	evropský sociální fond v ČR EVROPSKÁ UNIE EVROPSKÁ UNIE
	INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ
Metodický list	
Název materi	álu: Klávesnice
Autor: Ing. Z	deněk Vrbata
Evidenční čís	lo materiálu: III_Vrb_1
Zařazení do S	ŠVP:
• Oblas	t: ICT
• Obor:	
• Temat	tický okruh: Základy obsluhy PC
• Roční	k: 1- 5

Druh výukového zdroje:

Pracovní list	Prezentace	Test
---------------	------------	------

Pokus

Souvislý text

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Samostatná práce, žáci nakreslí klávesnici podle obrázku a do jednotlivých polí napíší názvy kláves. Žáci se naučí znát jednotlivé klávesy, jejich pozici a jejich funkce.

Obrázek se dá později použít pro přezkoušení ze znalosti jednotlivých kláves.

Zdroje: http://windows.microsoft.com/cs-CZ/windows-vista/Using-your-keyboard





ŠKOLSTVÍ.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Klávesnice

Jak jsou klávesy uspořádány?

Klávesy na klávesnici mohou být rozděleny podle funkcí do několika skupin:

- Psací (alfanumerické) klávesy: Tyto klávesy obsahují tatáž písmena, číslice, interpunkční znaménka a symboly, jaké najdete na klasickém psacím stroji.
- Příkazové klávesy: Tyto klávesy lze použít samostatně nebo v kombinaci s jinými klávesami k provádění určitých akcí. Nejčastěji používanými příkazovými klávesami jsou CTRL, ALT, klávesa s logem systému Windows a klávesa ESC.
- Funkční klávesy: Funkční klávesy se používají k provádění určitých úloh. Jsou označeny jako F1, F2, F3, a tak dále až F12. Funkce těchto kláves se liší program od programu.
- Navigační klávesy: Tyto klávesy se používají k přesouvání v dokumentech nebo na webových stránkách a k úpravám textu. Patří sem klávesy se šipkami, klávesy HOME, END, PAGE UP, PAGE DOWN, DELETE a INSERT.
- Numerická klávesnice: Numerická klávesnice slouží k rychlému zadávání čísel. Klávesy jsou uspořádány do bloku, podobně jako na běžné kalkulačce nebo sčítacím stroji.

Následující obrázek ukazuje, jak jsou tyto klávesy uspořádány na typické klávesnici. Rozložení vaší klávesnice se může lišit.











Seznam nejdůležitějších kláves:

CTRL	INS	
ALT	DEL	
ATL Gr	PrtScr	
SHIFT	HOME	
CAPS LOCK	END	
ТАВ	PAGE UP	
ESC	PAGE DOWN	
F1	ENTER	

Klávesové zratky:

 Klávesa s logem systému Windows
 Otevření nabídky Start

 ALT+TAB
 Přepínání mezi otevřenými programy a okny

 ALT+F4
 Zavření aktivní položky nebo ukončení aktivního programu

 CTRL+S
 Uložení aktuálního souboru nebo dokumentu (funguje ve většině programů)

evropský sociální socialni _____ _____ MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, fond v ČR EVROPSKÁ UNIE MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

CTRL+C	Zkopírování vybrané položky
CTRL+X	Vyjmutí vybrané položky
CTRL+V	Vložení vybrané položky
CTRL+Z	Vrácení akce zpět
CTRL+A	Výběr všech položek v dokumentu nebo okně
F1	Zobrazení Nápovědy programu nebo systému Windows
Klávesa s logem systému Windows 🗣 +F1	Zobrazení Nápovědy a podpory k systému Windows
ESC	Zrušení aktuální úlohy
Klávesa Aplikace	Otevření nabídky příkazů souvisejících s vybranou položkou v programu, ekvivalent klepnutí pravým tlačítkem myši na vybranou položku



Metodický list

Název materiálu: Malování – jak začít

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_2

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC

Prezentace

• Ročník: 1- 5

Druh výukového zdroje:

Pracovní list

Pokus

Souvislý text

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Základy ovládání počítače myší pomocí programu malování

Obrázek se dá později použít pro přezkoušení ze znalosti jednotlivých kláves.

Test

Zdroje:



<u> Malování – jak začít</u>

Nástroje programu:





A Možnosti 2 Panel nabidek



Postup práce:

Budeme vytvářet několik objektů:

- 1. začneme vodorovnými čarami
- 2. pokračujeme svislými čarami
- 3. vybereme nástroj výplň
- 4. měňte bary a vyplňujte postupně vytvořenou mřížku

Nové plátno CTRL + N a dáme uložit NE.

Budeme vytvářet několik čtverců, potom obdélníků, potom kružnic vodorovně a svisle. Všechny objekty vybarvěte.

Nové plátno CTRL + N a dáme uložit NE.

Naučíme se kopírovat pomocí klávesnice a myši:

1. vytvoříme čtverec



- 2. najedeme kurzorem myši na střed čtverce
- 3. stiskneme levé tlačítko myši a necháme stisknuté
- 4. současně stiskneme klávesu CTRL a necháme stisknutou
- 5. přesuneme kurzor myši doprava
- 6. klávesu a tlačítko uvolníme
- 7. tento postup opakujeme a budeme vytvářet vodorovné a svislé řady

Nové plátno CTRL + N a dáme uložit NE.

Kreslení volnou rukou. Vybereme nástroj tužka nebo štětec a necháme žáky namalovat jednoduchý motiv. Začínáme např. sluníčkem, květinou a přejdeme na složitější motivy.

Poznámka: Práce žáků můžeme ukládat pro pozdější použití

Zdroj:

http://windows.microsoft.com/cs-CZ/windows-vista/Paint-tools



Metodický list

	Název	materiálu:	Malování -	- nástroje
--	-------	------------	------------	------------

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_3

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC

Prezentace

• Ročník: 1- 5

Druh výukového zdroje:

Pracovní list

Pokus

Souvislý text

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Základy ovládání počítače myší pomocí programu malování

Test

První kroky s programem Malování

Zdroje:





Malování obrázku - nástroje

Nástroj	Popis Funkce Výběr libovolného tvaru umožňuje vybrat jakoukoli nepravidelnou část obrázku. Klepněte na tlačítkoVýběr libovolného tvaru a pak v poli možností pod panelem nástrojů klepněte na styl pozadí. Přetažením ukazatele vyberte část obrázku, se kterou chcete pracovat.		
0			
	Tlačítko Výběr umožňuje vybrat jakoukoli část obrázku ve tvaru čtverce nebo obdélníku. Klepněte na tlačítko Výběr a pak v poli možností pod panelem nástrojů klepněte na styl pozadí. Přetažením ukazatele vyberte část obrázku, se kterou chcete pracovat.		
0	Tlačítko Guma umožňuje vymazat část obrázku. Klepněte na tlačítko Guma , klepněte na velikost gumy pod panelem nástrojů a přetáhněte gumu přes oblast, kterou chcete vymazat. Vymazané části budou nahrazeny barvou pozadí.		
4	Tlačítko Plechovka umožňuje vyplnit celý obrázek nebo zadaný tvar barvou. Klepněte na tlačítko Plechovka , vyberte barvu v panelu barev a pak klepněte dovnitř oblasti, kterou chcete vyplnit. Chcete-li odstranit barvu a nahradit ji barvou pozadí, klepněte pravým tlačítkem myši na požadovanou oblast.		
P	Tlačítko Kapátko umožňuje nastavit barvu aktuálního popředí i pozadí. Klepněte na tlačítko Kapátko a klepněte na barvu v obrázku, kterou chcete nastavit jako barvu popředí. Nebo klepněte pravým tlačítkem myši na barvu v obrázku, kterou chcete nastavit jako pozadí.		



