



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Podpora
rozvoje
digitální
gramotnosti

DVZ „Digitální transformace a rozbor obrazu“

ZÁKLADNÍ NÁVOD PRO PRÁCI V PROGRAMU INKSCAPE - DVZVV04-V2

Podpora rozvoje digitální gramotnosti

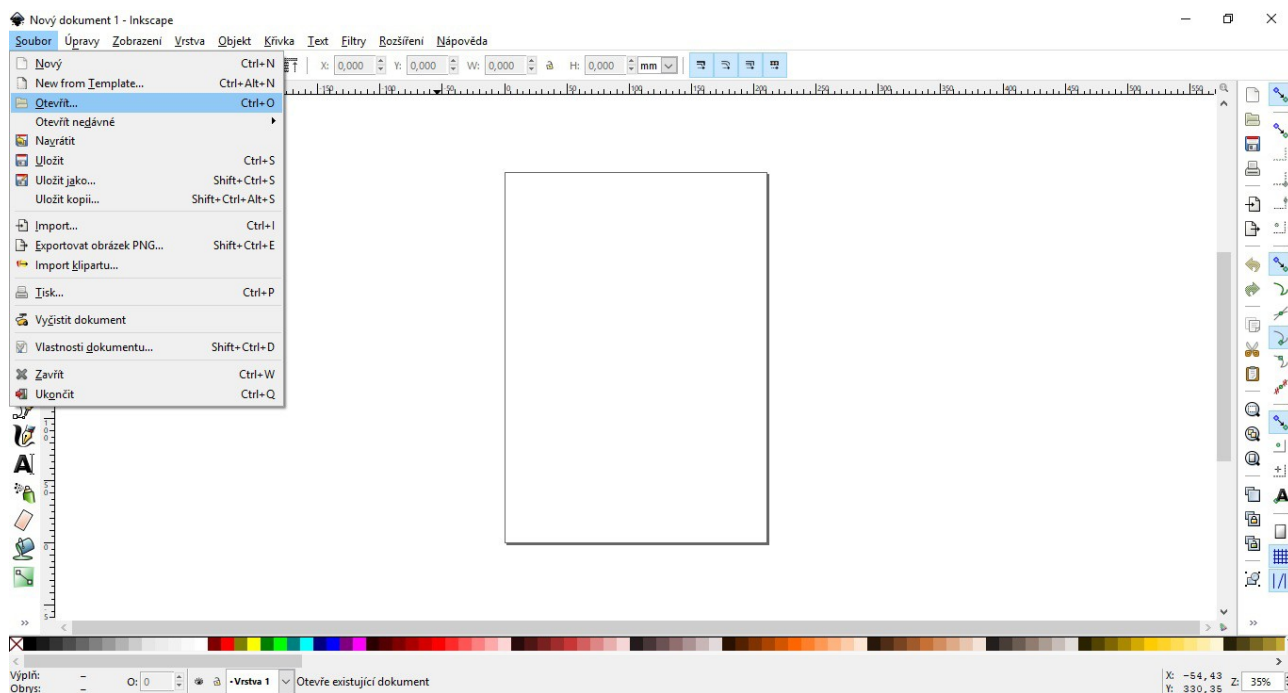
Registrační číslo: CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_036/0005366

