

# MS WORD 2010

Oblikovanje znakova i odlomaka



## PRIPREMA DATOTEKA ZA VJEŽBU

Vježba 1a.

- Na radnoj površini načiniti mapu ***Za Word\_Prezime.***  
U nju pohraniti prethodno pripremljene datoteke:
  - *Prvi,*
  - *Drugi,*
  - *1\_gotovo,*
  - datoteka naziva ***vlastitog prezimena.***

## PRIPREMA DATOTEKA ZA VJEŽBU

Vježba 1b.

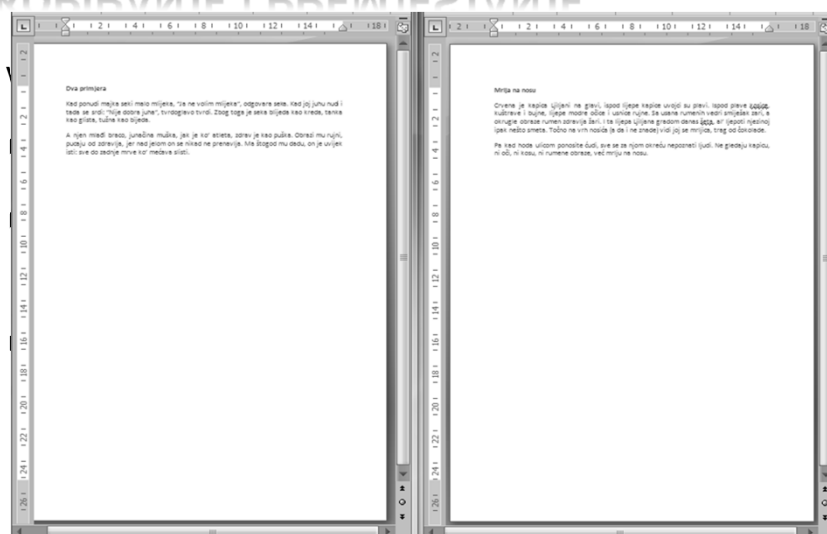
- U mapu **Za Word\_Prezime** pohraniti datoteke preuzete sa sustava.

- **2\_tekst**
- **3\_tekst**
- **4a\_tekst**
- **4b\_tekst**
- **5\_tekst**
- **6\_tekst**
- **Tekstovi**
- **Rode.**

Sanda 2015.

3

## KOPIRANJE I PREMJEŠTANJE



Sanda 2015.

4

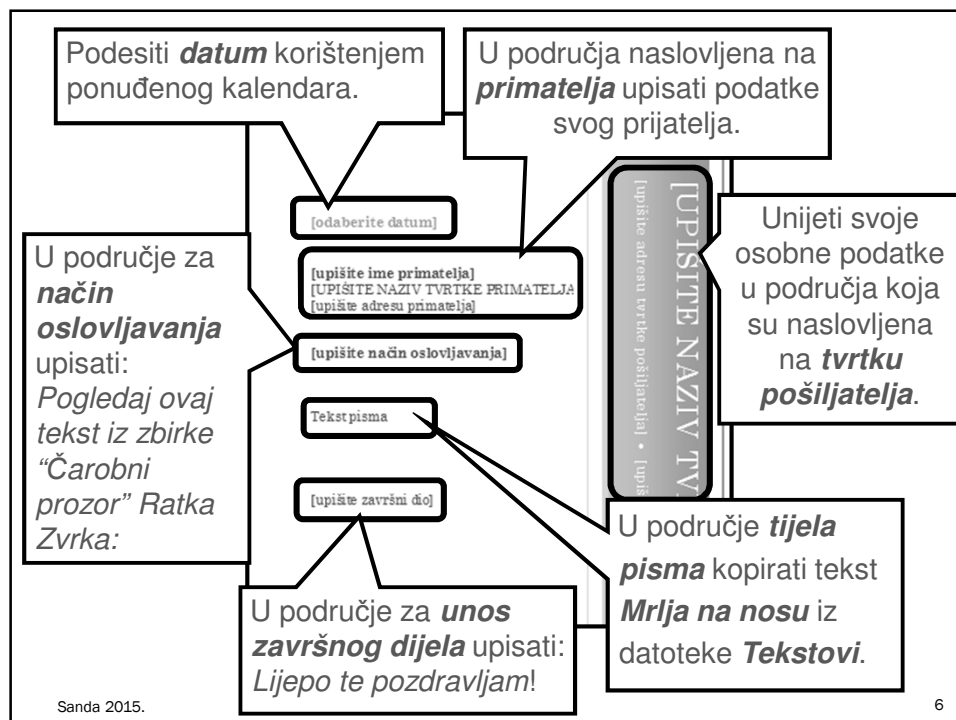
## KOPIRANJE I PREMJEŠTANJE

### Vježba 3.

- Otvoriti datoteku **Drugi** iz mape **Za Word\_Prezime**.
- Datoteku stvorenu prema predlošku **Pismo Oriel** popuniti kako prikazuje sljedeći slajd.

Sanda 2015.

5



6

## VJEŽBA 3

- Nakon promjene dokument izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvoriti.

10.11.2014.

Dobroslav Šutalo

M. Križde 8A  
Karlovac

Pogledaj ovaj tekst iz zbirke "Čarobni prozor" Ratka Zvrka

Mrlija na nosu

Crvena je kapica Ljiljani na glavi, ispod lijepe kapice uvojci su plavi. Ispod plave kosice, kuštrave i bujne, lijepe modre oči i usnice ružne. Sa usana rumenih vedri smijetak zari, a okrugle obraze rumen zdravlja šari. I ta lijepe Ljiljana gradom danas šeta, al' ljepoti njezinoj ipak nešto smeta. Točno na vrh nosića (a da i ne znade) vidi joj se mrlića, trag od čokolade.

Pa kad hoda ulicom ponosite čudi, sve se za njom okreću nepoznati ljudi. Ne gledaju kapicu, ni oči, ni kosu, ni rumene obraze, već mrliju na nosu.

Lijepo te pozdravljam!

Sanda Šutalo

SANDA ŠUTALO  
M. Križde 8A • 017418877 • sanda.sutalo@gmail.com

Sanda 2015.

7

## OZNAČAVANJE TEKSTA

- Tekst kojem se želi mijenjati izgled znakova, veličina, boja, stil ispisa i sl. treba **označiti**.
- Tekst se označava tako da se mišem, uz pritisnutu lijevu tipku, prevuče preko njega.

Da bismo mogli mijenjati izgled teksta, (njegovu veličinu, stil ispisa, boju, dizajn slova (font),...), te činiti bilo koju drugu radnju sa tekstom, potrebno ga je označiti.

Sanda 2015.

8

## OZNAČAVANJE TEKSTA

|              |                                                                                                                              |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Odlomak      | Kazalo postaviti <b>unutar odlomka</b> pa <b>3 puta</b> kliknuti lijevom tipkom miša.                                        |
| Odlomak      | Kazalo postaviti <b>lijevo od odlomka</b> (kazalo se preoblikuje u strelicu), pa <b>2 puta</b> kliknuti lijevom tipkom miša. |
| Riječ        | Kazalo postaviti <b>unutar riječi</b> pa <b>2 puta</b> kliknuti lijevom tipkom miša.                                         |
| Cijeli tekst | Kazalo postaviti <b>lijevo od teksta</b> (kazalo se preoblikuje u strelicu), pa <b>3 puta</b> kliknuti lijevom tipkom miša.  |

Sanda 2015.

