

- powtórzenie: krycie warstw (*nuty.jpg* i *klawisze.jpg*)
- przy pomocy narzędzia *inteligentne nożyce* skopiuj chatkę na obrazie *góry.jpg*

1. Otwórz program GIMP lub inny edytor grafiki i wykonaj następujące polecenia:

- 1) Otwórz plik *uliczka.jpg*.
- 2) Zmień kolory obrazu na *Odcienie szarości*. Możesz skorzystać narzędzi **Barwa i chrominancja** lub **Desaturacja**.
- 3) Korzystając z narzędzia **Balans kolorów**, zmień kolor obrazu na niebieski.
- 4) Zapisz plik pod nazwą *uliczka\_niebieski.xcf* lub w innym formacie wewnętrznym wybranego edytora grafiki.

2. Otwórz program GIMP lub inny edytor grafiki i otwórz w nim plik *rower.jpg*. Korzystając z narzędzia **Rozmycie Gaussa**, rozmyj zdjęcie poza owalnym obszarem, w którym znajduje się rower. Plik zapisz pod nazwą *rower\_gauss.xcf* lub w innym formacie wewnętrznym wybranego edytora grafiki.

3. Otwórz program GIMP lub inny edytor grafiki i wykonaj następujące polecenia.

- 1) Otwórz plik *tlo\_A.jpg*.
- 2) Dodaj do niego przeźroczystą warstwę i nadaj jej nazwę „ramka”.
- 3) Otwórz plik *kot.jpg*.
- 4) Zapisz plik pod nazwą *tlo\_kot.xcf* lub w innym formacie wewnętrznym wybranego edytora grafiki.
- 5) Za pomocą narzędzia **Zaznaczanie eliptyczne** zaznacz kota i wytnij zaznaczenie.
- 6) Wklej zaznaczenie jako nową warstwę do pliku z tłem.
- 7) Przeskaluj warstwę z psem tak, aby utworzyć z niej obraz na ścianie.
- 8) Zastosuj dla wklejonej warstwy dowolny filtr artystyczny.
- 9) Przejdź na warstwę „ramka” i zaznaczeniem prostokątnym narysuj prostokąt większy niż obraz z kotem.
- 10) Wypełnij prostokąt gradientem w taki sposób, aby tworzył ramkę dla obrazu kota. Zapisz zmiany w projekcie.

