**„EU peníze školám“**

**Projekt DIGIT – digitalizace výuky na ISŠTE Sokolov**

**reg. č. CZ.1.07/1.5.00/34.0496**

|  |  |
| --- | --- |
| **III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT** | **VY\_32\_INOVACE\_1\_4\_05** |
| Název vzdělávacího materiálu | Vektorová grafika v textových editorech |
| Jméno autora | Ing. Bohuslava ČEŽÍKOVÁ |
| Tématická oblast | Počítačová grafika |
| Vzdělávací obor | 63-41-M/01 Ekonomika a podnikání |
| Předmět | Informační a komunikační technologie |
| Ročník | 2., 3. |
| Rozvíjené klíčové kompetence | Kompetence k učení   * posoudí vlastní pokrok a určí překážky či problémy bránící učení * kriticky zhodnotí výsledky   Kompetence k řešení problémů   * osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných problémových situací * sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů |
| Průřezové téma | Informační a komunikační technologie |
| Časový harmonogram | 1 vyučovací hodina |
| Použitá literatura a zdroje | ROUBAL, Pavel. *Informatika a výpočetní technika pro SŠ: Praktická učebnice*. Brno: Computer Press, a.s., 2010. ISBN 978-80-251-3227-2. |
| Pomůcky a prostředky | Pc, internet |
| Anotace | Možnosti vektorové grafiky v textovém editoru |
| Způsob využití výukového materiálu ve výuce | Výklad, pracovní list |
| Datum (období) vytvoření vzdělávacího materiálu | 11/2012 |

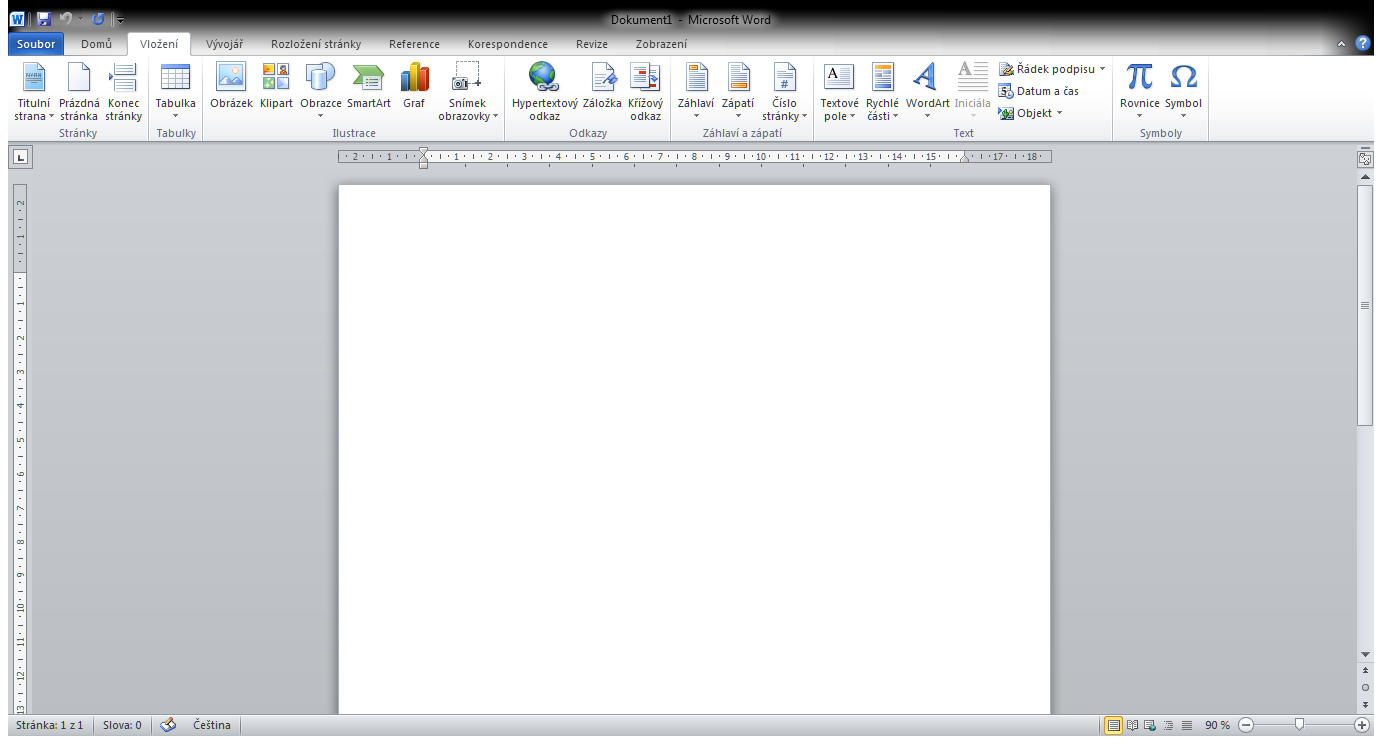
*Tento výukový materiál je plně v souladu s Autorským zákonem (jsou zde dodržována všechna autorská práva). Pokud není uvedeno jinak, autorem textů   
a obrázků je Ing. Bohuslava Čežíková.*

