



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

Název šablony: III/2-1, Výuka IVT na 2. stupni – počítačová grafika

**Číslo a název projektu: CZ.1.07/1.4.00/21.3443,
Krok za krokem na ZŠ Želatovská ve 21.století**

Název školy: ZŠ Přerov, Želatovská 8, 750 02, Přerov I. – Město

Číslo šablony: VY_32_INOVACE_19

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: duben 2013

Ročník: osmý

Vzdělávací oblast: základy práce s počítačovou grafikou

Anotace: tvorba paříka ve vektorovém editoru Zoner Callisto 5

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Metodický pokyn

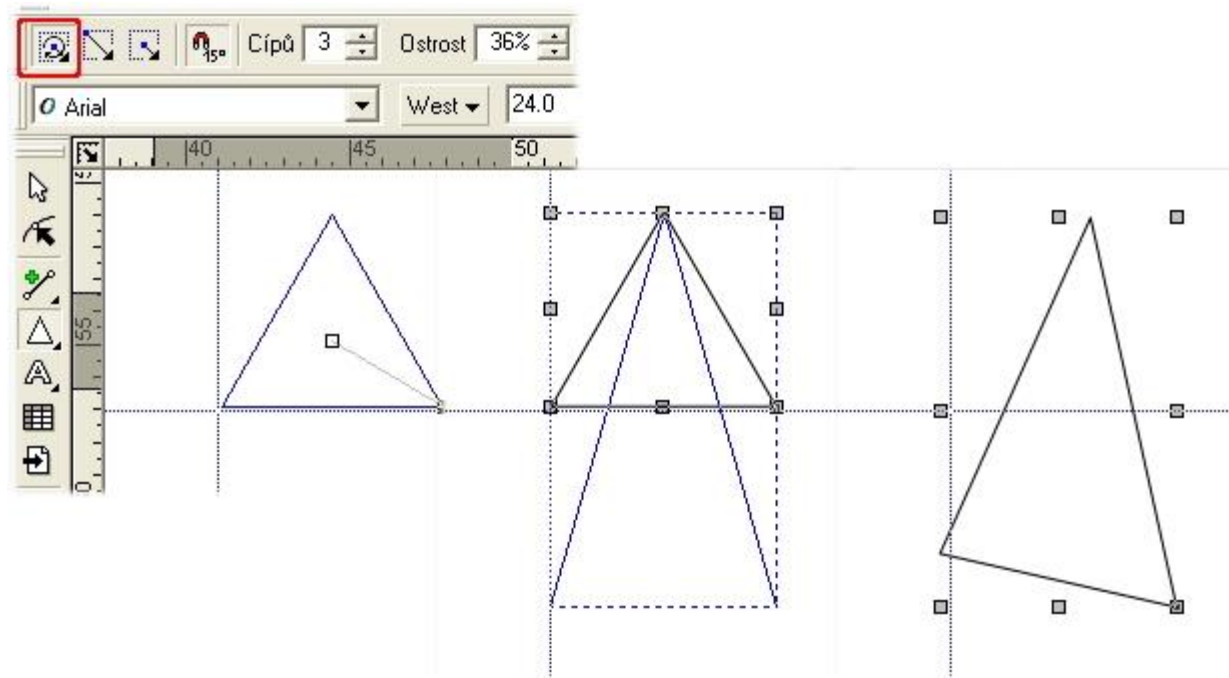


- a) otevřete nový dokument dle postupu v Zoner Callisto 5
- b) postupujte přesně dle postupu, výsledný objekt uložte dle pokynu vyučujícího