Nástroj	Popis		
Q	Tlačítko Lupa umožňuje zvětšit část obrázku. Klepněte na tlačítko Lupa a vyberte úroveň přiblížení pod panelem nástrojů. V obrázku se lze pohybovat pomocí posuvníku. Chcete-li se vrátit k normálnímu zobrazení, klepněte znovu na tlačítko Lupa a pak klepněte do obrázku.		
2	Tlačítko Tužka umožňuje kreslit tenké čáry nebo křivky volného tvaru. Klepněte na tlačítko Tužka , vyberte barvu v panelu barev a kreslete přetahováním ukazatele v obrázku. Chcete-li kreslit barvou pozadí, stiskněte při přetahování ukazatele pravé tlačítko myši.		
5	Tlačítko Štětec umožňuje kreslit silné nebo tvarované čáry a křivky volného tvaru. Klepněte na tlačítko Štětec , vyberte tvar pod panelem nástrojů, vyberte barvu v panelu barev a pak malujte přetáhnutím ukazatele. Chcete-li malovat barvou pozadí, stiskněte při přetahování ukazatele pravé tlačítko myši.		
1	Tlačítko Sprej umožňuje vytvořit v obrázku sprejový efekt. Klepněte na tlačítko Sprej , vyberte vzorek spreje pod panelem nástrojů, vyberte barvu v panelu barev a pak malujte přetáhnutím ukazatele. Chcete-li malovat barvou pozadí, stiskněte při přetahování ukazatele pravé tlačítko myši.		
A	Tlačítko Text umožňuje vložit do obrázku text. Klepněte na tlačítko Text a v poli možností pod panelem nástrojů klepněte na styl pozadí. Vyberte barvu v panelu barev, klepněte do obrázku a napište text. Dokud neklepnete na jiný nástroj nebo na jiné místo v obrázku, můžete měnit velikost textového pole, jeho polohu, typ písma, velikost písma a formátování textu.		
	Tlačítko Úsečka umožňuje nakreslit rovnou čáru. Klepněte na		





Nástroj	Popis		
	tlačítko Úsečka , v poli možností pod panelem nástrojů vyberte šířku čáry, v panelu barev vyberte barvu a nakreslete čáru přetáhnutím ukazatele v obrázku. Chcete-li nakreslit čáru barvou pozadí, stiskněte při přetahování ukazatele pravé tlačítko myši.		
2	Tlačítko Křivka umožňuje nakreslit hladkou zakřivenou čáru. Klepněte na tlačítko Křivka , vyberte šířku čáry v poli možností pod panelem nástrojů, vyberte barvu v panelu barev a nakreslete rovnou čáru přetáhnutím ukazatele v obrázku. Po nakreslení čáry klepněte na oblast obrázku, kde bude oblouk křivky, a přetáhnutím ukazatele upravte křivku.		
	Tlačítko Obdélník umožňuje nakreslit obdélníky. Klepněte na tlačítko Obdélník , v panelu barev vyberte barvu a v poli možností pod panelem nástrojů vyberte styl obdélníku. Obdélník nakreslíte tažením ukazatele myši šikmo ve směru, který požadujete. Čtverec nakreslíte, přidržíte-li při tažení ukazatele myši klávesu SHIFT.		
74	Tlačítko Mnohoúhelník umožňuje vytvářet tvary s libovolným počtem stran. Klepněte na tlačítko Mnohoúhelník , v panelu barev vyberte barvu a v poli možností pod panelem nástrojů vyberte styl mnohoúhelníku. Chcete-li nakreslit mnohoúhelník, přetažením ukazatele nakreslete rovnou čáru. Pak klepněte na body, kde požadujete další strany. Kreslení mnohoúhelníku dokončíte poklepáním. Chcete-li vytvořit strany v úhlu 45 nebo 90 stupňů, stiskněte při vytváření stran klávesu SHIFT.		
•	Tlačítko Elipsa umožňuje vytvářet elipsy a kružnice. Klepněte na tlačítko Elipsa , vyberte barvu v panelu barev a styl výplně v poli možností pod panelem nástrojů.		

	INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ
Vástroj	Popis
	Elipsu vytvoříte přetáhnutím ukazatele. Kružnici nakreslíte, přidržíte-li při tažení ukazatele myši klávesu SHIFT.
	Tlačítko Zaoblený obdélník umožňuje kreslit obdélníkové tvary se zaoblenými rohy. Klepněte na tlačítko Obdélník , vyberte barvu v panelu barev a styl výplně v poli možností pod panelem nástrojů.
	Zaoblený obdélník nakreslíte tažením ukazatele myši šikmo ve směru, který požadujete. Čtverec se zaoblenými rohy nakreslíte, přidržíte-li při tažení ukazatele myši klávesu SHIFT.
	Panel barev ukazuje aktuální barvy popředí a pozadí. Chcete- li malovat barvou popředí, přetáhněte ukazatel. Chcete-li malovat barvou pozadí, stiskněte při přetahování ukazatele pravé tlačítko myši. Aktuální barvu popředí změníte klepnutím na políčko dostupných barev. Barvu pozadí změníte klepnutím
	pravého tlačítka myši na políčko dostupných barev. Chcete-li vytvořit novou barvu, poklepejte na jakékoli barevné políčko a pak klepněte na tlačítko Definovat vlastní barvy .

Možnost

Popis



Možnost	Popis
I Jednobarevné pozadí Průhledné pozadí	Při kopírování a vkládání částí obrázku pomocí tlačítka Výběr libovolného tvaru nebo Výběr vyberte pevné nebo průhledné pozadí. Když vyberete pevné pozadí, bude barva pozadí při vkládání do obrázku součástí výběru. Když použijete průhledné pozadí, barva pozadí není součástí výběru, všechny oblasti s touto barvou jsou průhledné a na jejich místě se může zobrazit zbytek obrázku.
	Při kreslení čar a křivek vyberte požadovanou tloušťku čar.
	Při kreslení tvarů vyberte požadovanou výplň.
 Ohraničení Ohraničení s výplní Jenobarevné 	

Překreslíme si panel nástrojů do sešitu a napíšeme jejich názvy.



Prakticky projdeme použití každého nástroje. Opět využijeme praktické provedení.

Zdroj: http://windows.microsoft.com/cs-CZ/windows-vista/Paint-tools

×**	evropský	*** * * **	Ϋ́́ς	
231	fond v ČR	EVROPSKÁ UNIE	MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost

Metodický list

Název materiálu:	Výčetka
------------------	---------

RČ. projektu: cz.1.07/1.4.00/21.0530

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_41

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty
- Ročník8

Druh výukového zdroje:

Pracovní list	Prezentace	Test	Pokus	Souvislý text	
Délka použití: 4	5 min				
Anotace: spoření a cílovou částku s rozšířením o výpočet %					
Zdroje:					

Datum vytvoření 12.10.2012



Metodický list

	Název	materiálu:	Malování -	- nástroje
--	-------	------------	------------	------------

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_4

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC

Prezentace

• Ročník: 1- 5

Druh výukového zdroje:

Pracovní list

Pokus

Souvislý text

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Základy ovládání počítače myší pomocí programu malování

Test

První kroky s programem Malování - rozšíření

Zdroje:





Malování –paleta barev

Upravit barvy	×
Základní <u>b</u> arvy:	
Vlastní b <u>a</u> rvy:	
	Od <u>s</u> tín: 160 <u>Č</u> ervená: 0
	Barva IPIná Sytost: 0elená: 0
Definovat vlastní barvy >>	Světelnost: 0 <u>M</u> odrá: 0
OK Storno	Přidat do vlastních barev

V programu malování žáky seznámíme se standartními barvami, jajich počtem a druhy barev.

Dále jim ukážeme panel barev a vysvětlíme, jak se barvy na počítači tvoří pomocí modelu RGB, tedy zadávání hodnot.

