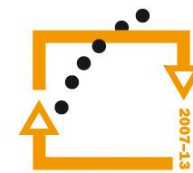




EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Název školy: SŠ spojů a informatiky Tábor

Autor: Milan Adámek

Název: VY_32_INOVACE_AS10

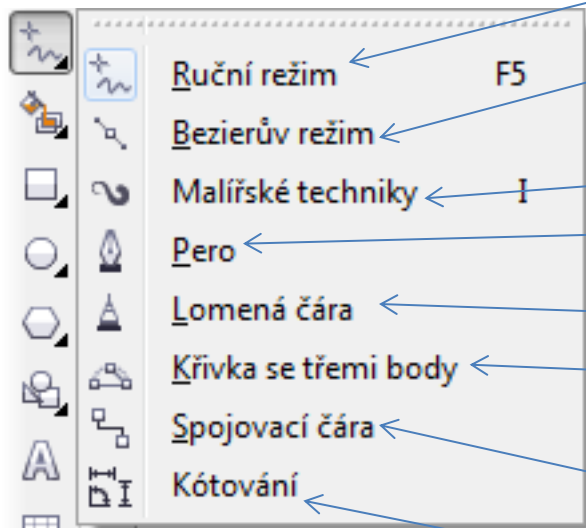
Číslo projektu: CZ.1.07/1.5.00/34.1021

Název projektu: Moderní škola – inovace výuky na SŠSI Tábor

Základní prvky

V Corel Draw

Kreslicí prvky

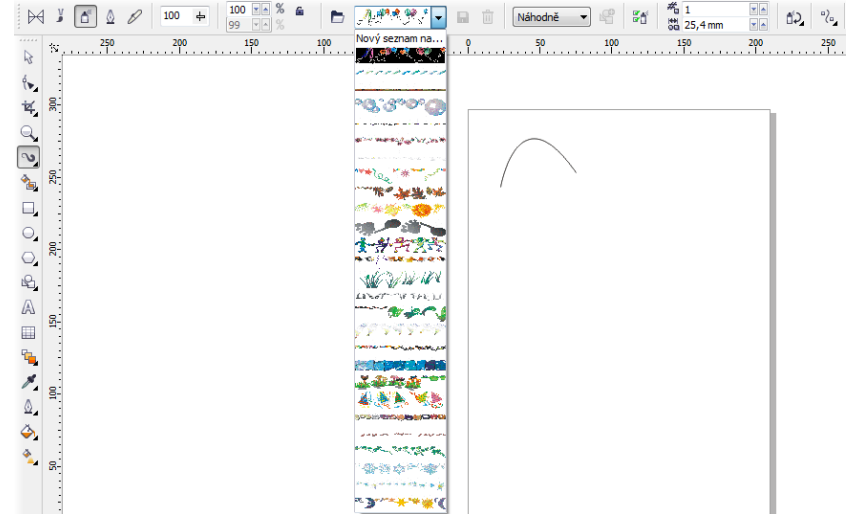
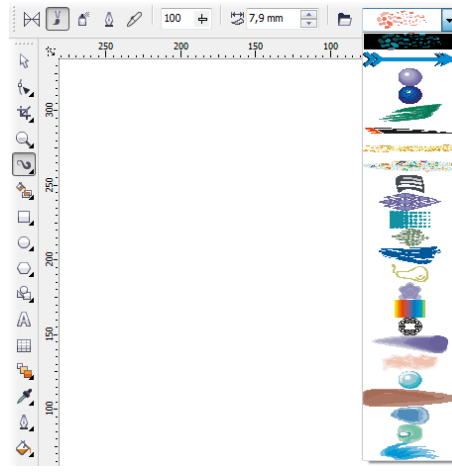
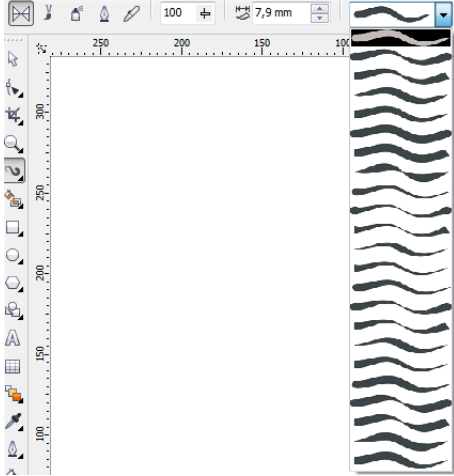


