

Эффективные приемы НАБОРА И РЕДАКТИРОВАНИЯ ТЕКСТА

Клавиатурные тренажеры

Ускоренный ввод текста

Быстрая правка

Дополнения
и расширения Word

Специализированные
утилиты

Стандартные формы

Автоматическое создание
рефератов



Михаил Попов

Эффективные приемы
НАБОРА
И РЕДАКТИРОВАНИЯ
ТЕКСТА

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2006

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
П58

Попов М. П.

П58 Эффективные приемы набора и редактирования текста. — СПб.: БХВ-Петербург, 2006. — 432 с.: ил.

ISBN 978-5-94157-982-2

Книга посвящена проблеме сокращения времени и повышения удобства работы с текстовыми документами. Рассматривается весь цикл подготовки текстового документа — от набора текста до окончательного редактирования, а также смежные вопросы: работа со стандартными формами документов, анализ и автоматическое реферирование текста, быстрое чтение и др. Базовым текстовым редактором, применительно к которому ведется изложение, является Microsoft Word. Кроме того, рассмотрены дополнения и расширения Word, а также специализированные утилиты. Практические советы, обеспечивающие повышение эффективности работы, четко систематизированы, что позволяет использовать книгу в качестве настоящего справочного пособия.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Евгений Рыбаков</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Елена Кашлакова</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Караваевой</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 25.08.06.

Формат 70×100¹/₁₆. Печать офсетная. Усл. печ. л. 34,83.

Тираж 2500 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 194354, Санкт-Петербург, ул. Есенина, 5Б.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.02.953.Д.006421.11.04 от 11.11.2004 г. выдано Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов

в ГУП "Типография "Наука"

199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 978-5-94157-982-2

© Попов М. П., 2006
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2006

Оглавление

От автора	1
Глава 1. Клавиатурные тренажеры.....	3
1.1. Введение.....	3
1.2. Компьютерный тренажер Babytype	13
1.3. Тренажер Babytype 2000.....	16
1.4. Тренажер Аленка.....	18
1.5. Соло на клавиатуре	23
1.6. Stamina — тренажер для веселых.....	27
1.7. Тренажер Virtuoz — к высшим ступеням мастерства	36
Глава 2. Маленькие хитрости текстового редактора Word	43
2.1. Автоматическое форматирование символов при вводе текста.....	45
2.2. Ввод символов, отсутствующих на клавиатуре	48
2.3. Абзацный отступ.....	57
2.4. Свободный ввод	57
2.5. Быстрая разработка "шапки" документа. Использование табуляции	59
2.6. Использование буфера обмена	66
2.7. Автозамена.....	71
2.8. Самые распространенные вставки — дата и нумерация страниц	74
2.9. Нумерация и структурирование в документе	76
2.10. Колонтитулы.....	97
2.11. Сноски	100
2.12. Автотекст	104
2.13. Создание документов с помощью шаблонов и мастеров.....	110
2.14. Создание шаблона на основе имеющегося документа.....	115
2.15. Подробнее о полях	116
2.16. Создание составных документов путем слияния.....	124
2.17. Использование "горячих клавиш"	141

Глава 3. Специализированные утилиты	147
3.1. Буфер обмена Clipboard Express Pro.....	147
3.2. Утилита TextBoard	160
3.3. Ускорение набора текста со строчными буквами.....	171
3.4. Исправление текста.....	173
3.5. Автоматическое переключение раскладки клавиатуры	176
3.6. Исправление ошибочной установки языка при орфографической проверке	191
3.7. Транслитерация	191
3.8. Расширенная автозамена	194
 Глава 4. Редактирование в Word	203
4.1. Быстрый доступ к редактируемому файлу	203
4.2. Перемещение по тексту	214
4.3. Поиск нужного места. Автоматическая замена	225
4.4. Выделение фрагментов текста в документе	233
4.5. Одновременная работа с разными документами	238
4.6. Основные операции редактирования документа	242
4.7. Подбор синонимов. Тезаурус	249
4.8. Правописание и анализ текста	251
4.9. Перенос слов.....	279
4.10. Запрет переноса устойчивых словосочетаний.....	285
4.11. Сравнение разных версий одного документа	286
 Глава 5. Дополнения и расширения Word	291
5.1. Word Utilities — реактивный ускоритель обработки текста.....	292
5.2. Совершенствование функций с помощью утилиты Unispell.....	302
5.3. Многофункциональный пакет Disser	312
5.4. Расширения Word для решения частных задач.....	321
 Глава 6. Быстрое создание и заполнение стандартных форм	329
6.1. Поиск готовых бланков и форм в Интернете	330
6.2. Программы фирмы Two Pilots	331
6.3. Утилита MarkForm — альтернативный инструмент для заполнения стандартных форм.....	351
6.4. Автоматическое создание рамок, штампов и спецификаций	357
6.5. Дополнительные шаблоны для Word	364

Глава 7. Конвертирование в формат Word.....	367
7.1. Конвертор текстовых файлов.....	367
7.2. Конвертор html-файлов — утилита DeHTML	371
7.3. Конвертор PDF to Word (PDF2Word).....	379
7.4. Преобразование файла помощи в единый документ Word посредством утилиты Smart HLP 2 RTF	382
7.5. Kleptomania — захват текста с экрана в сложных случаях.....	384
Глава 8. Еще несколько полезных утилит	391
8.1. Аннотатор — система создания рефератов	391
8.2. TextAnalist — семантический анализ.....	393
8.3. Еще один инструмент составления рефератов — TextReferent.....	404
8.4. Оценка подсознательного воздействия текста	406
8.5. Утилита для чтения электронных книг Book Reader	411
8.6. Быстрое чтение текстовых документов	421
Предметный указатель	425

От автора

"Время — это капитал работника умственного труда."

О. Бальзак

В наше время исполнение документов на пишущей машинке уже стало анахронизмом. Повсеместно для этой цели используется компьютер. Поэтому умение разработать документ на компьютере становится жизненно необходимым навыком для людей очень многих профессий, от школьника до журналиста, от менеджера до ученого, от бухгалтера до государственного чиновника. Собственно говоря, само умение работать на компьютере, как правило, означает способность работать именно с документами: девяносто процентов всех работ на компьютере составляет именно подготовка и разработка различных документов.

На практике в России для работы с документами почти исключительно используется текстовый редактор Word. Де-факто Word стал стандартом в деловой переписке. Соответственно, и владение им практически является синонимом способности подготовить документ на компьютере. Вместе с тем опыт показывает, что подавляющее большинство пользователей работает на компьютере, как на печатной машинке, почти не используя богатейшие возможности Word по ускорению подготовки текстовых документов. По-видимому, это обусловлено особенностями построения большинства пособий по Word. Различные вводные курсы и не претендуют на глубокое изложение, а в серьезных книгах подробное рассмотрение всех деталей приводит к тому, что "за деревьями леса не видно". К тому же сам подход, основанный на принципе "Word позволяет сделать то, а еще это, а еще вот это", не способствует заинтересованному чтению. Ведь обычно пользователю некогда читать всю книгу подряд, а нужны ответы на конкретные вопросы и рекомендации по решению определенных задач.

С другой стороны, существует большое число различных дополнений, расширяющих возможности Word, а также специализированных утилит, повышающих эффективность работы с текстовыми документами. Однако методической литературы по такому программному обеспечению либо вообще нет, либо она рассеяна по различным периодическим изданиям. Во всяком случае, систематизированные пособия по данной тематике практически отсутствуют.

Наконец, важнейшим элементом работы с документами является непосредственно умение быстро набрать текст. Соответствующие навыки можно приобрести самостоятельно с помощью компьютерных тренажеров. И хотя пособий по данной тематике выпускается достаточно много, но все же выбор наиболее подходящего тренажера остается непростой задачей.

Предлагаемая книга является попыткой автора создать проблемно-ориентированное справочное пособие по всему циклу работы с текстовыми документами — от набора текста до заполнения готовых форм, включая редактирование, формирование документов Word из файлов других типов, анализ текста, автоматическое составление рефератов и т. д. При этом акцент сделан именно на работу с текстом — в первую очередь, на его ввод и редактирование, в связи с чем вопросам форматирования внимание уделяется лишь по мере необходимости, а, например, работа с таблицами вообще не рассматривается. Полезной особенностью книги является то, что в ней отмечены особенности выполнения различных действий для разных версий Word — от Word 7.0 до Word XP (Word XP имеет и другое название, а именно — Word 2002). Существует также версия Word 2003, но для индивидуального пользователя различий между ними практически нет. Поэтому все, что далее будет написано применительно к Word 2002, в полной мере относится и к Word 2003). Усвоение материала книги позволит резко повысить эффективность работы с текстовыми документами.

Для подавляющего большинства описанных программных продуктов приводятся адреса в Интернете, по которым их можно найти. Всегда указывается автор или разработчик, а также потребность в оперативной и дисковой памяти.

При описании программных продуктов названия элементов управления прикладных программ (меню и команд), а также окон и их элементов (полей, вкладок, кнопок и т. п.) выделены полужирным шрифтом. При этом, например, запись **Сервис | Параметры | Правописание | Словари** означает, что нужно в меню **Сервис** выбрать команду **Параметры**, в открывшемся окне переключиться на вкладку **Правописание** и нажать на ней кнопку **Словари**. Текстовые сообщения прикладных программ записываются также полужирным, например: **Копирование выделенного фрагмента в буфер обмена**.

В тех же случаях, когда по ходу изложения нужно упоминать названия кнопок клавиатуры, они приводятся в угловых скобках: <Ctrl>. Если при этом должны быть нажаты несколько кнопок одновременно, то названия кнопок соединяются математическим символом "+", например, <Alt>+<Ctrl>+<D>.



Глава 1

Клавиатурные тренажеры

" — С какой скоростью вы можете печатать?

— 1000 знаков в минуту!

— !!!!?

— Правда, ерунда какая-то получается..."

Анекдот

1.1. Введение

Несмотря на все достижения технического прогресса, основным устройством ввода текста поныне остается клавиатура (весьма похожая на клавиатуру печатной машинки). К сожалению, для большинства пользователей ввод с клавиатуры — что-то запредельное. Максимум, на что они способны — это двумя пальцами набрать за полчаса несколько строк. Этим людям машинопись представляется высочайшим искусством, чем-то сродни пилотированию космических кораблей. Между тем, обучиться машинописи на компьютере совсем не сложно.

При этом возможны два пути: записаться на специализированные курсы или освоить машинопись самостоятельно с помощью клавиатурного тренажера. Первый путь, помимо очевидных неудобств, связан также с риском попасть в руки неквалифицированных преподавателей (в чем, к сожалению, у меня имеется личный печальный опыт). Второй — позволяет наиболее удобно планировать личное время и выбрать оптимальный темп обучения. Именно этим путем и пошел я после неудачи с курсами. В результате в течение двух-трех недель мне удалось приобрести основные навыки работы. И теперь после некоторой практической тренировки уверенно печатаю и вполне удовлетворяю свои практические потребности.

