Бахчисарайский колледж строительства,архитектуры и дизайна
(филиал) ФГАОУ ВО «КФУ им. В.И. Вернадского»

Утверждаю
Директор Бахчисарайского колледжа строительства, архитектуры и дизайна (филиал) ФГАОУ ВО «КФУ им. В.И. Вернадского»
_____ Г.П. Пехарь

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ДНЕВНОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ СПО

СПЕЦИАЛЬНОСТИ

54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ)

г. Бахчисарай
2018 г.

Рассмотрено и одобрено на заседании методического совета, протокол № 9 от «31» 05 2018 г.

Введено в действие приказом директора от «04» 06 2018 г. № 49/57

Составитель:
Алиева З.Э., преподаватель информатики. Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине Информационное обеспечение профессиональной деятельности для обучающихся дневной формы обучения СПО специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). БКСАиД, 2018. – 92 стр.

Аннотация

к методическим указаниям по выполнению практических работ, по дисциплине Информационное обеспечение профессиональной деятельности для обучающихся дневной формы обучения СПО специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Методические указания содержат содержание, задание для практических работ алгоритм их выполнения, источники, а также вопросы для самопроверки.

В методическом указании представлены 17 практических работ, достаточно подробный материал по работе с графическим редактором CorelDRAW, снабженный богатым иллюстративным материалом и подробными примерами.

Рассмотренные в методическом указании примеры демонстрируют наиболее используемые и простые подходы к созданию векторного изображения.

Рассмотрены и утверждены на заседании цикловой методической комиссии № 5 «Дисциплины профессионального цикла по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)»

«18» мая 2018 г.

Протокол № 10

Председатель ЦМК _____ О.А. Хатибова

СОДЕРЖАНИЕ:

ВВЕДЕНИЕ. 4
Практическая работа №1 5
Практическая работа №2 8
Практическая работа №3 10
Практическая работа.№4 17
Практическая работа.№5 22
Практическая работа №6 26
Практическая работа №7 30
Практическая работа №8 38
Практическая работа №9 43
Практическая работа.№10 48
Практическая работа.№11 53
Практическая работа.№12 63
Практическая работа №13 71
Практическая работа №14. 74
Практическая работа №15 80
Практическая работа №16 85
Практическая работа №17 90
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 94

ВВЕДЕНИЕ

Современная подготовка специалистов различных специальностей не возможна без изучения компьютерной графики. В зависимости от конкретной специальности приобретаются знания и навыки работы в определенных графических программах. Для специальностей, связанных с подготовкой специалистов, работающих в областях дизайна, актуальным является изучение графической программы CorelDRAW.

Методические указания посвящены рассмотрению основных принципов работы с векторной графикой. Векторные изображения легко поддаются редактированию и трансформированию (вращению, масштабированию и т. п.), в то время как подобные манипуляции с точечными изображениями могут привести к потерям в качестве. Поскольку CorelDRAW работает с векторной графикой, использовать ее целесообразно там, где требуется рисунок. Это может быть рисованная иллюстрация, схема, чертеж, логотип, бланк. Для подобных работ CorelDRAW предоставляет все необходимые инструменты и не потребуется обращение еще к каким-либо дополнительным программам. Приведенное в методических указаниях большое количество иллюстраций, сопровождающих упражнения, рекомендации, полезные советы позволяют легко и быстро научиться выполнять работы в графической программе CorelDRAW.

В указаниях к практическим занятиям представлены следующие темы:

— Создание графических объектов при помощи примитивов, работы с кривыми, применение различных эффектов;
— Создание и редактирование сложных контуров и графических примитивов;
— Специальные заливки, создание авторского узора.
— Создание художественного и простого текста;
— Импорт растрового изображения;
— Создание рекламно агитационных материалов.

Методические указания к практическим занятиям могут быть использованы для самостоятельного освоения дисциплины.

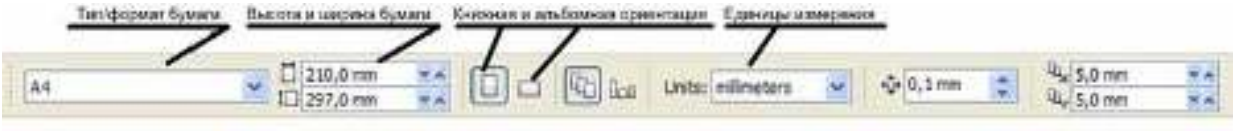
Практическая работа №1

Тема занятия: Способы создания графического изображения. Графические примитивы.

Цель занятия: Освоение способа создания графического изображения и примитивов в CorelDRAW.

Ход работы: Открыть CorelDRAW.

Перед началом работы установите параметры макета страницы, используя панель свойств.



1. Измените страницу иллюстрации на формат Альбомный / Книжный.

2. Выберите какой-нибудь инструмент, и посмотреть на строку состояния.

3. Переведите страницу иллюстрации на книжный формат, нарисуйте прямоугольник и с помощью палитры цветов залейте его в красный цвет.

4. Инструментом Эллипс нарисуйтеовал, и закрасьте его в синий цвет.

5. Выделите прямоугольник и уменьшите его размер, а затем увеличите его (при помощи инструмента выбор).

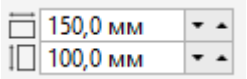
6. Поверните прямоугольник, его на некоторый угол, нажав на него еще раз, а затем верните его в исходное состояние (при помощи инструмента выбор).

7. Наклоните прямоугольник, так чтобы он принял форму параллелограмма. (при помощи инструмента выбор).

8. Залейте параллелограмм в желтый цвет.

9. Нарисуйте прямоугольники в разных местах страницы иллюстрации. Выбрав инструмент «указатель», обводя эти объекты, выделите их. Переместите.

10. Нарисуйте прямоугольник, а затем нарисуйте квадрат (при этом удерживайте Ctrl). Определите размеры квадрата и прямоугольника.

11. Нарисуйте прямоугольник, и установите его размеры 100х150мм. 

12. Выведите в палитре цветов оттенки, какого-нибудь цвета и залейте прямоугольник (цвет выбрать по своему усмотрению).

13. Выделите прямоугольник, скруглите все его углы, подводя указатель какому-нибудь углу.(при помощи инструмента создания форм)

14. Скопируйте квадрат. Превратите квадрат в окружность.

15. Выделите прямоугольник и с помощью панели свойств, скруглите все углы до значения от 80 до 98.

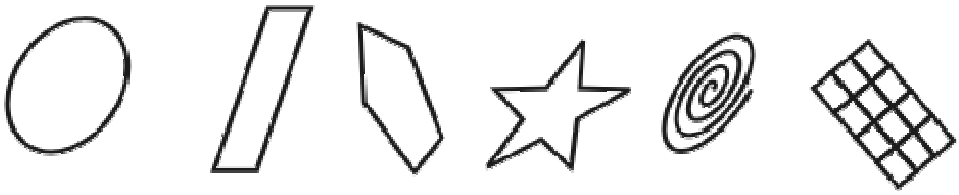
16. Нарисуйте прямоугольник, затем округлите верхний левый и нижний правый угол до 62 с помощью панели свойств, а правый верхний до 80.

17. Нарисуйте три прямоугольника. Контур залейте зеленым. Закруглите углы по умолчанию, на втором угол с выемкой, третий с фаской ( ).

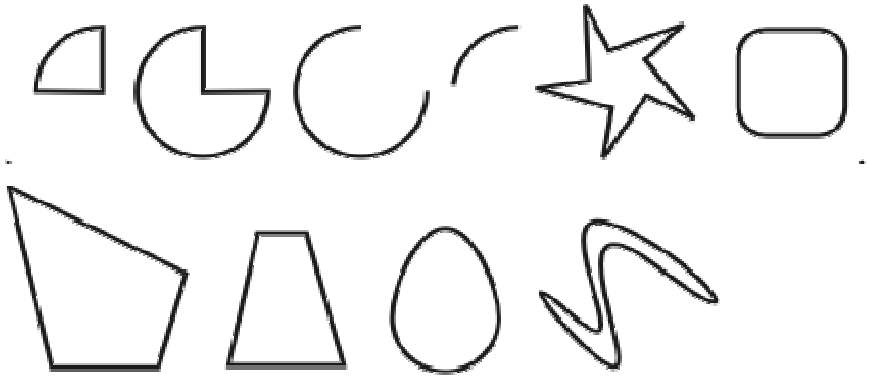
Инструменты выделения и рисования

1. Получите следующие фигуры с помощью графических примитивов:

2. Используя графический манипулятор «Мышь», измените форму графических примитивов( )



3. Используя операции над вершинами и преобразование в кривые получите следующие фигуры. (При помощи контекстного меню-преобразовать в кривую).



Вопросы для самопроверки:

1. Какие графические примитивы вы знаете?
2. Способы создания графического изображения?
3. Способы заливки объектов?
4. Как изменить размер объекта?
5. Как изменить углы объекта?
6. Возможности инструмента создание формы?

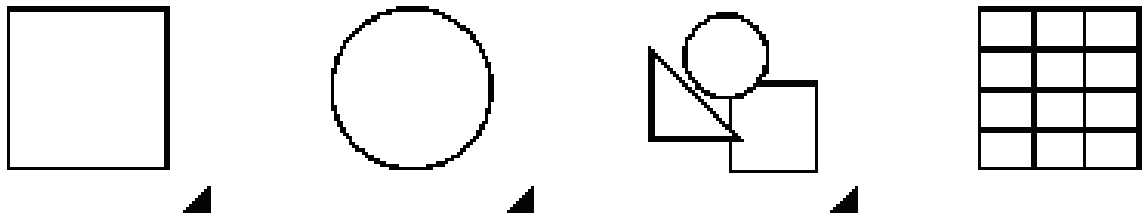
Практическая работа №2

Тема занятия: Работа с объектами,редактирование геометрической формы объектов.

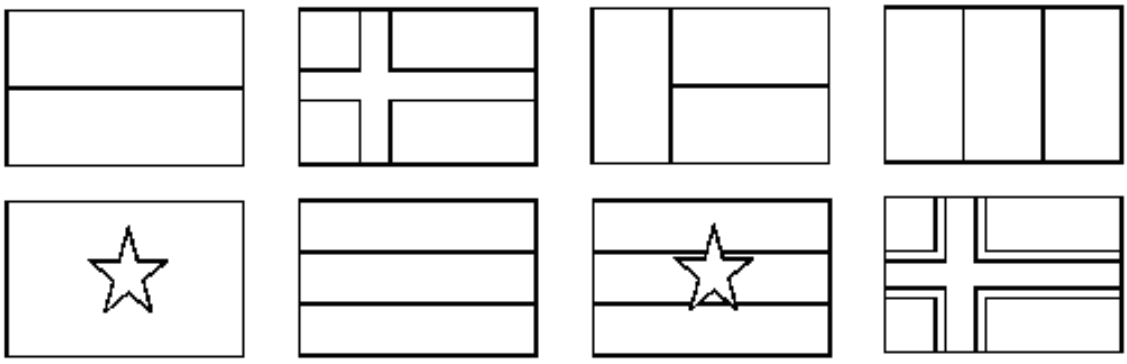
Цель занятия: Освоение способа работы с объектами, редактирование геометрической формы объектов CorelDRAW.

Ход работы: Открыть CorelDRAW.

Задание 1. С помощью инструментов ***Прямоугольник, Эллипс, Основные фигуры*** изобразите иконки кнопок инструментальной панели CorelDraw (толщина линий – 1 мм).



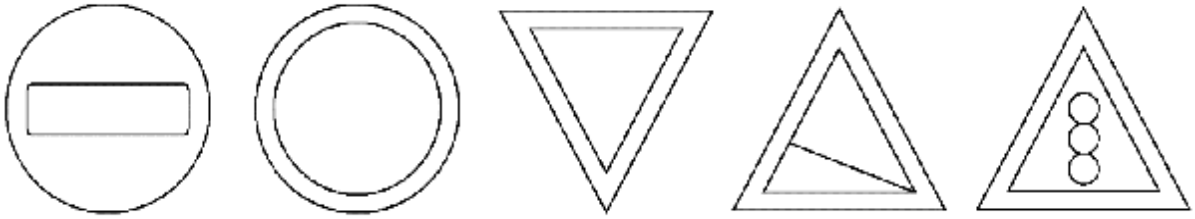
Задание 2. С помощью инструментов ***Прямоугольник и Основные фигуры*** создайте контурные рисунки флагов (толщина линий – 0,5 мм).



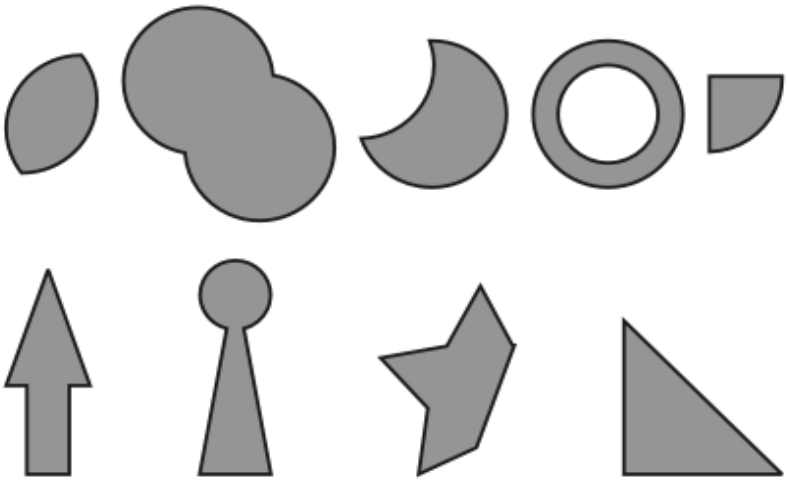
Рекомендации. Все флаги должны быть одного размера, расположены в рядах на одном уровне и на одинаковом расстоянии друг от друга. Флаги скандинавских стран с крестами (второй в первом ряду и четвертый во втором) выполнены с помощью маленьких прямоугольников, наложенных на фоновый прямоугольник флага, а не с помощью фигуры ***Крест***.

Заливка по выбору.

Задание 3. С помощью инструментов ***Прямоугольник, Эллипс, Основные фигуры*** создайте контурные рисунки дорожных знаков (толщина линий – 0,75 мм).



Задание 4.Используя **Докеры** (**Упорядочить - Формирование - Объединение**,**Пересечение**и**Обрезка**) на панели свойств.



Вопросы для самопроверки:

1. Какие графические примитивы вы знаете?
2. Способы создания графического изображения?
3. Способы редактирования графических примитивов?
4. С помощью, каких команд можно создать нестандартные фигуры?
5. Способы копирования вновь созданного объекта?

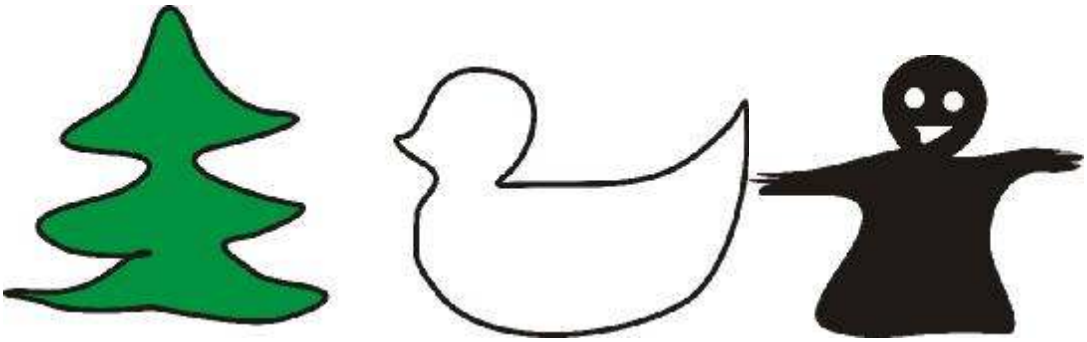
Практическая работа №3

Тема занятия: Работа с кривыми, создание и редактирование контуров.

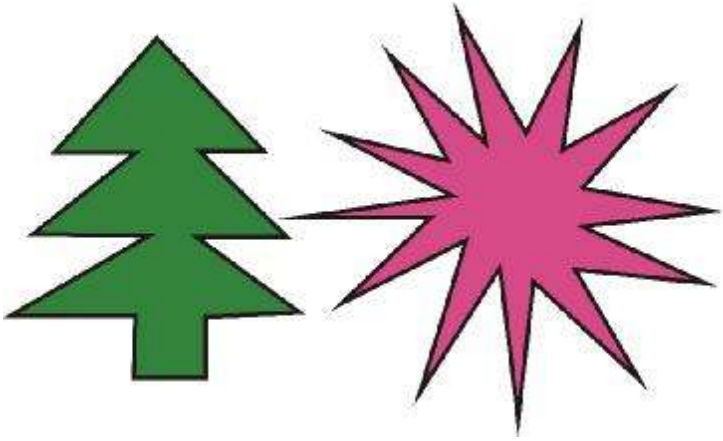
Цель занятия: Освоение способа работы с объектами, редактирование геометрической формы объектов CorelDRAW.

Ход работы: Открыть CorelDRAW.

Задание 1.Используя инструмент**Свободная форма**, нарисуйте следующие рисунки. Откорректируйте рисунки с помощью инструментаФорма.



