



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

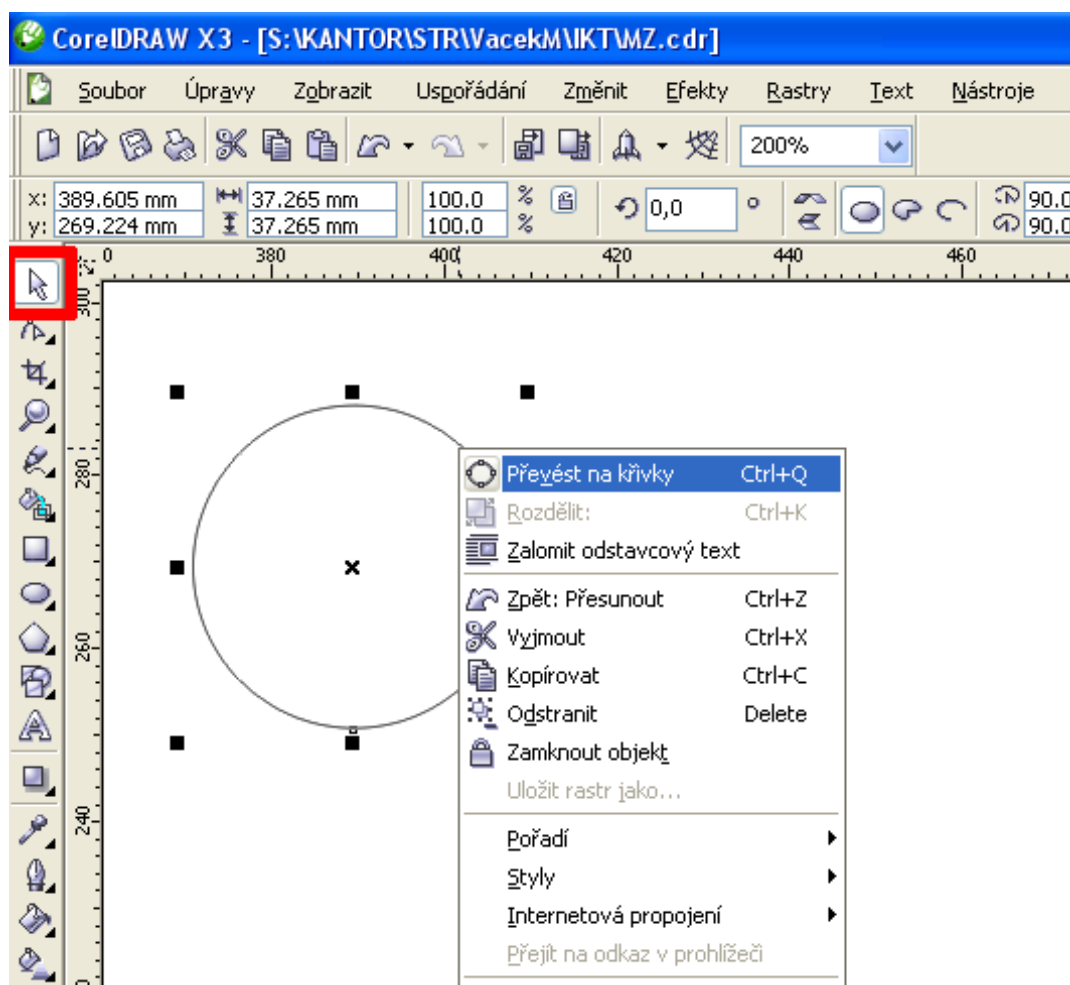
Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0556
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_VC_IKT_17
Název školy	Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola Příbram, Hrabákova 271, Příbram II
Autor	Martin Vacek
Tématická oblast	Počítačová grafika
Téma	Kreslení mimozemšťana
Ročník	druhý
Datum tvorby	prosinec 2012
Anotace	V dokumentu je ukázáno kreslení pomocí Bézierových křivek v programu Corel Draw X3. Dokument je zpracovaný formou tutoriálu a slouží zároveň jako zadání pro žáky. Předpokládá se základní znalost programu Corel Draw.

