

Spis treści

Od Wydawcy	5
O atrakcyjnym przedstawianiu i prezentowaniu informacji	7
1. Jak pracować w programie MS PowerPoint?	9
1.1. Przygotowanie do tworzenia prezentacji	9
1.2. Wybór obrazu prezentacji	9
1.3. Wstawianie i formatowanie tekstów i innych obiektów	11
1.4. Wprowadzenie wykresów	13
1.5. Przejścia slajdów	17
1.6. Automatyczne wyświetlanie	17
1.7. Animacja niestandardowa	18
1.8. Prezentacje interakcyjne	20
1.9. Dodawanie plików audio i wideo do prezentacji	23
2. Tworzenie stron internetowych – język HTML	33
2.1. Budowa poleceń składu	34
2.2. Nagłówek dokumentu	34
2.3. Główna część dokumentu	35
2.4. Zmiana kolorów tła strony	35
2.5. Szerokość marginesów	37
2.6. Kolory odsyłaczy	37
2.7. Formatowanie tekstu lub czcionki	38
2.8. Animacja marquee (dla tekstu)	39
2.9. Wstawianie kreski poziomej	40
2.10. Lista numerowana	41
2.11. Lista wypunktowana	41
2.12. Grafika na stronie	41
2.13. Odsyłacze	43
2.14. Tabele	44
2.15. Złożone dokumenty	50
2.16. Pływające ramki	62
2.17. Formularze – ankieta	66
2.18. Wprowadzanie podkładu dźwiękowego	69
2.19. Wprowadzanie pliku video	70
3. tworzeniu i obróbce obrazu za pomocą edytora grafiki	73
3. Malowanie i rysowanie	75
3.1. Bitmapy i grafika wektorowa	75
3.2. Pierwsze kroki. Grafika wektorowa. Program CorelDRAW	77
3.3. Przybornik. Jak pracować, używając dostępnych narzędzi?	78
3.4. Praca z tekstem	109
3.5. Efekty specjalne	112

3.6. Zastosowanie efektów specjalnych do map bitowych	115
3.7. Eksportowanie i importowanie plików w programie CorelDRAW	116
3.8. Przykłady zastosowania narzędzi CorelDRAW w tworzeniu projektów	118
4. Grafika rastrowa	123
4.1. Pierwsze kroki – grafika rastrowa – program GIMP	123
4.2. Skalowanie rysunków	126
4.3. Kadrowanie obrazów	128
4.4. Zmienianie barw	130
4.5. Obrazy rzucające cień	133
4.6. Zastosowanie filtrów	138
4.7. Efektowne napisy i pisanie po okręgu	140
4.8. Przyciski na strony internetowe	144
4.9. Wycinanie obiektów z obrazu	145
4.10. Kreowanie nowej rzeczywistości	152
4.11. Animowane GIF-y	158

O możliwościach globalnej sieci, poznawaniu nowych programów, ochronie praw autorskich oraz korzyściach i zagrożeniach wynikających z dostępu do Internetu

5. Usługi w sieci	167
5.1. Poczta elektroniczna	167
5.2. Grupy dyskusyjne	172
5.3. Internetowe pogawędki	173
5.4. Mapy internetowe	175
5.5. Prawa autorskie	177
5.6. Korzyści i zagrożenia związane z korzystaniem z komputerów oraz z dostępem do informacji	180
5.7. Kodeks internauty	182

O podstawowych pojęciach stosowanych w informatyce, algorytmach oraz przyszłości technologii informacyjnej

6. Informatyka i technologia informacyjna	185
6.1. Podstawowe pojęcia informatyczne	185
6.2. Algorytmy	187
6.3. Stwórz własną grę komputerową	204
6.4. W jakim kierunku zmierza technologia informacyjna i jakie jest jej miejsce w edukacji?	213

Tablice	217
Indeks	221