Klikneme na zadanou barvu a hodnotu si zapíšeme.

např bílá 255,255,255, černá 0,0,0, červená 255,0,0, žlutá 255, 255, 0.

Vytvoříme si přehled základních barev a vysvětlíme, jak vznikají odstíny.



Metodický list

	Název	materiálu:	Malování -	- nástroje
--	-------	------------	------------	------------

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_5

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC
- Ročník: 1- 5

Druh výukového zdroje:

Pracovní list

Pokus

Souvislý text

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Základy ovládání počítače myší pomocí programu malování

Test

Základní příkazy operačního systému a programu.

Prezentace

Zdroje:





<u> Malování – koláž podzim</u>

Naučíme žáky pracovat s operačním systémem:

- 1. otevřít soubor
- 2. označit objekt
- 3. kopírovat objekt
- 4. přepínaní mezi programy
- 5. vložit objekt
- 6. přesun objektu
- 7. vytvoření koláže
- 8. uložení

Postup: Otevřeme 2x program Malování. Budeme tedy mít dvě okna. Orientovat se budeme podle názvu okna. První (levé) je důležitější. V něm otevřeme soubor papír. Druhé okno (pravé) bude sloužit pro otvírání jednotlivých souborů list 1 až list 12. Po otevření souboru označíme objekt pomocí CTRL + A, pak jej zkopírujeme do schránky CTRL + C.

Přesuneme se do prvního okna.

Vložíme objekt CTRL + V. Přemístíme jej na nové místo. Umístíme kurzor myši doprostřed objektu. Stiskneme levé tlačítko myši a nepustíme. Přesuneme kurzor myši na nové místo a levé tlačítko uvolníme. Pak klikneme levým tlačítkem myši na volné místo. Objekt se odznačí.

Pak se přesuneme do pravého okna. Otevřeme soubor s názvem list2. Postup se opakuje.

Koláž buse bude skládat z několika souborů.





ŠKOLSTVÍ,

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Poslední úkol: uložení souboru na sdílený disk O:

do složky vypracované úkoly.

Napíšeme název souboru:

podzim – koláž příjmení jméno třída




























Podzime Podzime, podzime, zas už nosíš deště, pěkně tě prosíme, počkej chvíli ještě. Kam vkročíš podzime, tam je plačtivý den, pěkně tě prosíme, počkej ještě týden.



Metodický list

Název materiálu: Word - pexeso

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: Fin III_Vrb_6

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty
- Ročník: 1- 5

Druh výukového zdroje:

	ъ .			
Pracovni list X	Prezentace	Test	Pokus	Souvisly text

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Otevřít připravenou šablonu. Pomocí psaní textu a vyhledávání obrázků na Internetu vytvořit pexeso pro výuku angličtiny a němčiny. Dětem určit téma obrázků, např. ovoce, nástroje atd.

Pexesa vytisknout a rozstřihat.

Zdroje:

Datum vytvoření 18.11.2011







WORD – pexeso

Nejprve informace o autorském právu a použití kopírovaných obrázků.

Otevřete program MS Word a soubor se šablonou pexesa.

Otevřete internetový prohlížeč a nastavte jej na stránku http://www.google.cz.

Přepněte se na záložku obrázky.

Napište klíčové slovo (ovoce).

Rozklikněte příslušný obrázek do požadované velikosti a zvolte kopírovat (nejlépe pravým tlačítkem myši).

Přepněte se do okna programu Word.

Klikněte na příslušné pole šablony a stiskněte CTRL + V.

Upravte velikost obrázku tak, aby se plně vešel do původní velikosti pole šablony.

Do vedlejšího pole napište anglické nebo německé slovo.

Šablonu uložte na cílový disk:

O:\vypracované úkoly\pexeso anglické příjmení jméno třída



Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem prostřednictvím Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost





keyboard	



Metodický list

Název materiálu: Word – vánoční přání	
RČ. projektu: cz.1.07/1.4.00/21.0530	
Autor: Ing. Zdeněk Vrbata	
Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_7	
Zařazení do ŠVP:	
• Oblast: ICT	
• Obor:	
Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty	
• Ročník: 1- 5	
Druh výukového zdroje:	
Pracovní list Prezentace Test Pokus	Souvislý text
Délka použití: 45 min	

Anotace: Vytvořit vánoční přání pomocí šablony. Opakování práce s obrázkem (vložení, velikost, pozice) a vložení textu do textového pole. Změna písma, velikost, barva, zarovnání.

Přání vytisknout a rozstřihat.

Zdroje:

Datum vytvoření 16.12.2011



<u>Word – vánoční přání</u>

Otevřete program MS Word a soubor se šablonou vánoční přání.

Na sdíleném disku O: najdeme příslušné obrázky s tématikou vánoc a dárků, které pak vložíme do okna programu Word.

Upravte velikost obrázku tak, aby se plně vešel do původní velikosti pole šablony.

Napište vánoční přání:

Upravte :

typ písma

velikost písma

zarovnání písma

[Zadejte citát z dokumentu nebo souhrn zajímavého bodu. Textové pole lze umístit kdekoli v dokumentu. Formátování textového pole citátu z vlastního textu lze změnit pomocí karty Nástroje kreslení.]
[Zadejte citát z dokumentu nebo souhrn zajímavého bodu. Textové pole lze umístit kdekoli v dokumentu. Formátování textového pole citátu z vlastního textu lze změnit pomocí karty Nástroje kreslení.]
[Zadejte citát z dokumentu nebo souhrn zajímavého bodu. Textové pole lze umístit kdekoli v dokumentu. Formátování textového pole citátu z vlastního textu lze změnit pomocí karty Nástroje kreslení.]
[Zadejte citát z dokumentu nebo souhrn zajímavého bodu. Textové pole lze umístit kdekoli v dokumentu. Formátování textového pole citátu z vlastního textu lze změnit pomocí karty Nástroje kreslení.]



Metodický list

Název materiálu: Word – kreslení
RČ. projektu: cz.1.07/1.4.00/21.0530
Autor: Ing. Zdeněk Vrbata
Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_8
Zařazení do ŠVP:
• Oblast: ICT
• Obor:
Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty
• Ročník: 1- 5
Druh výukového zdroje:
Pracovní list Prezentace Test Pokus Souvislý text
Délka použití: 45 min

Anotace: Vytvořit obrázek pomocí panelu Vložení objektů, jeho uspořádání a rozložení, nastavení vlastností.

Zdroje:

Datum vytvoření 23.3.2012





Word – kreslení

Pomocí nástrojů:

stránky 🔻	
Naposledy použité obrazce	
	· 🖓 🖸
\$ \ \ { } ☆	
Čáry	
$\land \land $	5%
Základní obrazce	
	S (\$
(NOBOI)()	-
Plné šipky	
9944140000	ਮਿ ਹਿ
G \mathcal{D} D	1 C C C C
4¢0	
Vývojové diagramy	
0800	_
Popisky	
™ U D D D D D D D D D D D D D D D D D D	∭ -
ם, ם, ם, ם. 🚓 🖏 💷	
Hvězdy a nápisy	
****	³ A្រស
J I N N	
<u>N</u> ové kreslicí plátno	

Pomocí obrazců obdélník, čtverec, kruh a trojúhelník sestavte postavu chlapce a děvčátka.

ŠKOLSTVÍ,

Soubor uložte na sdílený disk

O:\vypracované úkoly\word - kreslení příjmení jméno třída

×**	evropský	*** * * **	Ϋ́́ς	
231	fond v ČR	EVROPSKÁ UNIE	MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost

Metodický list

Název materiálu:	Callisto ježek
------------------	----------------

RČ. projektu: cz.1.07/1.4.00/21.0530

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_9

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty
- Ročník: 1- 5

Druh výukového zdroje:

Pracovní list Preze	entace Test	Pokus	Souvislý text
---------------------	-------------	-------	---------------

Délka použití: 45 min

Anotace: Vytvořit obrázek pomocí programu Callisto. V programu jej naučíme tvořit nové objekty.