Mimozemšťan – kreslení pomocí křivek

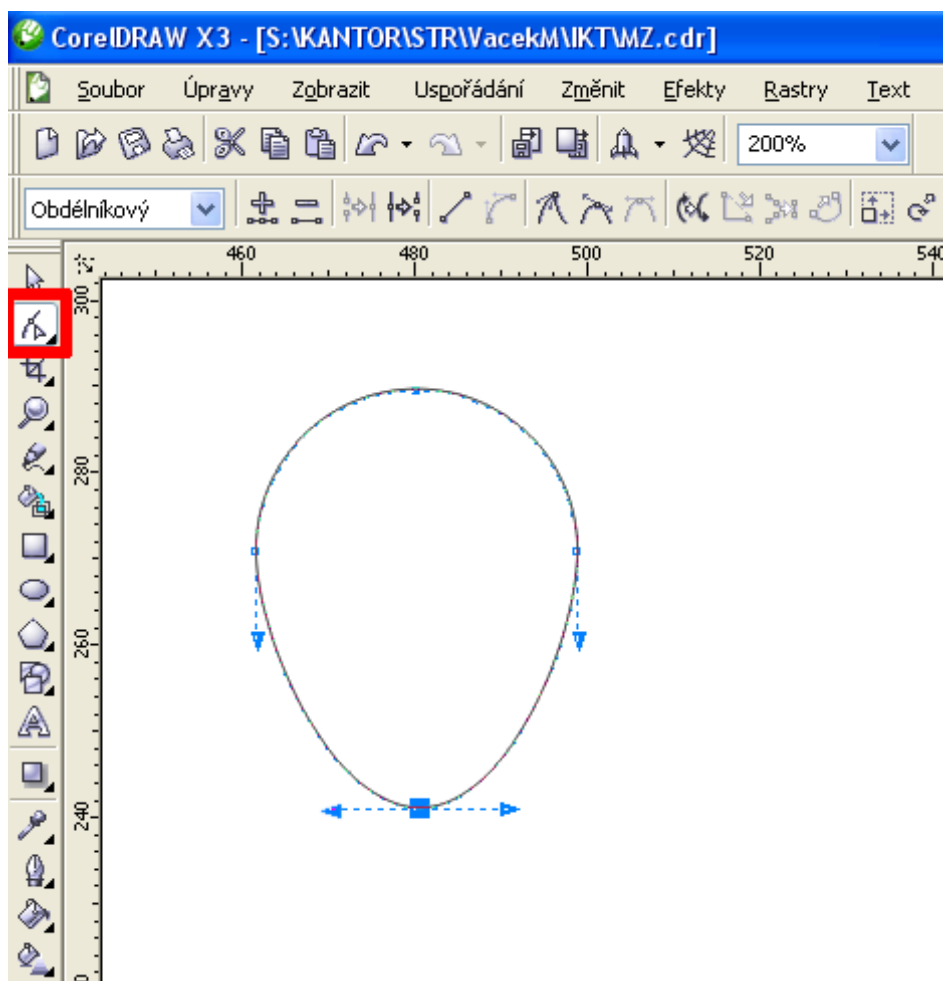
Práce je zaměřena na kreslení pomocí Béziových křivek v programu Corel Draw. Předloha slouží spíše pro inspiraci a není nutné se jí „doslovně“ držet. Hodnotí se provedení křivek, zejména hladkost a plynulost.

