



Kraj Vysočina



Téma: Nástroje Corel PHOTO-PAINTU -16. díl

Vypracovala: Ing. Jana Wasserbauerová

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.



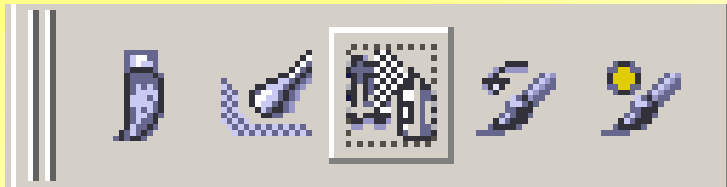
Kreslení základních tvarů

- Nástroj Obdélník, Elipsa a Mnohoúhelník
- Kreslíme nástroje obdobně jako v CorelDRAW
- Prostřednictvím panelu vlastností nastavujeme: výplň, obrys tvaru, vypínáme výplň, tloušťku obrysové čáry, průhlednost objektu, zaoblenost obdélníku, režim malby, vyhlazení hran obrazu...

Nástroj čára

- Nachází se ve stejné skupině jako nástroje předcházející.
- Umožňuje kreslit čáry pod libovolným úhlem
- V Panelu vlastností nastavujeme tyto základní parametry:
 - Šířka
 - Průhlednost
 - Režim malby
 - Vrcholy tvaru

Nástroje pro malbu, efekty, klonování, nanášení obrázků



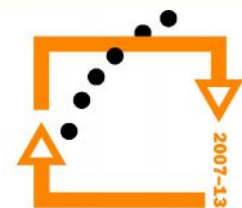
- Tato skupina se nachází v jednom společném panelu nástrojů. Jde o kreativní nástroje
- Patří sem nástroje: Malba, Efekt, Klonování, Nanášení obrázku

Nástroj MALBA

- umožňuje kreslení od ruky
- zvolit barvu
- K dispozici několik nástrojů pro malbu:
 - Malířský štětec
 - Stříkací pistole
 - Sprej
 - Tužka
 - Kuličkové pero
 - Kaligrafické pero
 - Fix
 - Tlustý fix
 - Zvýrazňovač
 - Křída
 - Krejon
 - Uhel
 - Pastel
 - Vodové barvy
 - Umělecký štětec

Nástroj MALBA

- Tyto nástroje realisticky napodobují různé typy pomůcek pro malbu, simulují typy malířských technik.
- Malování se symetrií – typ symetrie si vybíráme z panelu nástrojů Pruh Symetrie (OKNO/Panely nástrojů). Symetrie existuje ve dvou režimech:
 - Radiální – kreslí body okolo středu kresby
 - Osová – kreslí identické tahy štětce v obraze ve vodorovném či svislém směru



Nástroj Efekt

- Postup práce je stejná jako u nástroje Malba. Existuje 12 základních vlastností nástroje:
 - Rozmazat – rozmazáváme části obrazu přes které přejedeme myší
 - Rozmazat oběma směry – rozmazává části obrazu ve více směrech najednou.
 - Jas – lokálně zvyšuje či snižuje jas v obraze
 - Kontrast – upravuje kontrast obrazových bodů
 - Odstín – různými způsoby upravujete odstín obrazových bodů.
 - Nahradit odstín – po volbě barvy na paletě tímto nástrojem nahradíte barvu na obraze zvolenou barvou
 - Houba – lokálně zvyšuje nebo snižuje sytost barev obrazu
 - Nádech – podle zvolené barvy na paletě měníte nádech barev v obraze
 - Vytvořit přechod – změkčuje přechod mezi rozdílnými barvami v obraze
 - Zaostřit – provede lokální zostření obrazu
 - Zamlžit – vyhlazuje přechody mezi rozdílnými barvami
 - Zesvětlit/ztmavit – umožňuje lokální ztmavování a zesvětlení obrazu

Nástroj Klonování

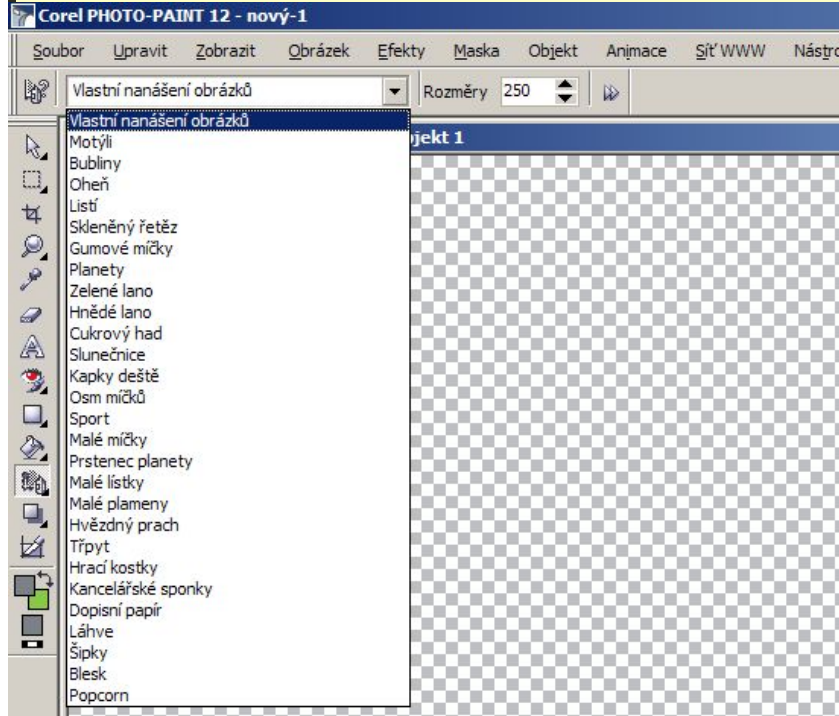
- Umožňuje duplikovat různé části obrazu do téhož obrazu či jiného obrazu. Vlastnosti:
 - Klonovat – nástroj základního klonování
 - Klonovat – impresionismus – provádí efekt podobný impresionistické technice
 - Klonovat-Pointilismus – provádí efekt podobný technice pointilismu.
 - Klonovat z uložené verze – lokálně obnovuje části obrazu z naposledy uložené verze programu
 - Klonovat z výplně – nanáší na obraz aktuální barvu výplně