9

## OBLIKOVANJE TEKSTA

- Odabranom tekstu može se mijenjati:

- **izgled** znaka (engl. font),
- **veličina** znaka,
- **boja** znaka,
- **stil** ispisa:  
(podebljano (engl. bold), nakošeno  
(engl. italic), podvučeno (engl. underline).

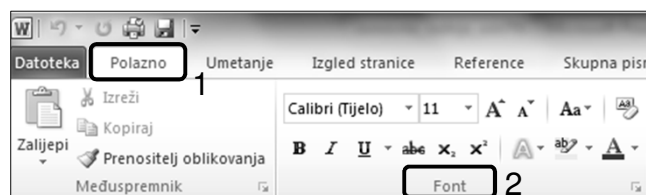


Sanda 2015.

10

## OBLIKOVANJE TEKSTA

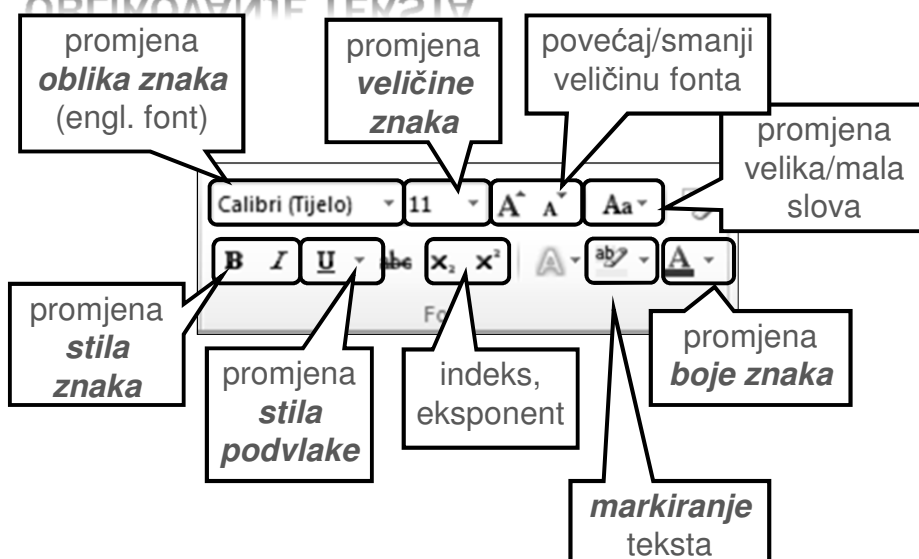
- Za **promjenu izgleda teksta** potrebno ga je označiti, pa birati:
  - kartica **Polazno**, grupa **Font**, a potom željeni naredbeni gumb.



Sanda 2015.

11

## OBLIKOVANJE TEKSTA

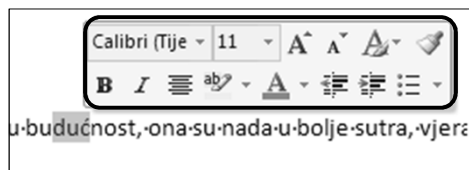


Sanda 2015.

12

## MINI ALATNA TRAKA

- Promjenu izgleda teksta omogućava i **mini alatna traka** koja se prikazuje nakon označavanja teksta.



## VJEŽBA 4

Otvoriti dokument naziva vlastitog prezimena iz mape **Za Word\_Prezime**. Na tekstu **“Sretni dani”** urediti:

|            |                                                 |
|------------|-------------------------------------------------|
| Naslov     | Comic Sans MS, 22, plavo, podebljano, podvučeno |
| 1. odlomak | Bookman Old Style, 16, crveno, nakošeno         |
| 2. odlomak | Lucida Handwriting, 16                          |

## VJEŽBA 4

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvoriti.

### Miro Gavran: Sretni dani

*Najvažnija stvar na svijetu je prijateljstvo. Kad stekneš dobrog prijatelja, život ti postane lakši i ljepši. Najbolji dokaz za to što govorim je Jurica. Jurica je moj najbolji prijatelj. Zahvaljujući njemu ne moram učiti sve predmete. Ja učim polovicu predmeta, a Jurica polovicu. Na primjer: ja učim hrvatski, a on matematiku. Ja pišem domaću zadaću iz hrvatskog, a on iz matematike. Ako se pišu testovi: moj šalabahter postaje njegov, a njegov šalabahter postaje moj.*

*To je pravo prijateljstvo, kakvo sam čekao cijeli život. Juricu sam upoznao tek kada sam krenuo u peti razred. Dogodilo se, više nego slučajno, da smo na prvom satu sjeli u istu klupu, i tako je ostalo sve do danas.*

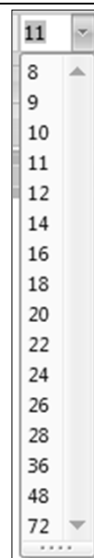
Sanda 2015.

15

## VELIČINA ZNAKOVA

- Veličina znakova izražava se u točkama.
- Točka iznosi približno 1/72 palca (inča). (1/72 palca = 0,0353 cm).

(Ovaj podatak vrijedi samo za otisak na papiru pod uvjetom da se pri ispisu odredi povećanje 100%.)

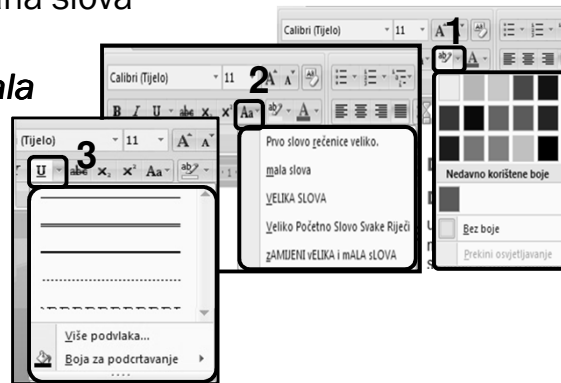


Sanda 2015.

16

## OBLIKOVANJE TEKSTA

1. Odabirom **boje osvjettjenja** teksta moguće je načiniti da tekst izgleda kao da je označen markerom.
2. Jednom napisana slova moguće je pretvarati *u mala ili velika tiskana*.
3. Razni *stilovi i boje podvlake*.



Sanda 2015.

17

## OBLIKOVANJE TEKSTA

- Za grupu **Font** moguće je otvoriti pripadajući **dijaloški okvir**.



Sanda 2015.

18

## VJEŽBA 5.

Otvoriti datoteku **3\_tekst** iz mape **Za Word\_Prezime**.

Ukloniti boju osvjjetljenja s markiranog teksta.

Postaviti crvenu boju osvjjetljenja na sva pojavljivanja riječi miš.

Oblikovati tekst *zadanka*  
2 tako da pokazuje:

a) Pitagorin poučak.

b) Pravilo potenciranja umnoška  
brojeva a i b.

c) Formulu sumporne kiseline.

Sanda 2015.

19

## VJEŽBA 5.

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvori.

Zadatak 1.

