

# C24 - Żaglówka

autor: Jacek Durski

ćwiczenie pochodzi ze strony: <https://corel.durscy.pl/>

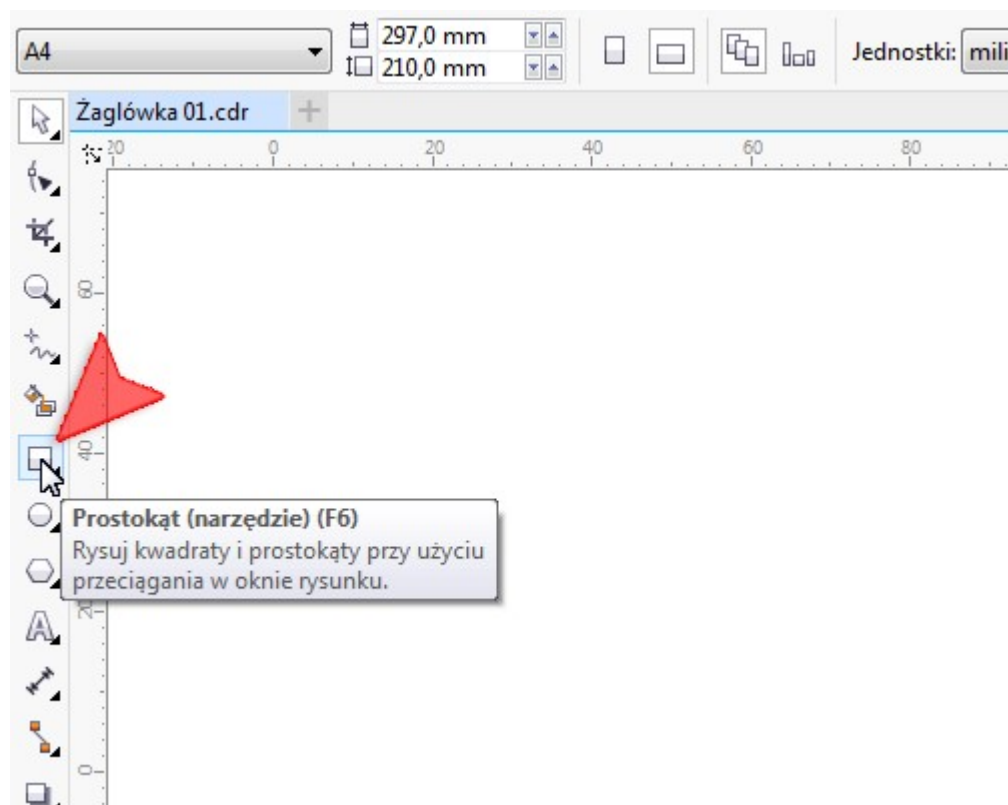
Gotową pracę zapisz wg schematu: **C24\_Nazwisko\_Imię**

Cel ćwiczenia:

Celem ćwiczenia jest nabranie wprawy w posługiwaniem się narzędziem *Rysuj* oraz modelowaniu węzłów za pomocą krzywych Beziera.

Dodatkowo w zadaniu tym, ćwiczone są umiejętności posługiwania się narzędziem *Zniekształcenie*.

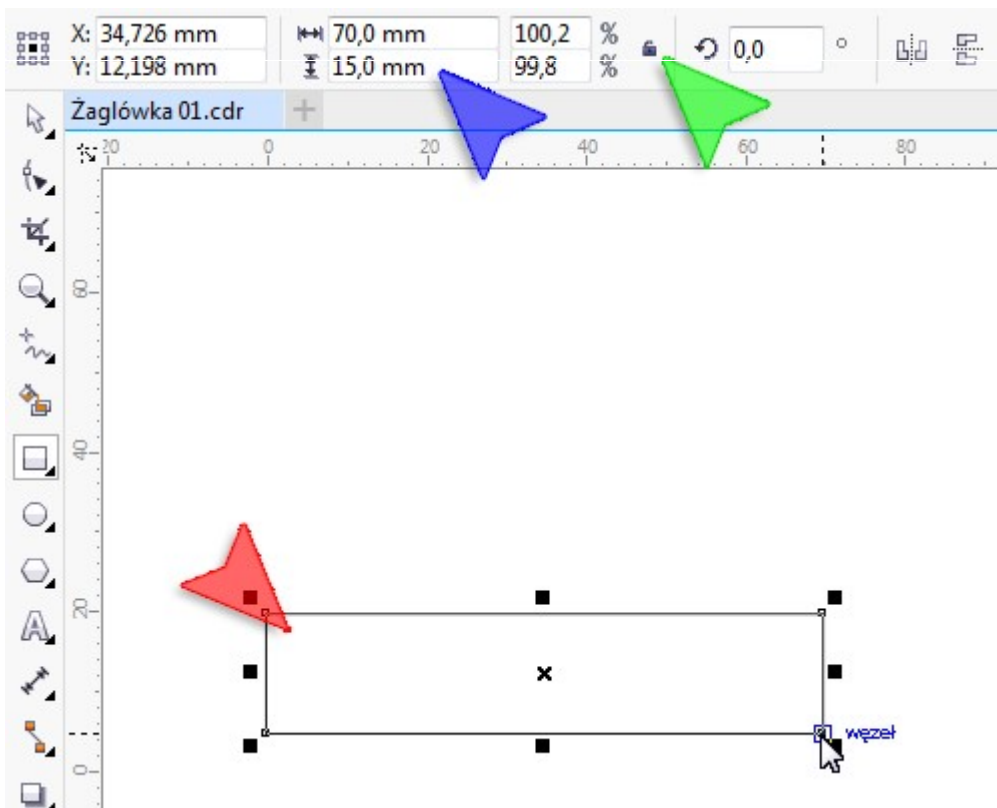
1. Stwórz nowy, pusty dokument. Klikając lewym klawiszem myszki, wybierz z *Przybornika* narzędzie *Prostokąt* (czerwona strzałka).



2. Kliknij i przeciągnij po ukosie myszką tak by powstał prostokąt (czerwona strzałka) o wymiarach 70x15mm. Podczas rysowania wymiary obiektu możesz kontrolować w okienkach *Rozmiar obiektu* (niebieska strzałka).

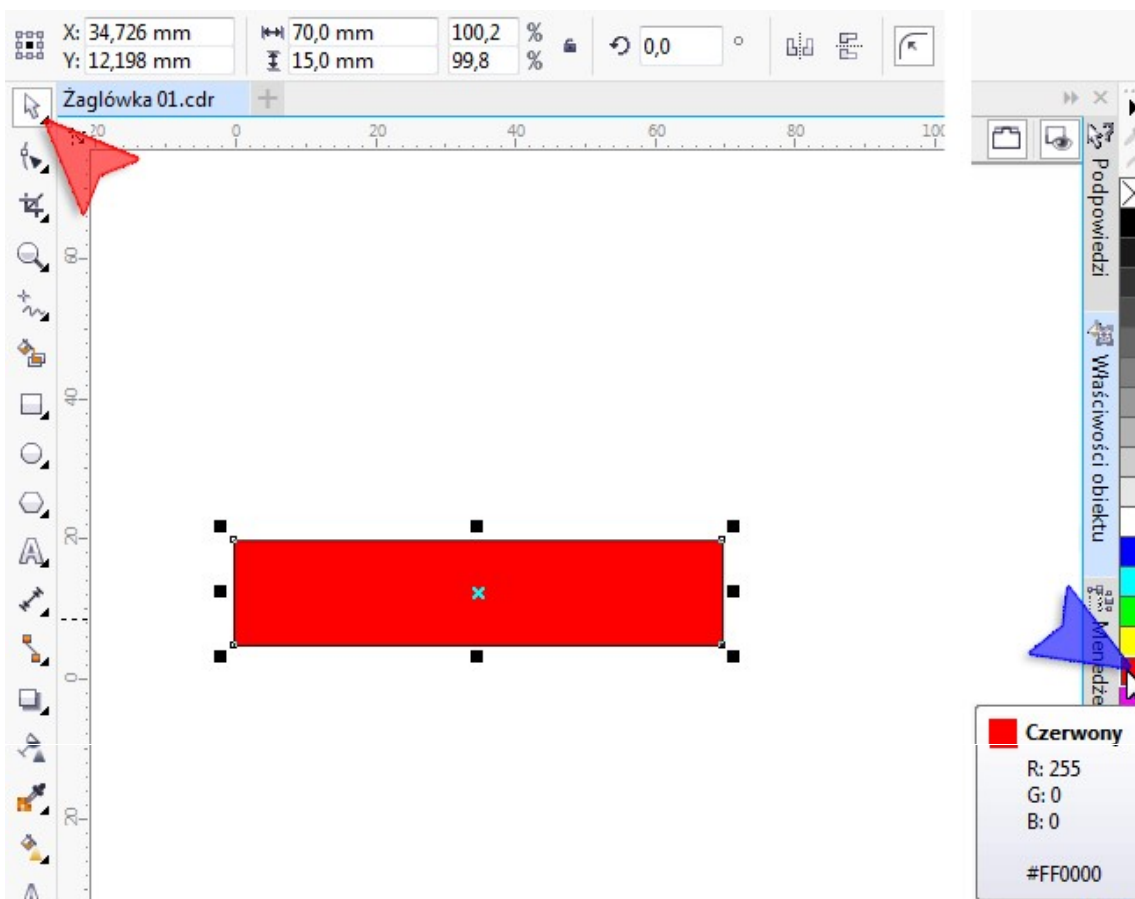
Wskazówka: w okienkach *Rozmiar obiektu* możesz także podać wartości wpisując je z klawiatury i zatwierdzić operację klawiszem <Enter>.

Uwaga! Przed wpisywaniem wartości, należy sprawdzić czy kłódka blokująca proporcje, jest wyłączona (zielona strzałka).



3. Wybierz z *Przybornika* narzędzie *Wskaźnik* (czerwona strzałka) następnie kliknij lewym klawiszem w kolor *Czerwony* na *Palety kolorów* (niebieska strzałka) domyślnie umieszczonej po prawej stronie ekranu.

