

Министерство образования Новосибирской области
государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Новосибирской области
«**НОВОСИБИРСКИЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ**»

Директор С.С. Лузан

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Для студентов специальности **09.02.05 Прикладная информатика**
(по отраслям)

МДК 01.01: Обработка отраслевой информации

Тема: Создание изображений в Corel Draw

2018 г.

Методические рекомендации разработаны на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям).

Организация-разработчик: государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Новосибирской области «Новосибирский профессионально-педагогический колледж»

Разработчик: Волкова Н.И., преподаватель

Пояснительная записка

Данное методическое пособие предназначено для изучения темы «Создание изображений в Corel Draw» по МДК 01.01 Обработка отраслевой информации. Оно позволяет помочь студенту практически овладеть знаниями работы в CorelDraw в части: назначения программы, панелей инструментов, основных элементов окна и умениями запускать программу CorelDraw, создавать простые объекты, производить заливку объектов цветом и градиентом, пользоваться инструментом интерактивная прозрачность.

Методическое пособие может быть полезным, как при изучении данной темы, так и для самостоятельных занятий. Для более глубокого изучения данной темы следует обратиться к дополнительной литературе.

В процессе изучения темы у студента формируются **умения**:

- работать с пакетами прикладных программ обработки отраслевой информации

В процессе изучения темы у студента формируются **знания**:

- технологии работы со статическим информационным контентом

Для запуска программы щелкните по значку



на рабочем столе

Основы работы с объектами

Объектом является любой фрагмент документа, который можно выделить щелчком мыши (графические объекты, импортированные объекты, текст).

1.1 Создание объектов

■ Нажав кнопку инструмента рисования кривых **Freehand Tool**, вы откроете дополнительную панель, которая среди прочих содержит инструмент, предназначенный для работы с кривыми Безье – **Bezier tool**.



- Инструмент **Freehand Tool** предназначен для создания произвольных линий, отрезков линий, кривых и отрезков кривых.
- С помощью **Bezier Tool** создают те же объекты, однако сама «технология» отличается и позволяет выполнять точное конструирование объектов.



■ Инструмент **Rectangle Tool** предназначен для создания прозрачных или заполненных прямоугольников и квадратов (для создания квадрата удерживайте клавишу **Ctrl**).



■ С помощью **Ellipse Tool** вы можете нарисовать эллипс или окружность (для создания окружности удерживайте клавишу **Ctrl**).



■ Щелчок на инструменте **Poligon Tool** приведет к открытию дополнительной панели инструментов, на которой доступны инструменты **Poligon Tool**, **Grarf Paper Tool** и **Spiral Tool**.



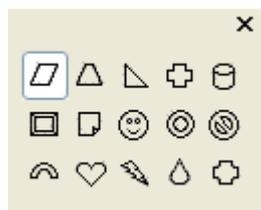
- С помощью инструмента **Poligon Tool** можно нарисовать не только многоугольник, но и звезду.
- Инструмент **Grarf Paper Tool** предназначен для создания заданного количества смежных клеток – прямоугольников, которые в дальнейшем можно обрабатывать как отдельные объекты.
- Инструментом **Spiral Tool** можно нарисовать спираль с заданным количеством витков.



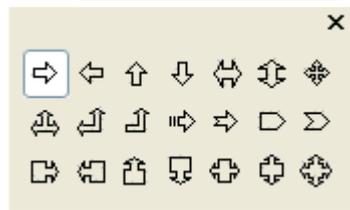
В Corel Draw есть большая библиотека стандартных, часто используемых объектов. Объекты разбиты на группы, каждая из которых представлена отдельной кнопкой на дополнительной панели в панели инструментов.



- Группа содержит **Basic Shapes** содержит часто используемые геометрические фигуры и значки.



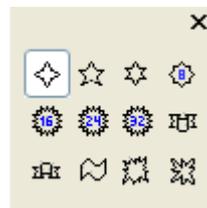
- Группа **Arrow Shapes** объединяет разнообразные стрелки.



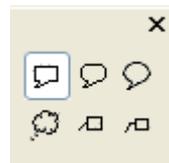
- Группа **Flowchart Shapes** включает все необходимые для построения блок-схем элементы.



- Группа **Star Shapes** соержит разнообразные звездочки.



- Группа **Callout Shapes** объединяет несколько разновидностей выносок.



