

Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Číslo didaktického materiálu	EU-OVK-VZ-III/2-ZÁ-117
Druh didaktického materiálu	DUM
Autor	Ing. Renata Zárubová
Jazyk	čeština
Téma sady didaktických materiálů	<i>Úvod do informatiky I</i>
Téma didaktického materiálu	Úprava fotografií v Zoneru Photo Studio
Vyučovací předmět	Informatika
Cílová skupina (ročník)	žáci ve věku 11–12 let
Úroveň žáků	začátečníci
Časový rozsah	1 vyučovací hodina
Klíčová slova	Zoner Photo Studio, Prohlížeč, Správce, Editor, hromadné přejmenování, kalendář, šablony, efekty
Anotace	Studenti se seznámí s programem Zoner Photo Studio. Naučí se využívat jeho funkce, upravovat fotografie či jiné obrázky.
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.  Lindner, Petr, MYŠKA Miroslav a TŮMA Tomáš. <i>Velká kniha digitální fotografie</i> . Vyd. 2. Brno: Computer Press, 2004, viii, 272 s. ISBN 80-251-0013-8.
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.

Fotografie a snímky obrazovek pocházejí od autora.

## 117. Zoner Photo Studio 14

### Pracovní list

#### Cvičení

##### 1. Prohlížeč

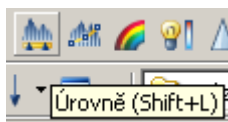
- spustit si Zoner Photo Studio 14
- otevřít složku s obrázky
- otočit nějaký obrázek

##### 2. Průzkumník

- projít si menu (získat, upravit, informace, organizovat, publikovat)
- přejmenovat obrázky
- publikovat (šablony, kalendáře – lze vytisknout nebo uložit, např. jako pdf)

##### 3. Editor

- vybrat si fotku, přepnout se do Editoru
- změna rozměrů (Upravit / změna rozměrů)
- histogram (úprava špatně vyvážených barev)
- úrovně, křivky, upravit barvy, teplota barev, doostřit



oříznout (vlevo oříznout, vybrat, pak potvrdit – tlačítko oříznout nahoře)

klonovací razítko = vymazání z obrázku to, co tam nechceme = nahradíme pozadím  
postup – klik myši s Ctrl na místo, jaké pozadí chceme,  
klonovací razítko, myši přetahujeme to, co chceme pryč

laso = výběr i nepravidelný, s vybraným můžeme něco dále dělat (třeba efekt jen pro nějakou část obrázku)

kouzelná hůlka = výběr plochy podle podobných barev (s vybraným dále pracujeme (třeba barevná výplň)

vložení jiného obrázku (co máme ve schránce), textu do obrázku

efekty (něco si zkusit)

## Cvičení s řešením

### 1. Prohlížeč

- spustit si Zoner Photo Studio 14
- otevřít složku s obrázky
- otočit nějaký obrázek



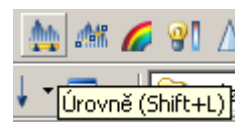
### 2. Průzkumník

- projet si menu (získat, upravit, informace, organizovat, publikovat)
- přejmenovat obrázky
- publikovat (šablony, kalendáře – lze vytisknout nebo uložit, např. jako pdf)



### 3. Editor

- vybrat si fotku, přepnout se do Editoru
- změna rozměrů (Upravit / změna rozměrů)
- histogram (úprava špatně vyvážených barev)
- úrovně, křivky, upravit barvy, teplota barev, doostřit



oříznout (vlevo oříznout, vybrat, pak potvrdit – tlačítko oříznout nahoře)

klonovací razítko = vymazání z obrázku to, co tam nechceme = nahradíme pozadím  
postup – klik myši s Ctrl na místo, jaké pozadí chceme,  
klonovací razítko, myši přetahujeme to, co chceme pryč

laso = výběr i nepravidelný, s vybraným můžeme něco dále dělat (třeba efekt jen pro nějakou část obrázku)

kouzelná hůlka = výběr plochy podle podobných barev (s vybraným dále pracujeme (třeba barevná výplň)

vložení jiného obrázku (co máme ve schránce), textu do obrázku

efekty (něco si zkusit)

