

MMV

Multimediální výchova

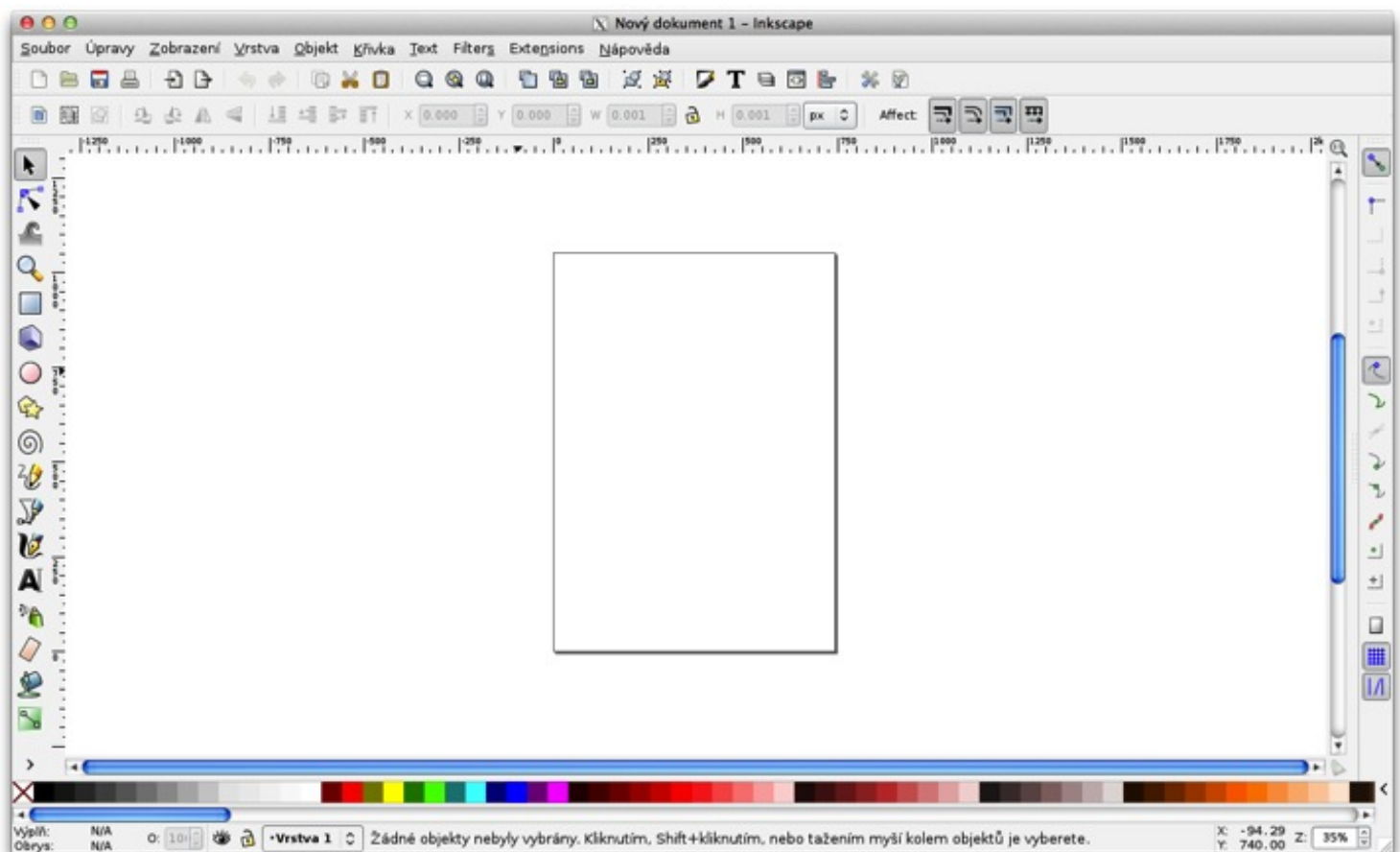
- [Grafika](#)
- [MIDI vs AUDIO](#)
- [HTML](#)



INKSCAPE

Program pro vektorovou grafiku Inkscape je zdarma ke [stáhnutí](#).

