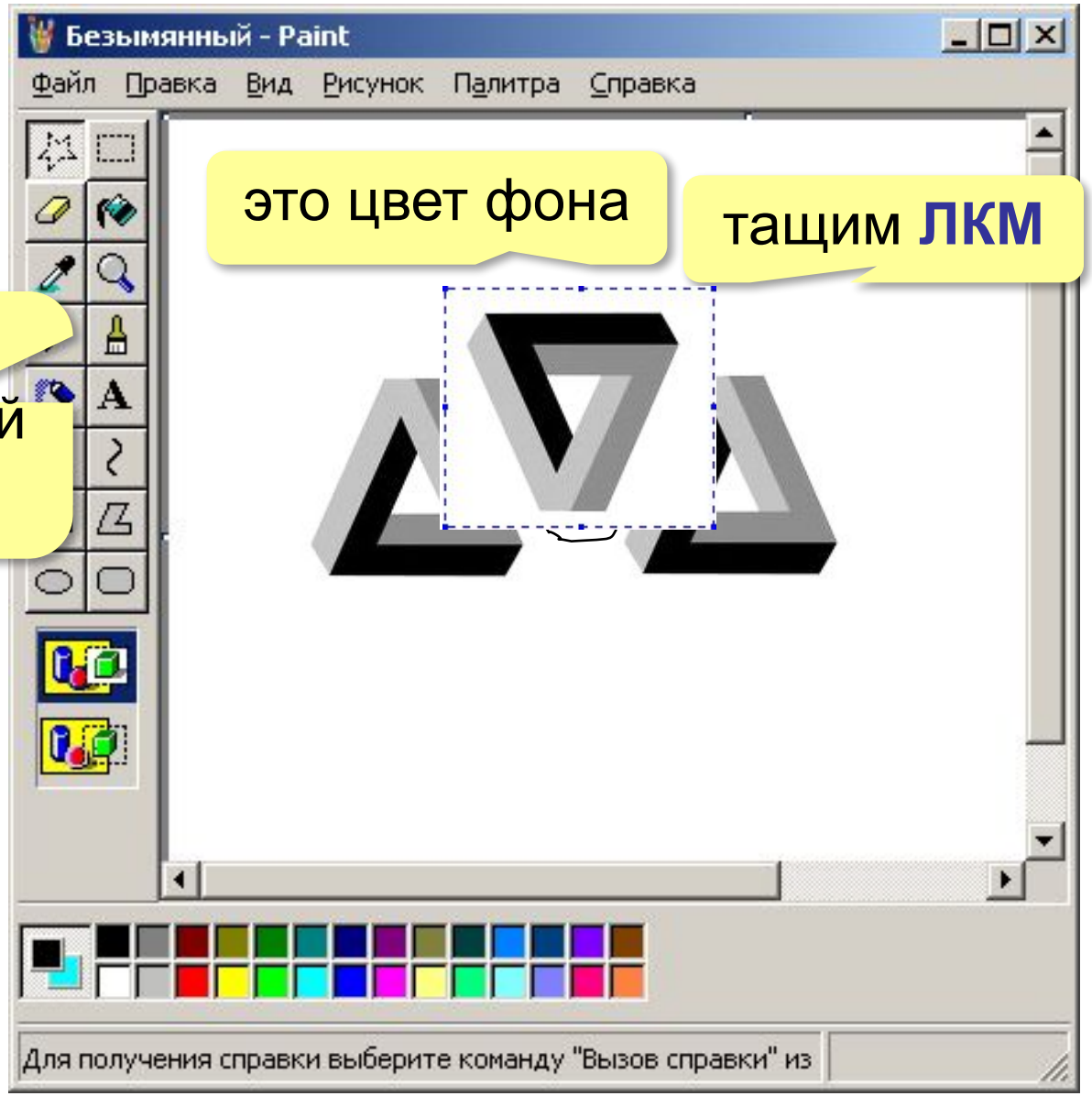

название шрифта
размер шрифта
жирный
курсив
можно перетащить за рамку (ЛКМ)
инструмент *Надпись*
подчеркивание
Здесь был Вася
набрать текст
ЛКМ вне надписи – принять, Esc – отменить!
Только для масштаба 1:1!
расширить поле, перетащив маркеры
фон
Для получения справки выберите команду "Вызов справки" из
50,62

Фрагменты

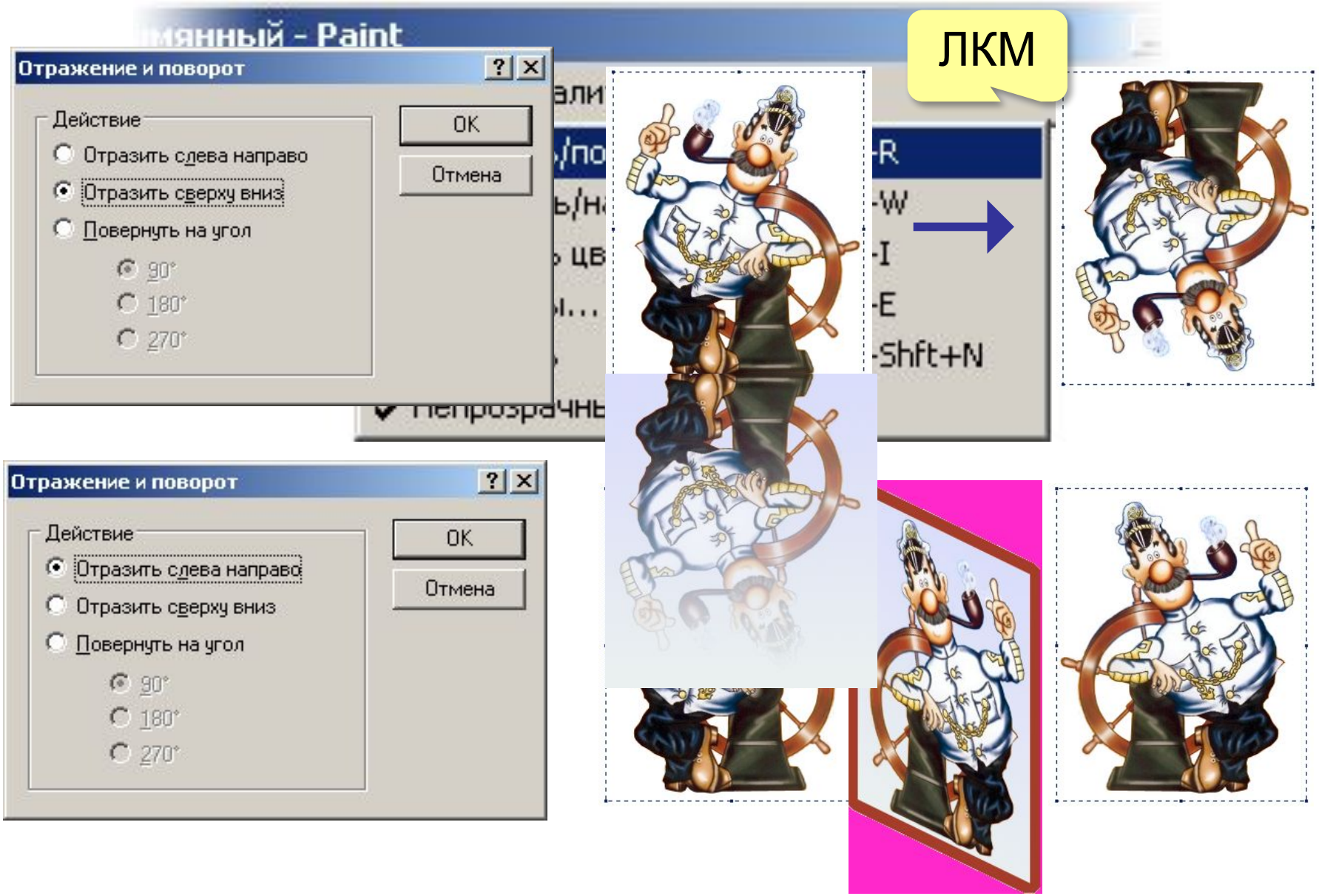
Фрагмент – это часть рисунка.