**Vektorová grafika v textových editorech**

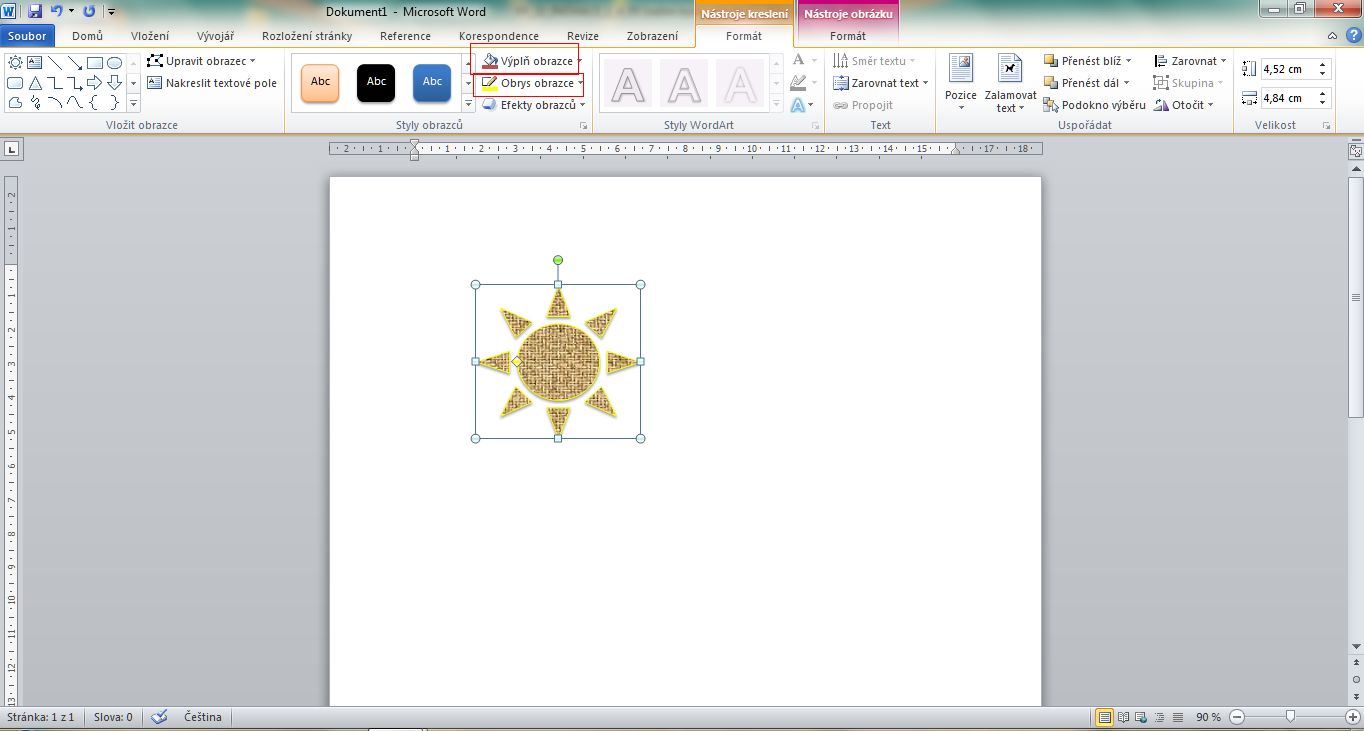
Vektorový způsob kreslení umožňují také textové editory. Používají se základní objekty:

* obdélník;
* elipsa a další geometrické tvary;
* úsečka;
* text;
* rastr = obdélník s výplní.

