

# Тема урока

**«Редактирование  
контуров с помощью  
инструмента «Абрис»»**

# Цель урока:

- **изучить способы создания, редактирования и преобразования контуров в CorelDraw с помощью инструмента «Абрис».**

# Задачи:

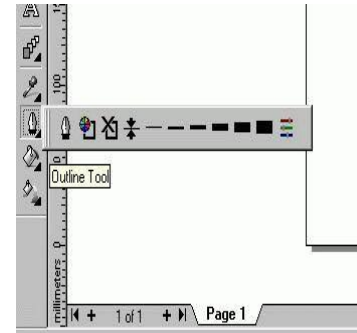
- **Учащиеся должны знать:** для чего предназначена программа Corel Draw. Инструмент «Абрис».
- **Учащиеся должны уметь:** уметь запускать программу Corel Draw, знать основные навыки работы с главным меню программы, создавать объекты, редактировать, преобразовать контуры в CorelDraw с помощью инструмента «Абрис».

# Опрос по пройденной теме:

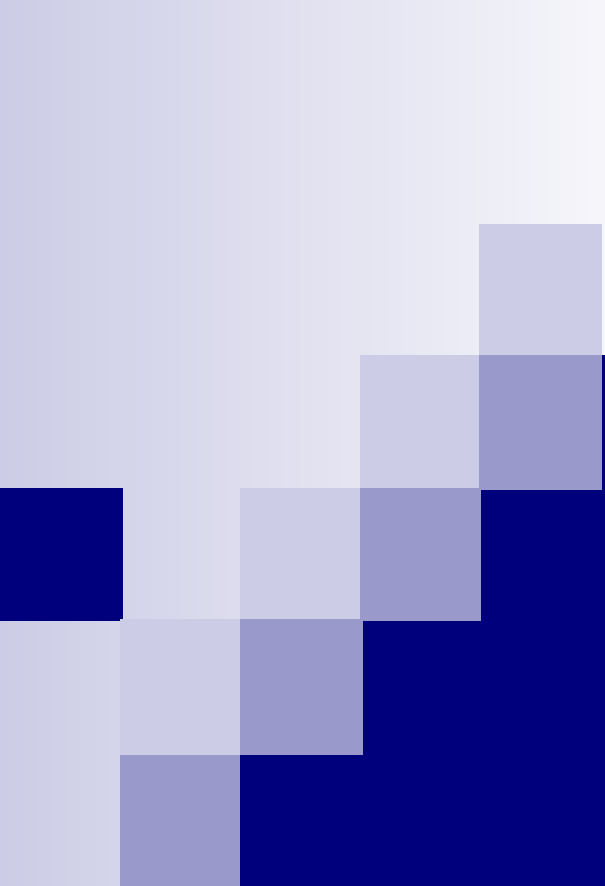
1. **Что такое компьютерная графика?**
2. **Какие виды компьютерной графики вы знаете.**
3. **Чем отличается векторная графика от растровой?**
4. **Какие программы предназначены для работы с векторной графикой?**
5. **Для чего нужен Corel Draw, Достоинства векторной графики?**
6. **Как создать, копировать и удалить объект в программе Corel Draw?**

