


Temat: Przekształcamy obraz.

Linia krzywa  to jedno z najtrudniejszych narzędzi programu Paint, ale efekty, które możemy przy jej pomocy osiągnąć bywają zdumiewające. **Wszystkie rysunki zapisuj jako PNG** na dysku **W: //Klasa5/Rysunki**. Pamiętaj aby nadać im właściwe dla zawartości nazwy.







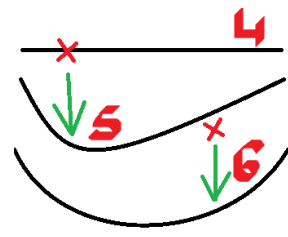
Zadanie 1

Narysuj buźkę — taką jak na rysunku



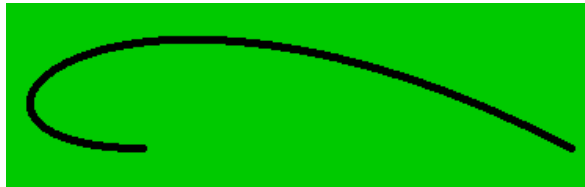
ETAPY PRACY

1. Uruchom program Paint.
2. Ustal atrybuty obrazu (**Plik ▶ Właściwości**) — samodzielnie zdecyduj o rozmiarze rysunku. W trakcie rysowania możesz zmienić jego rozmiar, gdy zajdzie taka potrzeba.
3. Wypełnij tło kolorem.
4. Wybierz narzędzie **krzywa** . Ustal kolor i grubość linii rysowania . Ustaw wskaźnik myszy w obszarze rysowania i przeciągnij, rysując linię. Pod koniec rysowania zwolnij przycisk myszy.
5. **Chwyć za kreskę** wskaźnikiem myszy w jej **1/4 długości** (zmieni on kształt na ) , przeciągnij w dół, aż uzyskasz właściwe wygięcie linii, i zwolnij przycisk myszy. *Pamiętaj aby pierwsze wygięcie wykonać na krawędzi kreski od której rozpoczęłeś rysowanie.*
6. Co dalej? Musisz ponownie chwycić kreskę w **3/4 długości linii** i przeciągnąć w dół aż do uzyskania pożądanego kształtu wygięcia.
7. Aby **zatwierdzić** wybór, kliknij ponownie **LPM** na kartce.
8. Za pomocą narzędzia **Owal/Elipsa** narysuj oczy. By jedno i drugie było takie samo wykorzystaj opcję **Kopiuj/Wklej**.
9. Dorysuj nos za pomocą narzędzia  Zapisz rysunek.




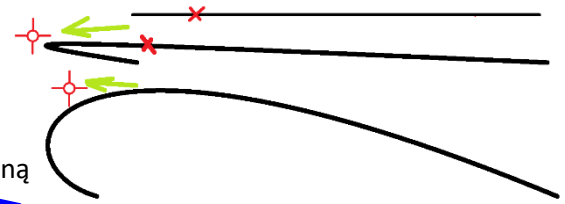
Zadanie 2

Ustal atrybuty obrazka na 15cmx10cm. Wykonaj rysunek **fali**
Atrybuty: **Plik ▶ Właściwości ▶ Centymetry**



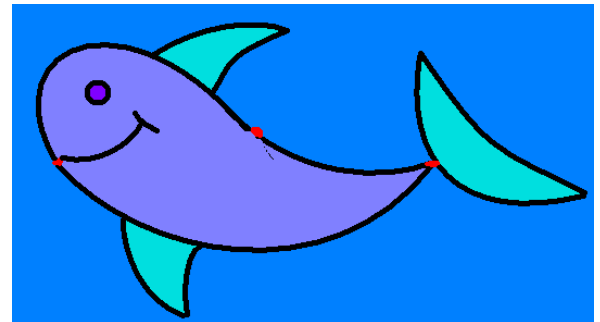
Zadanie 3

Narysuj **krzywą** przedstawioną na rysunku obok.
etapy pracy 



Zadanie 4

Narysuj **uśmiechniętą rybę**. Zapisz plik na dysku, nadając mu nazwę **ryba.png**

