

Postup:

1. Kresba obrysu hodinek.
2. Kresba knoflíku hodinek.
3. Kresba číselníku.
4. Kresba minutové a sekundové stupnice.
5. Kresba vyrytého obvodu číselníku.
6. Kresba ručiček.
7. Kresba datového pole.

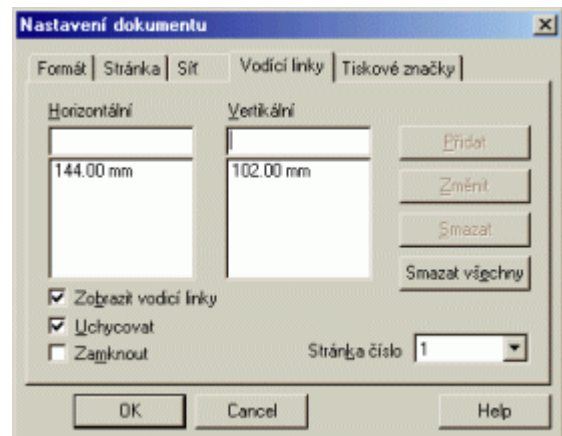


1. kresba obrysu hodinek

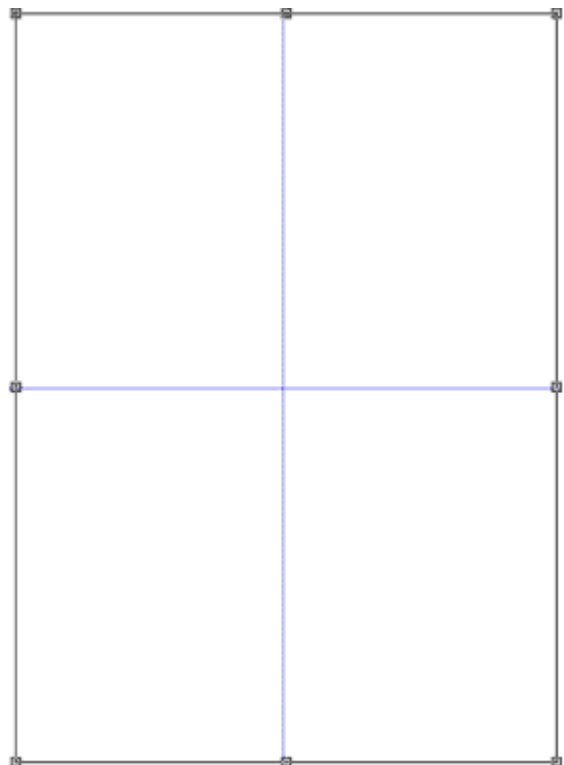
Nakreslete hodinky na formát A4.


Doporučujeme vám umístit vodící linky zhruba doprostřed dokumentu hned na začátku.


Nejrychlejším a nejpřesnějším způsobem použití záložky Vodící linky, která se objeví, poklepete-li dvakrát na pravítka.

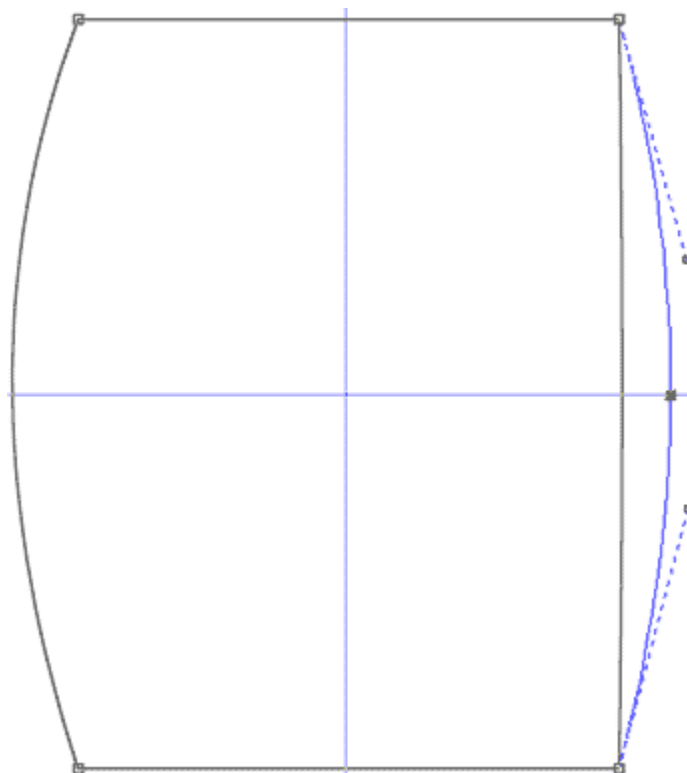


1a. Nakreslete obdélník o rozměrech 165 x 229 mm doprostřed stránky.

