



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\_18

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: duben 2013

Ročník: osmý

Vzdělávací oblast: základy práce s počítačovou grafikou

Anotace: tvorba vlajky EU 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

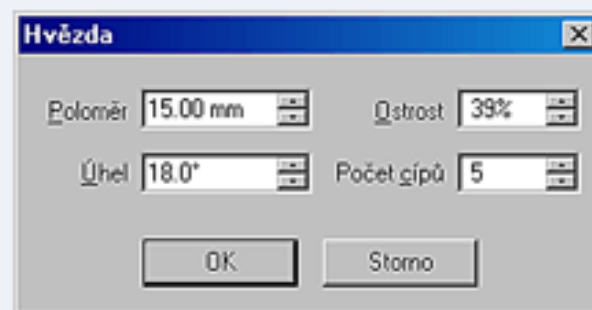
# Vlajka EU

### 1. Kresba hvězdy

**1.1.** Vyberte nástroj pro tvorbu hvězd (Kliknutím a podržením myši na aktuální nástroj pro tvorbu tvyrů).



**1.2.** Klikněte na pracovní plochu a v dialogu nastavte parametry pro hvězdu:



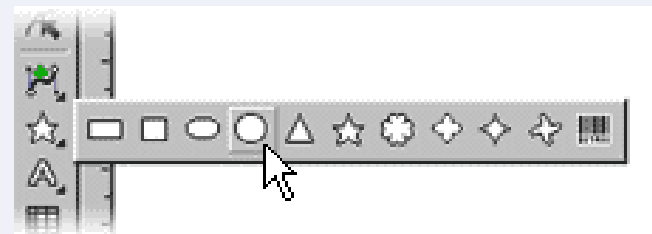


## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

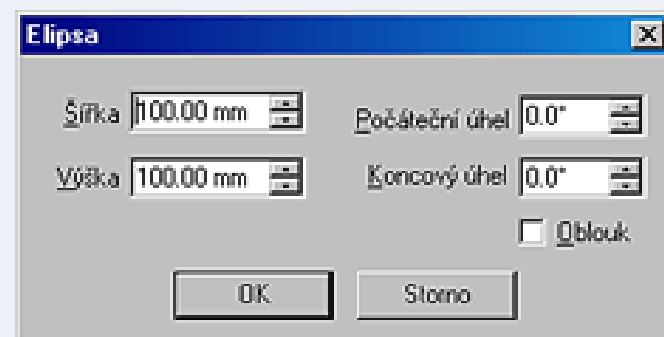


### 2. Kresba pomocné kružnice

2.1. Vyberte nástroj pro tvorbu kružnic.



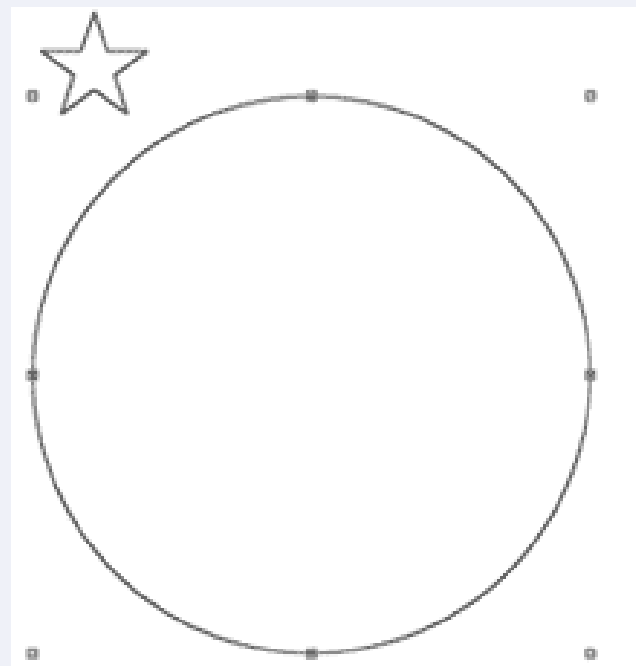
2.2. Klikněte do pracovní plochy a nastavte parametry kružnice. **POZOR** dialog nehlídá poměr šířky a výšky!





## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

2.3. Nyní by jste měli mít na ploše hvězdu a kruh:






## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 3. Vytvoření kruhu z hvězd

#### 3.1.

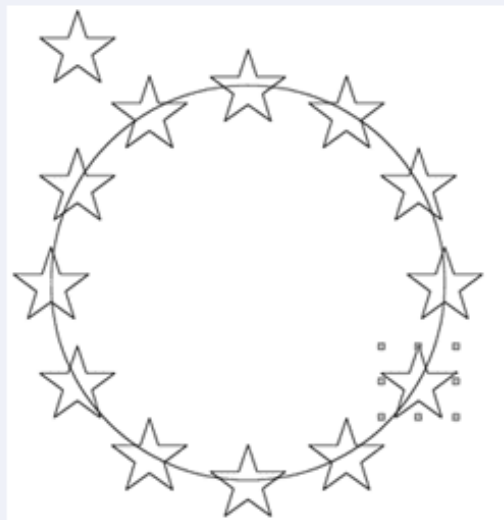
Zvolte výběrový nástroj: .

#### 3.2.

Vyberte kružnici. Stiskněte klávesu Shift a vyberte hvězdu. V menu zvolte **Objekty | Vícenásobné kopírování... | Po křivce** nebo stiskněte **Ctrl-Shift-H**. V dialogu zvolte počet hvězd - 12 a zrušte případné zaškrtnutí "Otáčet objekty podle křivky".

#### 3.3.

Po provedení funkce získáte tento výsledek:





## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 4. Odstranění přebytečných objektů

**4.1.** Kliknutím na kružnici výběrovým nástrojem a stisknutím klávesy **Del** smažete pomocnou kružnici. Totéž proveďte se vzorovou hvězdou.





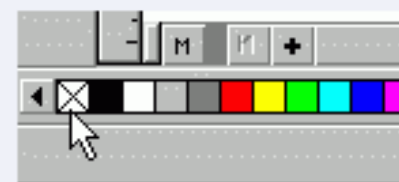
## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 5. Obarvení hvězd

**5.1.** Stiskněte **Ctrl-A**, čímž vyberete všechny objekty (nyní hvězdy). Kliknutím pravým tlačítkem do palety je obarvíte.



**5.2.** Kliknutím levým tlačítkem do políčka označeného křížkem odstraňte orámování - barvu obrysu.







## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

5.3. Získáte tento výsledek:



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



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ


### 6. Dokončení

6.1. Nyní je potřeba hvězdy umístit na modré pozadí.

6.2. Zvolte nástroj pro tvorbu obdélníku a vytvořte obdélník. Stejně jako u hvězd mu nastavte obrys a tmavě modrou výplň. Obdélník překryl hvězdy.



6.3. Pokud máte obdélník vybraný, stiskněte **Ctrl-PgDn**, nebo použijte menu

**Objekty | Pořadí objektů | Úplně dolů** případně klikněte na ikonku , kterou naleznete na alternativním panelu.



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 6.4. Vlajka EU je hotova!



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

## Použitá literatura a zdroje:

[cit. 2013-04-06] dostupné na:

**C:\Program Files\Zoner\Callisto 5  
FREE\HowTo\vlajkaEU\index.htm  
(tutoriál aplikace)**

Obrázky vyrobeny metodou printscreen a úpravou v grafickém editoru Photofiltre.