Termín realizace: 1. 1. 2018 – 31. 12. 2020

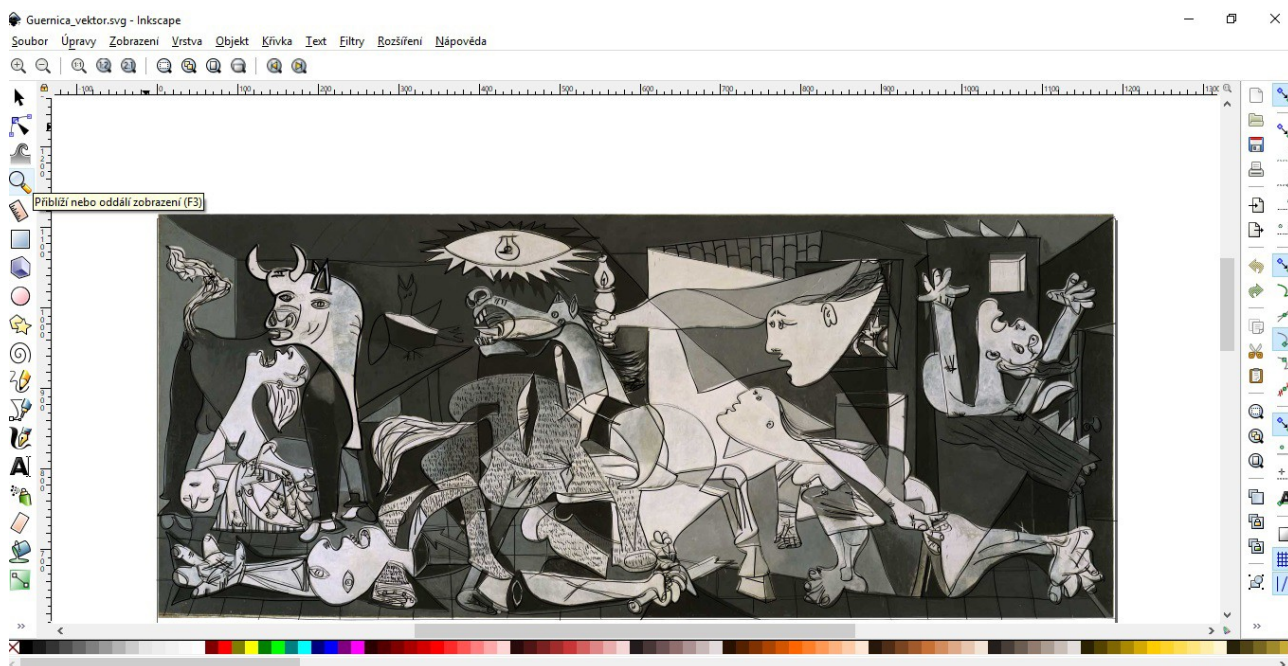
AUTOR: Mgr. Patricie Pleyerová

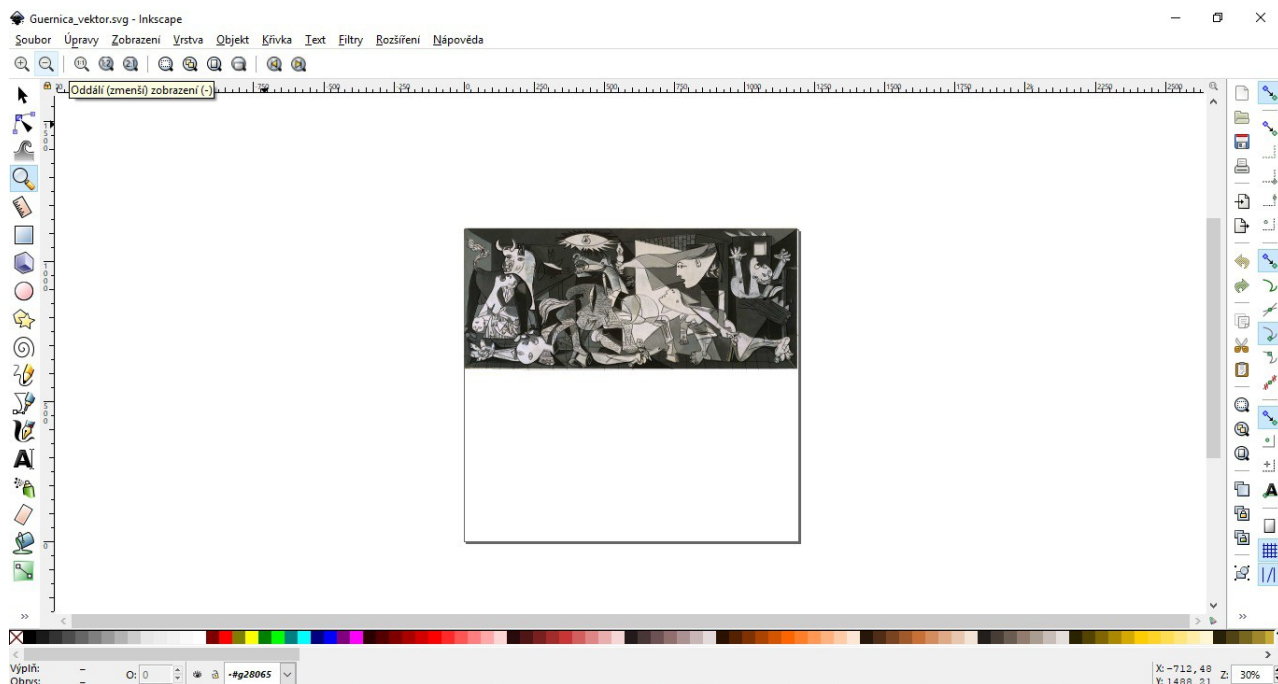
Didaktický materiál je koncepčně orientován na výuku výtvarné výchovy a dějin umění. Základním prvkem je obraz, vybraný s ohledem na RVP ZV a zohledňující Autorský zákon (121/2000 Sb.). Vybrané dílo (obraz Guernica od P. Picassa) je převedeno do vektorové grafiky v odpovídajícím, volně přístupném programu Inkscape. Obraz je rozdělen do jednotlivých vektorových fragmentů, které přesně kopírují daný motiv. Žákům je umožněno s jednotlivými částmi dle libosti pohybovat. Uvedeným způsobem přetransformované dílo dává příležitost vzniku interaktivního digitálního obrazu, ve kterém mohou žáci rozborovat jednotlivé složky, vyjadřovat se k nim a zároveň je dle úkolů pedagoga přetvářet, díky čemuž se vzdělávají v kontextech výtvarného umění, digitální manipulaci a post-produkci. Podstatný je zároveň rozvoj digitální gramotnosti, pro kterou je důležitá schopnost/znalost využití digitálních technologií. Součástí DVZ je také edukativní část, zaměřená na kompetenci 3.3 Autorská práva a licence.

1. Program Inkscape je vektorový editor, který je možné bezplatně používat po stažení ze stránek poskytovatele (např. ze stránky inkscape.org/cs/).
2. Jakmile si program nainstalujete do daného PC, můžeme začít pracovat.
 - Kliknutím na ikonu **Soubor - Otevřít** vybereme z nabídky uceleného souboru DVZ soubor s názvem **Guernica_vektor**

