

Jolanta Pańczyk

INFORMATYKA
Europejska

Informatyka Europejska



zawiera CD

Podręcznik dla gimnazjum

 **Helion**
edukacja

część II

Spis treści

Od Autorki	7
Regulamin szkolnej pracowni komputerowej.....	9
Oznaczenia.....	11
6. Multimedia	13
6.1. Wprowadzenie	14
6.2. Multimedialne programy edukacyjne	15
6.3. Prezentacje multimedialne.....	18
6.3.1. Wprowadzenie.....	18
6.3.2. Uruchamianie gotowej prezentacji multimedialnej.....	18
6.3.3. Tworzenie nowej prezentacji	19
6.3.4. Różne sposoby zapisu prezentacji.....	27
6.4. Tworzenie dokumentów multimedialnych.....	32
Ćwiczenia utrwalające.....	35
7. Internet i sieci	37
7.1. Sieci komputerowe.....	39
Rodzaje sieci	39
Sposoby łączenia komputerów w sieć	40
Budowa sieci	41
Podziały sieci.....	42
7.2. Internet jako sieć rozległa	44
Łączenie z internetem.....	44
7.2.1. Posługiwanie się przeglądarką Internet Explorer.....	45
Elementy składowe adresu internetowego.....	45
7.3. Usługi internetowe	49
Zagrożenia w sieci?.....	49
7.3.1. Strony WWW	51
Wyszukiwanie stron WWW.....	51

7.3.2. Poczta elektroniczna	55
Zakładanie konta e-mail (z wykorzystaniem onet.pl)	55
Wysyłanie i odbieranie poczty elektronicznej	57
7.3.3. Protokół FTP	58
7.3.4. Grupy dyskusyjne	58
7.3.5. Rozmowy w sieci	59
Narzędzia do rozmów w internecie	59
7.3.6. Telnet	61
7.3.7. E-usługi	61
7.4. Tworzenie witryny internetowej	64
7.4.1. Podstawy tworzenia stron WWW w HTML	64
Struktura strony	64
Ćwiczenia utrwalające	70
8. Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	73
8.1. Arkusz kalkulacyjny — wprowadzenie	74
Podstawowe pojęcia	75
8.2. Edycja danych arkusza	77
Poruszanie się po arkuszu	77
Wprowadzanie, poprawianie i usuwanie danych	77
Zmiana szerokości kolumn i wierszy	78
Zaznaczanie komórek	79
Formatowanie danych	80
8.3. Adresowanie w arkuszu	84
Adresowanie względne	84
Adresowanie bezwzględne	87
Adresowanie mieszane	88
8.4. Graficzna prezentacja danych	91
8.5. Stosowanie funkcji w arkuszu kalkulacyjnym	93
Funkcja ŚREDNIA	96
Funkcja MIN, MAX	96
Funkcja JEŻELI	97
Funkcja LICZ JEŻELI	98
Funkcja ILE NIEPUSTYCH	99
8.6. Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego do rozwiązywania problemów z zakresu różnych przedmiotów	100
Matematyczne obliczenia w Excelu	101
Fizyka w Excelu	103
Obliczenia chemiczne	103
Obliczenia statystyczne	105
Ćwiczenia utrwalające	105

9. Bazy danych	109
9.1. Wprowadzenie	110
Otwieranie gotowej bazy danych w programie Microsoft Access	112
Obiekty bazy danych	114
9.2. Podstawowe operacje na bazie danych	118
Przeglądanie bazy danych	118
Zaznaczanie rekordów	118
Kopiowanie, dołączanie i usuwanie danych z tabeli	119
Wyszukiwanie i zamiana danych w bazie	120
Sortowanie	121
Importowanie bazy	122
9.3. Tworzenie nowej bazy danych.....	123
Tworzenie tabel	125
Tworzenie tabeli za pomocą kreatora	125
Tworzenie tabeli w Widoku projektu	126
Ustalanie relacji między tabelami	128
Kwerendy.....	131
9.4. Prezentowanie danych z bazy za pomocą formularzy i raportów	134
Tworzenie formularzy	134
Raporty.....	137
Ćwiczenia utrwalające	142
10. Algorytmy	143
10.1. Co to jest algorytm?	144
10.2. Sposoby zapisu algorytmów.....	145
Lista kroków	145
Schemat blokowy	146
Języki programowania	149
10.3. Rodzaje algorytmów	153
Algorytmy liniowe	153
Algorytmy warunkowe	153
Iteracja w algorytmie	157
10.4. Tworzenie algorytmów w programie ELI 2.0	161
Jakim programem jest ELI 2.0?	161
Znaczenie podstawowych bloków	163
Budowa algorytmu.....	163
Symulacja działania algorytmu w programie.....	165
Algorytmy tworzone w programie ELI	167
10.5. Środowisko Logo Komeniusz	171

10.6. Podstawy programowania w Logo	174
Procedury pierwotne	174
Zapisywanie i otwieranie plików w Logo	175
Sterowanie żółwiem	176
Powtarzanie czynności w Logo	180
Procedury własne w Logo	180
Procedury własne z parametrem	183
Kolory i grubości pisaka w Logo	184
Ćwiczenia utrwalające	189
11. Modelowanie i symulacje	193
11.1. Wprowadzenie	194
11.2. Modelowanie a symulacja	196
Czy symulacje są tylko zabawą?	196
Symulacje samochodowe	198
Symulacje w grach strategicznych, sportowych i projektach	198
Symulacje w fizyce	198
Symulacje w arkuszu kalkulacyjnym	199
Symulacje algorytmów	201
Symulacje w Logo	201
Symulacje matematyczne	203
Symulacje chemiczne	203
Ćwiczenia utrwalające	205

Multimedia



6.1

Wprowadzenie



Multimedia

Multimediami nazywamy techniki jednoczesnego przekazu informacji za pomocą wielu mediów: tekstu, grafiki, dźwięku, animacji, wideo.

Multimediami są zarówno **hardware**, czyli sprzęt, za pomocą którego tworzy się przekaz multimedialny, jak i **software**, czyli oprogramowanie pozwalające na odtworzenie określonych programów wraz z dźwiękiem i obrazem. Takiego rodzaju przekaz umożliwiają: telewizja, magnetowid, komputer.

Różnorodne techniki multimedialnego przekazu informacji pozwalają na interakcję użytkownika z systemem. Oznacza to, że użytkownik może wpływać na przebieg programu, wykorzystując w tym celu na przykład dżojstik, mysz, klawiaturę, pilot, głos. Niektóre programy wykorzystują do interakcji **hiperłącza**, czyli aktywne odwołania, za pomocą których jest możliwe przejście do innego miejsca w dokumencie lub nawet do innego dokumentu.

