

ZESZYT ĆWICZEŃ dla gimnazjum

Informatyka Europejszka

Edycja: Windows Vista, Linux Ubuntu,
MS Office 2007, OpenOffice.org



Jolanta Pańczyk

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Joanna Łotocka

Projekt okładki: ULABUKA

Fotografia na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie?iecgv2>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-246-5077-4

Copyright © Helion 2012

Wydanie II

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

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	41
Rozdział 6. Multimedia.....	53
Rozdział 7. Internet i sieci	61
Rozdział 8. Obliczenia w arkuszach kalkulacyjnych.....	73
Rozdział 9. Bazy danych	83
Rozdział 10. Algorytmy i symulacje	91

Rozdział

4

**Podstawy
grafiki**

Ćwiczenie 4.1.

Napisz, co umożliwiają programy graficzne.

.....

.....


.....

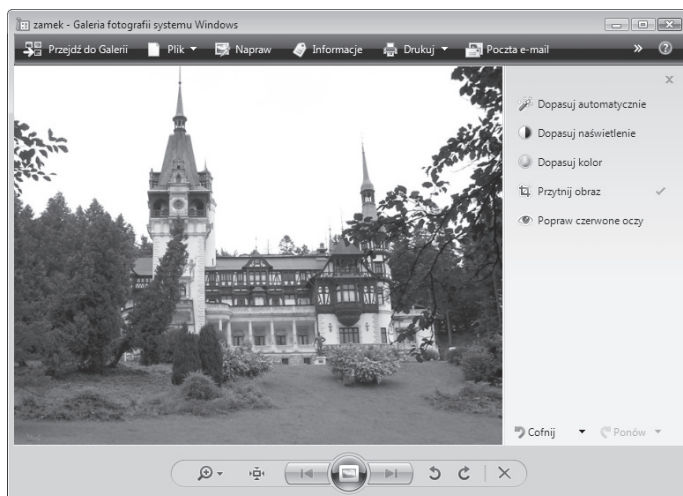
.....


Ćwiczenie 4.2.

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


Ćwiczenie 4.3.

W programie Galeria fotografii systemu Windows otwórz wybrane zdjęcie ze swojej kolekcji i wciśnij przycisk . Sprawdź działanie każdego z przycisków widocznych po prawej stronie okna programu i napisz, co można zaobserwować po użyciu każdego z nich.




 Dopasuj automatycznie


.....

 Dopasuj naświetlenie


.....

 Dopasuj kolor

.....

 Przytnij obraz


.....


 Popraw czerwone oczy


.....


Ćwiczenie 4.4.


Wyjaśnij, jak się nazywają i do czego służą pokazane poniżej narzędzia z przybornika programu GIMP.





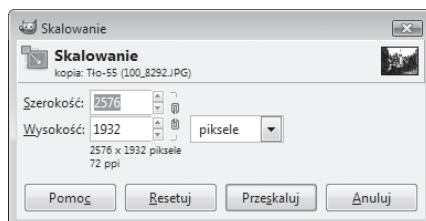
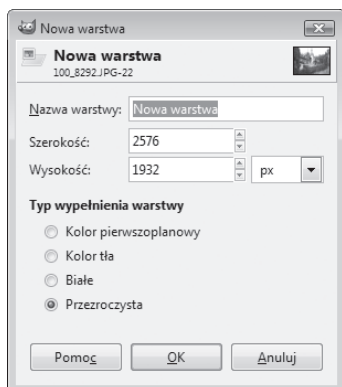






Ćwiczenie 4.5.

Napisz, których narzędzi programu GIMP należy użyć, aby zostały wyświetlone okna pokazane poniżej.



.....

.....

Wypisz kilka jednostek miary dostępnych w oknach zaprezentowanych powyżej.

Nowa warstwa

Skalowanie

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4.6.

Otwórz w programie GIMP dwie fotografie z własnej kolekcji i wykorzystaj takie narzędzia programu, aby uzyskać efekt przenikania.

Na następnej stronie pokazano dwie przykładowe fotografie, do których zastosowano efekt przenikania. Rezultat tego zabiegu widać na trzecim zdjęciu.



W razie potrzeby pomoc znajdziesz w podręczniku, w podrozdziale 4.5.

Ćwiczenie 4.7.