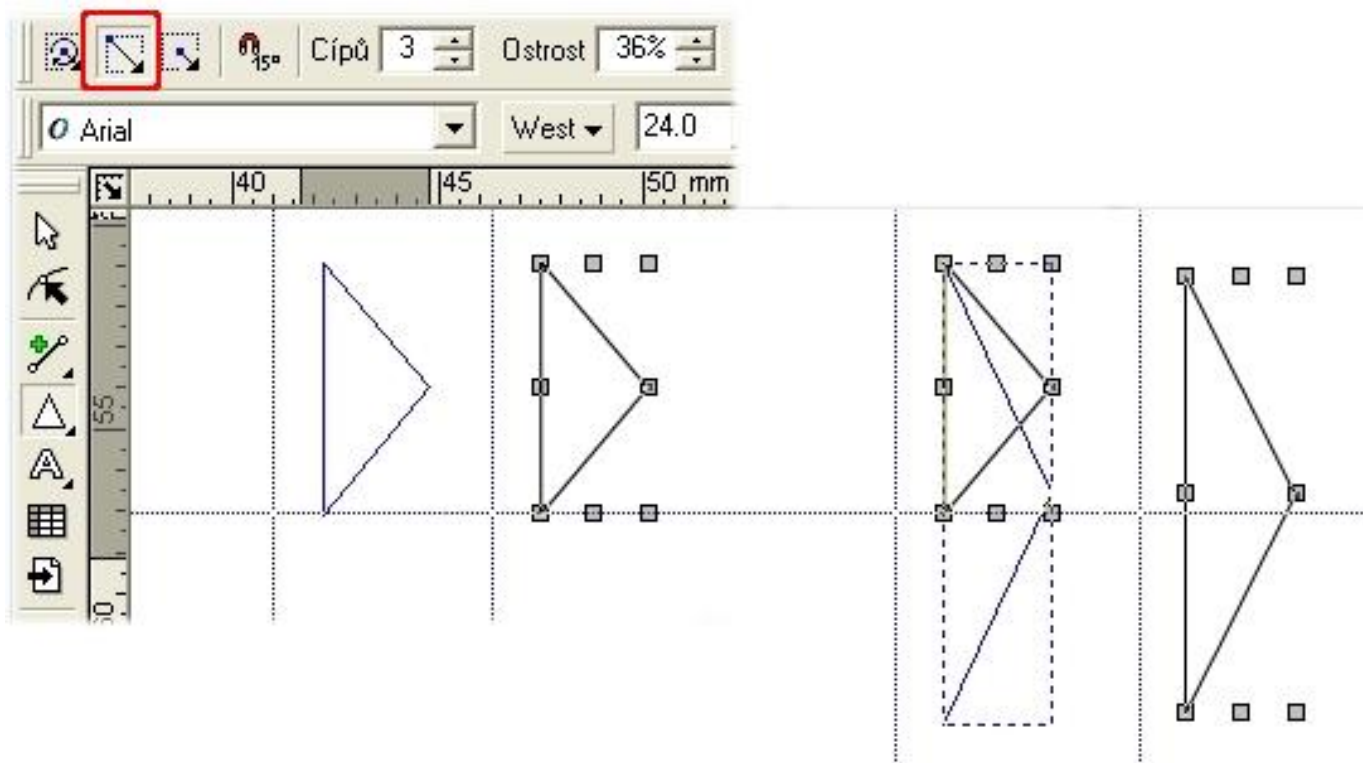
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Než začnete kreslit trojúhelník, vyzkoušejte si tři režimy kreslení: podle úhlu, podle obdélníku a ze středu. Potom je tvarujte tažením za prostřední dolní úchopový bod.





