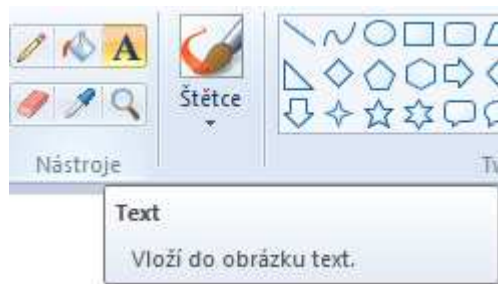


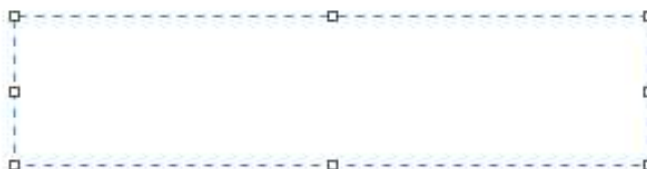
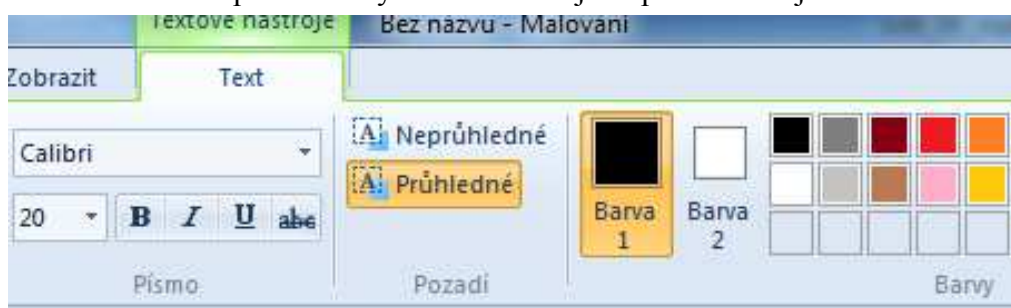
## Malování IV

### Text v obrázku

Malování je program určený pro malování. Pro psaní textů existují jiné, mnohem lepší programy. I v Malování máme možnost určitým způsobem vložit text. Důležité je uvědomit si, že jednou vložený text už program chápe jako obrázek, proto ho nelze dodatečně upravovat. Například pokud napíšeme slovo s pravopisnou chybou a neopravíme je hned, většinou je nejlepší chybné slovo celé smazat gumou a napsat znovu správně.



Když po vybrání nástroje **Text** klepneme kamkoliv do kreslicí plochy, objeví se obdélník s kurzorem a můžete začít psát. Měl by se zároveň objevit panel nástrojů **Text**.

