

MALOVÁNÍ – GRAFIKA JEDNODUŠE

Přestože existuje celá řada velmi kvalitních programů pro práci s grafikou, běžný uživatel často vystačí s nástrojem, který je standardní součástí Windows, s aplikací Malování.

V ČLÁNKU SE DOZVÍTE:

info

Jak vytvořit nový soubor.

Jak zkopírovat obsah obrazovky do obrázku.

Jak otočit obrázek.

Jak vytvořit v paletě vlastní barvy.

Název programu: Malování. Program je součástí MS Windows.

PRÁCE SE SOUBORY

Spuštění programu: V nabídce **Start** postupně rozbalte menu **Všechny programy** a **Příslušenství**. Zde klikněte na položku **Malování**.

OTVÍRÁNÍ, VYTVÁŘENÍ

Malování umí pracovat se všemi standardními typy obrázkových souborů (přípony BMP, JPG, GIF, PNG, TIFF a ICO). Do programu je načtete položkou **Otevřít** v menu **Soubor** (klávesová zkratka **Ctrl + O**).

Nemáte-li obrázek, s nímž chcete pracovat, na disku, ale například v dokumentu Word, označte jej a použijte příkaz **Úpravy/Kopírovat (Ctrl + C)**. V Malování pak použijte příkaz **Úpravy/Vložit (Ctrl + V)**. Pokud se program zeptá na zvětšení rastru, klikněte na **Ano**, jinak bude obrázek oříznut.

KOPÍROVÁNÍ OBSAHU OBRAZOVKY DO OBRÁZKU

Lze také uložit „snímek“ toho, co vidíte na monitoru (tzv. „screen“, resp. „screenshot“).

Stiskněte klávesu **Print Screen** (někdy také **PrtScr**) – naleznete ji nad kurzorovými šipkami. Poté použijte již jednou zmiňovaný příkaz **Úpravy/Vložit**.

Poslední možností je začít s „čistým listem“. Z menu **Soubor** použijte volbu **Nový (Ctrl + N)**.

UKLÁDÁNÍ

Všechny provedené úpravy jsou uloženy pouze v operační paměti počítače. Chcete-li je uchovat trvale, musíte obrázek uložit do souboru.

Při prvním ukládání použijte možnost **Uložit jako** – můžete zvolit umístění a jméno souboru. I když upravujete existující obrázky, ukládejte je pod novým jménem, abyste se mohli případně vrátit k originálu. Jako **typ souboru** používejte **24bitový rastr (.bmp)** – soubory sice budou relativně velké, ale nepoškodí se kompresí. Teprve až budete se svým

vytvorem spokojeni, uložte jej v některém komprimovaném formátu (nejlépe JPG).

Po prvním uložení už používejte pouze kratší variantu příkazu – **Uložit (Ctrl + S)**.

KOMPRESI

info

Kompresie spočívá v použití určitých matematických postupů za účelem snížení objemu dat. Byla vytvořena proto, aby některé typy souborů bylo vůbec možné ukládat – např. video.

Kompresie může být buď bezztrátová, nebo ztrátová. Bezztrátová komprese (zjednodušeně řečeno) hledá stejné úseky a nahrazuje je matematickým popisem. Účinnost se různí, ale obvykle není příliš vysoká. Ztrátová komprese potlačuje „nepotřebnou“ část dat – neslyšitelné zvuky u hudby, ostré hrany u obrázků atp. Její výhodou je vyšší účinnost, nevýhoda je zřejmá – data ztrácejí na kvalitě.

NABÍDKA OBRÁZEK

Tato nabídka dovoluje obrázek otáčet, upravovat velikost a pracovat a barvami.

ROTACE A PŘEKLOPENÍ

Z menu vyberte položku **Překlopit či otočit (Ctrl + R)**. Volbou **Otočit o úhel 90 stupňů**, resp. **270 stupňů**, otočíte obrázek doprava,

resp. doleva. **Otočit o úhel 180 stupňů** otočí obrázek hlavou dolů (nedojde však k zrcadlovému překlopení). Příkaz **Překlopit svisle** obrázek obrátí zrcadlově kolem vodorovné osy (spodní okraj se ocitne nahoře). Poslední příkaz **Překlopit vodorovně** otočí obrázek zrcadlově podél osy svislé (zleva doprava).

ZMĚNA VELIKOSTI, ZKOSENÍ

Potřebujete-li změnit velikost nějakého obrázku, otevřete si nabídku **Roztáhnout či zkosit (Ctrl + W)**. V části **Roztáhnout** zadejte do políček **Vodorovně** a **Svisle** hodnotu v procentech. Chcete-li obrázek zvětšit, použijte interval 101–500 %, v opačném případě rozsah 1–99 %.