# Изучение нового материала















**Сегодня мы познакомимся  
инструментом «Абрис».**



**Для чего он нужен и как с ним работать  
в программе Corel Draw.**



Для начала мы  
ознакомимся с  
*Панелью Графики*

Кнопки	Наименование	Назначение
	<i>Указатель</i>	-позволяет выполнить выбор объекта (выделить); -выполняет преобразования: растягивание, поворот, зеркальное отображение объектов.
	<i>Ластик</i>	содержит инструменты: <i>Формы</i> – позволяет изменить форму объекта (сгладить контур, закруглить углы и т.п.); <i>Нож</i> – разрезает объект; <i>Ластик</i> – стирание; <i>Свободное преобразование</i> – преобразовать объект.
	<i>Масштаб</i>	содержит инструменты: <i>Масштаб</i> – включает панель инструментов масштаб, <i>Панорама</i> – позволяющий перемещать по рисунку отображаемый на экране участок.
	<i>Кривая</i>	позволяет выбрать инструменты: <i>Кривая</i> – для построения отрезков прямых, кривых и криволинейных объектов, <i>Кривая Безье</i> – используется для построения более сложных кривых, <i>Художественная линия</i> ,  <i>Размеры</i> ,  <i>Соединительная линия</i> .
	<i>Прямоугольник</i>	позволяет строить прямоугольники и квадраты
	<i>Эллипс</i>	выполняет построение эллипсов и окружностей
	<i>Спираль</i>	содержит инструменты: <i>Многоугольник</i> , <i>Спираль</i> , <i>Миллиметровка</i> .
	<i>Текст</i>	Помогает создавать различные надписи
	<i>Интерактивная заливка сетью</i> <i>Интерактивная прозрачность</i> <i>Интерактивное перетекание</i>	добавление различных интерактивных эффектов
	<i>Пипетка</i>	содержит инструменты: <i>Пипетка</i> , <i>Ведро</i> .
	<i>Абрис</i>	включает панель инструментов для выбора разнообразных вариантов обводки
	<i>Заливка</i>	применяют для выбора стандартных и настройки нестандартных цветовых заливок

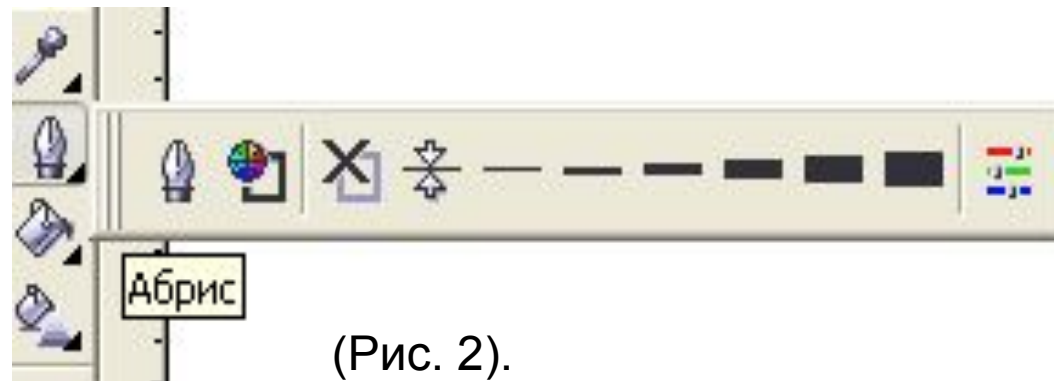
- При изменении формы объекта, создании различных иллюстраций часто требуется настраивать контур объектов. Вы наверняка уже заметили что вновь создаваемые объекты имеют очень тонкий контур. Рассмотрим этот процесс в CorelDRAW на примере создания прямоугольника (рис. 1).



Как вы видите контур прямоугольника имеет тонкий контур.



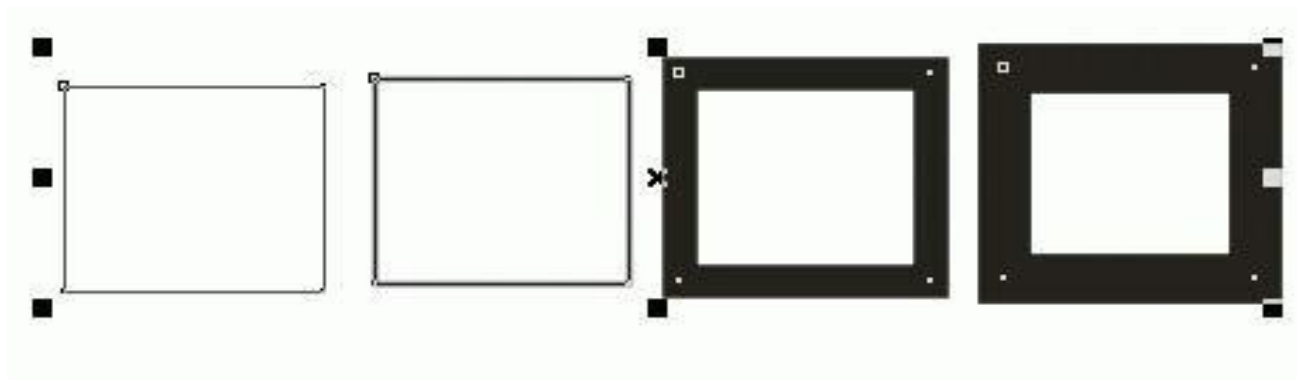
Однако иногда возникает потребность в изменении толщины контура. Для этого нам нужно нажать кнопку **«Абрис»** на панели инструментов **Графика** где появится вспомогательная панель инструментов, предназначенных для установки различных атрибутов контура объекта



(Рис. 2).

