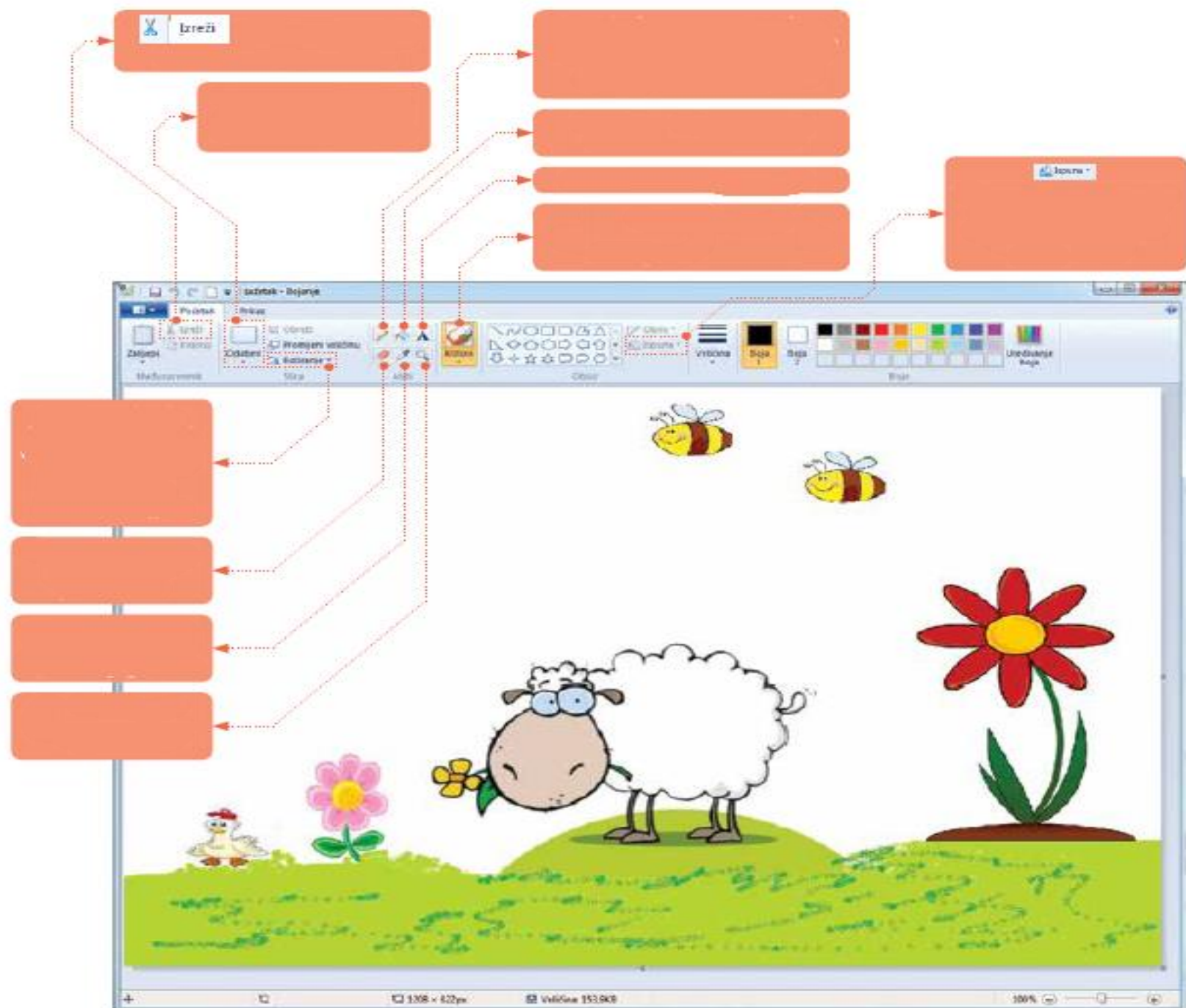