Prostředí programu dominuje velká pracovní plocha, ve které je zobrazena prázdná stránka formátu A4 - standardní kancelářský papír.



Hlavní pracovní nástroje jsou umístěny nalevo od pracovní plochy a s těmito nástroji se nyní seznámíme. Poslupně budu popisovat jednotlivé nástroje a některé si můžeme ihned vyzkoušet:

Výběr a úprava objektů



Co to je objekt? Je tím myšlen jakýkoli tvar, který vytvoříme. Může to být čtverec, kruh, elipsa, trojúhelník, ale také jen přímka nebo bod. Pokud chceme tyto objekty přesouvat nebo měnit jejich rozměry, pak je označujeme za pomoci tohoto nástroje. Nejprve klikneme na tento nástroj a pak na příslušný objekt.

Úprava objektu pomocí bodů



Každý objekt je možné upravovat tak, že měníme jeho šířku a výšku. Vektorová grafika ale umožňuje také změnu tvaru příslušného objektu. Každý objekt se skládá z bodů, které je možné přesouvat a měnit a tím měníme také výsledný tvar. Nástroj využíváme především u ročně vytvořených objektů nepravidelných tvarů.

Rozmazání



Lupa



Nástroj, který není třeba představovat. Zachází se s ním tak, že klikem levého tlačítka se přibližuje a klikem pravého tlačítka se vzdaluje.

Tvorba obdélníků



Obdelník vytvoříme obdobně jako v jiných programech - klikem a přetažením. Když pustíme tlačítko myši, obdelník je vytvořen a je možné jej okamžitě editovat. Kruhov  body umo ňují nastavit zaoblen  roh  a  tvercov  body umo ňují nastavit rozm r objektu.



Nastaven  barvy ve budeme v novat a  v dal ším kurzu.

Tvorba prostorového objektu

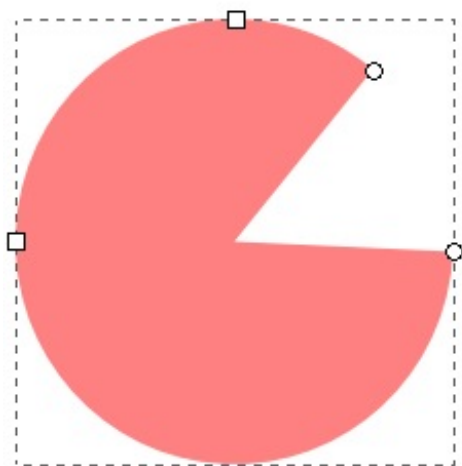


Také bychom mohli říci: tvorba 3D objektu. Nástroj funguje tak, že protahuje zvolené objekty do popředí nebo pozadí a tak vytváří trojrozměrné předměty - odborně říkáme: “perspektivu.”

Tvorba kruhových objektů



Podobně jako v případě čtverců, i zde se nástroj používá jako v jiných programech formou: klikni a přesuň. Po puštění tlačítka myši se nabízí okamžitá editace objektu. Kruhové body umožňují nastavit výseč a čtvercové body nastavují rozměr objektu.



Barvě se budeme věnovat později.

Tvorba mnohoúhelníků



Nástroj vytváří mnohostranné objekty. Budeme se mu věnovat podrobněji v následujících kapitolách.

Tvorba spirál



Kdyby bylo třeba nakreslit velmi rychle spirálu, poslouží nám k tomu tento nástroj. Formou kliku a přesunu vytvoříme spirálu a dále ji můžeme editovat.

Tužka

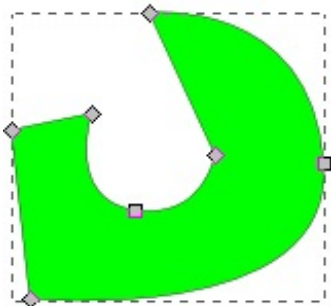


Umožňuje nakreslit libovolnou nepravidelnou čáru. Můžeme nastavit barvu čáry, styl čáry, tloušťku čáry a její zakončení (případně začátek).

Kótovací pero



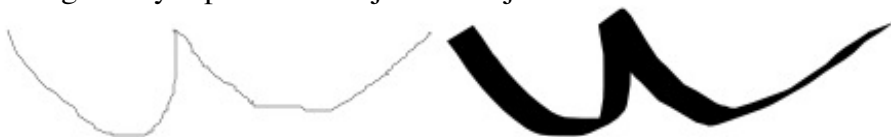
Vytvoření libovolného objektu prostřednictvím tužky může být dobrá volba, ale často je výsledek nepřesný, protože naše ruka není přesná. Ke kreslení přesných pravidelných objektů použijeme tento nástroj který vytváří body a mezi těmito body se pak automaticky vykresluje příslušná čára. Můžeme si vybrat, jestli bude tato čára rovná nebo zakřivená. Tento nástroj je velmi důležitý a kdo to myslí s vektorovou grafikou vážně, měl by se s tímto nástrojem velmi dobře seznámit.



Kaligrafické pero



Obvykle v reálném životě píšeme propiskou, která má špičku ve tvaru malé kuličky. Dříve lidé psali brkem nebo perem a špičky takových psacích potřeb byly malé placaté přímky. Jaký je rozdíl mezi obyčejnou tužkou a kaligrafickým perem ukazuje následující obrázek:



Text



Umožňuje vytvářet text - tento nástroj si představíme v dalším kurzu, protože nabízí mnoho funkcí a možností, které si popíšeme a vyzkoušíme zvláště.

Sprej



Vytváří objekty, které připomínají efekt kreslení sprejem.

Guma



Maže zvolený objekt. Na který objekt kliknu, ten je smazán.

Výplň



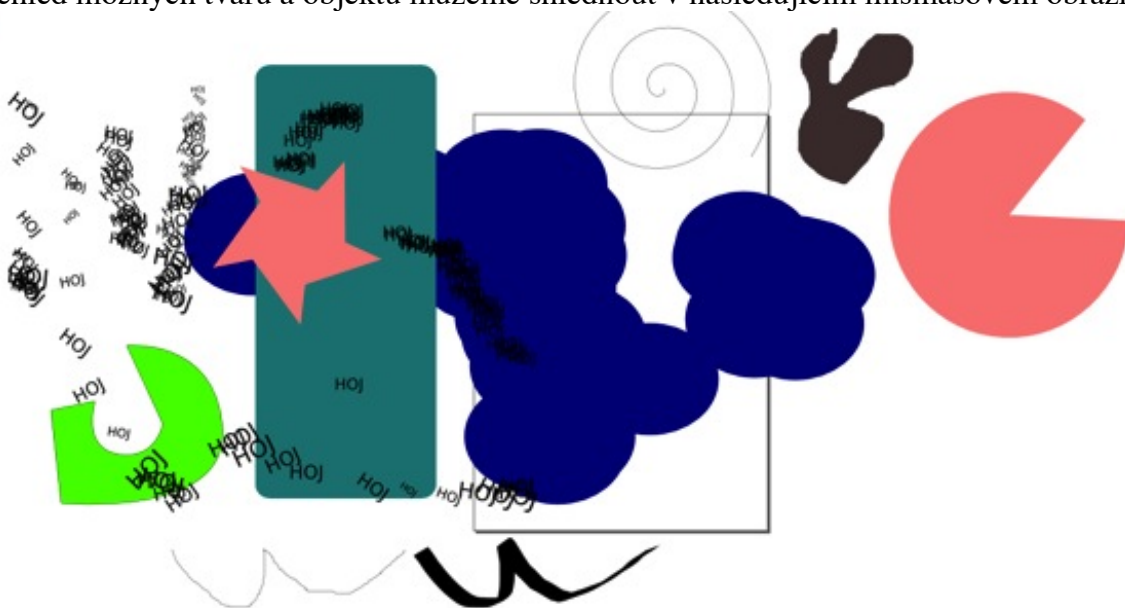
Nástroj pro precizní úpravu výplně jednou barvou. Popis v následující kapitole.

Přechod



Nástroj pro přesné nastavení barevné výplně objektů formou přechodových barev. Popis v následující kapitole.

Přehled možných tvarů a objektů můžeme shlédnout v následujícím mišmašovém obrázku:



Vytvořte si nyní také takový podobný obrázek a seznámte se s jednotlivými nástroji osobně formou pokus a omyl.