ВАСИЛИЙ ЛЕОНОВ

ПЕЧАТАЕМ НА КОМПЬЮТЕРЕ ВСЛЕПУЮ

ПРОСТОЙ И ПОНЯТНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ

Самый доступный самоучитель по самой доступной цене

ВАСИЛИЙ ЛЕОНОВ

ПЕЧАТАЕМ НА КОМПЬЮТЕРЕ ВСЛЕПУЮ

ПРОСТОЙ И ПОНЯТНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ

ЭКСМО
МОСКВА
2015

УДК 004.382.7
ББК 32.973.26
Л 47

Во внутреннем оформлении использованы иллюстрации по лицензии от Shutterstock.com: Alberto Zornetta, alexkatkov, Artpose Adam Borkowski, Elena Koulik, Goodluz, g-stockstudio, Jaimie Duplass, kurhan, rui vale souse, Sander Claes, takasu.

Леонов, Василий.

Л 47 Печатаем на компьютере вслепую : простой и понятный самоучитель / Василий Леонов. – Москва : Эксмо, 2015. – 320 с. – (Компьютерный покет).

В наше время каждый, кто работает на компьютере, рано или поздно задает себе вопрос: «Как научиться набирать текст быстро и с минимальным количеством ошибок?» Этот самоучитель поможет вам стать настоящим маэстро клавиатуры. Вы найдете все, что нужно для того, чтобы научиться быстро и безошибочно набирать текст.

Теперь долгий и нудный набор текста останется в прошлом, вы научитесь получать удовольствие от самого процесса печати!

УДК 004.382.7
ББК 32.973.26

Производственно-практическое издание
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПОКЕТ
Леонов Василий
ПЕЧАТАЕМ НА КОМПЬЮТЕРЕ ВСЛЕПУЮ
Простой и понятный самоучитель
(орыс тілінде)

Директор редакции *Е. Капьёв.* Ответственный редактор *В. Обручев*
Художественный редактор *Е. Мишина*

В оформлении обложки использована фотография: Sergey Nivens / Shutterstock.com
Используется по лицензии от Shutterstock.com

ООО «Издательство «Эксмо» 123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. **Тел.:** 8 (495) 411-68-86,8 (495) 956-39-21.
Home page: www.eksmo.ru **E-mail:** info@eksmo.ru
Өндіруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй. Тел. 8 (495) 411-68-86, 8 (495) 956-39-21
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.
Тауар белгісі: «Эксмо» Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3-а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8(727) 251-59-89,90,91,92, факс: 8 (727) 251-58-12, вн.107; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Сертификация туралы ақпарат сайтта: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить по адресу: http://ekspmo.ru/certification/
Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 24.02.2015. Формат 60x90 1/32.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 10,0.
Тираж экз. Заказ

12+

ISBN 978-5-699-79574-1

9 785699 795741 >

В электронном виде книги издательства Эксмо вы можете купить на www.litres.ru

ЛитРес: один клик до книг

© Леонов В., 2015
© ООО «Айдиономикс», 2015
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2015

ISBN 978-5-699-79574-1

Содержание

Введение 10

Глава 1
Перед тем как начать 12

Правильная организация рабочего места — залог успеха. 13
А причем здесь сон? 17
К этому нужно подойти серьезно: выбор клавиатуры. 18
Backspace, Enter, правый Shift и \
Механизм действия клавиш 21
Интерфейс 24
Наличие дополнительных клавиш 26
Форма клавиатуры 27
Другие мелочи 29
Состав клавиатуры 32
Суть «слепого» метода набора 35
История и основа метода 35
Структура клавиатуры 37
Кратко об основных принципах метода. 40
Правила набора 41

Глава 2.
Упражнения 45

Упражнение 1.
Парные комбинации а — о 45
Упражнение 2. Дуэт а — о. 48
Упражение 3.
Парные комбинации в — л 49
Упражение 4. Дуэт в — л. 51
Упражнение для пальцев 52

Упражнение 5.
Парные комбинации ы — д 55
Зарядка для шеи 56
Упражнение 6. Дуэт ы — д 57
Упражнение для пальцев 58
Упражнение 7.
Парные комбинации ф — ж 59
Упражнение 8. Дуэт ф — ж 60
Упражнение 9. Первая спевка хора
ф ы в а — о л д ж 62
Упражнение 10. Вторая спевка хора
ж д л о — а в ы ф 63
Упражнение 11.
Парные комбинации е — н 64
Упражнение 12. Дуэт е — н 66
Упражнение 13.
Парные комбинации г — к 68
Упражнение 14. Дуэт к — г 69
Упражнение 15.
Новые артисты: к е н г 71
Упражнение 16. Поют все вместе 72
Упражнение 17.
Парные комбинации п — р 74
Упражнение 18. Дуэт п — р 75
Упражнение для глаз 76
Упражнение 19.
Парные комбинации и — т 77
Упражнение 20. Дуэт и — т 78
Упражнение 21. Снова пополнение: п р и т 80
Упражнение 22.
Парные комбинации м — ь 81
Упражнение 23. Дуэт м — ь 83

Упражнение для пальцев 84
Упражение 24.
Все 18 артистов на сцене. 86
Упражение 25.
Парные комбинации у — ш 87
Упражнение для глаз 88
Упражение 26. Дуэт у — ш 88
Упражнение для глаз 90
Упражение 27.
Парные комбинации с — б 90
Упражение 28. Дуэт с — б. 92
Упражение 29. Средний палец
отрабатывает свой репертуар: ш у с б. 93
Упражение 30. Споем все вместе 96
Упражение 31.
Парные комбинации ц — щ 97
Упражнение для глаз 98
Упражение 32. Дуэт ц — щ. 98
Упражнение для пальцев 100
Упражение 33.
Парные комбинации ч — ю 101
Упражнение для пальцев 102
Упражение 34. Дуэт ч — ю 103
Упражнение для глаз 103
Упражение 35.
Очередь безымянного пальца: ц ч ю щ. 104
Упражение 36. Почти все
буквы-артисты в сборе 106
Упражение 37.
Парные комбинации й — з 107
Упражнение для пальцев 108
Упражение 38. Дуэт й — з. 109

Упражнение 39. Парные комбинации я — э 110
Упражнение для пальцев 112
Упражнение 40. Дуэт я — э. 112
Упражнение 41.
Мизинцы выходят на авансцену: я й з э 114
Упражнения для пальцев 117
Упражнение 42. Квартет з — х — . — ъ 117
Упражнение 43. Все артисты на сцене:
предварительный прогон 119
Упражнение 44.
Обновление репертуара БоЛьШоГо ТеАтРа. 120
Упражнение 45.
Гармоничное звучание. 120
Упражнение 46.
Генеральная репетиция. 122
Упражнение 47. Выступление. 123
Упражнение 48. Театр начинается
с вешалки: 1 — ! 124
Упражнение для пальцев 125
Упражнение 49. Театр начинается
с вешалки: 2 — « » 127
Упражнение 50.
Театр начинается с вешалки: 3 — № 128
Упражнение 51. Театр начинается с вешалки: 4 — ;. 129
Упражнение 52. Театр начинается с вешалки: 5 — % . . .131
Упражнение 53. Театр начинается с вешалки: 6 — :. 132
Упражнение 54. Театр начинается с вешалки: 7 — ? 133
Упражнение для глаз. 134
Упражнение 55. Театр начинается с вешалки: 8 — * . 134
Упражнение 56. Театр начинается вешалки: 9 — (. . 136
Упражнение 57. Театр начинается с вешалки: 0 —) . 137
Упражнение 58. Цифры левого крыла: 1 2 3 4 5 139

Упражнение 59. Цифры правого крыла: 6 7 8 9 0 140
Упражнение для пальцев 141
Упражнение 60. Знаки — _ + = \ / 142
Упражнение 61.
Цифры приглашаются на сцену 143
Упражнение 62. Цифры солируют 145
Упражнение 63.
Совместное представление со строгим режиссером . . . 146
Упражнение 64.
Представление посвящается знакам 146
Упражнение 65.
Внимание самым маленьким: ф й 1 я 148
Упражнение 66. Внимание самым маленьким: ж ъ 149
Упражнение 67. Внимание самым маленьким: ж з 0 150
Упражнение 68.
Внимание самым маленьким: ы ц 2 ч 151
Упражнение 69.
Внимание самым маленьким: ж э х -. 151
Упражнение 70.
Внимание самым маленьким: д щ 9 ю 152
Упражнение 71.
Внимание самым маленьким: ж э ъ = ... 153
Упражнение 72.
Внимание самым маленьким: ф 1 ! Ф. 154
Упражнение 73.
Внимание самым маленьким: ж э х ъ \. 154
Упражнение 74.
Внимание самым маленьким: д 9 д (Д. 155
Упражнение 75.
Внимание самым маленьким: Э — э _ 156
Упражнение 76.
Внимание самым маленьким: ъ = ъ + ... 157

Упражнение 77.
Внимание самым маленьким: э / ж з \ ъ 158
Упражнение 78. Небольшие сценки 159
Упражнение 79.
Снова на представлении аншлаг!. 160
Упражнение 80.
Тренируем точность: ф ы в а — о л д ж. 162
Упражнение 81.
Выступления уже отработаны 163
Упражнение 82.
Тренируем точность: к е н г — м и т ь. 163
Упражнение 83. Тренируем точность: с у ш б 164
Упражнение 84. Тренируем точность: щ ю ч ц 165
Упражнение 85. Тренируем точность: й я ю з х ъ э . . 166
Упражнение 86.
Тренируем точность: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0. 166
Упражнение 87.
Тренируем точность: ! » № ; % ? * ( ) _ + = \ /. 168
Упражнение 88.
Оттачиваем каждое движение 169
Упражнение 89.
Тренируем точность: импровизация 171
Упражнение 90. Фантазийное. 171
Упражнение 91. Фантазийное контрольное. 172
Упражнение 92. Маленький праздник 172

Глава 3.
Клавиатурные тренажеры 174

Для тех, кто только начал. 176
Baby Type 2000 177
Keyboard simulator 183
Anykey 188

Work on the keyboard 190
KLAVA 4. 194
Мильтон 196
KlavaTrener 199
Keystrokes++. 201
Маэстро. 205
Вторая попытка — не пытка 207
Stamina 207
Соло на клавиатуре. 231
KP Typing Tutor. 244
KlavaRUS 254
Продолжаем обучение. 257
Виртуоз 257
Klava O'Key 263
Typing Reflex. 272
Новое слово. 281
Numeric keyboard 281
Keypresor 284
Ten-fing 288
Bombina. 293
VerseQ 310

Глава 4.
Дополнительные средства ускорения печати. 314

Автоматический переключатель
раскладки punto switcher 314
Функция автозамены в Word 318

Алфавитный указатель 320

Введение

Тридцать лет назад, когда компьютеры еще не были распространены, печатные документы создавались на пишущих машинках. Для того чтобы набрать текст быстро и без ошибок, люди прибегали к услугам машинисток. Специалисты превосходно владели методом набора, с которым вам предстоит познакомиться. Они могли во время работы даже поглядывать одним глазком на телевизор или разговаривать с коллегами.

Сегодня люди по-прежнему сталкиваются с необходимостью набирать тексты вручную, но уже на компьютере. Чтобы этот процесс стал более эффективным, были разработаны методики быстрого и безошибочного набора текста на клавиатуре. Они позволяют не только экономить время, но и получать удовлетворение от работы на компьютере.

На следующих страницах вы заново познакомитесь с клавиатурой, узнаете интересные факты о происхождении букв русского алфавита, освоите упражнения для зрительной гимнастики, разминки пальцев и кистей рук.

Больше тренируйтесь печатать на клавиатуре — и вы сможете ускорить общение в Сети, тратить меньше времени на создание сообщений, документов,

статей, сценариев и т. д. В этом вам помогут 92 специально разработанных упражнения. Кроме того, в книге подробно рассмотрены лучшие клавиатурные тренажеры, которые помогут освоить русскую и английскую раскладку. Вы узнаете, как правильно выбирать клавиатуру, изучите метод «слепой» печати и сразу же сможете приступить к тренировкам, уже зная, какой именно тренажер вам подходит.

Желаем успехов!

Немного времени и терпения — и вы сможете печатать вслепую всеми десятью пальцами

Глава 1
Перед тем как начать

В любом деле сначала нужна мотивация, а потом уже знания и инструменты. Если мотивация присутствует, то тщательная подготовка перед началом важного дела особенна важна. Раз вы держите эту книгу в руках, то не трудно догадаться, что вы решили научиться быстро и, главное, без опечаток набирать тексты на компьютере, невзирая на их сложность. Первое, что вы спросите: «Что для этого нужно?». Как уже было сказано, в первую очередь теоретическая подготовка, то есть знание принципов и сути метода «слепого» десятипальцевого набора, а также удобные и хорошие инструменты. Не трудно догадаться, что в этом деле инструментами выступают клавиатура и обучающие программы. Именно программы вместе с желанием и упорством являются главным залогом успеха, так как, помимо специальных упражнений для развития навыков «слепой» печати, они содержат краткие экскурсы в теорию набора. Но о них мы поговорим в следующей главе. Данная же глава посвящена подробному освещению «слепого» десятипальцевого метода набора. Хотя отвлекаться можно, но только в случае крайней

необходимости. Помимо этого мы уделим особое внимание организации вашего рабочего места, рассмотрим комплекс упражнений для рук, спины, шеи и глаз, направленный на снятие усталости. И, конечно же, поговорим о том, какую клавиатуру следует использовать для занятий в дальнейшей работе.

Правильная организация рабочего места — залог успеха

Реалии нашей жизни таковы, что за компьютером вы проводите значительную часть времени. Поэтому правильноорганизованное рабочее место — не только залог успехав учебе, но и забота о своем здоровье. Поэтому мы и решили поговорить сначала об этом. Не секрет, что основные жалобы людей, работающих за компьютером, направлены на проблемы со спиной. Они вызваны в первую очередь нарушением осанки. Болям в спине сопутствуют ухудшение зрения и отечность ног. Боли в кистях также встречаются довольно часто. Чтобы все эти неприятные ощущения не мешали вам сосредоточиться на тренировках и работе, а также не стали причиной заболеваний, давайте поговорим о стандартных гигиенических нормах. Их просто обязательно придерживаться при организации рабочего пространства.

Руки не должны тянуться вверх к клавиатуре, поэтому высота рабочего стола должна быть такой, чтобы они без напряжения перемещались над ней. Всегда помните, что оптимальной для крышки стола считается высота 70–73 см.

Компьютерный стул должен быть подъемно-поворотный или, говоря иначе, с подлокотниками. В таком стуле можно отрегулировать высоту сидения, а также индивидуальный угол наклона спинки. Помимо этого, вращение кресла и легкое перемещение на колесиках по полу являются преимуществами такого стула. Это обеспечивает дополнительную свободу действий при работе за компьютером. Лучше всего, когда спинка стула не слишком высокая и имеет изгиб для поясницы, то есть повторяет ее анатомическую форму. По гигиеническим нормам нужно, чтобы сидение стула находилось на высоте 42–45 см над уровнем пола, а расстояние между столешницей и сидением составляло 25–30 см.

Если же вы пока не имеете возможность обзавестись хорошим компьютерным стулом, то обычный тоже подойдет. Главное, чтобы он был удобным именно для вас. На крайний случай, если его высоты не совсем достаточно, то положите на сидение подушку.

При работе за компьютером ноги должны не просто касаться пола, а стоять уверенно или, в крайнем случае, на специальной подставке. Кроме это-

го, при выборе стула не забудьте сесть на него. Если край сидения острый и впивается в подколенную область ног, то он не для вас, так как это может привести к застойным явлениям в сосудах и отечности.

Повышенное внимание следует уделить расположению и настройке монитора, так как его неправильная эксплуатация является главной причиной изменения к худшему здоровья ваших глаз. Запомните, что монитор должен находиться на расстоянии 60–70 см от пользователя, то есть на расстоянии вытянутой руки. Крайне желательно, чтобы вы смотрели на монитор немного сверху, иными словами, угол падения взгляда на центральную часть экрана должен составлять с горизонтальной линией 10°. При этом экран не должен быть слишком ярким или контрастным, но и очень тусклым тоже. Хотя, подбор параметров яркости и контрастности — процедура индивидуальная, при этом выставлять эти значения на максимум не рекомендуется, за исключением тех случаев, когда ваш монитор сослужил вам долгую службу.

Важно установить монитор относительно источников света. Общеизвестно, что монитор нельзя располагать напротив окна. В этом случае на экране появятся блики. Свет от ярких настольных ламп также отсвечивается, что мешает работе. В идеале плоскость экрана должна находиться перпендикулярно

окну. А вот для освещения набираемых бумажных документов следует использовать настольную лампу с плотным плафоном, которая позволит направлять свет исключительно на текст.

Старайтесь не захламлять рабочее место редко используемыми предметами, посудой и мусором (обертками от продуктов, скомканными бумажками и др.). Урну для мусора устанавливают так, чтобы она была в пределах досягаемости рабочего стола. К быстрой утомляемости приводят и лишние вещи на столе, которые ограничивают свободу движений.

При работе за компьютером не сутультесь и следите за своей осанкой. Отвлекайтесь время от времени и делайте небольшие перерывы. Снять усталость рук, спины, шеи и глаз во время отдыха помогут специальные упражнения. О них мы поговорим чуть ниже.

Кроме того, откажитесь от вредной привычки совмещать прием пищи с работой на компьютере. Во-первых, со стороны это выглядит более чем неприятно, а, во-вторых, засоряет клавиатуру различным мусором биологического происхождения, что способствует развитию штаммов бактерий. В итоге клавиатуру можно сравнить с поручнем в общественном транспорте. А теперь представьте, что вы при этом еще и едите. По этой причине в Великобритании потратили многие миллионы фунтов стер-

лингов для замены клавиатур в медицинских учреждениях. При критическом уровне загрязнения она выдает предупреждающие сигналы. И еще немного статистики: как оказалось, женщины на рабочем месте оставляют больше биологического мусора, чем мужчины. А всему виной косметика. Так что делайте выводы.

А причем здесь сон?

Если при обучении вы очень быстро устаете, быстро забываете уже достигнутое и, как следствие, раздражаетесь, но при этом вы здоровый человек и на вас не влияют никакие сильные стрессы, то, скорее всего, проблема в вашем сне. Обратите серьезное внимание на режим вашего сна. В подавляющем большинстве сон является основной причиной того, что эффективность работы вашего мозга и нервной системы снижена.

Высыпаться и следовать жесткому графику, то есть вовремя ложиться и вовремя вставать — вот что вы должны взять за правило. Помимо такого жесткого графика важно то определенное время, в которое вы ложитесь спать. Главное, чтобы оно было между 9 и 11 часами вечера.

Дело в том, что температура человеческого тела в течение дня меняется, хотя и в незначительных

пределах, всего-то 0,6 градуса. Известно, что человек лучше высыпается, если минимальная температура его тела приходится на стадию глубокого сна. Поэтому это время и было рекомендовано. Более того, если сон приходится на минимальную температуру тела, то и время, которое нужно для хорошего сна, уменьшается на несколько часов. Говорят, что разница может доходить до 6 часов. Поэтому, если у вас имеются срочные дела, то постарайтесь ложиться вовремя, несмотря на них. Утром больше сделаете.

Во сколько вставать? Это уже зависит конкретно от вас. Одним хватает 4–5 часов, другим 8–9, а некоторым мало и всего дня. Однако лучше вставать, когда снился интересный сон и так хочется еще подремать... это самое время! Потянитесь и вставайте.

В первые дни такого жесткого режима будет тяжело, так как вас будет преследовать усталость и спонтанная сонливость. Но не пройдет и пяти дней, как у вас нормализуется сон и вы станете высыпаться, станете много успевать за день, мозг будет кишеть идеями, что замечательно отразится и на эффективности вашего обучения.

К этому нужно подойти серьезно: выбор клавиатуры

Теперь мы вплотную перешли к выбору инструмента для достижения нашей цели. Без него невоз-

можны все дальнейшие действия, которые приведут нас к быстрой печати. Правильно, поговорим о клавиатуре. Сегодня от классической клавиатуры остались лишь, пожалуй, клавиши, так как ее современный вид может поразить буйством фантазии и высокотехнологичности. Однако наша задача — выбрать для работы не имиджевую модель, а максимально полезную и удобную. Печать на такой клавиатуре позволит вашим рукам уставать очень медленно, что будет способствовать высокой скорости набора без ошибок.

Существует большое количество технических и внешних характеристик клавиатур. Но они влияют не только на качество и удобство в работе, но также и на стоимость этого инструмента. Давайте вкратце рассмотрим основные параметры клавиатуры. Именно на них стоит обратить внимание при выборе этого важного для нас устройства.

Backspace, Enter, правый Shift и «\»

В первую очередь обратите внимание на форму и особенно на расположение клавиш Backspace, Enter, правый Shift и «\». Они особенно часто используются в работе, поэтому форма и взаимное расположение играет важное значение не только для «слепого» набора.

Удобной считается комбинация, которая представлена на рис. 1.1 *а*. В ней три важнейшие клави-

ши — Backspace, Enter, правый Shift — имеют большую длину. Это позволяет свести количество ошибок при их нажатии к минимуму. За счет смещения слэша вниз клавиша Enter оказалась прямоугольной. Но опыт показывает, что такая форма не препятствует попаданию по ней. В такой комбинации выигрывает в размерах клавиша Backspace.

Комбинация, изображенная на рис. 1.1 *б*, занимает второе место по удобству. Большая клавиша Enter дает развернуться правому мизинцу, и это хорошо для новичков. Недостаток, однако, в том, что в этом случае слэш располагается в одном ряду с Backspace. Это приводит к ее полному урезанию до размеров «обычной» клавиши.

А вот клавиша Shift урезана в размерах в варианте, представленном на рис. 1.1 *в*. Так как она часто используется при наборе текстов, такая форма приводит к тому, что количество опечаток, связанных с использованием Shift, увеличивается.

Последняя комбинация (рис. 1.1 *г*), в которой клавиша Enter имеет форму развернутой по вертикали буквы «Г», считается самой неудачной. Такая форма влечет за собой большое количество ошибок, поскольку нажатие обычно происходит на ближнюю область клавиши. Неудачность данной конструкции подтверждается статистикой.

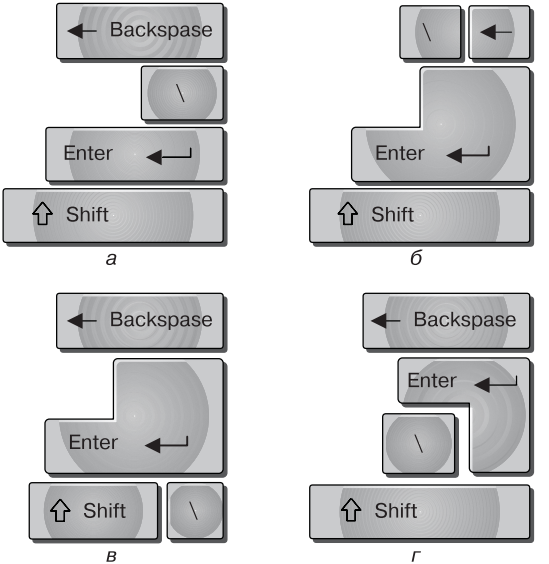

Рис. 1.1. Варианты взаимного расположения клавиш Backspace, Enter, правый Shift и «\»

Механизм действия клавиш

Долговечность клавиатуры определяется механизмом действия клавиш. Она же определяет и стоимость клавиатуры. Различают мембранные, полумеханические и механические клавиатуры.

Однако ставить во главу угла срок службы клавиатуры при покупке все же не стоит. Так, мембранные рассчитаны в среднем на 10–20 млн нажатий на каждую клавишу, полумеханические на 50 млн, а хорошая модель механической клавиатуры способна выдержать до 100 млн нажатий. Если учесть, что рядовой пользователь совершает 10 млн нажатий на каждую клавишу примерно за 10 лет, то за это время сменится не только несколько поколений клавиатур, но и самих компьютеров.

Чем же отличаются эти клавиатуры? Нажимая клавиши на мембранной клавиатуре, мы замыкаем контакты, которые находятся на двух полимерных пленках или мембранах за счет их прогиба. После этого пленка выпрямляется, контакт разрывается и клавиша возвращается в исходное положение резиновым элементом, который напоминает по форме купол. Такие резиновые возвратные элементы изготавливают как в виде отдельных деталей, так и в форме монолитной резиновой пластины с выступами. Внутреннее пространство таких клавиатур защищено от попадания мусора и жидкости, поскольку контакты расположены на внутренних поверхностях пластиковых мембран. Нажатие клавиш в мембранных клавиатурах происходит легко и тихо. Это как самый дешевый вариант клавиатур, так и самый недолговечный.

Полимерная мембрана в полумеханической клавиатуре заменена печатной платой. Поскольку металлические контакты на ней протираются не так быстро, то срок службы клавиатур такого типа возрастает вместе с ценой.

Возвратные элементы в механических клавиатурах выполнены в виде пружин, а металлические контакты нанесены на печатную плату. Эти клавиатуры считаются самым долговечными. Хотя они не лишены недостатков: шум при нажатии клавиш, отсутствие герметичности внутреннего пространства, а также относительно высокая цена. Кроме этого, механическая клавиатура бывает «с кликом» или без него. Клик — это специальный щелчок, который раздается в результате прогиба специальной пластины под клавишей. Клик говорит о том, что клавиша нажата и, значит, вы не пропустили символ при наборе. Быть клику в клавиатуре или нет, решайте сами. Но знайте, что такое «оповещение» может избавить вас от опечаток, хотя вместе с этим способно добавить раздражение в ваше окружение: постоянное щелканье может не понравиться коллегам на работе или членам вашей семьи дома.

Исходя из вышесказанного, по мнению автора, выбор лучше остановить на мембранной или, в крайнем случае, на полумеханической моделях. Они дешевы и удобны в использовании.

Интерфейс

В настоящий момент существует два стандарта разъемов для подключения клавиатуры к компьютеру: PS/2 и USB. Даже трудно определить, какой из них самый распространенный. Пожалуй, оба. Так как PS/2 старый и поэтому распространенный, USB новый, но уже ставший распространенным. На материнских платах имеется два порта PS/2 — один для мыши, второй для клавиатуры. USB-клавиатуры стоят существенно дороже и при этом не имеют явных преимуществ перед PS/2-клавиатурами. Но если вы сторонник всего нового, то лучше отдать предпочтение USB-клавиатуре как более современной. Тенденция такова, что цены на такие устройства постепенно снижаются и уже явно видно, что они занимают нишу PS/2-клавиатур. Считается, что USB-клавиатура обрабатывает команды быстрее (скорость передачи данных через USB-порт выше, чем через PS/2). Но при этом нужно учитывать, что даже смешно сравнивать самую высокую скорость набора со скоростью передачи команд. Поэтому задержка ввода при работе с PS/2-клавиатурой крайне низка, если вообще возможна.

Отдельно следует упомянуть беспроводные клавиатуры. Здесь промежуточным, то есть связую-

щим звеном клавиатуры с системным блоком является особый приемник, подключенный к USB-, PS/2- или другому порту. Различают несколько каналов связи. Например, клавиатуры с инфракрасным каналом связи не получили широкого распространения, так как при работе с ИК-клавиатурой необходимо обеспечивать свободное пространство между приемником и устройством. Это существенно ограничивает свободу движений. Bluetooth-клавиатура является действительно удобным решением для людей, работающих с большими объемами текстов и желающих освободить рабочее место от лишних проводов. Bluetooth — это стандарт беспроводной передачи данных, использующий радиосигнал малой мощности. При этом передача данных может осуществляться на расстоянии до 10 метров. Самое замечательное то, что наличие каких-либо предметов между клавиатурой и приемником не мешает работе устройства. Таким образом, не сутулясь за столом, вы можете удобно разместиться в любимом кресле или на диване и набирать текст в комфортных условиях. Но не нужно забывать, что пользователи, которые намерены освоить десятипальцевый метод набора, должны соблюдать правила посадки и положения рук на клавиатуре. Поэтому эксперименты с мобильной клавиатурой лучше отложить до того момента, когда ваша

скорость и безошибочность набора достигнут желаемых величин.

Кроме того, размышляя над приобретением беспроводной клавиатуры, помните о том, что она требует питания от батареи, которую время от времени придется менять. К тому же их стоимость существенно отличается от классических моделей.

Наличие дополнительных клавиш

Современные клавиатуры все чаще снабжаются дополнительными кнопками. Они заменяют некоторые сочетания стандартных клавиш, действий мыши или вовсе выполняют дополнительные команды (рис. 1.2). Исторически первыми из них стали клавиши Windows, которые вызывают меню Пуск и контекстное меню. Вскоре к этому набору добавились кнопки Интернета, мультимедийные, офисные кнопки, клавиши Рабочего стола, кнопки управления питанием компьютера. Обратите внимание на расположение последних при выборе такой клавиатуры. Не стоит брать ту, где кнопки управления питанием находятся над клавишами управления курсором. Их легко спутать с клавишами, которые располагаются выше. И, например, при попытке нажать Delete вы можете просто выключить компьютер. Наиболее удачное расположение кнопок управления питанием

над функциональными клавишами или справа над индикаторами.

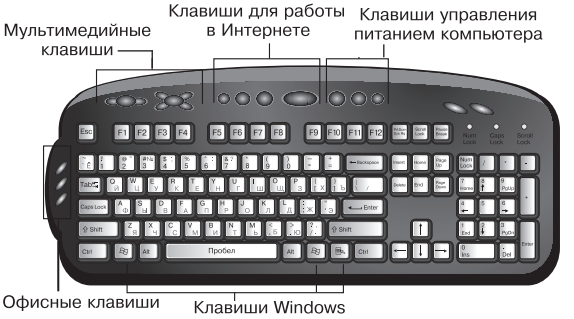

Рис. 1.2. Дополнительные клавиши

Форма клавиатуры

Как ни странно, но форма клавиатуры для людей, решивших освоить «слепой» десятипальцевый метод набора, один из определяющих факторов. По форме клавиатуры можно разделить на стандартные и эргономичные.

В свое время компания Microsoft потратила больше года на разработку клавиатуры, обеспечивающей максимальный комфорт при работе за компьютером. В итоге появилась революционная клавиатура Natural Keyboard. Это название переводится как «естественная» или, как уже ста-

ли ее привычно называть, «эргономичная клавиатура». В этой клавиатуре клавиши основного блока разделены по вертикали на основе зон действий каждой руки, которые предусмотрены десятипальцевым методом и находятся под углом, который позволяет держать кисти при наборе в естественном положении, а не параллельно друг другу (рис. 1.3). Помимо этого, эргономичная клавиатура имеет выпуклую поверхность. Это избавляет пользователя от необходимости держать руки параллельно плоскости стола. Подставка для рук в комплекте это как само собой разумеющееся.

Рис. 1.3. Эргономичная клавиатура

Такая форма позволяет избежать утомляемости рук. Кроме того, при изучении метода «слепой»

печати она дает возможность быстрее запомнить правильное расположение пальцев на клавиатуре, так как указательные пальцы не выходят за пределы своей зоны действия. В настоящее время существует множество клонов Natural Keyboard. Стоят они хоть и дешевле оригинала, но все же существенно дороже стандартной клавиатуры. Значительный минус эргономичных клавиатур — большой размер.

Однако если вам постоянно приходится набирать большие объемы текста, и вы решили изучить метод «слепой» печати, настоятельно рекомендую остановить выбор именно на эргономичной клавиатуре. При этом не только не пожалейте денег, но и не забудьте освободить свой рабочий стол от ненужных предметов. Очень скоро вы сможете ощутить комфорт и удобство, которые не достижимы при работе на стандартной клавиатуре.

Другие мелочи

Кроме описанного выше, важны и другие мелочи. Когда они выполнены хорошо или просто есть, они являются мелочами, но в нашем деле любая мелочь может стать преградой к быстрому «слепому» набору.

- Наличие выступов на клавишах A, O и 5 (на цифровом блоке). При печати вслепую именно они

служат ориентиром для указательных пальцев при возврате в исходное положение. Поэтому их отсутствие недопустимо.

- Легкость нажатия клавиш. Наиболее мягко нажимаются клавиши в мембранных клавиатурах. При легком нажатии клавиш ваши пальцы будут не так сильно утомляться. Однако не стоит выбирать клавиатуру, в которой нажать клавишу можно почти прикосновением. В таком случае вы рискуете случайно ввести в документ множество ненужных символов.
- Технология нанесения знаков на клавиши. В более дешевых вариантах используется краска, в хороших моделях буквы наносятся на клавиши с помощью лазера. Краска может быстро стереться, тогда придется покупать специальные наклейки с буквами или самому рисовать их на клавишах. Так что предпочтение стоит отдать варианту с лазерным нанесением знаков. Хотя красочное нанесение тоже может быть долговечным при соблюдении технологии процесса.
- Цвет кирилличных знаков и клавиатуры. Опять-таки, эти параметры важны только на первых этапах знакомствас клавиатурой,

поскольку тем, кто овладел «слепым» десятипальцевым методом набора, контрастность символов и цвет клавиатуры не столь важны. Для начинающих цвета символов разных алфавитов, нанесенных на клавиши, должны быть контрастными. Поэтому лучше, если кириллица на вашей клавиатуре будет иметь красный цвет, а сама клавиатура — белый.

- Раскладка кириллицы. Существует два типа кирилличной раскладки: русская (Russian) и русская машинописная (Russian Typewriter). Различаются они положением буквы «ё», которая практически не используется в текстах. В машинописном варианте она расположена в нижнем правом углу на месте нынешней точки и ее приходится набирать с использованием клавиши Shift. С появлением Windows раскладка претерпела изменения. Теперь буква «ё» переместилась в верхний левый угол, а ее место заняла точка. Очевидно, такое решение является куда более удобным.
- Как уже было сказано, наличие подставки для кистей позволяет рукам не только меньше уставать, но и придает клавиатуре более эстетичный вид (рис. 1.4).

Рис. 1.4. Клавиатура с подставкой для рук

Состав клавиатуры

Скорее всего вы уже выбрали для себя подходящую для занятий и дальнейшей работы модель. Теперь давайте рассмотрим, какие группы клавиш содержит клавиатура. Дополнительные кнопки нас интересовать не будут, так как назначение и расположение их у разных моделей отличается. Остановимся только на основном наборе клавиш, которого достаточно для обучения «слепому» методу набора.

К счастью, расположение основных клавиш регламентировано определенными стандартами. Поэтому оно одинаково для всех типов клавиатур и не может изменяться по желанию производителя.

В состав клавиатуры обязательно входят следующие группы клавиш (на рис. 1.5 клавиши отмечены номерами групп, к которым они принадлежат в списке).

1. Алфавитно-цифровые и знаковые клавиши. Предназначены для ввода букв, цифр, знаков пунктуации и знаков арифметических действий. К этой же группе относится и Пробел.

2. Функциональные клавиши. Расположенный вверху ряд клавиш от F1 до F12. Предназначены для выполнения тех или иных команд в различных приложениях.

3. Клавиши управления курсором. В данную группу входят клавиши Вверх (↑), Вниз (↓), Вперед (→), Назад (←), Home (Начало), End (Конец), Page Up (Предыдущая страница), Page Down (Следующая страница). Служат они для перемещения курсора по тексту.

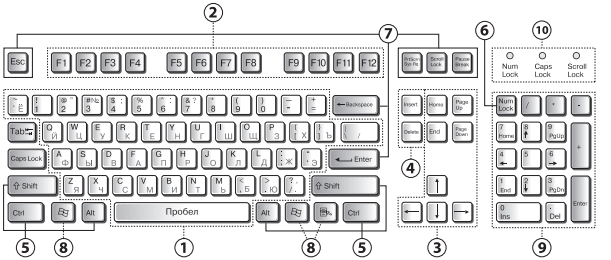

Рис. 1.5. Основные группы клавиш

4. Клавиши управления редактированием: Insert (Вставить), Delete (Удалить).

5. Клавиши модификации кодов других клавиш: Alt, Ctrl, Shift. Используются в паре с другими клавишами.

6. Клавиши фиксации регистров: Caps Lock, Num Lock (на цифровом блоке).

7. Специальные клавиши: Enter, Backspace, Esc, Tab, Print Screen, Scroll Lock, Pause Break.

8. Клавиши Windows. Служат для вызова меню Пуск и контекстного меню.

9. Цифровой блок. Группа клавиш, расположенная в правой части клавиатуры.

10. Помимо клавиш на клавиатуре также присутствует три световых индикатора. Они находятся над цифровым блоком и информируют пользователя об активности клавиш Num Lock, Caps Lock и Scroll Lock.

НА ЗАМЕТКУ

«Для чего нужна клавиша Scroll Lock?» — наверное и вы задавали себе этот вопрос. По сути, это атавизм, который сохранился в современных моделях клавиатур еще с «древних» времен, когда господствовал DOS. Первоначально клавиша Scroll Lock была предназначена для перемещения по экранному тексту с помощью клавиш управления курсором, так как полос прокрутки в те вре-

мена еще не придумали, а количество символов, которое могло отобразиться на экране, было невелико. В настоящее время Scroll Lock утратила былую значимость, и большинство пользователей редко прибегают к ней. Но в некоторых программах она до сих пор выполняет определенную и, пожалуй, нужную функцию. Например, в Excel Scroll Lock используется для того, чтобы перемещаться по таблице с помощью клавиш управления курсором. При этом выделение текущей ячейки сохраняется.

Суть «слепого» метода набора

Вся предварительная подготовка выполнена: место организовано по правилам, куплена и изучена хорошая клавиатура. Теперь пора переходить к главному: к изучению сути метода десятипальцевого набора. Не зная нот, нельзя профессионально исполнить музыкальное произведение, так же и в «слепой» печати: нельзя научиться быстро и правильно набирать текст на компьютере, не владея теоретическими основами. Их мы и рассмотрим подробно в данном разделе.

История и основа метода

Идея разработки метода, который позволил бы ускорить набор текстов, возникла еще в конце XIX века. Впервые обучать своих учениц набору текста всеми десятью пальцами начала директор школы

стенографии госпожа Л. В. Лонгли (L. V. Longley) из города Цинциннати (США). По прошествии времени ее метод был усовершенствован и превращен в «слепой». При этом подразумевалось, что наборщик печатает текст не только всеми десятью пальцами, но и не смотрит при этом на клавиатуру. В таком варианте метод используется и сегодня.

Преимущества «слепого» десятипальцевого метода набора очевидны и заключаются в следующем. Пользователь при наборе текста смотрит только на монитор или на оригинальный документ. При этом глаза утомляются гораздо меньше, поскольку он избавлен от необходимости постоянно переводить взгляд с клавиатуры на экран и обратно. Каждому пальцу правой и левой руки ставится в соответствие определенная группа клавиш. При печати пальцы не должны выходить за пределы своей группы. Перед началом работы пальцы должны находиться в исходной позиции и возвращаться в нее после каждого нажатия. В ходе тренировок происходит запоминание расположения клавиш и движений, которые необходимо совершать при их нажатии. Вырабатываемая с тренировками «мышечная» память позволяет не думать пользователю о том, где находится нужная клавиша. Таким образом, набор текста происходит автоматически и с высокой скоростью. Так «слепой» десятипаль-

цевый метод позволяет достичь скорости набора 300–500 знаков в минуту. Кроме этого, пользователь совершает небольшое количество ошибок и длительное время не устает.

