



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Adobe Photoshop

9. Vytváření cest nástrojem Pero

www.isspolygr.cz

Vytvořila:
Bc. Blažena Kondelíková
Vytvořila dne: 2. 10. 2012

Integrovaná střední škola polygrafická,
Brno, Šmahova 110
Šmahova 110, 627 00 Brno

**ADOBE
PHOTOSHOP**

DUM číslo: 9
Název: Vytváření cest nástrojem Pero

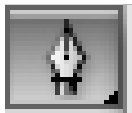
Interaktivní metody zdokonalující edukaci na ISSP
CZ.1.07/1.5.00/34.0538

Strana: 1/5

Škola	Integrovaná střední škola polygrafická, Brno, Šmahova 110
Ročník	1. ročník (SOŠ, SOU)
Název projektu	Interaktivní metody zdokonalující proces edukace na ISSP
Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0538
Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Autor	Bc. Blažena Kondelíková
Tématická oblast	Photoshop
Název DUM	Vytváření cest nástrojem pero
Pořadové číslo DUM	9
Kód DUM	VY_32_INOVACE_09_OV_KD
Datum vytvoření	2. 10. 2012
Anotace	Prezentace učí žáky pracovat s nástroji pro vytváření cest. Učí je správně používat pero a vytvářet křivky.

Pokud není uvedeno jinak, je uvedený materiál z vlastních zdrojů autora

Cesty



Cesta je křivka libovolného tvaru, která může být otevřená nebo uzavřená, spojitá či sestávající z více navzájem oddělených segmentů.

Cestou si můžeme vytvořit ořezovou cestu okolo části obrázku nebo využívat pro kreslení křivek, které můžeme vyplnit, vytáhnout jejich obrys, vytvořit výběr atd. Cesta jako taková je ve vektorové podobě jen pomůckou.

Cestu nejčastěji vytváříme nástrojem **Cesta od ruky**. Vytvořenou cestu můžeme dále editovat nástrojem **Přímý výběr** a **Přímý výběr cesty**. Cesty se vytvářejí metodou Béziových křivek, které jsou založeny na množině tzv. *kotevnicích bodů* a jimi procházejících *směrových úseček*, což jsou *tečny ke křivce*.

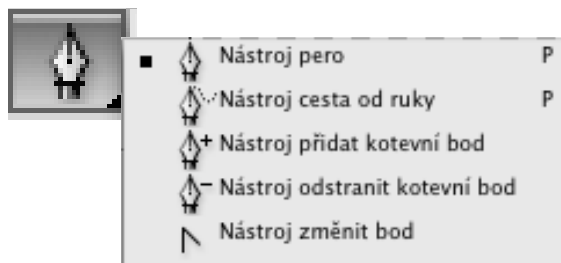
Kotevní body mohou být dvojího druhu

- hladké
- rohové

Hladkým kotevním bodem křivka plynule prochází, v rohovém se ostře lomí. Hladký kotevní bod můžeme převést na rohový a obráceně, průběh křivky je možné libovolně měnit.

Nástroj pero po rozkliknutí:

1. Nástroj pro tvorbu klasické ořezové cesty
2. Nástroj pro „kresbu“ cesty volnou rukou
3. Nástroj pro přidání kotevního bodu na cestu
4. Nástroj pro odmazání kotevního bodu cesty
5. Nástroj pro deformaci směrovek Beziérových křivek