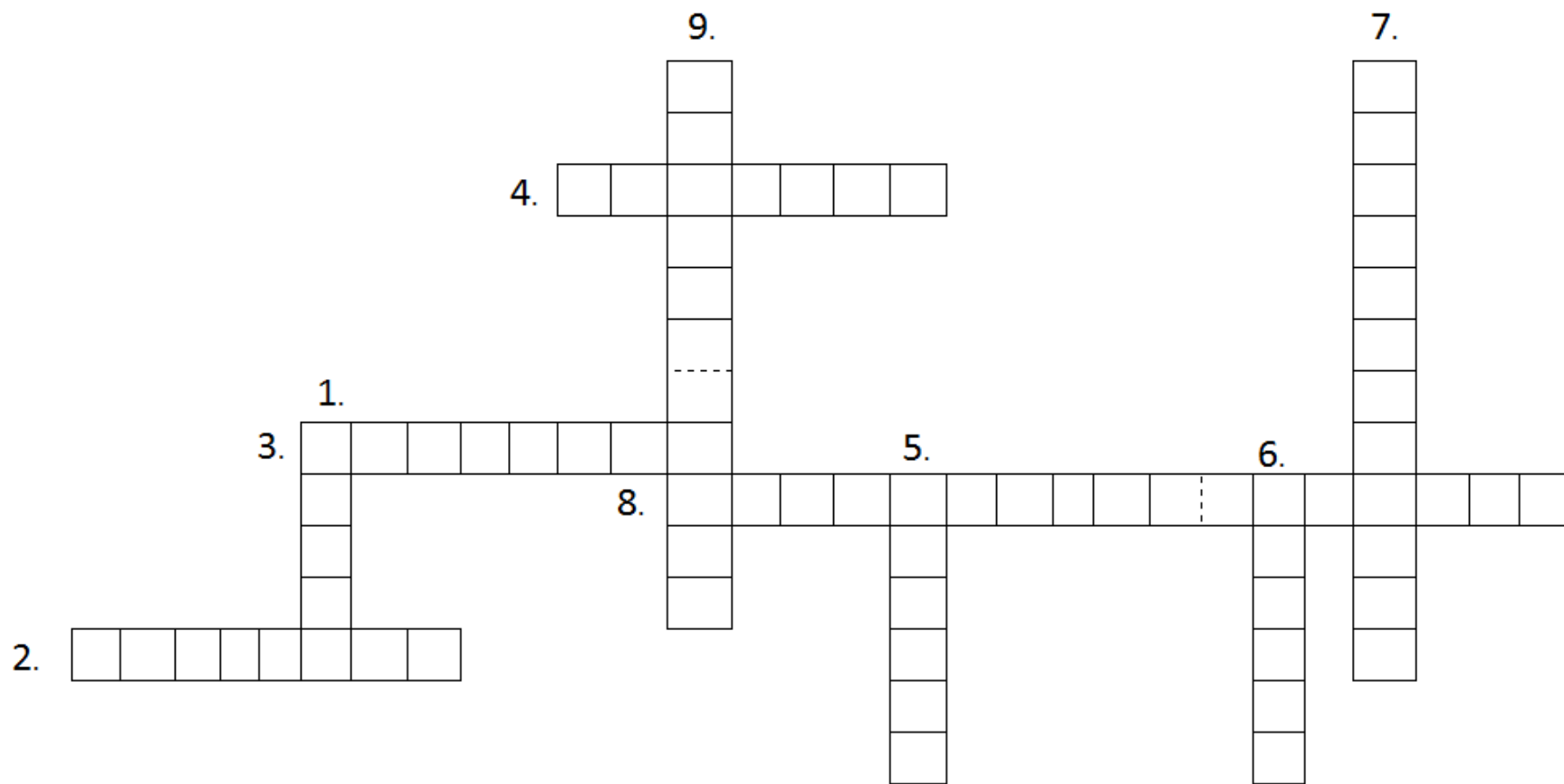


