****

|  |  |
| --- | --- |
| **NÁZEV ŠKOLY** | **ZÁKLADNÍ ŠKOLA TIŠICE, okres Mělník** |
| **AUTOR** | **Mgr. Pavel Jelínek** |
| **NÁZEV** | **VY\_32\_INOVACE\_15\_INFORMATIKA\_Pohyb kuřátka** |
| **ANOTACE** | **Žáci vytvoří v programu Malování obrázek kuřete, každý pohyb štětce uloží zvlášť pod jiné jméno. Hotové obrázky rozpohybují v programu Irfan View.** |
| **KLÍČOVÁ SLOVA** | **program Malování, Irfan View** |

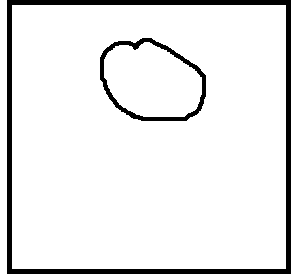
**Zdroje**

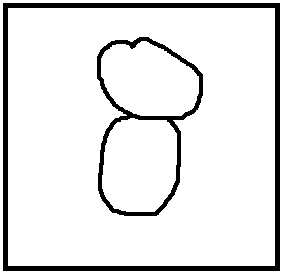
**použity vlastní zdroje a obrázek z galerie MS Word**

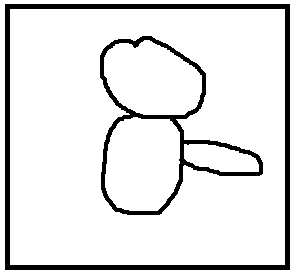
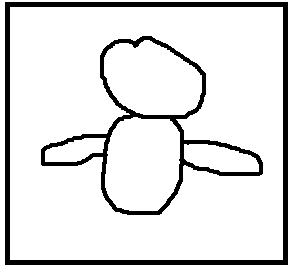
****

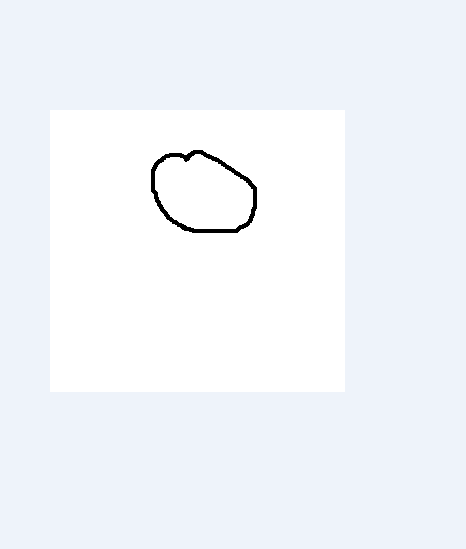
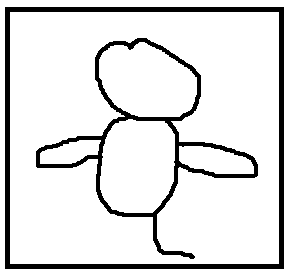
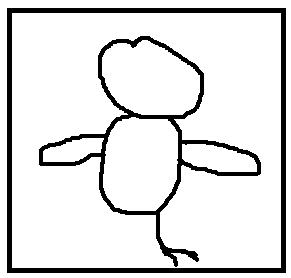
1. otevři program **Malování**

* štětcem namaluj hlavu kuřátka



* obrázek ulož do **adresáře,** který se bude jmenovat **kuřátko**
* obrázek pojmenuj **00**
* k hlavě kuřátka přidělej tělo, tento obrázek pojmenuj **01** a zase **ulož**
* takhle pokračuj dál a každý krok ulož jako samostatný obrázek
* soubory pojmenuj **03 – 26** (nemusíš vytvořit celý počet, stačí podle tvého uvážení – čím více kroků, tím hezčí animace)