Do pierwszych przekazów multimedialnych używano nośników audio i wideo, na przykład magnetofonów i rzutników, później projektorów filmowych, magnetowidów, a następnie, wraz z pojawieniem się techniki cyfrowej, komputerów i symulatorów. Tworząc na komputerze przekaz multimedialny, jego twórca może w dowolny sposób zestawiać obraz z dźwiękiem.

Nośnikami, które mogą służyć do przechowywania przekazu multimedialnego, są dyski CD-ROM. Napędy CD-ROM umożliwiają odtwarzanie danych zapisanych na nośnikach CD. Płyty DVD pozwalają na zapis znacznie większej ilości informacji, dzięki czemu umożliwiają przechowywanie na przykład pełnometrażowego filmu. Odtwarzanie z płyt programów multimedialnych, gier komputerowych oraz innych materiałów umożliwia multimedialny komputer wyposażony w kartę dźwiękową, głośniki i mikrofon. W przypadku niektórych gier komputerowych trzeba też zapewnić kartę graficzną dobrej jakości.

Wraz z szybkim postępowaniem techniki cyfrowej rozwinął się również internet, który umożliwia szybką i łatwą wymianę informacji. Do wyszukiwania oraz wymiany informacji w sieci również wykorzystuje się możliwości multimedialnych.

6.2

Multimedialne programy edukacyjne

Programy multimedialne umożliwiają jednoczesne odtwarzanie obrazów statycznych, dynamicznych, tekstu i dźwięku. Stanowią więc doskonały sposób przekazywania informacji w barwny, żywy sposób.

Multimedialne aplikacje edukacyjne znakomicie ułatwiają przyswajanie różnych wiadomości. Cechuje je dynamiczny charakter, możliwość interakcji z użytkownikiem oraz przydatność w pracy dydaktycznej. Wykorzystując animacje można, przykładowo, łatwo i przystępnie wyjaśniać skomplikowane procesy biologiczne czy fizyczne. Klipy wideo uatrakcyjnią lekcje geografii. Być może znasz już interaktywne programy do nauki języków obcych. Oprócz tego, że umożliwiają one uczenie się nowych słówek i przyswajanie reguł gramatycznych, pozwalają też na osłuchanie się z prawidłową wymową oraz, dzięki zastosowaniu mikrofonu, sprawdzanie własnej wymowy. Bardziej zaawansowane aplikacje edukacyjne pozwalają na kontrolowanie postępów w nauce i dopasowują prezentowane treści do umiejętności już nabytych przez użytkownika.

Multimedialne programy edukacyjne

Interaktywne, dynamiczne i łatwe w obsłudze programy wzbogacające użytkownika w określoną wiedzę są nazywane multimedialnymi programami edukacyjnymi.

Interaktywność programów multimedialnych polega na tym, że użytkownik ma bezpośredni wpływ na przebieg i działanie programu. Oznacza to, że wielokrotnie może on powracać do wybranych informacji.



Wykorzystywanie tego typu programów sprzyja aktywizowaniu ich użytkowników. Z kolei aktywność użytkowników jest warunkiem skutecznego uczenia się.

Multimedialne programy edukacyjne umożliwiają:

- oglądanie, poznawanie, porównywanie oraz tworzenie przekazu multimedialnego (np. prezentacji),
- ćwiczenie umiejętności praktycznych,
- dostosowanie tempa pracy do indywidualnych możliwości,
- uczenie się w domu.



Sprawdź, czy na dołączonej do podręcznika płycie CD-ROM znajdują się programy multimedialne. Na czym polega interaktywność w tego typu programach?

Możliwe jest również **nauczanie na odległość**, w którym multimedia odgrywają kluczową rolę. W takiej formie nauczania wykorzystuje się telewizję, radio, materiały pisemne, kasety wideo, programy komputerowe. Różnego rodzaju kursy są prowadzone przez internet. Ten sposób nauki ma wiele zalet: niskie koszty, dostosowanie czasu nauki do indywidualnych potrzeb, szybka wymiana informacji i materiałów dydaktycznych. Istnieje możliwość wzięcia udziału w konferencji, której uczestnicy widzą się na ekranie i mogą prowadzić dyskusję dzięki kamerom i głośnikom.

Głównym założeniem multimedialnych programów edukacyjnych jest uatrakcyjnienie nauczania, aktywizacja uczestników tego procesu oraz umożliwienie nauki w domu na przykład osobom niepełnosprawnym.

Przykładowe multimedialne programy edukacyjne dostępne za pośrednictwem internetu to: Encyklopedia Wirtualnej Polski (<http://encyklopedia.wp.pl>), Encyklopedia PWN (http://encyklopedia.pwn.pl/o_3.html), Internetowa Encyklopedia Leków (<http://www.leki.med.pl>). Bardzo interesującym źródłem informacji jest Wikipedia, zwana przez autorów tego projektu Wolną Encyklopedią (<http://pl.wikipedia.org>). Każdy jej użytkownik może wziąć udział w przygotowaniu jeszcze nieopracowanych haseł.

W encyklopediach można szybko dotrzeć do różnego typu informacji, korzystając z indeksu, w który wpisuje się hasło. Inne tego typu programy multimedialne to: atlasy, słowniki, encyklopedie, opracowania historyczne, leksykony. Niektóre z nich są dostępne przez internet, inne są sprzedawane.

ĆWICZ UMIEJĘTNOŚCI:



Ćwiczenie 1

Odszukaj w internecie dostępne programy multimedialne z zakresu wybranego przez siebie przedmiotu. W razie potrzeby poproś o pomoc nauczyciela.



Ćwiczenie 2

Korzystając z wyżej podanego adresu, odszukaj Encyklopedię PWN i sprawdź, w jaki sposób można się nią posługiwać.

Odpowiedz na pytania

1. *Jaki program nazywamy multimedialnym?*
2. *Co umożliwiają programy multimedialne?*
3. *Jakich przedmiotów dotyczyły poznane przez Ciebie programy multimedialne, które uważasz za interesujące i które warto polecić innym?*



Zaproponuj ćwiczenia do wykonania

Przykład:

Odszukaj w internecie dowolny program multimedialny, sprawdź jego działanie, a następnie objaśnij je swoim kolegom w klasie.

Ćwiczenie 1.

.....
.....

Ćwiczenie 2.

.....
.....



6.3 Prezentacje multimedialne

6.3.1. Wprowadzenie

Rozwój różnorodnych technik przekazu informacji spowodował, że powszechnym sposobem prezentowania efektów prac nad określonym zagadnieniem — oprócz sprawozdań, referatów, folderów czy raportów — stała się również prezentacja multimedialna. Przykładem programu umożliwiającego tworzenie prezentacji jest wchodzący w skład pakietu MS Office program PowerPoint.

