



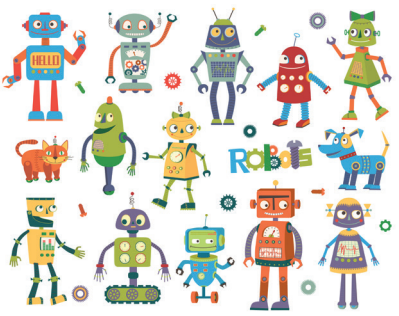
Harmadik osztályban megismerkedtél a rajzolóprogramok világával. Felfedezted a különféle rajzeszközöket és tulajdonságait. Alakzatok segítségével egyszerű képeket készítettél. Prezentációszerkesztő program segítségével érdekes bemutatókat hoztál létre, melyekben helyet kaptak a saját képeid is. Ebben a fejezetben tovább bővítheted tudásod, aminek segítségével egyre összetettebb képeket és látványosabb prezentációkat készíthetsz.

11. Ismételjünk!

Ezen az órán párban fogtok dolgozni. A feladatok elvégzésével feleleveníthetitek tudásotokat.

Feladat

Alkossatok párokat! Társaddal együtt tervezetek egy robotot! Beszéljétek meg a robot felépítését, különleges képességeit, és adjatok neki nevet is!



1. Rajzolóprogram segítségével készítsétek el a robotot!
 - A robot megrajzolásához használjatok alakzatokat!
 - A rajzotok legyen színes!
 - Alkalmazzátok a másolás és beillesztés műveleteket a kép egyforma részeinek sokszorosításához!
 - Nagy, színes betűkkel írjátok a robot fölé a nevét!
 - Mentsétek el a munkátokat!
2. Az előző tanévben a bemutató készítése során láthattad, hogy több lehetőség van tartalom elhelyezésére egy-egy dián.
 - Párokban gyűjtsétek össze, hogy milyen elrendezésű diákkal ismerkedtetek meg, mik azok, amikre emlékeztek!
 - Gyűjtsétek össze, milyen lehetőségeitek vannak arra, hogy a szöveget egyedivé változtassátok!

A bemutatóban elhelyezett szövegnek meg tudod változtatni a *méretét, típusát és színét* is. Amikor megadod ezeket a tulajdonságokat, ügyelj arra, hogy a vetítés során jól látható legyen a szöveg! Válassz megfelelő méretet és színt!

3. Készítsetek rövid, legalább 3 diából álló előadást az első feladatban kitalált robotról! Dolgozzatok újra párokban! Mutassátok be robototokat társaitoknak a következő lépések alapján:

1. dia

- Olyan elrendezésű diát válasszatok, ahol a cím szerepel középen!
- Címnek írjátok fel a képzeletbeli robotok nevét!
- Tüntessétek fel a neveteket!
- Változtassátok meg a betű típusát, méretét és színét tetszés szerint!



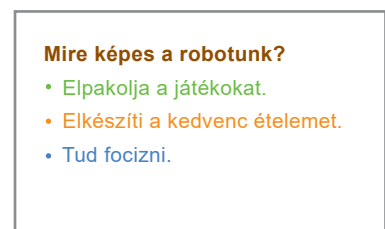
2. dia

- Olyan elrendezésű diát válasszatok, ahol egy képet tudtok elhelyezni a cím alatt!
- Címnek írjátok fel: „A képzeletbeli robotunk”!
- Változtassátok meg a betű típusát, méretét és színét tetszés szerint!
- Illesszétek be az első feladatban elkészült robotok képét!
- Igazítsátok középre! Ha szükséges, változtassátok meg a méretét a méretezőpontok segítségével!



3. dia

- Olyan elrendezésű diát válasszatok, ahol szöveget tudtok elhelyezni a cím alatt!
- Címnek írjátok fel: „Mire képes a robotunk?”!
- Változtassátok meg a betű típusát, méretét és színét tetszés szerint!
- Felsorolással írjátok fel, hogy milyen képességei vannak a kitalált robotnak! Gyűjtsetek legalább 3 ilyen tulajdonságot!
- Mentsétek el a munkátokat!
- Mutassátok be társaitoknak az elkészült munkát!

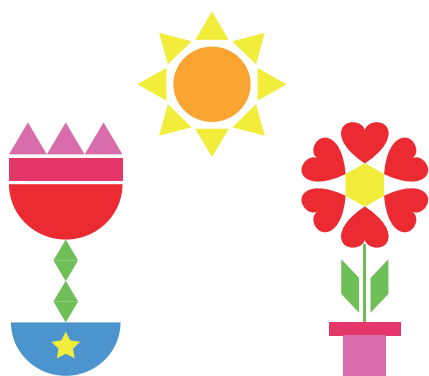


12. Alakítsd át!

Tavaly megismerkedtél a rajzolóprogramok világával. Felfedezted bizonyos rajzeszközök használatát, tulajdonságainak módosítását. Készítettél képet egyszerű alakzatokból, melyek másolásával szabadon dekorálhattad a munkádat, és végül szöveget is írtál a rajzodra. Az elkövetkező órákon tovább bővítheted tudásodat, aminek segítségével még izgalmasabb digitális alkotásokat tudsz majd készíteni.

