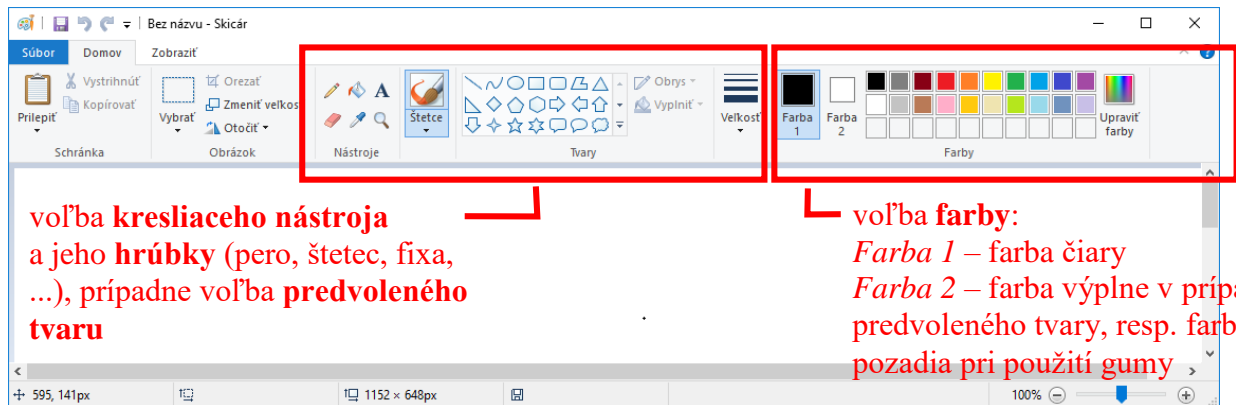


Grafický editor SKICÁR
Základy práce so Skicárom

Prostredie grafického editora Skicár

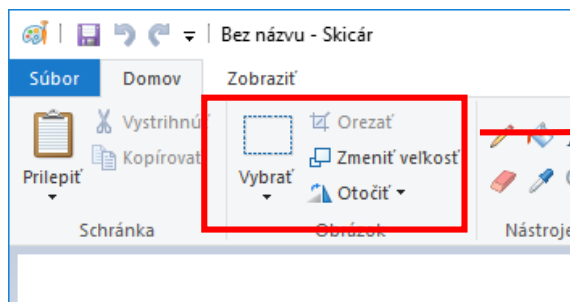
Jednoduchý grafický editor Skicár je súčasťou operačného systému Windows. Môžeme ho nájsť cez tlačidlo **Štart** v položke **Príslušenstvo** (v nižších verziách OS Windows), prípadne v zozname ponúkaných aplikácií vo vyšších verziách OS W8, W10.

Záložka DOMOV



voľba **kresliaceho nástroja** a jeho **hrúbky** (pero, štetec, fixa, ...), prípadne voľba **predvoleného tvaru**

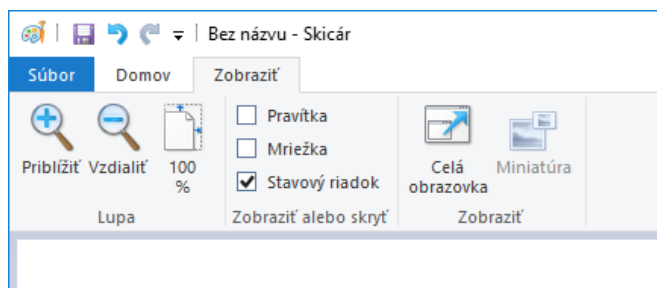
voľba **farby**:
Farba 1 – farba čiary
Farba 2 – farba výplne v prípade predvoleného tvaru, resp. farba pozadia pri použití gummy



pomocou ikonky *Vybrať* je možné označiť ľubovoľný objekt a:

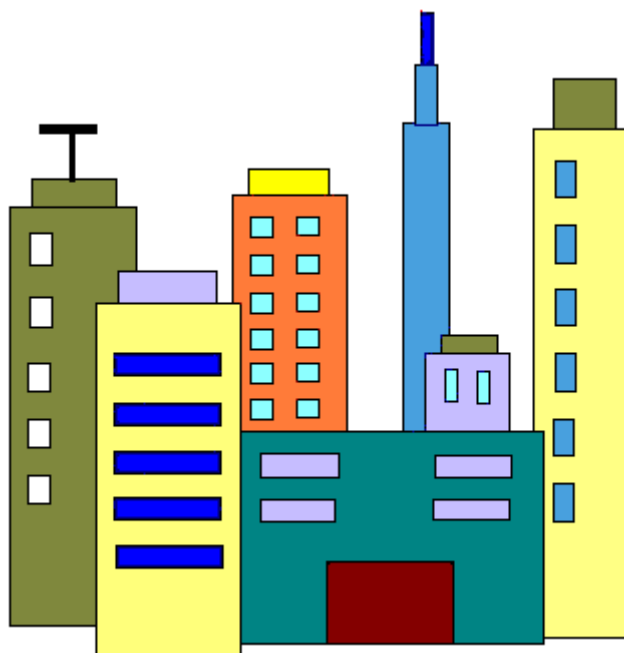
- zmeniť jeho veľkosť,
- otočiť,
- prípadne skopírovať (klávesové skratky **CTRL C** a **CTRL V** platia aj v tomto programe).

Záložka ZOBRAZIŤ



- možnosť priblížiť alebo vzdialiť kreslený objekt
- možnosť zapnúť pravítko, resp. mriežky pri kreslení detailov

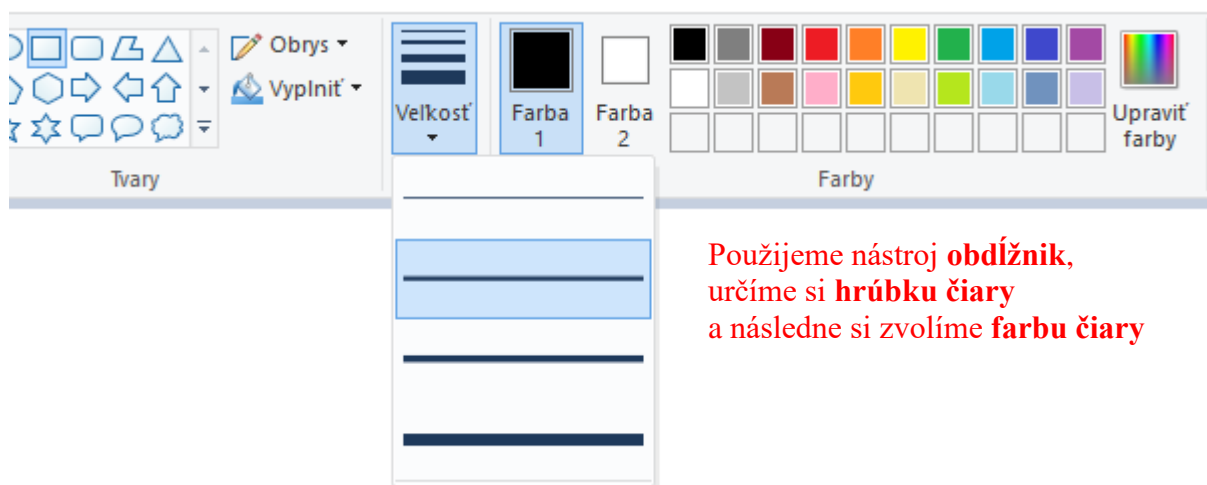
Projekt MESTO




POSTUP PRÁCE

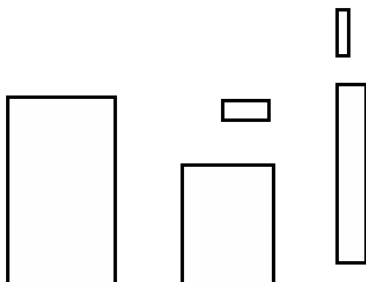
Na začiatok nakreslíme rôznofarebné obdĺžniky, pričom najskôr kreslíme objekty v pozadí a následne objekty v popredí. Existujú dva spôsoby na tvorbu budov:

1. spôsob

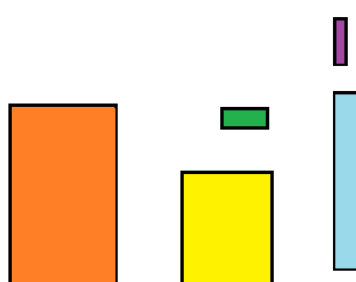


Následne si zvolíme farbu výplne a vyfarbíme vnútro jednotlivých objektov pomocou ikonky .