**miš**

**miš** (engl. mouse) je ulazni, pokazni uređaj, koji služi za pomicanje pokazivača (kursor, engl. cursor) po zaslonu monitora i davanje naredbi računalu pritiskom jedne od svojih tipki. Upravljanje programom pomoću **miša** svodi se na postavljanje pokazivača na jedan od ponuđenih objekata na zaslonu i slanje naredaba vezanih uz objekt pritiskom na tipku **miša**.

Načelo rada **miša** temelji se na pretvorbi gibanja **miša** u niz električnih impulsa koje računalo "razumije". Prije su se uglavnom rabili opto-mehanički **miševi**, a danas su ih zamijenili optički i u novije doba laserski **miševi**. **miš** je povezan s računalom s pomoću spojnog kabela ili bežično.

Zadatak 2.

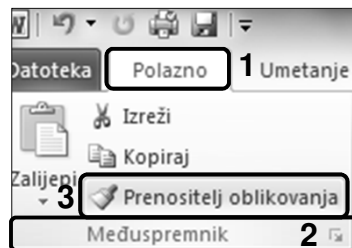
- a)  $a^2+b^2=c^2$
- b)  $(a*b)^n=a^n*b^n$
- c)  $H_2SO_4$

Sanda 2015.

20

## PRENOSITELJ OBLIKOVANJA

- Oblikovanje znakova može se prenijeti na drugi tekst naredbom **Prenositelj oblikovanja**. Potrebno je:
  - označiti **znakove izvornog oblikovanja**,
  - birati gumb **Prenositelj oblikovanja** (kazalo poprima izgled kista),
  - označiti **znakove na koje se želi prenijeti izvorno oblikovanje**.



Sanda 2015.

21

## PRENOSITELJ OBLIKOVANJA

- Da bi se oblikovanje prenijelo **na više skupina znakova** smještenih na raznim mjestima u dokumentu, treba **dvokliknuti** na gumb **Prenositelj oblikovanja**.
- Naredba ostaje aktivna sve do pritiska na tipku **[Esc]**.

Sanda 2015.

22

## VJEŽBA 6.

Otvoriti datoteku **2\_tekst** iz mape **Za Word\_Prezime**.

Sve izraze na engleskom jeziku nakositi, podebljati i obojiti ih u plavu boju (rabiti prenositelj oblikovanja).

|                                             |                                                             |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 1. odlomak                                  | Promijeniti izgled znakova u velika tiskana slova.          |
| 2. odlomak                                  | Podvući zelenom, dvostrukom, valovitom crtom.               |
| Svako pojavljivanje riječi <b>digitalni</b> | Arial Black, 16, crveno<br>(rabiti prenositelj oblikovanja) |
| 106 pixel-a                                 | Broj 6 postaviti u položaj eksponenta.                      |

Sanda 2015.

23

## VJEŽBA 6.

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvoriti.

### Digitalni fotoaparat

**DIGITALNI** FOTOAPARAT (ENGL. *DIGITAL CAMERA*) JE FOTOAPARAT KOJI SLIKE UMJESTO NA FILM POHRANJUJE U **DIGITALNOM** OBLIKU NA PRIPADAJUĆI MEMORIJSKI MEDIJ. KAO MEMORIJSKI MEDIJ SE KORISTE MEMORIJSKE KARTICE ČIJI SE SADRŽAJ MOŽE BRISATI I ZATIM SE PONOVRNO, NA ISTU KARTICU, MOGU SPREMATI NOVE SLIKE. UNOS SLIKE U RAČUNALO JE IZRAVAN I JEDNOSTAVAN, A UNESENA SLIKA SE NAKNADNO MOŽE UREĐIVATI ZA TO PREDVIĐENIM PROGRAMIMA.

Rukovanje **digitalnim** fotoaparatom vrlo je slično rukovanju običnim fotoaparatom. Korisnik tražilom bira prizor koji želi snimiti te pritišće okidač. Prizor se projicira na osjetilo svjetlosti koje omogućava pretvorbu slike u električne veličine.

**Digitalni** fotoaparati imaju vlastiti zaslon (engl. *display*) na kome je trenutačno moguće vidjeti snimljenu sliku. Neki modeli **digitalnih** fotoaparata mogu se povezati izravno s pisačem i tako bez posredovanja računala otisnuti sliku.

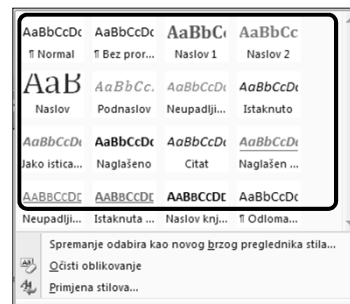
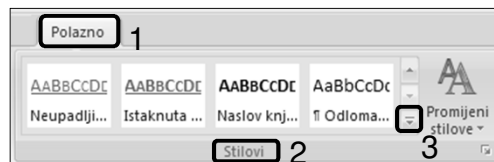
Kvaliteta fotoaparata uglavnom ovisi o dva obilježja: o razlučivosti osjetila svjetlosti i kvaliteti optičkog sustava (leća). Razlučivost se obično izražava brojem točaka (engl. *pixel*) koje osjetilo svjetlosti može razlučiti. Suvremeni **digitalni** fototaparati imaju razlučivost od 5-10 mpixel-a (1 mpixel = 10<sup>6</sup> pixel-a).

Sanda 2015.

24

## PRIMJENA STILA

- Stil je **skup značajki oblikovanja** spremljen pod odgovarajućim imenom u obliku dokumenta (predložka), a koristi se **za lakše oblikovanje teksta**. Može ga se **primijeniti** ili **izmijeniti**, a moguće je stvoriti i **vlastite stilove**.

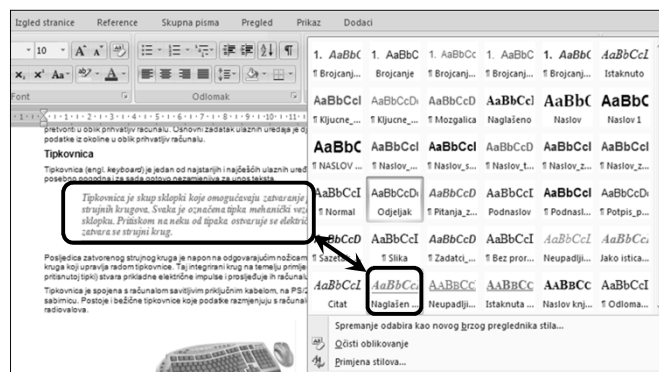


Sanda 2015.

25

## PRIMJENA STILA

- Za provjeru izgleda pojedinog stila potrebno je **označiti tekst** a zatim **kazalo miša postaviti na oznaku željenog stila**. Stil se odabire **klikom miša**.

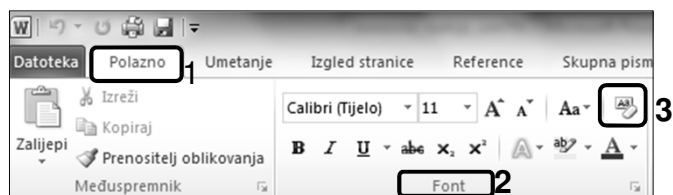


Sanda 2015.

26

## UKLANJANJE STILA

- Ako se s odabranog teksta želi ukloniti stil potrebno je *po označavanju* birati:



Sanda 2015.