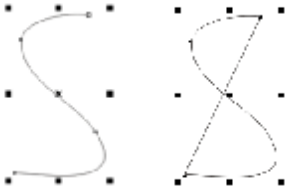
Задание 2.Используя инструмент **Ломаная линия**, нарисуйте следующие рисунки.



Задание 3.

Нарисуйте произвольную фигуру. Используя инструмент Свободная форма,

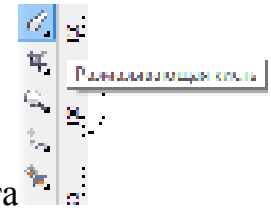
С помощью инструмента автоматическое замыкание , замкните фигуру.



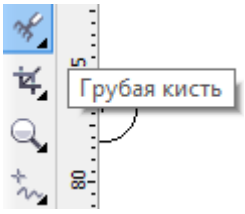
Затем выполните заливку получившейся фигуры.

С помощью инструмента форма , измените фигуру.

Установите толщину контура 0,75.

Выполните размывание кисти. С помощью инструмента 

Выполните искажение стороны фигуры с помощью инструмента



С помощью инструмента **свободное преобразование** возможно, повернуть объект, зеркально отобразить, масштабировать, исказить по углу.

Задание 4

Создайте контур как на рисунке1, и с помощью инструмента форма под редактируем, что бы созданный контур был близок крисунку2.

Затем скопируйте созданный контур и зеркально отобразите его как на рисунках 3,4. Выделите оба контура и объедините.

С помощью инструмента форма и выделяем два крайних узла, как на рисунке 5. И соедините два крайних узла с помощью соответствующего инструмента па панели свойств. Тоже самое проделайте с нижними крайними узлами.

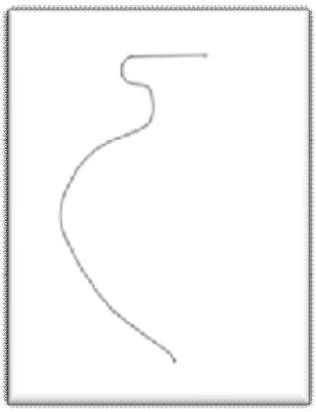


Рисунок 1

Рисунок 2

Рисунок 3

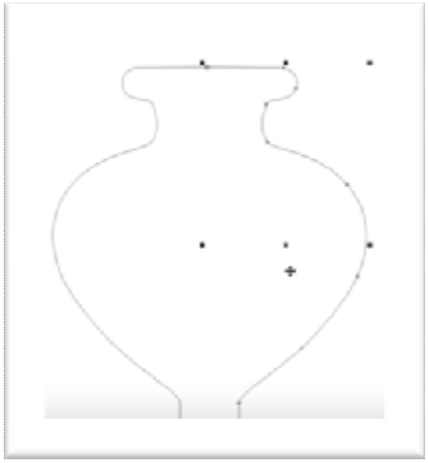


Рисунок 4

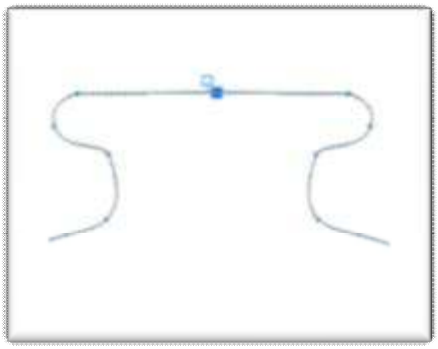


Рисунок 5

Залейте с помощью радиальной заливки. И уберите контур.

Сделайте отверстие в вазе с помощью овала, и залейте его прямой заливкой.

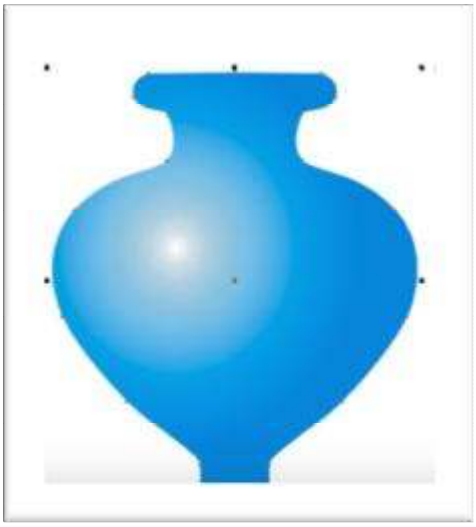


Рисунок 6 Рисунок 7

Нарисуйте элипс на широкой части вазы и превратите его в дугу. Измените начальные и конечные углы от 0 до 200. Перемещайте, поворачивая при необходимости смещайте узлы. И преобразуйте ее в кривую с помощью инструмента на панели состояния или в контекстного меню.

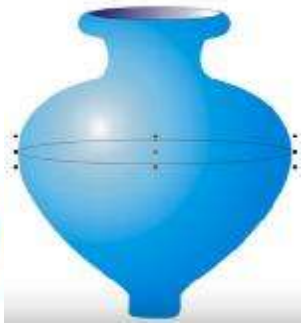
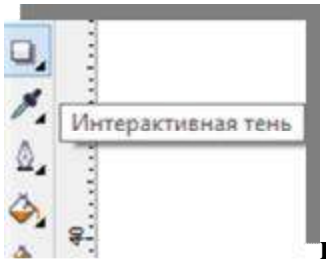


Рисунок 8 Рисунок 9 Рисунок 10

С помощью инструмента художественное оформление, и настройка этого элемента – кисть (выберите соответсвующий рисунок из образца). При необходимости измените ширину получивщегося объекта. Скопируйте рисунок к горлошку вазы и отредактируйте его по размеру.

Рисунок 11

С момощью 

инстумента интерактивная тень сооздайте тень вазы.

Рисунок 12

Задание 5

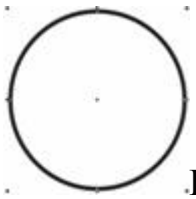


Рисунок 13

Создайте кривую, полученную из овала.

Выделите верхний и нижний узлы при помощи инструмента Форма и поменяйте их тип на "Сделать узел перегибом" Выделите верхние и нижние узлы, нажав, на нижний узел и протяните его вниз. Старайтесь ориентироваться на результат, приведенный на рисунке ниже.

Рисунок 14. Изменение формы овала

Выделите верхний узел и переместите обе управляющие точки вниз таким образом, чтобы их касательные были симметричны относительно узла и образовали букву V (рис. 15).

Рисунок 15. Изменение верхнего узла.

Аналогичную процедуру выполняте для нижнего узла, с тем, чтобы получить фигуру, напоминающую сердце

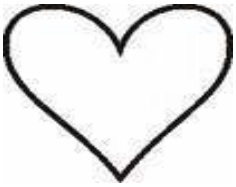


Рисунок 16. Окончательный результат

Вопросы для самопроверки:

1. Какие графические примитивы вы знаете?
2. Способы создания графического изображения?
3. Инструменты для работы с кривыми?
4. Перечислите свойства кисти?

Практическая работа.№4

Тема: Работа с эффектами перетекание, контур, искажение, оболочка и тень.

Цель занятия: знакомство с существующими спецэффектами в программе CorelDraw.

В программе CorelDraw предусмотрен широкий спектр возможностей для создания художественных эффектов. Всего их 10. 7 из которых возможно выбрать из набора инструментов: перетекание, контур, исказить, тень, оболочка, вытягивание, прозрачность. И три из меню эффекты: линза, перспектива, PowerClip.

Ход работы:

1. Перетекание.

Создать элементы как на рисунке1. Выполните перетекание элементов, для этого из панели инструментов выберите инструмент интерактивное перетекание. Затем выделите первый элемент и зажав маркер переместите его ко второму элементу. В результате у вас получится изображение как на Рисунок 2.

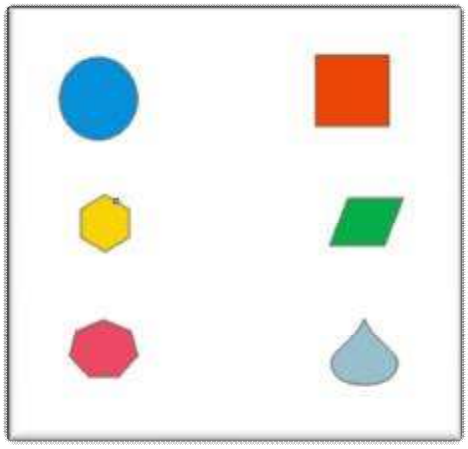


Рис1.

Рис.2.

Перейдите к настройке элементов. Выделите первую группу объектов и измените, количество шагов перетекания с начало уменьшить до 7, а затем

увеличить до 30. Проследите, как изменится объект. Возможно, перенести базовые элементы и ползунок. Пронаблюдайте что произойдет?

В центре находится центральный ползунок, который смещает элементы группы перетекания и цветовой переход, эти функции синхронизированы, что бы их разорвать и смещать их по отдельности нужно дважды щелкнуть на ползунке. Произведите перемещение на ваш вкус.

Выделите вторую группу. И замените направление перетекания (на 140). И выбрать перетекание циклом.

Выделите третью группу. Выбрать элементы перетекание по прямой, по часовой стрелки и против часовой, Что изменилось?

Рис 3

Нарисуйте элемент бусинка как на рисунке 3. Скопируйте ее на определенное расстояние. Примените инструмент перетекание. С помощью инструмента свободная форма нарисуйте элемент в виде бесконечности. Выделите группу элементов бусинки и в верхнем правом углу выберите инструмент свойство пути – новый путь, появится стрелочка ей необходимо выбрать построенный ранее элемент в виде бесконечности. Затем инструмент различные параметры перетекания, выставите галочку перетекание вдоль пути. Добавьте бусинки на элементе.

Постройте дугу. И выполните перетекание с элементом флажок (флажок постройте с помощью прямоугольника, выделите все узлы дважды щелкнув, чтобы появился узел и переместите его). Выполните аналогичные действия. В результате получится рисунок 4.

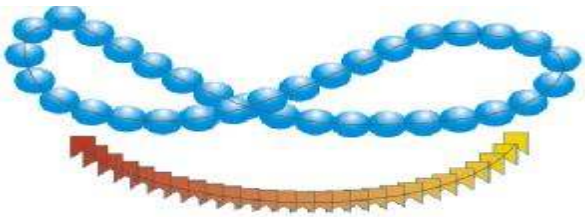


Рис4.

2. <u>Контур</u>

Создайте элемент как на рисунке 5. Примените инструмент контур. Выделите полученный элемент, в меню упорядочить – разъединить контурную группу. Теперь исходный элемент, возможно, менять независимо от остальных.

Рис5.

Рис6.

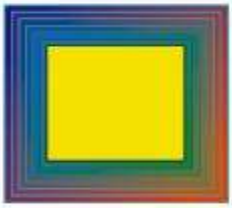


Рис 7

Нарисуйте прямоугольник, и залейте его голубым цветом. Свободной формой нарисуем облако, зальем его белым цветом и уберем абрис.

В меню эффекты – контур, откроем докерное окно. В правой части окно появится панель контур. Во вкладки шаги контура, примените свойства с наружи, шаги - 50, смещение – 0,1. Не забудьте выделить облако и применить. Во вкладке цвет контура примените голубой цвет. При необходимости на вкладке ускорение контура измените настройки.

Рис 8

Самостоятельно создайте:

Установите Цвет-красный, толщина- 0,5. При помощи инструмента интерактивный контур постройте перетягиванием маркера, необходимый прямоугольник. Шаги контура устанавите 5.

3. Исказить

Создайте многоугольник с 5 вершинами и скопировать его, что бы у вас получилось 5 элементов. Примените инструмент исказить и помощью заготовок создайте изображение как на рис 9.

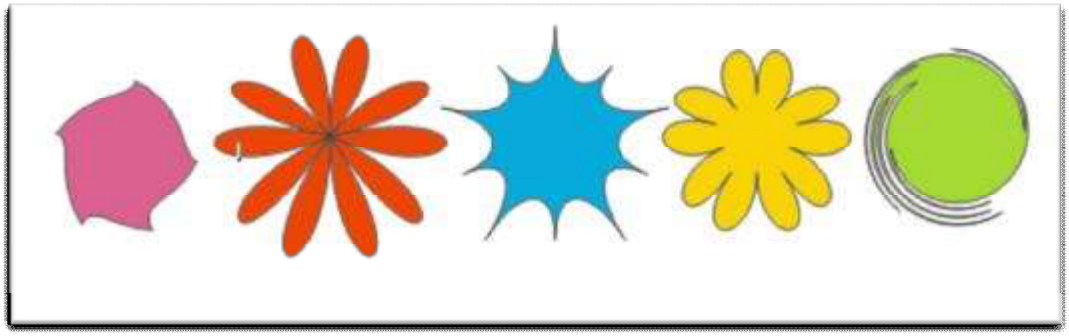


рис 9.

4. Оболочка и тень.

Создайте 8 желтых прямоугольников. Примените инструмент оболочка и с помощью свойства создайте объекты как на рис 10. Затем примените к ним тень.

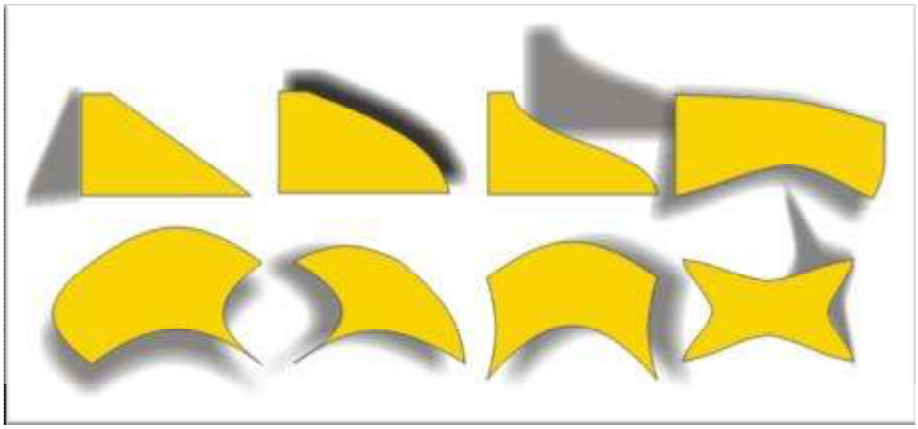


Рис10.

Создайте 4 прямоугольника и 1 треугольник.

В меню окно- окна настройки – оболочка, добавим панель оболочка.

Выделим прямоугольник, в данном окне добавить оболочку применим одну из заготовок.

Скопируйте форму с заранее созданной фигуры в нашем случаи треугольник. Выделите объект, пипеткой выделите треугольник, в выпадающим меню по вертикали выставите и нажмите применить. Аналогично выполните действия, но применяя эффект по горизонтали и по касательной.

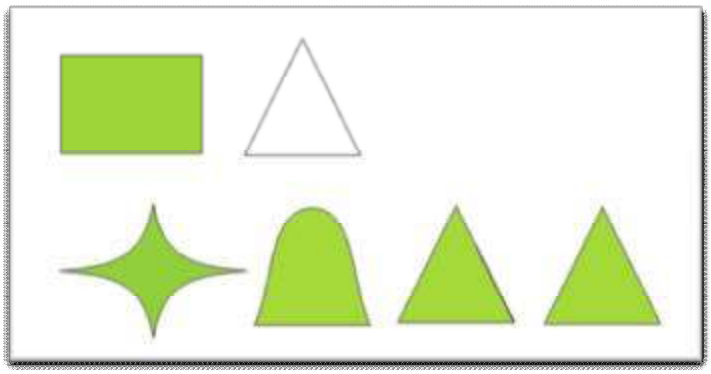


Рис11.

Вопросы для самопроверки:

1. Какие спецэффекты предлагает программа CorelDraw?
2. Что такое перетекание? Какие типы перетекания Вы знаете?
3. Как создать эффект КОНТУР? Опишите процесс изменения цвета промежуточных объектов для данного эффекта.
4. Какие функции у инструмента исказить?
5. Как происходит настройка эффекта тень?
6. Какие виды искажений существует в эффекте оболочка?

Практическая работа.№5

Тема: Работа с эффектами вытягивание, прозрачность, линза, перспектива и PowerClip.

Цель занятия: знакомство с существующими спецэффектами в программе CorelDraw.

Ход работы:

5. Вытягивание

Постройте прямоугольник и окружность, как на рисунок 12. Выделите два элемента и примените инструмент исключить (с помощью докерного окна), удалите не нужный эллипс, а полученный элемент сделайте более приплюснутым. Примените инструмент интерактивное вытягивание, зажав Shift вытягиваем в верх.рис 13

Примените необходимый тип вытягивания.

Маркером подвиньте на нужную нам высоту рисинок 14.

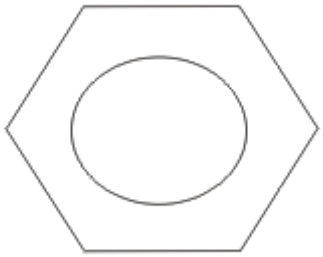


Рис12.