- Tvorba čáry od ruky
- Tvorba křivky s možností dodatečného libovolného zakřivení
- Vykreslení předpřipravených textur
- Pero pro různé kombinace
- Tvoří rovnou čáru s ostrými zlomy
- Vytvoří čáru, kterou v poslední fázi zakřívíme
- Spojí nám různé objekty
- Vytvoří nám kóty objektů

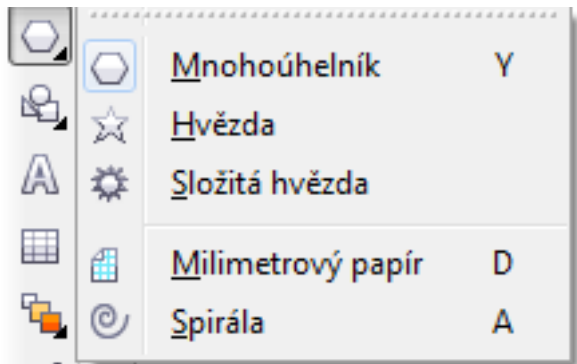
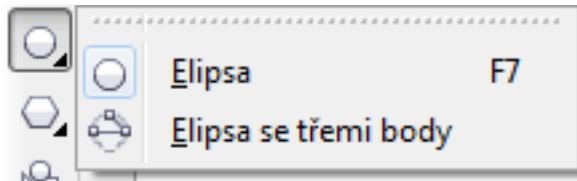
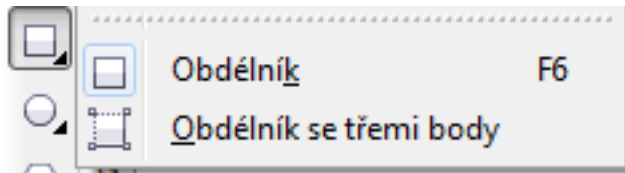
Vlastnosti kreslících prvků



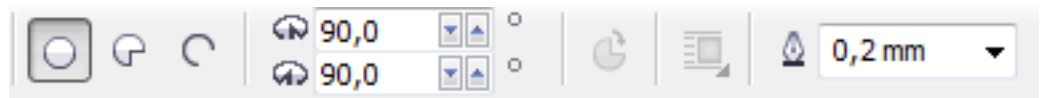
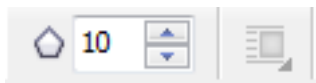
- V Beziérově režimu můžeme přidávat a odebírat body křivky, či jinak měnit její vlastnosti
- V malířských technikách si lze vybrat různé tvary a objekty



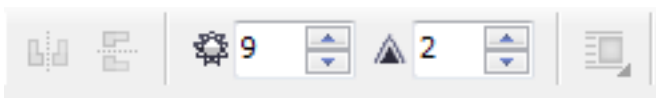
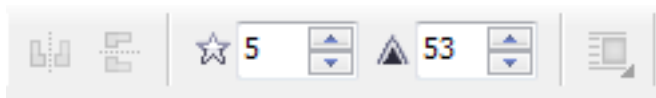
Tvorba objektů



- Nástroje pro tvorbu různých objektů
- Tvorbou objektu se třemi body vytvoříme osu a posunem přidáme druhý rozměr
- Každý objekt má možnost nastavení dalších vlastností – viz mnohoúhelník a elipsa