После выбора кнопки **«Без Абриса»** во вспомогательной панели, контур объекта будет удален.

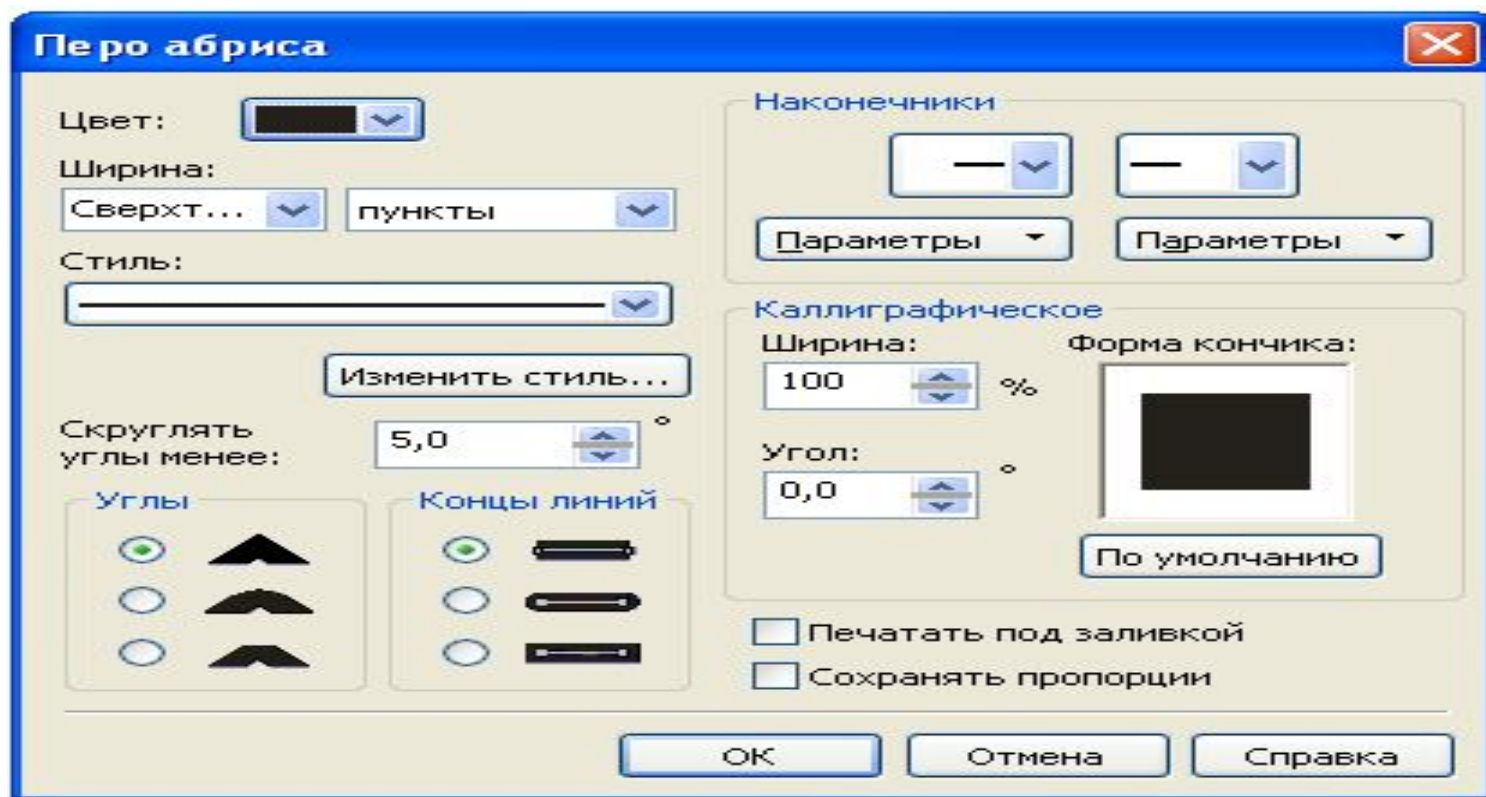
Повторное открытие вспомогательной панели с помощью кнопки **«Абрис»** и выбор кнопки **«Абрис со значением 24»** сделает контур объекта очень толстым.



