

Drodzy uczniowie

1. proszę zapoznać się z tematem 4.4 str. 99-103 z podręcznika
2. wykonać polecenia podane w tekście
3. wykonać zadanie 1, 2, 3 str. 103

rozwiązane zadanie przesłać na adres: kamik56@wp.pl w terminie do 27.03.2020r.

(uwaga w e-mailu podać klasę, nazwisko i imię)

Pozdrawiam M.Kamiński.

4.4. PLAKAT

W tej lekcji pokazujemy różne sposoby łączenia tekstu z grafiką. Polegają one na osadzaniu grafiki w dokumencie tekstowym, a więc na pracy w edytorze tekstu. Jeśli pozwala na to oprogramowanie i umiejętności uczniów, można tę lekcję przeprowadzić również z edytorem graficznym. Radzimy jednak, aby był to edytor obiektowy, gdyż daje on dużo większe możliwości operowania tekstami i modyfikowania obiektów graficznych. Uczniowie powinni poznać podstawowe techniki pracy z grafiką obiektową i nauczyć się odróżniać ją od grafiki rastrowej, z którą się zetknęli podczas pracy w edytorze Paint.

Wymagane oprogramowanie

- Do realizacji lekcji został wykorzystany edytor Microsoft Word, lecz po drobnych modyfikacjach można ją poprowadzić w niemal każdym zaawansowanym edytorze tekstu umożliwiającym osadzanie grafiki w dokumencie tekstowym.
- Dowolna przeglądarka internetowa.

Przygotowanie uczniów

Uczniowie powinni mieć opanowane podstawy pracy w zaawansowanym edytorze tekstu: umiejętności pracy z klawiaturą, zapisu i odczytu pliku, drukowania, formatowania czcionki i akapitów tekstu. Przydatna będzie również znajomość podstaw pracy w prostym edytorze graficznym.

Przebieg lekcji

1. Ustalenie tematów prac. Mogą to być plakaty teatralne zaproponowane w podręczniku lub inne plakaty, np. reklamowe według pomysłu uczniów.
2. Krótkie wprowadzenie do pracy z grafiką obiektową: (w edytorze tekstu)
 - wywołanie na ekran paska Rysowanie,
 - rysowanie podstawowych obiektów dostępnych z paska,
 - wstawianie Autokształtów, obiektów WordArt,
 - przekształcanie grafiki obiektowej: rozciąganie, zniekształcanie, zmiana koloru obramowania i wypełnienia, grupowanie i rozgrupowanie.

3. Metody osadzania rysunków w tekście i miejsc położenia grafiki względem tekstu.
4. Sposoby formatowania tekstu, potrzebnych do wykonania wybranej pracy. Stosowanie czcionki o niestandardowym rozmiarze.

- Przykład wykorzystania czcionki o niestandardowym rozmiarze w połączeniu z grafiką obiektową (plik Imie.pdf dostępny na platformie zkomputerem.pl).
- Przykładowe rozwiązanie zadania 1. z podręcznika (plik zadanie1.rtf dostępny na platformie zkomputerem.pl).

<http://zkomputerem.pl/face/HTML/sp/sp744.html>

Zadania w podręczniku

Zadanie 1. Narysuj w edytorze grafiki zestaw figur geometrycznych. Jeśli chcesz uzyskać koło, kwadrat lub inny foremny wielokąt, to podczas rysowania naciśnij klawisz Shift. Użyj objaśnień, strzałek i innych kształtów do opracowania pomocy szkolnej w formie plakatu pod tytułem Pola figur geometrycznych. Uwzględnij w niej informacje o figurach, ich rysunki, a także wzory i objaśnienia, jak obliczać ich pole.

Zadanie 2. Jeśli macie założone konta w serwisie Google, to możecie wspólnie pracować nad projektem Pola figur geometrycznych na Dysku Google. Po zalogowaniu na swoje konto (www.drive.google.com/) prześlij swój dokument do serwisu Dysk Google (polecenie Prześlij pliki lub Prześlij folder z menu Mój Dysk). Potem udostępnij zaznaczony plik (z podręcznego menu dla konkretnego pliku) wybranym koleżankom i kolegom, aby też mogli edytować dokument, prowadzić w nim poprawki i dodawać nowe elementy.

Zadanie 3. Zaprojektuj i wykonaj plakat zawierający antyreklamę jakiegoś produktu lub jakiejś usługi. Antyreklama jest przeciwieństwem reklamy, podkreśla wady produktu, a nie jego zalety.

Np.

- linia lotnicza o największej liczbie wypadków w ciągu ostatniego roku,
- mydło pozostawiające ślady,
- pociągi o największej zarejestrowanej liczbie spóźnień itp.