Nástroj Klonování

- Klonovacími nástroji můžete opravovat poškozené oblasti obrazu, vytvářet umělecké efekty a přenášet výplň z jednoho místa na druhé.
- Postup:
 - Z panelu vlastností vyber tvar hrotu (případně:Okno/Ukotvitelné panely/Nastavení štětce)
 - Klepnutím pravého tlačítka myši definuj místo snímání
 - Přesuň myš na cílové místo a zároveň měj stisknuté levé tlačítko myši

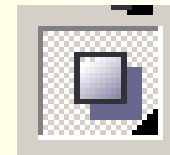
Nástroj nanášení obrázků

- umožňuje nanášet sady obrázků za sebou
- Podrobné nastavení a vlastnosti na Panelu vlastností



Nástroj Stín objektu

- Umožňuje přidat dva typy stínu:
 - Ploché
 - Perspektivní



Nástroj zpět

- Skupina nástrojů slouží k lokálnímu zrušení provedených změn, k odstraňování částí obrazu či k záměně barev v obraze. Obsahuje tyto nástroje:
 - Zpět místně
 - Guma
 - Nahrazení barev

Zpět místně

- Slouží k lokálnímu obnovení obrazu
- Je nutné obraz před změnou uložit

Guma

- stírá body obrazu a nahrazuje nastavenou barvou papíru

Nahrazení barev

- Nahrazuje nastavenou barvu malby nastavenou barvou papíru

Nástroje výplňové

- Objekty lze vyplňovat: barvou, přechodovou výplní, bitmapou, texturou.
- Výplň barvou: barvou lze vyplnit celý objekt nebo jeho část pomocí maskovacích nástrojů.
- Přechodová výplň: barevný přechod je definován jako těsně navazující barevné odstíny, měnící se od barvy malby po nastavenou barvu papíru. (Nástroj interaktivní výplň)

Nástroje výplňové

- Rastrové výplně: vyplňuje objekty rastrovými objekty
- Texturové výplně: textura je speciální druh uměle vytvořeného rastrového obrazu. Věrně napodobuje okolní svět, zejména přírodní materiály (dřevo, kámen, oblaka), proto jsou velmi vhodné na vytváření podkladových materiálů.

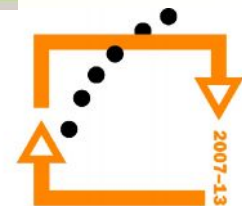
Cvičení

1. Spustíte program Corel Photo Paint. Otevřete soubor Kotě.jpg ze složky Grafika.
2. Nejprve upravte pozadí obrázku pomocí nástroje **Klonování**. (viz. Předloha)
3. Potom pomocí nabídky **Obrázek / Upravit / Vylepšení** kontrastu automaticky vylepšíte kontrast obrázku.
4. Zvolte nástroj **Nanášení obrázku** z nástrojové lišty a v panelu **Vlastností** vyberte Typ štětce Popcorn. Do mističky kotěti namalujte hromádku popcornu.
5. Změňte v panelu **Vlastností** Typ štětce Sport, Rozměry nastavte na hodnotu 250 a namalujte kotěti míček na hraní
6. V panelu Nabídek zvolte **Efekty/Netradiční/Rámeček**. Zvolte barvu rámečku v kartě Úpravy podle předlohy, rovněž okraje nastavte podle předlohy.
7. V panelu **Nástrojů** zvolte Text a velikostí 96 pt, typ písma Comic Sans, červenou barvou napište do spodního okraje rámečku Kočka domácí.
8. V panelu **Nabídek** zvolte nástroj **Efekty / 3D efekty / Zkroucená stránka**. Barvu zkroužení zvolte světle zelenou, barvu pozadí tmavě šedou, zvolte levý horní roh, směr vodorovný, papír neprůhledný, šířku a výšku nastavte na 50 %.
9. Soubor uložte do svých složek pod názvem Kotě po úpravě. jpg.

Výsledek



Kočka domácí



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

Konec prezentace

