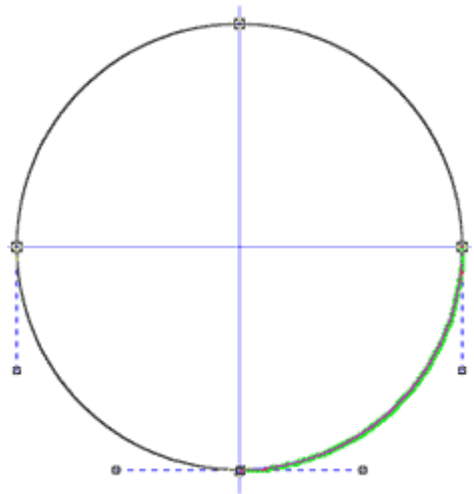


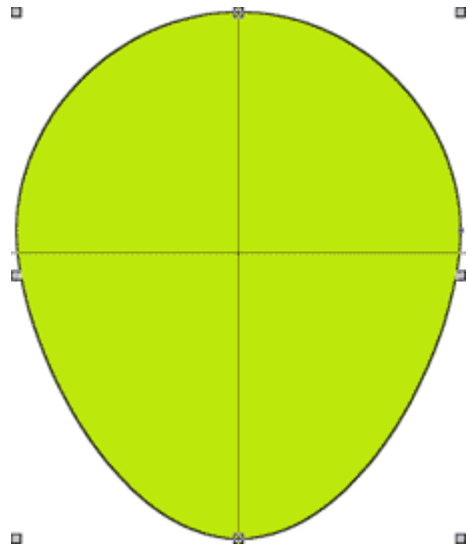
# Horkovzdušný balón

## 1. Kresba vrchlíku balónu


- 1.1. Balón vytvoříte z normálního kruhu o průměru ...  
Nakreslete jej do středu stránky. Vyberte jej, přejděte do režimu Tvarování objektů a rozbijte na křivky.

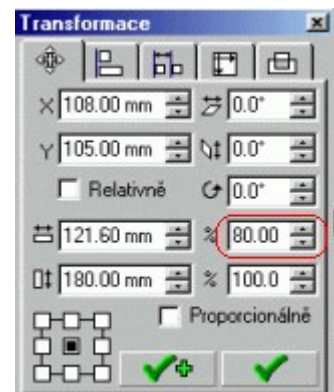



- 1.2. Jste stále v režimu Tvarování objektů. Klepněte myší na spodní bod a táhněte jím tak, aby se balón vytvaroval podle obrázku. Potom nastavte barvu výplně.

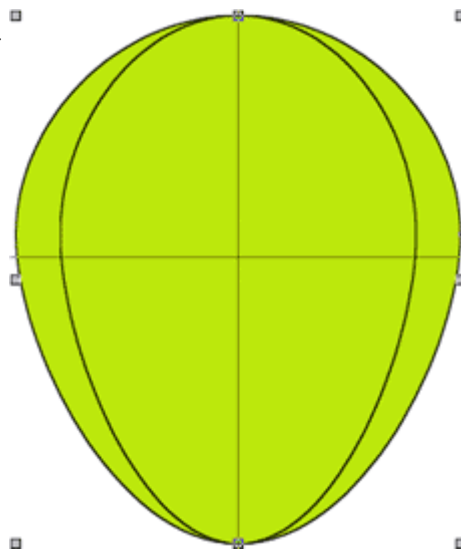


## 2. Kresba pruhů

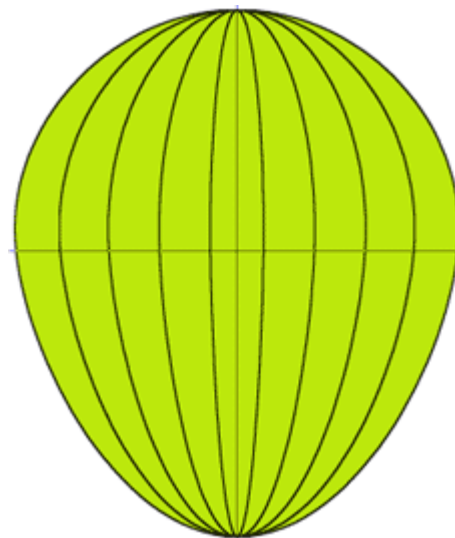
- 2.1. Přejděte opět do režimu výběr a vyberte objekt. V galerii/plovoucím okně Transformace nastavte šířku objektu na 80% původní hodnoty a stiskněte tlačítko [  ].



