

Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Číslo didaktického materiálu	EU-OVK-VZ-III/2-ZÁ-114
Druh didaktického materiálu	DUM
Autor	Ing. Renata Zárubová
Jazyk	čeština
Téma sady didaktických materiálů	<i>Úvod do informatiky I</i>
Téma didaktického materiálu	Malování ve Windows – použití obrázků pro texty
Vyučovací předmět	Informatika
Cílová skupina (ročník)	žáci ve věku 11–12 let
Úroveň žáků	začátečníci
Časový rozsah	2 vyučovací hodiny
Klíčová slova	Paleta barev, nápověda, překrývající se kruhy, krychle.
Anotace	Studenti si zopakují vytváření obrázků v programu Malování (součást OS Windows). Naučí se vytvářet obrázky, použitelné v dalších textech (např. pro vysvětlení daného jevu, popis funkce či postupu pomocí grafického vyjádření). Seznámí se s typovými obrázky (krychle, zpracování zkopírované obrazovky).
Použité zdroje	CAFOUREK, Bohdan. <i>Windows 7: kompletní příručka</i> . 1. vyd. Praha: Grada, 2010, 326 s. ISBN 978-80-247-3209-1.  ROUBAL, Pavel. <i>Informatika a výpočetní technika pro střední školy, 1. díl</i> . 2. vyd. Brno: Computer Press, 2003, 166 s. ISBN 80-722-6237-8.  ROUBAL, Pavel. <i>Informatika a výpočetní technika pro střední školy, 2. díl</i> . 2. vyd. Brno: Computer Press, 2003, 136 s. ISBN 80-722-6292-9.  DANNHOFFEROVÁ, Jana. <i>1001 tipů a triků pro Microsoft Word 2007-2010</i> . Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, 408 s. ISBN 978-80-251-3439-9.  ROUBAL, Pavel. <i>Počítačová grafika pro úplné začátečníky</i> . 2. vyd. Brno: Computer Press, 2004, 171 s. ISBN 80-722-6896-1.
Typy k metodickému postupu učitele, doporučené výukové metody, způsob hodnocení, typy k individualizované výuce apod.	V pracovním listu je zadání cvičení vycházející z vysvětlené látky a příklad vypracovaného cvičení. Návrh způsobu hodnocení: ohodnocení samostatné práce během hodiny, vypracované cvičení

### Metodický list k didaktickému materiálu

#### Prohlášení autora

Tento materiál je originálním autorským dílem. K vytvoření tohoto didaktického materiálu nebyly použity žádné externí zdroje s výjimkou zdrojů citovaných v metodickém listu.

Obrázky pocházejí od autora.

## 114. Malování ve Windows – použití obrázků pro texty

### Pracovní list

#### Cvičení

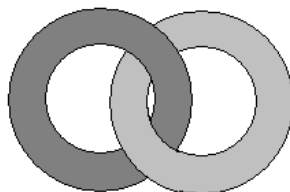
V programu Malování vytvořte následující obrázky. Uložte je do vytvořené složky Vaše příjmení+moje obrázky. Zároveň obrázky vložte do cvičení. Tuto složku odevzdáte do složky 10 na obvyklém místě na serveru (Sr- Studenti\IVT :A\Vaše skupina\10).

1. Obrázek Paleta barev, do obrázku vložte text: paleta barev (kopírování z okna), soubor uložit jako **Paleta barev.png**.
2. Obrázek s Oknem nápovědy, kde je zobrazené vysvětlení, co je to plocha (pomocí snímání obrazovky vložené do programu Malování, ořezání nepotřebných částí), uložte pod názvem **Nápověda –plocha.png**.

*Tip: Použijte nápovědu programu Windows (F1). Jako dotaz můžete zadat např. pozadí plochy (nabídne se odkaz Změna pozadí plochy (tapety))*

3. Samotné okno s vysvětlením (tedy bude zobrazeno v takové velikosti, aby se dalo přečíst)
4. Nakreslete dva vnořené, různobarevné kruhy. Uložte obrázek jako **Kruhy.png**.

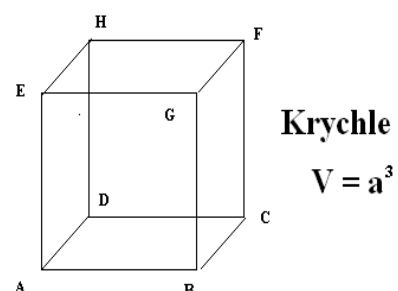
Vzor obrázku:



5. Nakreslete přesnou krychli a popište její vrcholy (jsou pojmenované velkými písmeny A–H). Přidejte vzorec pro obsah krychle  **$V = a^3$**

Uložte obrázek jako **Krychle.png**.

Vzor obrázku:



## Cvičení s řešením

V programu Malování vytvořte následující obrázky. Uložte je do vytvořené složky Vaše příjmení+moje obrázky. Tuto složku odevzdáte do složky 10 na obvyklém místě na serveru (Sr- Studenti\IVT :A\Vaše skupina\10)

1. Obrázek Paleta barev, do obrázku vložte text: paleta barev (kopírování z okna), soubor uložit jako **Paleta barev.png**.



2. Obrázek s Oknem nápovědy, kde je zobrazené vysvětlení, co je to plocha (pomocí snímání obrazovky vložené do programu Malování, ořezání nepotřebných částí), uložte pod názvem **Nápověda –plocha.png**

*Tip: Použijte nápovědu programu Windows (F1). Jako dotaz můžete zadat např. pozadí plochy (nabídne se odkaz Změna pozadí plochy (tapety))*

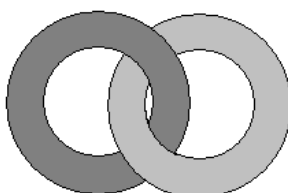


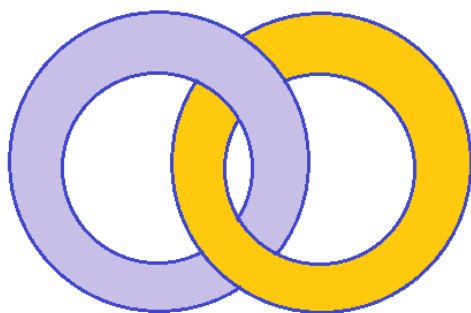
Samotné okno s vysvětlením (tedy bude zobrazeno v takové velikosti, aby se dalo přečíst)

Pracovní oblast na obrazovce počítače, na kterou můžete pokládat používané objekty stejným způsobem, jakým organizujete potřeby na desce skutečného stolu. Na ploše počítače můžete uspořádat ikony, jako je Koš nebo zástupci programů, složky, dokumenty nebo jiné soubory.

3. Nakreslete dva vnořené, různobarevné kruhy. Uložte obrázek jako **Kruhy.png**.

Vzor obrázku:





4. Nakreslete přesnou krychli a popište její vrcholy (jsou pojmenované velkými písmeny A–H).  
Přidejte vzorec pro obsah krychle  $V = a^3$

Uložte obrázek jako **Krychle.png**.

