

Téma: Malování – bitmapový editor

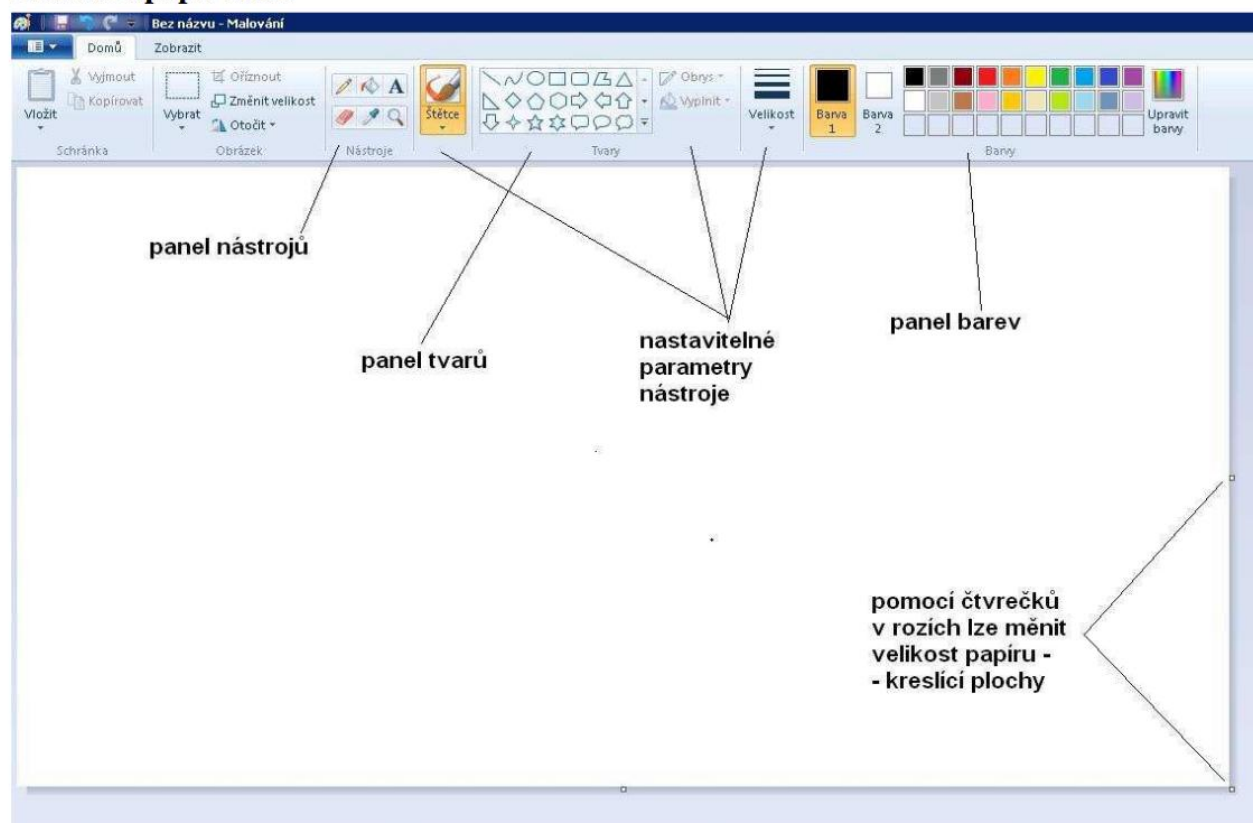
Dobrý den děti,
dneska si nakreslíme následující obrázky. Využijeme přitom jednotlivé nástroje, např. kreslení tvarů, nástroj plechovka, výběr a naučíme se obrázek ukládat atd.

Troška teorie:

Panel kreslicích nástrojů

Chceme-li vybrat nástroj, se kterým budete pracovat, prostě na něj klepněte.

Základní popis okna



Volba barev

Vpravo nahoře je panel barev. Počítač bude kreslit vybranými barvami, které najdeme vlevo od palety barev. Vybrané barvy jsou dvě – Barva 1 (barva, kterou většinou kreslíme) a druhá, Barva 2 (barva pozadí). Chceme-li vybrat jinou barvu, klepneme na ni.