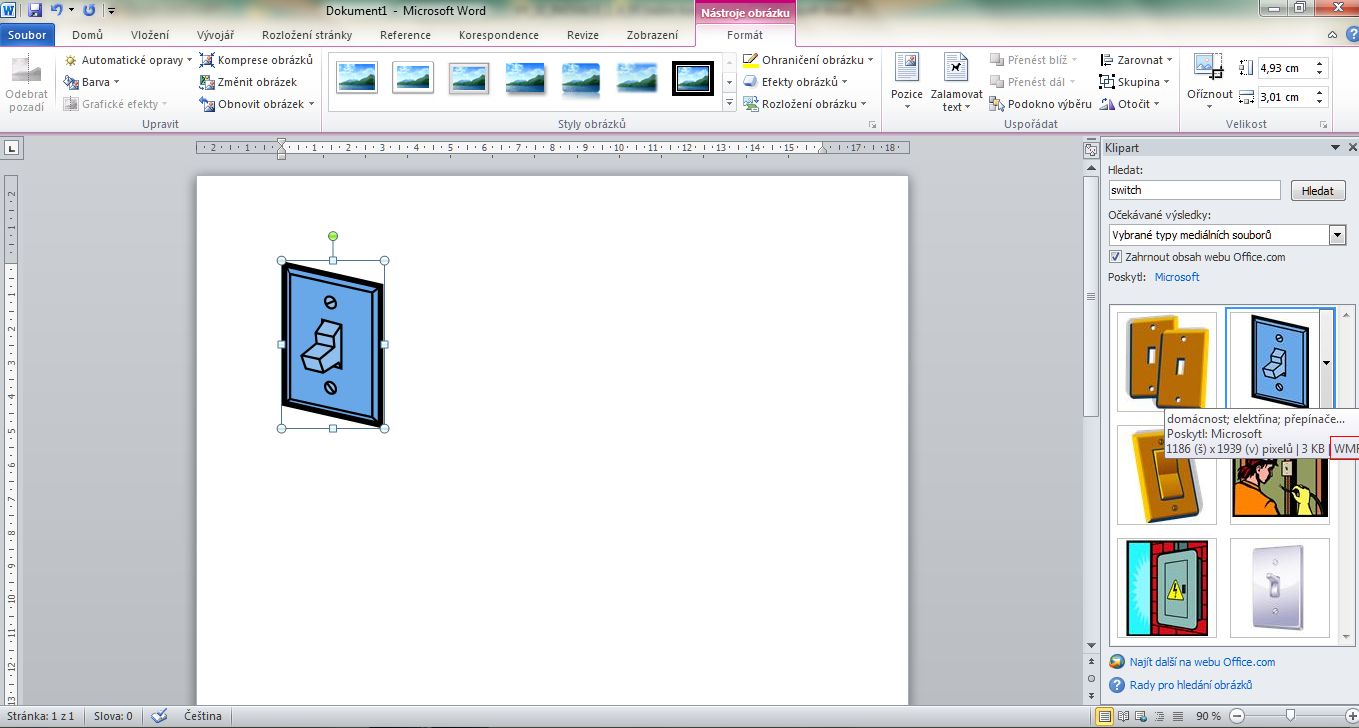
MS Word dovoluje vkládat:



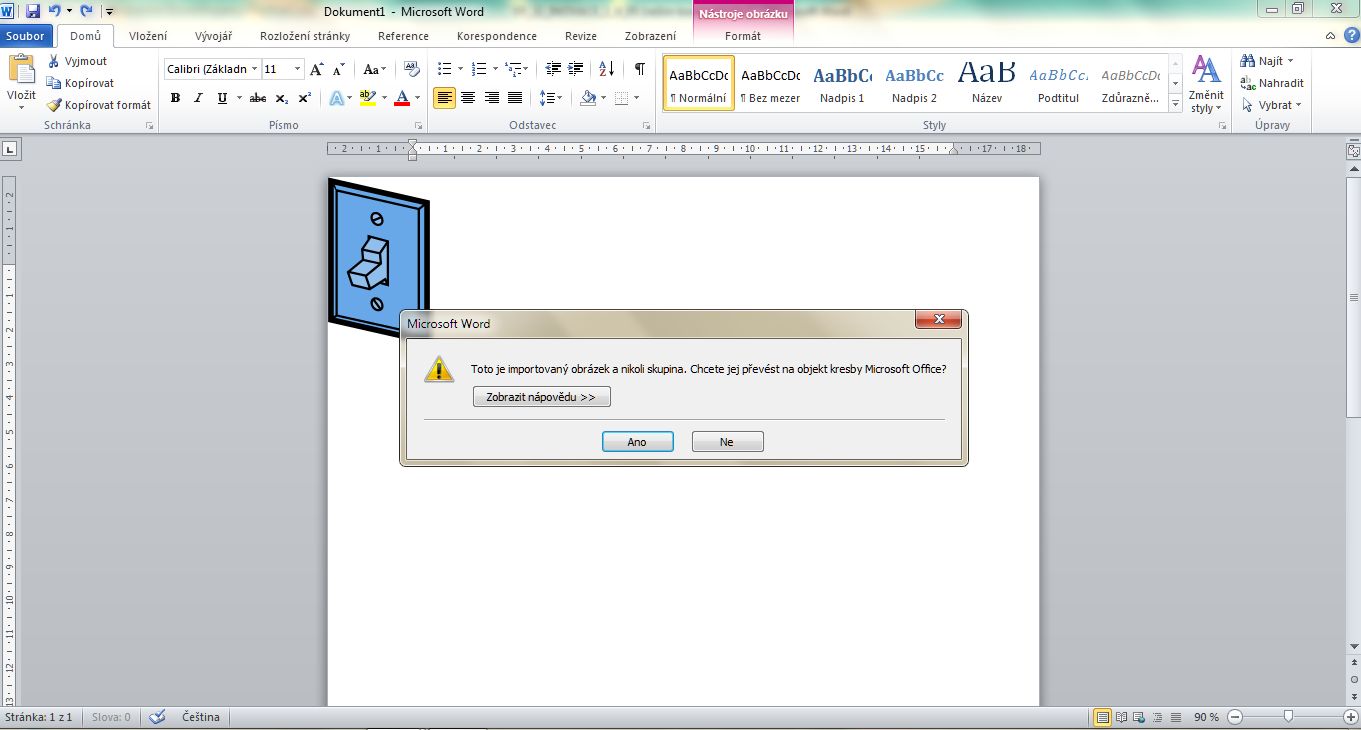
Vložíme libovolný obrazec, otevře se karta pro úpravy – nastavíme výplň, styl, obrys a efekt pro obrazec.



