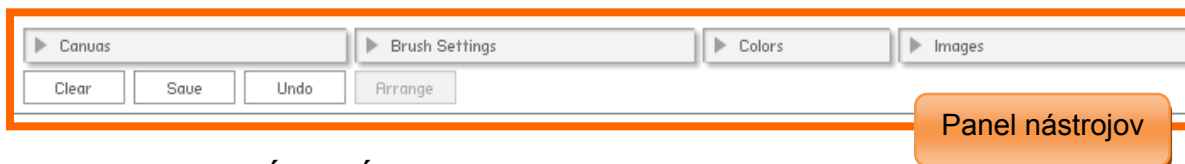


MANUÁL K NITKOVÉMU KRESLENIU POMOCOU WEBOVEJ STRÁNKY „ZEFRANK“

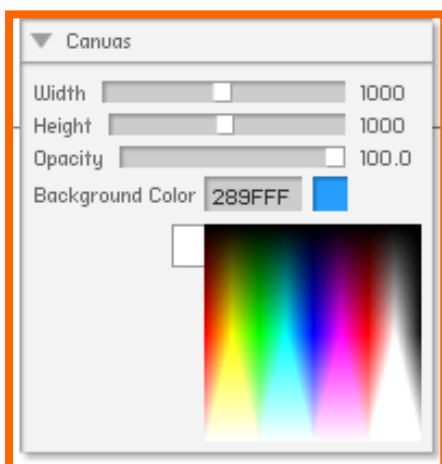
Určite ste už na hodinách výtvarnej výchovy využili so žiakmi techniku mokrej nite <http://www.lackovaj.unas.cz/vytvarna/nit.htm>. Veľmi zaujímavý program na kreslenie s touto technikou nám ponúka webová stránka <http://www.zefrank.com/scribbler/scribbletoo/>. Žiaci si môžu vyskúšať tento spôsob kreslenia aj pomocou počítača, a tak môžeme spestriť hodinu výtvarnej výchovy. Po otvorení stránky sa nám objaví veľmi jednoduchý panel nástrojov a pracovná plocha na kreslenie.



POPIS JEDNOTLIVÝCH NÁSTROJOV

■ Canvas – nastavenie pracovnej plochy (maliarskeho plátna)

Klikneme na malú sivú šípku a rozbalí sa nám ponuka, kde si môžeme nastaviť nové parametre pre plátno (pracovnú plochu).



Width – nastavenie farebného pozadia na šírku (to znamená, že zafarbí len časť plochy)

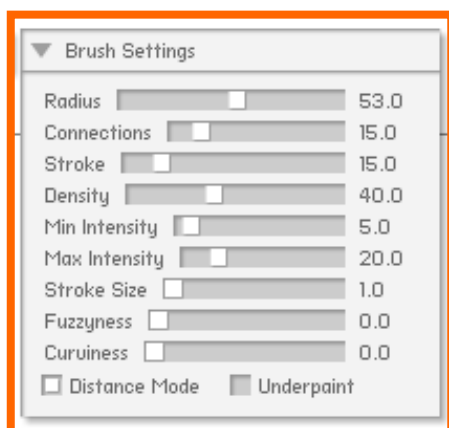
Height – nastavenie farebného pozadia na výšku

Opacity – sýtosť farby pozadia, priehľadnosť

Background Color – farba pozadia, klikom na biely štvorček sa rozroluje výber farebnej škály a myškou označíme danú farbu.

Zmeny potvrdíme tlačidlom **Change Canvas**. Ponuku výberu odstránime tak, že opäť klikneme na malú sivú šípku.

■ Brush Settings – nastavovanie štetca



Radius – polomer nitkovania (veľkosť)

Connections – pripojenie nitiek

Stroke – jemnosť nitkovania

Density – hustota nitkovania

Min Intensity a **Max Intensity** – sýtosť farieb nitkovania

Stroke Size – veľkosť ťahu

Fuzzyness a **Curviness** – chlpaté a zaoblené nitkovanie

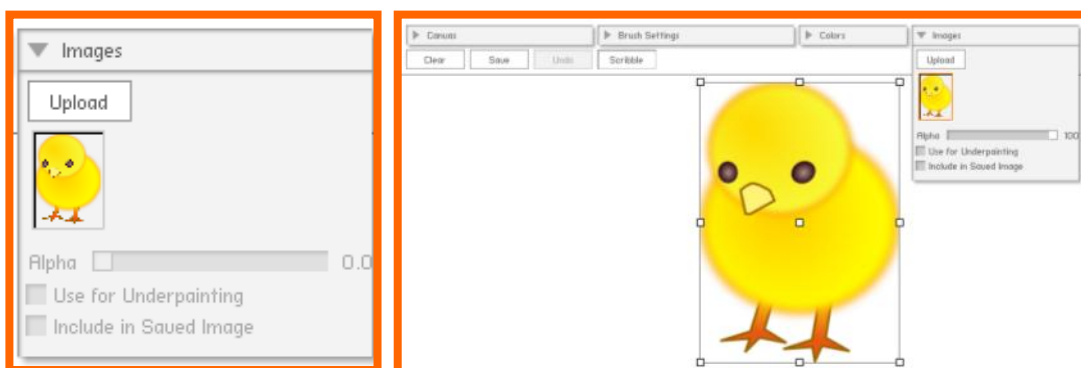
■ Colors – výber farieb štetca



Klikom do farebnej palety si nastavíme farbu štetca.

■ Images – výber obrázka zo súboru

Klikneme na **Upload** a zo súboru (z počítača) si vyberieme nejaký obrázok alebo fotografiu, ktorý chceme dokresliť. Kliknutím na malý obrázok (kuriatko) sa obrázok presunie na plochu a vieme s ním pracovať (hýbať, zväčšovať, zmenšovať a pomocou klávesu delete aj odstrániť).



Ešte si môžeme nastaviť tri parametre, ale iba v tom prípade, ak máme označený obrázok, tak ako v našom prípade kuriatko. Ak by obrázok nebol označený, tieto parametre by nebolo možné nastaviť.

Alfa – nastavujeme priehľadnosť obrázku posúvaním sivého štvorčeka

Use for Underpainting – použiť obrázok pre maľovanie

Include in Saved Image – označíme, ak chceme, aby bol obrázok súčasťou kreslenia pri uložení, v opačnom prípade nám program uloží iba maľbu, ale nie obrázok

Ak sme si už nastavili obrázok tak ako chceme, prepne sa na kreslenie pomocou tlačidla **Scribble** na hornom panely nástrojov. A naopak, ak sa chceme prepnúť do režimu úpravy obrázku, klikneme na tlačidlo **Arrange**, tiež na hornom panely nástrojov.

■ Clear – vyčistiť plochu (upratať)

Kliknutím na tlačidlo **Clear** nám zostane čistá plocha, ale v prípade, ak pracujeme aj s obrázkom, program odstráni iba to, čo sa kreslilo, obrázok zostáva na ploche.

- **Save – uložit' obrázok**

Pozor pri ukladaní maľovaných výtvorov, ak pracujeme s obrázkom. Je to spomenuté vyššie pri práci s obrázkom.

- **Undo – krok späť**

Tento program umožňuje urobiť krok späť iba jeden krát.