Forgasd meg!

A rajzolóprogramokban lehetőség van különféle egyszerű alakzatok rajzolására. Azonban nem biztos, hogy ezek az alakzatok mindig jó irányban állnak. Hamarosan látni fogod, hogy a rajzolóprogramokban nemcsak alakzatokat, hanem bármilyen kijelölt képrészletet is egyszerűen el tudsz forgatni.



Feladat

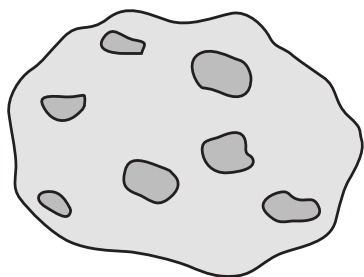
Alkossatok párokat!

- Indítsátok el a rajzolóprogramot, és rajzoljatok benne egy alakzatot! Például téglalapot, háromszöget, szívet, csillagot stb.
- Vizsgáljátok meg, hogy a program milyen lehetőséget kínál a forgatásra!

Egyes rajzolóprogramokban csak korlátozottan lehet forgatni, például jobbra vagy balra 90 fokot. Olyan programok is léteznek, ahol szabadon, bármilyen fokban lehet forgatni. A forgatás jele lehet például:

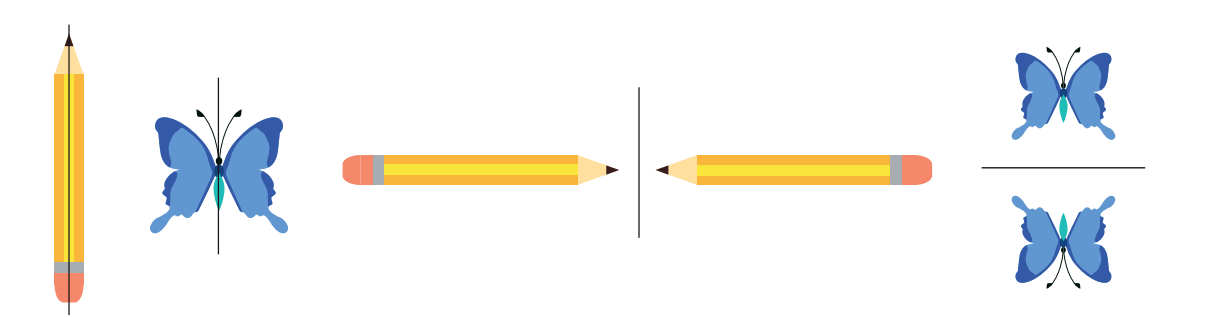


Feladat



- Párban dolgozva rajzoljatok egy aszteroidát!
- Sokkal élethűbb lesz a munka, ha most szabadkézzel rajzoltok.
- Mivel a világűrben nagyon sok aszteroida található, készítsetek 4-5 másolatot!
- Változtassátok meg az aszteroidák méreteit az átméretező pont segítségével, és forgassátok el őket, de hagyjátok helyet a rajzlapon, mert még fogtok rá rajzolni!

Alakítsd át másképp!



Feladat

Alkossatok párokat!

- Vizsgáljátok meg a fenti képeket!
- Mi a közös ezekben a képekben?
- Gyűjtsetek ti is ilyen képeket!

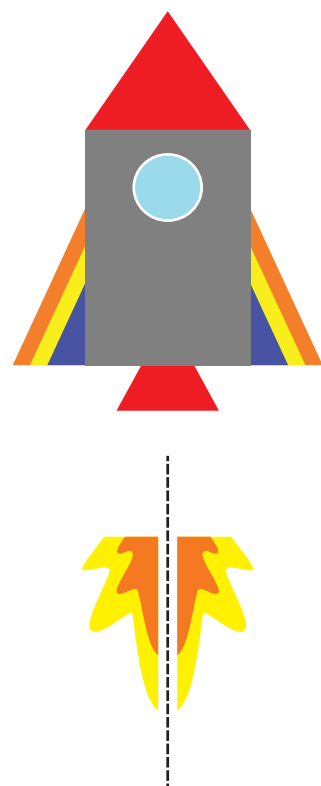
A forgatás mellett a rajzóprogramokban lehetőség van az alakzatok, illetve kijelölt képrészletek tükrözésére is.

Tükrözni vízszintesen és függőlegesen is lehet. A tükrözés jelei lehetnek például:  és .

A forgatás és a tükrözés műveletekkel nemcsak a rajzóprogramokban találkozhatok, hanem olyan alkalmazásokban is, melyekben képeket tudsz elhelyezni a munkádban. Ilyen program például a prezentációszerkesztő.

Feladat

- Párban dolgozva rajzoljatok egy űrhajót!
- Az űrhajónak legyenek szárnyai, egy ablaka és egy fúvókája.
- Az űrhajót szabadon dekorálhatjátok, de ügyeljete arra, hogy a szárnyak egyformák legyenek! Ehhez használjátok a másolás, beillesztés és tükrözés műveleteket!
- Helyezzétek el az űrhajót a világűrben az aszteroidák közé! Egy kicsit el is forgathatjátok.
- Ha van még ötletetek, hogy mivel lehet színesebbé tenni a képet, valósítsátok meg! Tudtok a tükrözés művelet alkalmazásával lángcsóvát készíteni a rakéta fúvókájához?
- Mentsétek el a munkátokat!
- Nézzétek meg osztálytársaitok alkotásait is!



