

Multimediální výchova

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



INVESTMENTS IN EDUCATION DEVELOPMENT

Barvy a přechody

V následujícím kurzu se naučíme vytvářet barevné objekty. Naučíme se pracovat s barvou a přechody. Budeme vytvářet tento objekt a na něm si sovojíme mnoho postupů, které pak budete sami používat.



1. Vytvoříme obdelník se zaoblenými hranami.



Vybereme nástroj Obdelník a nakreslíme podobný objekt. Jakmile jej dokreslíme, ohraničí se tento objekt přerušovanou čarou a v rozích se zobrazí editovatelné body:



Pro nastavení zaoblení rohů slouží kruhové body. Přesunem těchto bodů změníme druh zaoblení.

2. Vybarvíme objekt

Rychlé vybarvení se provádí jednoduchým klikem na příslušnou barvu z palety, která je zobrazena ve spodní části programu:



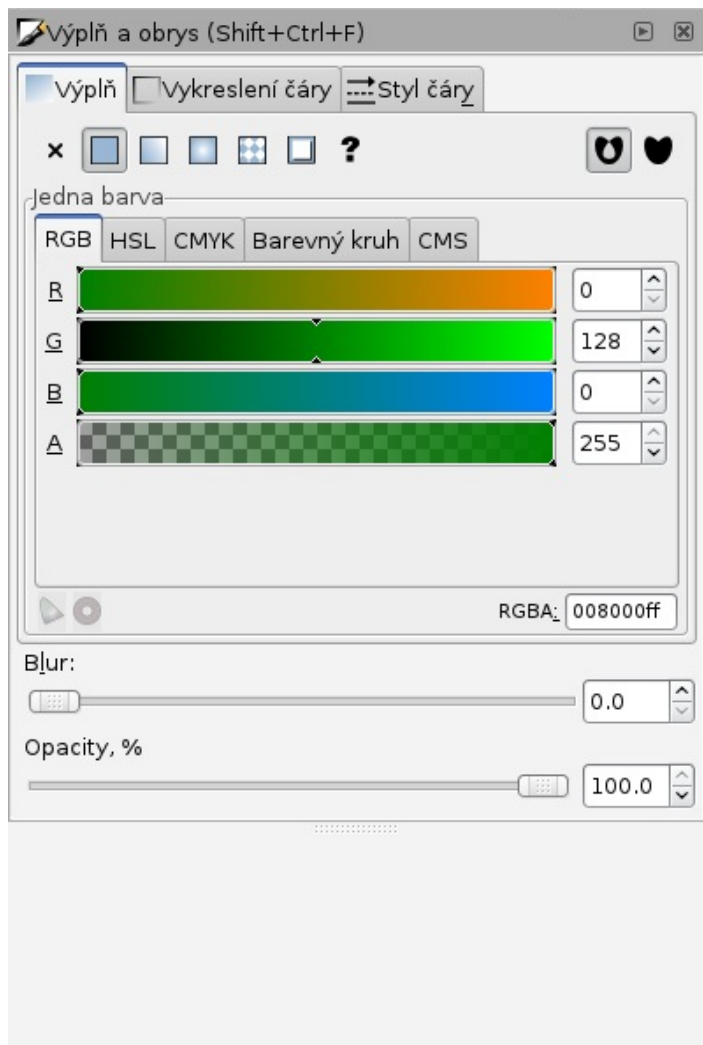
Pokud se v nabízené paletě příslušná barva nenachází, je možné paletu rozšířit pomocí posuvníku, který je pod paletou a danou barvu najít.

