

Дата: 03.06.2022

Група: 13

Предмет: Обробка інформації

УРОК 178-181

Лабораторно-практична робота № 8


ТЕМА: «Додавання ефектів»

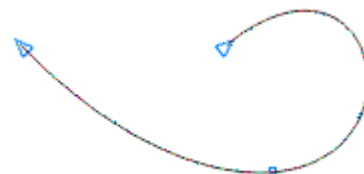
МЕТА:


- ознайомитись з інструментами форматування в Corel Draw X6
- розвинути навички роботи з ефектами в Corel Draw X6
- виховати інформаційно-освічену особу, цікавість до обраної професії, дисципліну та уважність

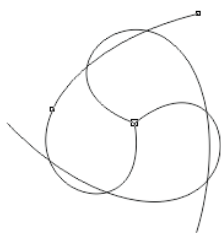
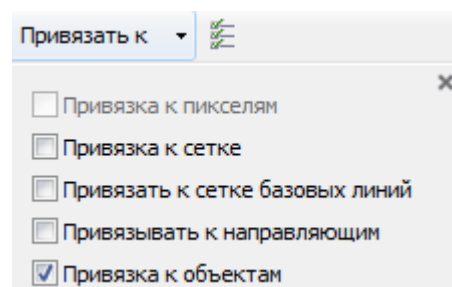
Виконати завдання згідно етапів до лабораторно-практичної роботи та вислати файли у форматі PDF на e-mail – 2573562@ukr.net в темі листа вказати прізвище, номер практичної роботи та дату.

Завдання1: Криві. Безшовний геометричний орнамент.

1. За допомогою інструменту **Вільна форма**  або **Крива Безьє**  креслимо загнуту криву.


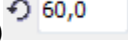






2. Робимо клон кривої командою **Правка / Клонування**  Зробити ще один клон. Всього кривих - 3. Повертаємо клони на 120 і 240 градусів і поєднуємо їх початкові точки (це простіше буде зробити, якщо влючая прив'язку до об'єктів).



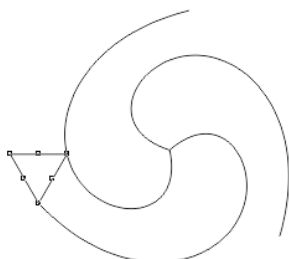
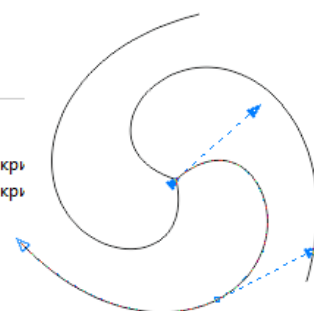
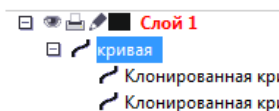
3. Редагуємо майстер-криву. Разом з нею змінюються і клони.



4. Малюємо рівносторонній трикутник інструментом

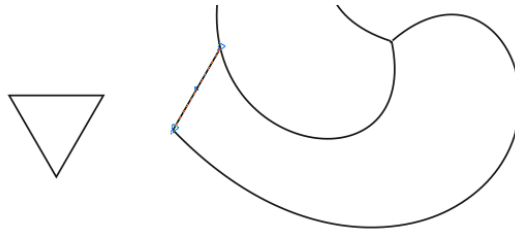
Багатокутник      3 

із затиснутою клавішею Ctrl. Маємо його по відношенню до кривих наступним чином: на кінці однієї кривої.

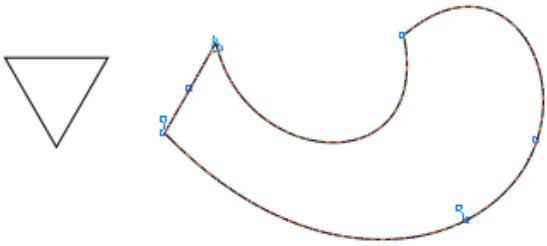
5. З'єднаємо криві: виділити їх і натиснути кнопку




Спрощення  у рядку параметрів. Далі, не знімаючи виділення, натиснути кнопку **Об'єднання** . Отримаємо одну криву і трикутник. Скопіюємо трикутник, копію поки відсунемо. Перетворимо трикутник в криву, роз'єднаємо її і приберемо зайві вузли.