Prezentacja multimedialna zbudowana jest ze *slajdów* następujących jeden po drugim w określonym odstępnie czasowym i z użyciem różnych efektów. Slajdy mogą zawierać różne obiekty, na przykład obrazy, zdjęcia, filmy, pola tekstowe.



Prezentacja multimedialna

Prezentacja multimedialna to interaktywny przekaz informacji za pomocą obrazu, dźwięku i animacji, prowadzony z wykorzystaniem określonego programu oraz komputera.

6.3.2. Uruchamianie gotowej prezentacji multimedialnej

Zanim zaczniesz samodzielnie tworzyć prezentacje multimedialne, powinieneś umieć uruchamiać utworzone wcześniej prezentacje, aby zaobserwować, w jaki sposób rozmieszcza się teksty i grafikę oraz na czym polega wyświetlanie pokazu.



Ćwiczenie 6.1

Uruchom z płyty CD-ROM prezentację pt. Budowa komputera. Zaobserwuj, jak został rozmieszczony na slajdach tekst, jakiej użyto kolorystyki oraz jaki jest sposób wyświetlania kolejnych slajdów. Zwróć uwagę, że prezentacja nie zawiera zbyt wielu animacji i kolorów. Pominęto w niej dźwięki czy muzykę. Tę pracę pozostawiam Tobie. Kiedy już poznasz podstawy tworzenia prezentacji, będziesz mógł ją samodzielnie uzupełnić o te elementy. Użycie zbyt wielu efektów, animacji czy kolorów mogłoby sprawić, że użytkownik miałby trudności ze skoncentrowaniem uwagi na treści prezentacji.

Po uruchomieniu prezentacji zaobserwuj:

- dobór kolorów i tła w poszczególnych slajdach,
- rozmieszczenie tekstu,
- sposób przechodzenia slajdów.

Prezentację dla większej liczby osób możesz przeprowadzić na dwa sposoby:

- wykorzystując komputer, który można podłączyć do rzutnika, a następnie wyświetlić pokaz na dużym ekranie;
- drukując na specjalnej folii poszczególne slajdy i prezentując je za pomocą rzutnika.

Jeśli zdecydujesz się na wydrukowanie slajdów na folii, pamiętaj o właściwym przechowywaniu zadrukowanych arkuszy (najlepiej umieścić je w sztywnym pudełku, przekładając arkusze folii specjalnym papierem pergaminowym bądź zwykłymi kartkami papieru).

6.3.3. Tworzenie nowej prezentacji

Po zapoznaniu się z wyglądem gotowej prezentacji możesz rozpocząć naukę tworzenia własnej. Podczas lektury tego podrozdziału dowiesz się, na jakie elementy należy zwrócić uwagę, aby prezentacja została dobrze wykonana, a oglądający ją użytkownicy skupili swoją uwagę na jej treści, a nie na elementach dekoracyjnych.

Podobnie jak w przypadku innych projektów, przed przystąpieniem do prac związanych z wykonaniem prezentacji warto ułożyć plan działań. Najważniejszymi punktami takiego planu są:

1. Określenie tematu prezentacji.
2. Określenie czasu (terminu) i sposobu zgromadzenia potrzebnych informacji i ilustracji.
3. Przygotowanie informacji (teksty do prezentacji).
4. Zgromadzenie potrzebnych obrazów, zdjęć lub innych elementów graficznych.
5. Przystąpienie do tworzenia prezentacji.

Każda prezentacja powinna rozpoczynać się slajdem tytułowym. Na kolejnych slajdach należy przekazać treści, umieszczając oprócz tekstów także obrazy, zdjęcia czy animacje. Całość powinna mieć odpowiednie zakończenie, aby odbiorca nie odniósł wrażenia, że prezentacja nagle „urywa się”.



Aby przygotować dobrą i estetyczną prezentację, należy podczas jej tworzenia uwzględnić poniższe zasady.

1. Rozpocznij prezentację slajdem tytułowym, na którym tytuł jasno określa pokazywaną treść.
2. Jednakowe tło we wszystkich slajdach korzystnie wpływa na odbiór całości. Jedynie w przypadku bardziej rozbudowanej tematycznie prezentacji warto wyróżnić poszczególne logiczne części pokazu przez zastosowanie różnych odcieni tła.
3. Do tytułu i śródtytułów stosuj większy rozmiar czcionki niż do tekstów.

Wskazówka



Aby uruchomić istniejącą prezentację, wykonaj kolejno następujące czynności:

1. Uruchom program PowerPoint: *Start \ Wszystkie programy \ Microsoft PowerPoint* (w Windows XP) lub *Start \ Programy \ Microsoft PowerPoint* (w Windows 98).
2. Otwórz istniejącą prezentację, klikając ikonę  lub wybierając polecenie *Plik \ Otwórz*.
3. W otwartym oknie wskaż miejsce zapisu prezentacji i kliknij *Otwórz*.
4. W pasku stanu kliknij przycisk  lub wybierz polecenie *Pokaz slajdów \ Wyświetl pokaz*.

Wskazówka



Prezentacja multimedialna składa się z wielu slajdów, które są zapisane w jednym pliku.

4. Nie stosuj dużej liczby różnych krojów czcionek, aby odbiorca mógł skupić uwagę na przekazywanych treściach.
5. Dobieraj kolor czcionki odpowiednio do koloru tła, aby tekst był dobrze widoczny, ale niezbyt jaskrawy.
6. Inny kolor lub styl czcionki zarezerwuj dla treści, na które chcesz zwrócić uwagę.
7. Zadbaj o odpowiednie rozmieszczenie tekstów i obrazów.
8. Zbyt duża liczba animacji i dźwięków sprawia, że odbiorca zwraca większą uwagę na zastosowane efekty niż na treść pokazu.
9. Ustal odpowiedni czas wyświetlania dla poszczególnych slajdów.
10. Nie stosuj dla każdego slajdu innego podkładu muzycznego.

Wiesz już, na co zwracać uwagę podczas tworzenia prezentacji. Możesz więc rozpocząć pracę w programie prezentacyjnym PowerPoint.

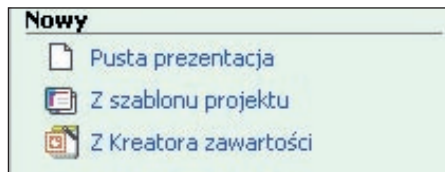
Po otwarciu okna programu (**Start\Wszystkie programy\Microsoft PowerPoint**) masz do wyboru jedną z trzech możliwości:

- kreator zawartości,
- szablon projektu,
- samodzielne tworzenie nowej prezentacji.

