



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE

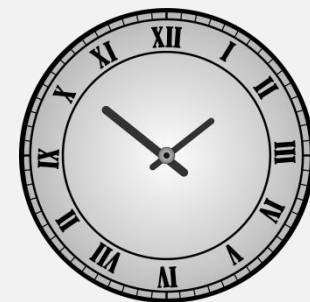


MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Jednoduché objekty

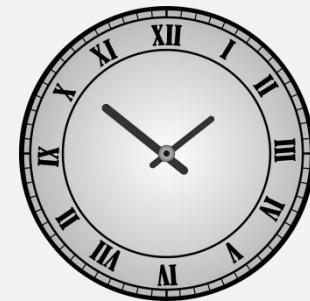
vektorová grafika

Počítačová grafika

Mgr. Milana Soukupová

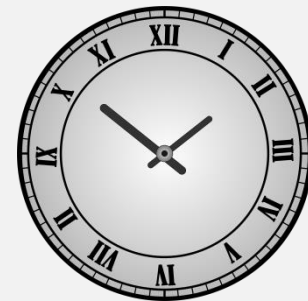
Gymnázium Česká Třebová

Jednoduché objekty

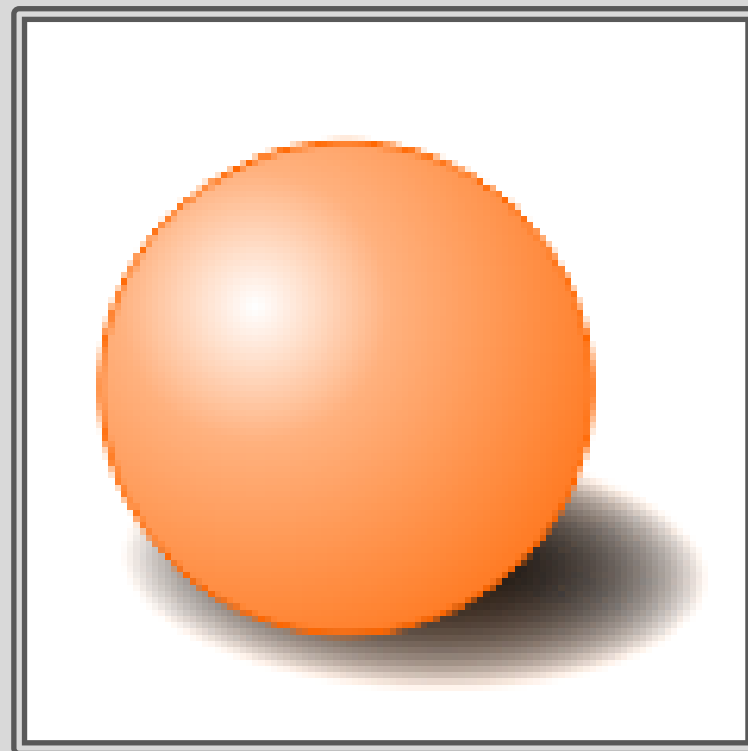


Téma sady didaktických materiálů	Počítačová grafika
Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Číslo didaktického materiálu	EU-OPVK-VT-III/2-SO-119
Druh didaktického materiálu	Prezentace
Téma didaktického materiálu	Jednoduché objekty – vektorová grafika
Autor	Mgr. Milana Soukupová
Vyučovací předmět	Informatika
Cílová skupina	žáci ve věku 14–15 let
Klíčová slova	Základní nástroje
Anotace	Prezentace pomáhá sestavit vlajku EU ve vektorové grafice podle pravidel. Nabádá k přesnému dodržování grafických pravidel (barev a tvarů).