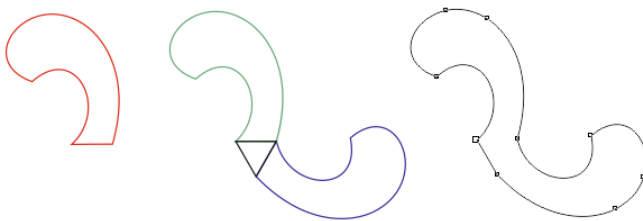


6. Об'єднуємо криву і "залишок" трикутника в одну криву та інструментами редагування вузлів (створення, об'єднання, видалення) створюємо замкнуту криву - елемент для заготовівлі орнаменту.



7. Зробимо 2 копії заготовки. Одну поки - в сторону (червона), іншу - розгорнути на 120 градусів (зелена) і з третьої (синя) "прилаштувати" до залишеного трикутника. Виділити цю групу з 3 об'єктів і кнопкою в рядку параметрів **Створити кордон** () створюємо ще один об'єкт.

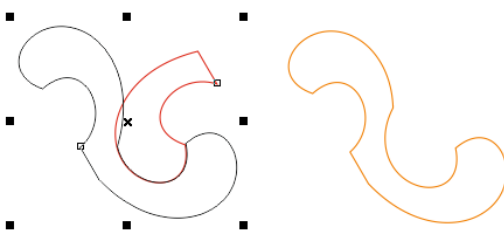
Інструментом **Форма** коригуємо цю криву (прибираємо зайві вузли).




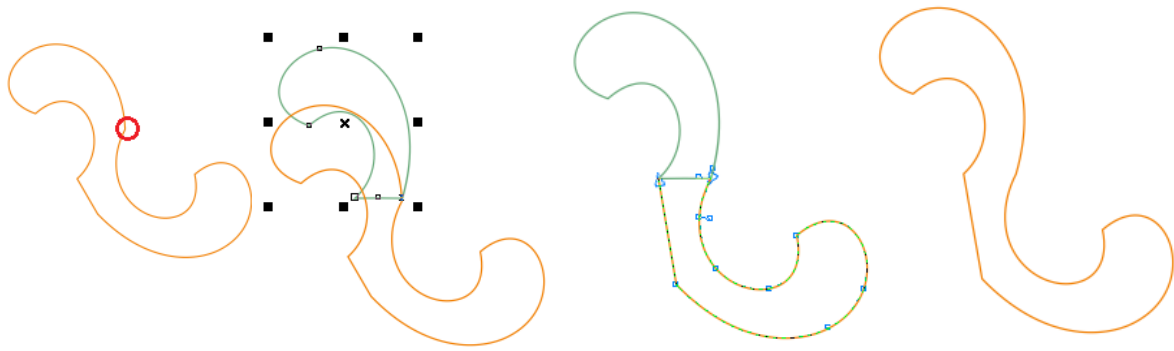
8. Червону заготовку розгорнемо ще на 120 градусів і влаштуємо до отриманої кривої зовні. Виділимо їх і виріжемо частина перетину кнопкою **Передні**

мінус Задні () у рядку параметрів (отримали помаранчеву криву).