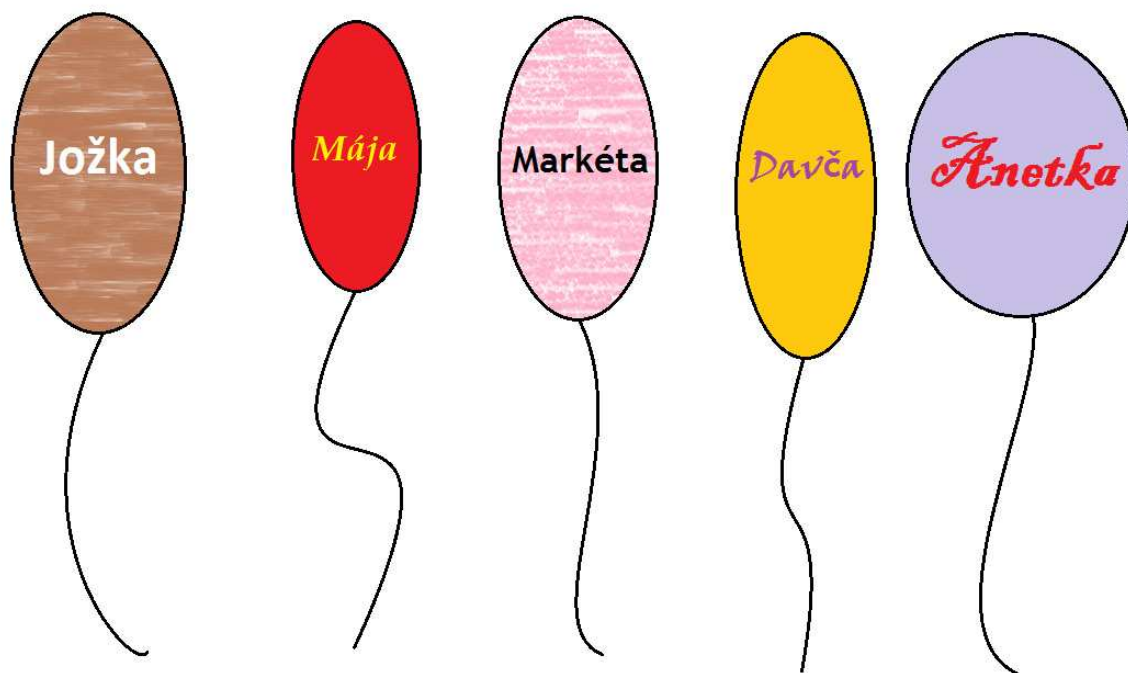


Panel nástrojů **Text** obsahuje standardní prvky používané v ostatních programech Microsoft Office, jako je druh, velikost písma, tučné písmo, kurzíva a podtržení. Navíc můžeme (podobně jako u nástroje Výběr) nastavit průhlednost pozadí

*Upozornění: Abychom mohli panel nástrojů **Text** zobrazit, musíme mít na kreslicí ploše aktivní textové pole (čili obdélník, ve kterém vám bliká kurzor). V opačném případě bude tato volba potlačená, nebude ji možné vybrat.*

*Úkol: Nakresleme balónek z pouti a pětkrát ho zkopírujete. Je to velmi jednoduchá kresba, kterou budeme mít hotovou za chvíli. Potom každý balónek věnujme někomu ze třídy.*

*Poznámka: Vpisujeme text do uzavřeného prostoru a chceme ho zarovnat doprostřed? Napišme si text nejprve někde bokem a teprve potom ho označte klasickým nástrojem pro označování a přenesme dovnitř.*

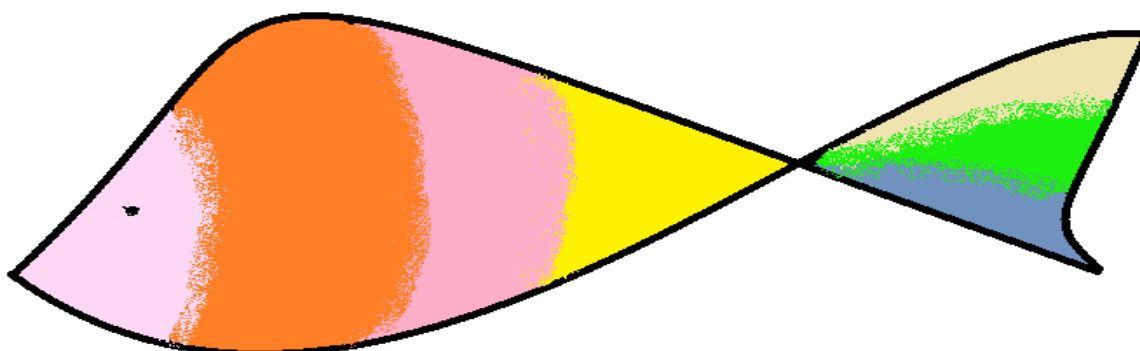
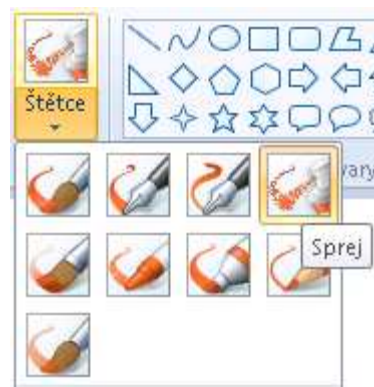


*Poznámka: Vložený text už je obrázek, nemůžeme ho tedy dodatečně upravovat.*

Při vybarvování prostoru s textem se často stane, že barva nevetteče do všech částí (například při použití písmene O). Použijme lupu a dobarvěme i tyto prostory.