Otwórz w programie MS Paint takie zdjęcie z własnej lub innej, darmowej kolekcji, które zostało zapisane w formacie JPEG. Zapisz je ponownie, wybierając kolejno typy pliku: GIF, mapę bitową 24-bitową, mapę bitową 256-kolorową, 16-kolorową i monochromatyczną. Sprawdź, a następnie zapisz rozmiar każdego z plików.

Prześledź, czy widoczne są różnice w wyglądzie rysunku w zależności od typu pliku wybranego z listy rozwijalnej w oknie zapisu pliku (Zapisz jako typ:).

Zwróć uwagę, ile miejsca zajmuje ten sam plik zapisany w formatach GIF i JPEG w porównaniu z plikami zapisanymi jako mapa bitowa, ale przy różnej palecie kolorów.

JPEG (.JPEG) –

GIF (.GIF) –

Mapa bitowa 24-bitowa (.bmp) –

Mapa bitowa 256-kolorowa (.bmp) –

Mapa bitowa 16-kolorowa (.bmp) –

Mapa bitowa monochromatyczna (.bmp) –

Ćwiczenie 4.8.

Otwórz w programie GIMP dwie fotografie z własnej kolekcji i utwórz z nich fotomontaż. Niech jedna z nich posłuży Ci jako tło, z drugiej wytnij pasujące fragmenty i naklej je na pierwszą fotografię.

Spójrz na ostatnie ze zdjęć – oto jaki efekt uzyskano po wycięciu elementów z drugiej fotografii i wklejeniu ich do pierwszej fotografii.



Podpowiem Ci, że aby osiągnąć taki efekt, posłużono się narzędziami:



Ćwiczenie 4.9.

Napisz, jakie czynności należy wykonać, aby otrzymać fotomontaż z dwóch zdjęć zaprezentowany w ćwiczeniu 4.8.

.....

.....

Ćwiczenie 4.10.

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 4.11.

Poniższe zdjęcia są przedstawione w dużym powiększeniu. Do zapisu pierwszego z nich wybrano typ pliku JPEG, a do drugiego – GIF. Przyjrzyj się obrazkom i napisz, jak wygląda pierwszy z nich, a jak drugi. Pod każdym zdjęciem wyjaśnij, jaką kompresję obrazu reprezentuje i na czym ona polega.



.....

.....

.....



.....

.....

.....

Ćwiczenie 4.12.

Otwórz w programie GIMP wybraną fotografię ze swojej kolekcji i zaprojektuj do niej animowany napis: *Z pozdrowieniami*. Zapisz swój projekt do formatu GIF i obejrzyj efekt w programie, który odtworzy tę animację, na przykład IrfanView.

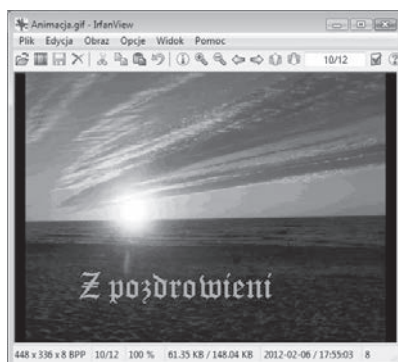
Spójrz na przykładową fotografię z animowanym napisem zaprezentowaną poniżej. Odpowiedz na pytania.

- Jakiego polecenia należy użyć, aby obejrzeć animację pokazaną na pierwszym rysunku?

.....

- Jakiego polecenia w programie GIMP należy użyć, aby obejrzeć efekt animacji w programie, który umożliwi jej odtworzenie (drugi rysunek)?

.....



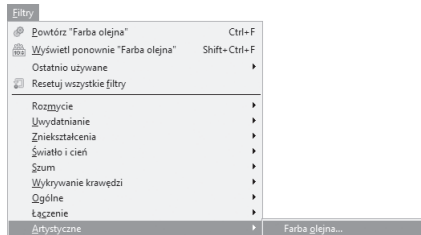
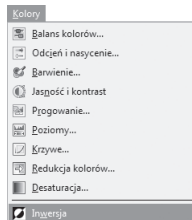
W razie potrzeby pomoc znajdziesz w podręczniku, w podrozdziale 4.5.

Ćwiczenie 4.13.

