

Юрий Зозуля

Компьютер

[на 100 %]

Начинаем с Windows Vista

Освойте на 100 %:

- основы работы на компьютере
- операционную систему Windows Vista
- операции с файлами и папками
- использование популярных программ
- путешествие по Интернету

 ПИТЕР®

Юрий Зозуля

Компьютер на 100 %.

Начинаем с Windows Vista

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=183744

Зозуля Ю.Н. Компьютер на 100 %. Начинаем с Windows Vista: Пупер;

Санкт-Петербург; 2008

ISBN 978-5-388-00129-0

Аннотация

Если вы только приступили к освоению азов компьютерных технологий, если вы пока еще задумываетесь, прежде чем нажать какую-либо клавишу на клавиатуре, если вы поминутно опасаетесь забыть, как запустить нужную вам программу, как отредактировать текстовый документ, как найти потерявшийся файл, – эта книга для вас. Прочитав ее, вы освоите работу в операционной системе Windows Vista, с программами из пакета Microsoft Office 2007, а также научитесь преодолевать сбои в работе вашего компьютера.

Содержание

Предисловие	9
Как работать с книгой	11
Соглашения, принятые в книге	13
Последовательности команд	14
Нумерованные и маркированные списки	15
Врезки	16
От издательства	17
Глава 1	18
Урок 1.1. Первое знакомство с компьютером	19
Что такое компьютер	19
Из чего состоит компьютер	19
Компьютер как инструмент для работы с информацией	22
Информация и ее измерение	24
Программы для компьютера	24
Диски и файлы	27
Папки	30
Значки	32
Ярлыки	34
Подведение итогов	35
Урок 1.2. Впервые в Windows Vista	37
Запуск компьютера	37
Устройство клавиатуры компьютера	39

Работа мышью	42
Рабочий стол и Панель задач	44
Работа с окнами	47
Завершение работы	52
Практическая работа 1. Впервые в Windows Vista	55
Подведение итогов	57
Урок 1.3. Контекстное меню и диалоговые окна	59
Контекстное меню	59
Практическая работа 2. Приемы работы с контекстным меню	60
Диалоговые окна	64
Практическая работа 3. Изучение диалоговых окон	72
Подведение итогов	75
Урок 1.4. Программа Блокнот. Основы работы с текстом	76
Работа с документами	76
Запуск программы Блокнот и работа с меню	77
Создание документов и ввод текста	79
Сохранение документов	81
Открытие и редактирование документов	84
Практическая работа 4. Создание, сохранение и редактирование текстов	86

Подведение итогов	88
Урок 1.5. Работа с фрагментами и печать документов	90
Буфер обмена и команды для работы с ним	90
Копирование и перемещение фрагментов текста	91
Печать документов	93
Практическая работа 5. Работа с фрагментами текста	95
Подведение итогов	97
Урок 1.6. Создание простых рисунков	99
Окно программы Paint	99
Выбор цветов	106
Советы для эффективного рисования	107
Работа с фрагментами рисунка	108
Работа с файлами изображений	112
Печать рисунков	113
Создание копий экрана	115
Практическая работа 6. Создание рисунков с использованием копий экрана	116
Урок 1.7. Работа со справочной системой	120
Поиск информации в справочной системе	121
Работа с разделами справки	123
Справка Windows Vista в Интернете	124
Интерактивная справка Windows	125
Вызов справки из приложений	125

Практическая работа 7. Поиск справочной информации	129
Подведение итогов	131
Глава 2	133
Урок 2.1. Меню Пуск и Панель задач	134
Основные элементы меню Пуск	134
Поиск в меню Пуск	139
Настройка ярлыков в меню Пуск	142
Свойства меню Пуск	144
Практическая работа 8. Работа с меню Пуск	148
Панель задач	149
Языковая панель	151
Настройка даты и времени	152
Настройка Панели задач	153
Практическая работа 9. Настройка Панели задач	157
Подведение итогов	160
Урок 2.2. Рабочий стол	162
Windows Aero	162
Эффекты переключения между окнами	163
Просмотр эскизов приложений	165
Боковая панель	166
Значки на Рабочем столе	171
Изменение свойств ярлыка	173
Практическая работа 10. Объекты на	178

Рабочем столе	
Подведение итогов	180
Урок 2.3. Настройка интерфейса Windows Vista	182
Окно Персонализация	182
Цвет и внешний вид окон	183
Выбор фонового рисунка	187
Темы Рабочего стола	190
Настройка звуковой схемы	192
Настройка указателей мыши	194
Настройка значков Рабочего стола	196
Параметры экрана	198
Практическая работа 11. Настройка Рабочего стола	202
Подведение итогов	203
Урок 2.4. Окна папок	205
Общие сведения о Проводнике Windows Vista	205
Настройка внешнего вида Проводника	208
Варианты отображения значков в Проводнике	209
Навигация с помощью Проводника	214
Практическая работа 12. Работа с окнами папок	219
Подведение итогов	221
Урок 2.5. Упорядочивание и поиск файлов	223

Общие сведения о поиске и индексировании	223
Упорядочивание объектов в Проводнике	224
Группировка	225
Фильтрация	228
Разложение по стопкам	229
Использование строки поиска	230
Расширенный поиск	232
Сохранение результатов поиска	234
Настройка индексированных папок	235
Практическая работа 13. Упорядочивание и поиск файлов в Windows Vista	239
Подведение итогов	243
Урок 2.6. Операции с файлами и папками	245
Просмотр свойств объектов	245
Конец ознакомительного фрагмента.	246

Юрий Зозуля

Компьютер на 100 %.

Начинаем с Windows Vista

Предисловие

Эта книга предназначена для широкого круга читателей, которые хотят самостоятельно научиться работать на современном компьютере под управлением новой операционной системы Windows Vista. Вы сможете быстро усвоить основные понятия, а с помощью подробных и понятных инструкций без проблем научиться выполнять различные действия на вашем компьютере.

Изучив эту книгу, вы будете самостоятельно работать с папками и файлами, создавать тексты и рисунки, выполнять расчеты в электронных таблицах и редактировать базы данных, работать в Интернете и настраивать компьютер. Для большинства операций есть четкие пошаговые инструкции, техническая информация изложена кратко и понятно. В книге вы также найдете советы для решения различных проблемных ситуаций.

Издание ориентировано на работу с передовым на сегодня программным обеспечением и содержит описание операци-

онной системы Windows Vista, офисного пакета Microsoft Office System 2007, последних версий архиваторов, антивирусов и других приложений.

Как работать с книгой

Книга состоит из восьми глав, каждая из которых разделена на несколько уроков. Каждый урок содержит всю необходимую информацию по определенной теме и включает в себя теоретический материал, пошаговые инструкции по выполнению определенных действий, практические задания и вопросы для проверки.

Работать с каждым уроком нужно в такой последовательности.

1. Внимательно прочитайте текст урока. Обратите внимание на определения, выделенные *курсивом*, не забудьте ознакомиться с рисунками и таблицами.

2. Почти в каждом уроке вы встретите одну или несколько *практических работ*, которые выделены соответствующими заголовками. Выполнять их следует шаг за шагом на вашем компьютере. В зависимости от сложности работы инструкции по выполнению могут быть подробными или краткими. Наиболее важные шаги проиллюстрированы, что позволит сверять ваши действия с рисунками в книге.

3. Займитесь заданиями для самостоятельного выполнения, которые есть в некоторых практических работах. Они содержат минимум инструкций и служат для закрепления и проверки ваших умений и навыков.

4. Дайте ответы на контрольные вопросы из раздела «Под-

ведение итогов».

Практические работы в пределах одной главы связаны между собой, поэтому старайтесь выполнять их по порядку.

Вы можете прочитать всю книгу от начала до конца, но можно изучать ее выборочно в зависимости от того, что вам нужно в данный момент. В любом случае начните с первой и второй глав, так как в них описаны основы работы на компьютере.

Хотя это издание является учебником, но вы можете использовать его в качестве справочника. При необходимости решить определенную задачу просто обратитесь к соответствующему уроку.

Соглашения, принятые в книге

Чтобы ваша работа с книгой была более эффективной, в ней используются специальные приемы выделения важных фрагментов текста.

Последовательности команд

Часто для выполнения определенного действия пользователь должен по очереди раскрывать несколько пунктов меню. Например, чтобы запустить в Windows Vista программу **Блокнот**, нужно выполнить следующие действия.

1. Нажать кнопку **Пуск**.
2. Выбрать пункт **Все программы**.
3. Перейти в подменю **Стандартные**.
4. Щелкнуть кнопкой мыши на пункте меню **Блокнот**.

Сокращенно эта последовательность действий может быть записана так: **Пуск ► Все программы ► Стандартные ► Блокнот**. Выполнение последовательности действий может начинаться с кнопки **Пуск** или с одного из пунктов меню того окна, о котором ведется речь.

Нумерованные и маркированные списки

Чтобы описать несколько однотипных объектов, дать советы для решения какой-нибудь проблемы или предложить варианты выполнения определенного действия, в книге применяются *маркированные списки*. Из рекомендаций, оформленных маркированным списком, вы можете выбрать одну или несколько в произвольном порядке.

Нумерованным списком оформлены пошаговые инструкции для выполнения каких-либо действий. Для достижения результата нужно последовательно проделать описанные шаги, не пропуская их и не переставляя местами. Выше была приведена инструкция по запуску программы Блокнот, оформленная нумерованным списком.

Врезки

Для особого выделения одного или несколько абзацев текста в книге используются врезки, которые имеют следующее назначение.

ПРИМЕЧАНИЕ

Такие врезки содержат уточнения, дополнения или комментарии, которые относятся к излагаемому материалу.

ВНИМАНИЕ

В данных врезках приводится информация, на которую следует обратить особое внимание ввиду ее важности. Наиболее часто подобные врезки применяются для предупреждения о возможных ошибочных действиях пользователя.

СОВЕТ

В этих врезках описаны эффективные приемы выполнения практических действий.

От издательства

Ваши замечания, предложения, вопросы отправляйте по адресу электронной почты dgurski@minsk.piter.com (издательство «Питер», компьютерная редакция).

На веб-сайте издательства <http://www.piter.com> вы найдете подробную информацию о наших книгах.

Глава 1

Основы работы на компьютере

- Урок 1.1. Первое знакомство с компьютером**
- Урок 1.2. Впервые в Windows Vista**
- Урок 1.3. Контекстное меню и диалоговые окна**
- Урок 1.4. Программа Блокнот. Основы работы с текстом**
- Урок 1.5. Работа с фрагментами и печать документов**
- Урок 1.6. Создание простых рисунков**
- Урок 1.7. Работа со справочной системой**

В этой главе приведен своеобразный краткий курс по работе с компьютером. Вы узнаете о том, как устроен компьютер, как он работает, научитесь обращаться с клавиатурой и мышью, запускать программы и создавать документы. Изучив теоретический материал уроков, обязательно выполните практические задания, чтобы надежно закрепить полученные знания.

Урок 1.1. Первое знакомство с компьютером

Что такое компьютер

Наверное, очень трудно найти человека, который никогда не видел компьютер. Однако очень многие люди не могут дать четкое определение, что же это такое. Еще лет 20 назад компьютером называли электронное устройство, способное выполнять математические вычисления по заданной программе. Подобные определения можно до сих пор найти, например, в энциклопедических словарях. Однако в наше время компьютер нельзя назвать только математическим устройством, его применение намного шире. Если попытаться ответить на вопрос, что такое компьютер, коротко и емко, то это можно сделать следующим образом: компьютер – это устройство для обработки и хранения информации.

Из чего состоит компьютер

Компьютер состоит из отдельных устройств, блоков и модулей. При его внешнем осмотре можно выделить несколько основных частей.

□ **Системный блок.** Похож на прямоугольный ящик. Яв-

ляется самой главной частью компьютера. В системном блоке находится большинство важных составляющих компьютера. К нему с помощью шнуров и кабелей подключаются все остальные устройства. На передней панели системного блока обычно располагаются следующие элементы:

- кнопка включения и выключения питания (Power);
- кнопка сброса (Reset); современные компьютеры работают почти без сбоев, и необходимость в этой кнопке возникает довольно редко;
- индикаторы питания и работы жесткого диска.

На переднюю панель также выведены устройства для хранения информации: дисководы для гибких дисков, CD/DVD-приводы. На передней панели современных системных блоков есть USB-разъемы, куда можно подключать принтеры, сканеры, цифровые проигрыватели, flash-диски и другие устройства.

□ **Монитор.** На экране отображаются тексты, рисунки и другие данные, хранящиеся в компьютере. Помните, что в самом мониторе не содержится никакой информации, он показывает лишь то, что ему передает системный блок. В новых компьютерах используются жидкокристаллические (ЖК) мониторы, а в более старых системах преобладают мониторы на основе электронно-лучевых трубок (ЭЛТ).

На передней панели обычно расположены кнопка включения монитора и кнопки для настройки изображения (регулировки яркости или контрастности).

□ **Клавиатура.** С ее помощью можно набирать тексты и управлять работой компьютера. В следующем уроке мы рассмотрим устройство клавиатуры более подробно.

□ **Мышь.** Наряду с клавиатурой используется для управления компьютером. Передвигая мышь по столу, вы будете перемещать ее указатель на экране. Чтобы выполнить какое-либо действие с помощью мыши, нужно подвести ее указатель к нужному объекту и нажать одну из кнопок мыши. Подробнее об этом вы узнаете в следующем уроке.

□ **Колонки.** Служат для воспроизведения звука.

□ **Принтер.** Используется для вывода текстов, рисунков и фотографий на бумагу.

К вашему компьютеру могут подключаться и другие устройства, например сканер, модем, цифровой фотоаппарат или мобильный телефон. Для защиты от сбоев в электросети компьютер может быть подключен к специальному источнику бесперебойного питания.

В последние годы значительно выросло количество переносных компьютеров (ноутбуков), которые состоят из тех же частей, что и настольные, но отличаются компактным корпусом со встроенной клавиатурой и монитором.

СОВЕТ

Из урока 1.7 вы узнаете, как найти и просмотреть интерактивный ролик об устройстве компьютера.

Компьютер как инструмент для работы с информацией

Как было сказано раньше, компьютер – устройство для работы с информацией. Исходя из этого он должен уметь выполнять следующие действия.

□ **Вводить исходные данные и команды.** Современный компьютер позволяет вводить информацию для обработки различными способами. Можно набирать текст и команды с *клавиатуры*; управлять работой с помощью *мыши*; вводить изображения, используя *сканер* или *цифровой фотоаппарат*; записывать соответствующими устройствами звук и видео.

□ **Обрабатывать информацию.** «Сердцем» компьютера является *процессор*, который обрабатывает информацию по заданной программе. Процессор – это очень сложное электронное устройство, расположенное на пластине кремния, которая помещена в специальный корпус с множеством выводов. Его устанавливают на *системную плату*, обеспечивающую взаимодействие процессора с внешними устройствами.

Кроме процессора на системную плату устанавливают и другие устройства, например *видеоадаптер*, который формирует изображение для монитора.

□ **Хранить информацию.** Для временного хранения те-

кущих результатов работы компьютера используют *оперативную память*, которая выполнена в виде модулей, установленных на системную плату. Оперативная память хранит информацию только при включенном питании. При ее недостаточном объеме скорость работы компьютера может значительно снижаться.

Основным устройством для длительного хранения информации является *жесткий диск (винчестер)*, который расположен внутри системного блока. Именно на винчестере хранятся все имеющиеся на компьютере программы и данные. Другие устройства хранения, такие как *flash-диски* или *CD/DVD*, служат в основном для переноса информации с одного компьютера на другой или для резервного хранения важной информации.

□ **Выводить результаты.** Для отображения текущих результатов работы компьютера используется *монитор*. Чтобы распечатать текст и рисунки, необходим *принтер*. Для воспроизведения звука нужно подключить *колонки*.

□ **Обмениваться информацией.** Современные компьютеры позволяют обмениваться данными с помощью локальных сетей и Интернета, для подключения к которым используют *модемы* или *сетевые адаптеры*.

Большинство устройств обработки, хранения и обмена информацией собраны в едином корпусе – *системном блоке*. Устройства ввода и вывода подключаются к системному блоку с помощью шнуров с соответствующими разъемами.

Информация и ее измерение

Основная характеристика устройств памяти – это их объем. Единица измерения объема запоминающих устройств – *байт* (1 байт = 8 битам). *Бит* – это наименьший объем информации, которую может обработать компьютер. Для передачи 1 бита используется один короткий электрический импульс.

1 байт может использоваться для хранения одного символа текста или одной точки 256-цветного рисунка. Байт – очень маленькая единица информации, поэтому на практике используют ее производные:

- ☐ 1 Кбайт (килобайт) = 1024 байт (1 Кбайт = 210 байт);
- ☐ 1 Мбайт (мегабайт) = 1024 Кбайт;
- ☐ 1 Гбайт (гигабайт) = 1024 Мбайт.

Средний объем некоторых устройств памяти следующий:

- ☐ гибкий диск – 1,44 Мбайт;
- ☐ компакт-диск (CD) – 640 Мбайт и более;
- ☐ DVD – 4 Гбайт и более;
- ☐ винчестер – от единиц до сотен гигабайт;
- ☐ flash-диск – от сотен мегабайт до нескольких гигабайт.

Программы для компьютера

Для обеспечения работоспособности компьютера необхо-

димы соответствующие программы. *Программа* – это набор понятных компьютеру инструкций для выполнения той или иной задачи. Приложения хранятся на жестком диске, реже – на другом устройстве памяти.

Основная программа, без которой невозможна работа компьютера, называется *операционной системой*. На протяжении нескольких последних лет самой популярной операционной системой была Windows XP. В 2007 году на смену ей пришла Windows Vista, работе с которой будет посвящена значительная часть данной книги. Современная операционная система Windows Vista – это не одна, а целый комплекс программ для выполнения множества различных функций. Под управлением операционной системы на компьютере также могут работать и другие приложения, например для обработки текста, рисунков, таблиц, звука и видео, обучающие программы, словари, переводчики, игры и т. д.

Рассмотрим наиболее важные функции операционной системы.

□ **Взаимодействие с пользователем.** Операционная система обеспечивает *интерфейс пользователя*, компонентами которого являются *Рабочий стол, окна, значки, меню, кнопки* и другие визуальные элементы. С помощью мыши и клавиатуры пользователь может управлять элементами интерфейса, вводить команды и данные.

□ **Хранение информации.** Операционная система управляет хранением информации на жестком диске (вин-

честере), где находится она сама, а также прикладные программы и данные. Операционная система поддерживает различные сменные устройства хранения информации: гибкие диски, CD и DVD, устройства на основе flash-памяти и др.

□ **Выполнение программ.** Любое приложение на компьютере работает под управлением операционной системы. Сначала она копирует программу с более медленного жесткого диска в быструю оперативную память, а затем запускает приложение. Именно поэтому для запуска или, как еще говорят, для *загрузки* программы всегда необходимо определенное время. Операционная система также поддерживает одновременную работу нескольких программ (функция *многозадачности*) и предоставляет приложениям доступ к оборудованию и другие возможности.

□ **Поддержка оборудования.** Как отмечалось ранее, компьютер состоит из отдельных устройств, часть из которых находится внутри системного блока, а остальные подключаются к нему. Чтобы операционная система могла использовать устройство, для него необходим *драйвер* – специальная программа для взаимодействия оборудования с системой. В составе Windows Vista есть тысячи драйверов для различных устройств. Операционная система умеет автоматически устанавливать и настраивать их. Если в ней не окажется драйвера для определенного устройства – его придется установить дополнительно.

□ **Работа в сети.** Для обмена данными компьютеры обь-

единяются в сети, которые бывают *локальными*, если машины находятся в одном или соседних зданиях, и *глобальными*, например всемирная сеть Интернет. Windows Vista имеет развитые возможности для работы в локальных сетях и Интернете.

□ **Безопасность и разграничение доступа.** К сожалению, в современном компьютерном мире существует большое количество вредоносных программ, а компьютеры, подключенные к сетям, могут подвергаться атакам хакеров. Windows Vista имеет эффективные средства защиты от подобных опасностей, а также обеспечивает конфиденциальность хранимой информации и разграничение прав отдельных пользователей.

Диски и файлы

Вся информация в компьютере хранится на дисках. *Диск* – это общее название устройств хранения информации, таких как жесткий диск (винчестер), гибкий диск (дискета), компакт-диск (CD или DVD), flash-диск и др. Если говорят: «Программа хранится на диске», то слово «диск» может означать любое из названных устройств.

Операционная система присваивает каждому диску название с помощью латинской буквы и двоеточия. Например, гибкий диск почти всегда обозначается как A:. Жесткий диск принято делить на несколько *разделов*, каждому из ко-

торых присваивается своя буква, начиная с С:. Следующие буквы после разделов жесткого диска используются для обозначения CD/DVD-приводов, flash-накопителей и др.

Для примера рассмотрим компьютер, в котором есть привод гибких дисков, жесткий диск, разделенный на два раздела, и привод компакт-дисков. В таком случае операционная система назначит устройствам следующие буквы: А: – приводу гибких дисков, С: и D: – первому и второму разделам винчестера, Е: – приводу компакт-дисков. Если к данному компьютеру подключить flash-диск, то он получит следующую свободную букву – F:.

Файл – это информация определенного типа, размещенная на диске, которая имеет имя и является единым целым. Имя файла может содержать до 255 русских или латинских символов за исключением следующих: \, /, :, *, ?, ", <, > и |.

Файлы могут содержать различную информацию: программы, тексты, рисунки, таблицы и др. Для определения типа файла служит *расширение* – три или более символов, которые добавляются через точку к имени файла. Например, файл Фото.JPG имеет имя Фото и расширение JPG, которое говорит, что данный файл является сжатым рисунком. Вот еще несколько стандартных расширений:

- ☐ TXT – текстовый документ;
- ☐ EXE – программа;
- ☐ MP3 – звукозапись;
- ☐ AVI – видеозапись.

Расширение указывает операционной системе, как следует обрабатывать данный файл. Например, любой файл с расширением EXE операционная система попытается выполнить как программу, а документ с расширением JPG будет выводить на экран с помощью программы просмотра изображений.

ВНИМАНИЕ

По умолчанию операционная система скрывает известные расширения файлов от пользователя, а узнать о типе любого файла можно с помощью команды Свойства контекстного меню.

Файлы всех типов можно разделить на две категории.

□ **Приложения и их компоненты.** Все программы, работающие в среде Windows, называются также *приложениями*. Они, как правило, имеют расширение EXE.

Кроме основного файла с расширением EXE, современные программы могут состоять из множества файлов различных типов (компонентов приложений).

□ **Документы.** Это файлы с данными (текстом, таблицами, рисунками, звуком, видео и т. д.), созданные с помощью одной из программ. Операционная система устанавливает связь между документом определенного типа и приложением, в котором он был создан, таким образом, что при попытке открыть документ сначала запускается нужная программа, а потом с ее помощью открывается сам документ.

Папки

На дисках может храниться большое количество файлов, например только системных файлов Windows Vista несколько десятков тысяч. Чтобы упорядочить их, используют *папки (каталоги)*. Папки, как и файлы, размещаются на диске и служат для регистрации имен файлов. У каждого каталога есть имя, требования к именам папок такие же, как и к названиям файлов. Кроме файлов, любая папка может содержать и другие каталоги, которые, в свою очередь, также могут иметь папки. В итоге получается иерархическая структура папок, которую еще называют *деревом папок*. Вы можете увидеть дерево папок с помощью стандартной программы Проводник (рис. 1.1).

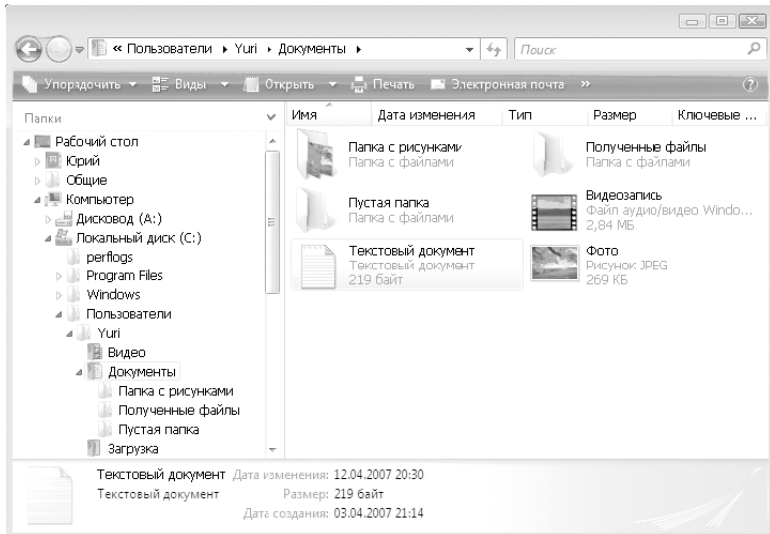


Рис. 1.1. Дерево папок (слева) в окне программы Проводник

Чтобы указать расположение на компьютере определенного файла, нужно записать имя диска и последовательно имена папок, которые необходимо открыть, чтобы добраться до этого файла. Такая последовательность называется *путем к файлу*, или *адресом*. При записи адреса имена дисков и файлов принято разделять символом «\». Например, путь к файлу Фото (см. рис. 1.1) будет выглядеть так:

C:\Пользователи\Euri_\Документы\Фото.jpg.

Чтобы найти этот файл, нужно открыть содержимое диска

C:, после чего последовательно выбирать указанные в адресе папки.

ПРИМЕЧАНИЕ

Некоторые папки в Windows Vista, например Рабочий стол, Общие или Компьютер, наделены особым статусом и отображаются на верхнем уровне иерархии (см. урок. 2.5).

Значки

В любой операционной системе семейства Windows используется графический интерфейс пользователя, который предусматривает отображение на экране всех объектов с помощью *значков*. Значками изображаются файлы, папки, диски, устройства, элементы управления и другие объекты. Опытные пользователи по виду значка умеют определять тип объекта и его назначение. Каждый значок имеет подпись – имя отображаемого объекта.

На рис. 1.2 приведены примеры значков для различных типов объектов.

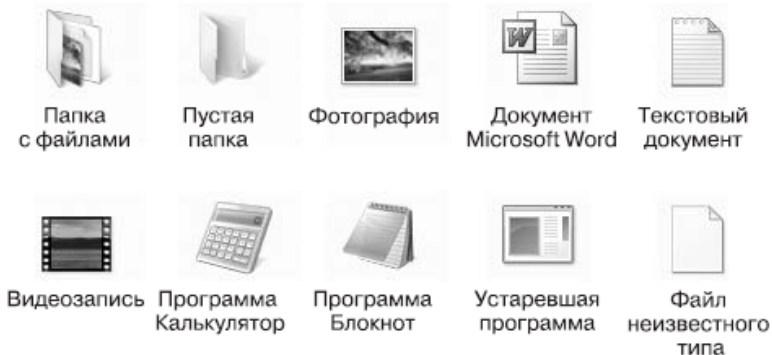


Рис. 1.2. Примеры значков

Если попытаться открыть объект, два раза щелкнув на его значке кнопкой мыши, операционная система выполнит одно из следующих действий в зависимости от типа объекта:

- ☐ значок папки – откроется окно с ее содержимым;
- ☐ значок программы – приложение будет запущено на исполнение;
- ☐ значок документа (с текстом, рисунком, музыкой, видео и т. д.) – сначала будет запущена программа, отвечающая за данный тип документов, после чего откроется сам документ;
- ☐ значок файла неизвестного типа – Windows предложит найти программу для открытия этого файла.

ВНИМАНИЕ

Многие важные компоненты системы или приложений отображаются как файлы неизвестного типа. Поэтому лучше не выполнять

никаких действий над файлами, назначение которых вам неизвестно.

Ярлыки

Достаточно часто нужное приложение или документ находится где-то в глубине папок, и чтобы добраться до него, необходимо затратить определенное время. Для ускорения доступа к часто используемым объектам используются ярлыки. *Ярлык* – это небольшой файл, в котором записан путь к определенному объекту. Он обычно размещается на **Рабочем столе** или в меню **Пуск**. В нижнем левом углу значка ярлыка есть маленькая стрелка, обозначающая, что это всего лишь указатель на объект (рис. 1.3).

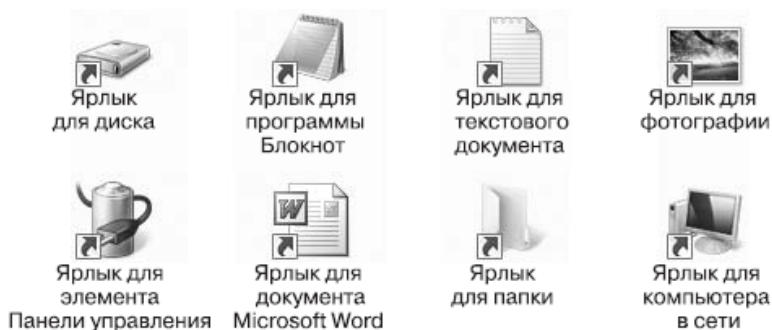


Рис. 1.3. Примеры ярлыков для различных объектов

Если дважды щелкнуть кнопкой мыши на ярлыке, то операционная система перейдет по указанному в ярлыке адресу и выполнит необходимые действия в зависимости от конкретного типа объекта.

Ярлыки также могут играть роль своеобразного предохранителя от неосторожных действий пользователей: при удалении или перемещении ярлыка исходный объект всегда остается на прежнем месте.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

- ☐ Из каких устройств состоит ваш компьютер?
- ☐ Какие устройства используются для хранения информации?
- ☐ С помощью каких единиц измеряется информация?
- ☐ Какие объемы информации могут храниться на современных устройствах памяти?
- ☐ Что такое программа?
- ☐ Дайте определение терминов: файл, папка, значок, ярлык.
- ☐ Для чего нужна операционная система?

Что дальше?

Надеюсь, вы не очень устали от обилия новой информации. Весь материал этого урока является очень важным и не раз пригодится вам в дальнейшем. Если вы почувствуете

те необходимость повторить основные термины и понятия, помните, что они находятся в самом начале книги.

В следующем уроке мы наконец-то перейдем от теории к практике. Вы узнаете, как выключить компьютер, научитесь запускать программы и управлять окнами.

Урок 1.2. Впервые в Windows Vista

Запуск компьютера

В отличие от большинства электронных приборов, компьютеру необходимо некоторое время, чтобы войти в рабочее состояние после включения питания. Рассмотрим, что же происходит в это время.

☐ Сразу же после включения компьютера начинается проверка всех его узлов с помощью специальной программы BIOS (Base Input/Output System – базовая система ввода-вывода). Работа BIOS сопровождается выдачей сообщений о ходе проверки. Если обнаружена неисправность, то загрузка останавливается, появляется сообщение о найденной ошибке.

☐ После проверки оборудования начинается загрузка операционной системы Windows Vista. Выводится индикатор загрузки, а в это время запускаются программы, необходимые для работоспособности компьютера.

☐ Загрузка Windows Vista обычно останавливается с выводом экрана приветствия (рис. 1.4) со значками пользователей, зарегистрированных на этом компьютере.

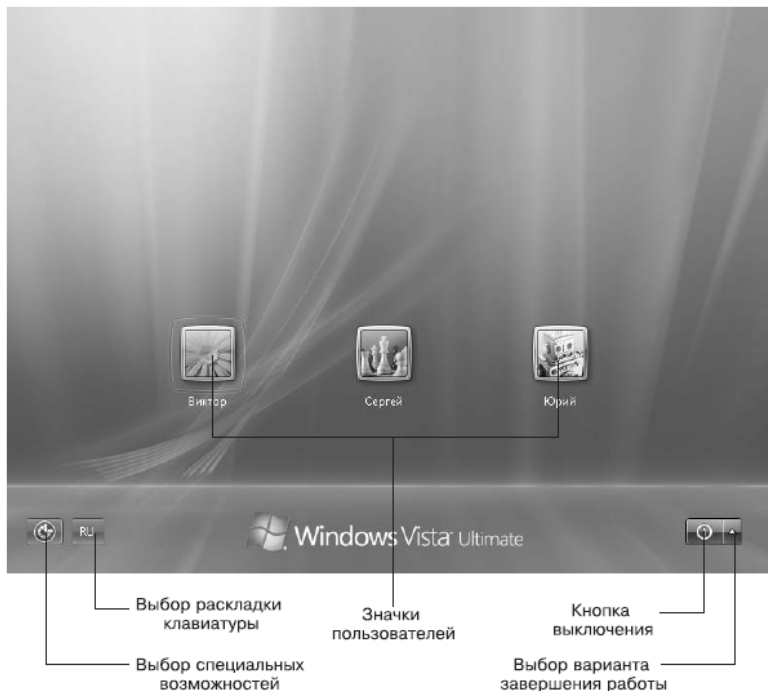


Рис. 1.4. Экран приветствия Windows Vista

□ Для входа в систему нужно щелкнуть на своем значке кнопкой мыши, при необходимости ввести пароль, и после нажатия клавиши **Enter** загрузка продолжится. Чтобы вы не ошиблись при вводе пароля, Windows будет отображать индикатор раскладки клавиатуры, для смены которой используйте сочетание клавиш **Ctrl+Shift** или **Alt+Shift**. При вво-

де пароля следует также соблюдать регистр символов, и если у вас будет нажата клавиша **Caps Lock** (все буквы будут прописными), то система предупредит вас об этом.

ПРИМЕЧАНИЕ

Экран приветствия не появляется, если на компьютере создана учетная запись только для одного пользователя и она не защищена паролем.

☐ Загрузка Windows завершается после появления **Рабочего** стола со значками и ярлыками, кнопки **Пуск** и **Панели задач**.