27

## VJEŽBA 7.

Otvoriti datoteku 4a\_tekst iz mape Za Word\_Prezime.

Ukloniti postavljene stilove.

Na sve naslove postaviti stil: **Naslov.**

Na sav ostali tekst osim naslova postaviti stil:  
**Neupadljivo isticanje.**

Sanda 2015.

28

## VJEŽBA 7.

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvoriti.

### Igraća palica

Igraća palica (joystick) je pokazni uređaj koji služi za pomicanje pokazivača ili nekih drugih objekata po zaslonu monitora i davanje naredbi računalu pritiskom jedne od tipki palice.

Pokreti palice pretvaraju se u električne impulse i priključnim kablom prenose u računalo. Jednostavnije i jeftine palice se rabe uglavnom za računalne igre, dok su kvalitetnije i skuplje palice namijenjene uporabi u područjima gdje cijena nije presudna, kao u vojnoj industriji.

### Osjetilna ploha

Kod prijenosnih računala miš je neopraktičan, posebice kada se računalo ne koristi na prikladnoj radnoj površini. Zbog toga je većina prijenosnih računala opremljena drugacijom vrstom pokaznih uređaja. Većina prijenosnih računala rabi osjetilnu plohu (touchpad) kao pokazni uređaj. Osjetilna je ploha smještena ispred tipkovnice, a rabi se tako da korisnik prstom klizi po njoj i tako pomiče pokazivač po zaslonu monitora. U osjetilnu plohu nalaze se dvije ili više tipki koje imaju istu funkciju kao tipke miša.

### Zaslon osjetljiv na dodir

Zaslon osjetljiv na dodir (touchscreen) jest zaslon monitora koji ima sposobnost otkriti mjesto na kojemu je dodirnut. Zaslon je dovoljno dostupni prstom na željenu mjestu da bi se stvorili električni impulsi koji odgovaraju položaju dodirnog mjesta. Zbog jednostavnosti uporabe i pouzdanosti, zaslon osjetljiv na dodir prikladan je za javne informacijske sustave (kao banke, turističke informacije, informacijske kioske, internetske kioske i sl.).

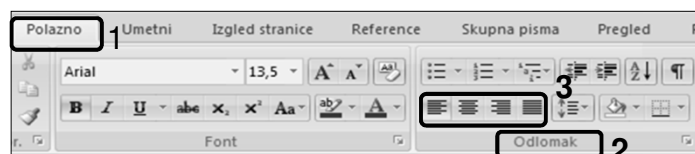
Zaslon osjetljiv na dodir primjenjuje se i kod ručnih računala te nekih mobilnih telefona. Zbog malih dimenzija zaslona, umjesto prstima, kod ručnih se računala zaslon dodiruje prikladnom alovkom.

Sanda 2015.

29

## PORAVNANJE ODLOMKA

- Tekst u odlomku može se poravnati:
  - po lijevom rubu,
  - po desnom rubu,
  - po oba ruba,
  - po sredini, s obzirom na sredinu radnog područja.



Sanda 2015.

30

## VJEŽBA 8.

Otvoriti datoteku 2\_tekst iz mape Za Word\_Prezime.

|            |                                    |
|------------|------------------------------------|
| Naslov     | Smjestiti <i>u sredinu</i> .       |
| 1. odlomak | Poravnati <i>po lijevom rubu</i> . |
| 2. odlomak | Smjestiti <i>u sredinu</i> .       |
| 3. odlomak | Poravnati <i>obostrano</i> .       |
| 4. odlomak | Poravnati <i>po desnom rubu</i> .  |

Sanda 2015.

31

## VJEŽBA 8.

### Digitalni fotoaparati

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvoriti.

**DIGITALNI** FOTOAPARAT (ENGL. *DIGITAL CAMERA*) JE FOTOAPARAT KOJI SLIKE UMJESTO NA FILM POHRANJUJE U **DIGITALNOM** OBLIKU NA PRIPADAJUĆI MEMORIJSKI MEDIJ. KAO MEMORIJSKI MEDIJ SE KORISTE MEMORIJSKE KARTICE ČIJI SE SADRŽAJ MOŽE BRISATI I ZATIM SE PONOVRNO, NA ISTU KARTICU, MOGU SPREMATI NOVE SLIKE. UNOS SLIKE U RAČUNALO JE IZRAVAN I JEDNOSTAVAN, A UNESENA SLIKA SE NAKNADNO MOŽE UREĐIVATI ZA TO PREDVIĐENIM PROGRAMIMA.

Rukovanje **digitalnim** fotoaparatom vrlo je slično rukovanju običnim fotoaparatom. Korisnik tražilom bira prizor koji želi snimiti te pritišće okidač. Prizor se projicira na osjetilo svjetlosti koje omogućava pretvorbu slike u električne veličine.

**Digitalni** fotoaparati imaju vlastiti zaslon (engl. *display*) na kome je trenutno moguće vidjeti snimljenu sliku. Neki modeli **digitalnih** fotoaparata mogu se povezati izravno s pisačem i tako bez posredovanja računala otisnuti sliku.

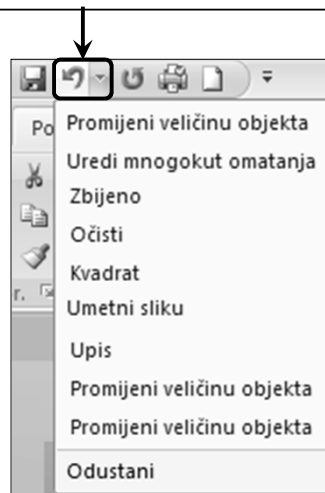
Kvaliteta fotoaparata uglavnom ovisi o dva obilježja: o razlučivosti osjetila svjetlosti i kvaliteti optičkog sustava (leća). Razlučivost se obično izražava brojem točaka (engl. *pixel*) koje osjetilo svjetlosti može razlučiti. Suvremeni **digitalni** fototaparati imaju razlučivost od 5-10 mpixel-a (1 mpixel =  $10^6$  pixel-a).

Sanda 2015.

32

## PONIŠTAVANJE

- Učinjene se radnje mogu poništiti ("korak unatrag") za vrijeme rada (**do 100 koraka unazad**).
- Poništava se odabirom gumba **Poništi** koji se nalazi na alatnoj traci za brzi pristup.

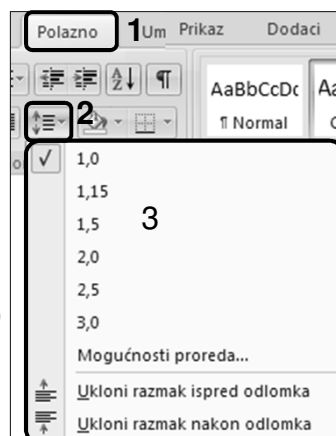


Sanda 2015.

33

## PROMJENA PROREDA

- Prored je **razmak između dva susjedna retka** teksta.
- Da bi se promijenio, po označavanju teksta treba birati:
  - kartica **Polazno**, grupa **Odlomak**, naredbeni gumb **Promjene proreda**, a potom željeni prored.



Sanda 2015.

34

## VJEŽBA 9.

Otvoriti datoteku naziva vlastitog prezimena iz mape  
Za Word\_Prezime.

|            |                                           |
|------------|-------------------------------------------|
| 1. odlomak | Prored dvostruki,<br>obostrano poravnati. |
| 2. odlomak | Prored 1,5 redak,<br>obostrano poravnati. |

Sanda 2015.