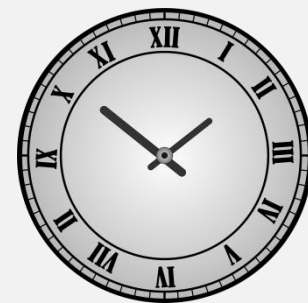
Koule a stín



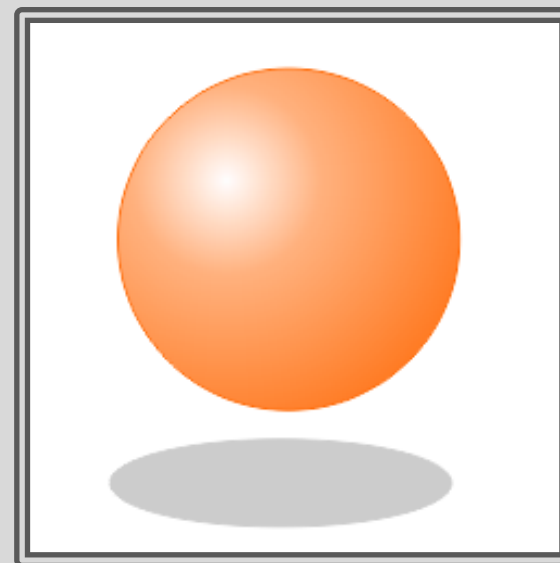
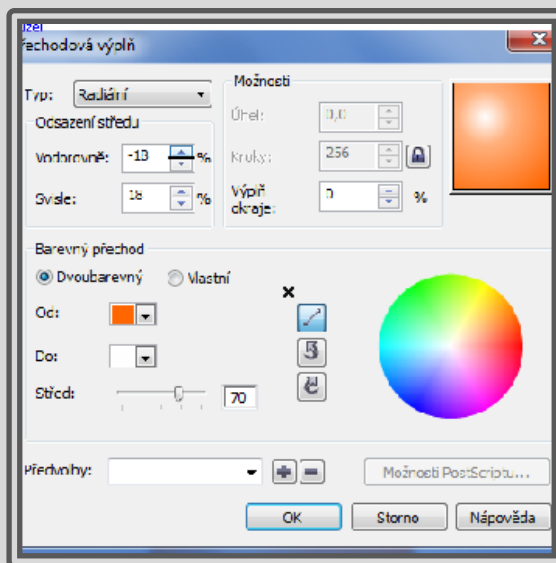
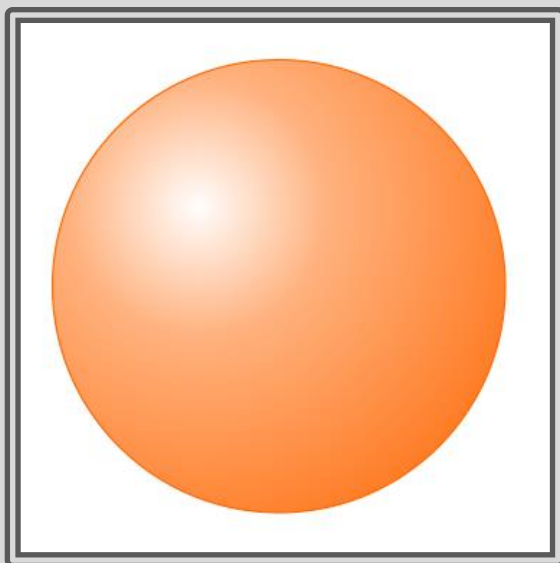
- V SW CorelDraw lze vytvořit dvojrozměrné obrázky.
- Prostor do kreseb může dodat zdánlivé osvětlení předmětů a přidání stínů těles.



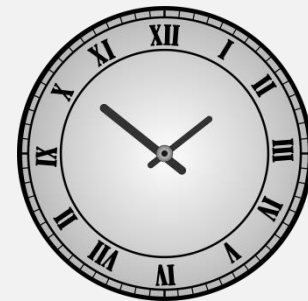
Koule a stín



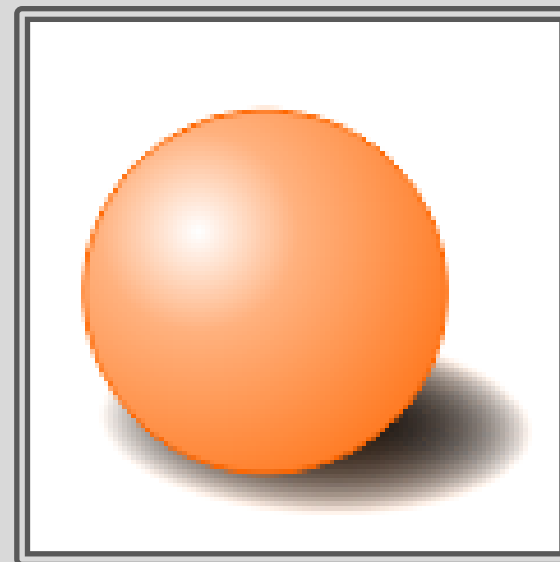
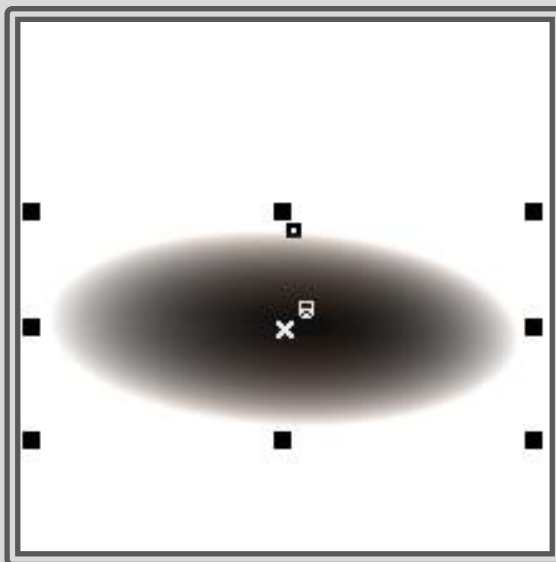
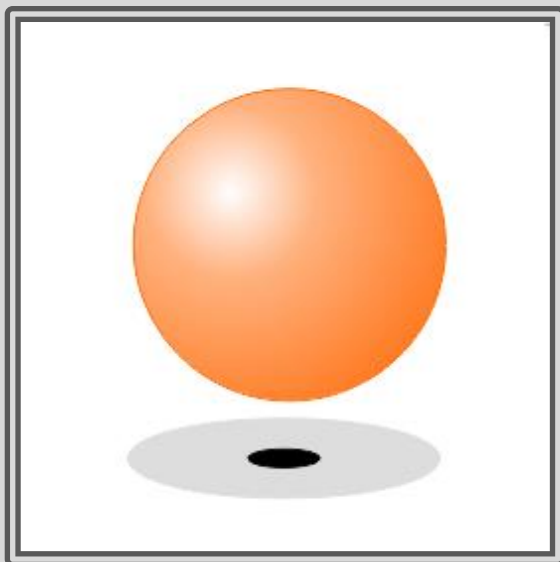
- Nakreslete kružnici a tu vyplňte ji radiální přechodovou výplní, abychom tak vytvořili zdání 3D.
- Pod koulí vytvořte elipsu, vyplňte ji černou barvou a nastavte jí maximální (100%) průhlednost



