



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 Želatovská ve 21.století

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

Číslo šablony: VY\_32\_INOVACE\_17

Autor: Mgr. Jaromír Školoudík, Ph.D.

Datum (období) tvorby: duben 2013

Ročník: osmý

Vzdělávací oblast: základy práce s počítačovou grafikou

Anotace: tvorba horkovzdušného balónu ve vektorovém editoru Zoner Callisto 5

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



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## Metodický pokyn



- a) Otevřete nový dokument dle postupu a šablony v Zoner Callisto 5
- b) postupujte přesně dle postupu, výsledný objekt uložte dle pokynu vyučujícího



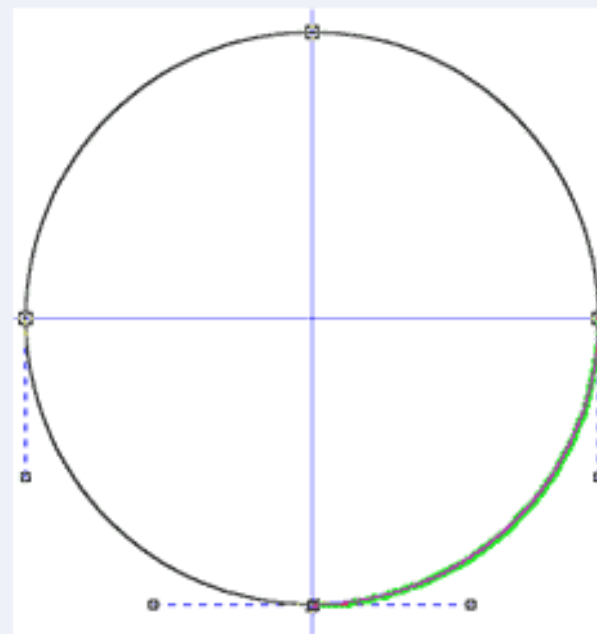
## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

# Horkovzdušný balón

S  
I  
Z  
V

### 1. Nakreslení obrysu balónu

- 1.1.** Nejprve se nakresle kružnici doprostřed stránky. Pro další úpravy převedte kružnici na křivky. Vyberte si **Tvarovací nástroj** a zvolte dolní bod kružnice.



