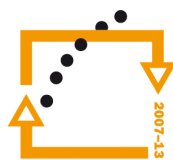
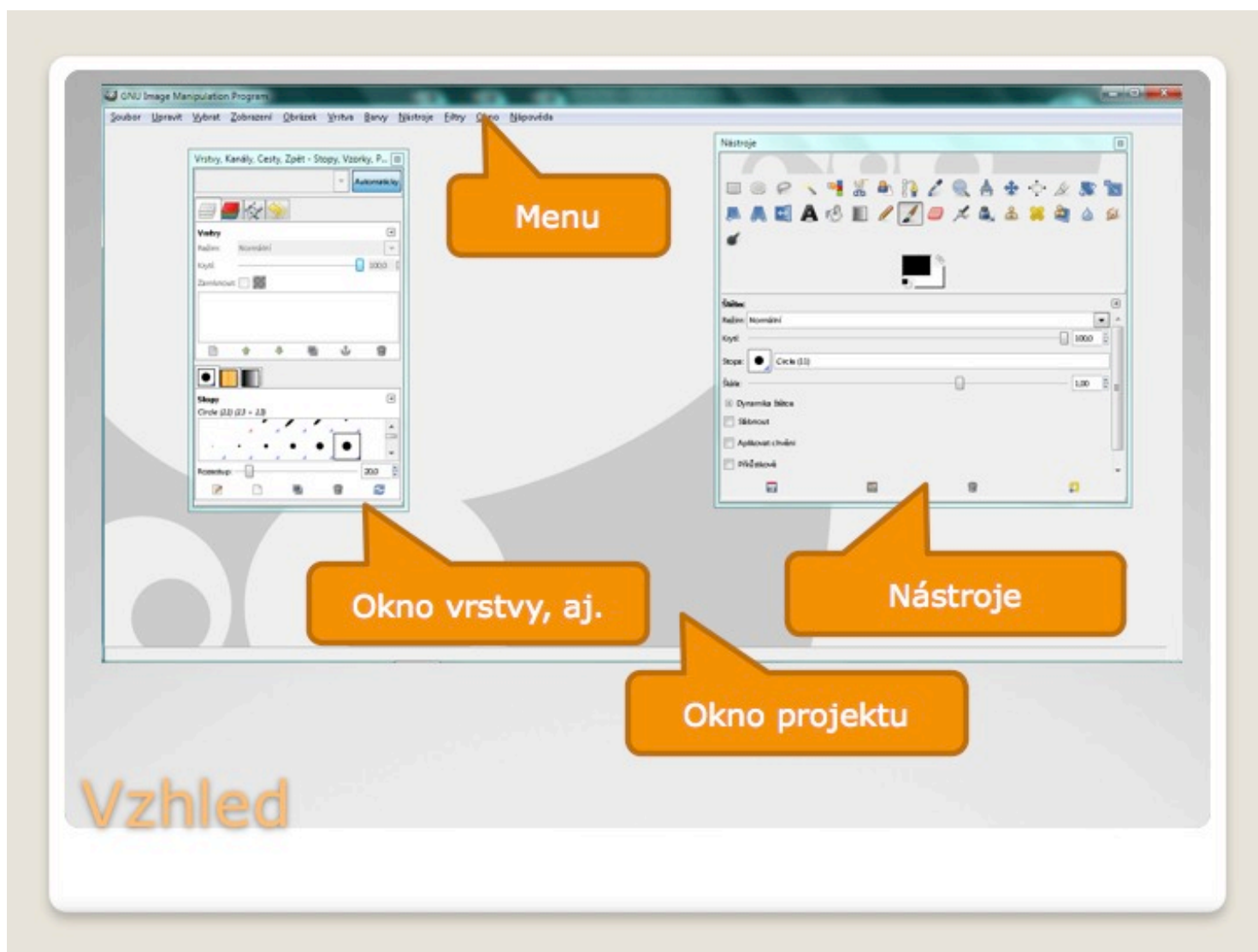


