

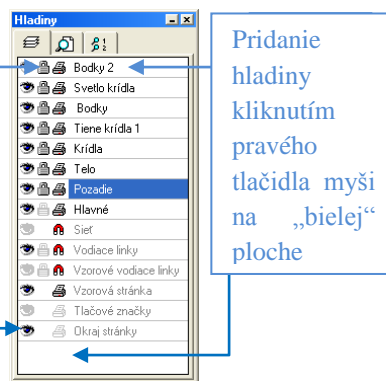
Pracovný list na tému *Objekty a ich tvarovanie vo vektorovej grafike - Lienka*

Po dlhej zime prišla jar. Príroda sa zobúda. A nás poteší, ak nájdeme lienku pre šťastie. Aby sme na šťastie až tak dlho nečakali, lienku si nakreslíme.

1. Vytvorte hladiny pre kreslenie jednotlivých častí lienky. Panel „**Hladiny**“ aktivujte v menu „**Hladiny**“ aktivujte v menu **Galéria** zaškrtnutím voľby **Hladiny**.

Ikona „**Kladka**“ – uzamyká hladinu pred akýmikoľvek úpravami


Ikona „**Oko**“ – zviditeľnenie alebo schovanie hladiny





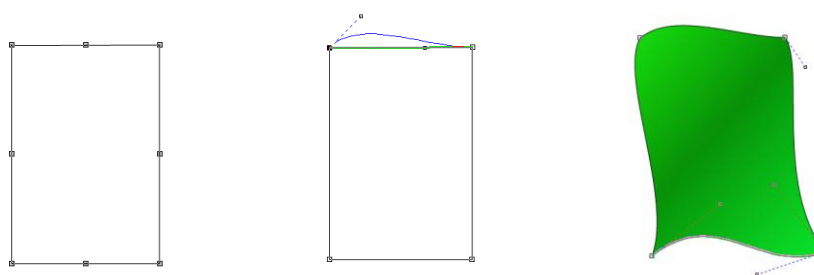
2. V jednotlivých hladinách zakreslite príslušné časti lienky. Príslušné hladiny uzamknite, aby nedošlo k poškodeniu už nakreslených častí.

a) **Hladina „Pozadie“** – základom pre tvar podkladu je obdĺžnik, ktorý vložíte výberom nástroja *Tvary* na základnom paneli nástrojov.

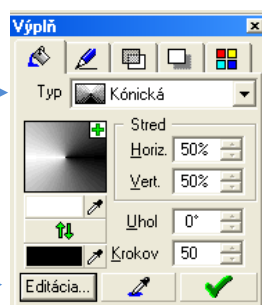


Pomocou nástroja *Tvarovanie objektov*  a nástroja *Prevodu na krivky*

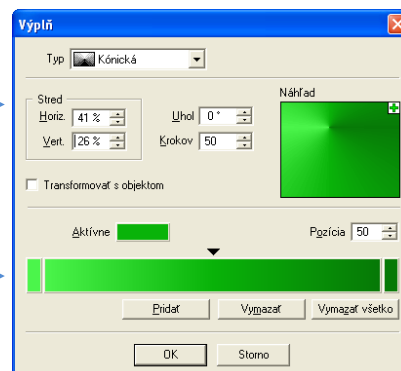
 rozbite obdĺžnik na krivky. Jednotlivé rovné strany obdĺžnika označte a nástrojom  zmeňte na krivky. Smernicami vytvarujte strany obdĺžnika do požadovaného tvaru. Následne upravené pozadie pomocou galérie *Výplň* vyfarbite napríklad takto:







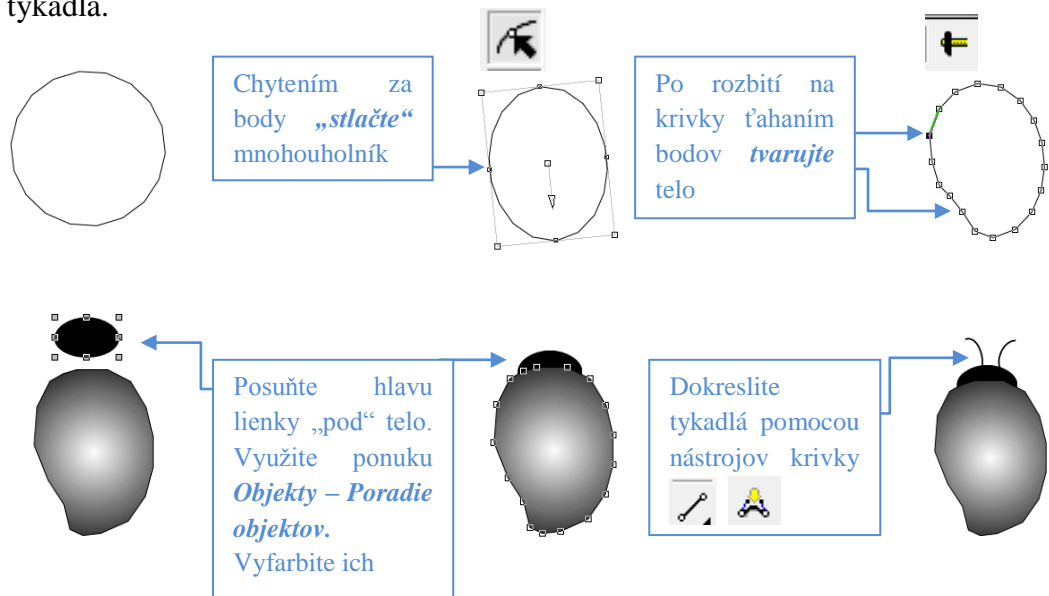
Vyberte typ výplne, v Editácii nastavte farby



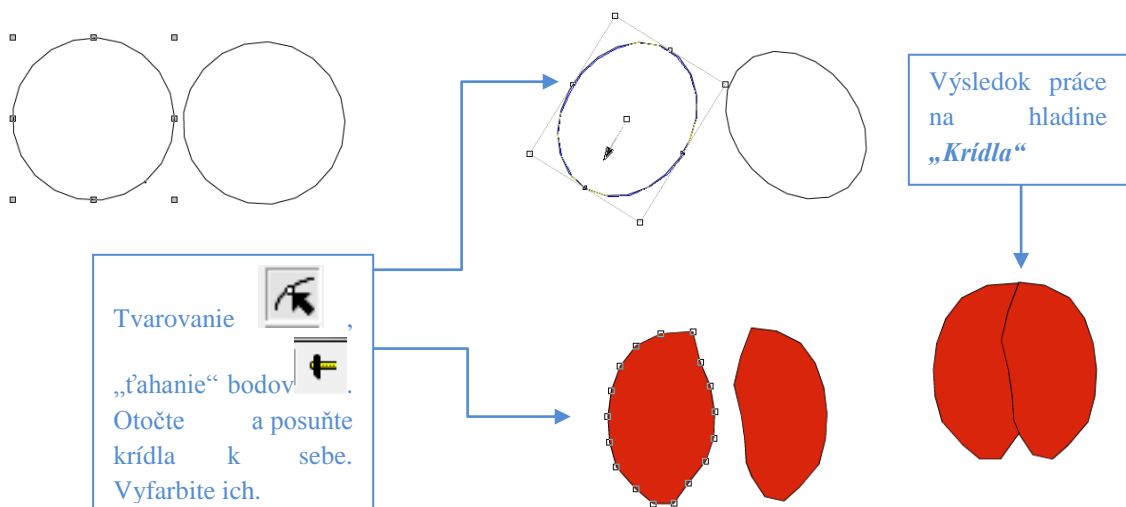
Zmeňte horiz. a vertik. stred, zvolte farby