Z  
O  
V  
K  
O

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

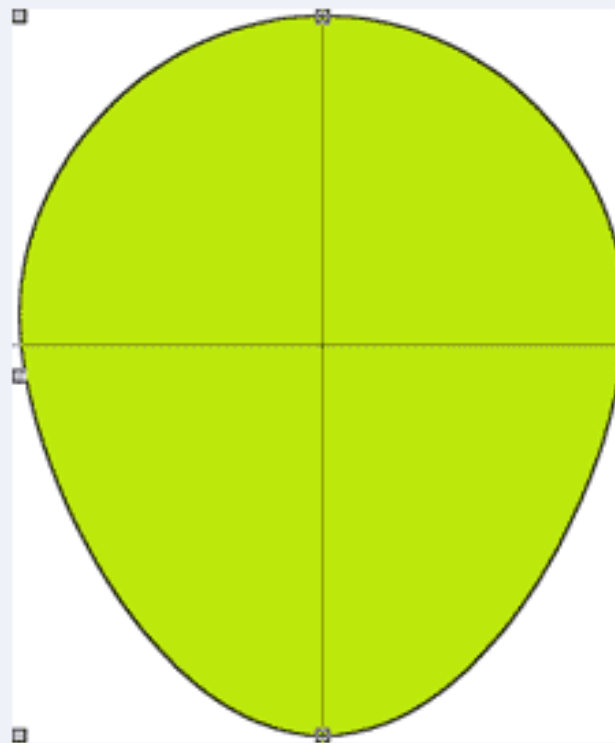




## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



**1.2.** Tažením zvoleného bodu vytvořte z kružnice tvar balónu a vyplňte ho vhodnou barvou a tenké orámování.

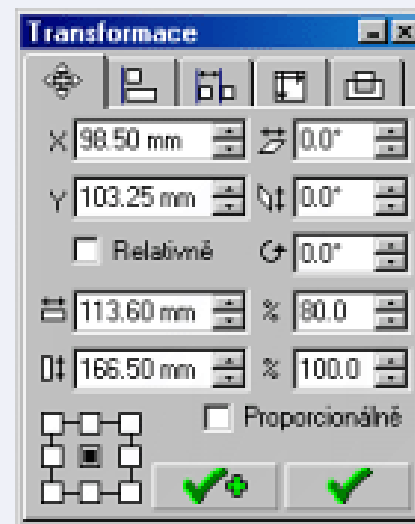




## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 2. Vytvoření pruhů

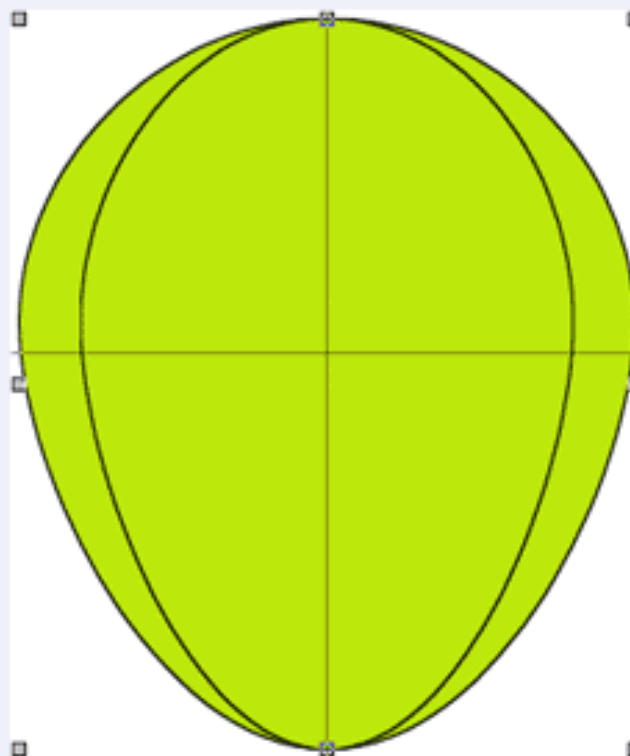
2.1. Pruhy vytvoříte ze základního tvaru pomocí transformací. V galerii **Transformace** nastavte šířku na 80% původní hodnoty, a klikněte na





## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

2.2. Nyní máte vytvořenou zúženou kopii původního objektu.

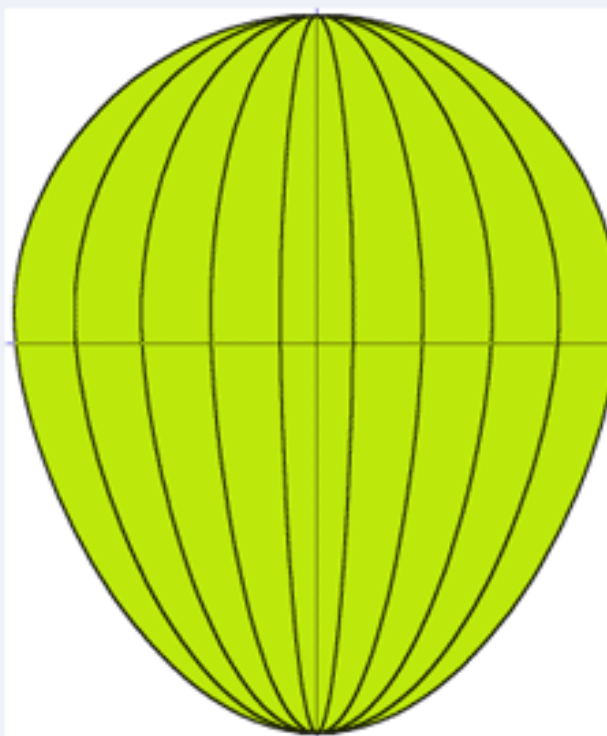


*Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky*



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

2.3. Obdobným způsobem vytvořte další kopie v šíři 58%, 35% a 12%.





## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

2.4. Nyní vyplňte pruhy barvami a odstraňte obrysy.



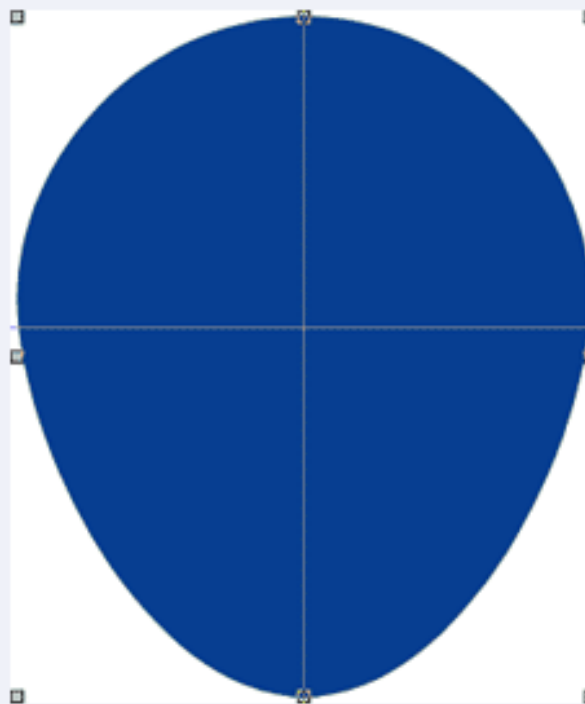




## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 3. Vytvoření prostorového dojmu

**3.1.** Nejsnadnější cestou k vytvoření prostorového dojmu je použití transparentní kruhové výplně. Vytvořte kopii původního tvaru balónu a vyplňte jí tmavě modrou barvou.





## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

3.2. V galerii **Průhlednost** zvolte kruhovou a po kliknutí na tlačítko **Editace** a nastavte následující parametry: střed průhlednosti posuňte na 30% v horizontálním i vertikálním směru. Přechod průhlednosti nastavte od 25% v počátku do úplné průhlednosti (100%) a její střed na pozici 32.

**Průhlednost**

Typ  Kruhová

Střed

Horiz. 30 %

Vert. 30 %

Úhel 0°

Kroků 400

Transformovat s objektem

Náhled

Aktivní

Pozice 32

25% 100%

Přidat Smazat Smazat vše

OK Storno



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

3.3. Po aplikování průhlednosti bude obrázek vypadat takto:

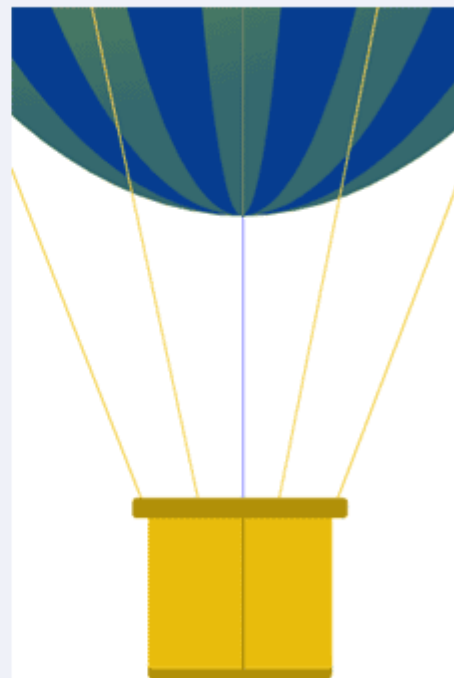




## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 4. Kresba balonového koše

- 4.1. Nyní nakreslíme jednoduchý balonový koš ze 3 obdélníků se zakulacenými rohy a úchytná lana jako jednoduché čáry.

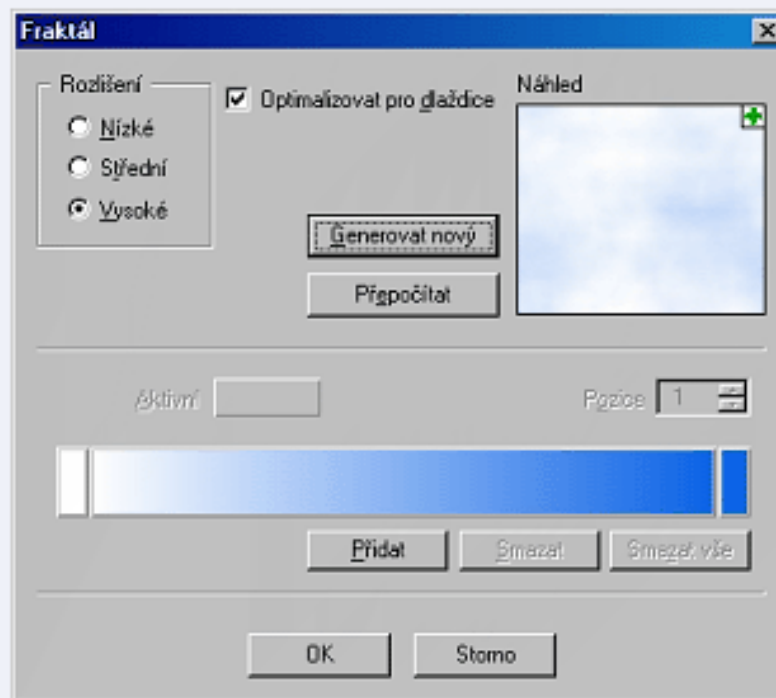




## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### 5. Modrá obloha

**5.1.** Oblohu vytvoříte pomocí obdélníku s fraktálovou výplní. Nejprve nakreslete obdélník a v galerii **Výplň** zvolte Bitmapová. Kliknutím na tlačítko Fraktál... se zobrazí dialog pro bastavení parametrů fraktálu. Vyberte modrou a bílou barvu fraktálu. Klikněte na tlačítko **Generovat nový** dokud si nevyberete vhodnou výplň.





## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

**5.2.** Po aplikace fraktálu na obdélník ho posuňte zcela dozadu - stisknutím Ctrl+PageDown nebo volbou z menu Objekty | POřadí objektů | Úplně dolů. A nový balón je na obloze!



## Použitá literatura a zdroje:

[cit. 2013-04-05] dostupné na:

**C:\Program Files\Zoner\Callisto 5  
FREE\HowTo\balon\index.htm  
(tutoriál aplikace)**

Obrázky vyrobeny metodou printscreen a úpravou v grafickém editoru Photofiltre.