Устройство клавиатуры компьютера

Клавиатура персонального компьютера содержит более чем сотню клавиш. Современный стандарт предполагает наличие 107 клавиш (рис. 1.5), но часто на клавиатуре могут присутствовать и дополнительные клавиши.



Рис. 1.5. Клавиатура персонального компьютера

Все клавиши клавиатуры можно условно разделить на несколько групп.

□ **Алфавитно-цифровые клавиши.** Эта группа состоит из наибольшего количества клавиш, которые используются для ввода букв, цифр, знаков препинания или специальных символов. На алфавитно-цифровых клавишах присутствуют как русские, так и латинские буквы, а в операционной системе предусмотрены специальные команды для переключения с одного языка на другой (обычно используется сочетание клавиш **Ctrl+Shift** или **Alt+Shift**). Подробнее о наборе текста вы узнаете из урока 1.4.

□ **Специальные клавиши.** В этой группе находятся наи-

более важные клавиши, назначение которых рассмотрим подробно.

- **Enter** – при наборе текста используется для принудительного перехода на новую строку, а в процессе работы с меню и диалоговыми окнами нажатие клавиши Enter подтверждает выбор команды. В диалоговых окнах использование этой клавиши означает «Да» или, как принято в компьютерном мире, «ОК». Она может применяться и в других случаях, о которых вы узнаете из данной книги.

- **Esc** – служит для отмены некоторых действий и отказа от выполнения команд. В различных окнах нажатие клавиши Esc равносильно команде «Нет» или «Отмена».

- **Ctrl, Shift и Alt** – как правило, не используются самостоятельно, а служат для расширения возможностей других клавиш. В данной книге вы будете часто встречаться с необходимостью использования этих клавиш. Например, запись **Ctrl+A** означает, что нужно, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, нажать клавишу с латинской буквой А. Рассматриваемые клавиши также могут изменять значение кнопок мыши.

□ **Клавиши управления курсором.** В процессе работы с текстом на экране мигает курсор в виде вертикальной линии, который указывает позицию ввода текста. Для перемещения курсора используются клавиши со стрелками. Назначение других клавиш этой группы вы узнаете из урока 1.4.

□ **Функциональные клавиши.** При нажатии одной из клавиш **F1-F12** компьютер выполнит определенную коман-

ду. Какую именно, зависит от программы, в которой вы работаете, но есть и общие закономерности, например **F1** обычно используется для вызова справочной системы, а **F10** – для входа в меню.

□ **Дополнительные числовые клавиши.** Чтобы было удобнее набирать числа, в правой части клавиатуры есть дополнительный блок цифровых клавиш. Цифры будут набираться только при включенном индикаторе Num Lock, изменить состояние которого можно с помощью одноименной клавиши. Если Num Lock выключен, эти клавиши будут работать как клавиши управления курсором.

Работа мышью

Мышь – это основное устройство для управления компьютером. Стандартная мышь имеет две кнопки: левая – основная, правая – дополнительная. Современные мыши содержат также одно или два колесика для прокрутки. В некоторых моделях присутствуют дополнительные кнопки.

С помощью мыши выполняются следующие действия.

□ **Наведение.** Перемещая мышь, подведите указатель к нужному объекту. При наведении некоторые элементы изменяют цвет, форму, возле них появляются всплывающие подсказки.

□ **Щелчок.** Наведите указатель мыши на объект, быстро нажмите и отпустите левую кнопку. При щелчке мышь

должна быть неподвижна. Щелчок – это основной прием работы с различными меню и диалоговыми окнами.

□ **Двойной щелчок.** Наведите указатель мыши на объект, быстро два раза нажмите и отпустите левую кнопку при неподвижной мыши. У начинающих пользователей двойной щелчок может не получиться из-за слишком большого интервала между первым и вторым нажатием либо из-за незначительного перемещения мыши между нажатиями. Чаще всего двойной щелчок используется для активизации объектов, обозначенных значками.

□ **Перемещение.** Наведите указатель мыши на объект, нажмите левую кнопку и, не отпуская ее, перетяните элемент на новое место, после чего отпустите левую кнопку. Кроме переноса объектов с одного места на другое таким образом можно изменять размеры некоторых элементов.

□ **Щелчок правой кнопкой.** Этот прием выполняется аналогично щелчку левой кнопкой и открывает *контекстное меню* для выбранного объекта.

□ **Прокрутка колесиком.** Служит для перехода вверх или вниз по содержимому документа или веб-страницы.

Если вы предпочитаете работать мышью левой рукой, то можете сменить назначение ее кнопок с помощью **Панели управления** и щелкать на объектах правой кнопкой, а открывать контекстное меню – левой.

Рабочий стол и Панель задач

После окончания загрузки Windows мы увидим **Рабочий стол** – это область экрана, где могут отображаться окна, значки и меню (рис. 1.6).

На **Рабочем столе** Windows Vista мы можем найти следующие основные элементы.

□ **Панель задач.** Находится в нижней части **Рабочего стола**. Слева на ней расположена кнопка с логотипом Windows, которую еще называют кнопкой **Пуск**. Рядом с ней находится панель быстрого запуска со значками часто используемых программ. В правой части находится область уведомлений с часами и индикатором клавиатуры. Назначение основных элементов **Панели задач** показано на рис. 1.7.

□ **Меню Пуск.** После щелчка на кнопке **Пуск** открывается главное меню Windows (меню **Пуск**), с помощью которого можно запускать программы, открывать документы и выполнять другие действия. В нижней части меню **Пуск** есть строка поиска, с помощью которой можно быстро найти программу, документ или другой объект.

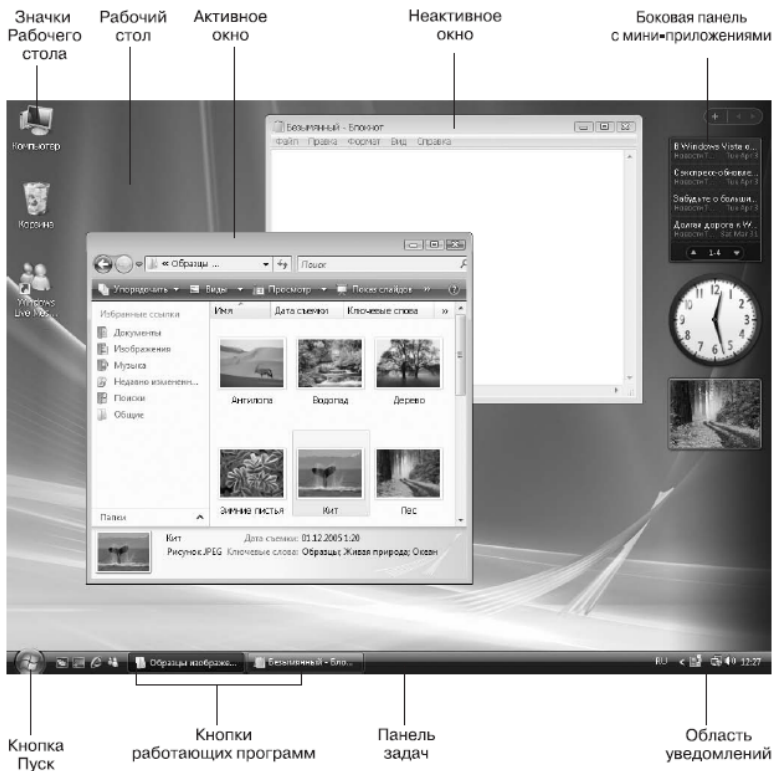


Рис. 1.6. Рабочий стол Windows Vista



Рис. 1.7. Панель задач Windows Vista

□ **Значки и ярлыки.** Графический интерфейс пользователя предусматривает отображение на экране всех объектов (файлов, папок, дисков, устройств, элементов управления и т. д.) с помощью *значков*. После двойного щелчка кнопкой мыши на значке его содержимое будет отображено в стандартном окне.

□ **Окна.** Программа, документ или другой объект открываются в *окне* – ограниченной области экрана, в которой отображается содержимое данного объекта. После открытия любого окна на **Панели задач** автоматически появляется соответствующая ему кнопка. Эти кнопки можно использовать для переключения между несколькими открытыми окнами. Чтобы закрыть окно, щелкните на кнопке с изображением крестика в его правом верхнем углу.

□ **Боковая панель.** Находится в правой части экрана и служит для размещения мини-приложений, которые отображают динамически изменяющуюся информацию. Например,

в составе Windows Vista есть мини-приложения для просмотра прогноза погоды, курсов валют, календаря и др.

Работа с окнами

В среде Windows пользователь постоянно работает с окнами, так как в них открываются программы, документы или другие объекты. Окна различных программ и документов имеют одинаковые элементы управления, что значительно упрощает работу с ними.

Рассмотрим для примера окно **Компьютер** (рис. 1.8). Чтобы его открыть, щелкните на кнопке Пуск и выберите в открывшемся меню пункт **Компьютер**.

В любом окне Windows можно выделить следующие стандартные элементы.

□ **Заголовок окна.** Это верхняя строка, используя которую можно перемещать окно по экрану (см. подразд. «Работа мышью»). В заголовке может отображаться название окна. Однако для большинства системных окон оно по умолчанию отсутствует. О назначении окна можно узнать из адресной строки.

□ **Адресная строка.** Содержит путь к текущей папке, которая отображается в окне. Адресная строка присутствует во многих системных окнах Windows Vista, но в окнах программ ее обычно нет.

□ **Строка поиска.** Позволяет быстро найти нужную ин-

формацию в окне. Как и адресная строка, есть в системных окнах Windows Vista. В других окнах обычно отсутствует.

□ **Границы окна.** Очерчивают область экрана, занимаемую окном. Перемещая границы окна, можно изменять его размеры.

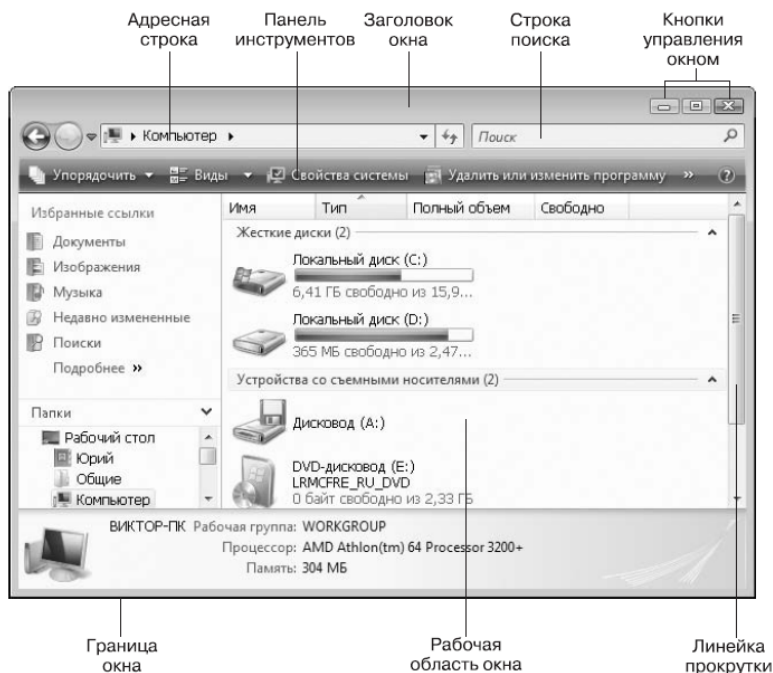


Рис. 1.8. Окно Компьютер

□ **Кнопки управления окном.** Находятся в правом углу

строки заголовка. Чаще всего в окне есть три кнопки. Подведите указатель мыши к любой из них и задержите на некоторое время – вы увидите подсказку с названием кнопки:



Свернуть. Окно будет свернуто в кнопку на Панели задач; чтобы вернуть предыдущее состояние окна, нужно нажать его кнопку на Панели задач;



Развернуть. Если окно занимает часть экрана, то нажатие этой кнопки развернет его на весь экран;



Свернуть в окно. Если окно развернуто на весь экран, то нажатие этой кнопки позволит вернуть первоначальные размеры окна;



Закрыть. Закрытие окна или прекращение работы программы.

□ **Панель инструментов.** Содержит кнопки для вызова часто используемых команд. Чтобы узнать назначение конкретной кнопки панели инструментов, наведите на нее указатель мыши и задержите его до появления всплывающей

подсказки с названием кнопки.

□ **Рабочая область окна.** Здесь находится содержимое окна, например для окна **Компьютер** это значки имеющихся устройств. Различные окна могут содержать тексты, рисунки, таблицы и т. д.

□ **Линейка прокрутки.** Позволяет просмотреть все содержимое окна, если его размеры не разрешают это сделать. Прокручивать содержимое можно, щелкая на кнопках прокрутки или перемещая ползунок. Аналогичный эффект достигается при вращении колесика мыши.

□ **Строка меню.** Обычно находится под заголовком. Во многих системных окнах Windows Vista она является скрытой. Для отображения строки меню нужно нажать клавишу **F10** или **Alt**. В меню содержатся команды для выполнения тех или иных действий над содержимым окна. Подробнее о работе с меню вы узнаете из урока 1.4.

Некоторые окна могут иметь упрощенный вид и не содержать всех указанных элементов. Для примера изучите окна **Блокнота**, **Калькулятора** и других стандартных программ. Чтобы запустить программу **Блокнот**, щелкните на кнопке **Пуск**, введите в строку поиска первые буквы названия программы и, когда нужный значок появится в верхней части меню, щелкните на нем кнопкой мыши (рис. 1.9).

2. Щелкните
кнопкой мыши на значке
программы в списке
результатов поиска

1. Введите первые буквы
названия программы
в строку поиска

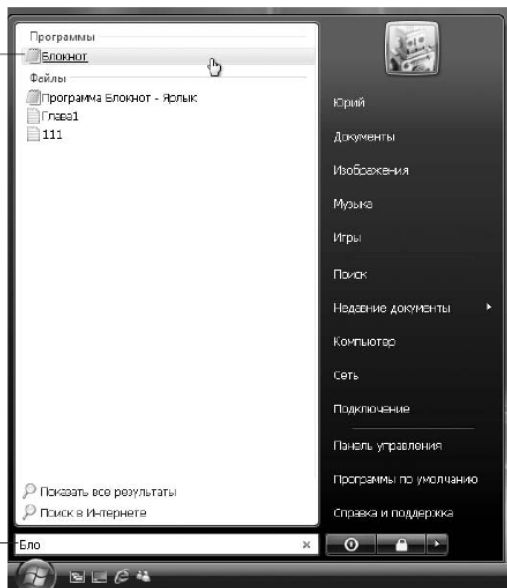


Рис. 1.9. Запуск программы Блокнот с помощью меню
Пуск

Вы можете открыть одновременно несколько окон, но только одно из них будет активным. Для смены активного окна нажмите соответствующую кнопку на Панели задач. Для перехода к другому окну можно использовать, например, эффект Flip3D и т. д. (см. урок 2.3).

Завершение работы

Для завершения работы с компьютером под управлением Windows Vista по умолчанию предлагается совершенно новый способ – переход в режим сна. Для перевода компьютера в этот режим щелкните на кнопках **Пуск**, а затем **Выключение**.



В результате текущий сеанс работы будет сохранен и компьютер перейдет в режим минимального потребления энергии.

ПРИМЕЧАНИЕ

Режим сна может быть отключен. В этом случае после нажатия кнопки Выключение выполнится команда «Завершение работы» (см. далее).

Повторное включение компьютера, который переведен в режим сна, выполняется очень быстро – в течение 1-2 секунд. При этом будут восстановлены все открытые окна и продолжена работа программ, запущенных в предыдущем сеансе. Если же компьютер, переведенный в режим сна, пол-

ностью отключили от сети, то его повторное включение будет выполняться значительно дольше, поскольку содержимое оперативной памяти начнет восстанавливаться из специального файла на жестком диске.

Вместо режима сна вы можете выбрать другой вариант завершения работы. **Щелкните на стрелке # рядом с кнопкой Блокировка в меню Пуск.** В появившемся меню будут доступны следующие варианты (рис. 1.10).

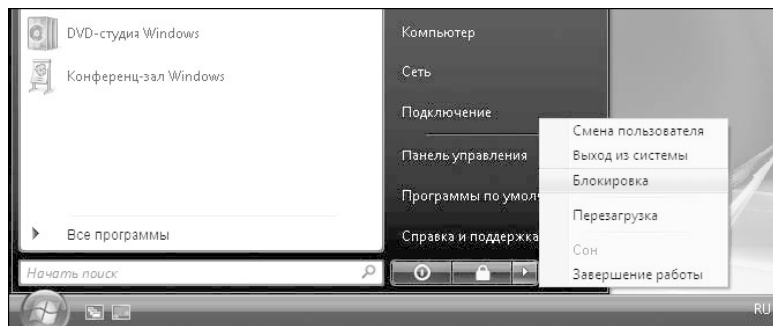


Рис. 1.10. Варианты завершения работы Windows Vista

□ **Смена** пользователя. При выборе этой команды будет выполнен возврат к экрану приветствия, а все программы, запущенные пользователем, продолжат работу в фоновом режиме. Данная команда используется при необходимости временно войти в систему с помощью другой учетной записи, после чего вернуться к прежней и продолжить ранее начатую работу.

☐ **Выход из системы.** Текущий сеанс пользователя будет завершен, и система вернется к экрану приветствия. После этого можно войти в систему с помощью другой учетной записи.

☐ **Блокировка.** Экран блокировки чаще всего используется при необходимости временно покинуть рабочее место. Для возобновления работы нужно ввести пароль вашей учетной записи.

СОВЕТ

Для вызова экрана блокировки можно использовать сочетание клавиш **Windows+L** (в данном случае **Windows** – это клавиша с изображением эмблемы **Windows**).

☐ **Перезагрузка.** Сначала будут выполнены все действия, как при выключении компьютера, а затем начнется повторная загрузка операционной системы.

☐ **Сон.** Компьютер будет переведен в режим низкого электропотребления, который был описан выше.

☐ **Завершение работы.** Процедура выключения компьютера выполняется в несколько этапов. Сначала система попытается закрыть все работающие программы. Если у вас будут открыты несохраненные документы, то появится диалоговое окно с соответствующим предупреждением. После закрытия программ будет завершен сеанс работы пользователя, затем произойдет завершение работы самой системы и выключение компьютера.

Практическая работа 1.

Впервые в Windows Vista

Задание. Научиться включать и выключать компьютер, запускать программы и управлять окнами.

Последовательность выполнения

1. Включите компьютер, нажав соответствующую кнопку на системном блоке. При необходимости включите также монитор.

2. Дождитесь загрузки системы и появления экрана приветствия или **Рабочего стола**.

3. Если загрузка закончилась появлением экрана приветствия, войдите в систему следующим образом:

- 1) щелкните на значке своей учетной записи;
- 2) при необходимости наберите пароль и нажмите клавишу **Enter**.

4. Наведите указатель мыши на кнопку **Пуск** и щелкните на ней, чтобы открыть меню Пуск.

5. Для закрытия меню щелкните кнопкой мыши на свободном участке **Рабочего стола**.

6. Снова нажмите кнопку **Пуск** и в появившемся меню щелкните кнопкой мыши на значке Компьютер.

7. Найдите основные элементы окна **Компьютер** (см. рис. 1.8).

8. Переместите окно **Компьютер** в правую часть экрана.

Для этого:

- 1) наведите указатель мыши на заголовок окна;
- 2) нажмите и удерживайте левую кнопку мыши;
- 3) переместите окно в нужное место;
- 4) отпустите кнопку мыши.

9. Уменьшите размеры окна **Компьютер**. Для этого подведите указатель к одной из границ окна и, когда он примет форму двунаправленной стрелки, перетащите границу в нужную сторону.

10. Просмотрите все содержимое окна **Компьютер** с помощью линеек прокрутки.

11. Используя кнопки управления окном, разверните окно на весь экран, сверните его на **Панель задач**, после чего восстановите прежние размеры окна.

12. Запустите программу **Блокнот** следующим образом (см. рис. 1.9):

- 1) нажмите кнопку **Пуск**;
- 2) введите в строку поиска первые буквы названия программы **Блокнот** (обычно достаточно 2-3 букв);
- 3) когда нужный значок появится в верхней части меню, щелкните на нем кнопкой мыши.

13. Разместите окно **Блокнота** в левой части экрана и попробуйте ввести в нем несколько строк текста.

14. Запустите программу **Калькулятор**, используя строку поиска меню **Пуск**.

15. С помощью **Панели задач** перейдите к окну **Блокнот**, затем к окну **Компьютер**.
16. Сверните все окна, затем восстановите их.
17. Закройте все окна. При закрытии **Блокнота** появится окно с предупреждением о необходимости сохранить текст. Чтобы закрыть окно без сохранения, нажмите кнопку **Нет**.
18. Для выключения компьютера щелкните на кнопках **Пуск**, а затем **Выключение**. Дождитесь, пока система выполнит все необходимые действия и выключит компьютер.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

- ☐ Что происходит во время запуска компьютера?
- ☐ Как войти в систему, когда на компьютере установлена Windows Vista?
- ☐ Какие функции выполняют **Рабочий стол**, меню **Пуск** и **Панель задач**?
- ☐ Какие элементы можно выделить в окнах программ?
- ☐ Как запускать программы с помощью строки поиска в меню **Пуск**?
- ☐ Чем различаются кнопки управления окном **Свернуть** и **Заккрыть**?
- ☐ Что нужно сделать для возобновления работы с программой, окно которой свернуто?
- ☐ Как перемещать окна по экрану и как изменять их раз-

меры?

- ☐ В каких случаях нельзя изменить размеры окна?
- ☐ Как правильно выключать компьютер, управляемый операционной системой Windows Vista?
- ☐ Назовите преимущества перевода компьютера в режим сна.

Что дальше?

В следующем уроке мы продолжим изучение основных приемов работы в среде Windows. Вы научитесь выполнять различные команды с помощью контекстного меню и познакомитесь с диалоговыми окнами. Попутно вы узнаете, как настраивать фоновый рисунок **Рабочего стола** и экранную заставку.

Урок 1.3. Контекстное меню и диалоговые окна

Контекстное меню

Контекстное меню вызывается щелчком правой кнопки мыши на каком-либо объекте. В нем расположен список часто используемых команд для конкретного объекта. Для примера щелкните правой кнопкой мыши на **Рабочем столе**, значках, различных областях **Панели задач** и посмотрите список доступных для них команд. Чтобы убрать меню с экрана, щелкните кнопкой мыши на любом свободном месте **Рабочего стола**. Еще раз обратите внимание на основную особенность контекстного меню: список команд относится именно к тому объекту или области экрана, где вы щелкнули правой кнопкой мыши.

С помощью команд контекстного меню можно выполнить множество разнообразных действий. В этой и следующих главах книги вы неоднократно будете встречаться с вызовами контекстных меню для различных объектов.

На этом уроке мы рассмотрим несколько наиболее общих приемов работы с контекстным меню.

Контекстное меню обеспечивает так называемый интуитивный интерфейс, с помощью которого пользователь нахо-

дит нужное решение непосредственно в процессе работы. Это меню присутствует почти во всех программах и позволяет найти способ выполнения того или иного действия, даже если вы работаете с определенным приложением впервые.

Чтобы ближе познакомиться с контекстным меню, выполните предлагаемую практическую работу.

Практическая работа 2. Приемы работы с контекстным меню

Задание. Изучить приемы работы с контекстным меню.

Последовательность выполнения

Упражнение 1. Вызов контекстного меню.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на любом месте экрана, чтобы отобразить контекстное меню.

2. Уберите меню с экрана, щелкнув кнопкой мыши на свободном участке **Рабочего стола**.

3. Вызовите и закройте контекстное меню для различных объектов.

Упражнение 2. Создание новой папки на **Рабочем столе**.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на свободном участке **Рабочего стола**.

2. В появившемся меню выберите пункт **Создать** и в раскрывшемся подменю укажите пункт **Папка** (рис. 1.11).

3. На экране появится значок с именем **Новая папка**, которое можно сразу же изменить. Чтобы зафиксировать имя папки, щелкните кнопкой мыши на свободном участке **Рабочего стола**.

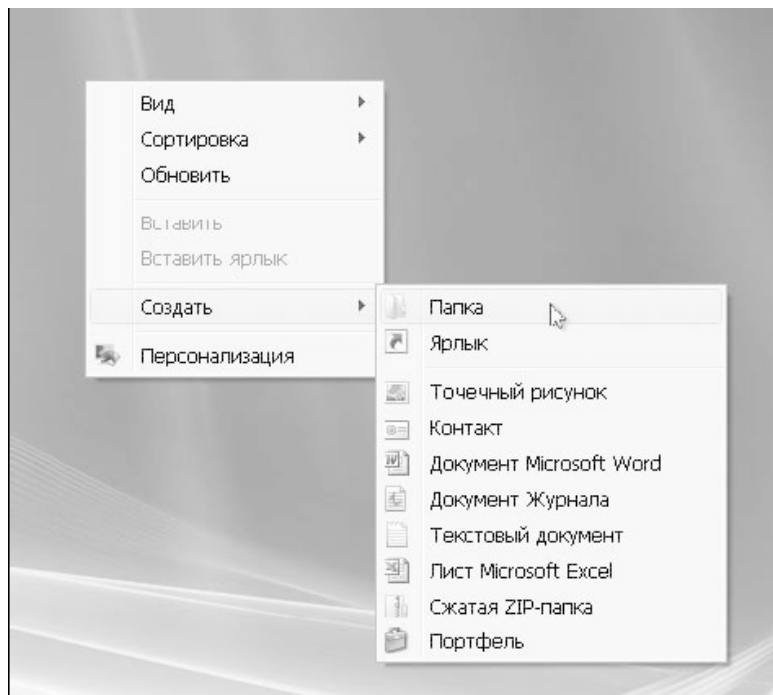


Рис. 1.11. Выбор команды для создания новой папки

Упражнение 3. Переименование папки.

1. Пока еще вы не знаете, как переименовать папку, по-

этому просто щелкните правой кнопкой мыши на значке каталога, чтобы вызвать контекстное меню.

2. Изучите перечень доступных команд и выполните команду **Переименовать** (рис. 1.12).

3. Введите с клавиатуры новое имя папки и нажмите клавишу **Enter**.

Упражнение 4. Удаление папки.

1. Удаление ранее созданной папки выполняйте по той же схеме. Сначала щелкните правой кнопкой мыши на значке каталога для отображения контекстного меню.

2. В контекстном меню выберите нужный пункт. В данном случае выполните команду **Удалить**.

3. Подтвердите удаление, нажав кнопку **Да** в появившемся окне.

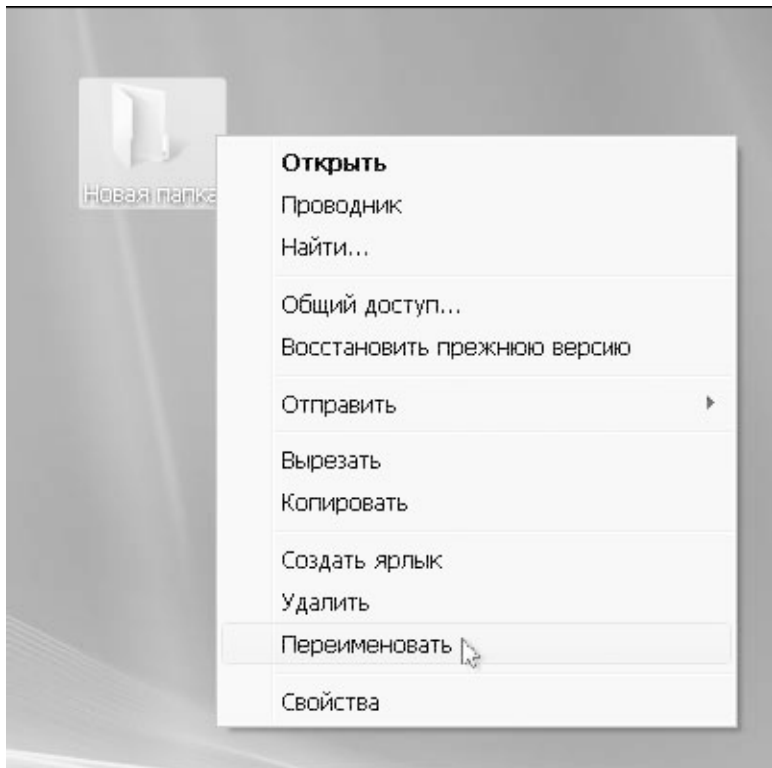


Рис. 1.12. Выбор команды для переименования папки

Упражнение 5. Просмотр сведений о компьютере.

1. Откройте меню **Пуск**.
2. Щелкните правой кнопкой мыши на значке **Компьютер**.
3. Выполните из контекстного меню команду **Свойства**.

4. В появившемся окне **Свойства**: Система вы найдете сведения об операционной системе, процессоре, памяти и др.

Диалоговые окна

Кроме окон программ и папок, пользователям Windows часто приходится иметь дело с различными *диалоговыми окнами*, которые служат для взаимодействия пользователя с операционной системой и прикладными программами. С их помощью можно изменять параметры работы системы и давать команды для выполнения определенных действий.

Диалоговые окна обычно имеют упрощенный вид и могут содержать несколько стандартных *элементов управления*. Рассмотрим для примера окно настройки даты и времени. Чтобы его открыть, щелкните кнопкой мыши на изображении часов на **Панели задач**, затем в появившемся окне перейдите по ссылке **Изменение настройки даты и времени** (рис. 1.13).

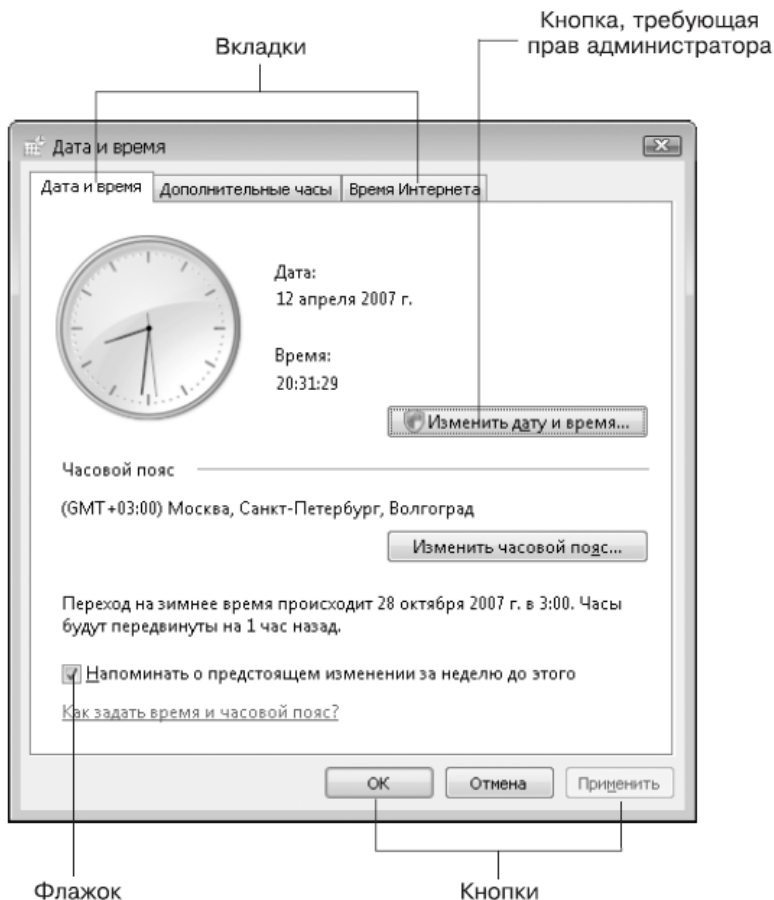


Рис. 1.13. Окно настройки даты и времени

В различных диалоговых окнах можно найти следующие элементы.

□ **Вкладка.** Окна с большим количеством элементов управления разделены на несколько *вкладок*. Вкладку можно рассматривать как одну страницу многостраничного окна (см. рис. 1.13). Например, окно настройки даты и времени содержит три вкладки: **Дата и время**, **Дополнительные часы**, **Время Интернета**. Чтобы перейти на другую вкладку, нужно щелкнуть кнопкой мыши на ее имени в верхней части окна.

□ **Кнопка.** Щелчок на кнопке позволяет выполнить действие, указанное в ее названии. В нижней части окна настройки даты и времени (см. рис. 1.13) есть три кнопки: **ОК**, **Отмена** и **Применить**. Эти кнопки вы будете встречать довольно часто в разных диалоговых окнах, поэтому рассмотрим их назначение подробнее:

- **ОК** – закрывает диалоговое окно и сохраняет все выполненные изменения;
- **Отмена** – закрывает окно без сохранения изменений;
- **Применить** – сохраняет изменения без закрытия диалогового окна.

На некоторых кнопках может отображаться значок в виде щита, например данный элемент есть на кнопке **Изменить дату и время** (см. рис. 1.13). Это значит, что для выполнения данной команды у вас должны быть права администратора компьютера. После щелчка на кнопке придется подтвердить команду в окне службы контроля учетных записей (см. урок. 8.1).

□ **Числовое поле.** Этот элемент служит для ввода числовых значений. Найти числовое поле можно в окне настройки экранной заставки. Для этого щелкните правой кнопкой мыши на свободном участке **Рабочего стола**, выполните в контекстном меню команду **Персонализация** и в появившемся окне перейдите по ссылке **Экранная заставка**. В окне **Параметры экранной заставки** (рис. 1.14) есть числовое поле, в котором можно задать время появления заставки при простое компьютера. Введите числовое значение с клавиатуры или же щелкните на кнопках со стрелками.

