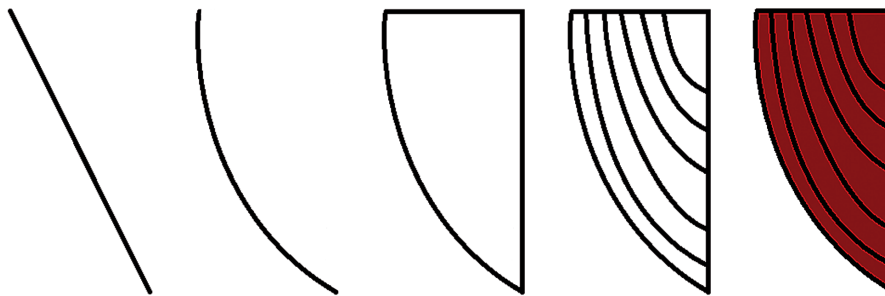


■ Karta pracy

Temat 2.1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów

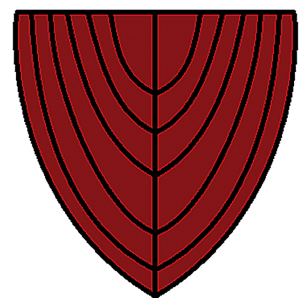
Część I. Ustawienie rozmiaru obrazu i narysowanie kadłuba statku

- Otwórz program Paint i ustaw szerokość obrazu na 720 px, a wysokość na 600 px.
- Narysuj połowę kadłuba:
 - wyberz kształt **Krzywa**, a następnie narysuj ukośną linię biegnącą od góry do dołu,
 - wygnij narysowaną linię w górnej i dolnej części,
 - wyberz kształt **Linia** i trzymając klawisz **Shift**, narysuj linię pionową, wyznaczającą środek kadłuba, a następnie linię poziomą wyznaczającą górny pokład (podczas rysowania trzymaj wciśnięty klawisz **Shift**),
 - wykorzystując kształt **Krzywa**, narysuj linie desek biegnące od górnej krawędzi kadłuba do linii środkowej,
 - kliknij narzędzie **Lupa** i powiększ rysunek, klikając w niego lewym przyciskiem myszy (aby zmniejszyć rysunek, należy kliknąć w niego prawym przyciskiem myszy),
 - za pomocą **Gumki** usuń części linii wystające poza połowę kadłuba,
 - pomaluj deski – użyj narzędzia **Wypełnij kolorem**.



Etapy rysowania połowy kadłuba

- Utwórz drugą połowę kadłuba:
 - w opcji **Wybierz** ustaw **Zaznaczenie prostokątne**, a następnie **Zaznaczenie przezroczyste**,
 - zaznacz narysowaną połowę kadłuba,
 - skopiuj zaznaczony obiekt – użyj opcji **Kopiuj** z menu lub naciśnij jednocześnie klawisze **Ctrl** oraz **C**,
 - wklej kopię do obrazu – wybierz z menu opcję **Wklej** lub naciśnij jednocześnie klawisze **Ctrl** oraz **V**,
 - kliknij narzędzie **Obróć** i wybierz opcję **Przerzuć w poziomie**,
 - przesuń wklejony fragment tak, aby połączyć obie części.



Część II. Dodanie masztu i żagli

- Narysuj maszt:
 - wyberz kształt **Linia**,
 - kliknij narzędzie **Rozmiar** i ustaw grubość linii na 8 px,
 - ustaw **Kolor 1** na czarny,
 - narysuj pionową linię wychodzącą od środka kadłuba, używając lewego przycisku myszy.

2. Narysuj obok kadłuba pierwszy żagiel:

- wybierz kształt **Linia** i ustaw rozmiar linii na 5 px,
- narysuj dwie równoległe linie: dłuższą i krótszą (krótszą na górze),
- połącz z prawej strony narysowane linie, używając **Krzywej**,
- skopiuj narysowaną część żagla, wklej ją i przerzuć w poziomie,
- połącz kopię z oryginałem,
- pokoloruj otrzymany element.



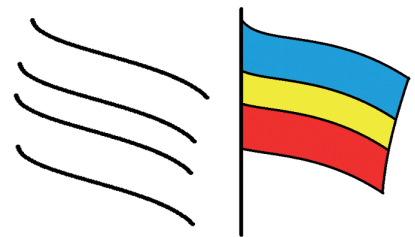
3. Narysuj dwa kolejne żagle.

4. Umieść żagle na maszcie – przed przeniesieniem obiektu wybierz **Zaznaczenie przezroczyste** i sprawdź, czy **Kolor 2** jest taki jak kolor otoczenia żagla. Jeśli po przeniesieniu żagla okaże się, że jest za duży lub za mały, zmień rozmiar, manewrując znacznikami widocznymi wokół zaznaczonego obszaru.

Część III. Narysowanie bandery

1. Wykonaj obok rysunku statku kolorową banderę:

- narysuj lekko ukośną linię wygiętą w dwóch miejscach,
- utwórz pod linią jej trzy kopie: za pomocą **Zaznaczenia przezroczystego** zaznacz linię, następnie, trzymając wciśnięty klawisz **Ctrl**, przesuń ją w dół; zwolnij na chwilę klawisz myszy, wciśnij ponownie i przesuń linię w dół; w ten sam sposób utwórz trzecią kopię,
- dorysuj z prawej strony kontur flagi,
- narysuj pionową linię po lewej stronie bandery,
- usuń **Gumką** fragmenty wystające poza kontury,
- pokoloruj banderę: kolor każdego z pasków powinien być inny.



2. Umieść banderę na maszcie. W razie konieczności zmień jej wielkość.

3. Zapisz rysunek żaglowca w *Teczce ucznia* jako plik png pod nazwą *statek_1*.

Część IV. Narysowanie żaglowca widzianego z boku

Otwórz program Paint i narysuj statek widziany z boku. Pracę podziel na kilka etapów:

- wykonaj kadłub,
- narysuj maszty,
- utwórz żagle,
- dodaj olinowanie statku.

Jeśli chcesz, możesz narysować dodatkowe elementy, na przykład marynarzy. Zapisz obraz w *Teczce ucznia* pod nazwą *statek_2*.