Hlava

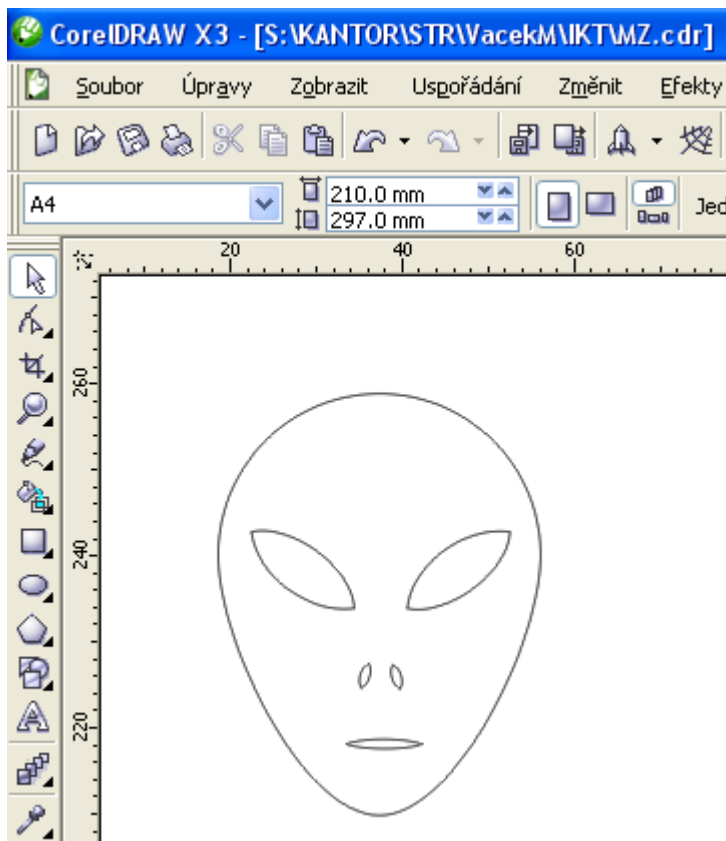
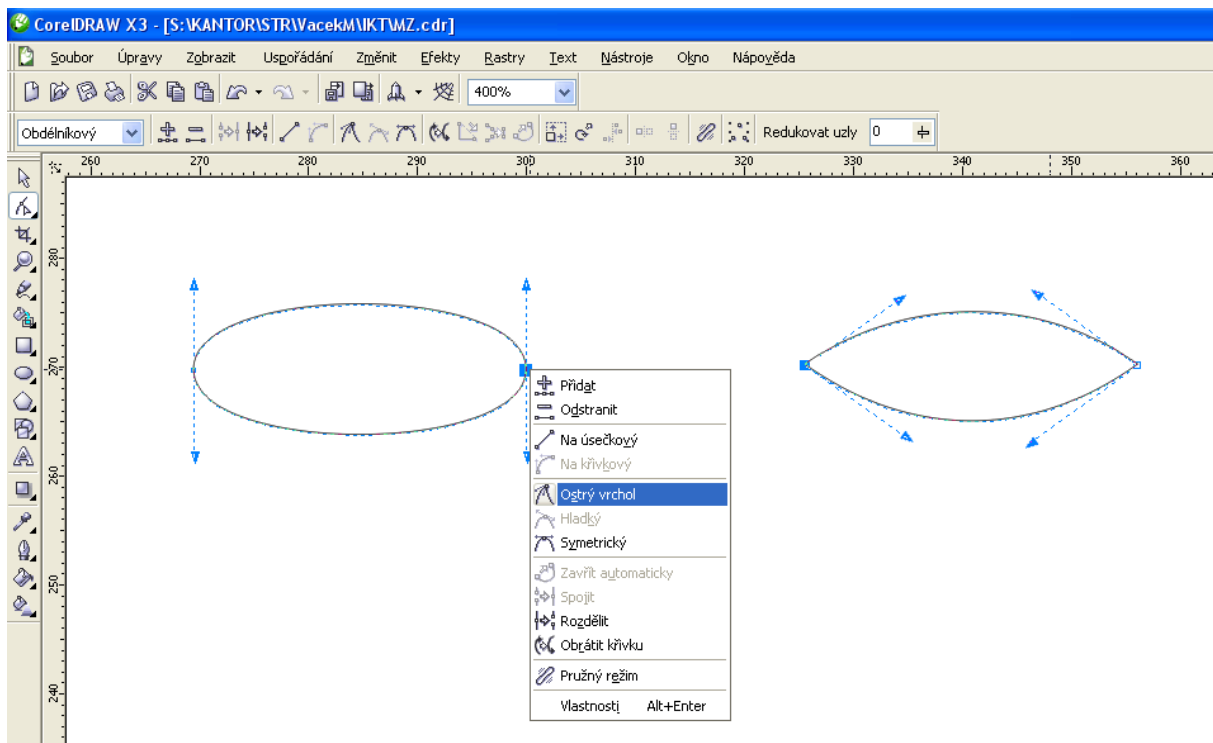
Nakreslete kružnici a rozložte na křivky pomocí **Změnit – Převést na křivky (Ctrl+Q)**



Spodní uzlový bod posuňte dolů nástrojem **Tvarovat (F10)**.