### **Stínování**

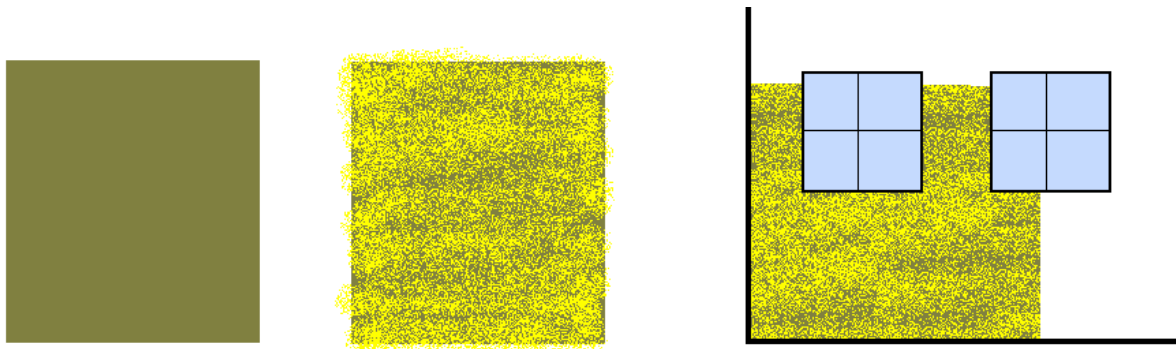
Zvláště při překreslování obrázku podle předlohy často zjistíme, že přednastavené „čisté“ barvy působí dost jednoduše a nevypadají moc realisticky. Například u povrchů duhových ryb můžeme kreslit pouze svislé pruhy a je škoda, že přechod mezi barvami je ostrý. Přechody je možné zjemnit tak, že v lupě nepravidelně vytečkujeme do jedné barvy několik teček druhé a naopak. Použijeme k tomu nástroj **Sprej**.



## Vícebarevná textura

Existuje ještě jedna metoda jak jednoduché barvě dodat trochu na zajímavosti. Mohli bychom sprejem do barvy rozprsknout druhou barvu. Naneštětí se sprejem nemůžeme trefovat jenom na dům, vždycky bychom postříkali i kresbu kolem, okna a podobně.

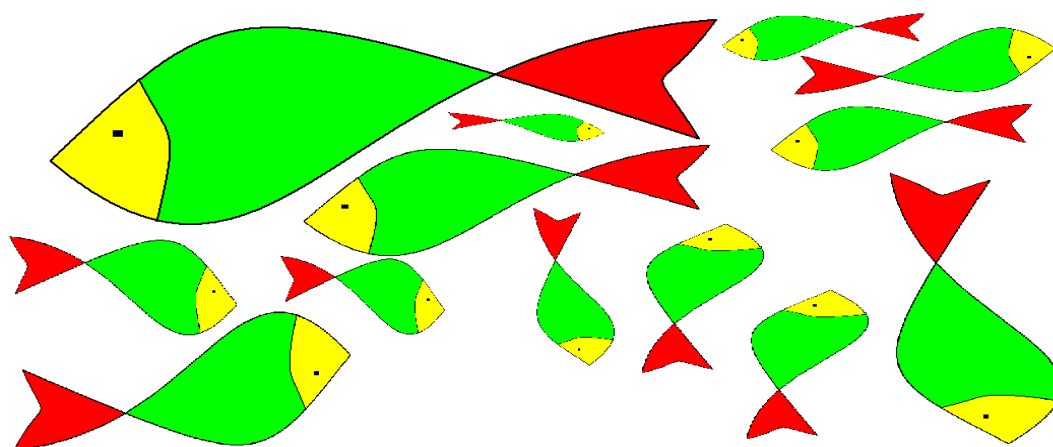
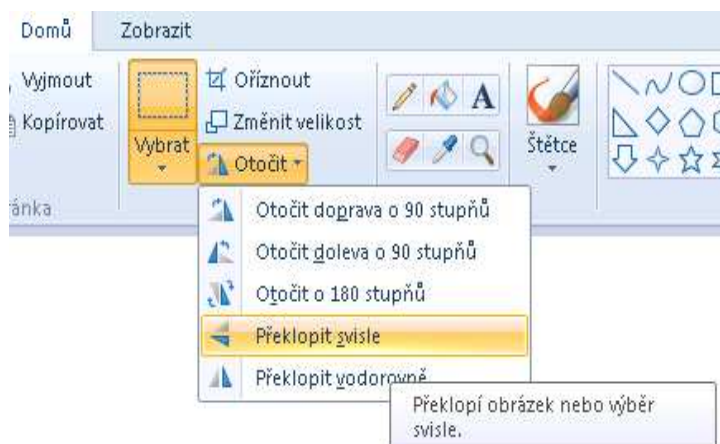
Proto si povrch (texturu) nakreslíme někde bokem. Nejprve nakresleme obdélník jednou barvou a sprejem s největším rozptylem do ní pokud možno pravidelně rozprsknete druhou barvu. Objekt vybarvujte tak, že budete kopírovat kousky textury a klást je vedle sebe (nebo i přes sebe) jako dlaždice.