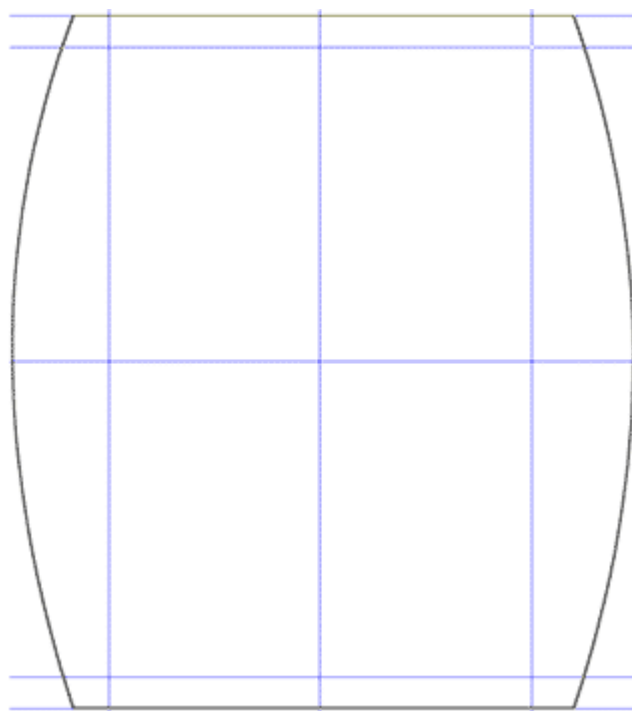
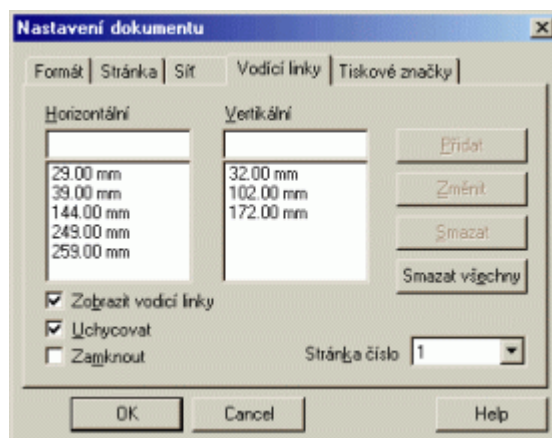


1b. Rozbijte obdélník na křivky []. Přeprňte do režimu Tvarování objektů, vyberte levou stranu obdélníka a změňte ji na Bézierovu křivku

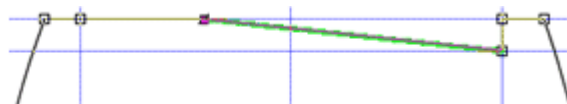
[]. Klepněte na řídicí body křivky a přesuňte je o 19 mm doleva. Na stavovém řádku pod pracovní plochou můžete sledovat aktuální souřadnice posunu, v tomto případě měníme pouze hodnotu "dx". To stejné proveďte také s pravou stranou obdélníka. I zde se dobře uplatní vodící linky pro maximálně přesnou práci.




1c. Nyní vytvořte další vodící linky a sice na souřadnicích, které vidíte na obrázku.

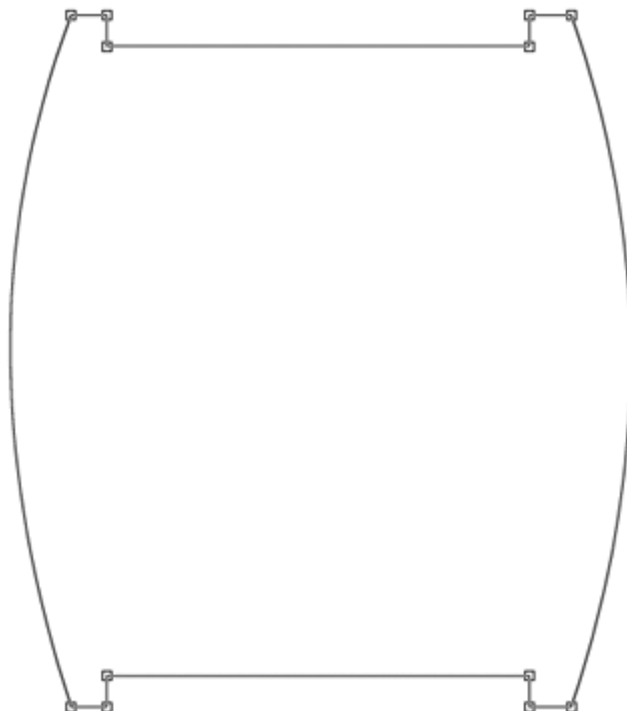


1d. Přejděte opět do režimu Tvarování objektů a vyberte vrchní stranu objektu. Klepněte na tlačítko