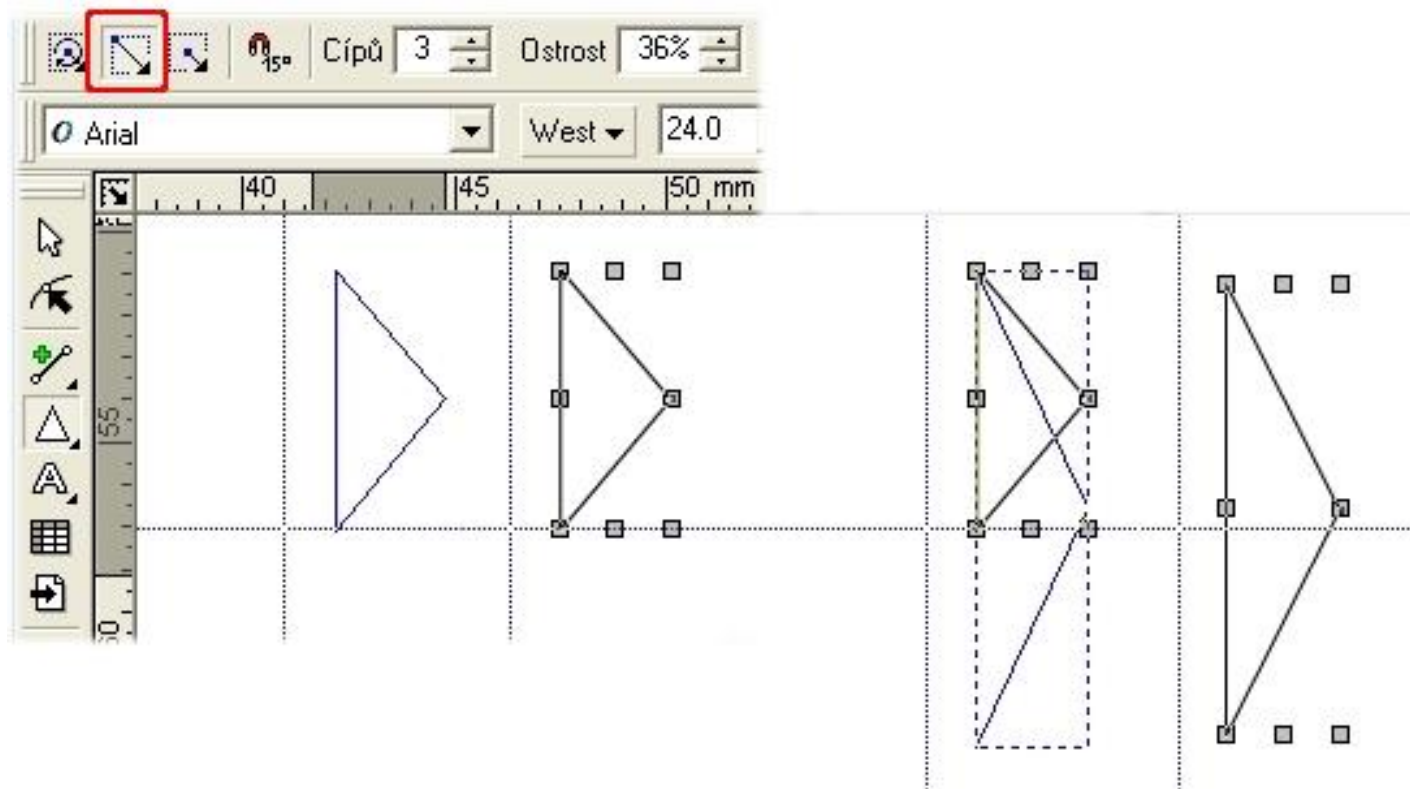
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky



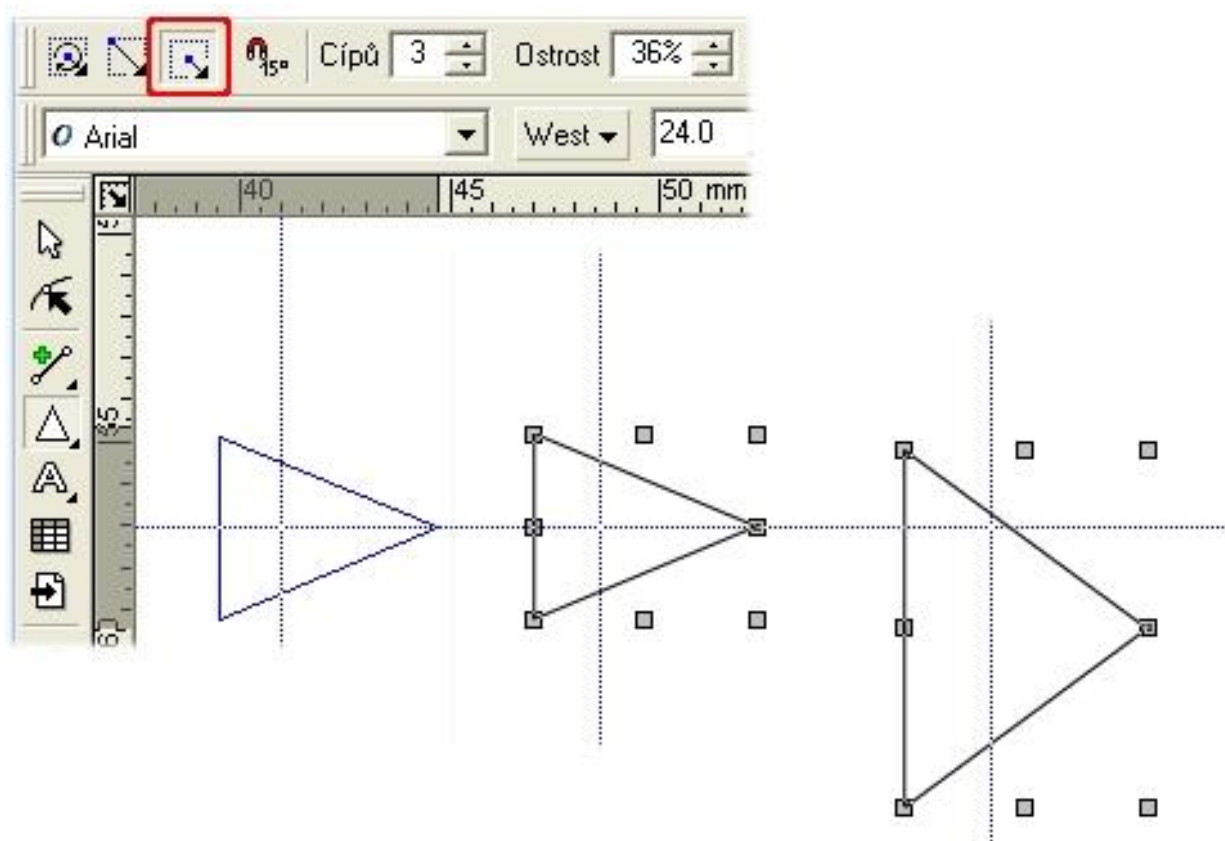
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

