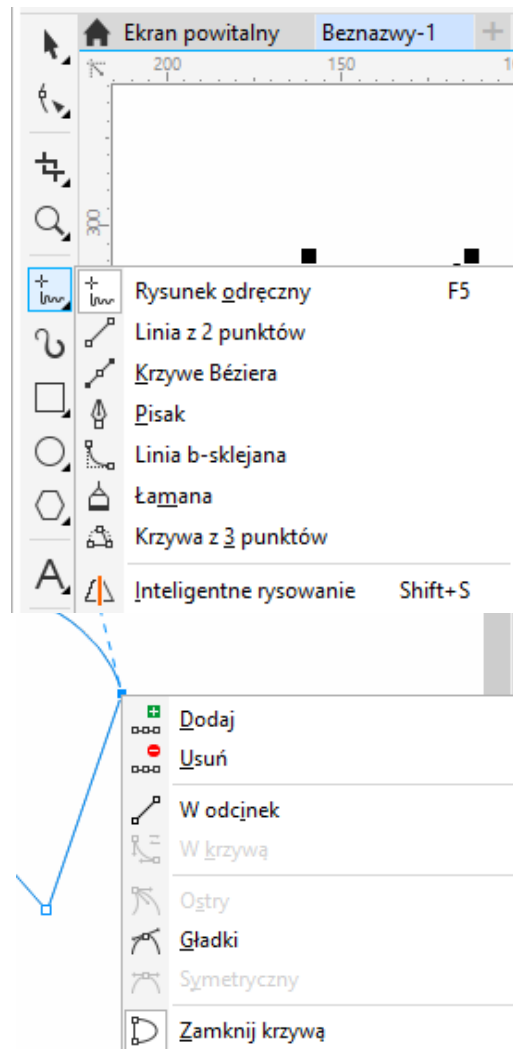


COREL 3 – segmenty i węzły, linie i krzywe

Każdy obiekt składa się z elementarnych **segmentów** opisanych matematycznymi równaniami. Na końcach każdego segmentu znajdują się **węzły**. Segmenty i węzły możemy kształtować za pomocą narzędzia **Kształt F10**. Typowy segment to: odcinek, łamana (składająca się z odcinków) lub krzywa. Do rysowania tych obiektów służą narzędzia zgrupowane w palecie **Krzywa**, a wśród nich najczęściej stosowane: **Rysunek odręczny F5**, **Łamana**, **Pisak** i **Krzywe Beziera**. Nie ma znaczenie którym narzędziem narysujemy obiekt – wszystkie przekształcamy w identyczny sposób.

Rysowanie i Edycja węzłów

Obiekty można rysować **odcinkami** łamanej, a następnie kształtować poszczególne segmenty zamieniając je **W krzywe** lub też zamieniając węzły proste na **Ostre**, **Gładkie** i **Symetryczne**. Aby poznać różnice najlepiej wypróbować je w praktycznych zastosowaniach.



herb

https://youtu.be/jFT_r70sleo

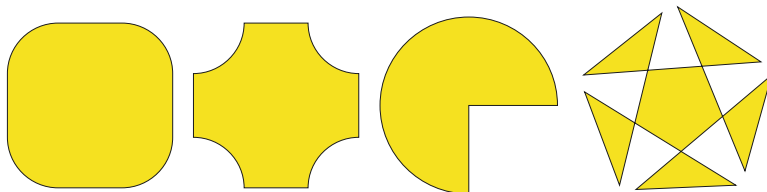


smok

<https://youtu.be/ZXbrLCSkE1w>

Węzły obiektów prostych

Za pomocą narzędzia **Kształt** można modyfikować prostokąty (zaokrąglanie narożników), koła (tworzenie wycinków) i wielokąty (symetria środkowa). Jeśli jakiś obiekt nie jest złożony z segmentów, to można go przekształcić na krzywe **CTR+Q**



ĆWICZENIA

