**Informatyka VI a, b, e – Teresa Sojda**

Rozpoczynamy pracę z edytorem grafiki. Nie będziemy korzystali z gimp-a, tylko z edytora on-line.

**Instrukcja dla ucznia:**

Otwórz dowolną przeglądarkę internetową i wejdź na stronę <https://pixlr.com/x/>. Przetłumacz ją na język polski. Wybierz dowolną grafikę z proponowanych przez edytor, np. grafikę z mostem. Poćwicz chwilę z edytorem, aby zapoznać się z dostępnymi narzędziami.



**Zadanie do wykonania:**

1. Wczytaj ze swojego dysku plik graficzny **zwierzęta.jpg.** Wybierz **Otwórz obraz**.
2. Korzystając z **Magic Cutout** w **Wyłączniku** usuń białe tło. Tło ma pozostać przezroczyste.

 

 **Wyłącznik**

1. Wybierz narzędzie do pisania . Wybierz czcionkę **Adios Amigos**, kolor biały, wielkość - 50 i wykonaj napis „**Kocham zwierzęta**” a w drugim wierszu napisz swoje imię i nazwisko, klasę np. VIb a po pauzie numer w dzienniku. „**Teresa Sojda-kl.VI b-3**”
2. Korzystając z narzędzia **Dodaj element**  🡪**Narzuta**🡪**Bokeh** wybierz pierwszą narzutę, zmniejsz przezroczystość do zera.
3. Zapisz i pobierz wykonaną grafikę w formacie .jpg. Zmień nazwę pliku według schematu: **nrwdzienniku\_klasa.jpg**, np. **5\_6b.jpg**. Plik graficzny należy przesłać w terminie do 3 kwietnia 2020 r. na adres: **sojda.sppolaniec@gmail.com**

**Grafika początkowa:**

****

**Wzór grafiki jaką należy wykonać:**