Структура клавиатуры

Вы познакомились с общими принципами «слепого» десятипальцевого метода. Теперь давайте рассмотрим эти важнейшие положения более подробно.

Как было сказано выше, клавиатуру условно разделяют на зоны действия правой и левой руки. В свою очередь за каждым пальцем закреплена определенная группа клавиш и при наборе текста каждый палец должен нажимать только их. Области действия пальцев каждой руки показаны на рис. 1.6. Пальцам традиционно присваивают номера: 1 — большие, 2 — указательные, 3 — средние, 4 — безымянные, 5 — мизинцы.

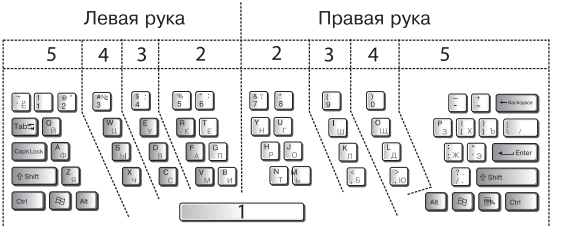

Рис. 1.6. Области действия каждого пальца

Давайте оговорим, какие клавиши алфавитно-цифровой группы принадлежат каждому пальцу:

- ❒ левый указательный — а, п, м, и, к, е, 5, 6;
- ❒ правый указательный — о, р, т, ь, н, г, 7, 8;
- ❒ левый средний — в, с, у, 4;
- ❒ правый средний — л, б, ш, 9;
- ❒ левый безымянный — ы, ч, ц, 3;
- ❒ правый безымянный — д, ю, щ, 0;
- ❒ левый мизинец — ф, я, й, 1, 2, ~;
- ❒ правый мизинец — ж, э, ., з, х, ъ, –, +, \;
- ❒ большие пальцы обеих рук — Пробел.

Запомните, что на цифровом блоке клавиатуры работает только правая рука. Зоны действия ее пальцев мы рассмотрим ниже.

Каждому ряду клавиатуры присваивается номер. Нумерация при этом происходит снизу вверх. Принято выделять четыре ряда в основной части клавиатуры: первый ряд — нижний (тот, что располагается над рядом, содержащим Пробел), второй — основной, третий — верхний, четвертый — цифровой. Второй ряд содержит наиболее часто встречающиеся в русских текстах буквы, поэтому он и называется основным. Кроме того, исходная позиция пальцев также находится в основном ряду.

Обратите внимание на клавиши А и О. На них имеются пластмассовые выступы в виде черточек.

Они предназначены для того, чтобы пользователь, не глядя на клавиатуру, мог нащупать эти клавиши указательными пальцами и занять исходную позицию. В ней пальцы обеих рук распределены на клавиатуре по следующей схеме.

- Левая рука: указательный — А; средний — В; безымянный — Ы; мизинец — Ф.
- Правая рука: указательный — О; средний — Л; безымянный — Д; мизинец — Ж.
- Большие пальцы обеих рук располагаются на клавише Пробел.

Исходная позиция показана на рис. 1.7.

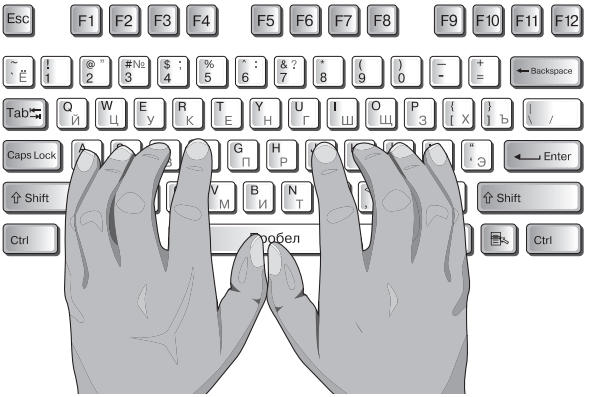

Рис. 1.7. Исходная позиция пальцев на клавиатуре

Кратко об основных принципах метода

Всегда выполняйте приведенные далее требования перед тем как начать тренировку. Сядьте на стул ровно, выпрямите спину, не опираясь на спинку стула, ноги поставьте прямо, согнув их в коленях. Поставьте пальцы в исходную позицию на клавиатуре мягко. При этом локти должны немного соприкасаться с туловищем. Изгибать кисти относительно предплечий не нужно. Длинные ногти придется подрезать, так как желательно, чтобы кончики пальцев располагались перпендикулярно плоскости клавиш. Помните, кисти рук не должны лежать на столе или клавиатуре, так как это мешает свободному движению пальцев при наборе. Округлите кисти так, как будто вы держите в ладони что-то круглое, например, яблоко. Посидите в таком положении некоторое время, отведя взгляд от клавиатуры. Это важно, так как вы должны запомнить все детали. Именно в таком положении вам предстоит работать. Уберите руки с клавиатуры и, не глядя на нее, вновь верните пальцы в исходное положение. Для этого и нужны клавиши с метками A и O. Прежде чем приступать к упражнениям, нужно отработать до автоматизма умение быстро поставить пальцы в исходную позицию.

Запомните, что набирать текст с бумажного документа лучше, расположив его слева.

Правила набора

В процессе работы с текстом вы должны придерживаться следующих правил. Нажатие каждой клавиши можно условно разбить на несколько стадий:

- подъем кисти над клавиатурой на высоту примерно 1–1,5 см и взмах нужным пальцем;
- удар пальцем по клавише без задержки (во избежание дублирования символа), во время которого остальные пальцы руки подаются вверх;
- возврат всех пальцев в исходную позицию.

Кисти рук должны двигаться строго в вертикальной плоскости при совершении описанных действий, пожалуйста, помните об этом. Чтобы дотянуться до отдаленной клавиши, необходимо распрямить нужный палец. Смещение кисти по горизонтали недопустимо, так как это приведет к затрудненному возврату пальцев в исходную позицию и, как следствие, возникновению ошибок. Ваша задача не вдавить клавишу посильнее, а как бы оттолкнуться от нее, поэтому удар по клавише должен быть отрывистым, но не сильным. Нужно стремиться к тому, чтобы толчок направил руку в исходное положение.

Рука, пальцы которой в данный момент не задействованы, должна находиться строго в исходной по-

зиции. По клавише Пробел ударяют боковой поверхностью большого пальца.

Важно соблюдать определенный ритм при наборе текста. Поэтому старайтесь нажимать клавиши через примерно одинаковые промежутки времени, что позволит вам быстрее выработать автоматизм печати, а также достичь меньшей утомляемости. Выдерживайте ровный темп, даже если вам будет казаться, что определенные сочетания клавиш вы способны набирать быстрее. Главное, к чему нужно стремиться, это чтобы пальцы запомнили правильные движения. Тогда вы и научитесь не смотреть на клавиатуру. Скорость придет очень быстро, но все же со временем. О том, что глазами искать нужную клавишу ни в коем случае нельзя, не забывайте. Все делайте только на ощупь, помните о названии метода. Даже если вам кажется более удобным нажать клавишу незакрепленным за ней пальцем, никогда не делайте этого.

Правилам нажатия клавиш Пробел и Shift следует уделить отдельное внимание . Как вы помните, за клавишей Пробел закреплены большие пальцы обеих рук. Так каким же из них и когда следует нажимать ее? А правило вот такое: клавиша Пробел нажимается большим пальцем свободной в данный момент руки или, другими словами, большим пальцем той руки, которая не набирала предыду-

щий символ. Например, по Пробелу должен ударить левый большой палец, если только что вы нажали клавишу пальцем правой руки, и наоборот.

Как вы знаете, клавиши Shift используют для ввода букв в верхнем регистре и знаков пунктуации. Их нажимают всегда в паре с основной клавишей. Если основная клавиша нажата пальцем левой руки, то предварительно нажимают правый Shift мизинцем правой руки и, удерживая его, вводят символ, и наоборот. Чтобы нажать клавишу Shift, вытяните мизинец в сторону, а остальные пальцы слегка разведите над исходной позицией.

Как уже было сказано, за ввод символов с цифрового блока клавиатуры отвечают пальцы правой руки. Так же, как и основная часть, цифровой блок условно разделен на зоны действия каждого пальца (рис. 1.8):

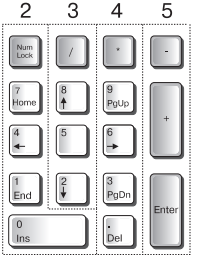

Рис. 1.8. Области действия пальцев правой руки на цифровом блоке

- указательный — 0, 1, 4, 7, Num Lock;
- средний — 2, 5, 8, /;
- безымянный — . (если активна русская раскладка, вводится запятая), 3, 6, 9, *;
- мизинец — Enter, +, –.

На клавише 5 цифрового блока также имеется выступ, как и на клавишах A и O. Причина абсолютно аналогичная — он служит меткой для ориентации пальцев вслепую.

На цифровом блоке клавиши ввода цифр расположены так же, как на обычном калькуляторе. Пользователям, чья работа на компьютере связана с расчетами и вводом больших объемов численных данных, это сильно облегчает работу. Иногда клавиши цифрового блока называют «серыми».

Цифровой блок может работать в двух режимах: в режиме калькулятора и в режиме управления курсором. Для переключения между ними используется клавиша Num Lock. Если над ней горит световой индикатор Num Lock, блок работает в режиме калькулятора.

Глава 2
Упражнения

Упражнение 1.
Парные комбинации а — о

На протяжении нескольких упражнений вы закрепите правила набора двух парных букв, симметрично расположенных на клавиатуре.

Сначала потренируйтесь набирать каждую букву по отдельности, затем — печатать их поочередно.

Парные буквы **а** и **о** набираются указательными пальцами. Напечатайте по две строки букв **а** и **о**, отделяя каждую набранную букву пробелом.

а а а а а а а а а а а а
о о о о о о о о о о о о
а а а а а а а а а а а а
о о о о о о о о о о о о

СОВЕТ

Не бойтесь ошибок. Не исправляйте их во время обучения, но следите, какую клавишу вам труднее освоить. Далее будут упражнения, в которых набирать текст нужно до достижения стопроцентного результата — строки без ошибок и опечаток.

СОВЕТ

Нет общего правила, большим пальцем правой или левой руки нажимать клавишу пробела, но лучше нажимать не той рукой, которой вы набрали последнюю букву, а второй: после набора буквы **а** — правой, после **о** — левой.

Потренируйтесь поочередному набору парных букв **а** и **о** (рис. 2.1). Нажимайте пробел большим пальцем руки, которая набирает следующую букву, то есть тоже поочередно.

```
а о а о а о а о а о а о
о а о а о а о а о а о а
а о а о а о а о а о а о
о а о а о а о а о а о а
а о а о а о а о а о а о
```

СОВЕТ

Чтобы оценить результаты, составьте для каждого упражнения небольшую таблицу в верхней части документа, в котором набираете текст. В таблице

укажите количество набранных символов, затраченного времени и опечаток.

СОВЕТ

Количество символов можно узнать с помощью строки состояния, которая распологается в нижней части окна программы Microsoft Word 2013. Для этого выделите набранный текст и щелкните на пункте Число слов. В раскрывшемся окне вы увидите количество знаков с пробелами и без них, а также и другие данные.

Рис. 2.1. Набирая любые буквы, располагайте руки в правильной позиции

Упражнение 2. Дуэт а — о

Наберите через пробелы две строки сочетания **ао**.

```
ао ао ао ао ао ао ао ао
ао ао ао ао ао ао ао ао
```

Затем две строки сочетания **оа**.

```
оа оа оа оа оа оа оа оа
оа оа оа оа оа оа оа оа
```

Во время набора следите, чтобы остальные пальцы не отрывались от клавиатуры и по возможности не двигались.

ИНТЕРЕСНО

Раньше каждая буква имела собственное имя. Буква А — «аз», что означало «я». Сегодня это последняя буква русского алфавита.

Наберите строки сочетания **оао**, затем **аоа**. Тренируйтесь, пока не получится целая строка без ошибок. Соблюдайте правило: нужен только один пробел между сочетаниями.

```
аоа оао аоа оао аоа оао
оао аоа оао аоа оао аоа
```

ИНТЕРЕСНО

До реформы русского языка 1918 года одной из наиболее употребляемых букв была Ъ (ерь). Ее ставили в конце каждого слова, которое оканчивалось твердым согласным.

Закрепите навыки набора первых букв. Набирайте строки сочетаний четырех букв, пока каждая строка не получится без ошибок.

```
аоао аоао аоао аоао аоао
оаоа оаоа оаоа оаоа оаоа
```

Упражнение 3. Парные комбинации в — л

Сегодня вы работаете средними пальцами. В базовом положении они нажимают клавиши с буквами **в** и **л**. Наберите по две строки этих букв с пробелами.

В В В В В В В В В В В В

Л Л Л Л Л Л Л Л Л Л Л Л

В В В В В В В В В В В В

Л Л Л Л Л Л Л Л Л Л Л Л

ИНТЕРЕСНО

Старославянская буква, ставшая прообразом современной русской буквы В, называлась «вядя», или «веди».

Сохранились следующие однокоренные слова: «проповедь», «заповедь», «исповедь», «весть», «заведывать».

От нее же произошло слово «совесть» («со» + «ведать»), то есть «совместное знание, понимание ответственности перед другими людьми».

Теперь работайте руками поочередно. Не забывайте менять пальцы и при нажатии пробела. Делайте ритмичные движения. Наберите пять полных строк.

в л в л в л в л в л в л

л в л в л в л в л в л в

в л в л в л в л в л в л

л в л в л в л в л в л в

в л в л в л в л в л в л

ИНТЕРЕСНО

Старые названия букв живут в нашем языке. Например, всем известные выражения «начинать с азов», «постигать азы». Это значит «начинать с самого начала, с основ, с первой буквы алфавита».

Упражнение 4. Дуэт в — л

Наберите две строки сочетания букв **вл**.

вл вл вл вл вл вл вл вл

вл вл вл вл вл вл вл вл

А теперь — две строки сочетания букв **лв**.

лв лв лв лв лв лв лв лв

лв лв лв лв лв лв лв лв

Наберите сочетания трех букв. Тренируйтесь до тех пор, пока не наберете целую строку без оши-

бок. Обращайте внимание и на количество пробелов между сочетаниями.

```
ВЛВ ВЛВ ВЛВ ВЛВ ВЛВ ВЛВ
ЛВЛ ЛВЛ ЛВЛ ЛВЛ ЛВЛ ЛВЛ
```

Набирайте сочетания четырех букв **влвл** и **лвлв**, пока не получится полная строка без единой ошибки.

```
ВЛВЛ ВЛВЛ ВЛВЛ ВЛВЛ ВЛВЛ
ЛВЛВ ЛВЛВ ЛВЛВ ЛВЛВ ЛВЛВ
```

Упражнение для пальцев

Растяжка пальцев увеличивает их гибкость и улучшает кровообращение. Приступайте к ней осторожно. Подобные упражнения непривычны для рук (рис. 2.2). Внимательно прислушивайтесь к ощущениям.

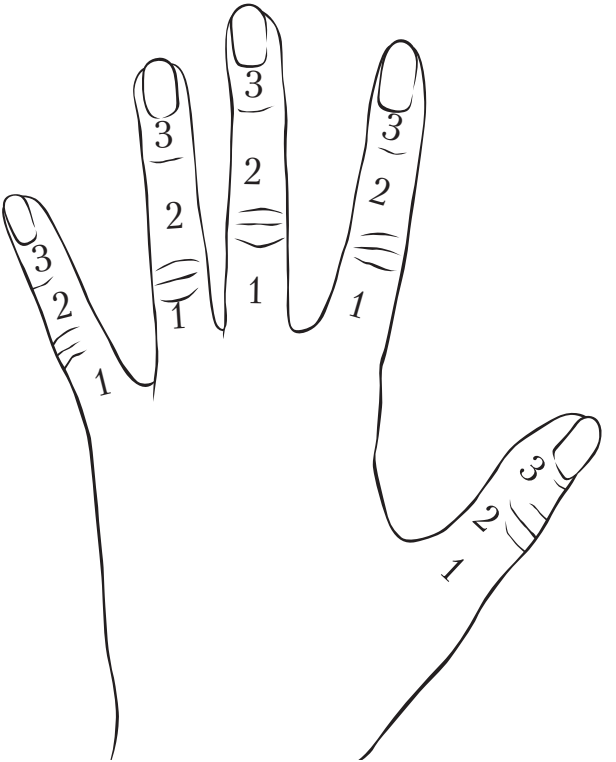

Рис. 2.2. Суставы запястья: *1* — первые; *2* — вторые; *3* — третьи

Рис. 2.3. Гибкость пальцев — важный фактор в освоении 10-пальцевого метода печати

Скорее всего, они не будут болезненными. Помните, что боль предупреждает об опасности, но правильная растяжка невозможна без некоторого напряжения.

Запястье — это нежная и уязвимая часть руки: здесь изогнутые сухожилия пересекают кости. На рис. 2.2 пронумерованы суставы каждого пальца. Делайте упражнения так, чтобы ощутить напряжение, но не переусердствуйте, чтобы не повредить руку.

Надавите ладонью правой руки на ладонь левой так, чтобы последняя максимально выгнулась назад. Прилагайте усилие только к ладони.

Теперь последовательно проделайте то же самое с каждым пальцем, вернее, с каждым суставом

(рис. 2.3). Поочередно надавливайте на пальцы назад в первом суставе (1), затем во втором (2) и, наконец, в третьем (3). Пальцы давящей руки в это время упираются в предыдущую фалангу растягиваемого пальца с наружной стороны и надавливают на следующую фалангу с внутренней. Помните, что растяжку вы делаете с небольшим усилием, которое не приведет к травме.

Упражнение 5. Парные комбинации ы — д

Безымянные пальцы в базовых позициях нажимают клавиши с буквами **ы** и **д**. Наберите по две строки новых букв с пробелами.

ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы

д д д д д д д д д д д д

ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы

д д д д д д д д д д д д

ИНТЕРЕСНО

Старославянское название буквы Д — «добро». Сегодня это наречие, эквивалентами которого являются слова «хорошо», «верно», «правильно».

Учитесь работать руками попеременно ритмично и слаженно. Наберите пять полных строк, постарайтесь не сделать ни одной ошибки. Во время набора следите за положением пальцев.

ы д ы д ы д ы д ы д ы д

д ы д ы д ы д ы д ы д ы

ы д ы д ы д ы д ы д ы д

д ы д ы д ы д ы д ы д ы

ы д ы д ы д ы д ы д ы д

Зарядка для шеи

Посмотрите вдаль, с выдохом плавно наклоните голову вперед, со вдохом запрокиньте голову назад. Повторите 8–10 раз. Точно так же сделайте с выдохом 8–10 наклонов головы в сторону — ухом тянитесь к плечу, плечи остаются на месте. Поверните голову в стороны 8–10 раз, направляйте взгляд за спину, делайте выдох во время каждого поворота.

Упражнение 6. Дуэт ы — д

Наберите выученные буквы теперь уже в виде сочетаний: две строки **ыд**.

ыд ыд ыд ыд ыд ыд ыд ыд
ыд ыд ыд ыд ыд ыд ыд ыд

И еще две строки **ды**.

ды ды ды ды ды ды ды ды
ды ды ды ды ды ды ды ды

Наберите сочетания, состоящие из трех букв. Будьте внимательны, тренируйтесь, пока не выйдет целая строка без опечаток. Лишний пробел или его отсутствие также считаются за опечатку!

ыды ыды ыды ыды ыды ыды
дыд дыд дыд дыд дыд дыд

Теперь набирайте сочетания четырех букв. Как и в предыдущем упражнении, продолжайте набор, пока не образуется целая строка без единой ошибки.

ыдыд ыдыд ыдыд ыдыд ыдыд
дыды дыды дыды дыды дыды

Упражнение для пальцев

Вытяните руки перед собой и сделайте по восемь вращений запястьями в каждую сторону с максимальной амплитудой. Это упражнение эффективно разогревает мышцы и суставы перед любыми нагрузками, в том числе перед растяжкой пальцев, о которой вы узнали ранее. Завершая упражнение, поочередно сгибайте каждый палец во всех его суставах одновременно (рис. 2.4).

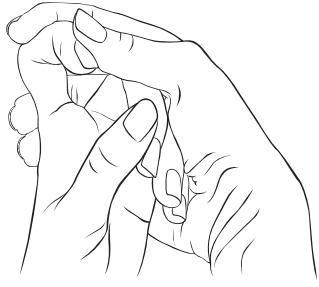

Рис. 2.4. Разогрейте суставы обоих запястий

Упражнение 7. Парные комбинации ф — ж

Мизинцы в базовых позициях нажимают клавиши с буквами **ф** и **ж**. Наберите по две строки букв **ф** и **ж** с пробелами.

ф ф ф ф ф ф ф ф ф ф ф ф
ж ж ж ж ж ж ж ж ж ж ж ж
ф ф ф ф ф ф ф ф ф ф ф ф
ж ж ж ж ж ж ж ж ж ж ж ж

Мизинцы — не сильные пальцы, поэтому для них предусмотрена дополнительная тренировка. Наберите пять полных строк, нажимая клавиши попеременно. Следите за правильным положением остальных пальцев.

ф ж ф ж ф ж ф ж ф ж ф ж
ж ф ж ф ж ф ж ф ж ф ж ф
ф ж ф ж ф ж ф ж ф ж ф ж
ж ф ж ф ж ф ж ф ж ф ж ф
ф ж ф ж ф ж ф ж ф ж ф ж

Упражнение 8. Дуэт ф — ж

Наберите по две строки сочетаний **фж** и **жф**.

фж фж фж фж фж фж фж
жф жф жф жф жф жф жф
фж фж фж фж фж фж фж
жф жф жф жф жф жф жф

Наберите сочетания, состоящие из трех букв. Тренируйтесь, пока не получится целая строка каждого из сочетаний без опечаток (рис. 2.5).

фжф фжф фжф фжф фжф
жфж жфж жфж жфж жфж
фжф фжф фжф фжф фжф
жфж жфж жфж жфж жфж

Затем набирайте сочетания четырех букв.

фжфж фжфж фжфж фжфж фжфж
жфжф жфжф жфжф жфжф жфжф
фжфж фжфж фжфж фжфж фжфж
жфжф жфжф жфжф жфжф жфжф

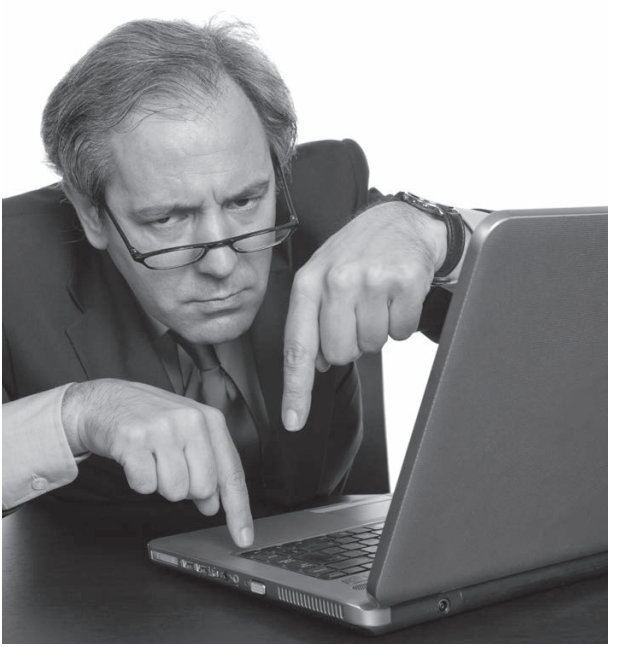

Рис. 2.5. Ошибки неизбежны. Не бойтесь их и продолжайте тренироваться

Упражнение 9. Первая спевка хора ф ы в а — о л д ж

Наберите по одной строке сочетания букв **авва** и **олло**. Набирайте не спеша, главное — печатать без ошибок, не глядя на клавиатуру.

```
авва авва авва авва авва
олло олло олло олло олло
```

Наберите две строки этих же сочетаний, чередуя их в каждой строке.

```
авва олло авва олло авва
олло авва олло авва олло
```

Наконец-то вы перешли к словам.

Набирайте строки каждого из следующих слов, пока не получится строка без ошибок.

вода вода вода вода вода
фол фол фол фол фол фол
выл выл выл выл выл выл
жало жало жало жало жало

Упражнение 10. Вторая спевка хора ж д л о — а в ы ф

Освежите в памяти первые восемь букв, на которые пальцы всегда возвращаются при слепом методе набора текста. Наберите по две строки следующих слов.

дал дал дал дал дал
дал дал дал дал дал
лад лад лад лад лад
лад лад лад лад лад
жал жал жал жал жал
жал жал жал жал жал

Наберите строки со словами из пяти букв.

вожжа вожжа вожжа вожжа
фалда фалда фалда фалда

Особое внимание уделите безымянным пальцам. Наберите строку буквы **д** с пробелами, не сделав ни одной ошибки. При каждой ошибке начинайте с самого начала. Следите за тем, чтобы остальные пальцы расслабленно лежали на своих позициях.

д д д д д д д д д д д д

То же самое повторите с буквой **ы**.

ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы

Конечно, это сложное упражнение, но результат стоит затраченных усилий. Четкость и уверенность в работе на клавиатуре увеличиваются именно от выполнения таких сложных заданий. Если не получается сделать упражнение, не отчаивайтесь — сделайте перерыв и вернитесь к заданию позже.

Упражнение 11. Парные комбинации е — н

Теперь вы начинаете осваивать клавиши вне основного ряда. Вам уже должно быть легко найти его вслепую по засечкам на клавишах с буквами **а** и **о**.

Поставьте руки в базовую позицию. Потянитесь указательным пальцем правой руки вверх и немного влево. Нажмите клавишу с буквой **н**. Указательным пальцем левой руки потянитесь вверх и вправо. Нажмите клавишу с буквой **е**. Все остальные пальцы остаются на месте.

Наберите по две строки букв **е** и **н** с пробелами. Каждый раз возвращайте указательный палец в исходную позицию.

е е е е е е е е е е е
н н н н н н н н н н н
е е е е е е е е е е е
н н н н н н н н н н н

ИНТЕРЕСНО

Старославянское название буквы Е — «есть», то есть начальная форма глагола «быть»: «я есть, ты еси, он есть, они суть». Буква Н в старославянской азбуке называлась «наш».

Наберите пять полных строк букв **е** и **н**, нажимая клавиши попеременно. Следите за правильным положением всех пальцев, возвращайте указательные пальцы в исходные позиции.

```
е н е н е н е н е н е н
н е н е н е н е н е н е
е н е н е н е н е н е н
н е н е н е н е н е н е
е н е н е н е н е н е н
```

Упражнение 12. Дуэт е — н

Наберите по две строки сочетания букв **ен** и **не**. Всегда возвращайте указательные пальцы в исходные позиции.

```
ен ен ен ен ен ен ен ен
не не не не не не не не
ен ен ен ен ен ен ен ен
не не не не не не не не
```

Наберите сочетания трех букв.

ене ене ене ене ене ене
нен нен нен нен нен нен

Наберите сочетания четырех букв, пока не выйдет целая строка без единой ошибки. Лучше медленно, но правильно.

енен енен енен енен енен
нене нене нене нене нене

ИНТЕРЕСНО

Словарный запас каждого народа зависит от традиций и уклада их жизни. В других языках есть слова, для которых невозможно найти однозначный перевод в русском языке. Например: utepils (норвежск.) — «сидеть на природе в хороший день и с наслаждением пить пиво»; Panapo'o (гавайск.) — «чесать макушку головы в попытках вспомнить то, что напрочь забыл».

ИНТЕРЕСНО

В Древней Греции существовал институт мнемонов. В их обязанности входило заучивание юридических и религиозных книг. Мнемонов приглашали адвокаты, ораторы и все те, кому необходимо было подкреплять свои слова цитатами из авторитетных источников.

Упражнение 13. Парные комбинации г — к

Указательными пальцами в верхнем ряду нажимайте клавиши с буквами **к** и **г**. Пальцем левой руки нажимайте клавишу с буквой **к**, пальцем правой руки — клавишу с буквой **г**. Наберите по две строки букв **к** и **г** с пробелами. Не забывайте каждый раз возвращать указательные пальцы в исходные позиции.

к к к к к к к к к к к к

г г г г г г г г г г г г

к к к к к к к к к к к к

г г г г г г г г г г г г

ИНТЕРЕСНО

Старославянское название буквы К — «како», то есть вопросительное слово «как».

Наберите пять полных строк, нажимая клавиши с буквами **к** и **г** попеременно. Следите за правильным расположением всех пальцев, возвращайте указательные пальцы в исходные позиции. Помните, что пробел нужно нажимать большим пальцем руки, которая не была задействована.

```
к г к г к г к г к г к г к
г к г к г к г к г к г к г
к г к г к г к г к г к г к
г к г к г к г к г к г к г
к г к г к г к г к г к г к
```

ИНТЕРЕСНО

Проследите за тем, как пальцы нажимают клавиши. Прикосновения должны быть легкими и четкими. Если вы нажимаете слишком сильно, при выполнении следующих упражнений дополнительно контролируйте силу удара.

Упражнение 14. Дуэт к — г

Наберите две строки сочетания выученных букв **кг**. Набирайте не спеша, следите за постановкой рук.

```
кг кг кг кг кг кг кг кг
кг кг кг кг кг кг кг кг
```

Теперь наберите две строки в обратном порядке **гк**. Остальные пальцы остаются на месте.

```
ГК ГК ГК ГК ГК ГК ГК ГК
ГК ГК ГК ГК ГК ГК ГК ГК
```

ИНТЕРЕСНО

Буква Г раньше имела имя «глаголи», то есть повелительное «говори» в значении «говори по делу», а не «разглагольствуй». Слово «колокол» обозначало шум и беспорядочные крики.

Наберите сочетания трех букв. Тренируйтесь, пока не получите целую строку без опечаток.

```
КГК КГК КГК КГК КГК КГК
ГКГ ГКГ ГКГ ГКГ ГКГ ГКГ
КГК КГК КГК КГК КГК КГК
ГКГ ГКГ ГКГ ГКГ ГКГ ГКГ
```

Наберите сочетания четырех букв. Тренируйтесь, пока не получатся целые строки без единой ошибки. Будьте внимательны — и справитесь с заданием быстрее.

```
кгкг кгкг кгкг кгкг кгкг
гкгк гкгк гкгк гкгк гкгк
кгкг кгкг кгкг кгкг кгкг
гкгк гкгк гкгк гкгк гкгк
```

Упражнение 15. Новые артисты: к е н г

Потренируйте работу указательных пальцев. Наберите по две строки следующих сочетаний букв.

```
каеа каеа каеа каеа каеа
ного ного ного ного ного
еака еака еака еака еака
гоно гоно гоно гоно гоно
кога кога кога кога кога
нако нако нако нако нако
еога еога еога еога еога
неоа неоа неоа неоа неоа
аеон аеон аеон аеон аеон
```

Теперь уделите внимание «младшим» пальцам. Наберите по целой строке букв **ф**, **ж**, **ы**, **д** без опечаток.

ф ф ф ф ф ф ф ф ф ф ф ф
ж ж ж ж ж ж ж ж ж ж ж ж
ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы ы
д д д д д д д д д д д д

ИНТЕРЕСНО

Сегодня название почти любой буквы похоже на соответствующий ей звук. В древности же азбука представляла собой связный текст, который складывался из названий славянских букв. В основу кириллицы был положен адаптированный древнегреческий алфавит (24 буквы), к которому присоединились буквы для обозначения характерных славянских звуков (еще 19 букв). Многие из них сейчас исчезли из языка. Так, например, произошло с буквой (ять).

Упражнение 16. Поют все вместе

Наберите несколько строк с короткими словами: по две строки каждого слова. Если получилась опечатка, наберите еще одну строку этого же слова.

лак лак лак лак лак
лаг лаг лаг лаг лаг
гол гол гол гол гол
дан дан дан дан дан
нож нож нож нож нож
неф неф неф неф неф
еда еда еда еда еда

Повторите то же самое со словами из четырех букв.

дело дело дело дело дело
жена жена жена жена жена
кофе кофе кофе кофе кофе
гонг гонг гонг гонг гонг
дека дека дека дека дека
лафа лафа лафа лафа лафа

Теперь наберите еще более длинные слова. Набирайте полные строки, стараясь не делать ошибок.

невод невод невод невод невод
когда когда когда когда когда
наган наган наган наган наган
навет навет навет навет навет
голод голод голод голод голод
колода колода колода колода колода
одежда одежда одежда одежда одежда

Упражнение 17. Парные комбинации п — р

На одной линии с базовым положением пальцев находятся клавиши с буквами **п** и **р**. Чтобы их набрать, указательные пальцы должны тянуться в сторону, навстречу друг другу. После нажатия этих клавиш необходимо возвращать указательные пальцы в исходные позиции. Наберите по две строки букв **п** и **р**.

п п п п п п п п п п п
р р р р р р р р р р р
п п п п п п п п п п п
р р р р р р р р р р р

ИНТЕРЕСНО

Старославянское название буквы П — «покой», а буквы Р — «рцы», то есть «изреки, говори».

Наберите пять полных строк, нажимая клавиши с буквами **п** и **р** попеременно. Возвращайте указатель-

ные пальцы в исходные позиции. Остальные пальцы остаются неподвижными. Пробел нажимайте большим пальцем руки, которая не была задействована.

р п р п р п р п р п р п р
п р п р п р п р п р п р п
р п р п р п р п р п р п р
п р п р п р п р п р п р п
р п р п р п р п р п р п р

Упражнение 18. Дуэт п — р

Наберите две строки сочетаний выученных букв **пр**. Набирайте не спеша, обязательно возвращайте указательные пальцы в исходные позиции.

пр пр пр пр пр пр пр пр
пр пр пр пр пр пр пр пр

Теперь наберите две строки сочетаний в обратном порядке **рп**.

рп рп рп рп рп рп рп рп
рп рп рп рп рп рп рп рп

Наберите сочетания трех букв. Тренируйтесь, пока не получите целую строку без опечаток.

прп прп прп прп прп прп
рпр рпр рпр рпр рпр рпр

Наберите сочетания четырех букв, тренируйтесь, пока не будет целой строки без единой ошибки. Будьте внимательны — и справитесь с заданием быстрее.

рпрп рпрп рпрп рпрп рпрп

Упражнение для глаз

Одно из самых эффективных упражнений для расслабления глаз — это пальминг.

Расслабьте ладони и соедините их в форме пригоршни. Пальцы одной ладони поместите под пальцы другой, предплечья поставьте по отношению друг к другу примерно под прямым углом. Накройте ладонями глаза так, чтобы свет не проникал сквозь пальцы. Расслабьте и закройте глаза, подумайте о чем-то приятном или постарайтесь вовсе прогнать мысли. В конце упражнения отведите руки от лица, несколько раз с усилием зажмурьте глаза, часто-часто моргая.

Упражнение 19. Парные комбинации и — т

На нижнем ряду указательный палец левой руки нажимает клавишу с буквой **и**, указательный палец правой — клавишу с буквой **т**. Наберите по два ряда этих букв с пробелами. Каждый раз возвращайте указательные пальцы в исходные позиции.

и и и и и и и и и и и и
т т т т т т т т т т т т
и и и и и и и и и и и и
т т т т т т т т т т т т

ИНТЕРЕСНО

Буква Т в кириллице — «твердо», изначально писалась как «тврьдо». Названия, которые дали буквам составители азбуки Кирилл и Мефодий, складываются в проповедь. Первые три буквы этой проповеди звучат так: «аз буки веди», что

означает «я познал буквы». Буква Т образует с соседними буквами сочетание «рьци слово тврьдо», то есть «говори слово надежно, а еще прекрасно, боголепно, красиво». Именно такие значения приписывают слову «твердо».

Наберите пять полных строк, нажимая клавиши с буквами **и** и **т** попеременно. Следите за правильным и расслабленным положением остальных пальцев рук. Нажимайте пробел большим пальцем руки, которая не была задействована.

```
и т и т и т и т и т и т
т и т и т и т и т и т и
и т и т и т и т и т и т
т и т и т и т и т и т и
и т и т и т и т и т и т
```

Упражнение 20. Дуэт и — т

Наберите две строки сочетания новых выученных букв **ит**. Набирайте внимательно, старайтесь не допускать опечаток.

```
ит ит ит ит ит ит ит ит
ит ит ит ит ит ит ит ит
```

Теперь напечатайте две строки этих же букв, но в обратном порядке.

ТИ ТИ ТИ ТИ ТИ ТИ ТИ ТИ

ТИ ТИ ТИ ТИ ТИ ТИ ТИ ТИ

ИНТЕРЕСНО

В старославянском языке было две буквы, которые сегодня передаются на письме как И. Одна из них называлась «иже» и была больше похожа на современную Н, вторая, «ижеи», — это буква і, сохранившаяся сегодня в следующих языках, использующих кириллицу: украинском, белорусском и сербском. Раньше ее писали не с одной, а с двумя точками — Ї.

Наберите сочетания из трех букв. Тренируйтесь, пока не получите целую строку без опечаток.

ИТИ ИТИ ИТИ ИТИ ИТИ ИТИ

ТИТ ТИТ ТИТ ТИТ ТИТ ТИТ

Наберите по четыре буквы, пока не получите целую строку без единой ошибки. Многократно повто-

рять простые действия нужно для того, чтобы перестать думать о них, довести их до автоматизма.

```
итит итит итит итит итит
тити тити тити тити тити
итти итти итти итти итти
```

Упражнение 21. Снова пополнение: п р и т

Наберите короткие слова из новых выученных букв. Тренируйтесь, пока не получится целая строка без опечаток. После каждого нажатия клавиши возвращайте пальцы в исходные позиции.

```
тир тир тир тир тир
пир пир пир пир пир
кит кит кит кит кит
жир жир жир жир жир
```

Добавьте к «новичкам» уже знакомые буквы. Набирайте более длинные слова, следуя тем же правилам, что и в предыдущем задании.

тире тире тире тире тире
кипа кипа кипа кипа кипа
тина тина тина тина тина
жила жила жила жила жила
финт финт финт финт финт
идти идти идти идти идти
тент тент тент тент тент

Усложните задание.

житие житие житие житие житие
пирог пирог пирог пирог пирог
тонна тонна тонна тонна тонна
диван диван диван диван диван
тропа тропа тропа тропа тропа
пироги пироги пироги пироги пироги
патина патина патина патина патина

Упражнение 22. Парные комбинации м — ь

В этом упражнении вы выучите последние буквы в зоне указательных пальцев. Палец левой руки в нижнем ряду нажимает клавишу с буквой **м**, палец пра-

вой — с буквой **ь**. Наберите по две строки этих букв с пробелами.