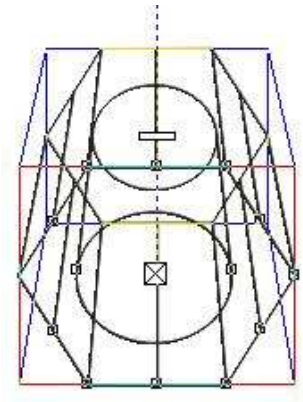


Рис13.

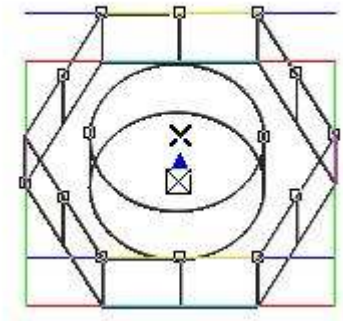


рис 14.

Залейте полученный элемент серым цветом. В верхней панели цвет настройте

градиент

В этой же панели настройте свет. Примените лампу №2, перемещая ее смотрите как меняется свет, при необходимости возможно в добавок применить лампу №3. В результате получится рисунок 15.

рис 15

6. Прозрачность.

Постройте большой прямоугольник и залейте его в бледно розовый цвет. Примените к данному прямоугольнику прозрачность, тип – полноцветный узор. Прозрачность 95. Перемещая маркеры на прямоугольнике посмотрите, как меняется изображение. Такой прием можно использовать, когда нам нужна подложка, или имитация обоев.

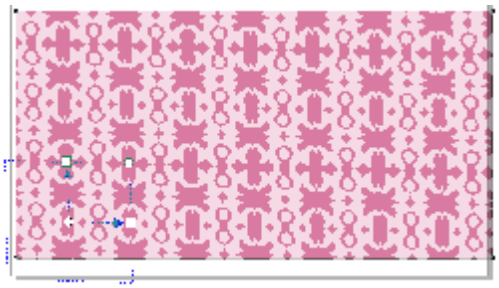


рис 16

7. Эффект линза.

Постройте эллипс на ранее созданной гайке, так что бы она захватывала часть элемента. И вышедшем с права в докерном окне примените различные линзы и посмотрите как изменяется выделенный объект.

рис 17

8. Эффект перспектива

С помощью инструмента разлинованная бумага создайте лист 3 на 3. Установите абрис 0,5. Скопируем вверх и в право и соответственно залейте элементы. Выделите верхний элемент и из меню эффекты примените инструмент добавить перспективу, и с помощью маркеров переместите элемент, аналогично и с зеленым элементом.

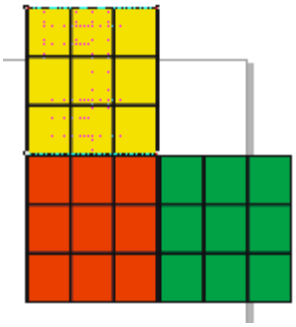


рис 18

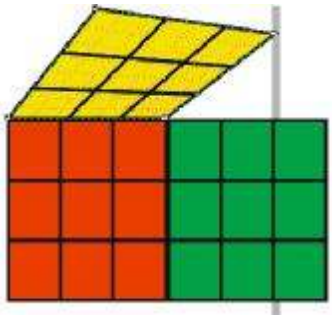


рис 19

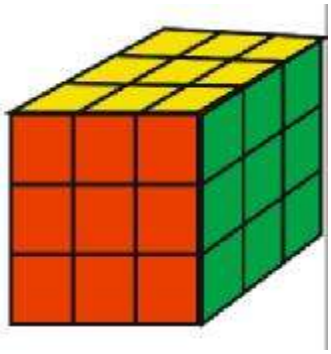


рис 20

9. Эффект PowerClip

Импортируйте изображение (фото) в CorelDrawe. Выделите часть объекта изображения стандартным примитивом эллипсом, звездой итд. Выделите фото, затем из меню эффекты – PowerClip – поместите в контейнер. Затем появившейся стрелкой выберите эллипс.

Если он сместится к центру фотографии и обрезался не вами выделенный объект, то необходимо из пункта меню выбрать инструменты – параметры – нажать на плюсик рабочего пространства – изменить – и убрать галочку с пункта центрировать содержимого нового PowerClip. В результате должен получится рис как рисунок 21.

рис 21

Самостоятельно выполнить эффект PowerClip с инструментом звезда и многоугольник.

Вопросы для самопроверки:

1. Что дает эффект вытягивание?
2. Какие типы вытягивания существуют?
3. Какие свойства прозрачности возможно изменить пользователю?
4. В чем особенность эффектов: линза, перспектива, PowerClip.
5. Какие свойства линз существует?

Практическая работа №6

Тема занятия: Цветовые модели, задание абриса пера и заливка объектов цветом.

Цель занятия: Освоение способов заливки CorelDRAW. Создание собственной цветовой палитры.

Ход работы: Открыть CorelDRAW.

Задание №1. Для повторение постройте квадраты. Установите толщину контура 0,5. Выполните заливку.

Рис 1.

Задание №2

Для создания собственной пользовательской цветовой палитры, необходимо выбрать из пункта меню окно - *цветовые палитры* - *средства просмотра цветовой палитры*.

В правой стороне окна щёлкнем по пиктограмме создание *новой пустой цветовой палитры*. В появившемся окне сохраним палитру, зададим *имя green*.

В списке ниже появится имя новой палитры, щелкните галочку и откройте окно редактора палитры, в появившемся окне щелкнете кнопку *добавить цвет*. Выберите цвета (нам необходимы оттенки зеленого) и добавьте их в палитру. Цветовая модель должна быть CMYK. Вы можете в окне палитры редактировать и добавлять новые цвета.

Создайте пересекающиеся окружности. И с помощью инструмента *пересечение* создайте фигуру как на рисунке 2. Создайте копию элемента.

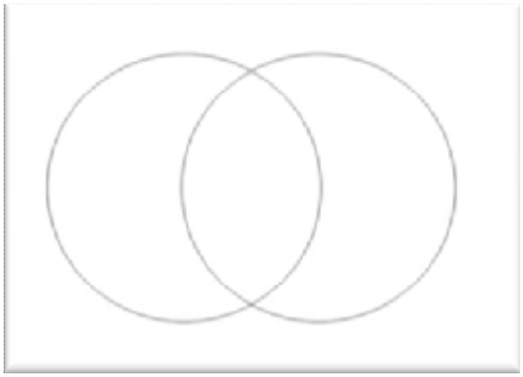


Рис 2

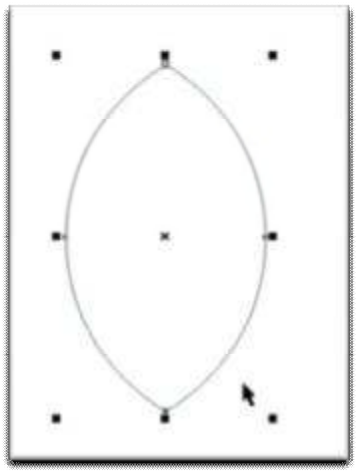
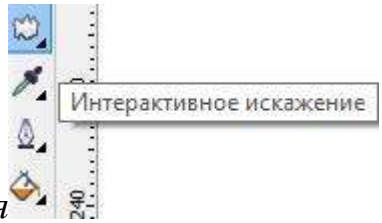
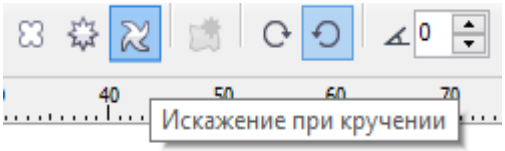


Рис 3.

С помощью инструмента *интерактивного искажения*





(установить свойство искажение при кручении)
придайте элементу форму листа как на рисунке 3.

Выполните заливку при помощи инструмента *заливка сетки*. В размере сетки установите по горизонтали 3, по вертикале 1. Выделите не нужные узлы и удаляем их. Сетку передвигайте, задайте необходимый наклон. Двойным щелчком копируйте 7-9 вертикальных линий сетки.

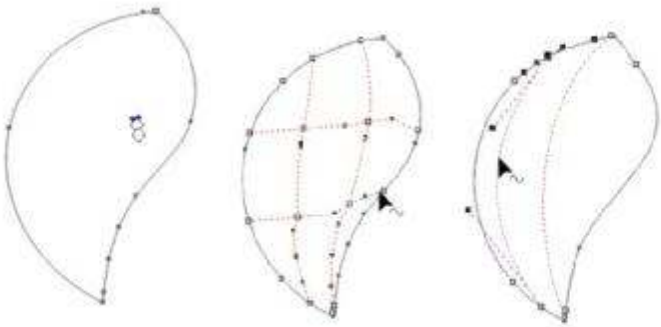


Рис 4.

При помощи созданной палитры раскрасьте лист оттенками зеленого. При необходимости задайте цвет контуру.

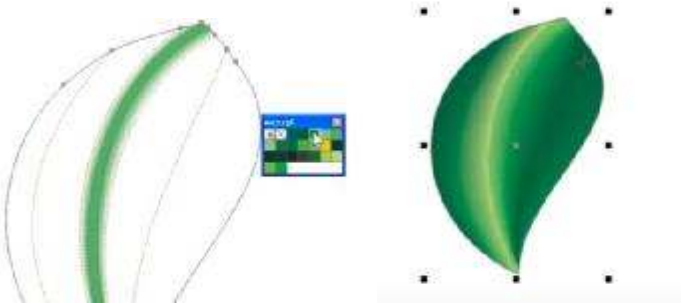


Рис 5.

<u>Второй лист аналогично раскрасьте оттенками желтого.</u>

Задание №3.Создайте аналогично сине-голубую палитру.

Создайте заготовку как на рисунке 6. При помощи фонтанной заливке. Скопируйте полученный элемент.

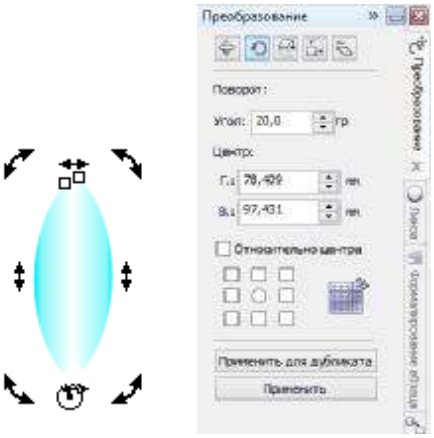


Рис 6.

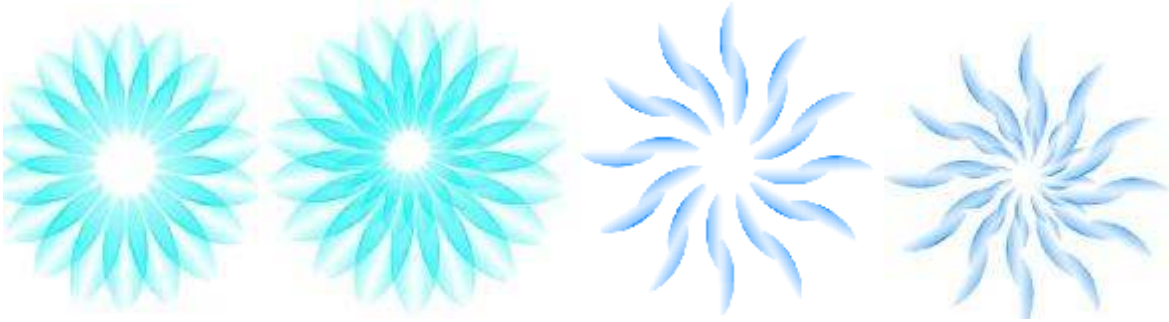


Рис 7 рис 8 рис 9 рис 10

Задание№ 4. Пуговица. Создайте пуговицу с помощью инструмеьа элипс и фонтанной заливки.

рис 11

Вопросы для самопроверки:

1. Инструменты для работы с заливкой?
2. Способы заливки в CorelDRAW?
3. Особенности инструмента заливка сетки?
4. Способ создания цветовой палитры?
5. Свойство инструмента интерактивное искажение?

Практическая работа №7

Тема:Работа с текстом. Фигурный текст: назначение, создание, редактирование, форматирование.

Цель:Ознакомление со способами работы с текстом в CorelDRAW.

Теоретическая часть.

Трудно представить рекламный проект, буклет, поздравительнуя открытку и многое другое без текста. Все графические редакторы имеют средства для ввода текста. И многие параметры на панели свойств будут знакомы тем, кто работал в текстовом редакторе. Программа Corel DRAW позволяет создавать два типа текстовых объектов:

- **Абзацный или строчный текст** – применяется для создания больших блоков текста со стандартными средствами форматирования.
- **Художественный текст** – применяется для короткого текста, например, заголовков, обращений, приветствий и т.п. Художественный текст является обычным графическим объектом (как любая фигура) и к нему можно применять графические эффекты: наклон, различные виды заливок, расположение текста вдоль кривой, применить выдавливание, искажение, прозрачность и другие эффекты.

Для ввода текста используется инструмент **Текст** Для создания **художественного**текста надо щелкнуть мышью в той части печатного листа, где планируется добавить текст и набирать его (конечно, по окончании ввода можно изменить положение текста, если это потребуется). Для создания **абзацного или строчного текста** надо, после выбора инструмента и перемещения мыши на печатную страницу, зажать левую клавишу и провести мышь по коврику для определения области ввода,вокруг которой образуется пунктирная рамка с маркерами, а внутри – мигающий курсор, указывающий точку начала ввода. В эту рамку вводят текст.

Область ввода

Ход работы:

Задание 1. Абзацный текст с буквицей.

Щелкните на инструмент **Текст-** на печатной странице выделите место для ввода абзацного текста (с зажатой левой клавишей провести мышь по диагонали) - - на панели инструментов настроить параметры: тип шрифта, размер, начертание, введите текст с Рис. 1 - нажмите на кнопку **скрыть/показать буквицу**-мышью выделите символ «Б» и выберите цвет на палитре цветов (см. Рис. 2) - на палитре свойств с помощью кнопки выбрать тип выравнивания **ForceJustify**(см. Рис. 3). Если вы щелкните по команде **Форматирование абзаца** в меню **Текст**, то у вас появятся дополнительные параметры (см. Рис. 4) для установки интервалов между абзацами, предложениями, словами и символами. Текст предварительно надо выделить, а потом задавать параметры, например, измените расстояние между **словами** на 25%, расстояние между **символами** измените на 15%. Смотрите результаты и изучайте параметры.

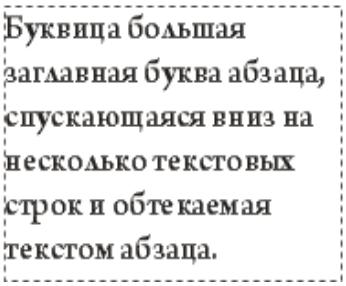


Рис. 1

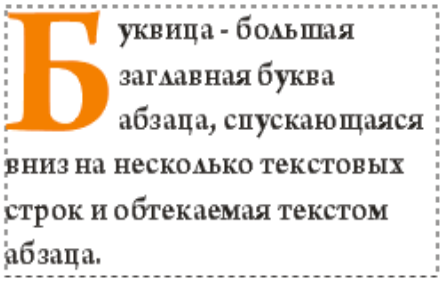


Рис 2

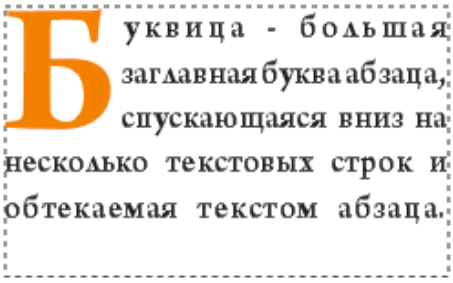


Рис 3

Задание 2.

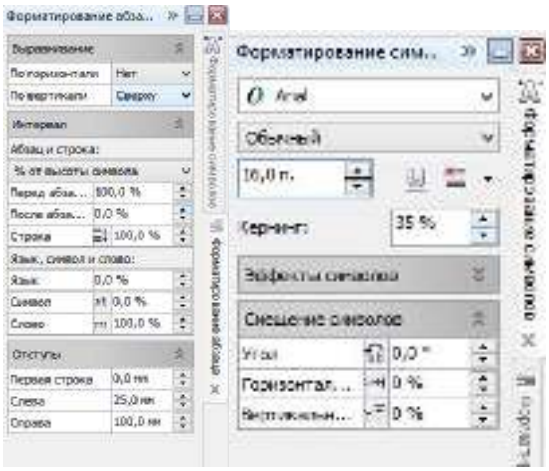


Рис. 4 Рис. 5

Задание 2. Художественный текст. Превращения «привета».

Щелчните на инструмент **Текст-** на печатной странице подведите указатель к точке ввода и щелкните нопкой мыши.На панели свойств задайте параметры: тип шрифта, размер, начертание- ввести текст, например, как на Рис. 6- щелчок по меню **Текст** и команде **Форматирование символов -** выделите текст и в окне форматировниия (см. Рис. 5) настройте параметры, например, **Кернинг** изменит расстояние между буквами, **Угол** – наклон, **Горизонтальный сдвиг**, **Вертикальный сдвиг**. Выделяя отдельный символ, устанавливая разные параметры, изменяя цвет символа (щелчок на цветовой панели) можно получить очень интересную надпись (см. Рис. 7).