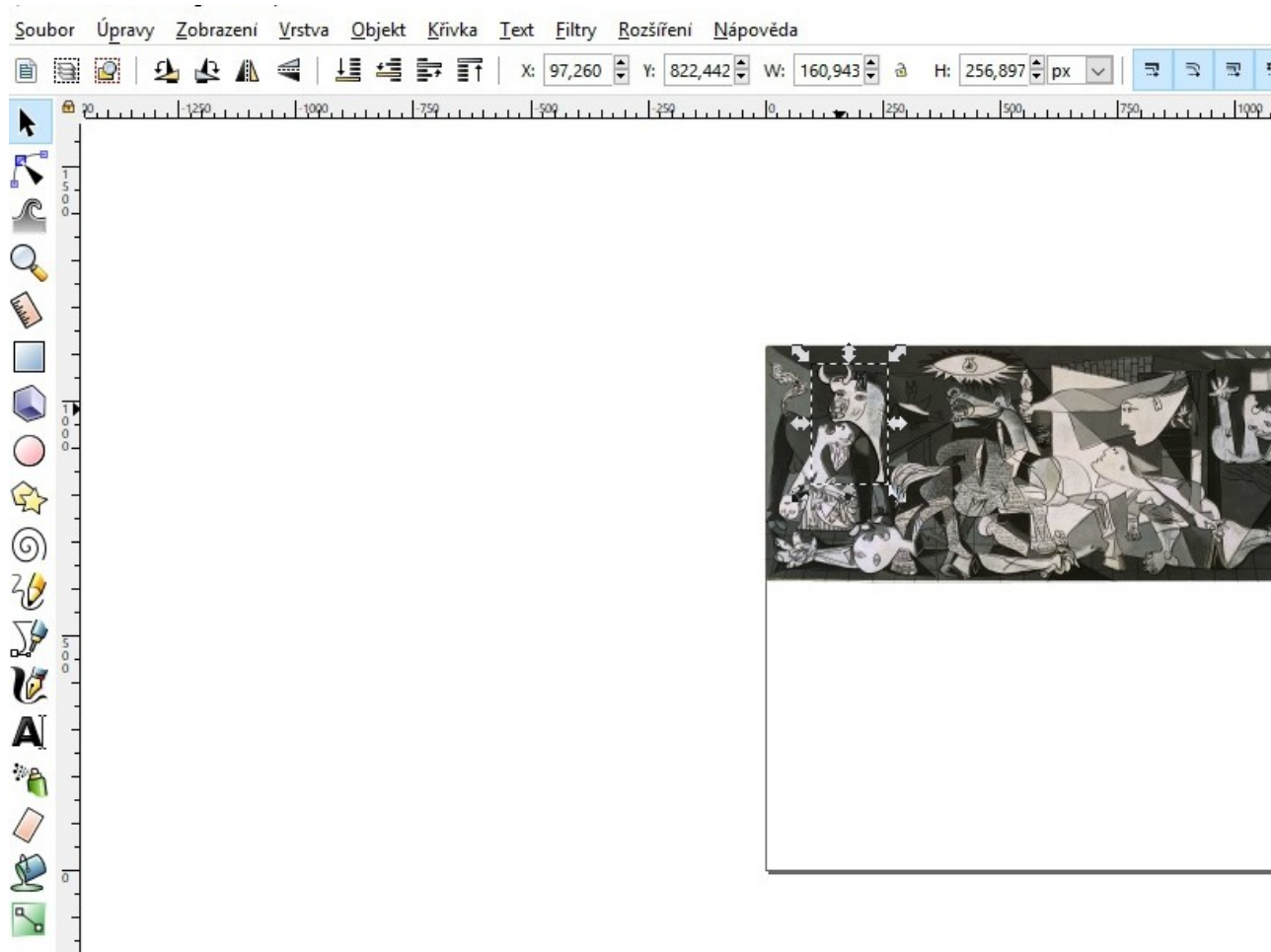


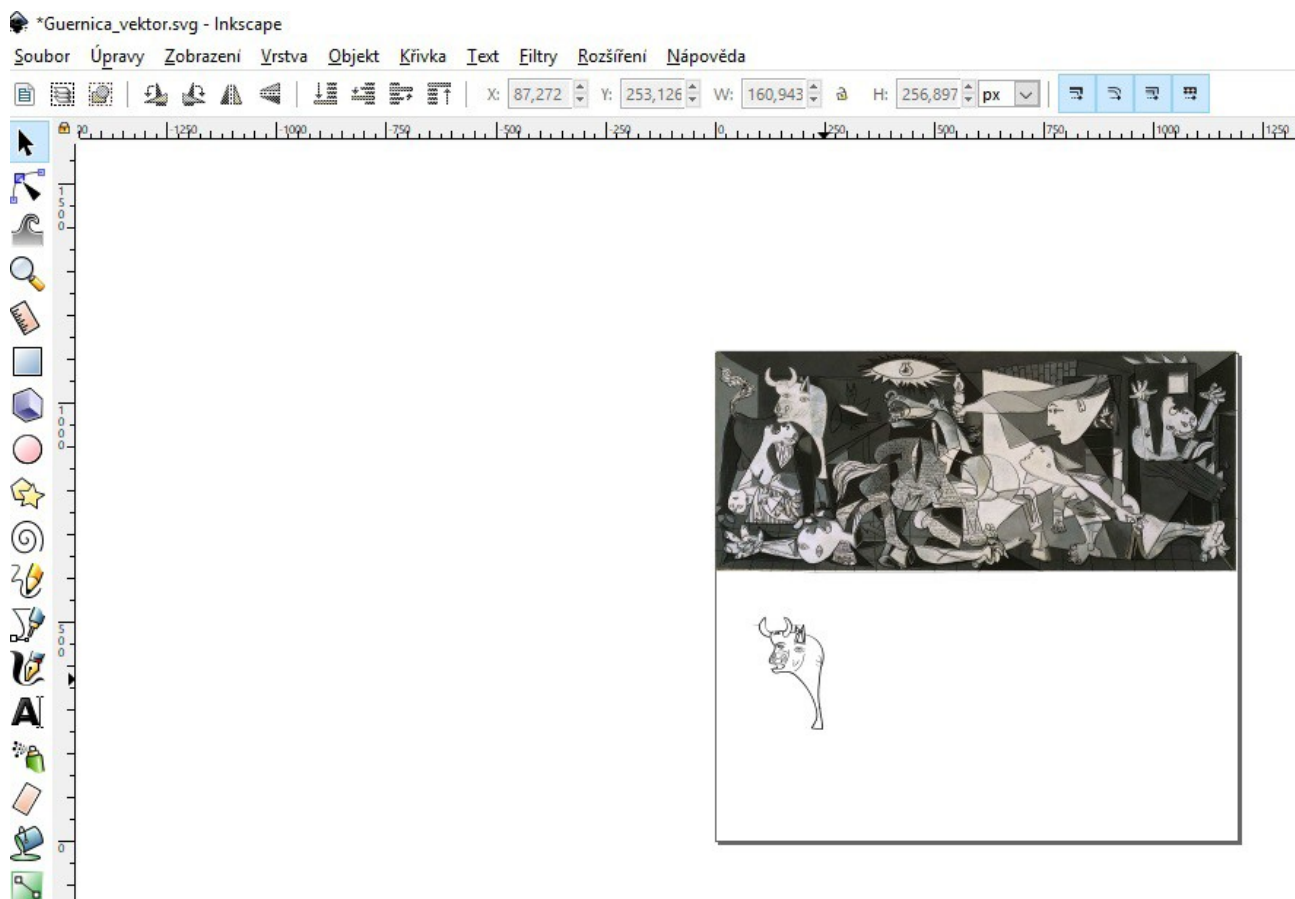
3. Zvolený soubor se nám otevře v programu Inkscape.
 - Pro komfortní ovládání si můžeme obraz přiblížit nebo oddálit ikonou **lupy** a tlačítky + (přiblížení) - (oddálení).





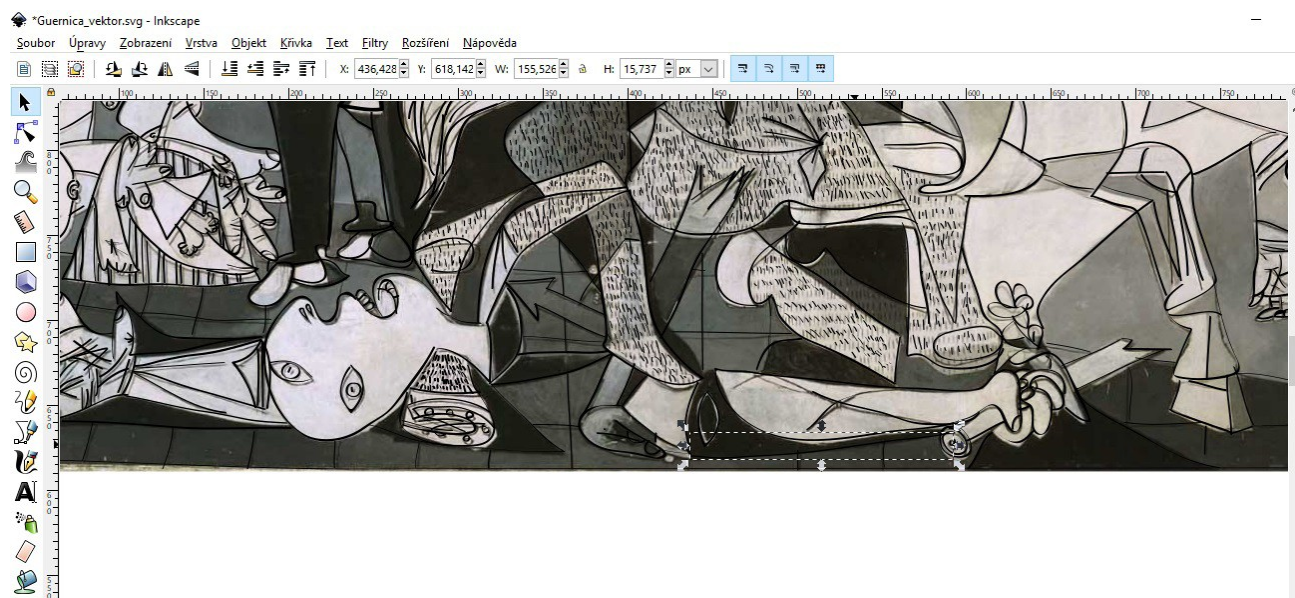
4. Zvolením ikony **šipky** v levé nabídce klikneme na požadovaný objekt (jednotlivé postavy jsou vytvořeny v jeden celek, takže se nám označí jako společná část viz. obrázek níže)
- táhnutím myši přesuneme vybraný objekt pod obraz.

