



ICT

Práce v programu Malování II.





evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

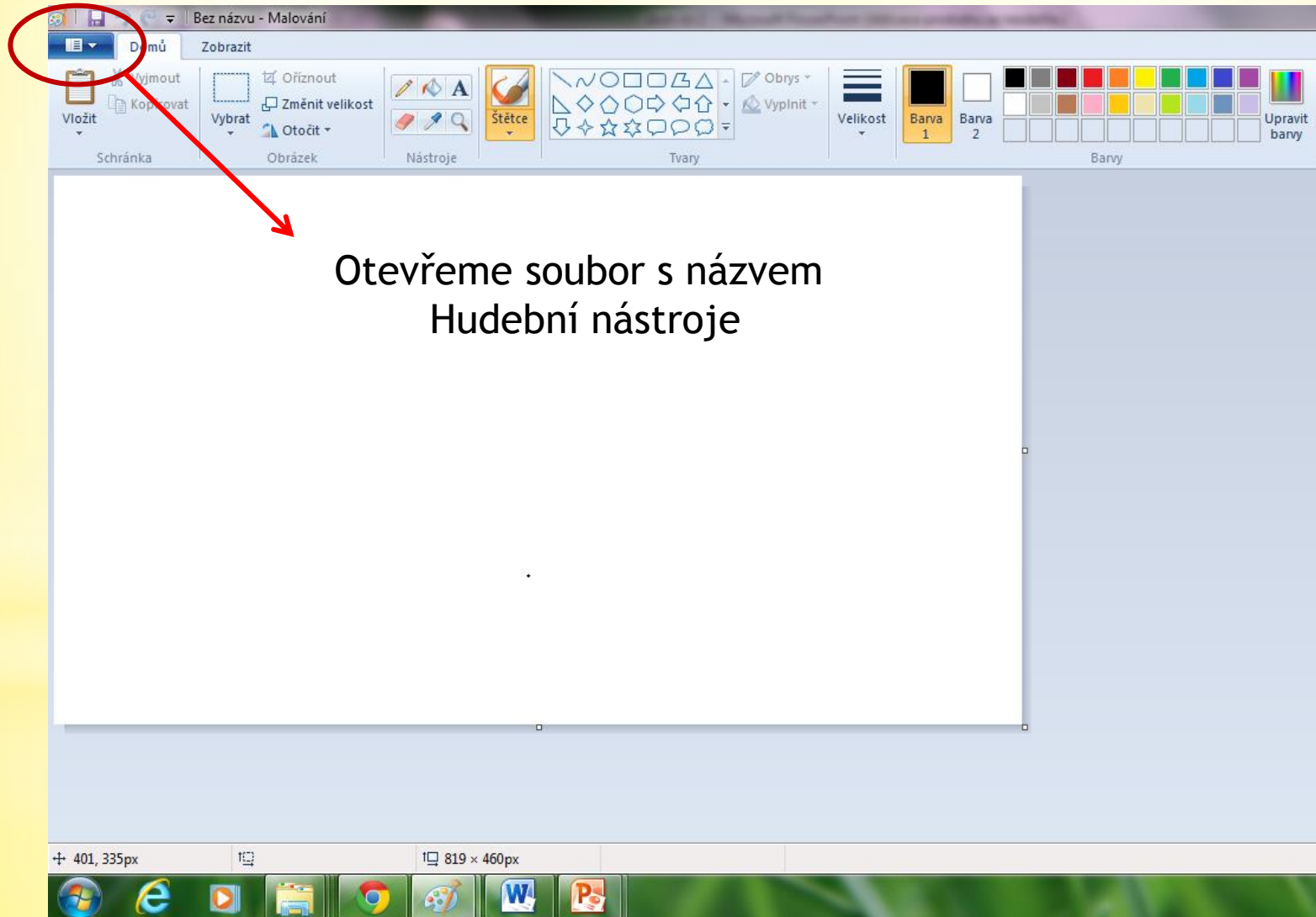
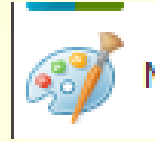


OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

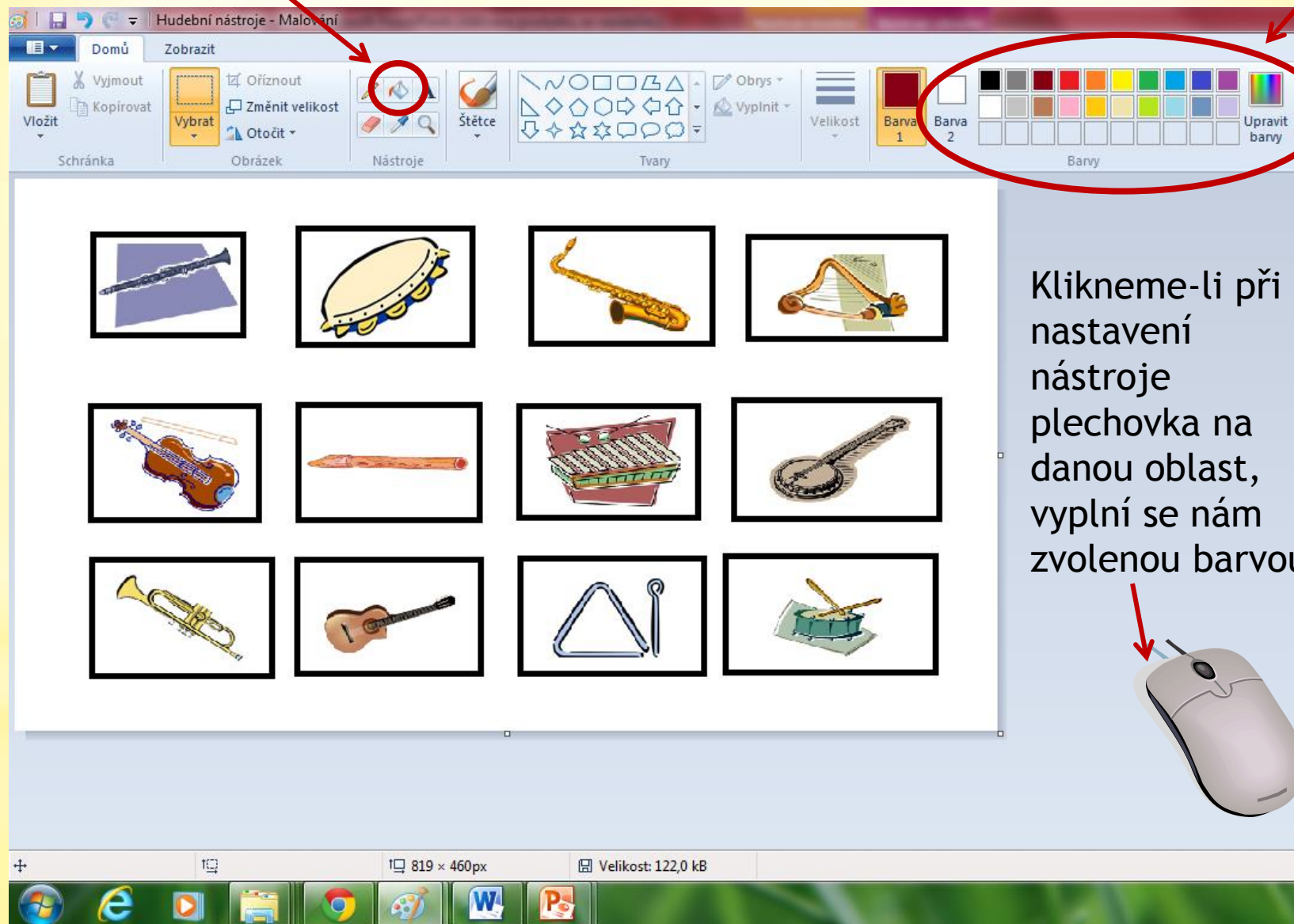
NÁZEV ŠKOLY	Základní škola Šebetov, okres Blansko
ČÍSLO PROJEKTU	CZ.1.07/1.4.00/21.1560
ČÍSLO A NÁZEV ŠABLONY	VY_32_INOVACE_43_INF_Malování II.
AUTOR	Bc. Kamila Koutná
ROČNÍK	4. a 5. ročník
DATUM VYTVOŘENÍ VM	30.4.2013
VZDĚL. OBLAST	Informační a komunikační technologie
VZDĚL. OBOR	Informatika
TÉMA	Práce v programu malování
KLÍČOVÁ SLOVA	Program malování, základní funkce
ANOTACE	Práce v programu malování, seznámení se základními ikonami, jejich použití, praktické cvičení

Otevřeme si program MALOVÁNÍ. Již známe, že jej najdeme pod touto ikonou:

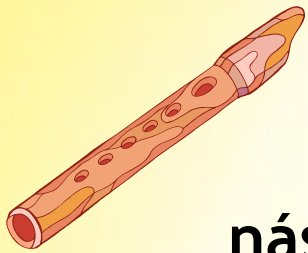


Použijeme nástroj
Plechovka

Klepnutím myši na barvu ji změňíme



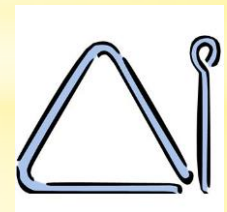
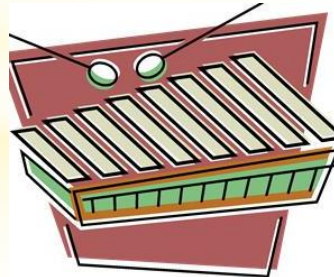
Klikneme-li při
nastavení
nástroje
plechovka na
danou oblast,
vyplní se nám
zvolenou barvou