Рис. 6 Рис. 7

Задание 3. Текст по заданной кривой.

Только художественный текст можно расположить вдоль кривой. Кривая может быть создана инструментами группы **Инструмент Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник, Основные фигуры.**Кривая может быть разомкнутой или замкнутой.

1. Текст по замкнутой криваой. Щелчком на инструмент **Текст** на печатной странице подведите указатель к точке ввода и щелкнитекнопкой мыши. На панели свойств задайте параметры: тип шрифта, размер, начертание

ввести текст, например, как на Рис. 8 щелчок на инструмент **Элипс** нарисуйте эллипс инструментом **выделите текст** щелчком по меню **Текст** щелчом по команде **Разместить тест вдоль кривой** мышь в виде стрелки подвести к эллипсу, появится текст вдоль кривой, разместите его как вам надо, нажмите левую клавишу мыши, через некоторое время над эллипсом появится текст (см. Рис. 9) для удаления эллипс щелчок на инструмент **элипс** подведите мышь к эллипсу исделайте левый щелчок мышью (эллипс выделится) нажать клавишу**Delete**(см. Рис. 10).

Рис. 8

Рис. 9

Рис. 10

2. Т **разомкнутой крив** елчком на инструмент печатной странице подведите указатель к точке ввода и щелкните нопкой мыши.На панели свойств задайте параметры: тип шрифта, размер, начертание ввести текст, например, как на Рис. 11 или 12 (но можно и другой, но приличный) щелком на инструменте**Художественное оформление** на панели свойств выберите тип кисти, задайте расстояние между объектами, из которых состоит кисть и проведите извилистую линию инструментом **выбрать инструмент** выделите текст щелчок по меню **Текст** щелчком по команде **разместить тест вдоль кривой** мышь подвести к разомкнутой кривой, появится текст вдоль кривой, разместите его как вам надо, нажмите левую клавишу мыши, через некоторое время над кривой появится текст (см. Рис. 11).

3. Самостоятельно создайте текст как на Рис. 12 или на Рис. 13.

Рис.

Рис.

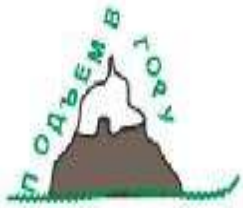


Рис.

Задание 4. Текст как графический объект. Текст с тенью.

1. Щелчком на инструмент **Текст** на печатной странице подведите указатель к точке ввода и щелкнитекнопкой мыши.На панели свойств задате параметры: тип шрифта – **ArialBlack**, размер=32 или больше, начертание – **жирный** ввести текст «ВЕСЕЛО!» (буквы – заглавные)левый щелчок мышью по выбранному цвету на палитре цветов для закрашивания текста щелчок по меню **преобразовать в кривые** после этой операции сам текст нельзя отредактировать, но вы можете делать с ним все, что можно делать с графическим объектом: на Рис. 14 по буквам прошлись инструментом **Грубая кисть**из группы **Размывающая кисть**, затем непосредственно инструментом **Форма** потянуть за узелкидля изменения начертания.

Преобруйте текста в графический объект и изменение внешнего вида гарантирует, что текст будет точно так же отображаться на любом компьютере.

Рис. 14

2. Щелчок на инструмент **Текст** на печатной странице подведите указатель к точке ввода и щелкнуть нопкой мыши.На панели свойств задать параметры: тип шрифта – **ArialBlack**, размер=32 или больше, начертание – **Жирный** ввести текст «ИНТЕРЕСНО…» (буквы – заглавные)щелчок ни инструмент **Преобразовать** в группе **Преобразования объектов**и с его помощью измените направление надписи щелчок на инструмент **Фронтальная заливка** затем **,** настроить параметры и щелчок на **ОК**щелчок на инструмент **интерактивная тень** , наведите курсор мыши на текст, зажмите левую кнопку мыши и переместите курсор, чтобы появилась тень, отпустите кнопку мыши (см. Рис. 15 или Рис.16).

Рис. 15

Рис. 16

3. Щелчок на инструмент **прямоугольник** на печатной странице нарисуйте прямоугольник и закрашиваем цветом 60%**Black** переместите мышью прямоугольник на текст зажмите клавишу **Shift** и мышью выделите текст и прямоугольник щелчокв строке состояния**,** перемещение к команде **Выравнивание и распределение** и щелчок по строке (выравнивание по центру и горизонтали) щелчок на инструмен. **Интерактивное свойство тени** переместите тень таким образом, чтобы контур тени совпадал с контуром букв, кнопкой **цвет тени** установить белый цвет тени (см. Рис. 17) в цифровое поле **непрозрачность тени** введите число 80 в поле **угол наклона тениввести** -91 в поле **Размытие тени** ввести 30в списе **направление оперения тени** выбрать **наружу** в списке **форма края оперения** выбрать **квадратный**результат на Рис. 18 (параметры могут не совпадать с результатом на вашем компьютере, и тогда вы подбирайте другие значения).

Рис. 17

Рис. 18

Задание 5. Текст в оболочке.

1.Щелчок на инструмент **Текст** на печатной странице подвести указатель к точке ввода и щелкнуть нопкой мыши.На панели свойств задать параметры: тип шрифта – **ArialBlack**, размер=32 или больше, начертание **– Жирный-** ввести текст «СТРАННО!» (буквы – заглавные)сделайте еще три копии этого текста (инструмент **Указатель**, перемещаем и правый щелчок мышью), щелчок на инструмент **интерактивная оболочка** в группе **InteractiveBlendTool**вокруг текста появится пунктирный прямоугольник с обозначением восьми узлов (см. Рис. 19), на панели свойств выберите тип оболочки и передвиньте верхний средний узел оболочки и нижний средний узел оболочки (см. Рис. 20), выделите вторую копию текста, измените цвет, выберите тип оболочки , передвигайте узлы и получите Рис. 21 выделите третью копию текста, измените цвет, выберите тип оболочки или передвигайте узлы и получите Рис. 22.2.

Для оболочки можно использовать различные простые фигуры.

Щелчок на инструмент **Фигуры** **банера** в группе **BasicShapes** в списке образцов на панели свойств выбрать тип и нарисовать форму (см. Рис. 23) **-** щелчок на меню **Arrange**команду **преобразовать в кривую** инструментом **PickTool** выделить текст щелчок на инструмент на панели свойств щелчок на кнопку (создать оболочку из), мышь превратится в и такую стрелку , подвести стрелку к созданной оболочке, сделать левый щелчок мышью и оболочка появится вокруг текста чтобы вписать текст в оболочку, потяните мышью за узел оболочки. Результат на Рис. 24.

Рис. 19

Рис. 20

Рис. 21

Рис. 22

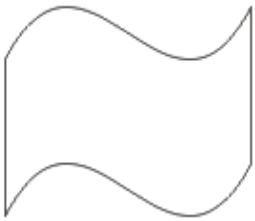


Рис. 23

Рис. 24

<u>Самостоятельно выполните!</u>

Вопросы для самопроверки:

1. Инструмент для работы с текстом?
2. Какие свойства символа, возможно, изменить пользователю?
3. Какие свойства абзаца, возможно, изменить пользователю?
4. Как выполнить текст по заданной кривой?
5. Как текст преобразовать в графический объект?
6. Какие эффекты возможно применить к графическому объекту текст?

Практическая работа №8.

Тема: Художественные инструменты, создание графического образа.

Цель: Ознакомление с возможностями инструмента художественного оформления.

Ход работы:

1. С помощью группы стандартных объектов создайте сердце и выполните заливку.
2. Скопируйте созданный элемент 3 раза.
3. Выберите инструмент художественное оформление и с помощь докеров художественного оформления выполните построение Рис. 2,3,4.

Рис. 1

Рис. 2

Рис. 3

Рис. 4

4. С помощью инструмента свободная форма, нарисуйте произвольные элементы и объедините их с помощью контекстного меню или (Ctrl+L).
5. Примените инструмент художественное оформление.

Рис. 5

Рис. 6

6.Постройте синусоиду,скопируйте ее дважды с помощью инструмента свободная форма. Примените инструмент художественное оформление.

Аналогично выполните действия со второй синусоидой выделите ее с помощью инструмента форма – все узлы-разъединить кривую.

Необходимо получить Рис. 7, 8,9.

Рис. 7

Рис. 8

Рис. 9

7.Постройте дугу с помощью инструмента свободная форма. Примените инструмент художественное оформление. Необходимо получить Рис. 10.

Рис. 10

8. Создайте окружность и преобразуйте в кривую, скопируйте.

9. Выберите инструмент форма, выделите окружность, затем выберите инструмент все узлы и добавьте дополнительные узлы (должно получиться 8 узлов).

10. . Примените инструмент художественное оформление, стили мазков представлены ниже. Должен получиться элемент как на рис 12. выделите полученную окружность с помощью инструмента форма – все узлы - разъединить кривую.

11. Аналогично выполните построение как на рис 13, 14,15

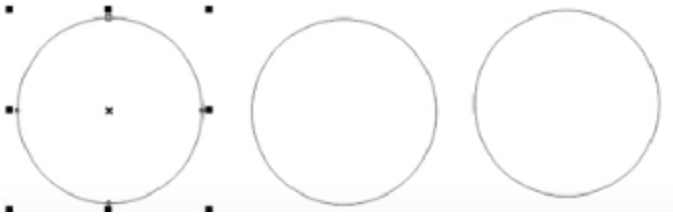


Рис. 11

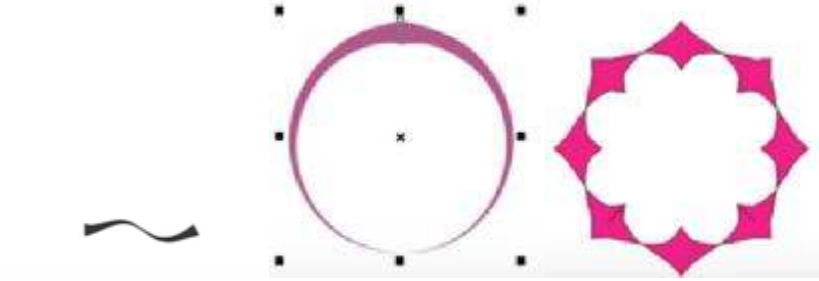


Рис. 12

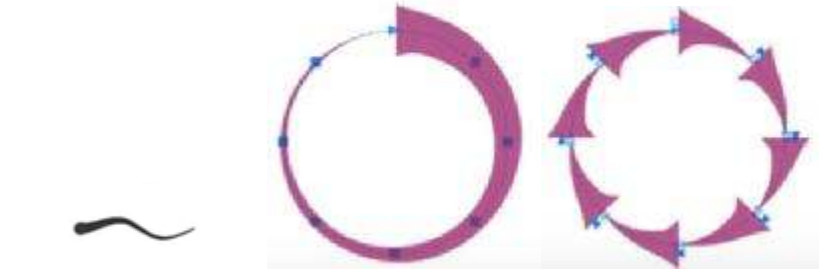


Рис. 13

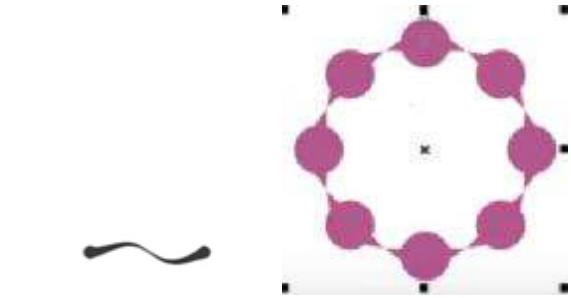


Рис. 14

12. Самостоятельно, выполните построение элемента как на рис 15.

Рис. 15

13. Примените инструмент художественное оформление, режим каллиграфии. И обрисуйте ленту синусоидальную. Увеличьте на панели свойств толщину ленты и при необходимости угол наклона.

14. Элемент состоит из управляющих линий и подчиненного объекта. Вы видите подчиненный объект. Что бы выделить управляющею линию выберите инструмент форма.

15. Выделите объект и из контекстного меню – разъединить группу художественного оформления. Теперь выкрасите управляющую линию в контрастный цвет и увеличьте толщину до 0,5.

.

Рис. 16

16. Скопируйте управляющею линию, что бы получилась лента как на рис 17.Выделите и сгруппируйте, при помощи контекстного меню.

Рис. 17

17. Скопируйте полученный объект и совмещайте, для получения элемента как на рис 19.

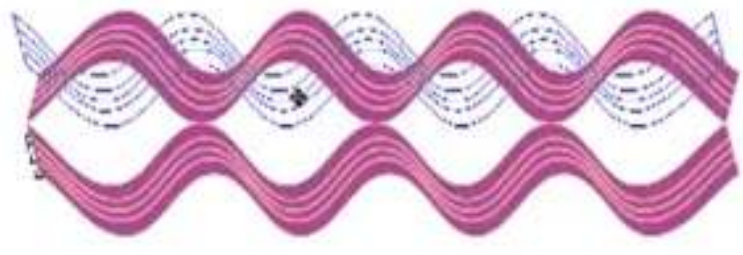


Рис. 18

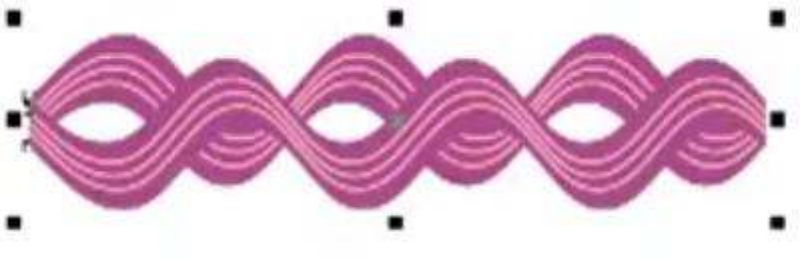


Рис. 19

Вопросы для самопроверки:

1. Перечислите свойства инструмента художественное оформление?
2. Что бы к основным фигурам применить художественное оформление, что для этого необходимо выполнить?
3. В чем особенность объединения (Ctrl+L)?
4. Для чего необходима группировка объекта?
5. Перечислите свойства группы инструментов обрезка.

Практическая работа №9

Тема: Специальные заливки, создание авторского узора (ткани, обоев)

Цель занятия: знакомство с возможностью создания авторского узора заливки.

Ход работы:

Постройте окружность. При помощи инструмента преобразование, скопируйте окружность. Из меню упорядочить, выберите преобразование – поворот. Выделитеобъект, и перенесите цент на достаточно большое расстояние. В правой части окна выставите угол – 5 градусов. Установите галочку относительно центра и нажимайте кнопку применить для дубликата, вы увидите, как добавляются копии и образуется новый элемент. Выберите все объекты и нажмите кнопку объединить и залейте однородной заливкой. Уменьшите объект.

Рис1.

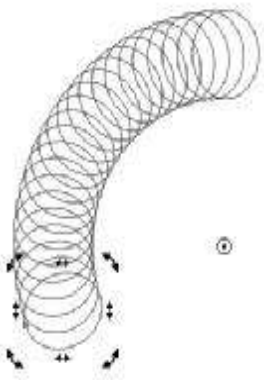


Рис2.

Рис3.

Так же постройте окружность, но цент вращения поставьте близко. В правой части окна выставите угол – 15 градусов. Установите галочку относительно центра и нажмите кнопку применить для дубликата, вы увидите, как добавляются копии и образуется новый элемент. Выберите все объекты, и нажать кнопку объединить и заливаем однородной заливкой. Уменьшаем объект. В результате получится элемент как на рис 4.

рис 4.

Постройте прямоугольник и инструментом форма округлите углы, цент вращения сместите. В правой части окна выставите угол – 15 градусов. Установите галочку относительно центра и нажмите кнопку применить для дубликата, вы увидите, как добавляются копии и образуется новый элемент. Выберите все объекты и нажмите кнопку объединить и залейте однородной заливкой. Уменьшите объект. В результате получится элемент как на рис 6. Постройте еще одну окружность как на рис 7. Выделите и объедините. Получится узор как на рис 8.

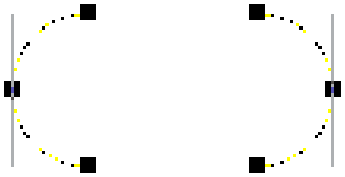


рис 5.

рис 6

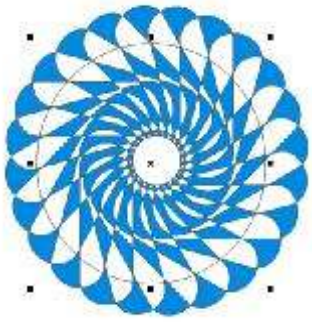


рис 7

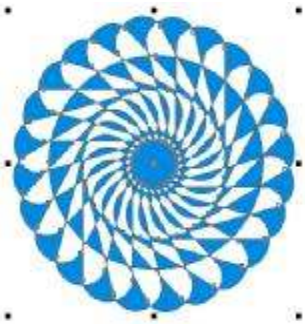


рис 8.