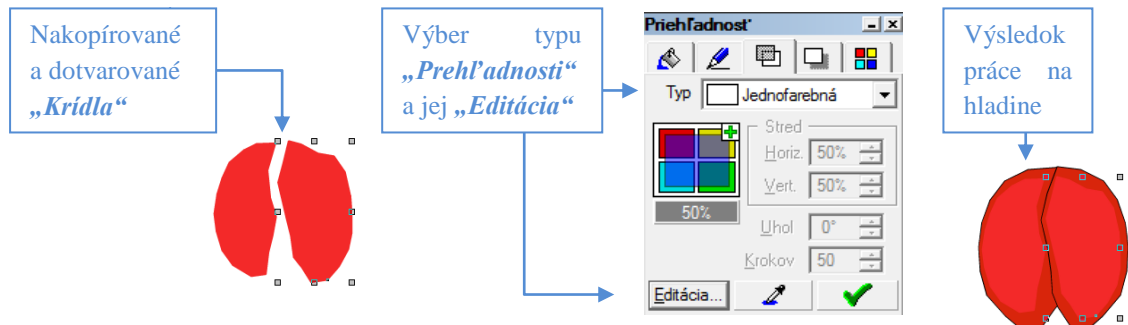
b) **Hladina „Telo“** - vytvorte telo lienky, ktoré pozostáva z dvoch častí – hlavy a samotného tela. Hlava je vykreslená pomocou nástroja *Tvary - Elipsa*  a telo pomocou *Mnohouholníka*  zo základného panelu nástrojov. Jednotlivé časti následne vytvarujte do požadovaného tvaru pomocou nástrojov *Tvarovanie objektov*  a *Prevod na krivky*  a vyfarbite podobne, ako v bode a). Časti hlava a telo posuňte tak, aby sa prekrývali. Dokreslite tykadlá.



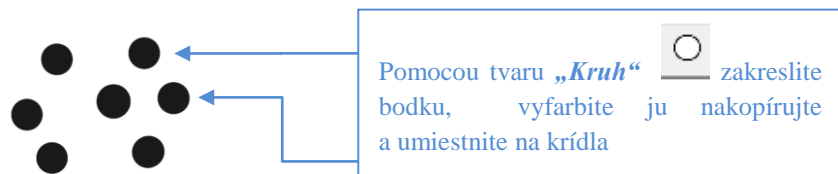
c) **Hladina „Kridla“** – nakreslite vedľa seba 2 mnohoúholníky. Aby boli rovnaké, nakreslite jeden a skopírujte. Vytvarujte ich podobne ako v bode b). Inšpirovať sa môžete predlohou. Vyfarbite obe krídla ako v bode a) . Ak potrebujete súčasne presunúť viacero objektov, využite tlačidlo Shift pri ich označovaní.



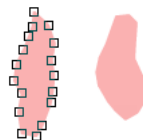
- d) **Hladina „Tiene krídla 1“** – podobne ako samotné krídla môžete vytvoriť aj tiene krídel. Pre zrýchlenie práce nakopírujte základné krídla, ktorých veľkosť zmenšíte a len doupravujete. Pri výplni využite priehľadnosť.



- e) **Hladina „Bodky“** – blížite sa k záveru, a tak je potrebné lienke dokresliť bodky. Aby boli bodky pekne rovnaké, musíte ich nakopírovať. Je už len na vás, či to bude lienka „sedembodková“, alebo iná.



- f) **Hladina „Svetlo krídla“** – táto hladina je už len pre „skrášlenie“ lienky. Priblíženie jej tvaru k realite. Postup kreslenia je rovnaký ako v bode c) a d). Opäť využite priehľadnosť a tvarovací nástroj. Odtieň výplne voľte opatrne, aby bol výsledný efekt svetla na krídle čo najreálnejší.



- c) **Hladina „Bodky 2“** – pre dosiahnutie efektu dopadu svetla na krídla lienky dokreslite obrys bodky. Mal by byť vykreslený o trochu väčší, ako sú základné bodky. Je potrebné nastaviť priehľadnú výplň. Ich počet je závislý od toho, ktoré plné bodky sú prekryté tvarom z hladiny *Svetlo krídla*.

