

Grafika komputerowa

imię i nazwisko	
klasa	
data	
liczba punktów	
ocena	

1. (2 p.) Utwórz na pulpicie swojego komputera folder o nazwie *Sprawdzian z działu 2*. Przenieś do niego plik *Cytryna.bmp*, który znajdziesz w miejscu wskazanym przez nauczyciela.

2. (1 p.) Otwórz plik *Cytryna.bmp* w programie Paint, a następnie zapisz jego kopię w formacie *JPG* w utworzonym przez siebie folderze.

3. (2 p.) Sprawdź rozmiary obu plików i wpisz ich wartości do poniższej tabeli.

Nazwa pliku	Rozmiar pliku
<i>Cytryna.bmp</i>	
<i>Cytryna.jpg</i>	

4. (1 p.) Uporządkuj etapy tworzenia dokumentu komputerowego. Wpisz właściwe liczby (1–4) w odpowiednie okienka.

<input type="checkbox"/>	Opracowanie dokumentu
<input type="checkbox"/>	Utworzenie nowego dokumentu
<input type="checkbox"/>	Zapisanie dokumentu
<input type="checkbox"/>	Uruchomienie programu

5. (4 p.) Uruchom program *Gimp* i utwórz nowy obraz o wymiarach: 1754 × 2480 pikseli. Narysuj w nim trzy figury: kwadrat, trójkąt, koło.

6. (1 p.) Utworzony przez siebie plik zapisz w folderze *Sprawdzian z działu 2* pod nazwą *Figury.xcf*.

7. (5 p.) Wykonaj poniższe instrukcje.

1. Utwórz w programie *Gimp* obraz o wymiarach: 297,01 × 209,97 mm.
2. Otwórz w nim plik *Cytryna.bmp*.
3. Następnie skopiuj obraz do dwóch osobnych warstw.
4. Ułóż cytryny tak, aby były widoczne wszystkie trzy – obok siebie.
5. Na dole obrazu umieść napis: *Trzy cytryny*.
6. Wytnij jedną cytrynę i usuń tło
7. Zapisz obraz pod nazwą *Cytryny.xcf* w folderze *Sprawdzian z działu 2*.