М М М М М М М М М М М М
Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь
М М М М М М М М М М М М
Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь Ь

ИНТЕРЕСНО

Старославянская буква М называлась «мыслите», то есть «думайте, размышляйте, стремитесь к истине».

Теперь наберите пять полных строк букв **м** и **ь** попеременно через пробелы. Возвращайте указательные пальцы в исходные позиции.

М Ь М Ь М Ь М Ь М Ь М Ь
Ь М Ь М Ь М Ь М Ь М Ь М
М Ь М Ь М Ь М Ь М Ь М Ь
Ь М Ь М Ь М Ь М Ь М Ь М
М Ь М Ь М Ь М Ь М Ь М Ь

ИНТЕРЕСНО

Привычный мягкий знак в кириллице имел название «ерь». Изначально им обозначался так называемый сверхкраткий гласный звук. Произносился он похоже на современные [е] и [и], только был гораздо короче. Сегодня Ь во многих словах заменился буквой Е. Так, слово «день» в XV веке мы бы записали как «дьнь».

Упражнение 23. Дуэт м — ь

Наберите две строки сочетания новых букв **мь** и **ьм**. Помните, что лучше тренироваться медленнее, но не допуская ошибок.

мь мь мь мь мь мь мь мь

ьм ьм ьм ьм ьм ьм ьм ьм

Упражнение для пальцев

Развивайте автономную работу пальцев. Разведите их попарно: указательный и средний отведите назад, а безымянный и мизинец согните и постарайтесь прижать к ладони (рис. 2.6). Вначале осторожно помогайте им второй рукой. Лучше повторять это упражнение чаще, постепенно увеличивая амплитуду и интенсивность растяжки.

Рис. 2.6. Не переусердствуйте. Помните, что чрезмерные усилия могут привести к травме

Набирайте сочетания трех выученных букв, пока не получится целая строка без опечаток.

ЬМЬ ЬМЬ ЬМЬ ЬМЬ ЬМЬ ЬМЬ
МЬМ МЬМ МЬМ МЬМ МЬМ МЬМ

Теперь набирайте сочетания четырех букв (рис. 2.7).

ЬМЬМ ЬМЬМ ЬМЬМ ЬМЬМ ЬМЬМ
МЬМЬ МЬМЬ МЬМЬ МЬМЬ МЬМЬ

Рис. 2.7. Постепенно вы научитесь печатать всеми десятью пальцами

Упражнение 24. Все 18 артистов на сцене

Вы выучили уже больше половины букв. Перед тем как продолжить набирать целые слова, потренируйте мизинцы и безымянные пальцы. Обычно они наименее активные, но для безошибочного быстрого набора текста все десять артистов важны абсолютно одинаково. Набирайте каждое из следующих сочетаний, пока не получите целую строку без опечаток:

жы жы жы жы жы жы жы жы
фд фд фд фд фд фд фд фд
ды ды ды ды ды ды ды ды
ыд ыд ыд ыд ыд ыд ыд ыд
фж фж фж фж фж фж фж фж
жф жф жф жф жф жф жф жф

Набирайте следующие слова, пока не выйдет целая строка без ошибок. Отрабатывайте легкие и четкие движения пальцев.

мир мир мир мир мир
ель ель ель ель ель
выпь выпь выпь выпь выпь
мама мама мама мама мама
межа межа межа межа межа
день день день день день
тмин тмин тмин тмин тмин

тень тень тень тень тень
гамак гамак гамак гамак гамак
фильм фильм фильм фильм фильм
манок манок манок манок манок
пальма пальма пальма пальма пальма
малина малина малина малина малина
картель картель картель картель картель

Упражнение 25. Парные комбинации у — ш

В верхнем ряду средние пальцы нажимают клавиши с буквами **у** (левая рука) и **ш** (правая рука). Наберите по две стоки этих букв с пробелами, каждый раз возвращая средний палец в исходную позицию. Остальные пальцы остаются неподвижными.

У У У У У У У У У У У У
Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш
У У У У У У У У У У У У
Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш Ш

ИНТЕРЕСНО

Буква Ш в кириллице не имеет названия. Кирилл и Мефодий придумали ее специально для славянского языка и поместили ближе к концу алфавита с другими собственно славянскими буквами.

Теперь набирайте буквы **у** и **ш** попеременно с пробелами. Наберите пять полных строк.

```
у ш у ш у ш у ш у ш у ш
ш у ш у ш у ш у ш у ш у
у ш у ш у ш у ш у ш у ш
ш у ш у ш у ш у ш у ш у
у ш у ш у ш у ш у ш у ш
```

Упражнение для глаз

Мышцы глаз, как и любые другие, надо тренировать. Вы проводите большую часть времени, зафиксировав взгляд на ограниченной плоскости, совершая минимум движений. Так происходит при чтении, работе за компьютером и т. д.

1. Посмотрите вдаль.
2. Несколько раз легко поморгайте.

Упражнение 26. Дуэт у — ш

Наберите две строки сочетания новых букв **уш**. Набирая, каждый раз возвращайте пальцы в базовые позиции.

уш уш уш уш уш уш уш уш

уш уш уш уш уш уш уш уш

Теперь напечатайте две строки этих букв в обратном порядке.

шу шу шу шу шу шу шу шу

шу шу шу шу шу шу шу шу

Наберите сочетания трех букв. Тренируйтесь, пока не получится целая строка без ошибок.

ушу ушу ушу ушу ушу ушу

шуш шуш шуш шуш шуш шуш

Наберите строки по четыре буквы. Тренируйтесь, пока не получите целую строку без опечаток. Если вы добросовестно выполняли все упражнения и соблюдали рекомендации, у вас уже должно получаться с первого раза.

ушуш ушуш ушуш ушуш ушуш
шушу шушу шушу шушу шушу

Упражнение для глаз

1. Посмотрите вверх-вниз, вправо-влево, переведите взгляд в левый верхний угол, потом в правый нижний, затем в правый верхний и в левый нижний (повторите 8–10 раз).
2. Опишите взглядом прямоугольник по максимальной траектории (повторите 8–10 раз).
3. Опишите взглядом круг по максимальной траектории (повторите 8–10 раз).
4. Повторите упражнения с закрытыми глазами.

Упражнение 27. Парные комбинации с — б

Средние пальцы в нижнем ряду нажимают клавиши с буквами **с** (левая рука) и **б** (правая рука). Наберите по две строки каждой буквы с пробелами. При наборе внимательно следите за движениями средних пальцев и положением остальных.

с с с с с с с с с с с с
б б б б б б б б б б б б
с с с с с с с с с с с с
б б б б б б б б б б б б

ИНТЕРЕСНО

Старославянская буква С называлась «слово». В современном русском языке «слово» имеет множество значений. Во времена Кирилла и Мефодия однокоренным было слово «слава», от которого и возникло название народа — славяне («славные», «прославленные»).
Буква Б — старославянская «буки» происходит из видоизмененной греческой буквы — «бета».

Наберите пять полных строк букв **с** и **б** попеременно с пробелами. Помните, что ваша цель — довести движения до автоматизма, а потому будьте терпеливы.

с б с б с б с б с б с б
б с б с б с б с б с б с
с б с б с б с б с б с б
б с б с б с б с б с б с
с б с б с б с б с б с б

Упражнение 28. Дуэт с — б

Наберите две строки сочетания новых выученных букв **сб**. Пока вы еще только учите расположение клавиш, но на этом этапе уже должны перестать задумываться о движениях.

сб сб сб сб сб сб сб сб
сб сб сб сб сб сб сб сб

Наберите две строки сочетания **бс**.

бс бс бс бс бс бс бс бс
бс бс бс бс бс бс бс бс

ИНТЕРЕСНО

Один из вариантов происхождения названия Б — «букы» (а затем и «буква») — корень «бук». Изначально люди писали на буковых дощечках. Сегодня [buk] — распространенное в европейских языках звучание слова, которое обозначает «книга».

Наберите по три новые выученные буквы. Тренируйтесь, пока не получится целая строка без опечаток. Если вы еще совершаете ошибки, набирайте медленнее, в итоге выполнить задание по правилам получится быстрее.

сбс сбс сбс сбс сбс сбс
бсб бсб бсб бсб бсб бсб

Наберите две строки сочетаний четырех букв. Тренируйтесь, пока не получится целая строка без опечаток.

сбсб сбсб сбсб сбсб сбсб
бсбс бсбс бсбс бсбс бсбс

Упражнение 29. Средний палец отрабатывает свой репертуар: ш у с б

Нажимайте клавиши средним пальцем, переходя из верхнего ряда в нижний и наоборот. Набирайте следующие строки, пока не получится полная строка каждого сочетания без опечаток.

ус ус ус ус ус ус ус ус
бш бш бш бш бш бш бш бш

Набирайте каждую строку столько раз, сколько необходимо, чтобы набрать ее без ошибок (рис. 2.8).

нут нут нут нут нут
вша вша вша вша вша
лес лес лес лес лес
раб раб раб раб раб
бес бес бес бес бес
сук сук сук сук сук
шуба шуба шуба шуба шуба
соль соль соль соль соль
куст куст куст куст куст
бинт бинт бинт бинт бинт
жбан жбан жбан жбан жбан
шабаш шабаш шабаш шабаш шабаш
буква буква буква буква буква
фасон фасон фасон фасон фасон
жалоба жалоба жалоба жалоба жалоба
барсук барсук барсук барсук барсук

косынка косынка косынка косынка
бдение бдение бдение бдение бдение
колыбель колыбель колыбель колыбель колыбель

Рис. 2.8. Занимайтесь регулярно, чтобы пальцы не забывали свой «репертуар»

Упражнение 30. Споем все вместе

После дня отдыха вспомните все выученные буквы. Начните с простых слов. Набирайте строки каждого слова, пока не получится целая строка без опечаток.

пост пост пост пост пост
дыра дыра дыра дыра дыра
дуло дуло дуло дуло дуло
шунт шунт шунт шунт шунт
просо просо просо просо просо
жираф жираф жираф жираф жираф
дылда дылда дылда дылда дылда
факел факел факел факел факел
дробь дробь дробь дробь дробь
жесть жесть жесть жесть жесть
фитиль фитиль фитиль фитиль фитиль
шашлык шашлык шашлык шашлык шашлык
кобыла кобыла кобыла кобыла кобыла
гранит гранит гранит гранит гранит
высота высота высота высота высота
швабра швабра швабра швабра швабра
кабинет кабинет кабинет кабинет кабинет
депутат депутат депутат депутат депутат
колыбель колыбель колыбель колыбель колыбель
лабиринт лабиринт лабиринт лабиринт лабиринт

Упражнение 31. Парные комбинации ц — щ

Безымянный палец на левой руке нажимает клавишу с буквой **ц**, безымянный палец правой руки — клавишу с буквой **щ**. Наберите по две строки этих букв. Внимательно следите за тем, чтобы остальные пальцы оставались неподвижными.

ц ц ц ц ц ц ц ц ц ц ц ц
щ щ щ щ щ щ щ щ щ щ щ щ
ц ц ц ц ц ц ц ц ц ц ц ц
щ щ щ щ щ щ щ щ щ щ щ щ

Продолжайте тренировать безымянные пальцы. Наберите пять строк, чередуя буквы **ц** и **щ**. Помните, что пробел после буквы нажимает большой палец другой руки.

ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц
щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ

ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц

щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ

ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц щ ц

Упражнение для глаз

Когда задняя часть шеи перенапряжена, мышечные зажимы затрудняют поступление крови к голове, в том числе к глазам.

Одно из самых простых упражнений для расслабления мышц шеи — это «письмо носом». Представьте себя в роли Буратино: пишите кончиком носа в воздухе разные слова. Например, названия любимых фильмов и книг. В следующий раз напишите названия городов на каждую букву алфавита. Каждый раз придумывайте себе новые слова для письма. Так вы не будете скучать!

Упражнение 32. Дуэт ц — щ

Наберите две строки сочетания **цщ**.

цщ цщ цщ цщ цщ цщ цщ

цщ цщ цщ цщ цщ цщ цщ3

Наберите две строки сочетания **щц**, каждый раз возвращая безымянные пальцы в исходные позиции.

щц щц щц щц щц щц щц

щц щц щц щц щц щц щц

Теперь набирайте сочетания трех букв, пока не получите строки без опечаток.

цщц цщц цщц цщц цщц

цщц цщц цщц цщц цщц

щцщ щцщ щцщ щцщ щцщ

щцщ щцщ щцщ щцщ щцщ

Наберите несколько строк сочетаний по четыре буквы. Тренируйтесь, пока не получится целая строка без опечаток.

цщцщ цщцщ цщцщ цщцщ цщцщ

щцщц щцщц щцщц щцщц щцщц

цщцщ цщцщ цщцщ цщцщ цщцщ

щцщц щцщц щцщц щцщц щцщц

цщцщ цщцщ цщцщ цщцщ цщцщ

щцщц щцщц щцщц щцщц щцщц

цщцщ цщцщ цщцщ цщцщ цщцщ

щцщц щцщц щцщц щцщц щцщц

ИНТЕРЕСНО

Буквы Ц и Щ были введены братьями Кириллом и Мефодием специально для славянской азбуки. Ц так и назвали — «цы», а Щ нарекли «шта» и произносили ее соответственно.

Упражнение для пальцев

Это одно из самых известных и популярных упражнений — сплетение пальцев в одну и в другую сторону (рис. 2.9).

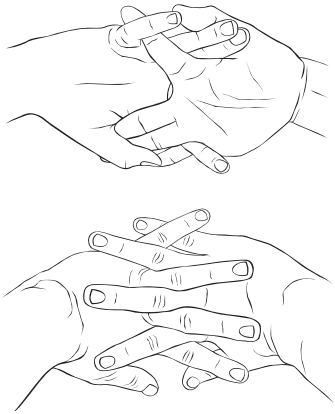

Рис. 2.9. Регулярно разминайте пальцы, чтобы они не теряли гибкость

Упражнение 33. Парные комбинации ч — ю

Безымянный палец левой руки в нижнем ряду нажимает клавишу с буквой **ч**, правой руки — с буквой **ю**. Наберите по две строки букв **ч** и **ю** с пробелами.

ч ч ч ч ч ч ч ч ч ч ч ч

ю ю ю ю ю ю ю ю ю ю ю ю

ч ч ч ч ч ч ч ч ч ч ч ч

ю ю ю ю ю ю ю ю ю ю ю ю

Теперь наберите пять полных строк букв **ч** и **ю** попеременно. Безымянные пальцы каждый раз возвращаются в исходные позиции.

ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч

ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю

ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч

ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю

ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч ю ч

Упражнение для пальцев

Поочередно отгибайте пальцы левой руки сначала в сторону большого пальца, а потом в обратную сторону (рис. 2.10). То же повторите с пальцами правой руки. Наконец, попарно разведите пальцы в стороны. Для правой руки: указательный и средний отводите влево, а безымянный и мизинец — вправо. Для левой — наоборот. Не жалейте времеми на тренировки.

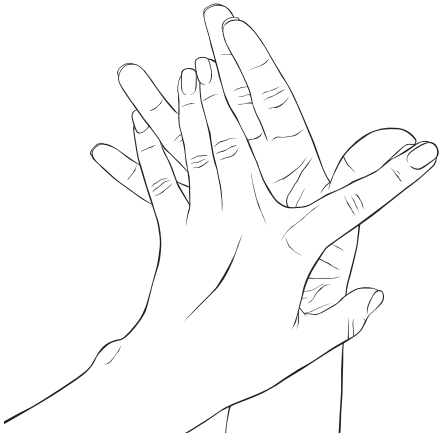

Рис. 2.10. Выполняйте упражнения аккуратно, не делайте резких движений: случайно можно вывихнуть сустав!

Упражнение 34. Дуэт ч — ю

Наберите две строки сочетания новых выученных букв **чю**. Безымянные пальцы, как правило, менее подвижны, поэтому работайте сегодня особенно внимательно, следите, чтобы остальные пальцы оставались на своих местах.

чю чю чю чю чю чю чю
чю чю чю чю чю чю чю

Наберите две строки этих букв в обратном порядке.

юч юч юч юч юч юч юч
юч юч юч юч юч юч юч

Упражнение для глаз

Правильное расслабленное чтение позволяет не перенапрягать глаза. Для этого необходимо вы-

работать привычку скользить глазами, не цепляясь за отдельные слова. Моргайте на каждом знаке препинания и переводите взгляд вдаль через каждые 2–3 абзаца.

Набирайте по три выученные буквы, пока не получите целую строку без ошибок. Сейчас главное не скорость, а легкость и точность движений пальцев.

чюч чюч чюч чюч чюч
ючю ючю ючю ючю ючю

Напечатайте несколько строк с сочетаниями четырех букв. Придерживайтесь тех же принципов, что и в предыдущем задании.

чючю чючю чючю чючю чючю
ючюч ючюч ючюч ючюч ючюч
чючю чючю чючю чючю чючю
ючюч ючюч ючюч ючюч ючюч

Упражнение 35. Очередь безымянного пальца: ц ч ю щ

Закрепите репертуар безымянных пальцев. Для начала потренируйте их отдельно. Наберите по несколько строк букв **ц ч ш ю** через пробелы без оши-

бок. Сделав опечатку, каждый раз начинайте строку заново.

ц ч щ ю ц ч щ ю ц ч щ
ч щ ю ц ч щ ю ц ч щ ц
щ ю ц ч щ ю ц ч щ ц ч

Это задание скучное, но именно оно помогает освоить правильный и быстрый набор на клавиатуре, поскольку на скорость влияют самые нетренированные пальцы.

Набирайте следующие слова, пока не получится целая строка каждого слова без опечаток. Если все вышло с первого раза — вас можно поздравить!

лещ лещ лещ лещ лещ
юла юла юла юла юла
очи очи очи очи очи
цыц цыц цыц цыц цыц
пюре пюре пюре пюре пюре

лицо лицо лицо лицо лицо
каюк каюк каюк каюк каюк
цифра цифра цифра цифра цифра
почва почва почва почва почва
щенок щенок щенок щенок щенок
цемент цемент цемент цемент цемент
вещать вещать вещать вещать вещать
юность юность юность юность юность

Упражнение 36. Почти все буквы-артисты в сборе

Закрепите навык набора уже выученных букв. Сегодня вы напечатаете больше длинных слов, чтобы пальцы привыкали к беспрерывной работе. Набирайте полные строки следующих слов. Тренируйтесь, пока не получите целую строку каждого слова без опечаток.

жир жир жир жир жир
фен фен фен фен фен
нос нос нос нос нос нос
мыло мыло мыло мыло мыло
вьюга вьюга вьюга вьюга вьюга
дверь дверь дверь дверь дверь
щавель щавель щавель щавель щавель
туника туника туника туника туника
валюта валюта валюта валюта валюта

система система система система система
фанфары фанфары фанфары фанфары фанфары
кошелек кошелек кошелек кошелек кошелек
корюшка корюшка корюшка корюшка корюшка
карнавал карнавал карнавал карнавал карнавал
давление давление давление давление давление
цистерна цистерна цистерна цистерна цистерна
коромысло коромысло коромысло коромысло
жимолость жимолость жимолость жимолость
броненосец броненосец броненосец броненосец
черенок черенок черенок черенок черенок

Упражнение 37. Парные комбинации й — з

Мизинец левой руки в верхнем ряду нажимает клавишу с буквой **й**, а мизинец правой руки в верхнем ряду отвечает сразу за несколько букв. Сегодня вы освоите букву **з**, которая находится прямо над базовым положением мизинца правой руки. Наберите по две строки букв **й** и **з**.

й й й й й й й й й й й й
з з з з з з з з з з з з
й й й й й й й й й й й й
з з з з з з з з з з з з

Теперь наберите пять полных строк букв **й** и **з** попеременно. Каждый раз возвращайте мизинцы в исходные позиции.

й з й з й з й з й з й з й
з й з й з й з й з й з й з
й з й з й з й з й з й з й
з й з й з й з й з й з й з
й з й з й з й з й з й з й

Упражнение для пальцев

Положите ладони на стол или другую ровную поверхность. Теперь приподнимайте пальцы по одному. Если остальные начинают двигаться, придержите их другой рукой. Все пальцы поднимаются по одному одинаково легко и высоко? Отлично! Если же безымянные пальцы часто приподнимаются с трудом, повторяйте эту разминку во время нескольких следующих уроков, делая акцент на безымянных пальцах.

Упражнение 38. Дуэт й — з

Наберите две строки сочетания букв **йз**. Каждый раз возвращайте мизинцы в исходные позиции.

йз йз йз йз йз йз йз
йз йз йз йз йз йз йз

Наберите две строки в обратном порядке. Обратите внимание, что оба больших пальца после нажатия пробела должны ложиться на него расслабленно.

зй зй зй зй зй зй зй
зй зй зй зй зй зй зй

ИНТЕРЕСНО

Для передачи звука [з] на письме в кириллице были предусмотрены две буквы: знакомая нам З,

носившая имя «земля», и «зело» — буква, которая напоминала очертаниями латинскую S. Они отличались по звонкости произношения, но потом различия стерлись и применение буквы «зело» приходилось заучивать. Она употреблялась в словах «зело», «зло», «змий», «зверь», «зелье», «злак», «зеница», «звезда» и производных от них.

Напечатайте по три новые буквы, пока не получите целую строку каждого сочетания без ошибок. Набирайте внимательно, следите за положением остальных пальцев.

йзй йзй йзй йзй йзй
зйз зйз зйз зйз зйз

Набирайте сочетания четырех букв, пока не получится целая строка без ошибок. Если вы будете внимательными, то справитесь с заданием быстрее.

йзйз йзйз йзйз йзйз йзйз
зйзй зйзй зйзй зйзй зйзй

Упражнение 39. Парные комбинации я — э

Сегодня пальцы набирают буквы, которые расположены в разных направлениях. Мизинец ле-

вой руки нажимает клавишу с буквой **я** в нижнем ряду, а мизинец правой руки — с буквой **э** справа от основной позиции. Наберите по две строки новых букв с пробелами.

я я я я я я я я я я я я

э э э э э э э э э э э э

я я я я я я я я я я я я

э э э э э э э э э э э э

Теперь наберите пять полных строк букв **я** и **э** попеременно. После нажатия возвращайте мизинцы в исходные позиции.

я э я э я э я э я э я э

э я э я э я э я э я э я

я э я э я э я э я э я э

э я э я э я э я э я э я

я э я э я э я э я э я э

Упражнение для пальцев

С большим пальцем нужно работать отдельно, так как мышцы, отвечающие за его подвижность, расположены обособленно. Потяните его вниз к запястью, согните с усилием внутрь ладони, сделайте сгибания и разгибания большого пальца в суставе (рис. 2.11).

Рис. 2.11. После выполнения упражнения можно дополнительно повращать большим пальцем

Упражнение 40. Дуэт я — э

Наберите две строки сочетания букв **яэ**. Каждый раз возвращайте мизинцы в исходные позиции. Это позволит не задумываться о направлении движения пальцев при нажатии следующей буквы.

```
яэ яэ яэ яэ яэ яэ яэ
яэ яэ яэ яэ яэ яэ яэ
```

Напечатайте две строки в обратном порядке.

```
эя эя эя эя эя эя эя
эя эя эя эя эя эя эя
```

Набирайте сочетания трех выученных букв, пока не получите целую строку без опечаток.

```
яэя яэя яэя яэя яэя
эяэ эяэ эяэ эяэ эяэ
яэя яэя яэя яэя яэя
эяэ эяэ эяэ эяэ эяэ
```

Набирайте строки сочетаний четырех букв, пока не выйдет целая строка каждого сочетания без ошибок.

```
эяэя эяэя эяэя эяэя эяэя
яэяэ яэяэ яэяэ яэяэ яэяэ
эяэя эяэя эяэя эяэя эяэя
яэяэ яэяэ яэяэ яэяэ яэяэ
эяяэ эяяэ эяяэ эяяэ эяяэ
яээя яээя яээя яээя яээя
эяяэ эяяэ эяяэ эяяэ эяяэ
яээя яээя яээя яээя яээя
```

Упражнение 41. Мизинцы выходят на авансцену: я й з э

Набирайте строки сочетаний букв, которые находятся в зоне доступности мизинцев. Набирайте внимательно, тренируйтесь, пока не получится целая строка без опечаток.

```
йэяз йэяз йэяз йэяз йэяз
эйяз эйяз эйяз эйяз эйяз
йэяз йэяз йэяз йэяз йэяз
эйяз эйяз эйяз эйяз эйяз
```

Продолжайте упражняться в наборе целых строк.

```
вяз вяз вяз вяз вяз
эра эра эра эра эра
лай лай лай лай лай
зов зов зов зов зов
```

Теперь набирайте строки со словами, включающими буквы разных зон. Также продолжайте работать над точностью набора. Тренируйтесь, пока не получится целая строка без опечаток.

маяк маяк маяк маяк маяк
доха доха доха доха доха
арий арий арий арий арий
поэт поэт поэт поэт поэт
майка майка майка майка майка
фаянс фаянс фаянс фаянс фаянс
дрозд дрозд дрозд дрозд дрозд
эскиз эскиз эскиз эскиз эскиз
доярка доярка доярка доярка доярка
пятый пятый пятый пятый пятый пятый
зайчик зайчик зайчик зайчик зайчик
ловчий ловчий ловчий ловчий ловчий
эстетика эстетика эстетика эстетика эстетика
зимородок зимородок зимородок зимородок

ИНТЕРЕСНО

Не стоит думать, что в давние времена, до изобретения радио и телевидения, люди по вечерам скучали. Чтение вслух было очень популярным занятием самых разных социальных групп:

в семье, школьном классе, армейском полку. Люди не только слушали чтеца, но и активно обсуждали произведение, высказывали свою точку зрения, объединялись с единомышленниками. Такие разговоры часто продолжались до глубокой ночи и даже возобновлялись на следующий вечер (рис. 2.12).

Рис. 2.12. Сегодня электронные книги становятся все более популярными, а цитатами обмениваются в онлайн-разговорах

Упражнения для пальцев

Продолжайте развивать силу и подвижность кистей. Дополнительный эффект дают скручивания (рис. 2.13). Начинайте с аккуратных поворотов запястий в разные стороны. Плавно и осторожно надавливайте на кисть, скручивая ее то в одну, то в другую сторону.

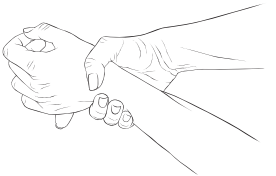

Рис. 2.13. Можно также вращать кистями по часовой стрелке и против нее

Упражнение 42. Квартет з — х — . — ъ

Как уже было сказано выше, мизинец на правой руке отвечает сразу за несколько букв. В верхнем ряду, двигаясь вправо, он нажимает клавиши с буквами **з х ъ**, в нижнем — клавишу с точкой. Наберите по два ряда этих букв и знака препинания с пробелами.

з з з з з з з з з з з з
х х х х х х х х х х х х

Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ

. . . . . .

З З З З З З З З З З З З

Х Х Х Х Х Х Х Х Х Х Х Х

Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ

. . . . . .

Теперь наберите четыре полные строки символов **х ъ и** . попеременно. После нажатия клавиш возвращайте мизинцы в исходные позиции.

Х . Ъ Х . Ъ Х . Ъ Х . Ъ Х

. Ъ Х . Ъ Х . Ъ Х . Ъ Х .

Ъ Х . Ъ Х . Ъ Х . Ъ Х . Ъ

Х . Ъ Х . Ъ Х . Ъ Х . Ъ Х

Наберите по одной строке следующих слов.

съехал съехал съехал съехал съехал

разъем разъем разъем разъем разъем

```
объезд объезд объезд объезд объезд
хозяин хозяин хозяин хозяин хозяин
```

Упражнение 43. Все артисты на сцене: предварительный прогон

Вот вы и выучили основные клавиши раскладки русской клавиатуры, в том числе один знак препинания — точку. Осталась еще буква ё, но она будет изучена отдельно. Теперь у вас свободное творческое задание: наберите 25 любых слов длиной от трех до пяти букв (рис. 2.14). Набирайте каждое слово, пока не получится целая строка без опечаток.

Рис. 2.14. Дайте волю своей фантазии и сочините опус из 25 слов

Упражнение 44. Обновление репертуара БоЛьШоГо ТеАтРа

Сегодня, изучив всего две новые клавиши, которые расположены симметрично с противоположных сторон клавиатуры и выполняют одинаковую функцию, вы полностью обновите репертуар каждой буквы. При нажатии клавиши Shift набираются прописные буквы, а вместо точки — запятая. Клавиша Shift нажимается мизинцем с противоположной стороны. Например, буква **к** делается прописной мизинцем правой руки, буква **д** — левой.

Наберите следующие слова.

КоРаБлЬ ГоЛоВа ЗиГзАГ ЕлКа ПаКеТ ЖаНдАрМ
АвОсЬкА УкАз ФиНаЛ МиСтИкА ПоРоХ

Продолжайте набирать любые слова, делая каждую вторую букву строчной. Напечатайте целую страницу таких слов.

Упражнение 45. Гармоничное звучание

Вот теперь можно приступить к набору целых фраз. Наберите следующие афоризмы.

Величайшего сожаления достоин тот, кто не был в плену достойной книги. Юрий Бондарев.

Любовь не может помешать человеку следовать Своей Судьбе. Если же так случается, значит, любовь была не истинная, не та, что говорит на Всеобщем Языке. Пауло Коэльо.

Когда удовлетворение, безопасность и развитие другого человека становятся для вас такими же важными, как ваши собственные удовлетворение, безопасность и развитие, то можно сказать, что это любовь. Гарри Салливан.

Если ты оказался в темноте и видишь хотя бы самый слабый луч света, ты должен идти к нему, вместо того чтобы рассуждать, имеет смысл это делать или нет. Может, это действительно не имеет смысла. Но просто сидеть в темноте не имеет смысла в любом случае. Виктор Пелевин.

Таким образом, передо мной стоит наверняка знакомая всем присутствующим проблема перевода с языка внутреннего молчаливого знания на язык слов. Макс Фрай.

Наберите свои любимые афоризмы или любые другие, которые придут в голову. Тренируйтесь, пока не получится целая страница текста.

Упражнение 46. Генеральная репетиция

Сегодня вы продолжите закреплять расположение букв и навыки набора текста. Наберите 15 слов длиной от шести букв и более (2.15). Повторяйте набор каждого слова, пока не получится целая строка без единой опечатки.

Рис. 2.15. «Репертуар» ваших пальцев становится все более разнообразным

Упражнение 47. Выступление

Сегодня вы проверите свою скорость набора. Выберите любой текст, не перегруженный сложными терминами. Заранее установите таймер на 1 минуту, потом на 10 минут. В течение этого времени набирайте текст. После установки краткосрочного таймера, скорее всего, вы начнете торопиться, и это повлияет на количество ошибок. Сравните результат с тем, который получите за 10 минут набора.

Нормальной скоростью набора считается 150–200 знаков в минуту. Высокая скорость набора начинается от 250, свыше 350 знаков в минуту — уже редкость. Если раньше машинистки просто печатали текст с рукописи или под диктовку, то сегодня люди набирают тексты по собственным мыслительным действиям, фразы требуют обдумывания в процессе. Значит, нужна не столько скорость, сколько умение печатать без ошибок и не отвлекаться на поиск необходимых букв. Так что в этой книге акцент сделан именно на минимизации опечаток в наборе произвольного текста.

Запишите результат: скорость и количество ошибок, чтобы сравнить со следующими контрольными проверками.

Упражнение 48. Театр начинается с вешалки: 1 — !

После того как вы освоили все буквы, пришло время переходить к изучению цифр и дополнительных знаков, которые находятся в самом верхнем ряду основной раскладки клавиатуры. Начнем с левой клавиши — цифры **1**. При одновременном нажатии клавиши Shift она превращается в восклицательный знак **!**. Наберите по две полные строки с пробелами **1** и **!**.

```
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !
```

Наберите четыре строки, чередуя **1** и **!** и разделяя их пробелами. Каждый раз возвращайте мизинцы в исходные позиции, чтобы отработать правильные и четкие движения (рис. 2.16). Без отработанно-

го навыка эти клавиши не так-то легко найти, не глядя на клавиатуру.

```
1 ! 1 ! 1 ! 1 ! 1 ! 1 !
! 1 ! 1 ! 1 ! 1 ! 1 ! 1
1 ! 1 ! 1 ! 1 ! 1 ! 1 !
! 1 ! 1 ! 1 ! 1 ! 1 ! 1
```

Наберите строку сочетания **1!**.

```
1! 1! 1! 1! 1! 1! 1! 1! 1!
```

Рис. 2.16. Крайне важно держать кисти над клавиатурой в правильной позиции

Упражнение для пальцев

Некоторые упражнения на растяжку пальцев вы сможете выполнять несколько раз в день, как только выпадет свободная минута. Они выполняются одной рукой, поэтому, если у вас некоторое время

свободна рука — не ленитесь занять ее полезным упражнением (рис. 2.17–2.18).

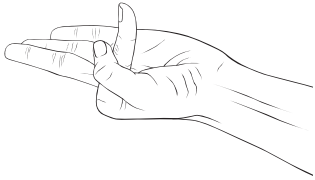

Рис. 2.17. Сгибайте по очереди каждый палец, нажимая на него большим пальцем

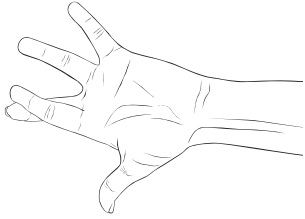

Рис. 2.18. Попарно перекрещивайте пальцы на руке сначала в одну, а потом в другую сторону

СОВЕТ

Чтобы не тратить свободное время, вы можете незаметно от окружающих выполнять упражнения, решая другие вопросы.

Упражнение 49. Театр начинается с вешалки: 2 — « »

Вторая клавиша верхнего ряда клавиатуры нажимается безымянным пальцем левой руки. Это цифра **2**, которая при нажатии с клавишей Shift образует открывающие или закрывающие кавычки в зависимости от того, с какой стороны находится ближайший знак или буква. Кавычки в начале строки всегда открывающие. Наберите по две полные строки **2** и **«** с пробелами.

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
« « « « « « « « « « « «
2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
« « « « « « « « « « « «

ПРИМЕЧАНИЕ

Кавычки ставятся при наборе прямой речи в тексте, введении цитат или употреблении слов в их переносном или ироническом значении. Различают кавычки-елочки (« ») и лапки („ “).

Наберите пять строк цифры **2** в кавычках с пробелами: **«2»**. Сейчас вы не проверяете скорость, а отрабатываете верные движения, поэтому не торопитесь.

«2» «2» «2» «2» «2» «2»
«2» «2» «2» «2» «2» «2»
«2» «2» «2» «2» «2» «2»
«2» «2» «2» «2» «2» «2»
«2» «2» «2» «2» «2» «2»

Упражнение 50. Театр начинается с вешалки: 3 — №

Следующая клавиша верхнего ряда нажимается средним пальцем. Это цифра **3**, которая при нажатии клавиши Shift превращается в знак **№**. Наберите по две полные строки с пробелами **3** и **№**.

3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
№ № № № № № № № № № № №
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
№ № № № № № № № № № № №

ИНТЕРЕСНО

В русском языке существуют всего два слова с тремя буквами е подряд — «длиношеее» (к которому можно отнести прочие слова на « -шеее», например «короткошеее», «кривошеее» и прочие) и «змееед».

№3 №3 №3 №3 №3 №3 №3 №3
№3 №3 №3 №3 №3 №3 №3 №3
№3 №3 №3 №3 №3 №3 №3 №3
№3 №3 №3 №3 №3 №3 №3 №3
№3 №3 №3 №3 №3 №3 №3 №3

Упражнение 51. Театр начинается с вешалки: 4 — ;

Переходите к указательному пальцу левой руки. Именно он нажимает клавишу с цифрой **4** и знаком препинания **;** (если мизинец правой руки нажимает клавишу Shift). Наберите по две полные строки с пробелами **4** и **;**. Каждый раз возвращайте указательный палец и мизинец в исходные позиции. Остальные пальцы при этом остаются неподвижными и расслабленными.

4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ;
4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ;

Наберите четыре строки **4** и **;** поочередно с пробелами (рис. 2.19).

4 ; 4 ; 4 ; 4 ; 4 ; 4 ;
4 ; 4 ; 4 ; 4 ; 4 ; 4 ;
4 ; 4 ; 4 ; 4 ; 4 ; 4 ;
4 ; 4 ; 4 ; 4 ; 4 ; 4 ;

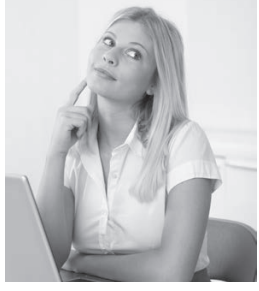

Рис. 2.19. Не перенапрягайте глаза. Если устали, прервитесь на пару минут, посмотрите в окно или посидите с закрытыми глазами

Упражнение 52. Театр начинается с вешалки: 5 — %

Следующую клавишу также нажимает указательный палец левой руки. На этот раз — цифру **5** или знак **%**.

Наберите по две полные строки **5** и **%** с пробелами.

5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
% % % % % % % % % % % %
5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
% % % % % % % % % % % %

Наберите четыре строки сочетания **5%**, разделяя его пробелами. Следите за положением рук и силой нажатия.

5% 5% 5% 5% 5% 5% 5% 5%
5% 5% 5% 5% 5% 5% 5% 5%
5% 5% 5% 5% 5% 5% 5% 5%
5% 5% 5% 5% 5% 5% 5% 5%

Упражнение 53. Театр начинается с вешалки: 6 — :

По верхнему ряду вы переходите к правой руке. Указательный палец нажимает цифру **6** (при нажатии клавиши Shift — двоеточие **:**). Наберите по две полные строки **6** и **:**, разделяя знаки пробелами.

6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6
: : : : : : : : : : : :
6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6
: : : : : : : : : : : :

Наберите четыре строки, чередуя **6** и **:**.

6 : 6 : 6 : 6 : 6 : 6 :
6 : 6 : 6 : 6 : 6 : 6 :
6 : 6 : 6 : 6 : 6 : 6 :
6 : 6 : 6 : 6 : 6 : 6 :

Упражнение 54. Театр начинается с вешалки: 7 — ?

Указательные пальцы выполняют двойную работу. Вторая клавиша в зоне указательного пальца на правой руке набирает клавишу **7** и вместе с клавишей Shift — вопросительный знак **?**.

Наберите по две полные строки **7** и **?**, разделяя знаки пробелами.

7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7
? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

Затем наберите четыре строки сочетания **7?** с пробелами.

7? 7? 7? 7? 7? 7? 7? 7?
7? 7? 7? 7? 7? 7? 7? 7?
7? 7? 7? 7? 7? 7? 7? 7?
7? 7? 7? 7? 7? 7? 7? 7?