*Poznámka: I zde platí stejná poznámka jako v předchozím případě. Vyrobit texturu je celkem jednoduché a rychlé, ale kopírovat ji na místo s nepravidelnými okraji je celkem dřina. Na druhou stranu touto technikou je možné zvláště u povrchů budov dosáhnout hodně dobrých výsledků.*

## Překlopení, otáčení

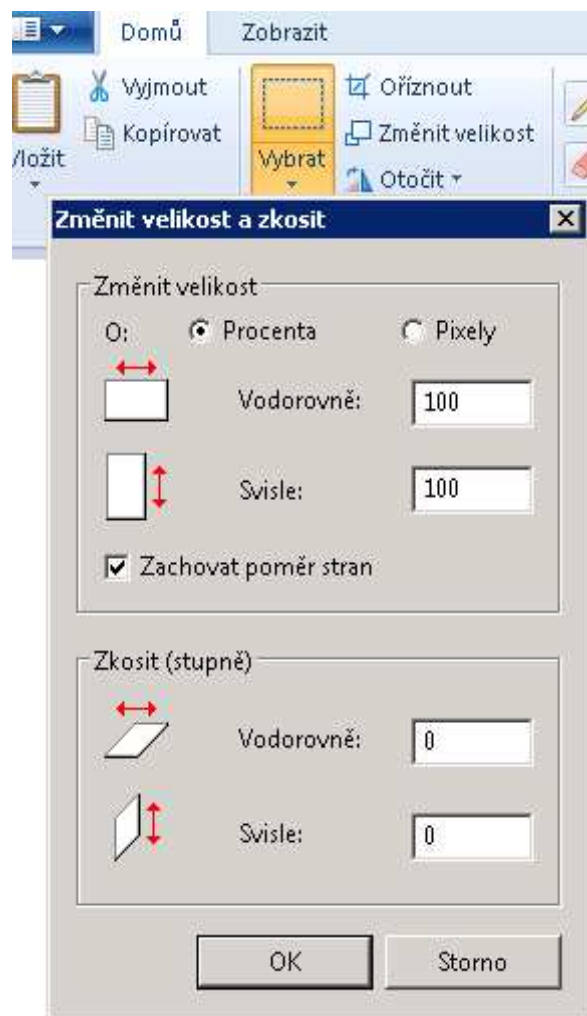
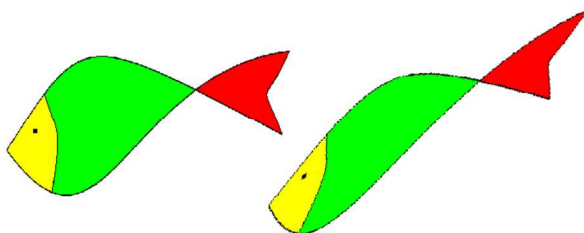
Naším úkolem bude nakreslit rybičku. Nakreslenou rybičku označme a několikrát zkopírujme (vytvoříme hejno). Když pak některou rybičku označíme, můžeme v hlavní nabídce **Domů** vybrat položku **Otočit**.



### Zkosení, změna velikosti

Program Malování sice umožňuje změnit velikost i zkosení, nicméně vzhledem k velmi špatné kvalitě výsledku (způsobené samou podstatou rastrového kreslení) není dobré tyto nástroje používat příliš často.

Zkosení či změny velikosti dosáhneme tak, že vybraný objekt označíme a v nabídce **Změnit velikost** zvolíme položku **Zkosit**.



### Rozvržení obrázku

Při tisku často dochází k situaci, kdy nakreslíme obrázek a až těsně před tiskem zjistíme, že se nám nevejde na papír, a tudíž že ho musíme buď přepracovat, nebo vytisknout pouze jeho část. Abychom se vyhnuli této nešťastné situaci, je dobré hned na začátku nastavit rozměry obrázku. Velikost obrázku se nastavuje například pomocí malých čtverečků v rozích a uprostřed stran, ale někdy je daleko výhodnější nastavit šířku obrázku přesně.