Zdroje:

Datum vytvoření 30.3.2012



<u>Callisto</u>

Pomocí programu Callisto se naučíme tvarovat objekty.

1. Otevřeme program Callisto.



- 2. Vytvoříme kruh 🔳 🗌
- 3. Označíme kruh pomocí tlačítka 🔓 🛛 a rozbijeme jej 🖛 .
- 4. Přepneme se na tvarování objektů 🝊.
- 5. 2x klikneme na okraj objektu.
- 6. Vytvoříme nový bod.
- 7. Uchopíme nový bod a přesuneme jej na nové místo.



8.

- 9. Takto postupujeme několikrát, až vytvoříme siluetu ježka.
- 10. Vytvoříme další kruh a umístíme jej na místo oka, pak na místo nosu.
- 11.Vytvoříme další kruh a vytvarujeme jej do podoby nohy.



Metodický list

Název materiálu: Callisto počítačová sestava
RČ. projektu: cz.1.07/1.4.00/21.0530
Autor: Ing. Zdeněk Vrbata
Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_10
Zařazení do ŠVP:
Oblast: ICT
• Obor:
Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty
• Ročník: 1- 5
Druh výukového zdroje:
Pracovní list Prezentace Test Pokus Souvislý text
Délka použití: 45 min
Anotace: Vytvořit obrázek pomocí prograů Malování, Callisto a MS Word.
Zdroje:

Datum vytvoření 27.4.2012





KOLSTVÍ,

CHOVY

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Kreslení počítačové sestavy

Závěrečná práce:

Nakreslete pomocí programů Malování, Callisto a MS Word počítačovou sestavu:

Monitor

Klávesnici

Myš

Tiskárna

Napište, jak se Vám pracovalo. Který program je nejlepší a proč.

Výsledné soubory uložte na sdílený disk:

O:\vypracované úkoly\počítačová sestava program příjmení jméno třída



Metodický list

Název materiálu: ZPS – vlastní tapeta
RČ. projektu: cz.1.07/1.4.00/21.0530
Autor: Ing. Zdeněk Vrbata
Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_11
Zařazení do ŠVP:
• Oblast: ICT
• Obor:
Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty
• Ročník: 1- 5
Druh výukového zdroje:
Pracovní list Prezentace Test Pokus Souvislý text
Délka použití: 45 min
Anotace: Vytvořit obrázek pomocí programu ZPS 13.
Zdroje:
Datum vytvoření 18.5.2012

<u>ZPS – vlastní tape</u>ta

- 1. Otevřete program ZPS 13 Editor.
- 2. Vytvoříme nové plátno podle nastavení rozlišení monitoru.
 - a. Učitel Ukázka nastavení rozlišení monitoru, učitel vysvětlí žákům například velikost 1366 x 768 bodů.
- 3. Určíme rozměry
- 4. Vybereme nástroj štětec a určíme parametry.
- Šiřka: 1024 🕂 pixelů Výška: 1024 🗧 pixelů Načíst rozměry z obrázku ve schránce

Rozměry obrázku

lový obrázek

OLSTVÍ.

- 5. Vytvoříme několik pruhů
- 6. Použijeme efekty, např. kruh
- 7. Tapetu uložíme ve formátu jpg
- 8. Tapetu uložíme v programu prohlížeč obrázků OS Windows
- 9. Klikneme pravým tlačítkem a zvolíme Nastavit jako tapetu.











pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDELAVANI
Metodický list
Název materiálu: Animace
Autor: Ing. Zdeněk Vrbata
Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_12
Zařazení do ŠVP:
Oblast: ICT
• Obor:
Tematický okruh: Základy obsluhy PC
• Ročník: 1- 5
Druh výukového zdroje:

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Animace – princip

Pracovní list Prezentace

Fotoaparát – digitální. Stativ. Příprava scénky. Fotografování. Sestavení filmu.

Žáci mohou nakreslit jednotlivé obrázky, které se pak naskenují do počítače a složí se z nich film

Test Pokus

Souvislý text

Zdroje:

Datum vytvoření: 25.5.2012



ZPS animace

Sestavíme příběh pomocí několika fotografií (můžeme nahradit nakreslenými obrázky). Zde ukázka animace s názvem PAVOUK.



Pro fotogravání scény je dobré použít stativ (stojan na fotoaparát).

Výslednou animaci sestavíme pomocí programu ZPS 13, po případně jiným programem na výrobu filmu.



Metodický list

Název materiálu:	Word písmo
------------------	------------

RČ. projektu: cz.1.07/1.4.00/21.0530

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_13

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty
- Ročník: 2. stupeň

Druh výukového zdroje:

Pracovní list	Prezentace	Test	Pokus	Souvislý text
Délka použití: 4	5 min			
Anotace: Základ	y práce s textovým	editorem		
Zdroje:				

Datum vytvoření 18.5.2012





Word písmo

Vlastnosti písma:

- typ písma
- velikost písma
- řez písma
 - o tučně
 - o nakloněné
 - o podtržené
- barva písma

Vlastnosti odstavce

- zarovnání
 - o vlevo
 - o na střed
 - o doprava
 - o do bloku
- řádkování
 - o 1
 - o **1,5**
 - o 2



Úkoly:

1. typ písma

Napište své jméno. Stiskněte klávesu Enter (nový řádek). Změňte typ písma. Napište své jméno. Znova Enter. Takto udělejte vzorkovník písem.

Na něm si ukážeme, že při přesunu textového kurzoru na příslušný řádek, program Word v zadaném poli zobrazí zvolený typ písma.

2. velikost písma

Nastavte typ písma Times. Napište své jméno. Přesuňte kurzor myši vlevo od

Jan

jména a klikněte levým tlačítkem myši. Například: . Text se označí do bloku. Změníme velikost písma na hodnotu 8. Stiskněte klávesu Enter (nový řádek). Opět napíšeme svoje jméno, opět označíme a změníme velikost. Takto postupujte a použijte všechny hodnoty velikosti písma.

3. Řez písma

Napište =rand(1,10) a stiskněte Enter. Word automaticky napíše text. Pro označení jednoho slova použijeme tzv. dvojklik levým tlačítkem myši.







Galerie na kartě Vložení obsahují položky, které jsou <u>navrženy</u> tak, aby byly sladěny s celkovým vzhledem dokumentu. Pomocí těchto galerií lze vkládat tabulky, záhlaví, zápatí, seznamy, titulní stránky a další stavební bloky **dokumentů**. Vytvářené obrázky, grafy a diagramy jsou také sladěny s aktuálním vzhledem dokumentu. Formátování vybraného textu v <u>dokumentu</u> lze snadno změnit volbou *vzhledu vybraného textu v galerii rychlých stylů na kartě Domů. Text je možné formátovat také přímo* pomocí dalších <u>ovládacích</u> prvků na kartě Domů. Většina ovládacích prvků nabízí možnosti použít vzhled aktuálního motivu nebo nastavit formát **přímo**. Chcete-li změnit celkový vzhled dokumentu, použijte nové prvky ve skupině Motivy na kartě Rozložení stránky. Chcete-li změnit vzhledy dostupné v galerii rychlých stylů, použijte příkaz Změnit aktuální sadu rychlých stylů. Galerie motivů i galerie rychlých stylů obsahují příkazy umožňující kdykoli obnovit vzhled dokumentu podle originálu obsaženého v aktuální šabloně. Galerie na kartě Vložení obsahují položky, které jsou navrženy tak, aby byly sladěny s celkovým vzhledem dokumentu.