Упражнение для глаз

Поставьте перед лицом указательный палец на расстоянии вытянутой руки. Сфокусируйтесь на ногте, переведите взгляд на 2–3 м вперед, посмотрите вдаль, верните взгляд на палец. Повторите 8–10 раз.

Поставьте указательный палец перед собой на расстоянии вытянутой руки. Удерживая взгляд на ногте, медленно коснитесь кончика носа и верните палец в исходное положение. Повторите 8–10 раз.

После выполнения упражнений часто поморгайте или закройте ладонями верхнюю часть лица для расслабления глаз.

Упражнение 55. Театр начинается с вешалки: 8 — *

Осталось не так уж много цифр. Время от времени повторяйте уже выученные.

Следующая клавиша нажимается средним пальцем правой руки. Она позволяет набрать в тексте цифру **8**, а при одновременном нажатии с клавишей Shift — звездочку *****. Наберите по две полные строки с пробелами **8** и *****. Отрабатывайте четкость движений,

которая позволит потом эффективно работать и более слабым пальцам.

8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8
* * * * * * * * * * * *

8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8
* * * * * * * * * * * *

Наберите четыре строки, чередуя **8** и *****, разделяя знаки пробелами. Несмотря на то что вы все еще не делаете акцент на скорости набора в последних упражнениях, время от времени заполняйте контрольную табличку с количеством допущенных ошибок и затраченным временем. Нажимайте пробел большим пальцем левой руки.

8 * 8 * 8 * 8 * 8 * 8 *
8 * 8 * 8 * 8 * 8 * 8 *
8 * 8 * 8 * 8 * 8 * 8 *
8 * 8 * 8 * 8 * 8 * 8 *

СОВЕТ

Наши пальцы при многочасовой работе на клавиатуре испытывают непривычную нагрузку. Как уже упоминалось, рекомендуется делать регулярную разминку для пальцев.

Упражнение 56. Театр начинается с вешалки: 9 — (

Следующая клавиша нажимается безымянным пальцем правой руки и позволяет набрать цифру **9** или **(** — при одновременном нажатии с клавишей Shift. Скобки, в отличие от кавычек, можно выбирать произвольно — открывающие или закрывающие. Наберите по две полные строки с пробелами **9** и **(**.

9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9
((((((((((((
9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9
((((((((((((

Наберите четыре строки, чередуя **9** и **(**. Следите, чтобы клавиши нажимались соответствующими пальцами. Возможно, субъективно кажется удобнее пользоваться другими пальцами, но при быстром наборе в рабочем режиме такая неоднозначность зоны каждого пальца будет приводить к путанице и ошибкам.

```
9 ( 9 ( 9 ( 9 ( 9 ( 9 (
9 ( 9 ( 9 ( 9 ( 9 ( 9 (
9 ( 9 ( 9 ( 9 ( 9 ( 9 (
9 ( 9 ( 9 ( 9 ( 9 ( 9 (
```

Упражнение 57. Театр начинается с вешалки: 0 —)

Мизинец правой руки в верхнем ряду также должен трудиться на нескольких клавишах.

Цифра **0** превращается в **)**, если одновременно нажимать мизинцем левой руки клавишу Shift. Наберите по две полные строки с пробелами **0** и **)**.

```
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
) ) ) ) ) ) ) ) ) ) ) )
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
) ) ) ) ) ) ) ) ) ) ) )
```

Наберите четыре строки, чередуя **0** и **)**, между знаками ставьте пробел (рис. 2.20).

```
0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 )
0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 )
0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 )
0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 ) 0 )
```

Рис. 2.20. Не правда ли, 0 и) похожи на всем известный смайлик?

Упражнение 58. Цифры левого крыла: 1 2 3 4 5

Наберите две строки цифр в прямом и обратном порядке.

```
12345 54321 12345 54321
12345 54321 12345 54321
```

Теперь набирайте цифры по порядку с пробелами и после каждой цифры набирайте цифру **5**.

```
1 5 2 5 3 5 4 5 1 5 2 5
3 5 4 5 1 5 2 5 3 5 4 5
1 5 2 5 3 5 4 5 1 5 2 5
3 5 4 5 1 5 2 5 3 5 4 5
```

Упражнение 59. Цифры правого крыла: 6 7 8 9 0

Закрепите навык набора цифр, которые находятся в зоне пальцев правой руки. Наберите две строки цифр в прямом и обратном порядке:

```
67890 09876 67890 09876
67890 09876 67890 09876
```

Теперь наберите цифры **6 7 8 9 0** поочередно через пробел, после каждой цифры набирайте цифру **6**. Напечатайте пять полных строк цифр.

```
6 7 6 8 6 9 6 0 6 7 6 8
6 9 6 0 6 7 6 8 6 9 6 0
6 7 6 8 9 6 0 6 7 6 8 6
9 6 0 6 7 6 8 6 9 6 0 6
7 6 8 6 9 6 0 6 7 6 8 6
```

ИНТЕРЕСНО

Считается, что компьютерный смайлик :) придумал профессор американского университета Карнеги в Питтсбурге (Пенсильвания) Скотт Фалман. Во время дискуссии об ограничениях онлайнового юмора он написал: «Предлагаю использовать следующую последовательность символов для обозначения шуток: :-)».
Сначала смайликом пользовались только сотрудники университета, однако он быстро распространился в других научных и учебных заведениях, а затем завоевал любовь всего интернет-сообщества.

Упражнение для пальцев

Даже те из вас, кто знаком с йогой весьма отдаленно, знают о ее пользе и универсальности. Существуют специальные статичные асаны и для пальцев. Достаточно находиться в правильном положении в течение нескольких секунд.

- Асана Инь-Ян (необходимо выполнять в обе стороны).
- Асана Нану-Нану.

Вот вы и освоили все цифры. Теперь соберите их вместе в одном упражнении. Для начала сделайте акцент на тех цифрах, которые набираются пальцами левой руки. Так вы их четко разграничите и в дальнейшем не будете путать. Особенно те, которые находятся на стыке зон пальцев правой и левой рук.

Упражнение 60. Знаки — _ + = \ /

Мизинец правой руки нажимает еще три клавиши, которые используются не так часто. Правее клавиши с цифрой **0** находится клавиша дефиса/тире и при одновременном нажатии с клавишей Shift — знак подчеркивания _. Еще правее находится клавиша с математическими знаками: знак равенства =, при нажатии с клавишей Shift — знак +.

Клавиша правее **ъ** и выше Enter — это обратная косая черта, или блэкслеш, \. С одновременно нажатой клавишей Shift дает черту дроби, или слеш, /. Кроме того, мизинец правой руки еще нажимает клавишу Enter.

А теперь приступайте к тренировке. Наберите по одной полной строке каждого из этих знаков с пробелами.

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

```
= = = = = = = = = = = =
+ + + + + + + + + + + +
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
/ / / / / / / / / / / /
```

Закрепите знание положения этих знаков и навык их набора. Для этого наберите две строки слова «окно», заканчивая его разными знаками.

```
окно- окно_ окно= окно+ окно\ окно/
```

Выполните то же упражнение с другими словами.

```
   пол- пол_ пол= пол+ пол\ пол/
 стол- стол_ стол= стол+ стол\ стол/
 нора- нора_ нора= нора+ нора\ нора/
 конь- конь_ конь= конь+ конь\ конь/
хобот- хобот_ хобот= хобот+ хобот\ хобот/
```

Упражнение 61. Цифры приглашаются на сцену

Приступите к набору сочетаний букв и цифр. Сегодня они выступают одновременно.

```
слово 11 слово 12 слово 13 слово 14
слово 15 слово 16 слово 17 слово 18
         слово 19 слово 20
```

абзац 21 абзац 22 абзац 23 абзац 24
абзац 25 абзац 26 абзац 27 абзац 28
абзац 29 абзац 30

звук 31 звук 32 звук 33 звук 34
звук 35 звук 36 звук 37 звук 38
звук 39 звук 40

буква 41 буква 42 буква 43 буква 44
буква 45 буква 46 буква 47 буква 48
буква 49 буква 50

фраза 51 фраза 52 фраза 53 фраза 54
фраза 55 фраза 56 фраза 57 фраза 58
фраза 59 фраза 60

предложение 61 предложение 62
предложение 63 предложение 64
предложение 65 предложение 66
предложение 67 предложение 68
предложение 69 предложение 70

романс 71 романс 72 романс 73
романс 74 романс 75

романс 76 романс 77 романс 78
романс 79 романс 80

рекорд 81 рекорд 82 рекорд 83
рекорд 84 рекорд 85 рекорд 86
рекорд 87 рекорд 88 рекорд 89 рекорд 90

```
пословица 91 пословица 92
пословица 93 пословица 94
пословица 95 пословица 96
пословица 97 пословица 98
пословица 99 пословица 100
```

Повторите упражнение еще четыре раза. Можно использовать любые другие слова при наборе.

Упражнение 62. Цифры солируют

Обновите в памяти расположение цифр на клавиатуре. Для этого наберите следующие строки.

```
110 210 310 410 510 610 710 810 910
120 220 320 420 520 620 720 820 920
130 230 330 430 530 630 730 830 930
140 240 340 440 540 640 740 840 940
150 250 350 450 550 650 750 850 950
160 260 360 460 560 660 760 860 960
180 280 380 480 580 680 780 880 980
190 290 390 490 590 690 790 890 990
200 300 400 500 600 700 800 900 1000
```

Наберите дату своего рождения.

Затем еще десять дат, которые имеют для вас значение.

Упражнение 63. Совместное представление со строгим режиссером

Строгий режиссер — это вы. Сегодня у вас снова проверка навыков. Итак, выберите часть несложного текста. Желательно, чтобы в нем присутствовали цифры и разные знаки препинания. Засеките время и приступайте. Проверку делайте в два временных интервала: 1 минута и 10 минут. Для чистоты эксперимента сделайте проверку несколько раз с разными частями текста и засчитайте себе средний результат.

Упражнение 64. Представление посвящается знакам

У вас уже была возможность запомнить и закрепить в памяти расположение цифр. Теперь вспомните основные знаки. Наберите следующие сочетания слова со знаками.

```
образ ! образ « образ № образ ; образ %
образ :
образ ? образ * образ ( образ ) образ –
образ = образ \ образ _ образ + образ /
```

Придумайте десять любых слов и повторите это упражнение, используя их.

ИНТЕРЕСНО

Букве Ё установлен памятник в Ульяновске.

В русском алфавите буква **ё** — самая молодая, ее использование в письме не обязательно. Клавиша, которая набирает букву **ё**, находится левее цифры **1**. Наберите две строки буквы **ё** с пробелами, поочередно прописной и строчной.

Ё ё Ё ё Ё ё Ё ё Ё ё Ё ё
Ё ё Ё ё Ё ё Ё ё Ё ё Ё ё

Эта клавиша также набирает знак, который называется «тильда» — **~**, и это один из знаков, которых нет в русской раскладке клавиатуры. Чтобы его напечатать, необходимо переключить клавиатуру на английскую раскладку. К таким знакам относятся и **@ # $ & [ ] { } <> | ‘ ^**. В русском алфавите на семь букв больше, а так как компьютерная клавиатура создавалась изначально с английской раскладкой, то для размещения всех русскоязычных букв и знаков не хватает места. Наименее употребляемыми знаками пришлось пренебречь.

Упражнение 65. Внимание самым маленьким: ф й 1 я

Чтобы добиться успеха в чем-либо, нужно продолжать не столько совершенствовать свои сильные стороны, сколько работать над слабыми. Они по принципу слабого звена определяют общие возможности системы, поэтому следующие несколько упражнений посвящаются наименее тренированным пальцам: мизинцам и безымянным. Наберите следующие пять строк.

```
фй1я фй1я фй1я фй1я фй1я
фй1я фй1я фй1я фй1я фй1я
фй1я фй1я фй1я фй1я фй1я
фй1я фй1я фй1я фй1я фй1я
фй1я фй1я фй1я фй1я фй1я
```

Теперь закрепите улучшенный навык. Набирайте следующие слова и сочетания, пока у вас не получатся целые строки каждого слова без ошибок.

```
фея фея фея фея
эфес эфес эфес эфес эфес
йена йена йена йена йена
фойе фойе фойе фойе фойе
ябеда ябеда ябеда ябеда ябеда
цифра 1 цифра 1 цифра 1 цифра 1 цифра 1
```

яйцо яйцо яйцо яйцо яйцо
фрейм фрейм фрейм фрейм фрейм
туфля туфля туфля туфля туфля
1 флейта 1 флейта 1 флейта 1 флейта 1 флейта

Упражнение 66. Внимание самым маленьким: ж ъ

Сегодня снова сделайте акцент на мизинце правой руки. Наберите четыре строки сочетания **жъ** и **ъж**. Затем две строки букв **ж** и **ъ** по очереди с пробелами. Старайтесь избегать ошибок и, конечно же, каждый раз возвращайте палец в исходную позицию.

жъ жъ жъ жъ жъ жъ жъ жъ
ъж ъж ъж ъж ъж ъж ъж ъж
жъ жъ жъ жъ жъ жъ жъ жъ
ъж ъж ъж ъж ъж ъж ъж ъж
ж ъ ж ъ ж ъ ж ъ ж ъ ж ъ
ж ъ ж ъ ж ъ ж ъ ж ъ ж ъ

Наберите следующие слова, пока не получится целая строка без опечаток. Отслеживайте, внимательно ли вы соблюдаете зоны доступности пальцев, включая пробел. Если клавиша была нажата не тем пальцем, повторите набор правильно.

еръ еръ еръ еръ еръ
муж муж муж муж муж
кожа кожа кожа кожа кожа

пляж пляж пляж пляж пляж
съезд съезд съезд съезд съезд
пожар пожар пожар пожар пожар
подъезд подъезд подъезд подъезд подъезд
урожай урожай урожай урожай урожай
объявление объявление объявление объявление

Упражнение 67. Внимание самым маленьким: ж з 0 .

Займитесь мизинцем правой руки. Наберите следующие четыре строки **жз0**.

жз0. жз0. жз0. жз0. жз0.
жз0. жз0. жз0. жз0. жз0.
жз0. жз0. жз0. жз0. жз0.
жз0. жз0. жз0. жз0. жз0.

Для закрепления навыка наберите приведенные ниже слова. Тренируйтесь, пока у вас не получится целая строка каждого слова без ошибок.

зуб зуб зуб зуб зуб
жезл жезл жезл жезл жезл
жесть жесть жесть жесть жесть
жизнь жизнь жизнь жизнь жизнь
заслуженный 0 заслуженный 0 заслуженный 0

Упражнение 68. Внимание самым маленьким: ы ц 2 ч

Займитесь безымянным пальцем левой руки. Наберите четыре строки сочетания **ыц2ч**.

ыц2ч ыц2ч ыц2ч ыц2ч ыц2ч
ыц2ч ыц2ч ыц2ч ыц2ч ыц2ч
ыц2ч ыц2ч ыц2ч ыц2ч ыц2ч
ыц2ч ыц2ч ыц2ч ыц2ч ыц2ч

Набирайте следующие слова, пока не получите целую строку без опечаток.

чтец чтец чтец чтец чтец
2 кочана 2 кочана 2 кочана 2 кочана 2 кочана
чукча чукча чукча чукча чукча
цыпочки цыпочки цыпочки цыпочки цыпочки

Упражнение 69. Внимание самым маленьким: ж э х -

Мизинец правой руки нажимает несколько клавиш. Наберите четыре строки, после каждого нажатия возвращайте мизинец в исходную позицию.

жэх- жэх- жэх- жэх- жэх-
жэх- жэх- жэх- жэх- жэх-

жэх- жэх- жэх- жэх- жэх-
жэх- жэх- жэх- жэх- жэх-

Набирайте строки слов, пока у вас не получится целая строка без опечаток. Следите за постановкой пальца, его движением и точными ударами по клавишам.

ЖЭК ЖЭК ЖЭК ЖЭК ЖЭК
эхо эхо эхо эхо эхо
хор хор хор хор хор
жара жара жара жара жара
эпоха эпоха эпоха эпоха эпоха
фаэтон фаэтон фаэтон фаэтон фаэтон
похожесть похожесть похожесть похожесть

Упражнение 70. Внимание самым маленьким: д щ 9 ю

Сегодня тренируйте безымянный палец правой руки. Это сочетание клавиш послужит для него разминкой. Наберите следующие пять строк.

дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю
дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю
дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю
дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю
дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю дщ9ю

Тренируйтесь, пока не получится пять строк без опечаток. Будьте внимательны при наборе — и задание не займет у вас много времени.

баюн баюн баюн баюн баюн
щедро щедро щедро щедро щедро
Кащей Кащей Кащей Кащей Кащей
дюшес дюшес дюшес дюшес дюшес

Упражнение 71. Внимание самым маленьким: ж э ъ =

Снова возвращаемся к мизинцу правой руки. Продолжайте развивать навык безошибочного набора. Наберите пять строк сочетания **жэъ=**.

жэъ= жэъ= жэъ= жэъ= жэъ=
жэъ= жэъ= жэъ= жэъ= жэъ=
жэъ= жэъ= жэъ= жэъ= жэъ=
жэъ= жэъ= жэъ= жэъ= жэъ=
жэъ= жэъ= жэъ= жэъ= жэъ=

Продолжая закреплять навык набора, набирайте следующие слова, пока не получится целая строка без опечаток.

этаж этаж этаж этаж этаж
съел съел съел съел съел
изъян изъян изъян изъян изъян
эпатаж эпатаж эпатаж эпатаж эпатаж
межъязыковой межъязыковой межъязыковой

Упражнение 72. Внимание самым маленьким: ф 1 ! Ф

Займитесь мизинцем на левой руке, вспомните клавишу Shift. Наберите пять строк сочетания **ф1!Ф**. Помните, что вы не должны спешить, возвращайте палец в исходную позицию.

```
ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф
ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф
ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф
ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф
ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф ф1!Ф
```

Набирайте приведенные ниже слова, пока не получится целая строка без опечаток.

```
Фас Фас Фас Фас Фас
фора фора фора фора фора
Фонд Фонд Фонд Фонд Фонд
эффект эффект эффект эффект эффект
```

Упражнение 73. Внимание самым маленьким: ж э х ъ \

Разомните мизинец на правой руке. Наберите пять строк сочетания **жэхъ**. Следите за положением всех пальцев и возвращайте мизинец после каждого нажатия в исходную позицию.

жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\
жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\
жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\
жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\
жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\ жэхъ\

Продолжайте тренироваться, набирайте слова, пока не получится целая строка без опечаток.

эх! эх! эх! эх! эх!
этаж этаж этаж этаж этаж
хуже хуже хуже хуже хуже
похож похож похож похож похож
въехал въехал въехал въехал въехал
эхма\ эхма\ эхма\ эхма\ эхма\
объем объем объем объем объем
эшафот эшафот эшафот эшафот эшафот
хижина хижина хижина хижина хижина
ежевика ежевика ежевика ежевика ежевика
съеживаться съеживаться съеживаться

Упражнение 74. Внимание самым маленьким: д 9 д (Д

Сегодня разомните безымянный палец правой руки с нажатием клавиши Shift. Наберите пять строк сочетания **д9д(Д**. Каждый раз возвращайте палец в исходную позицию.

д9д(Д д9д(Д д9д(Д д9д(Д
д9д(Д д9д(Д д9д(Д д9д(Д
д9д(Д д9д(Д д9д(Д д9д(Д
д9д(Д д9д(Д д9д(Д д9д(Д
д9д(Д д9д(Д д9д(Д д9д(Д

Наберите предложенные слова. Тренируйтесь, пока не получится целая строка без единой опечатки.

Дом Дом Дом Дом Дом
Дар Дар Дар Дар Дар
9 удодов 9 удодов 9 удодов 9 удодов
Дядя Федор Дядя Федор Дядя Федор
декада декада декада декада декада
9 недель 9 недель 9 недель 9 недель
когда когда когда когда когда
обида обида обида обида обида
кадет кадет кадет кадет кадет
деревня деревня деревня деревня деревня
доводы доводы доводы доводы доводы
страница 9 страница 9 страница 9 страница 9
(детский садик) (детский садик) (детский садик)

Упражнение 75. Внимание самым маленьким: Э — э _

Сегодня тренируйте мизинец правой руки. Наберите четыре строки сочетания **Э-э_**.

```
Э-э_ Э-э_ Э-э_ Э-э_ Э-э_
Э-э_ Э-э_ Э-э_ Э-э_ Э-э_
Э-э_ Э-э_ Э-э_ Э-э_ Э-э_
Э-э_ Э-э_ Э-э_ Э-э_ Э-э_
```

Набирайте следующие слова, пока не получится целая строка без опечаток.

```
эра-эра-эра-эра-эра
этот_этот_этот_этот_этот
Эстафета Эстафета Эстафета Эстафета
Эстафета
Эпидемия-Эпидемия-Эпидемия-Эпидемия-
Эпидемия
```

Упражнение 76. Внимание самым маленьким: ъ = ъ +

Сегодня наберите четыре строки сочетания **Ъ=ъ+** для мизинца правой руки.

```
Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+
Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+
Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+
Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+ Ъ=ъ+
```

Теперь напечатайте сочетание слов и математических знаков. Набирайте сочетания, как показано ниже, пока не получится целая строка без опечаток.

субъект+объект=? субъект+объект=?
разъяснение разъяснение разъяснение
объятия+ объятия+ объятия+ объятия+
объятия+
необъяснимо= необъяснимо= необъяснимо=

Упражнение 77. Внимание самым маленьким: э / ж з \ ъ

Осталось совсем немного заданий для наименее тренированных пальцев. Это последнее упражнение из этой серии и последнее для мизинца правой руки. Наберите пять строк сочетания **Э\жз/ъ**.

Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ
Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ
Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ
Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ
Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ Э\жз/ъ

Набирайте следующие слова, пока не получится целая строка без единой опечатки.

зажим зажим зажим зажим зажим
железо железо железо железо железо
съезд съезд съезд съезд съезд
этаж этаж этаж этаж этаж
Экзарх Экзарх Экзарх Экзарх Экзарх

Упражнение 78. Небольшие сценки

Снова представьте, что все пальцы-артисты равноценны. Наберите текст, состоящий из коротких предложений с простыми словами:

Я сидела возле метро в центре Киева. На коленях у меня был ноутбук. Я проверяла почту в Интернете, когда ко мне подошёл Ангел. Худой парень с тёмными волосами. На шее у него были бусы из сухих цветов. За спиной гитара и рваный рюкзак. Он уже три года скитается по миру. Зимой ночует на крышах в южных странах. А до этого обучал английскому языку в Москве. Там остались его жена и сын.

Он мило улыбался и предлагал бесплатно прийти на его лекцию. Не интересно. Предлагал поехать автостопом на фестиваль. Я уже путешествовала автостопом. Предлагал пойти с ним в органическое кафе. Он там будет играть музыку. Кафе было недалеко, и я пошла с ним.

Нас приветствовала добродушная полная хозяйка:

— Привет. Каждый день новая девушка.

На прощание он попросился переночевать.

ИНТЕРЕСНО

В украинском языке есть буква **Ї**, которой нет в русском, поэтому в украинской раскладке клавиатуры ее заменяет на клавише твердый знак.

В белорусской раскладке вместо знака ъ набирается знак ‘, который имеет похожие правила употребления. А еще в белорусском языке нет буквы щ, вместо нее на белорусской раскладке клавиатуры набирается буква ў.

Упражнение 79. Снова на представлении аншлаг!

На этот раз кроме слов и самых распространенных знаков в тексте будут встречаться менее популярные знаки и цифры. У вас есть возможность проверить, как вы ими овладели. Наберите следующий текст.

1) - Гриш, а Гриш! Гляди-ка, поросенок-то... Смеется... Да-а. А во рту-то у него!.. Смотри, смотри... травка во рту, ей-богу, травка!.. Вот штука-то!

2) Здесь, освещенные ярким светом висящих ламп, возвышались целые горы красных креп-

ких яблоков и апельсинов; стояли правильные пирамиды мандаринов, нежно золотившихся сквозь окутывающую их папиросную бумагу; протянулись на блюдах, уродливо разинув рты и выпучив глаза, огромные копченые и маринованные рыбы; ниже, окруженные гирляндами колбас, красовались сочные разрезанные окорока с толстым слоем розоватого сала... (Александр Куприн «Чудесный доктор»).

3) Снегопад продолжался весь вечер. Это были уже не снежинки, а крупные белые хлопья. Ещё совсем недавно снежинки устраивали дивные игрища, кружились на ветру, как мухи в разных направлениях, врезаясь в идущую компанию, в голые сучья деревьев, нависающие над дорогой. А теперь хлопья падали медленно, ровно, оседая на белом холодном ковре. Земля была покрыта толстым, пушистым одеялом, которое в свете ночи казалось синим. Снежное покрывало взрывалось под сапогами спешащих людей. Клочья этого покрывала были настолько легки, что разлетались во все стороны из-под сильных и быстрых ног. Уже было поздновато, а улица всё не пустела.

Упражнение 80. Тренируем точность: ф ы в а — о л д ж

Казалось бы, уже все выучено. Чем еще можно заниматься? Ан нет! Мастерство требует пристального внимания и отточенных навыков. Именно этим вы и займетесь в следующие несколько дней.

Наберите сочетания и слова с закрытыми глазами. Периодически открывайте глаза, чтобы проверить количество ошибок. Стремитесь набрать полную строку без опечаток.

фыва фыва фыва фыва фыва
олдж олдж олдж олдж олдж
рыло рыло рыло рыло рыло
фора фора фора фора фора
полы полы полы полы полы
дрова дрова дрова дрова дрова
жатва жатва жатва жатва жатва
права права права права права
выдра выдра выдра выдра выдра
провал провал провал провал провал
проводы проводы проводы проводы
проводы

Упражнение 81. Выступления уже отработаны

Вы уже выучили все буквы, натренировали пальцы безошибочно находить нужные клавиши, при этом практически не задумываетесь о расположении нужных букв.

Пришло время очередной проверки. Выберите знакомый текст, который вам по душе, засеките время и сделайте две проверки — набирайте текст в течении 1 и 10 минут.

Теперь найдите результаты прошлой проверки и сверьте показатели. Есть прогресс? Отлично!

Упражнение 82. Тренируем точность: к е н г — м и т ь

Набирайте слова с закрытыми глазами. Проверьте результат. Ваша задача — набрать каждую строку без опечаток.

кенг кенг кенг кенг кенг
мить мить мить мить мить
пень пень пень пень пень
гнев гнев гнев гнев гнев
ткань ткань ткань ткань ткань
тмин тмин тмин тмин тмин

гном гном гном гном гном
нитка нитка нитка нитка нитка
китель китель китель китель китель
камень камень камень камень камень
митинг митинг митинг митинг митинг
немота немота немота немота немота
темень темень темень темень темень
герань герань герань герань герань
откинуть откинуть откинуть откинуть
генетика генетика генетика генетика

Упражнение 83. Тренируем точность: с у ш б

Добавляйте в тренировку клавиши, которые нажимает средний палец. Не забывайте о том, что вы должны тренироваться с закрытыми глазами. На финишном этапе это может вызывать только психологическое затруднение. Вы уже выучили все клавиши, ваши движения многократно отработаны.

Наберите следующие строки с закрытыми глазами, пока не получится сделать это без опечаток.

сушб сушб сушб сушб сушб
бшус бшус бшус бшус бшус
шик шик шик шик шик
уши уши уши уши уши

шуба шуба шуба шуба шуба
брус брус брус брус брус
прут прут прут прут прут
ушат ушат ушат ушат ушат
шнапс шнапс шнапс шнапс шнапс
кубок кубок кубок кубок кубок
облако облако облако облако облако
судьба судьба судьба судьба судьба
женитьба женитьба женитьба женитьба
женитьба
суббота суббота суббота суббота суббота
автобус автобус автобус автобус автобус
бушмен бушмен бушмен бушмен бушмен
высушить высушить высушить высушить высушить

Упражнение 84. Тренируем точность: щ ю ч ц

Набирайте слова с закрытыми глазами, пока не получится целая строка без опечаток.

цепь цепь цепь цепь цепь
юбка юбка юбка юбка юбка
честь честь честь честь честь
чешки чешки чешки чешки чешки
юдоль юдоль юдоль юдоль юдоль
Чудра Чудра Чудра Чудра Чудра

прищепка прищепка прищепка прищепка прищепка
кощунство кощунство кощунство кощунство

Упражнение 85. Тренируем точность: й я ю з х ъ э

Включайте в тренировки мизинцы. Наберите следующие слова с закрытыми глазами. Тренируйтесь, пока не получится целая строка без единой опечатки.

кий кий кий кий кий
яхта яхта яхта яхта яхта
каюта каюта каюта каюта каюта
охрана охрана охрана охрана охрана
поэзия поэзия поэзия поэзия поэзия
зевота зевота зевота зевота зевота
эполеты эполеты эполеты эполеты эполеты

Упражнение 86. Тренируем точность: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

На этот раз вас ждет более сложное задание, так как ряд цифр находится дальше от исходной позиции пальцев. Но и с ним вы справитесь. Набери-

те цифры от 101 до 200 с закрытыми глазами. Если вы допустили больше пяти ошибок, выполните задание еще раз.

```
101 102 103 104 105 106 107 108 109 110
111 112 113 114 115 116 117 118 119 120
121 112 123 124 125 126 127 128 129 130
131 132 133 134 135 136 137 138 139 140
141 142 143 144 145 146 147 148 149 150
151 152 153 154 155 156 157 158 159 160
161 162 163 164 165 166 167 168 169 170
171 172 173 174 175 176 177 178 179 180
181 182 183 184 185 186 187 188 189 190
191 192 193 194 195 196 197 198 199 200
```

ИНТЕРЕСНО

Освоенный метод слепого набора текста, а также некоторые литературные навыки, которые все мы осваивали в школе на уроках русского языка, могут приносить прибыль. К современным профессиям относятся копирайтер, рерайтер и контент-менеджер. Эти люди создают и размещают тексты, которые мы читаем в Интернете. Рерайт — это самый простой способ создания текстов. Готовый текст переписывается своими словами с полным сохранением смысла. Похоже на школьное изложение.

Упражнение 87. Тренируем точность: ! » № ; % ? * ( ) _ + = \ /

Тренировка слепым методом позволяет выполнять непродолжительные работы на компьютере в темноте, когда клавиши не видны. Тот, кому необходимо подглядывать на клавиатуру, испытывает затруднения в таких условиях.

С закрытыми глазами у вас лучше выработаются точность и четкость нажатия клавиш. Иногда открывайте глаза, чтобы проверить точность набора.

Здесь особенно нужно следить за тем, чтобы незадействованные пальцы оставались на своих местах, иначе весь алгоритм движений собьется. Исходные клавиши можно найти по засечкам на них даже с закрытыми глазами.

С закрытыми глазами наберите слова, разделяя их знаками. Если при работе с одним блоком вы допустили больше двух ошибок, набирайте его заново.

нос ! нос « нос № нос ; нос % нос : нос ? нос *

нос (нос) нос — нос = нос \ нос _ нос + нос /

раз ! раз « раз № раз ; раз % раз : раз ? раз *

раз (раз) раз – раз = раз \ раз _ раз + раз /

ухо ! ухо « ухо № ухо ; ухо % ухо : ухо ? ухо *

ухо (ухо) ухо – ухо = ухо \ ухо _ ухо + ухо /

зыбь ! зыбь « зыбь № зыбь ; зыбь % зыбь : зыбь ? зыбь * зыбь (зыбь) зыбь – зыбь = зыбь \ зыбь _ зыбь + зыбь /

перст ! перст « перст № перст ; перст % перст :

перст ? перст * перст (перст) перст – перст = перст \ перст _ перст + перст /

Теперь вы можете набирать практически любой текст, не глядя на клавиатуру. Если вы заметили, что какие-либо ошибки повторяете постоянно, впредь будьте особенно внимательны при наборе этих символов.

Упражнение 88. Оттачиваем каждое движение

Следующий текст наверняка будет сложнее предыдущих. Наберите его десять раз, каждый раз засекая время. Стремитесь к тому, чтобы в последний раз вы напечатали его на 1–2 минуты быстрее.

Не доводи до крайности привычки искать в своей жизни ошибки. Ведь если бы даже было возможным еще раз прожить «ошибочные» ситуации, ты поступил бы так же. Каждый раз, на момент, предшествующий действию, ты исходишь из полученного прежде опыта и своих убеждений. И если бы ты только мог, то, конечно, был бы осознаннее. Осознанность как раз и растет в процессе размышлений на тему, а как еще можно было поступить. Более того, на убеждения, истинные для тебя сейчас, через десятилетия ты будешь смотреть совсем по-другому. От некоторых из них даже перьев не останется — ты откажешься от них совсем. Некоторые — углубишь или уточнишь, некоторые, казавшиеся чуждыми, — осмыслишь и примешь. И все это — процесс получения нового опыта, а не исправление прежних ошибок. Если же в мировоззрении присутствует категория «совершать ошибки», то это неизбежно приводит к ощущению собственной неадекватности. И это ощущение не исчерпается никогда — ведь новый опыт ты получаешь постоянно, и, следовательно, всегда будут убеждения, которые ты пересматриваешь.

Упражнение 89. Тренируем точность: импровизация

Сегодня вам предоставляется полная свобода — можете импровизировать, набирая любые тексты. Вы случайно не ведете дневник или блог? С помощью электронного дневника можно поддерживать навыки слепого набора текста, даже если какое-то время вы не будете заниматься профессиональной деятельностью на компьютере. Итак, найдите или придумайте текст, который станете набирать, и приступайте, не глядя ни на экран, ни на клавиатуру. Наберите одну страницу текста. Хорошо, если на ней получилось не больше десяти опечаток.

Упражнение 90. Фантазийное

Дойдя до этого упражнения, вы выполнили множество заданий, набрали огромное количество слов и сочетаний символов. Именно такая упорная и однообразная работа — основа настоящего творчества.

Сегодня вы продолжите фантазировать. Наберите одну страницу текста собственного сочинения. Может быть, вы умеете писать стихи? Или в прозе красочно описывать эмоции, например, по поводу прошедшего дня или процесса изучения слепого набора текста на клавиатуре? Не удаляйте этот текст.

Через некоторое время вам будет интересно вернуться к своим воспоминаниям.

Упражнение 91. Фантазийное контрольное

Проявлять фантазию и создавать собственные тексты — это всегда интересно. Засеките время и наберите страницу произвольного, придуманного вами текста. После этого посчитайте скорость набора и количество ошибок.

Могут возникнуть сложности с тем, какой же текст снова набирать. Возможно, третий подряд урок импровизирования уже исчерпал ваши литературные возможности.

Записывайте собственные мысли. Даже если это будут те же самые впечатления, что и вчера, сегодня текст получится совсем другим.

Упражнение 92. Маленький праздник

Вот и окончен курс обучения. На этой странице вы должны почувствовать гордость за себя. Если вы выполнили все упражнения, то приобрели новый отточенный навык десятипальцевого набора текста, а если что-то пропустили, то всегда есть время вернуться и наверстать упущенное.

Последнее задание — итоговая проверка скорости и точности набора текста. Выберите любой текст. Проверьте уровень своих навыков, как обычно, в интервалы от 1 до 10 минут.

Результаты по сравнению с самой первой проверкой должны быть значительно лучше. Изредка устраивайте себе такие проверки. Регулярные тренировки помогут вам и далее совершенствоваться в технике набора на клавиатуре.

Желаем удачи!

Глава 3

Клавиатурные тренажеры

В наше стремительное время проблема быстрой и безошибочной печати стоит практически перед каждым пользователем, некоторые даже указывают ее в своем резюме, поэтому термин «клавиатурный тренажер» вы наверняка слышали и, скорее всего, уже не раз. Данный термин говорит сам за себя. Клавиатурные тренажеры — это специальные программы, цель которых научить вас «слепому» десятипальцевому методу набора. Они предлагают пользователю как основной теоретический материал, так и комплекс упражнений для последовательного изучения всех рядов клавиатуры. Дополнительным преимуществом является ведомый ими полный контроль над процессом обучения и учет всех ошибок. Это избавляет вас от необходимости читать учебники по десятипальцевому методу печати, а затем работать с упражнениями в текстовом редакторе. Преимущество налицо: вам не нужно постоянно переводить взгляд из книги на экран монитора.

На сегодняшний день создано большое количество таких клавиатурных программ-тренажеров. Различаются они по очень многим параметрам, например, по методике обучения, возможности самостоятельного выбора или формирования задания, строгости интерфейса, наличию игры как основы процесса обучения, количеству настроек, дополнительных надстроек, а также возможностям бесплатного использования. При этом каждый тренажер имеет свои преимущества и недостатки. Определить их можно только в процессе работы с программой. Не следует также забывать, что пользователи отличаются друг от друга уровнем начальной подготовки, склонностью к усвоению нового материала, усидчивостью и наличием свободного времени. Поэтому вы и только вы можете решить, какая именно программа лучше всего удовлетворит ваши потребности и позволит добиться наилучших результатов. В данной главе описаны практически все имеющиеся клавиатурные тренажеры, которые позволяют изучить как русскую, так и английскую раскладку. Вы наверняка найдете для себя нужный тренажер для освоения клавиатуры компьютера, остается только кратко ознакомиться с каждым из них. Мы попытались разбить все тренажеры на условные группы, которых у нас получилось целых четыре. В первой представлены

тренажеры для тех, кто только знакомится с клавиатурой и вместе с ней познает навыки «слепой» печати. Вторая предназначена для тех, кто уже пытался, бросил и снова решил освоить десятипальцевый метод печати. Третья группа тренажеров предназначена для тех, кто хочет повысить скорость печати «слепым» методом или свести количество ошибок к минимуму. Последняя, четвертая, группа представляет оригинальные идеи, альтернативные методики обучения, одним словом, все, что имеет оригинальную идею реализации.

Дадим еще один маленький совет: если на вашем компьютере установлены программы для автоматического переключения раскладки клавиатуры, например, Punto Switcher, то их необходимо выключать при работе с клавиатурными тренажерами. Автозамена часто мешает выполнить задание корректно.

Для тех, кто только начал

В данном разделе представлены тренажеры для тех, кто только знакомится с клавиатурой и вместе с ней познает навыки «слепой» печати. Расположены они в порядке увеличения сложности программы. Если вы неискушенный пользователь, то начните с этого раздела.

Baby Type 2000

Baby Type 2000 — самый простой тренажер, если судить по названиям. Он ориентирован прежде всего на детей, хотя и взрослые, которые только начинают знакомиться с клавиатурой, могут с ним успешно заниматься,. Занятия в Baby Type 2000, по сути, построены в виде игры: пользователь должен спасти маленького героя, которого зовут BabyType, от надвигающейся опасности. Чем быстрее вы наберете буквы на его пути, тем дальше он убежит от своего преследователя. Занятия делают приятными и увлекательными красивое оформление программы и игровая форма обучения. Но за этой простотой и красотой вы проходите теоретическую подготовку прямо в среде программы, при этом не прибегая к дополнительным учебникам, так как программа осуществляет демонстрацию положения пальцев на клавиатуре, а также их движения.

