



Vyšší odborná škola obalové techniky
a střední škola, Štětí

Digitální učební materiály

Programové vybavení - Textový procesor

Ivan Pomykacz



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Licence



Digitální učební materiály, jejímž autorem je Ivan Pomykacz, podléhají licenci [Creative Commons: Uvedte autora - Nevyužívejte dílo komerčně - Zachovejte licenci 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Vytvořeno na základě tohoto díla: <http://dumy.odbornaskola.cz/pomykacz>

Práva nad rámec této licence jsou popsána zde: <http://dumy.odbornaskola.cz/pomykacz>.

Disclaimer

Tento PDF dokument byl strojově vygenerován z HTML stránek

<http://dumy.odbornaskola.cz/pomykacz/>.

Je tedy možné, že sazba textu může obsahovat chyby. Jde převážně o vizuální a typografické chyby, které mohou narušit plynulou čitelnost textu. V některých případech může být ohrožena i funkčnost některých komponent (jako vnitřní odkazy).

Vzhledem k tomu, že vypracované materiály nebyly nikdy určeny pro výstupní formát PDF, autor se zříkává jakékoli odpovědnosti za nalezené chyby. Nesnažte se proto v této souvislosti autora kontaktovat.

Programové vybavení

Textový procesor

Obsah

- Kreslení

Kreslení

Název školy	Vyšší odborná škola obalové techniky a Střední škola, Štětí, příspěvková organizace		
Adresa školky	Kostelní 134, 411 08 Štětí		
IČ	46773509		
Název operačního programu	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost		
Registrační číslo	CZ.1.07/1.5.00/34.1006		
Označení vzdělávacího materiálu	VY_32_INOVACE_22_PVY_430		
Název tématické oblasti (sady)	Programové vybavení		
Název materiálu	Kreslení		
Anotace	Pracovní list ukazuje možnosti vektorového kreslení v textových editorech. Využívá základních grafických primitiv k tvorbě komplexnějších obrázků/objektů. Seskupuje objekty do logických celků.		
Autor	Ivan Pomykacz	Jazyk	čeština
Očekávaný výstup	Používá grafické nástroje a primitiva k tvorbě komplexnější grafiky. Pracuje ve vrstvách. Seskupuje objekty do logických celků.		
Klíčová slova	kreslení, grafické objekty, vrstvy, seskupování objektů		
Druh výukového zdroje	Pracovní list	Věková skupina žáků	15+
Typ interakce	aktivita	Ročník	1.
Speciální vzdělávací potřeby	žádné		
Zhotoveno, (datum/období)	2012/2013	Celková velikost	

Obsah

- [Shrnutí](#)
- [Zadání](#)
- [Postup](#)
- [Hodnocení](#)
- [Odevzdání](#)