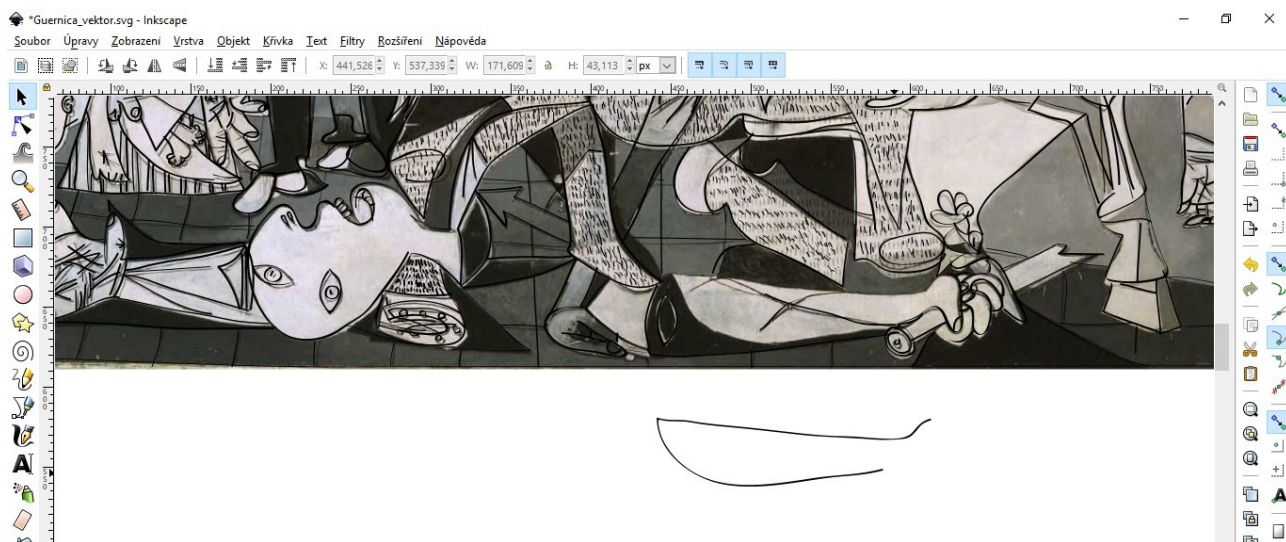




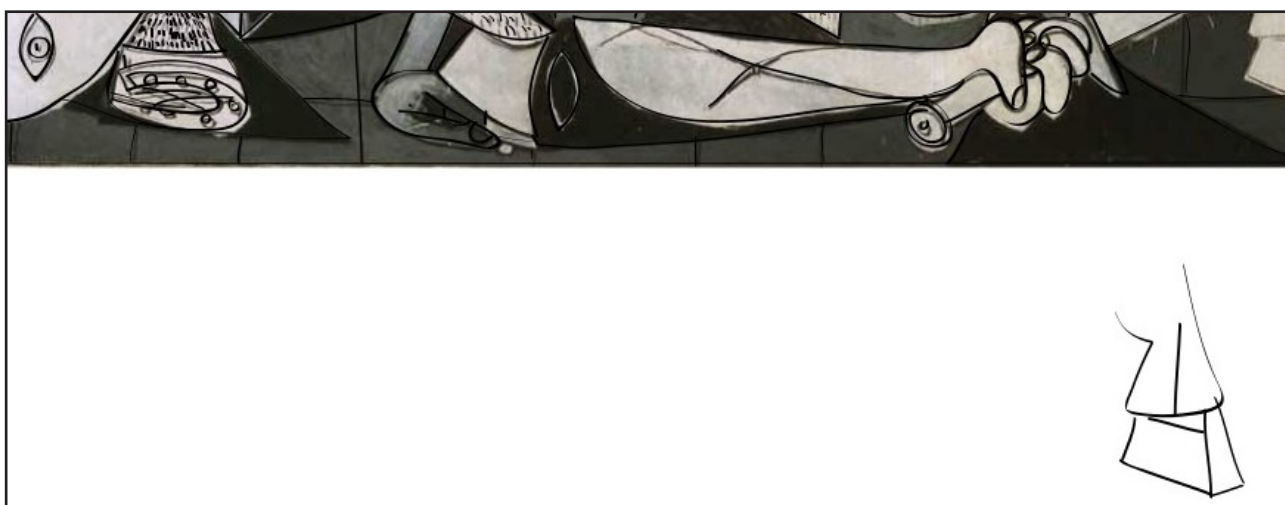
5. V případě, že z vybraného seskupeného objektu chceme vzít pouze část, pak klikneme dvakrát myší na označený rámeček, čímž se nám odznačí. Poté můžeme kliknout na libovolnou část, kterou chceme vybrat.

- Přetažením myši ji opět můžeme posunout do libovolné části pod obraz.

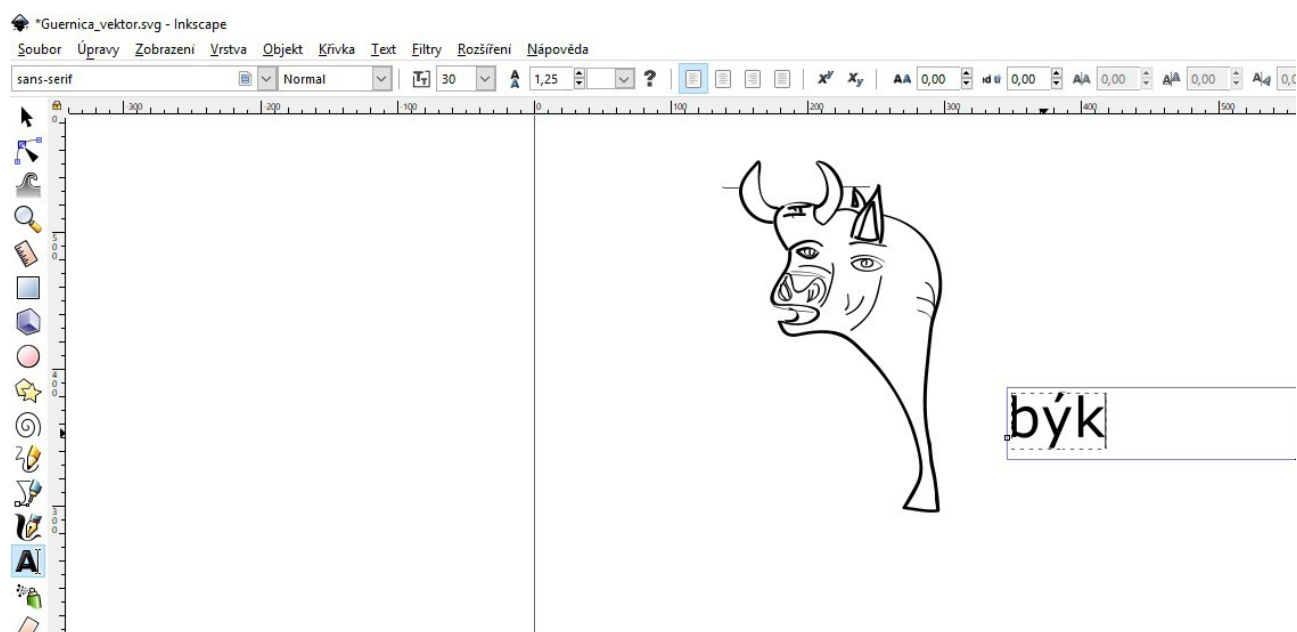
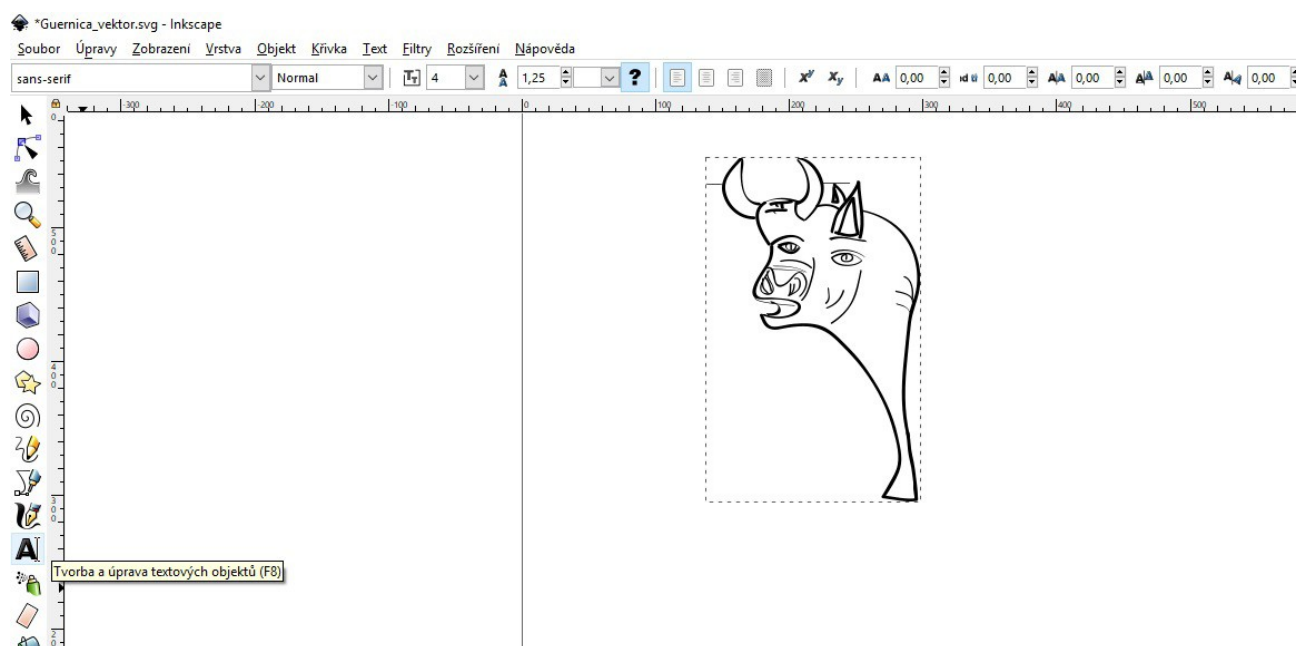