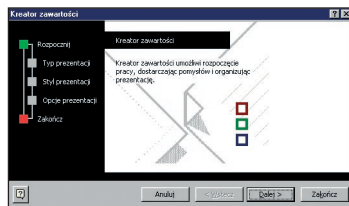
Korzystanie z kreatora zawartości

Kliknięcie ostatniej z dostępnych opcji, czyli **Z kreatora zawartości** (rysunek 6.1), spowoduje uruchomienie okna **Kreatora zawartości** (rysunek 6.2) i umożliwi określenie typu, stylu oraz opcji prezentacji.

Rysunek 6.1.
Okno wyboru



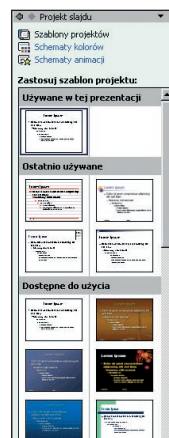
Rysunek 6.2.
Korzystanie
z *Kreatora zawartości*



Przycisk **Dalej** umożliwia dokonanie kolejnych wyborów, na przykład urządzenia wyjściowego, na którym zostanie wyświetlony pokaz (może to być prezentacja na ekranie, prezentacja na stronach WWW, przezroczca czy slajdy). Przycisk **Zakończ** powoduje utworzenie prezentacji z tłem i konspektem, do którego możesz wprowadzać własne informacje.

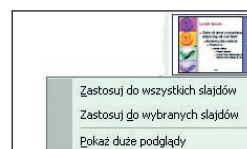
Korzystanie z szablonu projektu

Inną możliwością jest wybór opcji **Z szablonu projektu** (rysunek 6.3). Po jej kliknięciu uruchomią się gotowe szablony prezentacji.



Rysunek 6.3.
Okno szablonu projektów

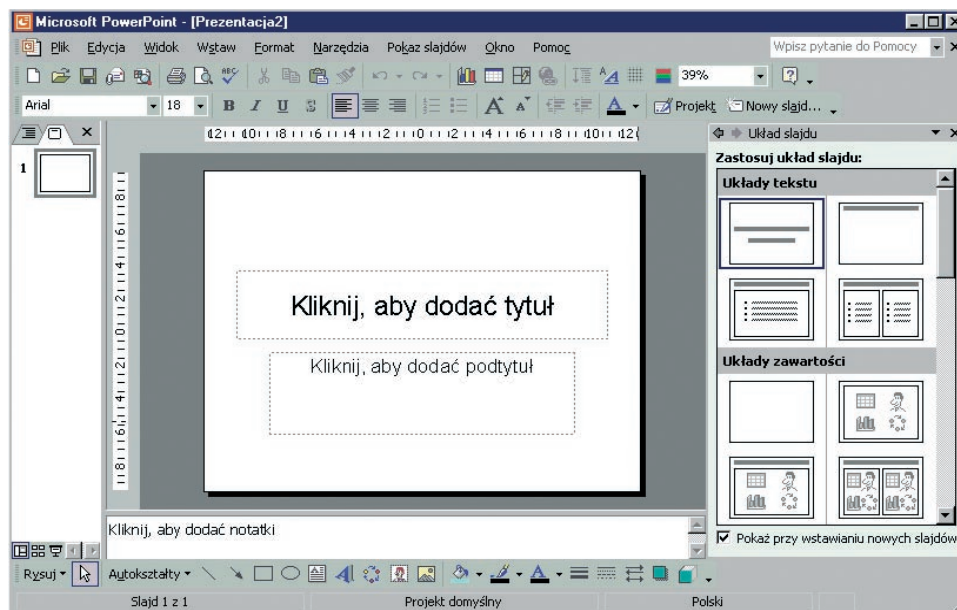
Każdy szablon można zastosować do wszystkich slajdów lub tylko do wybranych (rysunek 6.4). Wystarczy kliknąć myszą jedną z wyświetlonych w menu możliwości.



Rysunek 6.4.
Okno wyboru zastosowania tła

Samodzielne tworzenie nowej prezentacji

Jeżeli chcesz tworzyć prezentację samodzielnie od podstaw, powinieneś wybrać opcję **Pusta prezentacja**. Otworzy się wówczas okno takie, jak na rysunku 6.5. Teraz



Rysunek 6.5.
Okno tworzenia nowej prezentacji

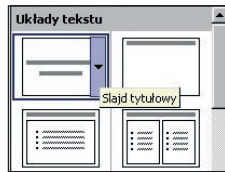
Wskazówka



Po wybraniu odpowiedniego układu tekstu, na stworzonym slajdzie będzie widniał napis *Kliknij, aby dodać tytuł*. Kliknięcie tego napisu uaktywni pole tekstowe i umożliwi wpisanie i sformatowanie tytułu. Pole tekstowe, podobnie jak w dokumencie tekstowym, można powiększać, zmniejszać czy przemieszczać. Można je również usunąć, jeśli jest niepotrzebne.

z wzorców dostępnych po prawej stronie okna możesz wybrać układ tekstu odpowiedni dla slajdu tytułowego. W tym celu należy po prostu kliknąć myszą wybrany wzorec (rysunek 6.6).

Rysunek 6.6.
Jeden z układów tekstu



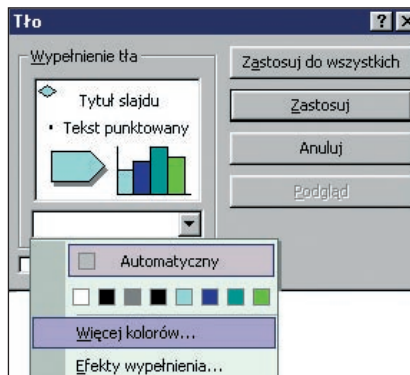
Ćwiczenie 6.2

Otwórz program PowerPoint i wstaw slajd tytułowy. Wpisz tytuł prezentacji: „Moje miasto”. Zapisz utworzony slajd w pliku, korzystając z polecenia *Plik \ Zapisz jako...*

Określanie tła prezentacji

Masz już wpisany tytuł prezentacji, czas na ustalenie koloru tła. Czynność tę możesz wykonać również, zanim wpiszesz tekst. Aby ustawić tło, należy wybrać polecenie: **Format\Tło...** (rysunek 6.7).