13. Legyen szabályos!

Egy alakzatnak a körvonalán és a kitöltésén kívül van még egy olyan tulajdonsága, melynek segítségével a formája változtatható. Eddigi munkád során valószínűleg próbáltál már kört vagy négyzetet rajzolni, de biztos, hogy ez sikerült? Most megtudhatod, hogyan lehet *szabályos alakzatokat* létrehozni.

Figyelem!

Ez a megfogalmazás matematikailag nem tökéletes, de a rajzóprogramok esetében így használjuk. A téglalapból négyzet lesz, és az ellipsziszből kör, de a többi alakzat esetében is (például egy szív) megfigyelhető ez a tulajdonság. A rajzolás befejezésekor az alakzat körül megjelenő kijelölés négyzet alakú lesz, ami azt jelenti, hogy a szélessége és a magassága megegyezik.



Feladat

Alkossatok csoportokat! Vizsgáljátok meg a fenti képet!

- A füzetetekben gyűjtsétek össze, hogy milyen szabályos alakzatokat találtatok a képen!
- A szabályos alakzatokhoz keressetek szabálytalan párokat is!

Rajzoljuk meg!

Ahhoz, hogy egy rajzóprogramban a kiválasztott (nem vonal) alakzat szabályos változatát hozd létre, rajzolás közben tartsd lenyomva a *Shift* billentyűt. Vonal esetében a Shift lenyomása mást eredményez.



Figyelem!

Ugyan a *Shift* billentyűt rajzolás közben bármikor lenyomhatod, arra figyelj, hogy az ábra befejezésekor először az egér gombját engedd fel, és csak utána a *Shift* billentyűt!

Feladat

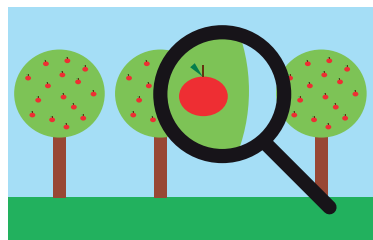
Indítsd el a rajzolóprogramot!

- Rajzolj egy téglalapot és utána egy négyzetet!
- Próbáld ki ezeket a lépéseket például egy szíven, villámon, csillagon vagy más érdekes alakzaton!
- Vizsgáld meg, hogy mi történik, ha ezeket a lépéseket egy egyenes vonal rajzolásakor alkalmazod!

Nagyítási nézet

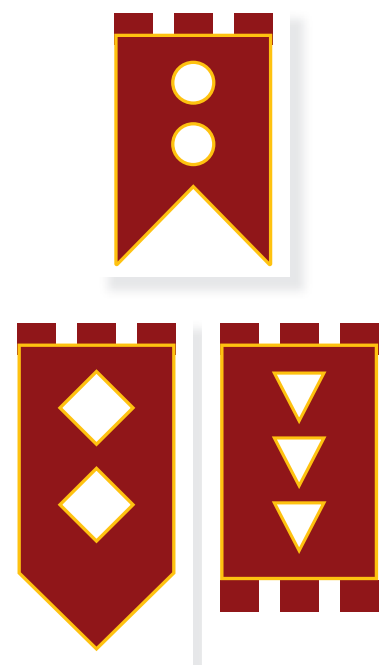
Ahogy egyre több funkciót megismersz, úgy lesznek rajzaid egyre részletgazdagabbak. Elkezdesz jobban figyelni az apró részletekre, ehhez azonban szükség van arra, hogy lásd is őket.

A rajzolóprogramokban lehetőség van arra, hogy ránagyítsunk a munkánkra, vagy épp ellenkezőleg, eltávolodjunk tőle (kicsinyítsünk). Ezt **nagyítási nézetnek** nevezzük. A nagyítási nézetet a csúszka vagy a nagyító segítségével lehet beállítani:

**Feladat**

Alkossatok párokat, és rajzoljatok egy lovagi zászlót!

- Vizsgáljátok meg a jobb oldali képeket, hogy milyen alakzatokból épülnek fel, és gyűjtsétek ki a füzetbe!
- Válasszatok ki egy képet, és a mintához hasonlóan rajzoljátok meg!
- Figyeljete a körvonalakra!
- Ha aprólékos munkát végeztetek, változtassatok a nagyítási nézeten!
- Az egyforma alakzatokat csak egyszer rajzoljátok meg, és használjátok a másolás és beillesztés műveleteket!
- A zászlókon lévő díszítésekhez szabályos alakzatot készíthettek!
- Ha van még ötletetek, hogy mivel lehetne egyedivé tenni a zászlótokat, valósítsátok meg! Próbáljátok ki más színeket is!
- Mentsétek el a munkátokat!
- Nézzétek meg osztálytársaitok alkotásait is!