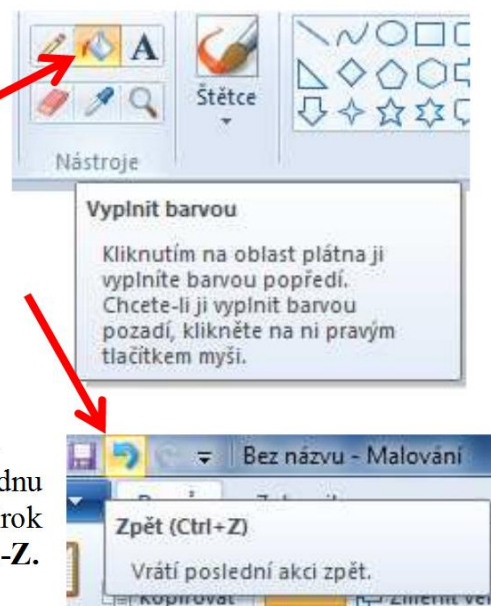


Vybarvování

Vybarvování se provádí nástrojem Plechovka. Může se vám stát, že obarvíte celý obrázek, pokud je obrys nakresleného tvaru přerušen.

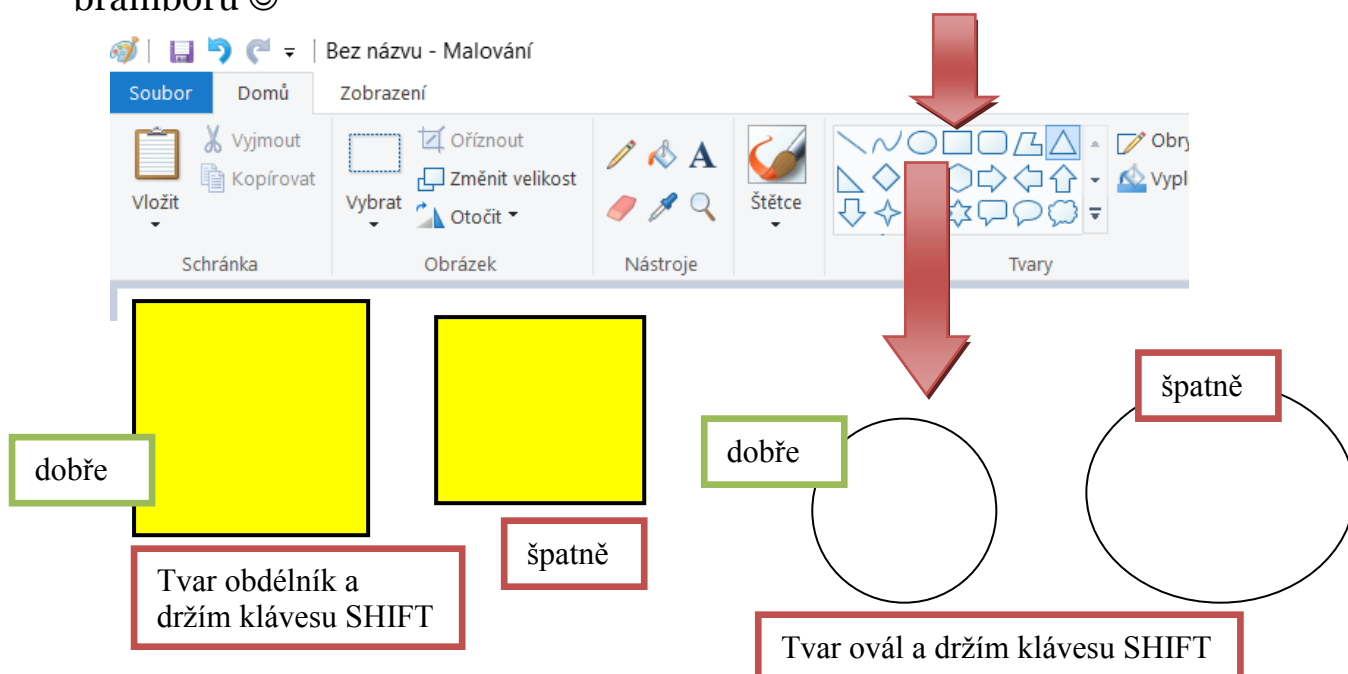
Krok zpět

Krok zpět má každý pořádný program a umožňuje uživateli vrátit se do předchozí situace. Když uděláme chybu nebo se nám poslední čára příliš nepovedla, vybereme ikonku **Zpět** (vlevo nahoře) - a pokud stále není opraveno, zkusme krok zpět zopakovat ještě jednou. Mnoho počítačových malířů pracuje tak, že kreslí jednu čáru vícekrát tak dlouho, dokud s ní nejsou spokojeni. Krok zpět se dá udělat také použitím klávesové zkratky **CTRL-Z**.

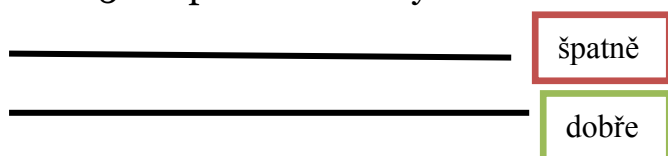


Vyzkoušejte:

1. Nástroje Štětce. Máme-li vybrán nástroj, klikneme do kreslicí plochy a pozorujeme, jaký „obrázek“ vzniká. Např. nakreslím šnečka ☺
2. Panel nástrojů Tvary. Zde musíme táhnout myší se stisknutým tlačítkem. Zkuste si nakreslit hvězdičku.