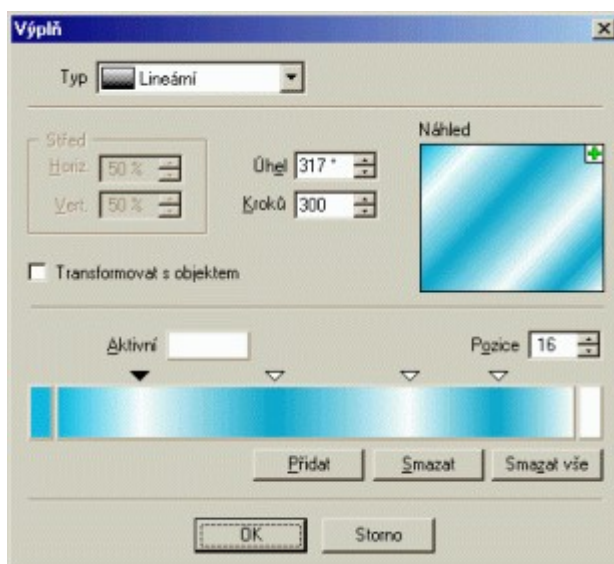


[], a přidejte tak na linku čtyři uzly. Klepněte na každý z těchto bodů a přesuňte jej od průsečíků vodících linek podle obrázku.

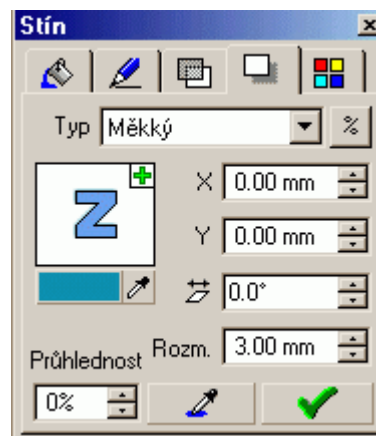
1e. Stejný postup použijte na spodní stranu hodinek.



1f. Abychom u hodinek dosáhli lesklého kovového vzhledu, použijeme výplň modro-bílým lineárním přechodem. Použijte nastavení výplně tak, jak je vidíte na obrázku.



1g. Nyní vyplňte objekt. Nastavte si nulovou šířku pera, poté aplikujte měkký stín s následujícími parametry.



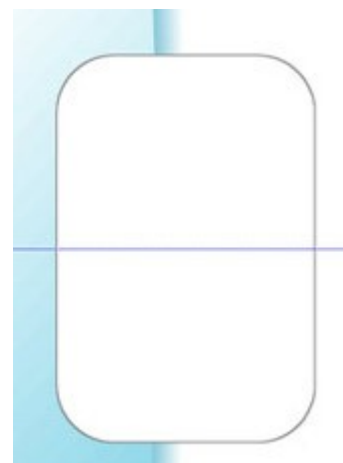
1h. Zadní část hodinek bude vypadat takto:



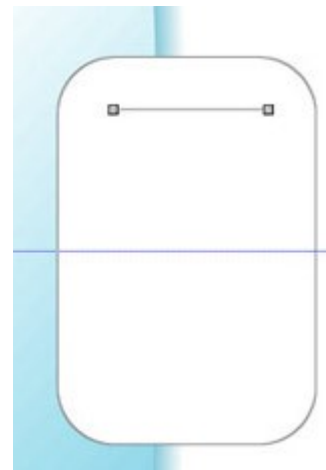
1i. Nyní lze jen doporučit vytvoření nové hladiny pro tvorbu každé části hodinek (viz jednotlivé sekce tohoto návodu), tak aby bylo jednotlivé hladiny možné zamykat nebo skrývat a nedošlo k nechtěné změně na tom, co již bylo nakresleno.

2. kresba knoflíku hodinek

2a. Vytvoříme knoflík z obdélníka o velikosti 0.5 in. x 0.75 in. se zaoblenými rohy o poloměru 0,11 in.. Barva pera bude šedá.