a) ukážka použitia obdĺžnika

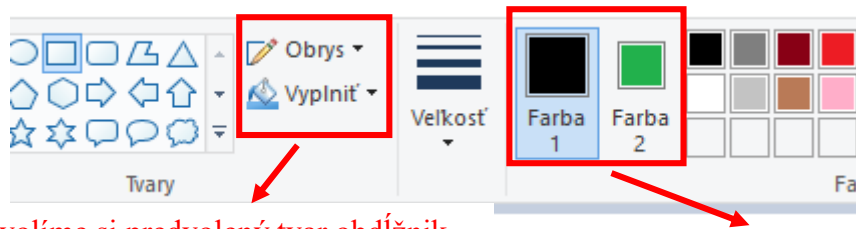


b) ukážka výplne nakreslených obdĺžnikov



b)

2. spôsob



Zvolíme si predvolený tvar obdĺžnik a následne pomocou ikoniek *Obrys* a *Vyplniť* si zvolíme typ čiary a výplne.

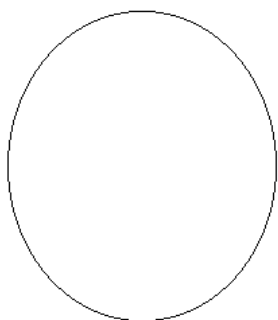
V ďalšom kroku si zvolíme farbu čiary (*Farba 1*) a farbu výplne (*Farba 2*).

V nasledujúcom kroku už len dokreslíme okná, dvere, príp. anténky (tiež pomocou vyplneného obdĺžnika). Najlepšie je kresliť tvary ako okná a dvere na pracovnú plochu mimo budovy, kde dané okná patria a následne ich pomocou ikony *Vybrať* označiť a nakopírovať (CTRL C a CTRL V).

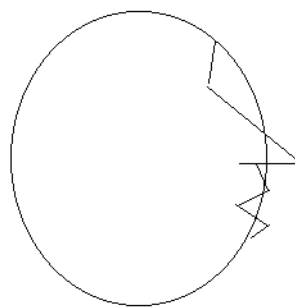


Projekt INDIÁN

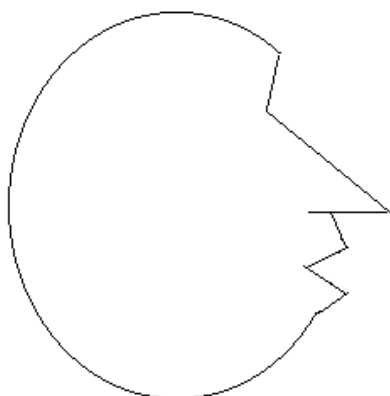
Na začiatku použijeme elipsu



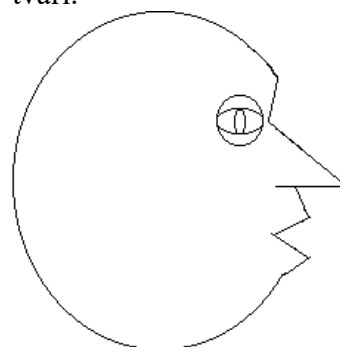
Pomocou čiar nakreslíme tvár.



Zbytočné čiary vygumujeme



Opäť použijeme elipsu na vytvorenie oka. Optimálne je vytvoriť oko mimo tváre a následne ho cez ikonku *Vybrať* presunúť na správne miesto na tvári.



Čelenku nakreslíme pomocou čiar




Nakoniec stačí obrázok len vyfarbiť pomocou

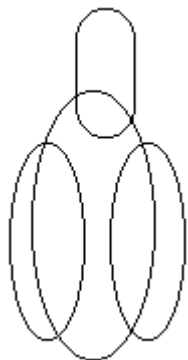



Vlasy dokreslíme pomocou štetca

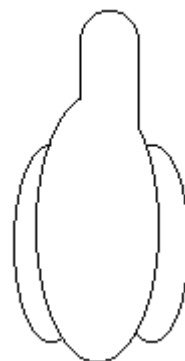



Projekt PAPAGÁJ

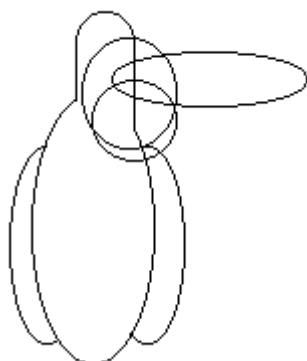
Nástrojom elipsa  si nakreslíme hlavu a trup papagája.




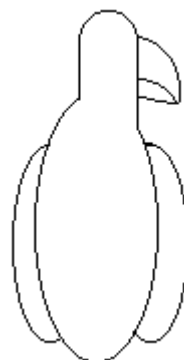
Zbytočné čiary vygumujeme .





