

Zadania dodatkowe

Uwaga: Do rozwiązywania zadań możesz zastosować wybrany edytor grafiki, chyba że w zadaniu został polecony konkretny program.

Zadanie 1. Zmieniamy kolory (tematy 3. i 4.)

1. Otwórz plik *Kwiat*.
2. Zmień kolory pól ograniczonych krzywymi, korzystając z możliwości zastosowania kolorów niestandardowych. Dorysuj dodatkowe elementy.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 2. Kopiujemy fragmenty rysunku (tematy 4. i 5.)

1. Otwórz plik *Łańcuchy*.
2. Utwórz łańcuchy składające się z poszczególnych figur.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Uwaga: W przypadku programu GIMP każdy łańcuch umieść na oddzielnej warstwie.

Zadanie 3. Wykonujemy operacje na fragmentach rysunku (temat 5.)

1. Otwórz plik *Wzór*. Jaką technikę wykorzystano, aby wykonać ten rysunek?
2. Utwórz nowy plik w edytorze grafiki. Wykonaj podobny rysunek, w którym zamiast prostokątów wykorzystasz okręgi.
3. Zapisz plik pod nazwą *Okręgi*.

Zadanie 4. Kopiujemy fragmenty rysunku (tematy 4. i 5.)

1. Otwórz plik *Lasek*.
2. Z przykładowych elementów (drzew) utwórz obraz lasu.
3. Uzupełnij rysunek o inne elementy.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 5. Korzystamy z możliwości pochylania obrazu (temat 5.)

1. Otwórz plik *Lasek*.
2. Skopiuj jedno drzewo z tego pliku.
3. Utwórz nowy plik w edytorze graficznym (w przypadku programu GIMP utwórz nową warstwę). Wklej drzewo.
4. Korzystając z możliwości pochylania, kopiowania i wklejania obrazu, utwórz obraz, w którym wszystkie drzewa będą pochylone.
5. Wprowadź u dołu rysunku napis koloru zielonego „Las w czasie wichury”.
6. Zapisz plik pod nazwą *Wichura*.

Zadanie 6. Kopiujemy fragmenty rysunku (tematy 4. i 5.)

1. Otwórz plik *Stado*.
2. Z przykładowego elementu (koza) utwórz obraz stada kóz.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 7. Kopiujemy fragmenty rysunku (tematy 4. i 5.)

1. Otwórz plik *Osiedle górskie*.
2. Przygotuj wzór domku i utwórz osiedle w górach.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 8. Wprowadzamy napisy, korzystając z Pędzla (tematy 3. i 4.)

1. Otwórz plik *Truskawka*.
2. Korzystając z narzędzia **Pędzel**, napisz na tle owocu treść życzeń dla swojej babci z okazji Dnia Babci. Zastosuj odpowiedni kolor i grubość pędzla, aby tekst był dobrze widoczny.
3. Zapisz plik pod nazwą *Życzenia dla babci*

Zadanie 9. Rysujemy szkołę w perspektywie (temat 3.)

1. Otwórz plik *Perspektywa*.
2. Zastanów się, w jaki sposób został wykonany ten rysunek.
3. Utwórz nowy plik w edytorze grafiki i narysuj obraz swojej szkoły w perspektywie.
4. Zapisz plik pod nazwą *Moja szkoła*.

Zadanie 10. Rysujemy naszą okolicę (temat 3.)

1. Utwórz nowy plik w edytorze grafiki. Narysuj obraz okolicy, w której mieszkasz. Obraz ma przedstawiać aktualną porę roku.
2. Zapisz plik pod nazwą *Moja okolica*.

Zadanie 11. Rysujemy baśniowy las (tematy 4. i 5.)

1. Utwórz nowy plik w edytorze grafiki. Narysuj obraz przedstawiający tajemniczy las z bajki.
2. Zapisz utworzony plik pod nazwą *Baśniowy las*.

Zadanie 12. Rysujemy kartkę świąteczną (tematy 4. i 5.)

1. Utwórz nowy plik w edytorze grafiki. Narysuj kartkę świąteczną z okazji świąt Bożego Narodzenia.
2. Zapisz utworzony plik pod nazwą *Święta*.

Zadanie 13. Rysujemy łąkę (tematy 4. i 5.)

1. Utwórz nowy plik w edytorze grafiki. Narysuj obraz łąki.
2. Zapisz plik pod nazwą *Łąka*.

Zadanie 14. Kopiujemy fragment rysunku (temat 5.)

1. Narysuj góry i jeden świerk.
2. Wykonaj trzykrotnie kopię drzewa.
3. Aby ułatwić sobie pracę, zaznacz trzy drzewa i skopiuj je do **Schowka**, a następnie wklej do rysunku. Co stało się z rysunkiem pojedynczego drzewa przechowywanym w **Schowku**?
4. Rysunek zapisz w pliku pod nazwą *Drzewa*.

Zadanie 15. Uzyskujemy efekty animowane (temat 5.)

1. Otwórz w programie GIMP plik zapisany w zadaniu 14. Rysunek przedstawia gotowe tło do bajki o Czerwonym Kapturku. Dorysuj Czerwonego Kapturka i wilka, który będzie wyglądał zza drzewa i chował się za nie (postać wilka ma być animowana).
2. Zapisz plik pod nazwą *Bajka*.

