

## 1. Grafika (kötelező feladat)

Összes pontszám: 30 pont

Az idén már hatodik alkalommal rendezzük meg a városi informatika versenyt. Ebben az évben a verseny témája az előző öt év, ehhez kapcsolódóan készítsd el a következő grafikai feladatot! A feladat sikeres megoldásához olvasd el figyelmesen az utasításokat és használd a tájékoztató jellegű rajzot is! A feladathoz szükséges képeket a **Bitbajnokság\_7-8. osztály->Grafika** mappában találod. Itt található a színes mintafeladat is.

Munkád során figyelj a folyamatos mentésre!

A kész munkát a **Kész->grafika** mappába mentsd **kupa** néven, a kiterjesztése **bmp** legyen! (2 pont)



- A munkalap mérete: szélesség 20 cm, a magasság 18 cm legyen! (1 pont)
- A kupát csak rajzelemek felhasználásával készítheted el: görbe, téglalap, ellipszis! (7 pont)
- Az emblémát a .... képből vágd ki! (2 pont)
- Mielőtt színezed a kupát, készíts másolatot az árnyéknak és színezd szürkére! (1 pont)
- Az árnyék készítésénél alkalmazz 45 fokos döntést, és 50 %-os függőleges méretezést! (3 pont)
- A kupa színei a következők: (3 pont)

Árnyalat	38	Vörös	254
Telítettség	240	Zöld	240
Fényerő	120	Kék	0

Árnyalat	30	Vörös	255
Telítettség	240	Zöld	194
Fényerő	128	Kék	16

Árnyalat	20	Vörös	255
Telítettség	240	Zöld	120
Fényerő	120	Kék	0

- A képeket a mintának megfelelően rendezd el! (4 pont)
- A feliratot a mintának megfelelően készítsd el a kupán is! (6 pont)
- Szegély megrajzolása (1 pont)