ӘОЖ 004.92 (045)

CORELDRAW ГРАФИКАЛЫҚ РЕДАКТОРЫНДА ПРАКТИКАЛЫҚ САБАҚТАР ӨТКІЗУ ӘДІСТЕМЕСІ

Абдыкеримова Э.А., Онгалыева Г.

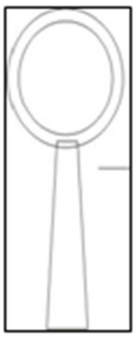
В данной статье приведены методика выполнение практических занятий по программе CorelDraw.

In given article are brought methods execution practical occupation on program CorelDraw.

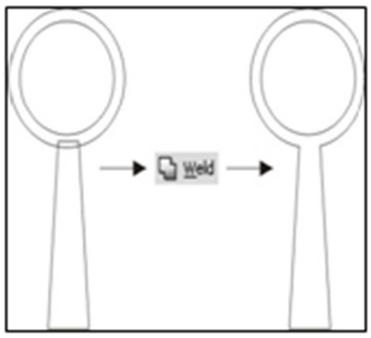
1. Ұлғайтқыш лупа жасау

Corel Draw графикалық редакторын іске қосып, Basic Shapes (Базовые фигуры) құрал-сайманының көмегімен лупаның корпусын жасаймыз. Ол үшін ең алдымен, Basic Shapes (Базовые фигуры) құрал-сайманының ішінен, трапецияға ұқсайтын фигураны таңдап алып, лупаның тұтқасын және лупаның басқы бөлігін жасау керек (1-сурет).

Pick (Указатель) құрал-сайманының көмегімен екі объектіні де белгілеп алып, келесі команданы орындаңыз: Arrange → Shaping → Weld (Расположение → Изменение формы → Объединить). Нәтижесінде осы екі фигура бірігеді (2-сурет).



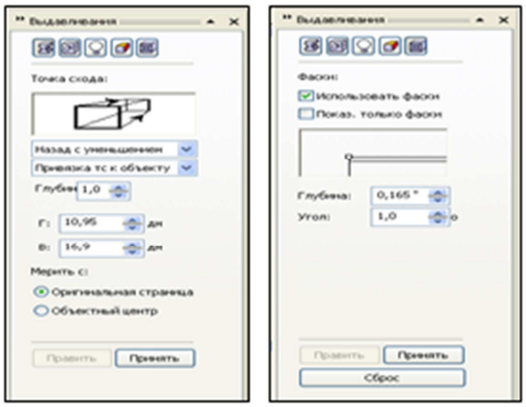
1-сурет



2-сурет

Пайда болған объектіні бояу керек. Ол үшін: Pattern Fill Dialog (Диалоговое окно узорной заливки) құрал-сайманын алып, келесі параметрлерді беру керек (3-сурет). Пайда болған объектіге көлем беру керек. Ол үшін: Window → Dockers → Extrude (Окно → Докеры → Выдавливания), суретте көрсетілгендей параметрлерді береміз (4-сурет).

3-сурет



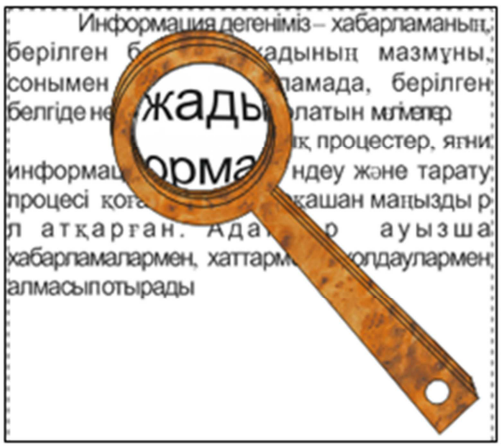
4-сурет

Параметрлер беріліп болса Applay (Принять) батырмасын басу қажет. Енді лупаның әйнегінің ұлғаюын келтіру қажет. Ол үшін Ellipse (Эллипс) құрал-сайманын алып екі дөңгелек сызамыз. Сызылған дөңгелектің бірін белгілеп алып, Window → Dockers → Lens → Magnify (Окно → Пристыковываемые окна → Линза → Увелечение) командасын орындап, келесі параметрлерді береміз (5-сурет). Сызылған дөңгелектің екіншісін белгілеп алып, Window → Dockers → Lens → Fish eye (Окно → Пристыковываемые окна → Линза → Рыбый глаз) командасын орындап, келесі параметрлерді береміз (6-сурет).

