

Výukový materiál vytvořen v rámci projektu EU peníze školám

REGISTRAČNÍ ČÍSLO PROJEKTU
CZ.1.07/1.4.00/21.3654

Základní škola Liberec,
Dobiášova 851/5, příspěvková organizace



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento výukový materiál vznikl v rámci Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost.

Téma:	Malování
Autor:	Martin Šír
Číslo materiálu:	VY_32_INOVACE_Inf67_65_08
Sada č.	65

Předmět: Informační a komunikační technologie

Tematický okruh : Uživatelské aplikace

Datum vytvoření: 1. 12. 2013

Cílová skupina: žák 2. stupně ZŠ - základní vzdělávání

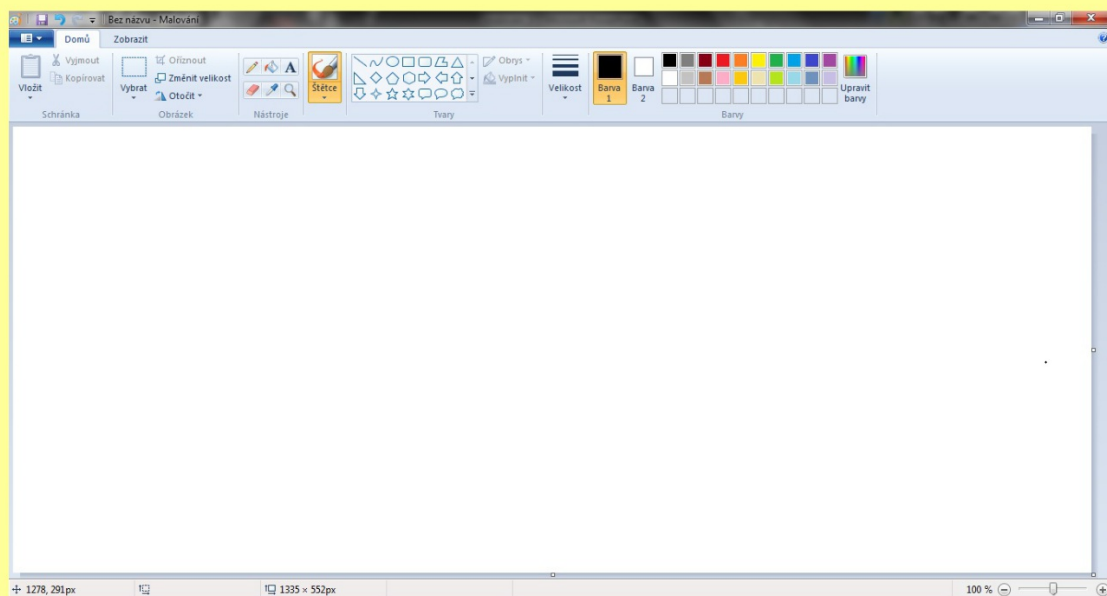
Doporučeno pro: 6. ročník

Anotace:

- vytvoří jednoduchý obrázek, upravit obrázek, uložit obrázek
- posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky

MALOVÁNÍ

Jak spustíme program?





Základní nástroje



- **Tužka** - umožňuje kreslení od ruky čar nebo křivek



- **Štětec** - pomocí tohoto nástroje můžeme kreslit čáry s různým vzhledem, tloušťkou a texturou – sprej, pastel, olejomalba, vodové barvy



- **Vypnit barvou = "plechovka"** - umožňuje vyplnění celého obrázku nebo uzavřeného tvaru zvolenou barvou



- **Guma** - umožňuje nám vymazat část obrázku



- **Volba barev = "kapátko"** - pomocí tohoto nástroje můžeme změnit aktuální barvu kreslení na barvu, kterou si vybereme přímo z obrázku



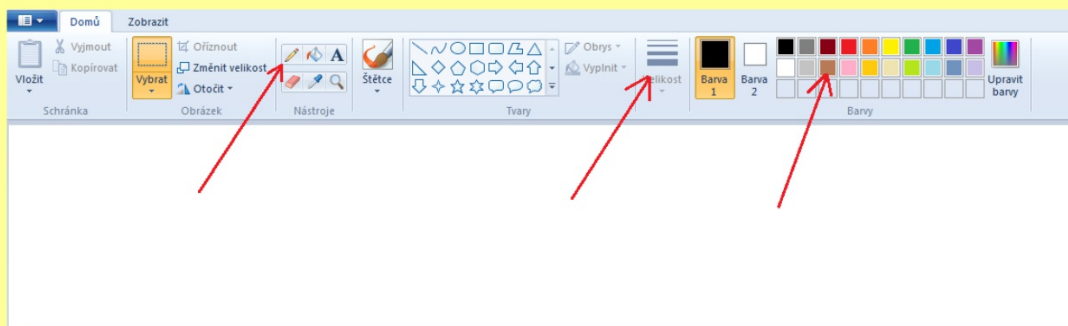
- **Lupa** - umožňuje nám zvětšení obrázku



