

SPRAWDZIAN PRAKTYCZNY

GIMP & CANVA

Przed przystąpieniem do rozwiązywania zadań przeczytaj uważnie całą treść sprawdzianu.

Instrukcje wstępne:

1. Twoim pierwszym krokiem powinno być utworzenie na pulpicie komputera folderu o nazwie „**Programy graficzne – sprawdzian**”, w którym należy zapisywać wszystkie pliki utworzone podczas dzisiejszej pracy.
2. Do wykonania zadań w programie GIMP wykorzystaj udostępnione przez nauczyciela pliki graficzne o nazwach: **droga.png** oraz **auto.png**.
3. Pamiętaj, aby po zakończeniu wszystkich zadań przenieść cały utworzony folder do swojego folderu imiennego na dysku sieciowym lub w inne miejsce wskazane przez nauczyciela.

ZADANIE 1 – GIMP

Cel: Wykorzystanie narzędzi zaznaczania, pracy na warstwach oraz stworzenie animacji poklatkowej.

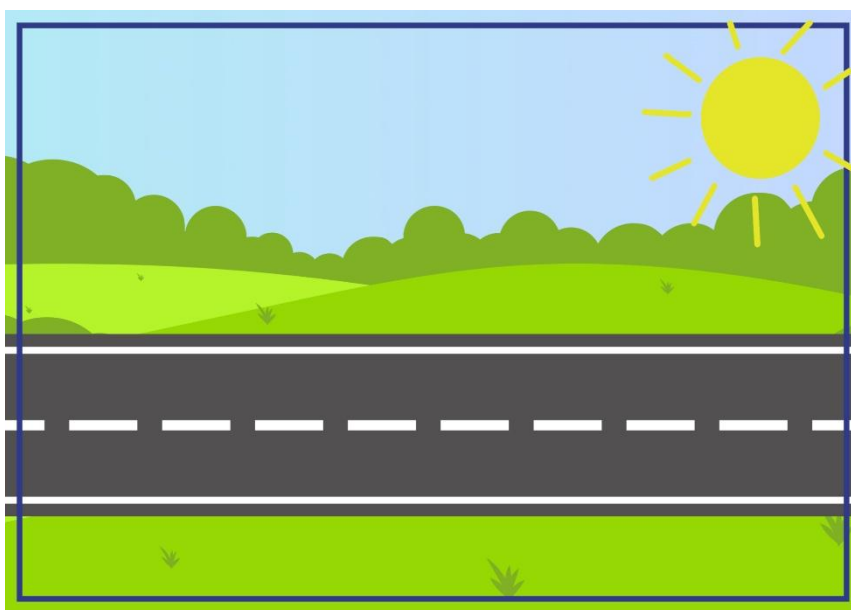
Część 1. Przygotowanie scenerii:

1. Otwórz w programie GIMP plik droga.png.



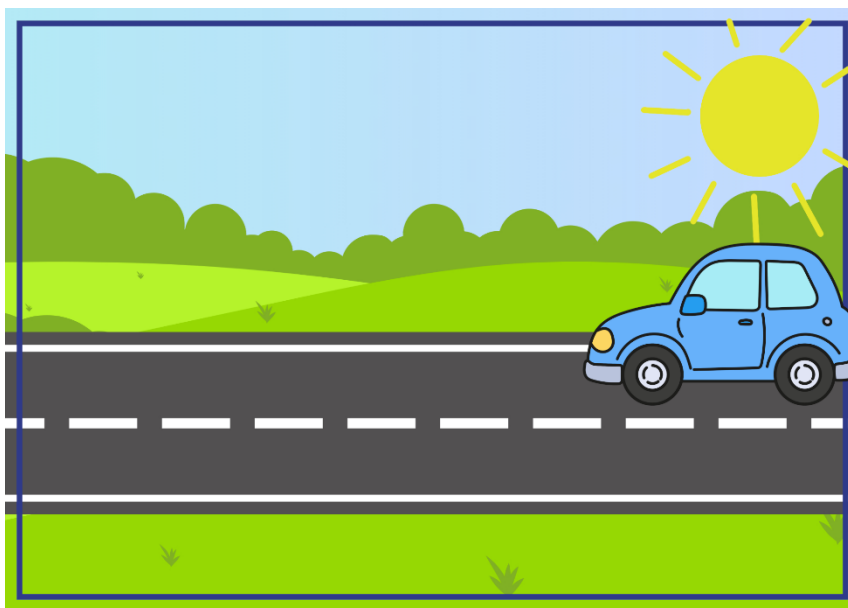
2. Na otwartej grafice utwórz cienką, niebieską ramkę wzdłuż brzegów obrazu (bez wypełnienia). W tym celu użyj narzędzia **Zaznaczenie prostokątne** oraz opcji **Edycja -> Rysuj wzdłuż zaznaczenia**.
3. W prawym górnym rogu narysuj słońce. Użyj narzędzia **Zaznaczenie eliptyczne** do stworzenia koła i wypełnij je wybranym kolorem. Następnie, za pomocą narzędzia **Pędzel** lub **Ołówek**, dorysuj proste promienie.
4. Zapisz ten etap pracy jako projekt pod nazwą: **tlo_projekt.xcf**.
5. Wyeksportuj projekt do formatu JPG pod nazwą: **tlo_projekt.jpg**.