Jako jeden z mála editorů nabízí Malování také možnost obrázek **vodorovně** nebo **svisle**

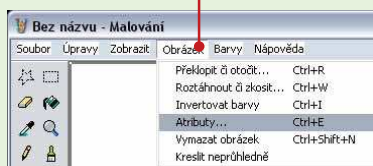
zkosit v rozsahu –89 až +89 stupňů. Dlužno ovšem podotknout, že tato funkce se používá spíše výjimečně.

OSTATNÍ FUNKCE

Funkce **Invertovat barvy (Ctrl + I)** změní obrázek na jeho negativ. Chcete-li všechno, co jste vytvořili, úplně smazat a začít znovu s „čistým listem“, použijte volbu **Vymazat obrázek (Ctrl + Shift + N)**.

Poslední zajímavá položka jsou **Atributy (Ctrl + E)**. Zde můžete měnit velikost obrázku, s nímž právě pracujete. Nejedná se ale o roztážení – obrázek je na novou velikost oříznut, resp. jsou kolem něj přidány „chybějící“ body.

Mnoho užitečných funkcí naleznete v nabídce **Obrázek**.



Obr. 1

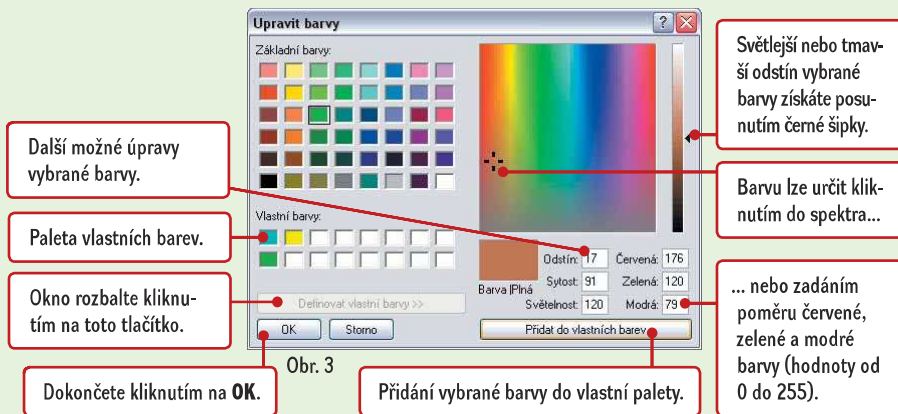
NABÍDKA BARVY

Malování používá dvě „pracovní“ barvy – barvu nástroje a barvu pozadí. Zvolené barvy uvidíte v levém dolním rohu okna (obr. 2). Jejich změnu provedete kliknutím na požadovaný

odstín v paletce po levé straně, přičemž levým tlačítkem měníte barvu nástroje a pravým barvu pozadí.

Pokud jste nenalezli v paletce požadovaný odstín, klikněte v nabídce **Barvy** na položku **Upravit barvy** a zde na tlačítko **Definovat**

vlastní barvy. Barvu můžete vybrat buď kliknutím do spektra (obr. 3), nebo zadáním poměru **červené, zelené a modré** (rozsah je od 0 do 255). Všechny složky nulové dávají černou, všechny maximální bílou a jiné číslo shodné pro všechny tři složky znamená odstín šedi. Akci dokončete kliknutím na **Přidat do vlastních barev**.



NABÍDKA NÁSTROJE

Jednotlivé nástroje ukazuje obrázek 4.

VÝBĚR

Při **Výběru libovolného tvaru** klikněte levým tlačítkem myši, podržte jej a požadovaný tvar obtáhněte. V případě **Výběru** obdélníku klikněte levým tlačítkem myši, podržte jej a roztáhněte obdélník do požadovaného tvaru. Po uvolnění a opětovném stisknutí levého tlačítka lze s takto označenou plochou pohybovat (kurzor se změní na symbol kříže se šipkami), popř. ji můžete pomocí příkazů **Úpravy/Kopírovat (Ctrl + C)** a **Úpravy/Vložit (Ctrl + V)** kopírovat.

GUMA A PLECHOVKA

Máte-li vybrán nástroj **guma** a kliknete levým tlačítkem myši, v místě kurzoru se obrázek začne překreslovat barvou pozadí. Pokud použijete pravé tlačítko, **guma** bude „mazat“ pouze barvu nástroje. Pod panelem nástrojů můžete zvolit velikost kurzoru.

Plechovka vyplňuje uzavřenou plochu buď barvou nástroje (kliknutí levým tlačítkem), nebo barvou pozadí (kliknutí pravým tlačítkem). Pokud není plocha uzavřená, barva se „roztíže okolo“. Vše napravené příkazem **Úpravy/Zpět (Ctrl + Z)** a uzavřením plochy, kterou chcete vyplnit.

KAPÁTKO A LUPA

Kapátkem si můžete z obrázku načíst libovolnou barvu. Kliknutí levým tlačítkem ji přiřadí barvě nástroje, pravým barvě pozadí.

