



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

# POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

Název šablony: III/2-1, Výuka IVT na 2. stupni – počítačová grafika

Číslo a název projektu: CZ.1.07/1.4.00/21.3443,  
Krok za krokem na ZŠ Želatovska ve 21.století

Název školy: ZŠ Přerov, Želatovska 8, 750 02, Přerov I. – Město

Číslo šablony: VY\_32\_INOVACE\_15

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: květen 2013

Ročník: sedmý

Vzdělávací oblast: základy práce s počítačovou grafikou

Anotace: aplikace a vytvoření fotomontáže v editoru Photofiltre

*Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky*



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## Metodický pokyn:



- a) stáhněte si libovolné 2 obrázky z internetu nebo je vyfoťte digitálním fotoaparátem nebo mobilem (nejlépe 1 zvíře a 1 přírodní objekt)
- b) otevřete si je v rastrovém freewareovém editoru Photofiltre
- c) postupujte přesně dle postupu, výsledný obrázek uložte dle pokynu vyučujícího

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

# Montáž - vyřezání a spojování obrázků



### A. Vyříznutí kočky



**1. proved'te rychlý výběr pomocí lasa (výběr - zvolit tvar - laso)**

Můžete nechat okolo kočky malý okraj

**2. Menu: Úpravy / Optimalizované oříznutí výběru**

- Najít ohraničení : Odchylka 15, Oběma směry
- Efekt : Vyhlazování
- vytvořit nový obrázek

**3. Zvolte si štětec (v bočním menu)**

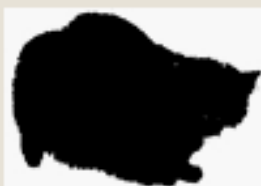
(kulatý, malý, bílý)

Vymažte štětcem zbytek pozadí, které zůstalo okolo kočky: podobně jako gumou

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



### B. Vytvořte z obrázku masku



#### 1. Zduplikujte obrázek "vyříznuté" kočky

(Obrázek / Vytvořit kopii nebo Ctrl+U)

Tato kopie bude použita pro vytvoření masky

#### 2. Menu : Obrázek / Průhledná maska

Bílá, Odchylka 0, Vyhlazování

Zkopírujte tuto masku

(Úpravy/Kopírovat nebo pravý klik+kopírovat nebo CTRL+C)

Vyberte obrázek "vyříznuté" kočky

#### 3. Úpravy / Vložit jinak / Slepit / Vpravo

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### C. Přilepení připojené masky



**1. Zvolte obrázek "oblouku" a zkopírujte ho**

Ta kopie bude potřeba později pro další výběr části scenerie

**2. Vyberte kočku s maskou**

(B3 výše) > a zkopírujte ji do schránky

**3. Vyberte původní obrázek oblouku,**

a přilepte na něj tu kočku ze schránky:

Menu / Vložit jinak / Vložit s maskou

Kočka je teď v krajině s obloukem ale je moc velká ;  
je potřeba ji zmenšit

**4. Zmenšete velikost kočky tak, že držíte klávesu Shift**

(Shift aby se nezměnily proporce) a  
zmenšujete velikost tažením za jeden roh.  
Zvolte vhodnou velikost a polohu kočky  
tak, že zvíře je dvojnásobek šířky levého pilíře  
oblouku

Menu Úpravy / Odsouhlasit vložení



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### D. Speciální efekty



#### 1. Zvolte původní obrázek (neupravený) oblouku a pomocí lasa

vyberte asi 3/4 levého pilíře oblouku co nejpřesněji; hlavně vyberte jen tu skálu (ne oblohu). Můžete pracovat ve zvětšení 200%

#### 2. Zkopírujte tento výběr

(pravý klik + kopírovat nebo Ctrl+C)  
Výběr pilíře je teď ve schránce

#### 3. Zvolte obrázek oblouku s kočkou a přilepte

vybraný kus pilíře před kočku, tak aby pasoval přesně na původní pilíř. Kočka vypadá jako by ležela za pilířem. A ten malý turista na levo ji pozoruje.

#### 4. Menu Úpravy / Odsouhlasit vložení



## Použitá literatura a zdroje:

[cit. 2013-05-15] dostupné na:

**<http://photofiltre.suewebik.net/montaz.html>**

Obrázky vyrobeny metódou printscreen a úpravou v grafickém editoru Photofiltre.