3. Nastavení obrysu

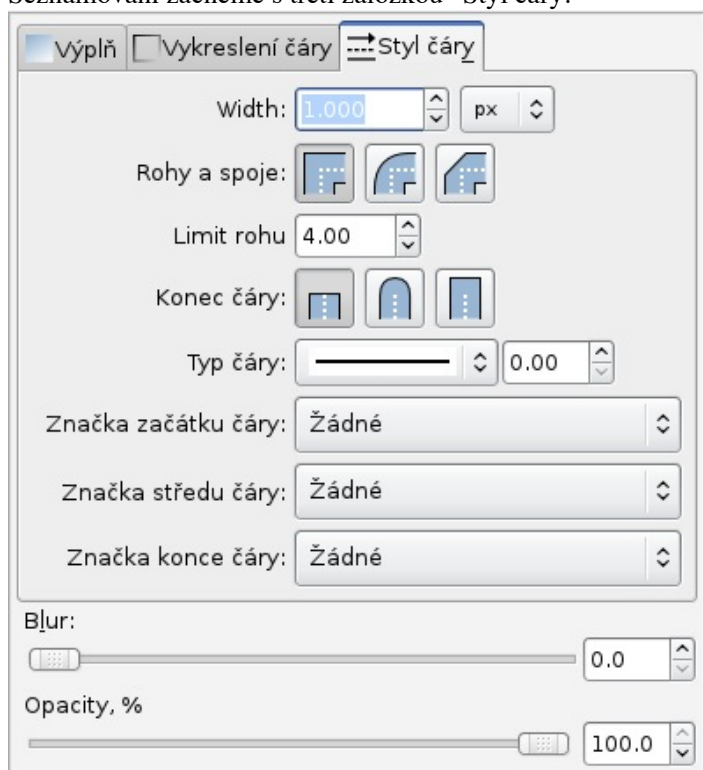
Jistě jsme si šimli, že objekt se skládá z obrysu a výplně. Výplň již dovedeme vybarvit, ale co obrys? Rada je jednoduchá - u označeného objektu vybarvíme obrys tak, že klikneme na příslušnou barvu s přidržením klávesy SHIFT. No jo, ale jak nastavit typ a tloušťku obrysu? Je nutné otevřít speciální editační okno pro nastavení obrysu - otevírá se kliknutím na nástroj, který je umístěn v horní nástrojové liště:



Tím se otevře postranní okno Výplň a obrys - (všimněme si klávesové zkratky pro toto okno: SHIFT+CTRL+F):



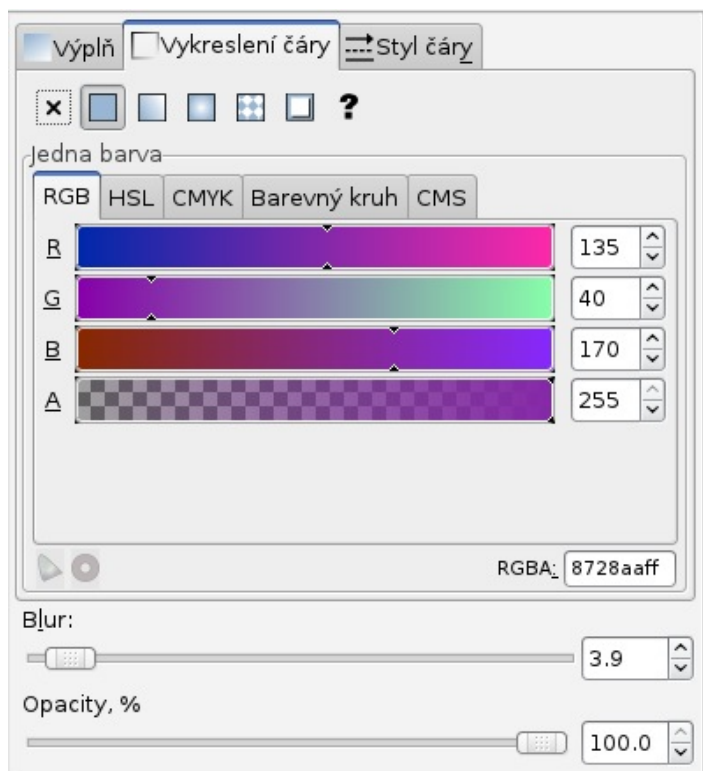
Toto okno je rozděleno na tři podokna (záložky). První záložka “Výplň” umožňuje nastavit vlastní barvu - to využíváme v případě pokročilých namíchání barvy dle různých standardů jejich číslování. Pro nás bude zajímavější druhá a třetí záložka. Seznamování začneme s třetí záložkou “Styl čáry.”



K čemu slouží jednotlivé funkce?

- Width - tloušťka čáry
- Rohy a spoje určují, jak se bude čára kreslit v rozích - obrázky jsou dostatečující pro představu
- Limit rohu určuje maximální délku rohu - ponecháme jak je a nerápeme se v tom :-)


- Konec řáry - zajímavá funkce, kterou použijeme v případě úpravy přímek a čar. Je možné u nich nastavit zaoblení čáry.
- Typ čáry - jelibo rovnou, čárkovanou, tečkovanou nebo jinou?
- Začátek, Střed a Konec čáry nastavuje symbol, který se na příslušném místě čáry zobrazí.
- Blur je rozmazání (jako kdybychom si vzali silné brýle :-)
- Opacity je průhlednost.
- Nakonec přistoupíme k seznámení s druhou záložkou:



Seznámení bude krátké, protože je totožné s popisem první záložky s tím rozdílem, že zde nastavujeme barvu pouze pro čáru.

4. Kopie vybarvením

V případě, že máme pouze jeden objekt, představuje tento postup docela rychlou volbu pro vastavení barvy. Pokud ale tímto způsobem chceme nastavit barvu pro více objektů, pak je metoda označení & nastavení zdlouhavá.

Použijeme-li nástroj Výplň  proces se zkrachlí. Označíme tento nástroj a zvolíme příslušnou barvu, která se nám líbí. Následně klikneme postupně na jednotlivé objekty, které obarvíme touto barvou. Rozdíl je v rychlosti, protože není třeba nejprve daný objekt označovat - vybarvovat můžeme ihned. Navíc se stane ale jedna podstatná skutečnost, která tento nástroj na jednu stranu trochu znevýhodňuje - vybarvené objekty jsou zkopírovány. Ověříme si to tak, že libovolný přebarvený objekt skusíme přesunout - zjistíme, že jsou zde objekty dva. Jeden s novou barvou a pod ním objekt se starou barvou. To je třeba mít na paměti. My tohoto efektu ale využijeme pro kopírování našeho prvního obdelníku. Vybereme si nástroj Výplň a klikneme na první obdelník. Tím se vytvoří kopie. Protože se ale díváme (jakoby) zhora - vidíme pouze jeden obdelník.

5. Přechod

Vybereme nástroj pro výběru a klikneme na obdelník. Označí se těmito body:



Asi chápeme, že příslušné šipky je možné přesouvat příslušným směrem a tak měnit rozměr obdelníku. Nejprve ale změníme barvu na bílou a pak upravme obdelník, aby byl výsledek následující. Pracujeme hlavně s myší.