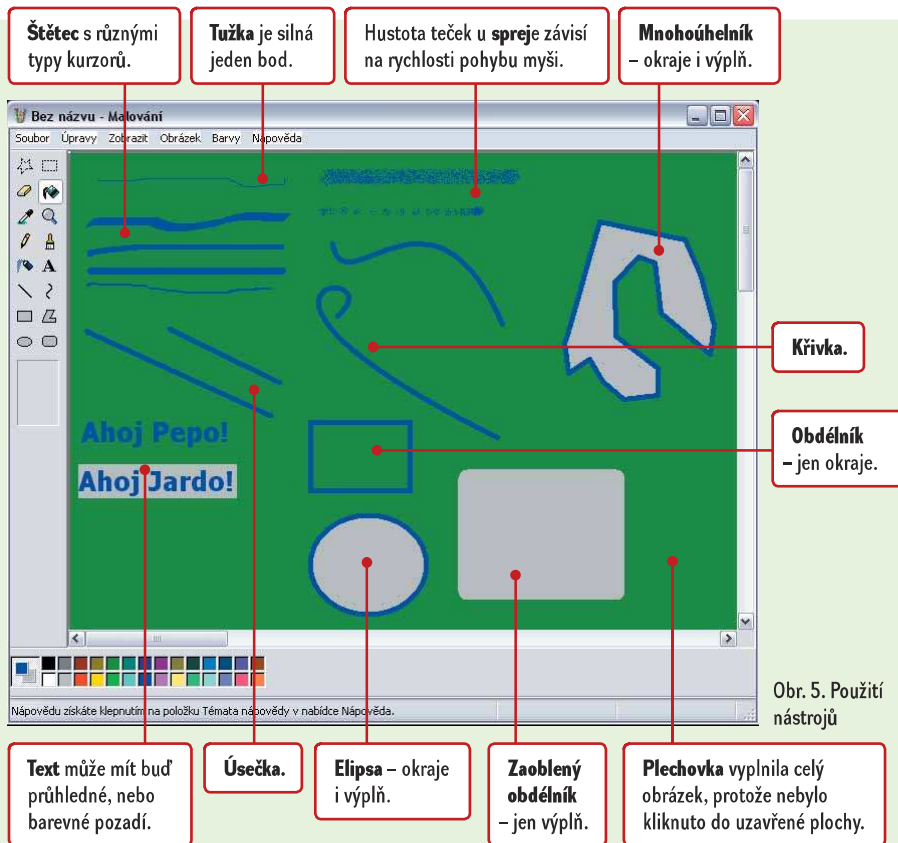
Lupou lze přiblížit určitou oblast obrázku. Levé tlačítko myši přibližuje, pravé oddaluje. Lupu lze také ovládat pomocí roletové nabídky ukryté v menu **Zobrazit/Lupa**.

KRESLENÍ OD RUKY

Tužka kreslí tenkou (širokou přesně jeden bod) čáru, když podržíte stisknuté tlačítko myši a táhnete kurzorem. Levé pak používá barvu nástroje, pravé barvu pozadí.

Úplně stejně se chová i nástroj **štetec** – u něj lze však pod panelem nástrojů zvolit několik různých tvarů a šířek.

Také **sprej** se používá stejným způsobem – rozdíl je pouze v zanechávané stopě. Ta není souvislá, nýbrž skládá se z mnoha různě vzdá-



lených teček. Čím rychleji myši pohybujete, tím jsou mezery mezi tečkami větší.

VKLÁDÁNÍ TEXTU

Klikněte levým tlačítkem myši do místa, kde má začínat text, podržte jej a roztáhněte obdélník, do nějž budete psát. Po uvolnění tlačítka se otevře panel nástrojů podobný tomu, kterým disponují textové editory. Jeho pomocí naformátujete vkládané písmo. Pod panelem nástrojů můžete zvolit, zda podklad pod textem bude průhledný, nebo zda se vyplní barvou pozadí.



ÚSEČKY A KŘIVKY

Klikněte levým tlačítkem myši do místa, kde má **úsečka** začínat, podržte jej stisknuté natáhněte ji na potřebnou délku. Kreslení **křivky** začnete stejně. Poté ještě můžete dvakrát kliknout do libovolného místa obrázku a tažením kurzoru křivku vytvarovat. Pod panelem nástrojů můžete zvolit šířku **úsečky**, resp. **křivky**.

TVARY

Obdélník, elipsa a zaoblený obdélník nakreslíte stejným způsobem – klikněte do místa, kde bude levý horní roh objektu (**elipsu** si musíte představit vepsanou do obdélníka), podržte tlačítko stisknuté a tažením objekt vytvarujte. **Mnohouhelník** pak nakreslíte postupným klikáním do jeho budoucích vrcholů. Jako šířka obrusu se používá poslední zvolená tloušťka u nástroje **přímka** nebo **křivka**.

Aleš Havlas, elfkam@elfkam.net