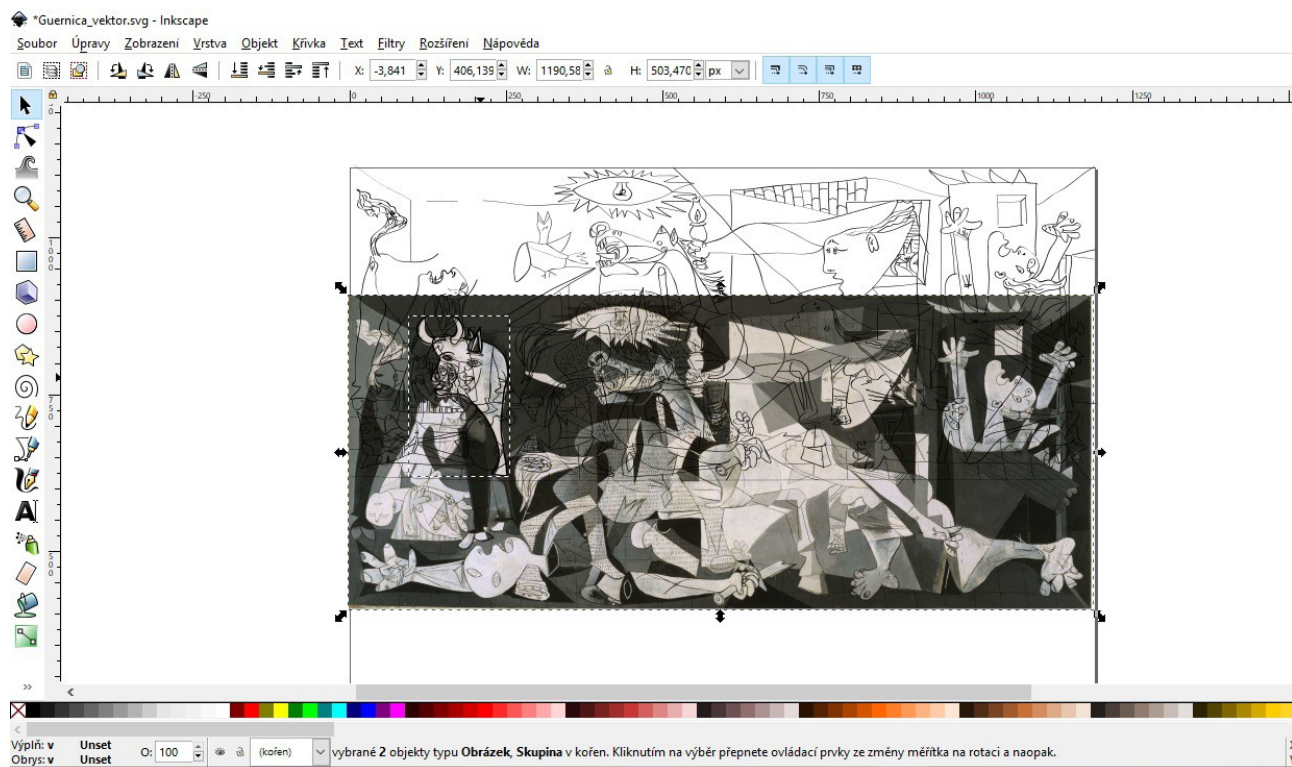
6. V případě, že chceme přesunout více námi zvolených částí, pak klikneme prostřednictvím ikony černé **šipky** a držením tlačítka **SHIFT** na klávesnici na všechny zvolené části, které se společně označí.
- Táhnutím myši je můžeme opět přesunout na libovolné místo.



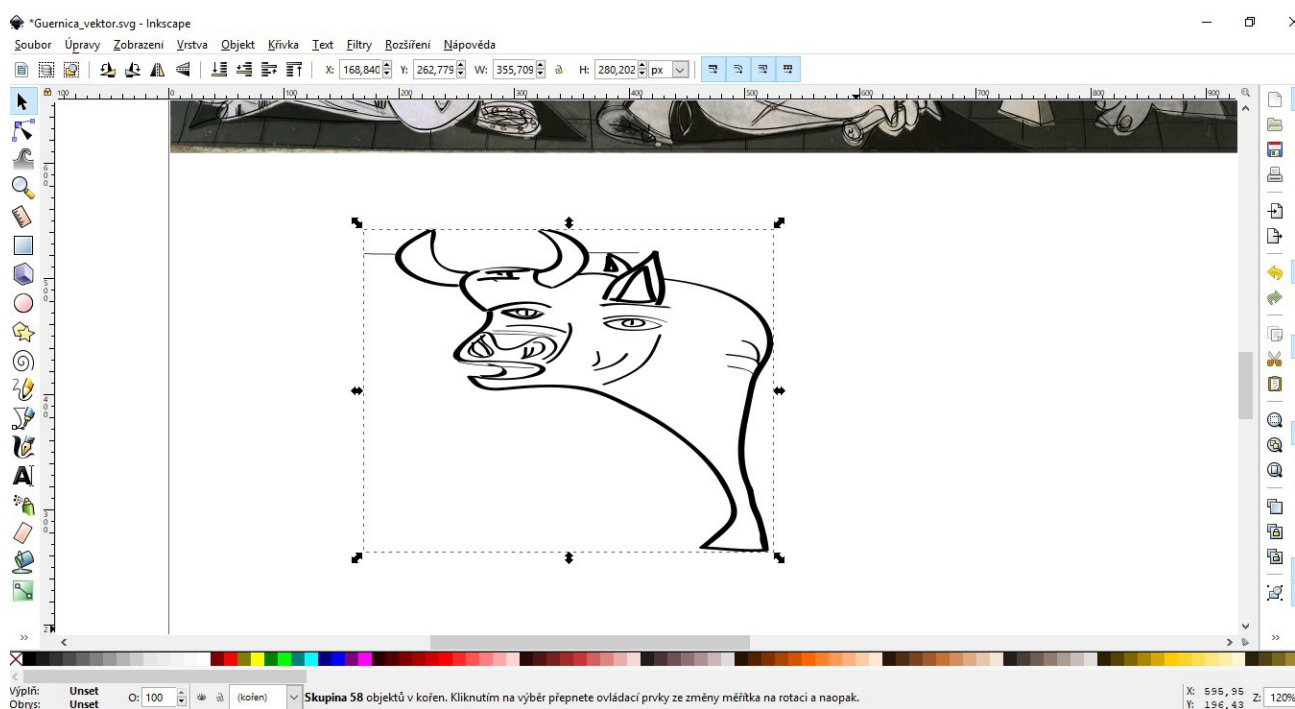
7. Text k vybraným částem lze přidat prostřednictvím ikony písmene A v levé nabídce. Označení této ikony a kliknutí do libovolné části v obraze nám umožní napsat požadovaný text.