Совсем не хочу сказать, что курсы не нужны. Конечно, если это хорошие курсы, а не "левые". Опытный преподаватель заметит и поможет устранить ошибку, о которой вы можете и не подозревать. Под его руководством вы

приобретете более прочные навыки и сделаете это быстрее. Но если возможности посещать курсы у вас нет, то вполне удовлетворительные результаты можно получить путем самостоятельного обучения с помощью клавиатурного тренажера. Кстати говоря, на курсах машинописи тоже, как правило, широко используются такие тренажеры.

Но чему же, собственно говоря, учат на курсах? Прежде всего, работе десятию пальцами.

ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

При работе десятию пальцами скорость печати повышается в пять – десять раз, по сравнению с двухпальцевым письмом.

Поэтому для достижения приемлемой скорости освоение работы десятию пальцами совершенно обязательно. При десятипальцевой печати каждый палец, от указательного до мизинца, "отвечает" за определенную группу клавиш, а большой палец служит для ввода пробела. Смысл обучения состоит в том, чтобы каждый палец автоматически ("машинально", как сказал бы герой известного анекдота) находил нужную клавишу, при этом кисти рук во время работы почти не перемещаются, что и является условием быстрой печати. И как раз десятипальцевому методу очень эффективно обучают компьютерные клавиатурные тренажеры.

Второе, чему обучают на курсах — это печати вслепую, т. е. глядя не на клавиатуру, а на экран (или на исходный документ). И с точки зрения преподавателей этих курсов, взгляд на клавиатуру — это покушение на священную корову. Действительно, печать вслепую обеспечивает максимальную скорость при минимальном количестве опечаток. Однако освоить слепую печать и особенно поддерживать этот навык гораздо труднее, чем десятипальцевое письмо.

И здесь хочу поделиться с вами одним открытием. Наверное, для профессионального "машиниста" (а как иначе образовать мужской род от "машинистки"?) требование печати вслепую было бы правильным и необходимым. Однако в большинстве случаев для практических нужд (например, при составлении документа или работе над статьей или книгой) такой высокий класс не нужен. Когда, сидя за компьютером, обдумываешь материал, то некоторое снижение скорости печати не так уж и заметно. И поэтому я печатаю, глядя на клавиатуру. Рискую навлечь гнев специалистов машинописи, но все же возьму на себя смелость высказать такое утверждение: на мой взгляд, трудности освоения печати вслепую чрезмерно велики, и вовсе не смертельно, если эта премудрость не будет освоена. Конечно, если только машинопись не должна стать вашей профессией.

Постараюсь обосновать свою точку зрения цифрами. У меня скорость печати составляет 140—150 знаков в минуту, что позволяет напечатать полную страницу текста (примерно 40 строк по 70 знаков, минус 20% за счет неполных строк) за четверть часа и даже быстрее. Если же страница неполная (например, 28—30 строк по 60 знаков — такими страницами оперирует автор тренажера "Соло на клавиатуре" В. Шахиджян), то ее я напечатаю за 12 минут. Многие при зрячей печати достигают скорости 170 знаков в минуту и еще выше. Для сравнения: успешно окончившие курсы слепой десятипальцевой печати приобретают скорость 150—180 знаков в минуту. Правда, эту скорость последующей тренировкой можно довести до 300 и даже 350 знаков в минуту (рекордсмены печатают со скоростью до 500 знаков в минуту). Однако это профессиональная скорость, для ее поддержания необходимо постоянно печатать большие объемы текста. В реальности же, если машинопись не является основным видом работы, вряд ли можно поддерживать скорость выше 200 знаков в минуту (а такая скорость считается уже хорошей). На практике очень многие непрофессионалы, владеющие слепой печатью, так и работают со скоростью 150—180 знаков в минуту.

Поймите правильно: я вовсе не призываю печатать, глядя на клавиатуру. Я лишь предостерегаю от чувства собственной неполноценности, если после всех затраченных усилий вы не сможете печатать иначе. Если же вам удастся освоить полноценную слепую печать — искренне вас поздравляю. Но на самом деле этим мастерством обладает весьма малый процент из тех, кому приходится печатать тексты (по долгу работы или, например, при общении в Интернете). Я знал даже профессиональных машинисток, которые печатали, глядя на клавиатуру.

Вообще в литературе по этому поводу существует фигура умолчания. Все делают вид, что приличная скорость может быть только при слепой печати. Но, например, откуда тогда взялись и почему так распространены программы преобразования к нормальному виду русского текста, набранного при английской раскладке клавиатуры (или наоборот)? Эта ошибка типична именно для ситуации, когда пользователь при печати смотрит только на клавиатуру. Словом, я призываю выйти из подполья тех, кто печатает, глядя на клавиатуру!

Но зачем же смотреть на клавиатуру? Конечно, не для того, чтобы найти нужную клавишу! Как уже было отмечено, пальцы должны находить клавишу сами. Но иногда палец промахивается (из-за чего, кстати, так трудно освоить печать вслепую), и тогда на помощь как раз и приходит зрительный контроль. Однако особо хочу предупредить: на этапе обучения подглядывание на клавиатуру недопустимо — иначе вы просто не сможете освоить десятипальцевое письмо! Пальцы должны научиться находить клавиши без помощи глаз, только по мышечным ощущениям, без каких-либо сознательных

усилий, направленных на удар пальца именно по нужной клавише! Автоматизм в работе пальцев — главное условие и секрет быстрого набора текста с минимальными опечатками.

Автоматизм же приобретается только при обучении слепой печати. При этом, по мере увеличения количества набранных текстов, происходит качественный переход от сознательного поиска клавиши (разумеется, умственного, так как клавиатуру вы не видите) к рефлекторному их нажатию на подсознательном уровне — и вы уже печатаете, не задумываясь, точно так же, как пишете. Поэтому все клавиатурные тренажеры основаны на многократном повторении упражнений.

ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Учитесь печатать именно вслепую, а дальше работайте, как сможете.

В среднем стандартный курс обучения на любом тренажере занимает примерно две недели (ведь нужно заниматься еще другими делами). Однако если работать очень плотно (например, выделить время в отпуске), то процесс может быть завершен значительно быстрее — вплоть до трех дней. Главное — выполнить весь объем упражнений. Хотя, конечно, высидеть три дня за тренажером чрезвычайно тяжело. Даже и две недели дадутся вам непросто, ибо обучение машинописи, несмотря на все ухищрения авторов тренажеров, все равно является насилием над собой и требует изрядной силы воли. Однако дело того стоит! Твердый навык печати с высоким качеством — необходимое в жизни умение.

Заметим при этом, что качество печати определяется не только скоростью, но также количеством ошибок и ритмичностью. Если с первыми двумя параметрами все ясно, то ритмичность требует некоторых пояснений. Под ритмичностью понимается набор всех символов в одинаковом темпе (т. е. с малым разбросом времени набора). Высокая ритмичность является необходимым условием высокой скорости печати, так как означает равное владение всеми клавишами. Количественно удобнее оценивать обратный параметр — аритмичность. Аритмичность определяется как разность среднего и фактического значения интервала между нажатием двух клавиш, деленная на среднее значение. Удобно выражать аритмичность в процентах. Например, если средний интервал между нажатиями равен 0,4 с, а аритмичность составляет 20%, то фактически интервал колеблется в пределах от 0,32 до 0,48 с. Вам предлагаются (табл. 1.1) позаимствованные из тренажера Виртуоз данные, характеризующие разные степени мастерства в зависимости от указанных параметров (впрочем, и другие источники как будто бы не противоречат этим цифрам).

Таблица 1.1

Уровень мастерства	Скорость	Ошибки	Аритмичность
Высокое	200 зн./мин и выше	менее 0,5%	менее 20%
Среднее	150 зн./мин и выше	менее 1%	менее 30%
Слабое	100 зн./мин и выше	менее 2%	менее 40%

Казалось бы, пора уже и перейти к рассмотрению инструментов, которые позволят вам освоить машинопись на ПК, а именно — клавиатурных тренажеров. Однако предварительно нужно обсудить еще один очень важный момент. Дело в том, что при машинописи очень большое значение имеет постановка рук и пальцев. Между тем, не все тренажеры содержат достаточные объяснения по этому поводу, а некоторые вообще представляют собой сборники заданий без каких-либо пояснений. Поэтому мы приведем здесь некоторые основные сведения, чтобы в дальнейшем вы могли использовать любой понравившийся вам клавиатурный тренажер. Итак:

- Клавиатура должна быть установлена наклонно (задняя часть должна быть приподнята). Руки согнуты в локте под углом 85—95° и располагаются (на весу!) примерно параллельно поверхности стола. Впрочем, некоторые авторы допускают использование специальных мягких подкладок под запястья (такие подкладки есть в продаже, и стоят они совсем недорого). В этом случае запястья должны свободно лежать на подкладке, т. е. нельзя переносить на них вес тела.
- Если расположить руки указанным образом не получается, отрегулируйте высоту сидения, иначе работа будет вас быстро утомлять. Можно, например, что-нибудь подложить, но, желательно, не подушку. Может быть, это суеверие, но считается, что длительное сидение на мягкой подушке способствует развитию некоторых заболеваний.
- Руки также не должны быть напряжены: свободны, не прижаты к туловищу и не разведены в стороны. Спина расположена ровно с наклоном вперед не более, чем на несколько градусов (все это, опять-таки, во избежание быстрой усталости).
- Наконец, при длительной работе с клавиатурой необходимо периодически хотя бы в течение минуты выполнять упражнения для рук. Достаточно просто поворачивать кистями и посжимать кулаки. Эта простая мера защитит вас от так называемого туннельного синдрома — острых болей в кистях из-за перегрузки и повреждения сухожилий запястий. Очень желателен также какой-либо тренажер для снятия утомления глаз. Не пре-

небрегайте такими упражнениями, ведь лучшее средство лечения — это профилактика.