- 2.2. To vytvoří už modifikovanou kopii původního objektu.  
U verze 3 pro vytvoření kopie napřed stiskněte  
[  ] z alternativní nástrojové lišty  
a pak změňte šířku. Nezapomeňte však po skončení  
tvorby kopií tento kopírovací mód vypnout.




- 2.3. Stejným způsobem vytvoříte další pruhy - vytvořte  
kopie balónu s 58%, 35% a 12% původní šířky.

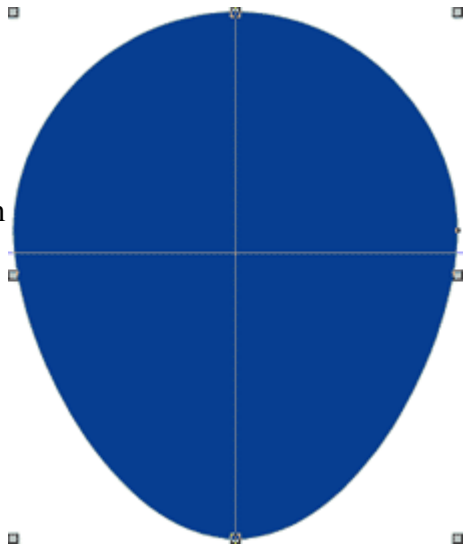


- 2.4. Dejte prostředním pruhům jinou barvu. Následně  
vyberte všechny objekty a nastavte jim nulovou  
tloušťku pera.

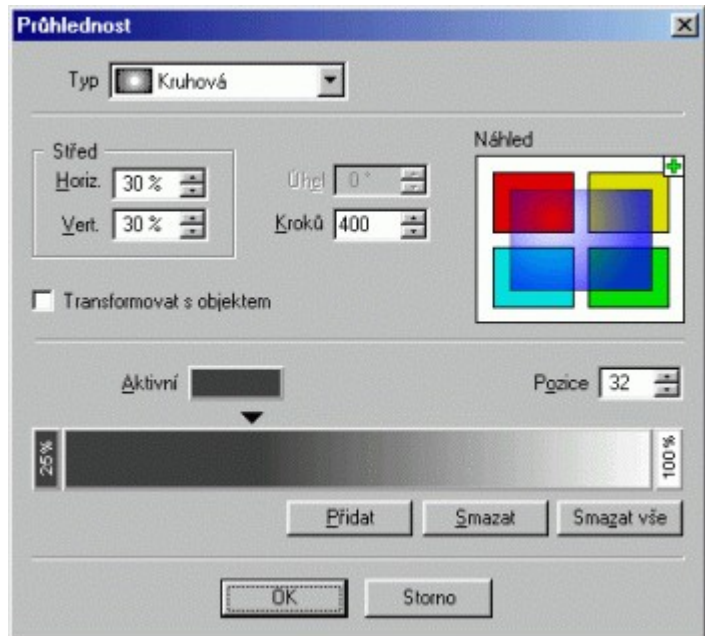


### 3. Tvorba prostorového efektu

3.1. Vytvořit u objektu prostorový dojem je celkem snadné: například zde u balónu nám dobře poslouží kruhová přechodová výplň. Pruhy nám to ovšem trochu komplikují, budeme muset použít masku transparentnosti. Vyberte největší z objektů, které tvoří balón (neboli první z tvarů, který jste nakreslili), potom vytvořte kopii přesně v místě původního objektu. K tomu třeba opět použijte kopírovací mód [  ]. Kopii dejte tmavě modrou výplň.