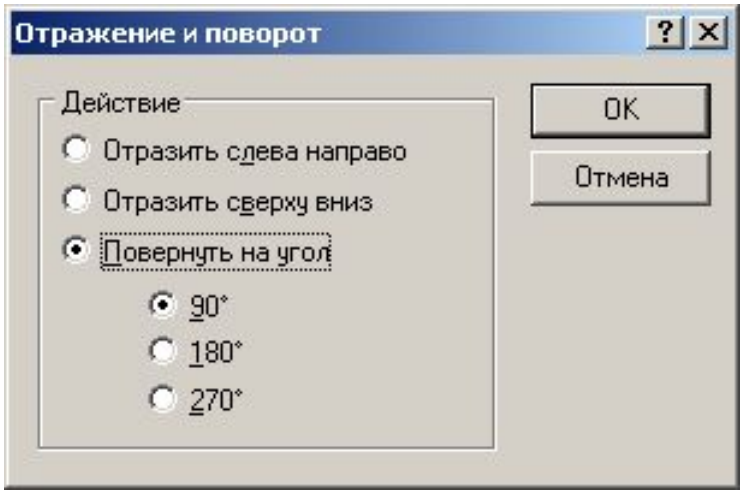
Фрагменты произвольной формы



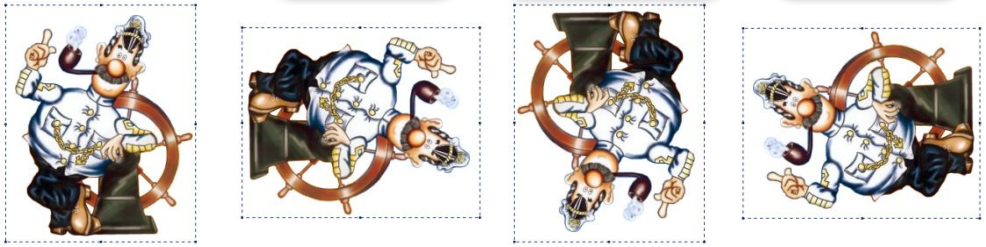
Фрагмент: отражение



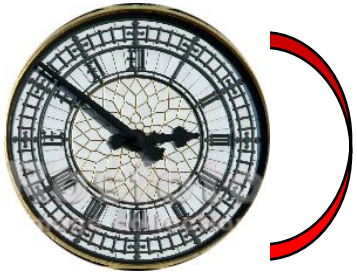
Фрагмент: повороты



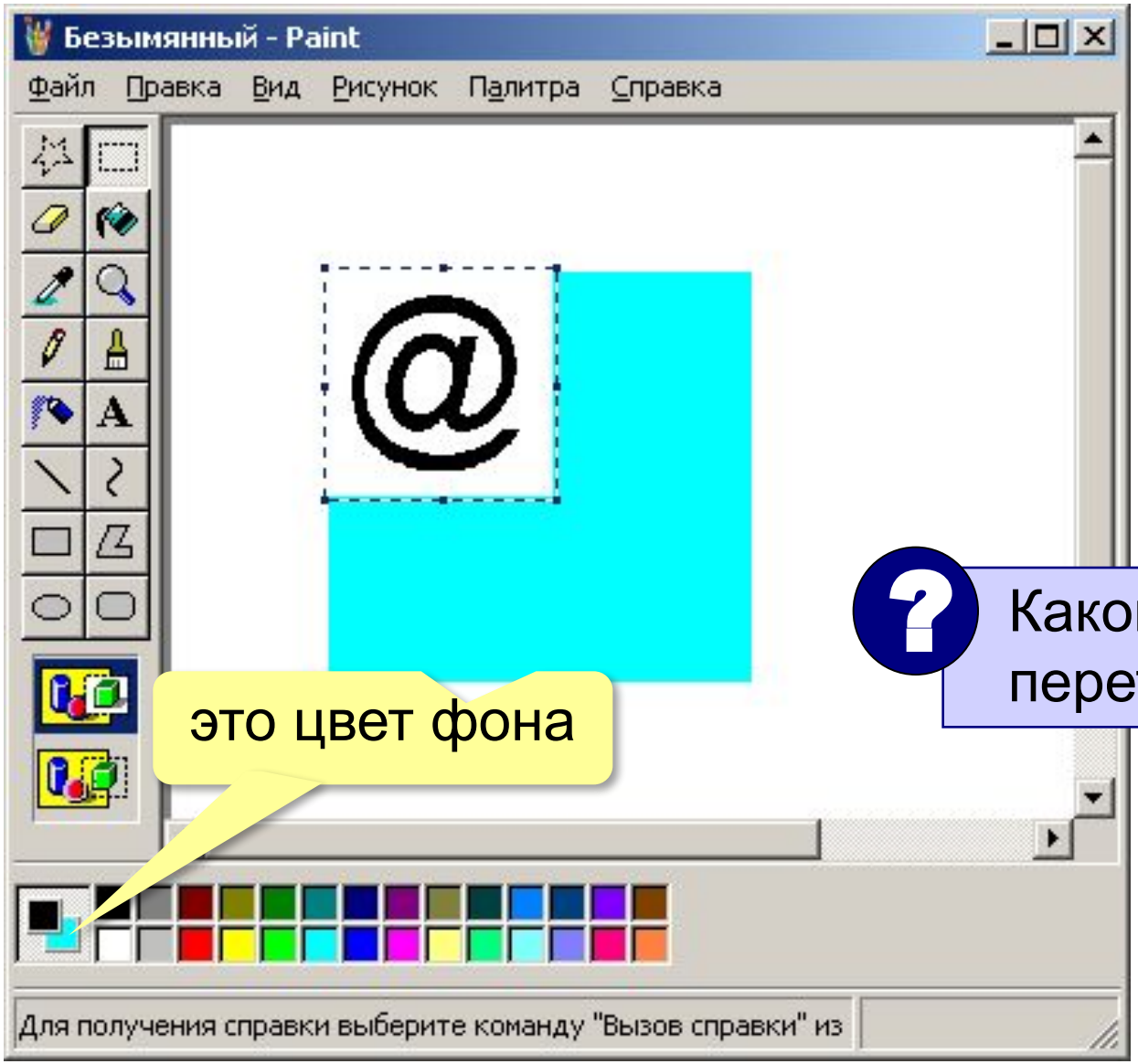
90° 180° 270°



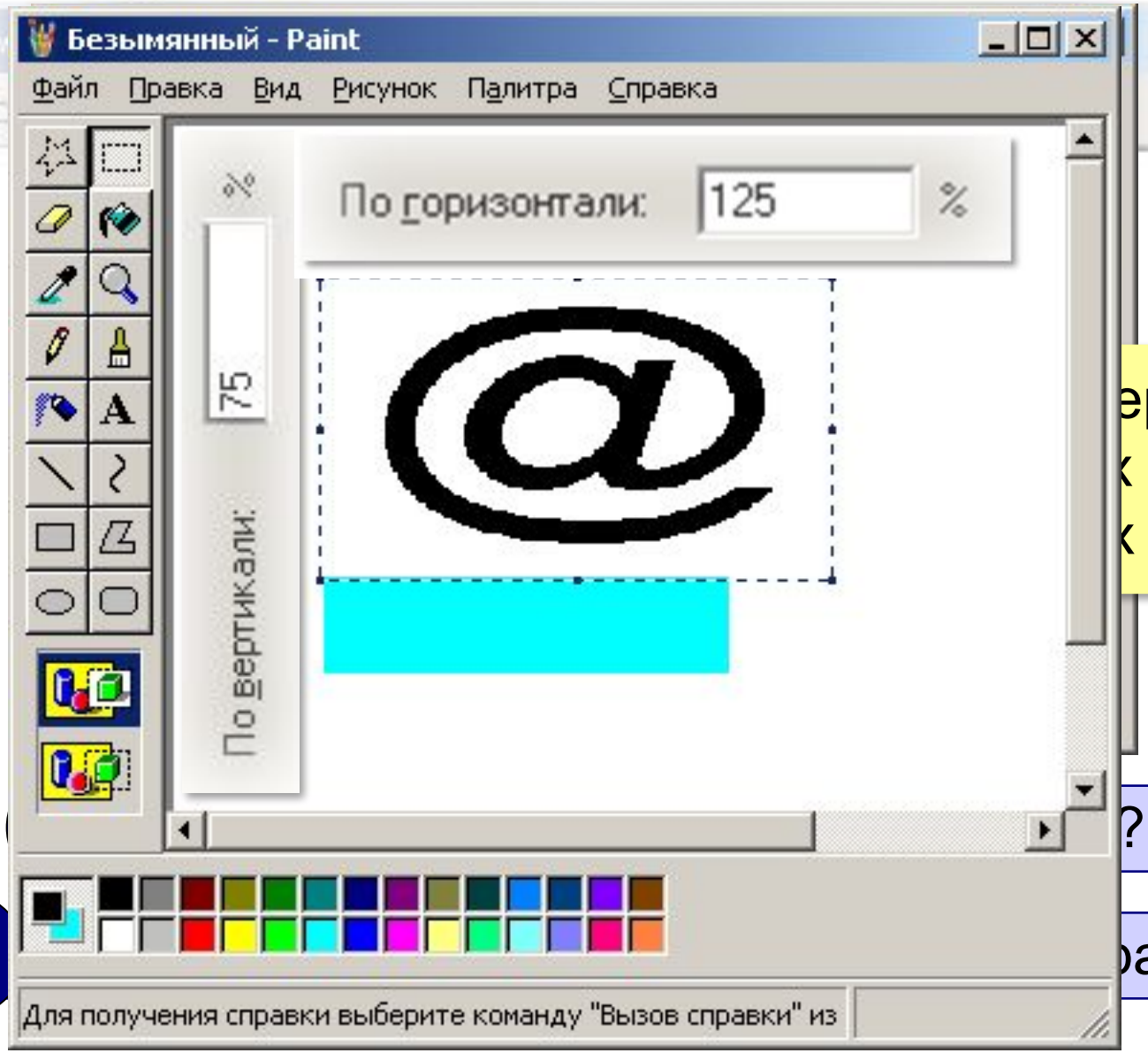
По часовой стрелке!