3. Panel nástrojů Tvary. Zkuste nakreslit čtverec (tvar obdélník) a kolečko (tvar ovál). Aby z čtverce nebyl obdélník, tak při kreslení daného tvaru držte ještě klávesu **SHIFT**. To samé si vyzkoušejte i u kolečka - jinak z toho budete mít bramboru ☺

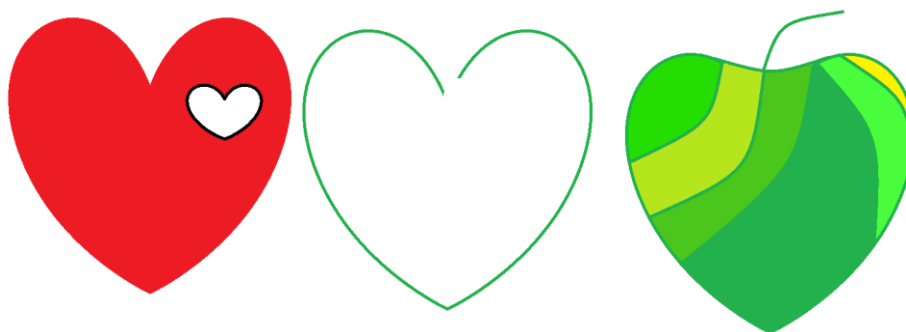


4. Základ kreslení jsou rovné čáry. Zvolte tvar úsečka a nakreslete rovné čáry – min. 5 čar pomocí úsečky – každá bude mít jinou barvu a tloušťku.



Nápověda: když držíš při kreslení klávesu Shift, čára vždy bude rovná, bez „zoubků“.

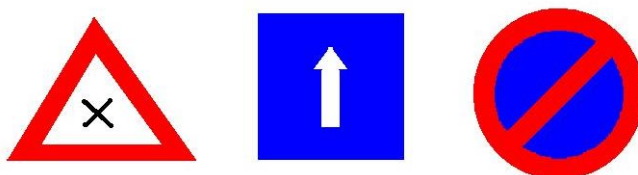
5. Nakresleme od ruky květinu s květem a listy a vybarvěme ji. Pokud se nám stalo, že barva „vytekla“ do dalších částí obrázku, patrně jsme někde „nechali díru“, i když třeba nepatrnou. Jak obrázek opravit? Lehká pomoc: použijme příkaz Zpět (CTRL-Z). Nebo díru najdeme a dokreslíme (nesmí to jít poznat 😊).