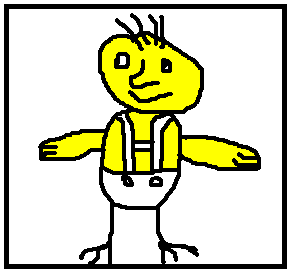


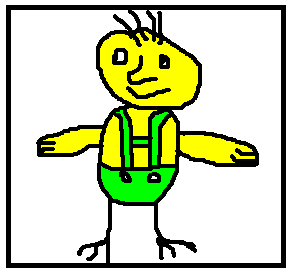
02

01

03

04

* postupně začni kuřátko vybarvovat, až se dostaneš ke konečnému výsledku

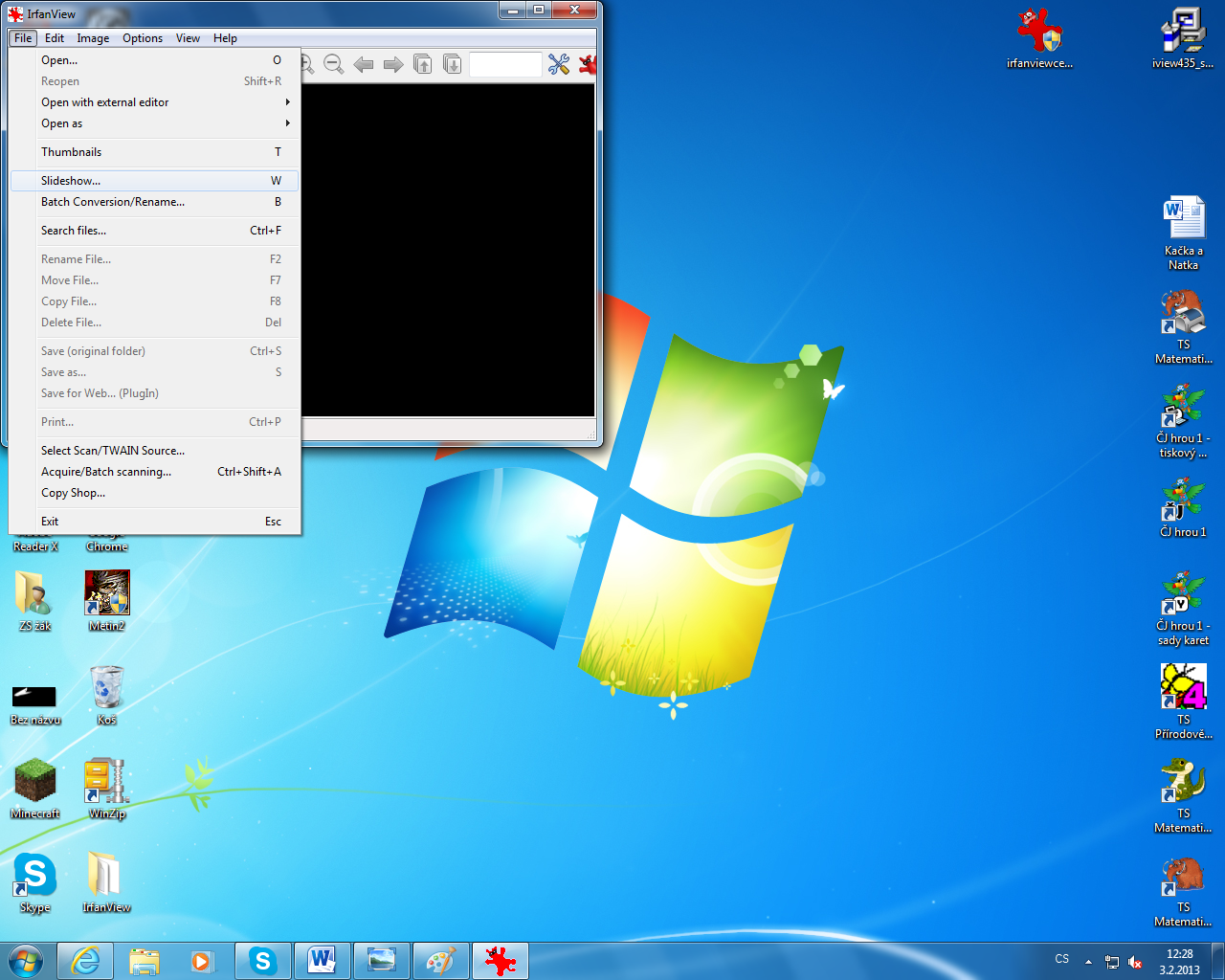


26