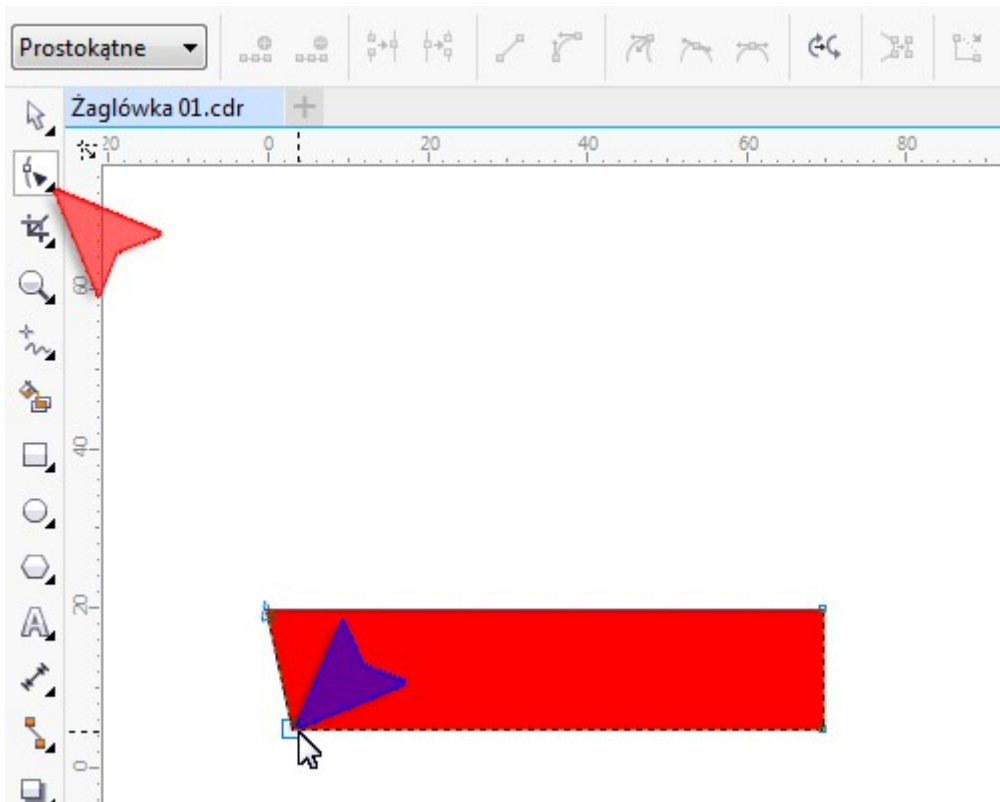
Wskazówka: *Paleta kolorów* jest oknem dokowanym, dlatego też niekoniecznie musi znajdować się po prawej stronie ekranu. Jeśli nie widzisz żadnej *Palety kolorów*, sprawdź czy jest ona włączona klikając menu *Okno*, następnie rozwiń podmenu *Palety kolorów*. Przy jednej z palet powinno być wyświetlony „ptaszek zaznaczenia”. Jeżeli żadna z palet nie jest włączona, kliknij w pozycję *Domyślna paleta*.



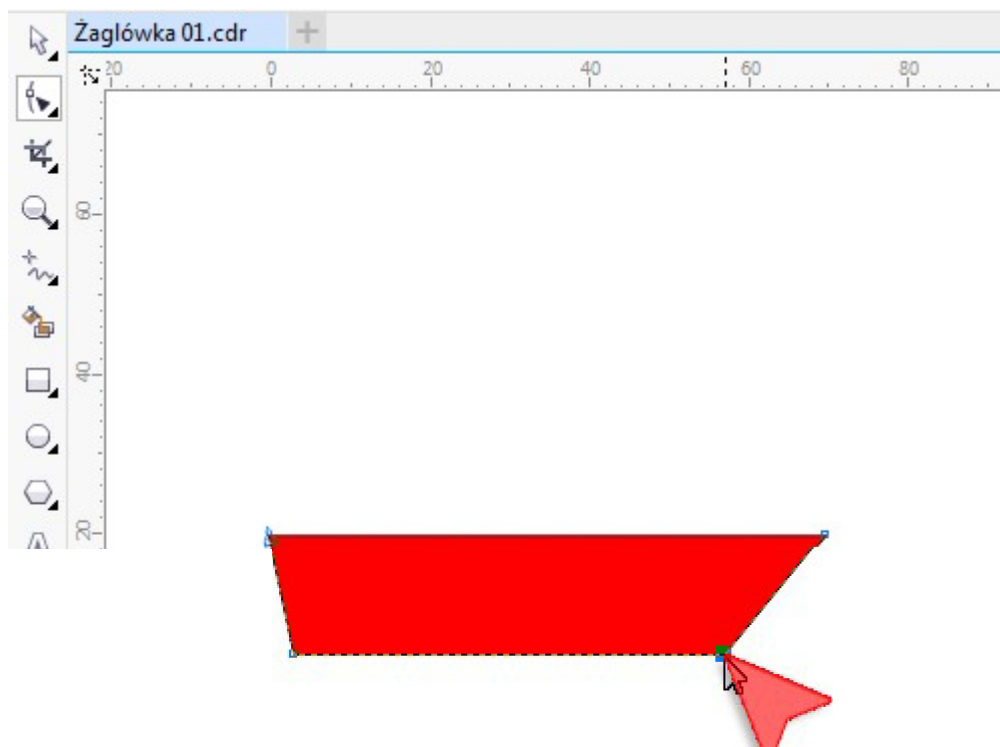
4. Naciśnij kombinację klawiszy <Ctrl+Q> zamieniającą obiekt *Prostokąt* w krzywe. Pozwoli to nam na modelowanie poszczególnych węzłów i linii pomierzy nimi.

Wybierz z *Przybornika* narzędzie *Kształt* (czerwona strzałka). Następnie chwyć lewym klawiszem myszki lewy-dolny węzeł naszego prostokąta i przesuń go w prawo (niebieska strzałka).

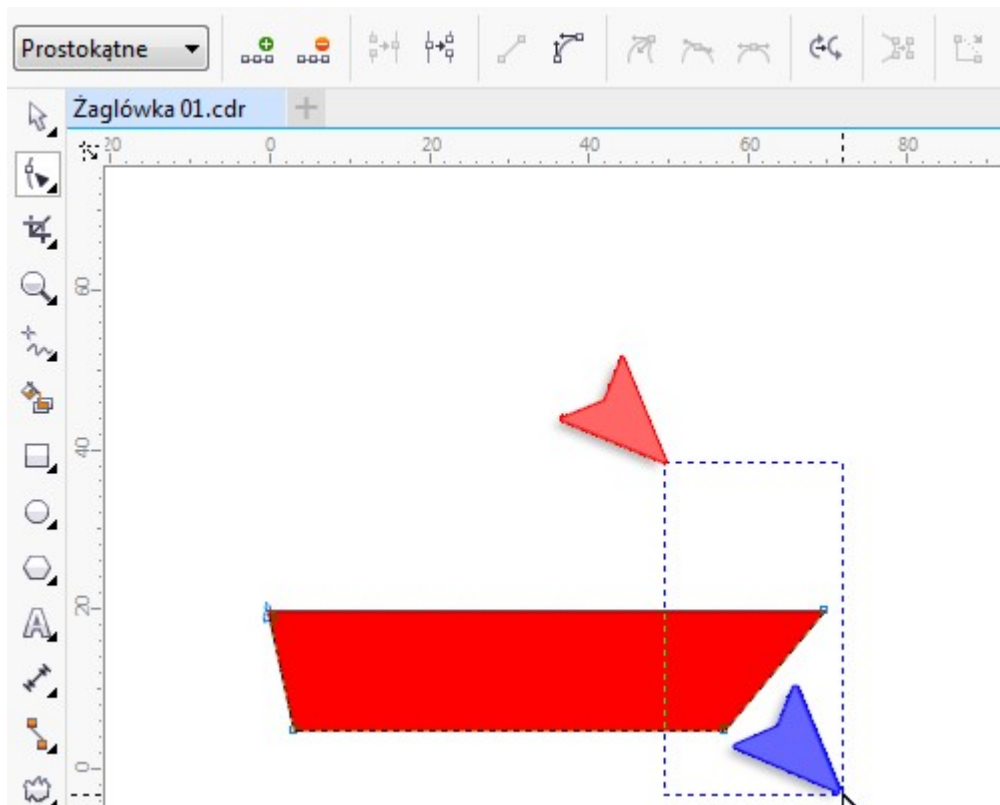
Wskazówka: Jeśli podczas przesuwania węzła przytrzymasz klawisz <Ctrl>, węzeł będzie się przesuwał w idealnym poziomie.



5. Analogicznie przesuń prawy-dolny węzeł (czerwona strzałka) w lewą stronę. Zwróć uwagę, że prawy bok powstałego u mnie trapezu jest bardziej ścięty. To będzie dziób żaglówki.