- ❑ Вообще при длительной работе за компьютером (не только при машинописи!) по санитарным нормам необходимо специальное сидение — с подлокотниками и опорой для лопаток и поясницы. Лучше всего для этого подходит специальное компьютерное кресло, которое вдобавок можно еще отрегулировать и по высоте.
- ❑ Пальцы при постановке на клавиатуру должны быть плавно закруглены, без прямых или, тем более, острых углов между фалангами. Положение их таково, словно вы охватываете сверху небольшой шар, размером как раз по вашей ладони. При этом кисть является продолжением предплечья, не поднимаясь на изгибе и не опускаясь вниз.
- ❑ Пальцы не смыкаются (расставьте их веером, а потом, не сводя, "охватите шар"). Большой палец закруглять не надо, он занимает естественное положение.
- ❑ Пальцы с указательного (второго) до мизинца (пятого) используются для набора символов клавиатуры. Расположены эти пальцы должны быть "вертикально", т. е. так, чтобы при опускании каждого пальца он касался клавиши средней (не боковой) частью подушечки. Типичной ошибкой является заваливание кисти вбок (на мизинцы). При наборе текста подушечки пальцев коротким отрывистым движением ударяют по нужным клавишам. Именно ударяют, а не нажимают! Если у вас есть привычка барабанить пальцами по столу, то этот момент вам изучать уже не нужно. Прочим же, чтобы почувствовать разницу, достаточно расположить руку над столом и сравнить звук при ударе пальцем о его поверхность и при нажмие. Собственно говоря, при нажмие никакого звука не будет вовсе, а при ударе возникает короткий отрывистый звук. Теперь запомните правильное ощущение и воспроизводите его в дальнейшей работе.
- ❑ Большие (первые) пальцы предназначены только для нажатия на клавишу пробела. Они делают это естественным движением вниз, т. е. удар производится не подушечкой, а боковой поверхностью (ребром) пальца.
- ❑ При ударе пальцем по клавише остальные пальцы не должны участвовать в этом движении. По-видимому, научиться независимой работе пальцев — для очень многих самый трудный момент освоения машинописи. Типичная ошибка состоит в подгибании (или, наоборот, распрямлении) пальцев, соседних с рабочим. На рис. 1.1 слева приведено правильное положение кисти при ударе каждым пальцем, а справа — типичное ошибочное положение. Очень внимательно отнеситесь к этому моменту, иначе приемлемой скорости вам не достичь.



Рис. 1.1. Положение пальцев при ударе по клавише

- Каждый из рабочих пальцев "отвечает" за свою часть клавиатуры. Категорически запрещается забираться пальцами в чужую зону. На рис. 1.2 (позаимствован из тренажера В. Шахиджаняна "Соло на клавиатуре") показано распределение клавиш между пальцами. Впрочем, в отношении верхнего (цифрового) ряда клавиатуры некоторые авторы предлагают несколько иное распределение.
- В исходной (так называемой основной) позиции пальцы правой руки лежат (слегка касаясь) на клавишах <O>+<Л>+<Д>+<Ж>, а пальцы левой — на клавишах <A>++<Ы>+<Ф> (впрочем, существует и альтернативное распределение пальцев — см. разд. 1.6). Большие пальцы обеих рук располагаются на клавише пробела. Руки должны занимать эту позицию автоматически; для облегчения постановки рук вслепую на клавишах <A> и <O> имеются небольшие выступы, которые хорошо ощущаются подушечками пальцев.

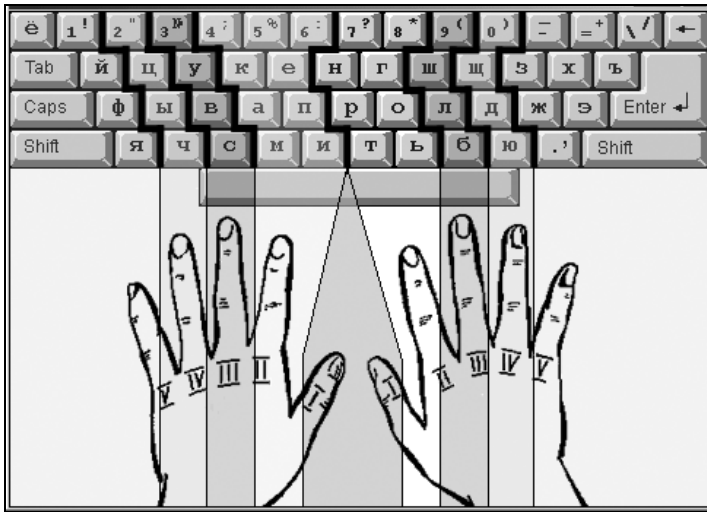


Рис. 1.2. Распределение клавиш между пальцами

ВНИМАНИЕ!

Прежде чем приступать к тренировкам по освоению удара по клавишам, необходимо достичь уверенной и безошибочной (без каких-либо подглядываний) постановки пальцев в исходную позицию.

- При освоении клавиш, не входящих в основную позицию (и особенно, находящихся в других рядах), первоочередное внимание следует уделять растяжению пальцев. Удар по этим клавишам должен производиться не за счет смещения всей кисти в нужном направлении, а посредством подтягивания пальца к клавише. При необходимости производится растягивание остальных пальцев над основной позицией.

ВНИМАНИЕ!

После удара пальцы обязательно возвращаются в основную позицию.

- Пробел рекомендуется набирать большим пальцем той руки, которая была свободна при наборе последнего перед пробелом символа. Однако эта рекомендация не является обязательной: многие набирают пробел одним и тем же большим пальцем, независимо от того, какая рука набирала последний символ. А вот требование использовать мизинец свободной руки для удара по клавише <Shift> при наборе заглавных букв является уже обязательным.
- Не нужно бояться оторвать пальцы от клавиатуры. При работе кисти рук как бы парят над клавиатурой, а пальцы свободно перемещаются.

- Стремитесь развивать в себе чувство ритма при машинописи. В процессе обучения у вас наверняка будут появляться какие-то особенно удобные и потому быстро печатаемые комбинации (последовательности) символов. Подтягивайте к этому уровню и другие комбинации, так как резкие изменения ритма способствуют увеличению числа ошибок. Для контроля ритмичности чрезвычайно удобен тренажер Аленка (*см. разд. 1.4*).
- Не следует спешить переходить от одного упражнения к другому, и тем более, пропускать упражнения. Выполнять каждое упражнение нужно до тех пор, пока вы сами не почувствуете легкости при его выполнении.
- После начала курса обучения на тренажере и до его завершения не рекомендуется набирать какие-либо иные тексты, кроме упражнений. Нарушение этого правила вредит обучению (ведь неизбежно будет нарушено основное условие обучения — печатать только вслепую) и может привести к трудноисправимому закреплению ошибок. Однако если уж возникнет такая неотложная необходимость, следует набирать уже пройденные символы только теми пальцами, которыми они набираются при печати вслепую.

Более детальные рекомендации вы можете прочитать в специальной литературе. Но, на мой взгляд, нигде так подробно и так наглядно не освещены эти вопросы, как в уже упомянутом тренажере "Соло на клавиатуре". Кроме того, очень полезно посмотреть демонстрационный режим тренажера Babytype 2000, где вам будет показана траектория движения каждого пальца при наборе любого символа.

Но как же выбрать тренажер для личного обучения? Ведь клавиатурных тренажеров существует довольно много. Они различаются оформлением, удобством использования, степенью сложности и, самое главное, методиками.

В большинстве тренажеров общий подход одинаков: сначала вам показывают, как нужно "держат пальцы веером" и на каких именно клавишах должны быть пальцы в исходном положении. Затем предлагается выполнить определенное число упражнений для освоения уверенной работы каждым пальцем сначала в среднем буквенном, а затем и в остальных рядах клавиатуры. Во многих тренажерах для "оживляжа" используются различные игровые элементы (а некоторые вообще представляют собой скорее игры, чем настоящие учебные тренажеры).

К слову заметим, что от подбора упражнений зависит очень многое. Дело в том, что в русском языке (впрочем, и в других языках тоже) существуют определенные типовые последовательности букв, применяемые во многих словах. Тренируясь на реальных текстах, вы запоминаете и доводите до автоматизма печать не только отдельных букв, но и типовых комбинаций. Естественно, это обеспечивает дополнительное повышение скорости работы.

Если же в качестве упражнений предлагается бессмысленный набор букв, то данный дополнительный положительный эффект отсутствует.

Еще один фактор, который нужно принимать во внимание при выборе тренажера — не приходится ли вам печатать под диктовку. Дело в том, что в идейном плане большинство тренажеров продолжает традицию, идущую от времен обучения машинописи на печатных машинках, когда машинистка должна была уметь перепечатывать большие объемы текста. Сейчас такая нужда возникает лишь при перепечатывании рукописного текста, что, согласитесь, встречается уже достаточно редко. Кроме того, при наборе текста "из головы" вы тоже сначала словесно формулируете, что же вам нужно печатать, т. е. фактически диктуете сами себе. И по этой причине в процессе обучения желательно освоить и набор под диктовку. Соответственно, тренажер должен обеспечивать такую возможность. Тренажеров, обладающих функцией обучения печати под диктовку, очень немного (по правде говоря, мне известен всего один — описанный далее тренажер Stamina). Не хочу утверждать, что наличие этой функции является обязательным, но все же при выборе тренажера следует учитывать и ее.

И еще одно замечание общеметодического характера. Дело в том, что в некоторых тренажерах обучаемого с первых шагов загоняют в стресс, принуждая спешить, торопиться и печатать быстро, когда еще не развились навыки работы с клавиатурой. Обычно это принуждение совершается в игровой форме, как, например, в описываемом далее тренажере Babytype. Многие даже считают это большим достоинством: "Вы учитесь, играя".

Однако на самом деле все не так просто. Ведь спешка, как мудро заметил Козьма Прутков, нужна лишь при ловле блох. При обучении же тонким и точным движениям (а машинопись относится к их числу) спешка строго противопоказана.

Методически правильный подход при обучении состоит в следующем:

- научиться медленно, но предельно точно выполнять движение;
- путем многократных (медленных!) повторений запомнить правильные мышечные ощущения при движении;
- и лишь на этой базе развивать ритмичность и скорость работы.

Для подтверждения этой мысли приведу пример из области спорта. Как известно, на соревнованиях спортсмены спешат и торопятся уж больше некуда. Но в процессе тренировок они уделяют много внимания так называемым подводящим упражнениям, когда каждое новое движение многократно повторяется в медленном темпе с целью запомнить соответствующие мышечные ощущения (специалисты их называют кинестезическими). И лишь после этого правильные движения отрабатываются на высокой скорости.

Последняя методическая рекомендация заключается в том, что до начала работы с клавиатурным тренажером следует измерить свою скорость печати. Это позволит наглядно оценивать ваши успехи в процессе тренировки, что является могучим положительным стимулом для работы. Ведь, к сожалению, обучение машинописи — процедура весьма скучная, несмотря на все усилия авторов тренажеров как-то ее разнообразить и оживить. Измерить скорость печати можно просто с помощью часов, а можно использовать готовую процедуру, имеющуюся, например, в тренажере "Соло на клавиатуре".

После этих хотя и весьма пространных, но совершенно необходимых предварительных замечаний, рассмотрим некоторые типичные и наиболее распространенные клавиатурные тренажеры.

