

## 2.12 Kreslicí nástroje

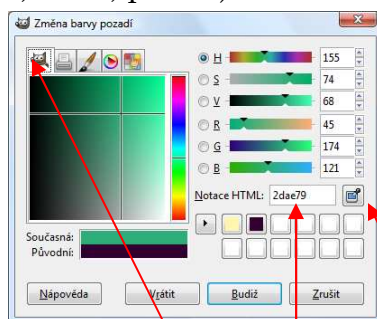
Všechny kreslicí nástroje najdeme v **Panelu nástrojů** nebo v nabídce **Nástroje / Nástroje malování**. Umožní nám kreslit a upravovat obrázky.

### Změna barvy



Než začneme s kreslením jednotlivými nástroji bude vhodné nastavit barvy popředí a pozadí. Nastavení je možné provést několika různými způsoby:

- klepneme na nástroj **Barvy popředí a pozadí** v panelu nástrojů a namícháme si barvy (různým způsobem s využitím záložek – GIMP, CMYK, vodová barva, kruh, paleta)



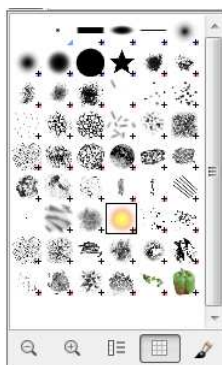
**Obrázek 1.** Změna barvy (palety, HTML kód, kapátko)

- do příslušného editačního pole zadáme barvu číselně v notaci HTML
- využijeme **Kapátko** a barvu nasajeme z obrázku

### Nástroj Tužka



Tužka je vhodná pro kreslení tvrdých tahů s ostrými hranami. Rovné čáry kreslíme tak, že vybereme počáteční bod, pak držíme klávesu SHIFT a určíme koncový bod. Z paletky voleb je důležité nastavení **Krytí**, **Stopy** a **Velikosti**.



**Obrázek 2.** Příklady stop

### Nástroj Štětec



Nástroj štětec je podobný nástroji Tužka. Slouží ke kreslení neostrých tahů, stop s prolnutým okrajem. Vlastnosti a nastavení jsou stejné jako u předchozího nástroje.

### Nástroj Rozprašovač



Nástroj funguje jako tradiční sprej. Využijeme ho především u stínování objektů a při malování jemných oblastí. Množství aplikované barvy závisí na rychlosti pohybu stopy. Pro sprejování rovných čar využijeme klávesu SHIFT.

### Nástroj Inkoust



Simuluje psaní perem, lze kreslit jednobarevné čáry s vyhlazenými okraji. Nastavujeme Velikost stopy (šířku) a Úhel sklonu pera. Tvar špičky pera si můžeme nastavit jako kruh, čtverec a kosočtverec. Geometrii špičky pera lze upravit klepnutím levým tlačítkem myši na malý čtvereček ve středu ikony představující tvar špičky pera a jejím tažením.



### Nástroj Plechovka



Slouží k vyplňování barvou nebo vzorkem. Můžeme vyplnit různé výběry nebo určité oblasti v obrázku, které k sobě nějak patří (např. mají podobnou barvu).

### Nástroj Mísení (Barevný přechod)



Nástroj vyplní oblasti různými přechody. Přechod je sada barev uspořádaná za sebou.

Důležité parametry pro nastavení:

- **Přechod** - výběru typu barevného přechodu.
- **Posun** - posunuje začátek přechodu (0 - přechod začne od kraje, 50 - přechod začíná v polovině objektu).
- **Tvar** - určuje typ přechodu, např. lineární, radiální, čtvercový atd.
- **Opakovat se** - nastavuje, co se stane po uplynutí vzdálenosti (délky). Barevný přechod se může opakovat lineárně, jako trojúhelníková vlna, pilová vlna nebo vůbec.

### Nástroj Guma



Se využívá pro gumování do pozadí nebo do průhlednosti. Odstraňuje části malby z aktivní vrstvy nebo výběru. Pro úplné odstranění všech pixelů je vhodné nastavit volbu **Ostré hrany**.