1.2 Выделение объектов

Сразу после создания каждый объект выделен автоматически и его можно изменить с помощью инструмента **Pick Tool**.



Термины

Выделенным объектом называется объект, окруженный восемью маркерами выделения.

Узлы – маленькие, незакрашенные квадраты – являются опорными точками объекта, позицию которых можно изменить и которые отображены на экране при выделении объекта.

Маркеры выделения – черные квадраты или двунаправленные стрелки - предназначены для изменения размера и углового положения объекта.

Рамка выделения представляет собой пунктирный прямоугольник, предназначенный для выделения за один раз нескольких объектов.

Выделение объектов

Выделение отдельного объекта

1. Щелкните на инструменте **Pick Tool**.
2. Щелкните на выделяемом объекте.



Выделение нескольких отдельных объектов

1. Выделите первый объект.
2. Удерживайте нажатой клавишу [Shift] и щелкните на следующем объекте.

Выделение нескольких смежных объектов

1. Активизируйте инструмент
2. Протаскиванием указателя при нажатой левой кнопке мыши, обозначьте рамку выделения, которая должна полностью заключать выделяемые объекты, и отпустите кнопку мыши.
3. Чтобы выделились объекты, которые не полностью захвачены рамкой, необходимо удерживать клавишу [Alt].



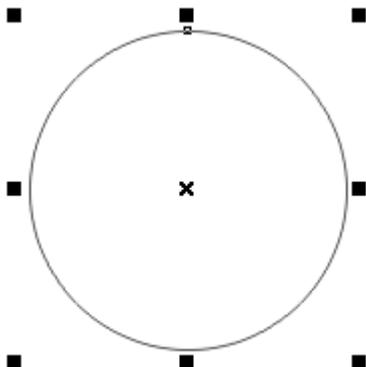
Блокировка объектов

Заблокированный объект нельзя изменить

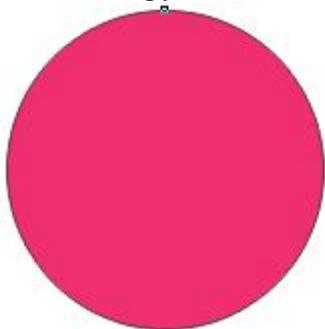
1. Выделите объект любым способом.
2. Щелкнув на объекте правой кнопкой мыши, вызовите контекстное меню и выберите в нём команду блокировки объекта **Lock Object** - замкнуть объект (маркеры выделения станут похожи на маленькие навесные замочки).

1.3 Создание шара с тенью

1. С помощью **Ellipse Tool**  нарисуйте окружность.



2. Залейте окружность любым цветом, выбрав его из палитры цветов.

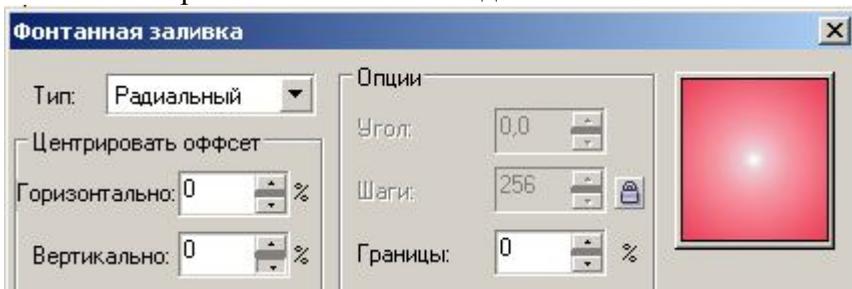


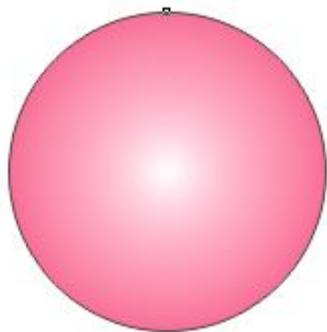
3. С помощью фонтанной заливки



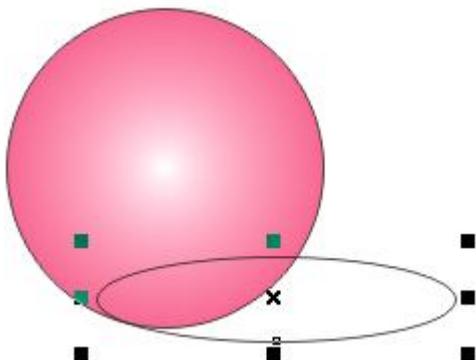
придайте объём нарисованной окружности.