1.2. Компьютерный тренажер Babytype

Babytype принято считать классическим компьютерным тренажером, он является одним из самых распространенных. Тренажер разработан под DOS, что позволяет использовать его на самых маломощных компьютерах. По-видимому, его разработчики — компания "ДОКА Медиа" — пытались решить задачу использования анимационных возможностей компьютера в таком скучном деле, как обучение машинописи. И придумали всяких монстров, которые гонятся за бедным колобком с самыми дурными намерениями (рис. 1.3). Задача обучаемого — правильным набором текста успеть освободить колобку путь для спасения. Таким образом, обучение в Babytype проводится в игровой форме.



Рис. 1.3. Типовой момент работы с тренажером

Однако искусственное принуждение к повышению скорости работы, как отмечалось уже, методически весьма неудачно. Кроме того, некоторые обучаемые могут испытывать дополнительный стресс при регулярной гибели колобка, особенно на первых шагах. Еще один минус — при освоении новых букв нет подсказки, какими же пальцами нужно их набирать. Наконец, использование для обучения бессмысленных буквосочетаний тоже является далеко не лучшим методическим решением.

Тем не менее, все сказанное еще не означает, что этот тренажер вообще не может быть рекомендован к использованию. У Babytype есть свои достоинства, и весьма существенные. Во-первых, эта программа абсолютно бесплатна и легко доступна. Во-вторых, она очень проста в использовании — освоить ее легко может и ребенок. Наконец, в-третьих, Babytype позволяет вести обучение машинописи на клавиатуре не только с русской раскладкой, но и с раскладкой других языковых зон — английской (в том числе в американской версии), немецкой и французской; в некоторых версиях доступна еще швейцарская раскладка. Что же касается подгоняющего действия нехороших монстров, то этот недостаток в известной степени смягчается автоматической подстройкой скорости их движения под ваши возможности. Попросту говоря, если вы не успеваете нажимать нужные клавиши, то монстры начинают двигаться с меньшей скоростью, давая вам больше времени на спасение колобка. Впрочем, подстройка скорости работает и в обратную сторону: по мере повышения скорости вашей работы и монстры становятся более шустрыми.

Поскольку программа действительно сделана очень просто, пояснения к ней требуются самые минимальные.

После запуска тренажера появляется маленькое меню, в котором можно выбрать язык сообщений программы (в некоторых версиях Babytype такой возможности нет, и приходится довольствоваться языком сообщений, установленным по умолчанию). Затем появляется рисунок, иллюстрирующий правильное расположение пальцев на клавиатуре перед началом работы. К сожалению, этим вводный инструктаж и ограничивается.

В следующем окне (окно — название условное, ведь программа под DOS) вам предлагается ввести свое имя, после чего нажатие клавиши <Enter> переводит вас в главное меню программы. Переключение между командами меню осуществляется с помощью клавиш управления курсором, а непосредственно подача команды — клавишей <Enter>. Меню содержит пять пунктов. Если язык сообщений английский, то они выглядят следующим образом:

- **Start** (Старт) — начало выполнения упражнения;
- **Language** (Язык) — вызывает дополнительное меню, в котором можно выбрать один из пяти языков, печати на которых обучает Babytype;

- **Level** (Уровень) — позволяет произвольно выбрать желаемый уровень сложности задания. Уровень выбирается путем ограничения количества допустимых в упражнении (выделенных белым цветом) букв, для чего используются клавиши управления курсором. Во многих тренажерах такой возможности нет: пройдя один уровень и перейдя к следующему, уже нельзя вернуться назад для повторения предыдущего упражнения. Впрочем, такая "демократия" при выборе уровня — вещь спорная, поскольку может замедлить процесс обучения;
- **Sound ON/OFF** (Звук включить\выключить) — включает или отключает звуковое сопровождение при выполнении упражнений. Я не рекомендовал бы включать звук из-за его крайней неблагозвучности (а что вы хотите от встроенной в компьютер "пищалки"?);
- **Quit** (Выход) — без комментариев.

При выполнении упражнения необходимо смотреть на строку букв перед идущим колобком (см. рис. 1.3) и набирать их на клавиатуре. Для подсказки в нижней части экрана подсвечивается очередная нужная клавиша на изображении клавиатуры. Однако подглядывать на настоящую клавиатуру категорически запрещается (впрочем, как и в любом другом тренажере). При необходимости сделать паузу в тренировке следует нажать клавишу <Enter>.

При правильном наборе символа он исчезает, и колобок перемещается на освободившееся место, убегая от приближающейся угрозы. В справочном поле **Score** (Счет) показывается количество правильно набранных символов, а при наличии ошибок постепенно заполняется поле **Mistakes** (Ошибки). При окончательном заполнении этого поля выполнение задания прекращается. Но прекратить выполнение упражнения можно и в любой момент, нажав клавишу <Esc>. В обоих случаях, прежде чем вернуть в главное меню, вам покажут таблицу результатов.

Очистка таблицы результатов в тренажере не предусмотрена, поэтому если она уже заполнена, то свои первые скромные результаты вы, скорее всего, не увидите. Однако есть одна небольшая хитрость, позволяющая решить эту проблему: удалите файл `babytype.rez`, и таблица опустеет. Теперь вы сможете заполнять ее заново и увидеть в ней свои результаты (новый файл `babytype.rez` будет создан автоматически).

Если вы успешно спасаете колобка от преследователей, то автоматически происходит переход на следующий уровень сложности, т. е. добавляются новые символы для усвоения. При выходе из программы состояние работы запоминается, и при очередной загрузке вы попадаете на тот уровень, на котором в последний раз закончили. Однако еще раз напомним, что вы всегда можете задать себе любой уровень по вкусу.

Утилита выставлена на сайте разработчика www.doka.ru/download.htm, откуда ее и можно загрузить. Она занимает около 400 Кбайт на жестком диске и 640 Кбайт в оперативной памяти.

1.3. Тренажер Babytype 2000

Тренажер Babytype 2000 появился в 1999 г. Он представляет собой усовершенствованную версию Babytype. Разработчик тот же самый — "ДОКА Медиа", но теперь программа сделана под Windows и работоспособна с Windows 95/NT и выше. Тренажер доступен в двух вариантах — свободно распространяемая демо-версия и коммерческая версия. При этом демо-версия вполне функциональна и может использоваться для полноценных тренировок. В частности, данное описание в основном составлено применительно к демо-версии.



Рис. 1.4. Тренажер Babytype 2000

Основная идея в Babytype 2000 сохранена (спасение колобка от монстров — рис. 1.4), и скорость работы по-прежнему автоматически подстраивается под персональные характеристики пользователя, но внесены другие многочисленные изменения. Во-первых, естественно, значительно улучшен интерфейс

программы, она стала более зрелищной. Кроме того, появились дополнительные удобства:

- можно настроить программу на конкретно вашу клавиатуру (в зависимости от формы и расположения клавиши <Enter>);
- помимо обычного сигнального звукового сопровождения, вы можете включить музыкальный фон;
- введен демонстрационный режим. В этом режиме, как уже упоминалось, вы можете увидеть движение каждого пальца при наборе любого символа (в том числе и символов, набираемых двумя пальцами). На мой взгляд, это очень полезное новшество.

Однако основные методические недостатки Babytype сохранились и в Babytype 2000: как и прежде вас вынуждают к принудительной гонке, и по-прежнему тренировка производится на бессмысленных буквосочетаниях.

Работать с тренажером Babytype 2000 немногим сложнее, чем с его прародителем.

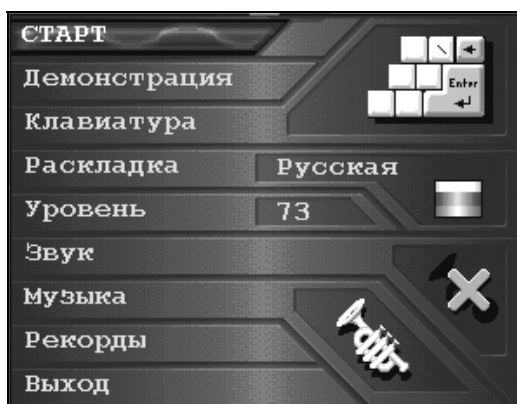


Рис. 1.5. Главное меню программы

После запуска программы появляется небольшое меню, в котором вам предлагается выбрать язык интерфейса. В зависимости от произведенного выбора сообщения будут появляться на русском, английском, немецком или французском языке. Затем вы переходите в главное меню программы (рис. 1.5). Состоит оно из следующих пунктов:

- **СТАРТ** — начало работы;
- **Демонстрация** — включение демонстрационного режима (того самого, который я так хвалил несколько раньше);

- **Клавиатура** — подстройка тренажера под вашу клавиатуру (в зависимости от формы клавиши <Enter>);
- **Раскладка** — выбор языка раскладки клавиатуры, т. е. по существу выбор языка, на котором вы собираетесь научиться печатать. Варианты выбора те же самые, что и в тренажере Babytype;
- **Уровень** — естественно, выбор уровня сложности упражнения. Выбор производится путем выделения мышью необходимого количества символов;
- **Звук, Музыка** — включение/отключение звуковой сигнализации и музыкального сопровождения (в демо-версии звуковые функции не подключены, и тренироваться приходится в полном молчании);
- **Рекорды** — таблица результатов. Для очистки таблицы можно использовать тот же прием, что и тренажере Babytype — удалить файл BabyType.rdt;
- **Выход** — конец работы.

После щелчка мышью на надписи **СТАРТ** открывается главное рабочее окно программы (см. рис. 1.4). В справочных полях этого окна указывается язык раскладки клавиатуры (флажком соответствующей страны), уровень упражнения, количество правильно набранных символов и "запас жизни" колобка. Порядок выполнения упражнений тот же самый, что и в Babytype. После завершения упражнения и перехода на новый уровень "запас жизни" колобка не восстанавливается, и тренировочный сеанс прекращается после четвертой "смерти".

Демо-версия Babytype 2000 выставлена на сайте производителя рядом с Babytype (www.doka.ru/download.htm). При этом заметим, что коммерческая версия стоит совсем недорого — менее 100 рублей.

Тренажер Babytype 2000 занимает почти 10 Мбайт на жестком диске и требует примерно 1,3 Мбайт оперативной памяти.

1.4. Тренажер Аленка

Среди клавиатурных тренажеров Аленка является бесспорным ветераном, и разработан он под DOS (авторы Меняйло П. А., Зайцев М. А.). В настоящее время этот тренажер свободно доступен из самых разнообразных источников, но во всех (по крайней мере, известных мне) источниках содержится одна и та же, лишенная некоторых второстепенных функций (по-видимому, пиратская), версия. В частности, недоступна работа с латинской раскладкой клавиатуры. Однако если вы хотите научиться работать с русской клавиатурой, Аленка вполне приемлема, несмотря на свой почтенный возраст. Во всяком

случае, применяется она и поныне достаточно широко. Большим достоинством данного тренажера является возможность его точной настройки в соответствии с вашими способностями и пожеланиями.