14. Üdvözlőlap készítése

Mostanra már sok mindent megtanultál a rajzolóprogramok használatával kapcsolatban. Ez alkalommal ezt a tudást kell alkalmaznod.



Feladat

Alkossatok párokat!

- Figyeljétek meg a fenti képeket!
- Keressetek rajtuk olyan részleteket, amelyek már korábban tanult műveletekkel lettek létrehozva: méretezés, másolás, forgatás, tükrözés.

Láthatjátok, hogy a grafikusok is gyakran dolgoznak ugyanazzal a képrészlettel, és még módosítanak is rajtuk. Például átszínezik, megváltoztatják a méretét, elforgatják vagy tükrözik azokat.

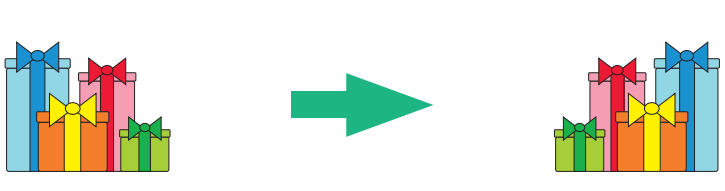
Feladat

Alkossatok párokat!



- Készítsetek rajzolóprogrammal egy születésnapi üdvözlőkártyát!
- Először rajzoljatok egy nagyobb téglalapot, mert ez lesz a kártya kerete!
- Vizsgáljátok meg a bal oldali képeket, hogy milyen alakzatokból épülnek fel!

- Válasszatok ki egy képet, és a mintához hasonlóan rajzoltjátok meg!
 - Az elkészített képet helyezték el többféle színben és méretben az üdvözlőkártyán!
 - Alkossatok belőle egy kisebb csoportot is, készítsétek el a tükörképét is úgy, hogy az eredeti maradjon meg.



- Nagy, színes betűkkel írtátok fel a kártyára a *Boldog születésnapot!* szöveget!
- A kártya elrendezésének kialakításánál hagyjatok helyet a kézzel írt, személyes üzenetnek, melyet akár meg is jelölhettek!

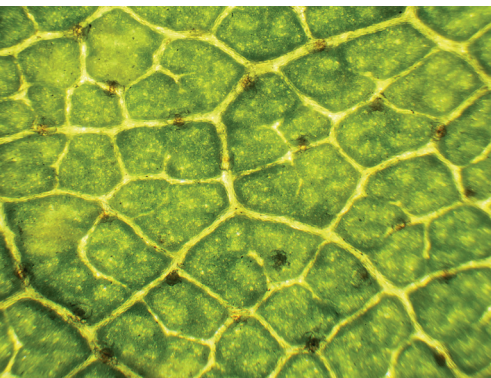


- Ha van még ötletek, hogy mivel lehetne tovább színesíteni az üdvözlőkártyát, valósítsátok meg!
- Mentsétek el a munkátokat!
- Nézzétek meg osztálytársaitok alkotásait is!

Néhány ötlet a díszítéshez:



15. Digitális fotók



Most már nagyon ügyesen dolgozol rajzolóprogrammal. Ezen a téren tudásod az elkövetkezendő években majd tovább fog bővülni. A grafikai alkotás azonban a rajzolt ábrákon túl további érdekességeket is tartogat számodra. Ezen az órán a digitális fotózással fogsz megismerkedni.

Digitális fotózás

Számos digitális eszközzel készíthetsz fotókat. Ilyenek például az okostelefonok, tabletek, digitális fényképezőgépek, webkamerák és kézikamerák. Drón, illetve digitális mikroszkóp segítségével pedig különleges felvételek készíthetők.

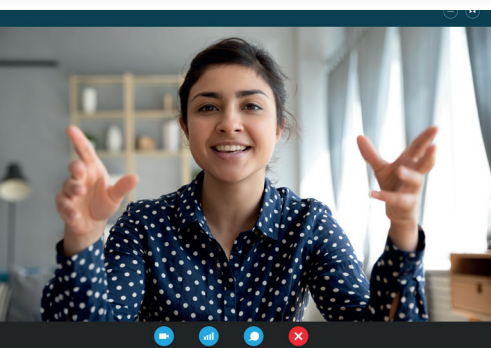


Feladat

Alkossatok csoportokat!

- Vizsgáljátok meg a bal oldali képeket, és beszéljétek meg, hogy vajon milyen eszközökkel készülhettek a felvételek!

A külvilág képének digitális eszközökön megjelenő mását **digitális fotónak** nevezzük. Ezeket a fotókat **képfájlok** formájában tároljuk.



Képszerkesztés

A digitális fotókat szerkesztheted erre a célra készült **képszerkesztő programok** segítségével. Ilyen programok például: *Photoshop*, *GIMP*, *PhotoScape*. Ezek az alkalmazások számos funkciót tartalmaznak, például kivághatsz a képből egy részt, megváltoztathatod a méretét, a színeket, bekeretezheted a képet, szöveget írhatasz rá, valamint különleges hatásokat kiváltó eszközöket is alkalmazhatsz.



Eredeti kép



Feladat

Alkossatok párokat!