35

## VJEŽBA 9.

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremiti pa zatvoriti.

### Miro Gavran: Sretni dani

*Najvažnija stvar na svijetu je prijateljstvo. Kad stekneš dobrog prijatelja, život ti postane lakši i ljepši. Najbolji dokaz za to što govorim je Jurica. Jurica je moj najbolji prijatelj. Zahvaljujući njemu ne moram učiti sve predmete. Ja učim polovicu predmeta, a Jurica polovicu. Na primjer: ja učim hrvatski, a on matematiku. Ja pišem domaću zadaću iz hrvatskog, a on iz matematike. Ako se pišu testovi: moj šalabahter postaje njegov, a njegov šalabahter postaje moj.*

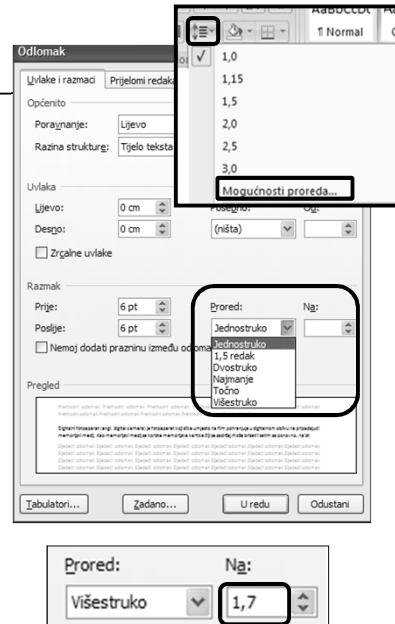
*To je pravo prijateljstvo, kakvog sam čekao cijeli život. Juricu sam upoznao tek kada sam krenuo u peti razred. Dogodilo se, više nego slučajno, da smo na prvom satu sjeli u istu klupu, i tako je ostalo sve do danas.*

Sanda 2015.

36

## PROMJENA PROREDA

- Osim ponuđenih vrijednosti proreda mogu se zadati i proizvoljne vrijednosti, biranjem naredbe **Mogućnosti proreda**.
- Ako se zadaje višestruka vrijednost proreda, treba paziti na **izgled decimalnog separatora**!

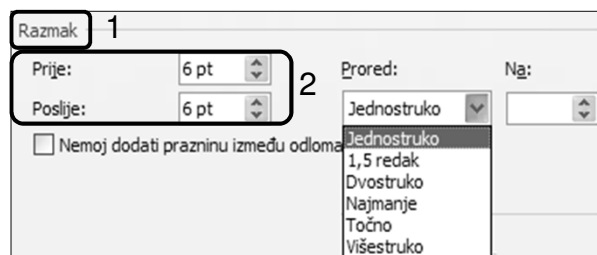


Sanda 2015.

37

## RAZMAK IZMEĐU ODLOMAKA

- Odlomke je moguće razmaknuti tako da se zada količina **praznog prostora prije ili poslije odlomka**.
- Odlomak treba označiti, a potom u cjelini **Razmak** zadati vrijednosti **Prije** ili **Poslije** odlomka.



Sanda 2015.

38

## VJEŽBA 10.

Otvoriti datoteku 2\_tekst iz mape Za Word\_Prezime.

Svi odlomci

Prored 1,5 redak.

Razmak između  
odlomaka

Poslije 18 pt.

Sanda 2015.

39

## VJEŽBA 10.

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvori.

### Digitalni fotoaparati

**DIGITALNI** FOTOAPARAT (ENGL. *DIGITAL CAMERA*) JE FOTOAPARAT KOJI SLIKE UMJESTO NA FILM POHRANJUJE U **DIGITALNOM** OBLIKU NA PRIPADAJUĆI MEMORIJSKI MEDIJ. KAO MEMORIJSKI MEDIJ SE KORISTE MEMORIJSKE KARTICE ČIJI SE SADRŽAJ MOŽE BRISATI I ZATIM SE PONOVRNO, NA ISTU KARTICU, MOGU SPREMATI NOVE SLIKE. UNOS SLIKE U RAČUNALO JE IZRAVAN I JEDNOSTAVAN, A UNESENA SLIKA SE NAKNADNO MOŽE UREĐIVATI ZA TO PREDVIĐENIM PROGRAMIMA.

Rukovanje digitalnim fotoaparatom vrlo je slično rukovanju običnim fotoaparatom. Korisnik tražilom bira prizor koji želi snimiti te pritišće okidač. Prizor se projicira na osjetilo svjetlosti koje omogućava pretvorbu slike u električne veličine.

**Digitalni** fotoaparati imaju vlastiti zaslon (engl. *display*) na kome je trenutno moguće vidjeti snimljenu sliku. Neki modeli **digitalnih** fotoaparata mogu se povezati izravno s pisačem i tako bez posredovanja računala otisnuti sliku.

Kvaliteta fotoaparata uglavnom ovisi o dva obilježja: o razlučivosti osjetila svjetlosti i kvaliteti optičkog sustava (leća). Razlučivost se obično izražava brojem točaka (engl. *pixel*) koje osjetilo svjetlosti može razlučiti. Suvremeni **digitalni** fotoaparati imaju razlučivost od 5-10

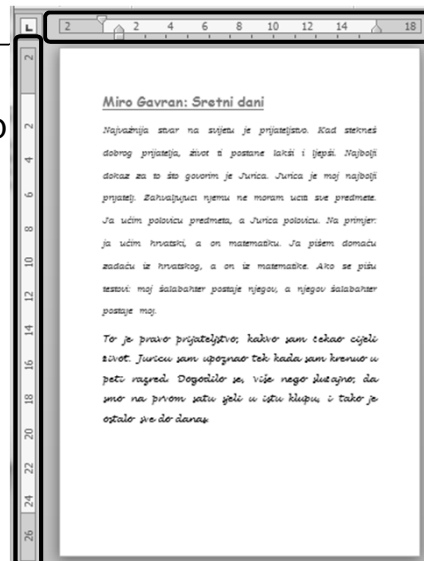
mpixel-a (1 mpixel = 10<sup>6</sup> pixel-a).

Sanda 2015.

40

## RAVNALO

- Vodoravno i okomito ravnalo omogućavaju lakše snalaženje u dokumentu.
- **Siva** područja ravnala nazivaju se **margine**.
- **Bijela** područja ravnala označavaju **radno područje**.

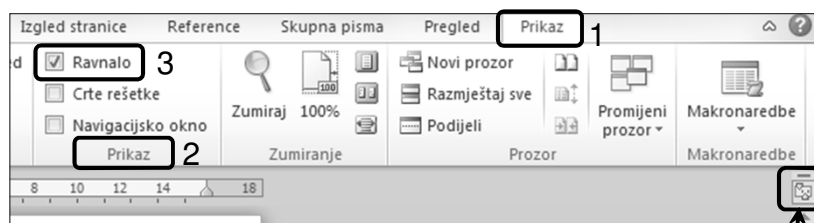


Sanda 2015.

41

## RAVNALO

- Ravnala se mogu prikazati ili sakriti:
  - kartica **Prikaz**, grupa **Prikaz**, a potom uključiti **Ravnalo**.