Baby Type 2000 позволяет изучать и большой набор других раскладок: американскую, немецкую, французскую, английскую, швейцарскую и раскладку для иврита, а не только русскую.

Один из языков обучения вам будет предложено выбрать после запуска программы. Вам останется только выполнить щелчок на нужном пункте списка. В итоге перед вами откроется главное меню программы (рис. 3.1). Его элементы следующие.

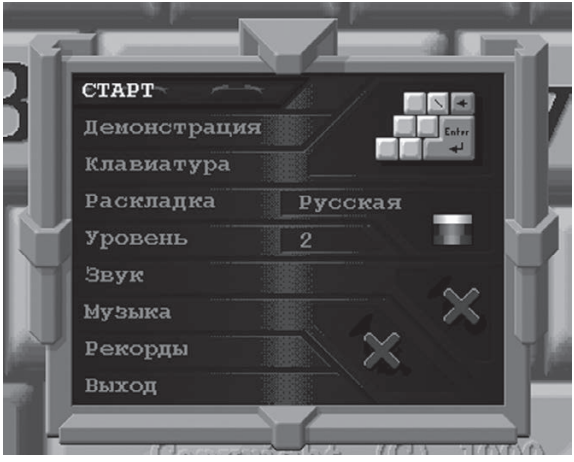

Рис. 3.1. Главное меню тренажера Baby Type 2000

- СТАРТ. Пункт отвечает за начало обучения. Чтобы перейти к упражнению, нужно щелнуть на данной ссылке.
- Демонстрация. Если выполнить щелчк на данной ссылке, то запустится демонстрационный ролик. Он продемонстрирует то, как должны двигаться пальцы при нажатии какого-либо символа. Нажмите интересующий вас символ и вы увидите движение фишек, имитирующих пальцы (рис. 3.2). Клавиша Esc вернет вас в главное меню.

Рис. 3.2. Демонстрация движения пальцев

- Клавиатура. Параметр ответственен за выбор виртуальной клавиатуры. Он должен быть установлен такой же, как тип вашей реальной клавиатуры. Как вы помните, клавиатуры могут различаться формой и взаиморасположением клавиш Enter, Backspace и «/». Выполните двойной щелчок на ссылке и на появившейся панели укажите нужную конфигурацию. Нажав клавишу Esc, вы вернетесь в главное меню.
- Раскладка. Именно в этом подменю данного параметра вы сможете выбрать одну из семи

возможных раскладок клавиатуры. Выберите и продолжайте курс обучения.

- **Уровень**. Щелчок на данной ссылке открывает таблицу символов. В ней вы сможете указать количество знаков для проработки. Для этого необходимо выполнить двойной щелчок на символе. В итоге дальше этого символа вы пока не будете продвигаться. Группа символов, которая располагается впереди, будет выделена желтым цветом. Именно символы из этой группы и будут встречаться в ваших заданиях.
- Параметры **Звук** и **Музыка** отвечают за озвучивание процесса тренировки. Для активации любой из них нужно выполнить двойной щелчок на ссылке. При этом красный крестик, располагающийся справа, будет заменен трубой.
- **Рекорды**. Ссылка отображает таблицу со статистикой ваших достижений: количество набранных символов, номер уровня, на котором вы работали, средняя скорость набора и процент ошибок для каждого сеанса.
- **Выход**. Вы покинете программу, щелкнув на данной ссылке.
- Если вы просмотрели демонстрационный ролик, выбрали тип виртуальной клавиатуры, определились с раскладкой и уровнем сложно-

сти, то далее можно приступать к работе. Все, что вам нужно это нажать СТАРТ.

Первое, что вы увидите — это окно тренировки. На виртуальной клавиатуре будут располагаться фишки, которые указывают на исходное положение пальцев. Вверху, на синей табличке, будут по очереди представлены все символы, которые предусмотрены для данного уровня. Чтобы начать тренировку, вам нужно подтвердить все символы, чтобы сообщить программе о том, что расположение каждой клавиши вам известно. Для этого просто нажмите на каждую клавишу, при этом на виртуальной клавиатуре она будет подсвечена оранжевым цветом. Когда вы подтвердите все новые символы, можете начинать тренировку (рис. 3.3).

На фоне пейзажа в верхней части окна программы будет находиться последовательность символов, которую нужно набрать. Зеленый колобок по имени BabyType спасается от своего врага, делая шаг сразу же после того, как вы нажмете нужную клавишу. Когда вы с успехом наберете текст, который предусмотрен для текущего уровня, программа автоматически переведет вас на следующий. При этом в упражнение добавятся новые символы.

Рис. 3.3. Выполнение упражнения в Baby Type 2000

Колобок располагает двумя жизнями. Когда колобок два раза попадет в лапы врага, то есть вы потратите все возможные жизни, программа завершит сеанс. При этом появится табличка, и вам будет предложено ввести свое имя. Выполнив это, дважды нажмите клавишу Enter. Это вам позволит увидеть статистику проделанной работы.

Вы можете прерваться, не дожидаясь гибели колобка. Для этого нажмите клавишу Esc.

Соответствующие исходной позиции клавиши подсвечены зеленым цветом, поэтому на виртуальной клавиатуре вы всегда можете ее увидеть. Кроме того, клавиша, которую нужно нажать в данный момент, также будет подсвечена, но только оранжевым цветом.

Табло, расположенное над виртуальной клавиатурой, высвечивает номер уровня (слева), общее количество набранных символов (в центре) и процент ошибок (диаграмма справа).

Keyboard simulator

Клавиатурный тренажер Keyboard simulator сочетает в себе игровую и традиционную методику изучения клавиатуры. Программа подходит и новичкам, и более опытным труженикам клавиатуры. Перед тем как предоставить пользователю доступ к практическим занятиям, она, предлагая разминку в виде игры, проверяет, насколько хорошо вы подготовлены и знаете расположение клавиш. Если же с игрой возникнут проблемы, то задержаться на этом уровне придется надолго.

На компакт-диске, прилагаемом к книге, имеется подверсия Keyboard simulator 1.1, к которой разработчики любезно предоставили логин и код активации на сайте http://www.stelife.com/download.htm (login — keybsiml, code — 71660). В более новой подверсии,

Keyboard simulator 1.2, появился режим диктанта. Работа этого режима в демонстрационном варианте ограничена. Вы можете пройти ее только до четвертого уровня. Только оплатив программу, можно оценить все ее достоинства.

После запуска Keyboard simulator вы попадете в главное меню тренажера. В первую очередь нужно зарегистрировать программу. Для этого щелкните на пункте Регистрация и введите справа логин и пароль, предоставленные разработчиками Keyboard simulator на сайте. Затем обозначьте себя как нового ученика. Для этого выберите пункт Ученик и в открывшемся окошке нажмите кнопку Новый ученик. Далее наберите свое имя и нажмите OK.

Затем необходимо задать параметры тренировки-игры. Помните, что перейти к практике вы не сможете до тех пор, пока не преодолеете шестой игровой уровень. Суть игры заключается в следующем: на виртуальную клавиатуру падают шарики с изображением букв, и ваша задача заключается в том, чтобы успеть нажать соответствующую клавишу, прежде чем шарик достигнет нижней границы (см. рис. 3.4).

Щелкните на пункте Уровень, затем в раскрывающемся списке Раскладка выберите пункт RUSSIAN (Русский). Это позволит вам работать с русской раскладкой. В раскрывающемся списке Мастерство опре-

делите свой начальный уровень подготовки. От него зависит то, с какой скоростью будут падать шарики в игре. С помощью ползунка в нижней части окна или кнопок last level (предыдущий уровень) и next level (следующий уровень) при желании можете самостоятельно выбрать игровой уровень для прохождения. Номер уровня определяет то, какое количество символов будет участвовать в игре.

Закройте окно Выбор уровня и щелкните на пункте ТРЕНИРОВКА главного меню. Вы приступите к игре (рис. 3.4).

Рис. 3.4. Тренировка в режиме игры

Обратите внимание, виртуальная клавиатура состоит из секторов разного цвета, каждый из которых задает зону действия одного пальца. Клавиша, которую следует нажать в данный момент, выделяется белой рамкой.

В верхней части окна регистрируется процент правильно нажатых клавиш и ошибок. Под виртуальной клавиатурой обозначен номер проходимого уровня. При успешном завершении одного уровня тренажер автоматически переводит вас на следующий этап.При этом в игру добавляются новые символы.

Воспользовавшись кнопкой Пауза в левом нижнем углу окна, вы можете временно приостановить процесс игры. Для возвращения нажмите кнопку Старт, которая заменит кнопку Пауза. Используйте расположенную рядом кнопку Стоп для того, чтобы выйти из игры.

Если вы смогли пройти все начальные этапы тренировки-игры, включая шестой уровень, то Keyboard simulator предложит вам перейти к выполнению первого практического задания. Он сделает это, открыв стандартное окно упражнения (рис. 3.5).

Кроме того, в данное окно вы можете попасть и из главного меню программы. Для этого просто щелкните на пункте Практика.

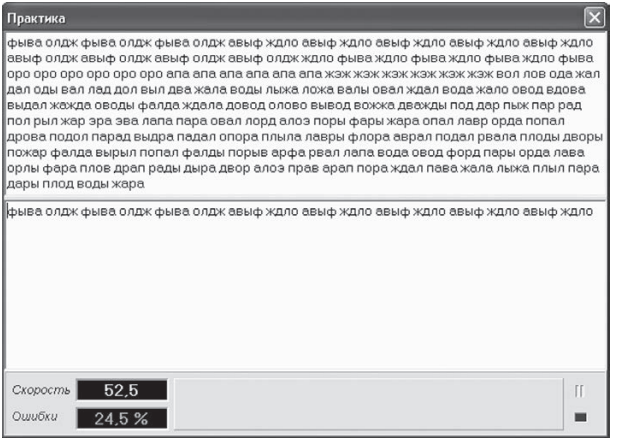

Рис. 3.5. Практическая работа в Keyboard simulator

По мере прохождения новых уровней игры практические задания будут усложняться. Поэтому, выполнив текущее упражнение, возвращайтесь к игре, совершенствуйте свое мастерство, а затем ждите, когда Keyboard simulator откроет окно с новым упражнением.

Пункт Статистика главного меню дает возможность просмотреть статистику о проделанной работе. Красными столбцами на виртуальной клавиатуре диаграммы ошибок помечены символы, при наборе

которых допускались ошибки. Высота столбца клавиши прямо пропорциональна количеству совершенных ошибок. Изучив эту виртуальную клавиатуру, вы сразу же сможете определить, какие знаки вам даются труднее всего. После этого можно уделить им особое внимание в тренировках.

Anykey

Для тех, кто только начинает знакомство с клавиатурой был разработан специальный тренажер Anykey. В нем виртуальная клавиатура является наглядным пособием по десятипальцевому методу набора. В ней разными цветами обозначены отделенные друг от друга линиями области действия пальцев. Помимо этого, при работе с упражнением указатель мыши наводится на текущий символ, а затем превращается в руку с вытянутым пальцем, который нажимает клавишу. Таким образом, ориентируясь на эту руку, можно без труда вспомнить, какой именно палец нужно использовать в данный момент.

После запуска программы можете ознакомиться с вводными инструкциями и приступить к тренировке (рис. 3.6).

Команда Вкл/Выкл меню Зоны ответственна за отображение линий, которые разделяют области действия пальцев. Кроме того, в этом же меню вы можете выбрать цвет линий или включить выделение клавиш

исходной позиции. В последнем случае стоит обратиться к команде Home position (Исходная позиция).

Рис. 3.6. Выполнение упражнения в Anykey

Команду Клавиши ▶ Цветные можно использовать, чтобы раскрасить области действия пальцев в разные цвета.

Клавиши управления курсором Влево (←) и Вправо (→) можно использовать для перемещения между строками упражнения. Но перескакивать сразу на сложные комбинации не следует: старайтесь выполнять задания последовательно. Это позволит надежнее закрепить метод «слепой» печати.

Work on the keyboard

Для пользователей, начинающих осваивать клавиатуру, и для тех, кто желает повысить скорость набора и избавиться от опечаток, подойдет клавиатурный тренажер Work on the keyboard. Для тех, кто только начинает предлагается курс знакомства с клавиатурой. В этом курсе изучение расположения клавиш проводится не только по рядам, но и по отдельным пальцам. Те, кто более опытен, смогут потренироваться на специально подобранных символьных комбинациях и реальных текстах. Кроме того, Work on the keyboard разрешает создавать собственные упражнения, а потом работать с ними.

Демонстрационная версия тренажера Work on the keyboard через некоторое время после запуска будет прерывать упражнение окном, напоминающим о том, что программу необходимо зарегистрировать.

Нужно представиться перед тем как приступить к работе. Это можно сделать, если выполнить команду Старт ▸ Пользователь и в открывшемся окне нажать кнопку Новый. Далее следует ввести свое имя. Чтобы Work on the keyboard загружала именно ваши данные в дальнейшем, при входе в программу в этом окне нужно будет щелчком указывать свое имя. В Work on the keyboard поддерживается многопользовательский режим, как и у большинства клавиатурных тренажеров. Поэтому и возникает необходимость регистрации каждого пользователя.

Команды меню Обучение предназначены для перехода к группам заданий. Чтобы ознакомиться с клавиатурой и запомнить расположения клавиш, обратитесь к команде Клавиатура. После этого меню Обучение будет заменено меню Клавиатура, а в рабочей области появится виртуальная клавиатура.

Чтобы изменить раскладку виртуальной клавиатуры для изучения расположения английских символов, нужно пройти в подменю Раскладка меню Клавиатура.

За отображение на виртуальной клавиатуре зон действия пальцев, а также цвет зон, который подбирается на палитре, доступной с помощью команды Цвет, отвечает команда Клавиатура ▶ Поля клавиш.

Проработку того или иного ряда клавиатуры либо определенного пальца одной из рук можно задать в подменю Работа меню Клавиатура (рис. 3.7).

Как только вы определитесь с типом тренировки, над виртуальной клавиатурой вам будет предложено вводить символы. Результаты проделанной работы выдаются по завершении упражнения в новом окне. Вы можете охранять их в файле, а затем просматривать: наметился ли прогресс в ваших занятиях. Чтобы сохранить результат, нажмите в окне кнопку Записать, введите имя файла и нажмите Сохранить. Только помните, что для каждого сеанса нужно создавать отдельный файл. Чтобы просмотреть файлы, поль-

зуйтесь командой Статистика ▶ Просмотр. Кроме этого, последний результат будет доступен в окне, которое вызывается по команде Статистика ▶ Результат. Здесь он фиксируется автоматически.

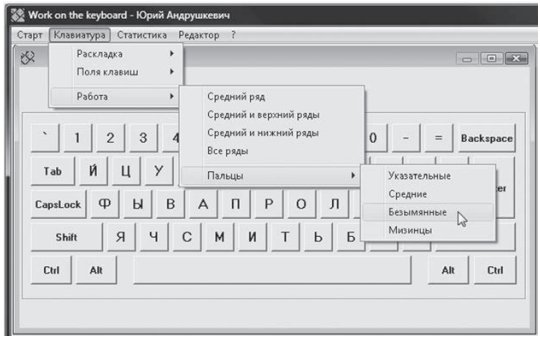

Рис. 3.7. Выбор типа тренировки на начальном этапе

Если у вас есть хоть какой-то опыт печати, то обратитесь к текстовым заданиям тренажера Work on the keyboard. Для этого выполните команду Обучение ▶ Тексты, щелчком укажите текстовый файл, с которым желаете работать, и нажмите Открыть. При этом помните, что все задания рекомендуется выполнять последовательно. Вам предстоит набирать предложенный текст в новом стандартном окне упражнения (рис. 3.8).

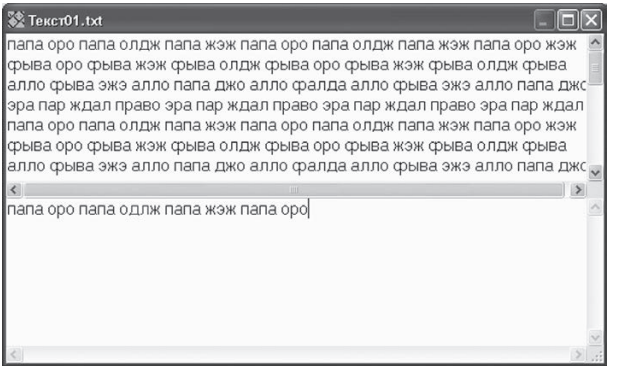

Рис. 3.8. Выполнение текстового задания в Work on the keyboard

Набранные символы выделяются в тексте синим цветом и дублируются в нижнем текстовом поле. Допущенные ошибки будут окрашены в красный цвет.

Можно воспользоваться встроенным редактором программы, если у вас возникают проблемы с отдельными символами и комбинациями. То же можно сделать, если вы занимаетесь по учебнику и хотите создать тренировочные задания в Work on the keyboard на базе его упражнений. Для этого щелкните на кнопке Редактор главного меню. При этом состав главного меню станет другим, а перед вами появится окно для ввода текста. Текст нового упраж-

нения можно как набрать с клавиатуры, так и скопировать из внешнего источника, а затем вставить стандартным способом (Ctrl+V). Для сохранения файла выполните команду Файл ▶ Сохранить как. Чтобы получить доступ к созданному файлу для тренировки, выполните команду Обучение ▶ Тексты. Затем в открывшемся окне наберите имя файла и нажмите Открыть.

Файлы, созданные ранее, можно редактировать. Для этого нужно перейти в режим редактора и воспользоваться командой Файл ▶ Открыть, чтобы загрузить содержимое упражнения.

KLAVA 4

По своей структуре клавиатурный тренажер KLAVA 4 очень прост. Он может познакомить вас с клавиатурой и слегка разовьет навыки «слепой» печати пользователей с разным уровнем начальной подготовки. KLAVA 4 распространяется бесплатно.

На этом тренажере вы можете познакомиться с русской и английской раскладками. Состав программы также прост, как и интерфейс: в нее входят четыре упражнения для русской раскладки и три для английской. Плюс так называемое свободное упражнение. Первое упражнение ставит своей целью проработку клавиш основного ряда. В последующих упражнениях к ним добавляются группы клавиш других рядов. Если навести указатель мыши на название урока,

то внизу отобразятся встречающиеся в нем символы. Чтобы приступить к выполнению упражнения, нужно выполнить щелчок на его названии.

В процессе набора ориентируйтесь на виртуальную клавиатуру (рис. 3.9) и при необходимости делайте перерывы, нажав клавишу Esc. С помощью пункта Свободный урок можно загрузить любой текстовый файл с любым текстом для проработки метода «слепой» печати. Единственное, что нужно помнить, что в этом файле длина строки не должна быть более 22 символов.

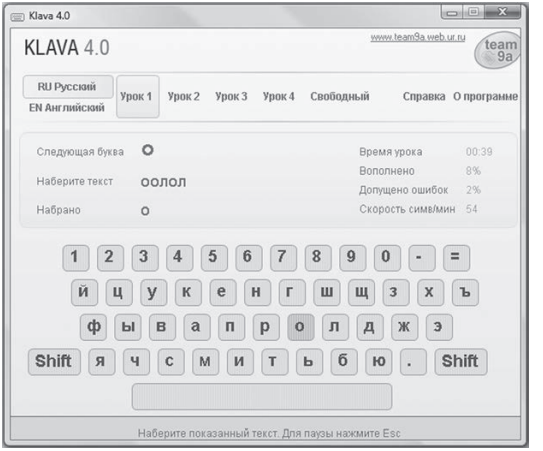

Рис. 3.9. Выполнение задания в KLAVA 4

Мильтон

Маленькая, не требующая инсталляции программа-тренажер с предельно простым интерфейсом, это Мильтон. В ее основе лежат упражнения из книги Б. И. Березина «Самоучитель машинописи», предлагаемые на курсах машинописи в нашей стране и ближнем зарубежье.

Программа Мильтон распространяется бесплатно. Курс, который предлагает Мильтон, содержит десять этапов. Каждый этап в свою очередь включает в себя от четырех до девяти упражнений. Все они направлены на последовательное изучение всех рядов клавиатуры. Задания, как всегда, предлагаются в порядке усложнения. Поэтому прибегать к произвольному выбору упражнения не стоит. Старайтесь переходить от простого к сложному постепенно, не забывайте хорошо прорабатывать каждую комбинацию.

Чтобы открыть текст упражнения (рис. 3.10), воспользуйтесь подменю этапов, которое расположено в меню Этапы.

Для начала нажмите кнопку Начало урока, которая расположена внизу окна. В нижнем поле отображается набираемый текст. Никаких ограничений на ввод программа не накладывает. Например, вы можете допускать ошибки, исправлять или не исправлять их, набирать текст упражнения несколько

раз, если ваша скорость набора позволяет сделать это до окончания урока.

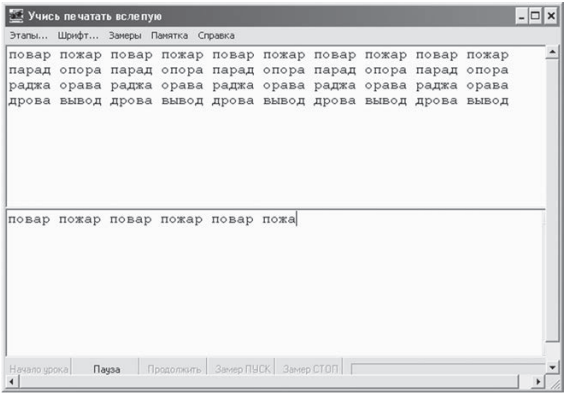

Рис. 3.10. Выполнение упражнения в Мильтоне

Каждый урок длится 30 минут. По индикатору в правом нижнем углу окна Мильтон вы можете судить о том, сколько времени прошло с начала занятия. Воспользуйтесь кнопкой Пауза, если захотите прерваться. В этом случае время, отведенное на упражнение, не будет отсчитываться вхолостую, то есть усредненная скорость не окажется заниженной. Когда будете готовы продолжить, нажмите одноименную кнопку. По завершении урока программа проком-

ментирует вашу работу, выведет среднюю скорость набора в верхнем текстовом поле, а также посоветует либо проработать данное упражнение еще раз, либо перейти к следующему.

Вызывайте экранную клавиатуру при выполнении упражнения. Это можно сделать по команде Этапы Клавиатура. Кроме того, на ней будут обозначены только те клавиши, которые используются в текущем задании. Штриховка клавиш указывает на то, что они относятся к разным пальцам (рис. 3.11).

Рис. 3.11. Виртуальная клавиатура Мильтон

К сожалению, программа Мильтон не ведет статистику ваших достижений. Но такие необходимые записи, как дату занятия, номер урока и среднюю скорость набора, вы можете зафиксировать самостоятельно. Для этого выполните команду Памятка ▶ Новая

и введите информацию в нижнем текстовом поле. Затем выполните команду Памятка ▶ Сохранить. Позже вы сможете таким же образом добавить к ней новую запись или просто просмотреть ее по команде Памятка ▶ Открыть.

Параметры шрифта набираемого текста и текста заданий можно изменять в стандартном окне Шрифт, вызываемом одноименной кнопкой главного меню.

В программе Мильтон находится дополнительная функция проверки скорости набора. Если вы хотите узнать скорость печати, то обратитесь к меню Замеры. Выбрав подходящий временной интервал, набирайте текст из внешнего источника, нажав кнопку Замер ПУСК. Скорость набора будет показана в верхнем текстовом поле по истечении выбранного времени. Чтобы остановить измерение скорости, нужно использовать кнопку Замер СТОП.

KlavaTrener

Упражнения, которые предлагают создатели клавиатурного тренажера KlavaTrener, не отличаются большой оригинальностью. Перед самым началом занятий вы задаете группу символов для проработки, а программа начинает предъявлять их в случайном порядке. Ваша задача просто успеть набрать знак до того, как появится следующий.

Тренажер KlavaTrener распространяется бесплатно. После запуска KlavaTrener выберите нужную раскладку клавиатуры в подменю **Раскладка** меню **Тренажер**. Далее сообщите программе свою среднюю скорость набора, так как она влияет на частоту появления символов в процессе выполнения задания. Обратитесь к команде **Тренажер ▶ Скорость ▶ Автоопределение**, в открывшемся окошке нажмите кнопку **Начать** и наберите `автоопределение`. Система оценит, с какой скоростью вы печатаете.

Обратитесь к подменю **Уровень** меню **Тренажер**, чтобы задать группу клавиш для тренировки. Но учтите, что упражнение будет содержать как указанную вами пару символов, так и те знаки, которые лежат в списке выше нее.

Перед тем как приступить к работе, перейдите в верхний регистр, нажав **CapsLock**. Дело в том, что программа предлагает для тренировки только заглавные буквы, а символы, введенные в нижнем регистре, воспринимает как ошибочные.

Выполните команду **Тренажер ▶ Начать**, чтобы запустить упражнения. Альтернативно можно нажать сочетание клавиш **Ctrl+S**. Очередной символ будет появляться и в текстовой строке вверху, и над ней справа от надписи **Символ**. При этом на виртуальной клавиатуре соответствующая ему клавиша выделяется рамкой (рис. 3.12). Действовать нужно быстро, так как новый символ появляется мгновенно.

Рис. 3.12. Работа с KlavaTrener

Нажмите сочетание Ctrl+Z или выполните команду Тренажер ▶ Закончить, если вам нужно закончить выполнение упражнения.

Keystrokes++

Внешняя простота клавиатурного тренажера Keystrokes++ не мешает ему быть очень полезной программой с хорошо продуманной системой обучения. В состав Keystrokes++ входит четыре курса, которые ориентированы на освоение русской, английской раскладки, смешанное изучение латинских и кирилличных знаков, а также курс для программи-

стов: проработка набора слов, которые встречаются в программировании.

Keystrokes++ распространяется бесплатно и не требует инсталляции. После запуска появится небольшое окно, где вы должны представиться. Для этого наберите в строке свое имя и нажмите кнопку Это я!. В дальнейшем при входе в программу вы будете выбирать свое имя из списка, который расположен ниже. Примечательно, что с Keystrokes++ может работать неограниченное число пользователей. При этом программа запоминает текущие настройки для каждого ученика и тот фрагмент упражнения, на котором он завершил свою работу.

Как только закончите с регистрацией, вы попадете в окно упражнения Keystrokes++ (рис. 3.13). Здесь вы сразу можете приступить к его выполнению. Нажимать никакие дополнительные кнопки для этого не требуется.

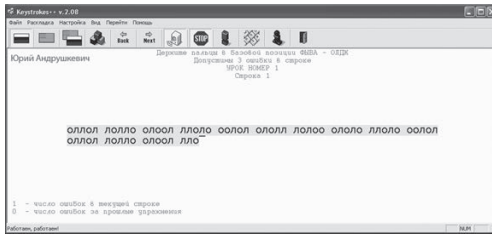

Рис. 3.13. Тренировка в Keystrokes++

Каждый из четырех курсов состоит из 16 уроков. Урок включает несколько строк. При этом, набирая строку, вам разрешено сделать в ней не более трех ошибок, чтобы перейти к следующему ряду. В противном случае текущую строку придется напечатать заново.

В верхней части рабочей области отображаются номер урока и строки, с которыми вы работаете в данный момент. В нижнем левом углу окна фиксируется число ошибок в набираемой и предыдущей строке.

Давайте рассмотрим, какие элементы содержит инструментальная панель Keystrokes++.

За выбор курса обучения — русский, английский, смешанная раскладка или курс для программиста соответственно — отвечают первые четыре кнопки.

С помощью кнопок Back (Предыдущее) и Next (Следующее) вы можете перемещаться между строками выбранного урока.

При совершении ошибки раздается звук, если кнопка с изображением динамика нажата. Если озвучивания помарок не требуется, то дезактивируйте ее.

За визуализацию вверху рабочей области норм разрешенного количества ошибок отвечает кнопка с изображением дорожного знака STOP.

Обнулить статистику по ошибкам и вернуться в начало урока позволяет кнопка с изображением восклицательного знака.

Кнопка с изображением клавиатуры открывает окно. В нем виртуальная клавиатура представлена с цветовым обозначением области действия каждого пальца (рис. 3.14). Можете не закрывать это окно при работе с упражнением, так как в этом случае вам будет проще ориентироваться в клавишах, не глядя на них.

Рис. 3.14. Иллюстрация рабочих областей пальцев

За вывод служебной информации о Keystrokes++ и закрытие окна программы отвечают соответственно две последние кнопки панели инструментов.

По желанию вы можете выбрать для тренировки любой урок курса. Список всех уроков представлен в меню **Перейти**.

Маэстро

Примитивным клавиатурный тренажер Маэстро кажется только на первый взгляд. На самом деле он является очень продуманной программой. Интерфейс, выполненный предельно просто, избавляет пользователя от копания в многочисленных настройках и необходимости в них разбираться. Это позволяет сконцентрироваться исключительно на процессе обучения. Если вы только начинаете изучать «слепой» десятипальцевый метод набора, то данный тренажер именно для вас, так как в первую очередь он ориентирован на неподготовленную аудиторию.

Кроме этого, тренажер Маэстро распространяется совершенно бесплатно и при этом даже не требует инсталляции.

В этой программе есть виртуальная клавиатура, которая находится в нижней части окна (рис. 3.15). На виртуальной клавиатуре расположены контуры рук. Они имитируют движения, которые вы должны повторять при правильной постановке пальцев при наборе текста на клавиатуре. Верхняя часть окна предназначена для вывода кратких теоретических пояснений черным шрифтом, а синим отмечается текст задания, который необходимо набрать. То, что вы будете вводить, отображается в текстовом поле

в центральной части окна. При допущенной ошибке раздастся звук, а неверный символ выделится красным маркером. Чтобы удалить его, нужно воспользоваться клавишей Backspace. Далее работу можно продолжить. Ускорить прокрутку теоретических комментариев можно с помощью клавиши Пробел.

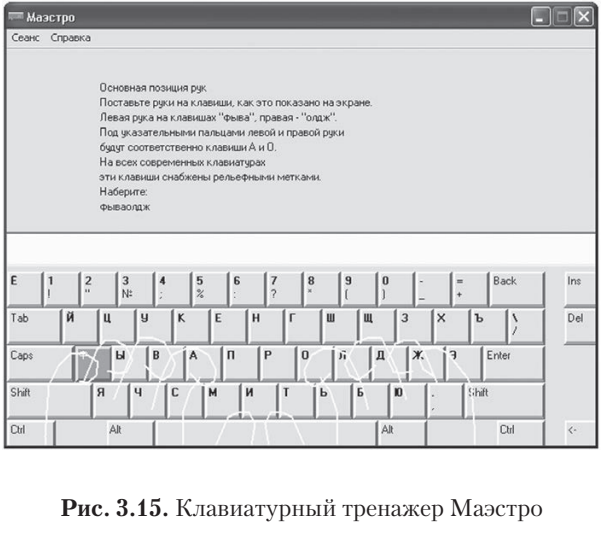

Рис. 3.15. Клавиатурный тренажер Маэстро

При попытке закрыть окно программа будет предлагать сохранить проделанную работу. При этом сохранение будет происходить в виде сеанса.

Это значит, что когда вы в следующий раз соберетесь загрузить Маэстро, то продолжите тренировку именно с того места, на котором остановились в последний раз. Чтобы это произошло, сразу после запуска тренажера выполните команду Сеанс ▶ Открыть. Затем укажите сохраненный файл и нажмите кнопку Открыть.

Кроме последовательности символов для тренировки в Маэстро предусмотрен и набор реальных текстов. Чтобы выполнить их, нужно потрудиться и проделать вначале все элементарные упражнения.

Вторая попытка — не пытка

Следующая группа тренажеров предназначена для тех, кто уже пытался, бросил и снова решил освоить десятипальцевый метод печати. Так как вы уже знакомы с методом «слепого» набора» и знаете, что он не дается легко, но стоит попробовать еще, то эти программы смогут вам помочь не сдаться в этот раз.

Stamina

Как среди начинающих пользователей, так и среди тех, кто хочет усовершенствовать свою технику машинописи, клавиатурный тренажер Stamina является одной из самых популярных программ для

освоения метода «слепой» печати. И это не удивительно. Многочисленные достоинства Stamina с первых минут не оставят сомнения в правильности сделанного выбора, так как они способны привлечь внимание даже самого требовательного пользователя. А именно:

- радует оригинальное звуковое сопровождение занятий и понимающие настроение фразы в текстах упражнений и надписи элементов интерфейса;
- замечательно то, что программа распространяется бесплатно;
- в ней грамотно построена система тренировок;
- поддерживается многопользовательский режим и строгое ведение статистики по каждому из пользователей;
- есть возможность создания собственных уроков и обучения на своих текстах;
- возможность обучения быстрому набору при альтернативной постановке пальцев на клавиатуре.

Полнофункциональную версию тренажера вы можете установить с компакт-диска, прилагаемого к книге.

Но прежде чем приступить к выполнению упражнений, которые предлагает тренажер Stamina, все же будет не лишним самостоятельно изучить основы метода слепой печати: программа их не разъясняет.

Первый запуск Stamina проходит очень просто: вам предложат ввести свое имя в маленьком окошке, после этого нажмите кнопку Это я!. Главное окно программы будет выглядеть так, как представлено на рис. 3.16.

Очень удобной для закрепления теории будет своеобразная виртуальная клавиатура. На ней вертикальными линиями обозначены границы действия для каждого пальца. Также подсвечены клавиши А и О, которые, как вы помните, имеют выступы для ориентации вслепую. Виртуальная клавиатура очень полезна, она позволяет не смотреть на реальный аналог. Поэтому старайтесь даже на начальном этапе обучения смотреть только на виртуальную клавиатуру. Это поможет вашим пальцам на механическом уровне запомнить свою группу клавиш.

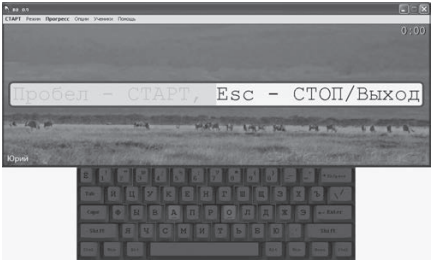

Рис. 3.16. Клавиатурный тренажер Stamina

Давайте перед началом работы рассмотрим имеющиеся в программе режимы тренировок. Это поможет приступить к выполнению заданий, соответствующих вашему уровню подготовки. Чтобы выбрать режим тренировки, нужно воспользоваться меню Режим.

Новичкам свой выбор следует остановить на режиме Урок. Режим считается выбранным, если его название помечено особым маркером. Эти первые упражнения ориентированы на то, чтобы запомнить расположение клавиш. Для начала в базовых упражнениях для запоминания предлагают по четыре буквы, затем нужно будет набрать слова в строгой последовательности. Заключением базового курса будет тренировка ввода знаков пунктуации. Далее — экзамен для определения уровня усвоения материала. Как только вы освоили урок, программа автоматически предлагает приступить к новому. Если хотите, то можете определить группу символов или слов для базовой тренировки самостоятельно. Для этого просто обратитесь к подменю БАЗОВЫЕ УРОКИ меню Режим, в котором стрелкой будет помечен выбранный вами урок. Кроме базовых упражнений в режиме Урок вы также можете проработать встречающиеся в приставках, суффиксах, окончаниях сочетания букв. Чтобы сделать это, вам нужно обратиться к подменю СОЧЕТАНИЯ БУКВ меню Режим. Так-

же можно совершенствовать технику набора цифр и специальных символов, в том числе и с цифровой клавиатуры. Для этого нужно выполнить задания подменю ЦИФРЫ И СИМВОЛЫ меню Режим. Эта группа упражнений также относится к режиму Урок.

Длина каждого урока колеблется в пределах от 350 до 750 символов. Скажем сразу, это достаточно немного. Поэтому время работы с любым упражнением режима Урок не ограничено. Однако, взглянув на таймер, вы всегда можете проконтролировать затраты времени. Таймер находится в верхнем правом углу окна Stamina. При помощи красной линии вдоль нижнего края окна программы визуализируется отношение количества набранных символов к общему количеству знаков упражнения. Тут все просто: чем больше знаков вы набрали, тем ближе продвигается линия к правой границе. А когда упражнение будет выполнено, она полностью достигнет правой границы. Результаты, показанные на этом этапе, не заносятся в ваш общий Прогресс. Все потому, что упражнения режима Урок направлены не на увеличение скорости набора, а на запоминание расположения клавиш.

При некотором опыте набора текстов или когда вы закончили все этапы тренировки режима Урок, можно приступить к проработке заданий нового режима Фразы (Режим ▶ Фразы). В нем вам будет предложено набрать ряд поучительных и смешных фраз,

которые не связаны по смыслу между собой. Учтите, что в базе программы содержится 4000 предложений, так что вам не будет скучно. Отображаются они в случайном порядке и не повторяются до тех пор, пока вы не наберете все имеющиеся. Но даже прорабатывая их по второму кругу, порядок предложений будет уже другим. Таймер через заданные в настройках промежутки времени будет оповещать вас о том, что все-таки стоит сделать перерыв, так как процесс набора фраз может быть бесконечным. В этом случае в появившемся окне вы увидите свои достижения: среднюю скорость набора, процент ошибок. Кроме того, вы сможете принять или отклонить предложение о завершении сеанса. Все ваши успехи, а также неудачи в наборе предложений и количество набранных фраз будут заноситься в Прогресс, так как тренировка в режиме Фразы направлена именно на повышение скорости печатания. Но и тут есть маленькое ограничение: для добавления результатов необходимо поработать не менее двух минут.

Чтобы выбрать один из трех более сложных режимов тренировки, нужно пройти в подменю Другие режимы меню Режим. Но обращаться к ним стоит лишь в том случае, если вы уже на достаточном уровне владеете клавиатурой и захотите перейти на новый уровень владения техникой и скоростью печати.

- **Буквы (из фраз).** Данный режим вам предлагает набирать буквы и знаки препинания из предложений, которые встречаются в режиме **Фразы**. Символы здесь появляются в случайном порядке, вот и все отличие от предыдущего режима. Естественно, набирать бессмысленные наборы символов не-просто, но это послужит хорошей тренировкой. Именно в сравнении с таким набором работа с обычным текстом уже будет казаться легкой и не требующей напряжения. Наиболее часто вы будете набирать те символы русского языка, которые встречаются в словах с наибольшей вероятностью. При работе в данном режиме результаты не фиксируются в **Прогрессе**.
- **ВСЕ Символы.** Это самый сложный режим, так как набрать случайную последовательность символов выбранной раскладки, где все они встречаются с равной частотой, — задача не из легких. Не волнуйтесь, так как при работе в данном режиме количество ошибок возрастет, а ваша стандартная скорость набора существенно снизится. Так что не стоит спешить, лучше будьте аккуратны и внимательны. Согласитесь, что количество не должно достигаться в ущерб качеству. Результаты

работы в данном режиме ввиду его специфики не заносятся в Прогресс, так что работайте спокойно.