Oči nakreslete pomocí elipsy, kterou rozložíte a smažete dva uzlové body. Zbylé dva uzlové body převedte na ostré a dotvarujte. Úpravou očí (zmenšení, rotace, zrcadlení) nakreslete i nos a ústa.



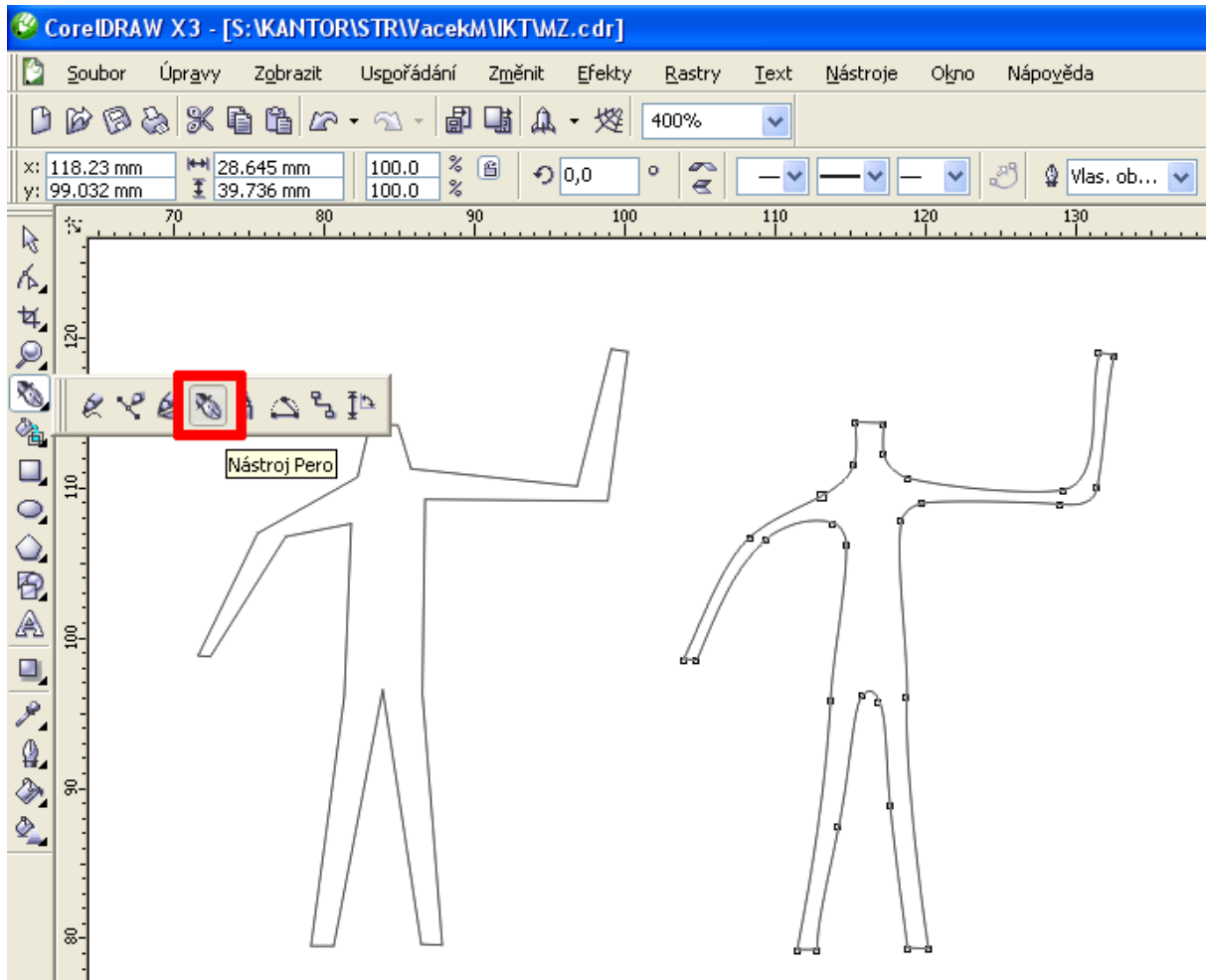
Tělo

Tělo nakreslete nejdříve pomocí úseček nástrojem **Pero**.