V nabídce **Změnit velikost a zkosit** vyberme položku **Změnit velikost**.

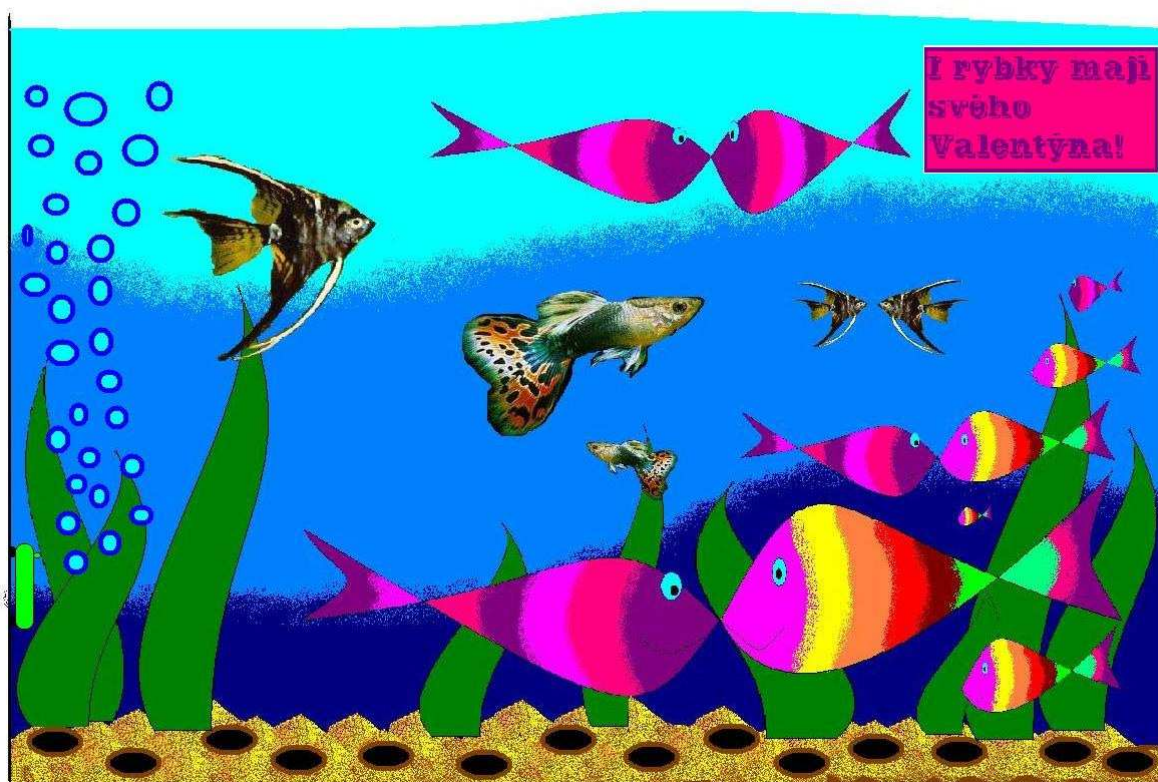
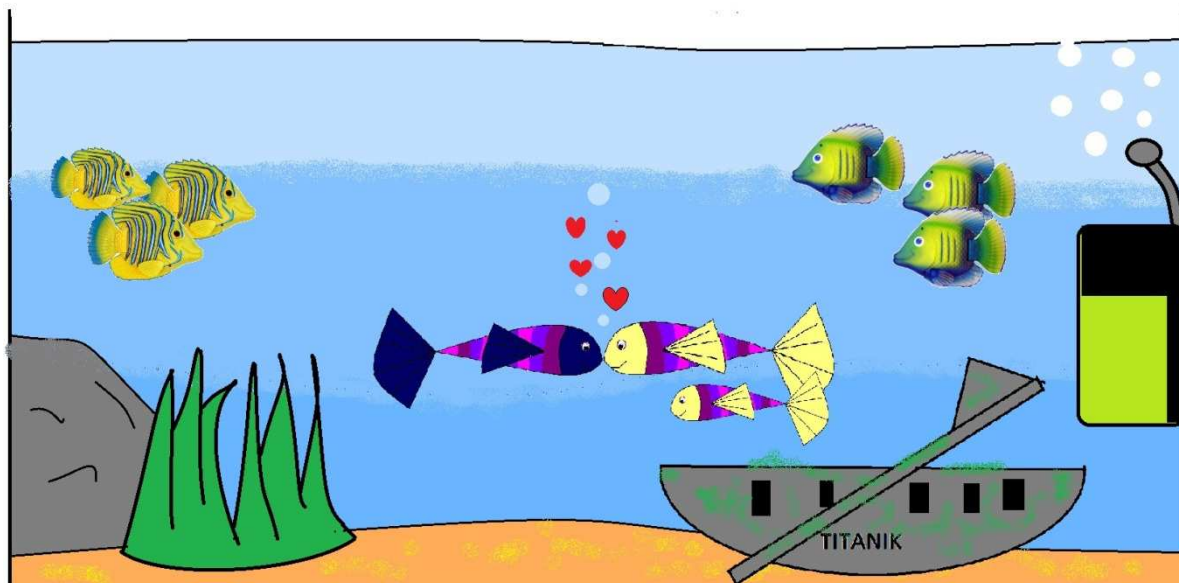
*Poznámka: V rastrovém kreslení není moc dobré měnit velikost obrázku, zvláště zvětšovat. Přibližnou velikost obrázku nastavíme pomocí čtverečků v rozích stran, přesnou v nabídce **Změnit velikost a zkosit - Změnit velikost**.*