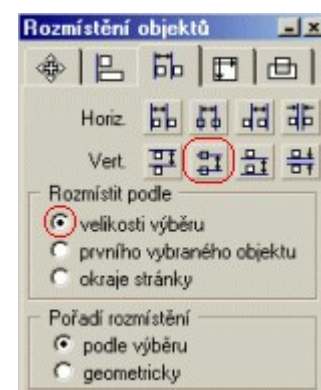
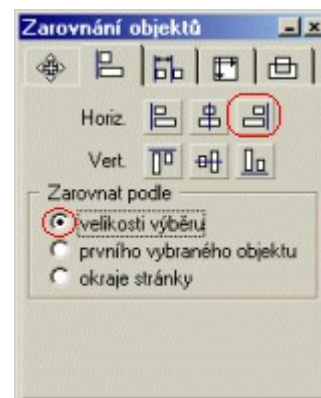
2b. Nyní nakreslete několik linek, které budou znázorňovat na knoflíku drážkování. Na to, jak nakreslit skupinu několika stejně dlouhých a stejně vzdálených čar, existuje několik postupů. Jeden z nich si zde ukážeme. Nakreslete vodorovnou linku dlouhou 0.3 in..



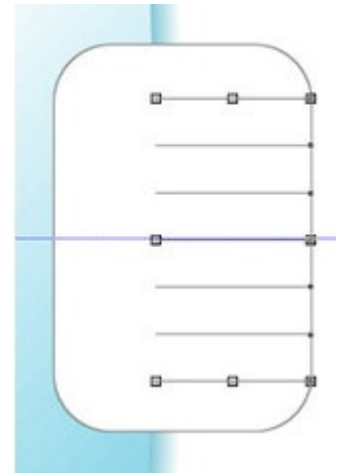
2c. Rozkopírujte linku ještě 6x jejím přemístováním při stisknuté klávese Ctrl. Můžete umístit prostřední ze skupiny linek (třetí) tak aby se dotýkala pravého okraje knoflíku. Souřadnice Y vrchní a spodní linky by měly odpovídat zamýšlenému vrchnímu a spodnímu okraji knoflíku.



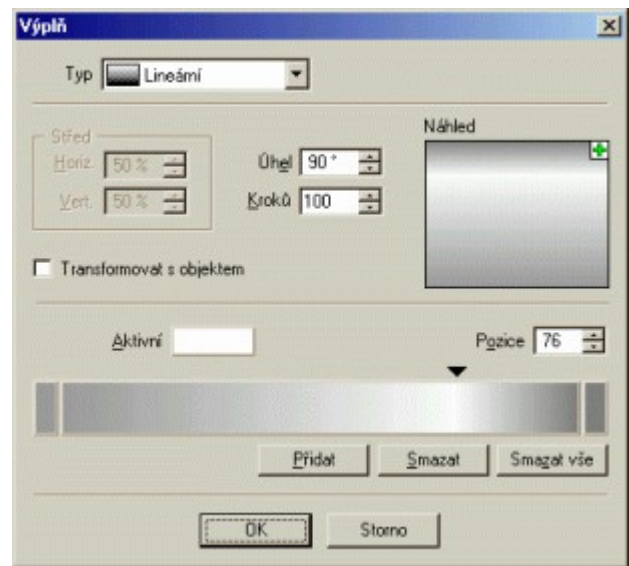
2d. Protože ruční umístění těchto linek by bylo časově náročné, použijte galerie Zarovnění objektů a Rozmístění objektů.



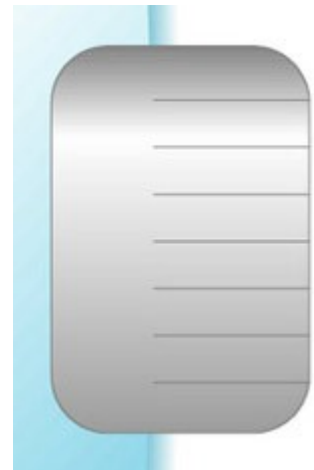
2e. Linky nyní budou vypadat takto:



2f. Vyplňte knoflík tak, jak vidíte:

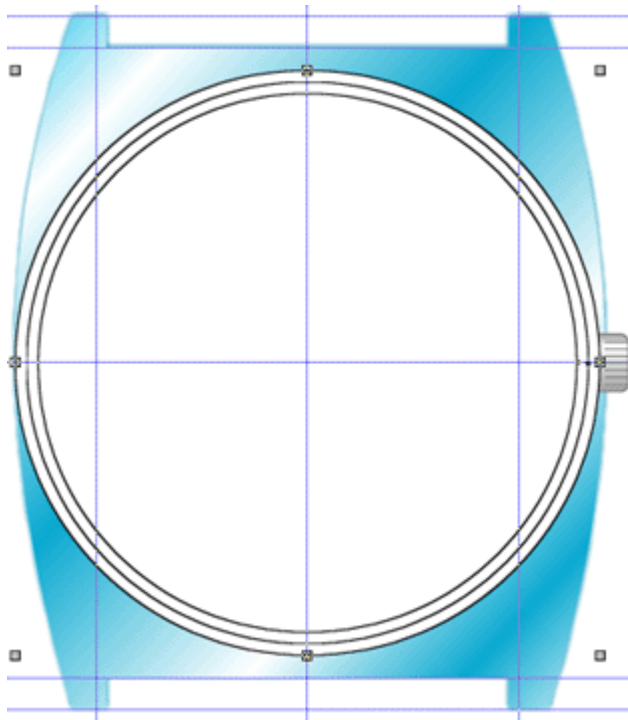


2g. Toto je tedy konečná verze knoflíku hodinek.



