

TÉMA: Automatické tvary

Předem již připravený text Průvodce zahrádkáře potřebuje graficky dotvořit. Ne vždy máme po ruce fotografii nebo obrázek, který by přesně vystihoval, co potřebujeme. Pomocí automatických tvarů lze vytvářet libovolné obrázky a nákresy dle vlastních představ.

Zadání:

Otevřete soubor *Tvary.odt*.

1. Přemístěte se na začátek druhého odstavce a **nakreslete** zde **pomocí automatických tvarů obrázek** domečku dle předlohy níže zobrazené. Snažte se dodržet jak vzhled domečku, tak formátování jednotlivých částí (formát čar, tvary, výplně; pro oblouk dveří použijte křivku, upravte ji pomocí bodů). Text v popisku je formátován fontem Arial, písmo tučné, velikost 12b, písmo vycentrujte.
2. Jednotlivé **části** domečku včetně popisku **seskupte**.
3. Nakreslený objekt **umístěte před text** a **překlopte** jej **podle vertikální osy**.
4. **Nastavte průhlednost** zelené barvy **střechy** domečku na 50 %.
5. Provedené **změny** v dokumentu **uložte** a **zavřete dokument**.



Řešení

Řešení:

Nabídka **Soubor/Otevřít...** (nebo tlačítko **Otevřít** na panelu nástrojů **Standardní**, popř. klávesová zkratka **Ctrl+O**). V dialogovém okně **Otevřít** nalézt soubor dle zadání, tlačítko **Otevřít**. V dialogovém okně **Otevřít** najít dokument dle zadání, tlačítko **Otevřít**. Pozn. Dokument lze otevřít také přímo v prostředí operačního systému, např. ve Windows (dvakrát kliknout na ikonu souboru nebo kontextová nabídka ikony/**Otevřít**).

1. Nakreslit domeček dle předlohy: základna domečku – vložit obdélník, tlačítko **Obdélník** na panelu nástrojů **Kresba**. Pozn. Pokud není panel nástrojů **Kresba** zobrazen, lze jej zobrazit pomocí nabídky **Zobrazit/Panel nástrojů/Kresba**. Panel nástrojů se obvykle zobrazuje ve spodní části okna, lze jej ale přemístit libovolně dle vlastních potřeb na jiné místo v okně. Nakreslit obdélník myší. Pro střechu použít trojúhelník – na panelu nástrojů **Kresba** tlačítko **Základní tvary/Rovnoramenný trojúhelník**, nakreslit trojúhelník myší. Pokud to bude nutné, přesunout ji nad základnu domečku. Pozn. Každý tvar má svůj název, který se zobrazí, pokud na jeho tlačítku ponecháme chvíli ukazatel myši. Tvar střechy dále upravit následujícím způsobem: vybrat trojúhelník, uchopit myší žlutý úchyt (na horní straně objektu) a tažením přizpůsobit tvar dle nákresu. Nastavení barvy výplně střechy – vybrat objekt střechy, formátování čáry - nabídka **Formát/Objekt/Čára.../záložka Čára/Barva** šedá 10%, **Šířka** 0,15cm. Formátování výplně střechy – nabídka **Formát/Objekt/Oblast.../záložka Oblast/v seznamu Vyplnit** zvolit *Zelená 4*. Nastavení formátu základny domečku – vybrat obdélník, nabídka **Formát/Objekt/Čára.../záložka Čára/Styl** *Neviditelná*. Výplň základny domečku – nabídka **Formát/Objekt/Oblast.../záložka Přechody/zvolit Přechod 1**, vytvořit na základě tohoto přechodu vlastní přechod - tlačítko **Přidat...**, zadat název vlastního přechodu (např. *Základna domečku*). Upravit vlastní přechod – nastavit **Úhel** na 90 stupňů, změnit barvy **Od** a **Do** dle nákresu, tlačítko **OK**, potvrdit úpravy vlastního přechodu. Střeše domečku přidat stín – označit objekt střechy, nabídka **Formát/Objekt/Oblast.../záložka Stín/zatrhnout Použít stín**, zvolit **Umístění dole**, **Vzdálenost** nastavit na 0,05cm, **Barva** šedá. Vytvořit efekt stínu za základnou domečku (nelze vytvořit pomocí klasického stínu, musíme použít šedý obdélník, který zkosíme a umístíme za domeček) – vytvořit kopii základny domečku (např. pomocí kláves **Ctrl+C**, kliknout mimo základnu, **Ctrl+V**), snížit výšku objektu na poloviční (např. uchopit myší horní zelený úchyt objektu a táhnout), změnit výplň kopie objektu na šedou – nabídka **Formát/Objekt/Oblast.../záložka Oblast/v seznamu Vyplnit** zvolit položku *Barva*, zvolit šedou barvu. Provést zkosení kopie základny – nabídka **Formát/Objekt/Umístění a velikost.../záložka Naklonění a poloměr rohu/nastavit Úhel** zkosení na 45%. Přesunout kopii objektu na základnu domečku (např. myší), přemístit ji za domeček – nabídka **Formát/Uspořádat/Odsunout do pozadí**. Přidat okna – panel nástrojů **Kresba**/tlačítko **Tvary symbolů/Zkosený čtverec**, okno nakreslit myší (pro zajištění čtverce stisknout klávesu **Shift** při kreslení), druhé okno zkopírovat. Nastavit oběma oknům stejný formát výplně (vybrat oba objekty např. pomocí klávesy **Shift** a kliknutím myši), nabídka **Formát/Objekt/Oblast.../záložka Oblast/v seznamu Vyplnit** ponechat *Barva*, zvolit bílou barvu. Pro zarovnání oken (obě okna musí být vybrána) lze použít nabídku **Formát/Zarovnání**. Nakreslení dveří: svislé čáry dveří – panel nástrojů **Kresba**/tlačítko **Čára**, nakreslit myší čáru (kliknout na začátek, táhnout myší čáru na její konec, pustit tlačítko myši), druhou čáru opět vytvořit kopírováním. Pro oblouk použít opět objekt **Čára**, který bude

