

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» 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

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

Informatyka Europejczyka. Zeszyt ćwiczeń dla gimnazjum. Edycja: Windows XP, Linux Ubuntu, MS Office 2003, OpenOffice.org

Autor: Jolanta Pańczyk
ISBN: 978-83-246-2497-3
Format: 168x237, stron: 104



Dzięki książce „Informatyka Europejczyka. Podręcznik dla gimnazjum. Edycja: Windows XP, Linux Ubuntu, MS Office 2003, OpenOffice.org. Wydanie II” poznałeś możliwości komputerów i przykłady ich użycia 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. Edycja: Windows XP, Linux Ubuntu, MS Office 2003, OpenOffice.org” to doskonałe uzupełnienie podręcznika. Znajdziesz tu różnorodne ćwiczenia, dzięki którym powtórzysz i utrwalisz swoją wiedzę z zakresu informatyki. Potrzebna Ci będzie przy tym zarówno wiedza teoretyczna, jak i praktyczna. Stojące przed Tobą zadania związane są z praktycznym wykorzystywaniem systemu operacyjnego Windows Vista wraz z dołączonymi do niego aplikacjami, a polegają między innymi na obróbce grafiki, przygotowywaniu dokumentów tekstowych i arkuszy kalkulacyjnych oraz korzystaniu z internetu. Z tym zeszytem ćwiczeń nauczysz się także tworzyć strony internetowe oraz opracowywać algorytmy rozwiązywania bardziej skomplikowanych zadań programistycznych.

Spis treści

Rozdział 1. Zastosowanie komputera w życiu codziennym	5
Rozdział 2. Elementy zestawu komputerowego	13
Rozdział 3. System operacyjny, oprogramowanie	19
Rozdział 4. Podstawy grafiki	29
Rozdział 5. Praca z edytorem tekstu	37
Rozdział 6. Multimedia.....	49
Rozdział 7. Internet i sieci	59
Rozdział 8. Obliczenia w arkuszach kalkulacyjnych.....	71
Rozdział 9. Bazy danych	81
Rozdział 10. Algorytmy i symulacje	89

Rozdział

4

**Podstawy
grafiki**

Ćwiczenie 4.1.

Napisz, co umożliwiają programy graficzne.

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4.2.

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

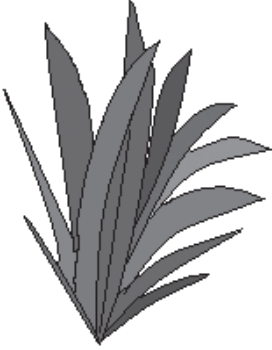
Ćwiczenie 4.3.

*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 w wymienionych poniżej typach. Sprawdź i dopisz poniżej, ile miejsca na dysku zajmuje ten rysunek w zależności od typu pliku, w jakim został zapisany.



Dobierając 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

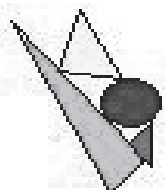
.....

Zapamiętywanie obrazów w postaci obiektów uwzględniających kształt, kolor, rozmiar i położenie (nazywane grafiką wektorową) polega na

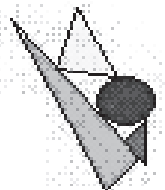
.....

Ćwiczenie 4.7.

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



.....
.....
.....



.....
.....
.....

Ćwiczenie 4.8.


Korzystając z klawisza Print Screen, utwórz zrzut okna programu Paint. Dokonaj takiej obróbki, aby w nowym oknie programu Paint uzyskać poniżej przedstawione ikony z kolorowymi ramkami różnej grubości.



Ćwiczenie 4.9.

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



Następnie zaznacz odpowiedni fragment rysunku dostępnym w przyborniku przyciskiem  i przeciągnij, trzymając wciśniętą 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. Wstaw także samodzielnie wykonane 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 w nim 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