Korzystając z obrazów zapisanych na płycie CD dołączonej do podręcznika (folder Edytor grafiki/Obrazki do ćwiczeń), zaprojektuj w programie GIMP humorystyczną historyjkę obrazkową. Do całości zastosuj pasujące tło oraz napisy.

Ćwiczenie 4.14.

W programie GIMP otwórz dowolny obraz z własnej kolekcji. Z górnego menu programu wybierz polecenia widoczne poniżej, a następnie napisz, co spowodowało ich użycie.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4.15.

Wypisz znane Ci programy do przeglądania zdjęć i obrazów.

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4.16.

Dokończ zdanie.

Fotomontaż polega na

.....

Ćwiczenie 4.17.

Korzystając z obrazków zamieszczonych na płycie CD dołączonej do podręcznika, wykonaj fotomontaż. Wstaw także samodzielnie wykonane elementy i połącz je tak, aby powstał spójny obraz. Zastosuj do niego wybrane przez siebie filtry.

Ćwiczenie 4.18.

Znajdź w internecie przykładowe serwisy, w których można nieodpłatnie publikować swoje zdjęcia. Podaj adresy internetowe tych serwisów.

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4.19.

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

Ćwiczenie 4.20.

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 GIMP
 - a. zawiera narzędzia do tworzenia i obróbki rysunków.
 - b. służy do przeglądania utworzonych rysunków.
 - c. umożliwia animację utworzonych rysunków.
3. Piksel to
 - a. jednostka pamięci.
 - b. drobny element obrazu wypełniony tysiącami kolorów.
 - c. najmniejszy element obrazu wyświetlanego na monitorze komputera.
4. Raster 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 to
 - a. zmniejszenie rozmiarów rysunku.
 - b. sposób zapisu pliku graficznego umożliwiający zmniejszenie objętości obrazu.
 - c. sposób zapisu pliku graficznego umożliwiający zwiększenie objętości obrazu.

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Ćwiczenie czyni komputerowego mistrza

Zanim zaczniesz używać zaawansowanych narzędzi programów komputerowych, sięgnij po bardziej tradycyjną metodę – Twój własny zeszyt ćwiczeń. **Informatyka Europejczyka. Zeszyt ćwiczeń dla gimnazjum. Edycja: Windows Vista, Linux Ubuntu, MS Office 2007, OpenOffice.org** umożliwi Ci usystematyzowanie Twojej wiedzy, sprawdzenie się w rozmaitych zadaniach i rozwój umiejętności w zakresie obsługi komputera.

W zeszycie znajdziesz ćwiczenia zarówno opisowe, testowe, jak i typowo techniczne. Dzięki nim w przyszłości łatwiej Ci będzie pracować na komputerowych bazach danych oraz w edytorach tekstowych. Poznasz podstawy grafiki i wybierzesz najodpowiedniejszy dla siebie system operacyjny.

Umiejętności, które zdobędziesz dzięki wykonanym zadaniom, pozwolą Ci ożywiać prezentacje multimedialne. Będziesz także doskonale formatować dokumenty tekstowe – nawet w skomplikowany sposób. Nabierzesz również wprawy w korzystaniu z sieci.

Kompletny zestaw Informatyka Europejczyka stanowi **podręcznik + zeszyt ćwiczeń**. Został on dodatkowo wzbogacony o **płytkę CD**.



Wciśnij
ENTER
i do dzieła!

Podręcznik, zeszyt ćwiczeń oraz płytka z serii Informatyka Europejczyka pozwolą uczniom zdobywać wiedzę poprzez praktykę, a nauczycielom ułatwią przekazywanie nowego materiału w interesujący i niebanalny sposób. Helion, największe wydawnictwo informatyczne w Polsce, teraz wspiera także młodzież w zakresie nowoczesnej nauki i pracy.

<http://edukacja.helion.pl>

Nr katalogowy: 8653



Księgarnia internetowa
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

0 801 339900



0 601 339900



Helion
EDUKACJA

Sprawdź najnowsze promocje:

• <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

• <http://helion.pl/bestsellery>

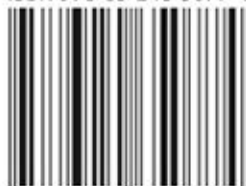
Zamów informacje o nowościach:

• <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

helion.pl
księgarnia
internetowa

ISBN 978-83-246-5077-4



9 788324 650774

Informatyka w najlepszym wydaniu