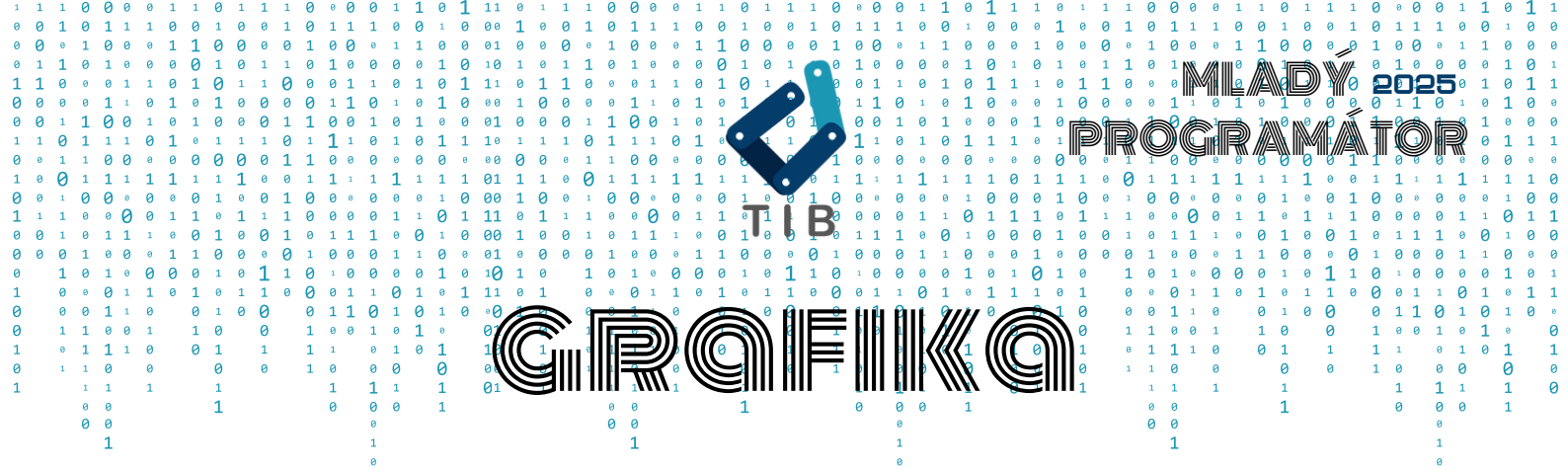




Úloha 1 - Piskel

17 bodů

Vaším úkolem bude co nejpřesněji a nej kreativněji splnit všechny body zadání:

- Vytvořte v Piskelu krátkou animaci plavajícího vodního živočicha. 2 body
- Do jedné vrstvy nakreslete libovolné vodní zvíře a umístěte ho doprostřed plátna. Pokuste se vystihnout jeho detaily a charakteristické rysy, ať je zřetelné, o kterého živočicha se jedná. 5 bodů
- Do další vrstvy (pozor, ne snímku) namalujte vodní prostředí, kterým zvíře plavou. Zkuste ho vyplnit různými rostlinami nebo dalšími malými živočichy, zkrátka čímkoli, co lze v moři najít. Tuto vrstvu umístěte pod vrstvu, na které je nakreslené vaše zvíře. 5 bodů
- Z tohoto obrázku vytvořte animaci. Na každém snímku posouvejte pozadí tak, aby to vypadalo, že zvíře plave vpřed. Postačí jen několik snímků, třeba zhruba 5. 5 bodů
- Nezapomeňte si své dílo uložit a pojmenovat ho svým jménem.

Úloha 2 - Krita

20 bodů

Vaším úkolem bude co nepřesněji a nejkreativněji splnit všechny body zadání:

- Vytvořte v Kritě obrázek orientovaný na šířku, na kterém bude vstupní brána. 2 body
- Brána bude na samostatné vrstvě a její součástí bude libovolný text zakřivený podle daného rámečku. Text smíte posunout či zmenšit, ale nesmíte změnit jeho zakřivení. Rámeček můžete nakonec skrýt (pomocí oka vedle jeho vrstvy), nemusíte ho nechávat ve vašem obrázku. 5 bodů
- Bránu nakreslete a ozdobte dle svého vlastního uvážení. Měla by však být částečně průhledná (třeba mřížovaná), aby šlo vidět, co se nachází za ní. 5 bodů
- Za bránou na další vrstvě nakreslete město. Může se jednat o jednu či více staveb, skutečných či vymyšlených. Na jejich ztvárnění použijte nástroje na přímky, tvary a křivky. 3 body
- Obrázek dozdobte tak, aby byl celý zaplněný. 5 bodů
- Nezapomeňte si své dílo uložit a pojmenovat ho svým jménem.