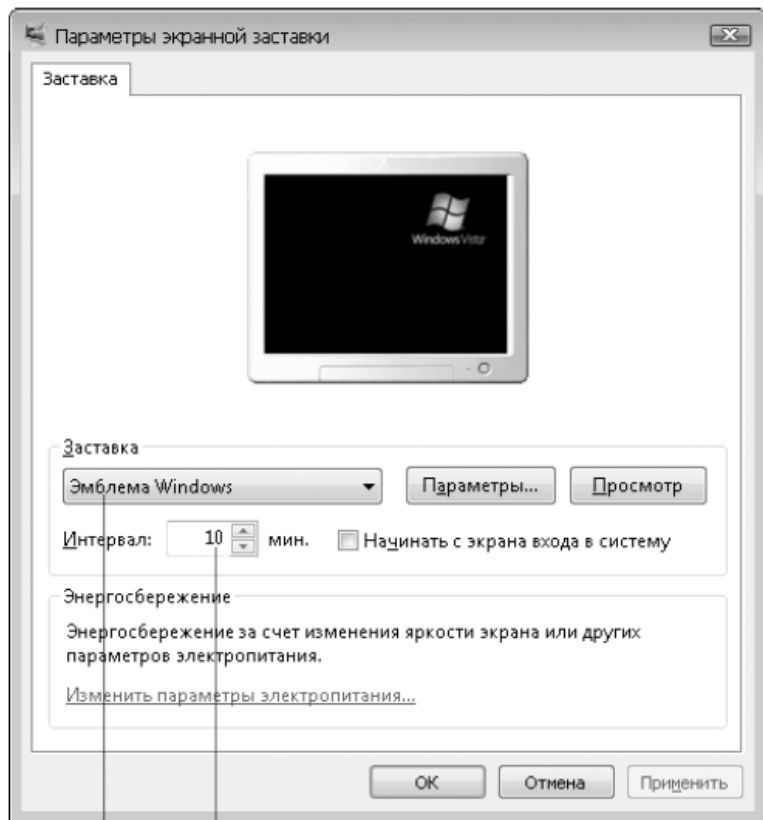


Рис. 1.14. Окно настройки экранной заставки

□ Раскрывающийся список. Этот элемент управления

служит для выбора одного варианта из имеющихся. Например, в окне настройки экранной заставки (см. рис. 1.14) вы можете выбрать другую заставку из имеющегося списка. Для этого необходимо щелкнуть кнопкой мыши на стрелке в правой части списка, а затем на названии нужной заставки.

□ **Текстовое поле.** Служит для ввода текстовой информации и обычно имеет вид прямоугольной рамки, в которую вводят текст после щелчка кнопкой мыши на ней. Чтобы увидеть текстовое поле, выберите заставку **Объемный текст** в окне настройки экранной заставки и нажмите кнопку **Параметры**. В появившемся окне (рис. 1.15) вы сможете изменить текст заставки в соответствующем текстовом поле.

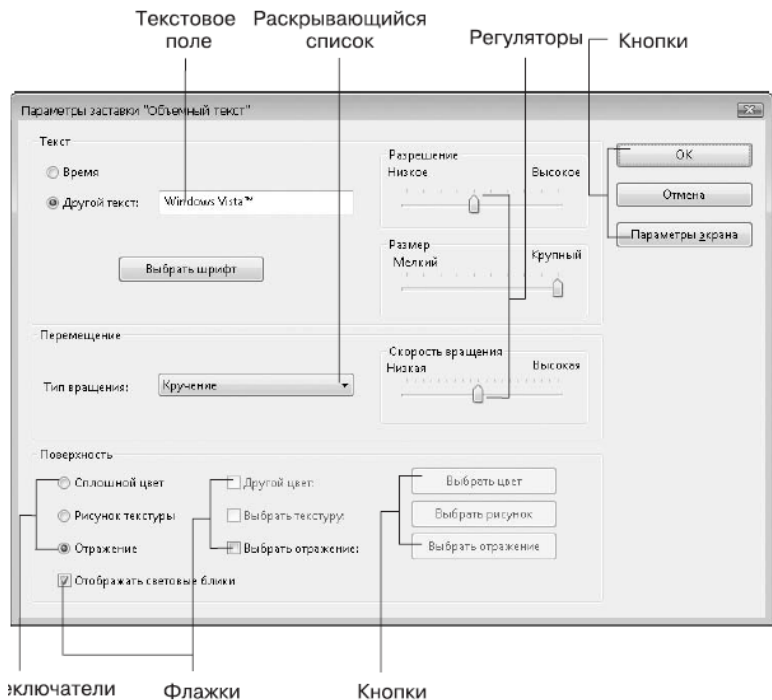


Рис. 1.15. Окно Параметры заставки «Объемный текст»

□ **Флажок.** Данный элемент имеет вид маленького квадратного окошка с названием. Флажок может находиться в двух положениях – установленном и снятом. Для изменения положения флажка нужно щелкнуть на нем кнопкой мыши. Например, в окне **Параметры заставки «Объемный текст»** (см. рис. 1.15) флажок **Отображать световые блики**

ки установлен, а флажок **Выбрать отражение** – снят.

□ **Переключатель.** Подобно списку, позволяет выбрать одно из нескольких возможных значений параметров. Переключатель представляет собой группу круглых окошек со значениями, из которых можно выбрать только одно. Для выбора нужного значения щелкните кнопкой мыши на соответствующем окошке или самом значении.

В окне Параметры заставки "**Объемный текст**" (см. рис. 1.15) есть две группы переключателей. Первая группа (**Текст**) позволяет выбрать текст или время для заставки, а вторая (**Поверхность**) – один из трех вариантов поверхности. Вы можете изменить любые параметры этой заставки, после чего следует нажать кнопку **ОК** для подтверждения ваших действий. Чтобы увидеть изменения, нажмите кнопку **Просмотр**.

□ **Регулятор.** Служит для плавного изменения определенного параметра путем перетаскивания ползунка с помощью мыши. В рассмотренном окне параметров заставки (см. рис. 1.15) также есть несколько регуляторов – **Разрешение**, **Размер** и **Скорость вращения**.

Все современные компьютеры оборудованы звуковыми платами и колонками. В области уведомлений **Панели задач** обычно есть значок динамика, щелчок кнопкой мыши на котором открывает регулятор громкости. Чтобы изменить громкость, используя мышь, перетаскивайте ползунок вверх или вниз.

Приведу несколько важных замечаний по работе с диалоговыми окнами.

□ В этой книге вы будете встречаться с описанием различных диалоговых окон. Все они будут состоять из всевозможных комбинаций рассмотренных выше элементов.

□ Вы можете сколько угодно практиковаться в изменении параметров экранных заставок, но с другими диалоговыми окнами следует быть осторожнее: не зная, к чему может привести изменение того или иного параметра, вы можете серьезно нарушить работу системы.

Практическая работа 3.

Изучение диалоговых окон

Задание. Изучить элементы диалоговых окон на примере окна настройки фонового рисунка **Рабочего стола** и экранной заставки.

Последовательность выполнения

1. Откройте окно **Персонализация**, щелкнув правой кнопкой мыши на свободном участке **Рабочего стола** и выполнив в контекстном меню команду **Персонализация**.
2. В окне **Персонализация** перейдите по ссылке **Фоновый рисунок рабочего стола**, после чего появится окно настройки фонового рисунка (рис. 1.16).

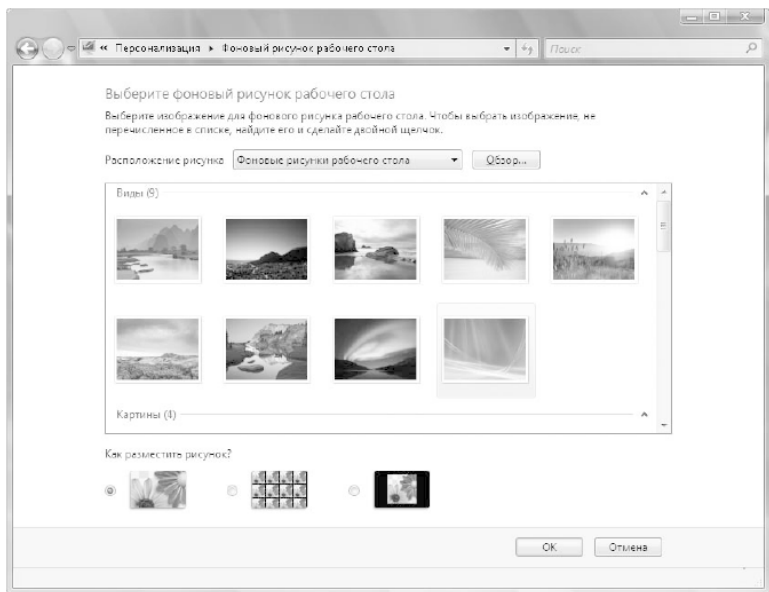


Рис. 1.16. Окно настройки фонового рисунка

3. Выберите понравившийся фоновый рисунок и просмотрите результат.
4. В списке **Расположение рисунка** выберите другие места и просмотрите имеющиеся в них фоновые рисунки.
5. Чтобы подтвердить изменение рисунка, щелкните на кнопке **ОК**.
6. Снова откройте окно настройки фонового рисунка и верните прежнее изображение на **Рабочем столе**.
7. Перейдите в окно **Персонализация** и щелкните кноп-

кой мыши на ссылке **Экранная заставка**.

8. В числовом поле **Интервал** (см. рис. 1.14) установите значение **1 мин.** и щелкните на кнопке **ОК**.

9. В течение минуты не выполняйте на компьютере никаких действий, чтобы дождаться автоматического появления заставки.

10. Для завершения просмотра заставки переместите мышь в любом направлении. Возможно, после этого вам понадобится повторно войти в систему.

11. Снова откройте окно **Заставка** и установите прежнее значение интервала.

12. Выберите из раскрывающегося списка **Заставка** заставку с именем **Объемный текст** и нажмите кнопку **Просмотр**. Чтобы прекратить демонстрацию заставки, переместите мышь в любом направлении.

13. Нажмите кнопку **Параметры**. В появившемся диалоговом окне (см. рис. 1.15) измените любые параметры заставки по своему усмотрению и нажмите кнопку **ОК**.

14. Для просмотра заставки с измененными параметрами снова нажмите кнопку **Просмотр**.

15. Самостоятельно просмотрите другие доступные заставки и выполните настройку тех из них, которые имеют настраиваемые параметры.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

☐ От чего зависит список доступных команд контекстного меню?

☐ Чем различаются кнопки **ОК** и **Применить**?

☐ Как с помощью контекстного меню создать новую папку?

☐ Какие сведения можно узнать из окна свойств объекта?

☐ Из каких элементов могут состоять диалоговые окна?

☐ Как изменить фоновый рисунок **Рабочего стола** и экранную заставку?

Что дальше?

В следующем уроке вы будете вводить тексты с клавиатуры и редактировать их. Существуют различные программы для работы с текстом. Начнем с самого простого текстового редактора – **Блокнота**.

Урок 1.4. Программа Блокнот.

Основы работы с текстом

Работа с документами

Пользователям компьютеров постоянно приходится работать с документами: текстами, таблицами, рисунками и др. Существует большое количество различных типов документов и соответствующих программ для их обработки. Хотя для каждого типа документов есть свои специфические приемы работы, но можно выделить несколько наиболее важных моментов при работе с документами любого типа:

- ☐ создание;
- ☐ сохранение;
- ☐ открытие и редактирование;
- ☐ работа с фрагментами документа;
- ☐ печать.

В операционной системе Windows есть несколько простых приложений для работы с документами. Для начала остановимся на программе **Блокнот** – простейшем приложении для создания текстовых документов. Рассмотренные приемы вы сможете применять для работы с документами других типов, используя другие приложения, например Word, Excel или Photoshop.

Запуск программы

Блокнот и работа с меню

Для запуска программы **Блокнот** лучше всего воспользоваться строкой поиска в меню **Пуск**. После щелчка на кнопке **Пуск** наберите первые 2-3 буквы названия программы и щелкните кнопкой мыши на значке приложения, который появится в верхней части меню (см. рис. 1.9). Окно программы очень простое, оно состоит из области ввода текста и меню в верхней части (рис. 1.17).

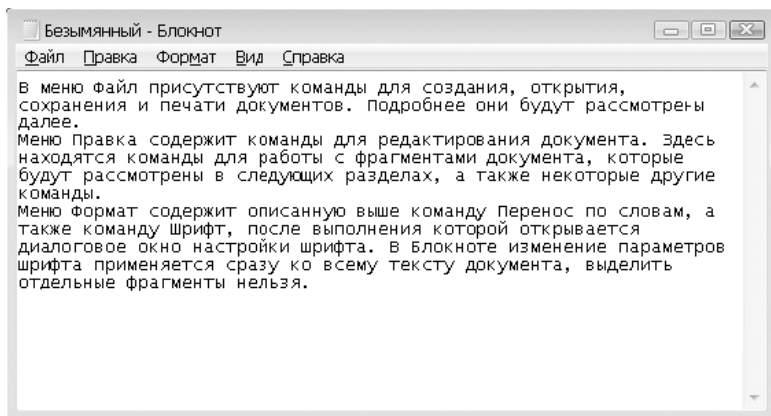


Рис. 1.17. Окно программы Блокнот

Меню программы **Блокнот** содержит несколько пунктов.

Щелкнув на любом из них кнопкой мыши, вы раскроете список его команд. Обратите внимание на некоторые общие закономерности при работе с меню.

□ Команду, окрашенную в бледный тон, в данный момент выполнить нельзя. Например, команда **Правка # Копировать** будет недоступна, если не выделен фрагмент.

□ Если название команды заканчивается многоточием, то при выборе данной команды откроется диалоговое окно. Например, при выполнении команды **Формат # Шрифт** откроется диалоговое окно настройки шрифта.

□ Большинство команд меню можно выполнить с помощью сочетаний клавиш, которые указаны справа от названия команды. Например, для выполнения команды **Правка # Найти** можно использовать сочетание клавиш **Ctrl+F**.

□ Выполнение некоторых команд изменяет состояние программы. Например, командой **Вид # Перенос** по словам включают или выключают режим переноса текста по словам в окне программы.

В меню **Файл** присутствуют команды для создания, открытия, сохранения и печати документов. Подробнее они будут рассмотрены далее.

Меню **Правка** содержит команды для редактирования документа. Здесь находятся команды для работы с фрагментами документа, которые будут рассмотрены в следующих разделах, а также некоторые другие команды.

Меню **Формат** содержит описанную выше команду **Пе-**

перенос по словам, а также команду **Шрифт**, после выполнения которой открывается диалоговое окно настройки шрифта. В **Блокноте** изменение параметров шрифта применяется сразу ко всему тексту документа, выделить отдельные фрагменты нельзя.

Меню **Вид** содержит одну команду – **Строка состояния**. Она доступна, если отключен перенос по словам, и позволяет показать или скрыть строку состояния в нижней части окна программы.

С помощью команды **Просмотр справки** меню **Справка** можно открыть окно со справочной информацией по использованию программы Блокнот. Команда **О программе** отображает стандартное для большинства встроенных приложений информационное окно.

Создание документов и ввод текста

Во всех программах для работы с текстом присутствует *текстовый курсор* – вертикальная мигающая линия, указывающая место ввода текста. Чтобы переместить курсор, можно использовать клавиши, которые приведены в табл. 1.1.

Таблица 1.1. Основные клавиши, используемые при наборе текста

Клавиша или сочетание клавиш	Назначение
←, ↑, ↓, → (клавиши управления курсором)	Перемещение курсора на одну позицию в выбранном направлении
Home	Перемещение курсора в начало строки
End	Перемещение курсора в конец строки
Page Up	Перемещение курсора на одну экранную страницу вверх
Page Down	Перемещение курсора на одну экранную страницу вниз
Caps Lock	Включение или выключение режима прописных букв. Текущее состояние режима можно определить по соответствующему индикатору на клавиатуре
Shift	Удерживая клавишу Shift нажатой при наборе текста, вы можете изменить регистр символов
Ctrl+Shift или Alt+Shift	Переключение между языками ввода. Выбрать сочетание клавиш для переключения языков можно с помощью Панели управления
Backspace	Удаление символа слева от курсора. Нажатие Backspace в начале строки объединит ее с предыдущей
Delete	Удаление символа справа от курсора. Нажатие Delete в конце строки присоединит к ней следующую строку
Enter	Завершение текущей строки и переход на новую. Нажатие Enter в середине строки разделит ее на две

ВНИМАНИЕ

Хотя указатель мыши при наборе текста также будет иметь форму вертикальной линии, но он не указывает место ввода текста. Однако с помощью щелчка кнопкой мыши вы можете переместить текстовый курсор в нужное место.

Если вы никогда не набирали текст, внимательно изучите следующие рекомендации.

☐ Используемый язык ввода отображается на языковой панели, которая находится в правой части **Панели задач**. Для его смены щелкните кнопкой мыши на соответствующую

щем значке на **Панели задач** и выберите нужный язык из списка.

☐ Для ввода заглавной буквы нажмите клавишу с нужной буквой, удерживая нажатой клавишу **Shift**.

☐ Знаки препинания, которые обозначены на клавиатуре в верхней части клавиш, всегда набирают при нажатой клавише **Shift**.

☐ Если все буквы набираются заглавными, значит, включен режим **Caps Lock**. Чтобы выключить его, нажмите клавишу **Caps Lock**.

☐ Чтобы начать ввод текста с новой строки, нажмите клавишу **Enter**. При этом курсор должен находиться в конце предыдущей строки.

☐ Для удаления неправильной буквы установите курсор справа от нее (это можно сделать с помощью клавиш управления курсором) и нажмите клавишу **Backspace**. На некоторых клавиатурах клавиша **Backspace** обозначается стрелкой $<$ – (см. рис. 1.5)

☐ Чтобы исправить ошибочную букву, удалите ее, как описано выше, и введите новую.

Назначение клавиш для набора и редактирования текста приведено в табл. 1.1.

Сохранение документов

После набора текста в программе **Блокнот** его необхо-

димсо сохранить. Для этого в меню **Файл** выполните команду **Сохранить**. Появится окно сохранения документа (рис. 1.18). По умолчанию система предлагает сохранить файл в папке **Документы**, с чем вы можете согласиться. Нужно лишь ввести имя файла в соответствующее поле диалогового окна, после чего щелкнуть на кнопке **Сохранить**.

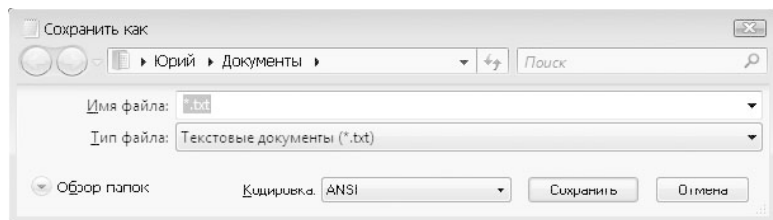


Рис. 1.18. Диалоговое окно сохранения текстовых документов

При необходимости сохранить документ в другой папке перейдите по ссылке **Обзор папок**, после чего окно сохранения станет похожим на рассмотренное в следующем подразделе окно открытия файла, и вы сможете сменить папку любым доступным способом или создать новую.

Если вы не сохраните документ и попытаетесь закрыть программу **Блокнот**, то увидите окно с соответствующим предупреждением, в котором нужно выбрать одно из трех действий: сохранить документ, не сохраняя или отменить закрытие программы (рис. 1.19).

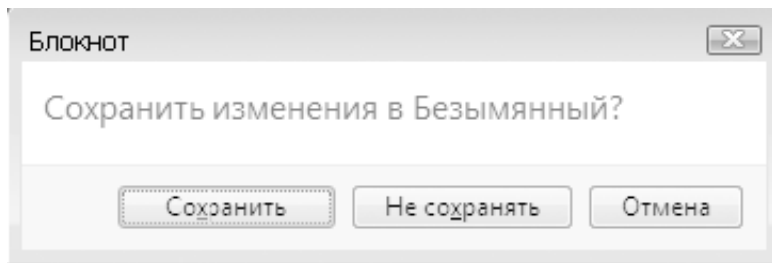


Рис. 1.19. Предупреждение перед закрытием программы

ПРИМЕЧАНИЕ

Начинающим пользователям рекомендуется сохранять документы только в папке Документы или в ее вложенных папках, что значительно упростит работу с ними.

Для сохранения документа почти во всех программах можно использовать одну из двух команд.

□ **Сохранить.** Если документ сохраняли хотя бы раз, то эта команда автоматически сохранит все изменения в нем без появления каких-либо диалоговых окон. Для новых документов, которые ни разу не сохраняли, вместо команды **Сохранить** выполняется команда **Сохранить как** (см. рис. 1.18).

□ **Сохранить как.** При выборе данной команды появится стандартное диалоговое окно сохранения файла (см. рис. 1.18), в котором нужно выбрать папку для сохранения, ука-

зять имя файла, а также при необходимости тип файла и его кодировку, после чего нажать кнопку **Сохранить**.

Диалоговое окно сохранения обязательно появляется при первом сохранении созданного документа. С помощью команды **Сохранить как** можно сохранить существующий файл под другим именем или в другой папке, создав таким образом копию исходного файла.

Открытие и редактирование документов

Чтобы открыть сохраненный документ, следует воспользоваться одним из следующих способов.

☐ Найдите документ в той папке, где он был сохранен. Если вы сохранили текстовый документ в папке **Документы**, то откройте ее с помощью соответствующего значка в меню **Пуск**. Дважды щелкните на значке сохраненного документа в папке, после чего документ автоматически откроется в соответствующей программе.

☐ Запустите программу для работы с нужным документом, в нашем примере это **Блокнот**. В меню **Файл** выполните команду **Открыть**. В появившемся окне **Открыть** найдите нужный файл и дважды щелкните на нем кнопкой мыши (рис. 1.20).

Чтобы открыть нужный файл, иногда необходимо перейти в другую папку. Это можно сделать различными способами: с помощью адресной строки, панели **Избранные ссылки**

ки или дерева папок. Подробнее о навигации в файловой системе рассказано в уроке 2.5.

□ Документ, с которым работали недавно, можно открыть следующим образом. Щелкните на кнопке **Пуск** и в открывшемся меню выберите пункт **Недавние документы**, после чего вы увидите ярлыки 15 недавно редактировавшихся документов. Выберите среди них нужный и откройте его щелчком кнопки мыши.

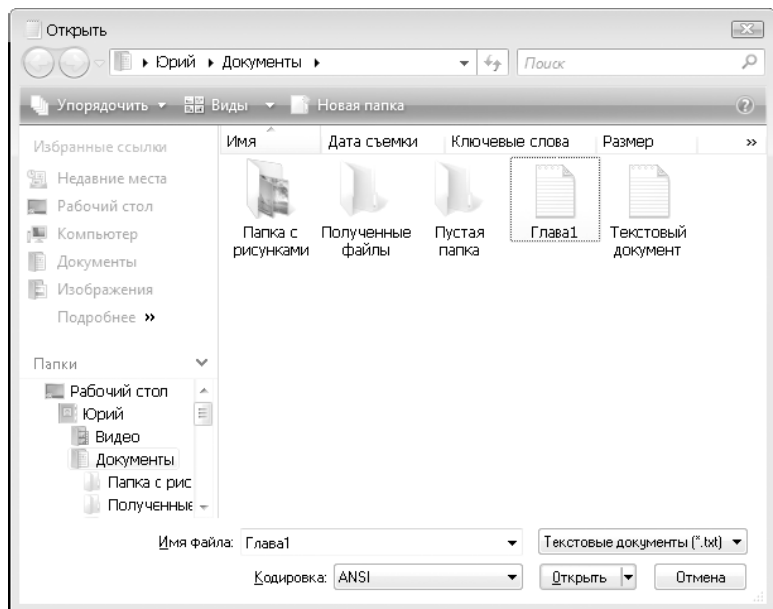


Рис. 1.20. Окно открытия файла

Вы можете использовать один из описанных способов, чтобы открыть файл любого типа, а не только текст или рисунок. После открытия документа отредактируйте его, а затем сохраните изменения, выполнив команду **Файл # Сохранить**. Эта команда выполнится автоматически, без появления диалогового окна сохранения документа.

Практическая работа 4. Создание, сохранение и редактирование текстов

Задание. В программе **Блокнот** создать и сохранить текстовый документ. Открыть сохраненный документ, отредактировать его, затем сохранить внесенные изменения.

Последовательность выполнения

1. Запустите программу **Блокнот** с помощью строки поиска в меню **Пуск**.
2. Откройте меню **Вид** и убедитесь, что флажок **Перенос по словам** установлен. Если это не так, выполните команду **Перенос по словам**, после чего снова проверьте состояние флажка.
3. Наберите с клавиатуры несколько абзацев текста, например из этой книги (см. рис. 1.17). При возникновении проблем с набором еще раз перечитайте подраздел «Создание документов и ввод текста».
4. Сохраните набранный текст. Для этого:

1) в меню программы **Блокнот** выполните команду **Файл # Сохранить**.

2) в окне сохранения документа в поле **Имя** файла введите имя файла, например **Пробный текст**.

3) файл следует сохранить в папке **Документы**, поэтому, если в верхнем поле указано другое имя, перейдите по ссылке **Обзор папок**, затем выберите папку **Документы** на панели **Избранные ссылки**.

4) нажмите кнопку **Сохранить**.

5. Закройте программу **Блокнот**.

6. Нажмите кнопку **Пуск** и откройте папку **Документы**.

7. Найдите значок сохраненного файла и откройте его двойным щелчком кнопки мыши. Если в папке **Документы** хранится много файлов, вам придется воспользоваться линейками прокрутки для поиска нужного.

8. Внесите несколько ошибок в открытый документ, после чего исправьте их.

9. Вставьте между первым и вторым абзацами текста пустую строку. Для этого установите курсор в конце первого абзаца и нажмите клавишу **Enter**.

10. Вставьте две пустые строки перед первым абзацем. Для этого установите курсор в начало первой строки документа и два раза нажмите клавишу **Enter**.

11. Удалите все пустые строки. Для этого установите курсор в начало пустой строки и нажмите клавишу **Delete**.

12. Установите курсор в середину последней строки доку-

мента и нажмите клавишу **Enter**. Текст будет разбит на две строки.

13. Чтобы объединить разбитую строку, установите курсор в начало второй строки и нажмите клавишу **Backspace**.

14. Добавьте в документ еще один абзац текста и выполните команду **Файл # Сохранить**. Поскольку документ уже имеет имя, он сохранится автоматически, без появления окна сохранения документа.

15. Закройте программу **Блокнот**.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

☐ Для чего предназначена программа **Блокнот**?

☐ Почему некоторые команды меню изображены бледным тоном?

☐ Как можно перемещать текстовый курсор? Назовите несколько способов.

☐ Для чего используется клавиша **Shift**?

☐ В чем разница между командами **Сохранить** и **Сохранить как**?

Что дальше?

В следующем уроке мы продолжим изучение приемов работы с текстом. Вы узнаете о специальной области памяти (буфере обмена) и научитесь перемещать и копировать фраг-

менты текста из одного места в другое.

Урок 1.5. Работа с фрагментами и печать документов

Буфер обмена и команды для работы с ним

В **Блокноте** можно выделять, а затем копировать, перемещать или удалять фрагменты текста. Для работы с фрагментами используют *буфер обмена* – специальную область памяти, куда можно помещать выделенные объекты. Описанные действия с фрагментами текста вам пригодятся в любой программе или диалоговом окне, где используется ввод текста.

Чтобы выделить фрагмент текста, следует щелкнуть на первом символе кнопкой мыши и, не отпуская ее, протянуть до конца нужного фрагмента, после чего отпустить кнопку. Выделенный текст будет изображен на синем или другом контрастном фоне.

Для отмены выделения достаточно щелкнуть кнопкой мыши в любом месте документа.

Для работы с буфером обмена используют три основные команды.

□ **Копировать** – выделенный фрагмент или объект будет

помещен в буфер. При этом предыдущее содержимое буфера будет удалено.

□ **Вырезать** – выделенный фрагмент или объект будет перемещен в буфер и удален из текущего места. Предыдущее содержимое буфера также будет удалено.

□ **Вставить** – объект будет помещен из буфера в указанное для вставки место. Команду вставки можно повторять, создавая таким образом несколько копий содержимого буфера.

Копирование и перемещение фрагментов текста

Рассмотрим использование буфера обмена для создания копии имеющегося в **Блокноте** текста.

1. Выделите нужный фрагмент текста. Для этого установите указатель мыши на первом символе фрагмента, нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, протяните до конца нужного фрагмента, после чего отпустите кнопку. Выделенный текст будет изображен на синем или другом контрастном фоне.

2. Щелкните на выделенном фрагменте правой кнопкой мыши и в контекстном меню выполните команду **Копировать**. Вы не увидите на экране никаких изменений, но выделенный фрагмент будет помещен в буфер обмена.

3. Щелкните в нужном месте документа левой кнопкой,

чтобы установить туда текстовый курсор. После этого там же щелкните правой кнопкой и выполните команду **Вставить**. Скопированный ранее фрагмент будет вставлен в указанное место. При необходимости вставку можно повторить нужное количество раз.

Чтобы переместить определенный фрагмент текста, выполните следующие действия.

1. Выделите нужный фрагмент текста.
2. Щелкните на выделенном фрагменте правой кнопкой мыши и в контекстном меню выполните команду **Вырезать**. Выделенный фрагмент исчезнет с экрана и будет помещен в буфер обмена.

3. Установите курсор в нужное место и выполните команду контекстного меню **Вставить**.

Команды для работы с буфером применимы в очень многих приложениях, причем названия и назначения рассмотренных команд везде одинаковые. Можно также скопировать фрагмент документа в одной программе, а вставить в другой, организовав таким образом обмен данными между приложениями.

Кроме текста с помощью буфера можно перемещать и копировать рисунки, файлы, папки и другие объекты. Например, в следующем уроке мы будем копировать с помощью буфера фрагменты рисунков.

СОВЕТ

В некоторых программах вы можете не

найти в контекстном меню команд для работы с фрагментами. В таком случае попробуйте использовать для этого специальные сочетания клавиш. Раскрыв в Блокноте меню Правка, вы можете узнать комбинации клавиш для выполнения нужных команд – они отображены рядом с соответствующими командами.

Печать документов

Команды для печати документов обычно находятся в меню **Файл**.

□ **Параметры страницы.** Команда подготовки документа к печати. В появившемся после выбора данного пункта окне (рис. 1.21) можно задать размер используемой при печати бумаги, способ ее подачи, ориентацию листа, величину полей и другие параметры.

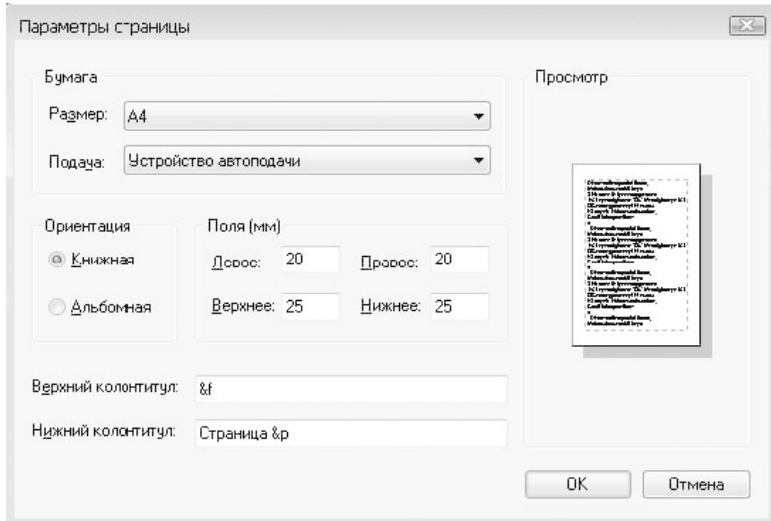


Рис. 1.21. Настройка параметров страницы в Блокноте

□ **Печать.** После выполнения данной команды появится диалоговое окно (рис. 1.22), в котором можно выбрать принтер для печати, установить количество необходимых копий. Для начала работы принтера нужно щелкнуть на кнопке **Печать**.

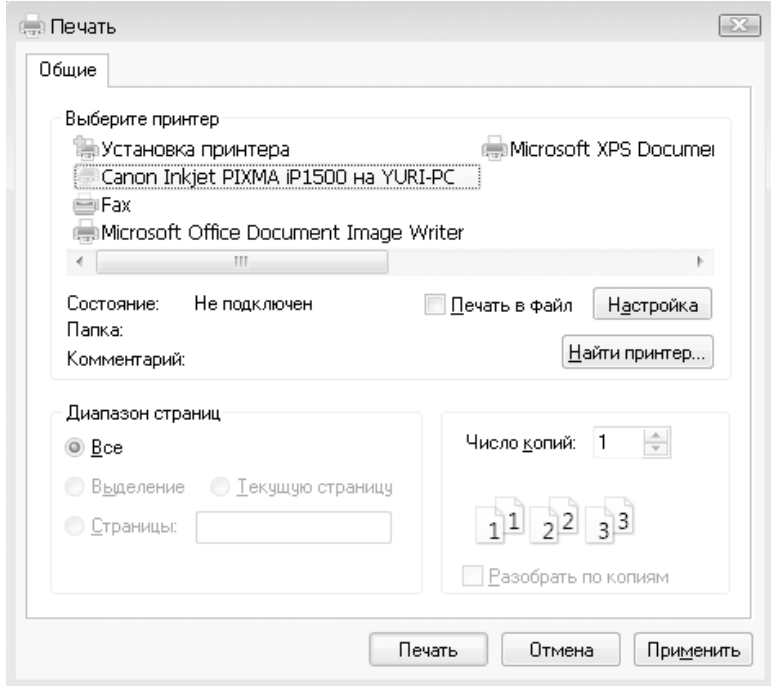


Рис. 1.22. Окно печати документов

Практическая работа 5. Работа с фрагментами текста

Задание. Создать текстовый документ и переставить местами его отдельные фрагменты. Вставить в текстовый документ результаты вычислений в **Калькуляторе**.