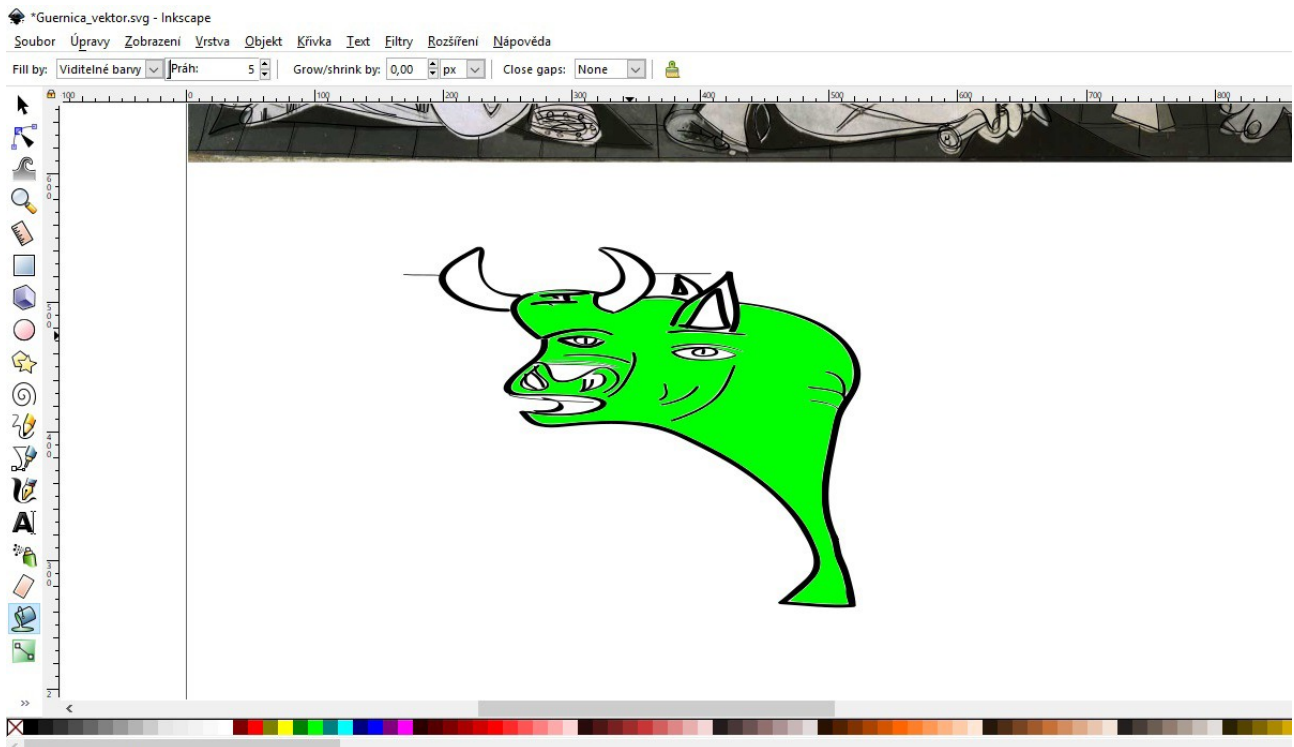
8. V případě, že omylem označíme také podkladový obraz a posuneme jej nebo jakoukoliv jinou část nežádoucím způsobem, vrátíme se zpět přidržením tlačítka **CTRL + Z** na klávesnici. Tato kombinace nám vždy umožní krok zpět.

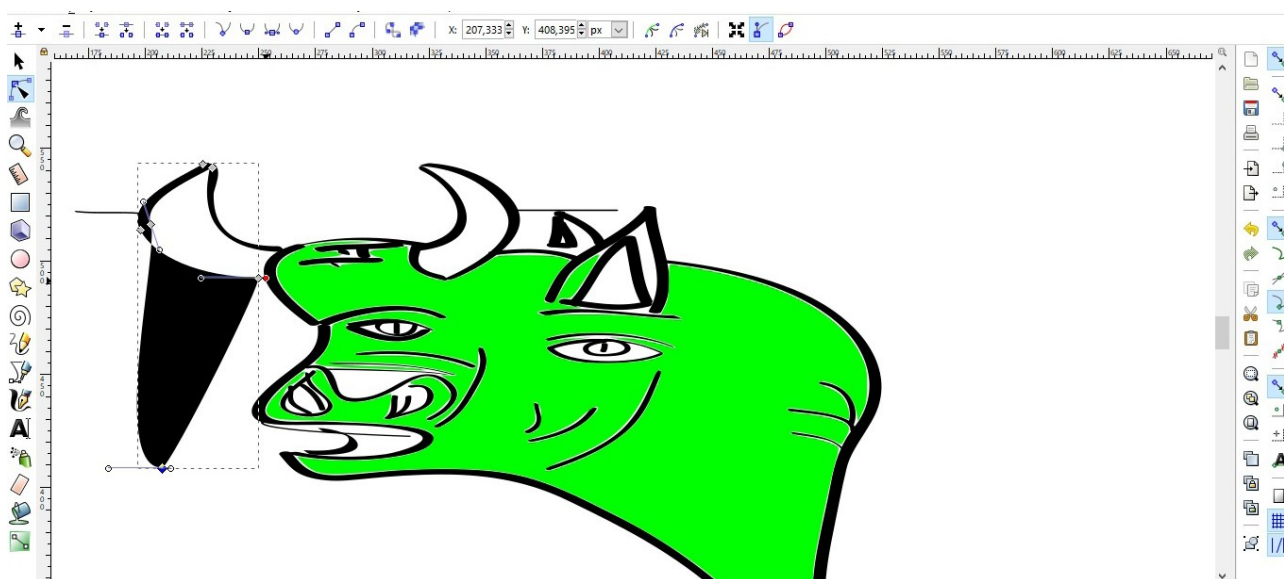
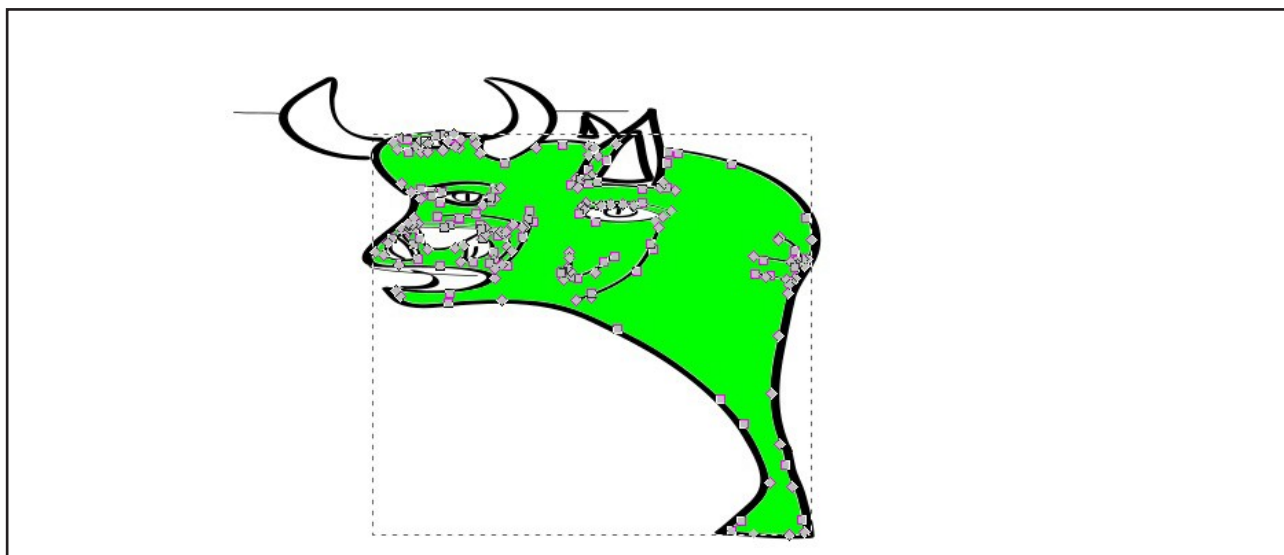


9. Transformace či deformace objektu je možná kliknutím myši na jakoukoliv šipku, která je kolem označeného objektu a jejím tažením do libovlnného směru.