Фрагмент: изменение размеров

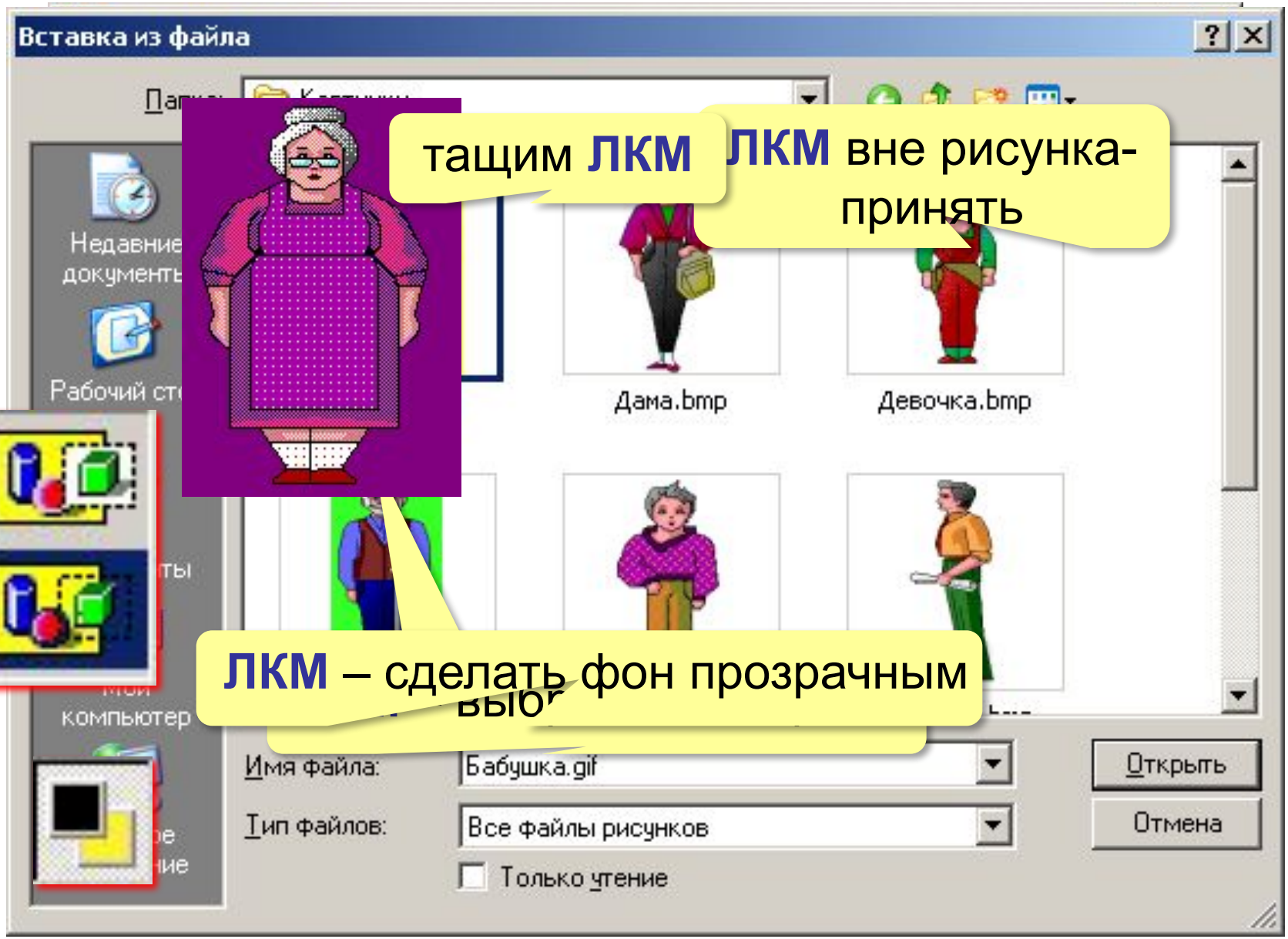


Фрагмент: изменение размеров

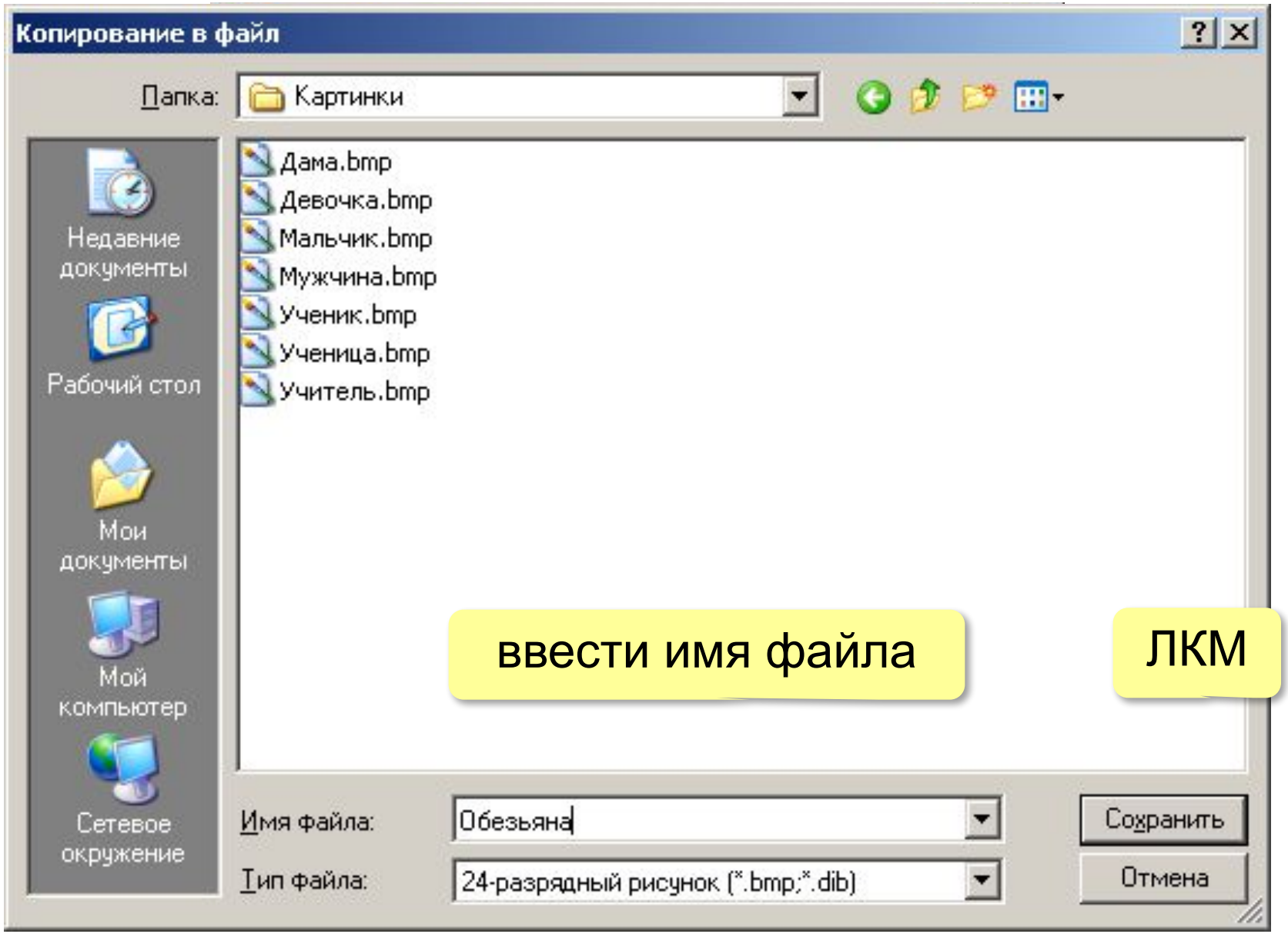


Фрагмент: наклон

Фрагменты из файла



Сохранение фрагмента в файл



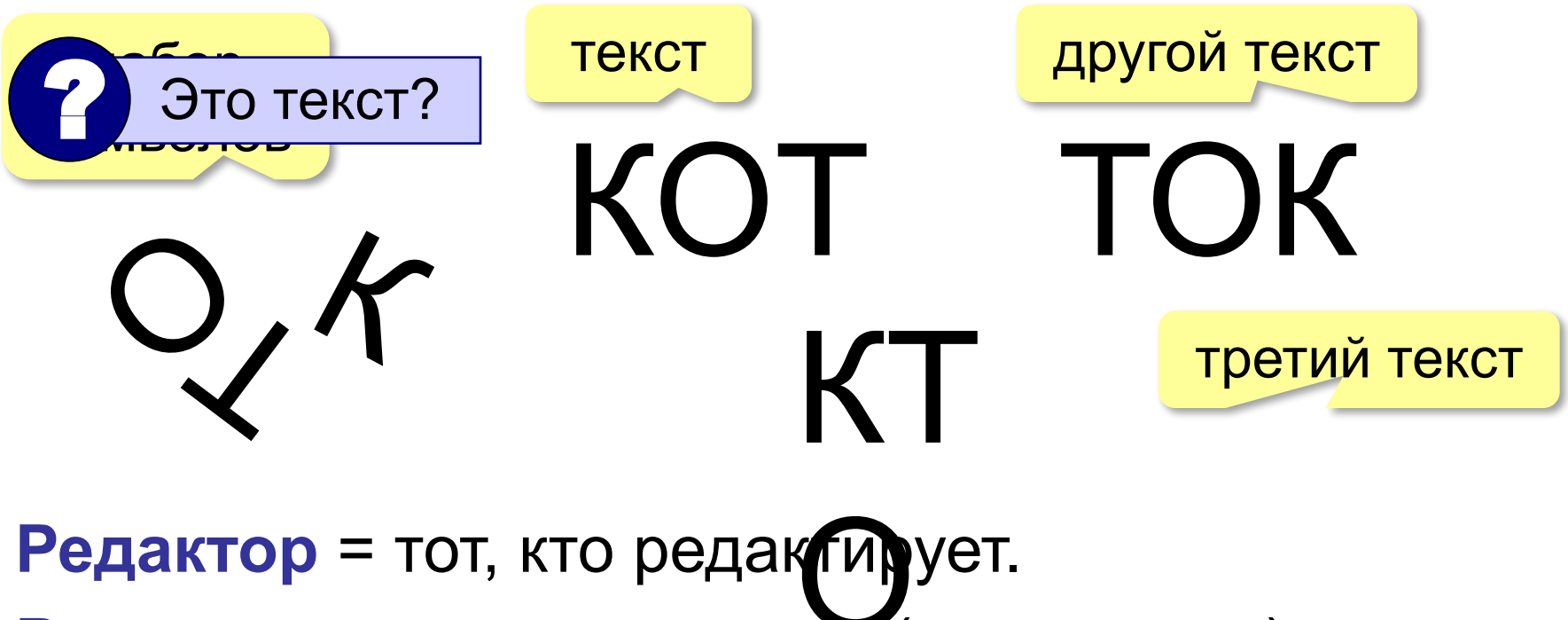
Основы Windows

Тема 4. Текст (*Блокнот*)

© К.Ю. Поляков, 2007-2009

Текстовый редактор

Текст = последовательность символов, расположенных в определенном порядке.