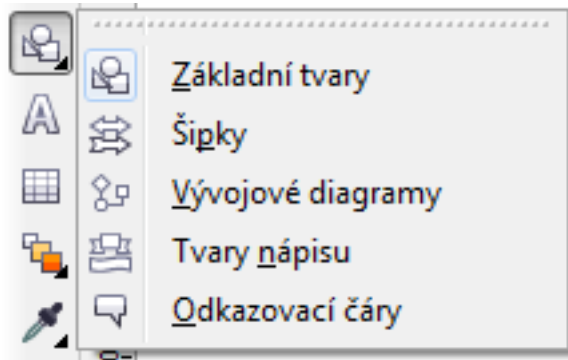


Vlastnosti mnohoúhelníků



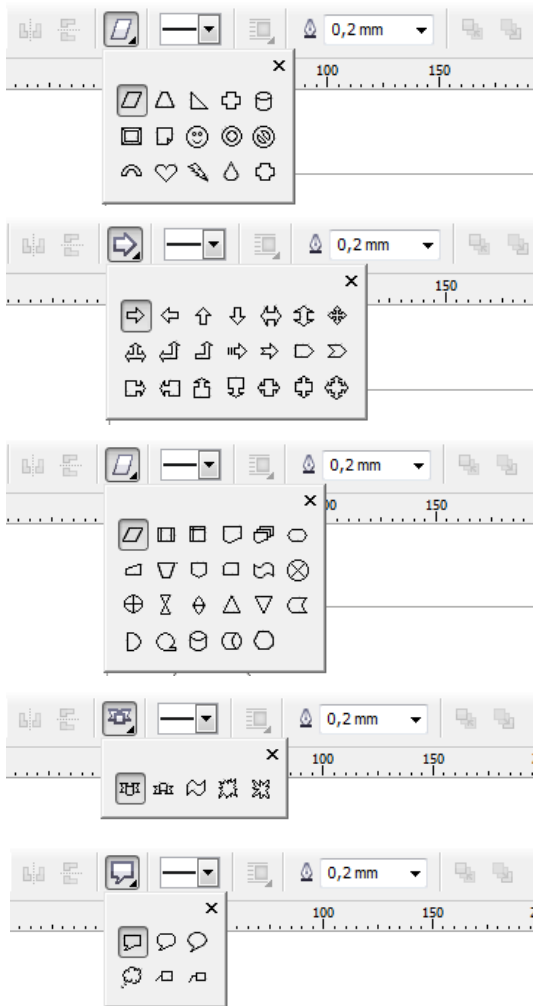
- Nastavení počtu vrcholů
- Hvězda – nastavení počtu vrcholů a ostrosti
- Složitá hvězda – nastavení počtu vrcholů a ostrosti
- Milimetrový papír a spirála

Tvorba předpřipravených objektů



- Slouží pro rychlé a jednoduché vytvoření často používaných prvků

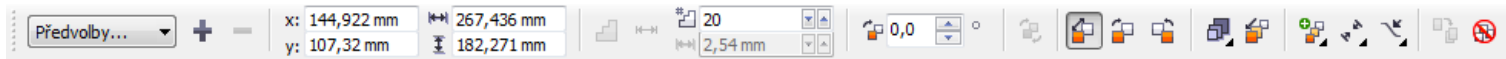
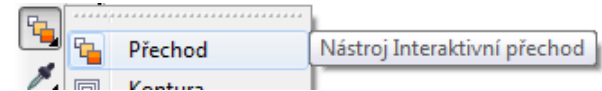
Vlastnosti prvků



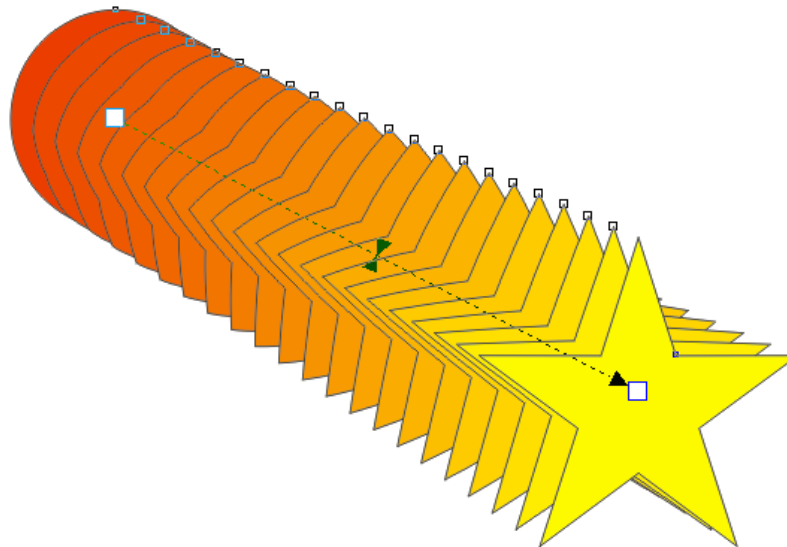
- Základní tvary
- Šipky
- Vývojové diagramy
- Tvary nápisu
- Odkazovací čáry