Последовательность выполнения

1. Запустите **Блокнот** и создайте текстовый документ следующего содержания (с сохранением нумерации строк):

Мой компьютер состоит из следующих компонентов.

4. Мышь.

3. Клавиатура.

2. Монитор.

1. Системный блок.

2. С помощью команд работы с буфером обмена расположите строки по порядку в соответствии с нумерацией. Например, чтобы переместить последнюю строку в нужное место, выполните следующие действия:

1) выделите с помощью мыши последнюю строку;

2) выполните команду **Правка ► Вырезать**;

3) установите курсор в конец первой строки и нажмите клавишу **Enter**, чтобы создать пустую строку;

4) когда текстовый курсор будет находиться в созданной пустой строке, выполните команду **Правка ► Вставить**.

3. Перенесите в нужное место все строки. По возможности попробуйте другие способы выполнения команд: с помощью контекстного меню и сочетания клавиш.

4. Добавьте в список остальные устройства вашего компьютера (если они есть).

5. В конце документа наберите следующий текст:

Стоимость моего компьютера:

в рублях —

в долларах —

в евро —

6. Введите произвольное значение стоимости в рублях, а остальные значения пересчитайте по приблизительному курсу в программе **Калькулятор**:

1) запустите **Калькулятор** с помощью строки поиска в меню **Пуск**;

2) рассчитайте стоимость компьютера в долларах и выполните команду **Правка ► Копировать**; обратите внимание, что в **Калькуляторе** нельзя выделить результат вычислений, но можно выполнить команду **Копировать**;

3) перейдите в **Блокнот**, щелкнув на соответствующем значке на **Панели задач Windows**; установите курсор в нужное место и выполните команду **Правка # Вставить**;

4) аналогично рассчитайте и вставьте стоимость компьютера в евро.

7. Сохраните документ под именем **Компьютер** в папке **Документы**.

8. При наличии принтера напечатайте документ, после чего закройте **Блокнот**.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

☐ Что такое буфер обмена?

☐ Как переместить фрагмент текста из одного места в другое?

☐ Как скопировать фрагмент текста?

☐ Как распечатать документ?

Что дальше?

Изученные в последних двух уроках приемы работы с документами и фрагментами можно использовать во многих других программах. Знание этих приемов понадобится в следующем уроке: мы займемся созданием компьютерных рисунков с помощью программы Paint.

Урок 1.6. Создание простых рисунков

Начинающие пользователи обычно учатся создавать рисунки в программе Paint, надеясь создать что-то грандиозное и повторить успех «Черного квадрата» Малевича. Возможно, вы уже пробовали создать несколько «шедевров» или наблюдали результаты подобного творчества коллег или знакомых. Далее вы узнаете, как с помощью Paint создавать, редактировать, сохранять и печатать рисунки, а также научитесь использовать изображения окон экрана в качестве заготовок для будущих рисунков.

Окно программы Paint

Для запуска программы Paint наберите в строке поиска меню **Пуск** первые буквы слова Paint и щелкните кнопкой мыши на значке программы в списке результатов поиска. Окно графического редактора (рис. 1.23) состоит из нескольких частей:

- ☐ рабочей области, в которой находится рисунок;
- ☐ панели инструментов, на которой можно выбирать инструменты для рисования;
- ☐ палитры, на которой можно выбирать цвет для рисования и фона.

С помощью команд меню **Вид** можно отключить палитру

или набор инструментов, но в большинстве случаев эти элементы нужны и отключать их не следует.

После запуска Paint автоматически создается новый документ, и при необходимости вы можете задать его параметры. Для этого выполните команду **Рисунок # Атрибуты** и в открывшемся окне установите размеры рисунка и выберите, будет рисунок цветным или черно-белым.

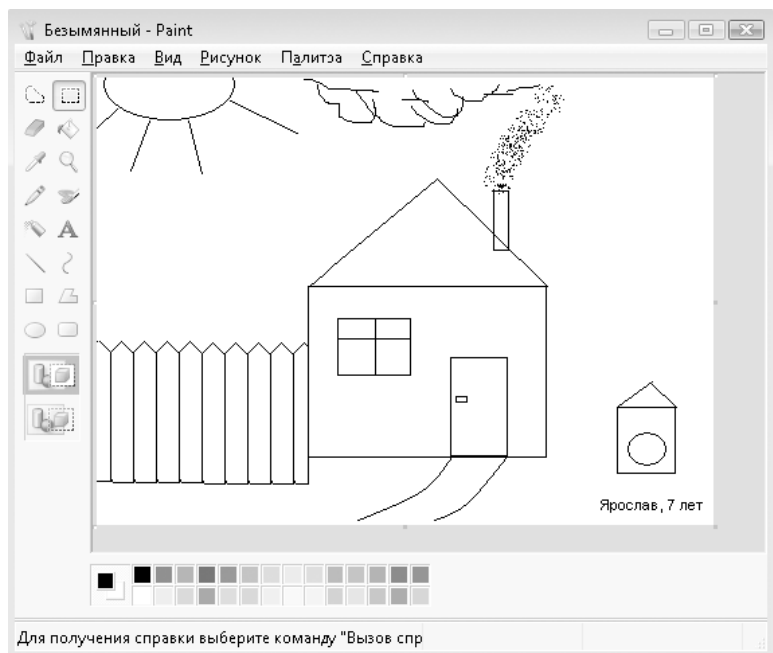


Рис. 1.23. Графический редактор Paint
Использование палитры инструментов

Большинство действий по созданию и редактированию рисунков выполняются с помощью кнопок панели инструментов. Чтобы узнать название кнопки, подведите к ней указатель мыши и задержите его на некоторое время до появления всплывающей подсказки.



Выделение. Выделяет прямоугольный фрагмент для выполнения определенного действия, например перемещения, копирования или изменения размера. Щелкните кнопкой мыши в левом верхнем углу области, которую необходимо выделить, и, не отпуская левую кнопку, переместите мышь в правый нижний угол области. Выделенный фрагмент будет отмечен пунктирным прямоугольником. Для снятия выделения щелкните кнопкой мыши в любой точке рисунка вне выделенной области.



Выделение произвольной области. Выделяет нужную область рисунка. После выбора этого инструмента обведите нужный фрагмент, удерживая нажатой кнопку мыши. Хотя выделение будет отмечено пунктирным прямоугольником, вы будете работать только с обведенной областью.



Карандаш. Инструмент рисования, активный по умолчанию при запуске Paint. Позволяет рисовать произвольные линии при нажатой кнопке мыши.



Линия. Служит для рисования прямых линий. При выборе этого инструмента можно дополнительно указать толщину линии, щелкнув на изображении линии нужной толщины под палитрой инструментов.



Кривая. Позволяет создавать кривые в несколько этапов. Сначала нарисуйте прямую линию, после этого щелкните кнопкой мыши в предполагаемой точке изгиба и перетащите линию, придав ей нужную форму. Эту операцию можно повторить еще раз для создания второй дуги. Как правило, нужная кривая получится только после нескольких попыток. Для отмены ошибочных действий выполните команду **Правка # Отменить**.



Прямоугольник. Создает прямоугольники. Щелкните

кнопкой мыши в левой верхней точке будущего прямоугольника и, не отпуская кнопку, переместите мышь в правый нижний угол до получения нужного размера фигуры. Для прямоугольника и других фигур можно задать толщину линии и способ заливки, щелкнув кнопкой мыши на одном из образцов, расположенных под палитрой инструментов. В графическом редакторе Paint есть три варианта заливки фигур: прозрачная, заливка цветом фона и заливка основным цветом.



Эллипс. Рисует эллипс или круг. Использование аналогично инструменту **Прямоугольник**.



Скругленный прямоугольник. Похож на инструмент **Прямоугольник**. Единственное отличие – скругленные углы.



Многоугольник. Создает многоугольники. Выбрав этот инструмент, нарисуйте первую линию фигуры обычным способом, после чего установите указатель в следующую предполагаемую вершину фигуры и щелкните кнопкой мыши

для рисования второй линии. Этот прием повторите нужное количество раз, а в последней вершине дважды щелкните кнопкой мыши.



Заливка. Закрашивает замкнутую область изображения выбранным цветом. Для заливки щелкните кнопкой мыши внутри нужной области. Если по ошибке применить эту команду для незамкнутой области, то закрашенным окажется весь рисунок. Для отмены ошибочных действий выполните команду **Правка # Отменить**.



Кисть. Рисует аналогично инструменту **Карандаш**, но вы можете выбирать толщину и форму кисти, щелкнув кнопкой мыши на нужном образце под палитрой инструментов.



Распылитель. Похож на инструмент **Кисть**, но позволяет получить размытое цветное пятно, состоящее из отдельных точек.



Выбор цвета. Устанавливает текущий цвет по образцу из рисунка. Для установки основного цвета щелкните на нужном образце цвета левой кнопкой мыши, а для установки фона – правой.



Ластик. Очищает участок изображения, закрашивая его цветом фона. Можно выбирать один из предложенных размеров ластика. Для очистки большой области рисунка лучше выделить ее, после чего выполнить команду **Рисунок # Очистить**.



Масштаб. Позволяет установить масштаб. Укажите нужный масштаб, перемещая ползунок под набором инструментов.



Надпись. Служит для ввода текста. Сначала прямоугольной рамкой укажите на рисунке расположение будущей надписи, после чего наберите требуемый текст.

При вводе текста можно изменять параметры шрифта с помощью специальной панели. Для ее отображения выполните команду **Вид # Панель** атрибутов текста.

Выбор цветов

Для рисования вы можете использовать один из 28 цветов палитры. Щелчок левой кнопкой мыши на выбранном цвете изменяет основной цвет рисования, а щелчок правой кнопкой мыши позволяет изменить цвет фона. Вы всегда можете увидеть выбранный в данный момент основной и фоновый цвета в левой части палитры.

Если вас не устраивает какой-либо цвет палитры – дважды щелкните на нем кнопкой мыши. В появившемся окне выберите один из 48 цветов. Если же и этого окажется недостаточно, то щелкните на кнопке **Определить цвет**, выберите любой оттенок из спектра (рис. 1.24), нажмите кнопку **Добавить в набор**, а затем кнопку **ОК**.

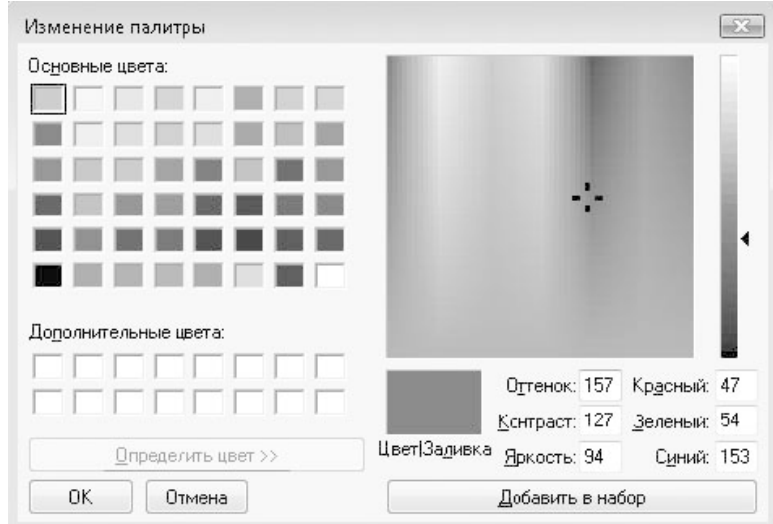


Рис. 1.24. Окно изменения палитры цветов

СОВЕТ

Чтобы установить основной цвет или цвет фона в соответствии с цветом определенного фрагмента рисунка, активизируйте инструмент Выбор цвета. После этого для изменения основного цвета щелкните левой кнопкой мыши, а для изменения цвета фона – правой.

Советы для эффективного рисования

Приведу несколько советов, помня о которых вы сможете

рисовать быстрее и качественнее.

☐ Чтобы отказаться от начатого рисования линии или фигуры, щелкните правой кнопкой мыши, не отпуская левую.

☐ Чтобы отменить неудачно выполненное действие, используйте команду **Правка # Отменить**. Таким образом можно отменить несколько последних действий.

☐ После выбора инструмента всегда обращайтесь внимание на его дополнительные параметры под палитрой инструментов.

☐ При рисовании можно поменять основной и фоновый цвета местами, щелкнув правой кнопки мыши.

☐ Удерживая при рисовании нажатой клавишу **Shift**, вы можете получить геометрически правильные фигуры: круг – при рисовании эллипса, квадрат – прямоугольника. Если использовать этот прием при рисовании линий, то они будут проводиться только под углами 45 и 90°.

☐ Если инструмент не рисует, то, скорее всего, вы установили один цвет для фона и рисования. В таком случае измените основной цвет или цвет фона с помощью палитры.

Работа с фрагментами рисунка

Выделив прямоугольную или произвольную область рисунка, вы можете перемещать ее, копировать, изменять размеры области и выполнять другие преобразования.

Для выделения прямоугольной части рисунка выберите

инструмент **Выделение**, щелкните кнопкой мыши в левой верхней точке нужного фрагмента и, удерживая ее нажатой, переместите мышь на необходимое расстояние. Аналогично с помощью соответствующего инструмента можно выделить произвольную область.

Для перемещения фрагмента просто перетяните его с помощью мыши. Удерживая при перемещении нажатой клавишу **Ctrl**, можно скопировать фрагмент.

Перед выполнением копирования или перемещения вы можете выбрать на палитре инструментов один из следующих способов вставки.



Непрозрачный фон. Перемещаемый элемент полностью заменит исходное изображение.



Прозрачный фон. В перемещаемом фрагменте области, цвет которых совпадает с фоновым, будут считаться прозрачными.

Вы можете изменять размеры выделенного фрагмента, перетаскивая маркеры, которые расположены по углам и боковым сторонам границы выделения.

Меню **Правка** содержит стандартные команды для ра-

боты с фрагментами, например **Вырезать**, **Копировать** и **Вставить**. Следует заметить, что команда **Вставить** помещает фрагмент в левый верхний угол изображения, после чего его нужно переместить в необходимое место. Еще несколько действий с выделенным фрагментом можно выполнить, выбрав одну из команд меню **Рисунок**.

□ **Отразить/Повернуть** – позволяет повернуть или зеркально отобразить выделенный фрагмент. При выборе данного пункта откроется окно, изображенное на рис. 1.25.

□ **Изменить размер/Наклонить** – вызывает окно (рис. 1.26), в котором можно изменить размеры фрагмента, задав процент растяжения по горизонтали и вертикали, а также наклонить выделенный фрагмент.

□ **Обратить цвета** – инвертирует цвета выделенного фрагмента, то есть при выполнении данной команды получится «негатив» изображения.

□ **Очистить** – заливает выделенный фрагмент цветом фона.

СОВЕТ

Большинство описанных действий можно выполнить, щелкнув на выделенном фрагменте правой кнопкой мыши и выбрав нужный пункт контекстного меню.

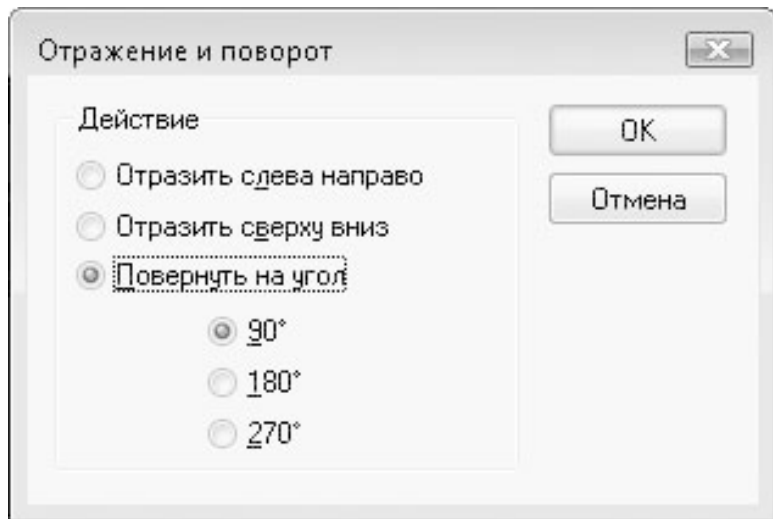


Рис. 1.25. Отражение и поворот фрагментов рисунка

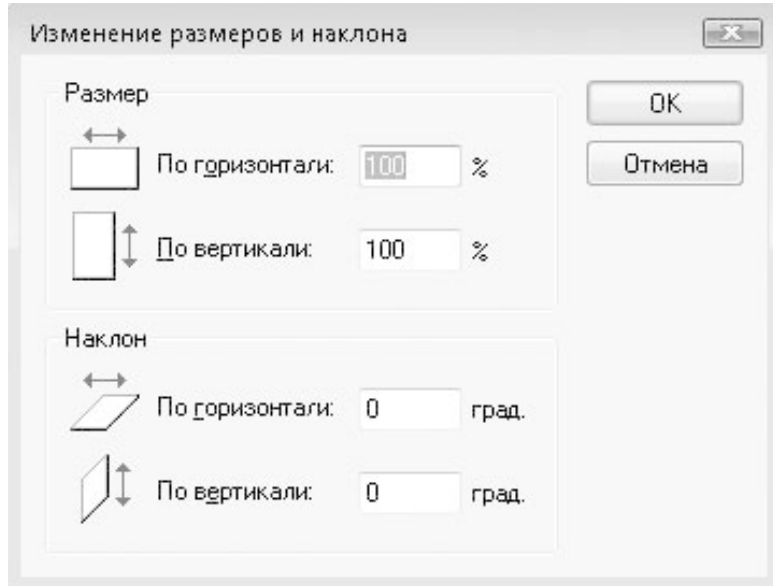


Рис. 1.26. Растяжение и наклон фрагментов рисунка

При отсутствии выделенного фрагмента описанные команды меню Рисунок будут применяться для всего изображения.

Работа с файлами изображений

Открытие и сохранение изображений. Принцип действия основных команд меню **Файл** (**Создать**, **Открыть**, **Сохранить**, **Сохранить как**) не отличается от принципа

действия аналогичных команд в программе Блокнот. Подробно работа с ними описана в предыдущих уроках.

Отправка рисунка по электронной почте. После выполнения команды **Файл # Отправить** программа создаст новое сообщение электронной почты, куда сразу будет вставлен рисунок. Для создания сообщения используется установленная по умолчанию почтовая программа.

Использование рисунка в качестве фона Рабочего стола. Для этого можно выбрать одну из команд меню **Файл**, например **Сделать фоновым рисунком (растянуть)**. Фоновый рисунок **Рабочего стола** будет изменен сразу после выполнения одной из этих команд.

Печать рисунков

Чтобы не тратить зря время и бумагу, перед началом печати следует выполнить следующие подготовительные действия.

Выполните команду **Файл # Параметры страницы**. Откроется окно, изображенное на рис. 1.27.

Здесь все элементы управления размещены в нескольких областях.

☐ **Бумага.** Из соответствующих раскрывающихся списков выберите нужный размер бумаги и способ ее подачи. Если вы всегда печатаете на стандартных листах, то, скорее всего, изменять ничего не придется.

☐ **Ориентация.** Данный переключатель позволяет выбрать Книжную или Альбомную ориентацию бумаги. В левой части окна вы сможете увидеть разницу между этими вариантами.

☐ **Центрирование.** Устанавливая или снимая флажки центрирования в этой области, выберите оптимальное расположение рисунка. Наблюдайте за изменением макета страницы в правой части окна.

☐ **Поля.** При необходимости можете изменить отступы от краев бумаги до начала рисунка (в миллиметрах).

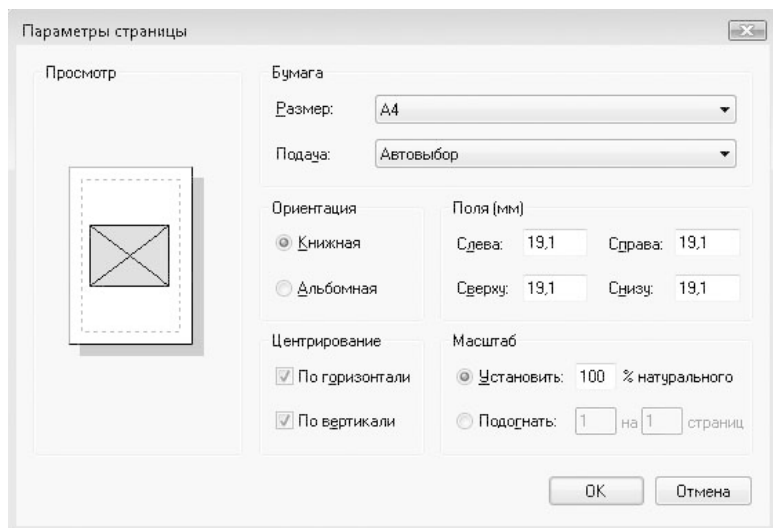


Рис. 1.27. Установка параметров страницы при печати рисунка

□ **Масштаб.** Установив в данной области переключатель в положение **Установить**, вы можете увеличивать или уменьшать размер печатной копии, задавая величину изменения размера в процентах. Если установить переключатель в положение **Подогнать**, то масштаб для размещения рисунка на заданном количестве страниц будет выбран автоматически.

Команда **Файл # Предварительный просмотр** позволит вам увидеть, как будет выглядеть распечатанный рисунок. Если вас что-то не устраивает, вернитесь к параметрам страницы и попробуйте изменить некоторые из них для достижения лучшего результата.

При выполнении команды **Файл # Печать** откроется окно, в котором при необходимости можно выбрать принтер, указать количество копий и запустить печать, нажав кнопку **Печать**.

Создание копий экрана

Рассмотрим приемы создания рисунков, содержащих изображения окон программ. Большинство рисунков в этой книге выполнены именно этим способом, и вы сможете повторить их в программе Paint. Таким образом можно получить изображения окна игр, мультимедийных программ и фильмов. Для этих целей используют клавишу **Print Screen**,

которая помещает копию вида экрана компьютера в буфер обмена. Комбинация клавиш **Alt+Print Screen** помещает в буфер только содержимое активного окна.

Практическая работа

6. Создание рисунков с использованием копий экрана

Задание. Создать рисунок, содержащий кнопки панели инструментов графического редактора Paint с подписями к ним (рис. 1.28).

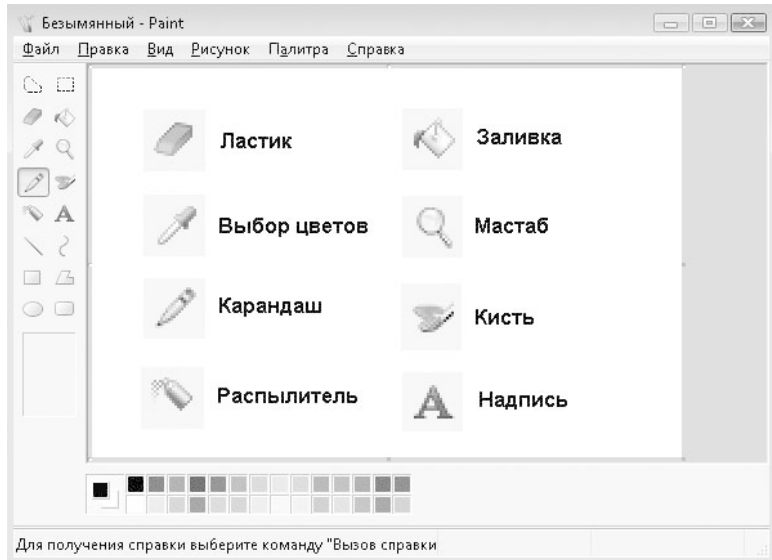


Рис. 1.28. Пример рисунка, созданного на основе копии экрана

Последовательность выполнения

1. Откройте программу Paint с помощью строки поиска в меню **Пуск**.
2. Нажмите сочетание клавиш **Alt+Print Screen**. Изображение окна программы будет помещено в буфер обмена.
3. Выполните команду **Правка # Вставить**. Изображение из буфера будет помещено в окно графического редактора.
4. Увеличьте масштаб изображения с помощью инстру-

мента **Масштаб**.

5. Выберите инструмент **Выделение** и выделите изображение кнопки **Ластик**.

6. Выполните команду **Правка # Копировать**, чтобы поместить изображение кнопки в буфер обмена.

7. Откройте новое окно программы Paint с помощью меню **Пуск**.

8. В новом окне выполните команду **Правка # Вставить**. Изображение кнопки будет помещено в левый верхний угол рисунка.

9. Перетащите вставленный фрагмент в нужное место с помощью мыши.

10. Увеличьте размер фрагмента, перетащив маркер в его углу.

11. Выберите инструмент **Надпись** и обозначьте пунктирным прямоугольником место, где нужно ввести текст.

12. Введите название кнопки. При необходимости измените размер шрифта с помощью панели **Шрифты**. Если данная панель отсутствует, выполните команду **Вид # Панель атрибутов текста**.

13. С помощью **Панели задач** Windows переключитесь в первое окно Paint, где выделите и скопируйте изображение второй кнопки.

14. Переключитесь во второе окно, вставьте скопированное изображение, перетащите его, увеличьте и добавьте текст.

15. Аналогично скопируйте изображение других кнопок и создайте подписи к ним.

16. Сохраните созданный рисунок под любым именем, выполнив команду **Файл # Сохранить**.

17. Создайте еще один рисунок на свободную тему и сохраните его в папку **Изображения**.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

- ☐ Назовите основные возможности программы Paint.
- ☐ Какие действия можно выполнять с фрагментами рисунка?
- ☐ Как распечатать изображение?
- ☐ Как создать рисунок с использованием копии экрана?

Что дальше?

Современные компьютерные программы содержат множество встроенной справочной информации. Однако, чтобы она помогла в работе, нужно знать, где и как ее искать. В следующем уроке вы научитесь пользоваться справочной системой Windows и других программ.

Урок 1.7. Работа со справочной системой

Справочная система Windows Vista позволяет быстро находить необходимые сведения по использованию и настройке операционной системы. В ней есть подробные сведения обо всех функциях, встроенная система поиска информации и возможность получить справочные данные с сайта компании Microsoft.

Многие пользователи пренебрегают использованием справочной системы, а возникшие проблемы решают методом проб и ошибок либо просят помощи у более опытных коллег. С помощью справки Windows можно самостоятельно справиться с большинством трудностей в работе, сэкономив время и силы. Следует также отметить, что справочная система является неплохим средством для повышения профессионального уровня пользователя.

Справочная система Windows Vista обладает простым интерфейсом и имеет мощный механизм поиска. В первую очередь использование справочной системы рекомендуется для новичков, но и опытные пользователи смогут найти в ней полезные сведения.

Открыть окно справочной системы можно, выполнив команду **Пуск # Справка и поддержка**. В главном окне справочной системы есть ссылки на основные разделы справки и

на информационные ресурсы Интернета (рис. 1.29).

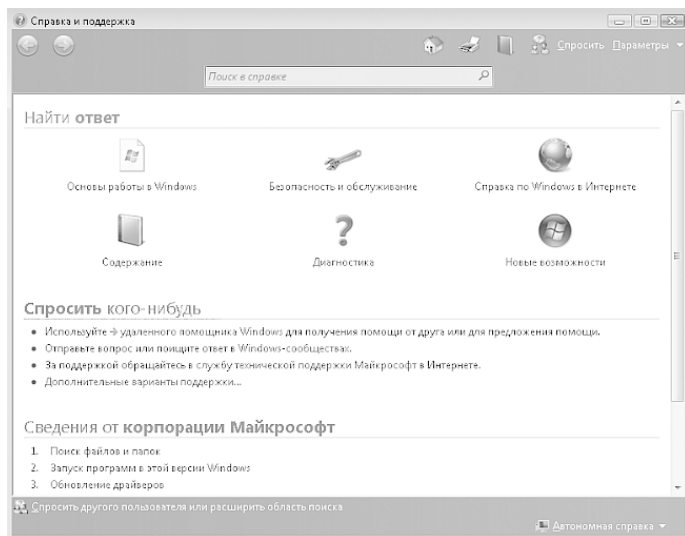


Рис. 1.29. Главное окно справочной системы Windows Vista

Поиск информации в справочной системе

Как отмечалось ранее, Windows Vista имеет мощные встроенные возможности поиска, которые она позволяет использовать и в справочной системе. Просто введите в строку поиска ключевые слова темы, по которой вам нужна справ-

ка, и после нажатия клавиши **Enter** вы получите ссылки на результаты поиска.

Например, вы хотите найти в справочной системе таблицу с сочетаниями клавиш для выполнения типичных действий в Windows Vista. Для этого введите в поле поиска текст сочетания клавиш и нажмите клавишу **Enter**. Система отобразит список найденных ссылок, причем на первых местах окажутся наиболее подходящие результаты. Щелкнув кнопкой мыши на одной из ссылок, вы перейдете к соответствующей странице справочной системы. Чтобы вернуться к результатам поиска и просмотреть другие ссылки, нажмите кнопку **Назад** в левом верхнем углу окна.

С найденной страницей справки вы можете выполнить следующие действия.

- ☐ Распечатать эту тему для дальнейшего изучения, нажав кнопку **Печать** на панели инструментов.
- ☐ Открыть содержание раздела справки, где находится данная тема. Для этого нажмите кнопку **Справка** на панели инструментов.
- ☐ Найти слово или фразу на текущей странице, выполнив команду **Параметры # Найти (на этой странице)**.

СОВЕТ

Не расстраивайтесь, если с первого раза вы не отыскали нужную информацию. Попробуйте построить поисковый запрос, используя другие ключевые слова. Если вы нашли близкие по

смыслу сведения, но не совсем те, которые вам нужны, просмотрите в нижней части страницы ссылки в разделе См. также.

Работа с разделами справки

При необходимости детально разобраться в каких-либо функциях системы можно открыть содержание справки, где просмотреть нужные разделы и темы. Сначала щелкните кнопкой мыши на ссылке Содержание в главном окне справки, затем выберите нужный раздел и просмотрите предложенные ссылки. Навигация по разделам справочной системы построена по принципу веб-страниц. Вы можете применять следующие приемы.

- ☐ Некоторые вопросы на страницах отображаются в свернутом виде, и, чтобы прочесть ответ, нужно щелкнуть кнопкой мыши на названии вопроса. Чтобы развернуть все свернутые элементы, перейдите по ссылке Показать все в правом верхнем углу страницы.

- ☐ Используйте имеющиеся на страницах ссылки на связанные разделы справки. Это позволит ознакомиться с родственными темами.

- ☐ Для возврата к предыдущим просмотренным страницам нажмите кнопку **Назад** в верхней части окна. Эту операцию можно повторить несколько раз.

- ☐ Если вы открыли содержание какого-либо раздела, то

можете вернуться в родительский раздел с помощью ссылок в верхней части страницы.

□ Чтобы быстро вернуться на главную страницу справочной системы, нажмите кнопку с изображением домика.

Справка Windows Vista в Интернете

При первом запуске справочной системы вам будет предложено включить получение справочной информации с веб-узла Microsoft. Если вы согласитесь с этим, то при выполнении поиска вы будете получать как автономные справочные сведения, так и обновленные данные с сайта Microsoft. В правом нижнем углу окна справочной системы расположена кнопка, отображающая текущий режим работы справочной системы: **Автономная справка** или **Справка в Интернете**. Для смены режима щелкните на указанной кнопке и выберите в появившемся меню необходимый пункт.

Для Windows Vista создан полноценный справочный ресурс в Интернете. Чтобы попасть на него, перейдите по ссылке **Справка по Windows в Интернете** в главном окне справочной системы. Для работы с данным ресурсом вы можете использовать рассмотренные выше приемы поиска и навигации по разделам.

Интерактивная справка Windows

Для начинающих пользователей в справочной системе есть видеоролики, демонстрирующие основные приемы работы и новые возможности Windows Vista. Чтобы увидеть список всех роликов, выполните поиск в справочной системе по слову демонстрация. Затем откройте любую найденную страницу, на которой вы сможете прочитать пояснительный текст к видеоролику или запустить его просмотр в **Проигрывателе Windows Media**.

Вызов справки из приложений

Windows Vista включает в себя десятки самостоятельных приложений, к каждому из которых есть справочная информация. В любом приложении Windows вы можете выполнить команду **Справка # Вызов справки** или нажать клавишу **F1**, после чего появится окно справочной системы (рис. 1.30).