Редактор = тот, кто редактирует.

Редактировать = изменять (исправлять) текст.

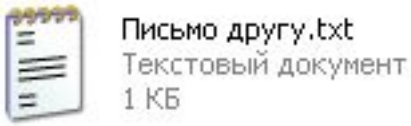
Текстовый редактор = программа, с помощью которой создают и изменяют тексты.

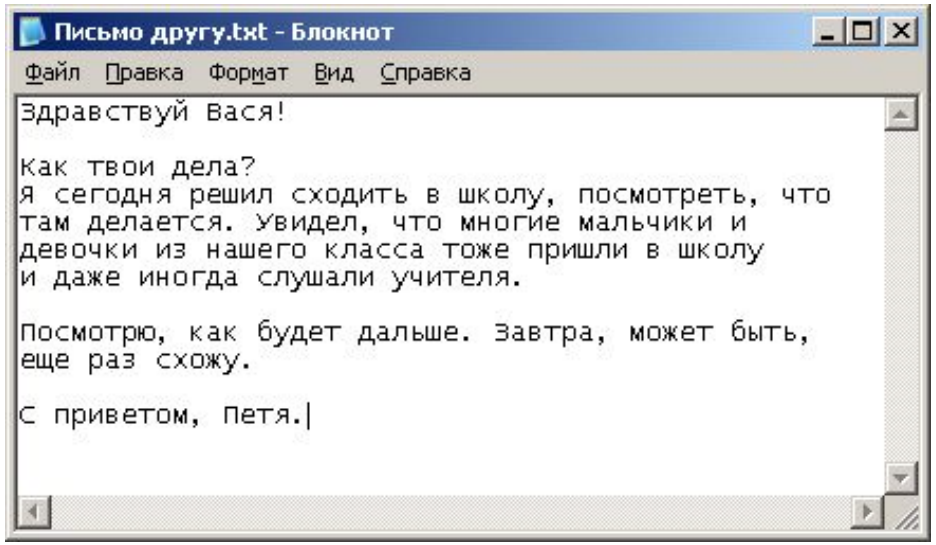
Редактор *Блокнот*

– Программы – Стандартные – Блокнот

Файлы `*.txt` (*text*, текст).

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

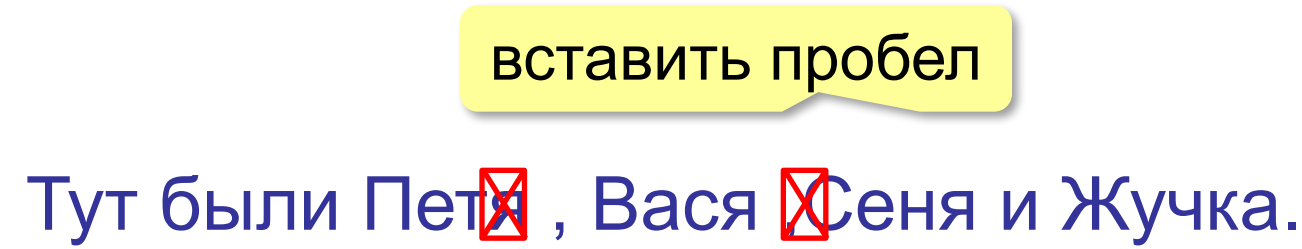




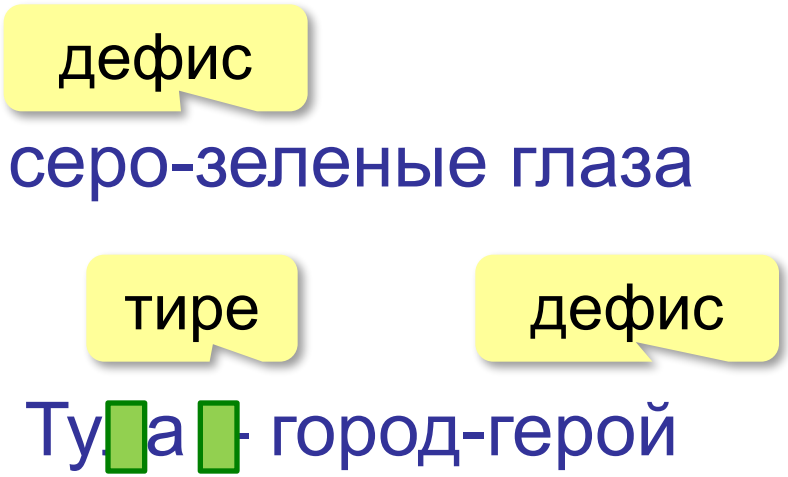
Только текст: нельзя использовать
- разные шрифты (в том числе **Ж**, *К*, Ч)
- рисунки, графики
- таблицы

Правила набора текста

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



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



Правила набора текста

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

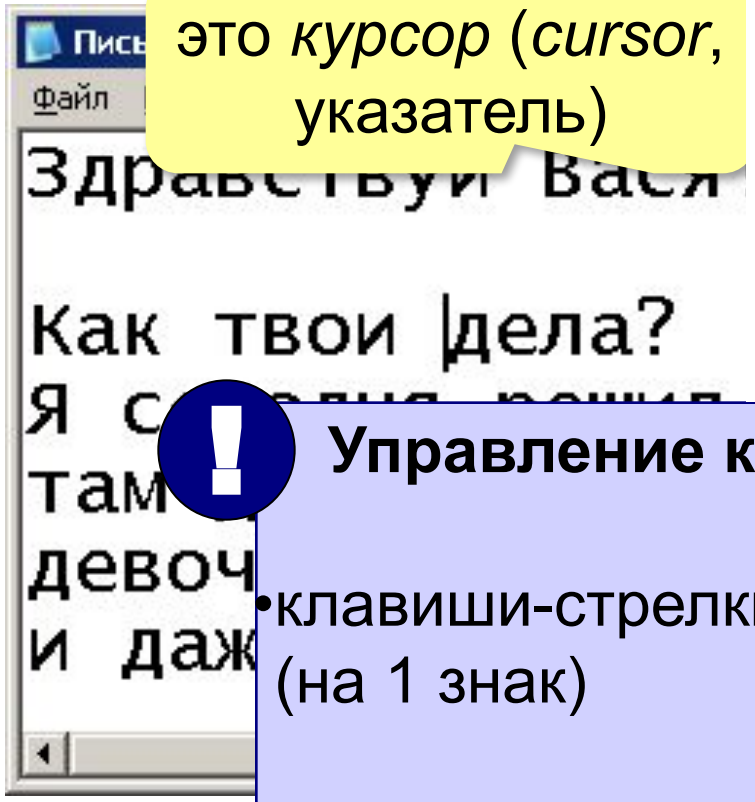
вставить пробел

Волк (он был один) шел тихо.