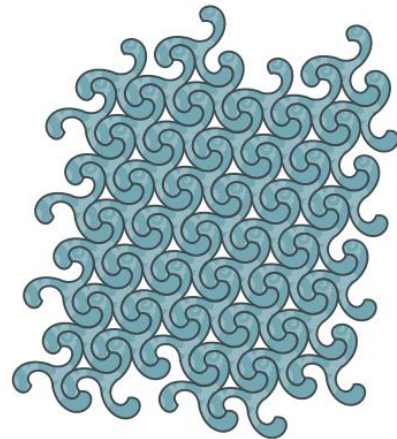
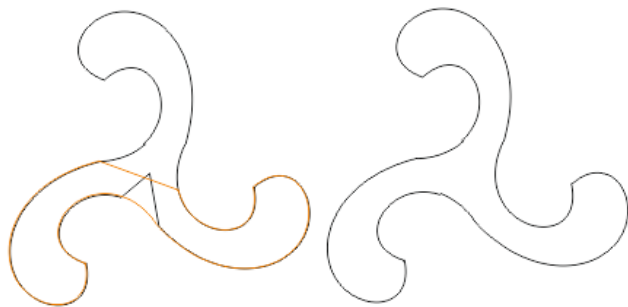
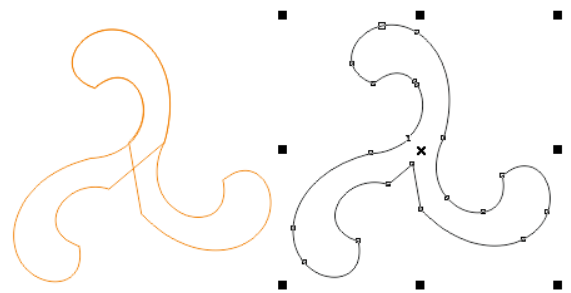
9. Безшовний орнамент. Елемент для заготовівлі орнаменту.



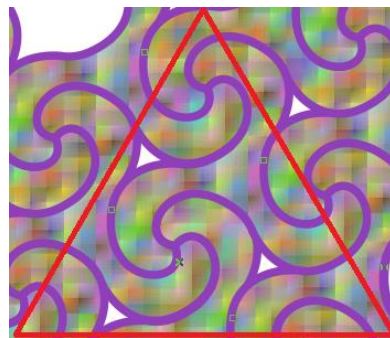
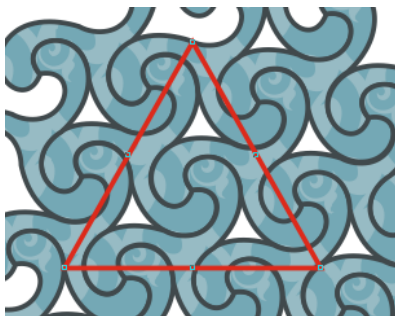
10. Тепер саме до отриманої точці зламу нам треба "приклеїти" зелену частину заготовки. Знову редагуємо помаранчеву криву - роз'єднуємо, прибираємо зайві вузли і присуваємо зелену заготовку. У зеленій заготовці також роз'єднуємо нижню частину і видаляємо зайві вузли. Кнопкою **Об'єднання** () з'єднуємо зелену і помаранчеву в загальну криву (зайві вузли прибрати).



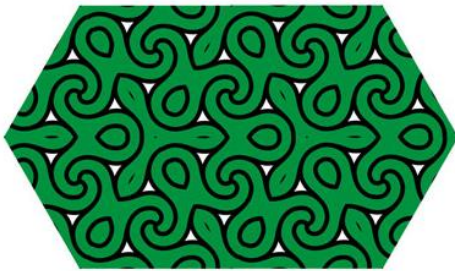
11. Копіюємо помаранчеву заготовку, розгортаємо на 120 градусів і поєднуємо разом дві помаранчеві криві. Кнопкою **Створити кордон** отримуємо загальний об'єкт.
12. До чорної ще раз додаємо помаранчеву, розгорнуту на 120 градусів. Основний елемент орнаменту готовий. Зайві криві можна видалити.
13. Поєднуючи такі елементи можна отримати самостійний орнамент.



14. Помістимо частина орнаменту у фрейм. Малюємо рівносторонній трикутник, розміщуємо його поверх орнаменту (зверніть увагу на розташування вершин щодо малюнка). Виділити всі криві орнаменту, командою **Ефекти / PowerClip / Помістити у фрейм** і клацанням з'явилася стрілкою по трикутнику добиваємося потрібного ефекту.



15. У трикутника прибрати абрис і, копіюючи і розгортаючи його, отримаємо інший безшовний орнамент.



Оформіть звіт до роботи, де опишіть алгоритми виконаних завдань та висновок