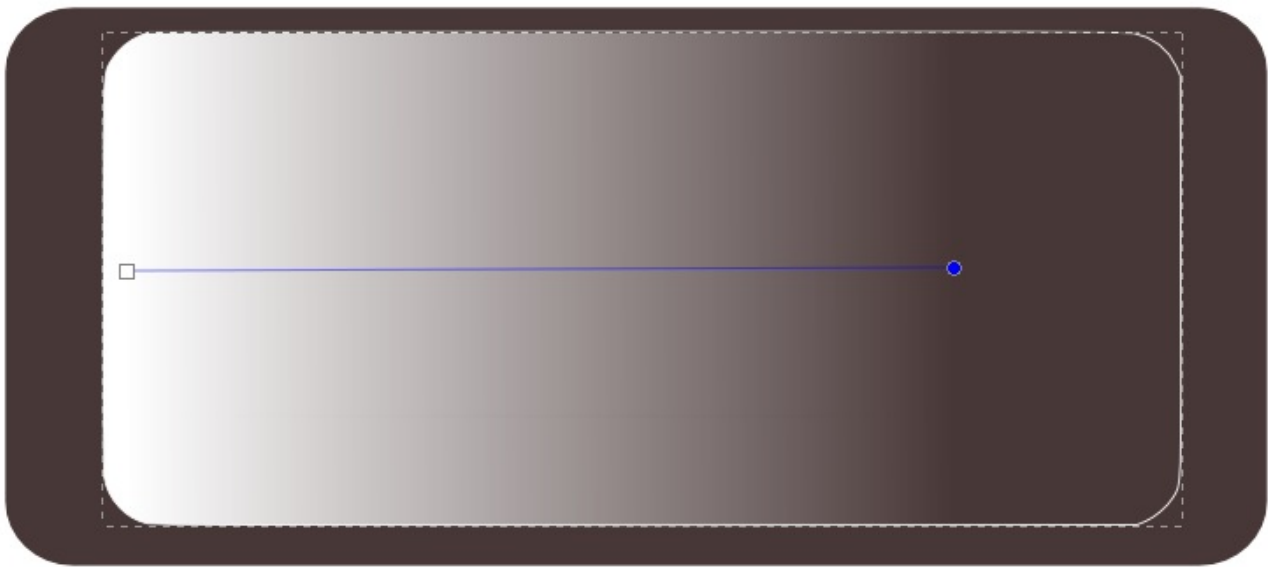


Nyní přestoupíme k nástroji Přechod:

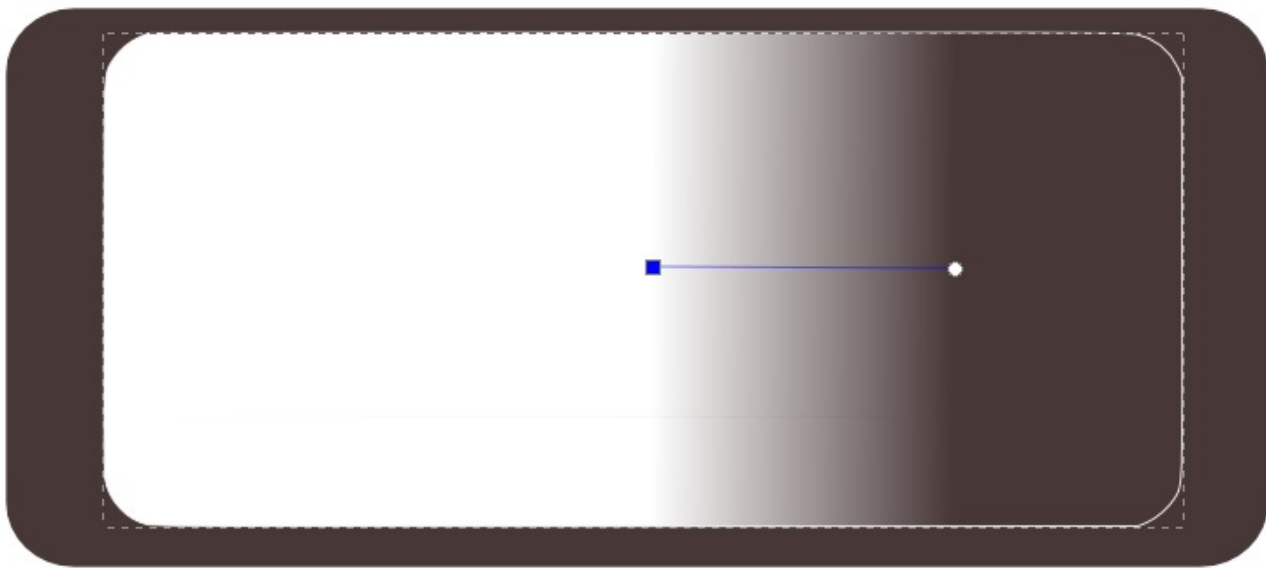


Nástroj vybereme a rovnou vyzkoušíme. Je třeba si osvojit správný postup:

- kliknu na jedno libovolné místo objektu (v našem případě nalevo bílého obdelníku) a myš držím
- přesouvám myš na jiné místo (v našem případě napravo) - zobrazuje se náhled přechodu
- jakmile jsem s umístěním stínování spokojen, myš pustím



- dále mohu upravovat body stínování prostřednictvím myši. Já přesunu levý editační bod doprava