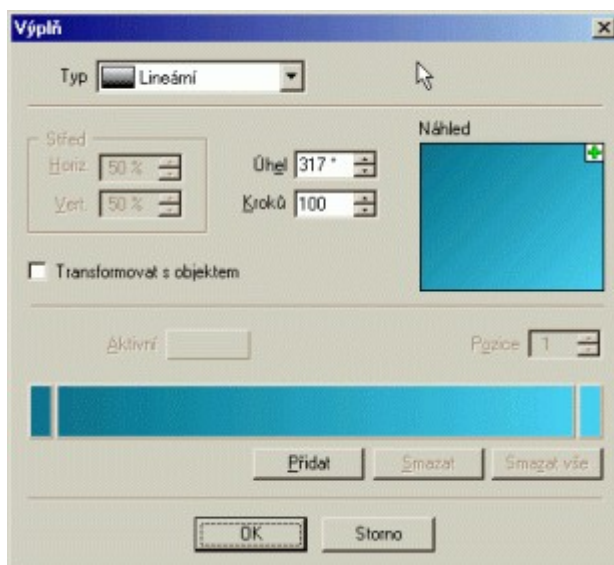
3. kresba číselníku

3a. Nyní nakreslete 3 kruhy, všechny přesně vycentrované na střed stránky. Jejich velikosti budou 7.6 in., 7.3 in. a 7.0 in.

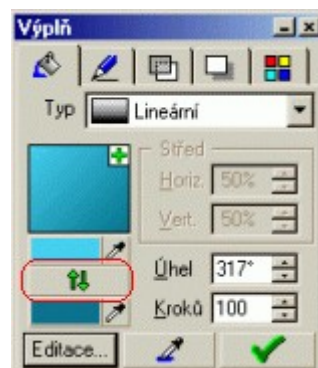


3b. Každému z kruhu přiřaďte přechodovou výplň tak, aby byl z číselníku vytvořen prostorový dojem. Přechodové výplně nastavte s těmito parametry:

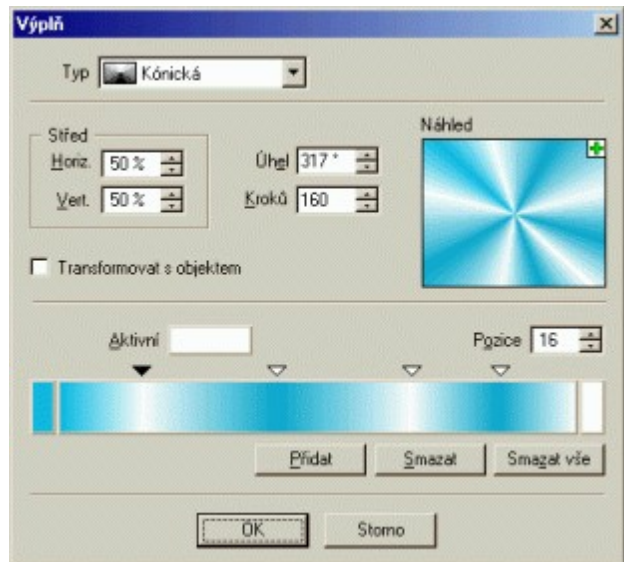
Největší kruh - lineární přechod ze světlemodré barvy do tmavěmodré.



Druhý kruh - přehod'te barvy použité v předchozím přechodu.



Nejmenší kruh - výplň
s kónickým vícecestavovým přechodem. Tuto výplň můžete oživit přidáním dalších vrcholových barev přechodu (barvy určující barevnou škálu přechodu) převzatých z barev aplikovaných na tělese hodinek.