Zadanie 16. Wycinamy fragment rysunku i wklejamy do tego samego rysunku (temat 5.)

1. Otwórz plik *Drzewa* zapisany w zadaniu 14.
2. Wytnij kilka drzew i umieść w innym miejscu, a w pustym miejscu narysuj leśnicówkę.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 17. Wklejamy fragment rysunku do innego rysunku (temat 5.)

1. Przygotuj rysunek, na którym przedstawisz widok z okna w górskim schronisku.
2. Otwórz plik zapisany w zadaniu 16. Zaznacz i skopiuj do **Schowka** odpowiedni fragment krajobrazu. Wklej zawartość **Schowka** do nowego rysunku.
3. Zapisz plik pod nazwą *Za oknem*.

Zadanie 18. Wykonujemy przekształcenia napisu (temat 5.)

1. Umieść w obszarze do rysowania napis *Komputer*.
2. Korzystając z możliwości przekształcania obrazu, utwórz trzy pozostałe napisy tak jak na rysunku 1.
3. Zapisz plik pod nazwą *Komputer*.



Rys. 1. Przykład przekształceń napisu

Zadanie 19. Kopiujemy wielokrotnie ten sam element (temat 5.)

1. W programie Paint ciekawe rezultaty kopiowania można uzyskać, gdy zaznaczymy dany element obrazu, a następnie, trzymając równocześnie wciśnięty klawisz **Shift** i lewy przycisk myszy, będziemy „przeciągać” kopiowany element po ekranie. Fragment takiego obrazu pokazany jest na rysunku 2.
2. Narysuj obraz składający się z wielokrotnie kopiowanych figur geometrycznych.
3. Zapisz plik pod nazwą *Abstrakcja*.



Rys. 2. Efekt kopiowania fragmentu rysunku z użyciem klawisza **Shift**

Zadanie 20. Umieszczamy napis na obrazie (temat 4.)

1. Utwórz rysunek, na którym przedstawisz schematycznie, w postaci prostokątów, rodzaje pamięci komputera: pamięć zewnętrzną i wewnętrzną.
2. Opisz rysunek.
3. Zapisz plik pod nazwą *Pamięć*.

Zadanie 21. Umieszczamy napis na obrazie (temat 4.)

1. Narysuj schematycznie proces instalowania i uruchamiania programu komputerowego.
2. Opisz rysunek.
3. Zapisz plik pod nazwą *Uruchom*.

Zadanie 22. Umieszczamy napis na obrazie (temat 4.)

1. Utwórz rysunek, który będzie przedstawiał schemat zestawu komputerowego.
2. Opisz rysunek.
3. Zapisz plik pod nazwą *Komputer*.

Zadanie 23. Umieszczamy napis na obrazie (temat 4.)

1. Otwórz plik *Zdjęcie1.jpg* w programie GIMP. W dolnej części zdjęcia umieść napis: „Zamek Książ – Park Miniatur Zabytków Dolnego Śląska w Kowarach”.
2. Zapisz plik pod nazwą *Zamek*.

Zadanie 24. Wykonujemy operacje na fragmencie rysunku (temat 5.)

1. Zaprojektuj ogrodzenie domu. Zauważ, że wiele elementów w płocie powtarza się, np. sztachety. Zobacz wzór w pliku *Płotek.bmp*.
2. Zapisz plik pod nazwą *Ogrodzenie*.

Zadanie 25. Wykonujemy operacje na fragmencie rysunku (temat 5.)

1. Zaprojektuj swój przyszły dom. W projekcie wykorzystaj ogrodzenie utworzone w zadaniu 24.
2. Zapisz plik pod nazwą *Dom*.

Zadanie 26. Wykonujemy operacje na fragmencie rysunku (temat 5.)

1. Zaprojektuj elewację frontową wielopiętrowego budynku współczesnego banku.
2. Zapisz plik pod nazwą *Bank*.

Zadanie 27. Zmieniamy kolory zdjęcia (temat 5.)

1. W programie GIMP otwórz plik *Zdjęcie2.jpg*. Zastosuj zmianę kolorów zdjęcia.
2. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 28. Stosujemy filtry (temat 5.)

1. W programie GIMP otwórz plik *Zdjęcie12.jpg*. Zastosuj wybrany filtr.
2. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 29. Tworzymy fotomontaż (temat 5.)

1. Utwórz fotomontaże, stosując pracę z warstwami obrazu i odpowiednie narzędzie selekcji, np. **Inteligentne nożyce**.
2. Do wykonania fotomontaży wykorzystaj zdjęcia zapisane w plikach:
 - a. Zdjęcie4.jpg, Zdjęcie5.jpg,
 - b. Zdjęcie7.jpg, Zdjęcie8.jpg,
 - c. Zdjęcie3.jpg, Zdjęcie6.jpg,
 - d. Zdjęcie9.jpg, Zdjęcie12.jpg, Zdjęcie13.jpg, Zdjęcie14.jpg.
3. Piąty fotomontaż przygotuj, wybierając zdjęcia według własnego pomysłu.