

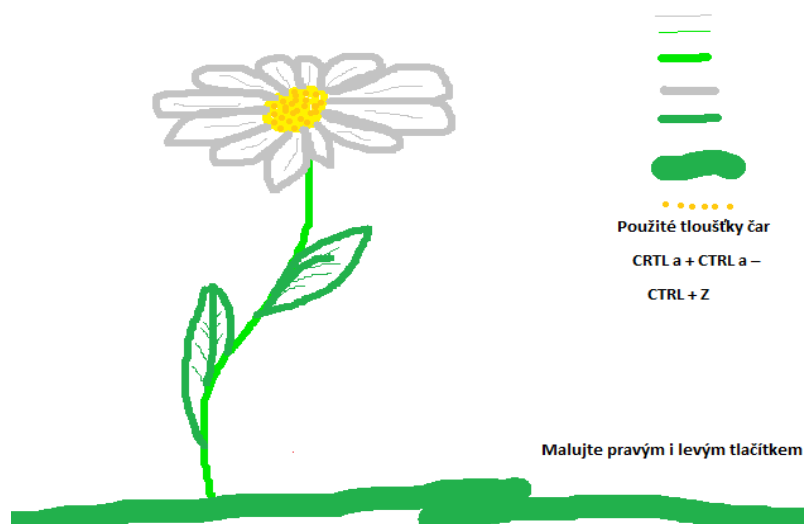


## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Jméno:

Datum:

1. Spustíte si program malování, vyberte si nástroj tužka a nakreslete podle vzoru. Uložte jako příjmeni\_kytka.bmp



2. Spustíte si program malování, vyberte si nástroj úsečka a nakreslete čtverec podle vzoru. Uložte jako příjmeni\_ctverec.bmp. POZOR NA NAPOJENÍ ČAR. NEMALOVAT OBDÉLNÍKEM.

Rovné čáry keslíme  
s klávesou SHIFT

Na přesné napojení čar využijte  
kurzor myši viz ukázka

Pracujeme bez lupy a gumy





## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

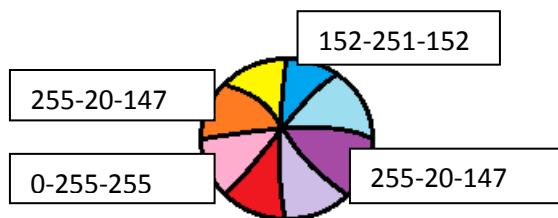
3. Otevřete soubor `prijmeni_kytka.bmp` a pomocí gumy umažte dolní tlustou čáru. Potom pomocí gumy přemalujte šedé okvětní lístky na černé. Výsledek uložte jako `prijmeni_kytka_guma.png`



4. Otevřete soubor `prijmeni_kytka.bmp` a pomocí plechovky vybarvěte okvětní lístky světle šedou barvou ze základní palety a zelené listy vybarvěte světle zelenou barvou ze základní palety. Výsledek uložte jako `prijmeni_kytka_plechovka.png`



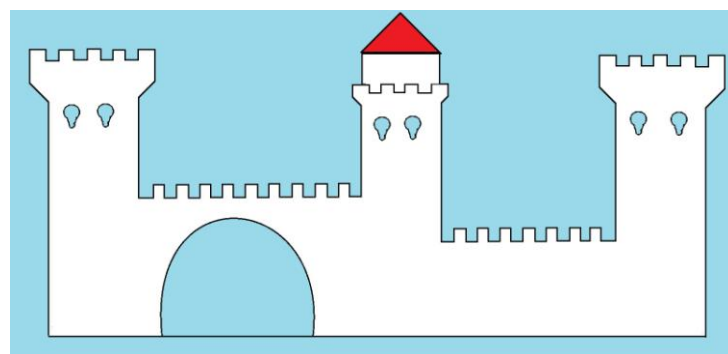
5. Otevřete v malování obrázek `malovani_balon.bmp`. Obarvěte plechovkou následujícími barvami RGB. MUSÍTE SI PŘIDAT RGB BARVY DO VLASTNÍCH BAREV.



6. Pomocí mnohoúhelníku namalujte hrad podle vzoru. Uložte jako `prijmeni_hrad.png`

Budete potřebovat klávesu SHIFT

Pokuste se aby „zuby“ na hradbách byly stejné.  
NEKOPÍROVAT. CELÝ HRAD NAMALOVAT.



7. Pomocí mnohoúhelníku namalujte auto podle vzoru. Uložte jako `prijmeni_auto2.png`. NA KOLA A BLATNÍKY POUŽIJTE ELIPSU A OBLOUK. VYBARVĚTE PLECHOVKOU.



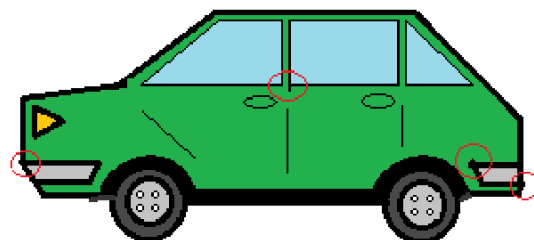


## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

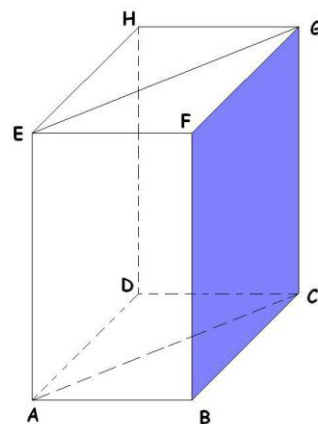
8. Namalujte vše pomocí nástroje křivka, výsledek uložte jako `prijmeni_krivky.png`



9. Otevřete si soubor `auto_oprava.bmp`, zvětšete lupou a opravte chyby v červených kolečkách.



10. Narýsujte pomocí úseček. Dopište souřadnice vrcholů pod obrázek, pracujte podle vzoru.



11. V programu malování si napište název naší školy černou barvou a pomocí gumy vytvořte žlutý pruh přes nápis. Vytvořte nápis podle vzoru.

**ZŠ Šromotovo**



Základní škola a mateřská škola Hranice, Šromotovo, příspěvková organizace



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

12. Otevřete si soubor malovani\_tuzka\_stetec.png a pokuste se namalovat obrázek podle vzoru