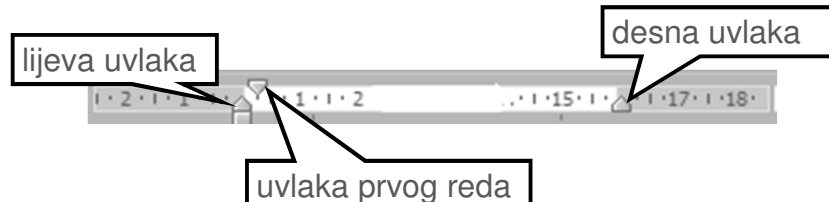
- ili klikom na za to predviđenu **oznaku ravnala**.

Sanda 2015.

42

## UVLAKE

- Na ravnalu se nalaze **oznake uvlaka**.



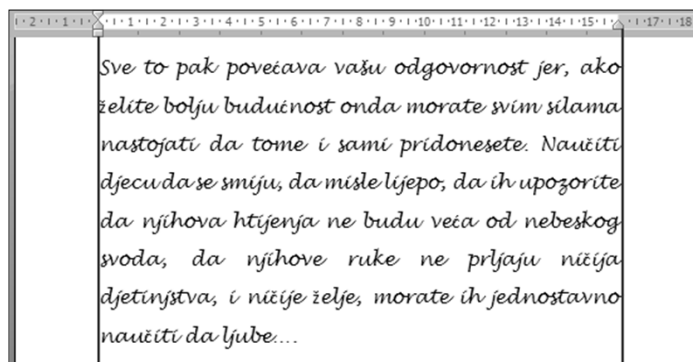
- Uporabom oznaka uvlaka odlomak se može **uvući s jedne** ili **s obje strane**.
- Odgovarajućom oznakom uvlake moguće je **uvući ili izvući prvi redak odlomka**.

Sanda 2015.

43

## UVLAKE

- Odlomak **uobičajeno** izgleda ovako:

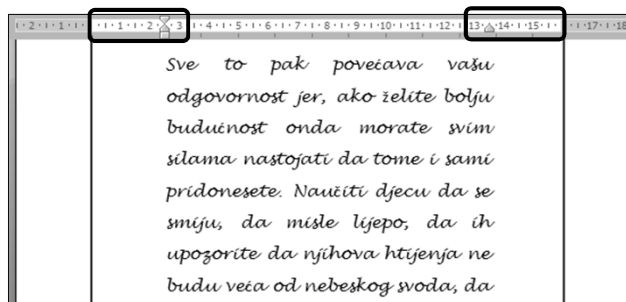


Sanda 2015.

44

## UVLAKE

- Da bi se odlomak *uvukao i s lijeve i s desne strane*, (s obzirom na zadano radno područje) za *npr. 2,5 cm*, potrebno je mišem pomaknuti oznake uvlaka na zadani položaj.

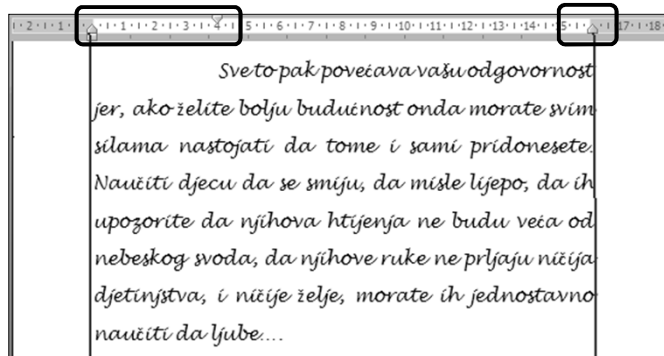


Sanda 2015.

45

## UVLAKE

- Da bi se *prvi redak odlomka uvukao* u odnosu na ostali tekst, za *npr. 4 cm*, potrebno je mišem pomaknuti oznaku uvlake prvog retka teksta.

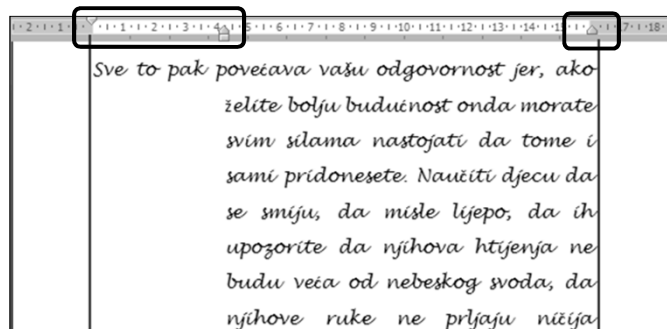


Sanda 2015.

46

## UVLAKE

- Da bi se **prvi redak odlomka izvukao** u odnosu na ostali tekst, **za npr. 4 cm**, potrebno je mišem pomaknuti lijevu oznaku uvlake.

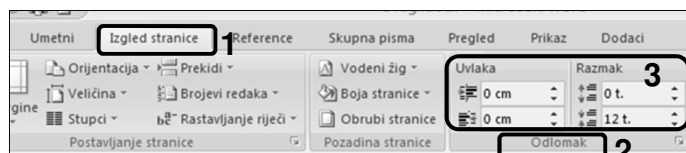
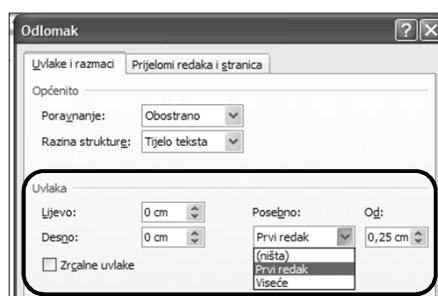


Sanda 2015.

47

## UVLAKE

- Osim oznakama na ravnalu, **uvlake** i **razmaci prije ili poslije odlomka** mogu se podesiti i ovako:



Sanda 2015.

48

## VJEŽBA 11.

Otvoriti datoteku 5\_tekst iz mape Za Word\_Prezime.

Poništiti postavljene uvlake na 2., 5. i 7. odlomku.

2. odlomak

Postaviti viseću uvlaku od 5 cm.

3. odlomak

Postaviti uvlaku prvog reda od 4 cm.

5. odlomak

Uvući odlomak po 3 cm i s lijeve i s desne strane.

Sanda 2015.

49

## VJEŽBA 11.

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvoriti.

### Skener

Skener (engl. scanner) je ulazni uređaj namijenjen izravnom unosu slike s predloška u računalo. Zadatak mu je digitalizirati predložak, tj. pretvoriti ga u oblik prihvatljiv računalu.

Skeniranjem se predložak dijeli na konačan broj osnovnih elemenata (točaka, engl. dot). Podatak o broju osnovnih elemenata predloška koje skener može prepoznati naziva se razlučivost skenera (rezolucija, engl. resolution). Razlučivost skenera se izražava brojem osnovnih elemenata predloška (točaka) po jedinici duljine. Kao jedinica duljine rabi se američka mjera palac (engl. inch), mjerajedinica razlučivosti je dpi (broj točaka po palcu engl. dots per inch). Predložak je to vjernije prenesen što je veća razlučivost skenera.

Načelo djelovanja skenera temelji se na pretvorbi energije svjetlosti odbijene od svakog osnovnog elementa predloška u električnu energiju (električni napon i struju). Predložak koji se želi skenirati, osvjetljava se ugrađenim izvorom svjetlosti. Odbijene zrake svjetlosti usmjeravaju se sustavom ogledala, leća i filtera prema osjetilu svjetla. Zadatak osjetila svjetla je energiju svjetla pretvoriti u električnu struju. Iznos električne struje pretvara se zatim u binarni oblik koji je prihvatljiv računalu. Krajnji rezultat su različiti intenziteti odbijene svjetlosti predloženi odgovarajućim binarnim brojevima.

Kod skeniranja predloška u boji mora se prepoznati boja svakog od osnovnih elemenata predloška, a potom pretvoriti u binarni oblik.

Svaka se boja može prikazati kombinacijom tri osnovne boje: crvene (engl. red, R), zelene (engl. green, G) i plave (engl. blue, B). Da bi se boja svakog od osnovnih elemenata predloška prikazala pomoću tri osnovne komponente, potrebno je odbijenu svjetlost rastaviti na crvenu, plavu i zelenu komponentu, a potom posebno zabilježiti digitalizirani intenzitet svjetlosti svake od te tri komponente. Zbog toga se svjetlost propušta kroz crveni, zeleni i plavi filter prije nego dođe do osjetila svjetla.

Broj boja koje skener može prepoznati izražava se brojem bitova. Veći broj bitova znači da se može zabilježiti veći broj različitih stanja (različiti brojevi jakosti svjetla) a time i veći broj boja koje skener može razlikovati.

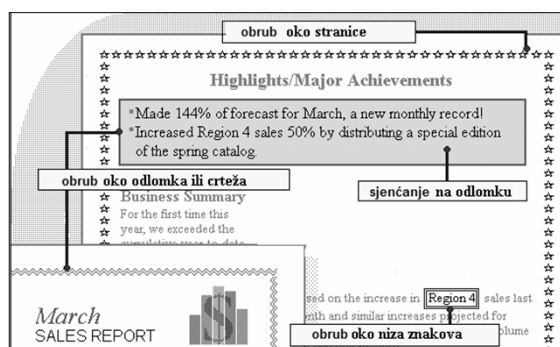
Postoje više vrsta skenera. U upotrebi su stolni (engl. flatbed), ručni (engl. hand held), rotacijski (engl. drum).

Sanda 2015.

50

## OBRUBI I SJENČANJA

- Da bi se dio teksta (ili cijela stranica) učinio uočljivijim, istaknutijim, može ga se obrubiti ili sjenčati, kao što pokazuje slika:

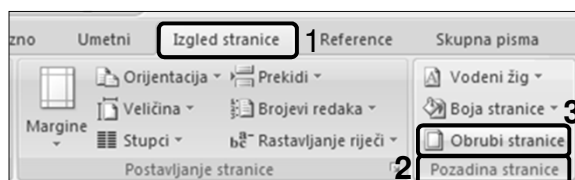


Sanda 2015.

51

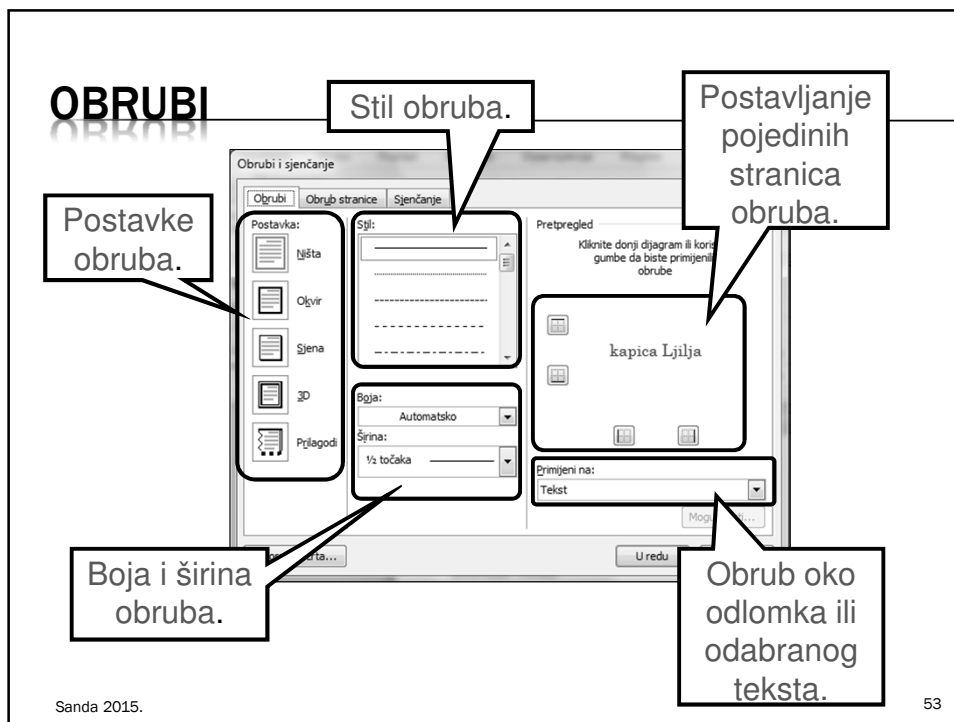
## OBRUBI

- Za postavljanje obruba, potrebno je po označavanju birati:
  - kartica **Izgled stranice**, grupa **Pozadina stranice**, a potom **Obrubi stranice**.



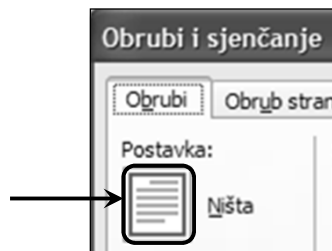
Sanda 2015.

52



## UKLANJANJE OBRUBA

- Obrub se uklanja tako da se označi obrubljeno područje pa odabere:
  - kartica **Izgled stranice**, grupa **Pozadina stranice**, a potom **Obrubi stranice**,
  - na kartici **Obrubi** birati **Ništa**.



## VJEŽBA 12.

Otvoriti datoteku 6\_tekst iz mape Za Word\_Prezime.

Ukloniti obrube koji su postavljeni u dokumentu.

Uokviriti svaku riječ zaslon crtkanom crtom crvene boje, širine 2 ¼ pt.

Cijeli tekst *Osjetilna ploha* uokviriti dvostrukom crtom zelene boje, širine 3 pt.

Sanda 2015.

55

## VJEŽBA 12.

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvoriti.

### Igraća palica

Igraća palica (engl. joystick) je pokazni uređaj koji služi za pomicanje pokazivača ili nekih drugih objekata po zaslonu monitora i davanje naredbi računalu pritiskom jedne od tipki palice.

Pokreti palice pretvaraju se u električne impulse i priključnim kabeom prenose u računalu. Jednostavnije i jeftine palice se rabe uglavnom za računalne igre, dok su kvalitetnije i skuplje palice namijenjene uporabi u područjima gdje preciznost nije presudna, npr. u vojnoj industriji.

### Osjetilna ploha

Kod prijenosnih računala miš je nepraktičan, posebice kada se računalu ne koristi na prikladnoj radnoj površini. Zbog toga je većina prijenosnih računala opremljena drugačijom vrstom pokaznih uređaja. Većina prijenosnih računala rabi osjetilnu plohu (engl. touch-pad, trackpad) kao pokazni uređaj. Osjetilna je ploha smještena ispred tipkovnice, a rabi se tako da korisnik prstom klizi po njoj i tako pomiče pokazivač po zaslonu monitora. Uz osjetilnu plohu nalaze se dvije ili više tipki koje imaju istu funkciju kao tipke miša.

### Zaslon osjetljiv na dodir

Zaslon osjetljiv na dodir (engl. touch screen) jest zaslon monitora koji ima sposobnost otkriti mjesto na kojemu je dodirnut. Zaslon je dovoljno dotaknuti prstom na željenu mjestu da bi se stvorili električni impulsi koji odgovaraju položaju dodirnog mjesta. Zbog jednostavnosti uporabe i pouzdanosti, zaslon osjetljiv na dodir prikladan je za javne informacijske sustave (npr. banke, turističke informacije, informacijske kioske, internetske kioske i sl.).

Zaslon osjetljiv na dodir primjenjuje se i kod ručnih računala te nekih mobilnih telefona. Zbog malih dimenzija zaslona, umjesto prstima, kod ručnih se računala zaslon dodiruje prikladnom olovkom.

Sanda 2015.

56

## SJENČANJE

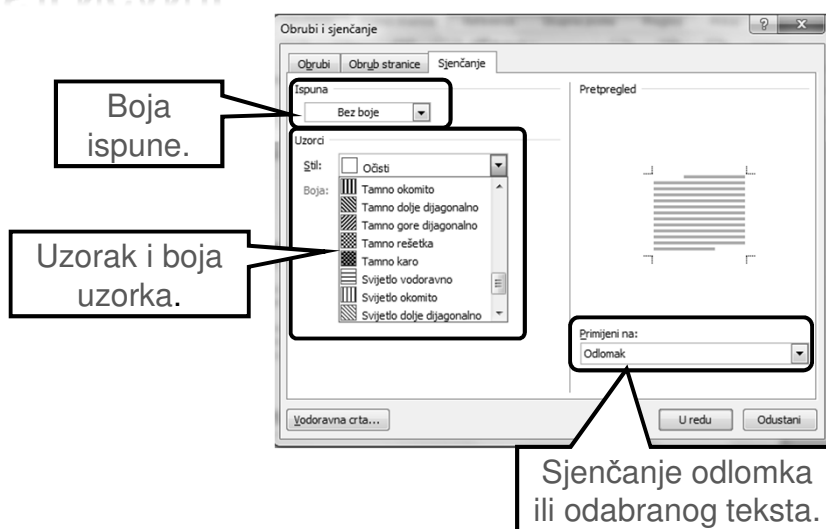
- Da bi se postavilo sjenčanje, potrebno je **po označavanju** birati:



Sanda 2015.

57

## SJENČANJE



Sanda 2015.

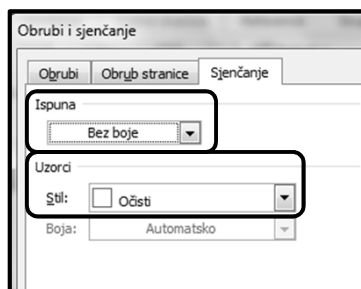
58

## UKLANJANJE SJENČANJA

- Sjenčanje se uklanja tako da se **označi sjenčano područje** pa odabere:

- na kartici **Sjenčanje**:

- Ispuna: **Bez boje**,
- Stil: **Očisti**.



## VJEŽBA 13.

Otvoriti datoteku 6\_tekst iz mape Za Word\_Prezime.

Ukloniti sjenčanja koja su postavljena u dokumentu.

Prvi odlomak teksta *Igraća palica* sjenčati svjetlo plavom bojom, stilom *Svjetlo okomito, sive boje*.

Tekst *Osjetilna ploha* sjenčati svjetlo zelenom bojom.

## VJEŽBA 13.

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvoriti.

### Igraća palica

Igraća palica (engl. joystick) je pokazni uređaj koji služi za pomicanje pokazivača ili nekih drugih objekata po zaslonu monitora i davanje naredbi računaru pritiskom jedne od tipki palice.

Pokreti palice pretvaraju se u električne impulse i priključnim kablom prenose u računalo. Jednostavnije i jeftinije palice se rabe uglavnom za računalne igre, dok su kvalitetnije i skuplje palice namijenjene uporabi u područjima gdje cijena nije presudna, npr. u vojnoj industriji.

### Osjetilna ploha

Kod prijenosnih računala miš je nepraktičan, posebice kada se računalo ne koristi na prikladnoj radnoj površini. Zbog toga je većina prijenosnih računala opremljena drugačijom vrstom pokaznih uređaja. Većina prijenosnih računala rabi osjetilnu plohu (engl. touch-pad, trackpad) kao pokazni uređaj. Osjetilna je ploha smještena ispred tipkovnice, a rabi se tako da korisnik prstom klizi po njoj i tako pomiče pokazivač po zaslonu monitora. Uz osjetilnu plohu nalaze se dvije ili više tipki koje imaju istu funkciju kao tipke miša.

### Zaslon osjetljiv na dodir

Zaslon osjetljiv na dodir (engl. touch screen) jest zaslon monitora koji ima sposobnost otkriti mjesto na kojemu je dodirnut. Zaslon je dovoljno dotaknuti prstom na željenom mjestu da bi se stvorili električni impulsi koji odgovaraju položaju dodirnog mjesta. Zbog jednostavnosti uporabe i pouzdanosti, zaslon osjetljiv na dodir prikladan je za javne informacijske sustave (npr. banke, turističke informacije, informacijske kioske, internetske kioske i sl.).

Zaslon osjetljiv na dodir primjenjuje se i kod ručnih računala te nekih mobilnih telefona. Zbog malih dimenzija zaslon umjesto prstima, kod ručnih se računala zaslon dodiruje prikladnom olovkom.

Sanda 2015.

61

## OBRUB OKO STRANICE



Za posebne potrebe može se u ponudi **Efekt** izabrati okvir prigodnog uzorka.

Obrub oko stranice može se postaviti oko svih stranica ili samo oko odabranih.

Sanda 2015.

62

## VJEŽBA 14.

Otvoriti datoteku Rode iz mape Za Word\_Prezime.

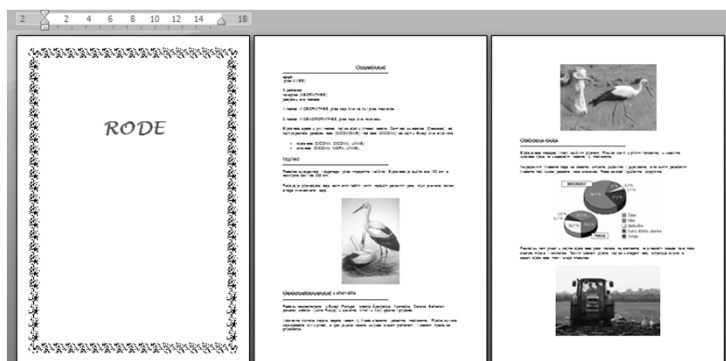
Postaviti obrub samo oko naslovne stranice. Birati neku od ponuda koju nudi naredba **Efekti**.

Sanda 2015.

63

## VJEŽBA 14.

- Nakon promjene tekst izgleda kao što pokazuje slika.
- Tako promijenjen dokument spremi pa zatvori.



Sanda 2015.

64