- Внешний файл. Вы можете набирать собственный текст при выборе данного режима. Но перед самым началом тренировки необходимо указать, с каким текстовым документом вы собираетесь работать. Результаты, которые вы достигните на этом этапе, заносятся в Прогресс, но только в том случае, если вы набираете текст не менее двух минут.

Пора определиться, какой из них для вас наиболее приемлем, и приступать к занятиям, так как мы закончили ознакомление со всеми режимами тренировки Stamina.

Теперь для начала работы щелкните на кнопке СТАРТ в главном меню, а лучше нажмите клавишу Пробел. Первое, что появится — это последовательность символов, предназначенных для набора в текстовом поле окна Stamina. Набранные символы будут смещаться влево в серую область поля по мере их ввода. То, что еще предстоит набрать, будет постепенно появляться справа в белой части строки (рис. 3.17).

Не забывайте смотреть на виртуальную клавиатуру, это поможет вам проще ориентироваться при вводе букв. На ней оранжевым цветом будет помечен символ, который следует ввести в данный момент .

Рис. 3.17. Работа с заданием

Приятно то, что выполнение упражнения сопровождается музыкой. Она может прерваться весьма смешным звуком в том случае, если вы допустите ошибку. Если вас музыка отвлекает или раздражает, то ее при желании можно отключить. Для этого нужно выполнить команду Опции ▶ Громкость музыки ▶ Вкл/Выкл музыку или просто нажать F8. Но имейте в виду, что звуки ошибок при этом не отключаются, так что они по-прежнему будут указывать на вашу оплошность. Музыкальное сопровождение можно включить таким же образом, если вам стало скучно. Громкость при этом можер регулировать с помощью клавиш Вверх (↑) и Вниз (↓).

Программа выведет результат вашей работы по окончании выполнения задания. Время работы, средняя скорость набора, процент ошибок и график изменения скорости ввода символов с течением времени будут представлены в небольшом окошке. Если вы щелкните на кнопке СТОП в главном меню или нажмете клавишу Esc, то вы прервете выполнение

упражнения. При этом появится аналогичное окно (рис. 3.18), но с единственным отличием: вы сможете продолжить, нажав кнопку Продолжить именно с того места, на котором вы остановились. Текущая статистика сохранится.

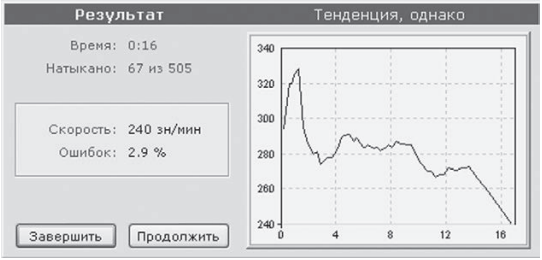

Рис. 3.18. Статистика по выполненной части упражнения

Если вы переключаетесь на окно другого приложения, то процесс выполнения задания автоматически ставится на паузу и в этом случае. Чтобы продолжить работу, вам просто нужно будет нажать любую клавишу.

Если вы неоднократно работали в таких режимах, как Фразы и Внешний файл, то можете отслеживать тенденцию своих результатов с помощью окна Прогресс. Чтобы открыть его, нужно воспользоваться одноименной кнопкой главного меню.

В левой части окна по датам будут расписаны данные о ваших достижениях в каждом сеансе: время тренировки, средняя скорость набора, процент ошибок. График, который отображает изменения скорости печати по сеансам или по дням, находится справа. Этот параметр можно задать по оси X с помощью переключателя X:. Чуть ниже, в области СТАТИСТИКА, фиксируются общие результаты работы во всех режимах при текущей раскладке — сколько килобайт было набрано за указанное время. Также можно узнать, какое количество фраз из их общего числа вам уже встречалось. Зная эту цифру, не трудно оценить, как скоро предложения начнут повторяться.

Как вы уже знаете, клавиатурный тренажер Stamina предоставляет пользователю широкие возможности по добавлению новых уроков, редактированию существующих, а также тренировке на тексте, выбранном по желанию.

Все операции над упражнениями режима Урок проводятся в специальном окне, открываемом по команде Режим ▶ Редактор уроков (рис. 3.19).

В списке слева представлен перечень доступных уроков. Прописными буквами отмечены категории уроков, где для каждой определена своя группа упражнений. Как вы помните, в меню Режим выбор урока из группы производится в одном из трех подменю, их названия соответствуют категориям в данном списке.

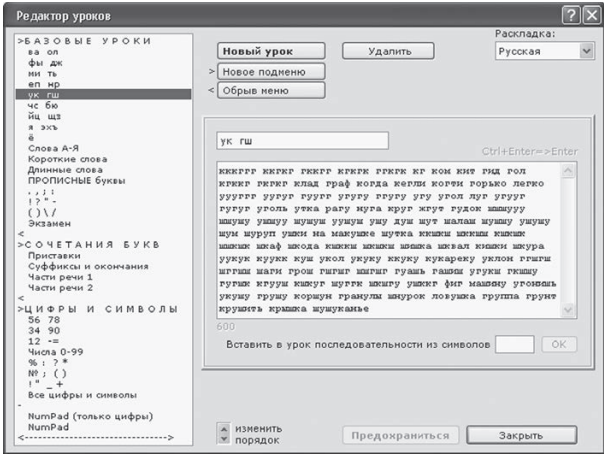

Рис. 3.19. Окно редактирования уроков

Содержимое урока отображается справа в текстовом поле при щелчке на его названии. Именно здесь можно внести все необходимые изменения . Как только вы окончили редактирование урока, не забудьте нажать кнопку **Предохраниться** для сохранения всех поправок.

Примечание

Ни в одном из уроков не предлагается проработать клавишу Enter. Однако при наборе текста вы

все же используете ее для обрыва текущего абзаца. Если вы все же хотите использовать Enter в процесс обучения, то в уроке для обрыва строки используйте сочетание клавиш Ctrl+Enter. Таким образом, при выполнении этого упражнения вам встретится символ окончания абзаца (каретка), это будет сигналом, что нужно нажать клавишу Enter.

Когда вы создаете новый урок, то вы можете внести в него и проблемные символы, и текст упражнения из учебника по «слепому» методу набора, все что угодно. Согласитесь, что работать с упражнением из книги более эффективно с помощью клавиатурной программы-тренажера, а не в текстовом редакторе, так как программа-тренажер будет вести подробную статистику ваших достижений и сигнализировать об ошибках.

Если вы хотите пополнить список присутствующих уроков новым упражнением, то для этого нужно выбрать категорию, к которой оно будет относиться. Для этого выделите щелчком урок, который предшествует вашему, и нажмите кнопку Новый урок. В результате этого действия в данном списке за выбранным уроком появится новый выделенный заголовок Новый урок. Вот теперь можно осуществлять ввод задания в правой части окна. Дайте название

новому уроку и введите его в строку, которая расположена над текстовым полем. При этом оно автоматически внесется в список. Текст упражнения должен быть помещен в самом поле. Помните, что с большим упражнением будет трудно работать, поэтому не стремитесь создавать громоздкие задания. Просто ограничьтесь 600 знаками. Чтобы сохранить новое задание, нажмите кнопку Предохраниться. Новое упражнение, название которого совпадает с выбранной категорией, будет доступно в подменю, которое располагается в меню Режим.

Вы можете воспользоваться генератором последовательностей символов для формирования урока, если у вас возникают проблемы с отдельными буквами или знаками. В этом уроке вы будете прорабатывать все выбранные клавиши. Для этого в созданном новом уроке введите не поддающиеся вам буквы и/или знаки в окошко Вставить в урок последовательности из символов, расположенное под текстовым полем, и нажмите OK. Нужно помнить, что количество букв или символов не должно быть больше четырех.

Если вы хотите удалить уже отработанный урок, то в списке выделите его название и нажмите кнопку Удалить.

При желании вы можете создать новое подменю и добавлять туда новые уроки, вместо того, чтобы

помещать их в уже имеющееся меню Режим. В начале каждой категории стоит символ >, в конце — <, разделяющий группы уроков между собой. Решите, где будет располагаться ваша группа уроков, затем выделите щелчком знак окончания подменю (<) и нажмите кнопку Новое подменю. В строке над текстовым полем задайте название для новой категории. Теперь вам ничего не мешает приступить к наполнению данной группы уроками. Имейте ввиду, если вы забудете ввести символ < для обозначения конца подменю, то следующая группа уроков окажется вложенной всозданную. Выделите последний урок в текущей группе и нажмите кнопку Обрыв меню, чтобы этого не произошло. Группы удаляются таким же образом, как и упражнения.

С помощью кнопок со стрелками Изменить порядок можно менять порядок следования уроков в пределах группы. Чтобы переместить упражнение на одну позицию вверх, нужно выделить в списке соответствующее название урока и щелкнуть на верхней кнопке. Для того чтобы переместить упражнение вниз, нужно воспользоваться нижней кнопкой.

У вас может возникнуть идея внести изменения в существующий набор предложений в режиме Фразы или же полностью заменить их на собственные. В первом случае нужно создать текстовый документ, в ко-

торый вы поместите выбранные предложения. При этом помните, что каждая фраза должна начинаться с нового абзаца. После того как все фразы будут внесены и сохранены, вызовите окно Добавление предложений для режима Фразы по команде Режим ▶ Добавить фразу. В области Параметры можно задать особые характеристики для новых предложений: максимальную длину фраз, которая не может превышать 200 символов, и допустимое количество идущих подряд прописных букв. После этого укажите путь к файлу с предложениями, нажав кнопку Обзор. Для завершения операции нажмите кнопку Добавить. В итоге новые фразы будут добавлены к тем, которые вы еще не успели набрать. При этом появление всех фраз в задании, как поставляемых с программой, так и добавленных, будет происходить равновероятно.

Чтобы полностью изменить набор фраз, откройте с помощью Блокнота файл phrases.ru, который располагается в папке Data каталога программы (адрес C:\Program Files\Stamina\Data\phrases.ru), и удалите его содержимое. Далее добавьте собственные предложения, а затем сохраните отредактированный документ. Если вы не хотите менять настройки программы кардинально, делая изменения необратимыми, то можете просто переименовать исходный файл, а вновь созданному текстовому документу, который будет содержать

ваши предложения, присвоить имя phrases.ru. В этом случае по прошествии времени можно будет вернуться к исходным фразам Stamina.

При работе в режиме Все символы вам будет встречаться буква «ё». В настоящее время при наборе текстов она практически не используется. Ее просто заменяют буквой «е». Чтобы исключить букву «ё» из процесса обучения, нужно открыть файл Layouts.ini, который находится по адресу C:\Program Files\Stamina\Layouts.ini, и найти строку, которая начинается с числа 00000419 и соответствует русской раскладке. В ней замените строчную букву «ё» на любой другой символ, например, на пробел или на тот, с которым у вас трудности. После этого программу необходимо перезапустить, чтобы изменения вступили в силу.

Вы можете также подключить к Stamina текстовый документ для проработки в режиме Внешний файл. Для этого выполните команду Режим ▶ Другие режимы ▶ Выбрать внешний файл или нажмите Alt+F. Для выбора файла в открывшемся окне нужно нажать кнопку Обзор, при этом его содержимое будет представлено в поле ниже. Вы также можете набирать загруженный текст не с начала. Для этого установите курсор в позицию, с которой следует начать работу, а затем нажмите кнопку <= позиция курсора. Кроме этого, вы можете обойти аналогичным спо-

собом любой фрагмент текста, включающий символы, которые не могут быть набраны с клавиатуры, или просто не интересный вам по содержанию. Для этого в процессе набора нужно вызвать данное окно.

А теперь поговорим о музыке в Stamina. С программой поставляется лишь один трек, а поскольку тренировка отнимает достаточно много времени, то имеет смысл включить в программу свою коллекцию песен. Они будут звучать, скрашивая муторный процесс набора текстов. Для этого выполните команду Опции ▶ Список песенок и для выборочного добавления песен из нужной папки в открывшемся окне нажмите кнопку + файлы. Воспользуйтесь кнопкой + папка, если вы хотите добавить в плейлист все, что содержится в папке. Нажмите кнопку Спаси и сохрани для сохранения изменений. Пользуйтесь кнопкой – уDELить, если хотите удалить некоторые треки из списка. Имейте в виду, что внизу окна имеется флажок X сек. Он ответственен за то, что песни будут проигрываться фрагментами по X секунд. Снимите данный флажок, если вы хотите, чтобы треки воспроизводились целиком. Перезагрузите программу для того, чтобы настройки вступили в силу. Кроме того, можете задать параметр X. Он устанавливается на вкладке Звук окна настроек Stamina.

Чтобы довести ориентацию пальцев на клавиатуре до полного автоматизма, когда за вашими плечами будет значительный опыт в наборе на данном тренажере, рекомендуется отключить отображение виртуальной клавиатуры. Чтобы сделать это, выполните команду Опции Клавиатура или просто нажмите F3. При этом виртуальные клавиши исчезнут. Но вы вновь сможете визуализировать их повторным выполнением команды.

Как уже было отмечено, Stamina поддерживает тренировки набора упражнений на английском языке. Чтобы переключить раскладку, нужно зайти в подменю Раскладка меню Опции или использовать клавишу F1.

Кроме особенностей режима работы в программе и его настроек можно изменить и настройку интерфейса. Чтобы вызвать окно настроек, воспользуйтесь командой Опции ▶ На стройку или просто нажмите клавишу F3.

На вкладке Главные окна Настроечки (рис. 3.20) разрешено изменять следующие параметры.

- В раскрывающемся списке АвтоСТОП через задается время в минутах, по окончании которого программа будет предлагать вам сделать перерыв. Так будет происходить в любом из режимов, исключая Урок.

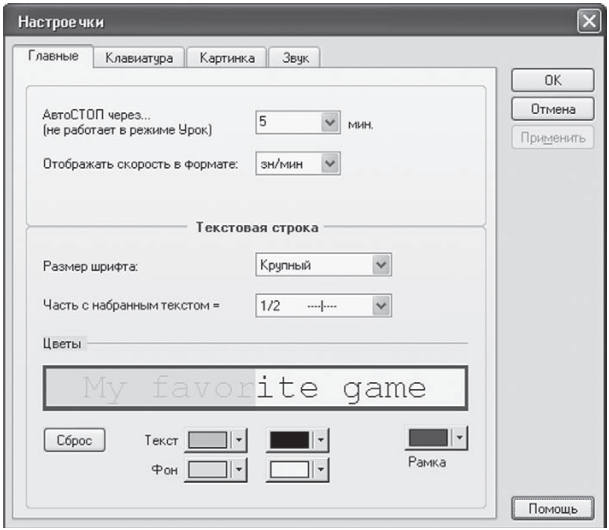

Рис. 3.20. Окно настроек Stamina

- В раскрывающемся списке **Отображать скорость в формате** позволяет указать единицы измерения вашей скорости набора. Обычно эту величину измеряют в знаках в минуту, поэтому изменять текущие настройки не рекомендуется.
- Раскрывающийся список **Размер шрифта** предоставляет возможность установить приемле-

мый размер символов в задании. При этом учтите, что количество символов, которое может одновременно отображаться в правой части текстовой строки, будет расти с уменьшением шрифта. Однако существует и другой способ увеличения количества отображаемого текста для набора. Этого можно достичь, выбрав в раскрыва-ющемся списке Часть с набранным текстом другое соотношение введенного текста и текста, стоящего на очереди.

- В нижней области вкладки Главные по желанию можно выбрать как цвета набранного текста и текста для ввода, так и фоновые цвета, на которых они отображаются. Цвет рамки текстовой строки можно менять здесь же. Но нужно не забывать, что цвета фона и вводимого текста должны быть контрастными, а вот цвета фона и набранного текста, наоборот, должны быть близки друг другу.

Нажмите кнопку Применить для сохранения внесенных изменений, а затем OK.

Вкладка Клавиатура дает возможность изменять настройки следующих параметров.

- Не показывать Пробел. На виртуальной клавиатуре исчезнет нижний ряд клавиш, который включает в себя пробел, если вы установите данный флажок.

- Раскраска. Черный (black) или белый (white). Именно в этом списке вам разрешено выбрать цвет виртуальной клавиатуры.
- Кроме цвета можно изменить и другие параметры виртуальной клавиатуры. Например, счетчик Ширина позволяет установить ширину виртуальной клавиатуры в процентах от ширины главного окна Stamina. По сути, вы меняете размер виртуальной клавиатуры, меняя данный параметр.
- Подходящие цвета букв виртуальной клавиатуры можно подобрать в области Цветы. Кроме этого, здесь же вы можете подобрать при необходимости цвет подсвеченной буквы для набора, а также цвет линий, обозначающих границы области действия каждого пальца. Чтобы эти линии не отображались, нужно снять флажок слева от последней палитры.
- В нижерасположенном раскрывающемся списке можно выбрать альтернативный вариант областей действия пальцев на клавиатуре. Вы сразу увидите, чем она отличается от традиционной, так как суть альтернативного метода будет ясна исходя из разметки виртуальной клавиатуры. Начальное положение пальцев левой руки: Ы — мизинец, В —

безымянный, А — средний, М — указательный. Пальцы правой руки занимают следующую исходную позицию: Т — указательный, О — средний, Л — безымянный, Д — мизинец. Автор альтернативного варианта утверждает, что руки в данной исходной позиции и разметке областей действия пальцев устают не больше, чем при работе на эргономичной клавиатуре. А весь секрет в том, что они находятся под углом друг другу, то есть в естественном положении. Упражнения для альтернативной постановки пальцев предусмотрены те же, что и для традиционной. Если вы изучаете десятипальцевый метод набора с нуля, то можно оценить два варианта постановки рук. Это даст вам понять, какой из них более удобен для вас. Хотя если вы уже обладаете навыками набора текстов при традиционном положении пальцев, то не стоит переучиваться.

Настройки фонового рисунка главного окна Stamina находятся на вкладке Картинка.

- Вы можете выбрать другой фоновый рисунок или же просто однотонный фон, установив переключатель слева в нужное положение.
- Цвет таймера и вашего имени, которые отображаются в главном окне, задаются с помощью палитры области Цветы.

- Высоту фонового рисунка, а вместе с ним и высоту главного окна, можно регулировать счетчиком Высота. Значения в нем задаются в процентах от ширины.

Вкладка Звук содержит параметры настройки звукового оформления программы. Важны в ней только два параметра: флажки Меню и Музыка, которые отвечают за проигрывание треков в процессе выполнения упражнений и до момента начала работы. Если все эти флажки снять, то работа со Stamina будет сопровождаться только звуками ошибок и комментариев, если не считать приветственные звуки.

Клавиатурный тренажер Stamina поддерживает многопользовательский режим. Например, если вместе с вами этой программой желает пользоваться другой человек, то необходимо выполнить команду Ученики мУченики, а затем в открывшемся окошке нажать кнопку Новый воин и зарегистрировать нового пользователя. Удобно то, что для каждого такого ученика программа ведет индивидуальную статистику работы, хотя структура уроков является общей для всех, что заставляет быть осторожным в плане удаления уроков. Поэтому прежде чем удалить существующий урок, поинтересуйтесь у тех, кто также пользуется ею, возможно, они нуждаются в нем.

Соло на клавиатуре

О программе Соло на клавиатуре вы, наверное, слышали, так как она уже многие годы является самым популярным клавиатурным тренажером в нашей стране. Причин этому очень много: во-первых, хорошо продуманная система обучения, которая позволяет пользователю в приемлемые сроки достичь высоких результатов, во-вторых, невысокая стоимость продукта.

На сайте разработчика программы, компании «ЭргоСОЛО» (http://ergosolo.ru/), доступна для скачивания интернет-версия тренажера Соло на клавиатуре. От полнофункциональной версии она отличается тем, что открывает доступ только к разминке. Этих упражнений вполне достаточно, чтобы изучить вид, возможности и преимущества программы, однако для достижения высокой скорости набора этого недостаточно. Поэтому для освоения всех клавиш требуется доступ к упражнениям. Его вы сможете получить только после регистрации.

В составе Соло на клавиатуре имеется три курса обучения: русский, английский и цифровой. Они являются независимыми, поэтому вы можете проходить как один из них, так и все параллельно.

Последняя версия программы предоставляет новые возможности. Среди них отметим следующие.

- Программа содержит новые разминки, упражнения и задания. Все это направлено на то, чтобы научиться безошибочному набору и повышению скорости.
- Появилась функция настраиваемого метронома. Она позволяет повысить ритмичность печати.
- Кроме обучения «слепому» десятипальцевому набору вы можете пройти 100 тестов психологического содержания. Как обещают авторы программы, это поможет не только лучше понять себя, но и выбрать правильную стратегию обучения.
- Закрепление полученных навыков происходит через повторение ряда заданий. Вы также можете сравнить результаты и увидеть тенденции.
- Интерфейс программы более чем понятен, настройки минимальны.
- Кроме того, вы можете выбрать тип виртуальной клавиатуры из трех возможных: классической, эргономичной или клавиатуры ноутбука. Далее их можно настраивать дополнительно, например, подсвечивать следующую клавишу, отображать зоны для каждого пальца и выводить подсказки о расстановке пальцев.

По своей структуре тренажер ориентирован на тех пользователей, которые только начинают знакомиться с десятипальцевым методом набора. Перед выполнением каждого упражнения будет предложена теоретическая выкладка. Здесь вы найдете ответ на возникающие вопросы по теории быстрого набора. Изначально разработчики программы предъявляют к своим ученикам достаточно высокие требования. В программах-аналогах разрешено исправлять ошибку и двигаться дальше, а в Соло на клавиатуре предусматривается повторный набор упражнения в том случае, если количество ошибок превысило определенный порог. Вы не можете перейти к следующему этапу, качественно не выполнив предыдущее задание. К сожалению, не все способны проявить должную выдержку, так как проделать работу над ошибками столько раз, сколько потребуется, может не каждый. Но все же помните, что потраченные в тренировках усилия окупятся в дальнейшем временем, которое вы сэкономите, быстро набирая текст.

Занятия в Соло не кажутся утомительными и монотонными, так как разработчики включили в программу множество шуток, поучительных рекомендаций, мыслей знаменитых людей и тесты. Все это сопровождает как теоретический материал, так и сам процесс выполнения упражнения. Если не захотите отвлекаться при подготовке к занятиям на отсту-

пления не по теме, то можете смело их пропускать и перепрыгнуть абзац, предшествующий ссылке на упражнения. Далее знакомьтесь с рекомендациями и приступайте к упражнениям.

Рассмотрим интерфейс Соло на клавиатуре и все то, с чем нам придется столкнуться при работе с тренажером.

После запуска программы появится окно заставки, содержащее информацию о разработчиках Соло и поле для введения регистрационного кода. Чтобы перейти к следующему окну, щелкните на большом зеленом кружке со стрелкой.

На первом этапе предстоит создать собственную учетную запись, то есть сообщить программе свое имя и ввести первоначальные установки, с которыми вы собираетесь работать. Чтобы сделать это, выполните щелчок на следующем большом зеленом кружке Начать и в появившемся окошке (рис. 3.21) введите свое ФИО, курс (русский, английский или цифровой) и вид клавиатуры (классическая, эргономическая или клавиатура ноутбука). Далее снова щелкаете на большом кружке и переходите непосредственно к программе. Как видите, учетная запись создана быстро и легко, потом вы сможете увидеть себя в списке пользователей.

Соло на клавиатуре поддерживает многопользовательский режим. Каждый член вашей семьи может создать собственную учетную запись и заниматься с тренажером независимо от других пользователей.

Примечание

Если вы захотите параллельно проходить два или три курса, то для каждого из них нужно будет создать отдельную учетную запись.

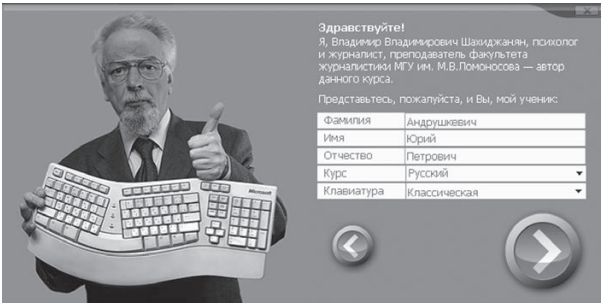

Рис. 3.21. Создание учетной записи пользователя

Первые и бесплатные задания в рамках нулевого упражнения в тренажере называются разминками и несут в себе ознакомительный характер. Парал-

лельно вы знакомитесь с создателями программы, ее интерфейсом, возможностями и так далее. Вам постоянно будут предлагать зарегистрироваться, а к концу шестой разминки вы и вовсе встанете перед выбором: регистрироваться или нет. Благо регистрация стоит чисто символических денег.

После регистрации вы можете пройти необязательный тренировочный экзамен. Он поможет вам определить степень владения клавиатурой. Чтобы пройти тренировочный тест, нужно войти в свою учетную запись и на панели инструментов нажать кнопку Кабинет. В новом окне нажмите кнопку Пройти тренировочный экзамен на панели инструментов. Тест будет несложным и содержит около 2000 знаков. Как только вы закончите его, вам будет выдан результат и комментарии автора.

Главное в программе — это упражнения, которые могут состоять из нескольких заданий. Практические советы, которые содержит каждое упражнение, помогут при выполнении практических заданий. Перед тем как начать первое упражнение, рекомендуется после прочтения того, как держать руки на клавиатуре, скачать и просмотреть видеоролик, посвященный этой теме. Этот файл доступен по адресу http://ergosolo.ru/support/video. Все задания необходимо выполнять последовательно. Пропуски недопустимы.

Чтобы перейти к любому упражнению, нужно выбрать его из списка. Список доступен после входа в так называемый Кабинет после нажатия одноименной кнопки. Не все упражнения доступны сразу. Вы не сможете перейти к следующему, не выполнив полностью все задания предыдущего. Поэтому если вы только что начали, то вам будут доступны только лишь разминочные задания нулевого упражнения. Выбрав доступное упражнение, можете просмотреть его содержание в нижней области окна, что может помочь в выборе упражнения (рис. 3.22).

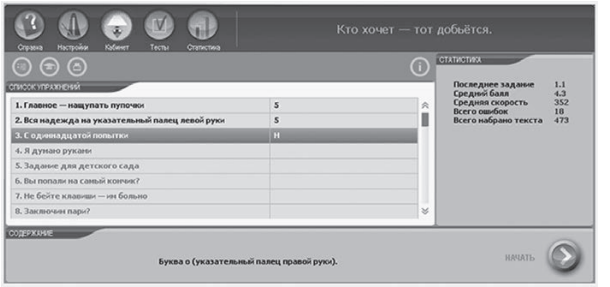

Рис. 3.22. Список упражнений в программе Соло на клавиатуре

Чтобы начать выбранное упражнение, вам как всегда нужно нажать большую зеленую кнопку со стрелкой.

Как уже было сказано, каждое упражнение состоит из последовательно выполняемых заданий. Чтобы начать задание, нужно нажать кнопку **Выполнить задание**, после чего одноименное окно откроется (рис. 3.23).

Рис. 3.23. Окно выполнения задания и его основные части

Обратите внимание на то, что окно состоит из нескольких основных частей: верхнего меню, статистики, области задания, окна выполнения задания, индикатора объема, виртуальной клавиатуры. Ани-

мированный персонаж Миксанатик не даст вам заскучать во время тренировок.

Верхнее меню представлено в виде трех кнопок.

- Кнопка Закончить выполнение задания способна вернуть вас обратно к началу упражнения, при этом результат выполнения задания не вносится в общую статистику.
- Вам дается второй, третий и так далее шансы, чтобы улучшить результаты выполненного задания. Для этого предназначена кнопка Начать задание сначала.
- Кнопка Метроном быстро включает или отключает метроном для текущего задания.

Область статистики, которая располагается в верхнем правом углу, состоит из индикаторов: Ошибки, Скорость и Время. Все они отображают соответствующие показатели.

- Ошибки. Индикатор отображает количество сделанных ошибок, а также предельное число допустимых. Если во время работы с заданием вы допустили ошибку, то в окне появится сообщение об этом. В нем будет показано, какая именно ошибка была допущена. Чтобы вернуться в окно выполнения задания, можно по прошествии пяти секунд нажать кнопку Дальше. При появлении окна с сообщением об ошибке будет воспроизводиться звуковой

комментарий. Кроме того, если сделали больше ошибок, чем это допустимо в текущем задании, то вы можете нажать кнопку , чтобы начать упражнение заново, или кнопку , чтобы завершить. В последнем случае результат не будет засчитан. Будет учтено только время в общей статистике, но упражнение все-таки придется выполнить еще раз.

- **Время**. Таймер показывает, сколько времени прошлос того момента, как вы приступили к упражнению.
- **Скорость**. Индикатор скорости набора (единица измерения — знаков в минуту, включая пробелы).

Непосредственно над виртуальной клавиатурой расположены два текстовых поля. В верхнем представлено задание, которое вы должны набрать. Курсор в виде рамки показывает символ, который следует набрать следующим. По мере выполнения упражнения напечатанные символы будут окрашиваться в зеленый цвет, а также дублироваться в нижнем поле. Кроме курсора на виртуальной клавиатуре выделяется зеленой рамкой клавиша, которую нужно нажать.

Помимо этого клавиши виртуальной клавиатуры имеют разный цвет. Каждая цветовая группа соответствует области действия одного пальца. Номера пальцев обозначены над экранной клавиатурой

на специальных панельках. Вот так, например, обозначается большой палец .

Справа в окне упражнения находится индикатор завершенности задания. По мере того как вы будете приближаться к концу задания, зеленый столбик будет расти, показывая, какой объем текста в процентах от общего вы набрали.

Как только выполните задание, программа автоматически переведет вас в окно результатов. В этом окне вы увидите оценку ваших усилий в данном задании. Среди итогов будут показатель скорости печати, количество ошибок и ритмичность. Кроме этого, будет присутствовать комментарий автора, который оценит вашу работу. Если результат не понравится, то вы можете нажать кнопку Выполнить задание еще раз и попытаться улучшить свой результат. Кнопка Начать предназначена для тех, кто захочет перейти к следующему заданию.

Соло на клавиатуре ведет статистику по всем вашим достижениям и неудачам. Статистика позволяет получить представление об уровне навыков «слепого» набора, которые вы приобрели. Вы, например, можете оценить, быстро ли вы продвигаетесь по курсу или нет. Чтобы получить статистику, необходимо зайти в свою учетную запись и нажать кнопку Статистика . В ней вы можете просматривать следующие разделы.

- Общая статистика. Здесь вы можете узнать, сколько заданий выполнено, сколько всего попыток для каждого задания вы использовали, число ошибок за все время занятий, среднюю скорость по всем упражнениям, сколько всего символов набрали с начала прохождения курса (пробелы считаются также) и время, которое потратили на прохождение курса.
- Статистика по заданиям. Здесь вы можете узнать о номере упражнения, которое выполняете, оценку за упражнение, количество попыток и сколько раз вы прошли до конца, а также среднюю скорость, потраченное время и количество набранных символов. Кроме того, вы можете узнать, сколько символов вы так и не набрали в выбранном упражнении.
- Статистика по дням. Данный раздел статистики позволяет проследить динамику занятий по дням. Здесь можно узнать помимо обычных характеристик, таких как средняя оценка, количество попыток и средняя скорость, более интересные, например, затраченное время.

Для того чтобы изменить настройки программы, установленные по умолчанию, необходимо зайти в настройки программы с помощью кнопки Настройки. Здесь на вкладке Общие вы можете изменить, например, язык интерфейса, если вы проходите курс английской раскладки.

Размер шрифта текстов программы регулируется раскрывающимся списком Размер шрифта.

Кроме того, здесь можно включить/отключить озвучивание ошибок, установив или сняв флажок Звук ошибок, отображение анимированного персонажа в окне упражнения (флажок Анимация).

Отдельно стоит упомянуть о новой функции Метроном, которая помогает выработать безошибочную ритмичную печать. Чтобы отключить метроном, нужно на вкладке Общие снять соответствующий флажок. Здесь же можно настроить частоту метронома. Частота метронома — это та частота, с которой звук будет раздаваться. Измеряется она в ударах в минуту. Значение по умолчанию 120 ударов в минуту. Очень хорошо, если вы установите метроном на ту частоту, которая будет соответствовать вашей средней скорости печати. Чтобы настроить ее, необходимо установить курсор в числовое поле и выбрать нужное значение с помощью щелчка.

Здесь же можно настроить и виртуальную клавиатуру оптимальным для вас образом. Для этого нужно перейти на вторую вкладку Клавиатура. Здесь, например, можно отключить раскраску зон для пальцев, расстановку, подсвечивание следующей клавиши. По умолчанию все функции включены.

Кроме всего вышеописанного в упражнениях курса есть ссылки на психологические тесты. Они

позволяют лучше и больше узнать себя, свой характер и личностные характеристики, это прекрасная возможность отвлечься от нудной и монотонной работы — обучению «слепому» набору, а затем вернуться к обучению с удвоенной энергией. Как уже было сказано в начале, выполнение тестов совсем не обязательно, хотя авторы программы не советуют упускать такую возможность, так как помимо развлечения многие из этих тестов непосредственно связаны с процессом обучения. Чтобы пройти психологический тест, необходимо нажать кнопку Начать в тексте упражнения рядом с командой Пройти психологический тест. Тест можно пройти в любой момент курса, поэтому для его прохождения нужно воспользоваться кнопкой Тесты .

Если у вас возникнут вопросы с использованием программы, то обращайтесь к команде Справка. Там вы всегда сможете найти ответ на возникший вопрос.

KP Typing Tutor

Программа KP Typing Tutor является единственным представителем иностранных тренажеров, предназначенным для индивидуального пользования, в котором содержится курс обучения русской раскладке. Кроме того, программа распространяется бесплатно.

Уже на этапе знакомства с тренажером KP Typing Tutor вы сможете по достоинству оценить его, так

как он содержит большое количество упражнений, предоставляет возможность набирать реальные тексты, а также собственные комбинации символов. Кроме того, присутствует занимательная игра на проверку скорости набора и приятный и удобный интерфейс. Все это делает тренажер незаменимым помощником в деле совершенствования скорости и набора текстов без ошибок.

Сразу же после запуска программы необходимо выбрать язык, на котором вы будете тренироваться. Для этого в раскрывающемся списке Profile (Профиль) выберите пункт Russian Learner (Русский ученик) и нажмите OK. Следует создать свой профайл, если с программой собираетесь работать не одни вы, так как программа для каждого пользователя сохраняет выполненные им настройки. Чтобы создать профайл, нажмите кнопку Add (Добавить), а в поле User (Пользователь) введите свое имя. Далее в раскрывающемся списке Course (Курс) выберите пункт Russian (Русский) и нажмите кнопку Apply (Применить). Теперь каждый раз при входе в систему в раскрывающемся списке Profile (Профиль) вам нужно будет выбирать свое имя.

Как только вы сообщите программе данные о курсе обучения, вы попадете в главное меню KP Typing Tutor. Оно достаточно просто и выполнено в виде нескольких кнопок. Рассмотрим по порядку назначение каждой из них.

Кнопка Course (Курс) открывает окно упражнения (рис. 3.24), где вам предстоит набирать комбинации символов для тренировки. Это всего лишь стандартный начальный этап обучения и направлен он на запоминание расположения клавиш.

Рис. 3.24. Процесс тренировки в KP Typing Tutor

Курс содержит 248 заданий. Каждое из них представляет собой строку, которая выводится в верхнем текстовом поле. В нижнем поле мерцает курсор, который указывает на то, что здесь можно набирать текст.

Прежде чем приступить к работе, обратите внимание на виртуальную клавиатуру и две маленькие панели Left (Левая) и Right (Правая), которые

расположены по бокам от нее. Та клавиша, которую необходимо нажать в данный момент, мигает на виртуальной клавиатуре. А вот вертикальные разноцветные линии на боковых панелях имитируют пальцы обеих рук. Причем высота этих линий соответствует размеру пальцев. Каким пальцем какой руки нужно нажимать данную клавишу показывает мигающая линия на одной из панелей.

При наборе красным цветом выделяются ошибочные символы. Исправлять ошибки вы можете стандартным способом с помощью клавиши Backspace. Однако учтите, что в этом случае процент сделанных вами ошибок не будет учтен программой.

Позавершениизадания KP Typing Tutor сообщает вам о параметрах печати: скорости набора в зн/мин (Keys/Min), точности (Accuracy) (точность рассчитывается как 100 % минус процент совершенных ошибок в том случае, если они не были вами исправлены) и скорости набора в сл/мин (WPM, от англ. word per minute — слов в минуту).

Вы приступите к следующему заданию только в зависимости от того, насколько качественно было выполнено последнее упражнение, иначе вам придется проработать его еще раз. Клавиши управления курсором Вперед (→) и Назад (←) помогают перемещаться между заданиями самостоятельно.

Просто закройте окно Course (Курс), если вы хотите вернуться в главное меню.

Для тренировки печати не на комбинациях символов, а на реальных предложениях, например, мудрых мыслях людей, чьи имена запечатлела история, предназначена кнопка Sentence Drills (Тренировка с предложением). Она открывает окно, аналогичное только что рассмотренному. Здесь правила подсчета ошибок и оценки результата остаются прежними.

Кнопка Free Drills (Свободная тренировка) открывает окно упражнения, в котором вам предстоит сообщить программе последовательность символов, с которой вы желаете поработать. Это очень полезно в том случае, если именно с этими символами при наборе у вас возникают проблемы и вы хотите отточить технику их нажатия. Кроме того, если вы изучаете десятипальцевый метод набора по учебнику, то можно вводить в этом окне задания, которые вы найдете в книге, но тренироваться в среде KP Typing Tutor. Это позволит и учесть ошибки, и оценить общий уровень вашей подготовки.

В окне Free Drills (Свободная тренировка) нажмите клавишу Insert (Вставить). В появившемся окошке (рис. 3.25) введите ту последовательность знаков, с которой хотите потренироваться. Затем нажмите OK.

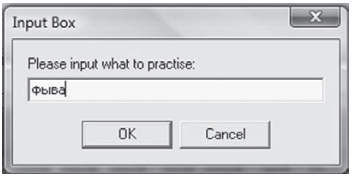

Рис. 3.25. Ввод комбинации символов для свободной тренировки

Как только вы проделаете это, комбинация сразу отобразится в верхнем текстовом поле. Теперь вы можете начинать работать с ней. Можете изменить последовательность. Она меняется таким же способом, как и задавалась первоначально.

Кнопка Paragraph Drills (Тренировка с текстом) открывает окно, в которое вы можете вставить любой текст из внешнего источника. Таким образом можно загрузить для набора содержимое любого текстового файла. Для того чтобы вставить фрагмент текста из буфера обмена, нужно воспользоваться кнопкой Paste (Вставить). Для загрузки содержимого текстового файла нужно нажать кнопку Load text (Загрузить текст), в открывшемся окне указать путь к файлу и нажать Открыть. К сожалению, при наборе текстов ваша работа не оценивается. Программа сообщает лишь о допущенных ошибках выделением их красным цветом.