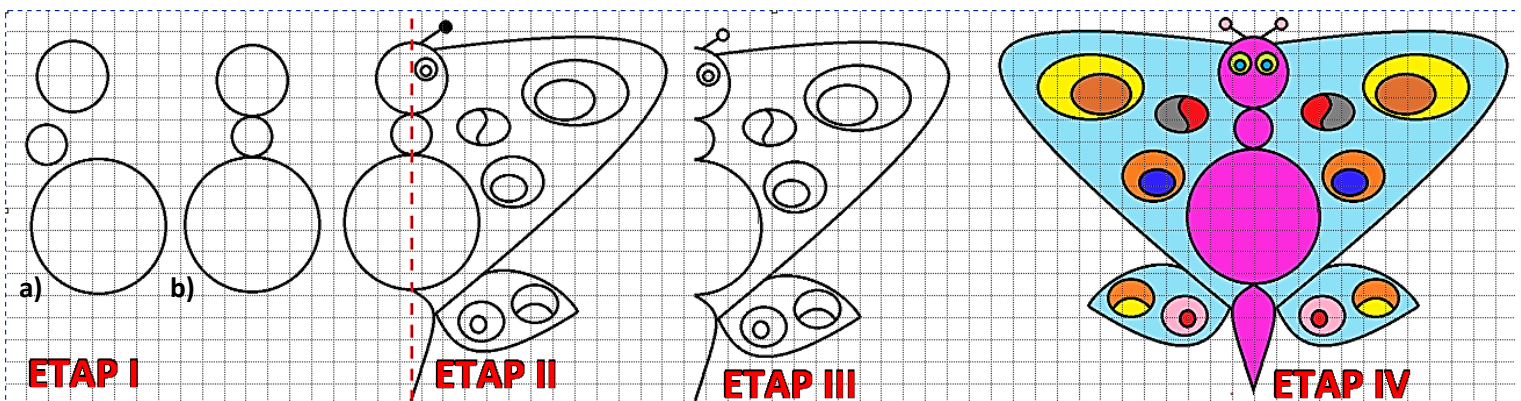


Odbicie lustrzane, pochylanie, obracanie całego rysunku lub tylko jego fragmentów w pionie albo poziomie o podany kąt

Zadanie 5

Narysuj **motyla**. Ćwiczenie wykonaj zgodnie z opisanymi poniżej wskazówkami, krok po kroku.

1. **Ustal rozmiar rysunku: 26 x 18 cm** (**Plik ▶ Właściwości ▶ Centymetry**) (acha... **szerokość x wysokość** kartki)





Etap I

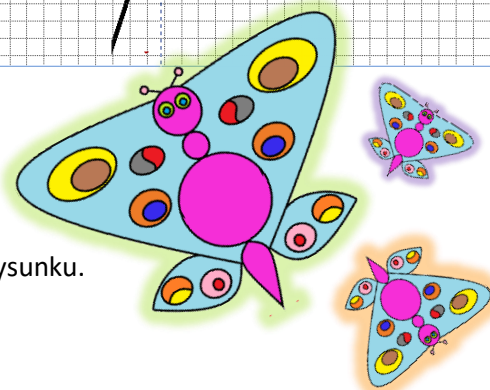
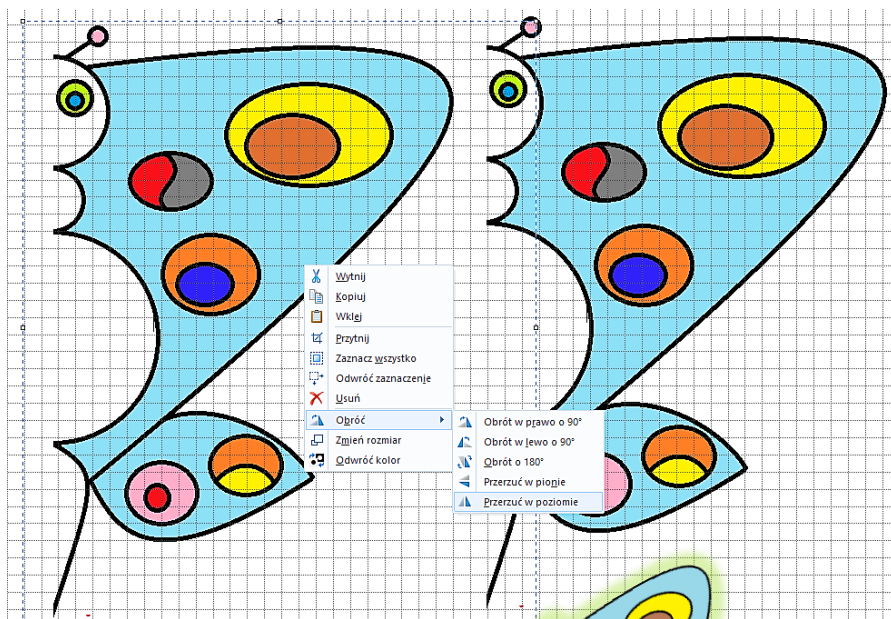
1. Przy użyciu narzędzia **Owal** narysuj trzy okręgi o różnej wielkości. Będzie to tułów motyla.
2. Ustaw Owale **pionowo** w jednej linii. W tym celu użyj opcji zaznaczania: karta **Narzędzia główne**, grupa **Obraz**, przycisk **Zaznacz**, opcja **Zaznaczenie prostokątne** oraz **Zaznaczenie przezroczyste**. Przydatne będzie również wyświetlenie **linii siatki** (karta **Widok**, grupa **Pokaż lub ukryj**).
2. Zaznaczaj kolejne okręgi i ustawiaj je jeden pod drugim.

