

Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Číslo didaktického materiálu	EU-OVK-VZ-III/2-ZÁ-306
Druh didaktického materiálu	DUM
Autor	Ing. Renata Zárubová
Jazyk	čeština
Téma sady didaktických materiálů	<i>Základy Informatiky a digitálních technologií</i>
Téma didaktického materiálu	Ovládací panely, Malování
Vyučovací předmět	Informatika
Cílová skupina (ročník)	žáci ve věku 13–14 let
Úroveň žáků	Mírně pokročilí
Časový rozsah	30 minut
Klíčová slova	Ovládací panely, Vzhled a přizpůsobení, nastavení času a hodin, Oblast a jazyk. Program Malování.
Anotace	Studenti se seznámí s nastavením v OS Windows 7 (Vzhled a přizpůsobení, Hodiny, jazyk a oblast). Pracují s programem Malování v OS Windows 7 – vlastní kreslení krychle, práce s barvami (kapátko), nastavení velikosti obrázku, vložení textu.
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. ROUBAL, Pavel. <i>Hardware pro úplné začátečníky</i> . Vyd. 1. Praha: Computer Press, 2002, 153 s. ISBN 0-722-6730-2.
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 samostatnosti práce během hodiny a vypracovaného 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. Použité obrázky a fotografie jsou dílem autora.

306. Ovládací panely, Malování

Pracovní list

Cvičení

Otázky zodpovězte do tohoto dokumentu, cvičení si přejmenujte názvem Vaše příjmení + panely (pomocí volby Uložit jako). Odpovědi pište přímo k otázkám, odlište je barevně. Obrázky vkládejte přímo k úkolům.

Zkuste si, kde najdete následující nastavení operačního systému (pracujete s Ovládacími panely)

1. Změňte obrázek svého účtu. Zapište, kde tato nastavení najdete. Vložte okna, přes která jste se k možnosti změny obrázku účtu dostali.
2. Dále se podívejte na možnosti okna **Hodiny, jazyk a oblast**. To, co zde nastavíte, platí pro všechny programy, které pracují pod Windows.

Vložte okno, které ukáže, jak se změní formát data a času, zvolíte-li jiný jazyk. (Zvolte například francouzštinu). Po vložení okna opět vraťte původnímu nastavení pro češtinu.

3. Podívejte se na možnost změnit datum a čas. Vložte okno, kde je možné změnu provést.

Pracujte s programem Malování, nebudete-li něco umět, použijte nápovědu tohoto programu.

4. Otevřete si v programu Malování nějakou fotografii, která se nachází v Dokumentech Vašeho počítače.
5. Do obrázku vložte vhodný text. Vyberte si v obrázku výraznou barvu, která se Vám líbí, touto barvou bude text napsaný. Pro vybrání barvy využijte nástroj kapátko. Velikost textu bude alespoň 20 bodů. Text v obrázku vhodně umístěte. Pomocí schránky vložte původní i upravený obrázek do tohoto cvičení.
6. Rozvinete-li nabídku programu Malování úplně vlevo nahoře, můžete nastavit vlastnosti obrázku jako je přesná velikost, jednotka apod. Přes snímání aktivního okna (Alt+PrintScreen a Ctrl+V) vložte do cvičení okno s nabídkou i okno s vlastnostmi obrázku (jeho skutečná velikost).
7. Nakreslete v Malování co nejpřesněji obrázek krychle, využijte kopírování a posouvání úseček. (úsečku pod úhlem 45° nebo vodorovnou či svislou nakreslíte se stisknutou klávesou shift, zkontrolujte, zda máte nastaveno: vybrat/Průhledný výběr). Odlište vnitřní (schované) hrany = šrafování. Popište vrcholy krychle (písmena A–H) a zapište vzorec pro obsah krychle ($V = a^3$). Výsledný obrázek vložte do cvičení.
8. Uložte obrázek jednou ve formátu bmp, jednou jako jpg. Zapište do tohoto cvičení velikosti obou souborů.
9. Vložte okno pro míchání barev. Jakou barvu dostanete, když ručně vyplníte hodnoty R: 255, G:255 a B:0? Vložte obrázek okna s nastavenou barvou.

Vypracované cvičení uložte na vyhrazené místo na školní server.