(Рис. 3). Виды установленных размеров толщины контура с помощью кнопок вспомогательной панели «Абрис»

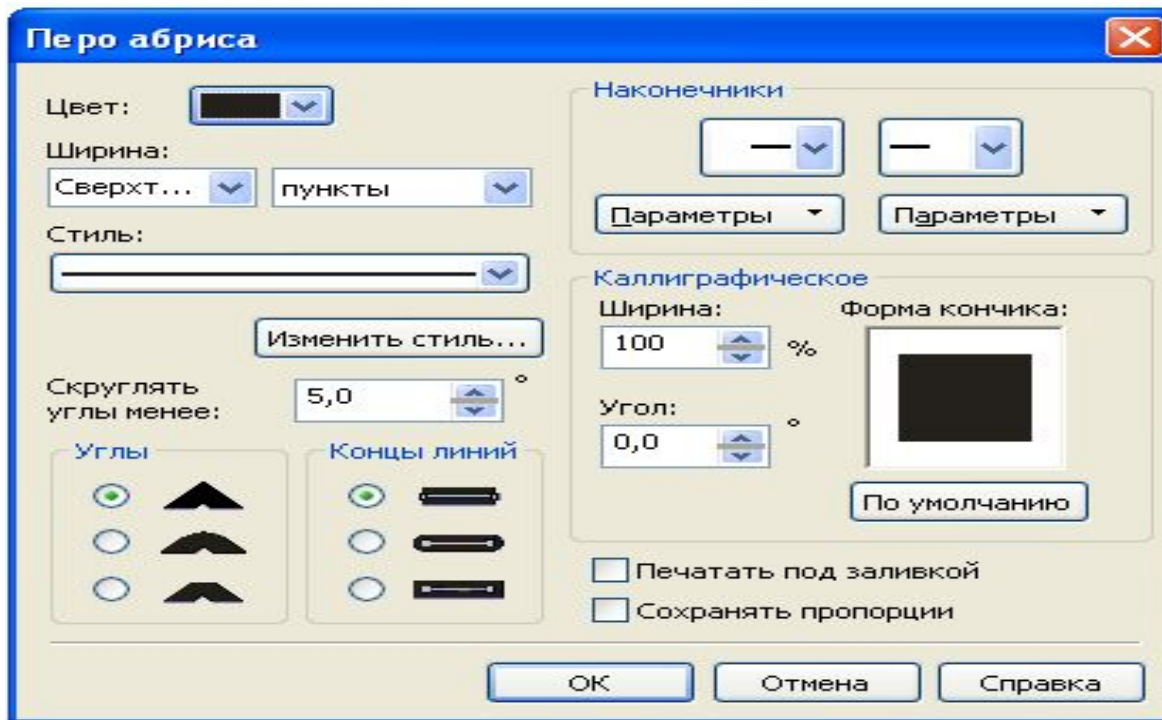
■ Нажав кнопку  вспомогательной панели

инструментов работы с контуром объекта, и на экране появится диалоговое окно **Перо абриса**

