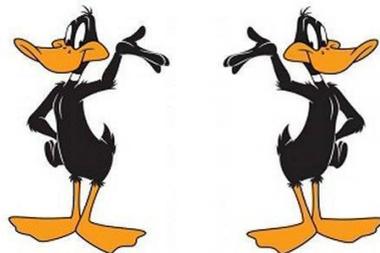


1. Nacrtaj bubamaru. Pohrani crtež na radnu površinu pod imenom **LADYBUG.PNG**.
2. Otvori datoteku **NOTE.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Nacrtaj crtovlje i posloži note na crtovlje. Pohrani promjene.
3. Otvori datoteku **PTICA.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Oboji sliku. Pohrani promjene pod istim imenom na isto mjesto.
4. Hrvoje s djedom uzgaja jabuke i tako zarađuje džeparac. Otvori datoteku **JABUKA.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Na slici su tri jabuke, žuta, crvena i zelena. Kopiraj ih u nekoliko primjeraka i premjesti na stablo, te tako pomozu Hrvoju da zaradi džeparac. Pohrani promjene.
- 5 Otvori datoteku **PATAK.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Napravi promjene na crtežu (kao na slici dolje). Pohrani promjene.



6. Otvori datoteku **TORTA.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Premjesti svjećice na tortu, ali tako da na torti bude onoliko svijeća koliko će biti kad budeš slavio/la svoj sljedeći rođendan. Pohrani promjene.

7. Jana obožava snijeg. Jutros se probudila, pogledala kroz prozora i iznenadila se. Počeo je padati snijeg. Otvori datoteku **PAHULJICA.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**, kopiraj pahuljicu u nekoliko primjeraka, promijeni im veličinu (ne postoje dvije jednake pahuljice). Pohrani promjene.

8. Otvori datoteku **VRATA.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Postavi vjenčić na vrata. Pohrani promjene pod istim imenom na isto mjesto.

9. Otvori novo prazno platno i nacrtaj kvadrat ispunjen bojom. Pri određivanju boje koristi alat **UREĐIVANJE BOJE**. Boja kojom ćeš ispuniti kvadrat ima vrijednosti: crvena (100), zelena (200) i plava (100). Pohrani datoteku u mapu **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A** pod imenom **KVADRAT.PNG**.

10. Otvori datoteku **RAZLIKE1.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Pronađi barem četiri razlike i označi ih na jednoj slici. Spremi promjene.

11. Otvori datoteku **SCHOOL.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Od dijelova crteža složi eng. riječ SCHOOL. Primijetit ćeš da neka slova treba zrcaliti ili rotirati i jedno slovo kopirati. Pohrani promjene pod istim imenom na isto mjesto.

12. Otvori datoteku **MAČKICA.PNG** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A**. Oboji sliku. Pohrani promjene pod istim imenom na isto mjesto.

13. Otvori datoteku **RAZLIKE2.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Pronađi barem šest razlika i označi ih na jednoj slici. Spremi promjene.

14. Otvori datoteku **PLUTO.BMP** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\BOJANJE**. Spoji dijelove slike. Spremi promjene.

15. Otvori datoteku **KRIVO OGLEDALO.PNG** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A**. Promijeni crtež tako da ima smisla. Spremi promjene.

16. Otvori datoteku **SLOVA.JPG** iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A**. Pomozi djevojčici da na ploči piše ime tvoje škole. Spremi promjene.

17. Prije nego zatvoriš ovaj dokument, pročitaj sljedeća dva zadatka.

18. Otvori prazno platno i nacrtaj masku. Pohrani je pod imenom **MASKA.PNG** u svoju mapu (**5.A**).

19. Iz podmape **DOKUMENTI\5. RAZRED\5.A\KAKO NACRTATI** odaberi jedna lik i pokušaj nacrtati po uputama. Spremi promjene pod imenom **LIK.PNG** u svoju mapu.