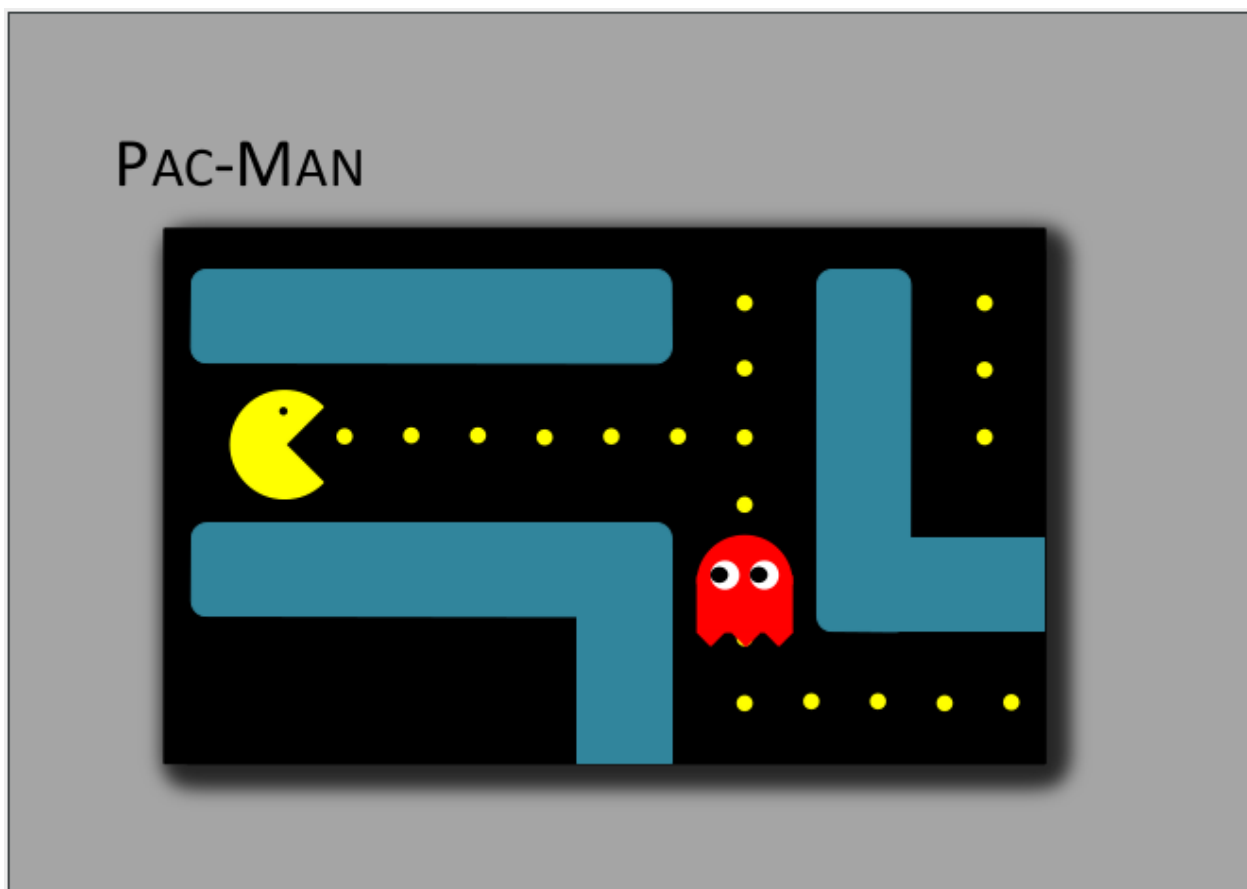
Shrnutí

Textové procesory obecně umožňují vkládat do textu základní grafická primitiva, případně vytvářet přímo kreslicí plátna s těmito primitivy a vytvořit tak jednoduchý vektorový/rastrový obrázek.

Možnosti kreslení jsou ale značně omezené - od přesnosti pozicování, přes operace s objekty, aplikace filtrů, po kreslení ve vrstvách. Pro to existují daleko komplexnější nástroje Adobe Photoshop/Illustrator, Corel Draw, Gimp nebo Inkscape.