- Figyeljétek meg a 34. oldal alján lévő képeket, és gyűjtésétek össze, hogy vajon milyen szerkesztési műveleteket alkalmaztak rajtuk!

Az előző feladatban felfedezett különleges hatásokat, melyek megváltoztatják a kép színvilágát, érdekes rajzhatásokat, mintázatokat alkalmaznak, **szűrőknek** vagy **effekteknek** nevezzük.

Feladat

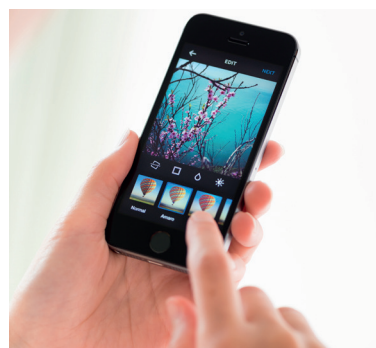
Továbbra is párokban dolgozzatok!

- Keressetek a világhálón egy képet az idei osztálykirándulás helyszínéről vagy a településről, ahol éltek, és töltsétek le!
- Tanítótok segítségével keressétek meg és indítsátok el a számítógépen lévő képszerkesztő programot!
- Nyissátok meg a programban a letöltött képet!
- Fedezzétek fel, hogy milyen szűrőket, effektusokat tartalmaz a program! Ezeket próbáljátok ki a letöltött képen is!
- Bátran alakítsátok át a képet, és mentsetek el a munkátokat!
- Nézzétek meg osztálytársaitok alkotásait is!

Egy digitális fotóra szűrőket nem csak a számítógépre telepített képszerkesztő program segítségével tudsz alkalmazni. Általában az okostelefonok és a tabletek is képesek az elkészült fotók szerkesztésére különböző applikációk segítségével. Sőt, a világhálón is találsz online képszerkesztő alkalmazásokat.

Feladat

- Ha van rá lehetőség, párokban dolgozva készítsétek képet okostelefonnal vagy tablettel, és vizsgáljátok meg az adott eszközön a szűrők alkalmazásának lehetőségét!
- Mutassátok meg egymásnak a munkáitokat!



16. Digitális mesekönyv

Harmadik osztályban már megismerkedtél a bemutatókészítés világával. Kipróbáltad, hogy néhány dia létrehozásával hogyan tudsz rövid, tömör, izgalmas prezentációt létrehozni. A diák összefűzésével különböző témákban bemutatót készítettél saját illusztrációkkal. A következő órákon további lehetőségekkel ismerkedsz meg, amelyek még érdekesebbé és színesebbé teszik majd bemutatóidat.

A bemutató

Emlékezték? A prezentáció segítségével egy-egy témát tudtok érdekesen bemutatni mások számára. A felnőtteknek munkájuk során sokszor bemutatók segítségével kell beszámolniuk az elért eredményekről, kitűzött célokról. Az iskolában pedig ti dolgozhatok fel egy tananyagot, történetet, például egy híres ember életét, egy állat életmódját.

Feladat

- Alkossatok csoportokat! Beszéljétek meg, hogy milyen alkalmazásban vagy internetes oldalon tudtok bemutatót készíteni! Osszátok meg a többiekkel!
- Párokban dolgozva, gyűjtésétek össze, hogy az elmúlt évben milyen beállításokról és diaelrendezésekről tanultatok!
- Vitassátok meg, hogy szerintetek mitől lesz jó egy prezentáció! Gyűjtsétek pontokba a bemutatókészítés szabályait!

Lapozzunk!

Egy bemutató készítésének egyik utolsó lépéseként lehetőségek van beállítani, hogy az elkészült diák vetítéskor hogyan váltssanak át. Mintha lapoznátok egy mesekönyvben. Ezt **áttűnésnek** nevezzük. Ez lehet minden dia léptetésekor különböző vagy azonos beállítás.

A prezentációkészítő programokban általában lehetőség van arra, hogy megnézd, hogyan is fog kinézni a kiválasztott áttűnés. Ezt **előnézetnek** hívjuk.

Feladat

- Nyissátok meg a prezentációkészítő alkalmazást, és keressétek meg az áttűnések beállításának lehetőségét!
- Vizsgáljátok meg, milyen érdekes, rövid animációk közül lehet választani! Figyeljétek meg, hogy mi a nevük ezeknek az átmeneteknek!



Feladat

- Párokban dolgozva készíttetek a minták alapján egy 2 diából álló prezentációt, amiben bemutatjátok a *kedvenc állatotokat!* A prezentációban található szöveg betűtípusát, méretét és színét alakítsátok tetszésetek szerint.
- Első diának olyan elrendezésű diát válasszatok, amelynek a központjában a cím található!
 - Írjátok fel címnek: „Kedvenc állatunk”!
 - Szerepeljen rajta a nevetek és az osztályotok!
- Második diának olyan elrendezést válasszatok, amin szöveget tudtok elhelyezni!
 - A címsort hagyjátok üresen!
 - A dián szereplő szöveg a választott állat megnevezése legyen.
- Az elkészült diákhoz állítsatok be különböző áttűnéseket! Játsszátok le a diavetítést!
- Helyeztetek el egy alakzatot vagy képet. Változtassátok meg az alakzat körvonalának és a kitöltésének a színét!
- Mentsétek el a munkátokat, zárjátok be a prezentációt!