Для этого выберите тип заливки – **Радиальный**.

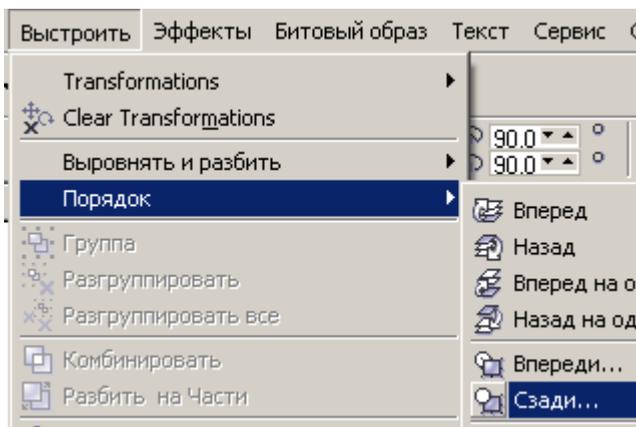




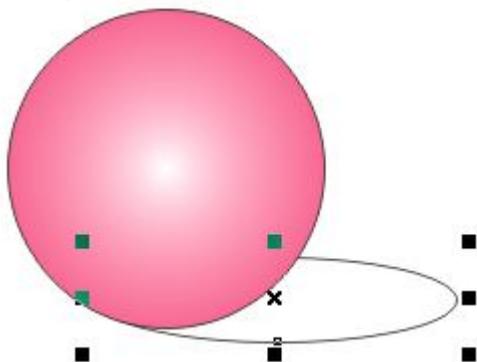
4. Для будущей тени нарисуйте эллипс и расположите его как показано на рисунке.



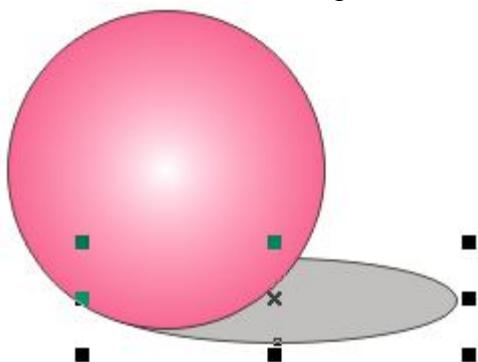
5. Переместите эллипс на задний план с помощью меню **Выстроить**.



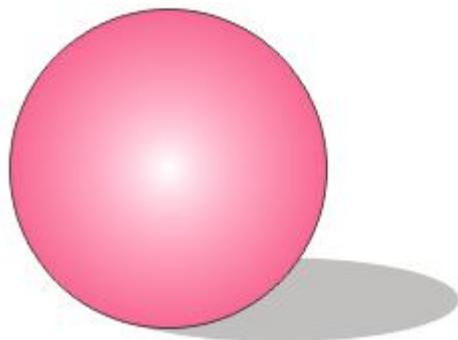
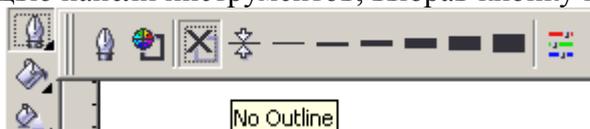
6. Результат на лицо.



7. Залейте тень светло-серым цветом.



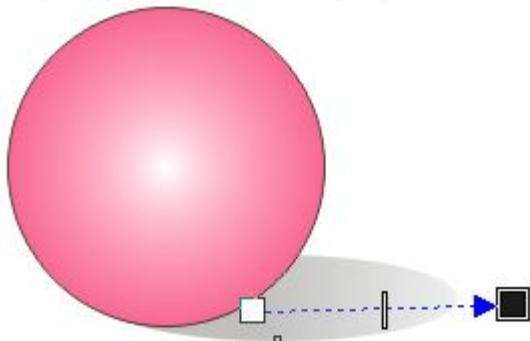
8. Так как на самом деле у тени границ нет, то уберите её границы с помощью панели инструментов, выбрав кнопку **Нет внешних линий**.



9. С помощью инструмента **Интерактивная прозрачность**



осуществите мягкий переход тени от серого цвета к белому, регулируя положение маркеров.



10. И, наконец, избавьтесь от границ окружности.

