

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](mailto: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.*

.....

.....


.....

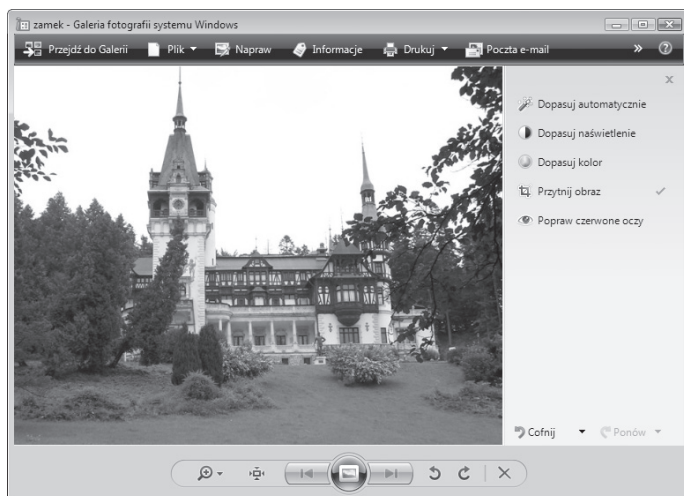
.....

## 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 .....
- .....

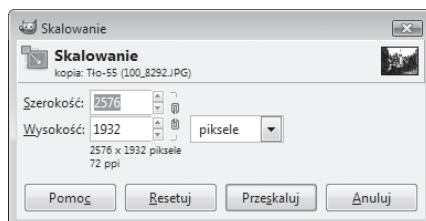
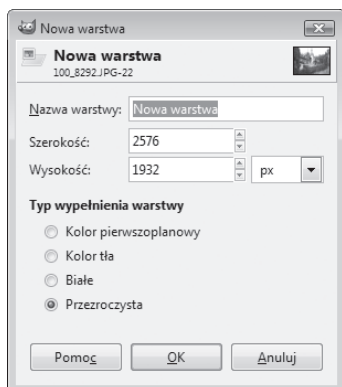
#### Ćwiczenie 4.4.

*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.

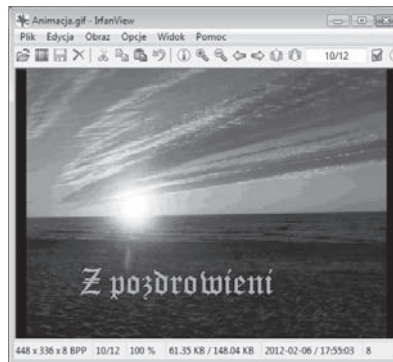
Spójrz na przykładową fotografię z animowanym napisem zaprezentowaną poniżej. Odpowiedz na pytania.

- 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)?

.....



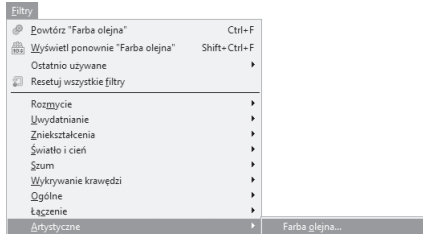
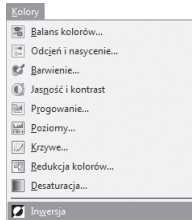
W razie potrzeby pomoc znajdziesz w podręczniku, w podrozdziale 4.5.

## 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](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

**helion.pl**  
księgarnia  
internetowa

ISBN 978-83-246-5077-4



9 788324 650774

Informatyka w najlepszym wydaniu