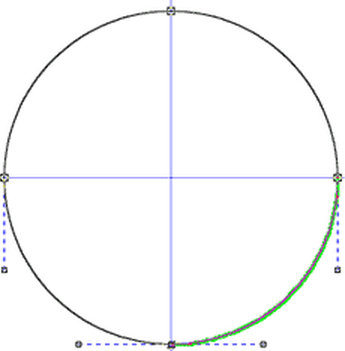
**Návod na kresbu - Zoner Callisto**

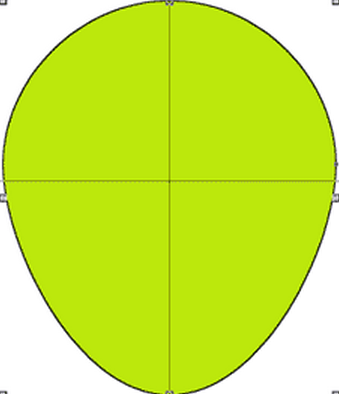
**Horkovzdušný balón**

1. **Kresba obrysu balónu**

Nejprve se nakreslete kružnici doprostřed stránky. Pro další úpravy převeďte kružnici na křivky. Vyberte si Tvarovací nástroj a zvolte dolní bod kružnice

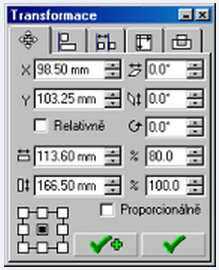


Tažením zvoleného bodu vytvořte z kružnice tvar balónu a vyplňte ho vhodnou barvou a tenké orámování.

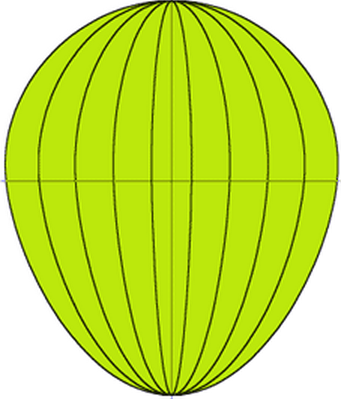
****

1. **Vytvoření pruhů**

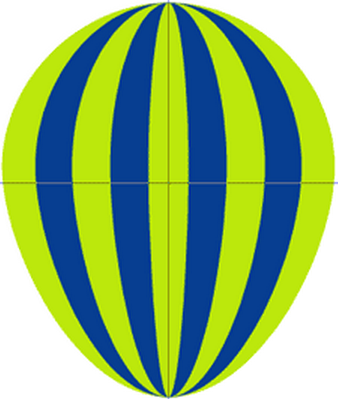
Pruhy vytvoříte ze základního tvaru pomocí transformací. V galerii Transformace nastavte šířku na 80% původní hodnoty.



Nyní máte vytvořenou zúženou kopii původního objektu. Obdobným způsobem vytvořte další kopie v šíři 58%, 35% a 12%.

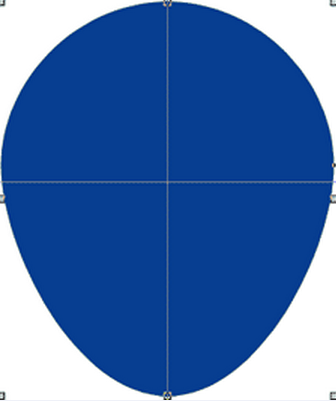


Nyní vyplňte pruhy barvami a odstraňte obrysy.

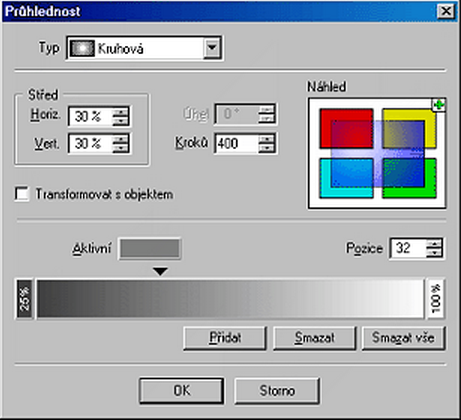


1. **Vytvoření prostorového dojmu**

Nejsnadnější cestou k vytvoření prostorového dojmu je použití transparentní kruhové výplně. Vytvořte kopii původního tvaru balónu a vyplňte jí tmavě modrou barvou.