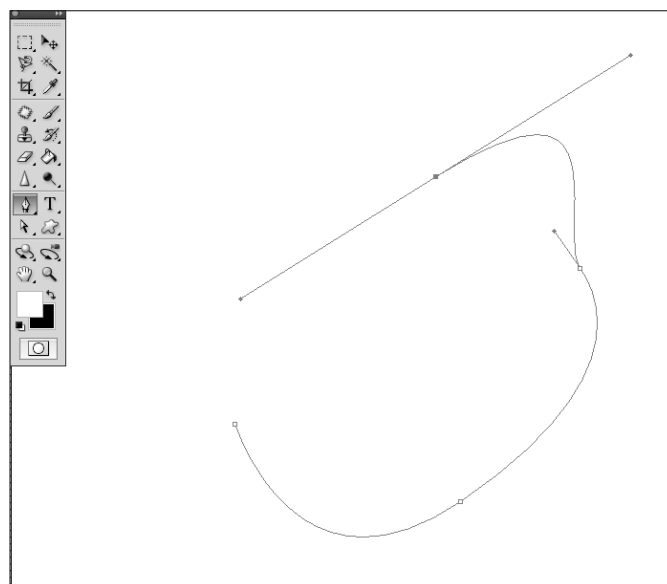
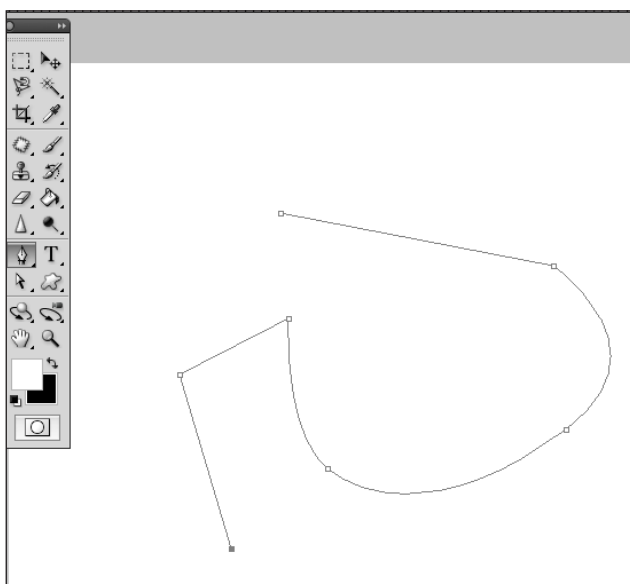
Kotevní body, směrové úsečky, směrové body

Nástroj pero se nachází ve skupince nástrojů v panelu nástrojů. Rozvinete-li nabídku pod nástrojem pero, objeví se čtyři další nástroje:

cesta od ruky, přidat kotevní bod, odstranit kotevní bod a změnit bod.

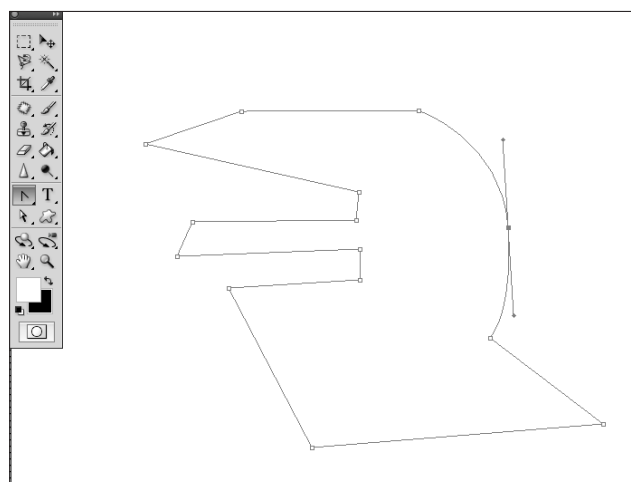
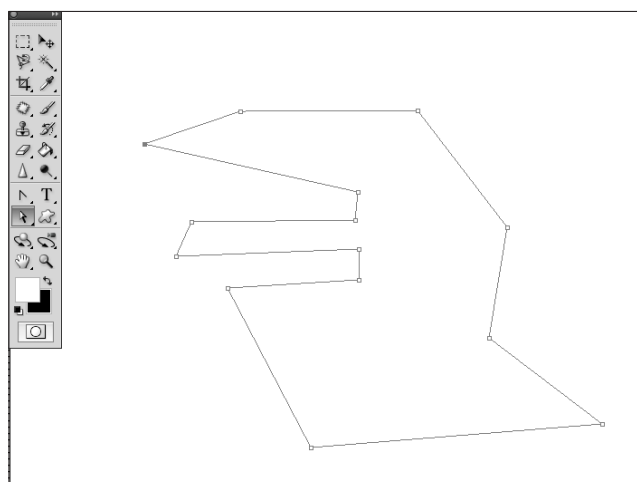
Cestu tvoříme přidáváním tzv. kotevních bodů, v případě nástroje cesta od ruky kreslením od ruky. Kotevní body lze přidat nástrojem přidat kotevní bod. Kotevní body jsou důležité – lze z nich vytáhnout dva tzv. záchytné body, pomocí kterých křivku různě zaoblujeme a jinak deformujeme. Kotevní i záchytné body lze samozřejmě různě přesouvat.