4. Zarovnání a řádkování

Napište =rand(4,5) a stiskněte Enter. Word automaticky napíše text. Čtyři odstavce po 5 větách.

CTRL + HOME

CTRL + END

Klikneme do odstavce levým tlačítkem myši a stiskneme příslušné tlačítko ■ = = =

nebo CTRL + L nebo CTRL + E nebo CTRL + R.

	* 4	
		1,0
Řádkování nastavíme pomocí klávesy.	\checkmark	1,15
		1,5
		2,0
		2,5
		3,0
		Možnosti řádkování…
=	*	<u>P</u> řidat mezeru před odstavec
	٨	Odebrat mezeru <u>z</u> a odstavcem

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem prostřednictvím Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost



Metodický list

Název materiálu: Word zarovnání odstavců
RČ. projektu: cz.1.07/1.4.00/21.0530
Autor: Ing. Zdeněk Vrbata
Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_14
Zařazení do ŠVP:
Oblast: ICT
• Obor:
Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty
Ročník: 2. stupeň
Druh výukového zdroje:
Pracovní list Prezentace Test Pokus Souvislý text
Délka použití: 45 min
Anotace: Základy práce s textovým editorem - objekty
Zdroje:
Datum vytvoření 18.5.2012



Word - vložení objektů

1. Vložení obrázku se sdíleného disku

spořádat 🔻 Nová složka		1958 · ·	• 🛄 🔞
🚽 Hudba 📃	🔲 Název položky +	Datum změny	Тур
Sobrázky	🍶 _Školení Foto	8.1.2013 13:50	Složka so
	퉬 1 Výuka	14.9.2012 8:56	Složka so
🜏 Domácí skupina	📙 2 Vypracované úkoly	23.1.2013 17:10	Složka so
	🗹 퉲 3 Kliparty A	2.2.2011 9:23	Složka so
🖳 Počítač	4 Kliparty B	29.3.2011 16:32	Složka so
👝 Acer (C:)	📙 5 Příručky	24.2.2012 15:00	Složka s
Jednotka CD-ROM	<u>)</u> 5.B	23.11.2012 12:12	Složka so
data (\\192.168.10	🕕 7ab	18.4.2012 13:14	Složka so
🙀 programy (\\192.1)	퉬 11 úkoly	11.12.2012 10:36	Složka se
🙀 LogBat (\\192.168.	2012 2013	30.11.2012 11:44	Složka so
🙀 programy_Skola (\\	鷆 archív	28,12,2012 13:25	Složka s
🗣 spolecne (\\192.16	J filmy	15.6.2012 9:50	Složka so
🖵 instal (\\win2008) (A CONTRACT MA		•
Název s	ouboru:	▼ Všechny obrázky	-





2. Vložení klipartu







3. Vložení obrazce

Naj	Naposledy použité obrazce										
ا چې	7	$\stackrel{>}{\sim}$) }	 ☆	Δ	l	٦,	⇔	Ŷ	ß
Čár	y										
\geq	\leq	\sum	l	٦,	٩,	Ζ	2	٩,	\wedge	ß	Se .
Zák	lad	lní a	bra:	zce							
A			\Box	\diamond		۲	\triangle		\bigcirc	\bigcirc	÷
\bigcirc	9				۲	0	0	ര	\heartsuit	B	Ô
0	7	0	$\overline{\bigcirc}$	ō	Č	ĭ	₹	}			Ť
PIn	é ši	pky									
\$	$\langle \succ \rangle$	⇧	₽	$\langle \Rightarrow \rangle$	Û	dfo	<u>ب</u>	R	ฦ	£	Ĵ
S	Ş	V	a	ic)	Σ		⊳	B	Ģ	4	ŝ
{}	\$	രു									
Výv	ojo	ové (diag	ram	y.						
		\diamond					P	\bigcirc	\bigcirc		\Box
\bigcirc	Φ		S	\otimes	\oplus	Χ	⇔	\triangle	∇		
	8		\bigcirc								
Pop	oisk	y									
	Q	\bigcirc	Ģ		/	7	_		70	∕I©	۳
,	<i>/</i>	70	¢		10	ЯD	d				
Hvè	źzd	yar	nápi	sy							
ENN R		∻	☆	٢	6	2	鐓	۶A3	ΣĽľS	(A)	Ы
Ĵ 🗍	j	\approx	M								
R	N	ové	kre	slicí	nlát	nn					





4. Kreslení palmy pomocí obrazců



Zadání úkolu: Pomocí symbolů čtverec, trojúhelník a kruh nakresli postavičku.

Úkol ulož na sdílený disk O: do složky vypracované úkoly

postavička příjemní jméno třída



Metodický list

Název materiálu: Word vložení objektů
RČ. projektu: cz.1.07/1.4.00/21.0530
Autor: Ing. Zdeněk Vrbata
Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_14
Zařazení do ŠVP:
• Oblast: ICT
• Obor:
Tematický okruh: Základy obsluhy PC práce s objekty
Ročník: 2. stupeň
Druh výukového zdroje:
Pracovní list Prezentace Test Pokus Souvislý text
Délka použití: 45 min
Anotace: Základy práce s textovým editorem - objekty
Zdroje:
Datum vytvoření 18.5.2012





ČASOVÁ HODNOTA PENĚZ - PŘÍKLAD

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem prostřednictvím Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost



Metodický list

Název mat	eriálu: C	allisto –	optický	klam
-----------	-----------	-----------	---------	------

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: Fin III_Vrb_16

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC
- Ročník: 1- 5

Druh výukového zdroje:

Pracovní list	Prezentace	Test	Pokus	Souvislý text⊠
			I OKUS	

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Samostatná práce, žáci nakreslí podle pokynů. Obrázek se dá později použít pro přezkoušení ze znalosti jednotlivých kláves.

Zdroje: http://windows.microsoft.com/cs-CZ/windows-vista/Using-your-keyboard

Datum vytvoření: 1.11.2012



<u>Callisto – optický klam</u>

V programu Callisto se naučíme pracovat s mřížkou.

 Nastavíme zobrazení mřížky – stiskněte CTRL + F nastavte hodnoty jako na obrázku.

Nastavení dokumentu	
Formát Stránka Síť Vodící link	ky 🛛 Tiskové značky 🗍
Hustota <u>s</u> ítě Horizontálně 10.00 mm 🚔	_ <u>I</u> yp sítě
Vertikálně 10.00 mm 🛒	 Linky Body a linky
	Krok bodů 📘 🚔
I™ <u>©obrazit sit</u> I <u>U</u> chycovat	Krok linek 1
OK Storno	Nápověda
	° 21

 2. Nejprve nakreslíme čtverce

(poznámka – čtverce můžete postupně kopírovat pomocí příkazu CTRL + tažení myší)

3. Výsledek:









4. Pak vytvoříme několik řad:



Nyní zakreslíme vodorovné čáry budou vidět mezi čtverci v první řádků, u ostatních je neuvidíme.
 Budeme je ale potřebovat pro vytvoření optického klamu.



