



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Výukový materiál zpracován v rámci projektu EU peníze školám

Registrační číslo projektu: CZ. 1.07/1.5.00/34.0233

Šablona	III/2
Název	VY_32_INOVACE_199_Grafika_praxe



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Název školy	Hotelová škola Bohemia s.r.o. Víta Nejedlého 482 Chrudim
Jméno autora	Mgr. Markéta Valentová
Tematický okruh	Informační technologie pro 2. ročník SŠ
Ročník	2. ročník – 22 žáků
Téma	Počítačová grafika - praktická část
Anotace	Materiál je určen na vysvětlení základní práce v grafickém programu. Jedná se o pracovní list. Žáci využívají k jeho vypracování informační technologie.
Metodický pokyn	Žáci pracují na samostatných PC v grafickém programu dle pokynů vyučujícího a snaží se vytvořit shodný výsledný dokument jako je předloha.
Datum vytvoření	22. 10. 2012

Autorem materiálů a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Mgr. Markéta Valentová

Vytvořte obálku zpěvníku dle předlohy:



Postup v Zoneru Callisto:

Orientace na Základním panelu nástrojů a Alternativním panelu nástrojů

1. Notová osnova
 - a. Vytváření základních tvarů, úprava okraje (Pero), výplně, stínu, průhlednosti,...
 - b. Kopírování a duplikační režim
2. Houslový klíč
 - a. Režim Úpravy
 - b. Přidat uzel, odebrat uzel, převést na úsečku nebo křivku
3. Noty
 - a. Seskupení objektů
 - b. Posun vrstev
 - c. Rotace a převracení
4. Slovo Zpěvník
 - a. Režim T (textové pole) a A (přichycení k objektu)
 - b. Rozbít text na písmenka
5. Pozadí
 - a. Nutnost vložit objekt (obdélník)
 - b. Výplň (přechod, fraktál, galerie -> styly)
 - c. Vložit obrázek do pozadí
6. Symboly (Galerie)
7. Uložit jako obrázek (Soubor -> Export)