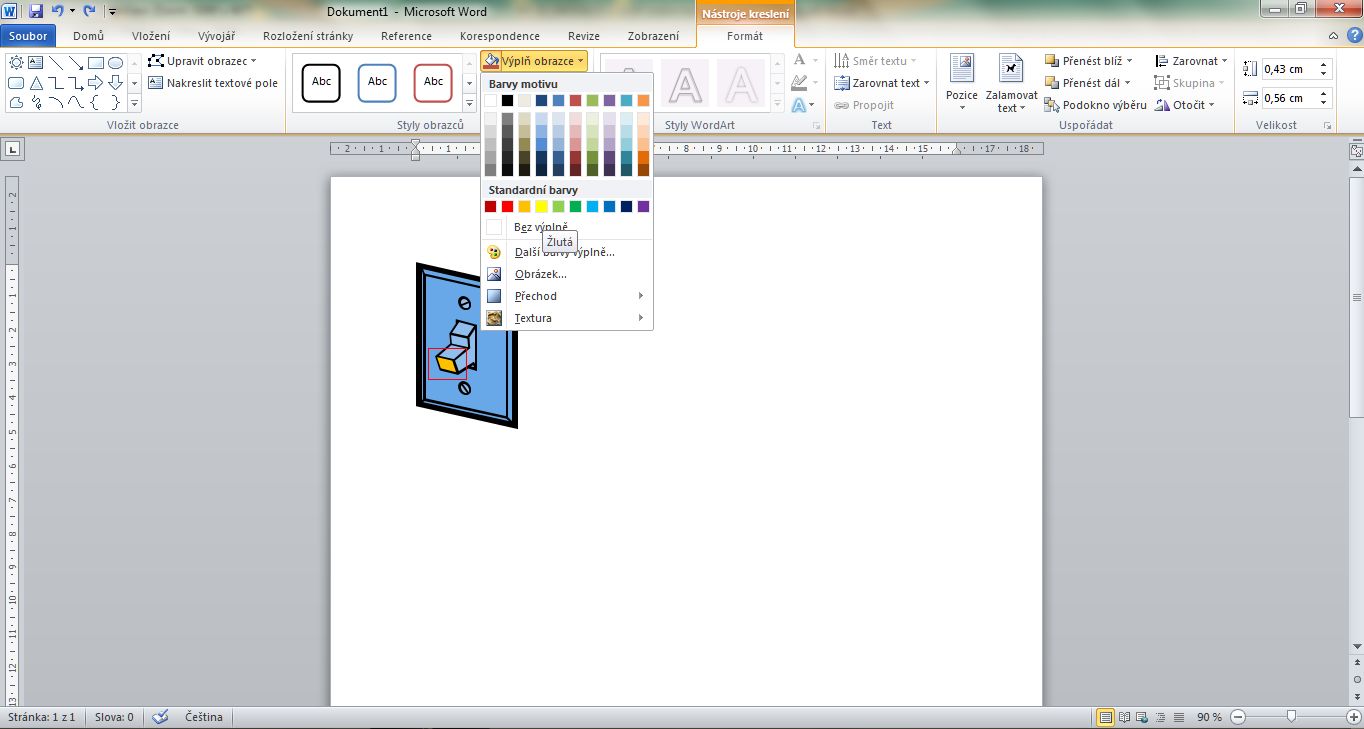
Mezi Kliparty nalezneme obrázky ve vektorovém formátu .wmf.



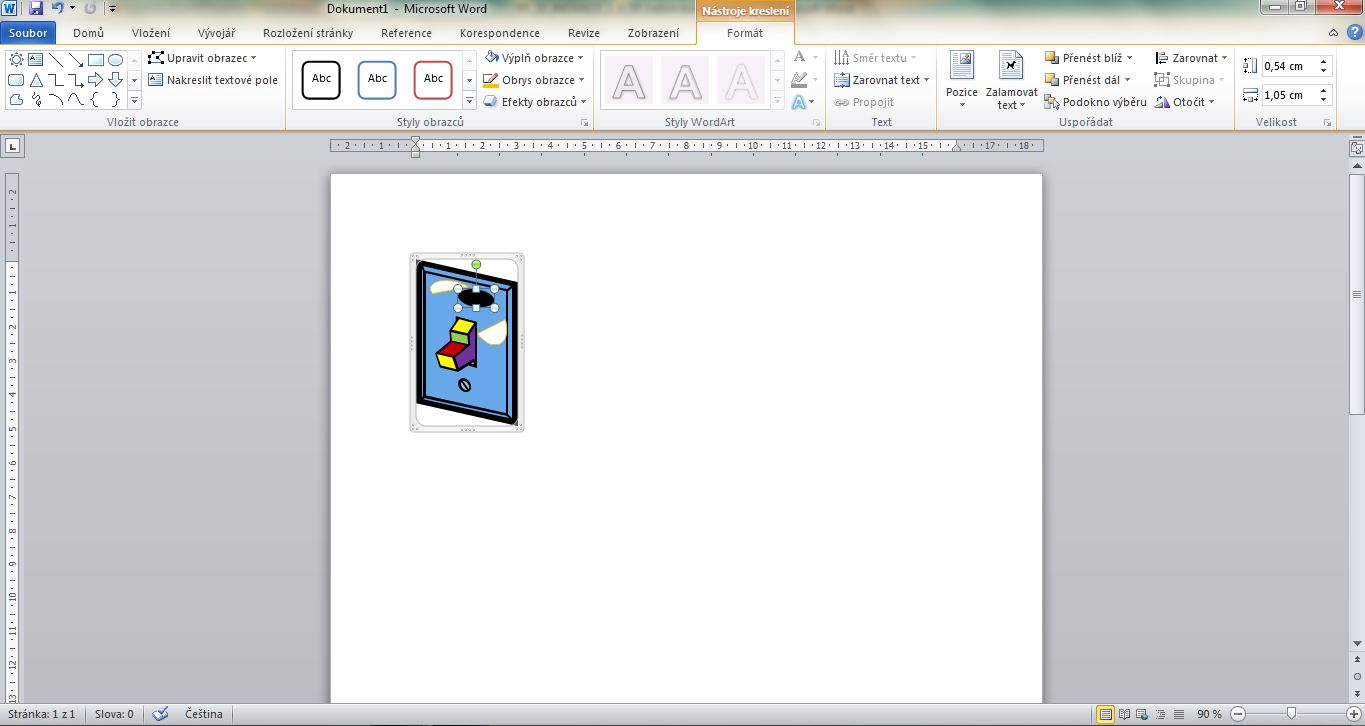
Abychom mohli obrázek upravovat, musíme jej nejprve převést na kresbu (pravé tlačítko myši – Upravit obrázek).