5-сурет

6-сурет

Бірінші дөңгелектің үстінгі жағына екіншісін орналастырып, екі объектіні біріктіріңіз (группировка). Дайын болған әйнекті лупаға орналастырып, бүкіл объектіні біріктіріңіз (7-сурет) [1].

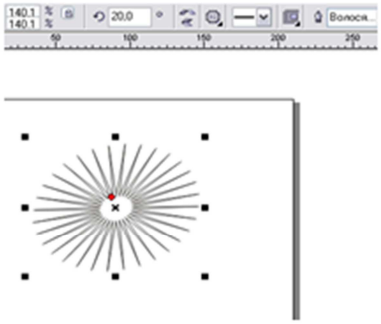


7-сурет (нәтиже)

2. Парақтары ашылып жатқан кітап жасау

Біз бұл мысалда ашулы тұрған кітаптың суретін саламыз. Бұл мысалдың қиындығы кітаптың беттері бір-бірінен бөлек болуы қажет. Мұны қолмен салуға болады, бірақ оған көп уақыт кетеді. Бұл мысалда оны оңай салу жолын келтірейік [2]. Corel Draw графикалық редакторын іске қосып, Star Shapes (Звезды) құрал–сайманын таңдап алып, 32-бұрышты жұлдыздың суретін салыңыз (8-сурет).

Бұл құрал-сайманның параметрін суретте көрсетілгендей беріңіз, яғни Angle of Rotation (Угол поворота) батырмасына бұрылу бұрышы ретінде 20^o деп беру нәтижесінде фигураны көбейтеміз (9-сурет).



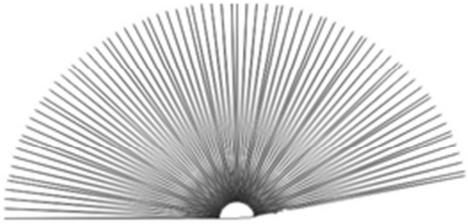
8-сурет **9-сурет**

40, 60 және 80^o мәндерін беру арқылы осы операцияны қайталаңыз.

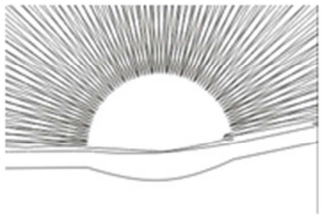
Pick (Выбор) құрал-сайманының көмегімен барлық объектілерді белгілеп біріктіріңіз (10-сурет). Пайда болған фигураға ашылған кітап парағының эффектілерін жасайық. Ол үшін Eraser (Ластик) құрал-сайманын таңдап алып, артығын өшіріңіз (11-сурет).

Енді кітаптің мұқабасын жасауға кірісейік. Ол үшін құрал-саймандардың бір тобын пайдалануға болады. Бірақ жұмыстың көп бөлігі қолмен жасалады. Bezier (Кривая безье) құрал-сайманын алып, суретте көрсетілгендей қисық сызыңыз (12-сурет).

10-сурет

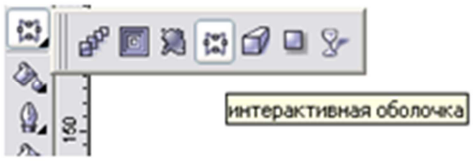


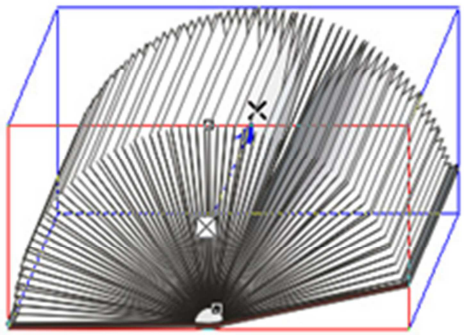
11-сурет



12-сурет

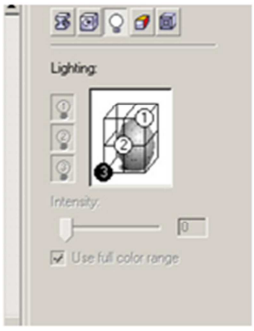
Салынған мұқабаны бояңыз. Мысалы, қоңыр түске.
Енді бейнеге көлем беру керек. Ол үшін Interactive Extrude (Интерактивный объем) құрал-сайманын таңдап алып, фронтальды және артқы бөлігі сәйкес келетіндей етіп параметрлерін беру қажет (13-сурет).



