

Temat 5.

Malujemy komputerowym pędzlem w programie Paint

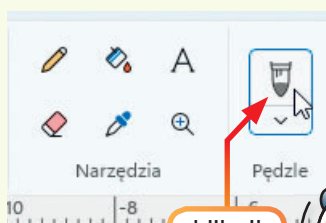


1. Malujemy komputerowym pędzlem



Przykład 1.

1



kliknij



2

Przenieś kursor na obszar do rysowania.



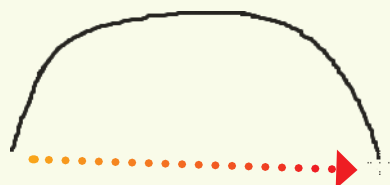
3



naciśnij i trzymaj



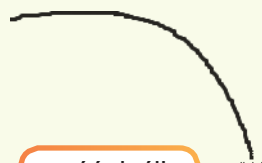
4



trzymaj i maluj



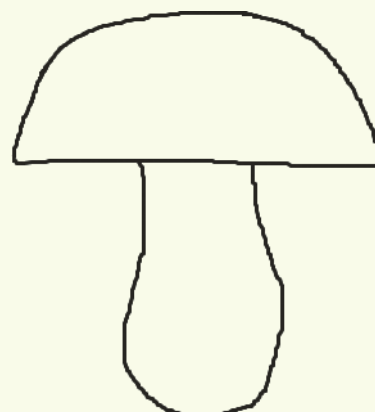
5



puść, jeśli chcesz przerwać malowanie



6



Ćwiczenie 1.

Namaluj komputerowym pędzlem grzybka.

2. Zmieniamy kolor i rozmiar komputerowego pędzla



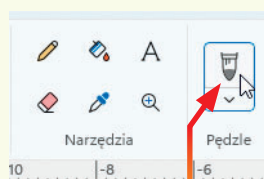
Ćwiczenie 2.

Przypomnij sobie z tematu 4. (przykład 4.), jak zmienia się kolor i rozmiar komputerowego ołówka.



Przykład 2.

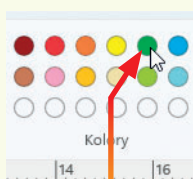
1



kliknij



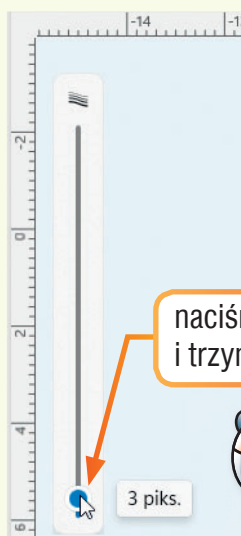
2



kliknij



3

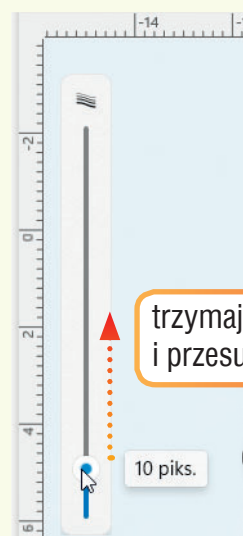


naciśnij
i trzymaj

3 piks.



4



trzymaj
i przesuwaj

10 piks.



5

Przenieś kursor
na obszar
do rysowania.



naciśnij
i trzymaj



6



trzymaj
i maluj



7



puść, jeśli chcesz
przerwać malowanie

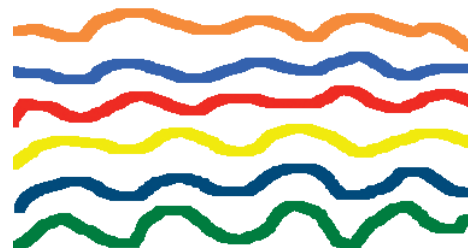


Uwaga: Aby ponownie zmienić kolor komputerowego pędzla, należy rozpocząć od kroku 2. Aby ponownie zmienić rozmiar pędzla, należy rozpocząć od kroku 3.