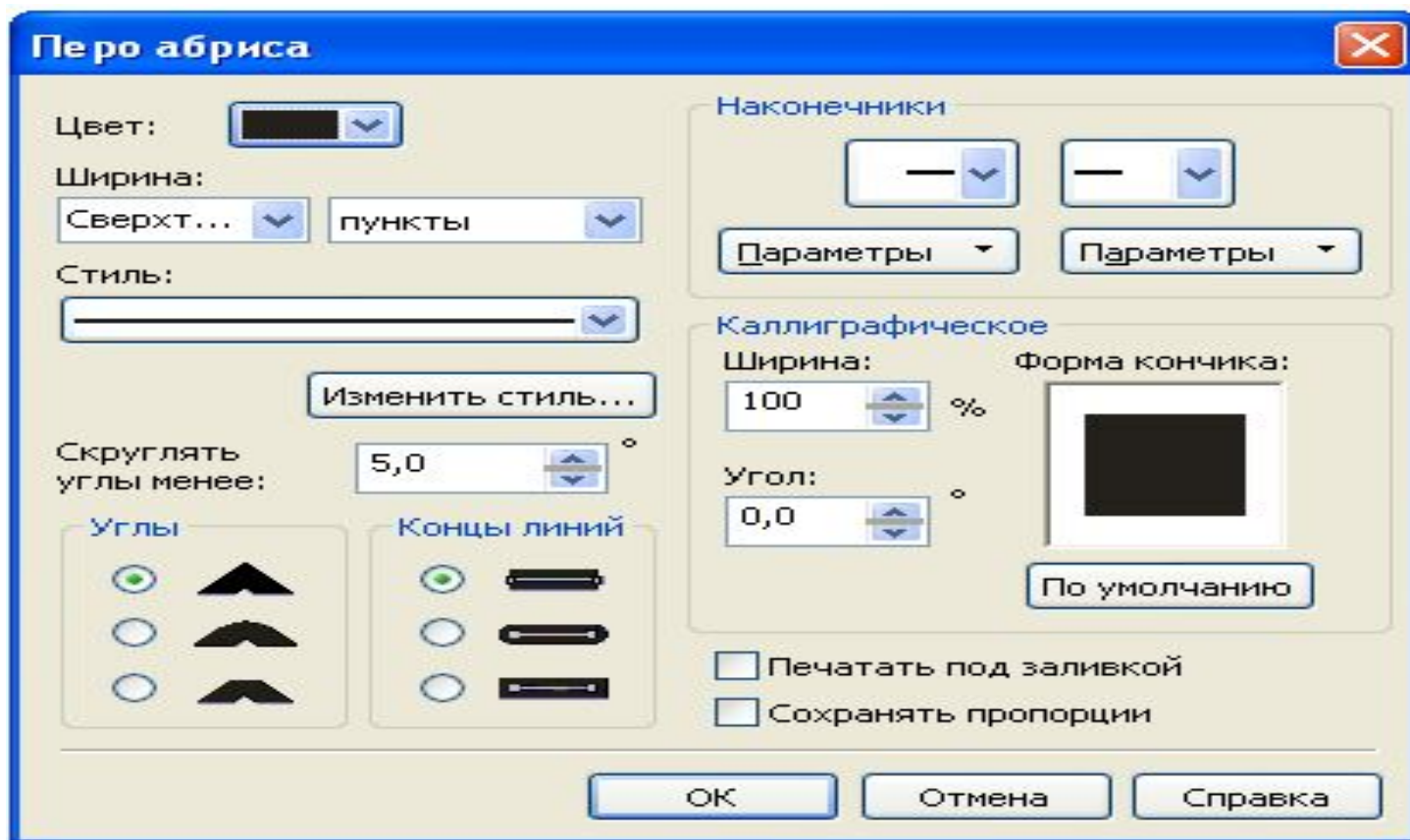


(Рис.4).

- В этом диалоговом окне можно установить множество характеристик контура, в том числе и его толщину.
- В поле **Ширина** расположено число, означающее толщину контура. Рядом, в открывающемся списке, выбираются единицы измерения.



Откройте список рядом с полем **Ширина** и выберите строку **пункты**. При этом изменится число, показывающее толщину линии. Теперь указано значение в *пунктах*.

