

Temat: Tworzymy prace graficzne na zadany temat

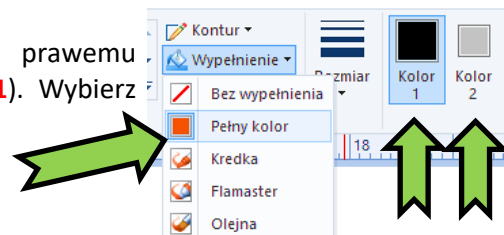
W programie Paint można rysować prawie wszystko – co tylko przyjdzie Ci do głowy. Potrzebna jest wyobraźnia, przydaje się też znajomość narzędzi i opcji programu. Większość z nich już znasz wykonaj więc poniższe zadania.

Zadanie 1

Uruchom program **Paint**. Wybierz narzędzie **Wypełnij kolorem**, następnie prawemu przyciskowi myszy przypisz kolor **jasnoszary (Kolor2)**, a lewemu **czarny (Kolor1)**. Wybierz **Wypełnienie ▶ Pełny kolor**. Narysuj prostokąt. Zamelduj nauczycielowi

Kolor 1 – Rysowanie kresek, figur, wypełnienie kolorem


Kolor 2 – Kolor gumki, kolor tła oraz... no właśnie co?



Zadanie 2

Podzielcie się na grupy dwuosobowe. Wspólnie opracujcie scenariusz filmu (lub ilustrowaną opowieść) dla dzieci wraz z jego oprawą graficzną.

Pierwsze zdanie scenariusza poda nauczyciel, na przykład „Dawno, dawno temu, gdy nie było jeszcze komputerów...”. **Każda grupa ma za zadanie dodać po jednym zdaniu**. Zdanie, które doda, musi się jakoś wiązać z tym, które wcześniej zostało podane przez inną grupę lub nauczyciela. Na koniec powstanie z tego pewna historia.

- Wymyślcie dalszy ciąg historii
- Otwórzcie z sieci plik **film.bmp**. Ścieżka do pliku: Kliknij  i wpisz: `\\sbs2k\dane$\klasa5\Rysunki\`
- Narysujcie swoją część historyjki
- Zapiszcie na dysku **W://klasa5/Rysunki/** (tu wpiszcie tytuł swojej części filmiku). Wybierz rozszerzenie **BMP**
- Uruchomcie pocztę i zalogujcie się na swoje konto pocztowe
- Prześlijcie plik nauczycielowi na email: cichosz.szkoła@gmail.com
- **Nie przesadzaj z czasem to zadanie da Ci maksymalnie 3+**

Pamiętajcie o ważnych etapach pracy nad problemem. Oto one:

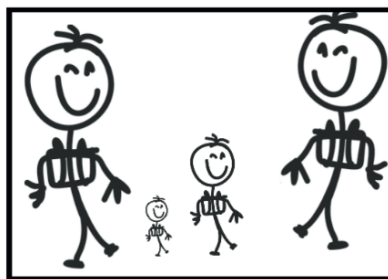
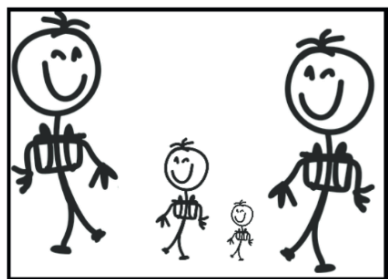
- Etap I. Zaplanuj.
- Etap II. Wykonaj.
- Etap III. Przetestuj i sprawdź.
- Etap IV. Działaj.



Odbicia lustrzane, obroty i pochYLENIA

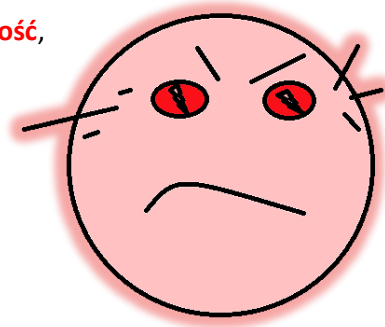
Zadanie 3

- Przyjrzyj się poniższym rysunkom. Powiedz, **czym się różni się każda z par rysunków** w przykładach pierwszym i drugim
- Bądź spostrzegawczy! Znajdź różnice, nazwij zastosowane efekty.
- **Opracuj** podobne **pary rysunków** według własnego pomysłu,
- Plik zapisz z rozszerzeniem **PNG** na dysku **W://Klasa5/Rysunki** nadając mu nazwę **odbicie_lustrzane**
- Prześlij dokument nauczycielowi na email: cichosz.szkoła@gmail.com.