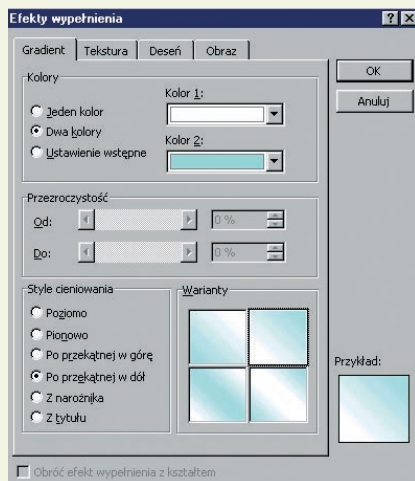
Rysunek 6.7.
Okno wyboru tła



Innym sposobem wyświetlenia tego okna jest kliknięcie prawym przyciskiem myszy tworzonego slajdu (poza polem tekstowym) i wybranie z menu kontekstowego opcji **Tło**.

Ćwiczenie 6.3

Otwórz zapisaną prezentację „Moje miasto” i zastosuj tło dwukolorowe, korzystając z efektów wypełnienia. Zapisz zmiany w prezentacji, wybierając polecenie *Plik \ Zapisz*.



Rysunek 6.8.
Dodawanie efektów wypełnienia

Dodawanie nowych slajdów i wstawianie obiektów

Prezentacja składa się z wielu slajdów, dlatego powinieneś wiedzieć, w jaki sposób wstawia się nowe. Aby do istniejącej prezentacji dodać nowy slajd, należy wybrać polecenie: *Wstaw \ Nowy slajd*, następnie wybrać odpowiedni układ i rozpocząć wstawianie obiektów do nowego slajdu. Wszystkie wstawione slajdy będą widoczne jako miniatury z lewej strony okna programu.

Możliwe jest wstawianie obrazów ClipArt (*Wstaw \ Obraz \ ClipArt*), WordArt (*Wstaw \ Obraz \ WordArt*), obrazów zapisanych w pliku (*Wstaw \ Obraz \ Z pliku...*), autokształtów, wykresów oraz innych obiektów — podobnie jak w dokumencie programu Word. Każdy ze wstawianych do prezentacji obiektów można formatować.

Wskazówka



Aby ustalić efekty wypełnienia, wybierz polecenie: *Format \ Tło...* (rysunek 6.7), rozwiń listę z kolorami i kliknij opcję *Efekty wypełnienia*. W wyświetlonym oknie (rysunek 6.8) zaznacz opcję *Dwa kolory* i wybierz kolor 1 i kolor 2. Sprawdź w dolnej części okna, jak wyglądają poszczególne *Style cieniowania* dla wybranych kolorów, i wybierz jeden z nich.

Ćwiczenie 6.4

Otwórz przygotowaną wcześniej prezentację „Moje miasto” i dodaj nowy slajd. Zastosuj taki układ, który umożliwi wstawienie grafiki i tekstu. Rozmieść pola tekstowe, zbędne pola usuń. Sformatuj obiekty. Zapisz zmiany.



czytaj
dalej ▶

Wskazówka



Prezentacja „Moje miasto”, do której będziesz wstawiać kolejne slajdy, zawiera na razie tylko slajd tytułowy. Na kolejnych przedstaw ciekawe informacje i zdjęcia

czytaj
dalej ▶

Ćwiczenie 6.4 cd.



Wskazówki

dotyczące Twojego miasta (miejscowości).
Mogą to być:

- ogólne informacje (położenie, liczba ludności, zakłady przemysłowe w mieście),
- informacje historyczne,
 - zajęcia ludności,
 - ciekawostki.

Po wybraniu polecenia **Wstaw\Nowy slajd** określ układ slajdu (rysunek 6.9), a następnie dodaj podtytuł w odpowiednim polu tekstowym.



Rysunek 6.9.

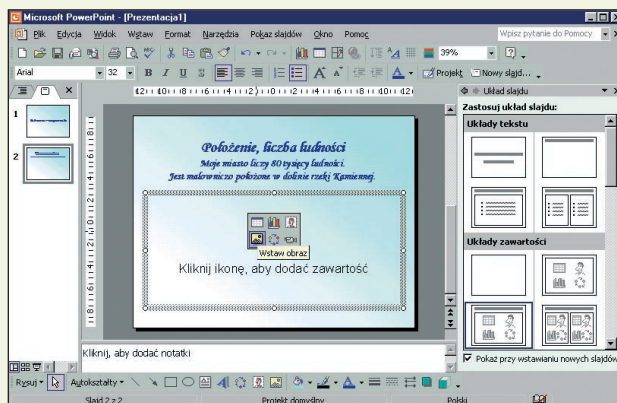
Okno wyboru układu slajdów



Aby usunąć pole tekstowe, kliknij jego krawędź myszą i wciśnij klawisz Delete. Natomiast w celu dodania pola tekstowego trzeba wybrać odpowiednią pozycję oznaczającą pole tekstowe z paska narzędzi i wstawić (rozciągając to pole) do slajdu.

Jeśli wybrałeś układ slajdu z możliwością wstawienia obrazu (jak na rysunku 6.10), zwróć uwagę na małe okno wewnątrz pola tekstowego (rysunek 6.11), pozwalające na wstawienie jednego z obiektów: tabeli, wykresu, obrazu ClipArt, obrazu z pliku, diagramu lub schematu, a także klipu multimedialnego.

Rysunek 6.10.
Okno z drugim slajdem



Rysunek 6.11.
Okno pozwalające na wstawianie różnych obiektów



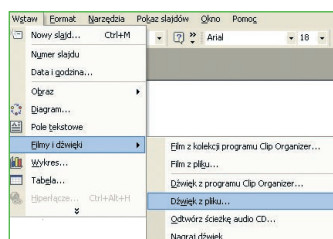
Ćwiczenie 6.5

Wstaw do prezentacji „Moje miasto” kolejne slajdy. Umieść w nich interesujące informacje oraz wstaw obrazy lub zdjęcia.



Wstawianie do slajdów dźwięków i filmów

Jeśli chcesz uatrakcyjnić prezentację, możesz do niej wstawić dźwięki i krótkie klipy filmowe. Aby wstawić dźwięk, należy wybrać polecenie: **Wstaw\Filmy i dźwięki\Dźwięk z pliku...** (rysunek 6.12), następnie w otwartym oknie wybrać ścieżkę dostępu do pliku dźwiękowego i kliknąć **OK**.



Rysunek 6.12.

Wstawianie dźwięku zapisanego w pliku

Ćwiczenie 6.6

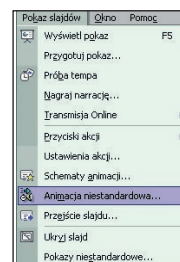
Otwórz zapisaną w pliku prezentację „Moje miasto” i wstaw do wybranych slajdów dźwięki. Możesz wykorzystać dźwięki zamieszczone na dołączonej do podręcznika płycie CD-ROM.