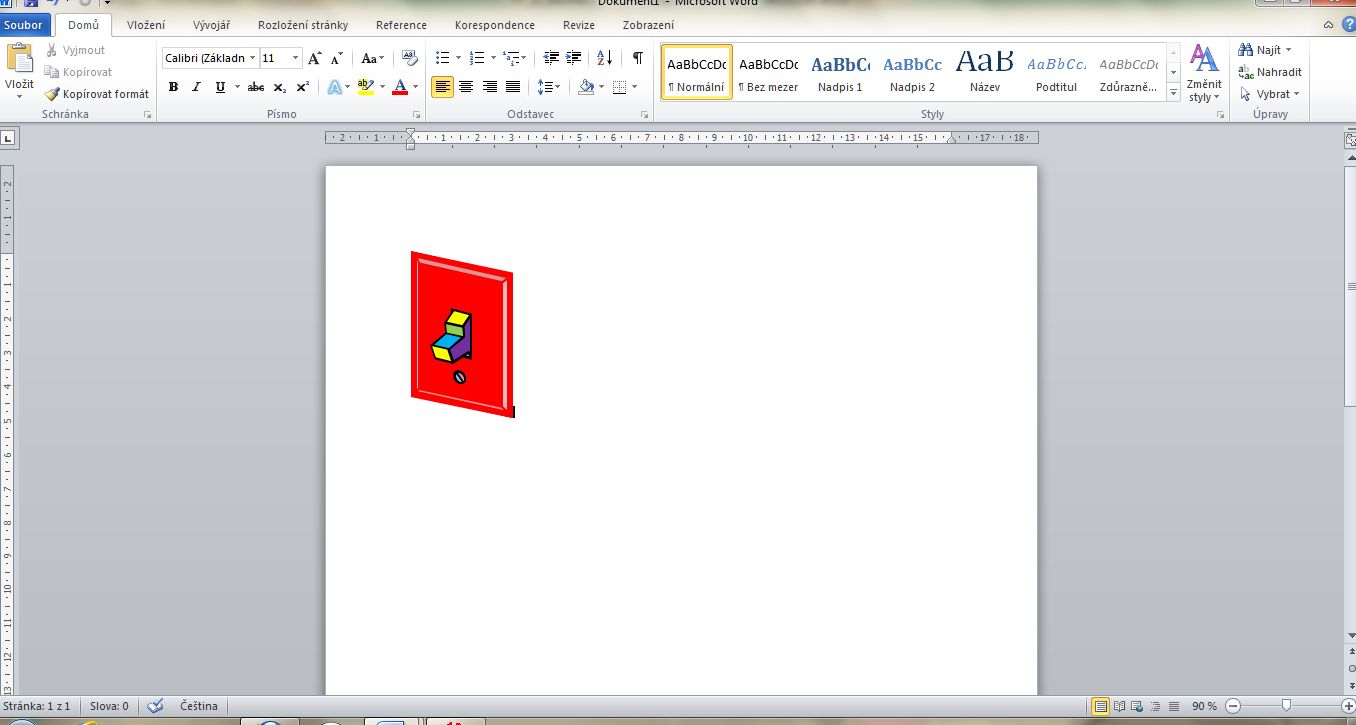
Nyní můžeme vybírat jednotlivé objekty, ze kterých je náš obrázek vytvořený, a upravovat je.