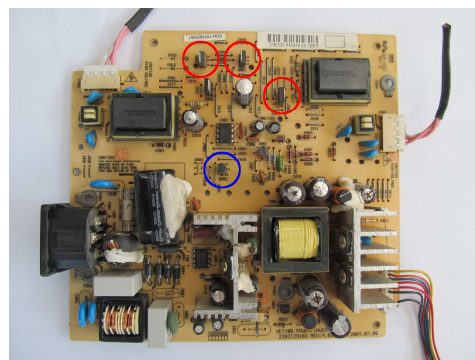
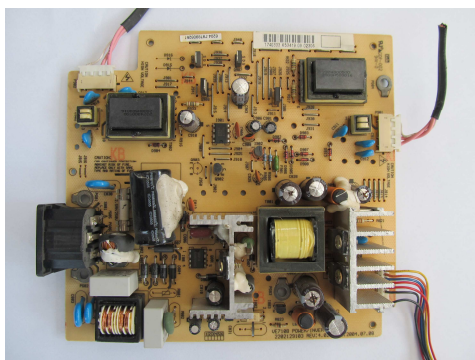
Klávesa CTRL přepne gumu do režimu barevné pipety a umožní nám nastavit jinou barvu pozadí.

### Poznámka

Při kreslení je možné využít i výběrů a ty pak nechat vykreslit přes nabídku **Upravit / Vykreslit výběr**.

### Otázky, úkoly

- ❓ Na obrázku DESKA.JPG ve složce OBRAZKY vyznačte tranzistory, které je nutné vyměnit. Jsou označeny kružnicí o průměru 300 pixelů s šířkou čáry 15 pixelů.



- ❓ Navrhněte a nakreslete obal na krabičku od jemného taveného sýra (soubor KRABÍČKA.JPG). Vynechte místo pro zápis textu, který probereme v některém z příštích cvičení. Snažte se využít co nejvíce nástrojů pro kreslení. Na obalu můžete využít i obrázky krávy KRAVA.JPG [3] a ČTYŘLÍSTEK.JPG [4]. Použité obrázky pochází z internetu [3],[4].



3

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Jiří Hort.

Vyrobeno pro SOŠ a SOU Kuřim, s.r.o.

- ❓ Vyhledejte na internetu satelitní mapu blízkého města. Mapu uložte jako obrázek (např. s pomocí sejmutí obrazovky klávesou Print Screen a schránky). Na mapě pomocí nástrojů pro kreslení vyznačte trasu z nádraží do školy a jinou barvou ze školy na místní stadion.
- ❓ Vytvořte koláž z obrázků CESTA.JPG [5] a AUTÍČKA.JPG. Použitý obrázek pochází z internetu [5].



### Použité zdroje

- [1] *GNU Image Manipulation Program: Uživatelská příručka* [online]. [cit. 2013-06-22].  
Dostupné z: <http://docs.gimp.org/2.2/pdf/cs.pdf>

### Použité obrázky

- [3] Commons.wikimedia.org [online]. [cit. 2013-06-22]. Dostupný pod licencí Public domain na WWW:  
[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:NRF\\_NorwegianRed\\_daughter\\_10579\\_Eggtrøen.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:NRF_NorwegianRed_daughter_10579_Eggtrøen.jpg)
- [4] Commons.wikimedia.org [online]. [cit. 2013-06-22]. Dostupný pod licencí Public domain na WWW: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nagy\\_goodn.ikon.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nagy_goodn.ikon.jpg)
- [5] Commons.wikimedia.org [online]. [cit. 2013-06-22]. Dostupný pod licencí Public domain na WWW:  
[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Panensk%C3%BD\\_T%C3%BDnec,\\_silnice\\_7.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Panensk%C3%BD_T%C3%BDnec,_silnice_7.JPG)

Autorem všech dalších obrázků je Jiří Hort.