GIMP

Program pro bitmapovou grafiku

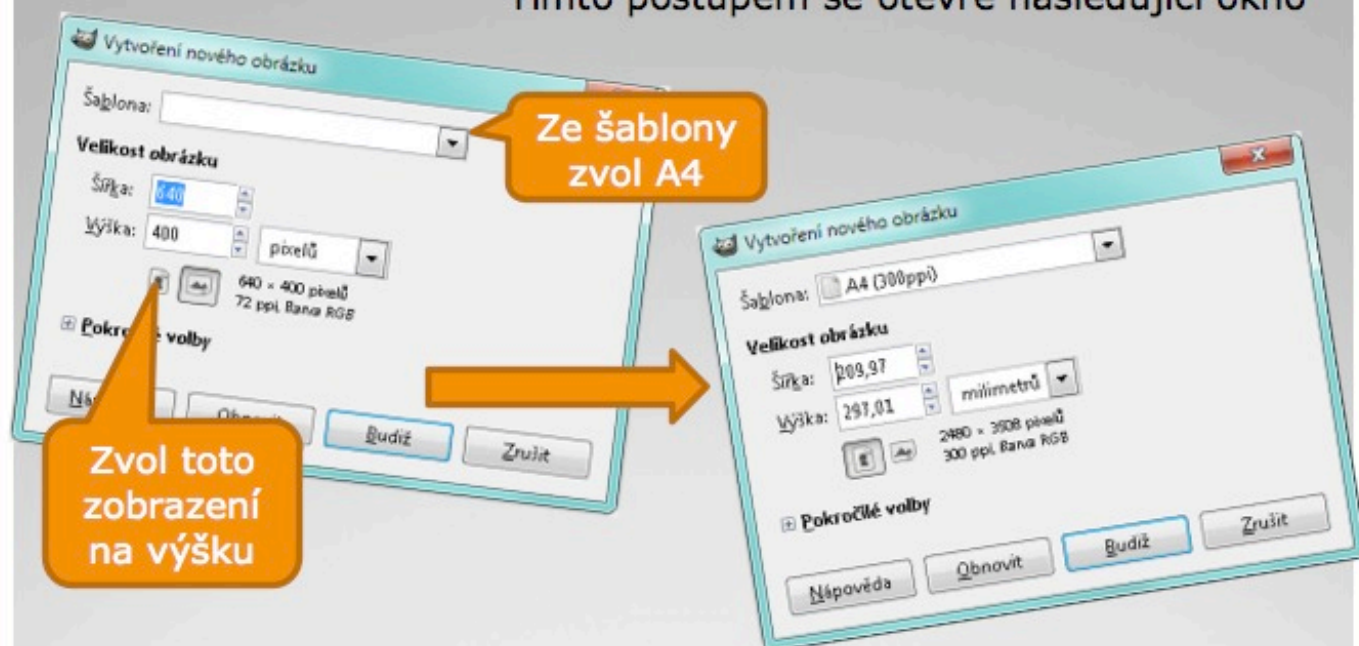


INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT

Nový projekt se vytvoří pomocí menu: Soubor/Nový
Nebo lépe pomocí klávesové zkratky CTRL+N
Tímto postupem se otevře následující okno

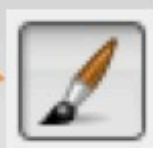
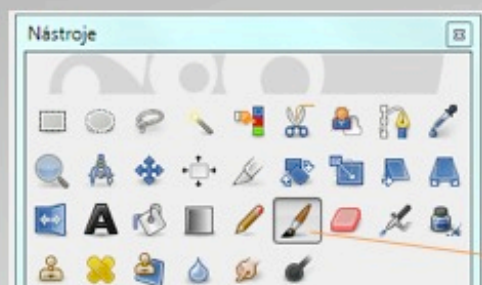


Vytvořit nový projekt



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT

Štětec představuje první nástroj se kterým se seznámíme. Má klávesovou zkratku **P**, ale je možné ho zapnout (vybrat) pomocí myši.



U každého nástroje v GIMPU je možné nastavit mnoho parametrů, tak až si vyzkoušíš, co dělá štětec na bílé stránce, otoč stránku a nauč se několik fíglů s nastavením.

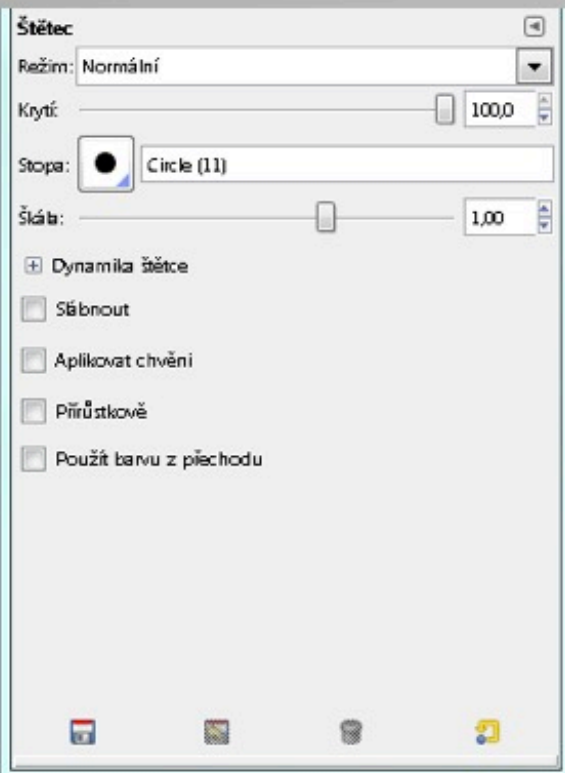
Štětec je zajímavý nástroj. Pomocí něj lze vytvořit základní čáry, ale i speciální čáry složené ze vzorů a obrázků.