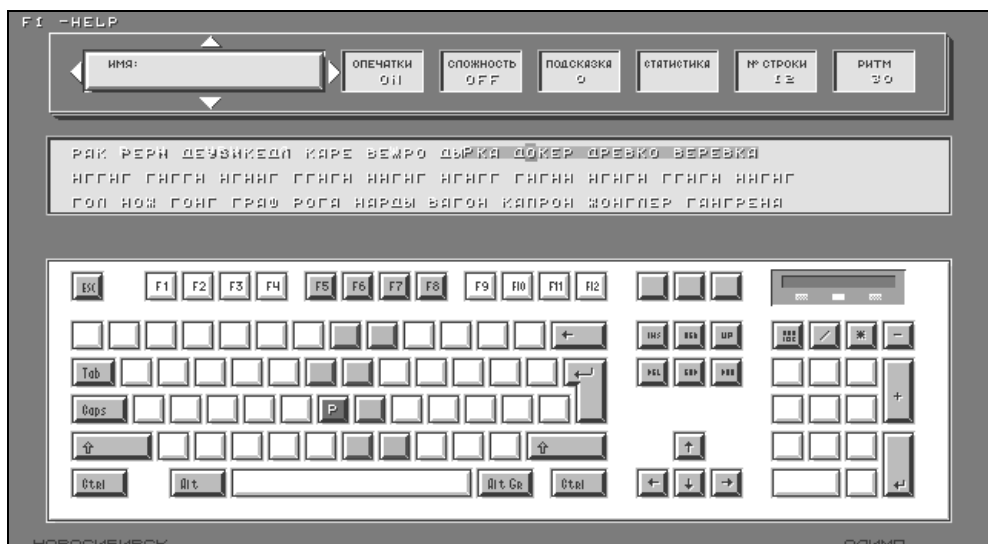


Рис. 1.6. Тренажер Аленька

После запуска программы появляется заставка с названием тренажера и фамилиями авторов. Нажатие на клавишу пробела переведет вас на страницу помощи, где дается короткий вводный инструктаж. Еще одно нажатие (на этот раз любой клавиши) — и появляется главное рабочее поле, содержащее изображение клавиатуры и главное меню (рис. 1.6).

В момент появления рабочего поля главное меню активизировано. Переход в режим тренировки и возврат в главное меню осуществляется клавишей <Enter>. Переключение между пунктами главного меню осуществляется клавишами управления курсором по горизонтали, а между командами каждого меню — клавишами управления курсором по вертикали. Все пункты главного меню видны на рис. 1.6:

- **Имя** — очевидно, подразумевается, что здесь должен производиться ввод или выбор имени пользователя. Однако во всех доступных мне версиях тренажера эта опция оказалась не задействована. Впрочем, большой беды в этом нет: вы ведь знаете, что тренируетесь именно вы;
- **Опечатки on/off** (включить/отключить) — в режиме "включено" все сделанные вами опечатки будут честно зафиксированы в набираемой строке

в виде бледных букв с тенью (см. рис. 1.6). При отключении этой функции опечатки игнорируются, и вы не можете набрать очередной символ, пока не наберете предыдущий правильно;

- **Ритм** — на самом деле это число показывает количество знаков, которое должно печататься в минуту, т. е. скорость печати. Вы можете установить это значение по своим способностям в диапазоне от 10 до 400. По умолчанию устанавливается скорость 30 знаков в минуту, что, по-видимому, является оптимальным значением для большинства начинающих. В соответствии с заданной вами скоростью в процессе тренировки по строке, подлежащей набору, будет перемещаться курсор;
- **Сложность on/off** — если режим отключен, то в случае отставания темпа вашей работы от скорости перемещения курсора, он (курсор) будет просто вас обгонять, т. е. смещаться вправо относительно символа, подлежащего набору (на рис. 1.6 еще не набранный текст выделен затемненной полосой, а курсор расположен уже у буквы "о" в слове "докер"). При включенном режиме компьютер сам наберет те символы, которые вы не успели набрать. Вот только в зачет они не идут;
- **Подсказка 0/1/2** — на самом деле это просто переключение вида клавиатуры в нижней части экрана:
 - в режиме "0" на клавиатуре подсвечивается зеленым цветом вся рабочая зона соответствующего пальца, а нужная клавиша выделяется красным цветом с нанесенным набираемым символом (см. рис. 1.6);
 - в режиме "1" подсвечивается рабочая зона со всеми нанесенными символами, но без выделения нужной клавиши;
 - режим "2" отличается от режима "1" отсутствием символов на клавишах.

Таким образом, режим "0" облегчает выбор нужной клавиши в наибольшей степени, а режим "2" — в наименьшей. Разумеется, в процессе тренировки вы должны видимую на экране клавишу находить только на ощупь. Если при этом вы промахнетесь, то сможете увидеть на экране ту клавишу, которую нажали на самом деле, и соответственно поправиться;

- **№ строки** — по существу выбор сложности упражнения. Номер строки может изменяться от 0 до 168. При этом обратите внимание, что первые 92 строки в предъявляемом для тренировки видимом тексте набраны заглавными (прописными) буквами. Однако вы будете тренироваться в наборе строчных букв (не задействуя клавишу <Shift>), так как при запуске программы автоматически активизируется клавиша <Caps Lock> (фиксация прописного шрифта). Таким образом, еще раз повторюсь, при наборе

первых 92 строк вы видите перед собой прописные буквы, но тренируетесь в наборе строчных;

ВНИМАНИЕ!

Если при тренировке на первых 92 строках режим <Caps Lock> оказался не включен, сделайте это вручную. Начиная с 93 строки, когда по ходу выполнения упражнения становится необходимым переключаться между строчными и прописными буквами (используя клавишу <Shift>), режим <Caps Lock> должен быть, наоборот, отключен.

□ **Статистика** — переводит на страницу отображения результатов тренировки. В верхней части этой страницы имеется довольно обширное меню (рис. 1.7), но, к сожалению, в доступных версиях Аленки большинство пунктов этого меню недоступны (извините за невольный каламбур). Тем не менее, для полноты картины (а вдруг вы раздобудете полную версию тренажера) рассмотрим все эти пункты (ряд названий условные и даны по смыслу соответствующих графических символов):

- **Тренировка** — возврат в главное рабочее поле. Вернуться в рабочее поле можно также при любом положении курсора, нажав клавишу <Enter>;
- **Обнуление статистики** — стирает содержимое нижней части страницы;
- **Язык** — по умолчанию установлен русский, при попытке переключения появляется сообщение **Не реализовано**;
- **Звук, Печать, Запись, Считывание** — тоже нереализованные функции;
- **EXIT (Выход)** — команда недоступна.

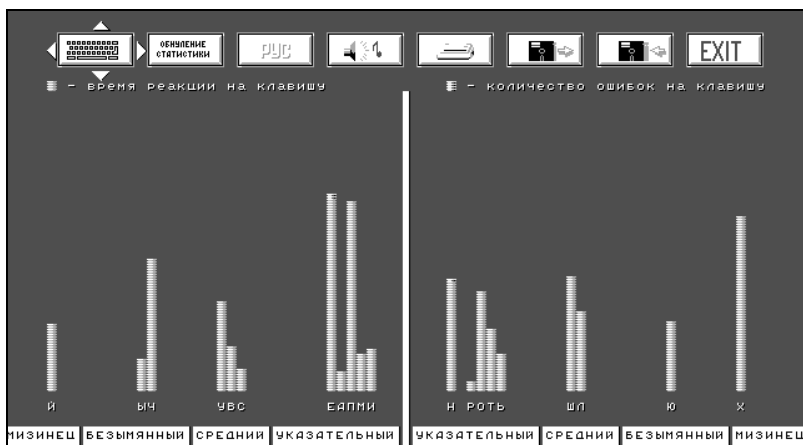


Рис. 1.7. Отображение результатов тренировки

В нижней части страницы статистики в виде диаграммы представлены результаты последнего сеанса тренировки. Розовые столбики в масштабе отображают время реакции на нажатие клавиши. Если были ошибочно набранные символы, то наверху добавляется голубой столбик, высота которого пропорциональна количеству сделанных ошибок (в черно-белом изображении на рис. 1.7 разница между розовым и голубым незаметна).

Обратите внимание, насколько информативна страница статистики: вы получаете полные данные по каждому символу и по работе каждого пальца. В частности, в примере видно, что время реакции разных пальцев резко различается. Это означает низкую ритмичность работы, что, естественно, требует исправления.

Уже должно быть ясно, что перед началом тренировки следует установить необходимые параметры в главном меню. Особое внимание следует обратить на правильный выбор скорости работы. Эта скорость будет задаваться курсором, который перемещается на одну позицию за время, равное частному от деления 60 секунд на число в поле **Ритм**. Таким образом, с первых шагов вы будете приучаться работать ритмично. С методической точки зрения подгоняющее действие курсора здесь не является вредным фактором: если вы не успели, то курсор просто вас обгонит. Остальные установки следует сделать такими, чтобы сложность задания соответствовала верхнему уровню ваших возможностей.

Для того чтобы приступить к тренировке, следует нажать клавишу <Enter>. При этом немедленно начинается отсчет времени. После завершения очередной строки задания автоматически происходит возврат в главное меню, и вы сразу же можете посмотреть статистические данные. На страницу статистики можно также попасть в любой момент, нажав клавишу <Esc>. При повторном нажатии этой клавиши происходит выход из программы.

ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Тексты упражнений тренажера хранятся в стандартном текстовом файле `Alle.txt`, что позволяет при желании заменить их.

Домашней страницы тренажер Аленка не имеет, однако найти его нетрудно с помощью справочных систем.

Ресурсы, требуемые для данного тренажера, весьма невелики — от 240 до 480 Кбайт на жестком диске (в зависимости от версии) и 640 Кбайт в оперативной памяти.

1.5. Соло на клавиатуре

Не будет преувеличением сказать, что в последнее время программа В. В. Шахиджаняна¹ "Соло на клавиатуре" относится к числу самых распространенных и популярных. Эта популярность объясняется целым рядом факторов: хорошей методической проработкой самого тренажера, наличием большого числа элементов, оживляющих работу, и, не в последнюю очередь, активной политикой продвижения программы. В частности, В. В. Шахиджанян ведет активную переписку с учениками, а на сайте <http://www.ergosolo.ru> всегда можно найти дополнительную информацию о тренажере, получить ответы на свои вопросы, пообщаться в форуме, скачать свежую версию программы. Большое значение имеет также грамотная ценовая политика: с момента появления первой версии в 1998 г. и до версии 6.0 программа была полностью бесплатной, а ее последние версии стоят совсем недорого.

Клавиатурный тренажер "Соло на клавиатуре" возник на базе одноименного учебника по машинописи В. Шахиджаняна. Перевод учебника в электронную форму оказался очень продуктивным, и сейчас этот тренажер активно используется как на курсах компьютерной машинописи, так и многочисленными пользователями для индивидуального обучения. Автор тренажера обещает, что вы достигнете первоначальной скорости печати 150—180 знаков в минуту, после чего, проявив терпение, сможете поднять скорость и до 350—400 знаков в минуту.

Особенностью тренажера являются так называемые вступительные тексты весьма большого объема. Они предваряют выполнение заданий, служат для инструктажа и создания соответствующего рабочего настроения и включают массу советов, инструкций, анекдотов, афоризмов, цитат из писем и т. п. Чтение этих текстов занимает довольно много времени и иногда бывает утомительным. Однако В. В. Шахиджанян считает их совершенно необходимым элементом обучения, особенно если вы хотите достаточно быстро освоить машинопись (можно полностью пройти весь курс обучения всего за три дня, занимаясь по 9—10 часов, хотя стандартное требуемое время составляет 35 часов).

ВНИМАНИЕ!

Все указания, содержащиеся во вступительных текстах, обязательны для исполнения. Здесь действует армейский принцип: пожелание начальника, высказанное в любой форме (просьба, совет, предложение), есть приказ.

¹ Соавторами В. В. Шахиджаняна являются Лимонов А. В. (ранние версии), Афанасьев Д. Е. и др. (версии от 8.0).


Тренажер "Соло на клавиатуре" совершенствуется очень быстро, и на момент написания книги на упомянутом сайте была доступна уже версия 8.1 (коммерческая), созданная при участии компании АБВУУ. Однако следует отметить, что с практической точки зрения, т. е. для обучения машинописи, более ранние версии мало чем уступают последним. Основное отличие состоит в том, что в ранних версиях тренажер предназначался для обучения печати только на русском языке, затем в версии 7.0 появилась возможность учиться печатать на клавиатуре с латинской раскладкой (на английском языке), а начиная с восьмой версии, добавилось еще обучение печати на транслите. Для тех, кто не в курсе: транслитерация — это печать на русском языке, но латинскими буквами. Такой способ применяется в тех случаях, когда нужно передать текст на русском языке за границу по электронным средствам связи (например, по электронной почте). При этом в случае использования кириллического шрифта за счет преобразований кодов на промежуточных серверах возможны сильные искажения исходного текста вплоть до полной невозможности его прочтения на приемной стороне. Поскольку латинские шрифты в этих условиях передаются правильно, то использование транслита позволяет передавать текст на русском языке без дополнительных искажений (если не считать искажением саму транслитерацию). Нельзя, впрочем, не отметить, что существуют специальные несложные утилиты преобразования русского текста в транслит (*см. разд. 3.7*), и поэтому обучение печати на транслите является на мой взгляд неоправданной затратой своего труда. В то же время отсутствие обучения печати на латинице в ранних версиях "Соло" отмечалось многими как недостаток тренажера. Появление этой возможности, несомненно, повысило конкурентоспособность программы и расширило круг ее пользователей.

Особенностью коммерческих версий является то, что вы можете испытать и даже начать работать с ними без оплаты. Суть этого подхода состоит в том, что из общего количества 100 упражнений в коммерческих версиях без оплаты доступны первые 40. После выполнения первых 40 упражнений для продолжения обучения (получения доступа к остальным упражнениям) необходимо зарегистрироваться и заплатить 150 рублей. Впрочем, несмотря на достаточно скромную величину этой суммы, досужие хакеры разрабатывают "крякалки" для бесплатного доступа к полному комплекту упражнений — мне приходилось видеть одну из них на компакт-диске (не для последней версии, но все же для достаточно новой).

Несколько слов о дополнительных возможностях программы. Интерфейс у тренажера многопользовательский: для каждого ученика сохраняется вся информация о выполненных упражнениях. Настроить интерфейс по своему вкусу можно посредством нескольких команд, которые добавляются в стан-

дартное системное меню (это меню вызывается, если щелкнуть левой кнопкой мыши на значке программы в левом верхнем углу ее окна). При изучении латинской раскладки клавиатуры автоматически задействуется переводчик CutePrompt. Пользоваться им элементарно просто: нужно подвести указатель мыши к неизвестному слову, и сразу появляется подсказка с его переводом.

При запуске незарегистрированной копии тренажера первым делом появляется небольшое окно **Регистрация**. Нажав здесь кнопку **Более подробно о регистрации**, можно выяснить подробности всех способов регистрации (и, естественно, оплаты). Зарегистрировавшись, вы получаете специальный регистрационный код, который необходимо ввести в соответствующее поле в этом же окне (маленькая хитрость: срок действия регистрационного кода — всего один месяц, так что извольте уложиться). Если вы откладываете регистрацию "на потом", нажмите кнопку **Зарегистрировать позже**, и вы попадете уже непосредственно в программу. Естественно, если ваша версия зарегистрирована, то программа загружается сразу.

Переход от окна к окну тренажера осуществляется кнопками вида . После загрузки программы появляется окно с предварительной информацией, из которого можно сразу же перейти в окно списка пользователей. При первой загрузке список пользователей пуст — в нем есть единственная строка **Новый пользователь**. Для внесения записи в список следует двойным щелчком мыши на этой строке вызвать окно **Новый пользователь**. Здесь вам необходимо ввести свое имя, под которым программа будет вас узнавать, выбрать курс обучения (английский, русский или транслит), а при желании — и задать пароль. Обратите внимание, что пароль чувствителен к регистру букв. Пароль не является обязательным и служит для защиты результатов вашей работы от чересчур любопытных посторонних глаз.

В следующем окне перед вами появится полный список упражнений. Напомним, что в незарегистрированной версии доступны только первые 40 из них. Впрочем, даже из первых сорока вы не можете выбрать упражнение произвольно (как, например, в Аленке). Здесь никакой демократии: очередное упражнение становится доступным только после выполнения предыдущего.

Важной частью первого упражнения "Познакомимся!?" является "Вступительный экзамен" — тест на скорость печати и количество ошибок. Он не является обязательным, но я бы рекомендовал его пройти.

Дальнейшая часть первого упражнения (так называемая разминка) и последующие упражнения посвящены уже непосредственному обучению набору текста на компьютере. Здесь вам остается только следовать инструкциям и прилежно выполнять задания. Окно каждого задания содержит статистику и текст для набора, ниже — набранный вами текст, еще ниже — схему кла-

виатуры (рис. 1.8). Схема играет роль подсказки, чтобы при необходимости вы могли вспомнить расположение нужной клавиши, не смотря непосредственно на клавиатуру.

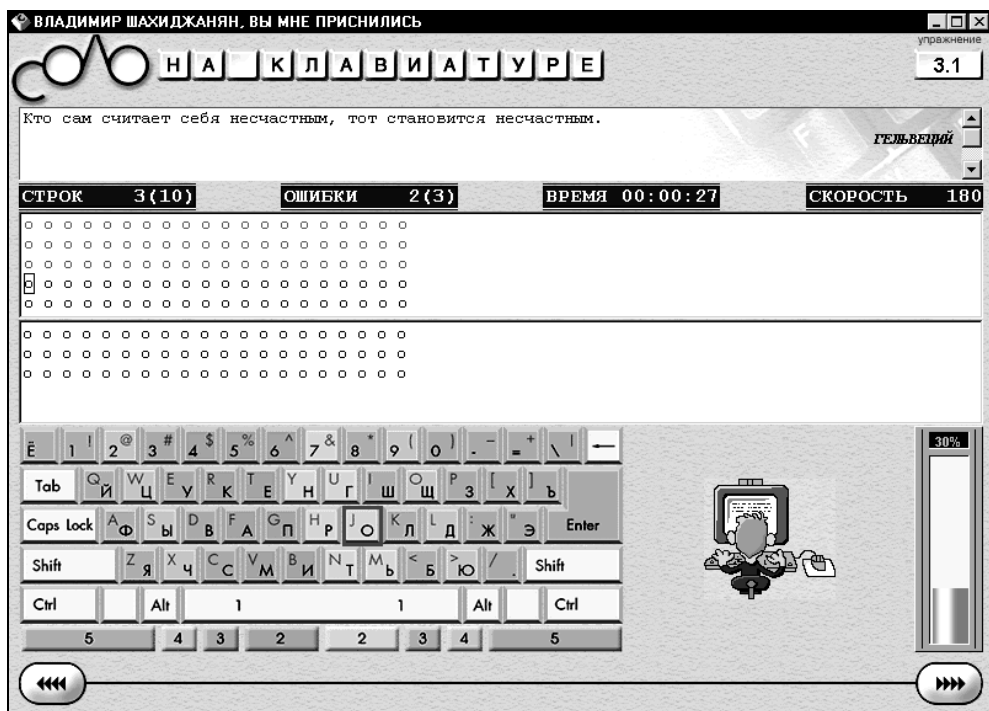


Рис. 1.8. Окно выполнения задания

Каждое упражнение считается выполненным, и вам разрешается переходить к следующему, только если общее количество сделанных ошибок не превышает допустимого (обычно допускается три ошибки, но в некоторых упражнениях может быть и больше). При возникновении ошибки на экране появляется соответствующее сообщение с ее анализом и рекомендациями по преодолению. По завершении упражнения вы увидите специальное информационное окно с выставленной по пятибалльной системе оценкой. Оценка зависит только от количества сделанных ошибок, скорость и ритм печати в ней не учитываются. Помимо оценки, окно содержит общий анализ результата выполнения упражнения: количество ошибок, скорость, ритмичность набора, оценка за текущее упражнение, текст-резюме, и опять-таки, рекомендации. Таким образом, в течение всей работы вас сопровождает как бы виртуальный учитель, который с пристрастием оценивает каждое выполненное упражнение, подбадривает в случае неудач и всячески помогает в работе.

В процессе тренировок, как уже отмечалось, сначала вы приобретаете навыки правильного набора текстов, а затем специальные задания помогут закрепить приобретенные навыки и повысить скорость печати. Если вы проявите достаточное терпение и целеустремленность, то сможете достигнуть обещанной разработчиком скорости набора. На любом этапе работы можно посмотреть статистику своих результатов (кнопка **Статистика** в окне списка упражнений). Свои достижения после выполнения сотого упражнения вы оцените, еще раз набрав контрольный текст вступительного экзамена.