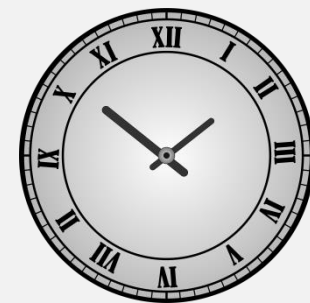
Koule a stín



- Nakreslete druhou soustřednou menší elipsu představující střed stínu, která nebude průsvitná, ale barva její výplně bude opět černá.
- Vytvořte prolnutí obou elips – vytvoří se mezi nimi několik meziobjektů.
- Čím více bude mezikroků (meziobjektů), tím bude stín plynulejší a datová velikost ilustrace větší.
- Lze nahradit elipsou s radiální přechodovou výplní.



Hodiny

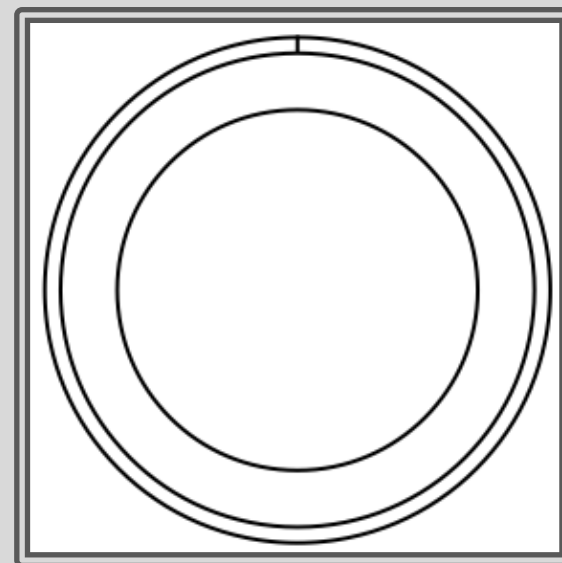
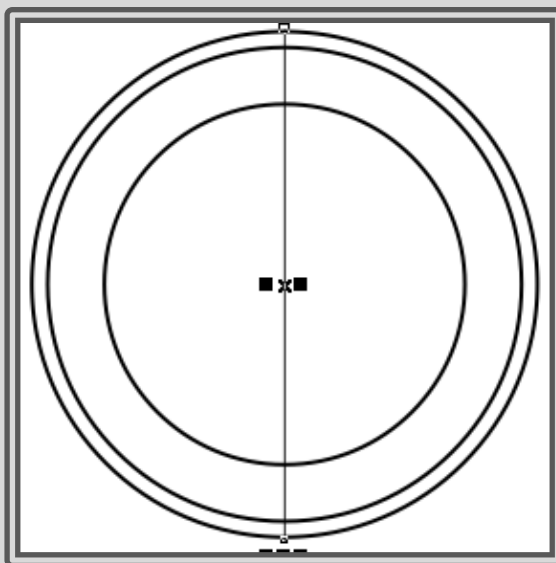
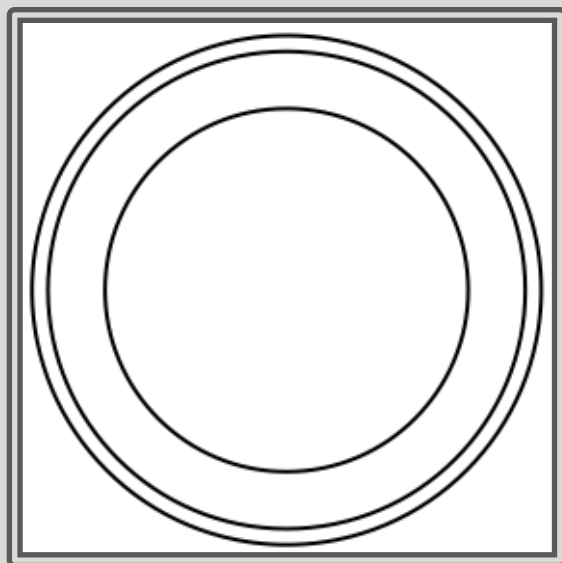


