



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_05

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: duben 2013

Ročník: sedmý

Vzdělávací oblast: základy práce s počítačovou grafikou

Anotace: základní možnosti a uplatnění vektorové počítačové grafiky v praxi a její využití

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



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Formáty vektorové grafiky

Formát = způsob zpracování a ukládání obrazu do souboru

* . CDR

- **CDR** je formát vektorové grafiky, který používá jako svůj hlavní výstup software Corel Draw od společnosti *Corel Corporation*



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

* . AI

- formát AI je patentovaný společností Adobe, jde o nativní formát aplikace Adobe Illustrator
- dokáže uložit vektorovou i rastrovou grafiku a mnoho dalších funkcí Illustratoru
- je podobný formátu PDF – jinými slovy, přejmenujete-li příponu souboru AI na PDF, začne se soubor chovat téměř jako běžné PDF



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

* . ZMF

- formát aplikace Zoner Callisto

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



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

* . EPS

- pro rastrové, vektorové i kombinované obrázky
- EPS soubor se vyznačuje tím, že tzv. *bounding box* (obdélník ohraničující tisknutelnou oblast) obsahuje jen a pouze kýžený obrázek



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Nejběžnější vektorové grafické editory

- Corel Draw
- Adobe Illustrator
- Zoner Callisto

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

Použitá literatura a zdroje:

NAVRÁTIL, Pavel. *S počítačem na základní škole*. Vyd. 2. Bedihošť : Computer Media, 2002. 160 s. ISBN 80-902815-6-7.

NAVRÁTIL, Pavel. *Počítačová grafika a multimédia*. Vyd. 1. Kralice na Hané : Computer Media, 2007. 112 s. ISBN 80-86686-77-9.

**ŠTĚDROVÁ, Zlata. *Grafika vektorová vs. bitmapová* [online]. [cit. 20.4.2013]. Dostupný na WWW:
http://lorenc.info/soubory/3MA481_pocitacova-grafika-teorie_xstez14.pdf**