Скачать программу "Соло на клавиатуре" можно с упомянутого сайта <http://www.ergosolo.ru> (правда, заполнив предварительно весьма громоздкую анкету). Как уже отмечалось, без оплаты тренажер позволяет выполнить только 40 упражнений, для превращения программы в полнофункциональную необходимо заплатить в общем-то небольшую сумму — всего 150 рублей. За те же деньги можно также приобрести компакт-диск с лицензионной версией.

Тренажер "Соло на клавиатуре" занимает примерно 13 Мбайт на жестком диске и столько же в оперативной памяти. Поэтому для нормальной работы с ним необходимо иметь оперативную память хотя бы 16 Мбайт. Кроме того, скорость процессора должна составлять не менее 133 МГц.

1.6. Stamina — тренажер для веселых

Общее представление о стиле этой программы дает уже ее название. Дело в том, что по-английски Stamina означает "тычинки", т. е. речь идет о программе, предназначенной для обучения "тыканию" в клавиатуру. И весь этот тренажер просто пронизан искрометным юмором — и в визуальном, и в звуковом оформлении. Здесь и анекдоты, и забавные речевые обороты, и хрюканье при ошибках и еще много всего, причем частенько шутки бывают совершенно неожиданными. Например, когда вы выходите из программы, она вам желает всего хорошего. В общем, разработчик тренажера Алексей Казанцев постарался на славу. И если, например, общий стиль "Соло на клавиатуре" я оценил бы как менторский (несмотря на обилие забавных анекдотов), то стиль Stamina какой-то очень дружеский. Вообще, заниматься с помощью этого тренажера весело и неумоительно.

Есть у Stamina и другие несомненные достоинства. Этот тренажер очень открытый, позволяет подбирать упражнения по своему вкусу, свободно менять и добавлять как сами упражнения, так и звуковое оформление, а также в широких пределах подстраивать интерфейс. Обучение может вестись в принципе на любой раскладке клавиатуры — необходимо лишь, чтобы на вашем

компьютере был установлен соответствующий драйвер, и чтобы Stamina поддерживала эту раскладку. Например, практически у всех установлены драйверы русской и английской раскладки и, соответственно, имеется возможность осваивать любую из них. Вообще же тренажер поддерживает множество раскладок: несколько вариантов русской и еще больше вариантов английской, большинство европейских языков и почти все языки стран СНГ и Балтии. Правда, готовые задания имеются не на всех языках. Однако ни в коем случае нельзя разработчика за это упрекнуть, ибо даже и в настоящем виде такое богатство поддерживаемых языков авторам других тренажеров и не снилось.

Но самое главное даже не это. Во вступлении к настоящему разделу я отмечал, что одним из главных условий быстрой печати является автоматизм в наборе не только букв, но и стандартных буквосочетаний. И как раз на такое обучение ориентирован данный тренажер. Кроме того, это единственный из распространенных тренажеров, в котором вы сможете обучиться слепой работе не только на обычной буквенно-цифровой клавиатуре, но и на цифровом блоке, расположенном в правой части клавиатуры компьютера (этот блок предназначен для бухгалтеров, кассиров и счетных работников). Stamina — также один из немногих тренажеров, позволяющих использовать для обучения произвольный текст из внешнего файла.

Stamina является единственным тренажером в своем роде еще по одной причине. Дело в том, что А. Казанцев предлагает помимо типовой (традиционной) постановки пальцев в исходной позиции (АВЫФ и ОЛДЖ) альтернативную — МАВЫ и ТОЛД. При этом вместо относительно редко используемых букв Ф и Ж пальцы в исходной позиции располагаются на часто применяемых М и Т.

Вам, наверное, уже надоело слово "единственный". Но что поделаешь, если Stamina действительно уникальный тренажер во многих отношениях. Так вот, Stamina — единственный тренажер, который может обучать печати под диктовку. Правда, для этого компьютер должен быть оборудован звуковой картой.

Наконец, что для отечественного пользователя часто является определяющим фактором, эта программа распространяется совершенно бесплатно и свободно доступна на сайте www.stamina.ru. На этом же сайте всегда можно найти последние обновления, дополнительные уроки (в том числе на разных языках), дополнительные звуковые файлы, а также дополнительные анекдоты. В частности, на момент написания настоящего материала здесь предлагались уроки на шведском языке.

Особенностью обучения на тренажере является отсутствие всякой форсированности. Разработчик рекомендует для начала заниматься ежедневно

по 10—30 мин, а затем по мере обучения переходить на 2—4 раза в неделю по 5—10 мин. При этом не возбраняется в случае необходимости продолжать печатать документы двумя пальцами и глядя на клавиатуру. С последним положением я, по правде говоря, не согласен, но А. Казанцев утверждает, что вреда от этого не будет, и обещает вам то же, что и остальные: сначала освоение слепой печати, а затем повышение ее скорости до заоблачных высей.

При первом запуске программы появляется окно **Ответь начистоту: кто ты?**, в котором, как легко догадаться, следует ввести имя пользователя. По умолчанию предлагается Bill Gates (Билл Гейтс). После ввода имени загружается непосредственно программа, но ее окно оказывается закрыто автоматически вызванным окном помощи, открытом на странице **План обучения**.

1. Первым пунктом плана стоит **Выбор варианта расположения пальцев**. Щелкнув на этой ссылке, вы сможете ознакомиться с доводами автора в пользу альтернативной постановки пальцев. Впрочем, дальнейшие упражнения предназначены только для традиционной постановки, и поэтому если вы выберете альтернативную, то учиться ей придется на свой страх и риск.
2. Второй пункт — **Запоминание клавиш**. Это уже основная работа, и производится она в режиме **Урок**.
3. Третий пункт плана — **Увеличение скорости** — реализуется в режимах **Фразы** и **Внешний файл**.
4. Четвертый пункт — **Выпендрож перед друзьями**. Это небольшой камешек в огород "Соло на клавиатуре", рекомендую ознакомиться с ним самостоятельно.

Ознакомившись с планом, можно посмотреть и всю справку подробнее. Нужно заметить, что сделана она со вкусом — кратко и в то же время исчерпывающе, ясно и забавно. На мой взгляд, справочная система тренажера Stamina просто образцовая. Однако рациональнее все же обращаться к ней по мере необходимости, тем более что определенную помощь в этом окажет вам и настоящий материал.

Итак, закрываем окно справки и попадаем в главное окно программы (рис. 1.9). В средней части окна находится поле с набираемым текстом. Это поле разделено вертикальной чертой на две половины. В правой половине поля находится набираемый текст, он выполнен в виде бегущей строки и по мере набора перемещается в левую половину. В случае ошибки текст останавливается и не возобновит свое движение до тех пор, пока очередной символ не будет набран правильно. Вверху слева расположено главное меню, внизу — имя пользователя, а вверху справа — секундомер, отсчитывающий время трени-

ровки. Наконец, под главным окном пристроена клавиатура — такая же подсказка, как и других тренажерах. На этой клавиатуре подсвечивается изображение очередной клавиши, на которую необходимо нажать. Если подсказка вам не нужна, или вы хотите потренироваться без подсказки, то ее несложно убрать.

Первый пункт главного меню выполнен в виде скрытой кнопки. Перед началом работы она называется **СТАРТ**. Щелкнув на этой команде, вы естественно, начинаете выполнение упражнения. Однако удобнее сделать это путем нажатия клавиши пробела. Во время тренировки надпись **СТАРТ** меняется на **СТОП**. Теперь она служит для включения режима паузы.

Важнейшим является второй пункт главного меню **Режим**. Он используется для выбора уровня сложности и конкретного задания (рис. 1.9). Всего возможны пять режимов, из которых первые два А. Казанцев считает основными, а остальные три — дополнительными и, как он сам отмечает, "необязательными для достижения вершин мастерства". Тем не менее рассмотрим кратко все пять режимов:

1. **Урок** — предназначен для первоначального обучения, в первую очередь для запоминания клавиш. В свою очередь режим **Урок** подразделяется на три уровня:
 - **Базовые уроки** — как видно из рис. 1.9, представляют собой набор упражнений на постепенное освоение всех символов клавиатуры за исключением цифр;

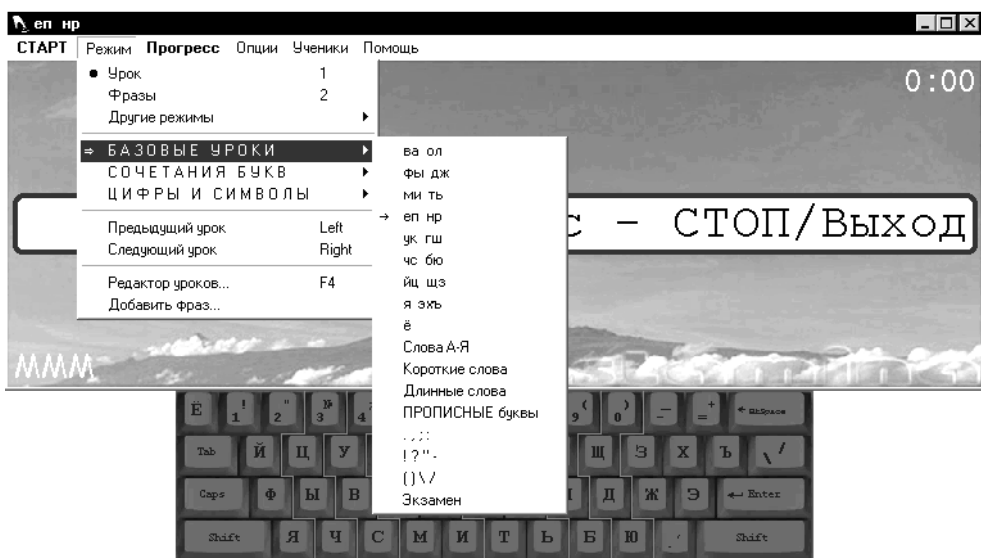


Рис. 1.9. Выбор режима в тренажере Stamina

- **Сочетания букв** — важнейший этап обучения, направленный на усвоение типовых комбинаций букв. Включает упражнения на набор приставок, суффиксов, окончаний и частей речи. Наличие этого режима является несомненным преимуществом данного тренажера перед другими;
- **Цифры и символы** — завершающий этап освоения клавиатуры. Однако помимо упражнений на запоминание клавиш верхнего ряда, здесь имеются также упражнения и на освоение цифрового блока, расположенного в правой части клавиатуры компьютера (клавиатура для счетных работников). Такого режима нет ни в каком другом тренажере (по крайней мере, я не встречал).