- **Text** - vloží do obrázku text



Tužka



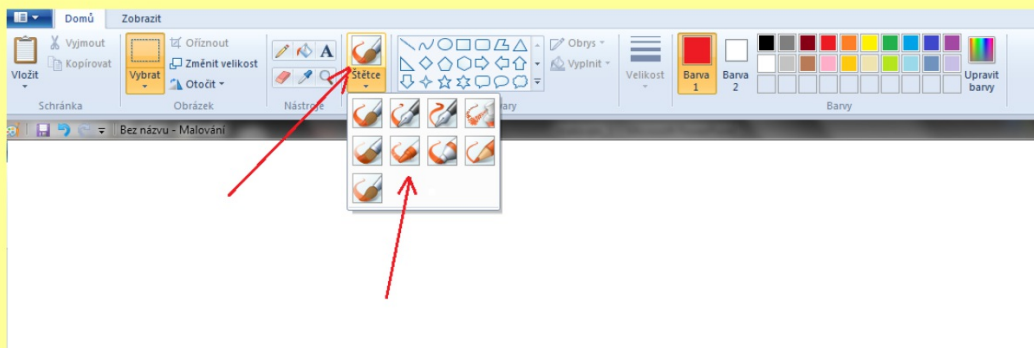
výběr barvy

výběr tloušťky
čáry

nástroj tužka

- pomocí tohoto nástroje můžeme kreslit libovolné křivky a čáry
- můžeme měnit barvu i tloušťku čáry

Štětce

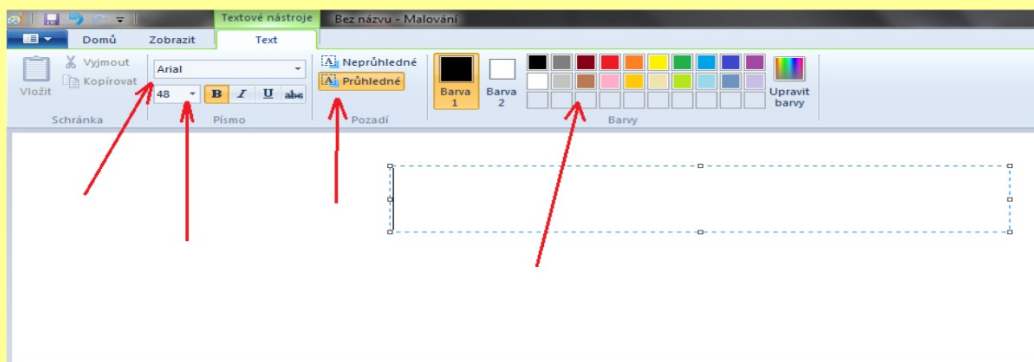


výběr štětců

nástroj štětec

- po výběru nástroje štětce můžeme kreslit čáry s různým vzhledem a texturou – na výběr je například vzhled olejomalby, vodových barev, spreje a další
- můžeme měnit barvu i tloušťku čáry

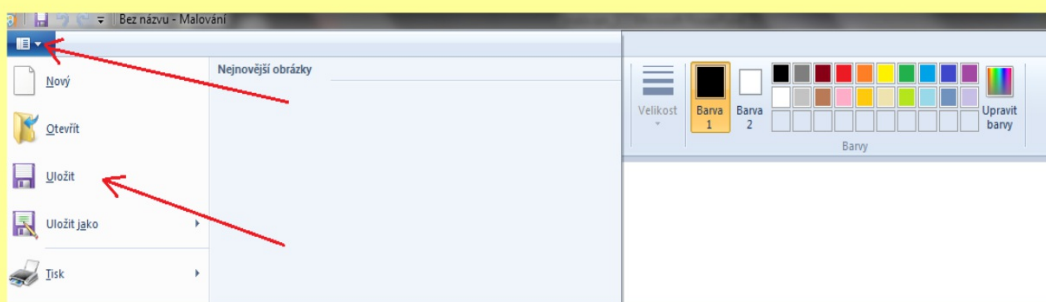
Text



výběr písma velikost písma barva písma pozadí písma

- po výběru písma, nová nabídka - velikost, druh písma, tučné, kurzíva
- můžeme měnit barvu

Uložení obrázku



uložení souboru tlačítko malování

Postup pro uložení obrázku:

1. klikneme na tlačítko MALOVÁNÍ
2. klikneme na příkaz ULOŽIT
3. vybereme kam chceme obrázek uložit
4. v řádku *název souboru* zadáme požadovaný název

Vytvoření obrázku

Pomocí aplikace malování vytvořte obrázek

na téma:



Použij všechny probrané nástroje (tužka, různé druhy štětců, změny barev a tloušťky čar, případně gumu).

Musí se v práci objevit:

- barva
- text
- různé tloušťky čar
- uložení souboru pod svoje jméno a odeslání na adresu martin.sir@dobiasova.cz

Zdroje:

- Všechny objekty použité k vytvoření materiálu jsou součástí SW ActivStudio, SW ActivInspire, Resource pack nebo jsou vlastní originální tvorbou autora.
- Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu. Dílo smí být dále šířeno pod licencí CC BY-SA (www.creativecommons.cz).
- Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je autor.
- Materiál je určen pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

verze programu: ActivInspire 1.6

Vzdělávací oblast:

Informační a komunikační technologie

klíčová slova:

malování, vytvořit a upravit obrázek,
uložit obrázek,

Žáci se snaží říci přesnou cestu jak spustit program v počítači.

Pod žárovkou je odpověď.
(toto řešení je pro WIN7)

Žáci se snaží přemístit obrázky nástrojů ke zvolené definici.

Správné řešení se objeví po kliknutí na žárovku.

Žáci se snaží přemístit volby na správné místo.

Kontrolu provádí učitel

Žáci se snaží přemístit volby na správné místo.

Kontrolu provádí učitel

Žáci se snaží přemístit volby na správné místo.

Kontrolu provádí učitel

Žáci se snaží přemístit volby na správné místo.

Kontrolu provádí učitel

Úkol v hodině.

Téma hodiny je schované pod obdelníkem.

Nejdříve je lepší zadat co všechno musí práce obsahovat, potom zadat TÉMA.

Téma je pod obdelníkem, stačí jenom přemístit.