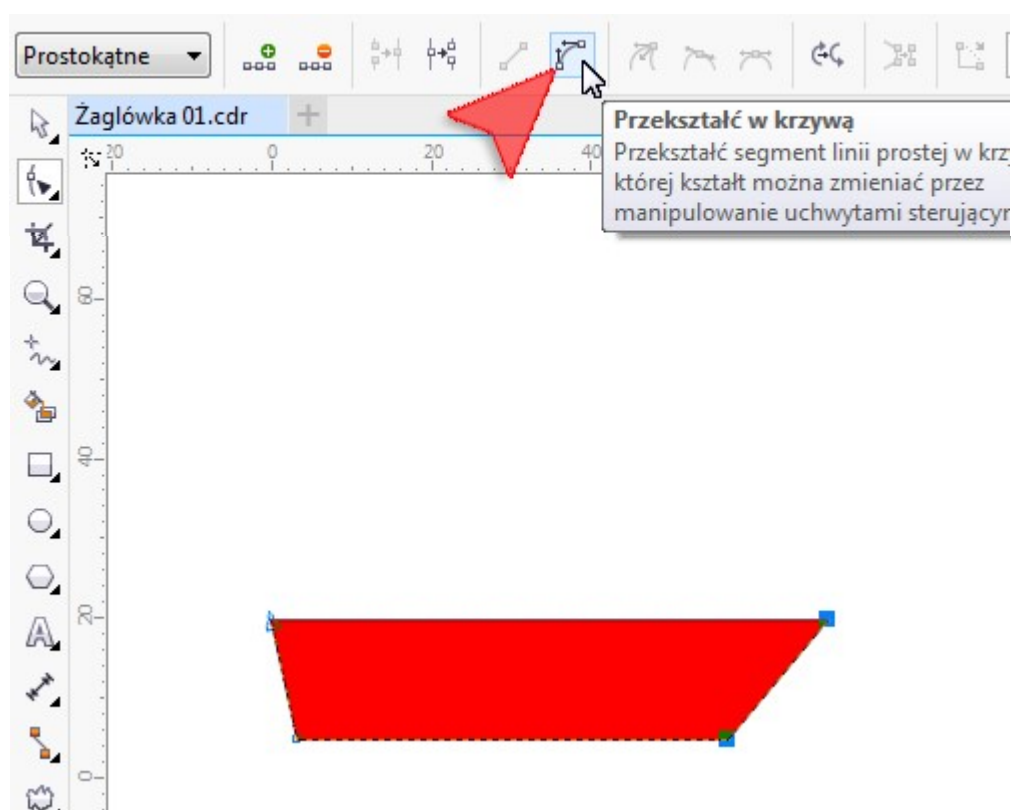


6. Zaznacz oba prawe węzły. W tym celu mając wybrane narzędzie *Kształt* kliknij lewym myszki w miejscu czerwonej strzałki i trzymając klawisz myszki przesuń kursor w miejsce strzałki niebieskiej. Chodzi o to by przerywana linia zaznaczenia objęła oba węzły.



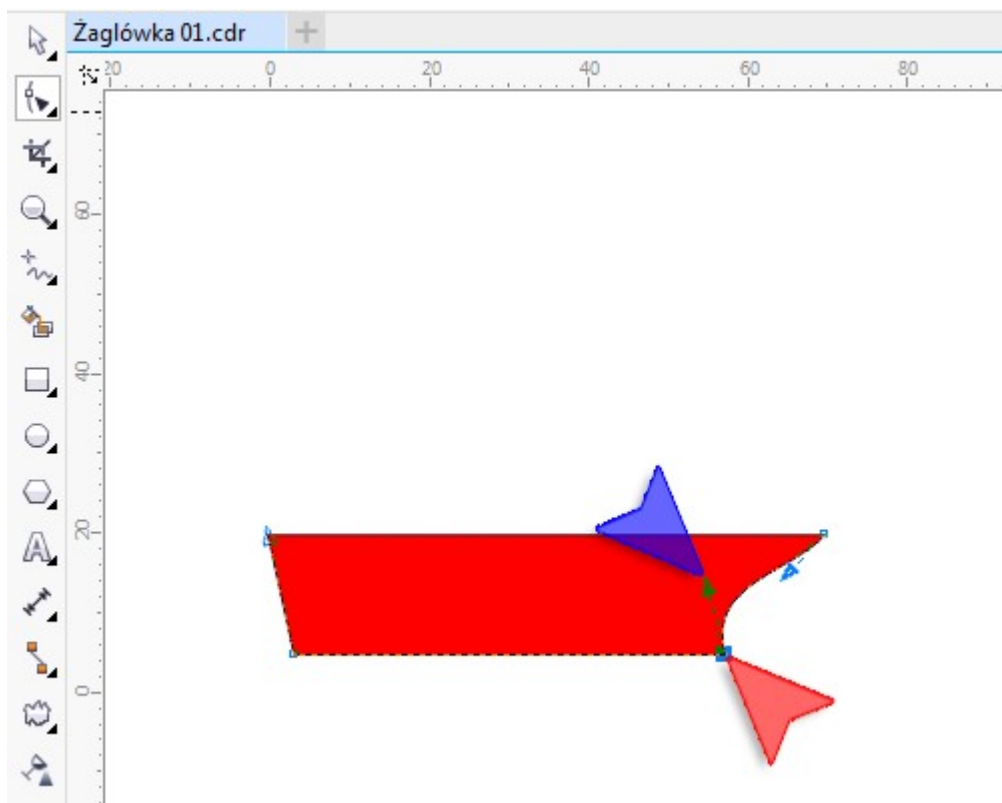
7. Mając zaznaczone oba węzły kliknij w ikonkę *Przekształć w krzywą* (czerwona strzałka).

Wskazówka: Program CorelDRAW posiada dwie funkcje o zbliżonej do siebie nazwie. *Przekształć w krzywe* – zamienia obiekt w obiekt złożonych z krzywych (np. *Prostokąt* staje się czterema połączonymi ze sobą odcinkami) oraz *Przekształć w krzywą* – pozwala modelować węzły/linie za pomocą krzywych Beziera.

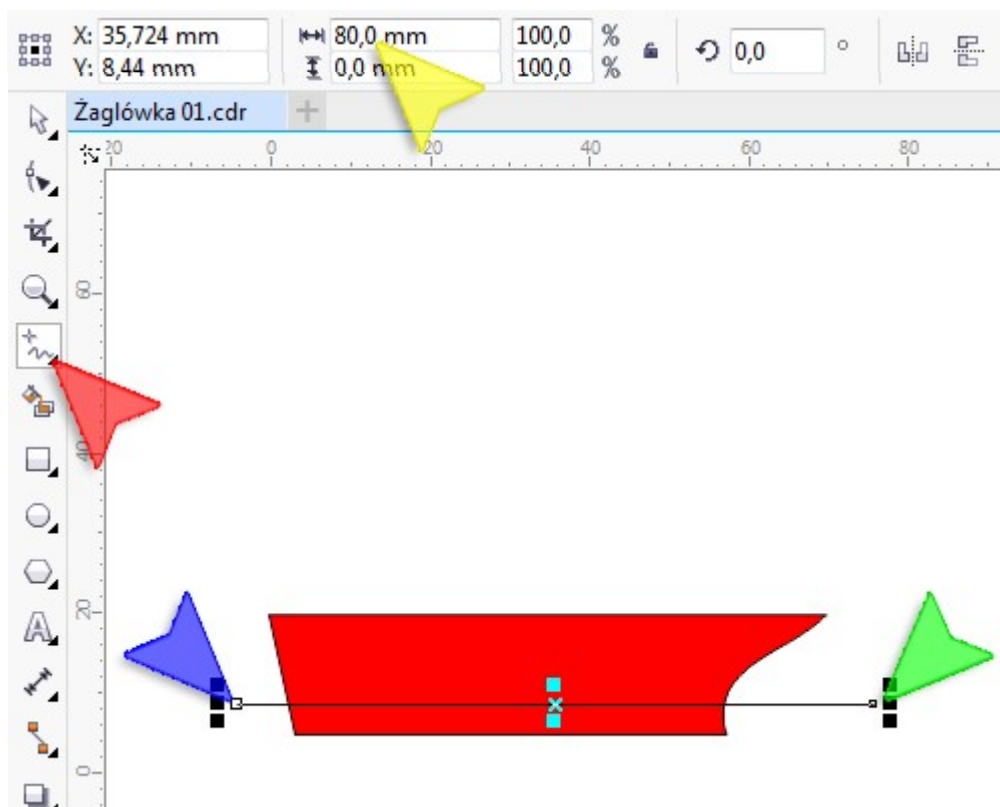


8. Narzędziem *Kształt* wybierz prawy-dolny węzeł (czerwona strzałka). Wzdłuż prawej krawędzi powinny pojawić się uchwyty krzywych Beziera. Chwyć za uchwyt wychodzący z prawego-dolnego węzła i przesuń go w lewo (niebieska strzałka).

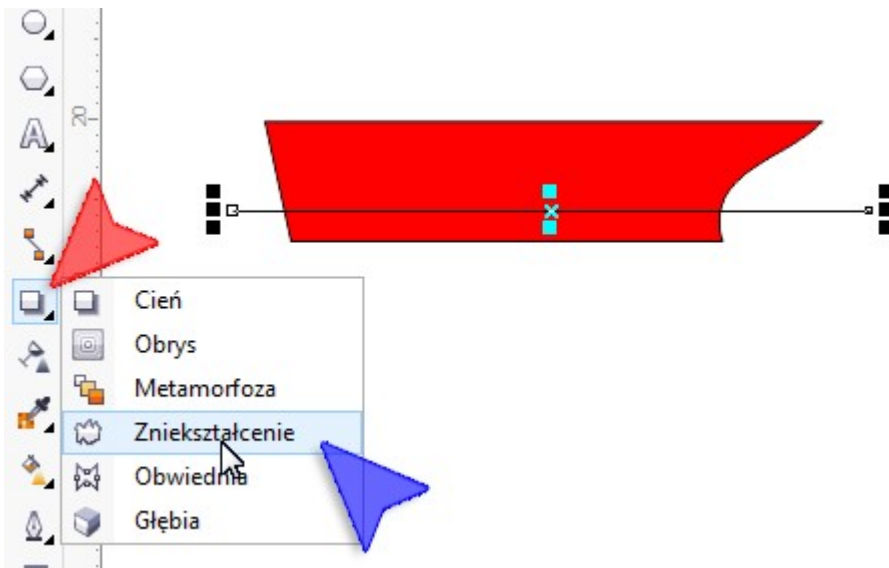
Spróbuj uzyskać krzywiznę zbliżoną do pokazanej na moim rysunku. W razie potrzeby możesz ją także modyfikować za pomocą uchwyty Beziera wychodzącego z prawego-górnego węzła.