Przykładowy efekt pracy po wykonaniu tego etapu:



Część 2. Tworzenie animacji:

1. Otwórz plik **tlo_projekt.jpg** w programie GIMP.
2. Wstaw plik **auto.png** jako nową warstwę (np. poprzez *Plik -> Otwórz jako warstwę...*).
3. Jeśli auto jest za duże, dopasuj jego rozmiar do szerokości drogi za pomocą narzędzia **Skalowanie**.



4. Stwórz animację składającą się z 5–10 klatek, na której auto przejeżdża po drodze z prawej strony na lewą. **Pamiętaj:** każda kolejna faza ruchu (klatka) musi znajdować się na osobnej warstwie.
5. Zapisz projekt jako: **auto_animacja.xcf**.
6. Wyeksportuj projekt do formatu GIF jako: **auto_animacja.gif**. W oknie eksportu koniecznie zaznacz opcje: **Jako animacja** oraz **Powtarzanie w nieskończoność**.

Uwaga: Po prawidłowym wykonaniu całego Zadania 1 powinieneś posiadać w swoim folderze 4 pliki (2 projekty .xcf oraz wyeksportowane pliki .jpg i .gif).

ZADANIE 2 – CANVA

Cel: Stworzenie interaktywnej prezentacji w układzie pionowym z wykorzystaniem siatek projektowych i hiperłączy.

Część 1. Strona główna:

1. Zaloguj się do serwisu Canva (przez platformę ZPE) i utwórz nowy projekt w formacie **Dokument A4 (w pionie)**.
2. Nadaj projektowi nazwę: **Moje hobby – [Twoje Imię i Nazwisko]**.
3. W zakładce **Elementy** wyszukaj kategorię **Siatki** i zastosuj układ z podziałem na dwie sekcje.
4. Obie sekcje wypełnij zdjęciami lub ilustracjami nawiązującymi do Twojego zainteresowania.

5. Na jednej z grafik dodaj tekst z nazwą hobby, dbając o czytelność czcionki oraz kontrastowy dobór koloru.

Część 2. Druga strona i interakcje:

1. Dodaj drugą stronę do projektu. Napisz na niej 2–3 zdania o tym, dlaczego to hobby jest dla Ciebie ważne.
2. Dobierz odpowiedni krój czcionki, jej rozmiar oraz kolor. Możesz również dodać efekty tekstowe. Wstaw dodatkową grafikę pasującą do tematyki.
3. Wstaw na drugą stronę dowolny kształt, który będzie pełnił rolę przycisku **POWRÓT**.
4. Na pierwszej stronie dodaj link (hiperłącze) do wybranego elementu (np. grafiki lub tekstu), który po kliknięciu przeniesie widza na stronę numer 2.
5. Na drugiej stronie ustaw link na utworzonym przycisku **POWRÓT**, prowadzący z powrotem do strony głównej (pierwszej).

Część 3. Zakończenie:

1. Sprawdź poprawne działanie dodanych linków, uruchamiając projekt w trybie prezentacji.
2. Udostępnij projekt nauczycielowi, korzystając z odpowiedniej opcji udostępniania (**Wyślij do nauczyciela**).
3. Pamiętaj o poprawnym wylogowaniu się z platformy Canva oraz z serwisu ZPE.