Каждое упражнение в режиме **Урок** содержит несколько сотен символов и в принципе должно быть выполнено "за один присест". Отсчет затраченного времени (запуск секундомера в правом верхнем углу окна) начинается не в момент запуска упражнения на выполнение (клавишей <Пробел> или кнопкой **СТАРТ**), а после нажатия первой клавиши на клавиатуре уже с целью выполнения задания. Каждая очередная клавиша подсвечивается на клавиатуре-подсказке под главным окном программы. По ходу выполнения упражнения в любой момент можно нажать кнопку **СТОП** и тем самым перейти в режим паузы (пауза возможна и в любом другом режиме). При этом появляется небольшое окно статистики, в котором указывается затраченное время, количество набранных символов из общего числа, средняя скорость набора и процент ошибок, а также приводится график изменения средней скорости за время работы. В этом же окне располагаются две кнопки — **Завершить** и **Продолжить**, назначение которых ясно без дополнительных комментариев. Такое же окно появляется и по завершении упражнения, после чего автоматически происходит переход к следующему упражнению. Однако, как уже отмечалось, строгий порядок выполнения упражнений в данном тренажере не является обязательным, и вы можете перейти к любому другому упражнению по своему выбору.

Интересной особенностью тренажера Stamina является возможность изменения уроков и создания новых уроков в зависимости от личных потребностей. Например, если у вас есть проблемные буквы, то можно написать свой урок. Для решения этой задачи служит редактор уроков. Работать с редактором уроков совсем просто, и в файле помощи есть по этому поводу исчерпывающие инструкции. Кстати говоря, наличие редактора уроков — еще один показатель уникальности описываемого тренажера. Запускается редактор уроков по команде **Режим | Редактор уроков** или нажатием клавиши <F4>.

2. **Фразы** — тренировка в закреплении навыков машинописи и наращивание скорости. Данный режим является основным. Упражнение представляет собой набор фраз, представляемых для набора в случайном порядке. Окончания как такового упражнение не имеет: общее количество фраз составляет 4000, а после их исчерпания программа автоматически переходит "на второй круг", изменяя порядок предложений. При желании можно добавить свои фразы или вообще заменить набор фраз (команда **Режим | Добавить фраз**). Выполнение упражнения ограничивается только по времени выполнения с помощью таймера. Для начинающих рекомендуется устанавливать таймер на 10 минут, для более опытных — на пять. Настройка таймера осуществляется по команде **Опции | Настройку...** Если время тренировки в режиме **Фразы** составило более двух минут, его результат записывается в **Прогресс**. **Прогресс** — это режим индикации изменения скорости вашей работы, т. е. прогрессирования вас как машинистки (или машиниста). Индикация производится в виде графика и включается по команде **Прогресс** главного меню. Результаты записываются в **Прогресс** только в режимах **Фразы** и **Внешний файл**.

Оставшиеся три режима прячутся за строкой **Другие режимы** меню **Режим**. При подведении к этой строке появляется выпадающее меню, которое и включает в себя соответствующие команды.

3. **Буквы (из фраз)** — случайный набор перемешанных прописных и строчных букв, пробелов, а также знаков препинания. Разумеется, такая смесь гораздо сложнее для набора, чем осмысленный текст. Соответственно, приобретение навыка в таком наборе повышает общую машинописную квалификацию. Время работы в данном режиме ограничивается таймером.
4. **Все символы** — самый сложный режим. В этом режиме с равной вероятностью (т. е. с одинаковой частотой) генерируются все символы клавиатуры. Если вы неуверенно работаете с каким-либо редко используемым символом, то в данном режиме это сразу станет заметно.
5. **Внешний файл** — позволяет использовать в качестве учебного пособия любой текстовый файл в формате txt. Для выбора файла необходимо подать команду **Выбрать внешний файл** (расположена в меню непосредственно под командой **Внешний файл**). По этой команде открывается диалоговое окно **Выбор файла для режима Внешний файл**. Окно содержит кнопку **Обзор**, при нажатии которой в стандартном окне **Открыть** и выбирается файл. После выбора файла в окне **Выбор файла для режима Внешний файл** появляется его текст. Если текст целиком в окне не помещается, его можно просмотреть с помощью кнопок **Page Up** и **Page Down**. По умолчанию для набора будет представлен тест с самого начала.

Однако если вы хотите начать с другого места, установите в это место указатель мыши и нажмите кнопку **<=позиция курсора**.

В качестве исходного можно взять также файл в формате htm, открыть его в Internet Explorer и затем преобразовать в формат txt командой **Сохранить как**.

Время тренировки в режиме **Внешний файл** ограничивается таймером. Если оно превышает две минуты, то результат работы записывается в **Прогресс**.

Меню **Опции** позволяет переключить раскладку клавиатуры (команда **Раскладка**), выключить или вновь включить ее изображение (подсказку) внизу главного окна программы (**Клавиатура**), отрегулировать громкость музыки либо вообще ее выключить (естественно, **Громкость музыки**). Команда этого же меню **Список песенок** открывает окно **Playlist**, в котором можно изменить музыку, проигрываемую во время набора текста. Окно **Playlist** содержит поле со списком доступных музыкальных файлов (допустимы форматы mp3, wav и wma), а также ряд кнопок:

- +файлы** — открывает обычное диалоговое окно, в котором производится поиск музыкальных файлов для добавления их в список;
- +папка** — аналогичное диалоговое окно. После выбора папки в список будут внесены все содержащиеся в ней музыкальные файлы;
- удЕЛить** — удаляет из списка выделенные файлы;
- Убить всех умерших!** — проверяется наличие файлов, включенных в список. Если какого-то файла на диске нет, соответствующая запись удаляется;
- флажок в поле с указанием секунд имеет смысл команды **Проигрывать только отрывки из песен** (соответствующее время является, конечно же, временем проигрывания каждого отрывка).

Важнейшая команда меню **Опции** — **На стройку...** (имеется в виду **Настройка**, до чего так сразу и не догадаешься). Эта команда вызывает окно **Настройочки**, содержащее четыре вкладки:

- Главные** — содержит поля **АвтоСТОП через** (таймер, ограничивающий время работы; в режиме **Урок** он не функционирует), **Размер шрифта**, **Часть с набранным текстом** (для смещения линии, разделяющей представляемый и набранный текст), **Цветы** (цветовое оформление поля с набираемым текстом).
- Клавиатура** — задает параметры внешнего вида клавиатуры-подсказки. Самая важная команда здесь — **Области пальцев**. Если в этом поле стоит флажок, то на изображении клавиатуры появляются линии, разделяющие

рабочие зоны пальцев. При этом вы можете сделать выбор между традиционным и альтернативным разделением клавиатуры на зоны. После запоминания всех букв изображение клавиатуры рекомендуется отключить.

- **Картинка** — имеется в виду фоновая картинка главного окна. На вкладке **Картинка** можно изменить фоновое изображение (необходимо лишь, чтобы отношение его сторон составляло 3:1) или сделать фон прозрачным (тогда сквозь рамку становится виден рабочий стол). Правда, разработчик честно признает, что в Windows 2000 вместо изображения рабочего стола рамка заполняется одним цветовым тоном. Однотонный фон можно установить программно, выбрав команду **Под цвет ваших носков** и задав желаемый цвет в поле **Носки**.

На этой же странице вы можете изменить цвет индикатора электронного секундомера и цвет имени пользователя.

Переключить картинку и изменить цвета можно и не входя в окно **Настройка**. Для этого следует просто щелкнуть правой кнопкой мыши на соответствующем объекте главного окна.

- **Звук** — обеспечивает управление звуковыми эффектами. Так флажок в поле **Скрашивание серых будней** обеспечит вам забавное озвучивание при наборе определенных символов. В поле **Громкость** отдельно регулируется громкость звуков всех четырех типов:

- при ошибочном наборе символа;
- смех, поздравления и т. п.;
- воспроизводимая в цикле музыка, звучащая до начала тренировки;
- музыка, звучащая при наборе текста.

В поле **Музыка** страницы **Звук** задается или отменяется режим **Играть отрывками**, устанавливается точное время воспроизведения отрывка, а также задается время паузы между музыкальными фрагментами. Если это время отрицательное, то начало последующей песни накладывается на конец предыдущей. Изменения здесь будут немедленно продублированы в окне **Playlist**. В последнем поле **Драйвер** задается тип звукового драйвера (для Windows NT 4.0 рекомендуется WaveOut, в остальных случаях — DirectSound) и время задержки при воспроизведении звука (чем оно меньше, тем лучше качество звука, если только звуковая карта позволяет).

О меню **Ученики** нужно сказать всего несколько слов. В верхней его части приведен полный список всех учеников. Здесь можно выбрать имя ученика (для каждого запоминаются персональные настройки и отдельно ведется статистика). Для добавления учеников в список используется команда **мУченики**.

Активизация этой команды вызывает небольшое окно, в котором можно добавить имя нового ученика, изменить или удалить ранее введенное имя. Максимальное допустимое число учеников весьма велико — 498. Имя очередного ученика высвечивается в левом нижнем углу главного окна.

Еще меньше комментариев требует последнее меню **Помощь**. Оно включает вызов справки, небольшую игру для развлечения и краткие сведения о тренажере.

Вот, собственно, и все непосредственно о клавиатурном тренажере Stamina. Однако наш рассказ был бы неполным без упоминания об одном его существенном расширении, а именно о возможности обучения машинописи под диктовку. Для реализации этой возможности нужно выполнить следующее:

1. Обновить программу (необходимый update-файл загрузить с того же сайта **www.stamina.ru**).
2. С сайта **www.bastion.rbcmail.ru** скачать заархивированные zip-файлы упражнений (их там более десятка, в том числе на английском языке, а также для тренировок с альтернативным расположением пальцев).
3. Создать в папке Stamina вложенную папку Words.
4. Разархивировать выбранный zip-файл упражнения (вы получите один текстовый файл в формате txt и множество звуковых файлов mp3 или wav) и записать все полученные файлы в папку Words.
5. Включить режим **Внешний файл** и выбрать текстовый файл, содержащийся в папке Words.
6. Запустить тренажер и не забыть включить звуковые колонки.

Теперь после команды **СТАРТ** каждое очередное слово будет вам продиктовано. Следует отметить, что слова на английском языке — подлинные, и вы сможете дополнительно потренироваться в восприятии английской речи на слух. При необходимости можно повторить звуковое сопровождение каждого слова, нажав клавишу <Page Up>.

Разработчиками рекомендуется следующая методика тренировок под диктовку:

1. Выполнить упражнение с включенной бегущей строкой. От обычного режима это отличается только наличием звукового сопровождения.
2. Клавишей <Backspace> отключить бегущую строку и повторить упражнение. При этом для контроля очередное набираемое слово еще можно увидеть в заголовке окна (возле эмблемы тренажера в левом верхнем углу окна).
3. Клавишей <Insert> отключить и эту подсказку и выполнить упражнение чисто под диктовку.