Ćwiczenie 3.

Opowiedz, w jaki sposób namalować falistą linię koloru żółtego. Namaluj komputerowym pędzlem wzorek:

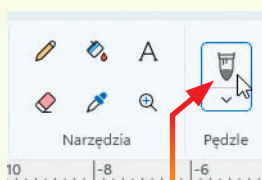


3. Stosujemy różne kształty komputerowego pędzla



Przykład 3.

1

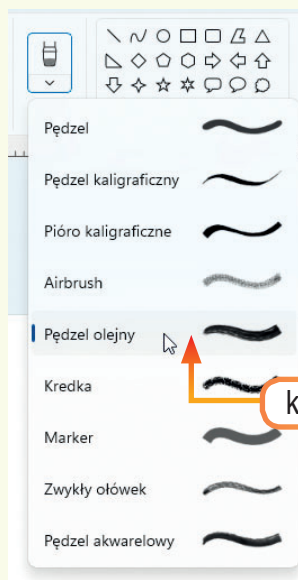


kliknij



2

Wybierz kształt pędzla ze wzorca.

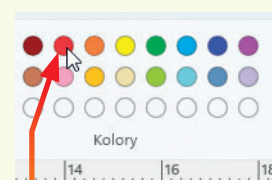


kliknij



3

Wybierz kolor z palety kolorów.



kliknij



4

Przenieś kursor na obszar do rysowania.



naciśnij i trzymaj



5



trzymaj i maluj



6



puść, jeśli chcesz przerwać malowanie

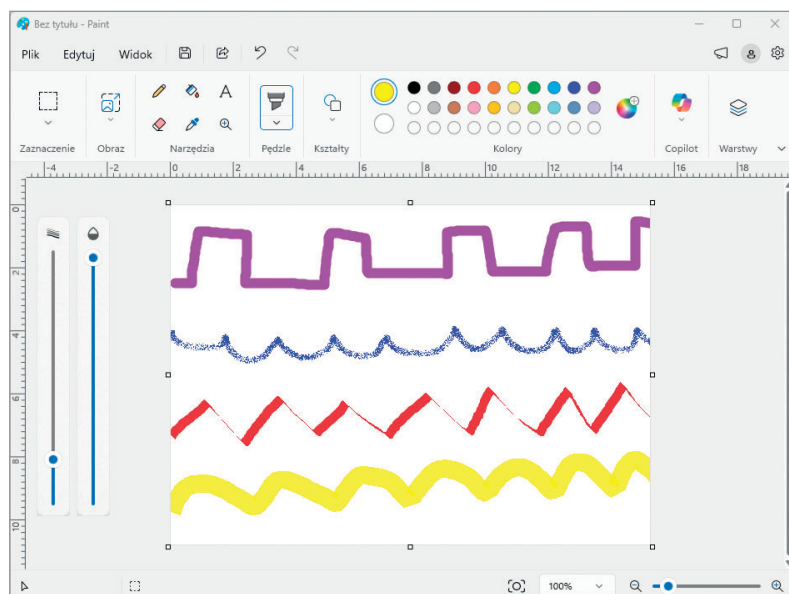


Uwaga: Aby ponownie zmienić kształt pędzla, należy rozpocząć od kroku 2.



Ćwiczenie 4.

Namaluj komputerowymi pędzlami szlaczki podobne do pokazanych na rysunku.



Ćwiczenie 5.

Namaluj pędzlami różnego kształtu burzę nad oceanem. Namaluj: fale, góry lodowe, chmury i błyskawice.



Ćwiczenie 6.