3c. Tuto fázi tvorby ukončíte nastavením nulové tloušťky pera pro všechny tři kruhy:

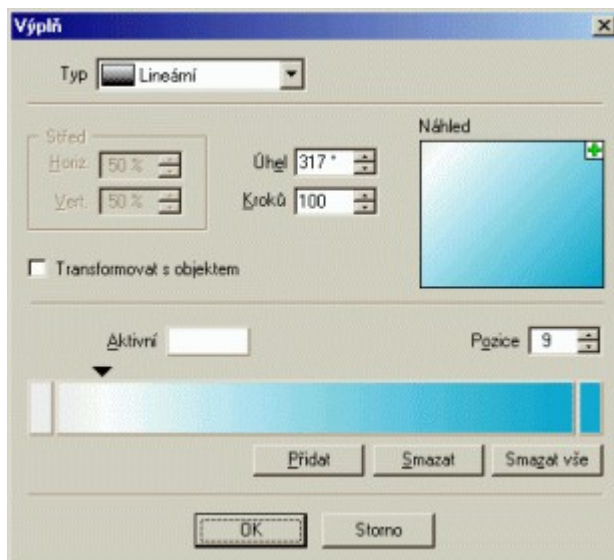


4. kresba minutové a sekundové stupnice

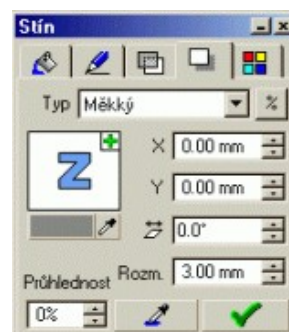
4a. Nakreslete obdélník 0.15 in. x 0.55 in., poloměrem zaoblení 0.05 in., který bude základem pro vytvoření stupnice. Nastavte následující parametry pro pero: tloušťka 0.015 in., barva tmavá šed'.



4b. Aplikujte na objekt lineární přechod s následujícími parametry:

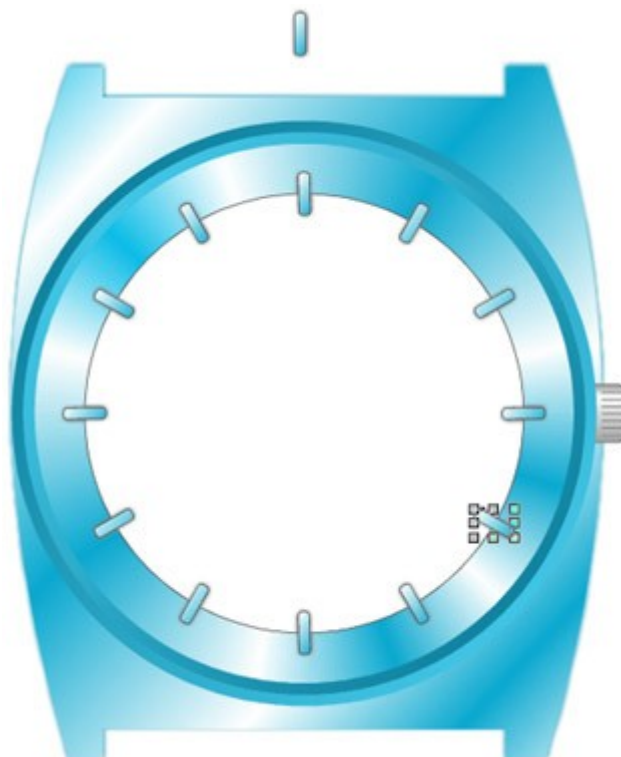


4c. Vystínujte objekt měkkým stínem, rozmazaným 0.1 in..



4d. Nyní rozmístíme čárky stupnice podél kruhu. Nakreslete kruh o poloměru 5.7 in. do středu stránky. Vyberte společně tento kruh a obdélník, který jste nakreslili předtím a použijte funkci Objekty|Vícenásobné kopírování|Po křivce (klávesová zkratka **Ctrl-Shift-H**).

Poznámka: Dávejte pozor na správné pořadí při společném výběru objektů. První objekt, který vyberete se stává řídicím a podle něj se rozkopíruje druhý objekt.



4e. Použijte stejný postup pro vytvoření dalších stupnice - tentokrát bude značkou linka dlouhá 0.2 in.. Řídícím objektem pro vícenásobné kopírování bude kruh o průměru 6.7 in..



4f. Smažte kružnice, použité jako řídicí objekty při vícenásobném kopírování.



5. kresba vyrytého obvodu číselníku

Nyní nakreslíme tři kružnice znázorňující vyrytý obvod číselníku hodinek.

Postup bude stejný jako při tvorbě obrysu číselníku v kroku 3: dva kruhy znázorňují obvodové hrany a třetí tvoří kónickou přechodovou výplň. Průměry kruhů budou následující: 4.7 in., 4.55 in., and 4.4 in.



6. kresba ručiček

Nyní nakreslíme tři kružnice znázorňující vyrytý obvod číselníku hodinek.