Кнопка Game (Игра) перенесет вас в окно специальной игры. Суть ее проста и направлена на повышения навыка быстрой и безошибочной печати. Заключается она в следующем. Противник (слова) спускается на город, символично обозначенный зелеными фигурами внизу окна. Ваша задача — ликвидировать врага, набирая падающие слова (иначе, не дать противникам-словам проникнуть в город).

Перед тем как начать играть, нужно будет ввести номер уровня сложности (от 1 до 10) в открывшемся маленьком окошке. Если у вас нет достаточного опыта в наборе текстов, то устанавливать высокую степень сложности не стоит.

Как только определились с уровнем, сразу же вступайте в игру (рис. 3.26).

Примечание

С игрой в KP Typing Tutor у вас скорее всего возникнет одна сложность — шрифт падающих слов будет отображаться некорректно, поэтому для устранения этого дефекта нужно будет внести небольшую поправку в реестр Windows.

Выполните команду Пуск▶Выполнить, в командной строке наберите regedit и нажмите

ОК. В Редакторе реестра перейдите в подраздел CodePage по пути HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Nls\CodePage и измените значение параметра 1252 с c_1252.nls на c_1251.nls. Для этого справа в списке параметров найдите нужный (1252), щелкните на нем правой кнопкой мыши, задействуйте команду Изменить и в строке Значение открывшегося окна введите новое значение. Все, что осталось сделать, это перезагрузить компьютер.

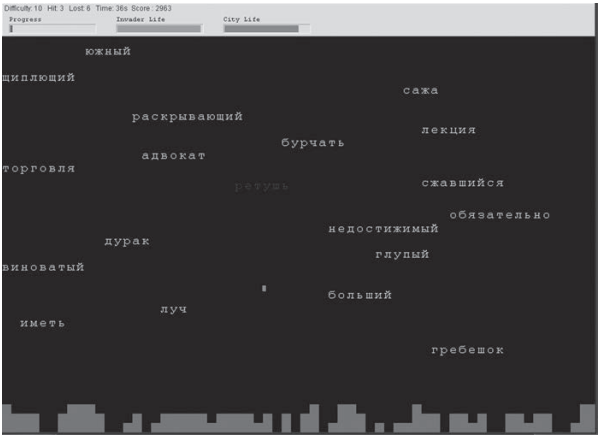

Рис. 3.26. «Расстрел» слов в игре KP Typing Tutor

Вы будете набирать падающее слово, а его буквы будут окрашиваться красным. Как только слово будет напечатано, из города вылетит смертельный снаряд и уничтожит его. Но если в слове вы допустите ошибку, то его придется набрать заново.

Вверху игрового окна отображается ряд параметров. Их значения меняются в ходе игры, все кроме первого.

- Difficulty (Уровень сложности). Перед началом игры именно вы установили его.
- Hit (Попадание). Количество «убитых» вами слов.
- Lost (Пропущенные). Число противников-слов, которые смогли проникнуть в город.
- Time (Время). Общее время игры.
- Score (Счет). Текущий счет. Как только начинаете игру, на вашем счету имеется 1600 очков. За каждое «сбитое» слово очки прибавляются, за каждое пропущенное — отнимаются.
- Progress (Прогресс). Данный индикатор показывает, какой процент слов от общего числа уже появился на экране.
- Invader Life (Жизнь противника). Индикатор показывает на то, какой процент слов от их общего числа вы уничтожили.
- City Life (Жизнь города). Индикатор сигнализирует о том, какая часть города уцелела.

Для возврата в главное меню просто закройте окно игры.

Назначение кнопок Help (Помощь) и Exit (Выход) понятно из их названия.

Кнопка Profile (Профиль) позволяет открыть окно настроек текущего пользователя (рис. 3.27). Здесь вы можете изменить параметры шрифта упражнений, текстов и слов в игре (кнопки Line (Строка), Paragraph (Текст) и Game (Игра) соответственно). Кроме того, здесь же задается цвет фона в упражнении и игре в раскрывающихся списках Background color (Цвет фона) и Game BG color (Фоновый цвет игры). Чтобы сохранить изменения, нужно нажать кнопку Apply (Применить).

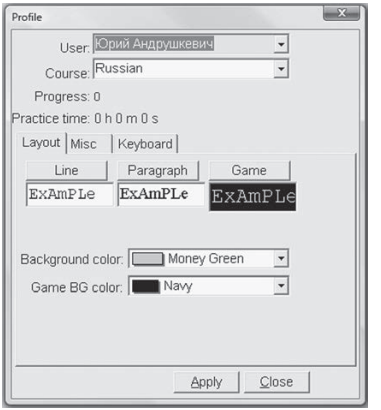

Рис. 3.27. Окно настроек внешнего вида KP Typing Tutor

В окне, открываемом кнопкой Options (Опции), нет объективно полезных для нас параметров, поэтому оставим его без внимания.

С KP Typing Tutor вы можете изучать английскую, немецкую, португальскую и литовскую раскладки. Для того чтобы выбрать соответствующий курс, нужно воспользоваться раскрывающемся списком Profile (Профиль) при входе в программу.

KlavaRUS

Еще один эффективный инструмент, с помощью которого можно достичь высокой скорости печатания — клавиатурный тренажер KlavaRUS. Его курс обучения включает 70 этапов. Все они направлены на изучение клавиатуры, а также на усвоение методики слепого десятипальцевого метода набора. Программа KlavaRUS является бесплатной.

После запуска тренажера вам будет предложено ввести свое имя. Сделав это, нажмите OK. Далее откроется главное окно программы с сопутствующими панелями. Чтобы тренировка началась (рис. 3.28), необходимо нажать кнопку Начать этап в главном меню KlavaRUS.

Перед вами появится группа символов под чертой.По мере выполнения задания набранные символы будут перемещаться вверх, пока не окажутся над чертой. Синим цветом на виртуальной клавиатуре

подсвечивается та клавиша, которую следует нажать в данный момент. Вы можете прерваться, не дожидаясь окончания текста. Для этого воспользуйтесь кнопкой **Прервать этап** в главном меню. О допущенной ошибке программа сообщит звуковым сигналом и коричневой табличкой **Ошибка!** в главном окне.

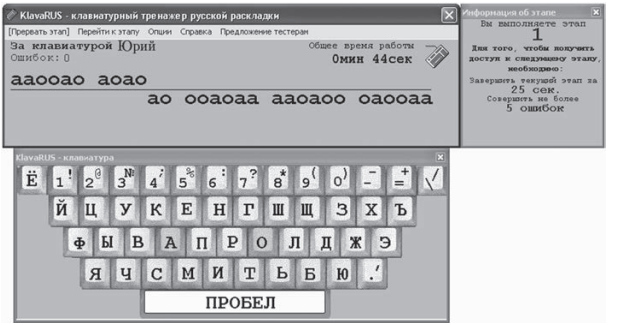

Рис. 3.28. Работа с тренажером KlavaRUS

Количество допущенных ошибок фиксирует счетчик, расположенный в левом верхнем углу главного окна. Таймер, который находится в правой части окна, определяет общее время работы.

На начальных уровнях KlavaRUS вы не можете по своему желанию выбирать произвольный этап из списка имеющихся. Вам нужно успешно справиться с предыдущим уровнем, только тогда про-

грамма откроет доступ к следующему уровню. После этого в меню Перейти к этапу уровень сложности, с которым вы теперь можете работать, необходимо указать самостоятельно. Кроме того, в этом же меню всегда можно вернуться к одному из предыдущих этапов, если нужно повторить его. Условия перехода на более сложный уровень обозначены на панели Информация об этапе, которая находится справа от главного окна, однако эти условия вы можете изменить в настройках программы. Когда пройдете первые 16 этапов, программа откроет доступ к остальным из 70.

В KlavaRUS все этапы очень короткие. В главном окне программы текст, входящий в них, полностью умещается. Как только набрали предложенную строку за отведенное время, тут же получаете доступ к следующей. Однако торопиться не следует. В данном случае скорость не так важна. Отрабатывайте до совершенства каждое упражнение и не гонитесь за ней. Главное, старайтесь не допускать ошибок. Вы обязательно начнете печатать очень быстро, когда пальцы запомнят расположение клавиш.

В окне настроек по желанию можно установить интервал времени, выделяемый на прохождение одного этапа, а также допустимое количество ошибок. Для этого выполните команду Опции ▶ Настройки. В открывшемся окне найдите раздел Свойства лимитов,

в раскрывающихся списках выберите необходимые значения и нажмите ОК.

В разделе Свойства цвета этого же окна дополнительно можно выбрать цвет подсветки текущей клавиши, цвет остальных клавиш, а также фоновый оттенок окон KlavaRUS.

В разделе Свойства звука имеется флажок Звуковой сигнал при ошибке ввода. Он отвечает за звуковое оповещение пользователя, когда тот допускает ошибку. Снимите данный флажок, если не хотите, чтобы программа озвучивала ваши огрехи.

Продолжаем обучение

Следующая группа тренажеров предназначена для тех, кто хочет повысить скорость печати «слепым» методом или свести количество ошибок к минимуму. С их помощью вы можете просмотреть как меняется ваша средняя скорость, аритмия и количество ошибок в зависимости от времени, и при желании повысить уровень своего мастерства.

Виртуоз

Если вы относитесь к тем пользователям, которые серьезно подходят к изучению десятипальцевого метода набора, то клавиатурный тренажер Виртуоз именно для вас. А все потому, что программа

имеет аскетический интерфейс, жесткие условия перехода от одного упражнения к другому, а также невозможность самостоятельно выбирать задание для тренировки. Все это направлено на то, чтобы вы не отвлекались на мелочи, а сконцентрировались исключительно на процессе набора и при этом максимально четко усваивали для себя навыки правильной печати, которая является целью этого тренажера, так как скорость приходит достаточно быстро при повседневной работе с текстами.

Примечательно, что тренажер Виртуоз является бесплатной программой и при этом не требует инсталляции. Просто-напросто скопируйте на свой компьютер папку virtuoz и запустите файл VIRT.EXE.

Новый пользователь при регистрации в программе должен указать уровень своего мастерства и при этом руководствоваться следующими критериями для оценки степени начальной подготовки.

- Высшее мастерство. Данный уровень подразумевает скорость набора не менее 200 зн/мин, количество ошибок не должно быть более чем 0,5 % от общего числа набранных символов, а степень аритмичности — 10 %.
- Среднее мастерство. Выбор данного уровня подразумевает, что у вас скорость набора не менее 150 зн/мин, число ошибок не более 1 %, а аритмичность не превышает 15 %.

Примечание

Аритмичностью называется процент временных интервалов между двумя нажатиями, которые отличаются от рассчитанного среднего значения более чем в установленное количество раз.

- Слабое мастерство. Указывая на данный уровень, вы сообщаете программе, что ваша средняя скорость набора составляет примерно 100 зн/мин, ошибок вы допускаете не более 2 %, а аритмичность печати не превосходит порог в 20 %.

Выполнение перечисленных требований для каждого уровня гарантирует вам успешное выполнение текущего задания и дальнейший переход на следующий этап. Кроме того, в программе предусматривается система скидок. Например, если вы набираете текст с параметрами, которые не соответствуют установленным, но не более чем в два раза, то у вас остается шанс преодолеть данный этап без повторного прохождения. Виртуоз раздает пользователям скидки случайным образом, поэтому в процессе работы не приближайтесь к критическим характеристикам печати. В ином случае с вероятностью 50 % это упражнение придется повторить.

Для того чтобы зарегистрироваться в Виртуозе, необходимо выполнить команду Урок ▶ Список учеников. Далее наберите свое имя в текстовом поле открывшегося окна. Установите степень мастерства переключателем Мастерство, руководствуясь описанными характеристиками, а затем нажмите кнопку Есть!. В дальнейшем вы будете указывать щелчком на свои координаты в списке ниже. Виртуоз поддерживает многопользовательский режим. Для любого пользователя, который зарегистрирован в программе, запоминаются все настройки, а также то место в упражнении, где он остановился в последнем сеансе.

После регистрации можете переходить сразу к заданиям. Для этого обратитесь к команде Урок ▶ Начать. В результате откроется окно упражнения (рис. 3.29), включающее следующие элементы.

- Номер задания и подсказка об исходной позиции пальцев в верхней части окна.
- Текстовая область с заданием. По мере набора символы, находящиеся под чертой, будут перемещаться наверх.
- Индикаторы. Горизонтальная диаграмма, расположенная слева, показывает количество строк, которое содержится в данном упражнении. По мере набора строки соответствующая ей линия в диаграмме закрашивается черным цветом. Цветные индикаторы верхнего ряда

говорят о параметрах выполнения текущей строки. Индикаторы в нижнем ряду ведут статистику по всему упражнению. Имейте в виду, что при контроле набора строки скорость печати не учитывается, оценка скорости ведется для упражнения в целом.

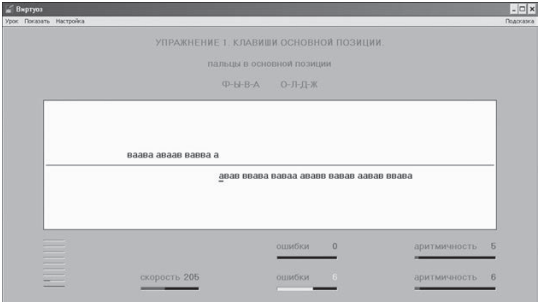

Рис. 3.29. Выполнение упражнения в Виртуозе

Индикаторы в процессе работы могут менять цвет. Все зависит от того, какое значение принимает параметр, который связан с ними. Если индикатор окрашен в зеленый цвет, то параметр имеет значение, которое обеспечивает переход к следующему этапу, например на новую строку или упражнение. Желтый цвет говорит о том, что вы не выполнили минимальные требования, которые необходимы для

успешного прохождения строки (упражнения). Вам придется проделать заново текущую работу с вероятностью 50 %. Красный цвет индикатора указывает на то, что значение данного параметра превысило критическое. Для того чтобы перейти на следующий этап, нужно повторить проработку текущей строки или упражнения.

Для отдельных строк, как и для упражнений, существуют свои нормы прохождения на разных уровнях мастерства.

Далее поговорим о настройках программы. В окне, которое появляется по команде Показать ▶ Индикаторы, вы можете настроить окно, выбрав схему отображения индикаторов. Например, индикатор может быть представлен в виде числа, графически, а также тем и другим способом или отсутствовать вообще. Чтобы определиться, нужно установить или снять соответствующие флажки.

Если вы совершили ошибку, то по умолчанию Виртуоз блокирует дальнейший ввод символов. Но эту настройку можно сменить на более либеральную. В этом случае программа просто зачеркивает неверный знак, а потом предлагает перейти к следующему символу. Для этого нужно выполнить команду Настройка ▶ Ошибки и в открывшемся окне установить переключатель в нужное положение.

Klava O'Key

Клавиатурный тренажер Klava O'Key состоит из упражнений, которые ориентированы на изучение английской, немецкой, русской и испанской раскладок клавиатуры. Программа содержит классический курс обучения, который включает 249 уроков. Первые 93 упражнения знакомят вас с клавиатурой и направлены на запоминание расположения клавиш на мышечном уровне. Остальные уроки предназначены для развития навыков скоростной печати без ошибок.

Klava O'Key дает возможность работать и с собственными текстами. Для этого их необходимо загрузить в окно упражнения.

Программу можно использовать в течение 30-дневного срока, затем ее необходимо зарегистрировать.

После запуска программы перед вами откроется главное окно Klava O'Key (рис. 3.30).

В левой части главного окна располагаются три таблицы. Первая из них, Ученики, отображает информацию об учениках: имя, заданные параметры набора и номер следующего упражнения. Таблица Статистика уроков содержит данные об упражнениях, выполненных текущим пользователем. В таблице Текст урока представлено содержимое упражнения, выделенного щелчком в таблице Статистика уроков.

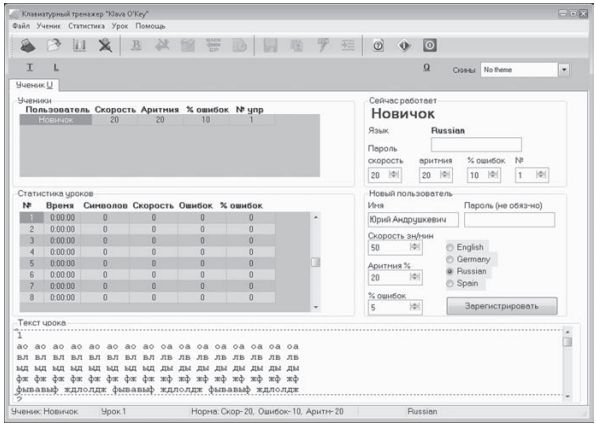

Рис. 3.30. Главное окно тренажера Klava O'Key

Справа в главном окне находятся две области: Сейчас работает и Новый пользователь. В первой отображается информация о текущем пользователе, во второй происходит регистрация нового ученика.

Прежде чем начать работу, нужно зарегистрироваться в Klava O'Key. Для этого в поле Имя области Новый пользователь введите свое имя. Есть возможность защитить паролем свою учетную запись. Счетчиками Скорость, Аритмия и % ошибок необходимо задать те параметры, в которые

вы можете уложиться при работе с упражнениями. Например, скорость может варьироваться в пределах 20–500 зн/мин, аритмия — от 0 до 50 %, доля ошибок — в интервале 0–20 %. При выборе параметров имейте в виду, что доступ к следующему заданию будет открыт только в случае успешного выполнения текущего упражнения с соблюдением заданных параметров. Однако в ходе работы нормативы набора можно будет изменять, если при регистрации вы необъективно оценили свои возможности. Переключатель языков предназначен для выбора языка, для которого вы собираетесь изучить раскладку. В заключение нужно нажать кнопку Зарегистрировать. Информация о вас появится в таблице Пользователи. В дальнейшем, запустив тренажер, вы должны щелчком указывать свое имя в списке пользователей. После этого оно отобразится в области Сейчас работает, а затем программа загрузит все данные о вашей работе.

Программа поддерживает многопользовательский интерфейс. Для каждого пользователя ведется индивидуальная статистика, а выполненные настройки сохраняются. Если пользователь полностью прошел курс обучения, то его можно удалить из списка пользователей, для этого нужно выполнить щелчок на имени в списке Ученики и нажать на панели инструментов кнопку .

Чтобы перейти к уроку, на панели инструментов нажмите кнопку . В итоге будет загружено упражнение, содержащее тот текст, который отображался в главном окне в таблице Текст урока, то есть именно тот, который определен расписанием. Текст можно набирать сразу, не задействуя никаких дополнительных кнопок. Если допущена ошибка при вводе символа, уже при правильном нажатии клавиши в набираемом тексте он будет выделен красным шрифтом. Зеленый индикатор справа от верхней и нижней текстовой области указывает на то, какая часть упражнения выполнена.

В окне упражнения (рис. 3.31) вы увидите ряд элементов. Давайте рассмотрим важнейшие из них по порядку.

Перед началом работы на панели инструментов доступны следующие кнопки (помните, что когда вы начнете набирать текст, воспользоваться ими будет уже невозможно).

- . Убирает подчеркивание печатаемого символа.
- . При активации данной кнопки для перехода на новую строчку нужно будет нажимать клавишу Enter. В ином случае переход к следующей строке будет происходить автоматически.

- . Нажатие данной кнопки вызывает переход в режим «слепой» печати, то есть отключается отображение набираемого текста в нижнем поле.
- BACK SP. Кнопка включает режим использования клавиши Backspace. По умолчанию вы не можете ввести ошибочный символ. При активации данной кнопки программа разрешает вам ввести один неверный знак. Удалять его придется самостоятельно с помощью клавиши Backspace.
- . Эта кнопка включает таймер. Она доступна только при работе с текстом, который загружен из файла. В окне упражнения таймер располагается справа от виртуальной клавиатуры.

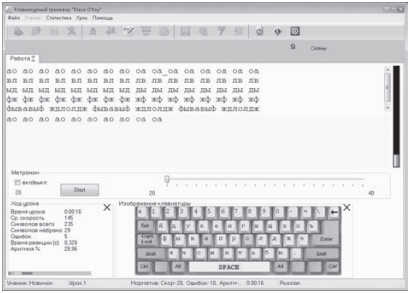

Рис. 3.31. Выполнение упражнения в Klava O'Key

Непосредственно под нижним текстовым полем находится область Метроном.

Определение

Метрономом называют устройство, отмечающее ударами определенные промежутки времени. Обычно этот прибор используется музыкантами для выдержки темпа при исполнении музыкального произведения.

Данная функция, имеющаяся в Klava O'Key, полезна для выработки ритма печати у тех, кто только начинает осваивать метод «слепой» печати. Чтобы функция была доступна, установите флажок вкл/выкл. Этот флажок находится слева в области Метроном. Метроном начнет работать сразу, как только вы приступите к выполнению задания. Кроме того, при установленном флажке вкл/выкл становятся доступными опции самой области Метроном. Например, ползунком регулируется ритм метронома. Его можно подстроить под фактическую скорость печати, которую можно узнать под флажком. Кнопка Start/Stop запускает (или останавливает) работу метронома вручную. Важно иметь в виду, что скорость печати, которую озвучивает метрономом, не может быть меньше указанной при регистрации в программе.

На виртуальной клавиатуре зоны действия пальцев обозначены индивидуальным цветом. Символ,

который нужно набрать в данный момент, выделяется на виртуальной клавиатуре красным шрифтом.

Слева от виртуальной клавиатуры располагается область Ход урока, где отображается вся текущая статистка выполнения упражнения. Вы можете ориентироваться на нее, обращая внимание на критические показатели, и попытаться в дальнейшем улучшить их. Это позволит получить доступ к следующему заданию. Внизу области Ход урока располагается цветной индикатор. Он отображает степень аритмичности при вводе текста. Например, зеленый цвет индикатора говорит о том, что ритм печати находится в пределах нормы, желтый цвет свидетельствует о том, что аритмичность отклоняется от допустимого показателя, красный цвет — сигнал о значительных нарушениях в ритме. Бордовый цвет указывает, что с аритмичностью дела обстоят совсем плохо.

После того как упражнение будет закончено, на месте виртуальной клавиатуры появится отчет о проделанной работе. Если полученные параметры набора соответствуют установленным нормам, то упражнение засчитывается, и данные о его выполнении заносятся в таблицу статистики.

Кроме того, доступна календарная и развернутая статистики. Чтобы просмотреть их, нужно выбрать соответствующие вкладки (рис. 3.32).

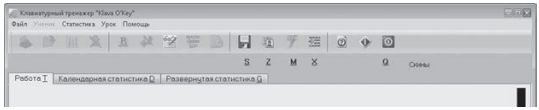

Рис. 3.32. Вкладки с календарной и развернутой статистикой

На вкладке Развернутая статистика отображается процент ошибочного нажатия по каждой клавише к общему нажатию.

Календарная статистика выводит статистику выполнения упражнений по дням. Здесь показано время работы, количество набранных символов, средняя скорость и процент ошибок.

Вы можете прервать выполнение упражнения, не дожидаясь его окончания. Для этого нужно воспользоваться клавишей Esc. В результате этого действия на месте виртуальной клавиатуры будет представлен отчет о проделанной работе, однако с пометкой Урок не пройден (рис. 3.33).

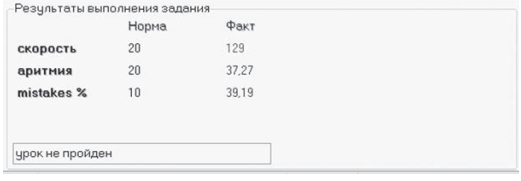

Рис. 3.33. Результат выполнения прерванного задания

Естественно, в этом случае упражнение не засчитывается, и его рано или поздно придется выполнить еще раз. Чтобы вернуться в главное окно программы, выполните команду **Урок ▶ Закончить** или нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Z**.

При наборе текста задания вы будете совершать ошибки. В Klava O'Key вам предоставляется возможность выполнить своеобразную работу над ошибками. Это конечно необязательная, но рекомендуемая процедура. Работа проходит так: каждое слово или комбинацию символов, в которых была допущена ошибка, необходимо набрать пять раз. Чтобы приступить к работе над ошибками, на панели инструментов окна упражнения нажмите кнопку . Если в данный момент у вас нет времени или желания исправлять их, то тогда сохраните содержимое работы над ошибками в текстовом файле. Вернуться к этой работе можно позже. Для этого воспользуйтесь кнопкой на панели инструментов.

Если текущее упражнение было пройдено успешно, то к следующему можно перейти с помощью кнопки . Но если при текущих параметрах печати не удается качественно выполнить задание, то попробуйте опустить планку требований, которую вы установили при регистрации. Для этого вернитесь в главное окно программы. В уже знакомой области **Сейчас работает** введите в счетчиках **Скорость**,

Аритмия и % ошибок новые нормативы для прохождения урока. В тренажере вы можете перейти вручную к любому упражнению из списка. Даже если текущее задание выполнено не совсем идеально, вы можете перейти к одному из последующих упражнений, установив счетчиком ▶ номер нужного урока. Но подумайте, стоит ли это того?

В Klava O'Key можно работать не только со встроенными упражнениями, но и с собственными текстами. Например, сохраните фрагмент, на котором собираетесь тренироваться, в текстовом файле. Нажав на панели инструментов главного окна кнопку , загрузите его в окно упражнения.

Typing Reflex

Если вы выберете клавиатурный тренажер Typing Reflex, то он без сомнения станет вашим надежным помощником во время вашего пути к высокой скорости набора без опечаток. Для развития правильного рефлекторного движения пальцев при работе на клавиатуре в состав русского курса программы включено 139 упражнений. При этом каждое упражнения сопровождается комментариями о том, как правильно располагать и перемещать пальцы на клавиатуре.

Авторы программы считают, что пользователь в зависимости от начальной подготовки может вы-

полнить все задания курса за 4–12 часов. При этом хорошо усваиваются навыки «слепой» печати. Для дальнейшего закрепления достаточно использовать свои знания и умения в повседневной практике при наборе текстов. И это несмотря на то, что пальцы могут стремиться нажать «не свои» клавиши.

На диске вы сможете найти ознакомительную версию тренажера Typing Reflex. Она отличается от полнофункциональной версии следующим.

- Работает без проблем в течение 30 дней.
- Позволяет выполнить только лишь первых 80 упражнений.

Главное меню и панель инструментов вы увидите сразу же после запуска программы. При этом текстовая область окажется пустой. Вы будете в дальнейшем работать с упражнениями, но перед тем как получить доступ к ним, нужно создать новый курс. Для этого выполните команду Файл ▶ Создать. В новом окне (рис. 3.34) необходимо выбрать курс, раскладку клавиатуры. Начните сначала с The Basic Course (Базовый курс). Кроме этого, введите данные о себе. При этом все поля заполнять необязательно.

После того как вы нажмете OK, перед вами откроется окно, в котором нужно сохранить курс в виде файла формата TRD. Сохраните данный файл. Теперь при каждом запуске тренажера он будет загру-

жаться автоматически и открывать то упражнение, на котором вы остановились в последний раз.

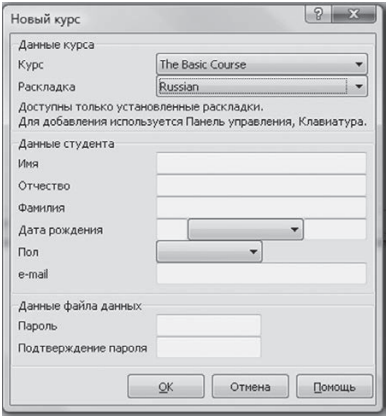

Рис. 3.34. Создание нового курса в Typing Reflex

В текстовом поле главного окна вы увидите первое упражнение вместе с подробными комментариями к нему, если не возникло проблем с созданием курса (рис. 3.35).

Ознакомьтесь с рекомендациями. После этого начинайте работать. Как только вы наберете первый символ, комментарии исчезнут: освободившееся пространство будут занимать символы, которые вы вводите.

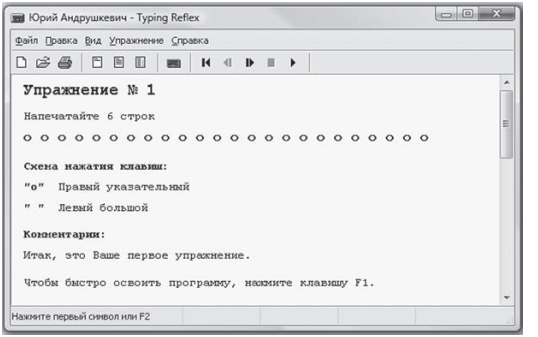

Рис. 3.35. Упражнение в Typing Reflex

Как всегда в заданиях предлагается набрать несколько строк с повторяющимися символами или группы символов. При этом если в строке вы допустите хотя бы одну ошибку, то строка прервется на ошибочном знаке и не будет учитываться. Затем вы сразу же перейдете на набор нового ряда, но также можете прерваться и начать заново, если вас не устраивает то, как вы выполняете задание. Для того чтобы прерваться нажмите клавишу F2 или кнопку на панели инструментов.

Соотношение набранных строк к количеству оставшихся отображается внизу в виде дроби в строке состояния. Как только вы завершаете выполнение упражнения, в строке состояния выводится подроб-

ная информация о соответствующих параметрах: о количестве напечатанных знаков, времени, затраченном на работу, средней скорости в знаках в минуту и словах в минуту. При этом количество слов в минуту рассчитывается как число знаков в минуту, поделенное на пять.

Вы получаете оценку за каждое выполненное упражнение. Например, если вы допустили не более трех ошибок, то оценка будет отличной.

Далее нажмите клавишу Пробел или сочетание Alt+ , чтобы перейти к следующему упражнению, Чтобы вернуться к предыдущему заданию, нажмите сочетание клавиш Alt+ . Кроме того, для перемещения между упражнениями можно воспользоваться кнопками панели инструментов. Чтобы перейти к первому невыполненному упражнению, нужно нажать кнопку .

Упражнения расположены в порядке усложнения заданий, поэтому лучше выполнять их последовательно, не перескакивая с одного на другое.

Кроме классических упражнений, которые направлены на запоминание положения клавиш, программа время от времени будет предлагать вам тестовые задания. Они нужны ей для того, чтобы оценить, как меняется ваш уровень владения клавиатурой в процессе обучения. Тест представляет собой набор известного стихотворения. При этом в тесте

отображаются только правильно набранные символы, допущенные ошибки же не учитываются. Typing Reflex выведет результаты проделанной работы сразу же по завершении теста. Результат будет включать в себя количество набранных знаков и слов, затраченное время в секундах, а также скорость набора в зн/мин и сл/мин. Игнорировать тесты у вас не получится, так как они являются обязательными элементами курса обучения.

Уже стало правилом, что в любом клавиатурном тренажере, в том числе и в Typing Reflex, внедрена виртуальная клавиатура, которая позволяет ориентироваться при работе с заданиями (рис. 3.36). Для того чтобы вызвать ее, нужно нажать на панели инструментов кнопку ⌨ или функциональную клавишу F3.

Рис. 3.36. Виртуальная клавиатура Typing Reflex

Каждая область действия пальца выделена на виртуальной клавиатуре определенным цветом

для облегчения запоминания правильного движения пальцев при наборе.

Внешний вид виртуальной клавиатуры можно настроить по желанию. Среди доступных параметров такие, как цвет клавиш, расстояния между ними, ширина границ и шрифт символов. Чтобы изменить их, нужно обратиться к соответствующим командам контекстного меню экранной клавиатуры, а чтобы изменить язык меню, следует выполнить команду Language ▶ Русский (Язык ▶ Русский). Это русифицирует ее.

Достоинством виртуальной клавиатуры Typing Reflex является то, что она располагается поверх всех окон. Это означает, что у вас есть возможность набирать текст в любом приложении, при этом ориентируясь на нее и не опуская взгляд на клавиатуру компьютера, что поможет быстрее закрепить навыки «слепой» печати десятипальцевым методом. Если переключить раскладку, то вид клавиш экранной клавиатуры изменится автоматически.

Чтобы перетащить виртуальную клавиатуру в любую удобную для вас область экрана, нужно удерживать нажатой левую кнопку мыши. А скрыть ее можно так же, как и вызывали.

Вы можете тренироваться и в свободном наборе реальных текстов помимо выполнения упражне-

ний в Typing Reflex. Для этого выполните команду Вид ▶ Текст. Открывшееся окно позволит вам набирать фрагменты как из внешнего источника, так и из текстового файла. Чтобы скопировать содержимое текстового файла в окно набора, обратитесь к команде Упражнение ▶ Открыть текст, а затем укажите путь к файлу и нажмите Открыть. Кроме того, вы можете загрузить несколько текстов для набора. Для перемещения между ними используйте те же способы, как и для обычных упражнений. При этом каждый текст будет иметь свой номер.

Чтобы просмотреть результаты выполненной работы, после окончания набора пользуйтесь кнопкой ■. Далее просто нажмите любую клавишу для того, чтобы начать печатать.

Typing Reflex ведет подробную статистику ваших тренировок. Просмотреть ее можно в отчете (рис. 3.37), который доступен по команде Вид ▶ Отчет.

В отчете представлены все стандартные параметры: задания курса, данные об их прохождении, ожидаемое время выполнения курса, которое рассчитывается на основе текущих показателей, и время, которое необходимо для проработки оставшихся упражнений. В нижней части отчета зафиксированы показатели выполнения тестов и набора свободных текстов.

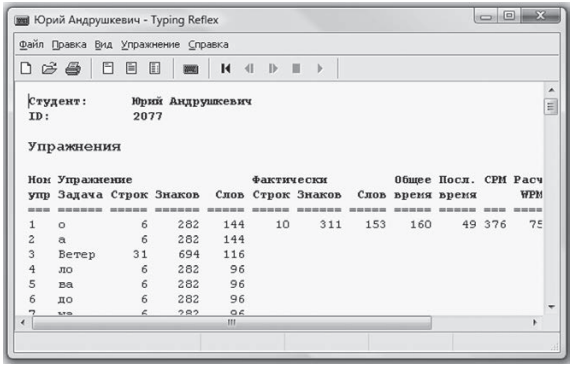

Рис. 3.37. Статистика выполнения заданий в Typing Reflex

Чтобы попасть в окно настроек программы, нужно выполнить команду **Вид ▶ Настройка**. Вкладка **Шрифты и цвета** дает возможность выбрать шрифт для текста упражнений и отчета, а также цвет любого элемента окна Typing Reflex. Вкладка **Звуки** позволяет отключить или изменить озвучивание нажатия различных клавиш. Последняя вкладка **Опции текста** содержит параметры, отвечающие за реакцию на допущенные ошибки при наборе свободного текста.

Typing Reflex поддерживает многопользовательский режим. Каждый пользователь должен создать для себя отдельный курс. При запуске программы

нужно будет выполнить команду Файл ▶ Открыть, чтобы выбрать курс из списка имеющихся файлов.

Новое слово

Последняя, четвертая, группа представляет оригинальные идеи, альтернативные методики обучения, одним словом, все, что имеет оригинальную идею реализации проблемы. Главное в жизни не потерять способность удивляться. Так что удивляйтесь, пожалуйста, и на здоровье.

Numeric keyboard

Для развития навыков «слепой» печати на цифровом блоке клавиатуры предназначен клавиатурный тренажер Numeric keyboard. Он состоит из 40 уроков, каждый из которых включает в себя комбинацию цифр, арифметических знаков, запятой и пробела.

Numeric keyboard распространяется бесплатно.

Нажмите кнопку Начать урок, чтобы приступить к выполнению упражнения (рис. 3.38). При этом в верхней части окна появится желтое поле ввода, а над ним разместится текст задания. На виртуальной клавиатуре красным цветом подсвечивается символ, который нужно набрать в данный момент. Как только вы закончите выполнять упражнение, параметры печати отобразятся в строке состояния.

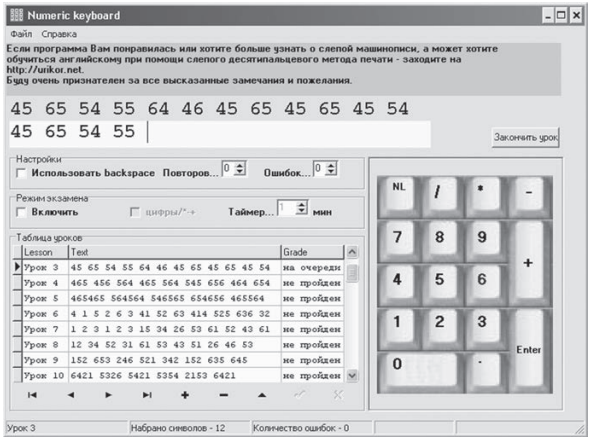

Рис. 3.38. Тренировка на цифровом блоке клавиатуры

Номер урока, его содержимое и статус представлены в таблице уроков. Доступны будут только те уроки, которые имеют статус **на очереди**, поэтому вы не сможете произвольно выбирать упражнение. Единственное, что можно, это повторить одно из ранее выполненных уроков, они помечены статусом **пройден**.

Пользователем самостоятельно устанавливаются параметры выполнения упражнения. Все это задается в области **Настройки** перед началом работы.

- При установке флажка Использовать backspace программа разрешит ввод одного ошибочного символа. Но для его удаления придется воспользоваться клавишей Backspace. По умолчанию опечатки в Numeric keyboard блокируются.
- Счетчиком Повторов устанавливают количество повторений текущего задания. Например, если вы задали число повторов больше нуля, то после набора строки следует нажать клавишу Enter. Она очистится, и упражнение можно будет повторить заново.
- Счетчиком Ошибок устанавливается максимально допустимое количество ошибок в задании. Программа разрешит вам выполнять следующий урок, если при выполнении упражнения заданный лимит не будет превышен.

Также в Numeric keyboard вы можете работать с упражнениями в режиме экзамена. В таком варианте символы цифрового блока клавиатуры будут показываться в случайном порядке. Установите в одноименной области флажок Включить, чтобы перейти в режим экзамена. После ввода предлагаемых случайных цифр необходимо нажимать клавишу Enter. Если установить флажок цифры /*-+, в заданиях помимо цифр будут встречаться и арифметические знаки. Счетчиком Таймер можно задавать время сда-

чи экзамена. Окно с результатами работы будет выведено по окончании экзамена.

Примечательно, что база уроков Numeric keyboard доступна для редактирования. С помощью инструментов панели, которая расположена под списком упражнений, вы можете изменять уроки, подстраивая под свои нужды.

Keypresor

Методика обучения, которую предлагает клавиатурный тренажер Keypresor, несколько отлична от традиционной. Перед тем как начать тренировку, пользователь сам задает уровень скорости, к которой он будет стремиться при наборе текста, и процент ошибок, который его устраивает. Если же он впоследствии не справляется с упражнением при этих параметрах, то программа прерывает тренировку, предлагая начать все заново.

Тренажер Keypresor распространяется бесплатно и не требует инсталляции.

