INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

DUM 06 téma: Základní nástroje

ze sady:	**2**	**tematický okruh sady:**	**Bitmapová grafika**
ze šablony:	09 Počítačová grafika	**určeno pro:**	2. ročník
vzdělávací obor:	18-20-M/01 Informační technologie - Aplikace osobních počítačů		
vzdělávací oblast:	odborné vzdělávání		
číslo projektu:	CZ.1.07/1.5.00/34.0066		
anotace:	DUM ukazuje základní nástroj v prostředí Gimp a detailně inovujícím způsobem seznamuje žáky s jejich nastavením.		
metodika:	viz metodický list VY_32_INOVACE_09206ml.pdf		
datum tvorby:	21.2.2013		

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek. Materiál je publikován pod licencí Creative Commons

Zdroje:

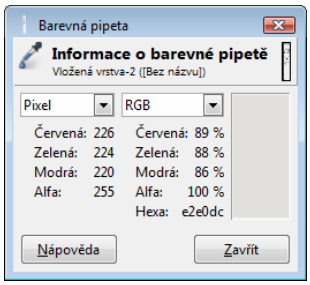
Archiv autora

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek. Materiál je publikován pod licencí Creative Commons

Základní nástroje

Barevná pipeta

- Tento nástroj slouží pro výběr barvy popředí či pozadí z obrázku.
- Aktivujeme ji:
    - Kliknutím na tlačítko barevné pipety v panelu nástrojů
    - Stiskem klávesy O.
    - Přes nabídku příkazů menu Nástroje a zde je položka Barevná pipeta.
- Ve volbách nástrojů pipety lze konfigurovat následující vlastnosti:
    - Průměrný vzorek
        - Tato volba spočítá průměrnou barvu z nějaké oblasti.
        - Velikost oblasti lze nastavit pomocí nastavit poloměru výběru jezdcem pod zaškrtávacím tlačítkem průměrného vzorku. Čím větší číslo tím větší oblast pro výpočet průměrné barvy.
    - Sloučený vzorek
        - Barva je vyhodnocena za všech barev ve všech vrstvách, v opačném případě nástroj pipety pracuje pouze v aktivní vrstvě.
    - Režim výběru
        - Umožňuje přepínat místa, kam se barva načte (přepínání je možné pomocí klávesy CTRL).
        - Nastavit barvu popředí načtená barva je nastavena jako barva popředí.
        - Nastavit barvu pozadí načtená barva je nastavena jako barva pozadí.
        - Volba Jen vybrat funguje pouze s povolenou volbou „Použít informační okno“ či držíme klávesu SHIFT. Při této volbě se zobrazí po načtení barvy dialogové okno s informacemi o načtené barvě.



- Přidat do palety otevře dialogové okno Editor palety

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek Material je publikován pod licencí Creative Commons

Přiblížení

- Jedná se vlastně o obyčejnou Lupu, které umožňuje přiblížení respektive oddálení obrázku.

- Aktivujeme ho:

  - Kliknutím na tlačítko přiblížení změnit úroveň přiblížení v panelu nástrojů
  - Stiskem klávesy Z.
  - Přes nabídku příkazů menu Nástroje a zde je položka Přiblížení.

- Položka Automaticky měnit velikost okna není bohužel funkční.

- Lze přepínat mezi přiblížením a oddálením načte (přepínání je možné pomocí klávesy CTRL). Po vybrání módu klikneme na místo obrázku, které se má přiblížit nebo oddálit.

- Nejkomfortnější způsob práce je pomocí kolečka myši, ale je nutné držet klávesu CTRL.

Měřidlo

– Umožnuje měření vzdáleností a úhlů v obrázku.

- Aktivujeme ho:

  - Kliknutím na tlačítko měřidlo v panelu nástrojů
  - Stiskem kombinace kláves SHIFT+M.
  - Přes nabídku příkazů menu Nástroje a zde je položka Měřidlo

- Lze použít informační okno, které se zobrazí při zapnuté stejnojmenné volbě. V tomto okně se zobrazují informace o měření.

Práce s vodítky a mřížkou

Velice často potřebujeme při tvorbě obrázku zabezpečit absolutní přesnost např. několik objektů mít přesně na střed obrázku, aby čára byla přesně dotažená k nějakému pixelu v obrázku a nechceme přetáhnout… Z těchto důvodů používáme tzv. vodítka a mřížku.

Vodítka

Vytvoříme je tak, že najedeme kurzorem myši na pravítko, které je podél obrázku. Pokud by pravítka nebyla zobrazena, aktivujeme je pomocí menu příkazů Zobrazení a z něho vybereme položku Zobrazovat pravítka. Na pravítku stiskneme levé tlačítko myši a jdeme kurzorem myši do obrázku. Společně s kurzorem jde i čára tedy vodítko. Tam kde chceme vodítko umístit, pustíme tlačítko myši. Toto platí jak pro horizontální tak i pro vertikální vodítka. Odstranění vodítek povedeme obrácený postup, tedy chytneme vodítko a odtáhneme ho na pravítko.