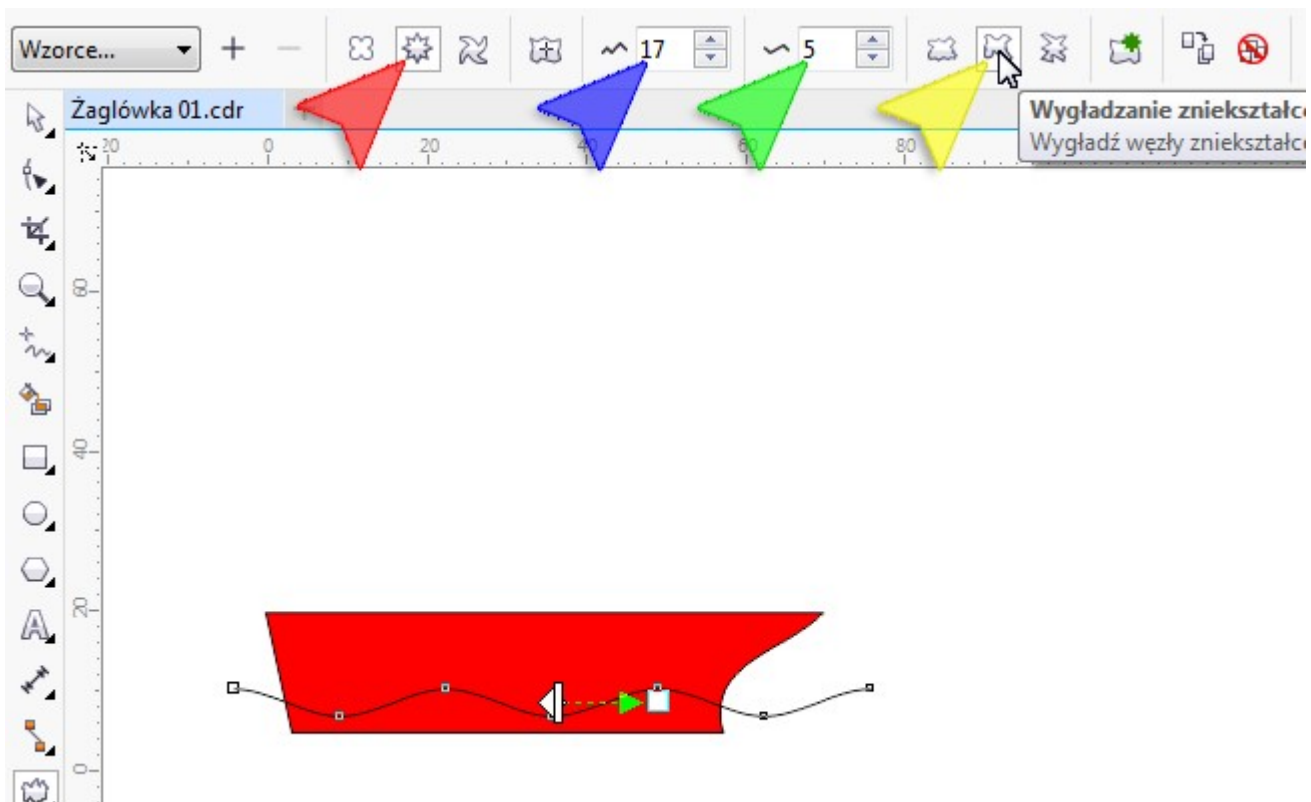
9. Wybierz z *Przybornika* narzędzie *Rysunek odręczny* (czerwona strzałka). Aby narysować 8 centymetrową linię poziomą, kliknij lewym klawiszem myszki w miejscu oznaczonym niebieską strzałką. Następnie trzymając klawisz <Ctrl> przesuń myszkę w miejsce oznaczone strzałką zieloną i ponownie kliknij lewym klawiszem myszki. Długość linii możesz kontrolować/poprawić w okienku *Rozmiar obiektu* (żółta strzałka).



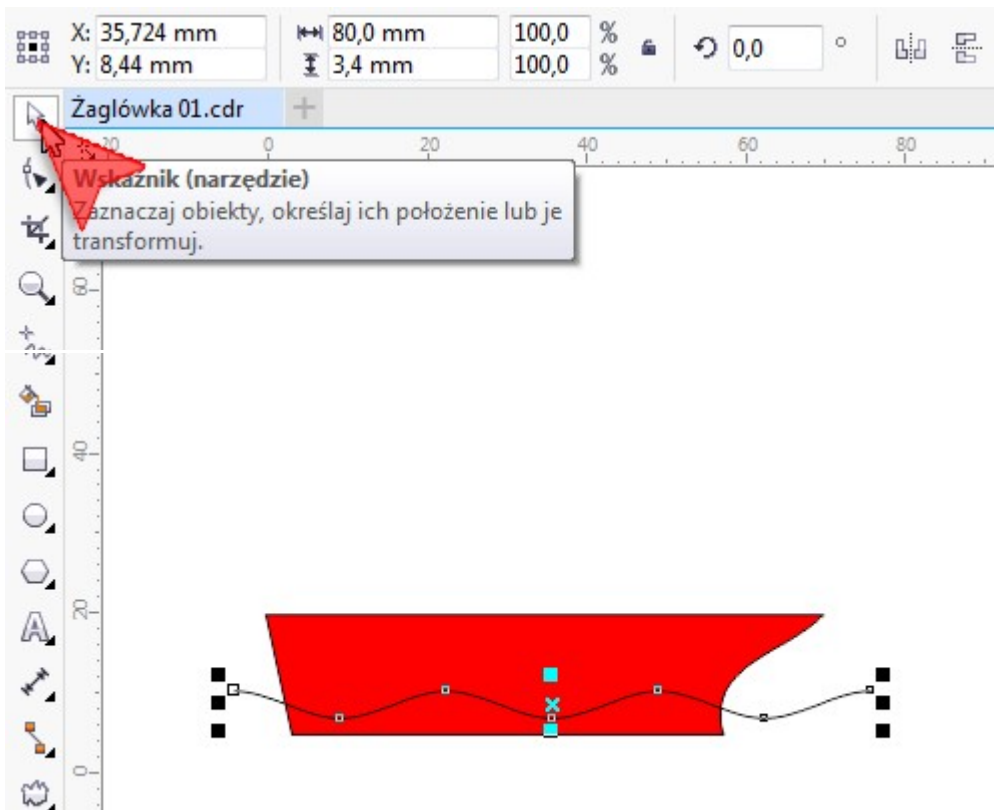
10. Kliknij i chwilę przytrzymaj lewy klawisz myszki na ikonce *Narzędzi interakcyjnych* (czerwona strzałka) tak by rozwinęło się podmenu z którego wybierz narzędzie *Zniekształcenie* (niebieska strzałka).



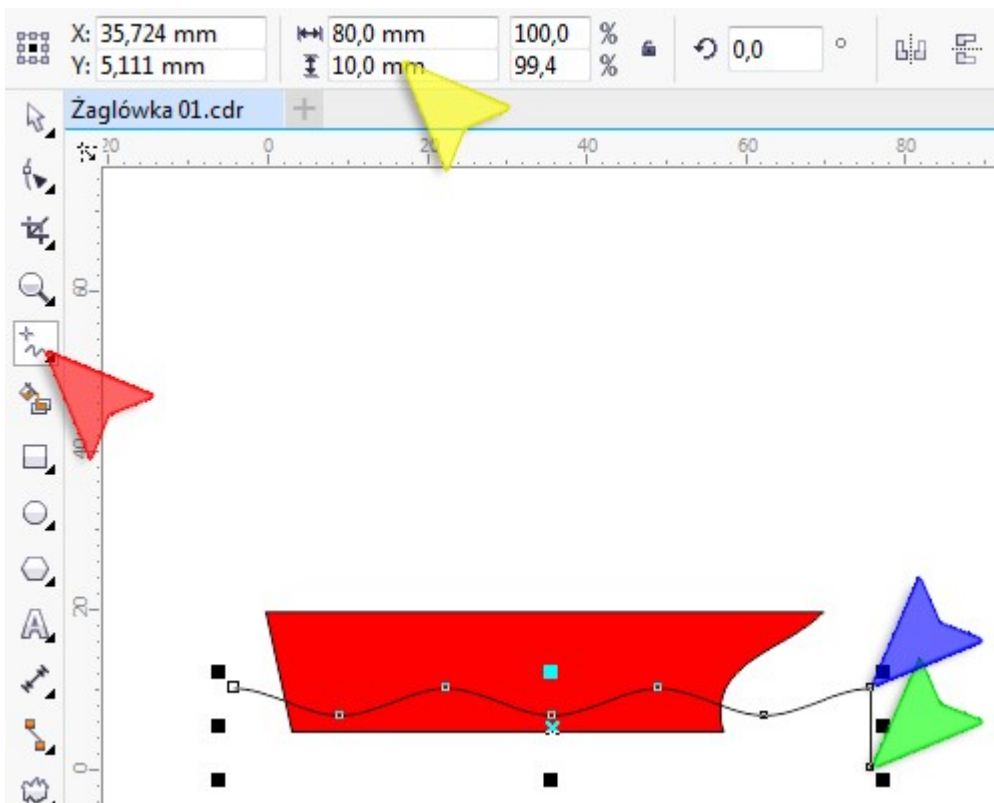
11. Na pasku właściwości kliknij w ikonkę *Postrzępienie* (czerwona strzałka). Następnie w okienku *Amplituda postrzępienia* wpisz liczbę 17 (niebieska strzałka); w okienku *Gęstość postrzępienia* wpisz liczbę 5. Możesz zatwierdzić wprowadzone liczby za pomocą klawisza <Enter> lub od razu kliknąć w ikonkę *Wyglądzenie zniekształcenia* (żółta strzałka).



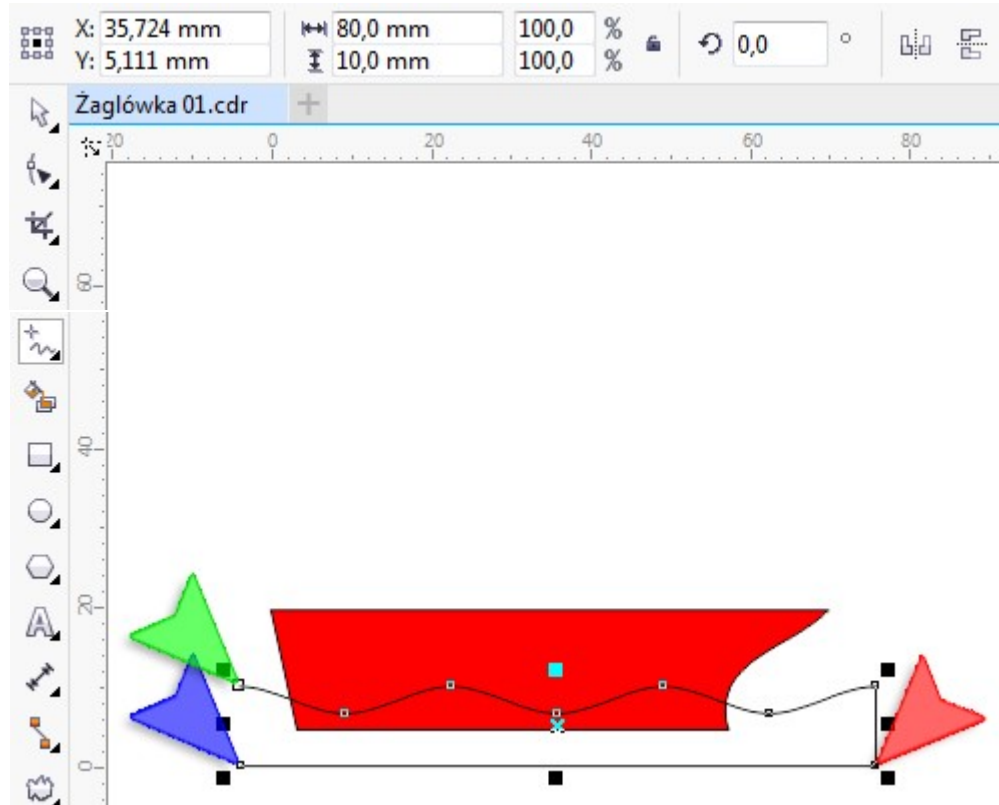
12. Aby zamienić falę będącą efektem przekształcenia interakcyjnego w krzywą, wybierz narzędzie *Wskaźnik* (czerwona strzałka) i naciśnij kombinację klawiszy <Ctrl+Q>.



13. Wybierz z *Przybornika* narzędzie *Rysunek odręczny*, następnie kliknij lewym klawiszem myszki w węzeł kończący falę (niebieska strzałka). Trzymając klawisz <Ctrl> przesuń myszkę w dół o jakieś 10 mm (zielona strzałka) i ponownie kliknij lewym klawiszem myszki. Długość linii możesz kontrolować w okienku *Rozmiar obiektu* (żółta strzałka).

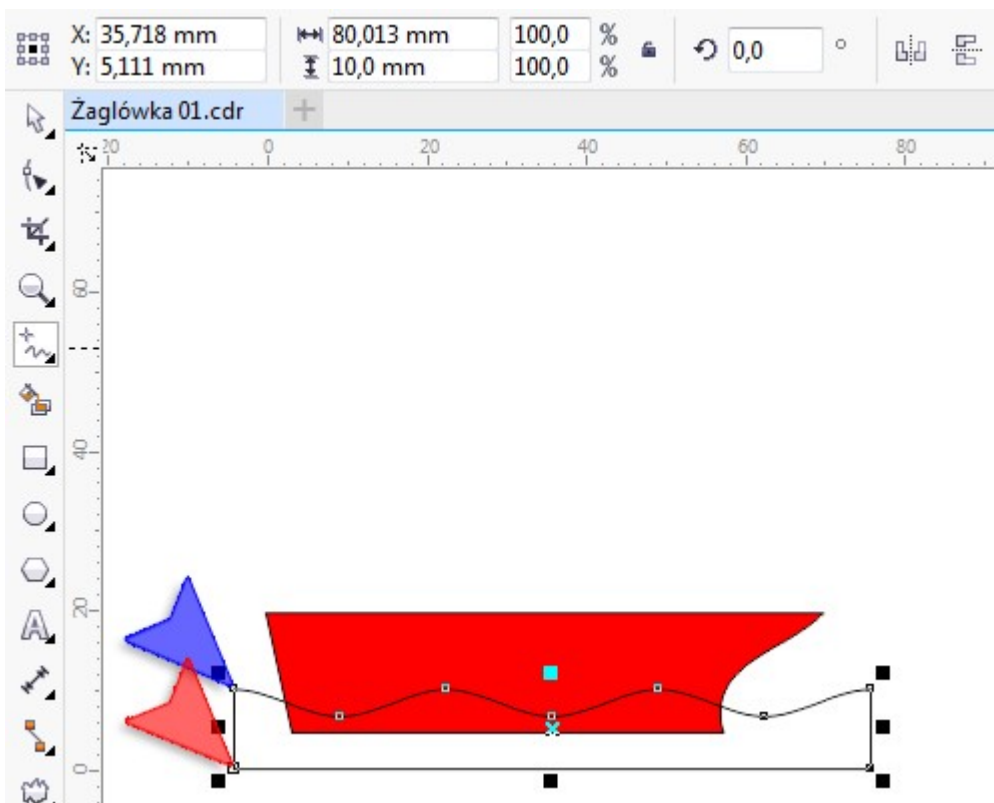


14. Podobnie jak w kroku poprzednim, używając narzędzia *Rysunek odręczny*, kliknij lewym klawiszem myszki w węzeł kończący linię (czerwona strzałka). Trzymając klawisz <Ctrl> przesuń myszkę w lewo, tak by koniec linii (niebieska strzałka) był na wysokości początku naszej fali (zielona strzałka).



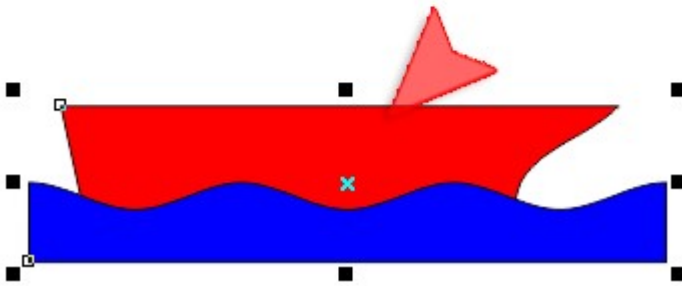
15. Aby domknąć obiekt, kliknij lewym klawiszem myszki na końcu linii (czerwona strzałka) a następnie w węzeł początkowy (niebieska strzałka).

Uwaga: podczas tego kroku nie trzymamy klawisza <Ctrl>.

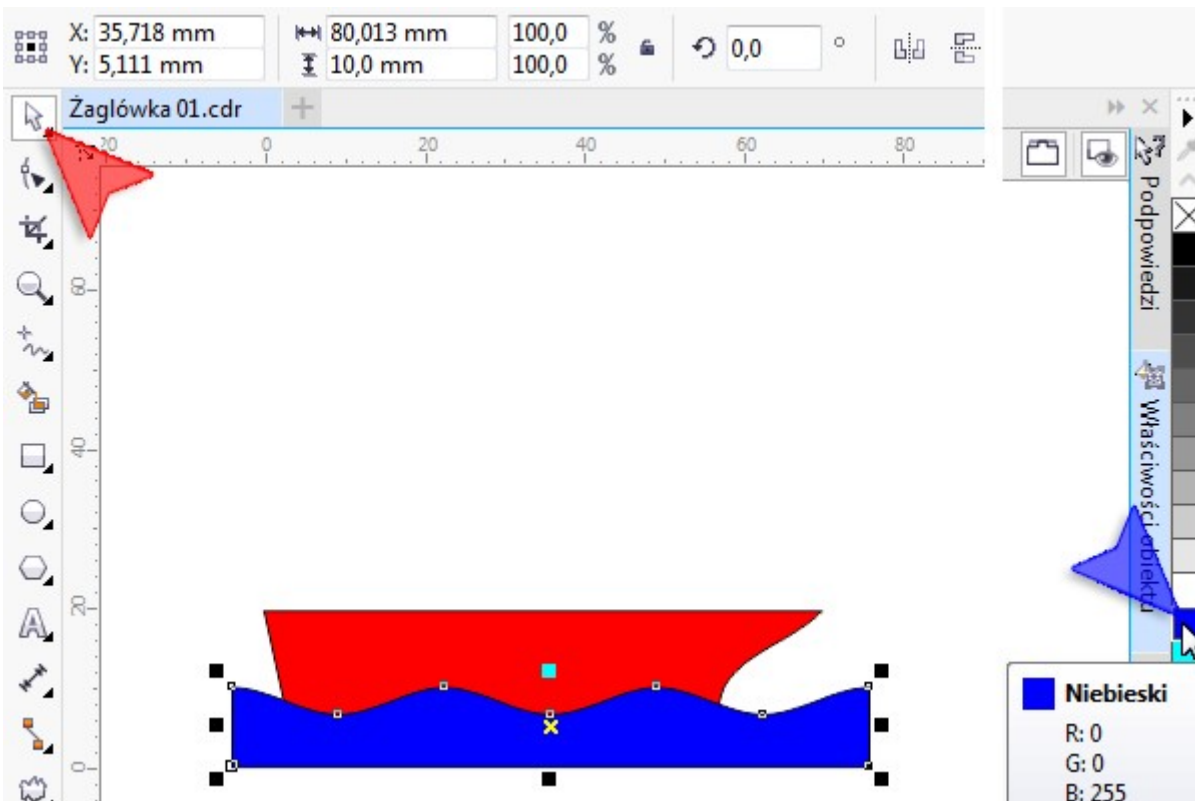
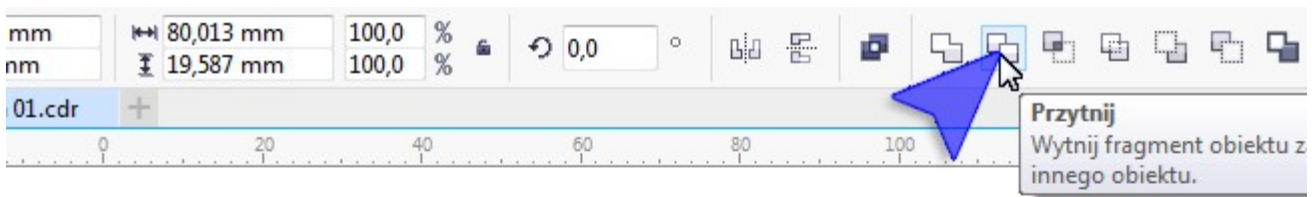


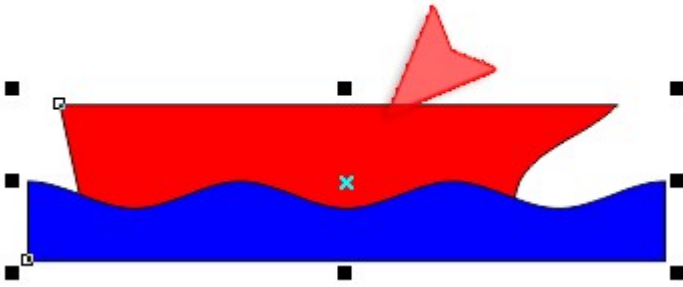


16. Za pomocą narzędzia *Wskaźnik* (czerwona strzałka) kliknij lewym klawiszem myszki w *Kadłubie* łódki (niebieska strzałka).

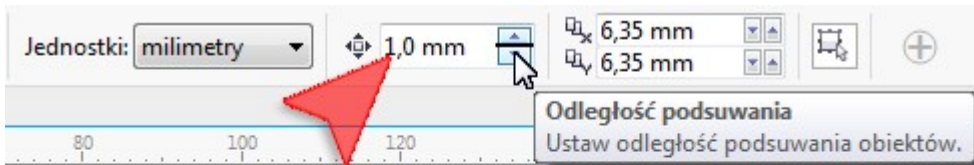


17. Trzymając klawisz <Shift> kliknij lewym klawiszem myszki w kadłub łódki (czerwona strzałka) a następnie w ikonkę *Przytnij* (niebieska strzałka) na *Pasku właściwości*.

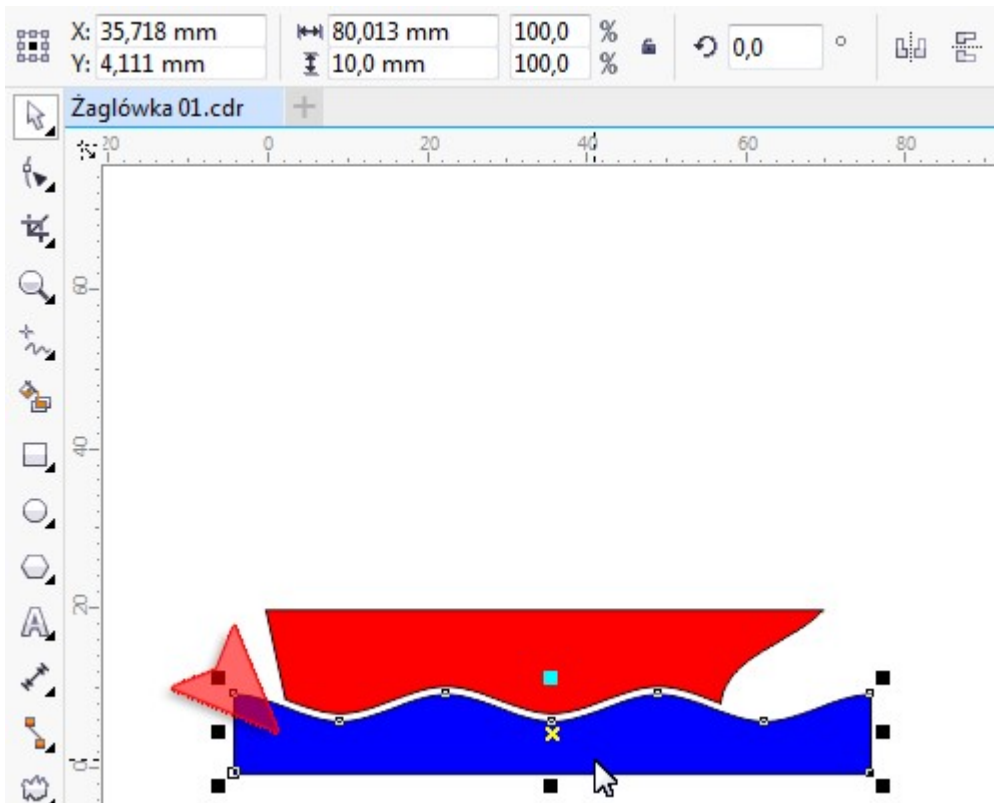




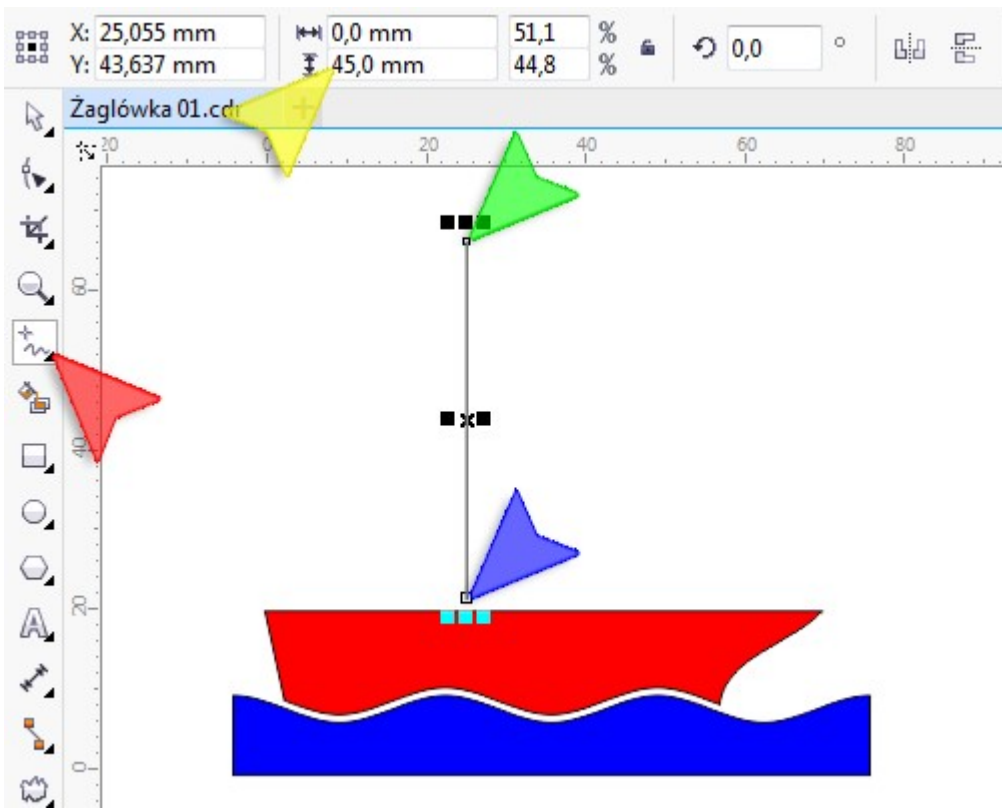
18. Za pomocą narzędzia *Wskaźnik* kliknij w dowolnym miejscu obszaru roboczego (nie w rysunek) a następnie na *Pasku właściwości* w okienku *Odległość podsuwania* (czerwona strzałka) wpisz 1 mm i naciśnij klawisz <Enter>.



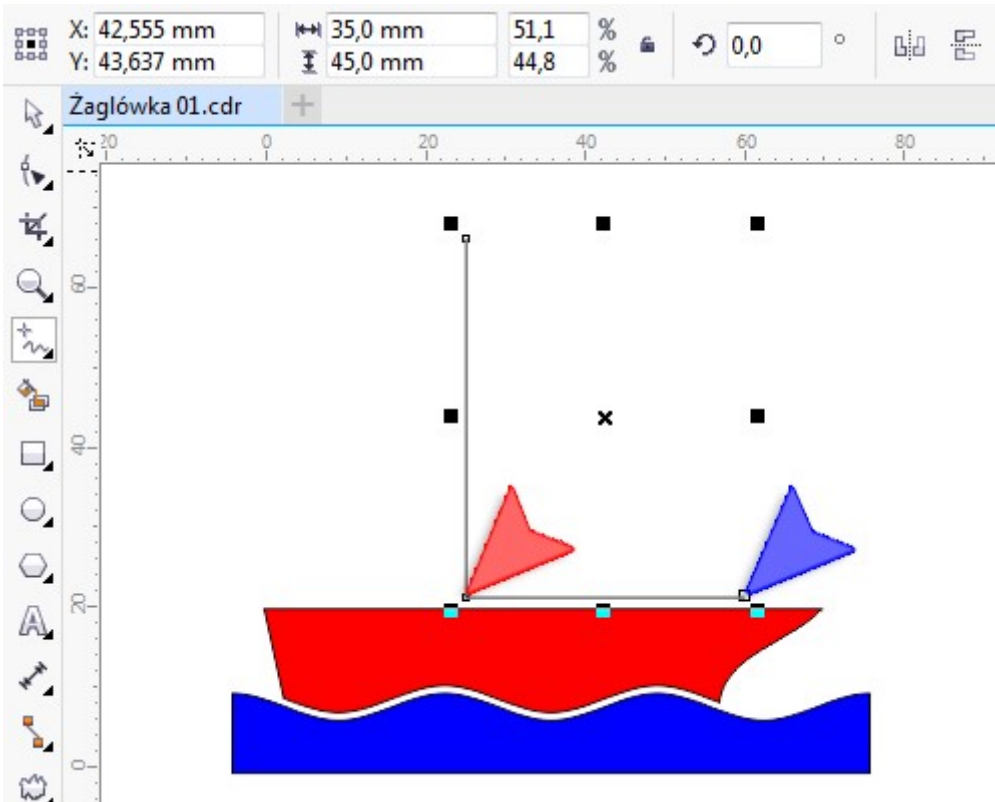
19. Mając nadal wybrane narzędzie *Wskaźnik* kliknij lewym klawiszem myszki w niebieski obiekt będący naszą wodą (czerwona strzałka) a następnie na klawiaturze raz naciśnij klawisz <Strzałka w dół>.



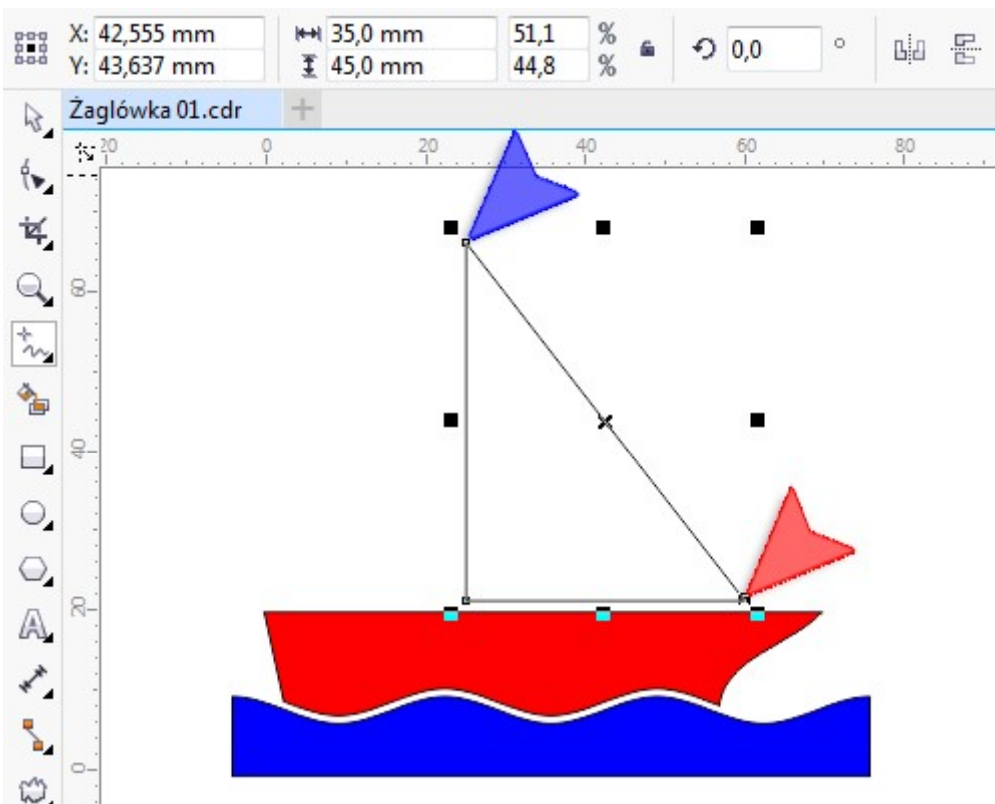
20. Za pomocą narzędzia *Rysunek odręczny* (czerwona strzałka) narysuj 45 milimetrową linię pionową od strzałki niebieskiej do zielonej. Długość linii możesz kontrolować w okienku *Rozmiar obiektu* (żółta strzałka).



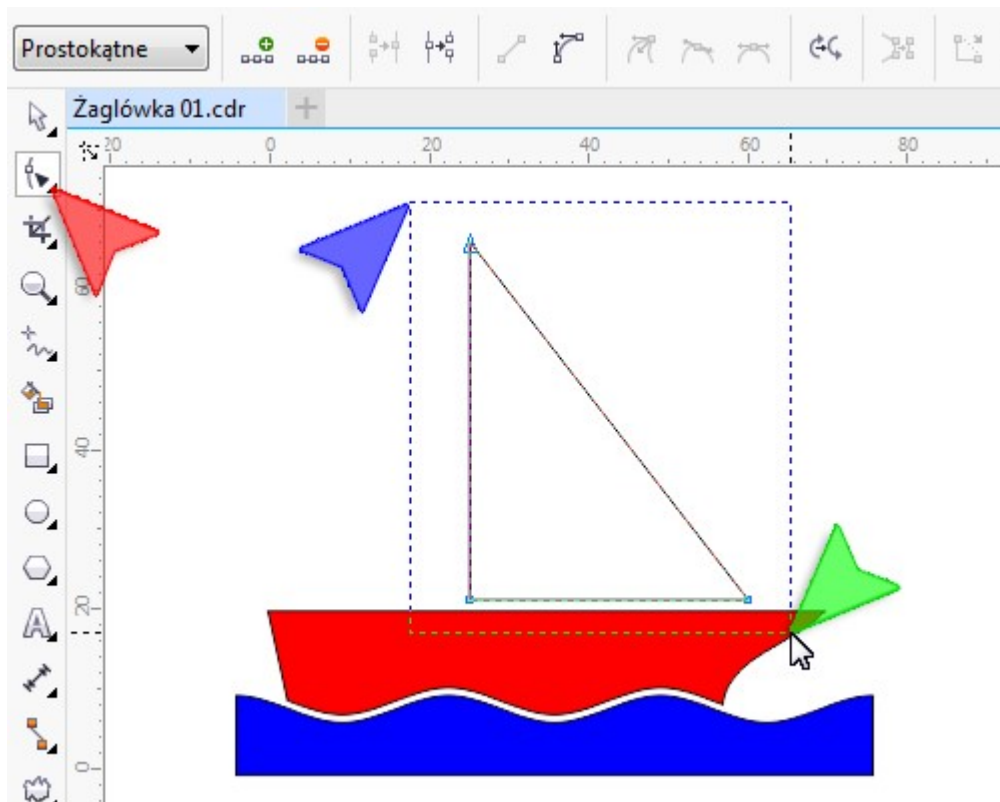
21. Za pomocą narzędzia *Rysunek odręczny* narysuj 35 mm (czerwona strzałka) i 45 mm (niebieska strzałka) od górnego wskazanego strzałką niebieską.



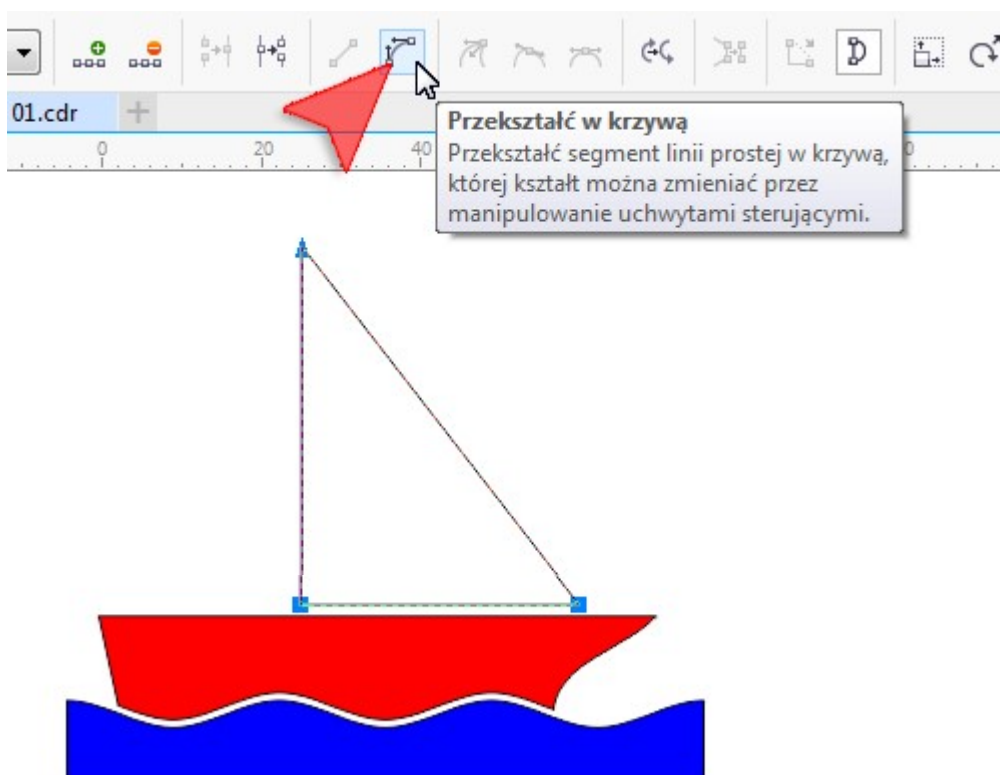
22. Nie zmieniając narzędzia, klikając lewym klawiszem myszki, połącz węzły oznaczone czerwoną i niebieską strzałką.



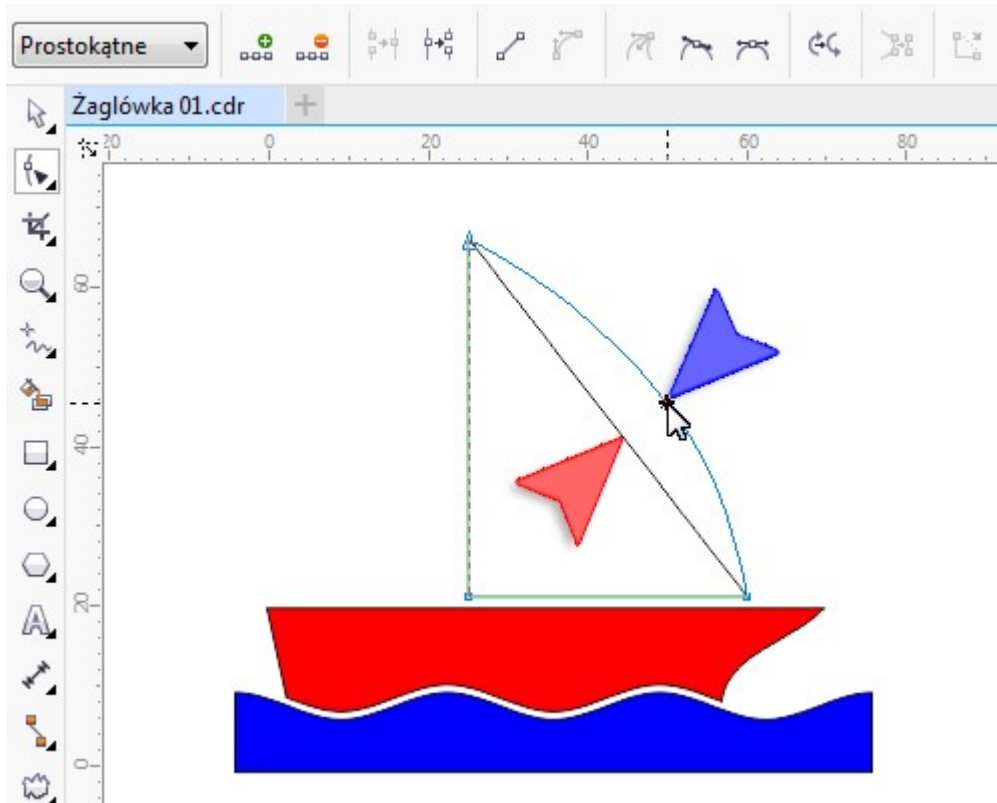
23. Za pomocą narzędzia *Kształt* (czerwona strzałka) zaznacz wszystkie węzły naszego żagla. Możesz to zrobić w następujący sposób: kliknij (i przytrzymaj) lewym klawiszem myszki w punkcie niebieskiej strzałki a następnie (cały czas trzymając lewy klawisz) przesuń myszkę w miejsce strzałki zielonej. Puść klawisz myszki.



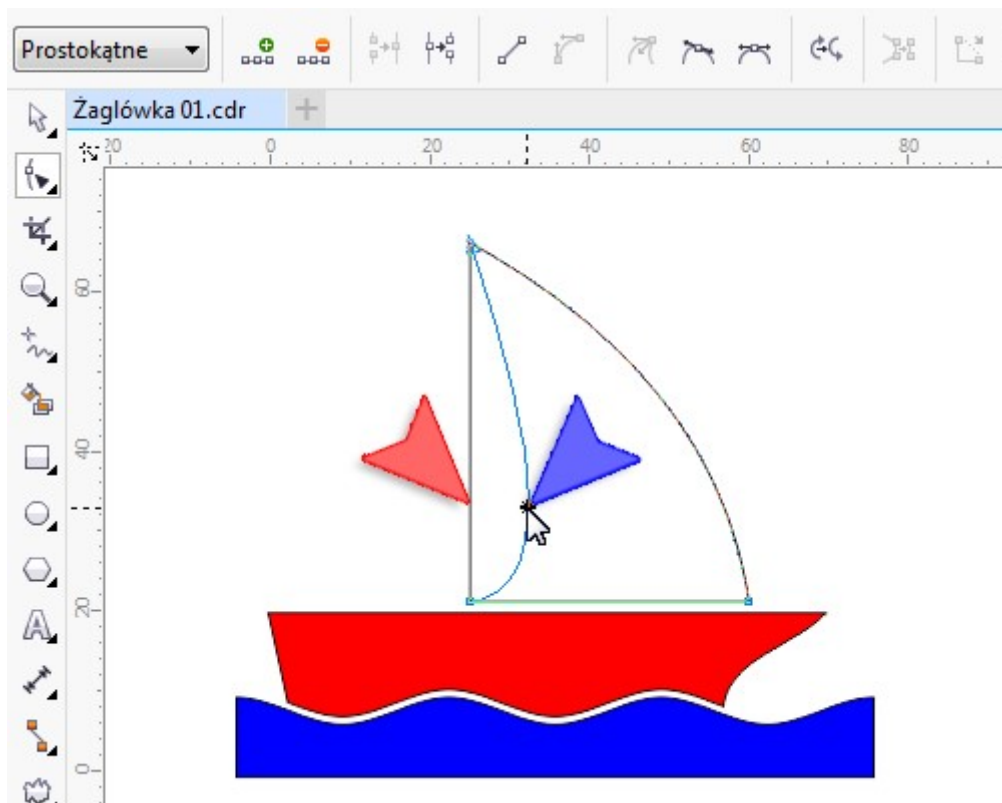
24. Na Pasku właściwości kliknij w ikonkę *Przekształć w krzywą* (czerwona strzałka).



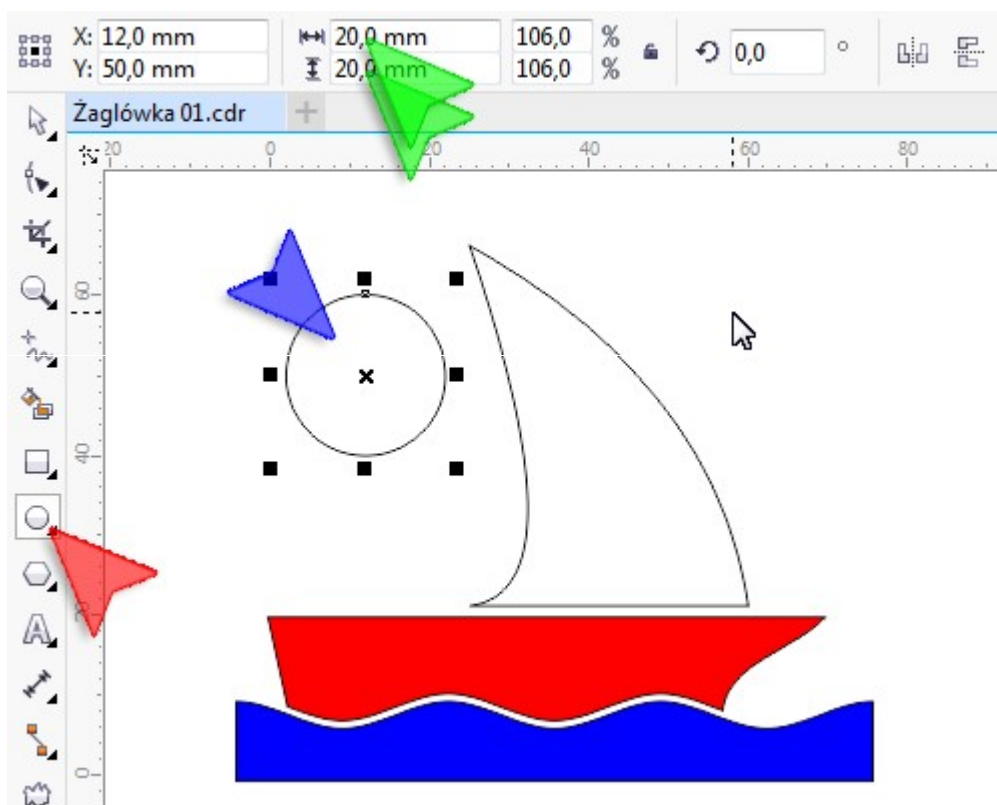
25. Za pomocą narzędzia *Kształt* chwycić mniej więcej w połowie krawędzi żagla (czerwona strzałka) i trzymając lewy klawisz myszki przesunąć węzeł w miejsce wskazane niebieską strzałką.



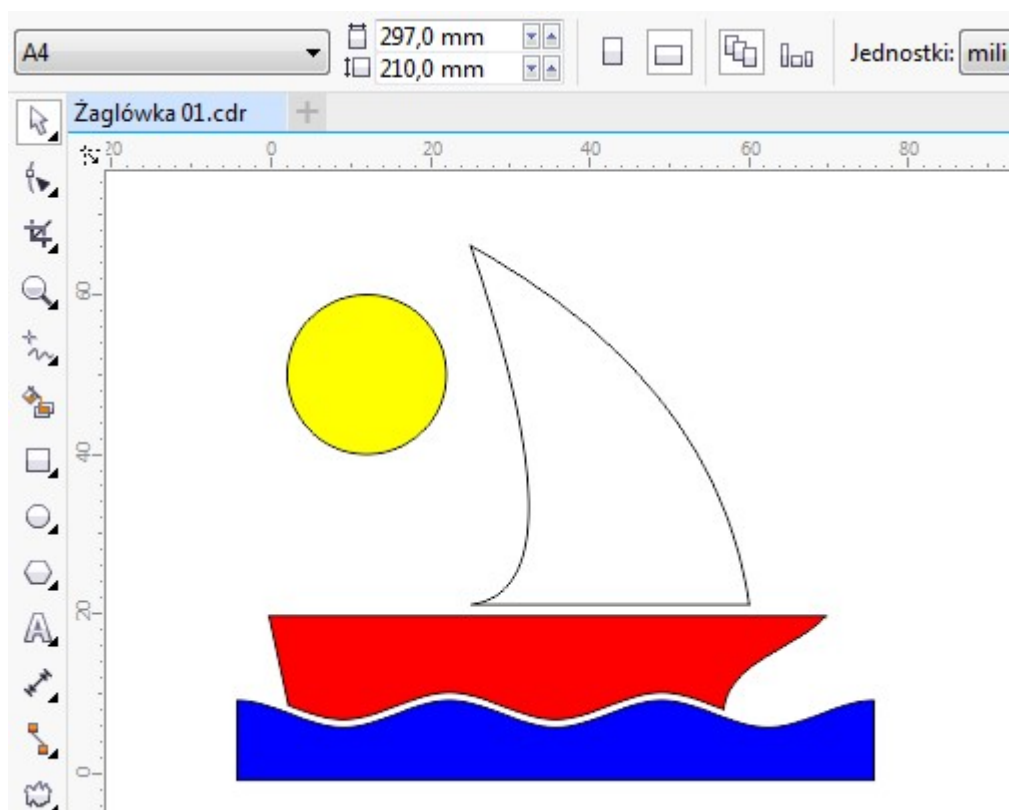
26. Analogicznie jak w kroku poprzednim, przesuń utworz węzeł na linii pionowej. W tym celu kliknij myszką w miejscu strzałki czerwonej i przesuń w miejsce strzałki niebieskiej.



27. Z *Przybornika* wybierz narzędzie *Elipsa* (czerwona strzałka) a następnie trzymając wciśnięty klawisz <Ctrl> narysuj 20 milimetrowy okrąg (niebieska strzałka). Okienka *Rozmiar obiektu* (zielone strzałki) pozwolą Ci monitorować wielkość podczas rysowania. Możesz także wpisać wartości z klawiatury i zatwierdzić je naciskając klawisz <Enter>.



28. Na koniec, na *Palecie kolorów* kliknij lewym klawiszem myszki w kolor *Żółty*.



Gotową pracę zapisz wg schematu: **C24\_Nazwisko\_Imię**