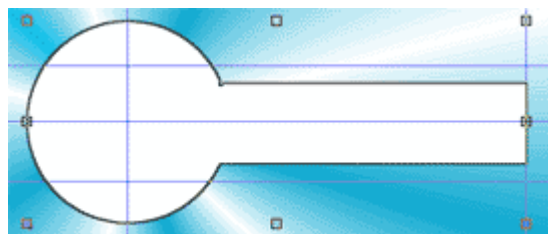
Postup bude stejný jako při tvorbě obrysu číselníku v kroku 3: dva kruhy znázorňují obvodové hrany a třetí tvoří kónickou přechodovou výplň. Průměry kruhů budou následující: 4.7 in., 4.55 in., and 4.4 in.



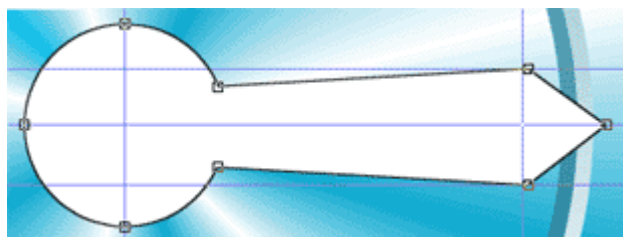
6a. Ručičky vytvoříme spojením ("svařením") kruhu a obdélníka. Nejprve nakreslete kruh o průměru 1 in. a obdélník mířící ze středu kruhu ven.



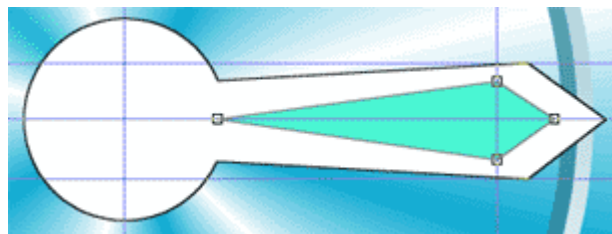
6b. Vyberte oba dva objekty a spojte je pomocí funkce Spojit objekty z galerie Logické operace.



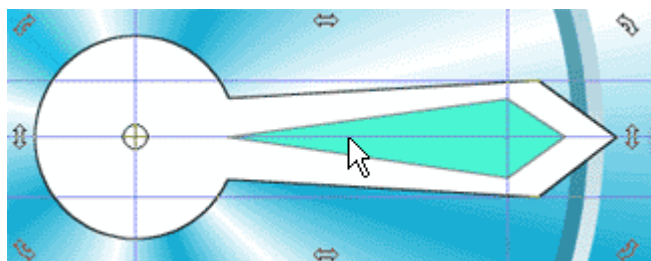
6c. V režimu Tvarování objektů dejte ručičce tvar jaký vidíte na obrázku. Špičku ručičky vytvarujte takto: vyberte vertikální čaru tvořící pravý konec objektu, přidejte na ni jeden uzel a za něj vytáhněte špičku ven.



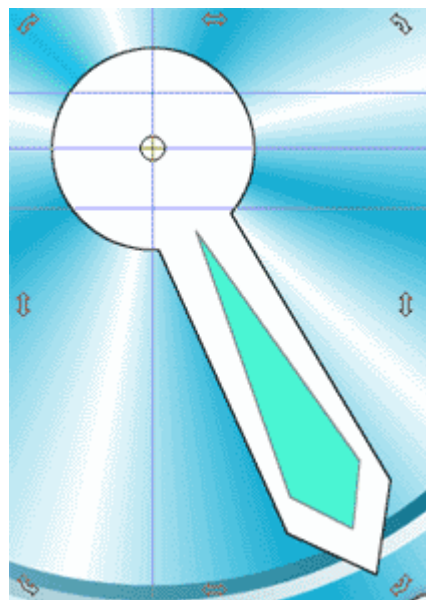
6d. Nyní nakreslete pomocí spojených úseček zelený čtyřúhelník uvnitř ručičky. Zde Vám opět pomohou vodící linky. V režimu Tvarování objektů pak čtyřúhelníku dáte definitivní tvar.