Na spínači jsou změněny barvy jednotlivých ploch, ze kterých je spínač vytvořený. Horní šroubek je „rozebraný“ a záměrně zvětšený.

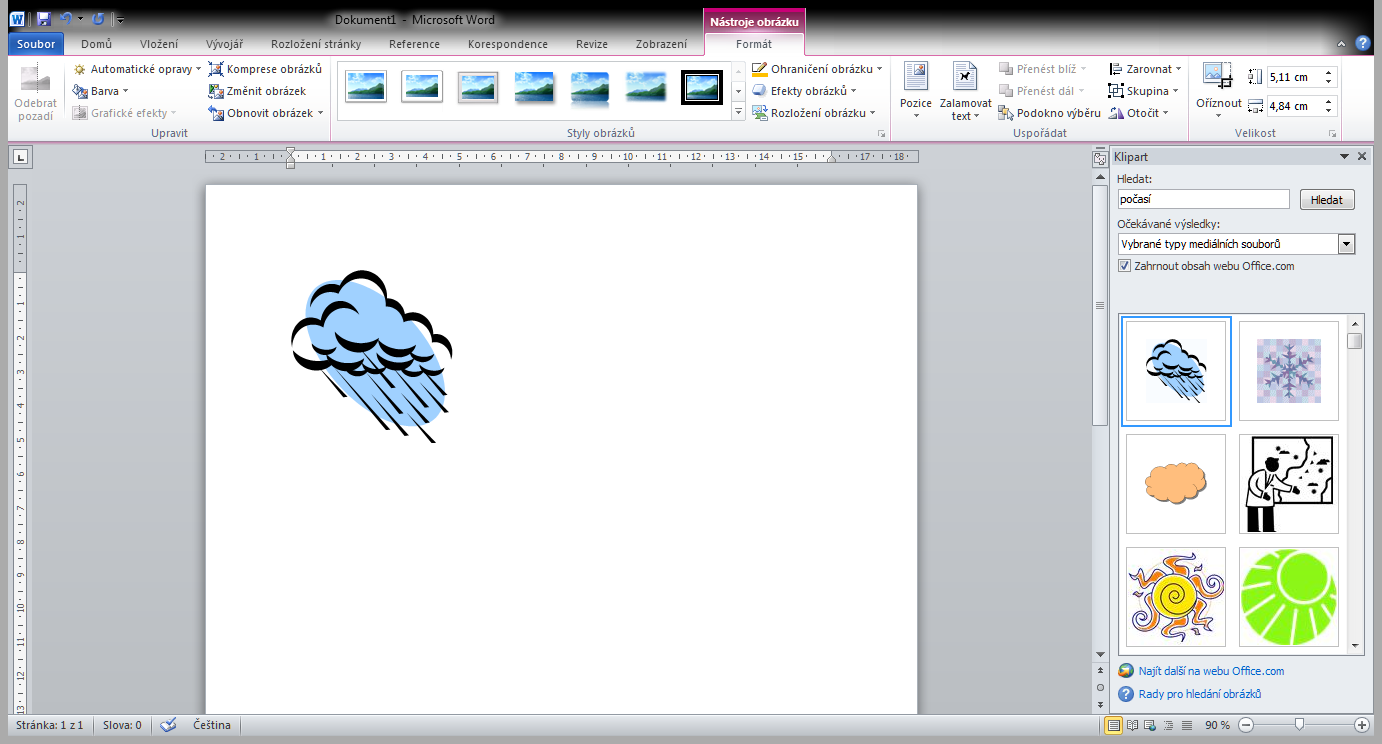


Výsledný obrázek spínače:



**Pracovní list**

1. Z klipartů vložte do textového editoru obrázek mraku. Obrázek upravte tak, aby místo mraku byl na obrázku obličej muže. Nezapomeňte na úsměv ☺.



1. Pomocí SmartArtu vytvořte organizační diagram vaší studentské společnosti.