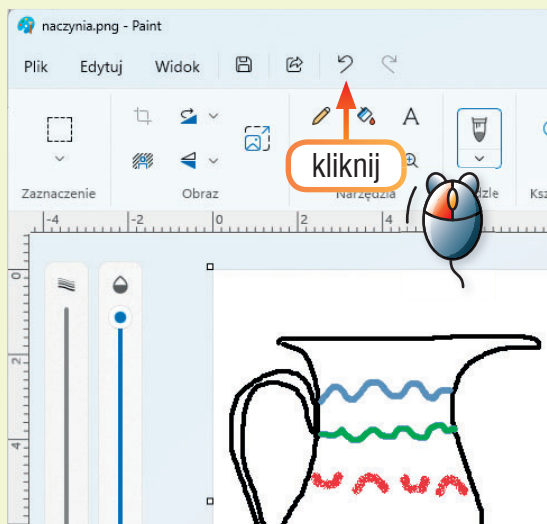
Napisz komputerowym pędzlem cztery razy swoje imię. Za każdym razem zastosuj inny kształt i kolor pędzla.

4. Cofamy i ponawiamy ostatnio wykonaną czynność

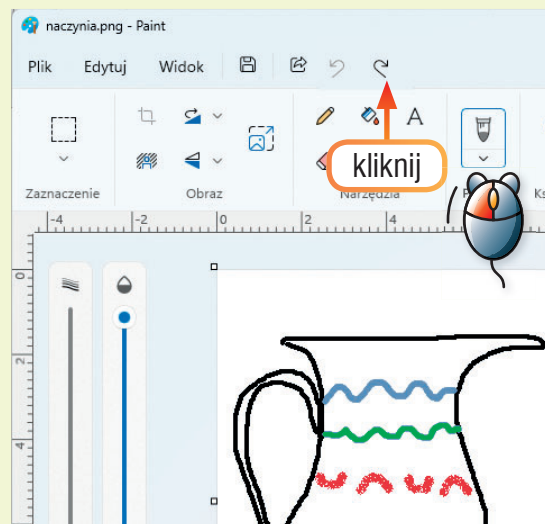


Przykład 4.

- 1 Jeśli jakiś wzorek się nie uda, usuń go, cofając ostatnio wykonaną czynność.

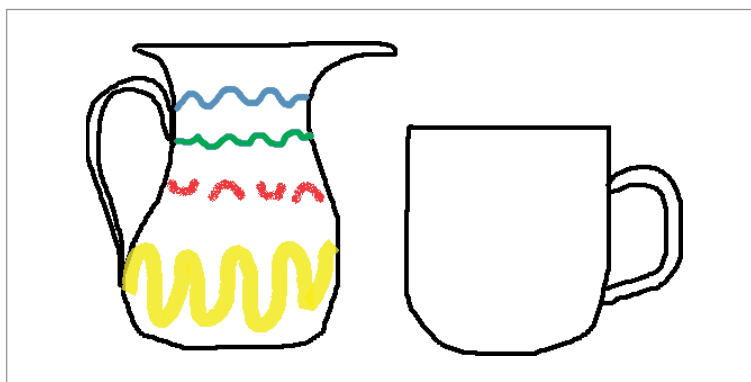


- 2 Jeśli jednak uznasz, że nie chcesz usuwać tego wzorku, możesz przywrócić ostatnio wykonaną czynność.



Ćwiczenie 7.