- Nyní je vše připraveno pro vytvoření iluze: ze čtverců se stanou lichoběžníky a budou střídavě nakloněné.
 - a. Stiskneme CTRL + F a vypneme uchycovat
 - b. Označíme pomocí kurzoru myši druhou řadu (postup vysvětlím)



c. Posuneme celou řadu doprava nebo doleva



- d. Zapneme uchycování
- e. Zkrátíme velikost čáry tak, aby nebyla vidět
- 8. Výsledek uložte ve dvou formátech:





a. Soubor- uložit jako a necháme formát

z	m	f
_	•••	

💫 Uložit dokument			×
Uložit do: 🛛 🔒 2 Vypracované úkoly	-		
Název položky 🔺	🔹 Datum změny 🛛 👻	Тур 🔺	
🏧 ánoční přání Sandra Aišmanová	13.12.2012 13:30	ZMF doku	
Dokument1	13.12.2012 13:32	ZMF doku	
Dokument17	13.12.2012 13:33	ZMF doku	
🔲 🏧 Halada Vyzitka	18.1.2013 11:19	ZMF doku	
🏧 hvězdičky Kateřina Kadlecová 6.A	6.12.2012 13:29	ZMF doku	
🏧 kiticka anna marie svobodova 6.A	6.12.2012 13:30	ZMF doki 🖵	🔽 Nábled
			j∙ ritanic <u>u</u>
Název Dokument1 souboru:			Uložit
Uloži <u>t</u> jako typ: Callisto Document (*.zmf)		•	Storno
✓ Komprimovat			li.





b. Export a zvolíme formát

jpg					
	🂫 Export dok	umentu			×
	Uložit do:	Dokumenty			
	Název položky	*	🔸 Datum změny 🛛 👻	Тур	
	📗 My Nol	tebook Content	4.10.2012 8:45	Složka soubc	
	SMAR1	T Notebook	4.10.2012 8:51	Složka soubc	
	📗 📗 The KN	MPlayer	17.12.2012 12:57	Složka soubc	
	🍌 ZPS13		23.10.2012 9:02	Složka soubc	
					✓ Náhled
	•				
	Název souboru:	Export1			Uložit
	Uložit jako typ:	ZSoft Corporation (*.pcx)		•	Storno
	Info o souboru:	ZSoft Corporation (*.pcx) CompuServe GIF(*.gif) Tagged Image File (*.tif) Windows Bitmap (*.bmp) WordPerfect Graphics (*.wpg) Turevision Targa (* toa)			Pouze vybrané
		File Interchange Format (*.jpg)			
		Portable Network Graphics (*.) Zener Pitman Image (* hmi)	png)		
		Windows Metafile (*.wmf)			
		Enhanced Metafile (*.emf)			
		AutoCAD DXF (*.dxf)			
		HPGL Plotter File (*.pit) HPGL Plotter File (*.bal)			
	1	Encapsulated Postscript File (*	í.eps)		
		Adobe Illustrator File (*.ai)			

C. Vš na sdílený disk

O:\vypracovanbé úkoly\optický klam příjmení jméno třída

Optický klam v programu Callisto

Zoner Callisto 5

Program

Callisto je jednoduchý vektorový

editor, vhodný pro začátečníky, ale i pokročilé grafiky.

Po spuštění programu nastavíme zobrazení sítě a uchycování. Stiskněte klávesovou zkratku CTRL + F a zvolte záložku **Síť**.

Nastavte parametry jako na obrázku a stiskněte tlačítko OK.





Vytvořte čtverec pomocí nástroje čtverec z panelu. Tento panel se otevře, když najedete kurzorem myši

na černou šipku umístěnou vpravo dole a podržíte stisknuté levé tlačítko myši déle než 2 sekundy. Pak jen klikněte na symbol čtverce. **Tažením** na ploše pak vytváříte čtverce o velikosti 1cm krát 1 cm.


Rychlejší způsob je kopírování objektů (čtverců) pomocí klávesnice a myši. Stiskněte klávesu CTRL a současně přesuňte pomocí myši jeden čtverec na nové místo. Po uvolnění kláves se na novém místě nakopíruje nový objekt.



Vytvořte druhou řadu a vyplňte ji černou barvou.



Vytvořte 3 vodorovné linky pomocí nástroje čára.





Označte všechny objekty, například myší.





Pak je několikrát nakopírujte pod sebe.

Vypněte uchycování.

lastavení dokumentu	×
Formát Stránka Síť Vodící lir Hustota <u>s</u> ítě Horizontálně 10.00 mm ∓ Vertikálně 10.00 mm ∓	nky Tiskové značky Lyp sítě C Body C Linky C Body <u>a</u> linky
CK Storno	Krok bodů 1 📩 Krok linek 1 📩 Nápověda

Další práce musí být provedena velmi opatrně a pečlivě. Označíme celý řádek čtverců. Např. myší:



Na označený řádek klikneme levé tlačítko myši a nepustíme jej, ale posuneme jej trochu doprava (nesmí vám ujet ruka nahoru nebo dolů).



Takto postupujeme s každým lichým řádkem čtverců.



Nakonec smaže první a poslední linku a optický klam je hotov.

sociální fond v ČR	* * * * * * * EVROPSKÁ UNIE	MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost
INVES	STICE DO RO	ZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ	

Metodický list

Název materiálu:	Callisto – květina
------------------	--------------------

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_17

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC
- Ročník: 7. ročník

Druh výukového zdroje:

Pracovní list	Prezentace	Test	Pokus	Souvislý text 🖂
		1 Cot	I UKUS	

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Vektorové kreslení

Zdroje:

Datum vytvoření: 1.11.2012





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

<u>Callisto - květina</u>

Postupujeme podle návodu v příloze.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Metodický list

Název	materiálu:	Callisto –	historický balón	1
-------	------------	------------	------------------	---

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_18

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC
- Ročník: 7. ročník

Druh výukového zdroje:

Pracovní list	Prezentace	Test	Pokus	

Souvislý text

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Vektorové kreslení

Zdroje:

Datum vytvoření: 1.11.2012



Postupujeme podle návodu v příloze.



Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem prostřednictvím Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost

Horkovzdušný balón

V tomto tutoriálu se seznámíte s možnostmi galerie Transformace a použitím výplní.

1. Nakreslení obrysu balónu

1.1. Nejprve se nakreslete kružnici doprostřed stránky. Pro další úpravy převedte kružnici na křivky. Vyberte si **Tvarovací** nástroj a zvolte dolní bod kružnice.

vhodnou barvou a tenké

orámování.



Transformace

今日日日日

× 98.50 mm ₹ \$ 0.0" ₹

Y 103.25 mm ÷ \$1 0.0* ÷ F Relativně 🗘 0.0° ÷ 告 113.60 mm 글 % [80.0 🛨 01 166.50 mm 🛨 🗶 100.0 🛨

Proporcionalne

- -

2. Vytvoření pruhů

2.1. Pruhy vytvoříte ze základního tvaru pomocí transformací. V galerii Transformace nastavte šířku na 80% původní hodnoty, a klikněte na *****

2.2. Nyní máte vytvořenou zúženou kopii původního objektu.



2.4. Nyní vyplňte pruhy barvami a odstraňte obrysy.



3. Vytvoření prostorového dojmu

3.1. Nejsnadnější cestou k vytvoření prostorového dojmu je použití transparentní kruhové výplně. Vytvořte kopii původního tvaru balónu a vyplňte jí tmavě modrou barvou.



3.2. V galerii Průhlednost zvolte kruhovou a po kliknutí na talčítko Editace a nastavte následující parametry: střed průhlednosti posuňte na 30% v horizontálním i vertikálním směru. Přechod průhlednosti nastavte od 25% v počátku do úplné průhlednosti (100%) a její střed na pozici 32.



3.3. Po aplikování průhlednosti bude obrázek vypadat takto:



4. Kresba balonového koše

4.1. Nyní nakreslíme jednoduchý balonový koš ze 3 obdélníků se zakulacenými rohy a úchytná lana jako jednoduché čáry.



5. Modrá obloha

5.1. Oblohu vytvoříte pomocí obdélníku s fraktálovou výplní. Nejprve nakreslete obdélník a v galerii Výplň zvolte Bitmapová. Kliknutím na tlačítko Fraktál... se zobrazí dialog pro bastavení parametrů fraktálu. Vyberte modrou a bílou barvu fraktálu. Klikejte na tlačítko Generovat nový dokud si nevyberete vhodnou výplň.

raktál		×
- Rozlišení C <u>N</u> ízké C Sýřední € ⊻vsoké	C Dptimalizoval pro glaždice	Nähled
ARIE	Přepočítat	Perce 1 =
	Pridat	marat Singer Vie
	OK Stom	0

5.2. Po aplikace fraktálu na obdélník ho posuňte zcela dozadu - stisknutím Ctlr+PageDown nebo volbou z menu Objekty | POřadí objektů | Úplně dolů.
A nový balón je na obloze!





