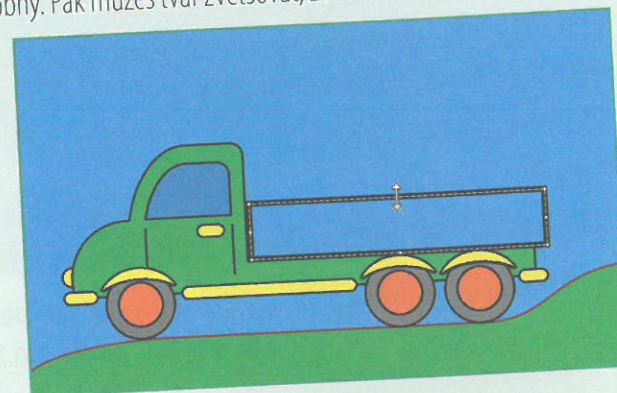
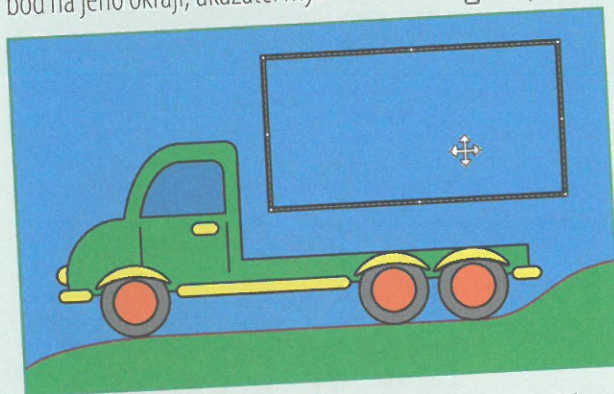


TVARY

Při kreslení tvarů, jako je úsečka, čtverec, kruh, šipky, hvězdy atd., se nový tvar po nakreslení orámuje. Můžeš s ním tak ještě pohnout na jiné místo nebo jej zvětšit, měnit barvu a tloušťku čáry.

Když najedeš myši nad takový označený tvar, ukazatel myši se změní na  a tvar můžeš přesouvat. Když najedeš nad bílý bod na jeho okraji, ukazatel myši se změní na  nebo podobný. Pak můžeš tvar zvětšovat, zmenšovat nebo různě měnit.



Když už nechceš nový tvar upravovat, klikni někam daleko od něj. Nový tvar se přilepí na papír a už s ním nepůjde pohnout.

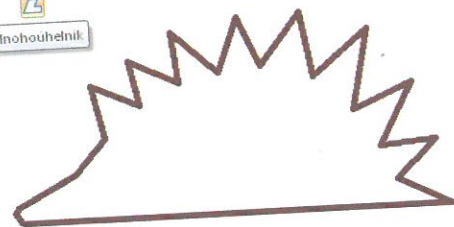
TIP

U některých nástrojů může zůstat nakreslený tvar vybrán (vytvoří se kolem něho obdélník přerušovanou čarou). Pak lze nakreslenou čáru uchopit myši a přesunout na nové místo.

VYZKOUŠEJ

- Najdeš na obrázcích nákladního auta ukazatel myši? Na kterém obrázku se obdélník přesouvá na jiné místo a na kterém se mění jeho velikost?
- Nakresli tvar **šipka**. Jestliže se orámovala, zkus ji zvětšit, zmenšit, posunout ji na jiné místo.
- Vyzkoušej, jak funguje nástroj **Mnohoúhelník**. Nakresli ježka s dlouhými bodlinami. Jak se ukončí kreslení mnohoúhelníku?
- Vytvářej stejné tvary různé velikosti a skládej je přes sebe. Obrázek vybarvi.

Mnohoúhelník

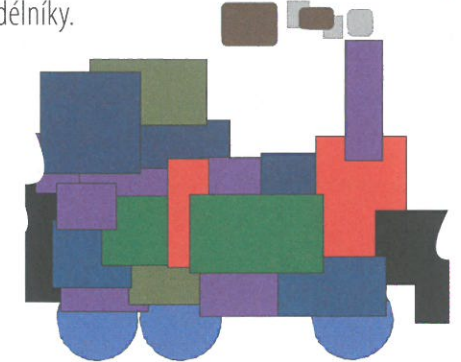


PRACUJEME

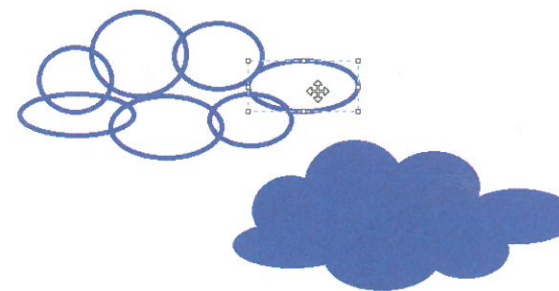
- Nakresli hlavu brouka Pytlíka.



- Z obdélníků a koleček nakresli mašinku. Začni kolečky a přidávej obdélníky.



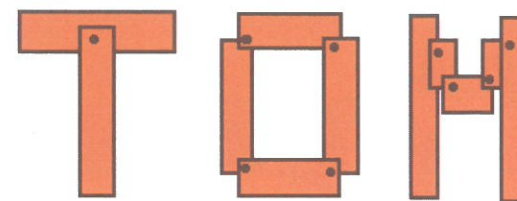
- Z několika modrých oválů nakresli obláček. Vnitřek oválů vybarvi stejnou barvou.



- Nakresli housenku ze samých kroužků, každý obarvi jinou barvou. Jestli chceš, ve vlastních barvách vyber barvu a pak nastavuj od světlejšího po nejtmaší odstín.



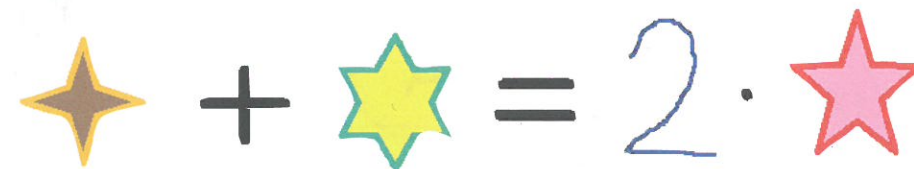
- Vytvoř nápis „stlučený z prkének“. Tečky na obrázku znamenají hřebíky.



- Použij tvary a kresli dopravní značky.



- Nakresli matematický příklad. Vymysli, co se v něm bude sčítat nebo odčítat.



Žáci se naučí používat předem nastavené tvary. Naučí se s vybraným tvarem dodatečně manipulovat či jej deformovat. Naučí se rozlišovat, kdy je tvar již vytvořen, a kdy je možné jej ještě editovat. Rozezna-jí různé tvary ukazatele myši. Pomocí jednoduchých tvarů dokážou skládat složitější obrázek.

Žáci se orientují v aplikaci Malování. Samostatně objevují, co jednotlivé kreslicí nástroje dělají.