Ponavljanje- BOJANJE

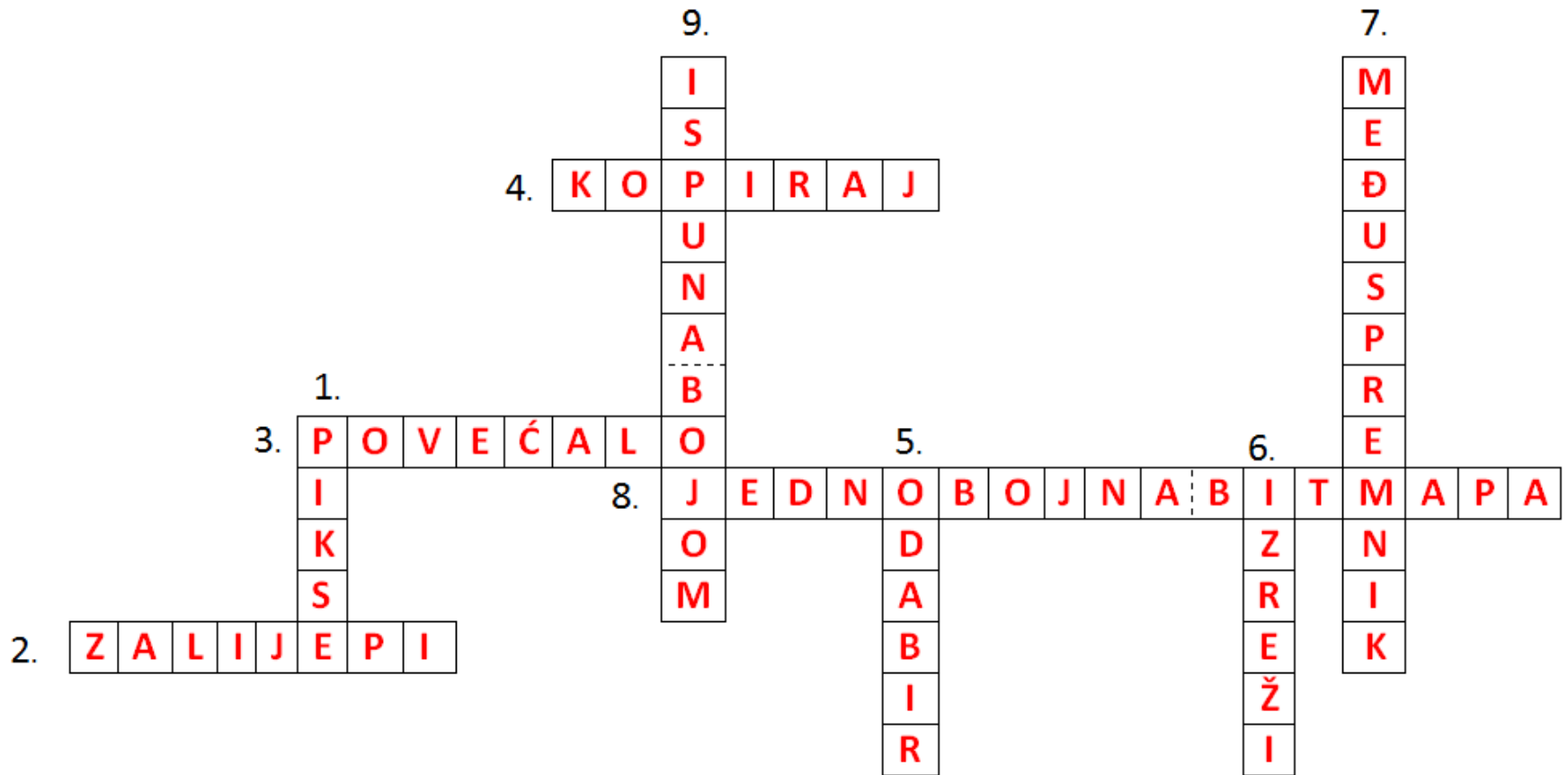






Riješi križaljku

RJEŠENJE



Vježba 1



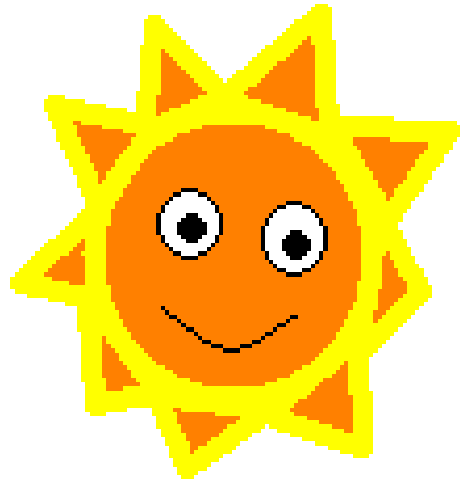
1. *Nacrtaj leptira pomoću alata **Krivulja oval**.*
2. *Nacrtaj mali krug, kopiraj ga četiri puta i rasporedi po leptirovim krilima.*
3. *Oboji leptira u rozu, a kružice u žuto.*
4. *Spremi crtež pod imenom leptir.*
5. *Crtež spremi u formatu **Bitmapa u 256 boja**.*
6. *Crtež spremi u formatu **Bitmapa u 16 boja**.*

Vježba 2



- *Nacrtaj jednu polovicu duge s pomoću alata **Krivulja** da izgleda kao duga na ploči.*
- *Na dugu napiši svoje ime. Na tekst primijeni slijedeće oblikovanje: **Podebljano**, crna boja, postavi na 19 točaka.*
- *Spremi sliku pod imenom duga.*
- *Crtež spremi u formatu **Bitmapa u 256 boja**.*
- *Crtež spremi u formatu **Jednobojna Bitmapa**.*

Vježba 3



- *Koristeći gotove oblike nacrtaj sunce.*
- *Ispuni ga bojom*
- *Prikazana slika na slajdu 7 može poslužiti kao primjer.*
- *Spremi pod imenom **priroda.bmp**.*

Vježba 4



Cijela duga

- Otvori datoteke **leptir.bmp**, **duga.bmp** i **priroda.bmp**.
- Rasporedi ih pregledno po zaslonu.
- Prostoručno označi i izreži dugu te ju zalijepi u **priroda.bmp**.
- Sada kopiraj dugu i zrcali ju.
- Spoji dvije duge u jednu kao na ploči.
- Kopiraj leptira i zalijepi ga u **priroda.bmp**.
- U donjnj desni ugao napiši **Priroda**, Na tekst primijeni slijedeće oblikovanje: **Kurziv**, zelene boja, veličinu pisma postavi na 16 točaka, a vrstu pisma **Book Antiqua**.
- Spremi promjene.
- Crtež spremi u formatu **Bitmapa u 256 boja**.
- Crtež spremi u formatu **Jednobojna Bitmapa**.
- Crtež spremi u formatu **Bitmapa u 16 boja**.