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Metodický list

Název materiálu: Callisto – vlajka EU	
---------------------------------------	--

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_19

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC
- Ročník: 7. ročník

Druh výukového zdroje:

Pracovní list	Prezentace	Test	Pokus	Souvislý text🛛
				•

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Vektorové kreslení

Zdroje:

Datum vytvoření: 1.11.2012





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

<u>Callisto – vlajka EU</u>

Postupujeme podle návodu v příloze.

Vlajka Evropské unie

1. Kresba hvězdy

- 1.1. Vyberte nástroj pro tvorbu hvězd (Kliknutím a podržením myši na aktuální nástroj pro tvorbu tvyrů).
- Klikněte na pracovní plochu a v dialogu nastavte parametry pro hvězdu:





2. Kresba pomocné kružnice

2.1. Vyberte nástroj pro tvorbu kružnic.



2.2. Klikněte do pracovní plochy a nastavte parametry kružnice.
 POZOR dialog nehlídá poměr šířky a výšky!



2.3. Nyní by jste měli mít na ploše hvězdu a kruh:



3. Vytvoření kruhu z hvězd

- 3.1. Zvolte výběrový nástroj:
- 3.2. Vyberte kružnici. Stiskněte klávesu Shift a vyberte hvězdu. V menu zvolte
 Objkety | Vícenásobné kopírování... | Po křivce nebo stiskněte Ctrl-Shift-H. V dialogu zvolte počet hvězd - 12 a zrušte případné zaškrtnutí "Otáčet objekty podle křivky".

3.3. Po provedení funkce získáte tento výsledek:



4. Odstranění přebytečných objektů

4.1. Kliknutím na kružnici výběrovým nástrojem a stisknutím klávesy Del smažete pomocnou kružnici. Totéž proveďte se vzorovou hvězdou.



5. Obarvení hvězd

5.1. Stiskněte Ctrl-A, čímž vyberete všechny objekty (nyní hvězdy). Kliknutím pravým tlačítkem do palety je obarvíte.



5.2. Kliknutím levým tlačítkem do políčka označeného křížkem odstraňte orámování - barvu obrysu.



5.3. Získáte tento výsledek:



6. Dokončení

- **6.1.** Nyní je potřeba hvězdy umístit na modré pozadí.
- 6.2. Zvolte nástroj pro tvorbu obdélníku a vytvořte obdélník. Stejně jako u hvězd mu nastavte obrys a tmavě modrou výplň. Obdélník překryl hvězdy.



6.3. Pokud máte obdélník vybraný, stiskněte Ctrl-PgDn, nebo použijte menu

Objekty | Pořadí objektů | Úplně dolůpřípadně klikněte na ikonku kterou naleznete na alternativním panelu.

6.4. Vlajka EU je hotova!





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Metodický list

Název materiálu:	Callisto – hodinky
------------------	--------------------

Autor: Ing. Zdeněk Vrbata

Evidenční číslo materiálu: III_Vrb_20

Zařazení do ŠVP:

- Oblast: ICT
- Obor:
- Tematický okruh: Základy obsluhy PC
- Ročník: 7. ročník

Druh výukového zdroje:

Pracovní list	Prezentace	Test	Pokus	Souvislý text 🖂

Délka použití: 20-45 min

Anotace: Vektorové kreslení

Zdroje:

Datum vytvoření: 1.11.2012



<u>Callisto – hodinky</u>

Postupujeme podle návodu v příloze.

Hodinky - kresba obrysu hodiniek

http://www.zoner.sk/callisto/navody/navod-hodinky-01.asp

Nakreslite hodinky na formát A4.

Vodiace linky vám odporúčame umiestniť hneď na začiatku zhruba do stredu dokumentu. Najrýchlejší a najpresnejší spôsob použitia záložky Vodiace linky sa objaví, keď dvakrát

lastavení dokumentu		×
Formát Stránka Sít	Vodící linky Tisk	ové značky
Horizontální	<u>V</u> ertikální	
	1	Pridat
144.00 mm	102.00 mm	Změnt
		Smazat
		Smazat všechny
Zobrazit vodici link	cy.	
Zamknout	Stránka	číslo 1 💌
DK	Cancel	Help

poklepete na pravítka.

1a. Doprostred stránky nakreslite obdĺžnik s rozmermi 165 x 229 mm.



1b. Rozbite obdĺžnik na krivky [H]. Prepnite do režimu Tvarovanie objektov, vyberte ľavú stranu obdĺžnika a zmeňte ju na Bézierovu krivku

[]. Klepnite na riadiace body krivky a presuňte ich o 19 mm doľava. Na stavovom riadku pod pracovnou plochou môžete sledovať, ako sa aktuálne súradnice posunú.

V tomto prípade meníme len hodnotu "dx". To isté urobte tiež s pravou stranou obdĺžnika. Aj

tu sa dobre uplatnia vodiace linky na maximálne presnú prácu.



1c. Teraz vytvorte ďalšie vodiace linky a síce na súradniciach, ktoré vidíte na obrázku.

1d. Prejdite znova do režimu Tvarovanie objektov a vyberte vrchnú stranu objektu. Klepnite na tlačidlo

[^{***]}]. a pridajte tak na linku štyri uzle. Klepnite na každý z týchto bodov a presuňte ho od priesečíkov vodiacich liniek podľa obrázka.

1e. Rovnaký postup použite na spodnú stranu hodiniek.



1f. Aby sme na hodinkách dosiahli lesklý kovový vzhľad, použijeme výplň modro-bielym lineárnym prechodom. Použite nastavenie výplne tak, ako ho vidíte na obrázku. Všetky štýly výplní a tieňov je možné stiahnuť z tejto webovej stránky. Stiahnite si ho a uložte do adresára Zoner Callista 4 "...\Zoner\Callisto 4\CallistoUserData\Presets."



1g. Teraz vyplňte objekt. Nastavte si nulovú šírku pera, potom aplikujte mäkký tieň s nasledujúcimi parametrami.



1h. Zadná časť hodiniek bude vyzerať takto:



1i. Teraz možno len odporúčať vytvorenie novej hladiny na tvorbu každej časti hodiniek (viď jednotlivé sekcie tohto návodu), tak aby bolo možné jednotlivé hladiny zamykať alebo skrývať a nedošlo k nechcenej zmene na tom, čo už bolo nakreslené.

Hodinky - kresba gombíka hodiniek

2a. Vytvoríme gombík z obdĺžnika veľkosti 0.5 in. x 0.75 in. so zaoblenými rohmi s polomerom 0,11 in. Farba pera bude sivá.



2b. Teraz nakreslite niekoľko liniek, ktoré budú znázorňovať na gombíku drážkovanie. Na to, ako nakresliť skupinu niekoľkých rovnako dlhých a rovnako vzdialených čiar, existuje niekoľko postupov. Jeden z nich si tu ukážeme. Nakreslite vodorovú linku dlhú 0.3 in.



2c. Rozkopírujte linku ešte 6x jej premiestňovaním pri stlačení klávesy Ctrl. Prostrednú zo skupiny liniek (tretiu) môžete umiestniť tak, aby sa dotýkala pravého okraja gombíka. Súradnice Y vrchnej a spodnej linky by mali zodpovedať zamýšľanému vrchnému a spodnému okraju gombíka.