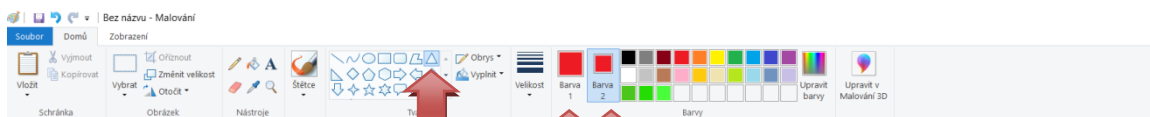
6. Nakresli vlajky států, které znáte.



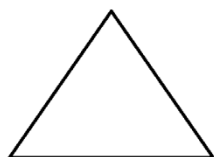
5. Zkus nakreslit dopravní značku podle předlohy.



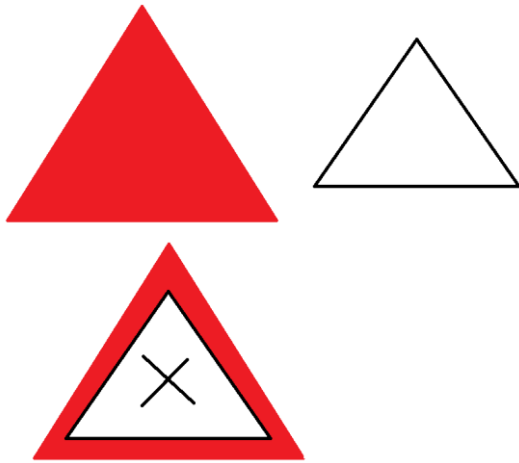
Ukázka kreslení dopravní značky:



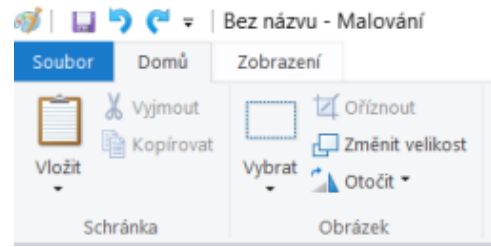
Pokud nedám červenou výplň do barvy č. 2, musím pak použít plechovku pro vý



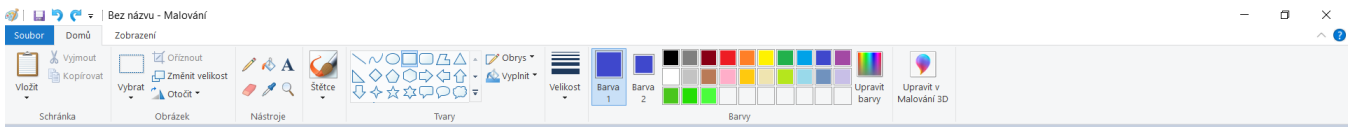
Nakreslím druhý trojúhelník.



Trojúhelníček pomocí příkazu Vybrat



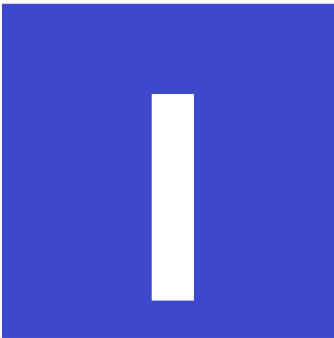
vyberu a přesunu do červeného trojúhelníčku – pozor na možnost průhledného výběru.



1.

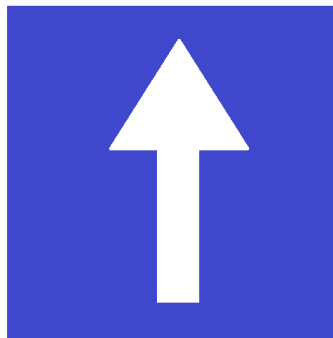


2.



Nakreslím obdélník na výšku.

3.