Interaktivní přechod

- Slouží pro přechod z objektu do objektu
- Vytváří i barevný přechod

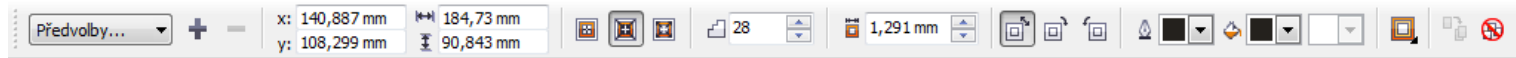
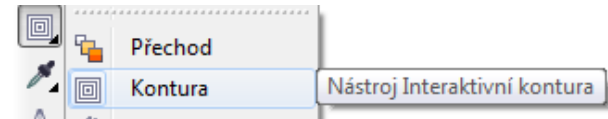


Příklad: přechod z elipsy do hvězdy

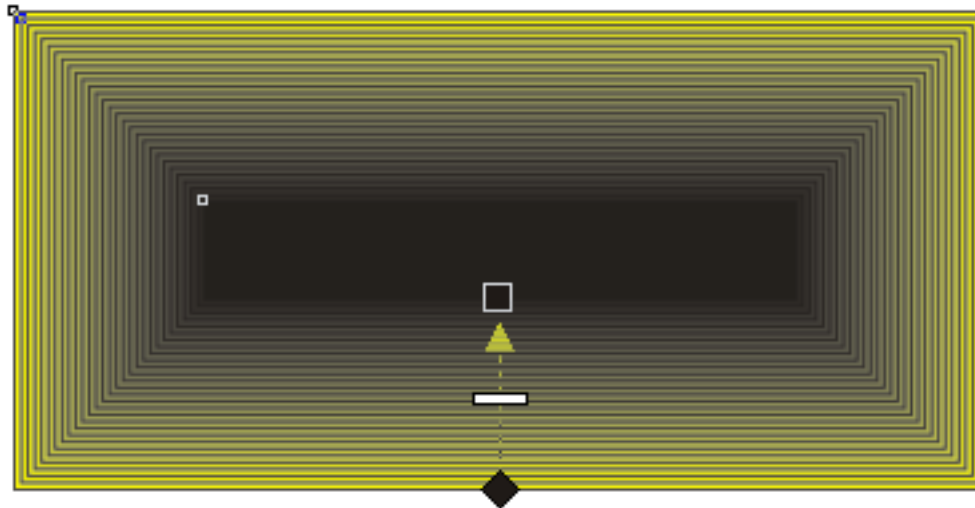


Kontura

- Slouží pro přechod v rámci jednoho objektu
- Vytváří i barevný přechod

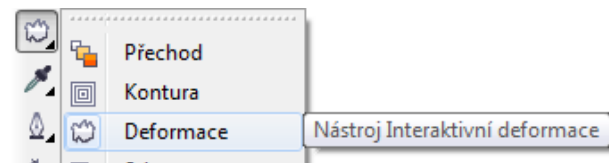


Příklad: kontura obdélníka

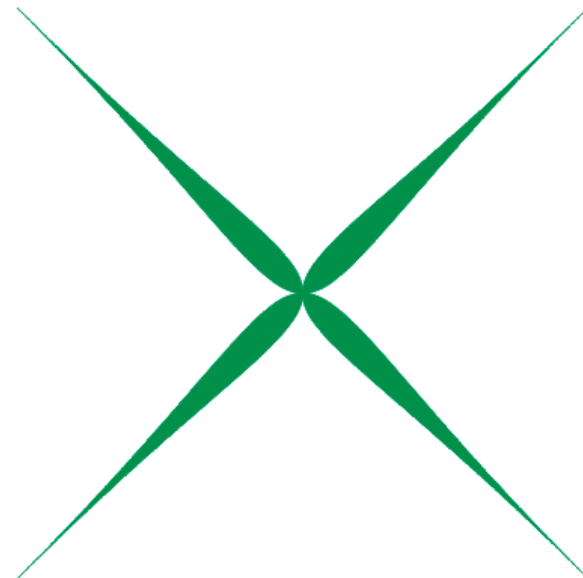
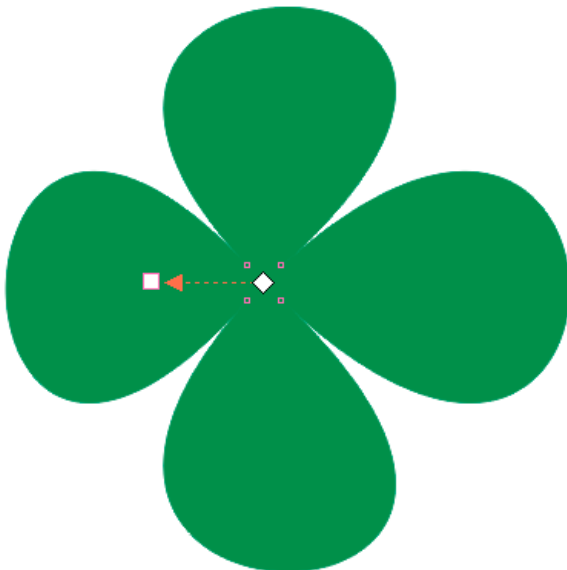


Deformace

- Slouží k zhroucení dovnitř, nebo ven z objektu

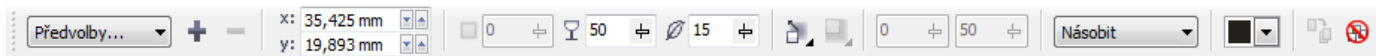
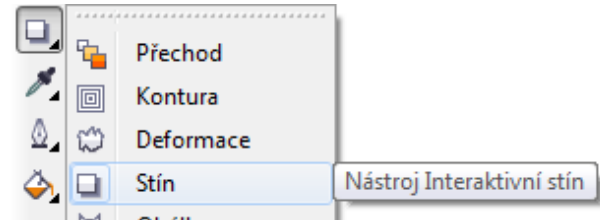