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

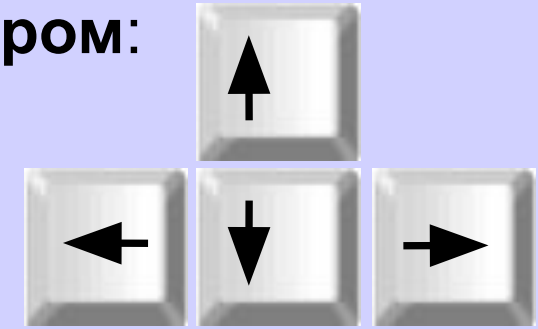
Курсор

это *курсор* (*cursor*, указатель)



Управление курсором:

- клавиши-стрелки (на 1 знак)



- в начало строки

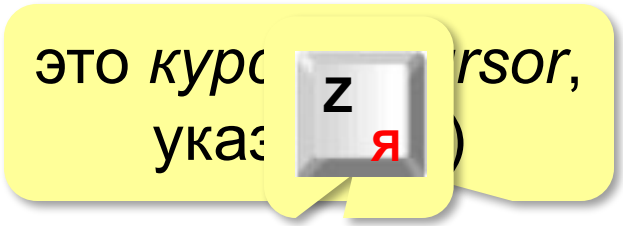
конец строки

- на страницу вверх

вниз

Вставка символа

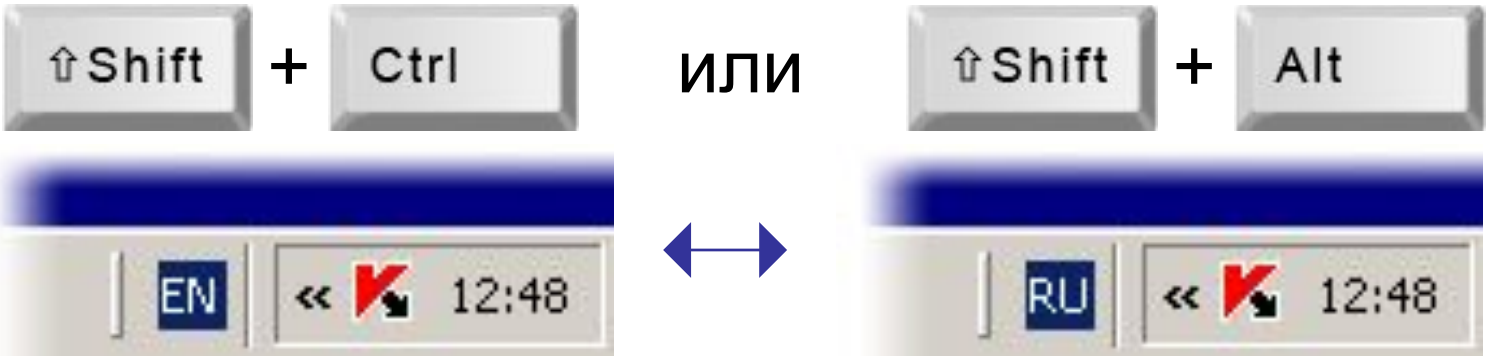
- вставка символа



Я пошёл гуля|ть.

? Как вставить пробел (пустой символ)?

- переключения языка (русский/английский)



Заглавные и строчные буквы

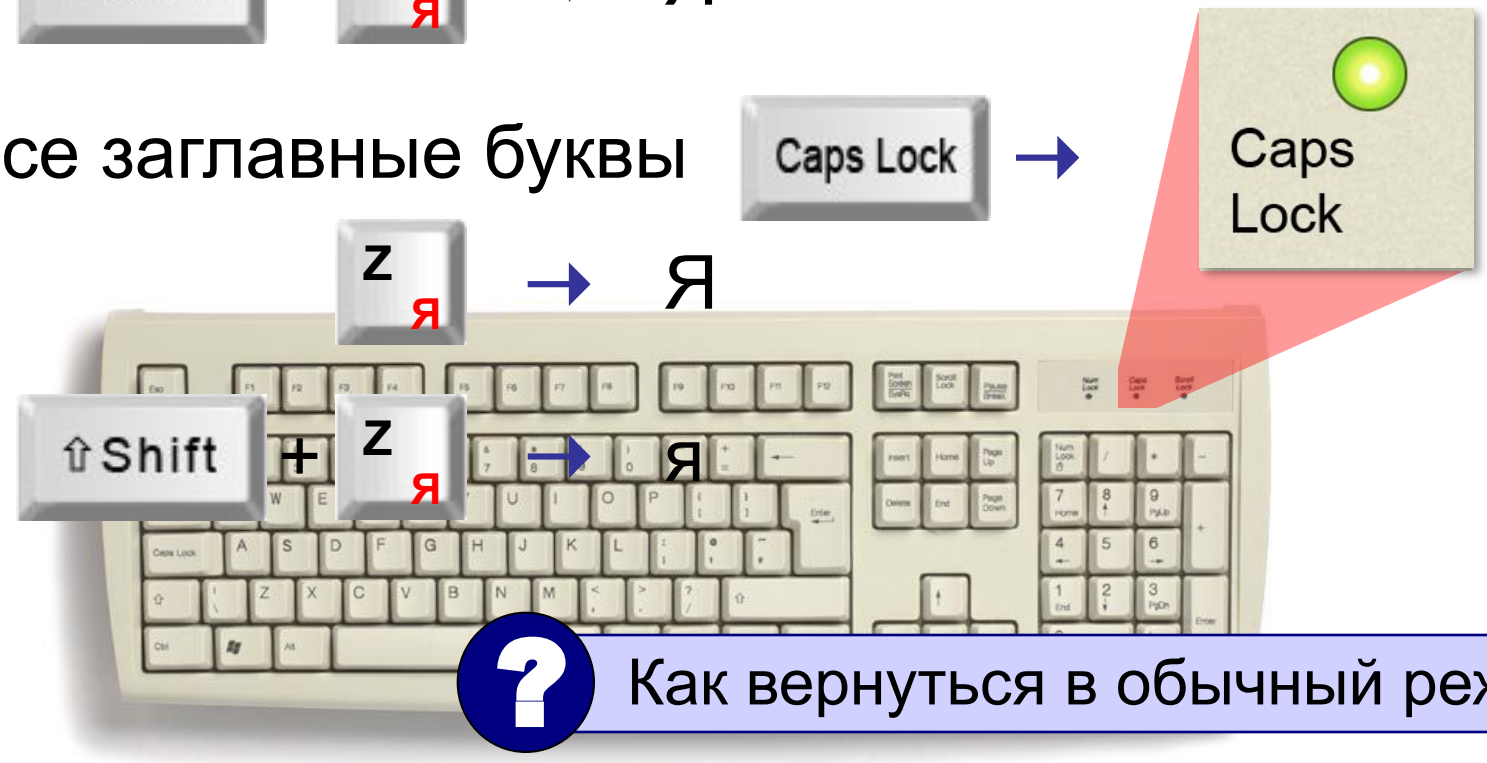
- обычный режим

Z / я → я

⇧Shift + Z / я → Я

- все заглавные буквы

Caps Lock →



Z / я → Я

⇧Shift + Z / я → Я

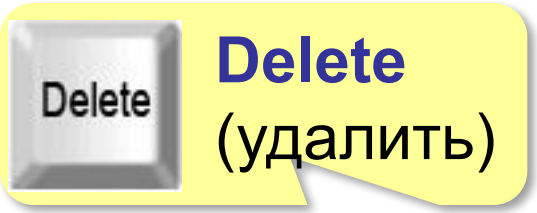
? Как вернуться в обычный режим?