2d. Pretože ručné premiestnenie týchto liniek by bolo časovo náročné, použite galérie Zarovnanie objektov a Rozmiestnenie objektov.



2e. Linky teraz budú vyzerať takto:



2f. Vyplňte gombík tak, ako vidíte:

Výplň	×		
Typ 🔛 Lineámí 💌			
Stred Horiz 50 % Vert. 50 % Horiz Kroků 100 Transformovat s objektem	Náhled		
Aktivní	P <u>o</u> zice 76 🛨		
<u>P</u> řidat	<u>S</u> mazat Sma <u>z</u> at vše		
OK Storno			

2g. Toto je teda konečná verzia gombíka hodiniek.



Hodinky - kresba číselníka návod hodinky - fáze 19

3a. Teraz nakreslite 3 kruhy, všetky presne vycentrované na stred stránky. Ich veľkosti budú 7.6 in., 7.3 in.



3b. Každému z kruhu priraď te prechodovú výplň tak, aby bol z číselníka vytvorený priestorový dojem. Prechodové výplne nastavte s týmito parametrami:

Najväčší kruh - lineárny prechod zo svetlomodrej farby do tmavomodrej.

Výplň		×
Typ Lineámí	•	₽
Střed Horiz 50 % 2 Vert 50 % 2 Transformovat s objekt	Úhgi 317° 🕂 Kroků 100 📑	Náhled •
<u>A</u> ktivrí		P <u>a</u> zice 1 🚊
	Přidat	<u>Smazat</u> Sma <u>z</u> at vše
[OK Storn	•

Druhý kruh - prehoď te farby, použité v predchádzajúcom prechode.



Najmenší kruh - výplň

s kónickým viacstavovým prechodom. Túto výplň môžete oživiť pridaním ďalších vrcholových farieb prechodu (farby určujúce farebnú škálu prechodu), prevzatých z farieb aplikovaných na telese hodiniek.

Výplň			1
Typ 🔙 Kónická	•		
Střed Horiz. 50 % + Vert. 50 % +	Úhgi 317° 🔮 Kroká 160 🔮	Náhled	K
<u>A</u> ktivní	~	F	ogzice 16 ÷
	Přidat	<u>S</u> mazat	Smagat vše
	ÖK Storr	10	

3c. Túto fázu tvorby ukončite nastavením nulovej hrúbky pera na všetkny tri kruhy:



Hodinky - kresba minútovej a sekundovej stupnice návod hodinky - fáze 24

4a. Nakreslite obdĺžnik 0.15 in. x 0.55 in. s polomerom zaoblenia 0.05 in., ktorý bude základom na vytvorenie stupnice. Nastavte nasledujúce parametre pre pero: hrúbka 0.015 in., farba tmavá sivá.



4b. Aplikujte na objekt lineárny prechod

s nasledujúcimi parametrami:

Výplň		×
Typ Lineámí	•	
Stred Horiz 50 % - Vert 50 % - Transformovat s objet	Úhgi 317° 🚓 Kroků 100 🚔	Náhled
Aktivní		P <u>o</u> zice 9 🚊
	Přidat	<u>Smazat</u> Sma <u>z</u> at vše
[OK Storn	0

4c. Vytieňujte objekt mäkkým tieňom, rozmazaným 0.1 in.



4d. Teraz rozmietníme čiarky stupnice pozdĺž kruhu. Nakreslite kruh s polomerom 5.7 in. do stredu stránky. Vyberte spoločne tento kruh a obdĺžnik, ktorý ste nakreslili predtým a použite funkciu Objekty|Viacásobné kopírovanie|Po krivke (klávesová skratka Ctrl-Shift-H).

Poznámka: Dávajte pozor na správne poradie pri spoločnom výbere objektov. Prvý objekt, ktorý vyberiete, sa stáva riadiacim a podľa neho sa rozkopíruje druhý objekt.



4e. Použite rovnaký postup na vytvorenie ďalšej stupnice - tentokrát bude značkou linka dlhá 0.2 in. Riadiacim objektom na viacnásobné kopírovanie bude kruh s priemerom 6.7 in.



4f. Zmažte kružnice, použité ako riadiace objekty pri viacnásobnom kopírovaní.



Hodinky - kresba vyrytého obvodu číselníka

Teraz nakreslíme tri kružnice znázorňujúce vyrytý obvod číselníka hodiniek. Postup bude rovnaký ako

pri tvorbe obrysu číselníka v <u>kroku 3</u>: dva kruhy znázorňujú obvodové hrany a tretí tvorí kónickú prechodovú výplň. Priemery kruhov budú následujúce: 4.7 in., 4.55 in., a 4.4 in.



Hodinky - kresba ručičiek



Teraz nakreslíme tri kružnice znázorňujúci vyrytý obvod číselníka hodiniek.

Postup bude rovnaký ako pri tvorbe obrysu číselníka v kroku 3: dva kruhy znázorňujú obvodové hrany a tretí tvorí kónickú prechodovú výplň. Priemery kruhov budú následovné: 4.7 in., 4.55 in., a 4.4 in.

6a. Ručičky vytvoríme spojením ("zvarením") kruhu a obdĺžnika. Najprv nakreslite kruh s priemerom 1 in. a obdĺžnik smerujúci zo stredu kruhu von.



6b. Vyberte obidva objekty a spojte ich pomocou funkcie Spojiť objekty z galérie Logické operácie.



6c. V režime Tvarovania objektov dajte ručičke tvar, aký vidíte na obrázku. Špičku ručičky vytvarujte takto: vyberte vertikálnu čiaru tvoriacu pravý koniec objektu, pridajte na ňu jeden uzol a zaň vytiahnite špičku von.



6d. Teraz nakreslite pomocou spojených úsečiek zelený štvoruholník vovnútri ručičky. Tu Vám opäť pomôžu vodiace linky. V režime Tvarovanie objektov potom štvoruholníku dáte definitívny tvar.



6e. Združte objekty tvoriace kompletnú hodinovú ručičku a to nasledovne: vyberiete oba objekty a stlačíte Ctrl-G. Pootočte ručičkou tak, aby ukazovala piatu hodinu. Ako na to? Kliknutím myši ručičku vyberiete a teraz kliknete ešte raz. Okrajové značky objektu sa zmenia na šípky. Objekt je teraz v režime, kedy ním môžete otáčať myšou okolo prostrednej značky - terča.



Myšou presuniete terč doprostred hodiniek a ručičkou pootočte ťahaním za okrajové šípky.



Rovnakým spôsobom vytvorte minútovú ručičku.



6f. Obe ručičky vytieňujte. Aby minútová ručička nevrhala tieň na hodinovú, združte obe ručičky do skupiny. Pre túto potom vytvorte mäkký tieň.



6g. Sekundovku nakreslite obdobne. Rozdiel je len v tom, že má na konci koliesko. Vyfarbite ju červeno a vytieňujte pomocou mäkkého tieňa.



Hodinky - kresba dátového poľa

Pozadie dátového poľa je znázornené bielym obdĺžnikom s rozmermi ...



Na vytvorenie priestorového dojmu nakreslite okolo 4 lichoběžníky. Prácu opätovne uľahčia vodiace linky. Nakreslite obdĺžnik v oblasti vymedzenej vodiacimi linkami a v režime Tvarovanie objektov ho rozbite na krivky.



Podobným spôsobom vytvorte ostávajúce lichobežníky. V skutočnosti nebude potrebné znova ich vytvárať

a tvarovať. Môžete lichobežník zduplikovať a vytvoriť jeho zrkadlovo obrátený náprotivok. Ľavý a horný lichobežník vyplňte tmavo sivou farbou, pravý a spodný lichobežník potom svetlo sivou farbou.



Pomocou Umeleckého textu napíšte dátum a deň.



Medzi údajom dátumu a dňa nakreslite sivú linku.



Ste hotoví!

