

Klasa 4

Tydzień 4

Temat: Edytor graficzny Paint.

1. Zapisz do zeszytu temat i notatkę dla ucznia.
2. W edytorze graficznym Paint narysuj żółwia (książka str. 98). Zwróć uwagę na kolejne etapy rysowania żółwia. Nie dorysowuj tła! Rysunek będzie nam jeszcze potrzebny i nie może mieć tła. Zapisz narysowany obrazek pod nazwą żółw.
3. Przekopiuż żółwia i pomniejsz, tak aby powstała rodzina żółwi. Możesz dorysować tło. Zapisz narysowany obrazek pod nazwą rodzina żółwi.
4. Wyślij wszystkie prace, które narysowałeś w programie Paint na adres pracegotowe@wp.pl jeżeli Twoim nauczycielem jest Anna Mączka gimbo10@wp.pl jeżeli Twoim nauczycielem jest Rafał Mączka.
(w temacie wpisz swoje imię, nazwisko i klasę). Termin nadsyłania prac: 17.04.2020.
Powinieneś przesłać następujące prace: domek, bocian, lew, żółw i rodzina żółwi. Jeżeli dodatkowo narysowałeś papugę, to wyślij ją również.
5. Pod adresem <http://www.gimpisarzowice.kolnet.eu/e-nauczanie.htm> znajdziesz filmiki, które pomogą Ci w wykonaniu rysunku żółwia oraz utworzeniu obrazka z rodziną żółwi.

Jeżeli nie posiadasz własnego adresu e-mail możesz skorzystać z następującego:

adres: lekcja12@onet.pl

hasło: Informatyka12

Notatka dla ucznia:

1. Piksel to świetlny punkt na ekranie monitora będący podstawowym składnikiem wyświetlanego obrazu.
2. Schowek to miejsce w pamięci komputera, gdzie dane (np. fragmenty rysunków) mogą być przechowywane i odczytywane przez dowolny program.