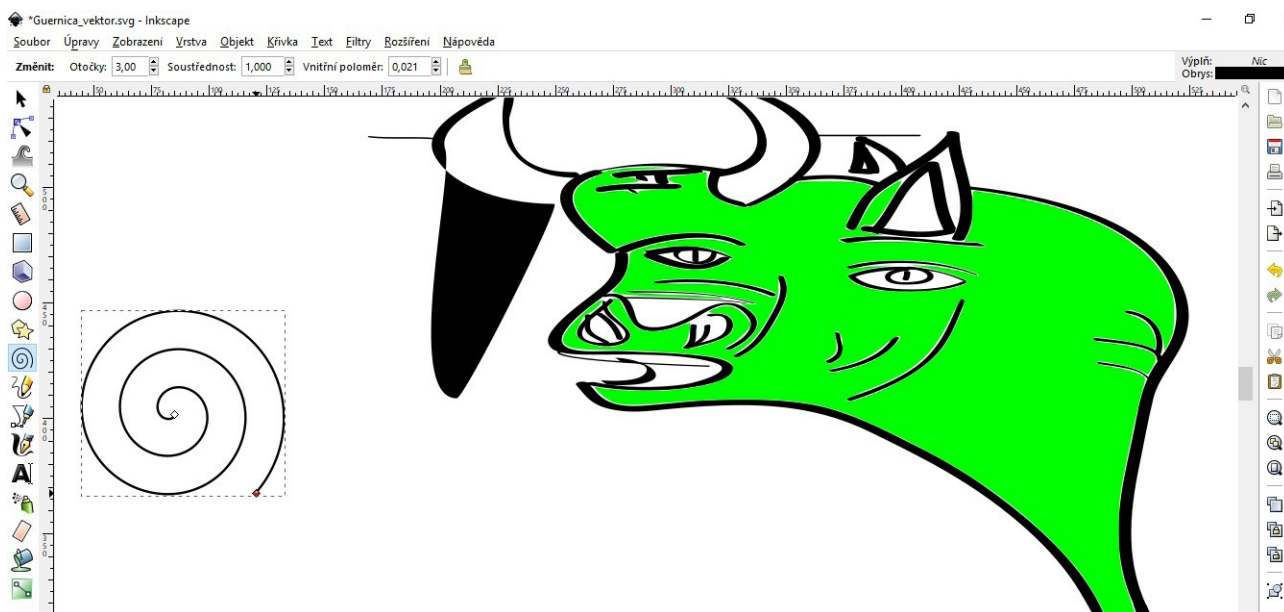


10. Doplnění, či změny barvy dosáhneme tak, že v levé nabídce klikneme na ikonu **plechovky**, ve spodním pruhu vybereme požadovanou barvu a klikneme na objekt.
- Vybarví se nám opět vybraný celek.
 - V případě potřeby vybarvení pouze části objektu postupujeme tak, jako v bodě 5 a teprve poté klikneme na ikonu plechovky a zvolíme barvu.
 - Stejným způsobem můžeme danou část transformovat s použitím ikony **šipky** a tažením zvoleného bodu.



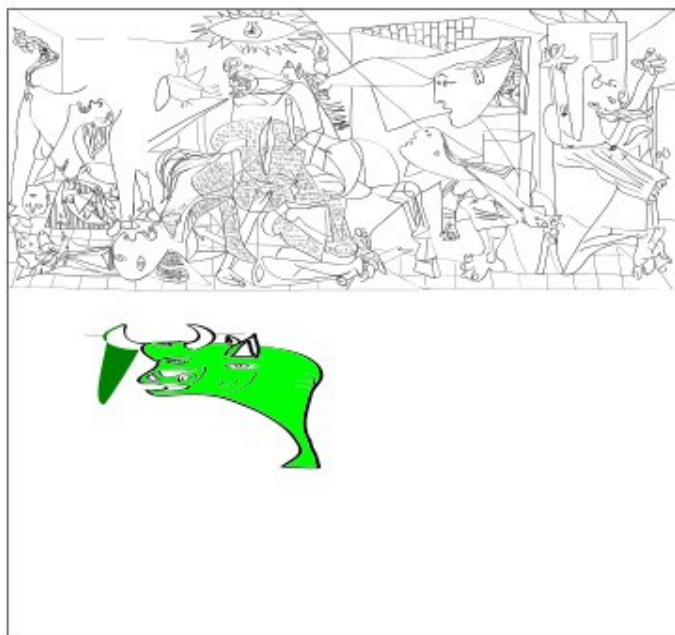
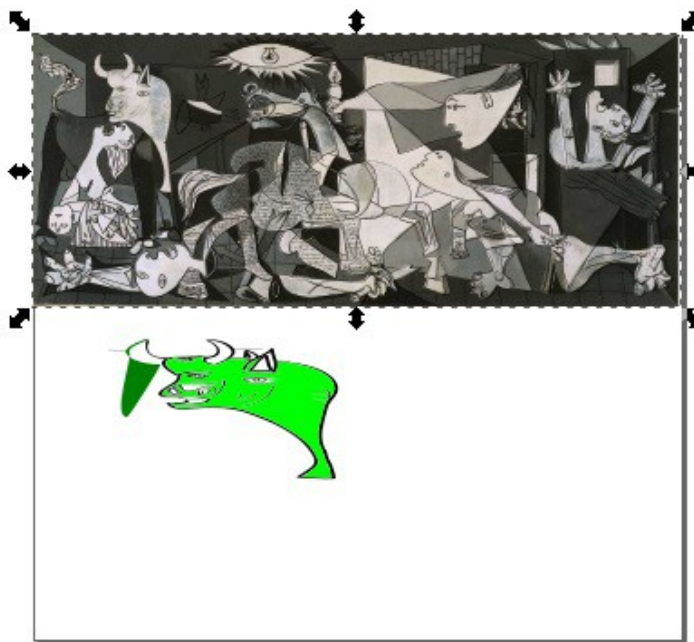


11. K doplnění obrazu je možné použít další ikony, které nabízí levý sloupec. Jedná se například o *spiralu*, *kruh*, *tužku pro kresbu* atd. Před samotnou tvorbou s žáky je učitelům doporučeno vyzkoušet si jednotlivé nástroje. Jejich transformace je stejná jako u přechodých objektů, tedy vždy s pomocí ikony šipky.



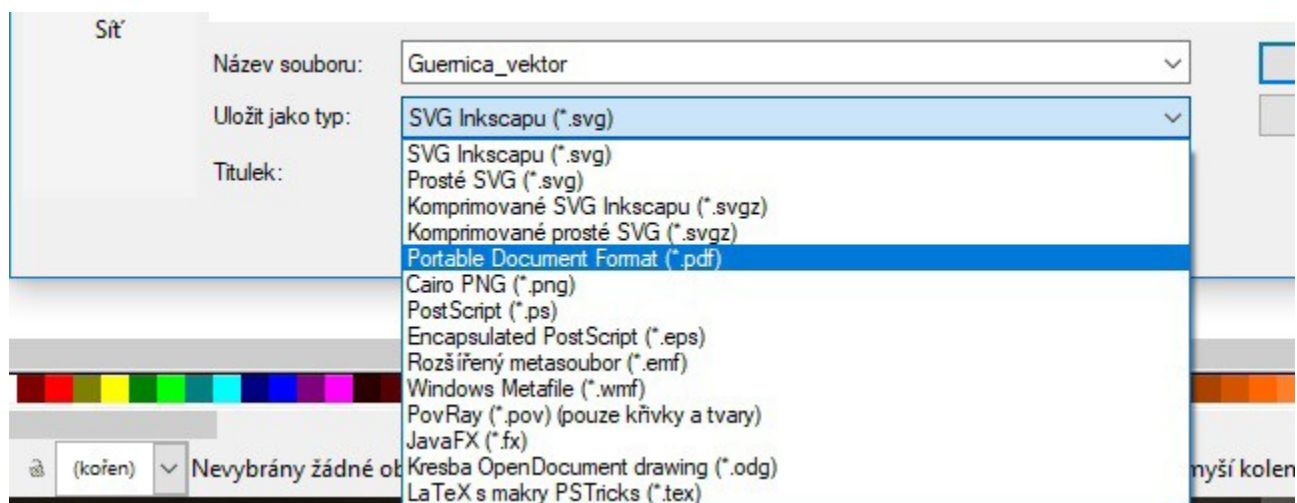
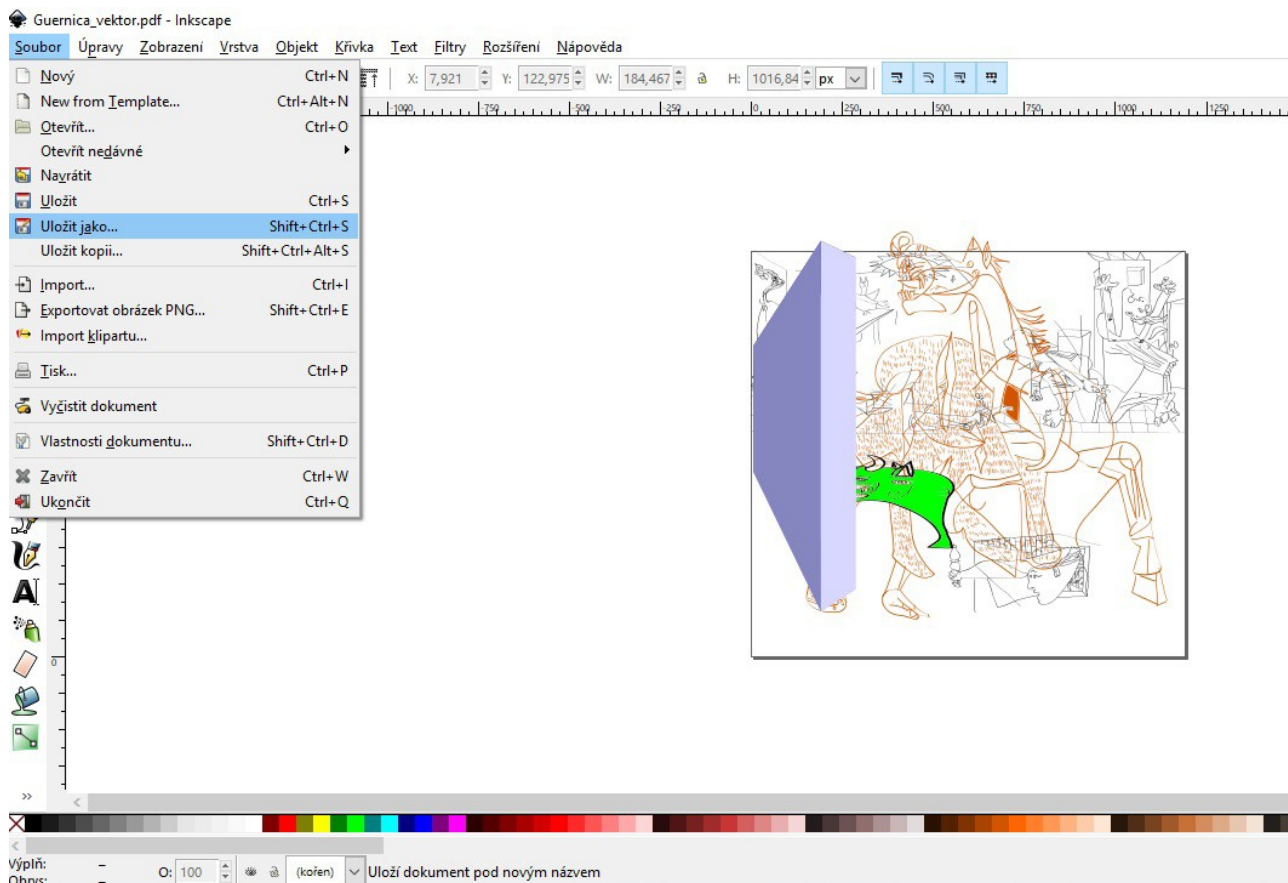
12. Poté, co žáci rozeberou všechny možné části obrazu, můžeme fotografický podklad odstranit. Dosáhneme toho tak, že si obrazovou část označíme opět pomocí ikony **šipky** a kliknutím myši na daný objekt.

- Po označení objektu stiskneme tlačítko **DELETE** na klávesnici počítače a požadovaný objekt nám zmizí. Tímto způsobem můžeme odstranit libovolný objekt včetně textu.

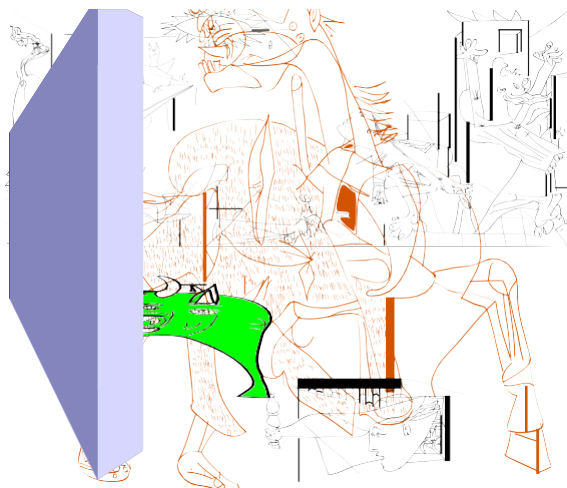
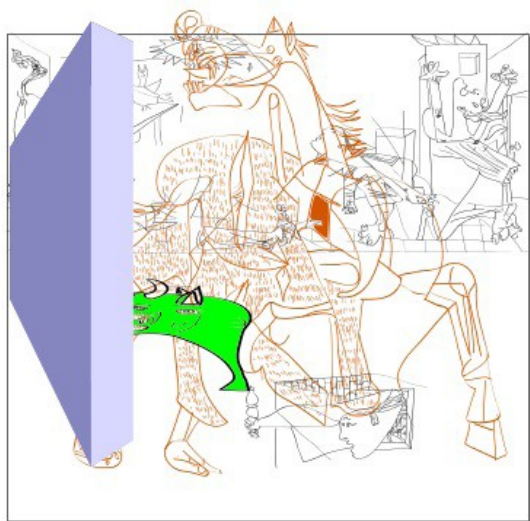


13. Žáky libovolně přetransformovaný, vybarvený a o další možné objekty a kresbu doplněný obraz uložíme stisknutím názvu **Soubor - Uložit jako**.

- Poté zvolíme umístění souboru a formát. Pro běžnou prezentaci a tisk je vhodné zvolit **PDF**.



14. Důležité upozornění. Uložený formát nám zobrazí pouze to, co bylo v programu Inkscape uvnitř pracovní plochy. Veškeré části, které tuto pracovní plochu přesahují, nebudou ve výsledném PDF souboru viditelné.



Seznam zdrojů:

Inkscape: kreslete svobodně [online]. 2011 [cit. 2019-04-29]. Dostupné z: www.inkscape.org/cs/