

Mintadolgozat 1. – gyakorlat

1. Készíts a saját mappádba egy **DOLGOZAT 2.** mappát. Minden rajzot ebbe a mappába ments!
2. Másold át a helyi lemez *C:\LugMa\6_oszt\lany.bmp*-t a saját **RAJZELEMEK** mappádba, melynek elérési útvonala: ***Dokumentumok \6_ \sajátnév \RAJZELEMEK***

3. Készíts el az alábbi építőtégliket 2-es vonalvastagsággal. Méretük 120×60 képpont.

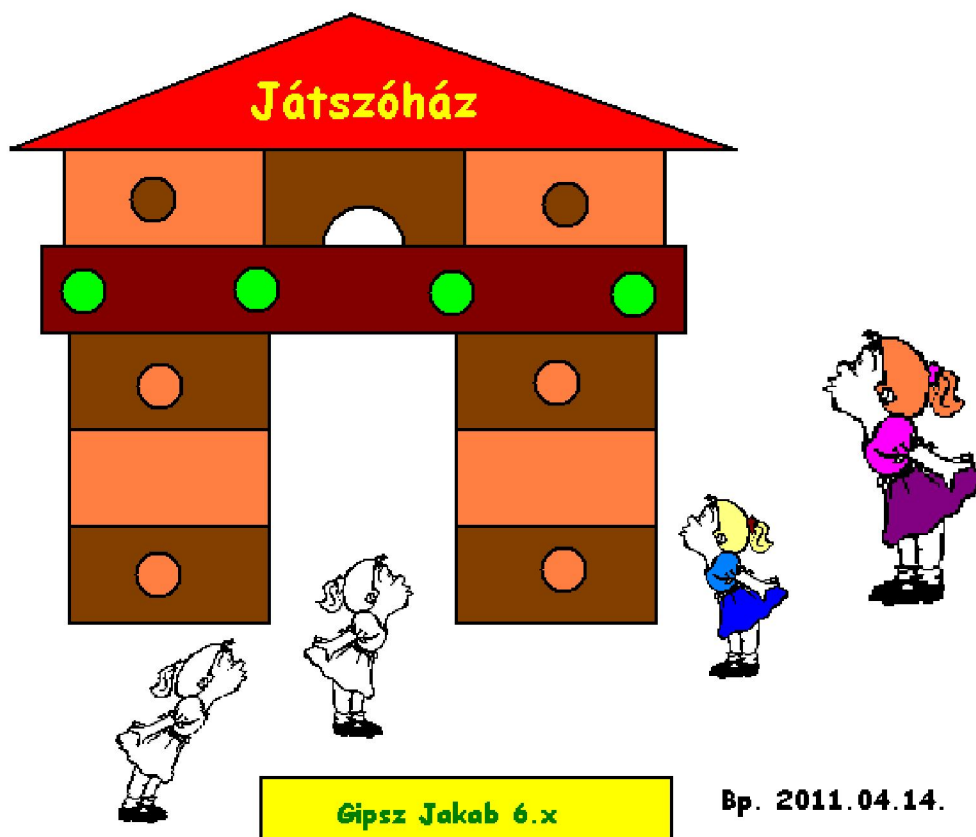


tégla1.bmp



tégla2.bmp

4. Rajzolj a mintához hasonló képet, s mentsd el **Játsszóház_VezKe¹** néven. A rajz mérete 26 × 20 cm.
5. Az építményt a már kész **tégla1** és **tégla2** elemekből építsd fel.
6. A rajzoláshoz használd ki a PAINT lehetőségeit: szabályos alakzatok, másolás, beillesztés, nagyítás, tükrözés, ...!
7. A képen szereplő kutya a mappádba másolt *lany.bmp*!
 - A jobbra kukucskáló lány 25^o-os döntéssel készült.
 - A gyerekeket figyelő nagyobbacska lány másfélszer akkora, mint a többiek.
8. A kép alján szerzőként a saját nevedet, osztályod és a mai dátumot írd!
9. A szövegíráshoz használj a kép stílusának megfelelő betűket!
10. Színezd ki a képet! (Ha kell, a lányok színezése előtt javíts, nehogy kifolyjon a festék!)
11. Ha van időd, díszítheted is a képet!



¹ A **VezKe** jelentése: Vez = vezetékneved első három betűje,
Ke = keresztnéved első két betűje.
Például: Kiss Norbertnek ezt kell írnia: KisNo