Возьмите инструмент спираль. Сместите цент. В правой части окна выставите угол – 15 градусов. Установите галочку относительно центра и нажмите кнопку применить для дубликата, вы увидите, как добавляются копии и образуется новый элемент. Выберите все объекты и нажмите кнопку объединить затем замкнуть кривые и залейте однородной заливкой.

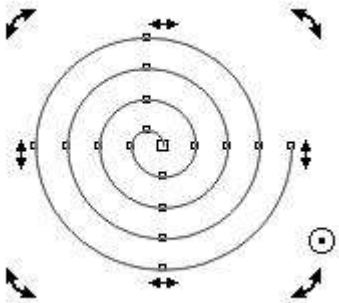


рис 9

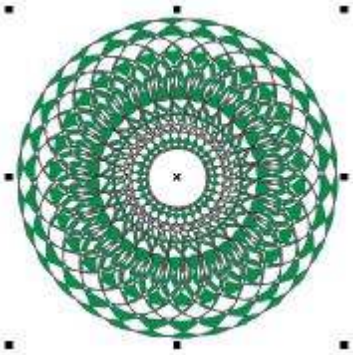


рис 10

Построите элемент сложная звезда, при помощи инструмента форма измените ее конфигурацию. Выделитеобъект, и перенесите цент на достаточное расстояние. В правой части окна выставите угол – 30 градусов. Установите галочку относительно центра и нажмите кнопку применить для дубликата, вы увидите, как добавляются копии и образуется новый элемент. Выберите все объекты и нажмите кнопку объединить, и заливаем однородной заливкой. Уменьшите объект.

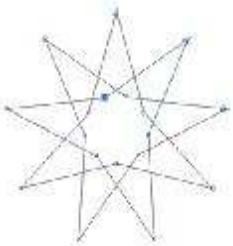


рис 11

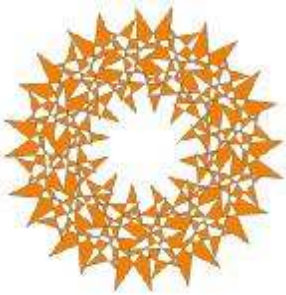


рис 12

Создайте окружность, скопируйте и примените эффект перетекание количество элементов 10. Из меню упорядочить – разъединить группу перетекания. На панели свойств, примените - отменить группировку полностью и затем примените, сгруппировать. Скопируйте полученный объект. Выполните перетекание, количество элементов установим 10. Выберите все объекты, и нажать кнопку объединить, и залейте однородной заливкой. Уменьшите объект. Получится объект как на рис 14

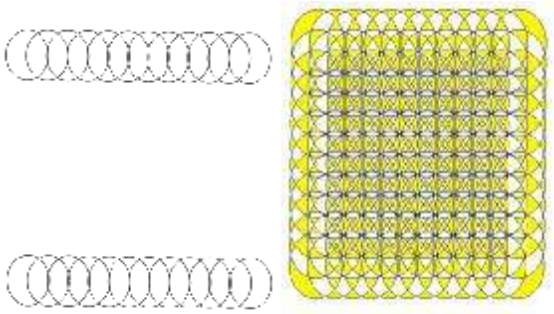


рис 13 рис 14

Создание собственной заливки узором.

Скопируйте полученный узор рис 4. Из пункта меню выбрать инструменты – создать – заливка с узором. В появившемся окне выберите тип полноцветный – ок. Выделите рамкой свой элемент, нажмитеок. Задайте имя узора.

Нарисуйте крупный прямоугольник, залейте его заливкой с узором, в появившемся окне выберите полноцветный узор в окне примера выберите свой (обычно последний из списка). В результате получится узор как на рис 15.

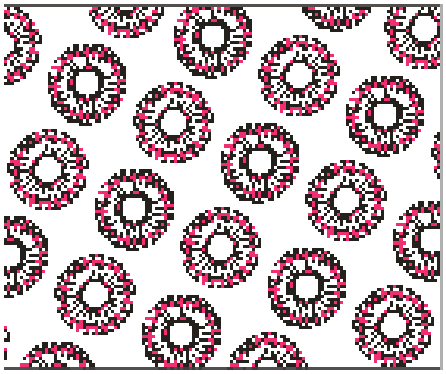


рис 15

Самостоятельно создайте фигуру и свой узор заливки.

Вопросы для самопроверки::

1. Что за инструмент свободное преобразование?
2. Свойства инструмента преобразование?
3. Как вынести панель преобразования?
4. Какие способы заливки существуют?
5. Как создать собственный узор заливки?
6. Какие типы узоров заливки существуют?
7. Возможно ли менять узор залитого объекта?

Практическая работа.№10

Тема: Импортирование растровых изображений, фигурная обрезка.

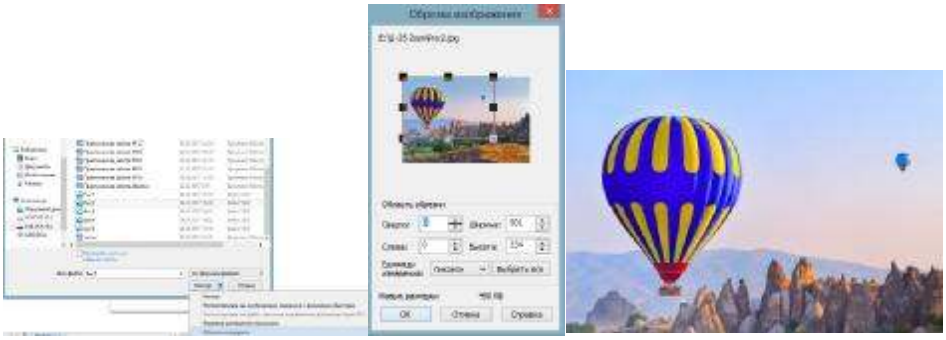
Цель: познакомиться с возможностями работы с растровым изображением.

Ход работы:

Для импортирования объектов в CorelDRAW, необходимо воспользоваться пунктом меню файл – импорт или панелью инструментов стандартная импорт(Ctrl+I). С рабочей папки рис1. и дважды щелкните по рабочему пространству и изображение вставится с исходным размером. Сделайте отмену одного действия (Ctrl+Z) и еще раз импортируйте объект, но после выбора рис1, когда курсор стал треугольным очертите необходимого размера рамку зажмите левую клавишу мышки.

Способы обрезки изображений:

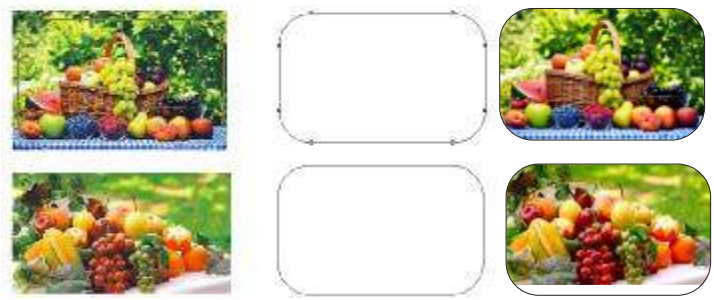
1. Выполните импорт изображения с помощью инструмента импорт, и в вышедшем окне выбрать рис 2, в выпадающем меню импорт- обрезать и загрузите, в появившемся окне обрезка изображения маркерами выберите область которую необходимо внедрить, подтвердите.



2. Если вы внедрили объект и вам его необходимо еще обрезать, то выделите его воспользуйтесь инструментом обрезка. Так же выделите маркерами необходимую область. Поверните, отредактированную рамку и выполнить двойной щелчок.

3. Выделите рис 1 и примените инструмент форма. Выделите узлы, и переместите их как необходимо. Возможно, добавить узлы при необходимости и удалить. Выделите объект с узлами, и выполнить преобразовать линию в кривую. И передвинуть указатели, скругляя углы.

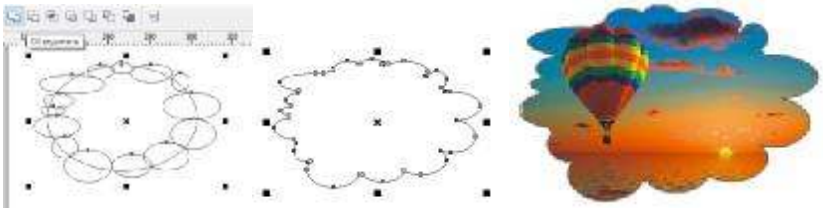
4. Импортируйте рис 3,4. Нарисуйте прямоугольник, округлите углы, он станет заготовкой для обрезки изображения. Скопируйте их на рисунки, выделите объект и выполните команду пересечение, удалите все лишнее. Аналогично и со вторым рис.



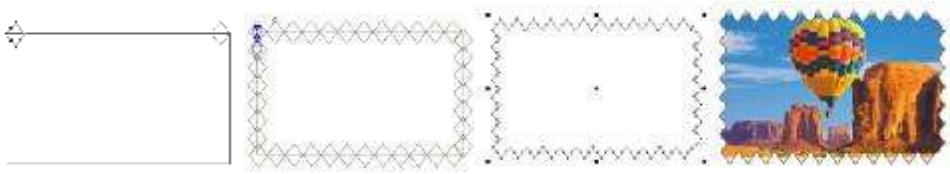
5. Для создания произвольной рамки импортируйте рис 5. И с помощью инструмента свободная форма нарисуйте замкнутый объект и выполните команду пересечение.

6. Обрезка с помощью контейнера. Импортируем рис 1,2,5. Нарисуем эллипсы как на рисунке ниже, и выполните объединение. Подготовьте контейнер.

7. Поместите его на рис. Выделите рис и из меню эффекты-PowerClip- поместите в контейнер. Курсор примет вид жирной большой стрелки, необходимо выбрать подготовленный контейнер. С помощью узелков можно поправить форму контура.



Нарисуйте второй контейнер, прямоугольник на вершинах многоугольник с 4 вершинами, выполните перетекание. Из меню свойства пути – новый путь перетекания, укажите на весь объект. В меню различные параметры перетекания установите галочку перетекания вдоль всего пути, увеличьте количество маленьких ромбов. Выделите полученный объект, из меню упорядочить – разъединить группу с перетеканием по пути и объедините, полученный новый объект. Выделите рис1 зажмите правую кнопку мыши и потяните на созданный контейнер в окошке выберите поместить в контейнер.



Аналогично создайте новый контейнер как на рис ниже.

8. Коллаж с эффектом пазла.

Создайте прямоугольник 50 на 30. Выделите прямоугольник с пункта меню – шаг и поворот, в правом окне появится окно, количество копий 2, смещение по горизонтали 50, повертикале 0, затем нажмите кнопку применить.

Выделите появившиеся элементы, количество копий 2, смещение по горизонтали 0, по вертикали -30, затем нажмите кнопку применить. В результате появится элемент из прямоугольников 3 на 3. Нарисуйте на них окружности как на рисунке ниже.

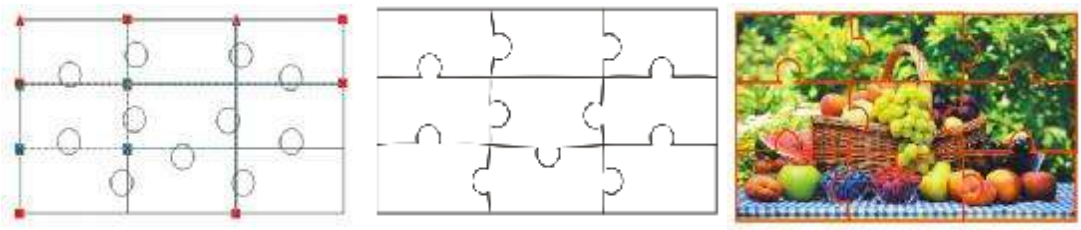
Выделите только прямоугольники и при помощи контекстного меню преобразуем в кривую. Выделите инструментом форма, и преобразуйте линию в кривую. Преобразуйте стенки пазла в более выпуклые. Выделите прямоугольник и круг объедините, выделите два соседних элемента и выполните операцию исключить. Аналогичные операции выполните со всеми объектами.

Готовый пазл выделите и сгруппируйте.

Внедрим рис3. И известным способом поместите в наш контейнер.

Выделите, добавьте перо абриса цвет и толщину.

При необходимости разгруппируйте объект.

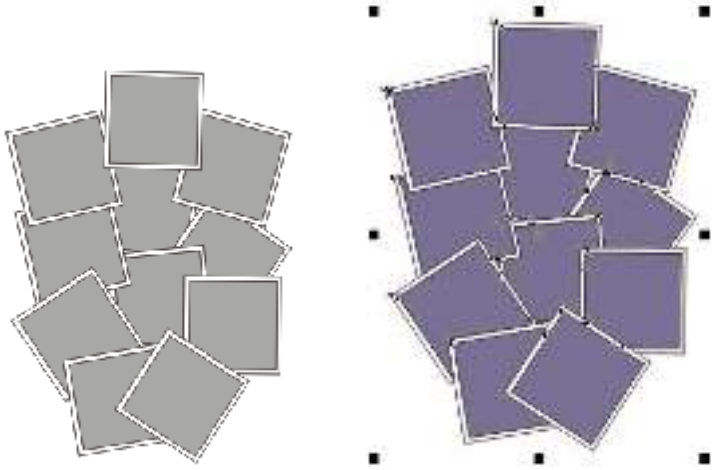


9. Коллаж с эффектом карточек.

Создание коллажа создайте квадрат 40 на 40, внутри создайте еще один квадрат 36 на 36. Первый зальем белым цветом, второй квадрат зальем серым цветом и сгруппируйте, скопируйте созданный квадраты как на рисунке ниже, при необходимости меняйте его порядок расположения, через контекстное меню. Внутренний квадрат зальем светло сиреневым, выделите залитые квадраты и объедините. Импортируйте рис 1. Известным способом поместите изображение в контейнер.

Вы можете при необходимости отредактировать рис, для этого через контекстное меню – редактировать содержимое, поменять размер рис, или угол.

После окончания редактирования вызовите контекстное меню – завершить редактирования.



Вопросы для самопроверки:

1. Способы импортирования растрового изображения в CorelDraw?
2. Перечислите способы обрезки изображения?
3. Как создать контейнер для обрезки фотографии?
4. Что дает команда преобразовать в кривую?
5. Как сделать сразу несколько копий объекта?
6. Зачем делают группировку объектов?

Практическая работа.№11

Тема:Работа с растровым и векторным изображением. Применение эффектов к существующему изображению.

Цель: Познакомиться с возможностями работы с растровым и векторным изображением в CorelDRAW. Применение различных эффектов.

Применение новых эффектов для растровых изображений

Приложение CorelDRAW позволяет применять к растровым изображениям ряд новых специальных эффектов, включая художественные эффекты, эффекты камеры для регулировки цветов и оттенков фотографий, а также различные текстуры для придания изображению эффекта камня, пластика, рельефной скульптуры и др. Применяя тот или иной эффект, изображение можно масштабировать с помощью колесика мыши и панорамировать путем перетаскивания.

Завернутый угол фотографии

Этот эффект представлен на рис. 1. Слева приведен вариант, созданный в AdobePhotoshop, справа — в CorelDRAW.

Пример эффека завернутого угла фотографии: а — в AdobePhotoshop; б — в CorelDRAW

Для получения дополнительных сведений см. раздел Применение специальных эффектов для растровых изображений.

Эффект состаривания *позволяет создавать фотографии в стиле «ретро».*

Доступны следующие новые специальные эффекты.

- **Интеллектуальная размытость**: размытие изображения при сохранении деталей контура. Данный эффект применяется для сохранения четких линий и краев (например, линий, формирующих буквы в тексте) при экспорте изображения в файловый формат, предполагающий снижение детализации. Эффект идеально подходит для удаления шумов и артефактов с изображений JPEG, а также устранения ряби на фотографиях.
- **Цвет**: замена всех цветов изображения на один цвет (оттенок) для создания двухцветного изображения. Можно также настроить насыщенность и яркость цвета. Цвет с насыщенностью 100 % не содержит белого цвета. Цвет с насыщенностью 0 % является оттенком серого. С помощью этого эффекта можно создавать различные одноцветные изображения. Например, оттенок коричневого создает эффект сепии, т. е. старой фотографии.
- **Фотофильтр**: имитация эффекта установки цветного фильтра перед объективом камеры. Можно выбрать цвет фильтра и настроить плотность и освещенность цвета.
- **Тонирование в сепию**: имитация фотографии на пленке с эффектом сепии. Тонированные в сепию фотографии похожи на черно-белые фотографии (в оттенках серого), но вместо серого используются оттенки коричневого.

