



Obraz 1. Grafika wektorowa

Przy pomocy programu do obróbki grafiki wektorowej wykonaj grafikę zgodną z przedstawionym Obrazem 1. Stwórz 7 obiektów w kształcie prostokąta, zgodnie z obrazem 1. Dopuszcza się drobne różnice pomiędzy obrazem 1, a utworzoną grafiką, lecz ogólna koncepcja powinna być zachowana. Uwzględnij następujące warunki:

- Poziomy prostokąt, przedstawiający półkę, jest koloru brązowego
- Prostokąty przedstawiające książki są różnych rozmiarów, należy zachować różnice pomiędzy wysokością, np. druga książka od lewej jest niższa niż trzecia itp.
- Kolory prostokątów od lewej: jasnoniebieski, czerwony, czerwony, zielony, ciemnoniebieski, ciemnoniebieski
- Podpisy na książkach zapisane są czcionką Arial, ich orientacja jest zgodna z orientacją prostokąta, na którym się znajdują. Napis nie może wystawać poza prostokąt. Kolejno są to podpisy:
 - Selekcja J.Kellerman, koloru czarnego
 - Buick S.King, koloru czarnego
 - Dziady A.Mickiewicz, koloru białego
- Tło grafiki jest przezroczyste

Wyeksportuj grafikę do pliku o formacie PNG i nazwij *logo-duze.png*. Przeskaluj grafikę z zachowaniem proporcji tak, aby jej szerokość nie była większa niż 500 px oraz aby wysokość nie była większa niż 400 px. Utwórz kopię pliku *logo-duze.png* i nazwij ją *logo-male.png* (powinny być dwie grafiki). Wykadruj grafikę *logo-male.png* tak, aby było na niej widać wszystkie książki oraz proporcje szerokości i wysokości były 1:1. Następnie przeskaluj do rozmiarów 100 px na 100 px.