Pomocí nástroje elipsa nakreslete tři soustředné kružnice kruh (přidrže klávesu CTRL)

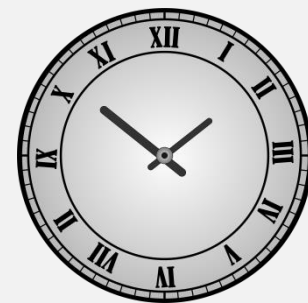
Vytvořte pomocí Nástroje Ruční režim přímku, která bude horizontální (použijeme tedy při její tvorbě klávesu CTRL).

Čáru i kruhy označte a stiskneme klávesu P nebo **Uspořádat – Zarovnat a rozmístit – Na střed stránky**

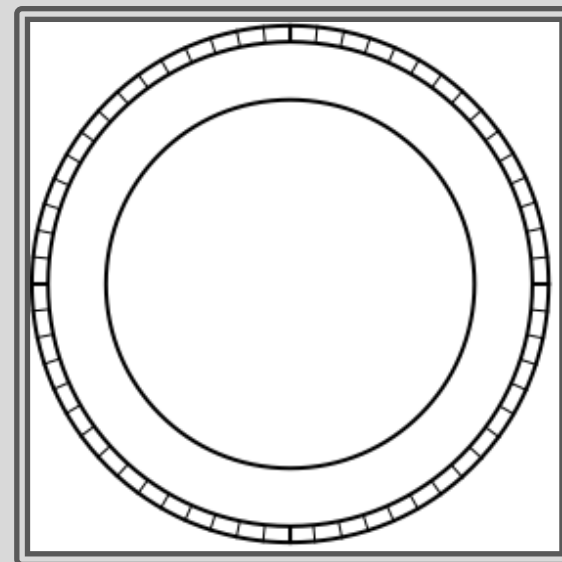
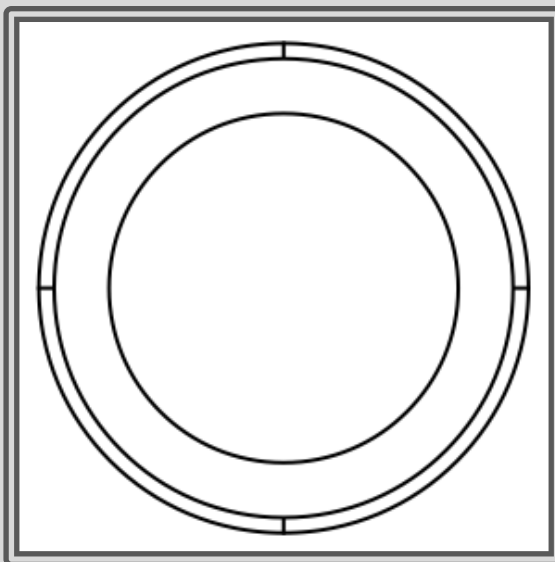
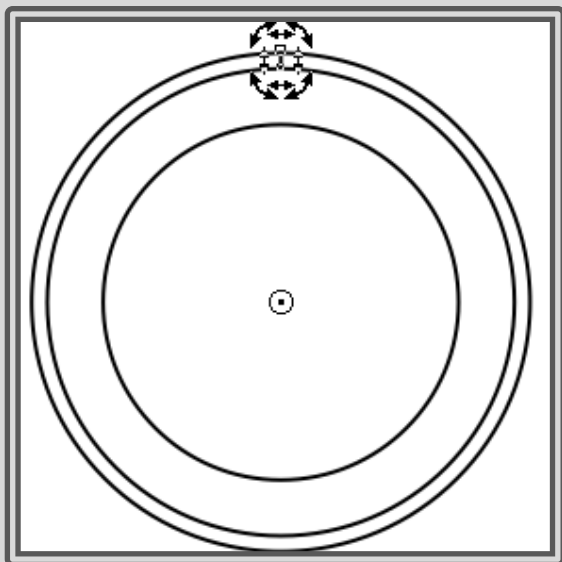
Po rozmístění ji zkráťte.