- **Эффект состаривания**: создание ретро-фотографий за счет использования популярных фотометодов прошлых лет. Доступно семь различных методов, которые использовались фотографами с 1839 г. по 60-е гг XX в.
- **Алхимия**: преобразование изображений в художественно оформленные изображения путем нанесения на них мазков кисти. Можно создавать кисть и задавать параметры цвета, размера, угла и прозрачности. Кроме того, доступен широкий выбор заготовок кистей и имеется возможность сохранения настроенных кистей.
- **Рельефная карта**: добавление в изображение текстуры и узоров путем построения рельефной поверхности, создаваемой на основе значений пикселей изображения рельефной карты. Значения пикселей изображения рельефной карты создают на поверхности возвышения. Можно использовать готовую рельефную карту или загрузить настроенное изображение рельефной карты. Для эффекта можно указать свойства поверхности и освещения.
- **Булыжник**: изображение выглядит так, словно сложено из булыжников. Можно указать размер, шероховатость булыжников и интервал между ними.
- **Слоновья кожа**: изображение выглядит морщинистым, поскольку использовано наложение волнистых линий. Можно указать возраст (до 100 лет), а также цвет слоновьей кожи.
- **Гравюра**: преобразование изображения в гравировку. Можно регулировать глубину, детализацию гравировки, направление света и цвет металлической поверхности.
- **Пластик**: изображение выглядит так, словно создано из пластика. Можно указать глубину изображения, а также цвет и угол освещения пластика.
- **Рельефная скульптура**: преобразование изображения в

рельефную скульптуру. Можно указать степень сглаживания и детализации рельефа, направление света и цвет поверхности.

- **Камень**: применение к изображению текстуры камня. Можно указать степень детализации, плотность узора и угол, под которым свет падает на изображение. Можно применить готовый стиль камня или создать и сохранить в качестве заготовки настроенный стиль камня.

Применение эффекта интеллектуальной размытости

1. Щелкните **Растровые изображения** ▸ **Размытость** ▸ **Интеллектуальная размытость**.
2. В диалоговом окне **Интеллектуальная размытость** переместите регулятор **Степень**.

Применение эффектов камеры

1. Выберите **Растровые изображения** ▸ **Камера**, а затем один из следующих эффектов.
   - **Цвет**
   - **Фотофильтр**
   - **Тонирование в сепию**
   - **Состаривание**
2. В диалоговом окне укажите необходимые параметры.

Применение настроенных эффектов

1. Выберите **Растровые изображения** ▸ **Настроенные**, а затем один из следующих эффектов.
   - **Алхимия**
   - **Рельефная карта**
2. В диалоговом окне укажите необходимые параметры.

Применение эффектов текстуры

1. Выберите **Растровые изображения** ▸ **Текстура**, а затем один из следующих эффектов.

- **Булыжник**
- **Слоновья кожа**
- **Гравюра**
- **Пластик**
- **Рельефная культура**
- **Камень**

2. В диалоговом окне укажите необходимые параметры.

Интеллектуальная размытость

Эффект ***Интеллектуальная размытость*** *позволяет сгладить поверхности и при этом сохранить их четкие границы.*

Эффекты камеры

Оригинал

Цвет

Фотофильтр

Тонирование в сепию

Состаривание

Состаривание

Настроенные эффекты

Оригинал (наверху), эффект ***Алхимия*** *(в середине) и эффект* ***Рельефная карта*** *(внизу)*

Эффекты текстуры

Оригинал

Булыжник

Слоновья кожа

Гравюра

Пластик

Рельефная скульптура

Камень

Применение специальных эффектов для растровых изображений

Для растровых изображений можно также применять различные специальные эффекты, например трехмерные или художественные.

Категория специальных эффектов	**Описание**
Трехмерные эффекты	Позволяют создавать иллюзию глубины. К таким эффектам относятся «Рельеф», «Загиб края страницы» и «Перспектива».
Художественные мазки	Позволяют применять различные техники живописи. К таким эффектам относятся «Цветной карандаш», «Импрессионизм», «Пастели», «Акварель» и «Перо и чернила».
Размытость	Позволяют применять для изображения размытость и имитировать плавный переход цветов, получать иллюзию

	движения или плавные изменения. К этим эффектам относятся «Размытость по Гауссу», «Размытость движением» и «Масштаб».
Камера	Позволяет имитировать эффект, который получается при использовании смягчающей линзы.
Преобразование цвета	Позволяют создавать эффект фотографии с помощью ослабления и замены цвета. К этим эффектам относятся «Полутон», «Психоделика» и «Соляризация».
Контур	Позволяют выделить и подчеркнуть края изображения. К этим эффектам относятся «Обнаружение краев» и «Трассировка контура».
Творческие	Позволяют применять для изображений различные текстуры и формы. К этим эффектам относятся «Ткань», «Стеклянный блок», «Кристаллизовать», «Вихрь» и «Цветное стекло».
Искажение	Позволяют создать эффект искаженной поверхности изображения. К этим эффектам относятся «Рябь», «Блоки», «Завиток» и «Плитка».
Шумы	Позволяют изменить степень зернистости изображения. К этим эффектам относятся «Добавление шумов», «Удаление муара» и «Удаление шумов».
Повышение резкости	Позволяют увеличить резкость изображения и выделить края. К этим эффектам относятся «Адаптивная резкость», «Удаление мелких деталей» и «Понижение резкости маски».

Подключаемые модули	Позволяют использовать фильтры других производителей для применения эффектов к растровым изображениям в CorelDRAW.Установленный подключаемый модуль показывается в нижней части меню **Растровые изображения**.

Добавление подключаемых фильтров в CorelDRAW обеспечивает дополнительные функции и эффекты, которые можно использовать для редактирования изображений. Подключаемые фильтры можно добавлять и удалять, если они больше не нужны.

*Слева направо: эффект **Добавить шум**, эффект размытости **Масштаб**, эффект преобразования цвета **Соляризация**, эффект контура **Обнаружение краев**, эффект **Повышение резкости***

*Слева направо: исходное изображение, эффект **Рельеф**, художественный эффект **Кубизм**, творческий эффект **Мозаика**, эффект пикселизации **Искажение***

CorelDRAW автоматически увеличивает размер растрового изображения, и специальный эффект применяется ко всему изображению. Можно отключить функцию автоматического увеличения и вручную задать размеры увеличенного растрового изображения.

Вопросы для самопроверки:

1. Виды изображения, с которыми возможно работать в CorelDRAW?
2. Способы работы с растровым изображением?
3. Какие фильтры в CorelDRAW существуют?
4. Эффекты размытия?
5. Какие аффекты для оформления изображения существуют?
6. Какие аффекты для состаревания изображения существуют?
7. Какие эффекты относятся к специальным?
8. Возможности эффекта камера?
9. Какие эффекты текстуры существуют?

Практическая работа.№12

Тема: Создание логотипа в CorelDraw.

Цель: Изучать возможности редактора CorelDRAW для создания векторного изображения.

Ход работы:

1. Текстовый логотип. Google.

Использован шрифт Futura

Google

2. Логотип – символ. Олимпийские кольца.

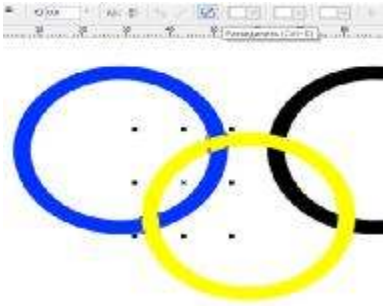
Зажав Ctrl нарисуйте эллипс, размер объекта – 45 на 45. Установите абрис – 4 мм. Из меню упорядочить – преобразовать абрис в объект. Из меню вид установим галочку на расширенный.

Зажав Ctrl мышкой скопируйте кольца в ряд. (должно получится 3 кольца в верхней строчке), для равномерного распределения выделите 3 кольца вместе и нажмите на кнопку выровнять и распределить. Распределить по центру.

Скопируйте 2 кольца вниз и распределите.

Выделяя кольца, задайте им цвет.

Необходимо сделать перекрытие колец. Для этого зажмите Shift выделите два кольца и в докерном окне - пересечение. И разъедините объекты.

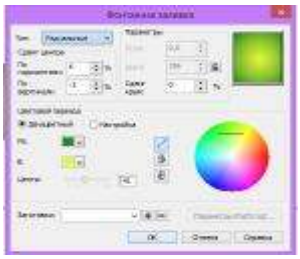


Новый объект, верхний выделите синим цветом. Если объект не виден, то необходимо перенести его на передний план слоя.

Аналогично выполните со всеми объектами. Готовый логотип сгруппировать.

3. Комбинированный логотип – Сбербанк.

Нарисуйте круг размером 50. И залейте с помощью фонтанной заливки..



Нарисуйте прямоугольник 66 на 35 залейте его белым цветом, поверните на 36°. Преобразуйте в кривую и при помощи инструмента форма деформируйте, как на рисунке.

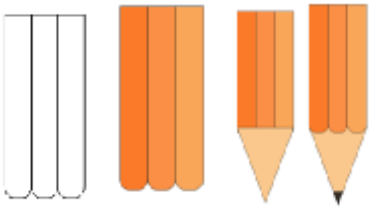
Копируя и перемещая искривленный прямоугольник, слои можно и не заливать главное, что бы получилось 7 прямоугольников.

Сгруппируйте верхний объект, затем выделите два объект и через доккерное окно - пересечь. В результате должен получится объект как на рисунке ниже. Разгрупперуйте, нужные слои залейте, уберите абрис.Выполните наложение объектов, при необходимости поменяйте порядок.

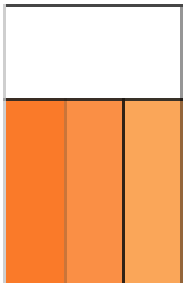
Напишите текс сбербанк, шрифт Cambria, установите начертание курсив, подчеркнутый, полужирный. Сгруппируйте полученный логотип.

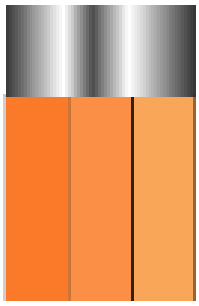
4.Эмблема - Специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Создайте прямоугольник 15 на 100. Скруглите с одной стороны по 70. Выполните заливку, как на рисунке. С помочью инструмента перо нарисуйте треугольник и залейте. Переместите треугольник на уровень ниже. С помощью инструмента ломанная нарисуйте графит карандаша.

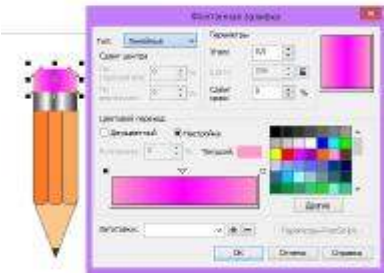


Нарисуйте прямоугольник 45 на 20. Выполните фонтанную заливку. Уберите абрис.

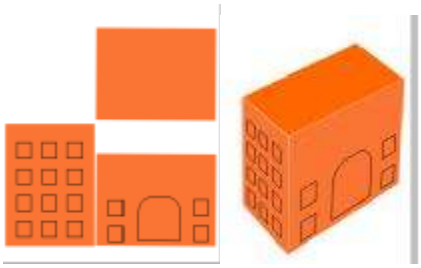




Нарисуйте прямоугольник 45 на 25 с одной стороны скруглённые на 70.



Ниже постройте прямоугольники 60 на 80, выполните заливку, нарисуйте окошки как на рисунке (окно 10 на 10). Сгруппируйте объекты для дальнейшего применения эффекта перспектива.



БКАСАиД шрифт Batang.

54.02.01 Дизайн (по отраслям) шрифт- TimesNewRoman. Преобразуем в кривые и применим эффект перспективы.

Повернете карандаш, примените эффект тень. Для следа от карандаша используйте инструмент художественное оформление. Скомпонуйте эмблему и сгруппируйте.

Вопросы для самопроверки:

1. Дать понятие логотипа. Виды логотипов?
2. Свойство доккерного окна?
3. Зачем объекты преобразовываем в кривую?
4. Почему необходима группировка? Возможно, ли разгруппировать объекты?
5. Какие способы заливки существуют?
6. Какие эффекты были использованы в работе?

Дополнительное задание.

Задание №1. Создайте логотип агентство недвижимости.

Создайте прямоугольники 30 на 70, 20 на 50, 15 на 40.. Из меню упорядочить – выронить и распределить по низу – выронить по низу. Выполните заливку и убрите абрис.

Окошки 3 на 3, заливка белая. Скопируйте через шаг и поворот, количество копий 4, смешение по горизонтали – 5, по вертикали 0. И выполните применить. Выровнять, при необходимости зажимая кнопку Shift, Скопируйте по вертикали - -5, по горизонтали -0, количество копий 10.

Нарисуйте две окружности. Выделите их, и в панели инструментов нажмем кнопку передний минус задний или наоборот, смотря как вы строили окружности. Выполните заливку.

С помощью текста выполните надпись. И сгруппируйте.

Задание №2. Создадим логотип спортивного бренда..

Нарисуйте эллипс, выделите формой и преобразуйте в кривую, за верхние маркеры передвиньте друг к другу сделайте их острыми, аналогично выполните с нижними. Что бы получился острый лепесток, залейте черным цветом. Скопируйте лепестки и поверните.

Нарисуйте длинные полоски, залейте белым и уберите абрис, скопируйте. Текстом выполните надпись, сгруппируйте.

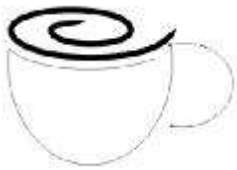
Задание №3. Эмблема – торговой марки.

Нарисуйте спираль 2 витка вытянутой формы. Подберите абрис – 3 мм.

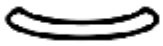
Удалите внутренние узелы.

Преобразуйте абрис в объекты, через пункт меню упорядочить (Ctrl+Shift+Q). При помощи инструмента форма сделайте концы спирали более острыми по форме, при необходимости можно добавлять или удалять узлы.

Постройте эллипс. . Выделите два объекта и через докерноеокно-исключить. Через контекстное меню – разъединить кривые. Оставьте нижнею часть. Разъедините узел как на рисунке.

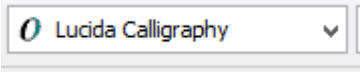
С помощью эллипса нарисуйте ручку.  Объедините через доккерное окно чашку и ручку. Узлами придайте ей форму при необходимости. Добавьте толщину

абриса как на спирали. Преобразуйте абрис в объекты, через пункт меню упорядочить (Ctrl+Shift+Q). При помощи инструмента форма сделайте концы объекта более острыми по форме, как на рисунке.

Нарисуйте подставку для чашки с помощью двух эллипсов и доккерного окна один вычесть другой. Добавьте толщину абриса. 

Скопируйте и уменьшите полученный объект. Залейте их черным цветом.

С помощью инструмента художественное оформление – заготовки, нарисуйте пары над чашкой.

Для надписи выберите шрифт 

С помощью двух эллипсов нарисуйте зерна кофе. Выделите и через доккерное окно выполните упрощение. Через контекстное меню разъедините кривые, и с помощью инструмента форма придайте объекту форму подобие зерна. Залейте одну часть зерна темно коричневым, а другую светло коричневым цветом. Скопируйте и разместите как на рисунке. Эллипсом объедините композицию. Сгруппируйте эмблему.

Практическая работа №13

Тема: Создание макетов, подготовка эскизов, принципиальных оригинал-макетов**.**

Цель: Познакомиться с возможностями создание макетов в CorelDRAW.

Ход работы:

Задание №1.

Создайте два листа размером 70 на 100.

Лист 1 станет лицевой стороной календаря. Внедрим на лист рис1.

С помощью инструмента текст напишите год 2018 и Бахчисарайский колледж строительства, архитектуры и дизайна (филиал) ФГАОУ ВО «КФУ, размер текста и оформление на ваш взгляд.

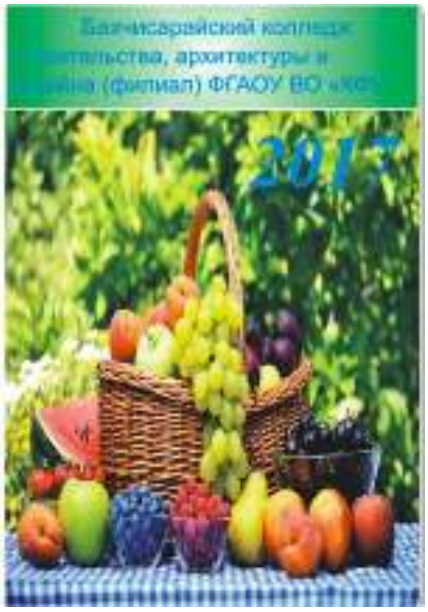


Рис- Пример листа 1.

Лист 2. Создайте календарную сетку, из меню Инструменты – макросы – запустить макросы, в вышедшем окне выберите макрос - Wizard.CreateCalendar, нажмите на кнопку Run.

В вышедшем окне выберите все месяца- All. Язык выбрать русский. Пример расположения макета – 12 месяцев 3 на 4. Отступы по 5 мм. Во вкладке Small:Header, уберите все границы для этого нужно убрать все галочки. Размер шрифта установите 5. Цвет фона - желтый.

В третий вкладке текст сделайте вертикальным, фон – желтый, размер шрифта – ираем все галочки. Нажмите на кнопку Generate. Когда календарь сгенерируется ет окошко, нажмите ок, и закройте окно в котором работали.

В прямоугольник внедряем рис и прописываем контактные данные.