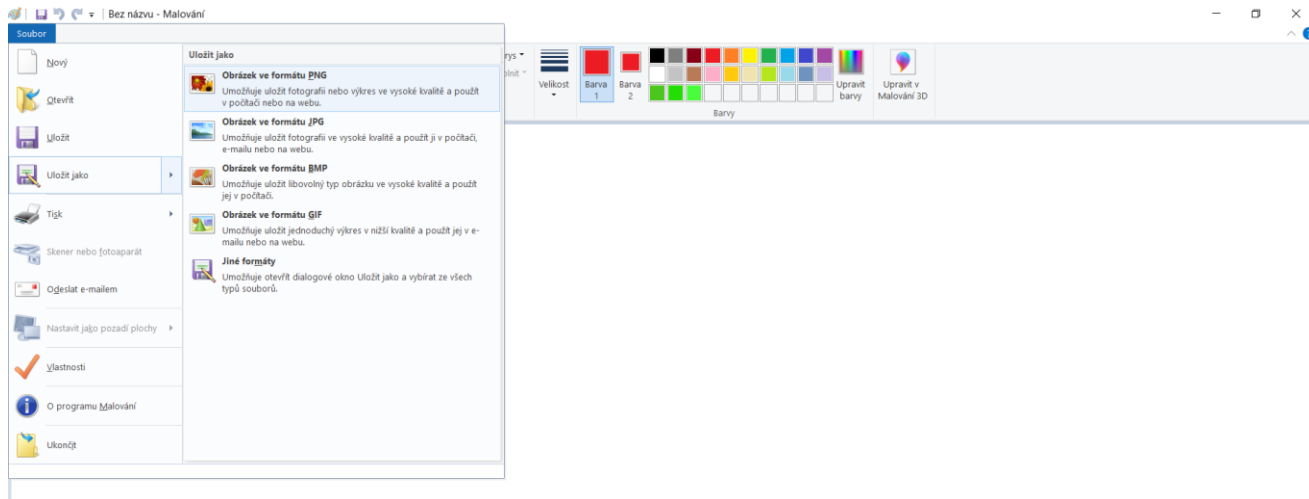


Nakreslím trojúhelník a vložím k obdélníčku.

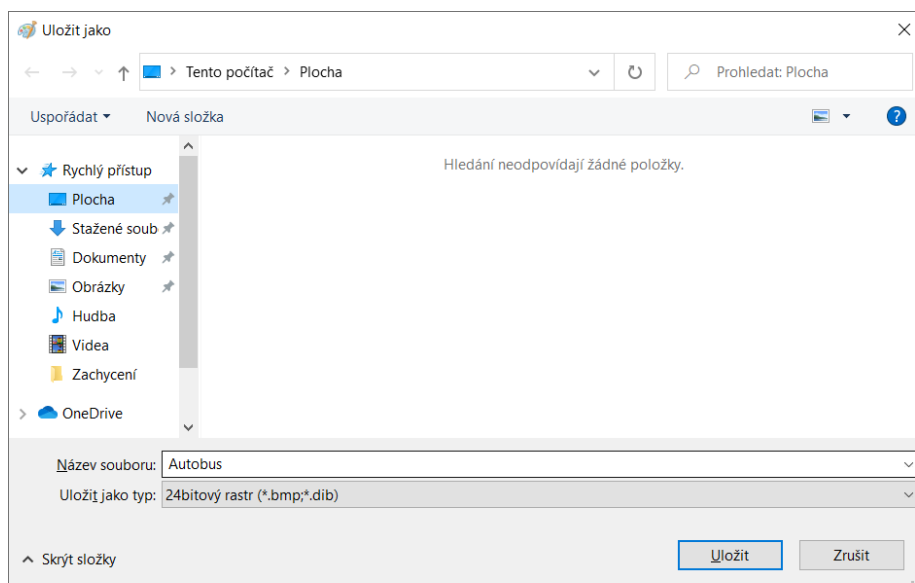
To jste si vše mohli vyzkoušet. Určitě jste přišli na to, že když chci kreslit nový obrázek, tak mohu předchozí obrázek smazat, nebo dát příkaz Soubor – Nový nebo si obrázek můžu uložit. Podíváme se na možnost, jak obrázek uložit.

Postup při ukládání obrázku:

příkaz Soubor – Uložit jako a vybrat typ



Vyberete si místo, kde obrázek uložíte – např. Plocha a pak už jen napíšete název obrázku. Název obrázku by neměl přesahovat více jak 20 znaků a měl by konkretizovat obsah souboru. Když bude kreslit třeba obrázek srdíčka, nazvete soubor srdce nebo srdíčko. (České znaky v názvu souboru můžete používat).