Vyberte všechny úsečky a převed'te je na křivky. Všechny uzlové body dále převed'te na hladké.

Pomocí nástroje **Tvarovat (F10)** upravte křivky tak, aby byl obrys těla plynulý.

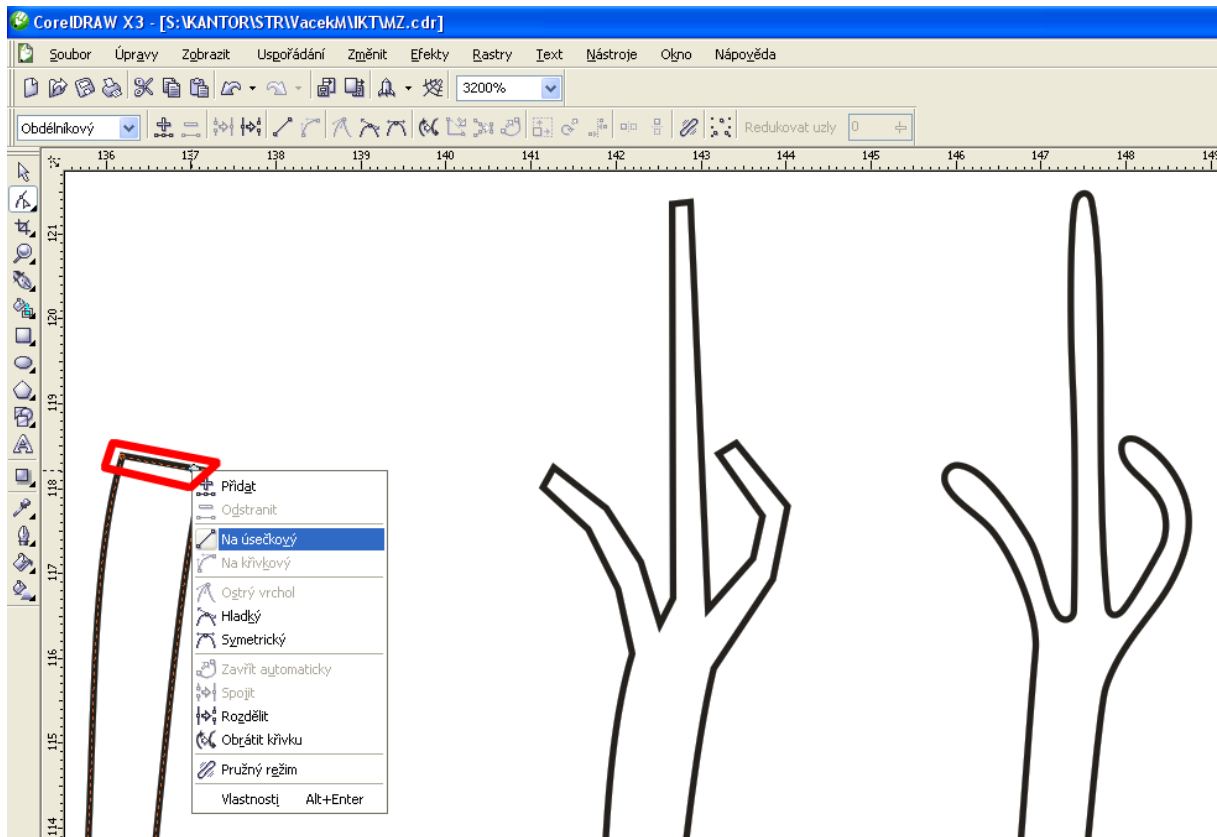
Uzlové body můžete přidat i odebrat poklepáním myši.



Prsty na ruce a na nohou

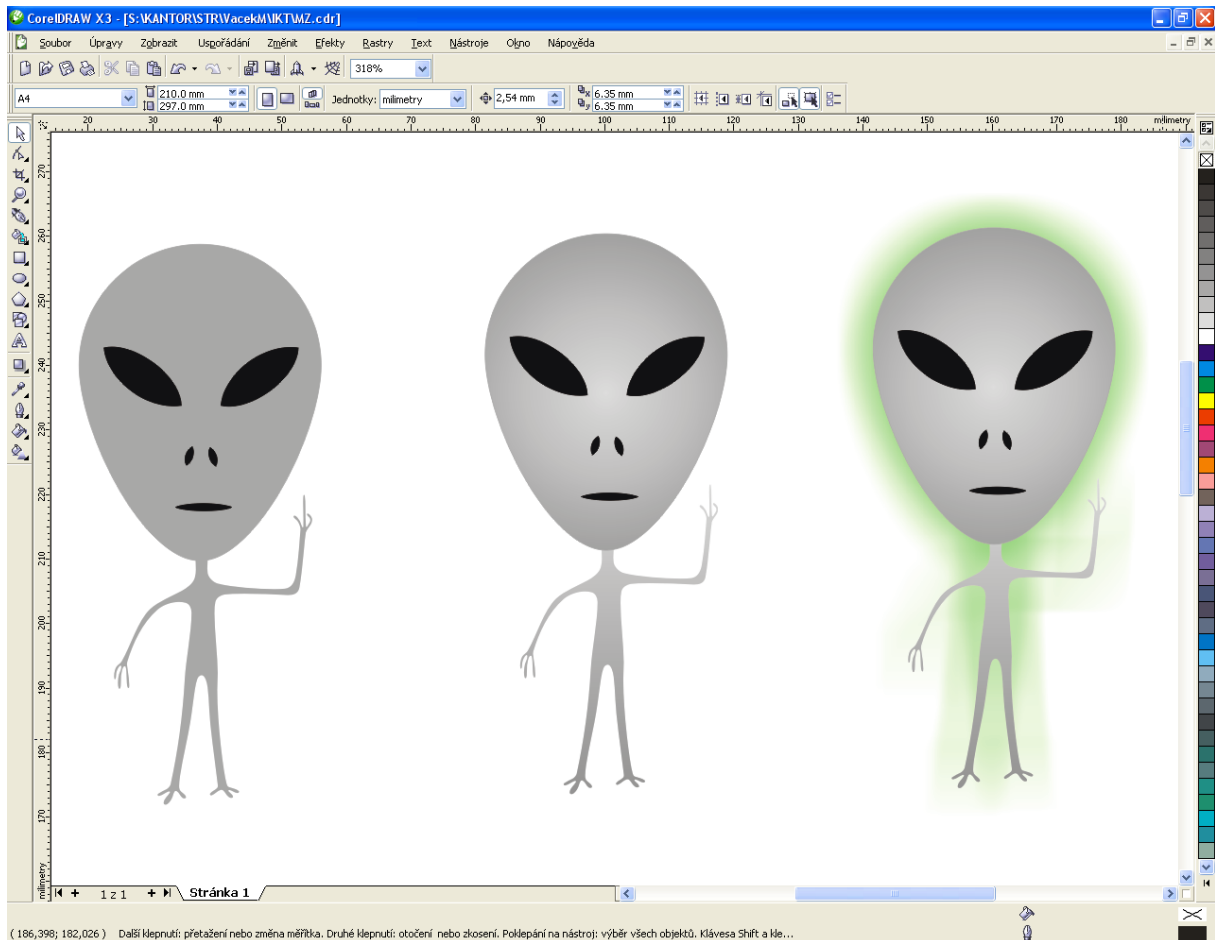
Pro snazší nakreslení hrubého tvaru převed'te křivky pro napojení prstů k rukám a nohám zpět na úsečku.

Při dalším tvarování postupujte stejně jako při kreslení těla.



Výplně a stín

Pro větší plastičnost je použita kruhová přechodová výplň. Nakonec doplňte stín (zde použita předvolba Medium Glow).



Hotovou práci uložte do své složky pod názvem **Příjmení MZ.cdr**

Ilustrace: archiv autora