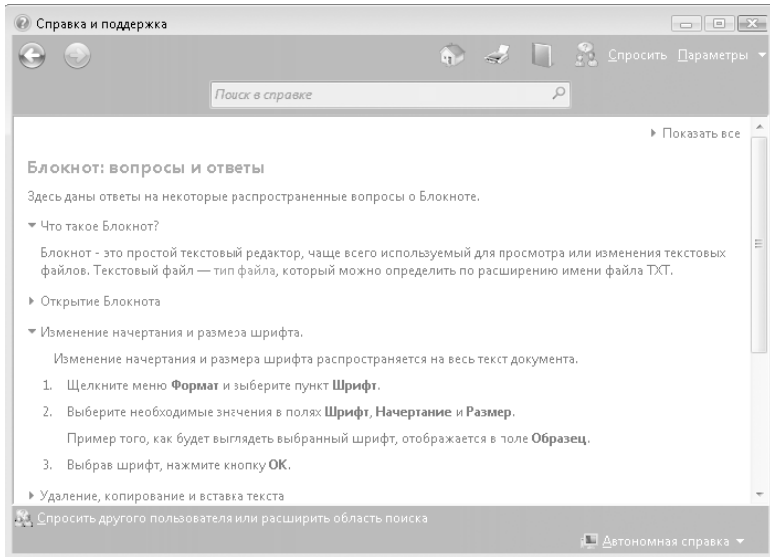


Рис. 1.30. Справка программы Блокнот

Справка встроенных приложений (**Блокнот**, **Калькулятор**, **Paint** и др.) является составной частью рассмотренной выше справочной системы Windows Vista. Другие программы обычно имеют собственные справочные системы, интерфейс которых несколько отличается от окна справки Windows.

Для примера рассмотрим окно справочной системы популярного архиватора WinRAR. Если на вашем компьютере установлена программа WinRAR, вы сможете запустить ее с помощью строки поиска в меню **Пуск**, после чего нажать

клавишу **F1** для вызова справочной системы. Окно справки разделено на две части: левая часть предназначена для поиска разделов и тем справки, а в правой отображается содержимое выбранного раздела. Для поиска справочных сведений используйте одну из вкладок, имеющихся в левой части окна.

□ Вкладка **Содержание**. Разделы справки изображены в виде книг, состоящих из разделов и подразделов. Последовательно щелкая кнопкой мыши на значках книг, можно добраться до нужной темы справки. Например, чтобы узнать, как с помощью WinRAR извлечь файлы из архива, следует в окне справки последовательно щелкнуть кнопкой мыши на значках **Краткое введение для новичков # Как извлечь файлы # Как извлечь файлы в режиме графической оболочки WinRAR** (рис. 1.31).

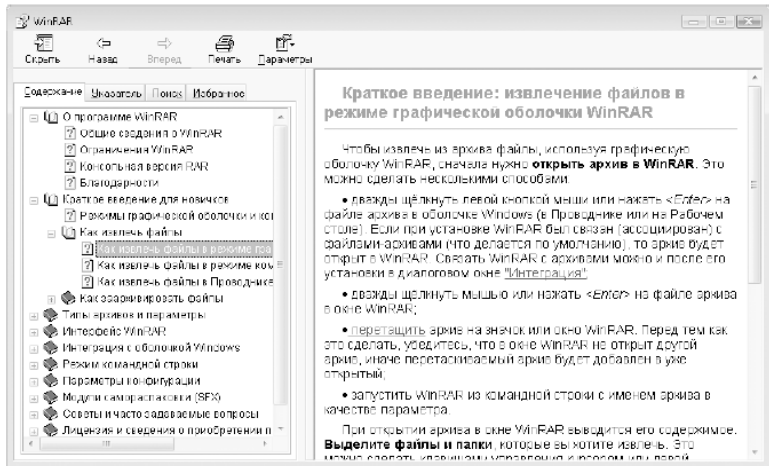


Рис. 1.31. Выбор раздела справки в содержании

☐ **Вкладка Указатель.** С помощью указателя можно искать разделы по ключевым словам. Перейдите на вкладку **Указатель**, введите первые буквы ключевое слова, после чего дважды щелкните кнопкой мыши на нужном слове в списке.

☐ **Вкладка Поиск.** С помощью поиска вы сможете найти раздел по любому имеющемуся в нем слову или фразе. Для этого откройте вкладку **Поиск**, введите нужное слово или фразу. После нажатия кнопки **Разделы** появятся результаты поиска. Для просмотра найденных разделов следует дважды щелкнуть кнопкой мыши на соответствующей строке в списке результатов поиска.

ВНИМАНИЕ

Результаты поиска могут зависеть от падежа и формы слова. Например, в справке WinRAR поиск по словам «Восстановления архива» и «Восстановление архива» дает совершенно различные результаты. По этой причине при неудаче обязательно попробуйте поискать по другим ключевым словам.

Просматривая содержимое разделов справки, обращайтесь внимание на имеющиеся ссылки на связанные разделы справки, которые могут содержать дополнительную информацию по выбранной теме. Для перемещения по ранее просмотренным страницам используйте кнопки **Назад** и **Вперед**.

Практическая работа 7. Поиск справочной информации

Задания

- ☐ В справочной системе Windows найдите информацию о том, как настроить системные часы.
- ☐ В справочной системе Windows найдите список демонстраций и просмотрите некоторые из них.
- ☐ В справке **Блокнота** найдите информацию о работе с колонтитулами страниц.
- ☐ С помощью справочной системы **Калькулятора** изу-

чите работу в инженерном режиме и попробуйте выполнить вычисления, не пользуясь мышью.

Последовательность выполнения

1. Откройте окно справочной системы, выполнив команду **Пуск # Справка и поддержка**, и ознакомьтесь с его содержанием.
2. В строке поиска введите слова **Настройка часов** и щелкните на кнопке **Поиск в справке** или нажмите клавишу **Enter**.
3. Просмотрите результаты поиска и щелкните на ссылке **Настройка часов**, которая будет наиболее подходящей из предложенных.
4. Изучите найденный раздел справки и попробуйте с его помощью открыть окно **Дата и время**.
5. Закройте окно **Дата и время** с помощью кнопки **Отмена**.
6. В окне справочной системы выполните поиск по слову демонстрация и откройте одну из найденных страниц, например **Демонстрация: Общие сведения об узлах компьютера**.
7. Ознакомьтесь с пояснительным текстом к видеоролику и запустите его воспроизведение. Если при воспроизведении нет звука, убедитесь, что включены колонки, и проверьте регуляторы громкости.
8. Закройте окна **Проигрывателя Windows Media** и

справочной системы.

9. Запустите программу **Блокнот** и вызовите его справку, выполнив команду **Справка # Просмотр Справки**.

10. Найдите тему **Создание колонтитулов** и ознакомьтесь с ней.

11. Используя материал справочной системы, попробуйте самостоятельно изучить все возможности программы **Калькулятор**.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

- ☐ Для чего предназначена справочная система Windows?
- ☐ Перечислите варианты поиска справочной информации.
- ☐ Как найти и просмотреть видеоролики об основах работы на компьютере?
- ☐ Как вызывать справочную систему в прикладных программах?

Что дальше?

Уроки данной главы были посвящены основам работы на компьютере. Приобретенные знания обязательно понадобятся в последующих уроках, и если вы что-то пропустили, то советую еще раз обратиться к соответствующему материалу этой главы.

Далее вы более детально изучите работу с такими объектами, как **Рабочий стол**, меню **Пуск** и **Панель задач**. Вы научитесь выполнять различные действия с файлами и папками с помощью программы **Проводник**. Вы также узнаете об особенностях работы с рисунками, музыкой и видео и научитесь работать с дискетами, компакт-дисками и устройствами flash-памяти.

Глава 2

Работа в среде Windows Vista

- Урок 2.1. Меню Пуск и Панель задач**
- Урок 2.2. Рабочий стол**
- Урок 2.3. Настройка интерфейса Windows Vista**
- Урок 2.4. Окна папок**
- Урок 2.5. Упорядочивание и поиск файлов**
- Урок 2.6. Операции с файлами и папками**
- Урок 2.7. Работа с изображениями в Windows**
- Урок 2.8. Работа со сменными носителями**

В этой главе рассмотрены особенности выполнения в Windows Vista различных повседневных действий: работа с меню Пуск и Панелью задач, выполнение операций с файлами и папками, поиск файлов и работа со сменными носителями. Для успешного усвоения материала вам понадобятся знания и умения, приобретенные при изучении первой главы.

Урок 2.1. Меню Пуск и Панель задач

Основные элементы меню Пуск

Для запуска программы, открытия документа или начала работы в Интернете проще всего использовать меню **Пуск**. Здесь вы сможете легко найти нужный вам объект с помощью строки поиска, выбрать одну из часто используемых программ, а также открыть личную или системную папку. После установки и настройки Windows Vista меню **Пуск** будет иметь вид, показанный на рис. 2.1.



Рис. 2.1. Меню Пуск

Меню **Пуск** состоит из двух колонок: в левой находится строка поиска и ярлыки часто используемых программ, а в правой – ссылки для открытия личных папок пользователя, системных объектов и утилит.

Имя пользователя, который вошел в систему, и его значок находятся в верхней части правой колонки. После щелчка кнопкой мыши на значке появляется окно **Учетные записи пользователей**, а щелчок кнопкой мыши на имени пользователя открывает папку его профиля.

Во время работы пользователя система подсчитывает частоту запуска различных приложений и помещает в левую колонку меню **Пуск** программы с самым высоким «рейтингом» использования. Попробуйте несколько раз подряд запустить определенное приложение из меню **Все программы** – и его значок появится в меню **Пуск** вместо одного из ранее имевшихся. Программы с более высокой частотой использования будут постепенно перемещаться в верхнюю часть списка.

Верхняя часть левой колонки меню **Пуск** называется *закрепленной*. Помещенные в нее значки будут присутствовать всегда, независимо от частоты их использования. По умолчанию в закрепленной области находятся команды запуска программ **Internet Explorer** и **Почта Windows**, но вы можете добавлять туда свои значки и удалять существующие.

Во всех предыдущих версиях Windows для запуска приложений использовалось многоуровневое меню **Программы** или **Все программы**. Это меню присутствует и в Windows Vista, но принцип его работы несколько изменен. Теперь вся навигация выполняется в пределах левой колонки меню, а для выбора нужной программы можно использовать колесо прокрутки.

В нижней части меню **Пуск** находятся две кнопки.



Выключение. В зависимости от системных настроек данная кнопка может либо переводить компьютер в режим пониженного энергопотребления (режим сна), либо выполнять завершение работы Windows с последующим выключением компьютера.



Блокировка. Эта кнопка служит для перехода к экрану блокировки компьютера, а стрелка ► рядом с ней открывает меню, в котором перечислены все доступные варианты завершения работы: **Смена пользователя, Выход из системы, Блокировка, Перезагрузка, Сон и Завершение работы** (см. урок 1.2).

Элементы в правой колонке меню **Пуск** представлены только в виде текста, а соответствующее изображение будет появляться в верхней части при наведении указателя мыши на любой из пунктов.

По умолчанию в правой колонке меню **Пуск** присутствуют следующие элементы.

☐ **<Имя пользователя>.** При выборе этого пункта будет открыта папка профиля пользователя, в которой содержатся все файлы и каталоги, относящиеся к пользователю, который выполнил вход в систему.

☐ **Документы.** Папка для хранения документов пользователя. Она находится в каталоге с именем пользователя и является составной частью его профиля. В предыдущих вер-

сиях Windows эта папка называлась **Мои документы**.

□ **Изображения**. Папка для хранения графических файлов пользователя. Как и папка **Документы**, она является частью профиля пользователя.

□ **Музыка**. Каталог для хранения музыкальных файлов. Он также является составляющей профиля пользователя.

□ **Игры**. Эта команда открывает папку с установленными в системе играми.

□ **Поиск**. С помощью окна поиска можно находить файлы, папки и другую информацию (см. урок 2.5).

□ **Недавние документы**. При выборе данного пункта открывается меню с ярлыками 15 последних открытых документов. С помощью этого меню вы можете быстро найти документ, который недавно редактировали.

□ **Компьютер**. Окно **Компьютер** содержит значки имеющихся в системе дисков и других устройств. Оно является важным системным объектом, очень многие действия по настройке и использованию компьютера будут начинаться именно с него. В предыдущих версиях Windows это окно называлось **Мой компьютер**.

□ **Сеть**. Папка, с помощью которой можно получить доступ к ресурсам локальной сети.

□ **Подключение**. Открывает окно, с помощью которого можно управлять удаленными соединениями (см. урок 3.1).

□ **Панель управления**. Содержит ссылки и значки для выполнения различных действий по настройке компьютера

(см. урок 8.1).

□ **Программы по умолчанию.** При выборе этого пункта откроется окно выбора приложений по умолчанию для обработки файлов различных типов.

□ **Справка и поддержка.** Запускает окно **Справка и поддержка**, позволяющее находить разнообразную справочную информацию (см. урок 1.7).

Мы рассмотрели меню **Пуск** с элементами, которые устанавливаются по умолчанию, но может оказаться, что на вашем компьютере меню **Пуск** значительно отличается от показанного на рис. 2.1. Дело в том, что в Windows Vista имеется возможность выполнять гибкую настройку этого меню, о которой мы поговорим чуть позже, а сейчас рассмотрим содержащуюся в главном меню Windows функцию поиска.

Поиск в меню Пуск

Наиболее важная функция меню **Пуск** – это встроенная строка поиска. Именно она по замыслу разработчиков должна стать основным инструментом для запуска программ, открытия документов и других действий. Строка поиска действительно позволяет выполнять повседневные операции значительно быстрее и удобнее.

Рассмотрим пример использования строки поиска для запуска графического редактора **Paint**. Во всех предыдущих версиях Windows для этого нужно было выполнить такую

последовательность действий: **Пуск # Все программы # Стандартные # Paint**. В Windows Vista эту же операцию можно осуществить так.

1. Щелкните на кнопке **Пуск**.
2. Наберите на клавиатуре первые буквы названия нужной программы. Для запуска **Paint**, скорее всего, хватит первых двух букв.
3. По мере набора текста Windows автоматически будет выводить в левом столбце меню список наиболее подходящих результатов, и когда вы увидите в этом списке значок и название нужной программы (рис. 2.2), просто щелкните на нем кнопкой мыши.

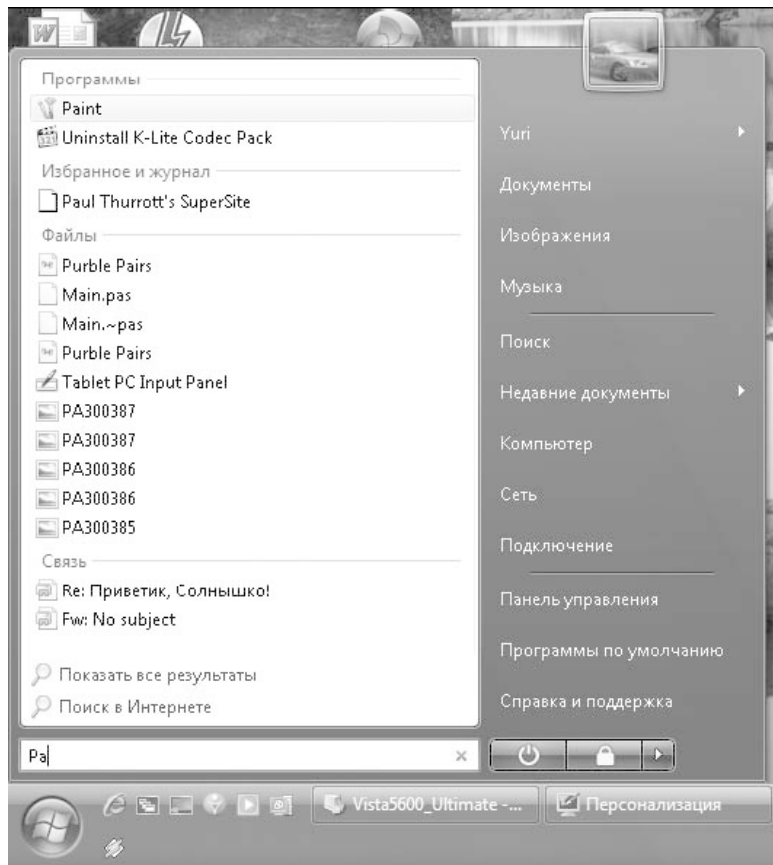


Рис. 2.2. Поиск в меню Пуск

СОВЕТ

Поиск в меню Пуск можно выполнять по

любому слову названия программы. Например, программу **Проигрыватель Windows Media** успешно можно найти как по первым буквам слова «**Проигрыватель**», так и по первым буквам слова **Media**.

Искать программы в меню **Пуск** можно вообще без использования мыши, при этом для нахождения и запуска большинства приложений достаточно 4-5 нажатий клавиш. Пример выполнения этой операции будет приведен далее.

Кроме программ с помощью строки поиска меню **Пуск** можно находить файлы, хранящиеся в личных папках пользователя, элементы папок **Избранное** и **Журнал обозревателя Internet Explorer** (см. рис. 2.2). При необходимости вы можете отключить поиск в одном или нескольких перечисленных местах с помощью окна свойств меню **Пуск**, которое будет рассмотрено далее.

Настройка ярлыков в меню **Пуск**

Вы можете добавлять или удалять ярлыки программ и других объектов в следующих местах меню **Пуск**: в закреплённой области, которая находится в верхней части левого столбца; в списке часто используемых программ; в меню **Все программы**.

Чтобы добавить ярлык любого приложения в закреплённую область, щелкните правой кнопкой мыши на его значке

и выберите в контекстном меню пункт **Закрепить в меню «Пуск»**. Для удаления любого значка из закрепленной области меню **Пуск** щелкните на нем правой кнопкой и выполните команду **Удалить** из этого списка.

Команда **Закрепить в меню «Пуск»** появляется только в контекстном меню для приложений, но вы также можете поместить в закрепленную область ярлык папки, документа или другого объекта. Для этого перетащите значок нужного объекта на кнопку **Пуск**, после чего отпустите кнопку мыши.

Список часто используемых программ формируется автоматически, и вы можете только удалять ярлыки из этого списка. Чтобы удалить отдельный ярлык, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите пункт **Удалить** из этого списка. При этом список программ будет сдвинут, а в его нижней части появится новый элемент.

Вы можете очистить список недавно использовавшихся документов, выбрав в контекстном меню ссылки **Недавние документы** пункт **Очистить список последних элементов**.

В меню **Все программы** новые ярлыки обычно добавляются автоматически при установке приложений. При удалении программ они должны автоматически исчезать из меню. О том, как правильно устанавливать и удалять программы, читайте в уроке 3.1.

Для удаления ярлыка из меню **Пуск** щелкните на нем пра-

вой кнопкой мыши и выберите в контекстном меню пункт **Удалить**. Помните, что удаление ярлыка из меню **Все программы** не приведет к удалению самой программы.

Свойства меню Пуск

Чтобы открыть окно свойств меню **Пуск**, щелкните правой кнопкой мыши на кнопке **Пуск** и выберите в контекстном меню пункт **Свойства**. При этом откроется окно, показанное на рис. 2.3.

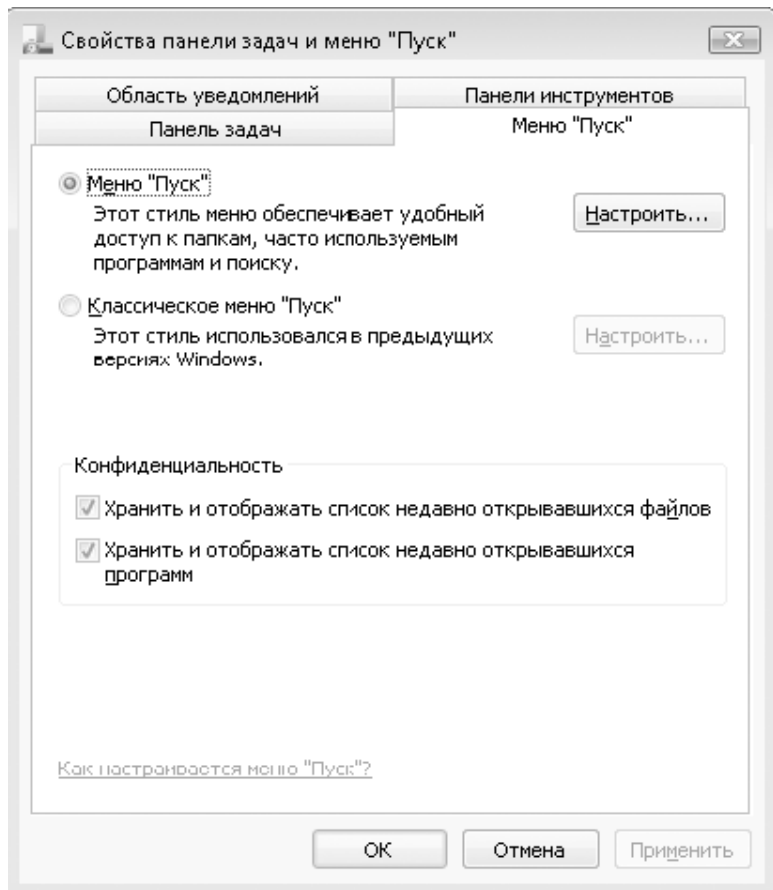


Рис. 2.3. Окно свойств Меню Пуск

В этом окне можно установить переключатель в одно из двух положений: **Меню «Пуск»** или **Классическое меню**

«**Пуск**». Классическим считается меню, которое использовалось в системах Windows 9x и Windows 2000. Рекомендовать этот вариант можно лишь очень консервативным пользователям, которые принципиально не хотят использовать новые возможности меню, в первую очередь это касается встроенной системы поиска. Вы можете дополнительно настроить классическое меню, щелкнув на кнопке **Настроить**. Далее в этой книге классический стиль меню **Пуск** рассматриваться не будет.

По умолчанию система ведет историю запускаемых программ и открываемых документов. В целях конфиденциальности вы можете отказаться от этих функций, сняв флажки **Хранить и отображать список недавно открывавшихся файлов** и **Хранить и отображать список недавно открывавшихся программ**.

При нажатии кнопки **Настроить**, расположенной напротив переключателя **Меню «Пуск»**, откроется окно настройки меню **Пуск** (рис. 2.4). В верхней части появившегося окна присутствует обширный список параметров, с помощью которых можно включать или отключать отображение отдельных элементов меню, настраивать параметры поиска, а также изменять другие параметры. Кнопка **Параметры по умолчанию** позволит вернуться к исходным параметрам меню **Пуск**.

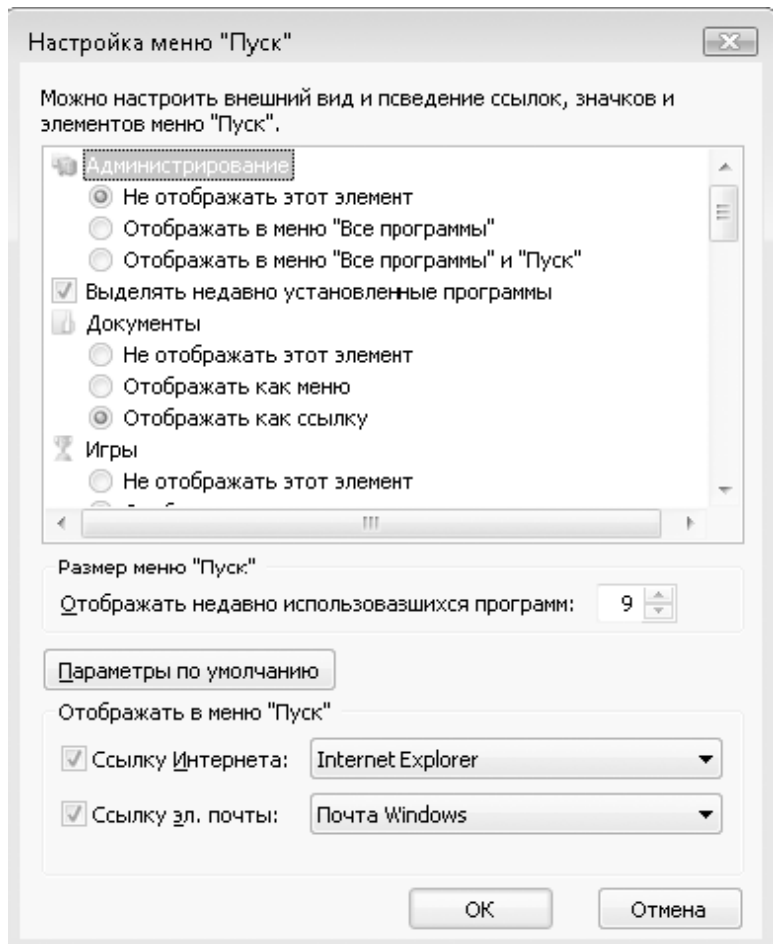


Рис. 2.4. Окно настройки Меню Пуск

Практическая работа

8. Работа с меню Пуск

Задание. Настроить значки меню **Пуск**.

Последовательность выполнения

1. Запустите программу **Блокнот** с помощью строки поиска в меню **Пуск**.
2. Запустите программу **Калькулятор** с помощью строки поиска, не пользуясь мышью. Для этого:
 - 1) нажмите клавишу с логотипом Windows, чтобы открыть меню **Пуск**;
 - 2) введите первые буквы названия нужной программы;
 - 3) когда искомая программа окажется на первом месте в списке результатов, нажмите клавишу **Enter** для ее запуска.
3. Запустите графический редактор **Paint** с помощью меню **Все программы**. Для этого:
 - 1) нажмите кнопку **Пуск** и выберите пункт **Все программы**;
 - 2) с помощью колесика мыши или линейки прокрутки найдите папку **Стандартные** и щелкните на ней кнопкой мыши;
 - 3) найдите значок программы **Paint** и щелкните на нем кнопкой мыши.
4. Найдите в меню **Все программы** значок какого-нибудь

приложения, например Блокнота, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выполните команду **Закрепить** в меню **Пуск** контекстного меню.

5. Удалите добавленную программу из закрепленной области, щелкнув на ее значке правой кнопкой мыши и выполнив команду **Удалить** из этого списка.

6. Удалите таким же образом один из значков из области часто используемых программ. При этом список программ будет сдвинут, а в нижней части появится новый элемент.

7. Откройте окно свойств меню **Пуск**, щелкнув правой кнопкой мыши на кнопке **Пуск** и выполнив команду **Свойства**.

8. Нажмите кнопку **Настроить**, чтобы открыть окно настройки меню **Пуск**.

9. Увеличьте количество недавно использовавшихся программ в меню **Пуск** до 12 и закройте все открытые окна с помощью кнопки **ОК**.

10. Откройте меню **Пуск**, чтобы увидеть примененные изменения.

11. Снова откройте окно свойств меню **Пуск** и верните прежние значения измененных параметров.

Панель задач

Основное назначение **Панели задач** – отображение кнопок для работающих приложений и открытых окон, с помо-

щью которых можно быстро переключаться между ними (это вы должны были изучить в первых уроках). Дополнительные возможности для управления окнами имеются в контекстном меню **Панели задач**, где можно упорядочить или быстро свернуть все окна с помощью команды **Показать рабочий стол**.

В правой части **Панели задач** находится область уведомлений, где отображаются значки приложений, работающих в фоновом режиме, а также некоторые системные пиктограммы. Иногда количество подобных значков становится довольно большим, и они занимают значительную часть **Панели задач**. Windows автоматически скрывает значки, к которым вы обращаетесь редко, но соответствующие приложения работают даже при скрытых значках. Чтобы добраться до скрытого значка, нужно щелкнуть на кнопке со стрелкой



Нажав ее, вы увидите все имеющиеся в области уведомлений значки (рис. 2.5).



Рис. 2.5. Значки в области уведомлений отображены (слева) и скрыты (справа)

Языковая панель

В процессе работы на компьютере возникает необходимость вводить тексты или команды как на русском, так и на английском языке. Для переключения языков ввода используется языковая панель, которая обычно находится в правой части **Панели задач** и отображает текущий язык ввода буквенным обозначением (например, RU – русский, EN – английский). Для переключения языков ввода достаточно щелкнуть на индикаторе текущего языка и в появившемся меню выбрать нужный язык из списка (рис. 2.6). О том, как добавить новый язык, читайте в инструкции к практической работе 9.

На **Панели задач** языковая панель всегда отображается в свернутом виде. Чтобы развернуть ее, щелкните на индикаторе языка ввода правой кнопкой мыши и выберите в контекстном меню пункт **Восстановить языковую панель**. После этого языковая панель переместится в верхнюю часть **Рабочего стола**, но вы можете перетащить ее с помощью мыши в любое другое место. Чтобы вернуть языковую панель на **Панель задач**, щелкните на кнопке **Свернуть** в правой верхней части панели.

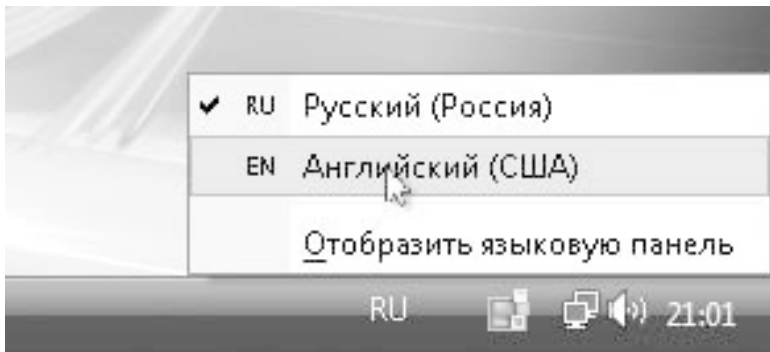


Рис. 2.6. Выбор языка ввода с помощью языковой панели

Настройка даты и времени

Для настройки даты и времени щелкните правой кнопкой мыши на значке часов в области уведомлений и выберите пункт **Настройка даты/времени**. Чтобы изменить показания часов или текущую дату, вам понадобятся полномочия администратора компьютера. После нажатия кнопки **Изменить дату и время** нужно подтвердить действия в специальном окне службы контроля учетных записей (UAC).

В появившемся окне (рис. 2.7) вы сможете указать на календаре нужную дату. Для смены месяца щелкните кнопкой мыши на названии текущего месяца, а повторный щелчок позволит перейти к выбору года. Чтобы изменить время, щелкните в поле с показаниями времени, после чего используйте кнопки с изображением стрелок ▲ и ▼. После уста-

новки правильных значений даты и времени нажмите кнопку **Применить** или **ОК**.

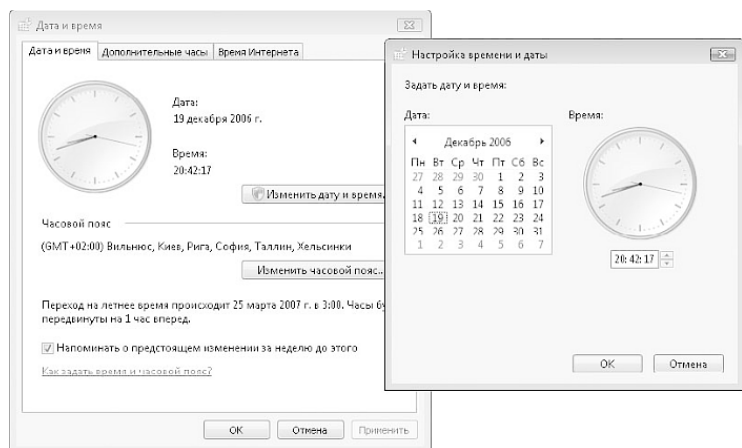


Рис. 2.7. Настройка даты и времени

После нажатия кнопки **Изменить часовой пояс** вы сможете выбрать один из доступных часовых поясов, который наиболее подходит для вашей местности, и при необходимости установить флажок автоматического перехода на летнее время.

Настройка Панели задач

Для открытия окна свойств **Панели задач** щелкните правой кнопкой мыши на любом свободном месте **Панели за-**

дач и выберите пункт **Свойства**. Для установки свойств меню **Пуск** и **Панели задач** используется одно общее окно, состоящее из нескольких вкладок. В данном случае активной будет вкладка **Панель задач** (рис. 2.8).

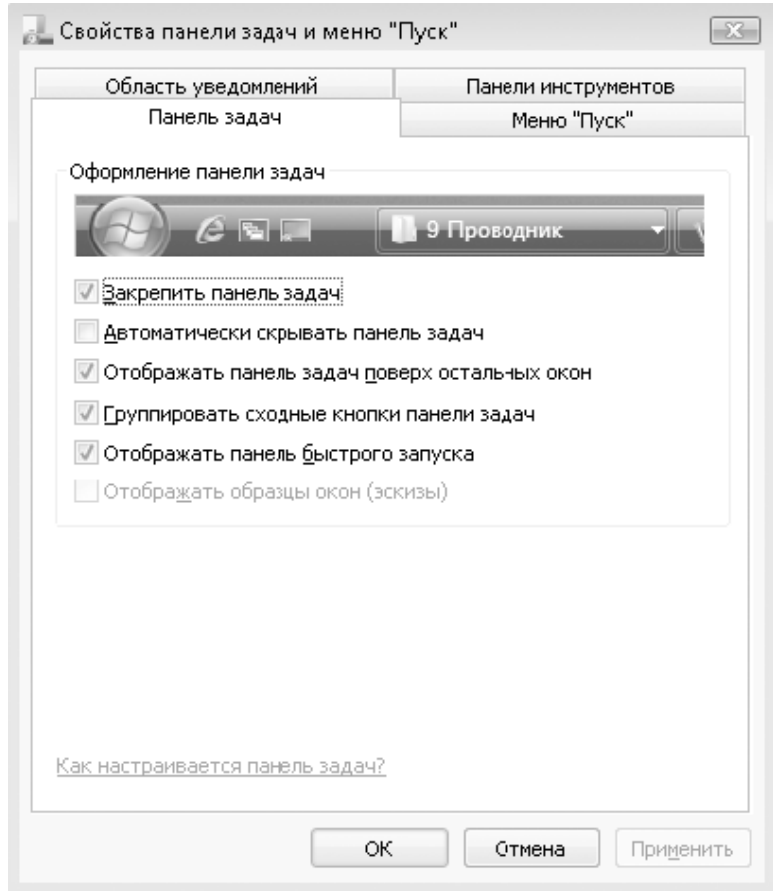


Рис. 2.8. Свойства Панели задач

В окне настройки **Панели задач** имеются следующие флажки.