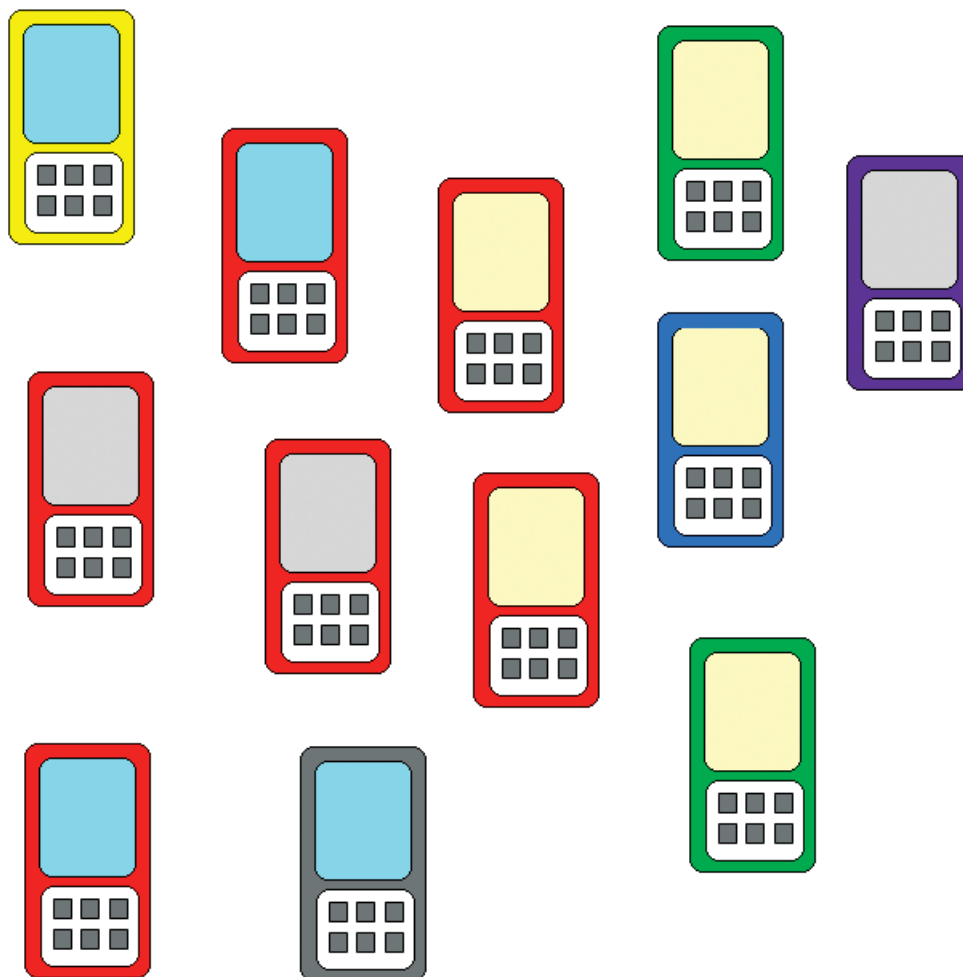
1. Otwórz plik *naczynia*.
2. Naczynia na rysunku należą do tego samego kompletu. Pomaluj komputerowym pędzlem dzban i kubek w podobne wzory.





Ćwiczenie 8.

1. Otocz pętlą zbiór telefonów z czerwoną obudową.
2. Otocz pętlą zbiór telefonów z żółtym ekranem.
3. Przekreśl telefony, które nie należą do żadnego zbioru.



4. Uzupełnij:

Czerwoną obudowę ma telefonów.

Żółty ekran ma telefonów.

Czerwoną obudowę i żółty ekran mają telefony.

Do żadnego zbioru nie należą telefony.



Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik *komórki1*.
2. Otocz pętlą zbiór telefonów z czerwoną obudową. Użyj komputerowego pędzla w kolorze czerwonym.
3. Otocz pętlą zbiór telefonów z żółtym ekranem. Użyj pędzla w kolorze żółtym.
4. Przekreśl telefony, które nie należą do żadnego zbioru. Użyj pędzla w kolorze czarnym.



Zadania



Zadanie 1.

Namaluj komputerowym pędzlem trzy grzybki – mały brązowy, większy czerwony i największy pomarańczowy.



Zadanie 2.

Namaluj komputerowym pędzlem księżyc i gwiazdy. Zastosuj różne kształty pędzla i różne odcienie koloru żółtego. Tło rysunku pokoloruj na granatowo.



Zadanie 3.

Namaluj krajobraz podobny do przedstawionego na rysunku.





Zadanie 4.

Namaluj komputerowym pędzlem łąkę, na której rosną kwiaty.



Zadanie 5.