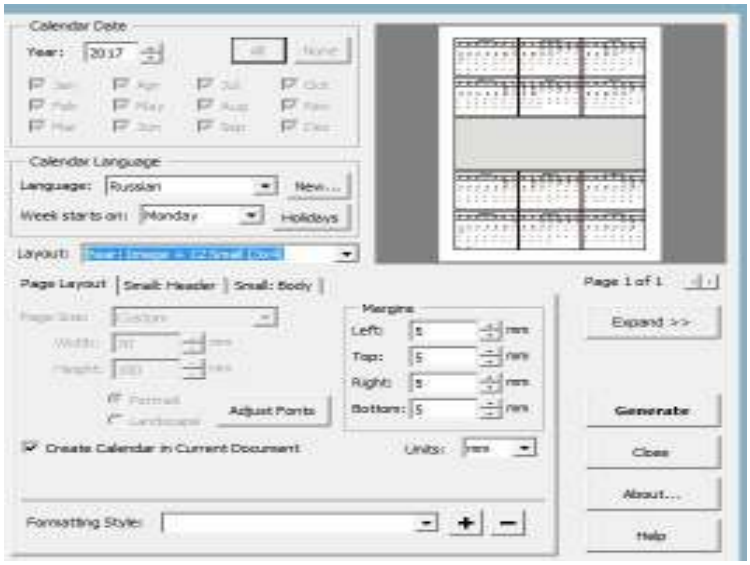
Контактные данные

Бахчисарайский колледж строительства, архитектуры и дизайна (филиал) ОУ ВО «КФУ им. В.И. Вернадского».

Место нахождения: 298400, Республика Крым, г. Бахчисарай, ул. Советская,

Телефон: 4-06-06, 4-08-18

E-Mail:bstnauu@mail.ru

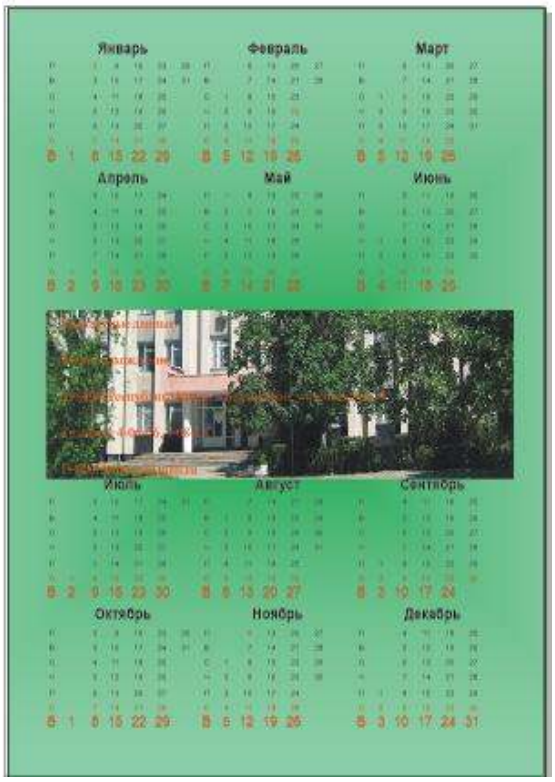


Правка – поиск и замена- найти объекты-во вкладке галочкой выберем оугольник- заливка(однородная) – абрис (нет) – спец эффекты нет. –далее- далее- трос все, подтвердить, и закрыть окно.

Нажмите два раза на инструменте прямоугольник, и выделится область нашего , примените градиентную заливку на ваш вкус.

Выделите черный текст и из контекстного меню галочки установите на кении заливки и абриса. Затем зажав Shift, выделите праздничные дни, и овите красный цвет.

Когда лист 1 и лист2 готов не забудьте их сгруппировать.



Задание№2. Самостоятельно создайте календарь тематика по выбору.

Вопросы для самопроверки::

1.Как установить размер листа?

2.Как создать календарную сетку?

3.При формировании календаря какие параметры возможно изменить пользователю?

4.Возможно после создания календарной сетки изменить фон?

5.Как в календаре выделить праздничные дни?

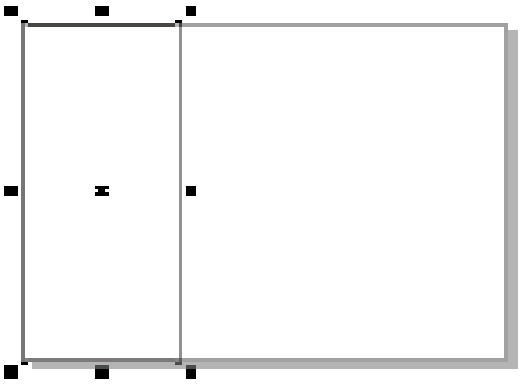
Практическая работа №14.

Тема: Создание буклета в редакторе CorelDraw.

Цель: Познакомиться с возможностями создание буклетов в CorelDRAW.

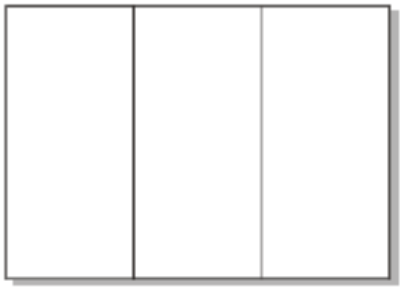
Ход работы:

Создайте лист А4, 210 на 297, ориентация – альбомная. Создайте ɔугольник 98,5 на 210.



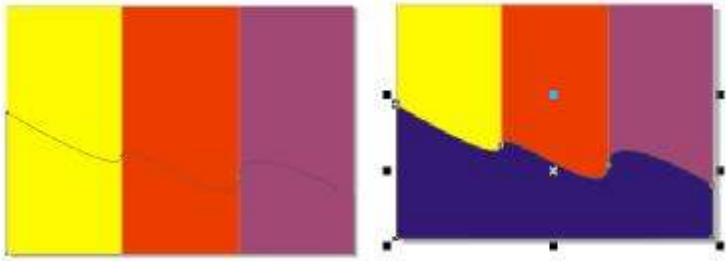
Скопируйте прямоугольник 1, и задайте ему размер 100 на 210, выделите телем, и перенесите узелки друг к другу.

Скопируйте прямоугольник 1, оставив размеры, выделите указатели и ıесите узелки друг к другу.

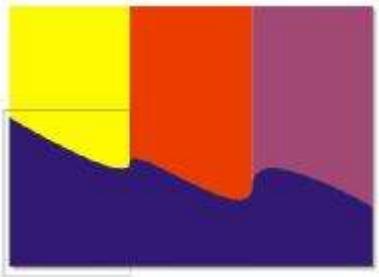


Выполните заливку. И уберите абрис.

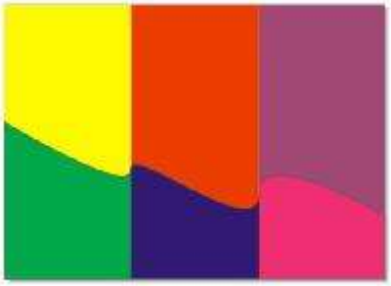
С помощью инструмента перо, нарисуйте произвольный контур как на рис. И выполните заливку.



Нарисуйте прямоугольник, выделите указателем нарисованный прямоугольник и произвольный контур, и выполните пересечение объектов, залейте полученный элемент зеленым цветом, так как необходимо разбить контур на отдельные элементы, выполните аналогично и с остальными элементами большого контура.



Выполните заливку как на примере.

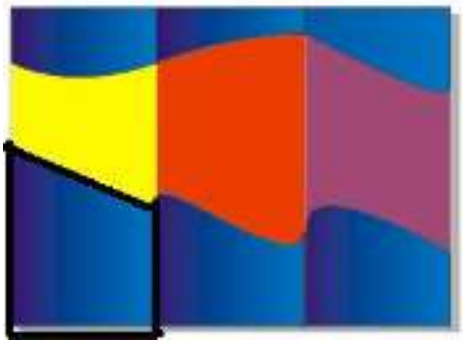


Аналогично выполните построения и в верхней части нашего буклета.

Выполните фронтальную заливку, тип линейный, цвета от синего до голубого.

Создайте второй лист и скопируйте шаблон для публикации.

Для выполнения каёмки необходимо скопировать и уменьшить элемент, а ий слой залить голубым цветом.



Импортировать изображения из своей папки. Изображения, зажимая правой ки мыши, подтягивайте к месту вставки, отпустите мышь, и выйдет контекстное – поместить в контейнер.

Студия эксклюзивного дизайна интерьера, где каждый проект становится настоящим произведением искусства.
Мы реализуем и разрабатываем дизайн интерьера любой сложности и стилевого направления, в котором комфортно и приятно жить или работать.
STUDI

О КОМПАНИИ
Основной деятельностью архитектурно-дизайнерского бюро, является дизайн интерьеров всех видов жилой и коммерческой недвижимости.
Над проектированием и воплощением дизайна интерьеров в архитектурном бюро работает творческий коллектив, состоящий из профессиональных специалистов, в области архитектуры и дизайна, имеющих многолетний опыт и хорошо знакомых с современными технологиями и
Услуги
· Разработка эскизного проекта (планировочное решение).
· 3D визуализации перспективы помещения
· Создание рабочего
Кредо — творческий и нестандартный подход к поставленным задачам
Дизайн интерьера - это выражение главной идеи планирования, стиля и цвета.

<u>Текст для оформления:</u>

Контакты:

г. Москва

м. Курская, ул. Электрозаводская, 21

Телефон: 8(495) 211-71-49

Emai: info@211.studio

Телефон

+7 (926) 227 2255

+7 (926) 990 0018

Услуги

Разработка эскизного проекта (планировочное решение).

3D визуализация перспективы помещения

Создание рабочего проекта

О КОМПАНИИ

Дизайн интерьера квартир.

Основной деятельностью архитектурно-дизайнерского бюро, является дизайн интерьеров всех видов жилой и коммерческой недвижимости.

Дизайн интерьера - это выражение главной идеи планирования, стиля и цвета.

Над проектированием и воплощением дизайна интерьеров в архитектурном бюро работает творческий коллектив, состоящий из профессиональных специалистов, в области архитектуры и дизайна, имеющих многолетний опыт и хорошо знакомых с современными технологиями и материалами.

Каждый проект разрабатывается с индивидуальным подходом к каждому заказчику, это всегда эксклюзивный проект, созданный с учетом всех Ваших пожеланий и назначения помещения.

Мы реализуем и разрабатываем дизайн интерьера любой сложности и стилевого направления, в котором комфортно и приятно жить или работать.

Студия эксклюзивного дизайна интерьера, где каждый проект становится настоящим произведением искусства

Кредо — творческий и нестандартный подход к поставленным задачам

Аналогично выполним второй лист.

.

Практическая работа №15

Тема: Создать визитку в графическом редакторе CorelDraw.

Цель: Познакомиться с возможностями CorelDraw для создания визитных чек.

Теоретическая часть:

Визитная карточка (визитка) — традиционный носитель контактной рмации о человеке или организации. Изготавливается из бумаги, картона или ика небольшого формата, существует также вариант CD-визитки, выполненный еньшенной до 50×90 мм поверхности CD-диска. Существуют также визитные чки, изготовленные из дерева (деревянный шпон) и металла.

Визитка включает имя владельца, компанию (обычно с логотипом) и контактную рмацию (адрес, телефонный номер и/или адрес электронной почты).

ВИДЫ ВИЗИТНЫХ КАРТОЧЕК

Выделяют три основных вида визитных карточек: корпоративные, деловые и ые.

Корпоративные визитные карточки, или визитки компании, не содержат никакой ой информации – только название компании, род ее деятельности, перечень услуг, ктный адрес, телефон/факс, адрес электронной почты и сайт компании, виды , логотип. Также на них может быть размещен слоган компании и схема проезда. визитки используются только в рекламных целях и раздаются на различных чных мероприятиях.

Деловые визитные карточки предоставляют контактную информацию клиентам тнерам. Они содержат необходимые реквизиты для продолжения контактов: О., должность, название компании, при необходимости вид ее деятельности. При млении визиток обязательно использование фирменного стиля – логотипа, цветов ании, принятых шрифтов и т.д.

У деловых визиток, как правило, строгий и простой дизайн. Дипломатам и им государственным должностным лицам не возбраняется иметь визитную

карточку без указания адреса, а представителям творческих профессий позволительно указывать на визитке не только служебный, но и домашний телефон. На визитных карточках государственных служащих вместо логотипа должен быть размещен государственный герб или флаг

Ход работы:

Задание 1. Необходимо создать визитку.

Открывает программу CorelDraw.

Строим прямоугольник 90 на50.(черный прямоугольник) Это размер визитной карточки.

Текст должен содержаться внутри рамочки 84 на 44. (зеленый прямоугольник)

Макет визитки размер 92 на 52. Фон должен располагаться соответственно макету. (красный прямоугольник)

Импортируем изображения из папки фоновые текстуры, с помощью инструмента поместить в контейнер или PowerClip,

С помощью инструмента текст, создайте надписи, шрифт подберите самостоятельно. При необходимости преобразуем в кривую и подтянем текст.

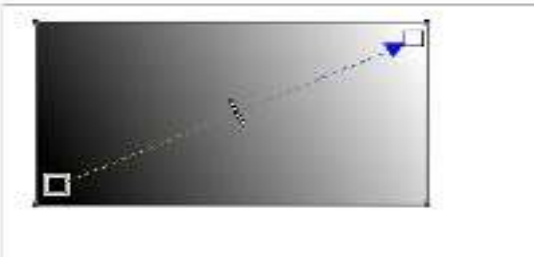
Когда будет все готово необходимо сгруппировать, из меню упорядочить – сгруппировать.

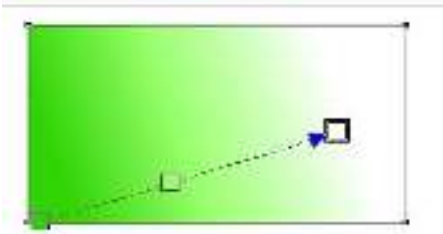
Сгруппировать.

Сохранить только в растровом формате TIF.

Задание 2. На втором листе, создадим вторую визитку.

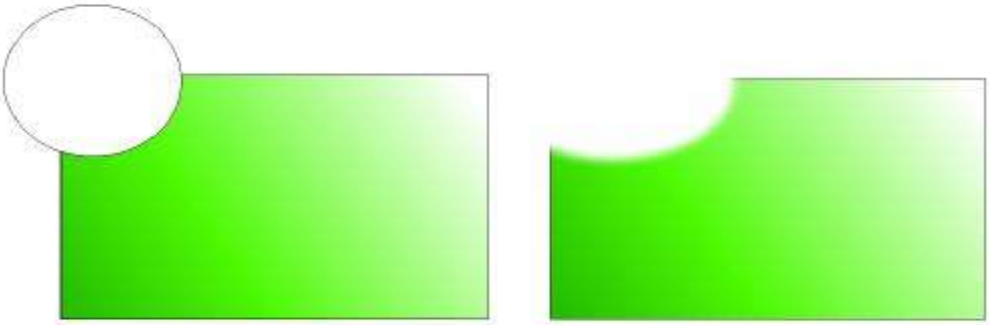
Аналогично построим прямоугольники для новый визитки. Выполним анную заливку, подтянем бегунок и выполним цветную заливку. Для более ого градиента, возможно добавление нового маркера двойным щелчком.



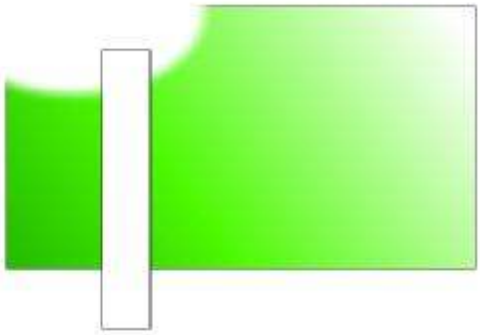


Выполним построение эллипса, зальем белым цветом и уберем абрис.

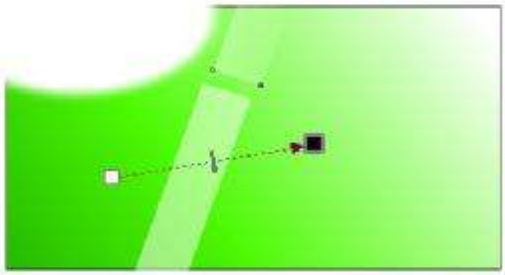
Конвертируем эллипс в растровое изображение. Для этого из меню растровое ажение выберем пункт преобразовать в растровое изображение. Разрешение точно установить 100, и установим галочку – прозрачный фон. Затем из меню овое изображение – размытость – размытие по Гауссу. Выполним размытие ента. Размытие коэффициент 6.

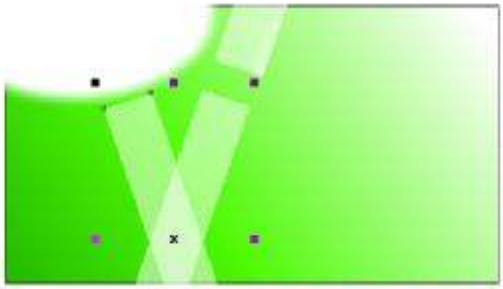


Строим прямоугольник как на рисунке ниже. Уберём абрис. Применим эффект рачности, Установим параметры – однородный, начальная прозрачность – 50.