Удаление символа

- слева от курсора

Ва|ся

- справа от курсора

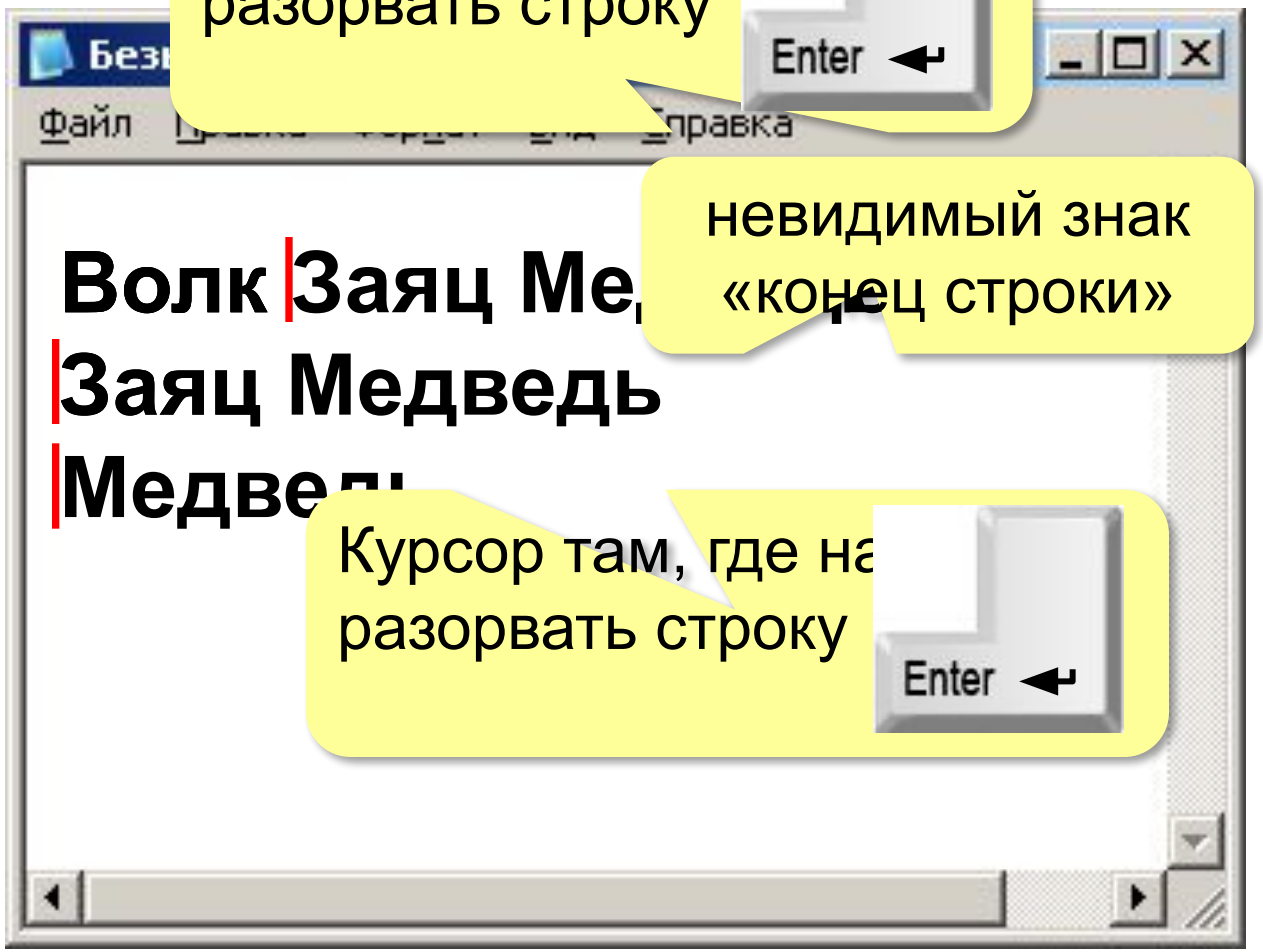


Ва|н|я

Разрыв строки

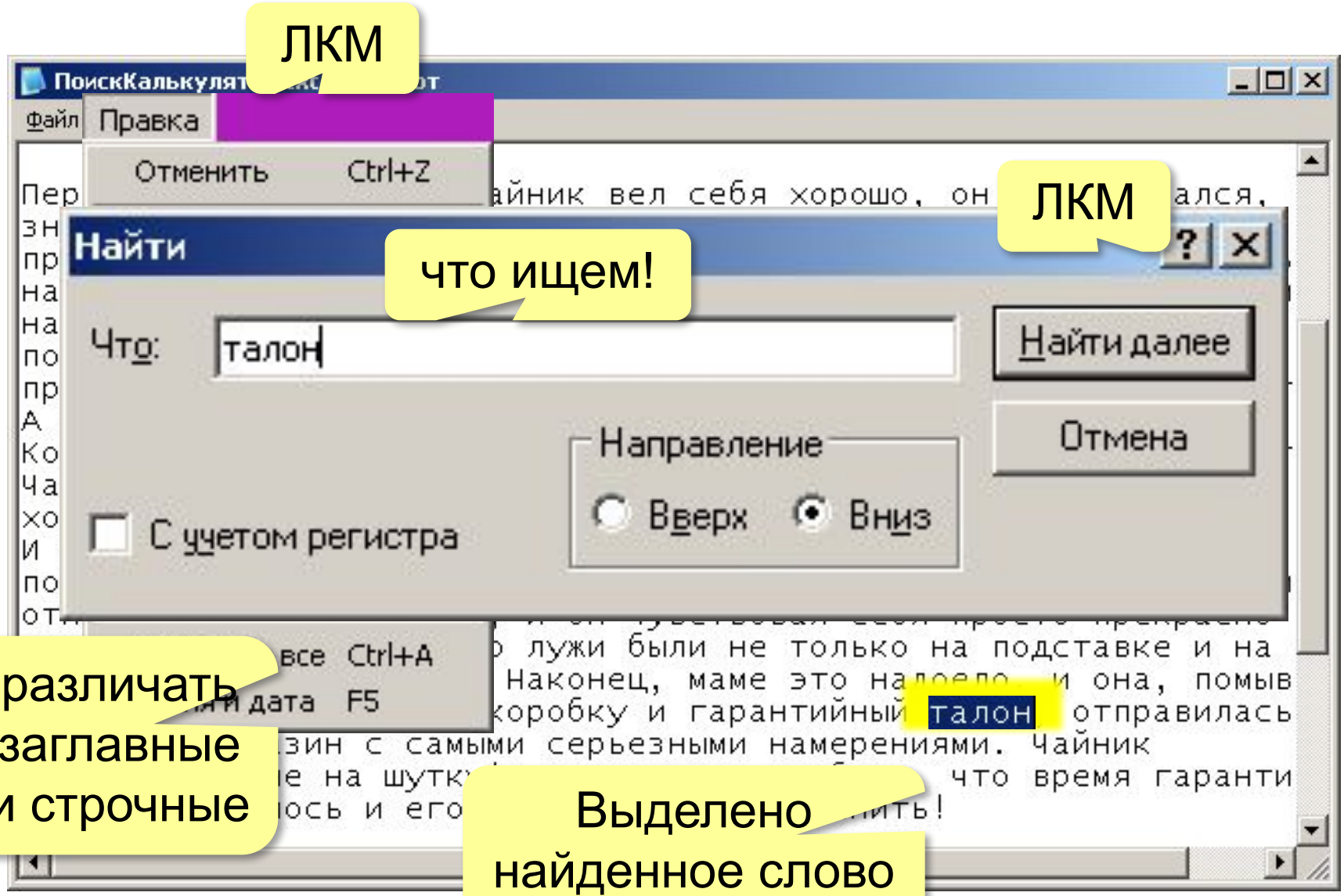
В столбик:

Волк
Заяц
Медведь

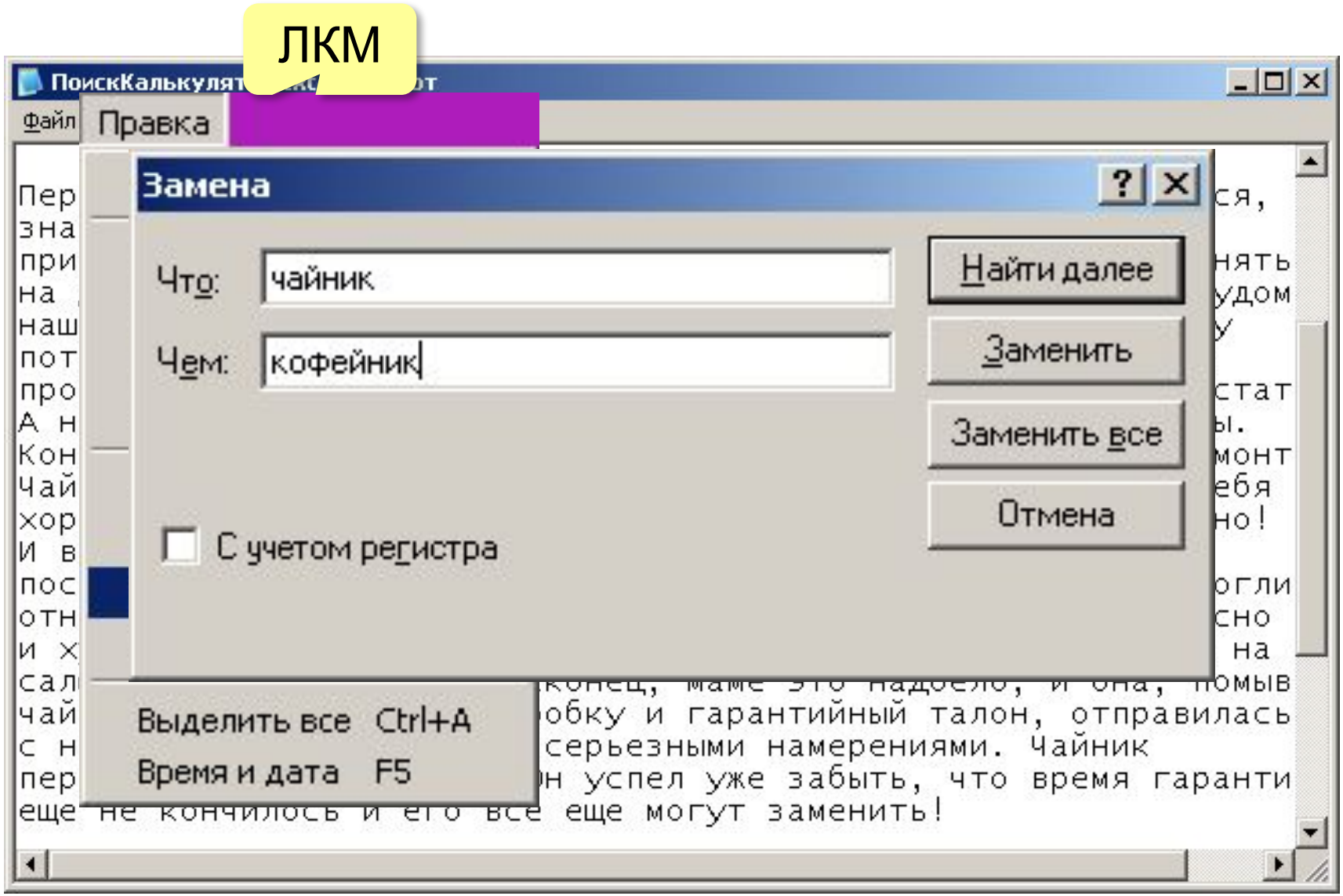


курсор в начале следующей строки

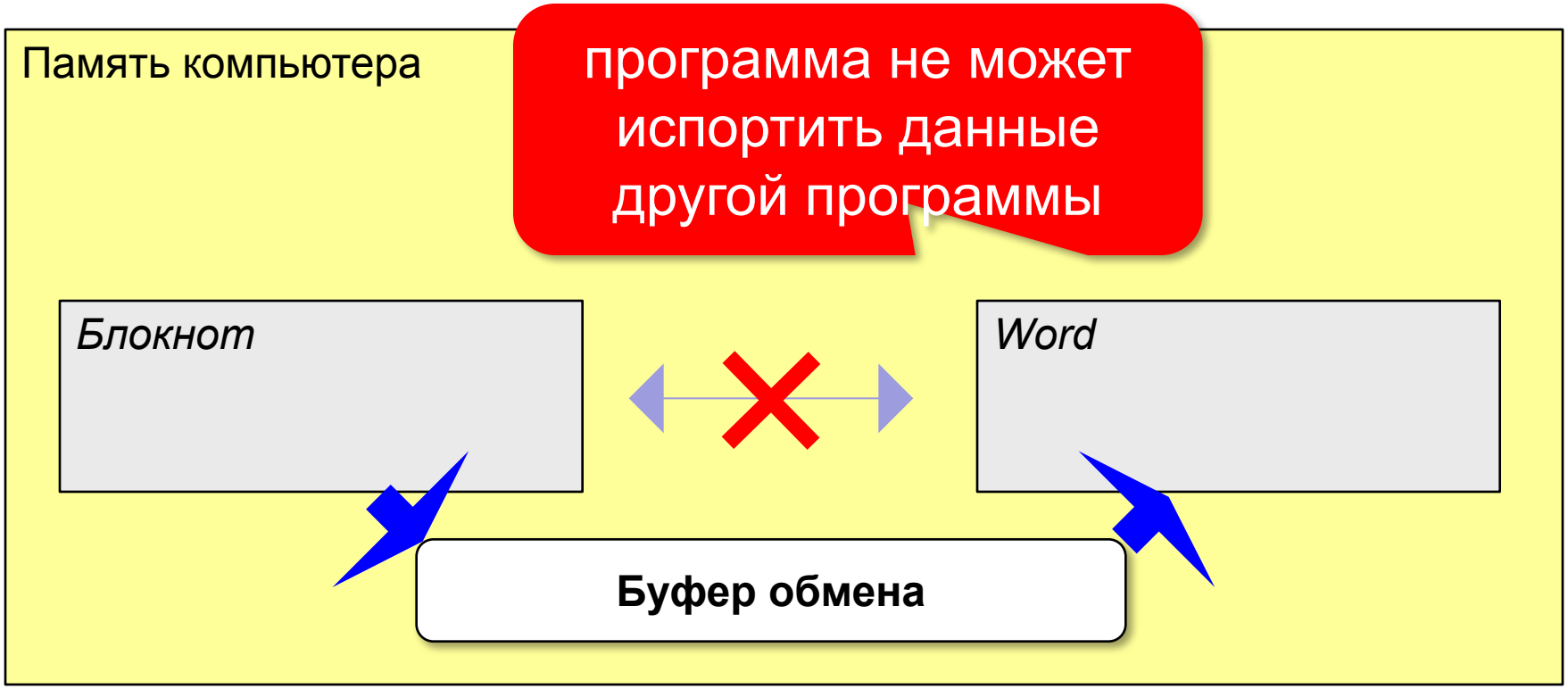
Поиск текста



Замена текста



Буфер обмена

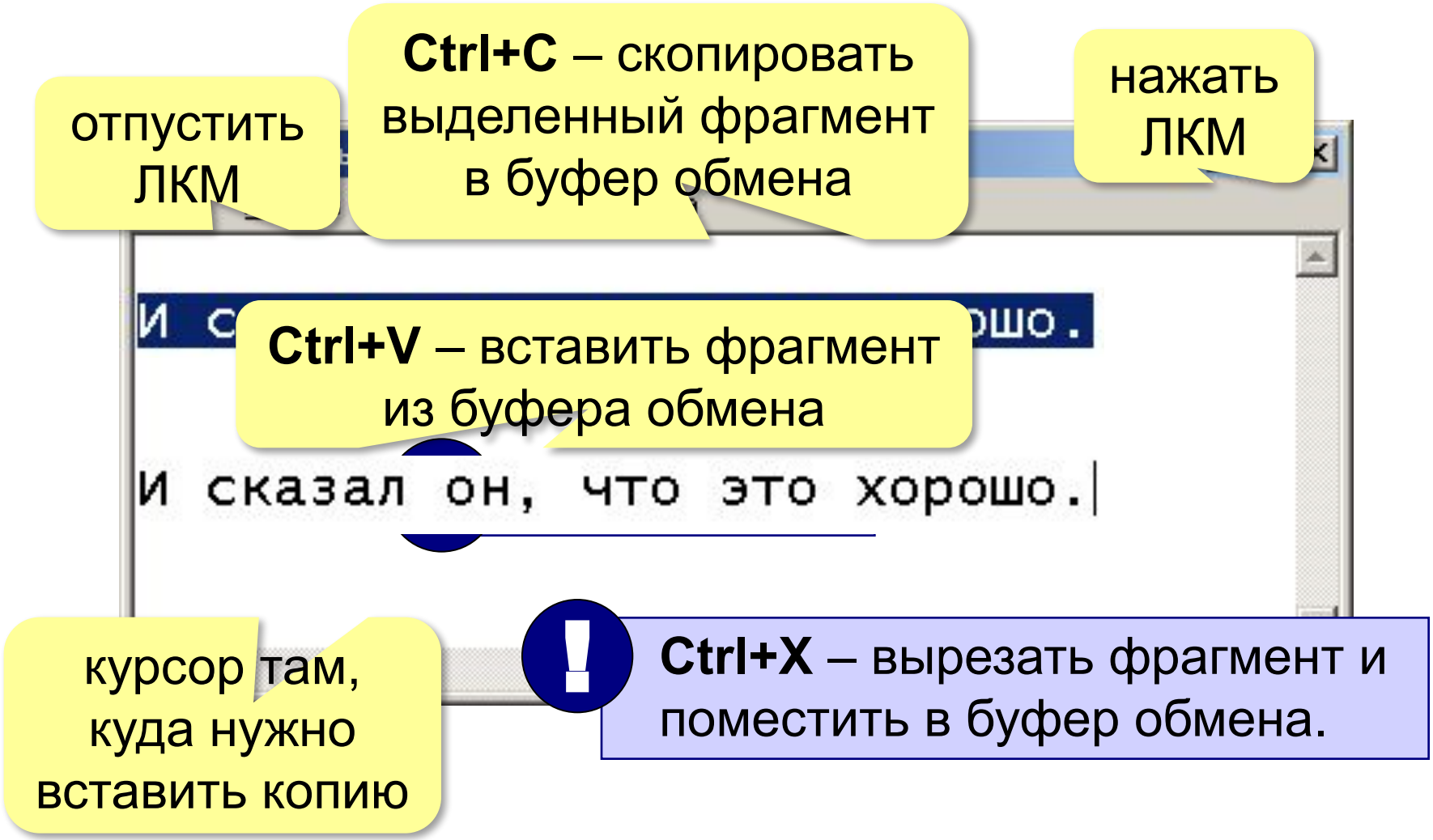


Буфер обмена = область памяти, доступная всем программам.

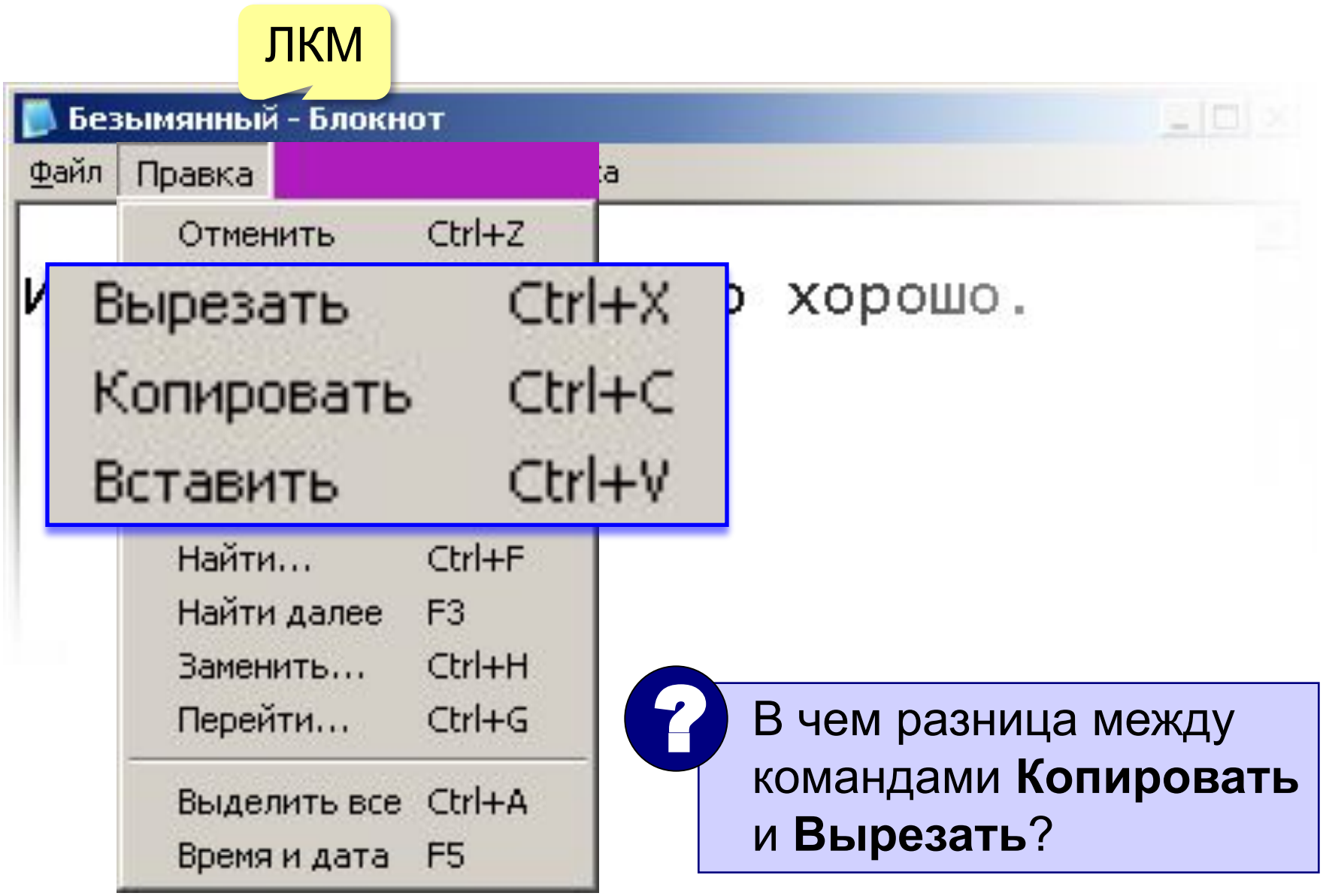
Одна программа может записать туда данные, а остальные могут прочитать.