Namaluj komputerowym pędzlem trzy góry: niską, wyższą i najwyższą.
Za każdym razem zastosuj inny kształt i kolor pędzla.



Zadanie 6.

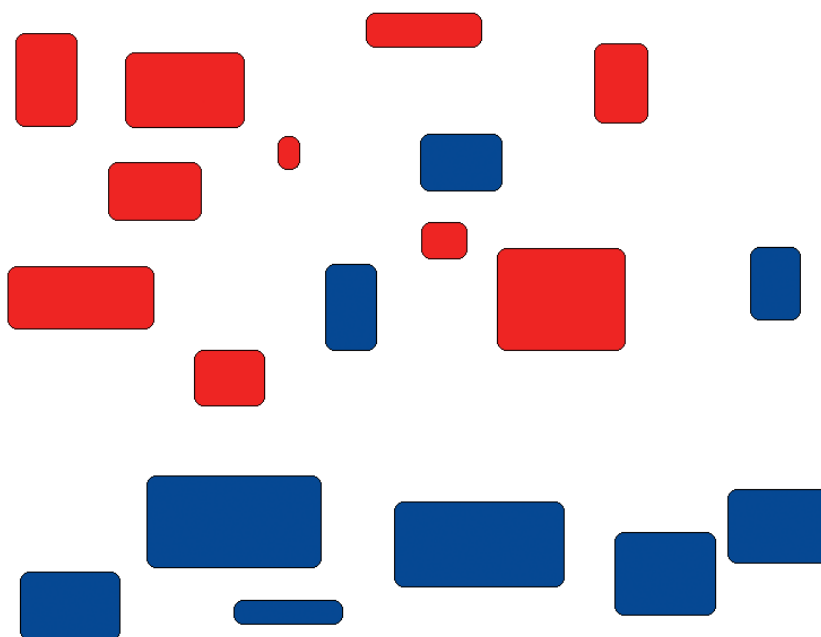
Napisz komputerowym pędzlem swoje imię tak, aby każda litera była innego koloru.

Kasia



Zadanie 7.

Narysuj linię oddzielającą figury czerwone od granatowych.





Zadanie 8.

1. Otwórz plik *figury*.
2. Namaluj komputerowym pędzlem linię oddzielającą figury czerwone od granatowych.



Zadanie 9.

1. Otwórz plik *wzory*.
2. Pomaluj ślady komputerowego ołówka komputerowym pędzlem. Użyj różnych kolorów i kształtów komputerowego pędzla.



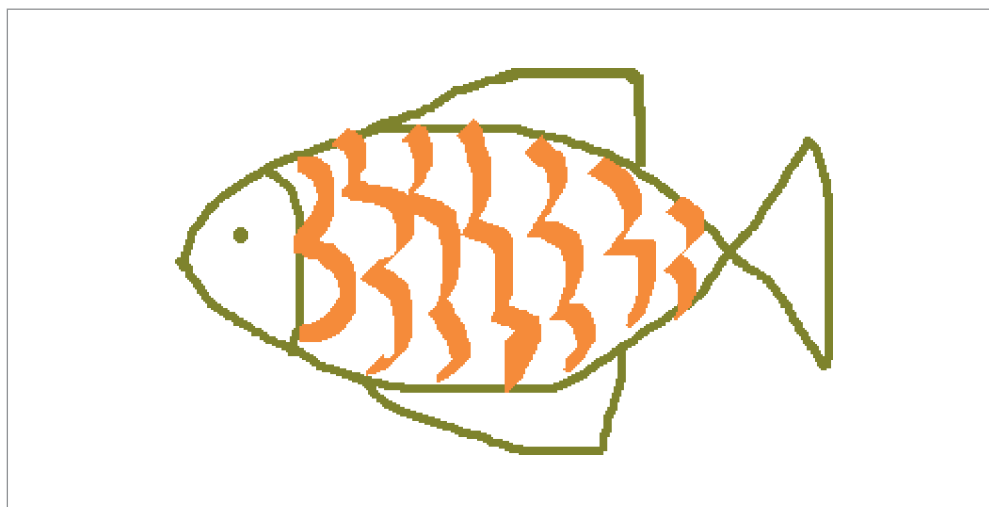
Zadanie 10.