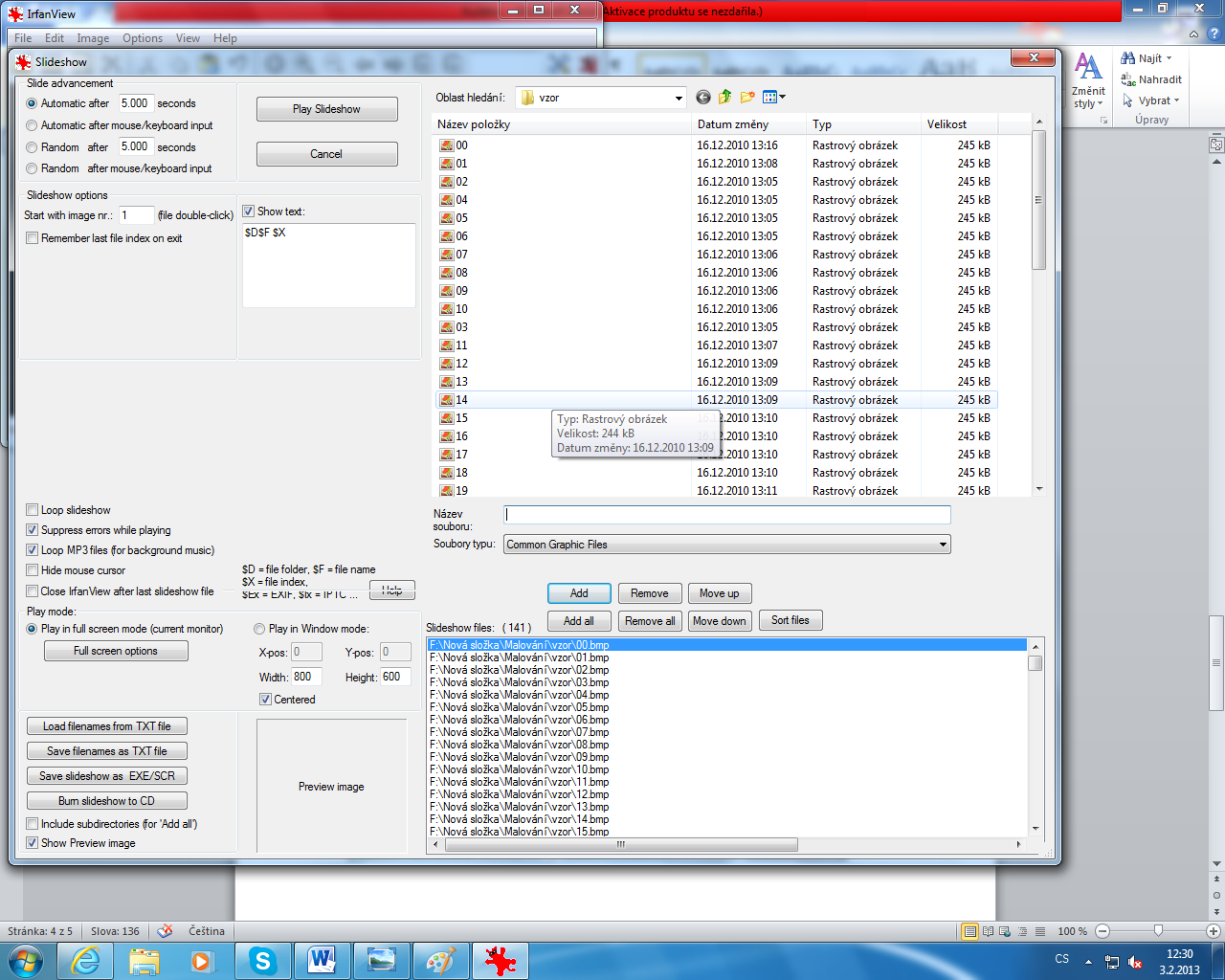
25

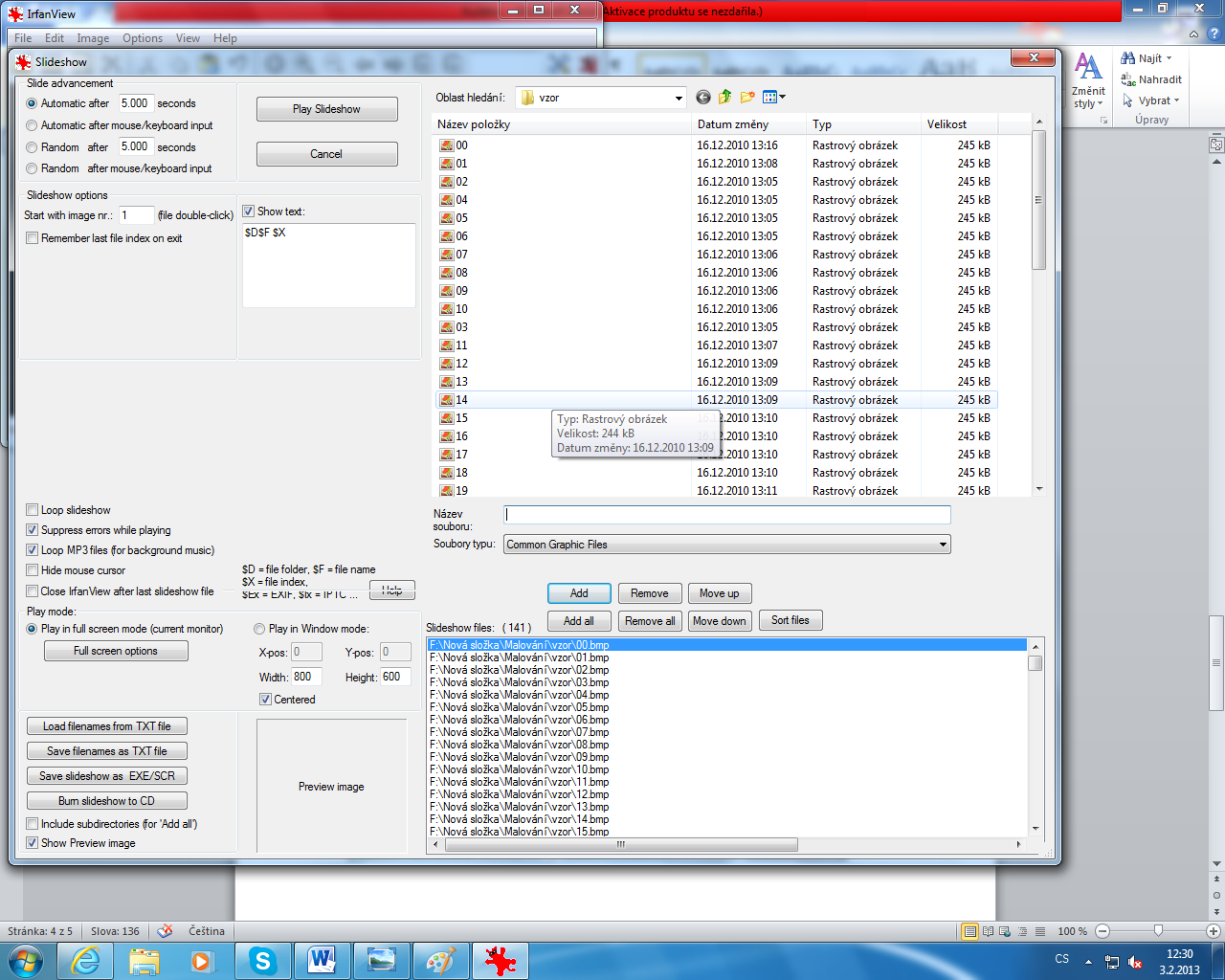
1. Otevři si program **IRFAN VIEW** (volně stahovatelný)

* klikni na tlačítko **File** – **Slideshow**



* do programu vložíš všech **26 obrázků** (nebo podle tvého počtu)



* klikneš na **Play Slideshow**
* obrázky se ti budou zobrazovat jeden za druhým podle čísel
* můžeš tak obrázek jednoduše rozpohybovat a vytvořit primitivní film
* obrázky se mění klikáním na mezerník