Kedvenc állatunk

Készítette:
Nagy Sára, Németh Zita
Osztály: 4. a

- Az erdei poszáta.

Ahogy arról már korábban volt szó, az elkészült digitális alkotásaidat **módosíthatod**. Ezt a prezentációkkal is megteheted. Bővítheted még diával, vagy beszúrhatsz egy képet, változtathatsz a szövegen, annak megjelenési formáján stb.

A módosított prezentációt kétféle módon mentheted. Ha a **mentés** funkciót választod, akkor ugyanaz a fájl fog módosulni, felülírva az eredeti tartalmat. Azonban ha a **mentés másként** lehetőséget választod, akkor megmarad az eredeti fájlod, miközben új névvel létrehozol egy másik fájlt a módosított tartalomnak.

Feladat

- Nyissátok meg az előző feladatban elkészült munkátokat! Bővítsétek ki egy újabb diával, amire egy képet tudtok elhelyezni!
- A korábban tanultak szerint keressetek egy képet a világhálón, amin a kiválasztott állat szerepel! Töltsétek le, és helyezzétek el a prezentációban! Ne feledkezzetek meg a képek forrásának feltüntetéséről!
- A diához állítsatok be egy általatok választott áttűnést!
- Mentsétek el másként a munkátokat!
- Hasonlítsátok össze az eredeti és a másként elmentett prezentációt!

17. Mozgassuk meg az elemeket!

Eddig megtanultad, hogy hogyan helyez el képet, szöveget a diáidon. Tudod a betűknek a típusát, színét és méretét módosítani. Az elmúlt órán megtanultad, hogy hogyan lehet különböző áttűnéseket beállítani a diák léptetéséhez. Ez alkalommal arról fogsz tanulni, hogy hogyan tudod a dián elhelyezett tartalmakat animálni.

Animáció

A legtöbb prezentációkészítő programban lehetőség van arra, hogy a diákon elhelyezett szöveg, alakzat vagy kép különböző, meghatározott effektusokkal, azaz **animációval** jelenjen meg. Például beúszhat vagy bepattoghat a szöveg/kép a diára, vagy megváltoztathatja a színét. Az alkalmazásokban többnyire lehetőség van az animációk sorrendjét is megadni.



Feladat

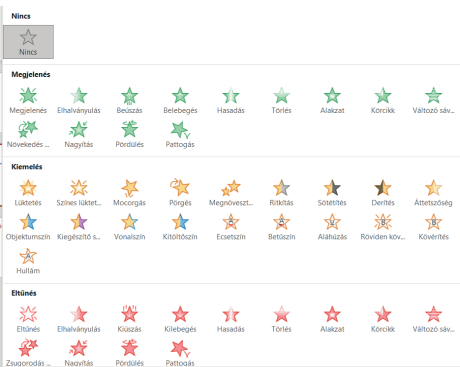
- Találjatok ki párokban egy-egy jelenetet. Ennek bármilyen témája lehet. Például: eveztek, bicikliztek, fociztok, társasjátékoztok stb.
- Ha kitaláltátok a jelenetet, valamilyen közös, összehangolt mozgással jelenjete meg az osztály előtt. Például együtt ugráljatok be.

A diákon megjelenő animációk különböző célokat szolgálhatnak. Ezzel lehetőség van **megjeleníteni, kiemelni és eltüntetni** a szöveget vagy képet, illusztrációt. A különböző csoportokba tartozó animációkat eltérő színnel szokták jelölni.

Feladat

- Indítsd el a prezentációszerkesztő alkalmazást, és tanítód segítségével keresd meg az animációk beállításának lehetőségét!
- Figyeld meg, hogy milyen animációkat lehet beállítani!

A különböző bemutatószerkesztő alkalmazásokban különféle lehetőségek állnak rendelkezésedre. Létezik olyan, ahol nincsenek a fentiek szerint csoportosítva a lehetőségek, illetve nem ajánl fel ennyifélet. Abban is lehet eltérés, hogy egy-egy tartalomhoz egy vagy több animációt rendelhetünk-e.



Ha animációt alkalmazol a prezentációdban, akkor egyéb beállítás nélkül, a vetítés során a billentyűzet *szóköz* gombjának vagy az egér bal gombjának lenyomásával fog megjelenni az animált alakzat.

Figyelem!

Amikor prezentációt készítesz, törekedj arra, hogy érdekes legyen a mondandó megjelenítése, azonban ne ess túlzásokba! Egy bemutatón belül legfeljebb 2-3 áttűnést és animációs lehetőséget használj!

Feladat

- Biztosan ismered a barkochba játékot, ahol gondolni kell valamire, és a társadnak ki kell találnia azt. Most egy ilyen játékot fogsz készíteni a bemutatószerkesztő alkalmazásban.

- Első dia:

Cím: „Kire gondoltam?”

- A betűtípust állítsd Comic Sans MS, vagy hasonló típusra!
- A betűméretet állítsd 48-asra!
- A szöveget igazítsd vízszintesen középre!