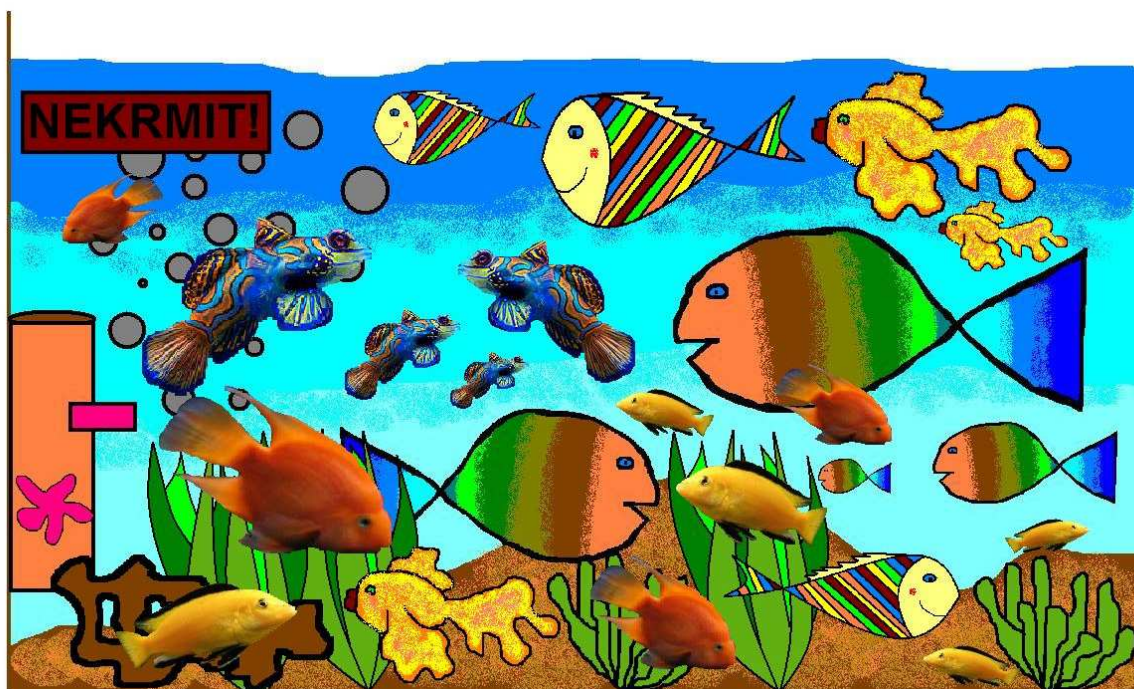
Šířku a výšku obrázku je možné nastavit v několika jednotkách. Buď v procentech nebo obrazových bodech (pixelech)..

Pixel je bod na obrazovce. Můžeme si ho představit jako jeden čtvereček, který vidíme při velkém rozlišení v lupě. Pokud máme nastavený papír formátu A4 a standardní okraje (21 cm x 29,7 cm), pak se nám mezi ně přesně vejde obrázek šířky 645 pixelů a výšky 980 pixelů. Nebo můžeme zvolit druhou možnost - zaměnit rozměry výšky a šířky a před tiskem si nastavit orientaci papíru na šířku.

