

2. Erdő

Az erdő különleges élőhely, ahol sokféle növény, gomba és állat él egymás mellett. A feladata egy tabló kialakítása lesz, amely bemutat néhány erdei állatot.

A képmontázshoz forrásként használja a következő állományokat: *erdo.png*, *madar_keritesen.png*, *nyul.png*, *roka.png*, *szarvas.png*. A feladathoz tartozó színes mintát a *tablo_minta.jpg* fájlban, a forrásállományok mellett találja.

Nyissa meg rétegek kezelésére alkalmas pixelgrafikus szerkesztőprogramban az *erdo.png* képet! Munkáját mentse a szerkesztőprogram alapértelmezett formátumában *tablo* néven!

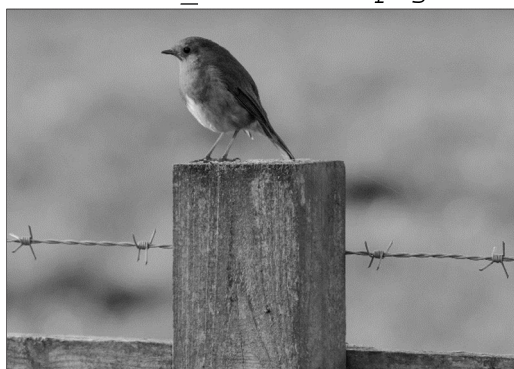
1. Illessze be a tablóra egy önálló rétegbe a *nyul.png* képet! Méretezze a nyulat hatodára az oldalarány megtartásával! A nyúl így nem sokkal szélesebb az előtérben középen álló fa törzsénél. Helyezze el a nyulat a jobb oldali két fa között a földre a mintának megfelelően!
2. Illessze be a tablóra egy önálló rétegbe a *roka.png* képet! Méretezze a rókát harmadára az oldalarány megtartásával! A róka szélessége így közelítőleg 2,5-szerese az előtérben középen álló fatörzs szélességének. Helyezze el a rókát a tabló bal alsó sarkába a mintának megfelelően!
3. Illessze be a tablóra egy önálló rétegbe a *szarvas.png* képet! Forgassa el a szarvas testét úgy, hogy egyenesen álljon, tehát a nyaka a kép oldalával nagyjából párhuzamos legyen!
4. Méretezze át a szarvast a negyedére az oldalarány megtartásával! A szarvas szélessége így közelítőleg kétszerese az előtérben középen álló fatörzs szélességének. Helyezze el a szarvast a mintának megfelelően úgy, hogy testével takarja el a háttérben álló fán lévő piros X-et!

A madár képének módosítása:

5. Nyissa meg külön képként a *madar_keritesen.png* képet, amely egy vörösbegyről készült, és végezze el a következő műveleteket:
 - a. Vágja a képet úgy, hogy azon csak a madár és a zöld háttér maradjon, az oszlop már ne legyen rajta! Így egy rész hiányozni fog a madár lábából és farktollából, de ez a kép későbbi használata szempontjából nem lényeges.
 - b. Törölje a képről a madár testén kívüli, alapvetően halványzöld színű részeket úgy, hogy a törölt rész helye átlátszó legyen! Amennyiben az átlátszóságot nem tudja beállítani, törölje a területet egy adott színnel!
 - c. Mentse, illetve exportálja a madár képét PNG képformátumban *madar.png* néven!

Minta a madár képen történő módosításhoz:

madar_keritesen.png



madar.png



6. Illessze be a táblóra egy önálló rétegbe a *madar.png* képet! Méretezze a madarat tizedére az oldalarány megtartásával! A madár szélessége így közelítőleg fele az előtérben középen álló fatörzs szélességének. Helyezze el a madarat a tábló bal felső részén a mintának megfelelően!
7. Készítsen egy másolatot a madarat tartalmazó rétegről! Tükrözze a másolat rétegen a madarat függőleges tengely körül, és helyezze el a mintának megfelelően a tábló bal felső részén a másik madár közelében!
8. Készítsen egy feliratot a táblóra külön rétegben a neve kezdőbetűivel, és helyezze el a minta szerint a kép jobb alsó részén! A betűszín sötétkék legyen! A betűméretet a mintának megfelelően állítsa be, úgy, hogy a betűméret a madarak és a nyúl magassága közötti legyen!
9. A táblókép teljes tartalmát mentse el a szerkesztőprogram alapértelmezett formátumában! Mentse, illetve exportálja a táblókép teljes tartalmát PNG képformátumban *tablo.png* néven is!

20 pont

Minta:

