INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

DUM 9 téma: Reálné objekty

ze sady: 1 **tematický okruh sady:** Vektorová grafika
ze šablony: 9 – Počítačová grafika **určeno pro:** 2. ročník
vzdělávací obor: 18-20-M/01 Informační technologie
vzdělávací oblast: odborné vzdělávání
metodický list/anotace: VY_32_INOVACE_09109ml.pdf
pomocné soubory: obal.cdr, samolepky.cdr

I. Využití vektorové grafiky

Často potřebujeme vytvořit obrázek, který chceme využít jinak než, že ho uložíme do počítače nebo vytiskneme na papír. Grafické prvky se používají i v jiných případech. Zde uvedeme několik příkladů:

- obal na CD, DVD a podobná media,
- potisk hrnečků, triček, jiných obalů,
- vizitky, samolepky (prvky, které se tiskou na papír speciálních rozměrů),
- razítka, 3D modely atd.

Protože v Corelu mohu zadávat přesné rozměry jednotlivých objektů i jejich přesné umístění na papíře, mohu zde takové prvky snadno tvořit.

Popíšeme si pár zásad nebo usnadnění, které se nám při tvorbě budou hodit:

1) Kancelářské potřeby (pravítko, trojúhelník s ryskou, tužka, nůžky, odlamovací nůž, podložka na řezání, papíry…) – vše si nejprve načrtněte na papír, vystřihněte a přeměřte.
2) Nastavení tiskárny – nechte vytisknout stránku s několika objekty v programu Corel. Kam až může tiskárna tisknout? Odpovídá vzdálenost objektů od okraje stránky? Na kterou stranu papíru se tiskne? Kam se vytiskne horní levý roh?
3) Tisk nejprve na papír – než budete tisknout na křídový papír, fólii, samolepky atd. Vytiskněte nejprve Váš výtvor na papír. Zkontrolujte, zda vše správně sedí (např. nastříháním, přiložením na sklo nebo prosvícením přes světlo).

V našem pracovním listu budeme vytvářet obrázky na objekty, které učitel přinese do třídy (nebo popíše jejich rozměry, pokud nebudou k dispozici). Bude nám stačit jen papír, tužka, nůžky a trojúhelník s ryskou.

II. Cvičení

a. Etiketa na láhev

Vytvořte etiketu na plastovou láhev vašeho oblíbeného pití, která bude obsahovat:

- název výrobku,
- obrázek po celé ploše etikety,
- čárový kód,
- datum spotřeby,
- nějakou soutěž díky, které je možné něco vyhrát.

b. Obal na CD

Vytvořte obal na Váš oblíbený film, hudbu nebo počítačovou hru. Pozor obal na CD se skládá z přední strany a zadní strany, která navíc obsahuje dvě boční strany. Obal ať splňuje následující kritéria:

- název (netriviální písmo), autora, obrázek, malé logo (firmy/autora), další grafické prvky,
- na zadní straně obsah, který bude graficky zpracován,
- na boční straně bude napsán pouze název a autor (pozor na správný směr textu).

c. Nálepka na skleničku/hrneček kuželovitého tvaru

Vytvořte nálepku na hrneček nebo skleničku, který chcete někomu darovat. Rozměr je u dna a u okraje hrnečku různý (má tvar kužele). Zajistěte, aby text a obrázky byly správně zdeformovány podle tvaru (např. aby text byl stále svisle dolů). Nálepka ať splňuje:

- přání od Vás,
- několik obrázků a grafických prvků, které budou správně zdeformovány podle kuželovitého tvaru hrnečku/skleničky.

d. Arch samolepek

Vytvořte sadu samolepek, které půjdou vytisknout na arch kulatých samolepek, viz předloha. Zajistěte, abyste jednotlivé samolepky měly nějakou rezervu pro případnou chybu tisku (raději tisknout o milimetr větší samolepku, ale alespoň dva milimetry od kraje, ať není nic podstatného, co se musí na samolepku vejít). Samolepky ať splňují:

- jsou tvořeny alespoň pěti různými samolepkami,
- na každé ať se překrývá písmo a obrázek s různou průhledností.