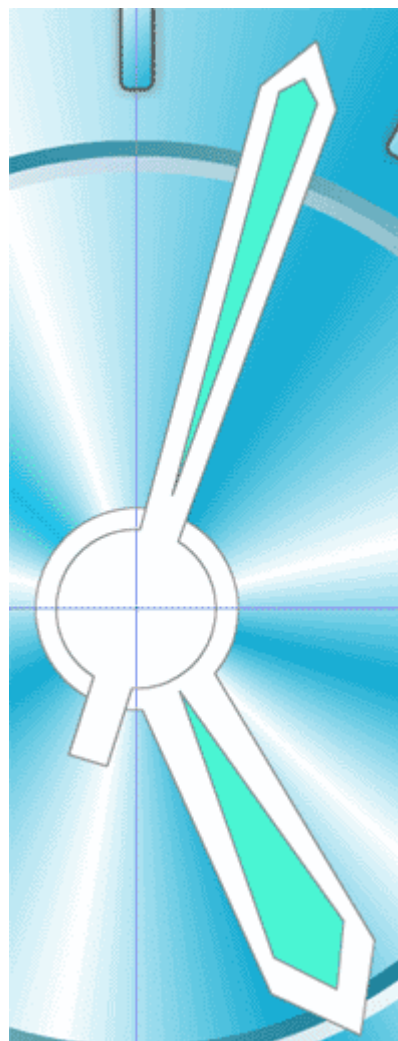
6e. Sdružte objekty tvořící kompletní hodinovou ručičku a to následovně: vyberete oba objekty a stisknete Ctrl-G. Pootočte ručičkou tak aby ukazovala pátou hodinu. Jak na to? Kliknutím myši ručičku vyberete a nyní klikněte ještě jednou. Okrajové značky objektu se změny na šipky. Objekt je nyní v režimu, kdy jím můžete otáčet myší kolem střední značky - terče.



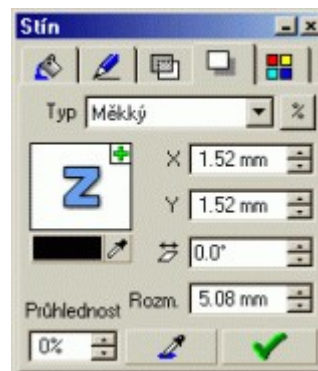
Myší přesuňte terč doprostřed hodinek a ručičkou pootočte tažením za okrajové šipky.



Stejným způsobem vytvořte minutovou ručičku.



6f. Obě ručičky vystínujte. Aby minutová ručička nevrhala stín na hodinovou, sdružte obě ručičky do skupiny. Pro tuto pak vytvořte měkký stín.

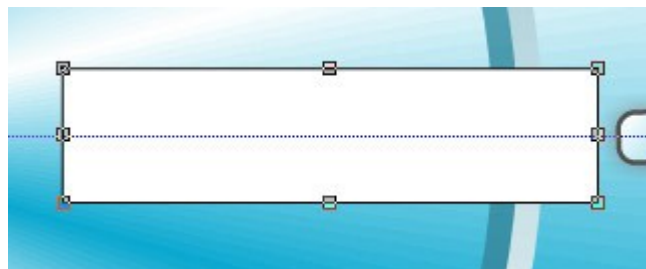


6g. Vteřinovku nakreslete obdobně. Rozdíl je pouze v tom, že má na konci kolečko. Vybarvěte ji červeně a vystínujte pomocí měkkého stínu.

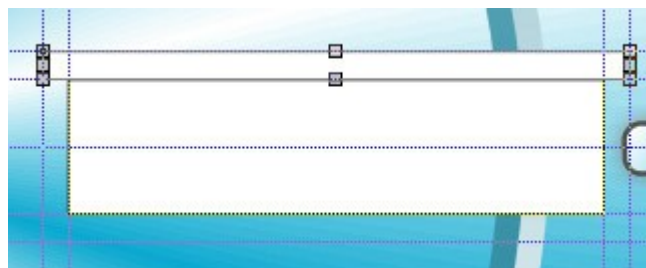


7. kresba datového pole

Pozadí datového pole je znázorněno bílým obdélníkem o rozměrech ...

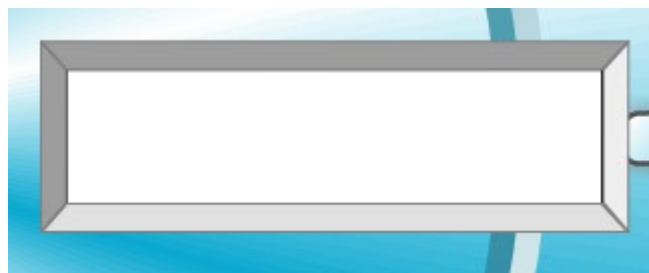


Pro vytvoření prostorového dojmu nakreslete kolem 4 lichoběžníky. Práci opět velmi usnadní vodící linky. Nakreslete obdélník v oblasti vymezené vodícími linkami a v režimu Tvarování objektů jej rozbijte na křivky.



Podobným stylem vytvořte zbývající lichoběžníky.

Ve skutečnosti nebude třeba je znovu vytvářet a tvarovat. Můžete lichoběžník zduplikovat a vytvořit jeho zrcadlově obrácený protějšek. Levý a horní lichoběžník vyplňte tmavě šedou barvou, pravý a spodní lichoběžník pak světle šedou barvou.



Pomocí Uměleckého textu napište datum a den.



Mezi údajem datumu a dne nakreslete šedou linku.



Jste hotovi!