Příklad: deformace čtverce dovnitř a ven

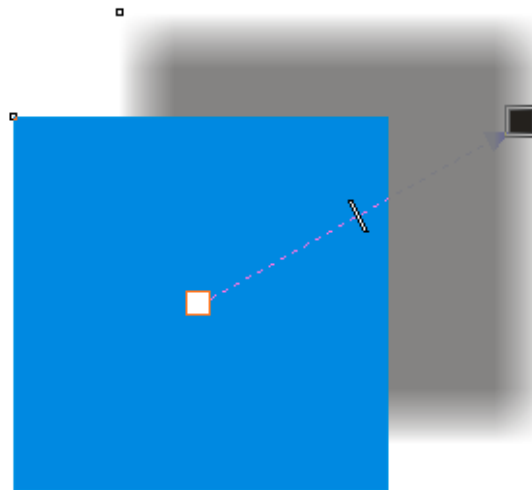


Stín

- Slouží k vytvoření stínu objektu

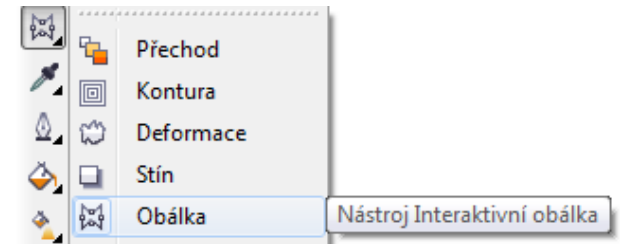


Příklad: stín čtverce

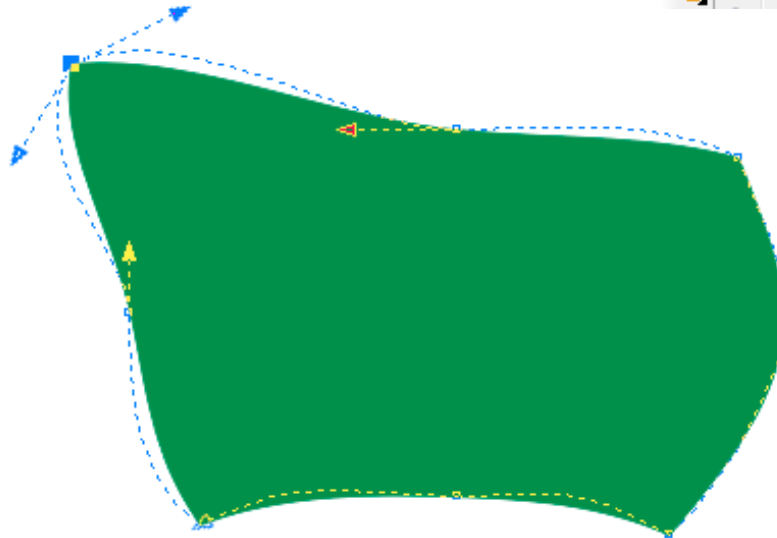


Obálka

- Slouží pro práci s křivkami v rámci jednoho objektu

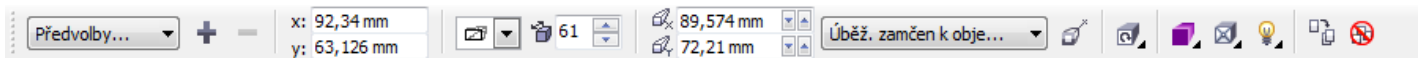


Příklad: obálka obdélníka