Animacje obiektów

Umiesz już wstawiać nowe slajdy, umieszczać i formatować w nich teksty, wstawiać obiekty, dźwięki i klipy filmowe. Dodatkowym sposobem uatrakcyjnienia prezentacji multimedialnej jest zastosowanie animacji do poszczególnych obiektów na slajdach.

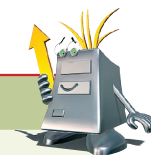
W tym celu należy wybrać polecenie: **Pokaz slajdów\Schematy animacji** i wykorzystać gotowe schematy lub **Pokaz slajdów\Animacja niestandardowa** (rysunek 6.13) i samodzielnie określić ruch dla poszczególnych obiektów.



Rysunek 6.13.

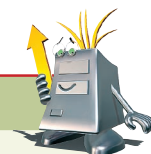
Okno wyboru polecenia do animacji obiektów

Wskazówka



Aby wstawić klip filmowy do slajdu, należy skorzystać — podobnie jak w przypadku wstawiania dźwięków — z polecenia **Wstaw\Filmy i dźwięki\Film z pliku....**

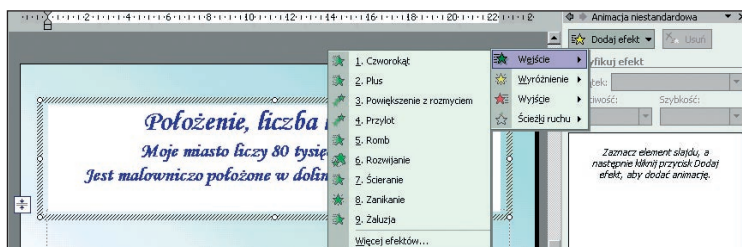
Wskazówka



Aby dokonać animacji obiektu, należy go najpierw zaznaczyć.

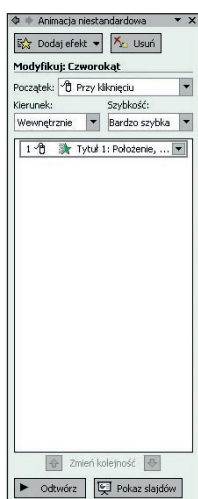
Po zaznaczeniu obiektu należy wywołać polecenie: **Pokaz slajdów\Animacja niestandardowa** i wybrać rodzaj efektu dla zaznaczonego wcześniej obiektu (rysunek 6.14).

Rysunek 6.14.
Okno wyboru rodzaju animacji

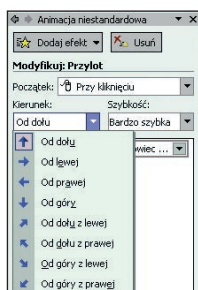


Po wybraniu rodzaju animacji można ją modyfikować (rysunek 6.15). Do dyspozycji są trzy opcje: **Początek** (służy do określenia, kiedy animacja ma zostać odtworzona), **Kierunek animacji** (rysunek 6.16) i **Szybkość ruchu**.

Rysunek 6.15.
Okno modyfikacji animacji

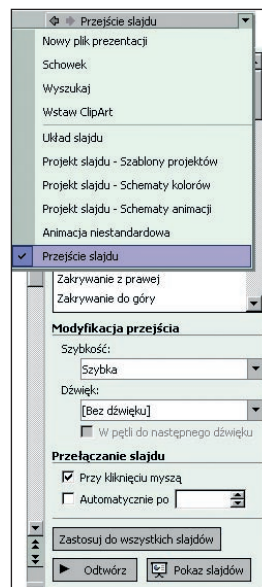


Rysunek 6.16.
Okno określania kierunku animacji




Przejścia slajdów

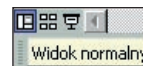
Oglądając gotowe prezentacje, łatwo dostrzec, że slajdy mogą być zmieniane w efektowny sposób. Aby ustalić, jak mają wyglądać przejścia slajdów, należy wywołać polecenie: **Pokaz slajdów\Przejście slajdu** (rysunek 6.17) i określić efekt przejścia, szybkość, dźwięk podczas przechodzenia slajdu, a także zdecydować, czy wyświetlanie kolejnych slajdów ma się odbywać po kliknięciu myszą, czy automatycznie — po upływie określonej liczby sekund. Wybrane efekty można zastosować do wszystkich slajdów, klikając opcję **Zastosuj do wszystkich slajdów**.



Rysunek 6.17.
Z listy rozwijalnej *Przejdź slajdu* można wybrać sposób wyświetlania kolejnych slajdów i określić parametry przejścia

Widoki wyświetlania slajdów

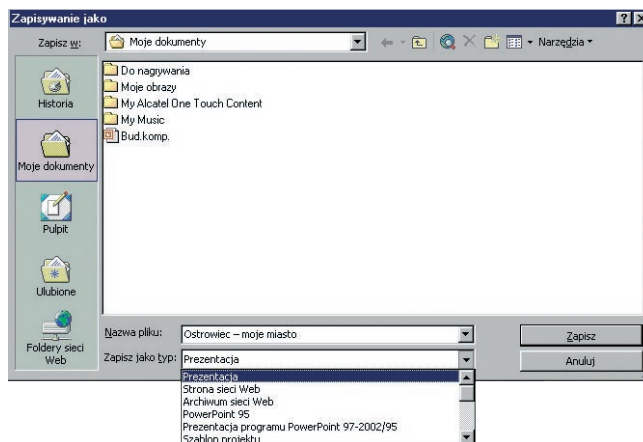
Slajdy można przeglądać i modyfikować w różnych widokach. Do zmiany wyświetlania widoku slajdów służą ikony  znajdujące się w lewej dolnej części okna programu. Pierwsza ikona to **Widok normalny** (rysunek 6.18), w którym jest tworzona prezentacja, drugą ikoną jest **Widok Sortowanie slajdów**, a trzecia ikona — **Pokaz** służy do wyświetlania pokazu slajdów.



Rysunek 6.18.
Widok normalny wyświetlania slajdów

6.3.4. Różne sposoby zapisu prezentacji

Każdą tworzoną prezentację należy zapisać. Program PowerPoint udostępnia kilka sposobów zachowywania plików, uwzględniając różne typy prezentacji. W oknie zapisu należy wpisać **Nazwę pliku** i wybrać jedną spośród kilku możliwości zapisywania typu pliku (**Zapisz jako typ:**, rysunek 6.19).



Rysunek 6.19.
Okno zapisywania prezentacji

Standardowy zapis prezentacji

Jeśli chcemy zapisać gotowy plik w standardowy sposób, nie zmieniając typu prezentacji, nazwa pliku otrzyma domyślne rozszerzenie **.ppt**, zaś ikona prezentacji będzie wyglądała tak, jak na rysunku 6.20. Zapisaną prezentację można edytować, czyli wprowadzać do niej zmiany, poprawki, dołączać nowe slajdy, dźwięki i obrazy.

