

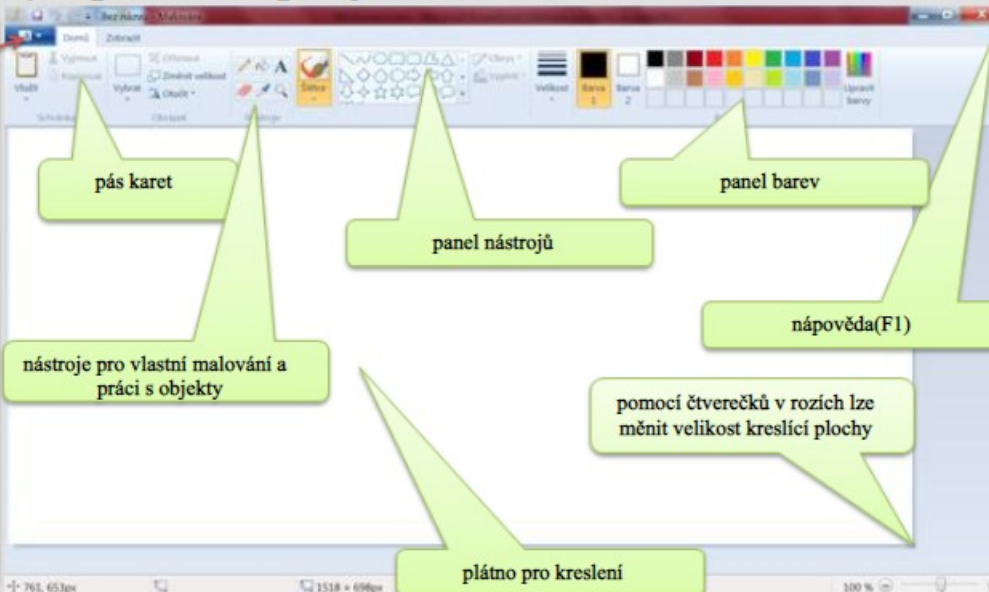
## Informatika 5. ročník 29. 3. - 2. 4. 2021

V programu malování (pokud máte) namalujte jarní nebo velikonoční obrázek a pošlete mi ho na adresu: [oswaldova@zszakrany.cz](mailto:oswaldova@zszakrany.cz)

### 36.3 Nové pojmy – prostředí programu Malování

**Uložení obrázku**

- 1) V nabídce **Soubor** klepněte na příkaz **Uložit**.
- 2) V seznamu Uložit jako typ klepněte na požadovaný formát souboru.
- 3) Do pole **Název** souboru zadejte požadovaný název.
- 4) Klepněte na tlačítko **Uložit**.



The screenshot shows the Malování program interface with several callouts pointing to specific features:

- pás karet**: Points to the top menu bar.
- panel nástrojů**: Points to the toolbar.
- panel barev**: Points to the color palette.
- nápověda(F1)**: Points to the help icon.
- nástroje pro vlastní malování a práci s objekty**: Points to the drawing tools.
- pomocí čtverečků v rozích lze měnit velikost kreslicí plochy**: Points to the corner handles of the canvas.
- plátno pro kreslení**: Points to the drawing canvas.

### 36.4 Malování – některé nástroje

V pravé horní části je umístěna **paleta barev**. Barva se zvolí klepnutím levým (popřede) nebo pravým (pozadí).

Tloušťku štětce i gumy (v podstatě všech nástrojů) můžete měnit pomocí položky **Velikost**.

**Plechovka** vlévá barvu všude tam, kam se dostane.



**Guma** se dá použít na opravu nebo mazání rozsáhlejších částí obrázku.



**Lupou** můžeme přiblížit (zvětšit) detaily obrázku.



Pokud tento program nemáte, tak si na počítači vytvořte koláž z obrázků z internetu (kopírovat obrázek a pak vložit obrázek – to už bychom měli znát).