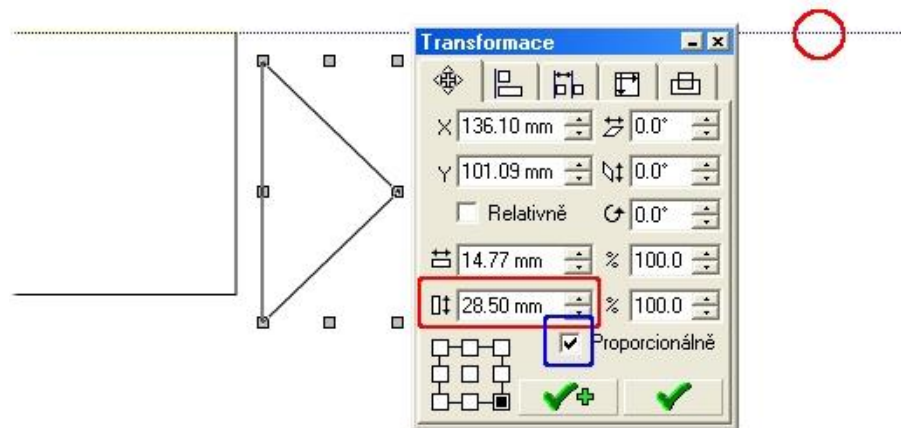


Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

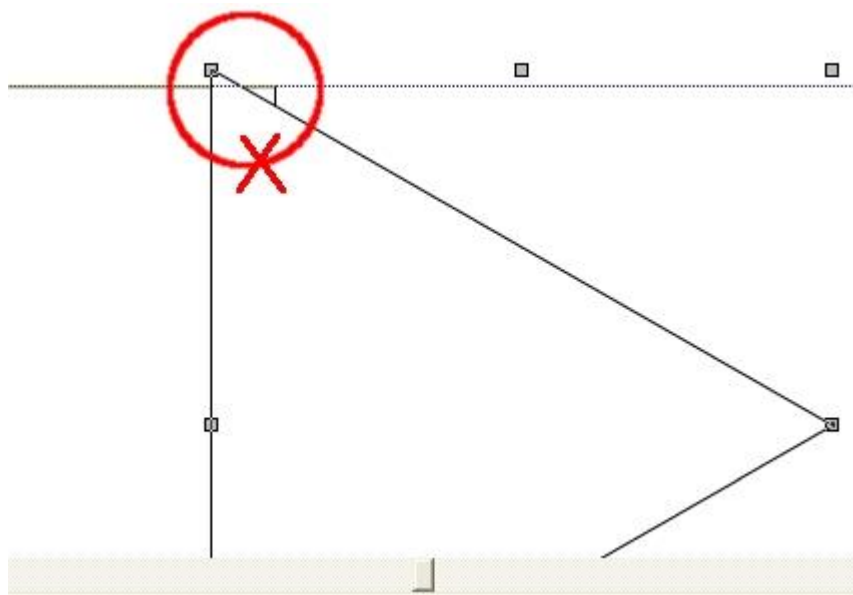
- a) pro kreslení hlavy pašíka volte raději kreslení trojúhelníka podle obdélníku
- b) nakreslete obdélník a trojúhelník (jeho výška odpovídá výšce obdélníku), přisadte na dotyk
- c) stáhněte si vodicí linku (myš umístíte nad pravítko, stisknete levé tlačítko myši a tažením přenesete nad pracovní plochu čáru - vodicí linku), k ní se vám pak budou trojúhelník a obdélník lépe přisazovat.





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Nedaří-li se vám objekty sesadit na dotyk, tvoří se vám mezera nebo překrytí objektů.





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

e) Vyzkoušejte si přesunutí objektu po krocích pomocí kurzových kláves, nebo si najděte **Galerie | Transformace**

f) máte k dispozici menu pro změnu polohy, změnu velikosti, otočení a zešíkmení. Když budete tento panel používat, vaše práce bude přesná i v detailech

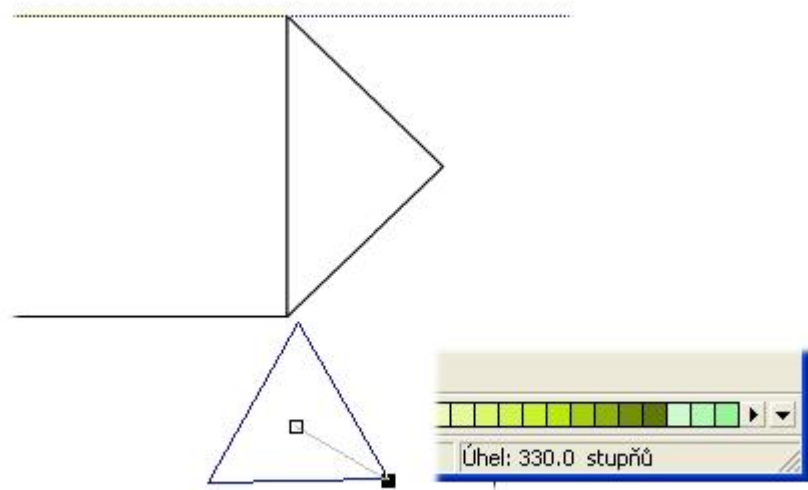
Pozor na desetiny !!!