Rysunek 6.20.
Wygląd ikony prezentacji
zapisanej jako *Prezentacja*



Zapis prezentacji jako pokazu

Prezentacja może być zapisana w taki sposób, aby bezpośrednio po jej uruchomieniu był odtwarzany pokaz slajdów. W tym celu należy w oknie zapisu pliku wpisać jego nazwę oraz wybrać opcję **Zapisz jako typ: Pokaz PowerPoint**. Zapisany w ten sposób plik otrzyma rozszerzenie **.pps**, zaś ikona prezentacji będzie wyglądała tak, jak na rysunku 6.21.

Rysunek 6.21.
Wygląd ikony prezentacji
zapisanej jako *Pokaz*

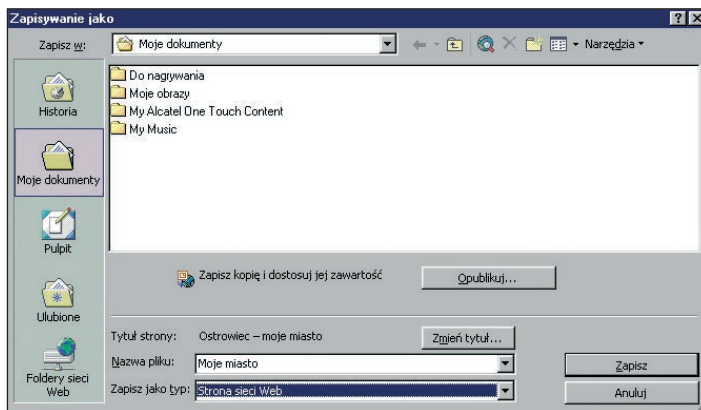


Po dwukrotnym kliknięciu ikony bezpośrednio uruchamia się pokaz utworzonej prezentacji. Tak zapisanego pliku nie można poddawać dalszej edycji.

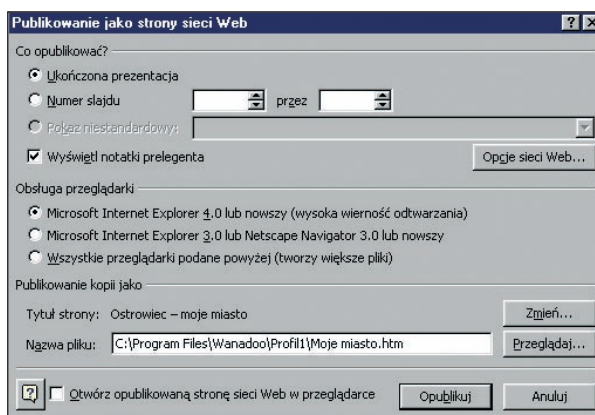
Zapis prezentacji jako strony WWW

Prezentację można zapisać również jako stronę WWW. Należy wówczas w oknie zapisu pliku oprócz wpisania nazwy pliku wybrać **Zapisz jako typ: Strona sieci Web**. Po kliknięciu przycisku **Opublikuj** (rysunek 6.22) będzie można określić szczegółowe parametry publikacji (rysunek 6.23).

Rysunek 6.22.
Wygląd okna zapisu prezentacji
jako strony WWW



Należy pamiętać, że wszystkie pliki potrzebne do wyświetlenia prezentacji są zapisywane w tym samym folderze, co prezentacja. Plik otrzymuje rozszerzenie **HTML**, a ikona wygląda jak na rysunku 6.24.



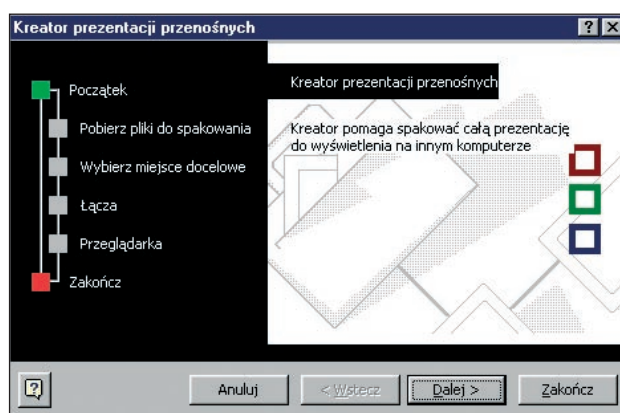
Rysunek 6.23. Okno określania parametrów publikowania prezentacji jako strony WWW



Rysunek 6.24. Wygląd ikony prezentacji zapisanej jako *Strona sieci Web*

Zapis prezentacji przenośnej

Niekiedy trzeba wyświetlić prezentację na komputerze, na którym nie zainstalowano programu MS PowerPoint. W takich przypadkach należy skorzystać z kreatora prezentacji przenośnej (rysunek 6.25), który uruchamia się poleceniem **Plik\Prezentacja przenośna....** Umożliwia on spakowanie prezentacji oraz wszystkich potrzebnych obrazów, czcionek, plików dźwiękowych i innych elementów, których może nie być na komputerze docelowym.



Rysunek 6.25. Kreator prezentacji przenośnych

W kolejnych oknach kreatora należy określić miejsce docelowego zapisu pliku prezentacji, elementów, które mają zostać do niej dołączone, oraz przeglądarki PowerPoint Viewer. Przycisk **Zakończ** kończy działanie kreatora. Aby odtworzyć na innym komputerze tak przygotowaną prezentację, należy uruchomić plik **Pngsetup.exe**, rozpakować go w określonym miejscu i rozpocząć wyświetlanie pokazu (**Ppview32.exe**).

ĆWICZ UMIEJĘTNOŚCI:



Ćwiczenie 1

Zaprojektuj w programie **PowerPoint** kilka slajdów na temat swoich zainteresowań. Zapisz wynik swojej pracy. Sprawdź rozmiar zapisanego pliku.



Ćwiczenie 2

Zaprojektuj w programie **PowerPoint** slajd tytułowy do prezentacji pt. „Oferty biura podróży”. Dołącz elementy dekoracyjne i dokonaj ich animacji. Zapisz swoją pracę.



Ćwiczenie 3

Kontynuując poprzednie ćwiczenie, dołącz kolejne slajdy, uatrakcyjnijąc je obrazkami, dźwiękami bądź muzyką. Zastosuj tło do wszystkich slajdów.