Использование буфера обмена

Задача: скопировать часть текста.



Работа с буфером обмена через меню



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

Основы Windows

Тема 5. *Калькулятор*

© К.Ю. Поляков, 2007-2009

Калькулятор: простые расчеты

Пуск – Программы – Стандартные – Калькулятор

стереть последнюю цифру

стереть число

сбросить в исходное состояние

работа с памятью

изменить знак числа
5 ↔ -5

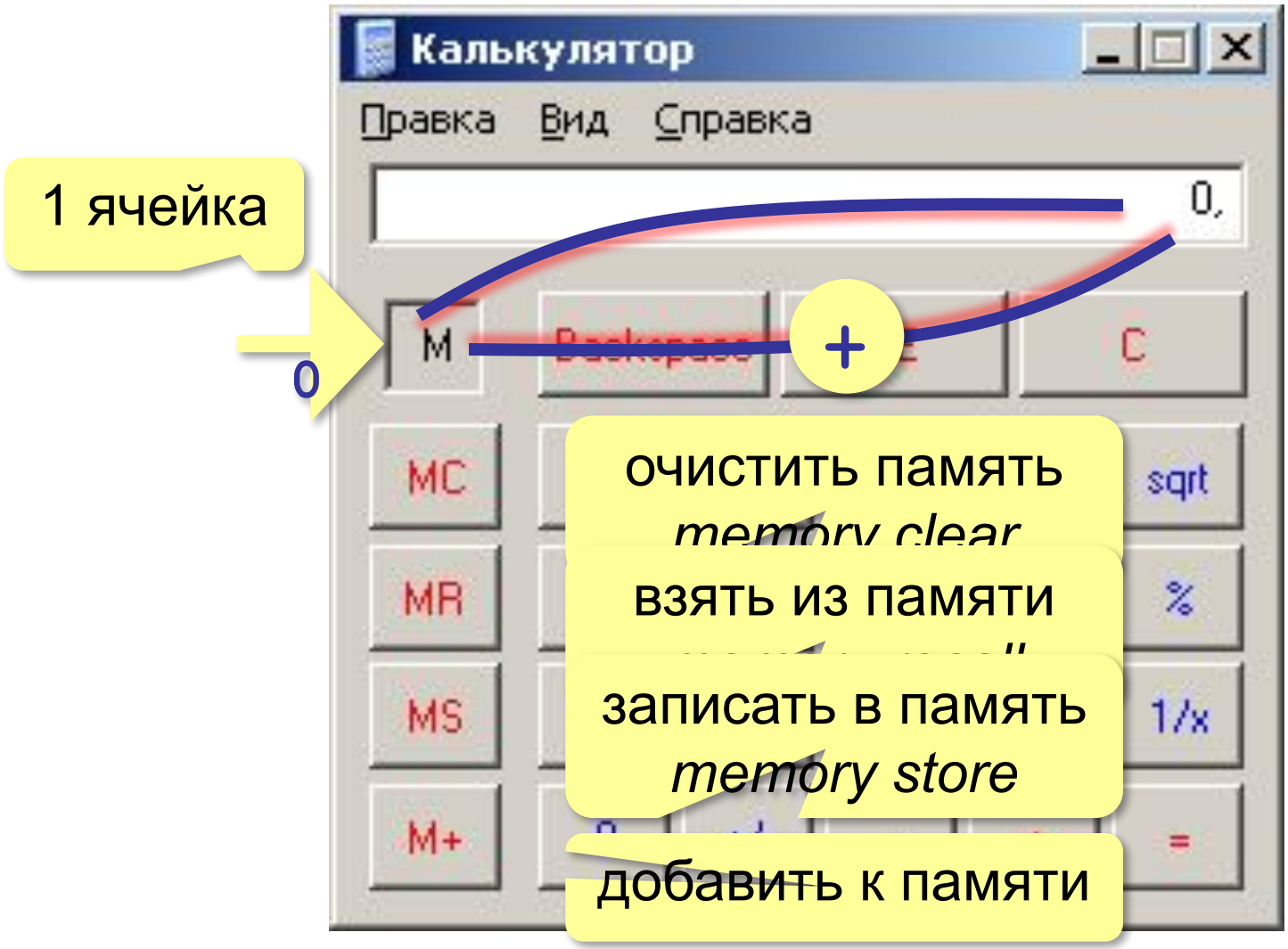
квадратный корень

проценты:
100-20%=80

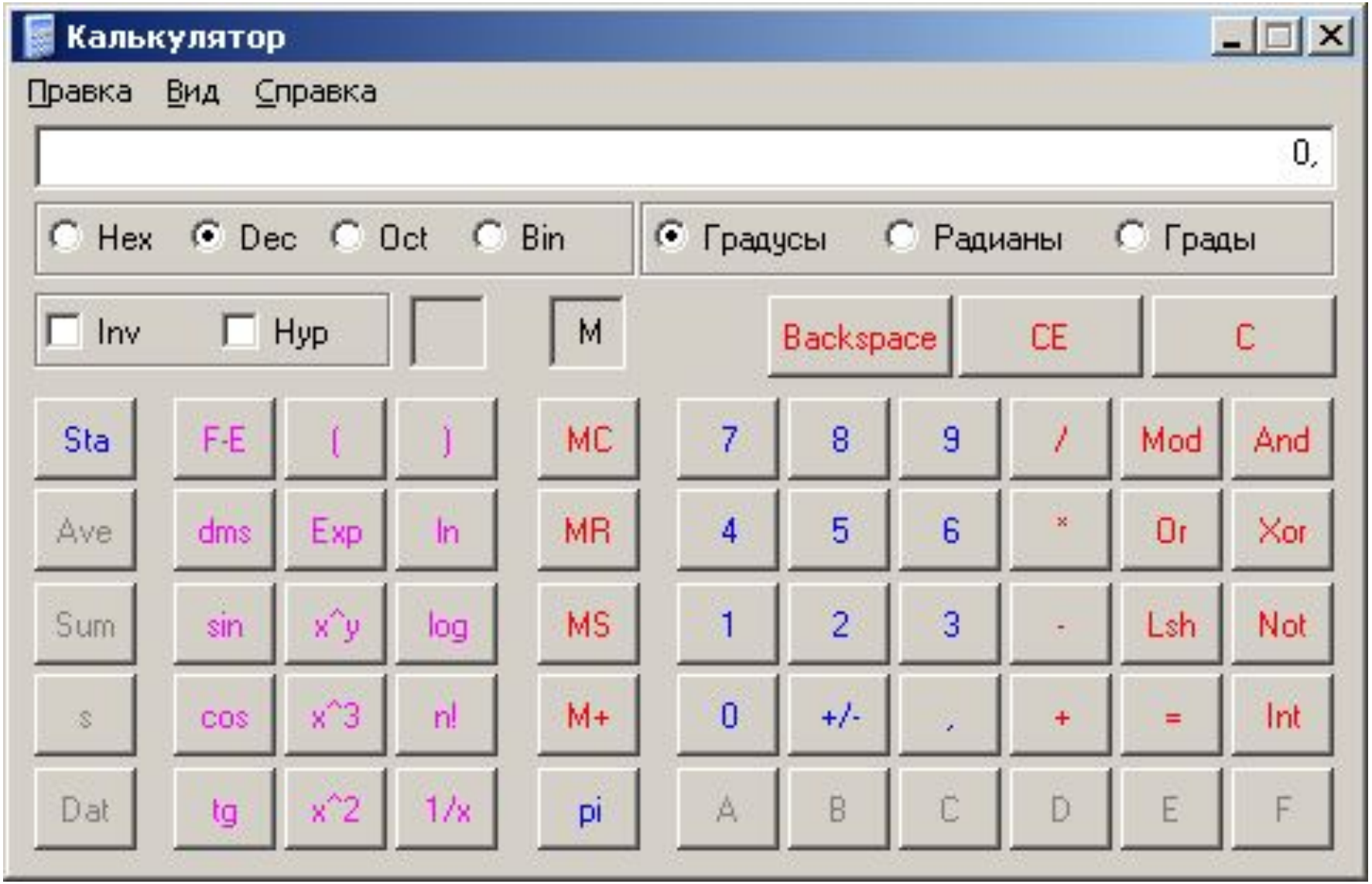
ариф ации:
/ – деление
* – умножение

вычислить

Работа с памятью



Инженерный вид



Конец фильма