□ **Закрепить панель задач.** Сняв этот флажок, вы сможете изменить размеры **Панели задач** или переместить ее к другому краю экрана.

□ **Автоматически скрывать панель задач.** Установите данный флажок, если вам нужно задействовать всю площадь экрана для работы приложений. В этом случае **Панель задач** будет скрытой, но сразу появится, если вы подведете указатель мыши к нижнему краю экрана.

□ **Отображать панель задач поверх остальных окон.** Если снять этот флажок, то открытые окна будут закрывать собой **Панель задач**, что позволяет задействовать всю площадь экрана для приложения, развернутого во весь экран. Однако в таком случае **Панель задач** не будет автоматически появляться при подведении указателя мыши к краю экрана.

□ **Группировать сходные кнопки панели задач.** В Windows Vista применяется механизм группировки сходных кнопок **Панели задач**, что позволяет более рационально использовать место на ней. По умолчанию группировка включена, и при наличии нескольких открытых окон одного приложения (например, Internet Explorer или Microsoft Word) они могут отображаться на **Панели задач** в виде одной кнопки (рис. 2.9). При снятом флажке каждое окно всегда будет представлено в виде отдельной кнопки.

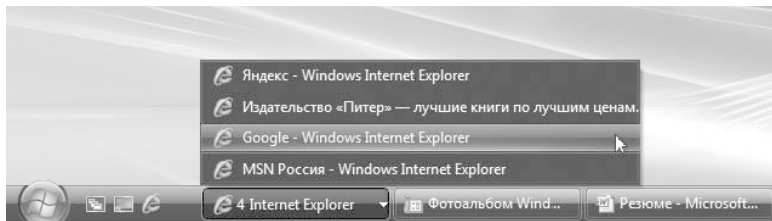


Рис. 2.9. Пример группировки нескольких кнопок Internet Explorer

□ **Отображать панель быстрого запуска.** На панель быстрого запуска можно поместить ярлыки для запуска часто используемых приложений.

□ **Отображать образцы окон (эскизы).** Если данный флажок установлен, то при наведении указателя мыши на любую кнопку **Панели задач** будет появляться уменьшенное изображение (эскиз) соответствующего окна. Эта возможность доступна только при включенном стиле Aero, о котором вы узнаете из материала следующего урока.

Практическая работа 9.

Настройка Панели задач

Задание 1. Настроить внешний вид и расположение **Панели задач**.

Последовательность выполнения

1. Щелкните правой кнопкой мыши на свободном месте **Панели задач** и снимите флажок **Закрепить панель задач**.

2. Увеличьте размеры **Панели задач**, перетащив с помощью мыши ее верхний край.

3. Переместите **Панель задач** к верхнему краю экрана, попробуйте открыть в таком положении меню **Пуск** и запустить несколько программ. Аналогично попробуйте воспользоваться боковым расположением **Панели задач**.

4. Верните нижнее положение и размеры **Панели задач**, после чего, щелкнув на ней правой кнопкой мыши, установите раннее снятый флажок **Закрепить панель задач**.

5. Откройте окно свойств **Панели задач**, щелкнув на свободном месте панели правой кнопкой мыши и выполнив команду **Свойства** (см. рис. 2.8).

6. Установите флажок **Автоматически скрывать панель задач** и снимите флажок **Отображать часы**, после чего нажмите кнопку **ОК**.

7. Проверьте измененные параметры в действии, после чего верните прежнее состояние флажков.

8. Самостоятельно проверьте действие других флажков окна свойств **Панели задач**, не забывая каждый раз возвращать их в прежнее положение.

Задание 2. Добавить новый язык ввода, например украинский, и изменить сочетание клавиш для переключения

между языками.

Последовательность выполнения

1. Щелкните правой кнопкой мыши на языковой панели и выберите в контекстном меню пункт **Параметры**.
2. В появившемся окне нажмите кнопку **Добавить**, после чего выберите нужный язык и раскладку клавиатуры из древовидного списка (рис. 2.10).

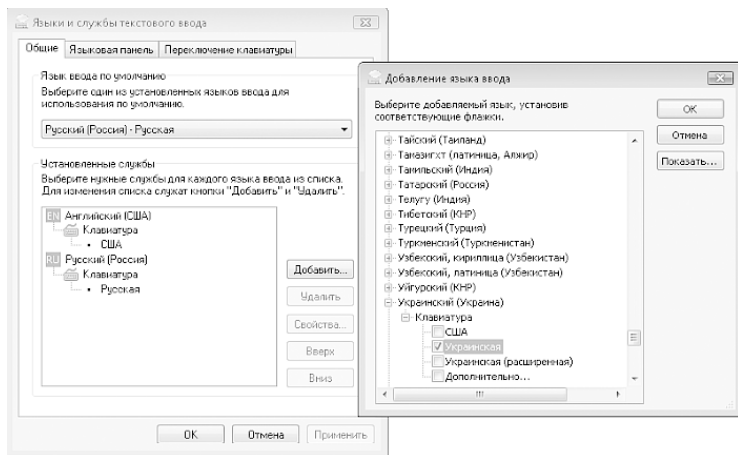


Рис. 2.10. Окно настройки языков ввода

3. Закройте окно добавления языков ввода с помощью кнопки **ОК**.
4. Перейдите на вкладку **Переключение клавиатуры**,

выделите в списке действие **Переключить язык ввода** и нажмите кнопку **Сменить сочетание клавиш**.

5. В открывшемся окне установите желаемый способ переключения между языками ввода. По умолчанию используется сочетание клавиш **Alt+Shift**. Вы можете изменить его на сочетание **Ctrl+Shift**, которое, по мнению многих пользователей, является более удобным.

6. Закройте все диалоговые окна нажатием кнопки **ОК**.

7. Создайте текстовый документ и попробуйте набрать текст с использованием нового языка.

8. Если добавленный язык вам не нужен для постоянной работы, снова откройте окно настройки языков ввода, выделите лишний язык в списке **Установленные службы** (см. рис. 2.10) и нажмите кнопку **Удалить**.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

- ☐ Из каких частей состоит меню **Пуск** Windows Vista?
- ☐ Как добавить значок программы в закрепленную область меню **Пуск**?
- ☐ Как изменить количество значков в меню **Пуск**?
- ☐ Назовите основные параметры **Панели задач**.
- ☐ Как изменить сочетание клавиш для переключения между языками ввода?

Что дальше?

В следующем уроке мы продолжим изучение интерфейса Windows. Рассмотрим новые эффекты интерфейса Windows Vista, изучим параметры **Рабочего стола**, особенности настроек экрана для мониторов различных типов и использование ждущего и спящего режима для энергосбережения.

Урок 2.2. Рабочий стол

Windows Aero

Новый стиль Windows Aero позволяет преобразить внешний вид окон и других элементов интерфейса и обеспечивает высококачественные визуальные эффекты. Данный стиль является своеобразной визитной карточкой новой операционной системы и отличается следующими особенностями.

- Полупрозрачные окна, меню **Пуск** и **Панель задач**.
- Визуальные эффекты и анимация при работе с окнами.
- Трехмерные эффекты при переключении между работающими программами.
- Предварительный просмотр эскизов работающих приложений при наведении указателя мыши на соответствующую кнопку **Панели задач**.

На компьютере с включенным стилем Windows Aero вы можете увидеть перечисленные выше эффекты сразу же после загрузки системы. Если же визуальные эффекты отсутствуют, возможно, оборудование компьютера не поддерживает стиль Windows Aero или же этот стиль был отключен в окне настройки **Рабочего стола** (см. следующий урок).

Эффекты переключения между окнами

При включенном стиле Windows Aero для переключения между окнами можно использовать сочетание клавиш Windows+Tab, с помощью которого реализуется эффект трехмерного пролистывания открытых окон (рис. 2.11). Этот эффект также называется *Flip 3D*, или *эргономичное пролистывание*.

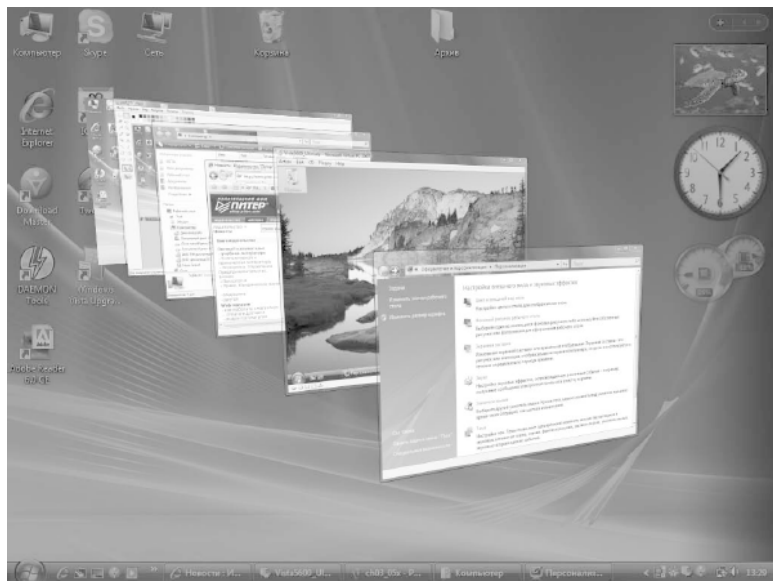


Рис. 2.11. Переключение между открытыми окнами с по-

мощью клавиш Windows+Tab

Для переключения между запущенными программами с помощью сочетания клавиш Windows+Tab действуйте следующим образом.

1. Нажмите сочетание клавиш Windows+Tab, затем отпустите Tab, а клавишу Windows продолжайте удерживать.
2. Для выбора другого окна вы можете:
 - прокручивать колесо мыши;
 - последовательно нажимать клавишу Tab;
 - использовать клавиши управления курсором;
 - щелкнуть кнопкой мыши на нужном окне.
3. Отпустите клавишу Windows, и система активизирует выбранное окно.

Включить режим эргономичного пролистывания вы также можете с помощью кнопки **Переключение между окнами**



которая по умолчанию присутствует на панели быстрого запуска. В этом случае вам не придется удерживать нажатой клавишу Windows, а для выбора окна используйте щелчок кнопкой мыши или клавишу **Enter**. Аналогичного эффекта можно добиться с помощью сочетания клавиш **Ctrl+Windows+Tab**.

Для переключения между работающими окнами можно

также использовать комбинацию клавиш Alt+Tab. В процессе переключения пользователь будет видеть эскизы содержимого окон. Этот эффект получил название Flip (рис. 2.12).

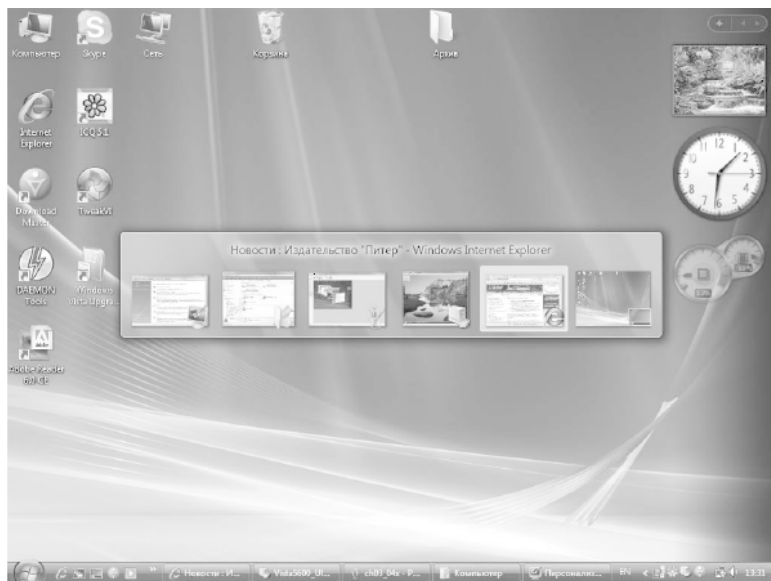


Рис. 2.12. Переключение между открытыми окнами с помощью клавиш Alt+Tab

Просмотр эскизов приложений

Чтобы найти нужное окно среди нескольких запущенных,

можно использовать просмотр эскизов на **Панели задач**. При наведении указателя мыши на любую кнопку **Панели задач** появится эскиз содержимого окна (рис. 2.13), причем, если в окне отображается видео или анимация, вы также сможете ее увидеть. Предварительный просмотр открытых окон будет работать только при включенном стиле Windows Aero.



Рис. 2.13. Предварительный просмотр открытого окна на Панели задач

Боковая панель

Боковая панель является местом для размещения *мини-приложений* – небольших программ, выполняющих информационные, развлекательные или другие функции. По умолчанию боковая панель загружается вместе с Windows и размещается в правой части экрана (рис. 2.14).

Если вы развернете какое-либо окно на весь экран, боковая панель будет автоматически спрятана, освобождая все рабочее пространство для активного окна. Чтобы отобразить

боковую панель снова, щелкните кнопкой мыши на ее значке в области уведомлений или нажмите сочетание клавиш **Windows+Пробел**.

Вы можете перетаскивать мини-приложения с помощью мыши в пределах боковой панели, а также вынести любое приложение на **Рабочий стол**. Некоторые мини-приложения могут иметь несколько настраиваемых параметров. В таком случае после щелчка правой кнопкой мыши на приложении в контекстном меню будет присутствовать пункт **Параметры**. Для примера на рис. 2.15 показано окно настройки мини-приложения **Часы**, где вы можете выбрать внешний вид часов и изменить некоторые другие параметры.

В составе Windows Vista имеется более десяти встроенных мини-приложений. Чтобы увидеть их перечень, нажмите кнопку **Мини-приложения** в верхней части боковой панели (рис. 2.16). Для установки любого из имеющихся приложений дважды щелкните кнопкой мыши на соответствующем изображении или просто перетащите его на боковую панель с помощью мыши. Вы также можете загрузить новые мини-приложения из Интернета, перейдя по ссылке **Найти мини-приложения в Интернете**. После этого будет открыт специальный ресурс Интернета, где можно выбрать и установить мини-приложения по своему вкусу.



Рис. 2.14. Боковая панель Windows Vista

Если же боковая панель вам не нужна, отмените ее автоматический запуск следующим образом.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на любом ее свободном участке и выберите в контекстном меню пункт **Свойства**.

2. Снимите флажок **Запускать боковую панель при запуске Windows**, нажмите кнопку **ОК** и перезагрузите компьютер.

Часы



1 из 8



Имя часов:

Часовой пояс:

Текущее время на компьютере ▾

☐ Показывать секундную стрелку

Изменить дату и время на компьютере

OK

Отмена

Рис. 2.15. Окно параметров мини-приложения Часы

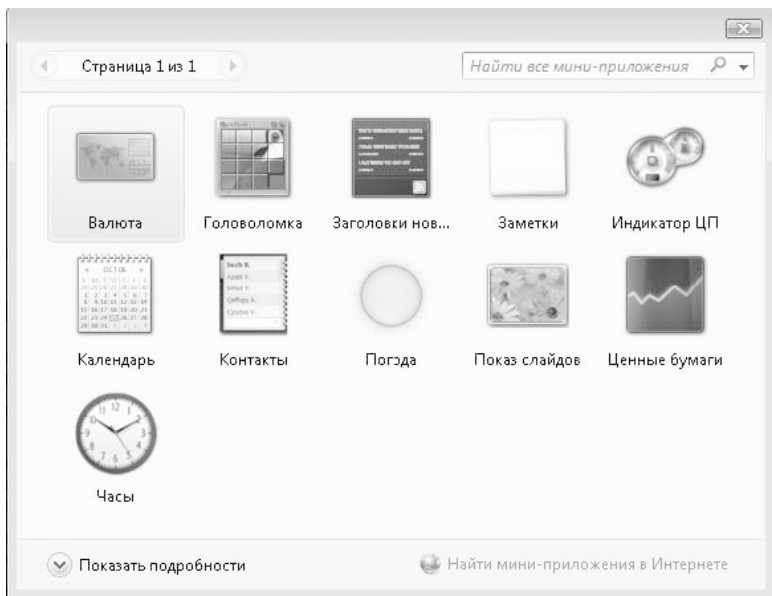


Рис. 2.16. Перечень мини-приложений, поставляемых вместе с Windows Vista

Значки на Рабочем столе

После установки Windows Vista на **Рабочем столе** присутствует только один значок – **Корзина**, все остальные значки содержатся в меню **Пуск**. Если вы хотите видеть на

Рабочем столе одну из системных папок (например, **Компьютер**), найдите нужный значок в меню **Пуск**, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выполните команду **Отображать на рабочем столе**. Многие приложения автоматически добавляют на Рабочий стол свои ярлыки. Кроме того, пользователи могут создавать на **Рабочем столе** папки и сохранять файлы.

Для упорядочивания значков на **Рабочем столе** воспользуйтесь контекстным меню. Щелкните правой кнопкой мыши на свободном месте **Рабочего стола** и выполните в меню команду **Упорядочить значки**. В появившемся подменю можно указать один из вариантов для упорядочивания значков по имени, размеру, типу или дате изменения. Если же выполнить команду контекстного меню **Вид # Выравнивать автоматически**, то все значки будут выстроены в левой части **Рабочего стола**, и вы не сможете переместить их в другое место, можно только лишь изменить порядок следования.

Вы можете вообще скрыть все значки **Рабочего стола**. Для этого откройте контекстное меню для свободного участка **Рабочего стола**, выполните команду **Упорядочить значки** и снимите флажок **Отображать значки рабочего стола**. Для отображения скрытых значков следует повторно выполнить указанную команду.

Изменение свойств ярлыка

Ярлыки – это значки, указывающие путь к другому объекту. Ярлыки обычно создают на **Рабочем столе** или в **Главном меню**, чтобы иметь возможность быстрого доступа к файлу, папке или другому объекту. Ярлыки внешне отличаются от обычных значков наличием маленькой стрелки в нижнем левом углу. Чтобы создать на Рабочем столе ярлык для папки или файла, достаточно щелкнуть на нем правой кнопкой мыши и выполнить команду **Отправить # Рабочий стол (создать ярлык)**.

Любой ярлык имеет несколько дополнительных свойств, которые устанавливаются при его создании по умолчанию. Для изменения свойств ярлыка щелкните на нем правой кнопкой мыши, выберите в контекстном меню пункт **Свойства** и в открывшемся окне перейдите на вкладку **Ярлык** (рис. 2.17).

На вкладке **Ярлык** вы можете изменять значения следующих параметров.

□ **Объект** – в этом поле записывается адрес объекта, на который указывает ярлык. Иногда после адреса могут указываться дополнительные параметры для запуска объекта.



Свойства: Изображения - Ярлык



Общие

Ярлык

Безопасность

Подробно

Предыдущие версии



Изображения - Ярлык

Тип объекта: Папка с файлами

Размещение: Юрий

Объект: C:\Users\Юрий\Pictures

Рабочая папка:

Быстрый вызов: Нет

Окно: Обычный размер окна

Комментарий:

Место хранения

Сменить значок...

Дополнительно...

ОК

Отмена

Применить

Рис. 2.17. Окно свойств ярлыка

□ **Рабочая папка** – для ярлыков программ в этом поле указывается папка, в которой находятся дополнительные файлы, необходимые для работы этой программы. Для ярлыков, указывающих на объекты других типов, это поле может быть пустым.

СОВЕТ

Если после запуска программы с помощью ярлыка возникает сообщение о невозможности найти определенный файл, проверьте правильность указания рабочей папки в окне свойств ярлыка.

□ **Быстрый вызов** – в этом поле вы можете указать сочетание клавиш для быстрого запуска ярлыка.

□ **Окно** – из данного раскрывающегося списка можно выбрать один из вариантов запуска объекта: в обычном окне, в окне, развернутом на весь экран или свернутым в значок.

□ **Комментарий** – в этом поле можно указать дополнительные сведения, которые будут отображаться в подсказке, появляющейся при наведении указателя мыши на ярлык.

Для большинства ярлыков Windows выбирает значок автоматически, но вы можете сменить его, щелкнув на кнопке **Сменить значок**. В появившемся окне (рис. 2.18) можно выбрать один из доступных значков или выбрать значок из другого файла.

Другие кнопки вкладки **Ярлык** имеют следующее назна-

чение:

□ **Место хранения** – открывает папку, где находится объект;

□ **Дополнительно** – в появившемся окне вы можете разрешить запуск ярлыка от имени администратора, а для некоторых приложений будет доступен флажок, разрешающий выделение отдельной области памяти.

Смена значка



Искать значки в следующем файле:

C:\Windows\system32\imageres.dll

Обзор...

Выберите значок из следующего списка:



ОК

Отмена

Рис. 2.18. Окно выбора нового значка

Практическая работа 10.

Объекты на Рабочем столе

Задания. На Рабочем столе выполнить следующие действия.

- Продемонстрировать основные эффекты Windows Aero (если Aero поддерживается системой).
- Выполнить настройку мини-приложений боковой панели.
- Упорядочить значки **Рабочего стола** разными способами.
- Создать на **Рабочем столе** новый ярлык и изменить его свойства.

Последовательность выполнения

1. С помощью меню **Пуск** откройте несколько ранее изученных программ, например Блокнот, Paint и окно справочной системы.
2. Переключитесь между открытыми окнами с помощью комбинации Alt+Tab, затем повторите те же действия с помощью комбинации Windows+Tab.
3. Щелкните правой кнопкой мыши на свободном участке **Панели задач** и выполните в контекстном меню команду **Показать рабочий стол**.
4. Просмотрите эскизы свернутых приложений, задержи-

вая указатель мыши на соответствующих кнопках **Панели задач**, после чего закройте все запущенные программы.

5. Если на **Рабочем столе** не отображается боковая панель, запустите ее с помощью строки поиска в меню **Пуск**.

6. Щелкните правой кнопкой мыши на мини-приложении **Часы** и выберите в контекстном меню пункт **Параметры**. В появившемся окне смените внешний вид часов и нажмите кнопку **ОК**.

7. Нажмите кнопку **Мини-приложения**



в верхней части боковой панели и добавьте одно из установленных в системе мини-приложений.

8. Щелкните правой кнопкой мыши на свободном месте **Рабочего стола** и убедитесь, что флажок **Упорядочить значки # автоматически** снят. Если это не так, снимите указанный флажок.

9. Переместите имеющиеся на **Рабочем столе** значки по своему усмотрению.

10. Щелкните правой кнопкой мыши на свободном месте **Рабочего стола** и выполните команду **Упорядочить значки # Имя**.

11. Скройте все значки, сняв флажок **Упорядочить значки # Отображать значки рабочего стола**.

12. Включите отображение значков, установив ранее снятый флажок.

13. Установите флажок **Упорядочить значки # Автоматически** и попробуйте выполнить перемещение значков с помощью мыши.

14. Щелкните на кнопке **Пуск** и откройте папку **Документы**.

15. Создайте на **Рабочем столе** ярлык для любого файла или папки в окне **Документы**. Для этого щелкните на значке папки или файла правой кнопкой мыши и выполните команду **Отправить # Рабочий стол (создать ярлык)**.

16. Закройте папку **Документы** и найдите на **Рабочем столе** созданный ярлык.

17. Смените значок для созданного ярлыка способом, описанным в уроке.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

☐ Перечислите основные визуальные эффекты стиля Windows Aero.

☐ Для чего используется боковая панель?

☐ Как добавлять и удалять мини-приложения на боковой панели?

☐ Можно ли скрыть все значки на **Рабочем столе**?

☐ Как создать ярлык для файла или папки?

☐ Как выбрать для ярлыка новый значок?

Что дальше?

В следующем уроке мы продолжим изучение интерфейса, а именно рассмотрим основные настройки рабочей среды Windows Vista: цвета и внешний вид окон, фоновые рисунки, указатели мыши, звуки и др.

Урок 2.3. Настройка интерфейса Windows Vista

Окно Персонализация

Для настройки **Рабочего стола** используется новое окно – **Персонализация** (рис. 2.19), позволяющее легко выполнить индивидуальную настройку интерфейса Windows Vista. Для открытия этого окна щелкните правой кнопкой мыши на любом свободном месте **Рабочего стола** и выберите в контекстном меню пункт **Персонализация**. Настройку экранной заставки мы уже рассмотрели ранее. Остановимся более подробно на компонентах окна **Персонализация**.

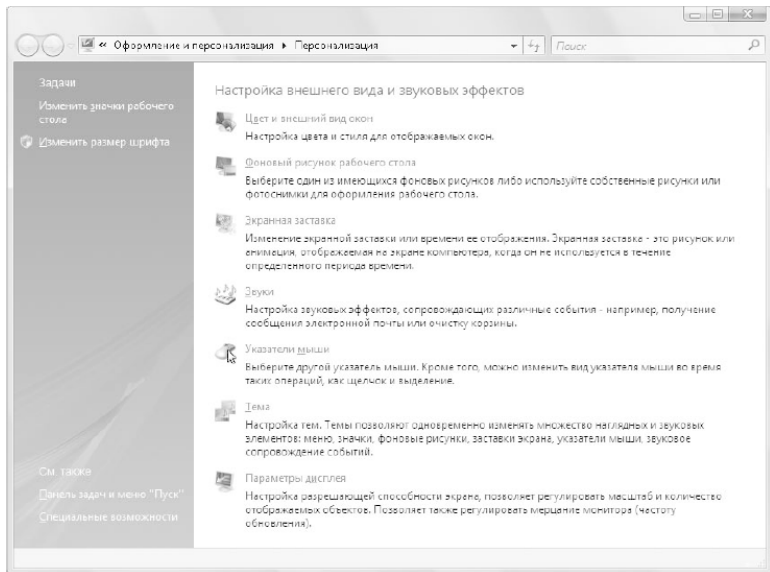


Рис. 2.19. Окно Персонализация

Цвет и внешний вид окон

Для настройки цветовой схемы откройте окно **Персонализация** и выберите ссылку **Цвети внешний вид окон**. При использовании стиля Windows Aero появится окно, показанное на рис. 2.20. Если же стиль Windows Aero не используется, появится классическое окно **Параметры оформления**, которое будет рассмотрено далее.

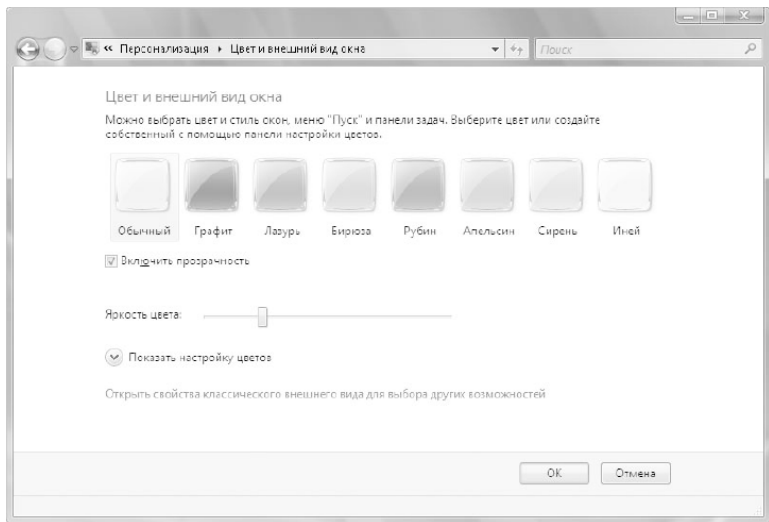


Рис. 2.20. Окно настройки цвета и внешнего вида окон при использовании стиля Windows Aero

В окне **Цвет и внешний вид окна** вы можете выбрать один из предлагаемых цветов для окон и других элементов интерфейса, а также изменить яркость выбранного цвета с помощью соответствующего регулятора. По умолчанию для окон используется эффект прозрачности, который при желании можно отключить, сняв флажок **Включить прозрачность**.

Вы сможете выбрать собственный цвет окон, если щелкнете на кнопке **Показать настройку цветов**. Для подбора

желаемого оттенка перемещайте ползунки **Оттенок, Насыщенность и Яркость**.

Для пользователей, которые привыкли к интерфейсу одной из предыдущих версий Windows, существует возможность отключить стиль Windows Aero. Для этого в окне **Цвет и внешний вид окна** нужно перейти по ссылке **Открыть свойства классического внешнего вида для выбора других возможностей**, после чего появится окно **Параметры оформления** (рис. 2.21). Если же стиль Windows Aero уже отключен, то данное окно будет появляться после щелчка кнопкой мыши на ссылке **Цвет и внешний вид окон** в окне **Персонализация** вместо окна, показанного на рис. 2.20.

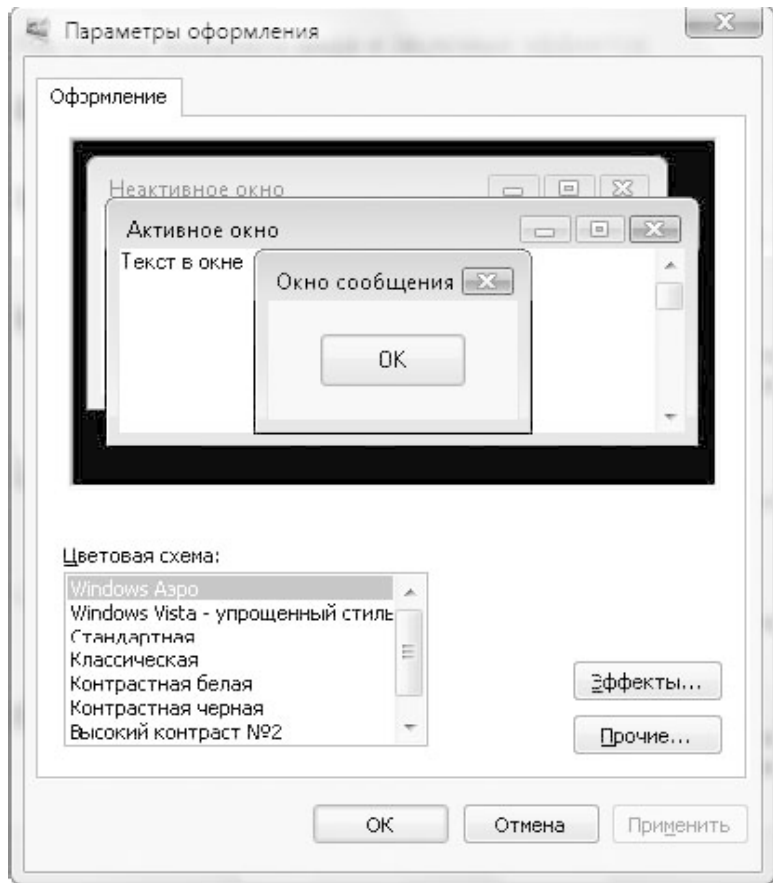


Рис. 2.21. Окно Параметры оформления

Основное назначение окна **Параметры оформления** – это изменение цветовой схемы Windows. Вы можете выбрать

одну из следующих схем.

□ **Windows Аэро.** В этом случае будут задействованы все рассмотренные в предыдущем уроке эффекты стиля Windows Aero. Вариант Windows Аэро будет отсутствовать, если оборудование вашего компьютера не поддерживает Windows Aero, а также в версии Windows Vista Home Basic.

□ **Windows Vista – упрощенный стиль.** При выборе данного варианта внешний вид и цвета элементов интерфейса незначительно отличаются от стиля Windows Aero, но все визуальные эффекты будут отсутствовать. Упрощенный стиль устанавливается автоматически, если система не поддерживает Windows Aero либо если стиль Aero был отключен по тем или иным причинам.

□ **Стандартная или Классическая.** При выборе любой из этих схем окна и другие элементы управления будут выглядеть в стиле предыдущих версий Windows.

ПРИМЕЧАНИЕ

Схемы с высокой контрастностью используются в специальных случаях для работы пользователей с ограниченным зрением.

Выбор фонового рисунка

Изменение рисунка **Рабочего стола** является любимым занятием начинающих пользователей. Для этого в Windows

Vista не только появилась галерея новых высококачественных изображений, но и был полностью переработан интерфейс окна настройки фонового рисунка (рис. 2.22). Для изменения фонового рисунка нужно щелкнуть правой кнопкой мыши на любом свободном месте **Рабочего стола**, выбрать в контекстном меню пункт **Персонализация** и в появившемся окне щелкнуть кнопкой мыши на ссылке **Фоновый рисунок рабочего стола**.

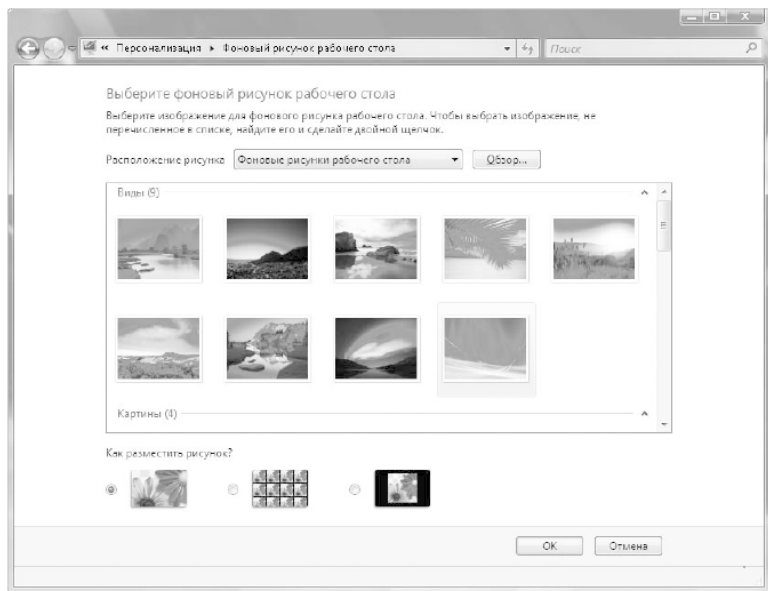


Рис. 2.22. Окно выбора фонового рисунка

Для работы с фоновыми рисунками можно использовать следующие приемы.