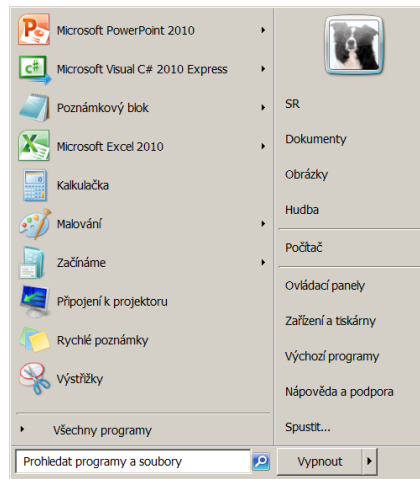
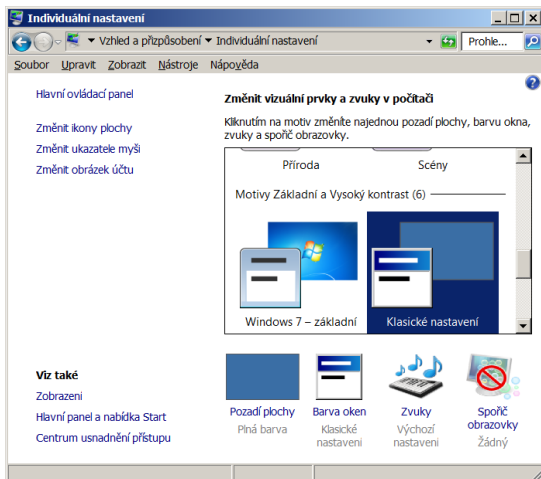
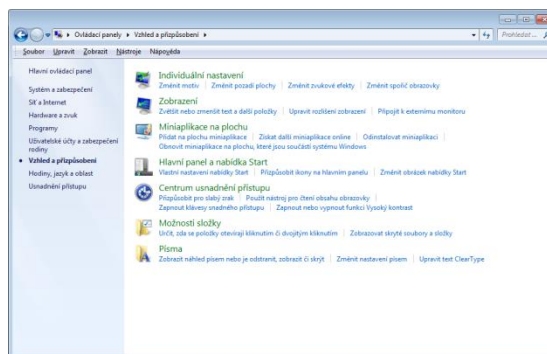
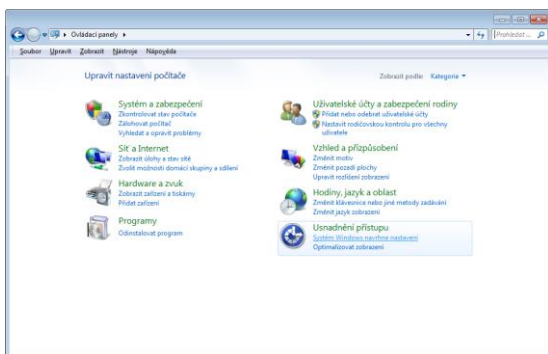
Cvičení s řešením

Otázky zodpovězte do tohoto dokumentu, cvičení si přejmenujte názvem Vaše příjmení + panely (pomocí volby Uložit jako). Odpovědi pište přímo k otázkám, odlište je barevně. Obrázky vkládejte přímo k otázkám.

Zkuste si, kde najdete následující nastavení operačního systému (pracujete s Ovládacími panely)

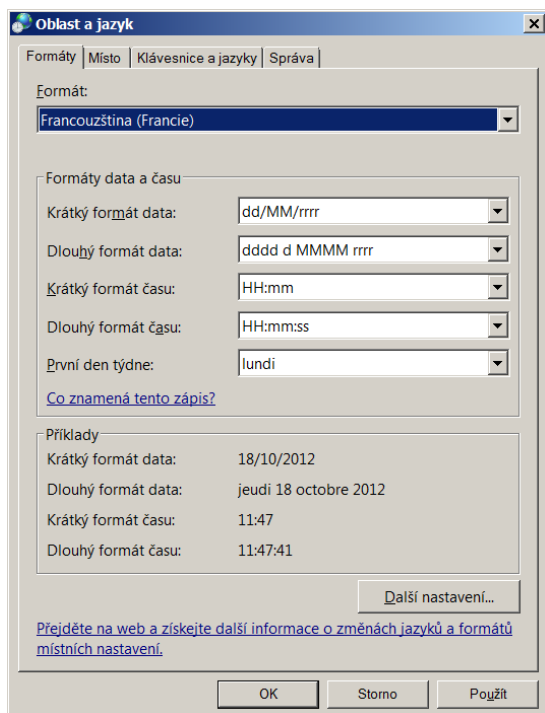
1. Změňte obrázek svého účtu. Zapište, kde tato nastavení najdete. Vložte okna, přes která jste se k možnosti změny obrázku účtu dostali.

Ovládací panely /Vzhled a přizpůsobení/Individuální nastavení/Změnit obrázek účtu

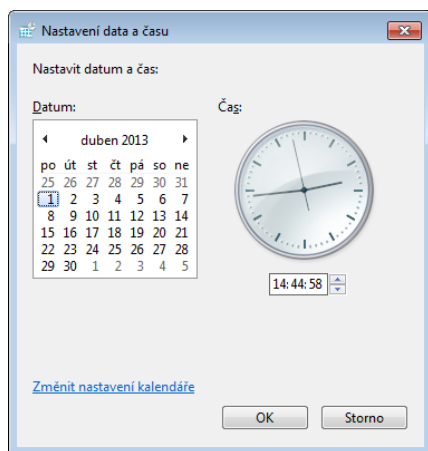


2. Dále se podívejte na možnosti okna **Hodiny, jazyk a oblast**. To, co zde nastavíte, platí pro všechny programy, které pracují pod Windows.

Vložte okno, které ukáže, jak se změní formát data a času, zvolíte-li jiný jazyk. (Zvolte například francouzštinu). Po vložení okna opět vraťte původnímu nastavení pro češtinu.