Aby, vodítka byla k něčemu platná a nebyly to jen čáry, ke kterým se něco snažím přesně dát, je dobré mít aktivovanou volbu Přichytávat k vodítkům. Kreslené části obrázku při přiblížení k vodítku se sami dotáhnou.

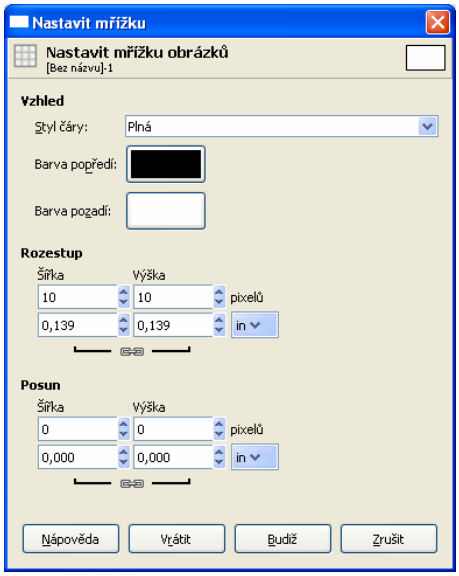
Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek Materiál je publikován pod licencí Creative Commons

Mřížka

Jedná se o obdobu vodítek, ale celý obrázek nám pokryje síť čtverců. Mřížku aktivujeme přes menu příkazů Zobrazení a zde položka Zobrazovat mřížku. Opět je možné aktivovat přichytávání k mřížce, které se nacházím v tom samém menu.

Nastavení vlastní velikosti mřížky provedeme následovně přes menu příkazů Obrázek a zde je položka Nastavit mřížku.

Nastavuje se zde, co má tvořit vlastní mřížku jestli to mají být čáry (případně druh čáry) nebo jen body… Barva popředí a pozadí u mřížky, kde barva pozadí u mřížky se používá jen u dvojitě čárkovaného stylu čáry. Dále nastavují se velice důležité rozestupy mezi jednotlivými body mřížky. Poslední položka je posunutí prvních čar mřížky.



Zarovnání

- Lze pravidelně bez použití mřížky nebo vodítek uspořádat vrstvy nebo objekty.
- Aktivujeme ho:
  - Kliknutím na tlačítko zarovnání v panelu nástrojů
  - Stiskem klávesy Q.
  - Přes nabídku příkazů menu Nástroje, podmenu Nástroje transformace a zde je položka Zarovnání
- Zarovnávat lze vždy vzhledem k něčemu pomocí rozbalovacího menu např. výběru či vrstvě...
  - Zarovnává se ne levý okraj, vodorovná střed, pravý okraj, horní okraj, svislý střed nebo dolní okraj cíle.
  - Posun - Posune objekt o danou hodnotu v pixelech.

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek Material je publikován pod licencí Creative Commons

Text

- Umožňuje vkládání textu do vytvářených obrázků.
- Aktivujeme ho:
    - Kliknutím na tlačítko textu v panelu nástrojů
    - Stiskem klávesy T.
    - Přes nabídku příkazů menu Nástroje a zde je položka Text
- Do obrázku se vloží textové pole jako samostatná vrstva tzn. můžeme kdykoliv text zpětně upravit, ale pozor ne všechny formáty obrazových souborů textové pole zachovají.
- V volbách nástroje lze standardně měnit font písma, jeho velikost a oproti textovému editoru lze měnit jednotky ve, který bude zvolená velikost zobrazována.
- Je možné si zobrazit jednoduchý textový editor pomocí volby Použít editor. V tomto editoru je možné měnit řez písma, jeho podtržení, změnit účaří textu... Možnost těchto voleb se otevře automaticky na pozadí při zadávání znaků přímo do textového pole.
- Další možnosti konfigurace textu jsou tyto:
    - Vyhlazování provede vyhlazení hran písma.
    - Hinting provede vytvoří na obrysu fontu ostré bitmapy v malých velikostech. Je možné zvolit ze čtyřech možností: žádný, drobný, střední a úplný.
    - Barva možnost změny barvy písma.
    - Zarovnat umožňuje změnit zarovnání textu na vlevo, vpravo, do středu a do bloku.
- Jsou možné i pokročilejší formátování textu známe z textových editorů:
    - Odsazení prvního řádku textu.
    - Upravit proklad respektive řádkování odstavce.
    - Upravit prostrkání tedy rozestupy jednotlivých znaků u textu.
- Nastavení rámce textu tzn. vlastního textového pole. Je možné nastavit ze dvou chování textového pole dynamické a pevné. U dynamické pole se mění jeho velikost dle délky vkládaného textu a řádek textu se zalomí stiskem klávesy ENTER. U pevného pole je velikost pole pevně dána a text se zalamuje na řádkách automaticky dle velikosti pole.

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek Material je publikován pod licencí Creative Commons