□ Чтобы выбрать один из предложенных рисунков, просто щелкните кнопкой мыши на его эскизе.

□ С помощью переключателя **Как разместить рисунок?** к выбранному рисунку можно применить один из трех вариантов расположения:

- **Растянуть** – позволяет подогнать рисунок под размер экрана путем растягивания или сжатия изображения;
- **Замостить** – размножает рисунок по всему экрану;
- **По центру** – в этом случае рисунок будет расположен в центре экрана, а его края будут закрашены сплошным цветом, который можно изменить с помощью ссылки **Изменение цвета фона**.

□ Раскрыв список **Расположение рисунка**, вы можете выбрать другую папку с изображениями. Если в этом списке нет нужной папки, нажмите кнопку **Обзор** и найдите ее. После этого выбранная папка будет автоматически добавлена в список **Расположение рисунка**.

□ Вы можете вообще отказаться от фонового рисунка, выбрав в списке **Расположение рисунка** значение **Сплошные цвета**. Если ни один из предложенных цветов вас не устроит, можете выбрать любой другой, щелкнув кнопкой мыши на ссылке **Дополнительно**.

Темы Рабочего стола

Тема Рабочего стола – это набор параметров оформления, которые выполнены в едином стиле. Чтобы открыть окно изменения темы (рис. 2.23), щелкните кнопкой мыши в окне **Персонализация** на ссылке **Тема**.

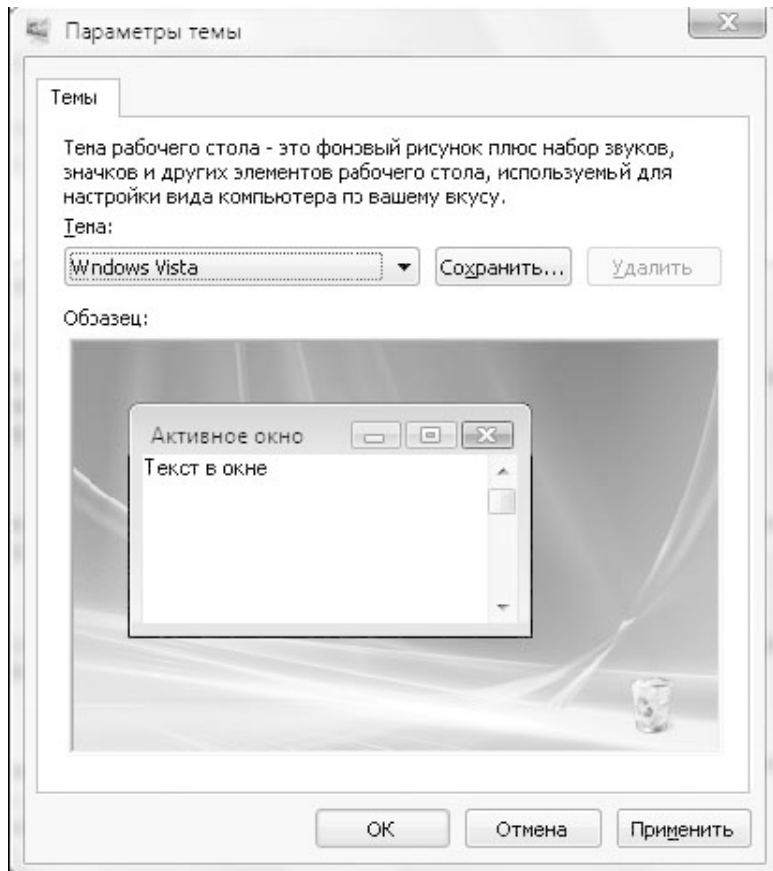


Рис. 2.23. Окно выбора темы Рабочего стола

По умолчанию в Windows Vista имеются две темы.

- Windows Vista. Устанавливается по умолчанию. Если

позволяет оборудование, то при выборе данной темы будет применен графический интерфейс Aero.

□ **Классическая.** Полностью копирует интерфейс предыдущих версий Windows.

При выборе другой темы автоматически будут изменены такие параметры интерфейса, как цветовая схема, внешний вид окон, фоновый рисунок, экранная заставка, значки, системные звуки и указатели мыши. Все эти элементы можно настроить отдельно с помощью окна **Персонализация**, а затем сохранить настройки в виде новой темы.

Настройка звуковой схемы

Звуковая схема – это набор звуков, сопровождающих различные системные события. Чтобы вызвать окно изменения звуковой схемы, откройте окно **Персонализация** и щелкните кнопкой мыши на ссылке **Звуки** (см. рис. 2.19). В появившемся окне (рис. 2.24) вы можете выбрать звуковую схему из раскрывающегося списка или создать собственную, изменяя звуки для различных системных событий.

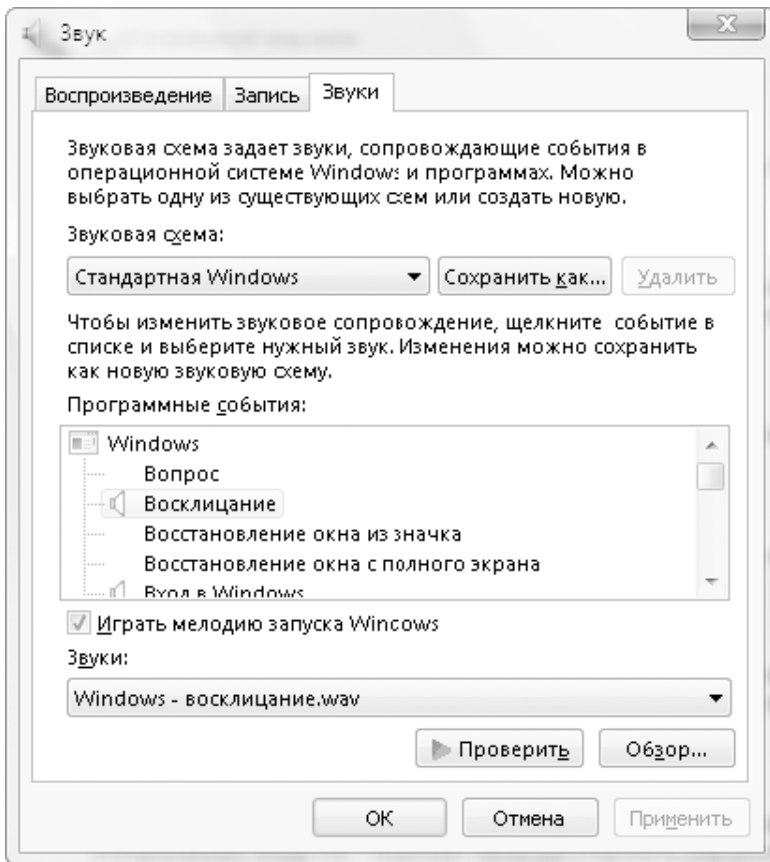


Рис. 2.24. Настройка звуковой схемы

Чтобы назначить новый звук для одного из событий, выберите его в списке **Программные события**, после чего за-

дайте для этого события один из звуков, которые доступны в списке **Звуки** или укажите собственный файл звука с помощью кнопки **Обзор**. Для прослушивания выбранного звука нажмите кнопку **Проверить**.

СОВЕТ

Не злоупотребляйте озвучиванием событий. Звуковая схема, которая перенасыщена длинными или резкими звуками, может неблагоприятно отразиться на эффективности вашей работы.

Настройка указателей мыши

Для изменения формы указателей мыши щелкните кнопкой мыши в окне **Персонализация** на ссылке **Указатели мыши**. При этом откроется вкладка **Указатели** диалогового окна **Свойства: Мышь** (рис. 2.25).

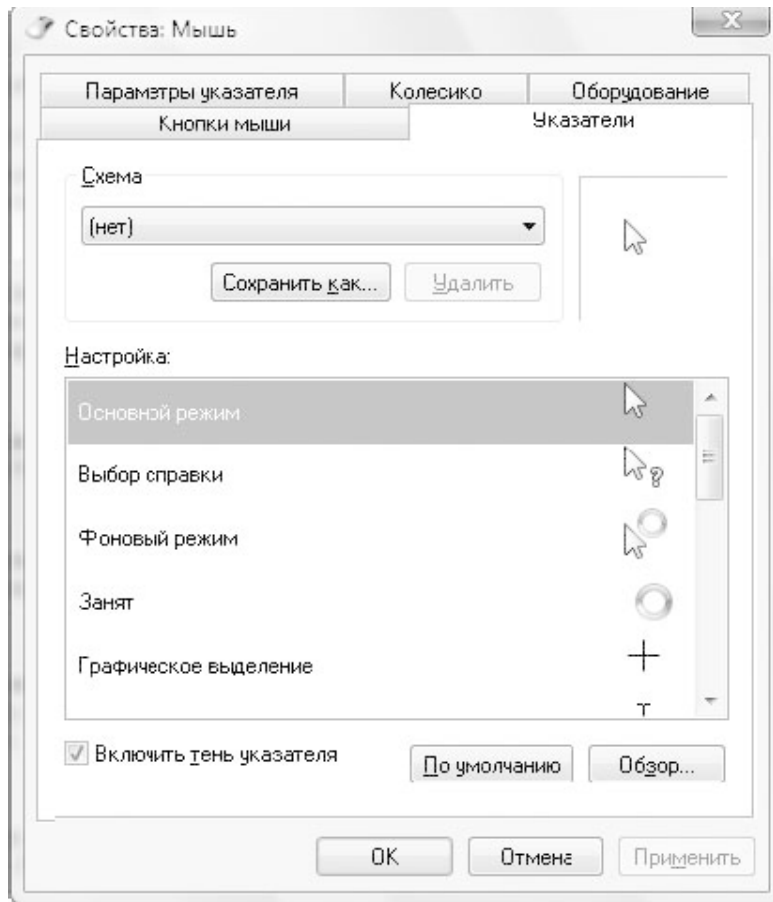


Рис. 2.25. Окно настройки указателей мыши

Вы можете выбрать одну из более чем двух десятков схем

указателей в раскрывающемся списке **Схема**, а чтобы посмотреть в действии новые указатели мыши, нажмите кнопку **Применить**.

Настройка значков Рабочего стола

Вы можете открыть окно настройки значков **Рабочего стола**, щелкнув кнопкой мыши в окне **Персонализация** на ссылке **Изменить значки рабочего стола**, которая находится на левой панели окна. В появившемся окне (рис. 2.26) можно включать или отключать отображение на **Рабочем столе** значков **Компьютер**, **Файлы пользователя**, **Сеть**, **Корзина** и **Панель управления**.

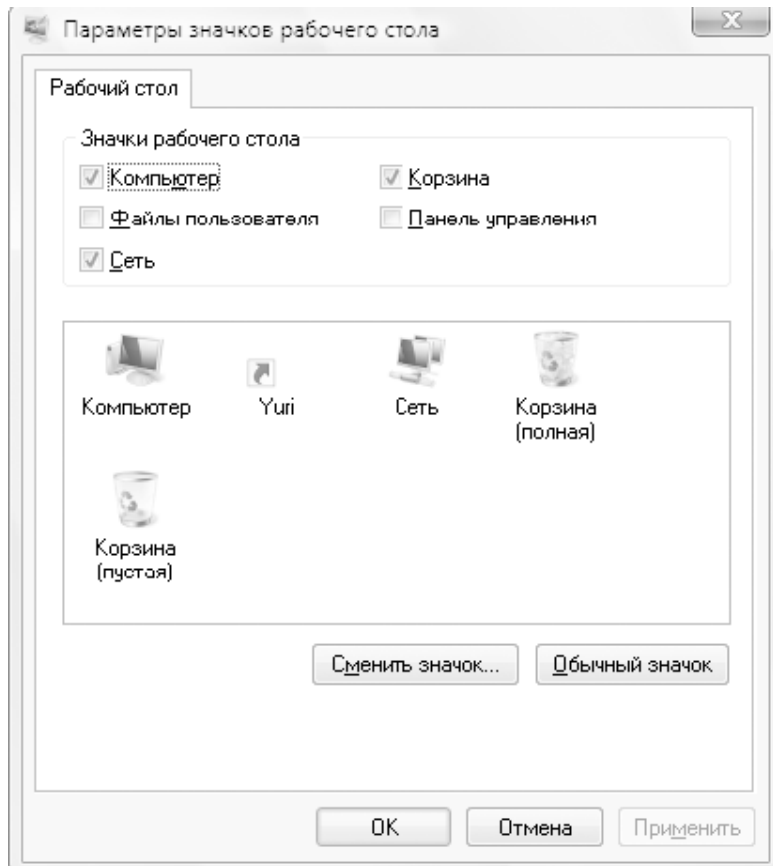


Рис. 2.26. Настройка значков Рабочего стола

При желании можно также изменить вид значка любой системной папки. Для этого выделите нужный значок, щелк-

ните на кнопке **Сменить значок**, в появившемся окне выберите один из доступных рисунков, после чего нажмите кнопку ОК. Чтобы вернуть стандартный значок, щелкните на кнопке **Обычный значок**.

Параметры экрана

Чтобы добиться наивысшего качества изображения на мониторе, необходимо правильно настроить параметры дисплея в зависимости от возможностей вашего монитора и видеоадаптера. Для этого перейдите по ссылке **Параметры дисплея** в окне Персонализация(рис. 2.27).

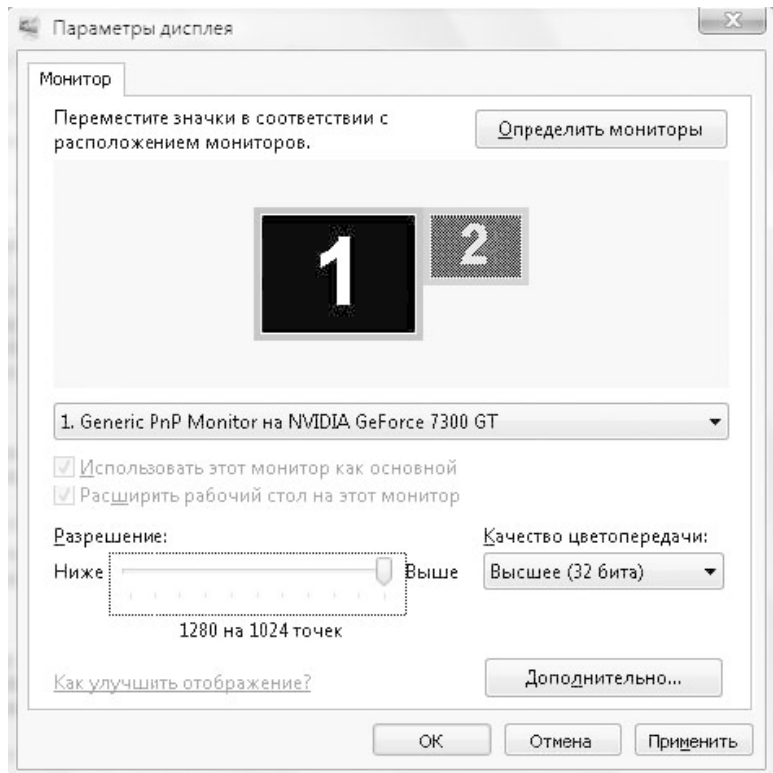


Рис. 2.27. Окно настройки параметров экрана

Есть три важных параметра, назначение которых мы рассмотрим более подробно.

▣ **Разрешение экрана.** Разрешение показывает количество точек по горизонтали и вертикали, из которых состоит изображение. При увеличении разрешения размер объек-

тов будет уменьшаться, но это позволит разместить на **Рабочем столе** больше информации. Для каждого монитора существует свое оптимальное разрешение, которое определяется размерами монитора и его типом.

При использовании жидкокристаллических мониторов наилучшее качество достигается при максимальном разрешении, которое указано в его паспорте. Например, для большинства мониторов с диагональю 17 или 19 дюймов паспортным является разрешение 1280 x 1024. Для уже устаревших электроннолучевых мониторов не следует без крайней необходимости задавать максимальное разрешение, поскольку в этом случае качество изображения всегда ухудшается.

□ **Качество цветопередачи.** Этот параметр имеет значение лишь для устаревших моделей видеоадаптеров с небольшим объемом видеопамяти. Для современных моделей видеоадаптеров всегда устанавливайте самое высокое качество.

□ **Частота обновления экрана.** Для жидкокристаллических мониторов этот параметр обычно устанавливается равным 60-75 Гц, а вот для электронно-лучевых мониторов нельзя устанавливать частоту обновления ниже 75 Гц, поскольку это вредно для вашего зрения. Для таких мониторов оптимальными являются значения 85-100 Гц.

Для изменения экранного разрешения и качества цветопередачи вы найдете соответствующие элементы управления

в окне **Параметры дисплея** (см. рис. 2.27). А чтобы изменить частоту обновления экрана, нажмите кнопку **Дополнительно** и перейдите на вкладку **Монитор**, где в раскрывающемся списке выберите нужное значение частоты обновления.

При первом применении новых параметров экрана обычно появляется предупреждение, показанное на рис. 2.28. Система дает вам 15 секунд для подтверждения изменений, а если вы этого не сделаете, то автоматически будут возвращены прежние параметры. Эта функция предохраняет от ошибочной установки неправильных параметров.

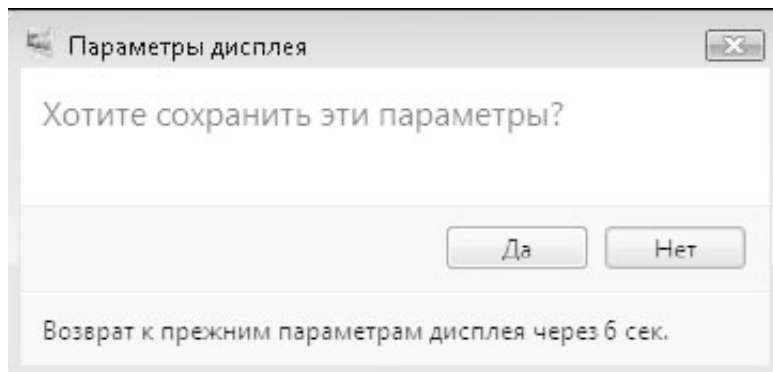


Рис. 2.28. Предупреждение перед изменением параметров экрана

Практическая работа 11.

Настройка Рабочего стола

Задание. Настроить параметры **Рабочего стола** и сохранить их в виде темы.

Последовательность выполнения

1. Откройте окно свойств экрана, щелкнув правой кнопкой мыши на свободном месте **Рабочего стола** и выбрав в контекстном меню пункт **Персонализация**.

2. Сохраните текущие настройки **Рабочего стола** в виде темы. Для этого:

1) в окне **Персонализация** щелкните кнопкой мыши на ссылке **Темы**;

2) в появившемся окне нажмите кнопку **Сохранить**;

3) в окне сохранения введите имя темы, например **Старая тема**, и еще раз нажмите кнопку **Сохранить**.

3. Используя ссылки в окне **Персонализация** и материал этого урока, самостоятельно измените следующие настройки:

1) цвет и внешний вид окон;

2) фоновый рисунок **Рабочего стола**;

3) экранную заставку;

4) звуки;

5) указатели мыши.

4. Снова откройте окно **Темы** и сохраните текущие настройки с именем **Новая тема**.

5. Чтобы вернуть настройки интерфейса к исходному состоянию, выберите из раскрывающегося списка **Тема** сохраненную ранее старую тему и нажмите кнопку **Применить**. Теперь вы сможете переключаться между старыми и новыми настройками простым изменением темы **Рабочего стола**.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

- ☐ Для чего используется окно **Персонализация**?
- ☐ Какие параметры оформления доступны только для стиля Windows Aero?
- ☐ Как отключить стиль Windows Aero?
- ☐ Какие параметры входят в состав темы **Рабочего стола**?
- ☐ Как можно сменить значки для системных объектов?
- ☐ Какие параметры являются оптимальными для мониторов разных типов?

Что дальше?

В следующем уроке мы познакомимся с программой **Проводник**, с помощью которой отображается содержимое папок. Вы узнаете о различных способах навигации по фай-

ловой структуре и научитесь настраивать внешний вид **Проводника.**

Урок 2.4. Окна папок

Общие сведения о Проводнике Windows Vista

Для просмотра содержимого папок используется программа **Проводник**. Ее не нужно запускать специально – достаточно открыть любую папку, и ее содержимое будет отображено в окне **Проводника**. Вы можете также встретить термин *окно папки*, который обычно служит для обозначения конкретной папки, которая открыта с помощью **Проводника**. При описании различных системных папок удобно пользоваться термином «окно папки», но не забывайте, что содержимое папок всегда отображается в **Проводнике**. Для знакомства с программой **Проводник** откройте, например, папку **Документы**, ярлык которой находится в меню **Пуск** (рис. 2.29).

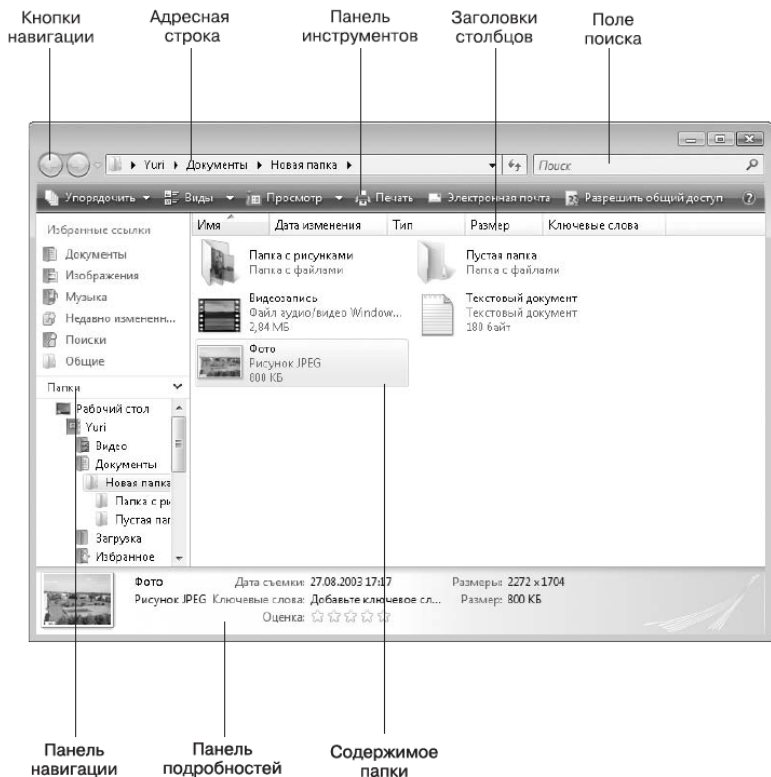


Рис. 2.29. Содержимое папки Документы в окне Проводника

В окне **Проводника** Windows Vista можно выделить следующие основные элементы.

□ **Кнопки навигации.** С помощью кнопок **Назад** и **Вперед** вы можете возвращаться к ранее просмотренным папкам.

кам.

□ **Адресная строка.** В адресной строке отображается путь к текущей папке. Щелкнув на имени любой из родительских папок в адресной строке, вы можете перейти к ее просмотру, а с помощью щелчка на стрелке справа от названия папки можно перейти к одной из вложенных папок.

□ **Поле поиска.** Вы можете находить нужный файл сразу же после ввода первых букв его имени, аналогично поиску программ в меню **Пуск**. Подробнее встроенный поиск будет рассмотрен в следующем уроке.

□ **Панель инструментов.** На панели инструментов имеются кнопки для выполнения типичных действий с файлами и папками, причем перечень доступных кнопок автоматически изменяется в зависимости от того, какой файл или папка выбран в области просмотра.

□ **Панель навигации.** Эта панель находится в левой части окна и служит для смены текущей папки. Панель навигации состоит из двух частей: списка **Избранные ссылки**, содержащего наиболее часто используемые папки, и панели **Папки**, где отображается полное дерево каталогов компьютера.

□ **Заголовки столбцов.** В Windows Vista заголовки столбцов используются для сортировки, группировки и разложения по стопкам содержимого текущей папки.

□ **Содержимое папки.** В области содержимого отображаются файлы и папки в виде значков. Для многих популяр-

ных типов файлов вместо обычных значков отображаются эскизы содержимого файла, а пользователи имеют возможность произвольно изменять размеры значков.

□ **Панель подробностей.** Панель подробностей, или сведений, находится в нижней части окна и показывает подробную информацию о выделенном объекте.

Некоторые элементы интерфейса **Проводника** являются скрытыми, но при необходимости их можно вызвать. Например, для отображения меню достаточно нажать клавишу Alt или F10. Чтобы открыть панель предварительного просмотра, нажмите кнопку **Упорядочить** и выполните команду **Раскладка # Панель просмотра**.

Настройка внешнего вида Проводника

По умолчанию окно **Проводника** имеет вид, показанный на рис. 2.29, но вы можете изменить его, включая или выключая отображение отдельных элементов. Чтобы отобразить или скрыть отдельные элементы интерфейса, нажмите кнопку **Упорядочить** и выберите пункт **Раскладка**. В появившемся подменю вы можете включать или отключать отображение следующих элементов: **Строка меню**, **Панель подробностей**, **Панель просмотра** и **Панель навигации**.

Для изменения ширины панели навигации перетащите ее границу с помощью мыши. Таким же образом можно регулировать ширину панели просмотра и высоту панели подроб-

ностей. Если увеличить размер панели подробностей, то в ней автоматически появятся дополнительные свойства выделенного файла, если таковые имеются.

Панель навигации состоит из двух частей: **Избранные ссылки** и **Папки**, – и при необходимости можно изменять соотношение между ними с помощью мыши. Панель Папки можно вообще свернуть щелчком кнопки мыши на ее заголовке, после чего на панели навигации останутся только **Избранные ссылки**. Для восстановления свернутой панели **Папки** повторно щелкните на ее заголовке кнопкой мыши.

Чтобы убрать с экрана панель избранных ссылок, перетаскивайте границу панели Папки к верхнему краю окна. После этого вы сможете переключаться между панелями, сворачивая или разворачивая панель **Папки**.

Варианты отображения значков в Проводнике

Содержимое **Проводника** может отображаться несколькими способами, причем в Windows Vista для этого появились совершенно новые возможности. Например, можно произвольно изменять размеры значков в окнах, а для таких файлов, как веб-страницы, рисунки, видео и другие, вместо пиктограммы может отображаться эскиз содержимого файла.

Для изменения размера значков можно последовательно нажимать кнопку **Виды**, но лучше щелкнуть кнопкой мыши на стрелке ▼ справа от нее и сразу указать желаемый способ отображения в появившемся меню. Вы можете выбирать такие варианты.

□ **Огромные значки.** В этом режиме все объекты выводятся в виде очень больших значков (рис. 2.30). Для изображений, видеозаписей и некоторых других типов файлов вместо значка будет выведена уменьшенная копия содержимого файла. Файлы, хранящиеся в папках, будут изображены в виде страниц, вложенных в папку.

□ **Крупные значки.** Данный режим просмотра отличается от предыдущего только уменьшенным размером значков (рис. 2.31).

□ **Обычные значки.** Все объекты выводятся в виде значков среднего размера (рис. 2.32).

□ **Мелкие значки.** В этом режиме все объекты отображаются в виде маленьких значков (рис. 2.33).

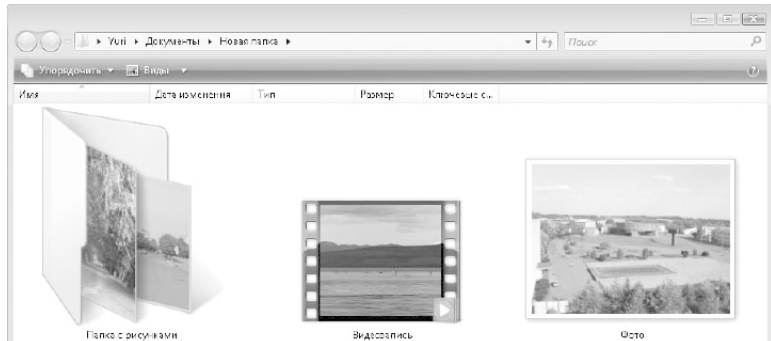


Рис. 2.30. Отображение объектов в виде огромных значков

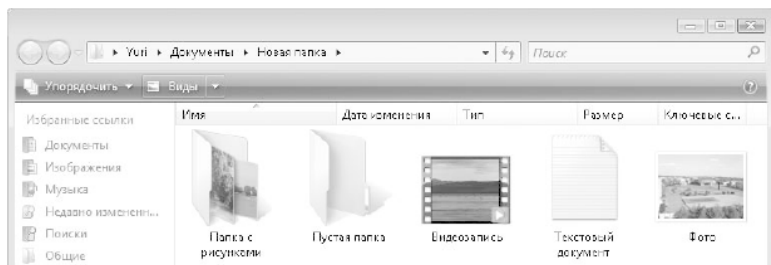


Рис. 2.31. Отображение объектов в виде крупных значков

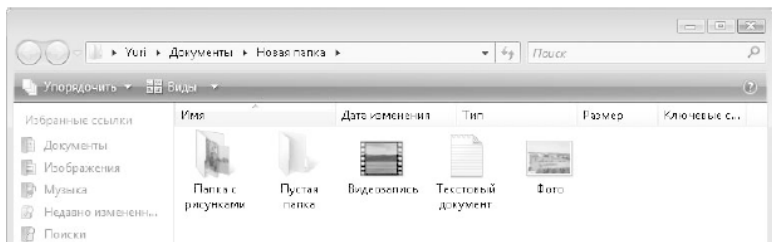


Рис. 2.32. Отображение объектов в виде обычных значков

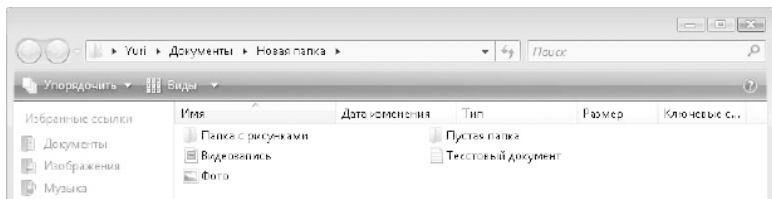


Рис. 2.33. Отображение объектов в виде мелких значков

□ **Список.** Объекты будут изображены в виде мелких значков, но, в отличие от режима **Мелкие значки**, сортировка выполняется по столбцам, а не по строкам (рис. 2.34).

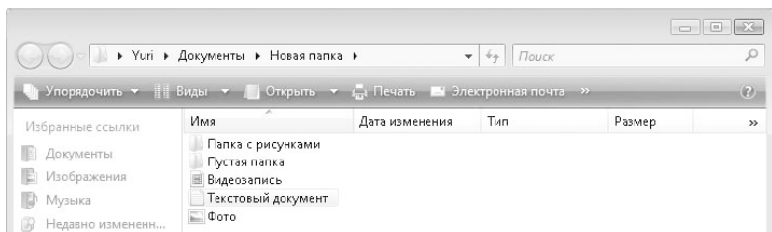


Рис. 2.34. Отображение объектов в виде списка

□ **Таблица.** Для каждого объекта выводится подробная характеристика в одной строке таблицы (рис. 2.35). В зависимости от содержимого папки **Проводник** автоматически выбирает нужные столбцы, но при необходимости вы можете изменить набор отображаемых столбцов, выполнив команду **Вид # Выбор столбцов в таблице**. Для удобства просмотра таблицы вы можете изменять ширину столбцов, перетаскивая указателем мыши вертикальные линии в заголовке таблицы.

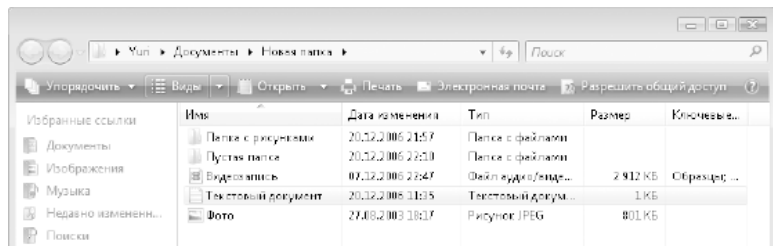


Рис. 2.35. Отображение объектов в виде таблицы

□ **Плитка.** Все объекты отображаются в виде значков средних размеров с подробными подписями (рис. 2.36).

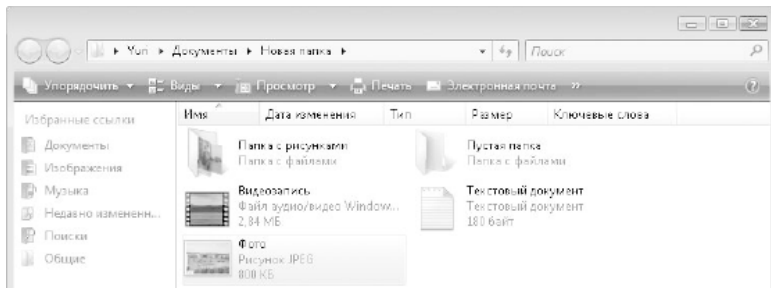


Рис. 2.36. Отображение объектов в виде плитки

В Windows Vista есть возможность произвольно изменять размеры значков. Для этого щелкните на стрелке справа от кнопки **Виды** и переместите ползунок в левой части меню в одно из промежуточных положений между пунктами **Огромные значки** и **Мелкие значки**. В процессе перемещения ползунка вы будете сразу же видеть результат масштабирования значков в области содержимого.

