**„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\_17** |
| Název vzdělávacího materiálu | Vektorová grafika - Inkscape - tvary |
| 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 | SZLACHTA, Richard. Inkscape [online]. 2006 [cit. 2012-11-22]. Dostupné z: http://www.abclinuxu.cz/clanky/navody/ |
| Pomůcky a prostředky | pc, internet, Inkscape |
| Anotace | Kreslení tvarů – čtverec, kruh, spirála |
| Způsob využití výukového materiálu ve výuce | výklad |
| 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.*

**Inkscape – tvary: čtverec**

Čtverce, respektive obdélníky mohou být v Inkscape s ostrými rohy, i s rohy kulatými. Pokud chceme udržet zaoblení stejné, musíme měnit velikost obdélníku ne pomocí transformace objektu (F1), ale pomocí nástroje na obdélníky a čtverce (F4). Jinak nás čeká tento nepříjemný efekt:



Na rozdíl od správného použití nástroje na obdélníky a čtverce:



**Inkscape – tvary: kruh**

Pomocí klávesové zkratky F5 se kreslí kruhy a elipsy. Zajímavé je, že nemusí být plné, ale mohou být vykrojené nebo uříznuté. K vykrojení (či odkrojení) části kruhu se používají kulatá táhla na jeho obvodu. Pokud dáte při pohybu s táhlem kurzor ven z kruhu, dojde k vykrojení. Naopak ve chvíli, kdy bude kurzor uvnitř, dojde k odříznutí.



**Inkscape – tvary: spirála**

U spirály je možné nastavit soustřednost. Pokud je soustřednost 1, spirála se jeví jako plochá. Při nižším čísle vytváří optický dojem něčeho stojícího, vystouplého. Naopak u čísla >1 vypadá spirála jako díra nebo tunel.

1. spirála - soustřednost 1, 2. spirála - soustřednost 0.5, 3. spirála - soustřednost 1.5

**Pracovní list**

Kreslení obalu CD/DVD disku. Použijte nástroje na kreslení:

1. obdélníka – čtverce;
2. kruhu;
3. spirály.

