

Šablona III/2 – Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Kreslíme

Aplikace malování



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Anotace: materiál obsahuje 2 úvodní listy, 4 listy prezentace

Šablona: III/2

Název: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Téma: Kreslíme

Autor : Markéta Janošová

Očekávaný výstup: žák se seznámí s aplikací Malování, bude ji používat

Klíčová slova : panel kreslících nástrojů, nástroje, barvy, tvary, vybarvení, krok zpět

Druh učebního materiálu: prezentace

Cílová skupina: žák 1. stupně

Typická věková skupina: 11 – 12 let

Použité zdroje a materiál : J.Vaníček, P.Řezníček: Informatika pro základní školy, Cpress 2008

P.Navrátil: S počítačem na základní škole, ComputerMedia 2010

L.Kovářová, V.Němec, M.Jiříček, P.Navrátil: Informatika pro základní školy, ComputerMedia

2009



Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Markéta Janošová

Kreslíme

- Panel kreslících nástrojů je vlevo od kreslící plochy. Když nad některým z nich zastavíme myši, objeví se v rámečku jeho název. Pro výběr nástroje stačí na něj klepnout.
- Vyzkoušejte postupně nástroje Štětec, Tužka, Sprej- po vybrání, klepněte do kreslící plochy, nakreslete „obrázek“.

Kreslíme

- Vyzkoušejte nástroje Úsečka, Obdélník, Elipsa – po vybrání klepněte do plochy, nechte stisknuté tlačítko myši a táhněte, pozorujte, co vzniká.
- Volba barev – panel barev je dole pod kreslící plochou, počítač bude kreslit vybranými barvami, barva se vybírá klepnutím.

Kreslíme

- Vybrané barvy bývají dvě – jedna vrchní (barva čáry) a druhá spodní (barva výplně). Vrchní vybíráme levým, spodní pravým tlačítkem myši.
- Vybarvování se provádí nástrojem Plechovka, obrys nakresleného obrázku nesmí být přerušen, jinak se obarví celá plocha.

Kreslíme

- Zkuste nakreslit květinu s květem a vybarvěte ji. Nedaří se? Použijte krok zpět.
- Krok zpět – tento krok má takřka každý program, umožňuje uživateli vrátit se do předchozí situace.
- Jak na to – z nabídky Úpravy vyberte příkaz Zpět, tento krok můžete v programu Malování použít pouze třikrát za sebou.
- Při ukončení programu nic neukládejte.