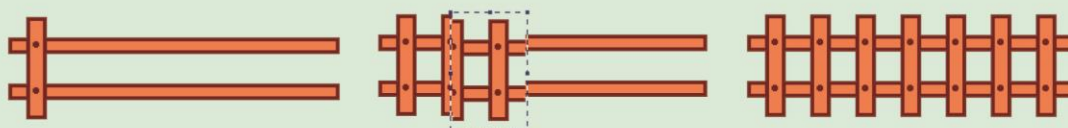
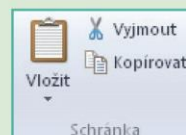


KOPÍRUJEME

Je těžké nakreslit dvě přesně stejná okna domku. Ovšem kdo by chtěl bydlet v bytě, ve kterém je každé okno jiné? V Malování můžeme vytvářet stejné předměty kopírováním.

Označenou část obrázku zkopírujeme do paměti počítače, kterému říkáme schránka. Ze schránky ji potom budeme vkládat do obrázku. Po vložení ji můžeme přesunout na vhodné místo.

Všimni si, kolik věcí kolem nás je vlastně stejných, jen se liší v drobnostech. Kopírováním si při kreslení ušetříme hodně práce.

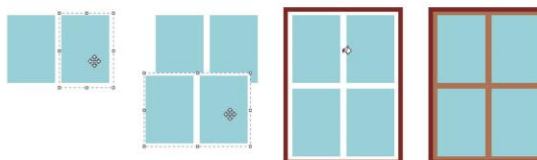
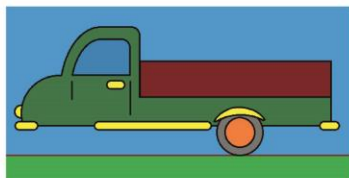


VYZKOUŠEJ

- Najdi v Malování nástroj, pomocí kterého se kopíruje. Jaký má ob-
rázek?
- Nakresli obdélník a vybarvi jej. Označ jej nástrojem **Vybrat**. Potom jej zko-
píruj do schránky a vlož do obrázku. Dostaneš dva úplně stejné obdélníky.
- Všimni si: Když označíš část obrázku, tlačítko **Kopí-
rovat** se rozsvítí a půjde stisknout. Když vybereš jiný
nástroj, například Tužka, tlačítko Kopírovat zhasne
a nebude fungovat.
- Označ část obrázku a klikni na něj pravým tlačítkem myši.
Objeví se nabídka s nástrojem **Kopírovat**.

PRACUJEME

- 1 Nakresli nebe plné hvězdiček. Na-
kresli jednu hvězdičku a vybarvi ji.
Označ ji a zkopíruj do schránky. Pak
ji několikrát za sebou vlož a umísti
na plochu. Potom plochu vybarvi.
- 2 Nakresli plot tak, aby měl všechny
plaňky úplně stejné. Prohlédni si
obrázky, jak se plot dělá.
- 3 Otevři soubor *Auto*. Dokresli u auta kola tak,
aby byla všechna stejná.
- 4 Nakresli okno se čtyřmi okenními tabulkami podle postupu
na obrázku. Nejprve vytvoř dvě okenní tabulky, potom je obě
zkopíruj; ušetříš si práci. Nakonec udělej rám okna a vybarvi jej.

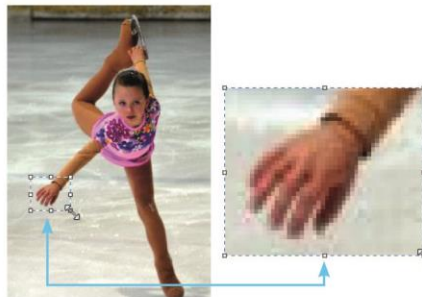


Žáci porozumí pojmu schránka a jejímu fungování. Dokážou do schránky zkopírovat výběr a opakovaně jej ze schránky vložit. Poznají, kdy nelze kopírovat a kdy nelze vkládat. Rozumí postupům založeným na kopírování. Pomocí kopírování dokážou vytvářet obrázky.

VYZKOUŠEJ



Otevři soubor *Fotka*. Označ část obrázku a pak ji hodně zvětš. Všimni si, že se ve zvětšené části objevují barevné čtverečky. Počítačové obrázky jsou složeny z takových čtverečků, pixelů. Když obrázek není zvětšený, těchto čtverečků si nevšimneme. Otevři jiný soubor s obrázkem. Budou na něm při zvětšení také vidět čtverečky? Podívej se zblízka na monitor počítače nebo doma na televizi. Uvidíš, že také obrazovka je složena z malinkých barevných plošek.

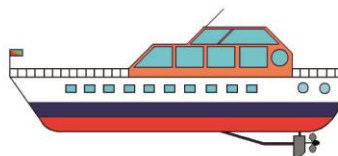
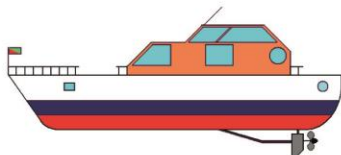


PRACUJEME

- 1 Vytvoř dlaždice na zeď dětské koupelny. Nakresli jednu dlaždici a kopíruj ji. Pracuj podobně jako u okenních tabulek ve cvičení 3.



- 2 Otevři soubor *Jachta*. Nakopíruj stejná okna podle obrázku, oprav zábradlí. Nakonec loď přebarvi na jiné barvy. Když se něco nepodaří, nezapomeň na krok zpět.



- 3 Andrea chtěla zkopírovat okno na loďce. Označila okno, ale nástroj Vložit jí nefungoval, nebyl rozsvícený. Kde udělala Andrea chybu? Jak bys jí poradil/a?
- 4 Nakresli optický klam, vyber si některý z nabízených. Hotový obrázek uloží do souboru. Můžeš jej odnést domů ukázat nebo poslat e-mailem.
 - a) Kterým směrem ukazují šipky? Vytvoř jednu šipku, zkopíruj ji a kopie umístuj podle obrázku.
 - b) Který z obdélníků je větší? Vytvoř kopii obdélníka, potom přes obdélníky nakresli z jednoho bodu úsečky.