СОВЕТ

Изменять размеры значков можно прокруткой колесика мыши при нажатой клавише Ctrl.

Навигация с помощью Проводника

Как известно, все папки на жестком диске компьютера имеют иерархическую структуру, и одно из основных назначений программы **Проводник** – обеспечение удобного пе-

перехода от одного каталога к другому. Каждая папка имеет свой адрес, состоящий из имени диска и последовательности имен каталогов, которые необходимо открыть, чтобы добраться до этой папки.

Для удобства пользователей некоторые папки наделены особым статусом и отображаются на верхнем уровне иерархии, независимо от их фактического размещения на жестком диске. К таким папкам относятся следующие.

- **Рабочий стол.** В Windows **Рабочий стол** является самым верхним уровнем иерархии, хотя на самом деле его содержимое хранится в отдельном каталоге, находящемся в личной папке пользователя.

- **Личная папка пользователя.** Она находится в папке **С:\Пользователи** и имеет такое же имя, как учетная запись пользователя.

- **Общие.** Она также находится в папке **С:\Пользователи** и предназначена для хранения документов, являющихся общими для всех пользователей компьютера.

- **Компьютер.** Позволяет получить доступ к разделам жесткого диска и сменным устройствам хранения информации.

- **Сеть.** Служит для просмотра ресурсов сети, к которой подключен компьютер.

- **Панель управления.** Содержит ссылки на все элементы управления и настройки системы.

- **Корзина.** В нее помещаются удаленные папки и фай-

лы, чтобы пользователи могли восстановить ошибочно удаленный файл.

Для перехода от одной папки к другой вы можете выбрать один из нескольких равноценных способов. Допустим, вам нужно открыть папку **Пользователи** на диске **С:.** Это вы можете сделать одним из следующих способов.

□ Откройте с помощью меню **Пуск** папку **Компьютер** и дважды щелкните на значке диска **С:.**, затем найдите и откройте папку **Пользователи**.

□ Откройте окно любой папки, затем в панели папок раскройте узел **Компьютер**, щелкнув кнопкой мыши на стрелке слева от его значка, затем аналогично раскройте узел **Локальный диск (С:)** и щелкните кнопкой мыши на названии нужной папки, содержимое которой отобразится в правой части окна (рис. 2.37).

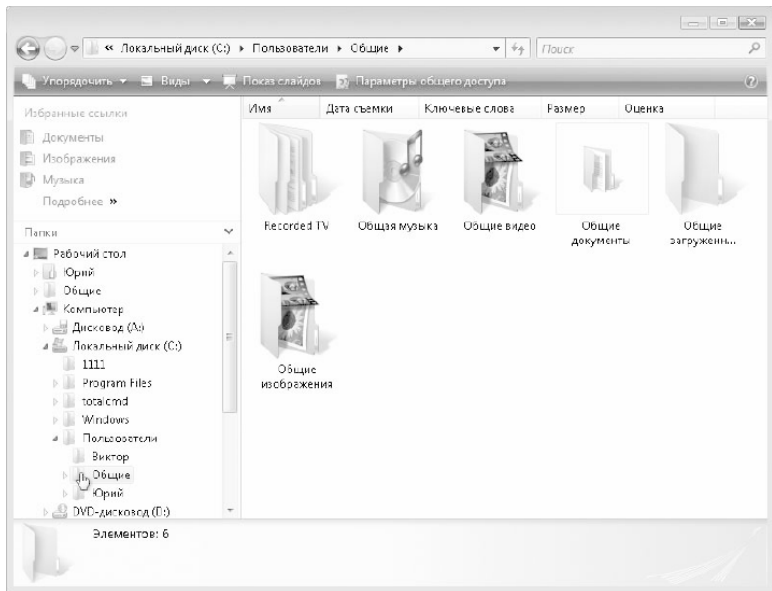


Рис. 2.37. Переход с помощью панели папок

□ Откройте папку **Компьютер**, затем щелкните кнопкой мыши на стрелке справа от надписи **Компьютер** в адресной строке и выберите пункт **Локальный диск (C:)**. Затем щелкните кнопкой мыши на стрелке справа от надписи **Локальный диск (C:)** и выберите название нужной папки (рис. 2.38).

Используя любой из указанных приемов, вы можете без проблем найти нужную папку или файл. После перемещения по папкам компьютера вам может понадобиться вернуться в

ранее посещенную или родительскую папку. Для этого также существует несколько способов.

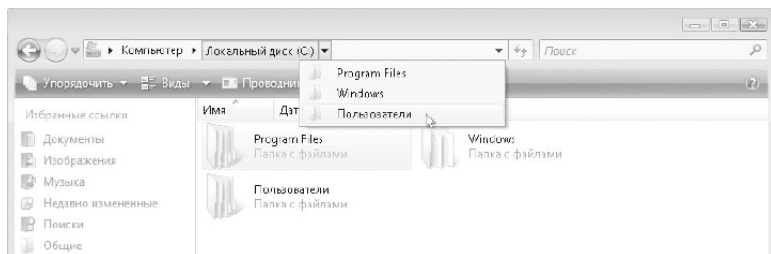


Рис. 2.38. Открытие папки с помощью адресной строки

□ Для возврата в ранее посещенную папку используйте кнопку **Назад** на панели инструментов **Проводника**. Последовательно нажимая эту кнопку, вы можете повторить весь пройденный вами путь в обратном порядке.

□ Для перехода в одну из родительских папок щелкните кнопкой мыши на ее названии в адресной строке или последовательно нажимайте клавишу BackSpace.

□ Чтобы вернуться в одну из папок верхнего уровня, щелкните кнопкой мыши на стрелке в левой части адресной строки и выберите в появившемся списке нужную папку (рис. 2.39).

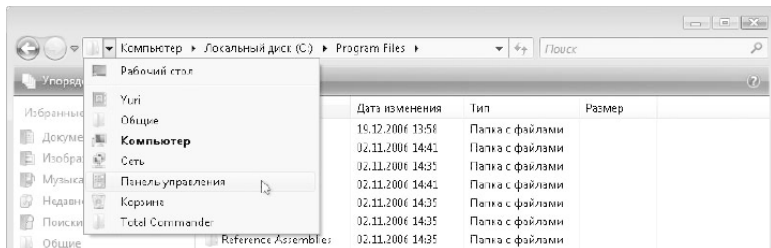


Рис. 2.39. Переход к другой папке верхнего уровня с помощью адресной строки

□ Для перехода в одну из системных папок используйте значки на панели **Избранные ссылки**.

СОВЕТ

Если вам часто нужна определенная папка, можете добавить ее в Избранные ссылки, просто перетащив ее туда с помощью мыши. При этом в списке избранных ссылок будет создан ярлык, а сама папка останется на прежнем месте.

Практическая работа 12. Работа с окнами папок

Задание. Изучить работу с окнами папок. Научиться перемещаться по файлам и папкам.

Последовательность выполнения

1. С помощью меню **Пуск** откройте папку **Компьютер**. Ознакомьтесь с содержимым окна, покажите его составляющие.

2. С помощью команды **Упорядочить # Раскладка** отключите отображение всех панелей **Проводника**.

3. Восстановите отображение панели подробностей и панели навигации.

4. Сверните панель **Папки** щелчком кнопки мыши на ее заголовке, затем восстановите положение панели **Папки**.

5. Перетащите с помощью мыши верхнюю границу панели **Папки** в крайнее верхнее положение, после чего попробуйте свернуть и развернуть панель **Папки**.

6. Восстановите исходное положение панели **Папки**.

7. С помощью кнопки **Виды** последовательно переключитесь во все доступные режимы просмотра.

8. В режиме **Таблица** выполните сортировку по разным критериям, щелкая кнопкой мыши на заголовках столбцов.

9. Откройте двойным щелчком диск C:, затем папку **Пользователи**, после этого откройте папку с вашим именем пользователя и, наконец, папку **Документы**. После открытия каждой папки наблюдайте за тем, как изменяется информация в адресной строке.

10. Щелкая на кнопке **Назад**, вернитесь в папку **Компьютер**.

11. В окне **Компьютер** щелкните кнопкой мыши на стрелке справа от надписи **Компьютер** в адресной строке и

выберите пункт **Локальный диск (C:)**.

12. С помощью адресной строки снова перейдите к папке **C:\Пользователи**

Имя пользователя\Документы.

13. Просмотрите содержимое всех папок, значки которых имеются на панели **Избранные ссылки.**

14. С помощью панели **Папки** перейдите к просмотру другого диска, например D:. Помните, что при обращении к съемным дискам вы можете получить сообщение о необходимости вставить диск в дисковод.

15. С помощью панели **Папки** отобразите в окне **Проводника** содержимое **Рабочего стола.**

16. Найдите самый новый и самый старый значок на **Рабочем столе.** Для этого:

- 1) включите режим отображения **Таблица**;
- 2) щелкните кнопкой мыши на заголовке столбца **Дата изменения**, после чего значки будут отсортированы по дате; первый из значков (кроме системных папок, не имеющих даты) и будет самым старым;
- 3) еще раз щелкните кнопкой мыши на заголовке столбца **Дата изменения**, чтобы изменить порядок сортировки; теперь первый значок будет иметь самую новую дату.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

☐ Для чего используется программа **Проводник**?

☐ Какие панели находятся в левой части окна **Проводника**?

☐ Как включать или отключать различные панели **Проводника**?

☐ Как изменять размеры значков в окнах папок?

☐ Какими способами можно перейти от одной папки к другой?

Что дальше?

Знакомство с программой **Проводник** мы продолжим в следующем уроке, где вы узнаете об эффективных средствах упорядочивания и поиска файлов. Вы научитесь выполнять группировку, фильтрацию и разложение по стопкам, узнаете об особенностях использования строки поиска в **Проводнике**, а также изучите настройки поиска в Windows Vista.

Урок 2.5. Упорядочивание и поиск файлов

Общие сведения о поиске и индексировании

Количество файлов на современных жестких дисках может составлять десятки и сотни тысяч. Если вы забыли, где именно находится файл, то его поиск может оказаться довольно непростой задачей. В этом случае на помощь придет встроенная система поиска, которая является одним из ключевых компонентов Windows Vista.

Для обеспечения быстрого и эффективного поиска в Windows Vista имеется специальная служба индексирования, которая работает в фоновом режиме. Служба индексирования просматривает папки пользователей и сохраняет информацию об имеющихся файлах в специальной базе данных, которая называется *индексом*. В зависимости от типа файла в индекс могут включаться дополнительные свойства. Например, для фотографий это размер изображения, ключевые слова, дата съемки и другие свойства, а для текстовых файлов, веб-страниц, документов Microsoft Office и файлов некоторых других типов в индекс включается все содержи-

мое файла.

В Проводнике Windows Vista имеются следующие возможности для упорядочивания и поиска файлов.

□ Строка поиска в правом верхнем углу окна любой папки. Достаточно ввести первые буквы поискового запроса, и вы сразу же увидите результат поиска.

□ Специальные режимы упорядочивания объектов: сортировка, группировка, фильтрация и разложение по стопкам.

Поиск и упорядочивание можно выполнять в любой папке, но в индексированных местах эти операции выполняются практически мгновенно. Если же применить поиск или упорядочивание к неиндексированным папкам с большим количеством файлов, то выполнение этих операций может занять определенное время.

Упорядочивание объектов в Проводнике

При любом способе отображения информации в **Проводнике** видны заголовки столбцов, с помощью которых можно выполнить сортировку, группировку и фильтрацию содержимого окна. Большинство обычных папок содержит заголовки **Имя**, **Дата изменения**, **Тип** и **Размер**, а если в выбранной папке будут обнаружены рисунки, музыка или видео, перечень столбцов будет автоматически изменен в зависимости от содержимого папки.

С сортировкой файлов, которая выполняется щелчком на заголовке соответствующего столбца, мы уже встречались на предыдущем уроке, а сейчас рассмотрим другие способы упорядочивания.

Группировка

При наведении указателя мыши на заголовок любого столбца в его правой части появится стрелка ▼, щелчок кнопкой мыши на которой открывает меню выбора дополнительных способов отображения объектов (рис. 2.40).

Для применения режима группировки щелкните кнопкой мыши на стрелке справа от нужного заголовка и выберите вариант **Группировка**. После этого файлы будут разложены по группам, как показано на рис. 2.41. Одинарный щелчок кнопкой

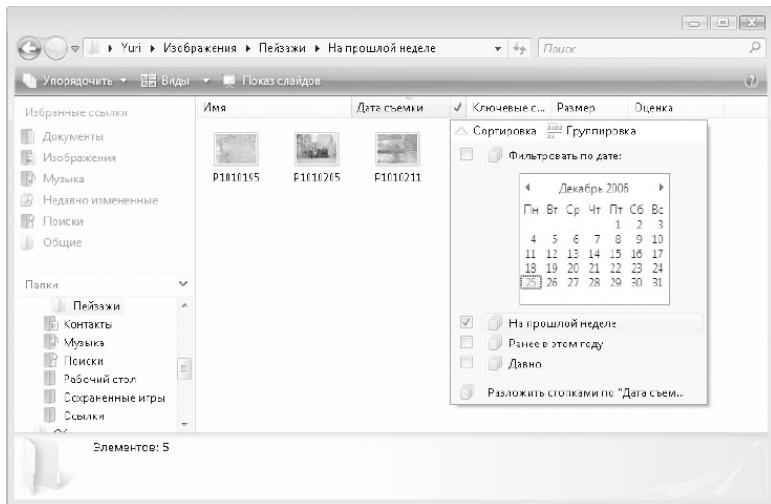


Рис. 2.40. Меню выбора дополнительного способа отображения объектов

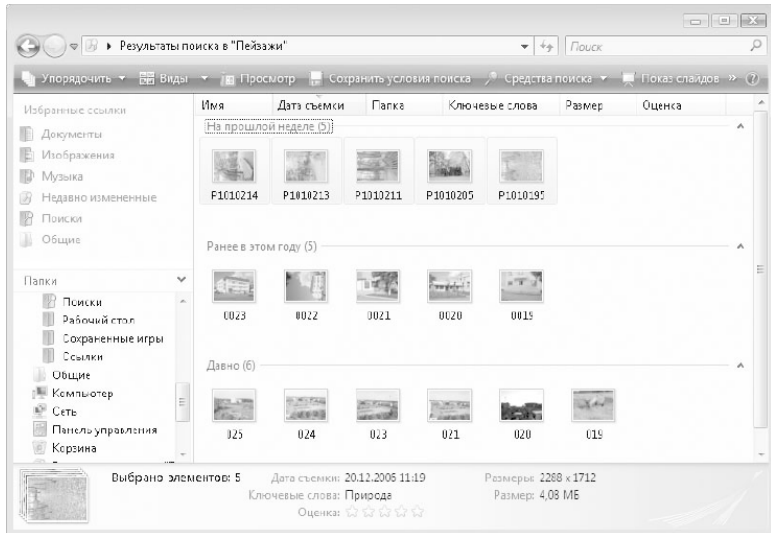


Рис. 2.41. Пример отображения объектов по группам

мыши на заголовке группы позволит выделить все находящиеся в ней файлы, а с помощью двойного щелчка кнопкой мыши вы сможете сворачивать или разворачивать группу.

Чтобы отменить группировку, щелкните правой кнопкой мыши на свободном участке содержимого папки и выполните команду **Группировка # (Нет)**. Отменить группировку также можно, щелкнув кнопкой мыши на стрелке справа от заголовка столбца и выбрав пункт **Сортировка**.

Фильтрация

В режиме фильтрации вы можете выбрать для просмотра только одну или несколько групп файлов, которые отвечают определенным условиям. Для этого щелкните кнопкой мыши на стрелке справа от нужного заголовка и установите флажки возле названий интересующих вас групп (см. рис. 2.37). После этого щелкните кнопкой мыши в области содержимого папки или нажмите клавишу **Enter**.

Фильтрацию можно применить сразу по нескольким полям. Например, чтобы отобразить только документы Microsoft Word, созданные на прошлой неделе, сначала установите фильтр по заголовку **Тип**, выбрав значение **Документ Microsoft Word**, а потом выберите значение **На прошлой неделе** в раскрывающемся меню заголовка **Дата изменения**.

По умолчанию фильтрация выполняется только в текущей папке, но если количество результатов окажется небольшим, то система автоматически предложит произвести поиск файлов по заданным критериям во всех вложенных папках. Если вы примените фильтр к неиндексированной папке, то будете предупреждены о том, что для действия фильтра может понадобиться время.

Для отмены режима фильтрации снимите все ранее установленные флажки или нажмите кнопку **Назад** на пане-

ли инструментов **Проводника**. Еще один способ отменить фильтр – щелкнуть кнопкой мыши на названии нужной папки в адресной строке.

Разложение по стопкам

При выборе режима разложения по стопкам файлы в папке упорядочиваются в виде стопок по значениям выбранного свойства (рис. 2.42). Для применения этого режима просмотра щелкните кнопкой мыши на стрелке справа от нужного заголовка и выполните команду **Разложить стопками**.

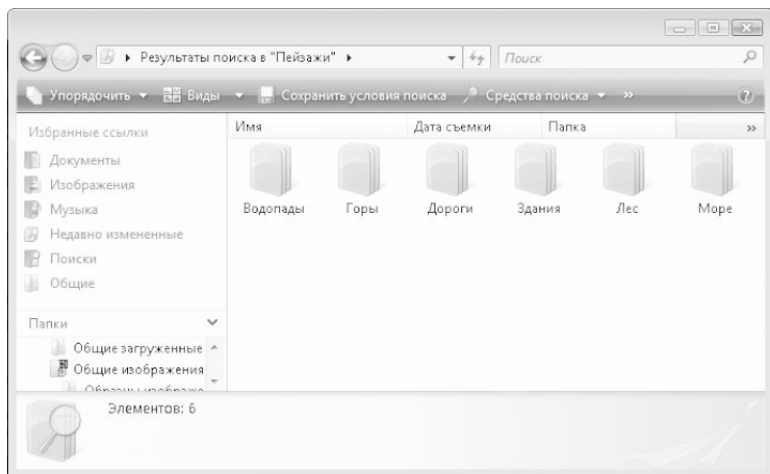


Рис. 2.42. Пример разложения файлов по стопкам

При использовании стопок следует обращать внимание на следующие моменты.

□ Работа со стопками похожа на действия с обычными папками: вы можете открыть стопку для просмотра, затем возвратиться к списку стопок с помощью кнопки **Назад** или сразу перейти к другой стопке, воспользовавшись адресной строкой.

□ В стопки включаются файлы не только из текущей папки, но и из всех вложенных.

□ Для создания стопок используется встроенный механизм индексации. Разложение по стопкам неиндексированной папки может занять определенное время.

□ При выборе разложения по стопкам **Проводник** создает виртуальную папку **Результаты поиска**; для возврата к просмотру папки в обычном режиме используйте кнопку **Назад** или снова выберите папку на панели навигации.

Использование строки поиска

Работать со встроенной системой поиска очень просто. Например, чтобы найти определенный документ, откройте папку **Документы** и введите в строку поиска

первые буквы имени файла. Результаты поиска незамедлительно будут отображены в окне **Проводника** (рис. 2.43).

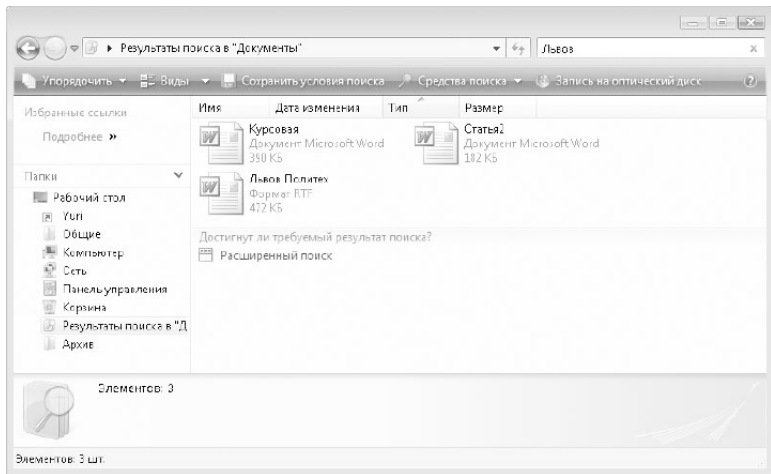


Рис. 2.43. Результаты поиска в папке Документы

При выполнении поиска в **Проводнике** нужно учитывать следующие особенности.

❑ Поиск выполняется в текущем каталоге и во всех вложенных папках.

❑ В индексированных папках поиск выполняется по всем свойствам файлов. Например, при вводе слова **договор** будут найдены файлы:

- содержащие в названии слово **договор**;
- имеющие слово **договор** среди ключевых слов или других свойств;
- содержащие слово **договор** в тексте.

❑ В неиндексированных папках поиск выполняется только

ко по имени файла. При этом возможно появление панели с информацией о том, что поиск может быть медленным. После щелчка кнопкой мыши на этой панели вы можете добавить данную папку в список индексируемых.

В большинстве случаев для успешного поиска достаточно ввести одно ключевое слово или лишь его первые буквы. Однако если этого будет мало для достижения результатов поиска, вы можете создать поисковый запрос, состоящий из нескольких слов. В таком случае будут найдены файлы, среди свойств которых имеются все указанные слова.

Опытным пользователям предыдущих версий Windows знакомы подстановочные знаки * и ?. Знак ? заменяет один символ в имени файла, а * – любое количество символов. Вы можете использовать их в строке поиска наравне с новыми возможностями поиска.

СОВЕТ

Для просмотра результатов поиска можно использовать сортировку, группировку, фильтрацию и другие рассмотренные выше возможности Проводника.

Расширенный поиск

Использование строки поиска дает хороший эффект лишь в тех случаях, когда искомый файл хранится в определенной папке или в одном из вложенных в нее каталогов. Если же местоположение файла неизвестно, на помощь придет окно

поиска, которое можно вызвать из меню **Пуск**. По умолчанию поиск будет выполняться во всех индексированных папках, но вы можете изменить этот и другие параметры, щелкнув кнопкой мыши на стрелочке рядом с надписью **Расширенный поиск** (рис. 2.44).

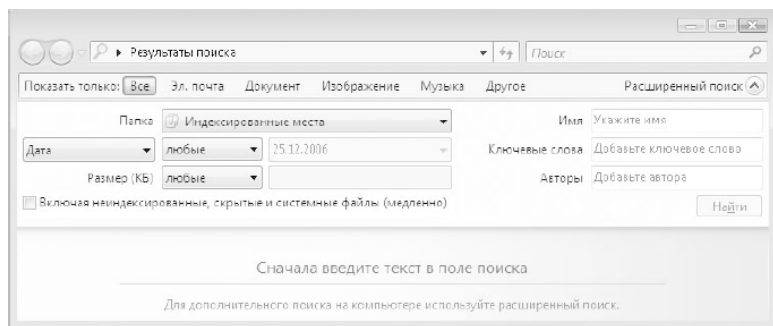


Рис. 2.44. Окно расширенного поиска

Вы можете настроить следующие параметры поиска.

- Для выбора типа искомых файлов нажмите одну из кнопок на панели **Показать только**. Доступны варианты **Все**, **Эл. почта**, **Документ**, **Изображение**, **Музыка** и **Другое**.

- Чтобы выбрать предполагаемое место расположения файлов, раскройте список **Папка** и выберите один из имеющихся вариантов. Например, вы можете задать поиск на определенном разделе диска или самостоятельно указать папки для поиска, выбрав пункт **Выбрать места для поиска**.

□ Укажите одно или несколько известных вам свойств искомого файла в соответствующих полях. Например, можно ввести имя или его часть, приблизительный размер файла и другие доступные свойства.

После указания всех параметров поиска нажмите кнопку **Найти**. Поиск в неиндексированных местах может занять продолжительное время. Вы можете в любой момент его остановить, для чего достаточно щелкнуть на кнопке остановки, которая имеет вид красного крестика и находится в правой части адресной строки.

Сохранение результатов поиска

При необходимости регулярно выполнять один и тот же поисковый запрос сохраните его условия, после чего вы сможете многократно повторять поиск, просто открыв сохраненный запрос.

Последовательность действий для сохранения поискового запроса будет такой.

1. Выполните нужный вам поиск одним из описанных выше способов.
2. После получения результатов поиска нажмите на панели инструментов кнопку **Сохранить условия поиска**.
3. В появившемся окне введите имя поискового запроса и нажмите кнопку **Сохранить**.

Все поисковые запросы сохраняются в папку **Поиски**, ко-

торая находится в личном каталоге пользователя. Открыть сохраненный поисковый запрос вы можете одним из следующих способов.

□ В дереве папок **Проводника** разверните личную папку, затем раскройте папку **Поиски** и щелкните кнопкой мыши на названии нужного запроса.

□ В меню **Пуск** выберите личную папку, затем откройте папку **Поиски** и дважды щелкните кнопкой мыши на сохраненном запросе.

ПРИМЕЧАНИЕ

После установки Windows Vista в папке **Поиски** уже имеется несколько поисковых запросов для нахождения недавно измененных файлов.

Настройка индексированных папок

Как уже отмечалось, в Windows Vista работает специальная служба индексирования, благодаря которой поиск в личных папках выполняется быстро и эффективно. Поиск в папках, которые не включены в индекс, выполняется медленнее, но вы можете добавить любую папку в список индексируемых для ускорения поиска в ней.

Для добавления папки в индекс действуйте так.

1. Откройте нужную папку в **Проводнике** и введите любой текст в строку поиска.
2. В информационной строке появится сообщение, что

поиск может быть медленным в неиндексируемых местах.

3. Щелкните кнопкой мыши на информационной строке и выполните в появившемся меню команду **Добавить в индекс**.

4. В следующем окне нажмите кнопку **Добавить в индекс** и подтвердите действие в окне службы контроля учетных записей (подробнее об этой службе см. урок 8.1).

ВНИМАНИЕ

Добавляйте в индекс только те папки, в которых хранятся ваши личные файлы. Включение в индекс таких папок, как Windows, Program Files, или всего диска C: повлечет расход дополнительных ресурсов для построения индекса и снижение скорости поиска.

Для просмотра и редактирования списка индексируемых папок выполните следующие действия.

1. Введите в строку поиска **Проводника** любой поисковый запрос, после чего на панели инструментов появится кнопка **Средства поиска**.

2. Щелкните на кнопке **Средства поиска** и выберите в появившемся меню пункт **Изменение индексируемых мест**. В появившемся окне **Параметры индексирования** вы увидите список индексируемых папок.

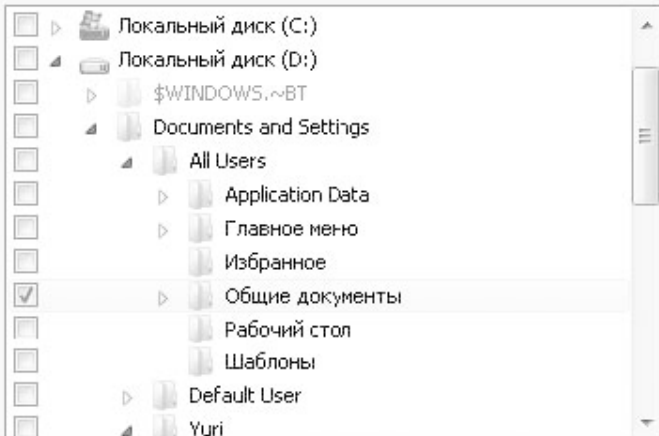
3. Для изменения списка в окне **Параметры индексирования** нажмите кнопку **Изменить**.

4. В следующем окне нажмите кнопку **Показать все места** и подтвердите действия в окне службы контроля учет-

ных записей.

5. В появившемся дереве каталогов вы можете включать или исключать папки из индекса с помощью соответствующих флажков (рис. 2.45).

Изменить выбранные места



Сводный список выбранных мест

Включаемые места		Исключить
	Автономные файлы (Ve...	
	Автономные файлы (Ve...	
	Главное меню	
	Общие документы	
	Пользователи	Default



Показать все места

OK

Отмена

Рис. 2.45. Добавление новой папки в список индексируемых

Практическая работа 13. Упорядочивание и поиск файлов в Windows Vista

Задание 1. Изучить различные способы упорядочивания объектов.

Последовательность выполнения

1. Последовательно откройте в **Проводнике** Windows Vista папки **С:\Пользователи # Общие # Изображения # Образцы изображений**.
2. Найдите с помощью сортировки самый большой и самый маленький файлы. Для этого:
 - 1) включите режим отображения **Таблица** с помощью стрелки справа от кнопки **Виды**;
 - 2) щелкните кнопкой мыши на заголовке столбца **Размер**, после чего значки будут отсортированы по размеру. Первый из значков и будет самым большим, а последний – самым маленьким.
3. Аналогично определите рисунок с самой ранней датой съемки.
4. С помощью кнопки **Виды** включите режим **Обычные значки**.

5. Включите режим группировки по ключевым словам. Для этого щелкните кнопкой мыши на стрелке справа от заголовка столбца **Ключевые слова** и выполните команду **Группировка**. Обратите внимание, что некоторые рисунки могут быть включены сразу в несколько групп.

6. Отключите режим группировки, щелкнув правой кнопкой мыши на свободном участке содержимого папки и выполнив команду **Группировка # (Нет)**.

7. С помощью фильтрации отберите только рисунки с ключевым словом **Пейзаж**.

8. С помощью адресной строки перейдите в папку **Общие**.

9. Выполните разложение по стопкам содержимого папки **Общие** по полю **Тип**. Для этого щелкните кнопкой мыши на стрелке справа от заголовка столбца **Тип** и выполните команду **Разложить стопками по «Тип»**.

10. Просмотрите содержимое полученных стопок, каждый раз возвращаясь к окну разложения по стопкам с помощью кнопки **Назад**.

Задание 2. Научиться выполнять поиск файлов с помощью строки поиска.

Последовательность выполнения

1. Последовательно откройте в **Проводнике** Windows Vista папки **С:\Пользователи # Общие**.

2. В строку поиска введите слово **Лес** и ознакомьтесь с результатами поиска. Обратите внимание, что в результаты включаются файлы из всех вложенных подпапок папки **Общие**.

3. Если в списке результатов присутствует рисунок с именем **Ручей**, попробуйте определить, почему же он был включен в список результатов поиска по слову **Лес**. Для этого щелкните кнопкой мыши на файле и внимательно изучите его свойства на панели подробностей.

4. Самостоятельно найдите в папке **Общие** следующие объекты:

- рисунки с цветами;
- звукозапись 3-й симфонии Бетховена (Beethoven);
- видеофрагмент о бабочке.

5. Найдите в папке **Общие** все музыкальные записи в формате WMA, для чего введите запрос *.WMA.

6. Откройте папку **Документы** и найдите с помощью строки поиска текстовые документы и рисунки, созданные в уроках 1.4-1.6.

Задание 3. С помощью средств расширенного поиска файлов выполнить следующие действия.

1. Найти в индексируемых местах все рисунки, размер которых больше 500 Кбайт. Определить название и местонахождение наибольшего из рисунков.

2. Найти на диске C: все файлы с расширением TXT, созданные за последний месяц. Определить самый новый из

найденных документов.

3. Найти рисунки в формате BMP размером больше 100 Кбайт, которые находятся на всех локальных жестких дисках. Определить количество найденных рисунков.

Последовательность выполнения

1. Выполните команду **Пуск # Поиск**.
2. Щелкните на кнопке **Расширенный поиск**.
3. В строке **Показать только** щелкните кнопкой мыши на пункте **Изображение**.
4. В поле **Папка** установите значение **Индексированные места**.
5. В поле **Размер (КБ)** установите значение **более чем 500**.
6. Нажмите кнопку **Найти** и дождитесь результатов поиска.
7. Для определения наибольшего рисунка выполните сортировку по полю **Размер**.
8. Для выполнения второго задания снова выполните команду **Пуск # Поиск** и нажмите кнопку **Расширенный поиск**.
9. В поле **Дата** выберите вариант **позже** и введите на календаре дату за месяц до текущей даты.
10. Остальные параметры поиска установите такими.
 - **Показать только – Все;**
 - **Папка – Локальный диск (C:);**

• **Имя** – *.ТХТ.

11. Нажмите кнопку **Найти** и дождитесь результатов поиска. Для определения самого нового документа выполните сортировку по полю **Дата**.

12. Поиск рисунков в формате ВМР выполните самостоятельно.

Подведение итогов

Вопросы для самопроверки

- ☐ Что такое индексирование и для чего оно используется?
- ☐ Какие вы знаете способы упорядочивания объектов в

Проводнике?

- ☐ Как использовать строку поиска?
- ☐ Какие параметры можно задавать в окне расширенного поиска?
- ☐ Зачем используется сохранение результатов поиска?
- ☐ Как добавить папку в индекс?
- ☐ Как удалить ненужную папку из списка индексируемых?

Что дальше?

Мы уже научились просматривать содержимое папок и выполнять поиск нужных файлов. Теперь пришел черед изучить операции с файлами и папками: создание, перемещение, копирование, переименование и удаление. В следую-

Щем уроке вы узнаете о различных способах выполнения этих операций, а также о некоторых трюках и хитростях.

Урок 2.6. Операции с файлами и папками

Просмотр свойств объектов

Для получения основных сведений о файле или папке достаточно щелкнуть на нем в окне папки кнопкой мыши – и основная информация появится на панели подробностей, которая расположена в нижней части окна. Для получения более детальной информации щелкните на объекте правой кнопкой и выберите в контекстном меню пункт **Свойства**.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.