Odpowiedz na pytania

1. W jaki sposób można uatrakcyjnić pokaz prezentacji?
2. Na czym polega zapis prezentacji jako pokazu?
3. Czy można odtworzyć prezentację na komputerze, na którym nie zainstalowano programu PowerPoint?
4. W jakich formatach można zapisać prezentację PowerPoint?
5. W jakim formacie należy zapisać prezentację, aby uniemożliwić jej dalszą edycję?

Zaproponuj ćwiczenia do wykonania



Przykład:

Zaprojektuj w programie PowerPoint śmieszny historyjkę z życia codziennego.

Ćwiczenie 1.

.....

.....

.....

Ćwiczenie 2.

.....

.....

.....

6.4

Tworzenie dokumentów multimedialnych



Dokument multimedialny

Dokument multimedialny to taki dokument, który oprócz sformatowanego tekstu zawiera dźwięki, animacje, krótkie klipy filmowe, odnośniki hipertekstowe, umożliwiające interakcję użytkownika z danym dokumentem.



Hipertekst

Hipertekst — aktywny fragment tekstu, po naciśnięciu którego możliwe jest przejście do innego fragmentu tekstu lub do innego dokumentu.

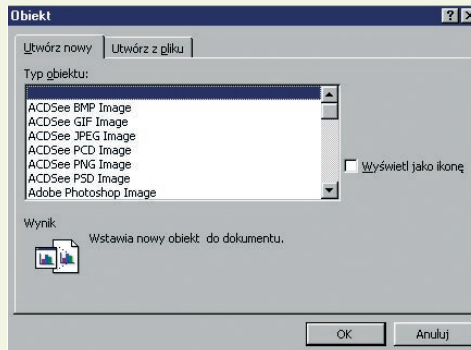


Ćwiczenie 6.7

Napisz w dokumencie tekstowym MS Word pozdrowienia z wycieczki dla swojej koleżanki lub swojego kolegi i podnieś atrakcyjność dokumentu, wstawiając wybrany obiekt dźwiękowy z dołączonej do podręcznika płyty CD-ROM. W tym celu:

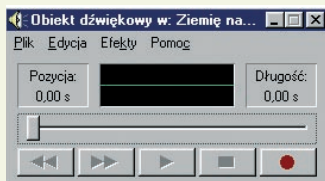
- ustaw w dokumencie tekstowym programu Word wskaźnik myszy w miejscu, w którym chcesz umieścić ikonę dźwiękową;
- wywołaj polecenie **Wstaw\Obiekt** i na zakładce **Utwórz nowy** wybierz **Typ obiektu: Dźwięk typu wave** (rysunek 6.26).

Rysunek 6.26.
Okno wstawiania obiektów



Ćwiczenie 6.7 cd.

Wklejona ikonę należy jeszcze połączyć z plikiem dźwiękowym.
W oknie rejestratora dźwięku (rysunek 6.27) wybierz polecenie *Edycja \ Wstaw plik* i wskaż miejsce zapisu pliku.



Rysunek 6.27.
Rejestrator dźwięku

Ćwiczenie 6.8

Wstaw do dokumentu multimedialnego, który utworzyłeś podczas wykonywania ćwiczenia 6.7, krótki klip filmowy. Wybierz go spośród plików zapisanych na płycie CD-ROM.



Wskazówka



Aby wstawić klip filmowy, należy:

- wywołać polecenie *Wstaw \ Obiekt* (jak przy wstawianiu dźwięku);
- na zakładce *Utwórz z pliku* kliknąć *Przeglądaj*;
- wybrać ścieżkę dostępu do pliku (miejsce zapisu klipu filmowego w komputerze);
- kliknąć *OK*.

ĆWICZ UMIEJĘTNOŚCI:



Ćwiczenie 1

Napisz w programie MS Word życzenia urodzinowe dla mamy lub taty i dołącz do dokumentu dźwięk. Możesz wykorzystać pliki dźwiękowe z dołączonej do podręcznika płyty CD-ROM. Zapisz wynik swojej pracy.



Odpowiedz na pytania

1. W jaki sposób można podnieść atrakcyjność dokumentu tekstowego?
2. W jaki sposób do dokumentu tekstowego wstawia się obiekty dźwiękowe czy klipy filmowe?



Zaproponuj ćwiczenia do wykonania

Obejrzyj zapisane na płycie CD-ROM klipy filmowe, wybierz jeden z nich, wstaw go do dokumentu tekstowego i napisz kilka pasujących do niego zdań.
Ćwiczenie 1.

.....
.....

Ćwiczenie 2.

.....
.....

Ćwiczenia utrwalające

Ćwiczenie 1

Otwórz okno programu PowerPoint. Omów budowę okna oraz podstawowe narzędzia i funkcje programu.



Ćwiczenie 2

Napisz konspekt do prezentacji pt. „Organizujemy wycieczkę klasową do...”.



Ćwiczenie 3

Przed rozpoczęciem tworzenia prezentacji wyszukaj w internecie zdjęcia ciekawych miejsc, do których można się udać na wycieczkę klasową. Zapisz zdjęcia w folderze **Prezentacja**, w podfolderze **Zdjęcia**.



Ćwiczenie 4

Wykorzystując konspekt, który utworzyłeś podczas wykonywania ćwiczenia 2., zaprojektuj slajd tytułowy do prezentacji pt. „Organizujemy wycieczkę klasową do...”. Zapisz swoją pracę.



Ćwiczenie 5

Kontynuując poprzednie ćwiczenie, dołącz kolejne slajdy, dobierz tła oraz właściwe układy. Wstaw zaprojektowane w ćwiczeniu 2. teksty. Zapisz prezentację jako standardową.



Ćwiczenie 6

Otwórz prezentację „Organizujemy wycieczkę klasową do...”. Zmień tła w całej prezentacji. Dobierz odpowiedni dźwięk dla całości. Skorzystaj z opcji **Wstaw\Filmy i dźwięki**. Zapisz swoją pracę.



Ćwiczenie 7

Otwórz utworzoną wcześniej prezentację, dobierz animacje do poszczególnych obiektów. Sprawdź działanie wybranych efektów.





Ćwiczenie 8

Obejrzyj pokaz prezentacji „Organizujemy wycieczkę klasową do...” i zaobserwuj, jakie zastosowałeś przejścia między slajdami. Zmień przejścia slajdów na automatyczne. Zapisz tym razem prezentację jako przenośną.



Ćwiczenie 9

Zaprojektuj prezentację na temat wejścia Polski do Unii Europejskiej. Wykorzystaj do tego celu informacje i zdjęcia z internetu. Zastosuj animacje oraz dźwięk.



Ćwiczenie 10

Zapisz utworzoną podczas wykonywania ćwiczenia 9. prezentację jako stronę WWW. Zobacz efekt swojej pracy w przeglądarce internetowej.