Szöveg:

- *A Duna jegén választották királlyá.*
- *Sok népmese szól róla.*
- *Igazságos volt.*
- A betűtípust állítsd Calibri Light, vagy hasonló típusra, és a betűméretet állítsd 40-esre!
- Minden tulajdonság más-más, általad meghatározott színben jelenjen meg!
- Minden sorhoz állíts be különböző animációkat, amivel megjelenik a szöveg!

- Második dia:

Cím: „Megfejtés”

- A betűtípust állítsd Comic Sans MS típusra!
- A betűméretet állítsd 48-asra!
- A szöveget igazítsd vízszintesen középre!

Szöveg: *Mátyás király*

- A betűtípust állítsd Calibri Lightra!
- A betűméretet állítsd 54-esre, és változtasd meg a szöveg színét!
- Állíts be hozzá egy animációt, amivel megjelenik a szöveg!

- Ha van időtök, készítsétek el a saját barkochbátokat a fenti lépéseket követve!

Kire gondoltam?

- A Duna jegén választották királlyá.
- Sok népmese szól róla.
- Igazságos volt.

Megfejtés

- Mátyás király

18. Nézzünk körbe!

Mostanra már megtanultad, hogyan kell képeket, alakzatokat, bemutatót készíteni digitális eszközzel. Ezt a tudást a következő években, a digitáliskultúra-tanulmányaid során még tovább fogod bővíteni. Hiszen egy prezentációba akár hang vagy videó is kerülhet majd. Emellett a fejlődő technika még sok lehetőséget nyújt az emberek számára, hogy digitális eszközök segítségével alkossanak meg valamit. Ezen az órán ilyen lehetőségekkel fogsz megismerkedni.

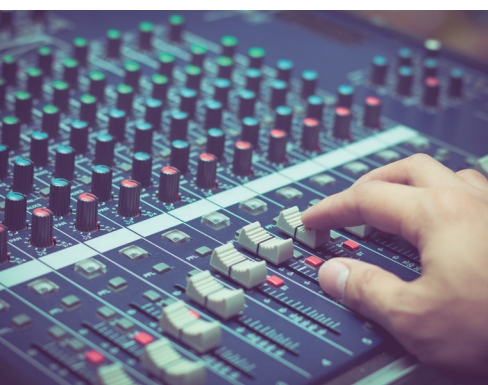
Feladat

- Csoportokban dolgozva figyeljétek meg a képeket, és beszéljétek meg, hogy milyen digitális eszközzel készülhettek az azokon látható tárgyak!



Hangszerkesztés

A digitális eszközök segítségével már könnyen lehet videót és hangot szerkeszteni. Ha hangot szeretnél felvenni, azt megteheted egy megfelelő program és egy mikrofonos fülhallgató segítségével is. Azonban már a legtöbb okostelefon is tud hangot rögzíteni. A rögzített hanganyagot különböző programok segítségével tetszésed szerint átalakíthatod. Léteznek olyan programok, ahol bármilyen hangszert meg lehet szólaltatni. Ezekből zeneszámokat lehet létrehozni, egyetlen valódi hangszer részvétele nélkül.



Videószerkesztés

Videót kamerával, telefonnal, webkamerával, tablettel, fényképezőgéppel vagy akár drónnal is tudsz rögzíteni. Az elkészült felvételeket videószerkesztő programmal átalakíthatod. Kivághatsz belőle egy-egy jelenetet, lassíthatsz vagy gyorsíthatsz a lejátszáson. A kész videófájl felhasználható akár egy prezentációban is.



Feladat

- Tanítód segítségével nézd meg, hogy az iskolai számítógépen milyen hang- vagy videószerkesztő program van telepítve!
- Párokban beszéljétek meg, hogy ti miről készítenétek videót! Osszátok meg társaitokkal! Vitassátok meg azt is, milyen nehézségeket, problémákat kellene megoldani!

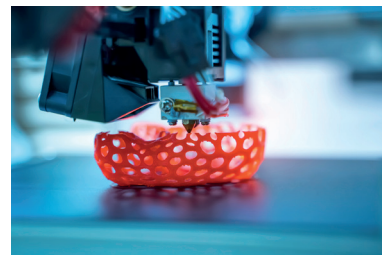
Képek, plakátok

Már láthattad, hogy a képszerkesztő programok segítségével egyszerű ábrákat lehet alkotni, fotókon, képeken módosítani. Ilyen programokkal tudnak a fotósok és grafikusok is dolgozni és tökéletes minőségben plakátokat, posztereket létrehozni. Léteznek olyan programok is, amelyekkel képzőművészeti alkotásokat lehet létrehozni. Olyan, mintha digitális eszközzel festene a művész. Ezt később ki lehet nyomtatni vászonra, papírra.



3D nyomtatás

Egyre gyakrabban találkozhattok az úgynevezett 3 dimenziós nyomtatókkal. Ezek a nyomtatók nem papírra nyomtatnak, hanem egy különleges műanyag felhasználásával képesek megalkotni azt a tárgyat, amit a hozzá tartozó alkalmazásban megtervezünk. A 3D nyomtatók segítségével ma már maketteket, illetve az orvoslásban fontos tárgyakat is létre lehet hozni. Néhány iskolában, digitális laborban, bemutatóteremben már ma is lehet ilyen eszközzel találkozni, és ki is lehet próbálni.