Etap II

1. Skoro masz już tułów, dorysuj skrzydło i dolną część tułowia za pomocą narzędzia **Kształty** ► **Krzywa**, a wzory na skrzydło i oko — za pomocą narzędzia **Kształty** ► **Owal**. Jeśli popełnisz błąd, możesz skorzystać z gumki lub przycisku **Cofnij**.
2. Rezultat powinien przypominać kompozycję podobną do tej z rysunku. **Zaznacz dokładnie połowę motyla**.
3. Zastosuj polecenia **Kopiuj** i **Wklej**. Możesz wkleić ów fragment na tej samej lub nowej kartce.

Etap III

1. Po wklejeniu połowy motyla i wybraniu barw poszczególnych elementów pokoloruj rysunek przy użyciu przycisku **Wypełnij kolorem** — w znany Ci już sposób.
2. Za pomocą przycisku **Zaznacz** zaznacz rysunek i przenieś go na środek kartki (wskaźnik ma kształt )
3. Zastosuj funkcje **Kopiuj** i **Wklej**.
4. Wklejony rysunek obróć tak, by uzyskać dwie połówki motyla. W tym celu wybierz z menu podręcznego (Kliknij **PPM** na wklejonej połówce) funkcję: **Obróć** ► **Przerzuć w poziomie**.
5. Po przerzuceniu w poziomie pozostaje tylko za pomocą wciśniętego **LPM** (wskaźnik ma kształt ) ustawić połówki motyla obok siebie, jak pokazano na rysunku.



Etap IV

1. **Podpisz** rysunek **swoim imieniem i nazwiskiem**. Użyj przycisku **Tekst**, aby wpisać w polu tekstowym potrzebne dane. Gotowy motyl jest widoczny na rysunku.
2. Zapisz rysunek w pliku o nazwie **motyl.png** w swoim katalogu **Rysunki**.

Zadanie 6*****

Zaprojektuj **logo Szkolnego Klubu Pływackiego**. Wykorzystaj narzędzia poznane na dzisiejszej lekcji. Skorzystaj ze schowka. Pracę zapisz na dysku nadając jej nazwę **logo_klubu_plywackiego.png**



Bądź kreatywna/y wymyśl własny wzór!!!

Praca domowa – zadania praktyczne. Ustal kartkę na 26x18 (pracę wyślij do oceny: cichosz.szkola@gmail.com)

Dla wszystkich do wyboru jedna z 2 opcji:

1. Narysuj **akwarium**, a w nim 7 takich samych rybek różniących się od siebie tylko rozmiarem. Rybkę wykonaj stosując zasady z zadania 4
2. Wykonaj rysunek przedstawiający **to samo drzewo** w różnych porach roku (musisz je kopiować, wklejać i modyfikować). Skorzystaj ze schowka, tworząc rysunek. Przykład obok.

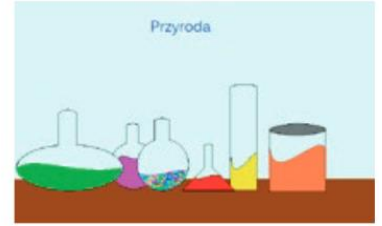


Dla chętnych – w przypadku wybrania tej opcji nie musisz wykonywać zadania dla wszystkich. Do wyboru:

1. Narysuj **słonia** z użyciem narzędzia – **krzywa**. Oczywiście zaprojektuj otoczenie itd.
2. Zaprojektuj **okładki zeszytów szkolnych** do różnych przedmiotów. Przykłady pokazano na następnej stronie. Zapisz pliki, nadając im właściwe nazwy, a następnie wyślij te pliki e-mailem nauczycielowi do oceny. (3 – 4 okładki)

Więcej na następnej stronie...

- Niech okładki mają format zeszytów szkolnych.
- Bądź kreatywny/kreatywna, wymyśl własne wzory.
- Ważny jest również format pracy. Proponowane atrybuty kartki: 14,8x21 lub 21x14,8 (połowa kartki A4). Ponieważ od tego zależy będzie późniejsza jakość wydruku



3. Wykonaj rysunek przedstawiający **graffiti** kolorowych liter. Zapisz plik, nadając mu właściwą nazwę, następnie wyślij pracę e-mailem nauczycielowi do oceny.