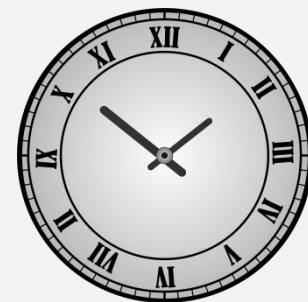
Hodiny



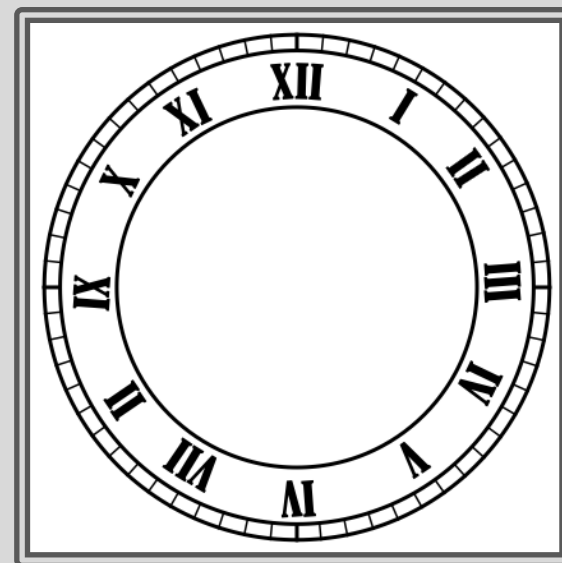
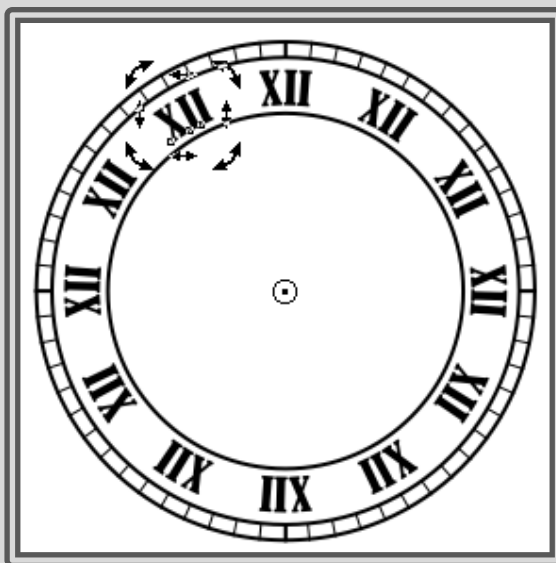
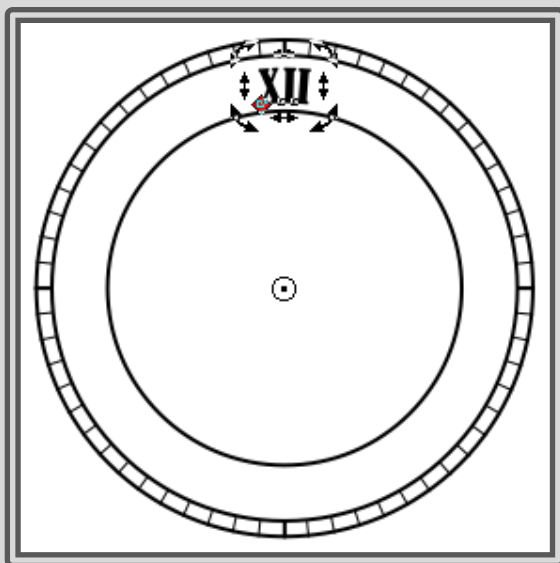
Čáru otočte o 45° , (přidržené klávesu CTRL) a navíc stiskneme pravé tlačítko myši (přidání duplikátu) a pomocí CTRL+R opakujte ještě 2 ×.
Doplňte i další čáry.



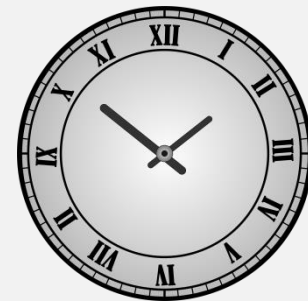
Hodiny



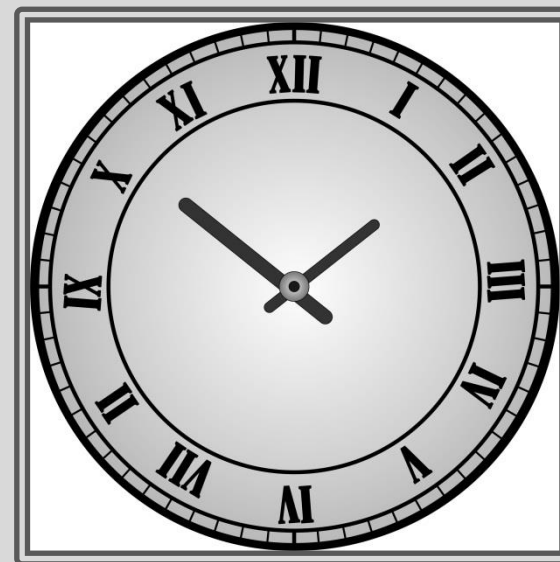
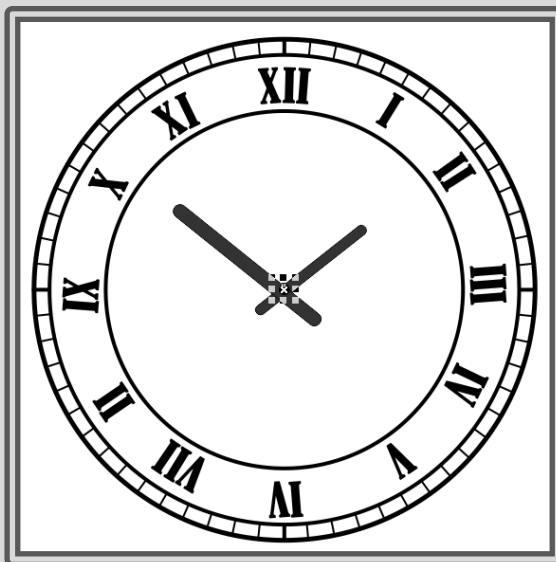
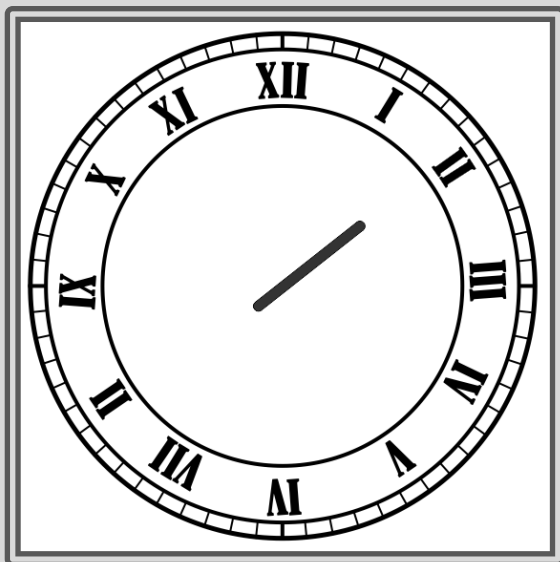
Napište XII, vyberte nástroj Text, najed'te na obrys kruhu a ve chvíli, kdy se objeví písmeno A a pod ním vlnovka, klepněte pište. Rozkopírujte pomocí otáčení a přepište správná čísla.



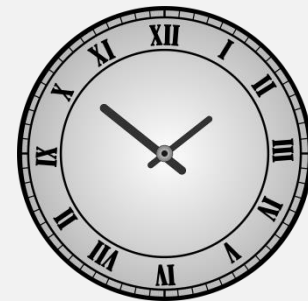
Hodiny



- Nakreslete ručičky ve tvarech obdélníků se zoblými rohy,
- Vytvořte další kruh s radiální přechodovou výplní, tím získají hodiny plastičnosti.