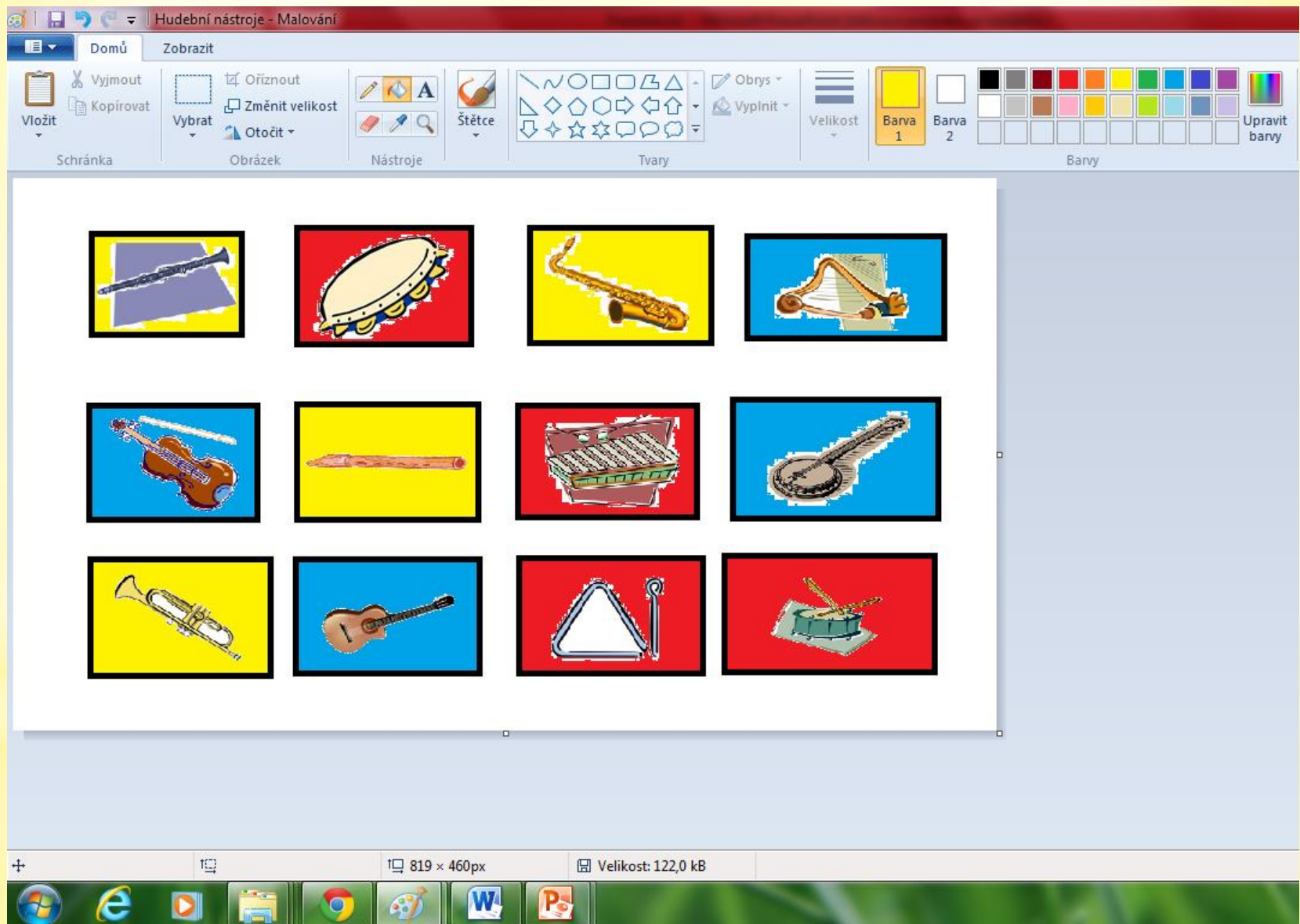
Vyplň obdélníky danou barvou pomocí nástroje plechovka dle následujících pokynů:



Nástroje bicí	červeně
Nástroje strunné	modře
Nástroje dechové	žlutě



ŘEŠENÍ:



POUŽITÉ ZDROJE

- Veškeré použité obrázky (kliparty) pocházejí ze sady Microsoft Office – volně ke stažení

<http://office.microsoft.com/cs-cz/images/?CTT=97>