*Úkol: Nastavme si rozměr obrázku tak, abychom mohli tisknout na papír rozměru A4. Pak na tento papír nakresleme obrázek s názvem Akvárium.*



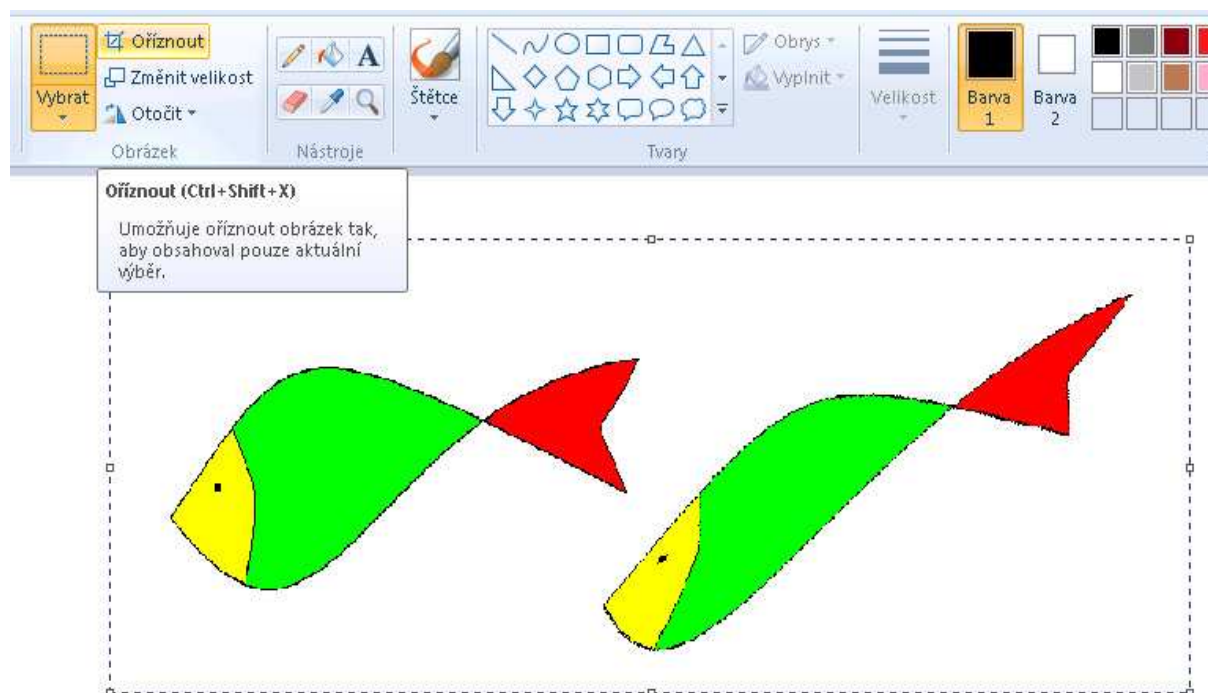




### Velikost obrázku

Vždy se snažme ukládat hotové obrázky tak, abychom neukládali prázdné místo. Pak dochází zbytečně k situacím, kdy má výsledný obrázek značnou velikost.

Vybereme jen to, co chceme, aby na obrázku bylo, a potom použijeme nástroj **Oříznout**.



*Pečlivě prostuduj celý text a pokus se zodpovědět otázky ke shrnutí opakování:*

- 1. Jakým způsobem se v programu Malování vkládá text?*
- 2. Jak se chová text vložený do obrázku?*
- 3. Lze vložený text dodatečně upravovat (měnit font, velikost barvu...)?*
- 4. Jak použít techniku stínování? Ve kterých případech je pro použití vhodná?*
- 5. Jak překlopit či otočit část obrázku, resp. celý obrázek?*
- 6. Jak zkosit část obrázku, resp. celý obrázek?*
- 7. K čemu lze použít nástroj Sprej?*
- 8. Jak lze změnit velikost obrázku? Co to jsou pixely?*
- 9. Jak nastavit rozměry obrázku pro tisk na papír formátu A4?*
- 10. Myslíte si, že budete schopni program Malování použít ke konkrétním účelům v budoucím praktickém životě?*