- Podívejte se na možnost změnit datum a čas. Vložte okno, kde je možné změnu provést.



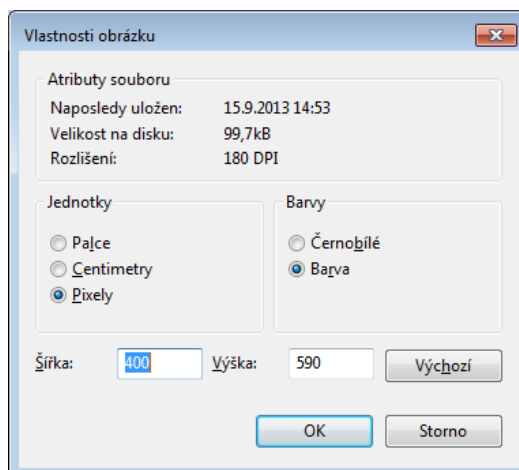
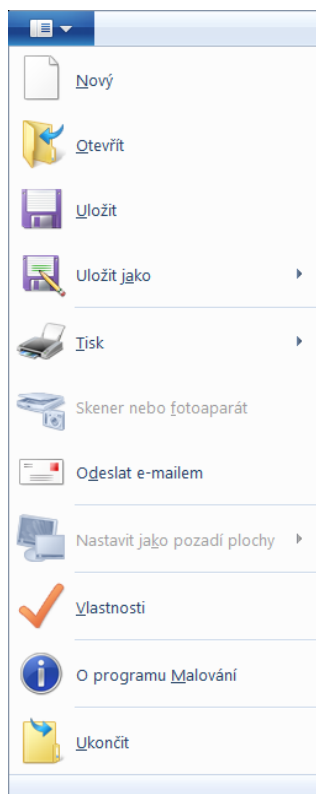
Pracujte s programem Malování, nebudete-li něco umět, použijte nápovědu tohoto programu.

- Otevřete si v programu Malování nějakou fotografii, která se nachází v Dokumentech Vašeho počítače.
- Do obrázku vložte vhodný text. Vyberte si v obrázku výraznou barvu, která se Vám líbí, touto barvou bude text napsaný. Pro vybrání barvy využijte nástroj kapátko. Velikost textu bude alespoň 20 bodů. Text v obrázku vhodně umístěte. Pomocí schránky vložte původní i upravený obrázek do tohoto cvičení.

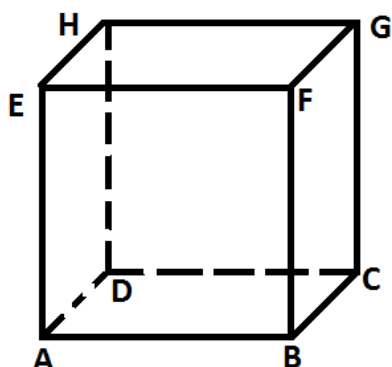


**Všechno nejlepší ti
přeji k svátku**

6. Rozvinete-li nabídku programu Malování úplně vlevo nahoře, můžete nastavit vlastnosti obrázku jako je přesná velikost, jednotka apod. Přes snímání aktivního okna (Alt+PrintScreen a Ctrl+V) vložte do cvičení okno s nabídkou i okno s vlastnostmi obrázku (jeho skutečná velikost).



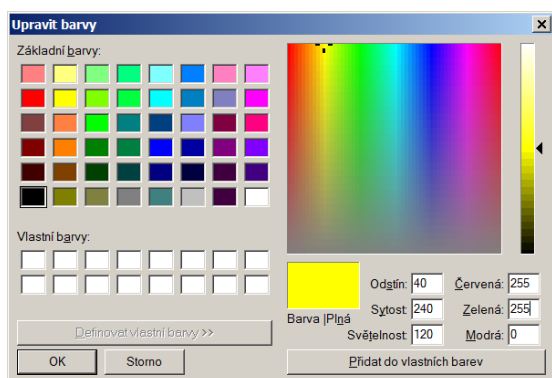
7. Nakreslete v Malování co nejpřesněji obrázek krychle, využijte kopírování a posouvání úseček. (úsečku pod úhlem 45° nebo vodorovnou či svislou nakreslíte se stisknutou klávesou shift, zkontrolujte, zda máte nastaveno: vybrat/Průhledný výběr). Odlište vnitřní (schované) hrany = šrafování. Popište vrcholy krychle (písmena A–H) a zapište vzorec pro obsah krychle ($V = a^3$). Výsledný obrázek vložte do cvičení.



Vzorec pro obsah krychle:

$$V = a^3$$

8. Uložte obrázek jednou ve formátu png, jednou jako jpg. Zapište do tohoto cvičení velikosti obou souborů.
[Krychle.bmp](#) 559 kB
[Krychle.jpg](#) 25 kB
9. Vložte okno pro míchání barev. Jakou barvu dostanete, když ručně vyplníte hodnoty R: 255, G:255 a B:0? Vložte obrázek okna s nastavenou barvou.
[Dostaneme žlutou barvu.](#)



Vypracované cvičení uložte na vyhrazené místo na školní server.