Pomocí štětce vytvoříte za malou chvíli barevný ornamentovaný okraj nebo zajímavou grafiku do pozadí stránky.

Pracujeme se štětcem



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT



Každý nástroj má několik vlastností, které lze nastavit. V tomto základním kurzu se seznámíme jen s některými funkcemi a pracovními postupy jak tyto vlastnosti využít.

Podívej se na obrázek od shora a nalevo uvidíš **seznam konkrétních vlastností**:

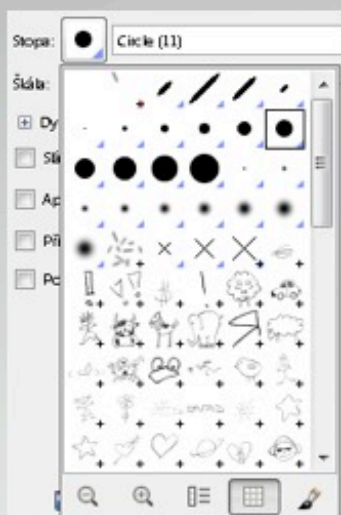
Režim: nebudeme dělat.

Krytí: znamená průhlednost. Číslo 100 znamená, že to co nakreslíš bude vidět. Když nastavíš číslo 50, pak to bude napůl průsvitné. Jestliže nastavíš 0, pak to bude úplně neprůhledné a v podstatě to vůbec neuvidíš.

Nastavení



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT



Stopa: znamená vlastně tvar štětce. Po kliknutí na obrázek tvaru se zobrazí nabídka ze které je možné si tvar vybrat. Všimni si, že některé tvary jsou v podstatě obrázky. Vyzkoušej různé tvary a namaluj si s nimi něco.

Škála: znamená vlastně velikost štětce. Čím vyšší číslo, tím větší tvar štětce. Je třeba to vyzkoušet. Takže do toho.

Nové stopy lze také stáhnout z internetu, ale tento postup spolu probereme v dalších lekcích.

Stopa a škála



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT

☒ Dynamika štětce

☐ Slábnout

☐ Aplikovat chvění

☐ Přírůstkově

☐ Použít barvu z přechodu

Slábnout

Chvění +
slábnout

Bez dynamiky

Chvění
+ slábnout
+ barva z
přechodu

Dynamika

Slábnout: nastavuje délku čáry, kterou můžeš nakreslit na jeden tah. Během tohoto tahu se ale čára bude měnit. **Začne jako tmavá a na konci bude průhledná.** Nastav číslo 2000 px a kresli čáru od shora dolů. Uvidíš, co se stane.

Aplikovat chvění: Pokud tuto vlastnost zvolíš, bude čára nakreslena rovně – pokud se ti nebudou třepat ruce 😊. Jestliže zvolíš chvění, pak **GIMP začne třepat s tvou rukou.** Čím vyšší číslo, tím vyšší chvění.

Přírůstkově: Nebudeme dělat.

Použít barvu z přechodu:

Vysvětlíme na poslední stránce. Ukázku uvádíme již nyní



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT

☒ Použít barvu z přechodu

Přechod:  ☒ 

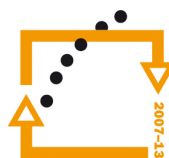
Délka: 100 px

Opakování: Trojúhelníková vlna



Pokud zaškrtneme **barvu z přechodu**, můžeme nastavit barevné vzory pro vykreslení tvarů štětce a délku jejich použití. Nakonec ještě způsob opakování. Klikni na **barevný obdelník** vedle slova **Přechod**. Zobrazí se ti nabídka barevných schémat. Nevybírej ale ty, ve kterých vidíš kostičky – to jsou barvy s průhledností – ty využijeme jindy. **Délku** zatím neměň a **opakování** ponech na volbě Trojúhelníkové vlny. Pak vyzkoušej a něco nakresli. Pak už můžeš experimentovat a měnit jednotlivé parametry. Tak zjistíš co která vlastnost nastavuje a jaký to má vliv na výsledný obrázek.

Barevné pokusy



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT