

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Informatyka Europejczyka. Zeszyt ćwiczeń dla gimnazjum

Autor: Jolanta Pańczyk

ISBN: 83-246-0561-4

Format: B5, stron: 88



Dzięki książce „Informatyka Europejczyka. Podręcznik dla gimnazjum” poznałeś możliwości komputerów i przykłady ich zastosowania podczas nauki, pracy i zabawy. Dowiedziałeś się, do czego można wykorzystać arkusz kalkulacyjny, edytor tekstu i bazę danych, nauczyłeś się wyszukiwać informacje w internecie i przygotowywać prezentacje multimedialne. Jednak umiejętność korzystania z komputerów to przede wszystkim wiedza praktyczna.

„Informatyka Europejczyka. Zeszyt ćwiczeń dla gimnazjum” to doskonałe uzupełnienie podręcznika. Znajdziesz tu różnorodne ćwiczenia, dzięki którym powtórzysz i utrwalisz swoją wiedzę z zakresu informatyki. Wykorzystasz przy tym zarówno wiedzę teoretyczną, jak i praktyczną. Stojące przed Tobą zadania są związane z korzystaniem z systemu operacyjnego Windows oraz dołączonych do niego aplikacji, z obróbką grafiki, przygotowaniem dokumentów tekstowych i arkuszy kalkulacyjnych oraz używaniem internetu. Nauczysz się także pisać proste programy oraz opracowywać algorytmy rozwiązywania bardziej skomplikowanych zadań programistycznych.



Spis treści

Rozdział 1. Zastosowanie komputera w życiu codziennym	5
Rozdział 2. Elementy zestawu komputerowego	11
Rozdział 3. System operacyjny, oprogramowanie	15
Rozdział 4. Podstawy edycji grafiki.....	23
Rozdział 5. Praca z edytorem tekstu	31
Rozdział 6. Multimedia.....	43
Rozdział 7. Internet i sieci	51
Rozdział 8. Obliczenia w arkuszach kalkulacyjnych.....	59
Rozdział 9. Bazy danych	69
Rozdział 10. Algorytmy i symulacje	77

Rozdział

4

**Podstawy
edycji grafiki**

Ćwiczenie 4.1.

Napisz, co umożliwiają programy graficzne.

.....

.....

.....

.....

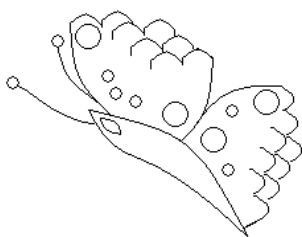
.....

Ćwiczenie 4.2.

Zaprojektuj na komputerze w dowolnym programie graficznym kartkę okolicznościową, na przykład urodzinową.

Ćwiczenie 4.3.

Narysuj w dowolnym programie graficznym rysunek podobny do poniższego. Pokoloruj go. Korzystaj z linii krzywej. Zwróć uwagę na powtarzające się elementy. Zapisz rysunek pod nazwą *Motyl* w folderze *Moje dokumenty*.



Ćwiczenie 4.4.

Narysuj w programie Paint rysunek podobny do poniższego. Zapisz go w plikach z wymienionymi poniżej rozszerzeniami. Sprawdź i dopisz poniżej, ile miejsca w pamięci komputera zajmuje ten rysunek w zależności od rozszerzenia, z jakim został zapisany.



Stosując różne odcienie zieleni, korzystaj z kolorów niestandardowych.

Mapa bitowa 24-bitowa (*.bmp) –

Mapa bitowa 256-kolorowa (*.bmp) –

Mapa bitowa 16-kolorowa (*.bmp) –

Mapa bitowa monochromatyczna (*.bmp) –

JPG (*.JPG) –

GIF (*.GIF) –

TIFF (*.TIFF) –

Ćwiczenie 4.5.

Napisz, jakiego polecenia należy użyć w programie graficznym Paint, aby został wyświetlony pasek narzędzi przedstawiony poniżej.



.....

Ćwiczenie 4.6.

Dokończ zdania:

Zapamiętywanie przez komputer obrazu w postaci mapy bitowej (obrazu rastrowego) polega na

.....

Zapamiętywanie obrazów w postaci obiektów uwzględniających najistotniejsze szczegóły (nazywane grafiką wektorową) polega na

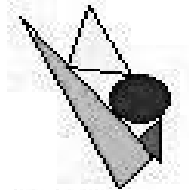
.....

.....

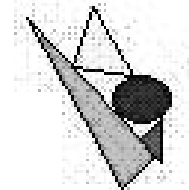
.....

Ćwiczenie 4.7.

Poniższe rysunki przedstawione są w dużym powiększeniu. Napisz obok każdego z nich, jaką reprezentują kompresję obrazu – stratną czy bezstratną



.....



.....

Ćwiczenie 4.8.


Korzystając z klawisza Print Screen, utwórz na komputerze obraz okna programu Paint. Dokonaj takiej obróbki, aby w nowym oknie programu Paint uzyskać kilka poniżej przedstawionych ikonek z kolorowymi ramkami różnej grubości.



Ćwiczenie 4.9.

Korzystając z narzędzi dostępnych w programie Paint, wykonaj na komputerze w rysunek podobny do poniższego.



Następnie zaznacz go dostępnym w przyborniku przyciskiem  i przeciągnij, trzymając wciśnięty klawisz Ctrl.

Jak teraz wygląda rysunek?

Ćwiczenie 4.10.

Narysuj w programie graficznym Paint rysunek pod tytułem Pejzaż. Korzystaj z kolorów niestandardowych, uwzględnij szczegóły. Podczas ich rysowania pracę ułatwi Ci siatka (Widok/Powiększenie/Pokaż siatkę). Zastosuj pierwszy i drugi plan dla poszczególnych elementów rysunku. Zapisz rysunek w folderze Moje dokumenty.

Ćwiczenie 4.11.

Napisz poniżej, jakie znasz programy do przeglądania zdjęć i obrazów.

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4.12.

Dokończ zdanie:

Fotomontaż polega na

.....

.....

Ćwiczenie 4.13.

Korzystając z obrazków zamieszczonych na dołączonej do podręcznika płycie CD , wykonaj fotomontaż. Dołącz samodzielnie wymyślone elementy i połącz je tak, aby powstał spójny obraz.

Ćwiczenie 4.14.

W dowolnym programie graficznym wykonaj ozdobny inicjał. Sprawdź, jak będzie on wyglądał w połączeniu z innymi literami. Zapisz swoją pracę.

Ćwiczenie 4.15.

Zaprojektuj w programie graficznym logo swojej szkoły. Zastanów się, jakie charakterystyczne elementy powinny zostać przy tym uwzględnione.

Test sprawdzający

1. Grafika komputerowa to:
 - a. tworzenie tekstów za pomocą komputera
 - b. tworzenie rysunków i animacji za pomocą komputera
 - c. wszystkie dostępne programy służące do tworzenia rysunków i animacji
2. Przybornik w programie Paint:
 - a. zawiera narzędzia do tworzenia i obróbki rysunków
 - b. służy do przeglądania utworzonych rysunków
 - c. umożliwia animację utworzonych rysunków
3. Piksel jest to:
 - a. jednostka pamięci
 - b. drobny element obrazu wypełniony wieloma kolorami
 - c. najmniejszy element obrazu wyświetlanego na monitorze komputera
4. Raster jest to:
 - a. siatka drobnych punktów, z których składa się obraz
 - b. jeden punkt obrazu
 - c. zestaw kolorów składających się na dany obraz
5. Kompresja obrazu jest to:
 - a. zmniejszenie rozmiarów rysunku
 - b. sposób zapisu pliku graficznego umożliwiający zmniejszenie jego rozmiarów
 - c. sposób zapisu pliku graficznego umożliwiający zwiększenie jego rozmiarów