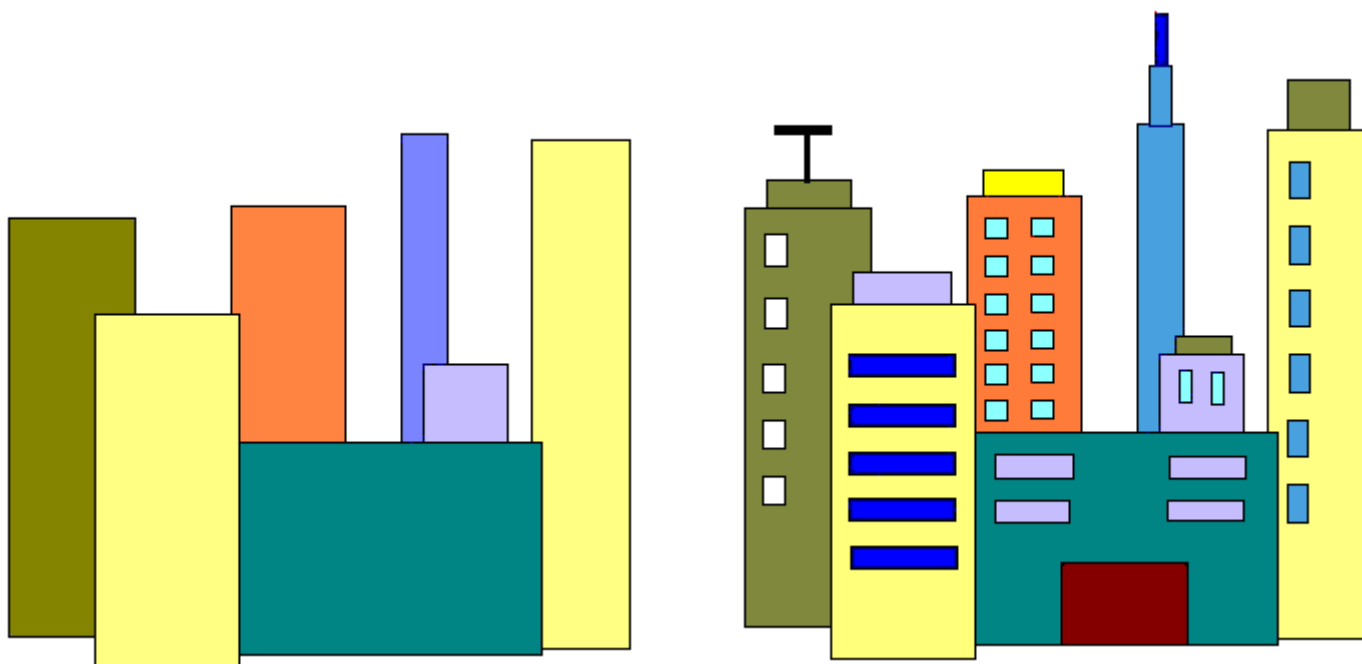


Úkol pro Vás děti:

- Určitě jste si vyzkoušeli nakreslit tvary, srdíčka, čáry, dopravní značku apod. Tyto obrázky mi nemusíte zasílat – kdo chce, klidně však může.
- Nakreslete mi obrázek města, dle ukázky. Uložte název obrázku pod názvem město a uložte jako typ png.
- Obrázek města mi následně pošlete přes Bakaláře – zprávu Komens a najděte si mé jméno Michaela Kuboňová.
- V obrázku jsou použité stejné tvary – nakreslete si jeden tvar a pomocí příkazu Vybrat tvar vyberte, zkopírujte, následně vložte a přesuňte (náповěda byla ve videu z minulé hodiny - <https://www.youtube.com/watch?v=4OdxP1L9SXo&feature=youtu.be>).
- Termín zaslání obrázku: do 1. května 2020.

Ukázka vzniku města:

Město může vypadat úplně jinak, vše je dle fantazie a možnosti.



Ať se Vám práce daří. Když budete potřebovat pomoc, klidně se na mě obraťte a dořešíme.

Kontakt: mkubonova@zsdobra.cz, telef. č.: +420 739 661 236, skype: **KUBOŇOVÁ MICHAELA**, live:.cid.c9b1b38co46f7bob

Pěkný den. M. K.