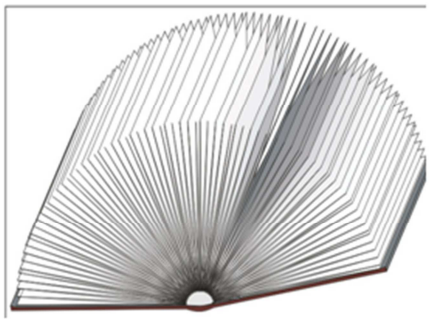


13-сурет

Бұл мысалды орындау кезінде объектіге жарық көзін беруге болады, параметрі 14-суретте көрсетілген.
Жұмыс аяқталды, нәтиже төменде 15-суретте көрсетілген.



14-сурет



15-сурет (нәтиже)

3. Windows жұмыс үстеліне батырма жасау

Батырма жасау мысалы ретінде қыздың суретін алдық (16-сурет).
Осы күйінде қажет форматқа экспорттауға болар еді, бірақ батырманың пішіні қыздың контурын қайталасын, ал фон мөлдір болсын [3]. Сол үшін Eraser (Ластик) құрал-сайманын пайдаланып, артық жерлерді өшіріп

тастаңыз (17-сурет). Алдын-ала Eraser (Ластик) құрал-сайманының параметрлерін беріңіз (18-сурет).

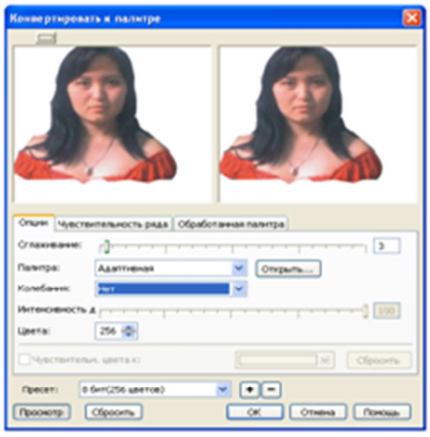
16-сурет

17-сурет

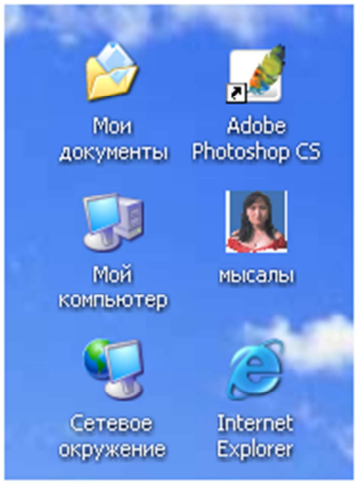
18-сурет

Келесі қадам жұмыстың негізі болып табылады. Ол үшін File → Export (Файл → Экспорт) командасын орындап, экспорттау үшін *.ico форматын алыңыз. Бірінші ашылған сұхбат терезеде ешқандай өзгеріс енгізбей, параметрлерін сол қалпында қалдырамыз. Ал келесі терезеде суретте көрсетілгендей параметрлерін береміз (19-сурет)

Ондағы Palette (Палитра) тізіміне Adaptive (Адаптивная) вариантын таңдап алған дұрыс. Dithering (Настройка растра) параматрін өзгертпеген жөн. Өйткені біздің жағдайда ол нәтижеге ешқандай өзгеріс келтірмейді. Colors (Количество цветов) бетінде ең үлкен мән (максималды) 256-ны беруге болады. Бұл мәнді батырманың файл мөлшеріне шектеу қойылса ғана, азайтуға болады. Осымен мысал дайын болып жұмыс үстеліне шығарылды (20-сурет)



19-сурет



20-сурет (нәтиже)

Әдебиеттер:

1.Гурский Ю., Гурская И., А.Жвалевский А. Компьютерная графика. - М., 2006. - 986 с.
2. Абдыкеримова Э.А., Абдыкеримова Л.А. Компьютерлік графика. - Алматы, 2007. - 207 б.
3. Бурлаков М. Corel Draw X3. - Санкт-Петербург, 2005.