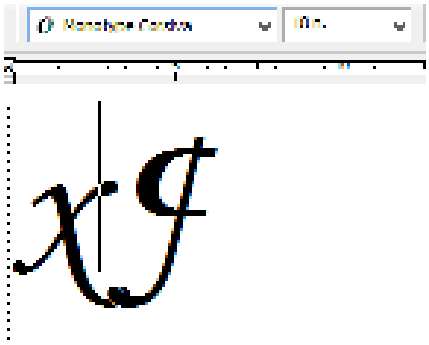
Выполним поворот прямоугольника и сместим вниз, скопируем как бы выполняя продолжение, через промежуток. Скопируем и зеркально отразим для получение еще одного треугольника.



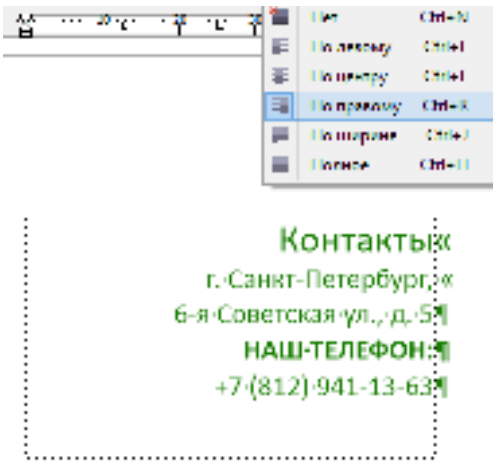


Выполним копирования и смещения прямоугольника для получения эффекта наложения.

Текст заполним шрифтом как на рисунке ниже. При необходимости преобразуем в кривую и подтянем текст.



Для описания контактов выбран тип шрифта Aria, выравнен по равному краю. При необходимости преобразуем в кривую и подтянем текст.



Когда будет все готово необходимо сгруппировать, из меню упорядочить – пировать.

Вопросы для самопроверки:

1. Какие размеры визитки существуют, как их установить?
2. Каким способом поместить изображение в прямоугольник?
3. Какие свойства текста, возможно, изменить пользователю?
4. Зачем необходимо преобразовывать векторное изображение в растровое?
5. Какие способы размытости существуют в CorelDraw.?
6. Какой способ размытости применяли в работе, какие параметры, жно, изменить пользователю?
7. Какие свойства интерактивной прозрачности, возможно, изменить ователю в работе?
8. Зачем необходима группировка объекта?

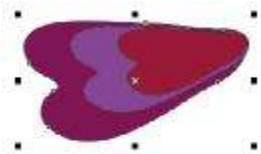
Практическая работа №16

Тема: Создать авторскую художественную кисть для праздничной открытки.

Цель: Создание собственной художественной кисти.

Ход работы:

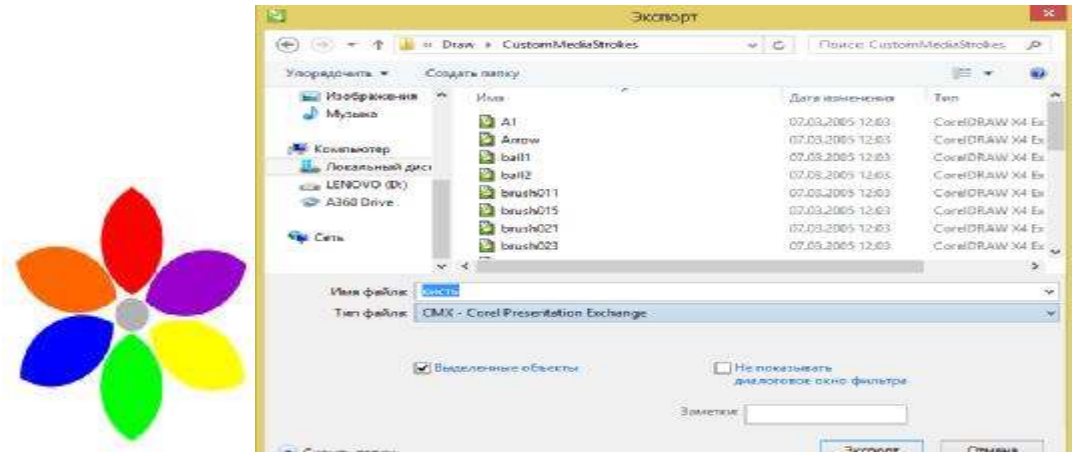
С помощью инструмента свободная форма создайте рис как показано ниже.



С группируйте его. И создайте собственную художественную кисть.

Для этого выберите инструмент художественная кисть, способ нанесения кисть ,затем нажмем на пиктограмму сохранения мазка художественного оформления.

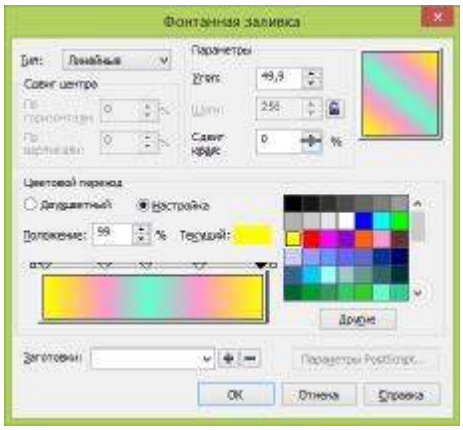
Для создания более сложной кисти. Необходимо экспортировать построенный элемент на диск С (в папку CorelDraw), обязательно тип файла CMX.



Постройте окружность и звезду, применим к ним созданную кисть как на рис ниже.

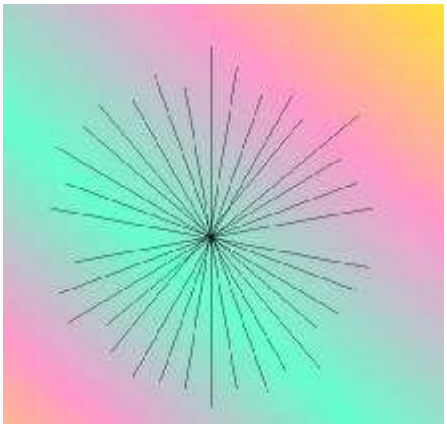
Создание открытки «Поздравления с 1 мая».

На новой странице постройте прямоугольник на размер всего листа, выполните анную заливку, уберите абрис.

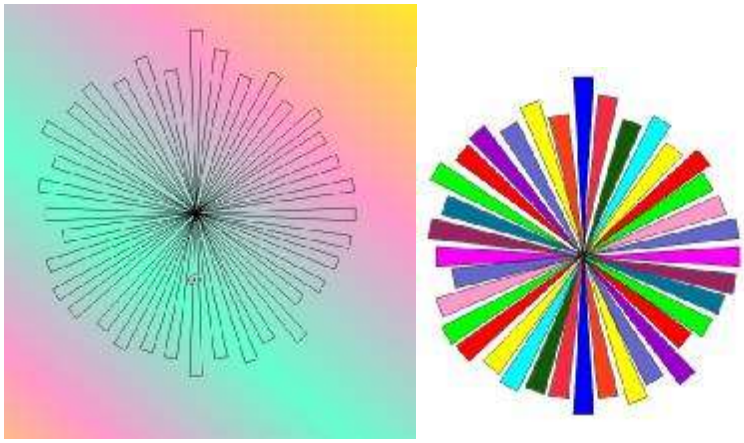


С помощью инструмента свободная форма, зажав Ctrl нарисуйте прямой ок. Скопируйте его по окружности для этого из пункта меню правка – шаг и ор, в вышедшем окне преобразования установите повернуть, угол 10, ительно центра и нажимаем кнопку применить для дубликата. В результате ен получиться элемент как на рис ниже.

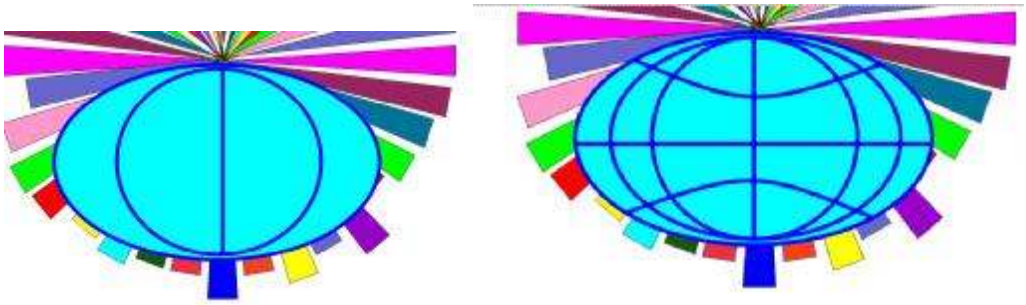
Затем указателем подтягивайте, что бы отрезки были различной длины, но не айте по окружности.



Выделите полученные элементы, выберите инструмент художественная кисть заготовка, третью в списке. И залейте каждую на ваше усмотрение.



С помощью эллипса и свободной формы нарисуйте макет глобуса.

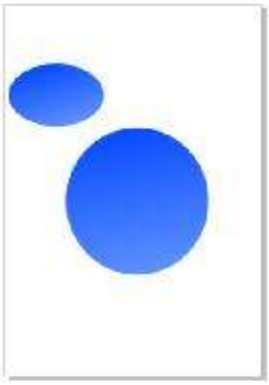


Постройте 5 угольник, применим к нему эффект интерактивного искажения – исказить при сжатии и расширении. Выполните заливку на ваш вкус, скопируйте и уменьшите цветок, подберем тон, выполните аналогичное действие. Наложите цветок один на другой, выполните группировку.

С копируя цветы, украсьте открытку, выполните надписи. В результате необходимо получить открытку. В конце необходимо все сгруппировать.

Создание открытки «С новым годом!».

На новой странице создайте шар, выполните заливку радиальную. Постройте ıс, выполните заливку эллипса, примените к нему эффект прозрачности. ируйте эллипс, уменьшив. Установите его в нижний части большой окружности.



С помощью инструмента свободная форма нарисуйте имитацию зелени. ıовите ее на задний план. Фон зальем бледно голубым градиентом.

Выполните надпись. В инструменте художественная кисть, способ построение распылитель, выберем заготовку снежинки. Выполните мазок и чрез контекстное меню разгруппируйте – разъедините группу художественного оформления. Выберите инструмент, свободная форма выделите мазок, затем инструментом указатель подтягивайте нужную снежинку, распределите по открытки снежинки увеличивая или уменьшая, задайте цвет. В конце необходимо все сгруппировать.

Вопросы для самопроверки:

1. Свойства инструмента художественная кисть?
2. Способы создания авторской художественной кисти?
3. Как скопировать элемент по окружности под определенным углом?
4. Свойства эффекта прозрачности?
5. Можно ли часть художественной кисти использовать в работах, как это выполнить?
6. Зачем выполняется группировка объектов?
7. Возможно, ли отменить группировку и как это сделать?
8. Как установить объект на задний план?

Практическая работа №17

Тема: Работа с шаблонами.

Цель: Познакомиться с возможностями собственного шаблона в CorelDraw

Теоритическая часть.

Шаблон – это модель для создания нового документа. В шаблоне хранятся :ообразные элементы, составляющие основу документа.

Если заготовки шаблонов не соответствуют потребностям, можно создать :твенный шаблон на основе часто используемых документов. Например, если ходится часто создавать бюллетени, можно сохранить параметры макета и стиль летеня в шаблон.

При сохранении шаблона в программе CorelDRAW в него можно добавить ıe справочные сведения, как разметка страниц, число сгибов, категория, отрасль и ие важные заметки. Несмотря на то что сведения о шаблоне необязательны, они эгают в организации и расположении шаблонов в дальнейшем. Например, если в лон добавить описательные заметки, можно впоследствии выполнять поиск этого лона путем ввода текста из этих заметок.

Создание шаблона

Выберите **Файл> Сохранить как шаблон**.

Введите имя в списке **Имя файла**.

Перейдите в папку, в которой необходимо сохранить шаблон.

Нажмите кнопку **Сохранить**.

В диалоговом окне **Свойства шаблона** укажите необходимые параметры.

• **Имя**: назначение имени для шаблона. Это имя отобразится вместе с эскизом в :ли **Шаблоны**.

• **Стороны**: выбор варианта разбиения на страницы.

• **Сложения**: выбор типа сложения в списке или выбор параметра **Другой** и ı типа сложения в текстовом поле рядом со списком **Сложения**.

• **Тип**: выбор параметра в списке или выбор параметра **Другой** и ввод типа шаблона в текстовом поле рядом со списком **Тип**.

• **Отрасль**: выбор параметра в списке или выбор параметра **Другой** и ввод отрасли, для которой разработан шаблон.

• **Заметки дизайнера**: ввод важных сведений о предназначении шаблона.

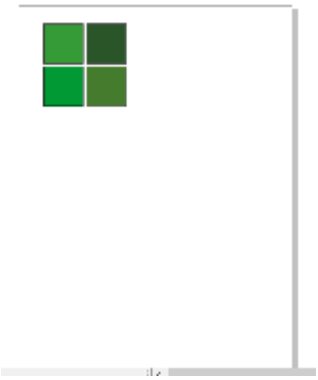
Если нажать кнопку **Отмена**, то диалоговое окно **Свойства шаблона** закроется без сохранения шаблона.

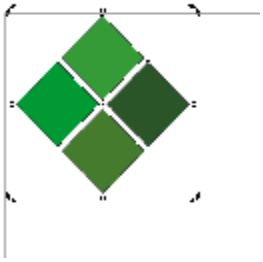
Если шаблон сохранен в предыдущей версии CorelDRAWGraphicsSuite (13.0 или более ранней), справочные сведения добавить невозможно.

Текстовое поле **Заметки дизайнера** поддерживает разметки HTML, поэтому в него можно вставить такое содержимое, как графика или гиперссылки. Графические изображения, вставленные из файла HTML, имеют ссылки на их исходную папку и не встраиваются в документ CorelDRAW. Поэтому, если планируется использование шаблона совместно с другими пользователями, убедитесь, что у них есть доступ к папке с этими графическими изображениями. Если отформатированный текст (также известный как «текст RTF») вставляется из файла в формате RTF или HTML, свойства форматирования текста сохраняются.

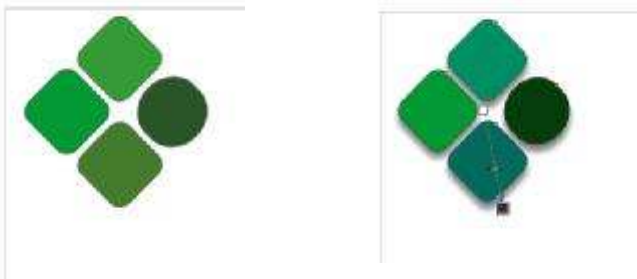
Ход работы:

1. Создайте новый документ CorelDraw.
2. Создайте 2 шаблона фирменных бланков строительной организации.
3. Создайте логотип организации. Создайте 4 квадрата 30 на30. Выполните заливку и уберите абрис.





4.Закруглите края как на рис ниже. Подберите оттенки заливки. Примените ект тень изображения.

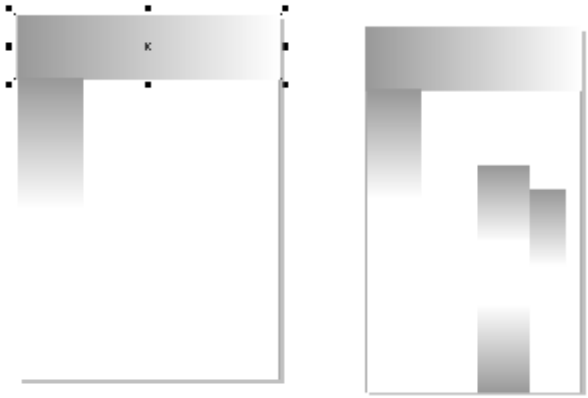


5.Выполните надпись шрифт

.

Надпись преобразуйте в кривую, и примените эффект тени. Сгруппируйте анный логотип.

6. На листе создайте объект прямоугольник, длинна на длину листа ширина 50. олните фонтанную заливку линейную от бледно серого до белого. Скопируйте, рните и уменьшите размер. Что бы получился бланк как на рис ниже.



7. Импортируйте изображения, при необходимости примените эффект рачности. Добавьте надписи.

8. Сохраните как шаблон.

9. На втором листе создайте аналогично похожий бланк.

Вопросы для самопроверки:

1. Что такое шаблон?
2. Как создать шаблон в CorelDraw?
3. Какие параметры необходимо указать при сохранении шаблона?
4. Когда целесообразно применять шаблон?
5. Какие инструменты или эффекты может содержать документ шаблона?
6. Зачем указывать при сохранении шаблона описания заметки?

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Видеоуроки CorelDrawX4[Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.cdx3.ru/coreldraw-x4.php

Все для чайников [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://forkettle.ru/component/tags/tag/241-coreldraw

Компьютерная графика Программа CorelDraw [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://grafgip.ru/page3.html

Практика поCorelDraw [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.modern-computer.ru/practice/corel-draw/prcatic-coreldraw-main.html

Работа с векторной графикой [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://product.corel.com/help/PHOTO-PAINT/540240626/Main/RU/Doc/wwhelp/wwhimpl/js/html/wwhelp.htm?href=CorelDRAW_Working_with_vector_graphics.html

Уроки CorelDraw [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://render.ru/books/22

Уроки CorelDraw[Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://drawdream.ru/uroki-coreldraw