Feladat

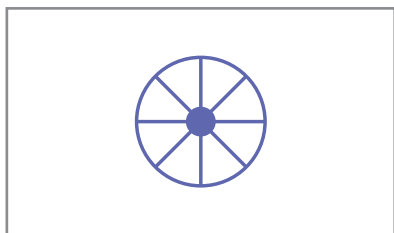
- Párokban beszéljétek meg, hogy ha kapnátok egy lehetőséget, ti mit nyomtatnátok ki 3D nyomtatóval! Miért?
- Tanítótok segítségével keressetek olyan videókat, ahol a 3D nyomtató működését láthatjátok!
- Járjatok utána, hogy hol tudnátok megnézni egy igazi, működő 3D nyomtatót!

19. Összefoglalás

Ebben a fejezetben tovább gyakoroltad, mélyítetted a tudásodat a képszerkesztés és bemutatókészítés területén. Ezen az órán egy olyan feladatot kell párban megoldani, amivel átisméltitek a tanultakat.

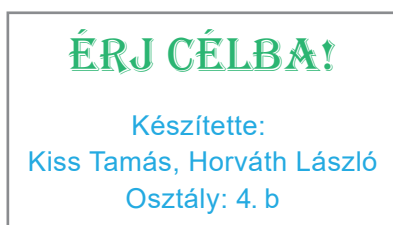
Feladat

a)



- Párokban találjatok ki egy társasjátékot, és alkossatok hozzá szabályokat!
- Készítsetek rajzolóprogramban egy szerencsekártyát, amit a játék során fel lehet használni!
- Először rajzoljatok egy nagyobb téglalapot, ez lesz a kártya kerete.
- Készítsétek el a szerencse szimbólumát, egy lóherét! A lóhere létrehozásához csak egy szívet rajzoljatok, amivel az eddig tanult műveleteket alkalmazva alkotjátok meg a lóherét.
- A kész lóherét legalább 2 különböző méretben helyezétek el a kártyán!
- Jól olvashatóan írjátok rá a kártyára a szerencsés üzenetet! Próbáljatok ki többféle betűtípust és színt!
- Tegyük még izgalmasabbá a játékot! Készíthettek balszerencsekártyát is.
- Ehhez érdemes egy másik szimbólumot használni a lóhere helyett, például egy balszerencsekereket.

b)



- Készítsetek egy legalább 4 diából álló prezentációt, amiben bemutatjátok társaitoknak a kitalált játékot!
- Első diának egy olyan elrendezésű diát válasszatok, ahol a cím van a középpontban!
 - Írjátok fel címnek a játék nevét!
 - Tüntessétek fel a neveteket, osztályotokat!
 - Változtassátok meg a betűk típusát, méretét, színét tetszés szerint!

- Második diának olyan elrendezést válasszatok, ahol a cím alatt szöveget tudtok elhelyezni!
 - Címnek írjátok fel: „Szabályok”!
 - Szövegnek írjátok le a szabályokat röviden, legfeljebb 3 mondatban! Minden mondat új sorban kezdődjön!
 - Változtassátok meg a betűk típusát, méretét, színét tetszés szerint!
 - Minden sorhoz rendeljétek egy-egy animációt, amivel a vetítés során megjelenik a szöveg!
- Harmadik diának is olyan elrendezést válasszatok, ahol a cím alatt szöveget tudtok elhelyezni!
 - Címnek írjátok fel: „Szükséges eszközök”!
 - A szövegrészben soroljátok fel a szükséges eszközöket!
 - Változtassátok meg a betűk típusát, méretét, színét tetszés szerint!
 - Minden sorhoz rendeljétek egy-egy animációt, amivel a vetítés során megjelenik a szöveg!
- Negyedik diának olyan elrendezést válasszatok, ahol a cím alatt képet tudtok elhelyezni!
 - Címnek írjátok fel: „Szerencsekártya”!
 - Helyezétek el a rajzolóprogramban elkészített szerencsekártyákat!
 - Ha szükséges, a méretezőpontok segítségével módosítsatok a méretén! Igazítsatok a dia közepére!
- Minden elkészült diához állítsatok be egy-egy nektek tetsző áttűnést!
- A prezentációt kiegészíthetitek további diákkal, amelyeken például megjelenik, hogy hányan játszhatják, mennyi ideig tart egy kör, stb.
- Ha van lehetőségetek, mutassátok be a társaitoknak a prezentációtokat!
- Ha van lehetőségetek, más tanórán alkossátok meg a kitárlt játékot! Próbáljátok ki!

Szabályok

- A cél a saját bábút a célba juttatni.
- Ahányat dobunk, annyit lépünk.
- Trükkös mezők: vissza az elejére, kimaradsz a dobásból, kettőt ér a dobásod.

Szükséges eszközök

- dobókocka
- 4 bábu
- szerencsekártya

Szerencsekártya

Rád mosolygott
a szerencse!



Ma dupla esti mesét kapsz.