1. Otwórz plik *wakacje*.
2. Pomaluj ślady komputerowego ołówka komputerowym pędzlem. Użyj różnych kolorów i kształtów komputerowego pędzla.



Zadanie 11.

1. Otwórz plik *rybki*.
2. Wszystkie rybki należą do tego samego gatunku. Namaluj im łuski podobne do pokazanych na rysunku.





Zadanie 12.

1. Otwórz plik *firanka*.
2. Pomaluj firankę w kolorowe wzorki. Postaraj się, aby obie części firanki były do siebie podobne.



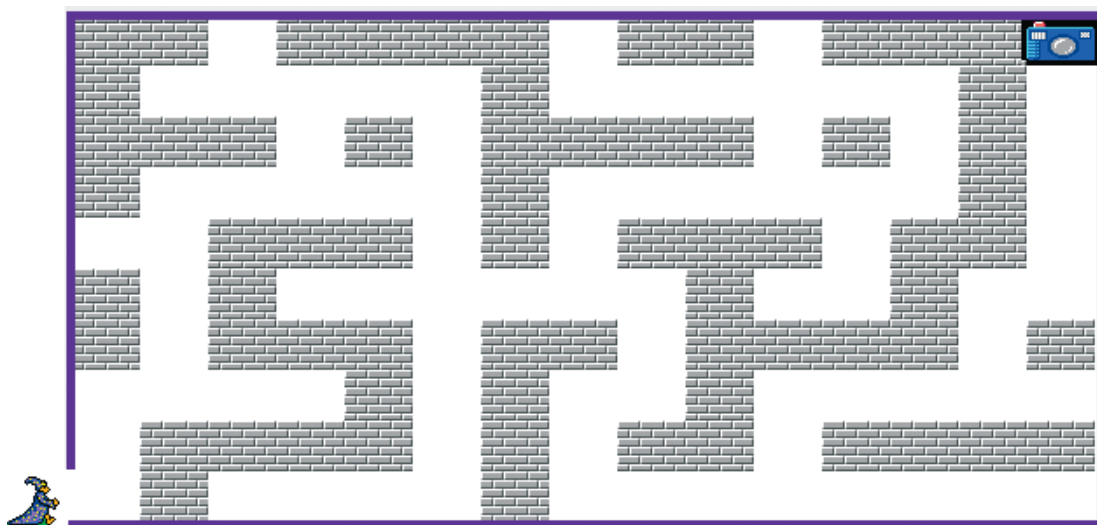
Zadanie 13.

1. Otwórz plik *komórki2*.
2. Używając komputerowego pędzla koloru czerwonego, połącz jednakowe telefony w pary. Ile jest par?
3. Przekreśl komputerowym pędzlem koloru zielonego telefony, które nie należą do żadnej pary.



Zadanie 14.

Narysuj trasę prowadzącą czarodzieja do prezentu.



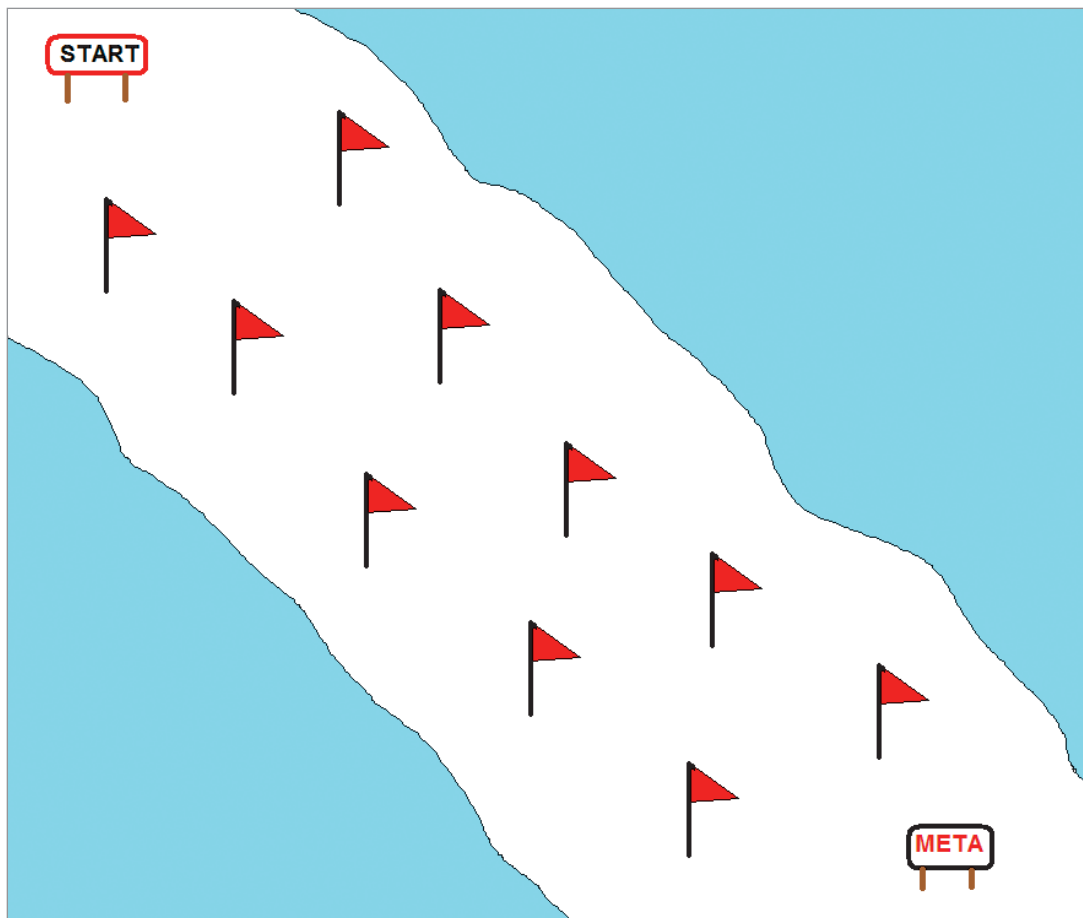
Zadanie 15.

1. Otwórz plik *labirynt*.
2. Pomóż czarodziejowi dotrzeć do prezentu. Namaluj trasę komputerowym pędzlem.



Zadanie 16.

Narysuj trasę slalomu narciarskiego. Słupki mija się raz z lewej, raz z prawej strony. Należy ominąć jak najwięcej słupków.



Zadanie 17.

1. Otwórz plik *slalom*.
2. Namaluj komputerowym pędzlem trasę slalomu narciarskiego z zadania 16.



Zadanie 18.

1. Otwórz plik *zasada3*.
2. Jaką zasadę korzystania z komputera przedstawia rysunek?
3. Pokoloruj rysunek.



Zadanie 19.



Namaluj głowę misia. Może być podobna do pokazanej na rysunku.

Wskazówka: Narzędzie **Wypełnianie kolorem** umożliwia kolorowanie obszaru zamkniętego.

Jeśli nie połączymy linii dokładnie, to podczas kolorowania farba wyleje się poza obszar malowania.



Zadanie 20.



Namaluj w programie Paint swój portret.



Zadanie 21.



Wykonaj w programie Paint ilustrację do fragmentu wiersza Juliana Tuwima:

*Był sobie słoń, wielki jak słoń.
Zwał się ten słoń Tomasz Trąbalski.*



Zadanie 22.



Wykonaj w programie Paint rysunek postaci z ostatnio przeczytanej bajki.