



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0556
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_VC_IKT_15
Název školy	Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola Příbram, Hrabákova 271, Příbram II
Autor	Martin Vacek
Tématická oblast	Počítačová grafika
Téma	Kreslení podle předlohy
Ročník	druhý
Datum tvorby	prosinec 2012
Anotace	V dokumentu je ukázán ruční převod rastrového obrázku na vektorový v programu Corel Draw X3.

Kreslení podle předlohy

Základní postup

Postupem **Soubor – Importovat** si vložte do Corelu bitmapový obrázek (jpg, gif, bmp apod.) jako předlohu pro další kreslení.

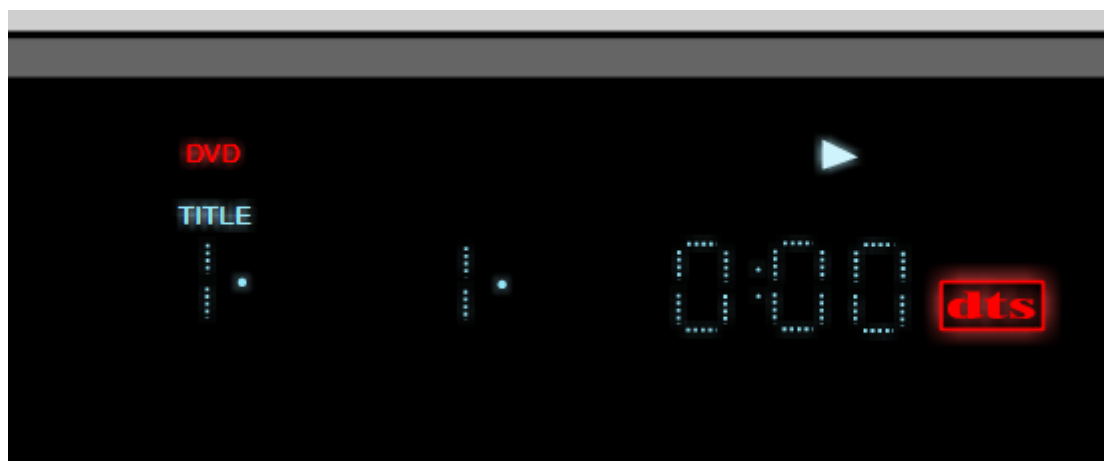
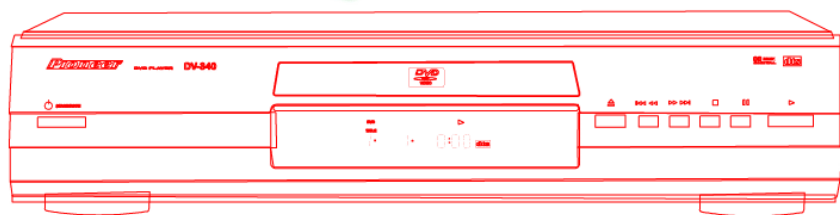


Předlohu zamkněte postupem **Změnit – Zamknout objekt**

Zvolte si výraznou barvu pera a pomocí křivek obkreslete všechny potřebné objekty. Vše co má mít vlastní barvu výplně bude nakreslené jako **samostatný uzavřený objekt**. Pro dosažení plynulého tvaru křivek používejte co nejméně uzlových bodů.



Hotové obrysy objektů přetáhněte mimo předlohu a začněte vyplňovat jednotlivé objekty (výplň, průhlednost, stín apod.).