Запустив программу, далее нужно зарегистрироваться в ней. Регистрация проста: нужно нажать кнопку Зайти под именем, ввести свое имя, необязательный пароль и установить флажок Загружать при запуске программы, но это только в том случае, если вы являетесь единственным пользователем Keypresor. В этом случае при следующих запусках программы, ваши

данные будут автоматически загружаться и открывать то упражнение, на котором вы остановились в предыдущем сеансе.

Над виртуальной клавиатурой будут располагаться два ползунка. Первый устанавливает желаемую скорость печати, которая может варьироваться от 50 до 200 знаков в минуту, второй — допустимый процент ошибок. После этого просто начинайте печатать предложенный текст (рис. 3.39).

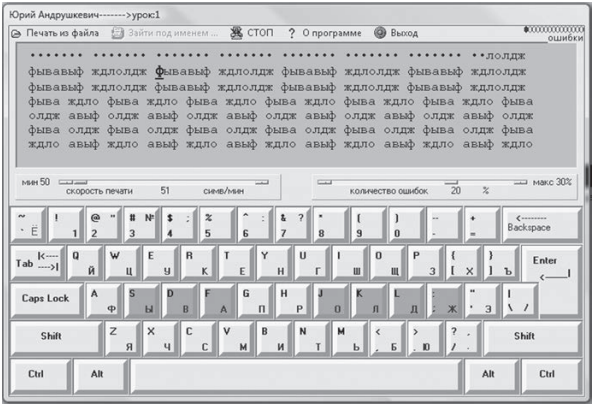

Рис. 3.39. Работа с упражнением в Keypresor

Программа определяет вашу скорость набора следующим образом. Символ, который предстоит

набрать в данный момент, выделяется жирным шрифтом с подчеркиванием. Набранные же символы постепенно превращаются в точки со скоростью, которая соизмерима с той, что вы установили ползунком перед началом занятия. Если точки успеют настигнуть выделенный для набора знак, то упражнение завершается. После нескольких попыток вы легко определите для себя нужную скорость, при которой у вас будет возможность удаляться от надвигающихся точек. Не устанавливайте такую скорость, чтобы удаление шло слишком быстро. Лучше сохранить элемент соревнования, так как именно в процессе соревнования и увеличивается темп печати. Обратитесь к знакомым ползункам, когда вы почувствуете, что планку скорости нужно поднять, а количество ошибок уменьшить.

Количество совершенных ошибок фиксируется индикатором, который расположен в верхнем правом углу окна. Когда значение превысит лимитированный порог, то работа с упражнением прервется. Нажав кнопку СТОП, вы сами можете закончить работу в любой момент, если желаете этого.

Keypresor поздравит вас с новой победой, если задание будет выполнено успешно, то есть с соблюдением всех выбранных параметров. Кроме этого программа покажет вам, с какой средней скоростью вы набирали текст и какой процент ошибок допустили (рис. 3.40).

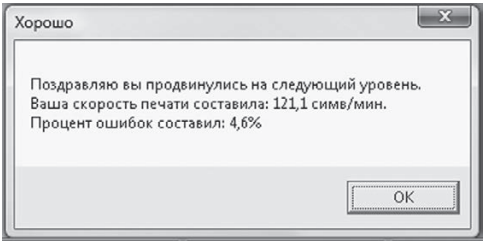

Рис. 3.40. Извещение о переходе на новый уровень

Смело приступайте к новому, преодолев текущее упражнение, но не забывайте устанавливать для себя все более жесткие как скоростные рамки, так и допустимые пределы ошибок. Только в таком случае в ваших занятиях наметится какой-либо прогресс.

В Keypresor вы можете тренироваться и в наборе реальных текстов. Просто нужно создать текстовый файл и поместить в него фрагмент, с которым собираетесь работать. Затем нажмите в окне Keypresor кнопку **Печать из файла**, укажите нужный документ и нажмите **Открыть**. Теперь содержимое файла будет загружено в область упражнения.

Помните, что при работе с текстом не действуют ограничения на скорость, то есть набранные символы не превращаются в точки. Программа известит вас лишь о том, что вы превысили допустимое число ошибок, если это действительно так, но по оконча-

нии набора в заголовке программы вы все равно увидите среднюю скорость, с которой печатали текст.

Ten-fing

Клавиатурный тренажер Ten-fing несколько отличается от программ-аналогов. Дело в том, что предлагаемые задания представляют собой тексты упражнений, сгенерированные на основании уровня подготовленности пользователя и установленных им настроек. В состав Ten-fing входит словарь объемом 1500 слов и тренировочных комбинаций символов. Именно из этого словаря программа формирует задания. Если подходящих слов и сочетаний просто нет, то тренажер генерирует их случайным образом. При этом программа Ten-fing является бесплатной и не требует инсталляции.

Для начала зарегистрируйтесь в открывшемся окне на вкладке Пользователи (рис. 3.41).

В строке Новый пользователь введите свое имя и нажмите кнопку Добавить. После регистрации ваше имя станет доступным в раскрывающемся списке Зарегистрированные пользователи. Вы должны будете выбирать свое имя в списке каждый раз перед началом работы. Это дает возможность программе открыть вашу статистику и предложить новое упражнение исходя из нее. Вся статистика выбранного пользователя ото-

бражается на этой вкладке. Параллельно с Ten-fing могут работать и другие пользователи, но не более 10. Однако пользователя, завершившего обучение, можно без проблем удалить из списка с помощью кнопки **Удалить** и зарегистрировать нового.

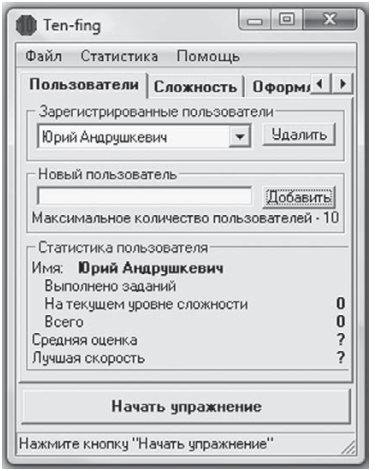

Рис. 3.41. Регистрация пользователя в Ten-fing

Нажмите кнопку **Начать упражнение**, чтобы приступить к выполнению упражнения в типичном окне клавиатурного тренажера (рис. 3.42). Все стандартно: в верхней части окна приводится текст упраж-

нения, в нижней отображаются набранные вами знаки. На панели под вводимым текстом есть подсказка о том, каким пальцем нужно нажимать следу-ющую клавишу. Здесь же приводится количество допущенных ошибок и степень завершенности задания в процентах от общего объема текста. Надоело? Тогда нажмите одноименную кнопку, чтобы прервать задание. Сделать это можно в любой момент.

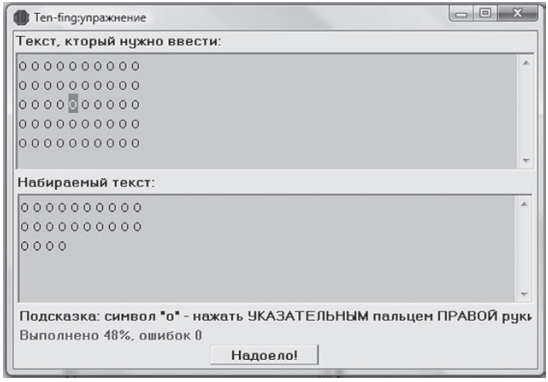

Рис. 3.42. Выполнение упражнения в Ten-fing

Программа предложит перейти на более сложный этап тренировок, если упражнения данного уровня сложности вы выполнили успешно, то есть сделали ошибок не больше, чем допустимо. На сле-

дующем этапе в заданиях будут встречаться новые символы. Если вы хотите продолжить, то нажмите кнопку Увеличить в нижней части главного окна Tenfing. Иначе воспользуйтесь кнопкой Не менять.

Простейшие упражнения для проработки отдельных символов вам предлагаются на первых порах по умолчанию. Постепенно, как будет расти ваше мастерство, уровень сложности заданий также будет повышаться. Это осуществляется с помощью специального алгоритма, встроенного в программу. Хотя можно не ждать, когда он сработает, и при желании самостоятельно задать настройки, которые определят текст упражнения. Это удобно в том случае, если у вас уже имеется опыт набора и все, что вам нужно, это повысить технику и скорость печати. Это также можно использовать для проработки проблемных клавиш.

На вкладке Сложность находятся параметры управления содержимым заданий (рис. 3.43). Назначения каждого из них описано ниже.

В строке Изученные буквы отображаются символы, которые будут встречаться в упражнениях данного уровня сложности. Введите в данную строку эти символы, если у вас есть проблемы с их набором, и программа сгенерирует задания с учетом ваших пожеланий.

В раскрывающемся списке Допустимое количество ошибок можно задать максимальное число помарок,

на которые программа закроет глаза при рекомендации перейти на новый уровень сложности.

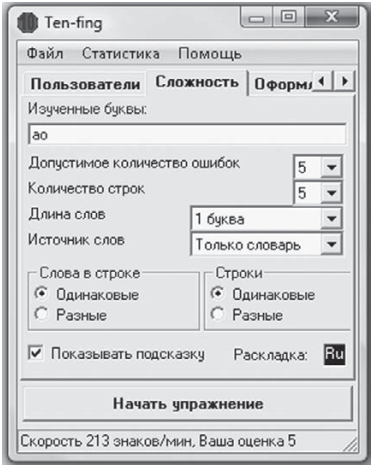

Рис. 3.43. Параметры сложности заданий в Ten-fing

Сколько строк текста будет предлагаться в задании можно указать в раскрывающемся списке Количество строк.

Сколько знаков должно содержать слово или тренировочная комбинация или, что тоже самое, как часто в упражнении будет встречаться пробел, определяется раскрывающимся списком Длина слов.

Раскрывающийся список Источник слов задает то, как будут формироваться упражнения для вас: только с использованием метода случайной генерации или встроенного словаря, или и тем и другим способом.

Каждая строка задания может содержать одинаковые или разные слова или комбинации символов. Данный параметр задается в зависимости от положения переключателя Слова в строке. За то, будут ли строки идентичными, ответственен переключатель Строки.

Если установить флажок Показывать подсказку, то в окне упражнения будет присутствовать информация о том, каким пальцем нужно нажимать данную клавишу. Если подсказка вам не нужна, то можете снять этот флажок.

Сменить раскладку клавиатуры и потренироваться в наборе символов английской раскладки можно щелчком на синем значке Раскладка.

Тип и цвет шрифта текстов заданий, а также цвет фона окна упражнения задается на вкладке Оформление главного окна Ten-fing .

Bombina

Тренажер Bombina идеально подходит для школьников и тех, кто только начинает знакомиться с клавиатурой и методом «слепого» набора. Начать работу можно с маленькой лекции, которая разъяс-

няет суть слепого десятипальцевого метода набора. Читая теорию, вы также потренируетесь в постановке пальцев на клавиатуре и их правильном перемещении как по отдаленным клавишам, так и по зонам. Вы можете также пропустить вводный курс и сразу приступить к выполнению упражнений. В процессе совершенствования техники печати вы будете перемещаться на все более сложные уровни тренировки: от слогов к словам, а затем к тексту.

Более опытные пользователи, желающие повысить скорость набора, также могут работать с Bombina, поскольку программа позволяет самостоятельно выбирать уровень сложности задания, а также использовать в работе собственные тексты.

Программа поддерживает многопользовательский режим, поэтому в Bombina вы можете работать всей семьей. Здесь ведется статистика по каждому пользователю. Составление турнирной таблицы и определение победителя привнесет в коллективный процесс обучения элемент соревнования.

Bombina также подходит для освоения английской раскладки — в составе программы вы найдете англоязычные упражнения для пользователей, причем с различным уровнем подготовки.

На диске доступна демонстрационная версия Bombina. Ее отличия от полнофункциональной версии заключаются в том, что вам дается пройти бес-

платно всего лишь три уровня. Кроме этого, при работе с упражнениями программу придется перезапускать каждые две минуты из-за появления таблички, напоминающей о том, что вы работаете с демонстрационной версией.

В этой программе не нужно специально запоминать то, каким образом нажимаются те или иные клавиши. Достаточно смотреть на экранную клавиатуру и повторять движения прыгающих фишек. Одно упражнение длится минуту, хотя в настройках программы этот интервал можно изменить. Результат оценивается после каждого упражнения. Причем оценки выставляются в бегемотах. Например, если перед вами прыгают пять бегемотов, то это означает, что вы близки к переходу на новый уровень. Кроме того, программа предупредит вас, когда нужно сделать перерыв, а также подскажет специальные упражнения для пальцев, рук шеи и ног. Потом вы сможете поиграть в игру и узнать одно из крылатых выражений. Но это потом, а сейчас давайте посмотрим, что представляет собой интерфейс программы.

После запуска Bombina перед вами появится окно. В нем нужно выбрать для себя смешной персонаж и имя. Для это нужно щелкнуть на стрелках под надписью Выбрать картинку в верхнем левом углу. Щелкать нужно до тех пор, пока выбранный зверь не понравится вам. В общем списке выбранный зверек будет

заключен в ярко-зеленую рамку. Под картинкой зверька в оранжевой строке нужно ввести свое имя, если вы не хотите называться стандартным именем, например, Чемпион-5, а затем нажать на стрелку Сохранить имя (рис. 3.44).

Рис. 3.44. Регистрируемся в программе Bombina

В графе, которая соответствует выбранному рисунку, будут фиксироваться все ваши достижения: от общего количества набранных символов до высшей скорости за последние десять сеансов и процент ошибок. Если вы можете печатать десятипальцевым

методом, то можно начать не сначала, а выбрать подходящий для себя уровень. Для этого нужно нажать кнопку **Настройка**, которая похожа на изображение молоточка и гаечного ключа, и в новом окне сделать свой выбор (рис. 3.45).

Рис. 3.45. Выбор уровня и других настроек

Как видите, всего существует восемь уровней. Исключением для выбора являются последние два: на седьмой уровень можно попасть только при успешном прохождении шестого, а на восьмой — удачно справившись с седьмым.

В этом же окне можно задать и другие настройки. Например, время одного упражнения, сколько упражнений делать до перерыва и так далее. Кроме того, если вы не знаете, какой именно уровень вам нужно присвоить, то смотрите на описание уровня. Каждому уровню соответствует свой цвет бегемота.

Чтобы выбрать текст упражнения, нужно нажать кнопку Тексты, которая похожа на открытую книгу. Здесь вы можете не только выбрать текст, но и добавить свой.

Создать собственное упражнение можно, выполнив следующую последовательность действий.

1. Щелкните на одной из стрелок имеющихся упражнений (его текст будет заменен вашим).
2. Скопируйте текстовый фрагмент из внешнего источника.
3. Нажмите кнопку Создать упражнение с изображением плюса. Теперь можно приступать к работе.

Если в дальнейшем вы захотите вернуть исходный текст упражнения, воспользуйтесь кнопкой Восстановить с изображением минуса.

Кроме того, есть возможность выбрать вариант расположения кнопок виртуальной клавиатуры, если они не совпадают с вашей реальной. Для этого нужно щелкнуть на голубую стрелку на виртуальной клавише Enter.

После того как вы выберете для себя зверька и введете свое имя и все остальные настройки, можно приступать к знакомству со слепым десяти-

пальцевым методом набора с помощью данной программы. Для этого щелкните на коричневой стрелке Старт. Перед вами появится первое занятие. Нажмите кнопку Старт, чтобы приступить к прохождению первого задания (рис. 3.46).

Рис. 3.46. Одно из заданий

Текст для набора располагается в верхней части страницы с упражнением. На экранной клавиатуре с помощью четырех цветов выделены клавиши, на которых в исходном положении должны находиться пальцы. Мигающая фишка, которая находится на одной из клавиш, говорит о том, что в этот момент требуется нажать именно ее. Следите за тем,

с какой из исходных клавиш переместилась эта мигающая фишка. Именно таким образом вы узнаете, какой палец должен быть активирован.

Если вы проходите уровень ниже четвертого, то при ошибке в строке более чем один раз вам придется набирать ее заново.

После того как пройдет минута (или другое время, которое вы внесете в настройки), то выполнение задания прервется и программа выведет статистику о только что проделанной работе (номер проходимого уровня, скорость набора, процент ошибок), а также выставит вам оценку в бегемотах. Чтобы продолжить выполнение упражнения, вновь нажмите кнопку Старт (рис. 3.47).

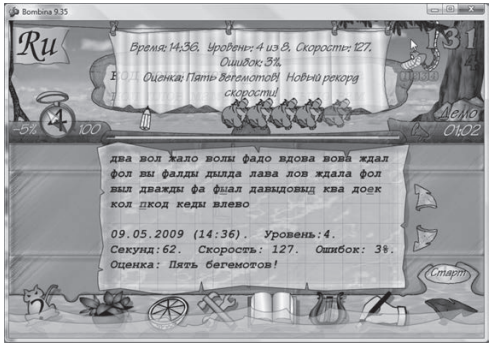

Рис. 3.47. Статистика выполненного задания

Пять бегемотов является наивысшей оценкой. Она выставляется только в том случае, если все выбранное время вы набирали с предельной скоростью для данного уровня или выше ее. При этом процент ошибок не превысил допустимый. Чтобы узнать пороговую скорость и допустимый процент ошибок для данного уровня, нужно посмотреть эти значения в настройках программы (см. рис. 3.45). Как уже говорилось выше, каждому уровню соответствует определенный цвет прыгающих бегемотов. Первый из прыгающих бегемотов имеет цвет следующего уровня. Именно того, на который в случае успеха вы скоро перейдете. Программа автоматически переведет вас на следующий уровень сложности, но только после того как вы с успехом пройдете задание, то есть получите оценку в пять бегемотов.

Начальные уровни тренировки программы достаточно просты, так как она сама исправляет ваши ошибки и даже автоматически переключает раскладку клавиатуры, если в текс-те присутствуют английские слова. Кроме того, допускается нажатие клавиши Пробел вместо Enter, если нужно перейти на следующую строку. Но, начиная с пятого уровня, требования к обучению ужесточаются: снимаются первые два допущения. А вот замена клавиши Enter пробелом запрещается уже с шестого уровня. Первые три уровня работают с повторя-ющимися слогами. А с четвертого вы начнете набирать текст.

Программа помнит тот участок упражнения, на котором вы остановились в последний раз. При очередном вызове она предлагает начать работу именно с него.

А дальше давайте рассмотрим, какие элементы присутствуют в окне Bombina при проработке задания.

Флажок в верхнем левом углу окна отображает текущую раскладку, которая подходит для печати очередного символа. Виртуальная раскладка переключается автоматически.

Компас под флажком показывает, скоро ли вы перейдете на новый уровень. Под стрелкой компаса видна цифра, которая отражает то, на каком уровне сложности вы находитесь в данный момент. Справа от компаса располагается цифра, которая отображает уровень скорости в количестве символов в минуту, которую вы должны иметь, чтобы пройти на новый уровень. Слева находится процент ошибок, который допускается. Если у вас будет ошибок больше этой нормы, то вы никогда не перейдете на новый уровень. Стрелка компаса может поворачиваться в разные стороны: если белый конец находится вверху и наклонен вправо, то вы имеете все шансы перейти на новый уровень, если же в таком положении находится красный конец стрелки, то ничего хорошего в этом нет. Скорее всего вас вернут на один уровень назад. Поэтому, начав тренировку с любо-

го уровня, вы в конце концов опуститесь или поднимитесь на тот, который отражает ваш реальный статус как «слепого» наборщика. За хорошую скорость вы дополнительно можете получить медаль.

Карандаш, который находится под текстом упражнения, показывает, в каком месте текста вы находитесь. Если карандаш располагается по середине, то текст напечатан наполовину. Если навести указателем на карандаш, то появится информация о том, сколько процентов текста уже напечатано.

Под карандашом располагается индикатор времени (рис. 3.48).

Рис. 3.48. Индикатор времени

Он, как и во всех остальных программах, показывает, сколько осталось до перерыва. Когда полоса доходит до перерыва, то упражнение на этом не заканчивается и не обрывается мгновенно: вам дается время допечатать слово до конца и нажать пробел.

На более высоких уровнях появляются два бегемота (рис. 3.49).

Рис. 3.49. Эти бегемоты показывают ваши ошибки

Черный плакат с дыркой, который они держат, будет показывать ваши ошибки. Эти ошибки придется исправлять самостоятельно. Для этого следует использовать клавишу Backspace. Прямо как в реальной печати. На низких уровнях ошибки исправляются автоматически, поэтому эти бегемоты и не появляются. Если вы не хотите исправлять ошибки на высоких уровнях, то щелкните на правом бегемоте, и черный плакат исчезнет.

Питон, который расположен вверху справа, позволяет преобразовывать текст упражнения в более или менее сложный. Для этого нужно выбрать квадратик с цифрой в ряду под этим питоном и щелкнуть на нем кнопкой мыши. С повышением уровня сложности виды текста меняются в таком порядке: буквы, слоги, слова, реальный текст. Кроме того,

имеется скрытый пятый уровень, который находится выше питона. Этот уровень представляет собой облегченный текст без знаков препинания. Каждый уровень сложности имеет соответствующий вид текста. Если вы для более сложного уровня выберете более легкий, то не пройдете данный уровень, даже если достигните требуемых скорости и уровня ошибок. Кроме того, питон может показывать язык. Для этого нужно щелкнуть на его голове. Кроме языка вы увидите, что вернулись к началу задания: то есть текущий уровень будет обнулен вместе с таймером. Но делать это нужно до появления результата. Этот прием позволяет вам не портить статистику плохими оценками, когда вы чувствуете, что печать не удалась. Вы просто переделываете задание.

Цифры, которые расположены на дереве рядом с питоном, показывают количество правильно набранных символов (оранжевые цифры) и количество ошибок (красные цифры). При этом скорость печати не всегда будет равна оранжевому числу. Так как вам дают допечатать слово, вы тратите несколько секунд для завершения. Это и отражается потом на результате. Поэтому не затягивайте с последним символом и последующим нажатием пробела.

Прямо под деревом на камне располагается желтый громкоговоритель. Щелкая на нем, вы включаете или выключаете звуковое сопровождение программы.

Ниже громкоговорителя расположен таймер, показывающий, сколько времени прошло с начала сеанса. При этом под ним находится желтая полоска, которая показывает, что таймер активен.

Нажав кнопку Пауза в правом нижнем углу, вы всегда сможете прерваться, а затем продолжить работу без ущерба для статистики.

За успехи в учебе самым старательным ученикам Bombina раздает медали. Скорее всего, по мере занятий ваша скорость набора будет увеличиваться. Когда она превысит последнее значение, которое было зафиксировано программой, на 30 знаков в минуту, то получите медаль, которую можно увидеть на странице статистики при завершении работы над заданием. Медаль выкатится вместе с прыга-ющими бегемотами и будет располагаться над турнирной таблицей, которая выводится, если щелкнуть на стрелке Выход панели инструментов (рис. 3.50).

Рис. 3.50. Медаль Bombina за успехи в прохождении заданий

Цвета медали бывают разными и зависят от того, какой уровень вы проходите в настоящий момент. Медали бывают зеленые, бронзовые, серебряные и золотые. Например, золотую вы сможете получить, если повысите свою скорость на пятом уровне сложности.

Структура окна упражнения и система оценок вам известна. Поговорим о настройках программы и назначении элементов инструментальной панели.

Как вы помните, чтобы перейти на страницу настроек Bombina (рис. 3.45), нужно щелкнуть на кнопке с изображением молотка и ключа, расположенной на панели инструментов.

В левой части страницы располагаются четыре параметра. Первый из них устанавливает автоматический переход с одного уровня сложности на другой, если пользователь три раза подряд получил высшую оценку — пять бегемотов. Для того, чтобы отключить автопереход и выбирать уровень самому, нужно щелкнуть на сиреневой стрелке, которая располагается около поясняющей надписи. Последняя при этом изменится.

С помощью второго можно изменить время, в течение которого длится один сеанс для выполнения задания. По умолчанию выставлен интервал в одну минуту. При необходимости вы можете увеличить его, щелкнув на фиолетовой стрелке рядом с поясняющей надписью.

Большую перемену или перерыв устанавливает третий параметр. В перерывах Bombina предлагает своим пользователям выполнить ряд физических упражнений, чтобы расслабить уставшие руки, а также поиграть в увлекательные игры, чтобы отвлечься от монотонного обучения. Границы временного интервала колеблются от 10 до 60 минут. Поскольку в демонстрационной версии программы вы можете работать с упражнениями не более двух минут, добраться до большой перемены, не приобретя полнофункциональную версию Bombina, не получится.

Четвертый параметр позволяет изменить внешний вид окна, которое отображает статистику по только что пройденному сеансу.

Кроме этого, контроль подробной статистики своих достижений можно осуществить на странице результатов. Чтобы открыть его, нужно нажать кнопку Результат, которая выглядит как изображение руки, держащей карандаш. В этом окне вы увидите текст, который печатали в последнем сеансе, включая ошибки, обозначенные красным шрифтом. Кроме этого, здесь присутствует диаграмма результатов за последние десять сеансов. Чтобы просмотреть все, что вы напечатали в последних десяти уроках, нажмите стрелку Весь текст в правом нижнем углу. При этом будет создан специальный файл с вашими результатами.

Кнопка Ученики, которая похожа на половинку лимона, приведет вас к списку учеников. Он загружается сразу же после запуска программы. Если вдруг вы решите обнулить все свои прежние достижения и начать путь к новым рекордам с нового листа, то выделите картинку, которую выбрали в самом начале в списке учеников и щелкните на стрелке Обнулить результат и начать сначала, расположенной в нижнем левом углу программы.

Чтобы изменить внешний вид окна программы, необходимо воспользоваться настройками, расположенными на странице, которую открывает кнопка Цвета (выглядит как цветочный горшок). Вы можете менять вид и цвет различных областей окна Bombina с помощью ползунков. Также можно менять вид клавиш виртуальной клавиатуры и прыгающих фишек. Для этого достаточно выполнить щелчок на образцах, располагающихся в правой части страницы.

Кроме того, можно выбрать музыку, которая будет сопровождать ваше занятие, и отрегулировать громкость ее звучания. Для этого пройдите на страницу, вызываемую кнопкой Музыка, похожей на изображение арфы. Для выбора файла MP3 нужно щелкнуть на папке с надписью mp3. Как только файл загрузится, щелкните на нижнем регуляторе громкости. Воспроизведение начнется. Область Стоп регулятора служит для того чтобы отключить му-

зыку. А вот верхним регулятором громкости можно менять интенсивность служебных звуков тренажера Bombina.

VerseQ

Программа VerseQ является уникальным в своем классе клавиатурным тренажером, так как ее создатели предлагают пользователю изучать «слепой» метод печати вместе с клавиатурой по нестандартной и чрезвычайно эффективной методике.

В отличие от традиционных тренажеров, VerseQ не включает в себя фиксированный набор заданий, которые медленно, но верно и постепенно охватывают клавиши всех рядов клавиатуры. Обучение начинается сразу со всех букв. Последовательность генерируются таким образом, чтобы учитывать те сочетания, которые чаще всего встречаются в текстах. Поэтому не удивляйтесь, что вам придется набирать такие фразы, как, например, про, не, тся, смо, но, сто и др. Все это сделано исходя из факта, что пальцы в процессе набора текстов запоминают не отдельные клавиши, а именно их комбинации. При формировании упражнения также учитывается вероятность, с которой разные символы присутствуют в текстах. В итоге, например, в ходе прохождения задания букву е нужно будет набирать чаще, чем, скажем, ъ.

Запустив тренажер, вы попадете в окно заставки VerseQ. Здесь в списке Язык обучения нужно указать тип раскладки, с которой собираетесь работать. Вас сначала могут заинтересовать пункты Russian и Russian. Advanced. При выборе пункта Russian (Русский) в задании будут встречаться только буквы в нижнем регистре. Пункт Russian.Advanced (Русский расширенный) открывает доступ к заданиям, в которых встречаются буквы не только верхнего и нижнего регистров, но и другие символы.

В области Уровень сложности вам необходимо выбрать тот уровень, который соответствует вашему навыку. Ошибиться трудно, так как здесь представлено всего лишь три уровня.

Определившись с языком раскладки и уровнем сложности, нажмите кнопку Старт!. После генерации семантической модели языка, на основе которой формируются упражнения, перед вами откроется окно упражнения. Оно по составу предельно просто. Виртуальная клавиатура находится в центре. На ней уголками обозначены клавиши исходной позиции. Группы клавиш, принадлежащих одному пальцу, выделены разными цветами. Над виртуальной клавиатурой располагается текст задания и строка ввода. Вы можете сразу же приступать к работе. Если набрали ошибочный символ, то он выделяется красным цветом. Все действо сопровождается характерным звуком.

Как только вы наберете предложенную строку, программа сразу же выведет статистику о проделанной работе на желтой табличке вверху окна (рис. 3.51). В VerseQ присутствует еще один очень полезный алгоритм, который позволяет проводить скрытое слежение за допущенными ошибками. Например, программа не будет заставлять вас набирать ее заново или проводить работу над ошибками, если в предыдущей строке вы совершили опечатки, как в тренажерах-аналогах.

Рис. 3.51. Выполнение упражнения в VerseQ

Она поступит проще и мудрее: сгенерирует следующее задание с их учетом. Или, если говорить другими словами, символы, при наборе которых возникли затруднения, просто будут чаще встречаться в последующих заданиях. Кроме того, символы нового упражнения будут окрашены в желтый цвет. Но если задание было пройдено безошибочно, то новое будет создано только с учетом распределения букв в текстах и распространенности различных комбинаций. В таком задании шрифт останется белым.

Программа также имеет встроенный метроном, который позволяет сохранять ритм печати на постоянном уровне. Чтобы включить/выключить метроном, необходимо воспользоваться функциональной клавишей F3. Также можно понизить или повысить темп работы метронома. Для этого воспользуйтесь клавишами Page Down и Page Up соответственно.

Кроме того, с помощью других функциональных клавиш можно управлять некоторыми настройками программы. Например, за отображение виртуальной клавиатуры отвечает клавиша F3, чтобы вывести табличку статистики на экран, нажмите клавишу F4, а переместить текст упражнения, строку ввода и виртуальную клавиатуру на другую позицию можно с помощью клавиши F5.

Глава 4
Дополнительные средства ускорения печати

Автоматический переключатель раскладки punto switcher

Скажите, часто ли у вас при наборе текста возникала ситуация, когда вы начинали вводить слово, забыв изменить раскладку клавиатуры? И вместо, например, Земля вы печатаете Ptvkz. Думаю, что довольно часто. Такие ситуации уже не один год и не для одного миллиона пользователей с успехом исправляются программой Punto Switcher. Она совершенно бесплатная, скачать ее можно на сайте http://punto.yandex.ru. Самое главное ее достоинство заключается в том, что она налету угадывает раскладку клавиатуры и изменяет ее, если вы забыли сделать это сами.

Кстати говоря, при использовании Punto Switcher вовсе отпадает надобность в изменении раскладки клавиатуры, так как процент «угадываний» очень высок. Но если вдруг программа не смогла правильно определить раскладку, то достаточно на-

жать клавишу Esc на вашей клавиатуре сразу же после набора слова, чтобы мгновенно изменить ее. Как только вы установите данную программу, то в области уведомлений появится специальный значок, отображающий текущую раскладку En или Ru. Этот значок очень похож на аналогичный для Windows, который располагается слева в области уведомлений. Поэтому, чтобы не загромождать ту часть экрана, где находится область уведомлений лишними элементами, последний нужно отключить. Для этого щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберете команду Закрыть языковую панель. Все важные настройки, такие как запуск при старте Windows, проверка обновлений, показ значка в области уведомлений уже установлены в программе по умолчанию. Единственное, что мы бы посоветовали изменить в настройках, это следующее: выполните правый щелчок на значке программы в панели инструментов и выберете в меню команду Настройки. В новом окне перейдите на вкладку Устранение проблем и в области Не переключать раскладку, если перед вводом были нажаты установите флажок Вы сменили раскладку. Это позволит избежать конфликта, когда Punto Switcher постоянно пытается изменить раскладку, когда это делать не нужно. Иногда это превращается в ужесточенную борьбу между вами и программой.

Помимо основной функции автоматической смены раскладки Punto Switcher «оброс» массой дополнительных функций, которые порой соревнуются, кто приносит больше пользы. Например, что делать, если вы набирали текст в Word и произошел сбой в программе, а вы забыли сохранить информацию. Если у вас не установлен Punto Switcher, то текст придется набирать заново. Если же установлен, то идите прямо в Дневник. Это место где хранится все, что вы набираете с клавиатуры (рис. 4.1).

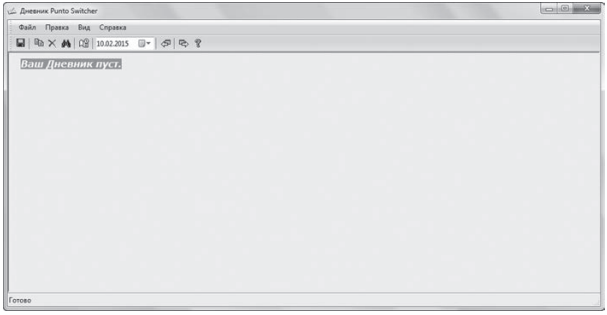

Рис. 4.1. Дневник Punto Switcher хранит все, что вы набрали

Но перед этим функцию Дневника нужно включить. Для этого в контекстном меню программы выберите Дополнительно и установите флажок Вести дневник. Доступ к дневнику открывается,

если в этом же меню выбрать команду Открыть дневник.

Кроме того, если вы обнаружили, что, печатая вслепую, каким-то образом ввели целый абзац в неверной раскладке, то не беспокойтесь. Скопируйте данный абзац с помощью сочетания клавиш Ctrl + C, а затем перейдите по ссылке Буфер обмена ▶ Изменить раскладку (рис. 4.2).

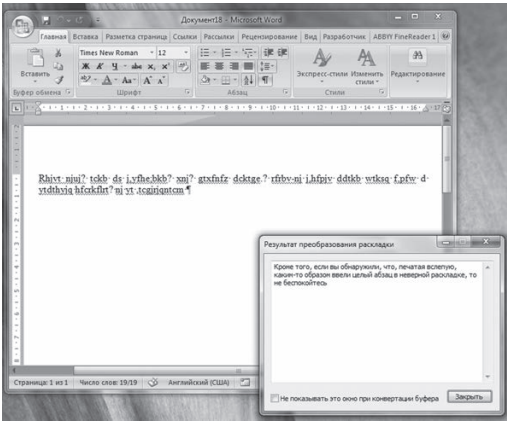

Рис. 4.2. Изменение раскладки

В появившемся окне можно скопировать полученный абзац и вставить его на место первоначального. С буфером обмена еще можно поступить

немного иначе, транслитерировав его содержимое (рис. 4.3).

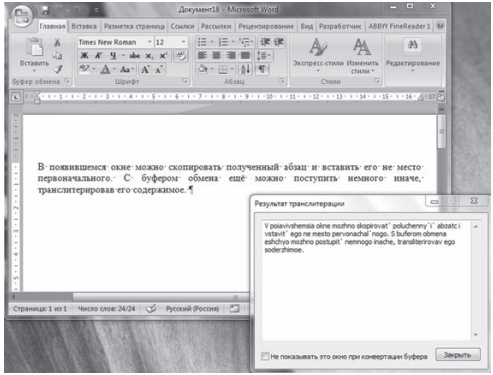

Рис. 4.3. Транслитерация с помощью Punto Switcher

Как видите, программа Punto Switcher просто незаменима для тех, кто тратит много времени, набирая тексты. Так что дерзайте, не пожалеете.

Функция автозамены в Word

При печати в программе Microsoft Word не забывайте о такой ее полезной функции как автозамена. Список автозамены имеет устоявшийся перечень таких обозначений, который всегда можно изменить или дополнить. Для этого нужно выполнить коман-

ду Office ▶ Параметры Word ▶ Правописание и нажать кнопку Параметры автозамены (рис. 4.4).

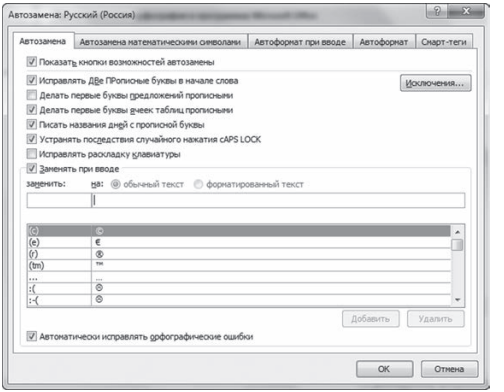

Рис. 4.4. Окно Автозамена для Word 2007

Здесь на четырех вкладках можно задать исправление ошибок, изучить параметры автозамены и, если требуется, внести свои предложения.

Алфавитный указатель

Punto switcher 176, 314–318
Клавиатура:
состав 32–33
форма 27–28
Клавиши:
алфавитно-цифровые 33, 38
знаковые 33
модификации кодов 34
специальные 34
управления курсором 33–35, 189, 247
управления редактированием 34
фиксации регистров 34
функциональные 33
Комбинации парные 45, 49, 59, 64, 68, 74, 77, 81, 87, 90, 97, 101, 107, 110
Пальцы:
безымянный 38–39, 44, 55, 64, 84. 86, 97–98, 101–105, 108, 127, 136, 148, 151–152, 155, 229
большой 43, 97, 177, 241
мизинец 38–39, 44, 84, 102, 107, 110–111, 117, 129, 137, 142, 151, 154, 156, 228–229
средний 87, 93–95, 164
указательный 38–39, 44, 65, 77, 84, 102, 129, 132, 134, 229
«Слепой» набор:
история 35–36
основа 35–36
правила 41–44
Тренажеры клавиатурные:
Anykey 188–189
Baby Type 2000 77–178, 182
Bombina 293–296, 302, 306–310
Keyboard simulator 183–184, 186–187
Keypresor 284–287
Keystrokes++ 201–204
KLAVA 4 194–195
Klava O'Key 263–264, 267–268, 271
KlavaRUS 254–256
KlavaTrener 199–201
KP Typing Tutor 244–248, 250–251, 253–254
Numeric keyboard 281, 283–284
Stamina 207–209, 211, 214, 217, 223–230
Ten-fing 288–293
Typing Reflex 272, 274–280
VerseQ 310–313
Work on the keyboard 190, 192–193
Виртуоз 257–262
Маэстро 205–207
Мильтон 196–199
Соло на клавиатуре 231, 233–237, 241

В наше время каждый, кто работает на компьютере, рано или поздно задает себе вопрос: «Как научиться набирать текст быстро и с минимальным количеством ошибок?» Этот самоучитель поможет вам стать настоящим маэстро клавиатуры. Вы найдете все, что нужно для того, чтобы научиться быстро и безошибочно набирать текст.

Теперь долгий и нудный набор текста останется в прошлом, вы научитесь получать удовольствие от самого процесса печати!

Самое важное

- практические упражнения
- разминка для рук и глаз
- правильная организация рабочего места
- лучшие программы-тренажеры
- выбор удобной клавиатуры

ЭКСМО

ISBN 978-5-699-79574-1

9 785699 795741 >