spojovat obě svislé čáry, a který bude převeden na křivku – vybrat vodorovnou čáru dveří, přidat body – panel nástrojů **Kresba**/tlačítko **Body**, zobrazí se panel nástrojů **Upravit body**. Přidat doprostřed nové body dle potřeby – tlačítko **Vložit body** na panelu nástrojů **Upravit body**, kliknout na příslušné místo na čáře Čára bude převedena na křivku, pomocí táhel u jednotlivých bodů na křivce upravit tvar křivky (horní oblouk dveří) dle nákresu. Kliknout mimo křivku, body pro úpravu zmizí. Nastavit šířku čar dveří – vybrat čáry i křivku (např. pomocí klávesy **Shift**), nabídka **Formát/Objekt/Čára.../záložka Čára/nastavit Šířku** na 0,10cm. Kliku domečku vložit opět pomocí tvaru **Čára** na panelu nástrojů **Kresba** viz vkládání čar u kreslení dveří, tvar čáry (koncový styl šipky) vytvořit pomocí nabídky **Formát/Objekt/Čára.../záložka Čára/skupina Styly šipky**, nastavit počáteční a konečný **Styl šipky** dle nákresu, změnit šířku koncového stylu šipky na 0,20cm. Nakonec vložit popisek pomocí panelu nástrojů **Kresba**/tlačítko **Bublina/Oblak** (viz vkládání předchozích tvarů), upravit tvar popisku pomocí žlutého úchytu, do tvaru vepsat text dle zadání (pro vepsání textu do popisku dvakrát kliknout myší, pro odřádkování použijte klávesy **Shift+Enter**). Formátování výplně popisku viz formátování předchozích tvarů, formátování textu – vybrat text, nabídka **Formát/Znak...** a **Odstavec....** Pozn. Některé úkony lze provést rovněž pomocí tlačítek na panelech nástrojů **Formát** a **Vlastnosti kresby**, popř. pomocí kontextové nabídky jednotlivých objektů.

2. Vybrat všechny části domečku včetně popisku (např. pomocí klávesy **Shift** nebo použijte tlačítko **Vybrat** na panelu nástrojů **Kresba** a táhněte myší), nabídka **Formát/Seskupit/Seskupit** (nebo tlačítko **Seskupit** na panelu nástrojů **Vlastnosti kresby**). S domečkem lze nyní pracovat jako s jedním objektem.
3. Označit objekt, nabídka **Formát/Obtěkání textu/Přes text**, nabídka **Formát/Překlopit/Převrátit vodorovně**.
4. Pokud se má formátovat pouze část seskupeného objektu, musí se nejprve jeho části oddělit - označit objekt, nabídka **Formát/Seskupit/Upravit skupinu**. Označit střechu, nabídka **Formát/Objekt/Oblast.../záložka Průhlednost/Průhlednost**.
5. Nabídka **Soubor/Uložit** (nebo klávesová zkratka **Ctrl+S**, případně tlačítko **Uložit** na panelu nástrojů **Standardní**), zavřít soubor nabídkou **Soubor/Zavřít** (nebo tlačítko **Zavřít** v pravém horním rohu okna souboru).

Zpět na zadání