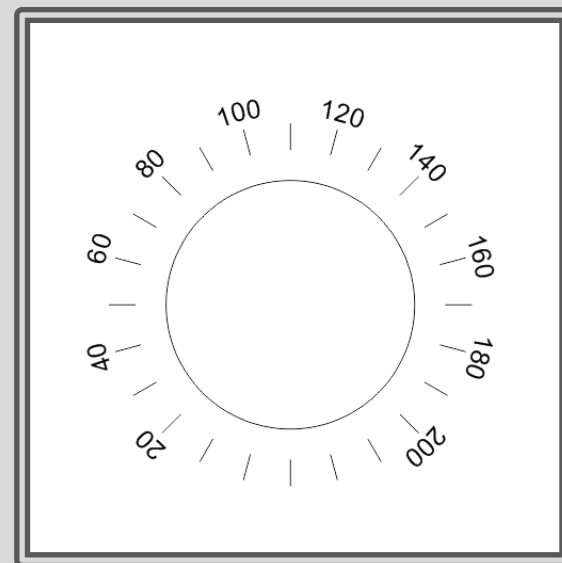
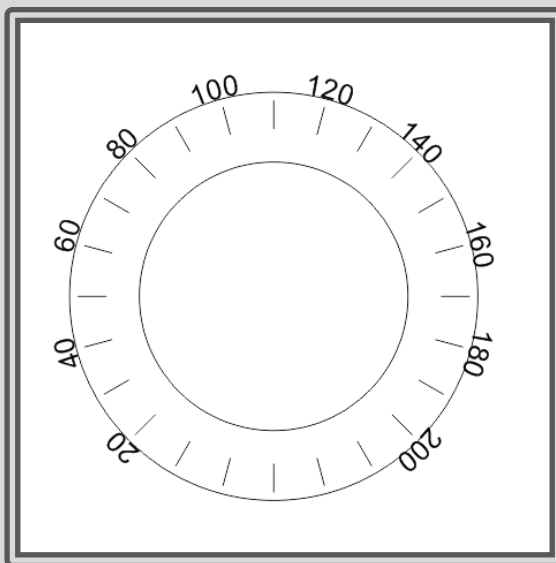
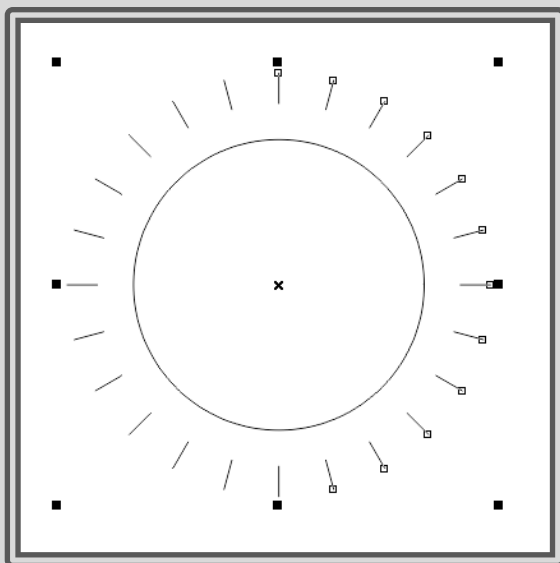


Tachometr

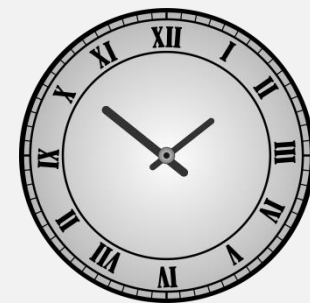


Postupujte podobně jako u hodin.

Napište čísla, vyberte nástroj Text, najedťte na obrys kruhu a ve chvíli, kdy se objeví písmeno A a pod ním vlnovka, klepněte pište. Odstraňte pomocný kruh.



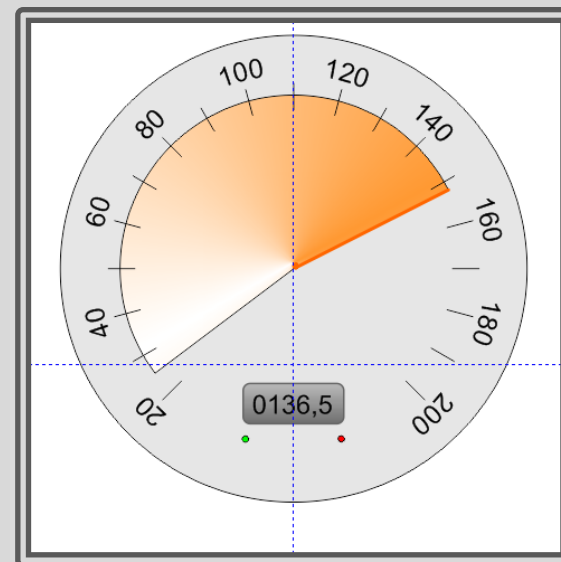
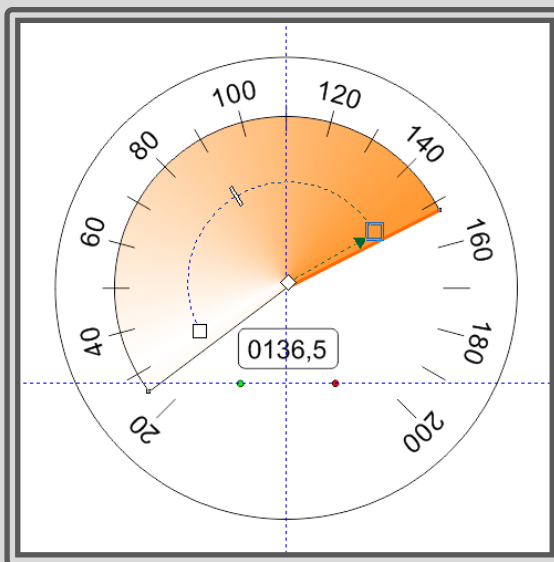
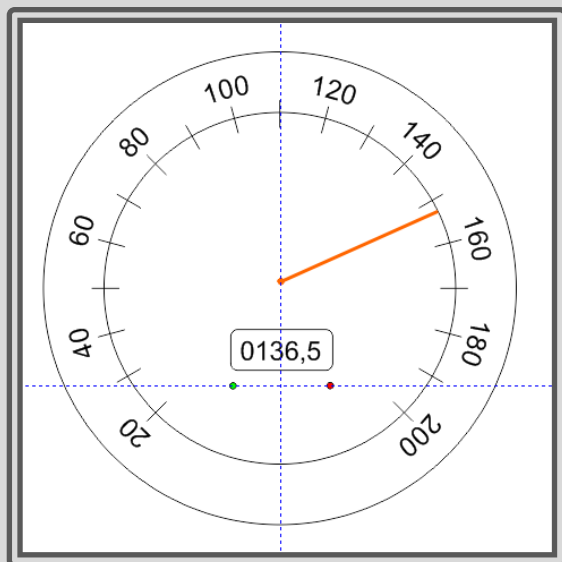
Tachometr