Klikněte na nástroj pero a pak znovu klikněte kamkoliv do nového dokumentu. Objeví se malý šedý čtvereček – jeden kotevní bod. Klikněte podruhé na jiné místo – ze čtverečku je čára. Klikněte potřetí na jiné místo a vznikne trojúhelník vybarvený aktuálně zvolenou barvou popředí. Všimněte si, že v záložce Vrstvy automaticky vznikla nová vrstva (zřejmě nazvaná Tvar 1). Zaměříte-li svůj pohled na paletu volby nástrojů, zjistíte, že je to tentýž panel, který užívají nástroje pro tvorbu tvarů. Vztah mezi tvary a cestami je ve Photoshopu 7.0 velmi blízký. Dělí je vlastně jen dvě ikonky v této paletce, které přepínají nástroj pero mezi vytvářením cesty nebo rovnou tvaru.

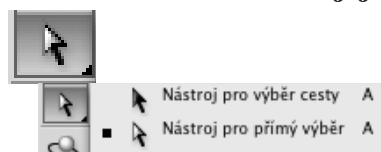


Nyní zvolte nástroj Přidat kotevní bod a klikněte nějak na vytvořenou cestu (objeví se kurzor pera s malým + vpravo dole). Vznikne nový kotevní bod a kolem něj na obou stranách dva malé čtverečky. Namiřte kurzorem přímo na kotevní bod, stiskněte levé tlačítko a táhněte. Vidíte, že kotevní bod se pohybuje a s tím se mění i tvar nově vytvořené vrstvy. Nyní najed'te na jeden ze záchytných bodů a pohněte s ním – tvar se opět začne deformovat. Tentokrát ovšem bez toho, aby se měnila poloha kotevního bodu.

Jakmile dosáhnete jisté zručnosti, vyzkoušejte použití nástroje pero v kombinaci s klávesami ALT (přidá záchytné body), CTRL (posouvání kotevních bodů) a SHIFT (umístí bod ve směru 45° od posledního bodu) - v podstatě se jedná o rychlý přístup k dalším nástrojům odvozeným od nástroje pero.



K označování cest nebo jejich částí využijeme nástroje pro výběr cesty nebo pro přímý výběr



Nástroj sousedí s nástrojem pro přímý výběr, přepíná se mezi nimi kombinací A + SHIFT.

Zatímco pomocí prvně jmenovaného lze vybrat pouze celou cestu, nástroj pro přímý výběr už umožňuje vybrat jeden nebo více kotevních bodů. Chceme-li vybrat více kotevních bodů najednou, držíme SHIFT a klikáme na ty body, které chceme vybrat.

Cesty lze v kterékoliv paletce jednoduše a rychle mazat klávesou Delete.

Použité zdroje:

KOVAŘÍK, Václav. Adobe Photoshop v praxi: tipy, triky, efekty a kouzla. 1. vyd. Praha: Grada, 2003, 343 s. ISBN 80-247-0583-4.

photoshop.apple-mac.cz

<http://natuska0011.blog.cz/1106/navod-na-photoshop-vytvaranie-ciast-pomocou-nastroja-pero>