Parameter	Value 1	Value 2	Value 3
X	134.93 mm	121.00 mm	120.90 mm
Y	68.63 mm	49.38 mm	49.40 mm
Relativně	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rotace	0.0°	0.0°	0.0°
Skalování X	35.35 mm	35.37 mm	66.50 mm
Skalování Y	40.48 mm	40.50 mm	40.50 mm
Skalování %	100.0%	100.0%	100.0%
Proporcionálně	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

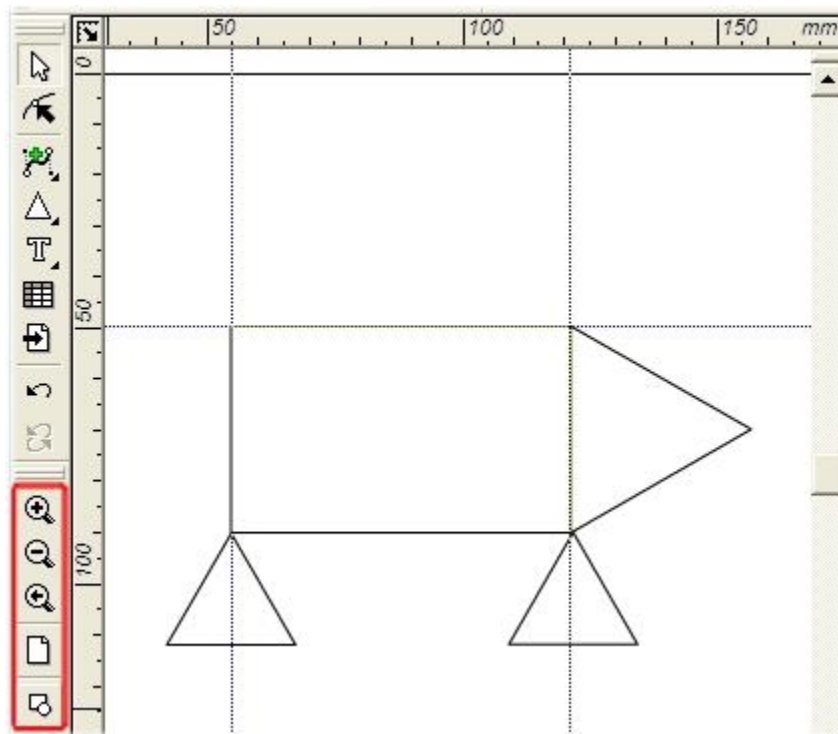
g) nohy a ocásek kreslete jako trojúhelníky podle úhlu. Při otáčení si snadno nastavíte polohu vrcholu





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

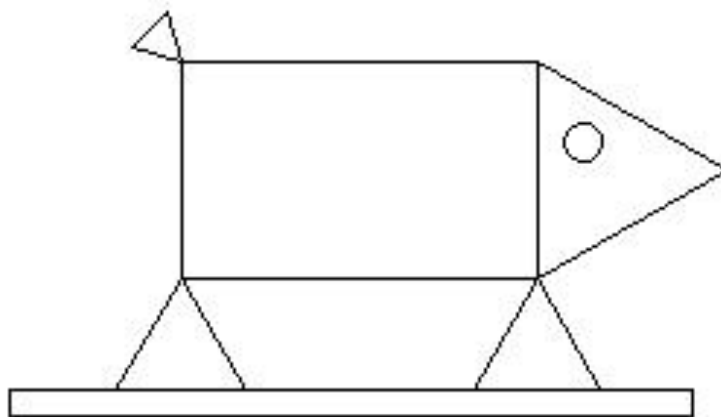
h) detaily obrázku si nejlépe prohlédnete při dostatečném zvětšení





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

A je hotov !



Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky

Použitá literatura a zdroje:

[cit. 2013-04-07] dostupné na:

<http://studium.vos-sps-jicin.cz/zoner/index.php?m=1&kap=5>

Obrázky vyrobeny metodou printscreen a úpravou v grafickém editoru Photofiltre.