

Ćwiczenie 7 – Wstawianie rysunków do tabeli

Wskazówki: Do komórek tabeli można także wprowadzać rysunki. Aby wstawić rysunek w komórce wybierz **Wstaw>Obraz>Z pliku**.

Polecenie: Przygotuj tabelkę (pomoc na lekcje SoiSK) – urządzenia wejścia/wyjścia. Obok nazwy wklej obrazek przedstawiający dane urządzenie. Ściąga z SoiSK już gotowa !!!

Przeznaczenie	Przykłady urządzeń
Wprowadzanie informacji	klawiatura
	mysz
	skaner
	mikrofon
	cyfrowy aparat fotograficzny
Urządzenia wejścia	kamera cyfrowa
	kamera internetowa
Wyprowadzanie informacji	monitor
	drukarka
	głośniki
	słuchawki
Urządzenia wyjścia	projektor
	ploter
Urządzenia wejścia/wyjścia	karta sieciowa
	modem
	dysk twardy

Ćwiczenie 8 – Wstawianie rysunków i ramek

Wskazówki: Na szczególną uwagę zasługuje możliwość tworzenia dynamicznych łączy pomiędzy ramkami. Aby połączyć ze sobą dwie ramki wystarczy kliknąć ikonę **Połącz ramki** na pasku obiektów i wybrać kliknięciem ramkę, z którą ma zostać połączona bieżąca ramka.

Polecenie: Przygotuj artykuł – tak jak poniżej. Treść artykułu pobierz z Internetu. W zadaniu zastosuj ramki oraz wstaw rysunek. Zastanów się w jaki inny sposób można rozwiązać to zadanie.


Służy do przenoszenia ruchów ze stołu na ekran. Jest widoczny jest kursor myszy, przerośnych mają często nieco nieodzowna w programach graficznych (tzw. interfejsach graficznych), np. Windows itd. Prawidłowe zainstalowanie myszki polega na jej przyłączeniu do odpowiedniego gniazda (najczęściej do portu PS2, a w starszych komputerach do portu szeregowego tj. COM1, rzadziej do COM2), oraz uruchomienie programu (sterownika programowego). Na ekranie

widoczny jest kursor myszy, którym możemy wskazywać dowolne miejsce na ekranie (obiekt) i poprzez naciśnięcie klawisza myszy (klik) akceptujemy do wykonania określone zadanie. Lewy klawisz działa podobnie jak Enter, natomiast prawy służy najczęściej do zaznaczania, a niekiedy do rozwijania okienek dialogowych (tak jest np. w programach Word, Excel). Myszy stosowane w komputerach



Ćwiczenie 9 – Tworzenie konturu

Wskazówki: Edytor tekstu Writer umożliwia wstawienie tzw. **konturu**, który stanowi granicę dla tekstu opływającego grafikę. W ten sposób tekst będzie wyrównywany do krawędzi obrazka i znajdzie się wewnątrz niego (tj. obrazka).

- Aby wstawić kontur kliknij (zaznacz) wstawioną grafikę i wybierz polecenie **Format>Opływanie>Edytuj kontur**. Na początku usuń domyślny kontur, klikając go i naciskając klawisz **Delete**. Następnie w oknie edycji wybierz narzędzie np. Elipsę, linię łamaną i narysuj kształt konturu. Aby zakończyć rysowanie konturu – kliknij dwukrotnie myszką, a kontur zostanie automatycznie domknięty. Jeżeli edytowany przez Ciebie kontur zadowala cię, zatwierdź jego kształt, klikając odpowiednią ikonę .
- Po wyjściu z okna edycji konturu ponownie kliknij na grafikę i wybierz polecenie **Format>Opływanie>Kontur**. Tekst automatycznie powinien zostać wyrównany do krawędzi.

Polecenie: Wyrównaj tekst tak aby opływał on wstawioną przez Ciebie grafikę tak jak na przykładzie poniżej. Zastosuj tzw. **kontur**.

MYSZ

Służy do przenoszenia naciśnięcie klawisza myszy np. w programach Word, ruchów ze stołu na ekran. (klik) akceptujemy do Excel). Myszy stosowane w Jest wręcz nieodzowna w wykonania określone komputerach przenośnych programach graficznych (tzw. mają często nieco odmienną interfejsach graficznych), budowę. Obecnie ukazały np. Windows itd. się myszy z wieloma

Prawidłowe zainstalowanie myszki polega na jej przyłączeniu do odpowiedniego gniazda (najczęściej do portu PS2, a w starszych komputerach do portu szeregowego tj. COM1, rzadziej do COM2), oraz uruchomienie programu zadanie. Lewy klawisz działa (sterownika programowego). podobnie jak Enter, komputerem komunikują się Na ekranie widoczny jest kursor natomiast prawy służy za pomocą fal radiowych lub wskaźnika myszy, którym możemy najczęściej do zaznaczania, podczerwonych).

wskazywać dowolne miejsce a niekiedy do rozwijania na ekranie (obiekt) i poprzez okienek dialogowych (tak jest



przyciskami i rolkami (do przewijania ekranu). W myszkach optycznych nie ma kulki i dlatego odpada już konieczność

okresowego czyszczenia wnętrza myszki. Dostępne są też myszy bezprzewodowe (z komputerem komunikują się za pomocą fal radiowych lub podczerwonych).

SKANER



Skaner jest urządzeniem przetwarzającym dowolne obrazy (fotografie, rysunki, dokumenty) z postaci analogowej na cyfrową. Tak otrzymany obraz może być wyświetlony na ekranie monitora, a następnie za pomocą narzędzi do obróbki (programów) przetwarzany. Za pomocą skanera można również odczytywać pismo maszynowe (np. programy do rozpoznawania znaków czyli OCR - Optical Character Recognition – rosyjski Finereader).

Ćwiczenie 10 – Umieszczanie grafiki w dokumencie – efekt lustrzany


Wskazówki: Zanim zastosujesz efekt lustrzany, skopiuj wstawioną grafikę. Następnie wklej skopiowany obrazek.

Aby zastosować efekt lustrzany, kliknij dwukrotnie w obrębie wstawionego (skopiowanego) obrazu. Przejdź do zakładki **Grafika**, która zawiera między innymi opcje pozwalające zastosować efekt odbicia lustrzanego obrazu.

Polecenie: Zastosuj efekt odbicia lustrzanego (tak jak na rysunku poniżej).



Ćwiczenie 11 – Tworzenie rysunków trójwymiarowych

Wskazówki: Korzystając z paska **Rysowanie** wykonaj rysunek. Następnie kliknij go i wybierz ikonę (włącz i wyłącz perspektywę). 

Ustawienia perspektywy można zmieniać wykorzystując pasek **ustawień 3D** (jeżeli go nie masz to włącz go poprzez menu **Widok>Paski narzędzi>Ustawienia 3D**).

Polecenie: Korzystając z paska Rysowanie wykonaj rysunek podobny do poniższego.