Zadanie 4

- Przedstaw za pomocą **kresek, linii i symboli** (kształtów) następujące uczucia: **złość**, **smutek**, **radość** lub **miłość**. Ty! No znasz emotikonki nie???
- Ustal **atrybuty pliku** na 15x10cm
- Pokaż rysunek drugiej osobie, niech zgadnie, jakie emocje zawiera.
- Zapisz plik na dysku **W://klasa5/Rysunki** pod nazwą **emocje**.
- Prześlij plik nauczycielowi drogą e-mailową.



Zadanie 5*****

Wybierz:

- Narysuj ulubiony owoc lub owoce. Przykładem niech będzie rysunek. Zapisz plik
- Narysuj dzbanek. Przykładem niech będzie rysunek. Zapisz plik



Praca domowa

Dla wszystkich:

Wykonaj zadanie i za pomocą konta email wyślij do nauczyciela informatyki jako **załącznik**. Nie zapomnij się podpisać. (cichosz.szkola@gmail.com)

1. Wykonaj własny autoportret. Przykład masz obok ;-).
 - Ustal atrybuty rysunku na **14x21cm** lub **21x14cm** (połowa kartki A4)
 - Plik zapisz w formacie BMP (jakość jest ważna)
2. W zeszyte pod tematem napisz jak wykonałbś odbicie lustrzane swojego autoportretu

Dla chętnych

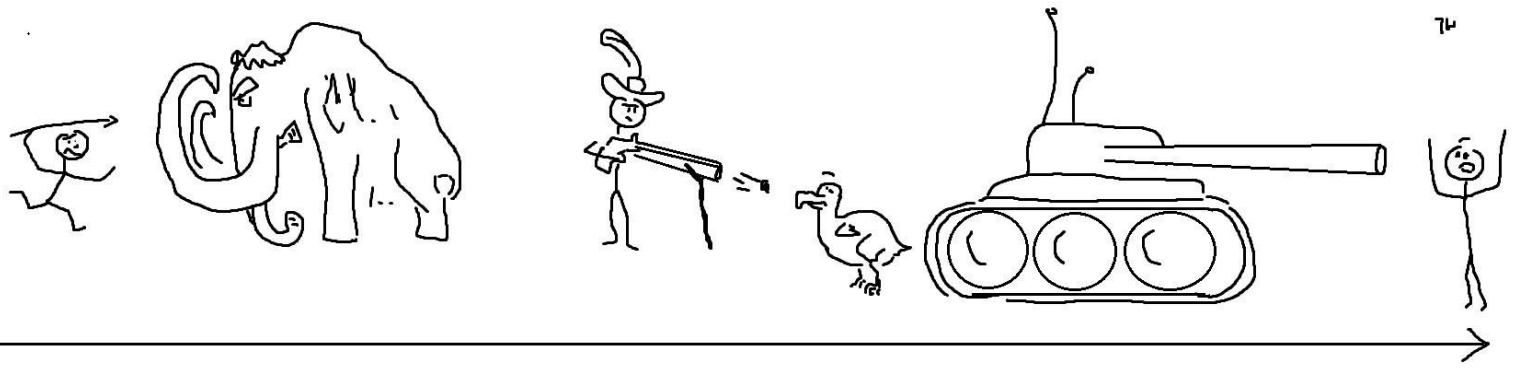
Zaprojektuj kartkę pocztową **o tematyce zimowej**. Zastosuj gamę kolorów zimnych. Sprawdź w internecie lub bibliotece szkolnej, jakie rozmiary powinna mieć kartka pocztowa i jakie zasady obowiązują przy jej projektowaniu. Prześlij plik jako załącznik nauczycielowi.

lub...

Zaprojektuj kartkę pocztową **o tematyce wakacyjnej**. Zastosuj gamę kolorów ciepłych. Zapisz plik i prześlij jako załącznik nauczycielowi.

Uwaga. Dokument musi być dobrej jakości więc zapisz go jako BMP. I proszę praca na 6 zobowiązuje...





mieszkał w jaskiniach
rozpalił ogień
nauczył się ważyć piwo ;-D
podróżował
budował piramidy
wynałazł samolot
poleciał na księżyc
upiekł pizzę
usiadł przed telewizorem
i tak dalej