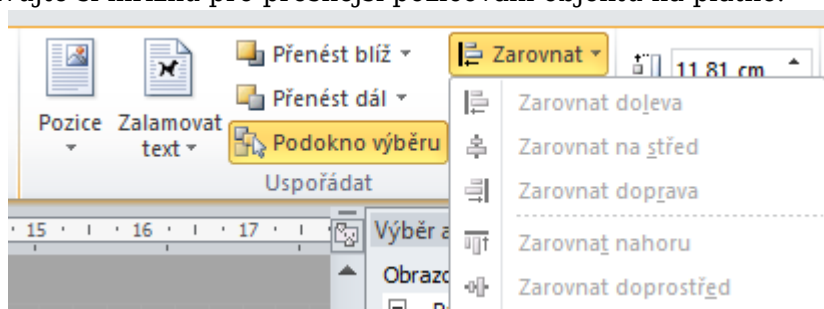
Zadání

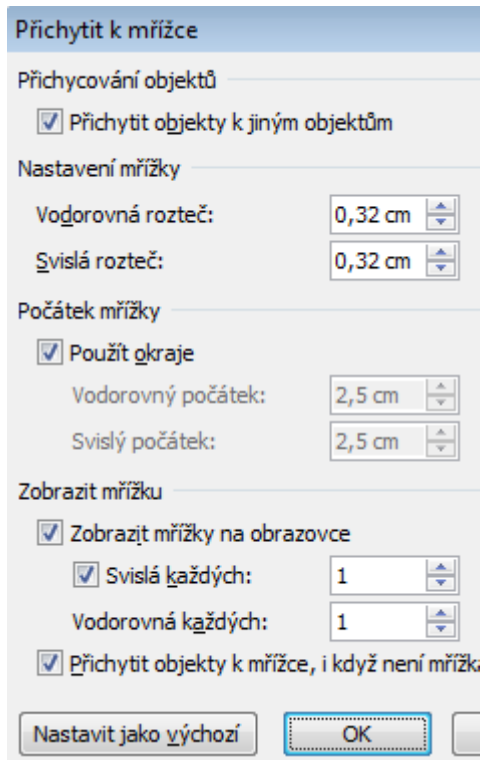
Vytvořte dokument podle [předlohy](#).



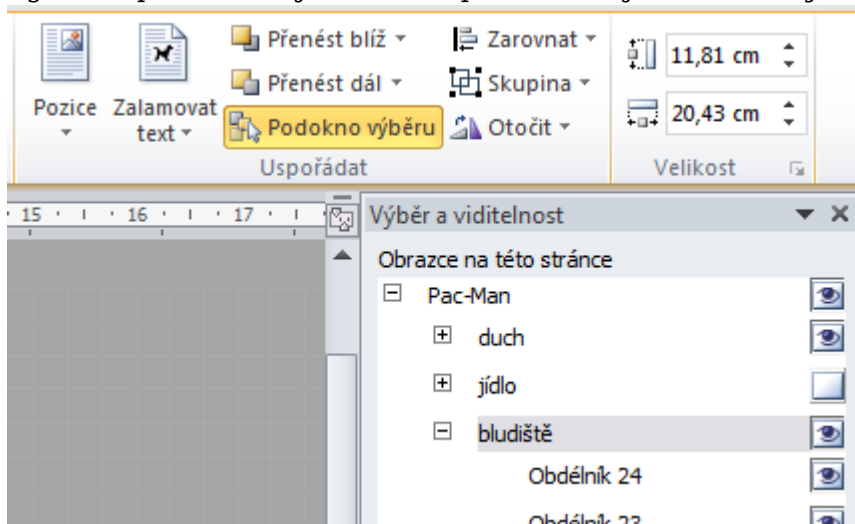
Postup

- Začněte formátem stránky (vizte PDF soubor - příloha).
- Pokračujte vložením kreslicího plátna na kartě *Vložení - Obrázce*. Všechny další objekty vkládejte již do kreslicího plátna (na kartě *Nástroje kreslení*).
- Aktivujte si mřížku pro přesnější pozicování objektů na plátně.





- Pro logické uspořádání objektů do skupin si aktivujte *Podokno výběru*.



- Další triky již spočívají pouze na práci s grafickými primitivy a jejich vrstvení na sebe.

Hodnocení

- formát stránky
- formát písma;
- zarovnání objektů do mřížky;
- organizace objektů v logických skupinách;
- zaoblené/nezaoblené rohy;

Odevzdání

Odevzdejte výsledný dokument (použijte nativní formát pro daný textový procesor).

Soubor pojmenujte dle názvu úkolu a vašeho jména. Mezery v názvu nahradte pomlčkami. Např. úkol *Kreslení*, který vypracoval Jan Novák se bude jmenovat: `kresleni_novak-jan` + přípona.

Dokument uložte zde na Moodle.