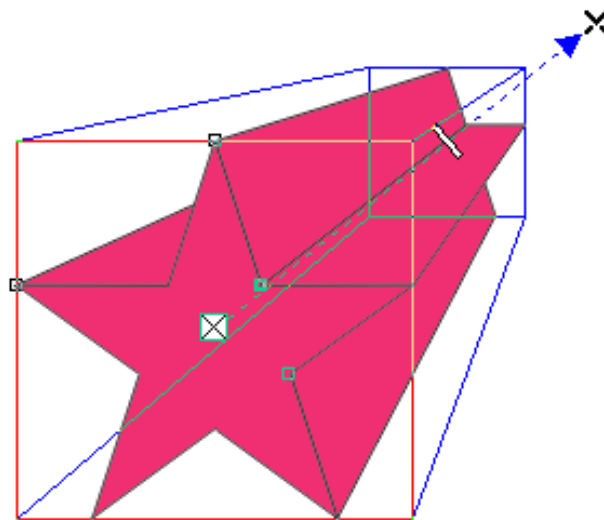
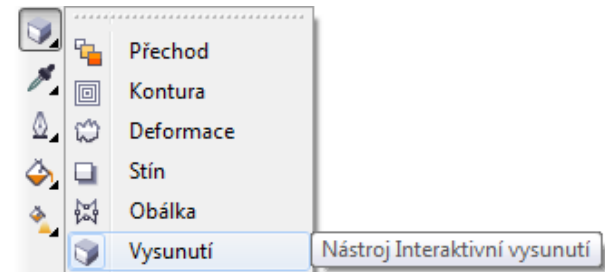


Vysunutí

- Slouží k vytvoření dojmu prostorového objektu

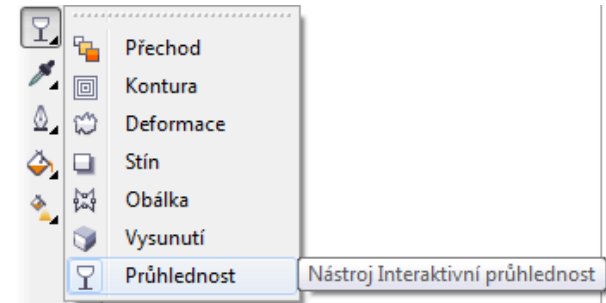
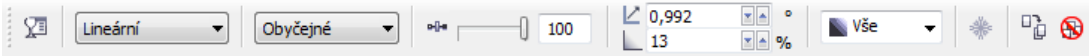


Příklad: kontura obdélníka



Průhlednost

- Slouží pro přechod průhlednosti v rámci jednoho objektu



Příklad: přechod průhlednosti elipsy na obdélníku