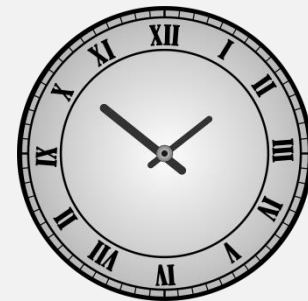
Vyberte nepotřebné čáry a vmažte je.

Vytvořte obdélník pro najeté km, zaoblete mu rohy a napište do něho číslo, dva malé kruhy, ručičku tachometru a kruh se stejným poloměrem jako je délka ručičky.

Z kruhu vytvořte výseč a vyplňte ji interaktivní výplň. Ve vlastnostech výplně vyberte kónickou a její střed umístěte na střed kruhu.



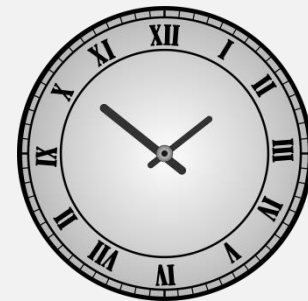
Tachometr



Vytvořte jiné barevné varianty.



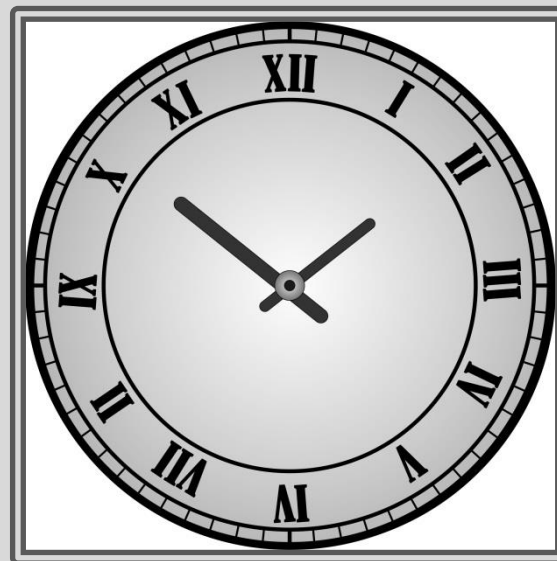
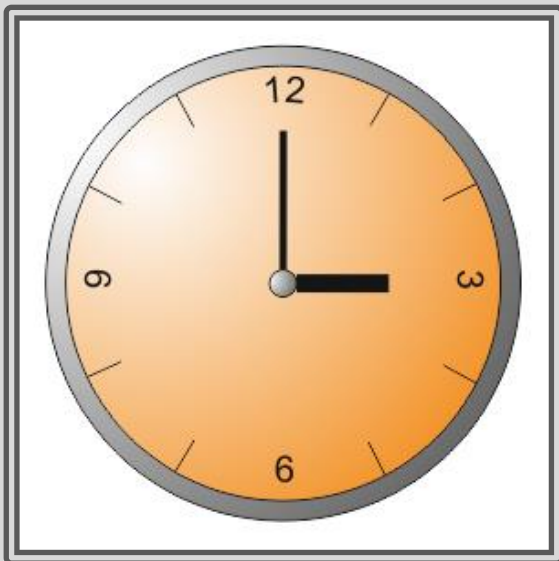
Úkoly



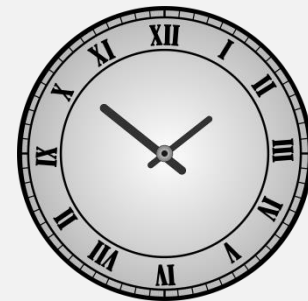
Nakreslete hodiny, volte různé tvary a různé číslice.

Inspiraci hledejte ve svém okolí.

Dodržujte pravidelnost rozmístění číslic.



Použití díla



Materiály jsou určeny pro bezplatné používání pro potřebu výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízeních.

Jakékoli další využití podléhá autorskému zákonu.

Kontakt: Milana.Soukupova@gmail.com