

Zadania dodatkowe

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

Zadanie 1. Zmieniamy kolory zdjęcia (temat 3.)

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

Zadanie 2. Stosujemy filtry (temat 3.)

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

Zadanie 3. Rysujemy szkołę w perspektywie (temat 4.)

1. Otwórz plik *Perspektywa.png*.
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 4. Wykonujemy operacje na fragmencie rysunku (temat 4.)

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

Zadanie 5. Wykonujemy operacje na fragmencie rysunku (temat 4.)

1. Zaprojektuj swój przyszły dom. W projekcie wykorzystaj ogrodzenie utworzone w zadaniu 3.
2. Zapisz plik pod nazwą *Dom*.

Zadanie 6. Wykonujemy operacje na fragmencie rysunku (temat 4.)

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

Zadanie 7. Rysujemy figury geometryczne i umieszczamy napis na obrazie (tematy 3. i 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 8. Rysujemy figury geometryczne i umieszczamy napis na obrazie (tematy 3. i 4.)

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

Zadanie 9. Rysujemy figury geometryczne i umieszczamy napis na obrazie (tematy 3. i 4.)

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

Zadanie 10. Umieszczamy napis na zdjęciu (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 11. Umieszczamy napis na zdjęciu (temat 4.)

1. Otwórz plik *Zdjęcie 12*.
2. Korzystając z narzędzia Tekst, napisz (na części zdjęcia koloru zielonego) treść życzeń dla swojej babci z okazji Dnia Babci. Zastosuj odpowiedni kolor czcionki, aby tekst był dobrze widoczny.
3. Zapisz plik pod nazwą *Życzenia dla babci*.

Zadanie 12. Tworzymy fotomontaż (temat 4.)

1. W programie GIMP utwórz fotomontaż, 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 (zastosuj również niewykorzystanie wcześniej zdjęcia).

Zadanie 13. Rysujemy figury geometryczne (temat 3.)

1. Zaprojektuj pokój swoich marzeń. Narysuj jego rzut (widok z góry). Ustaw meble i inne sprzęty, np. stolik pod komputer, półki na książki, łóżko, okrągły stolik, akwarium, psie legowisko w kształcie elipsy, trójkątny stojak na kwiaty. Staraj się zachować odpowiednie proporcje rysowanych elementów.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *Pokoik*.

Zadanie 14. Modyfikujemy rysunek (temat 3.)

1. Popraw rysunek zapisany w zadaniu 11. Zmień kolory mebli, stosując kolory niestandardowe. Dodaj kolorowe obramowanie pokoju. Zaznacz okna i drzwi. Usuń zbędne sprzęty lub dorysuj dodatkowe.
2. Zapisz plik pod nazwą *Nowy pokój*.

Zadanie 15. Tworzymy kompozycje graficzne i umieszczamy napisy (tematy 3. i 4.)

1. Utwórz rysunek przedstawiający schemat zestawu komputerowego.
2. Podpisz elementu zestawu.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *Komputer*.

Zadanie 16. Tworzymy kompozycje graficzne i umieszczamy napisy (tematy 3. i 4.)

1. Narysuj schematycznie hierarchiczną strukturę folderów.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *Hierarchia*.

Wskazówka: Hierarchiczną strukturę folderów można porównać do drzewa (pień, konary, gałęzie, liście) lub do biblioteki, gdzie nadrzędnym folderem może być główne pomieszczenie, w nim znajdują się określone działy (foldery podrzędne), w działach – regały (foldery podrzędne dla działu), a na regałach – książki (jako pliki).

Zadanie 17. Rysujemy figury geometryczne (temat 3.)

1. Narysuj koło i wycinek koła.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *Koło*.

Zadanie 18. Tworzymy kompozycje graficzne i umieszczamy napisy (tematy 3. i 4.)

1. Narysuj obraz ilustrujący twierdzenie Pitagorasa.
2. Umieść na rysunku odpowiednie opisy, w tym wzór na twierdzenie Pitagorasa.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *Pitagoras*.

Zadanie 19. Tworzymy kompozycje graficzne (tematy 3-5)

1. Korzystając z możliwości rysowania figur geometrycznych, przygotuj projekt ogrodu wokół domu (w przypadku grafiki 2D - rzut z góry). W ogrodzie powinny się znaleźć: sadzawka, klomby, drzewa, ścieżki, ławka, krzesa i stół ogrodowy.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *Ogród*.

Wskazówka: Drzewa i krzewy na tego rodzaju projekcie rysuje się w kształcie kół.

Zadanie 20. Tworzymy kompozycje graficzne (tematy 3-5)

Zaprojektuj stadion olimpijski (rzut z góry).
Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *Stadion*.

Zadanie 21. Tworzymy kompozycje graficzne (tematy 3-5)

1. Narysuj w edytorze grafiki plan (w przypadku grafiki 2D rzut z góry) pracowni komputerowej. Pamiętaj o zachowaniu odpowiednich proporcji. Podpisz poszczególne elementy rysunku.
2. Zapisz plik pod nazwą *Klasa*.

Zadanie 22*. Tworzymy kompozycje graficzne (tematy 3. i 4.)

1. Zaprojektuj w edytorze graficznym reklamę swojej szkoły. Jeśli masz takie możliwości, wykonaj zadanie w profesjonalnym edytorze. Możesz skorzystać również z dostępnych urządzeń zewnętrznych, np. skanera, aby wstawić do reklamy zdjęcie szkoły.
2. Zapisz plik pod nazwą *Reklama*.

Zadanie 23*. Tworzymy kompozycje graficzne (tematy 3. i 4.)

1. Narysuj w edytorze grafiki schematycznie zasadę działania **Schowka**.
2. Zapisz plik pod nazwą *Schówek*.

Zadanie 24*. Tworzymy kompozycje graficzne (temat 3.)

1. Jeśli w twoim smartfonie jest zainstalowana aplikacja do edycji zdjęć, porównaj jej funkcje z możliwościami programu GIMP.
2. Przedstaw porównanie w tabeli edytora tekstu.

Zadanie 25*. Stosujemy narzędzia zaznaczania (temat 5.)

1. Sprawdź, jakie inne narzędzia do zaznaczania fragmentów obrazu udostępnia program GIMP i wypróbuj ich działanie – stwórz własną kompozycję z różnych obrazów. Możesz wykorzystać zdjęcia z własnych zbiorów.
2. Zapisz plik pod nazwą *Kompozycja*.

Zadanie 26*. Korzystanie z warstw obrazu (temat 4.)

1. Korzystając z Internetu i dodatkowych źródeł, zapoznaj się z innymi możliwościami pracy z warstwami obrazu, m.in. z możliwością grupowania warstw. Utwórz według własnego pomysłu obraz składający się z kilku warstw. Możesz wykorzystać zdjęcia z własnych zbiorów lub pobrane z Internetu.
2. Zapisz plik pod nazwą *Pomysł*.

Zadanie 27*. Tworzymy projekt pokoju w grafice 3D (temat 5.)

1. Narysuj w edytorze grafiki obraz przedstawiający projekt twojego pokoju w perspektywie. Powinny być widoczne trzy ściany.
2. Zapisz plik pod nazwą *Mój pokój*.