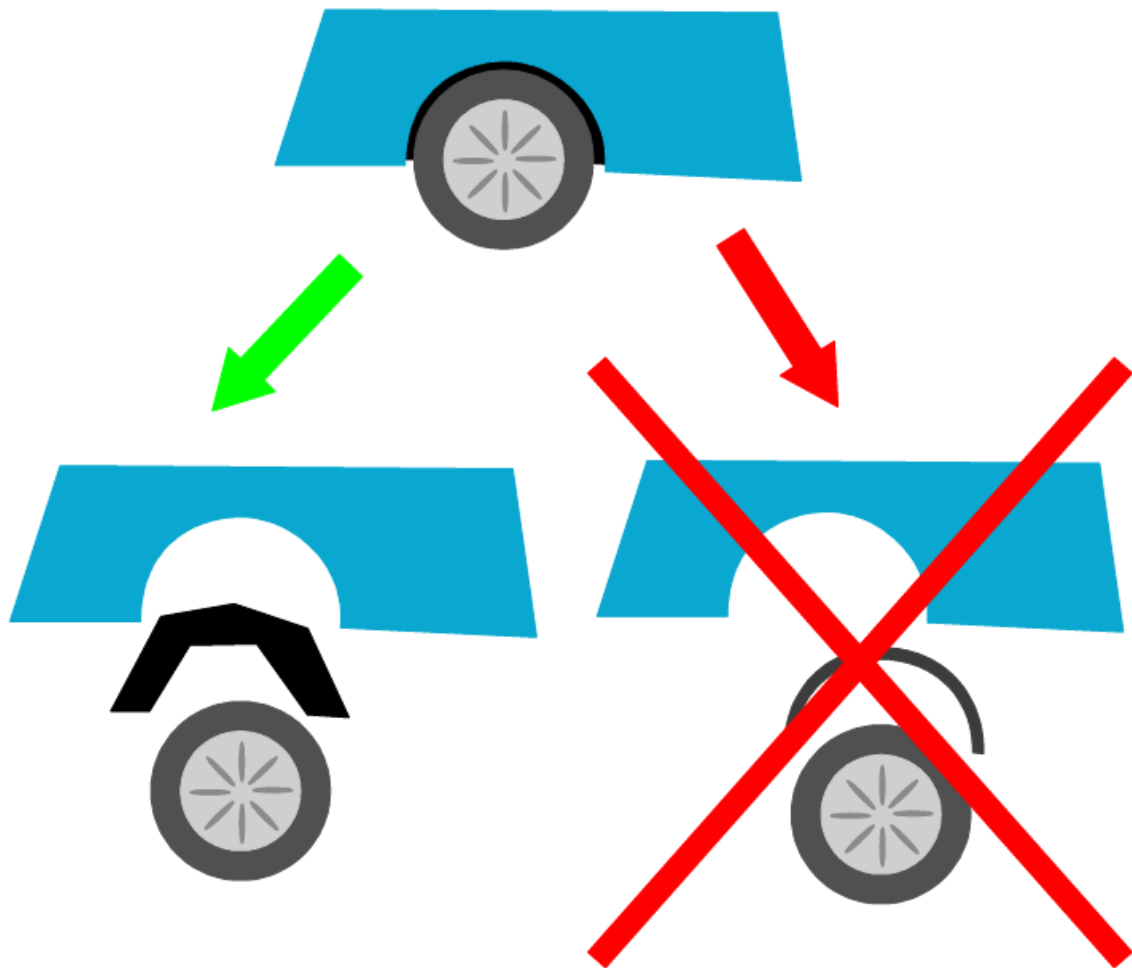


Další poznámky

Složitější křivkové objekty je snazší obkreslit nejprve pomocí úseček, které poté změníte na křivky a dotvarujete.



Nekreslete zbytečně podrobně objekty, které budou překryté jinými.

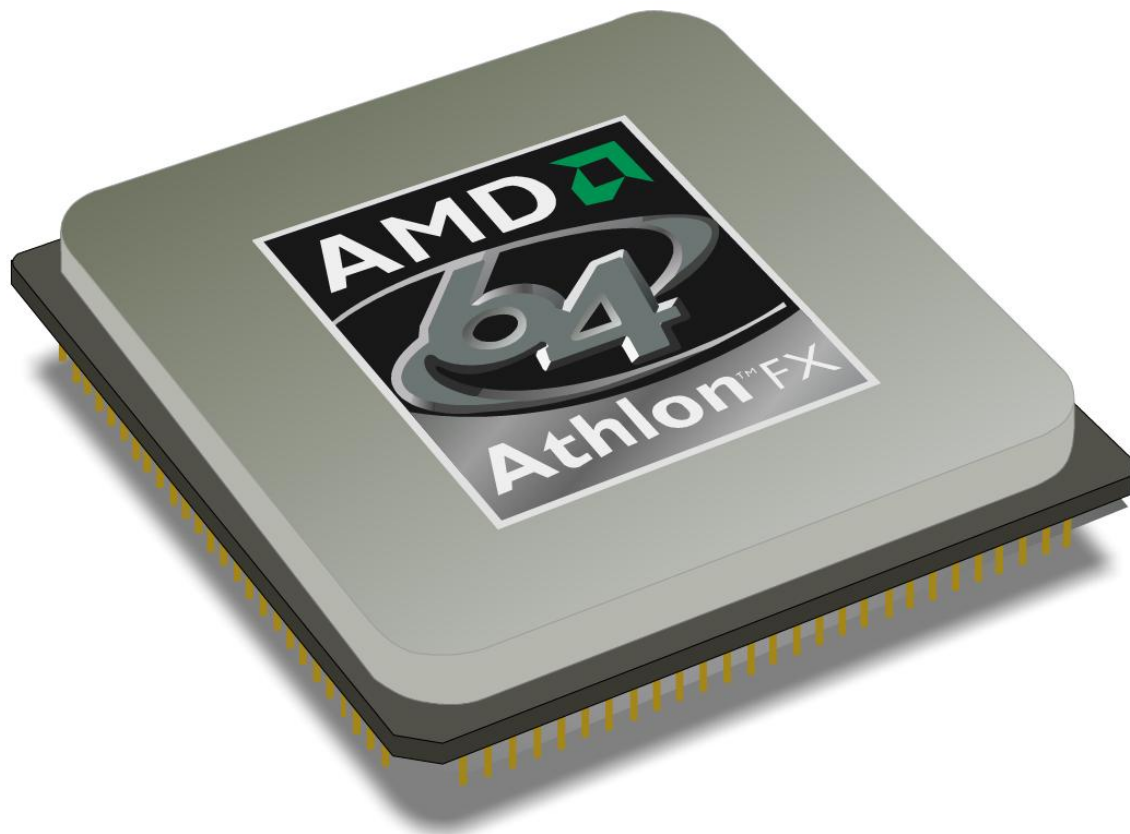


Hotovou práci uložte do své složky pod jménem **Příjmení název práce.cdr**

Ukázky prací žáků







Ilustrace:

AUTOR NEUVEDEN. *Pioneer Europe* [online]. [cit. 11.12.2012]. Dostupný na WWW:
http://www.pioneer.eu/images/products/dvdplayer/pioneer/dv340_detailpage.jpg

a archiv autora