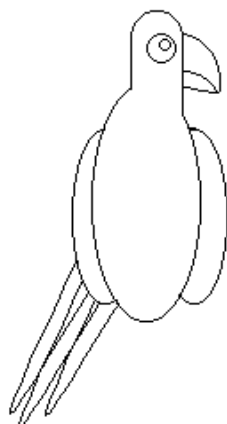
Ďalšou časťou je zobák. Zložíme ho z troch kružníc .




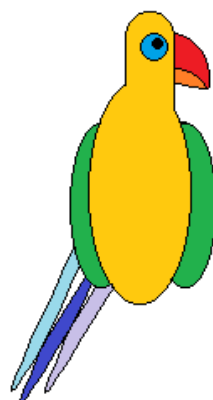
Samozrejme, nepotrebné čiary znova zmažeme .





Teraz už len pomocou elipsy  dokreslíme oko a vlnkou  chvost.

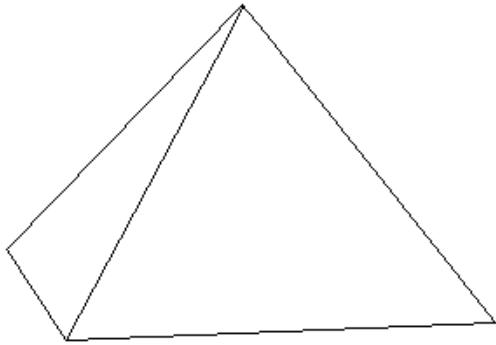



Tak, ešte ho pekne farebne vyfarbíme pomocou .

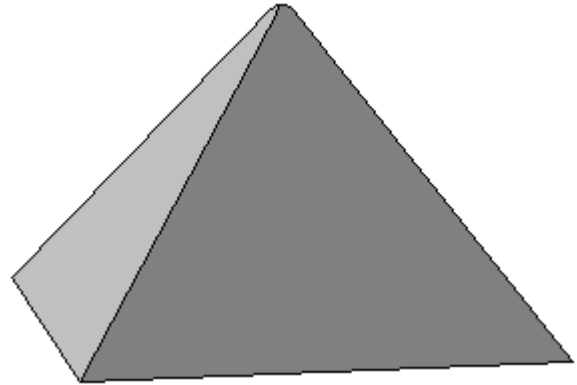


Projekt PYRAMÍDA

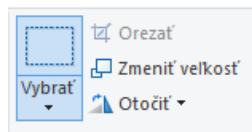
Pomocou  a čiar  nakreslíme základný tvar pyramídy.



Pyramídu vyfarbíme pomocou ikonky .

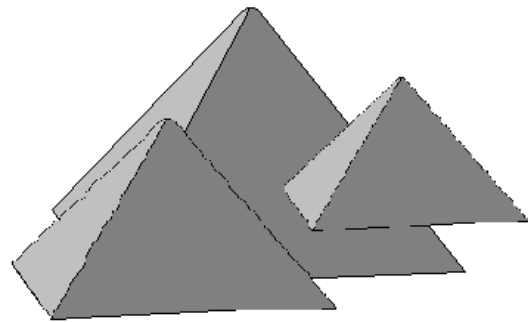
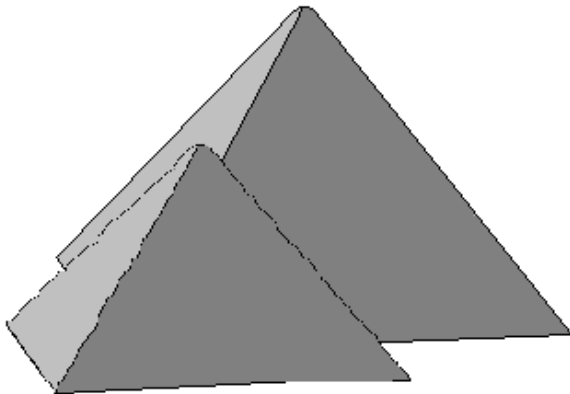


Vytvorenú pyramídu označíme pomocou ikonky *Vybrať* a s použitím klávesových skratiek



CTRL C a CTRL V skopírujeme pyramídu. Ikonkou *Zmeniť veľkosť* zmenšíme pyramídu cca na 60 % pôvodnej veľkosti.

Rovnaký postup použijeme aj pri vytváraní poslednej pyramídy.



Pyramídy usporiadame tak, aby boli usporiadané ako v predlohe.