3.2. Nyní na objektu aplikujeme masku transparentnosti. Funguje podobně jako barevná výplň kromě toho, že určuje s jakou průhledností bude vykreslen každý jednotlivý bod objektu. Použijte kruhový přechod. Klepněte na tlačítko Editace... nastavte masce hraniční průhlednosti 100% a 25%. Mezilehlou průhlednost nastavte také na 25%. Střed masky umístěte doprava dolů zadáním parametrů 30% v horizontálním a vertikálním směru.

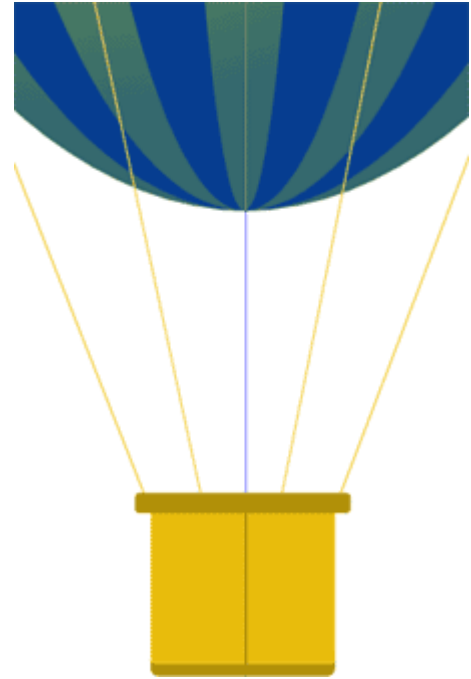


3.3. Po vytvoření průhlednosti vypadá balón takto:



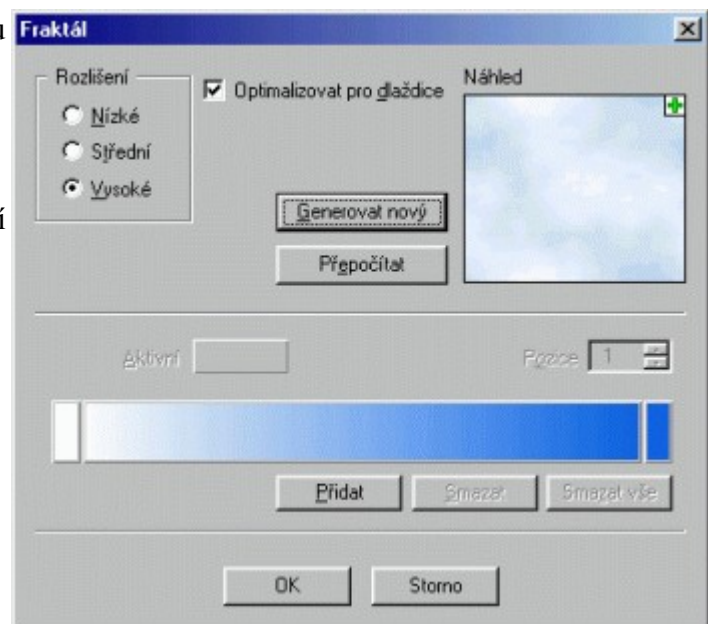
#### 4. Kresba balónového koše

4.1. V našem případě půjde o dosti zjednodušený koš. Je tvořen ze tří obdélníků se zaoblenými rohy. Lana jsou znázorněna přímými linkami končícími v poloviční výšce vrchlíku balónu.



#### 5. Tvorba oblohy

5.1. V Callistu je snadné vytvořit oblohu jako pozadí. Nakreslete obdélník a změňte jeho pořadí aby byl za balónem (Objekty | Pořadí objektů | Úplně dolů). Vyplňte obdélník fraktálovou výplní z galerie (plovoucího okna) Výplň. Jako typ výplně zvolte Bitmapovou výplň a následně vyberte tlačítko Fraktál.



**5.2.** Jako hraniční barvy vyberte modrou a bílou. Klikajte na tlačítko Generovat nový... dokud vám vytvořená fraktálová výplň nebude připadat jako ta pravá obloha pro váš balón. Vyplňte fraktálovou výplní obdélník, zbavte jej obrysu ... a váš balón je připraven se vznést.