V galerii Průhlednost zvolte kruhovou a po kliknutí na tlačítko Editace a nastavte následující parametry: střed průhlednosti posuňte na 30% v horizontálním i vertikálním směru. Přechod průhlednosti nastavte od 25% v počátku do úplné průhlednosti (100%) a její střed na pozici 32.

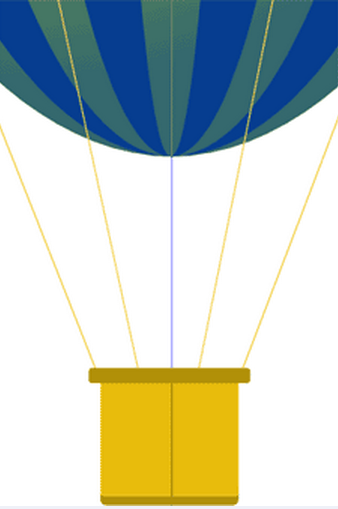


Po aplikování průhlednosti bude obrázek vypadat takto:



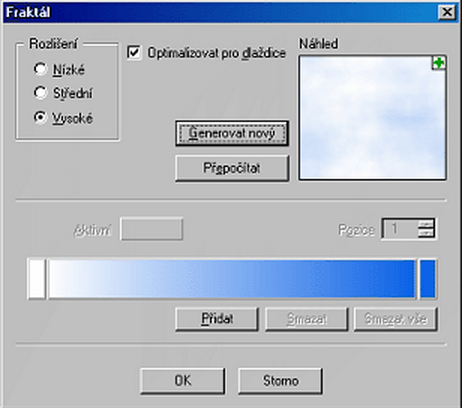
1. **Kresba balónového koše**

Nyní nakreslíme jednoduchý balonový koš z 3 obdélníků se zakulacenými rohy a úchytná lana jako jednoduché čáry.



1. **Modrá obloha**

Oblohu vytvoříte pomocí obdélníku s fraktálovou výplní. Nejprve nakreslete obdélník a v galerii Výplň zvolte Bitmapová. Kliknutím na tlačítko Fraktál... se zobrazí dialog pro nastavení parametrů fraktálu. Vyberte modrou a bílou barvu fraktálu. Klikejte na tlačítko Generovat nový, dokud si nevyberete vhodnou výplň.



Po aplikace fraktálu na obdélník ho posuňte zcela dozadu - stisknutím Ctlr+PageDown nebo volbou z menu Objekty | POřadí objektů | Úplně dolů.



**Použitá literatura:**

DOJČAR, Zdeněk. *Barva*. Brno. Vysoké učení technické v Brně, 2003.

KAPOUNOVÁ, Jana. *Zpracování grafických informací*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2002.

KOSTOLÁNYOVÁ, Kateřina. *Úvod do multimédií: (grafika, hudba a zvuk)*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Pedagogická fakulta, 2003, 54 s. Systém celoživotního vzdělávání Moravskoslezska. ISBN 80-704-2924-0.

NAGYOVÁ, Ingrid. *Audiovizuální prostředky*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2004.

NOGA, Pavel a Marek KOLASA. *Grafické zpracování informací (Desk Top Publishing)*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Pedagogická fakulta, 2003, 50 s. Systém celoživotního vzdělávání Moravskoslezska. ISBN 80-7042-947-X.

ŠTEFAN, Radim a Dalimil KOUTEK. *Digitální zpracování a animace*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, 2003, 46 s. Systém celoživotního vzdělávání Moravskoslezska. ISBN 80-704-2917-8.

ŠTEFAN, Radim. *Zvuk a počítače*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2002.