- tlačítkem ECS ukončíme kreslení a je vymalováno :-)

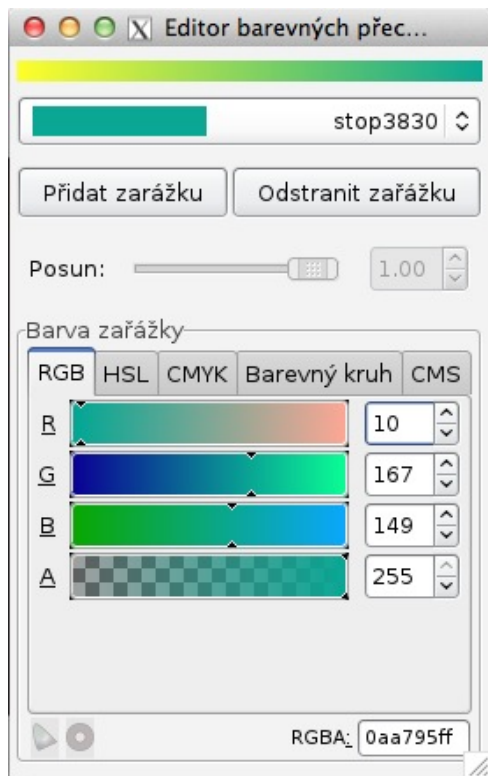
Nyní si ale všimneme další věci. Vyzkoušíme přesunout malý obdelník mimo velký a zjistíme, že přechod funguje pouze mezi bílou barvou a neviditelnou barvou. Jestli chceme vytvořit přechod mezi dvěma barvami, musíme nástroj Přechod nastavit. Jdeme na to.

6. Nastavení přechodu.

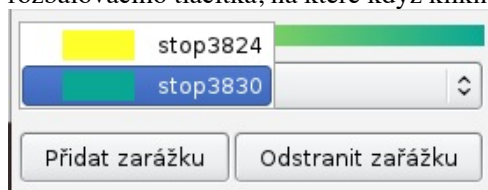
Nastavení parametrů přechodu se děje ve speciálním okně, které se otevře kliknutím na tlačítko Úpravy, které se nachází pod horní nástrojovou lištou - je nutné mít zapnutý nástroj Přechod.



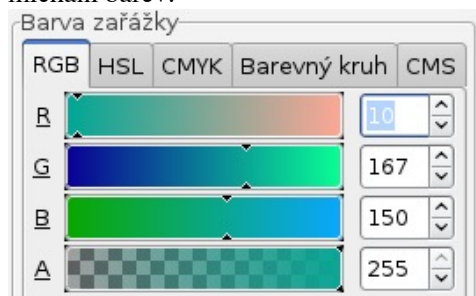
Okno vypadá následovně:



Barvy jsou zde chápány a popisovány jako ZARÁŽKY. Počet zářek je v základu nastaven na dvě, ale je možné přidávat libovolný počet nových zářek. Abychom nastavili jednotlivé zářky, je nutné je nejprve vybrat. Děje se to prostřednictvím rozbalovacího tlačítka, na které když klikneme, zobrazí se všechny zářky, které v daném přechodu používáme:



Klikneme nejprve na první (v mém případě žlutou) zářku a přejdeme k jejímu nastavení. Doporučuji ponechat RGB pro míchání barev:



RGB je zkratka anglicky pojmenovaných barev - uhodnete jaké? (Red, Green, Modrá). Množství jednotlivých barev udáváme posunutím ukazatele na barevné škále:



nebo číselně. Doporučuji pro začátek hrát si s posuvnými ukazateli.

Poslední parametr je Alfa kanál - neboli hodnota průhlednosti. Číslo 255 znamená, že barva bude zcela vidět.

Jakmile nastavíme jednu barvu - zářku, vybereme druhou a nastavíme parvu pro tuto druhou.

Výsledek je pak mnohem zajímavější.



Se všemi nástroji si nyní hrajte a vytvořte se třeba záložku do knihy nebo rámeček pro vizitku. Co vás nyní napadne, můžete realizovat. Tak do toho.