

Základní škola a mateřská škola Hranice, Šromotovo, příspěvková organizace



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- Otevřete si malování, velikost obrázku nastavte 32x32 pixelů a vytvořte svou vlastní ikonu. Zapněte si mřížku CTRL+G, pracujte s lupou, tužkou a různými barvami. Např. napodobenina ikony PhotoFiltre, viz obr. vlevo.
- Otevřete si soubor malovani\_klonovani\_dum.bmp. Pomocí klonování dodělejte dům z cihel, vložte okno a udělejte střechu z tašek. Soubor uložte jako prijmeni\_klonovani\_dum.bmp
- Vytvořte v malování grafy podle vzoru. Využijte sledování stopy a vyzkoušejte si různé rychlosti tažení. Vysvětlete následně, jak rychlost tažení ovlivní vzdálenost kopírovaných objektů. Kdo neví, namaluje 3 elipsy a využije vlastnost sledování stopy.



 V malování vytvořte dvoubarevný nápis pomocí gumy a následně z něj udělejte 3D nápis podle vzoru. Text i barvy si zvolte podle sebe.
Uložte jako prijmeni\_napisy.png

















V malování vytvořte barevný přechod ze dvou barev. Barva1 RGB - 173,255,47 a barva2 RGB 0,100,0. Velikost výsledného obrázku upravte na 800x600 pixelů a uložte jako prijmeni\_prechod1.png do Dokumentů.

 Otevřete si soubor malovani\_auto1.jpg . Zvětšete si papír. Využijte všech nástrojů v malování a prodlužte auto dle vzoru. Viz obrázek vpravo. Výsledek uložte jako prameni\_superauto.png



 Vezměte si květinu s květináčem, a co nejvěrněji se pokuste namalovat tento objekt. Např. Uložte jako prameni\_kvetina.png (Nástroje: Štetec, tužka, sprej, guma, barvy)