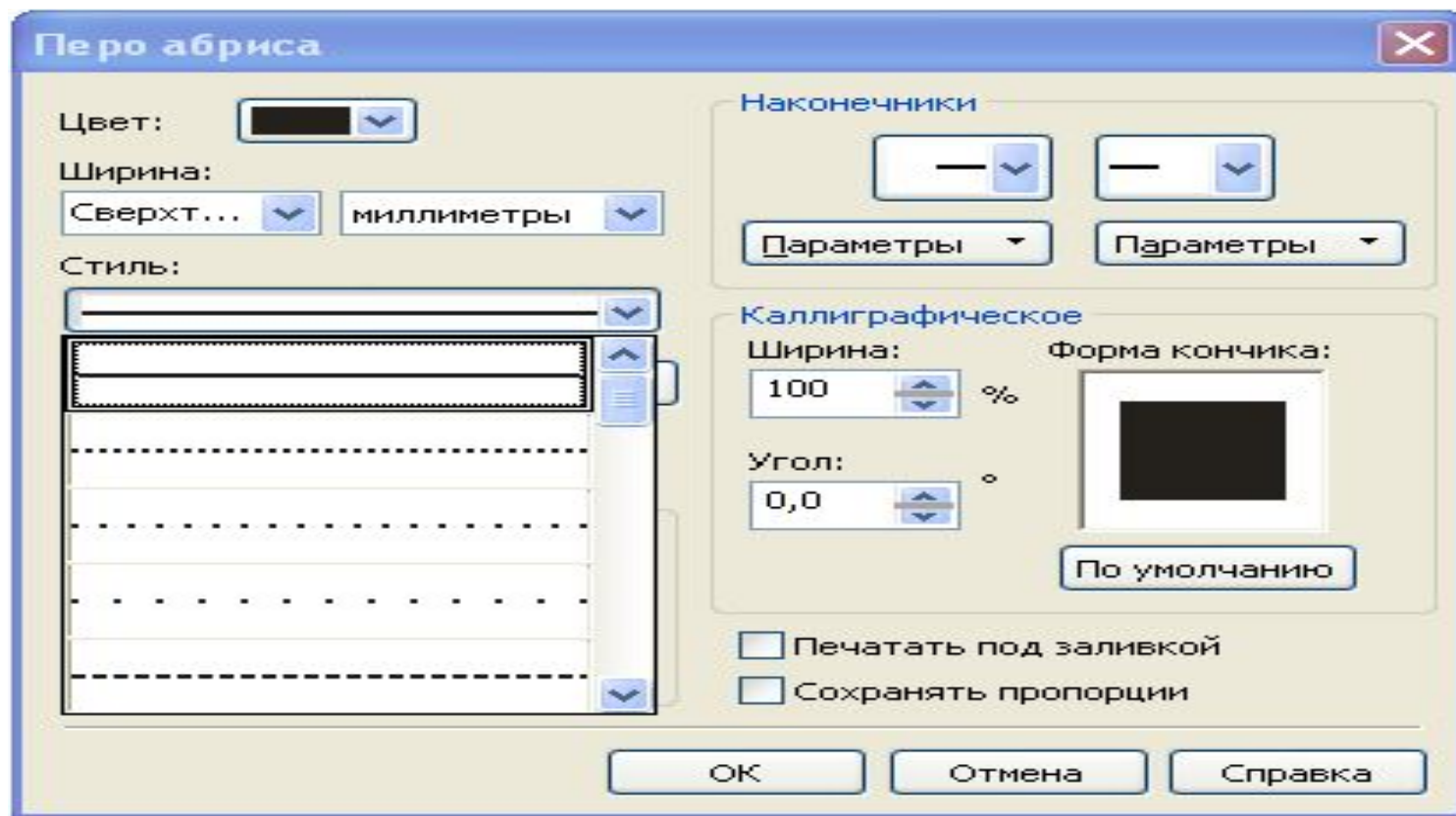


- Переключатели ***Углы и Концы линий*** позволяют выбрать один из вариантов углов и окончания линий.
- ***Флажок печатать под заливкой*** располагает контур под заливкой.
- Группа полей ***Каллиграфическое*** определяет наклон и форму пера формирующего контур.
- Закругление контура отличается от закругления углов прямоугольника.



(Рис.4) Толстый контур со скругл. углами

Кроме цвета и толщины контур объекта может быть **пунктирным или штриховым**, то есть разного стиля. Чтобы нарисовать линии различного стиля со стрелками или без них, можно воспользоваться окном **Перо абриса**.





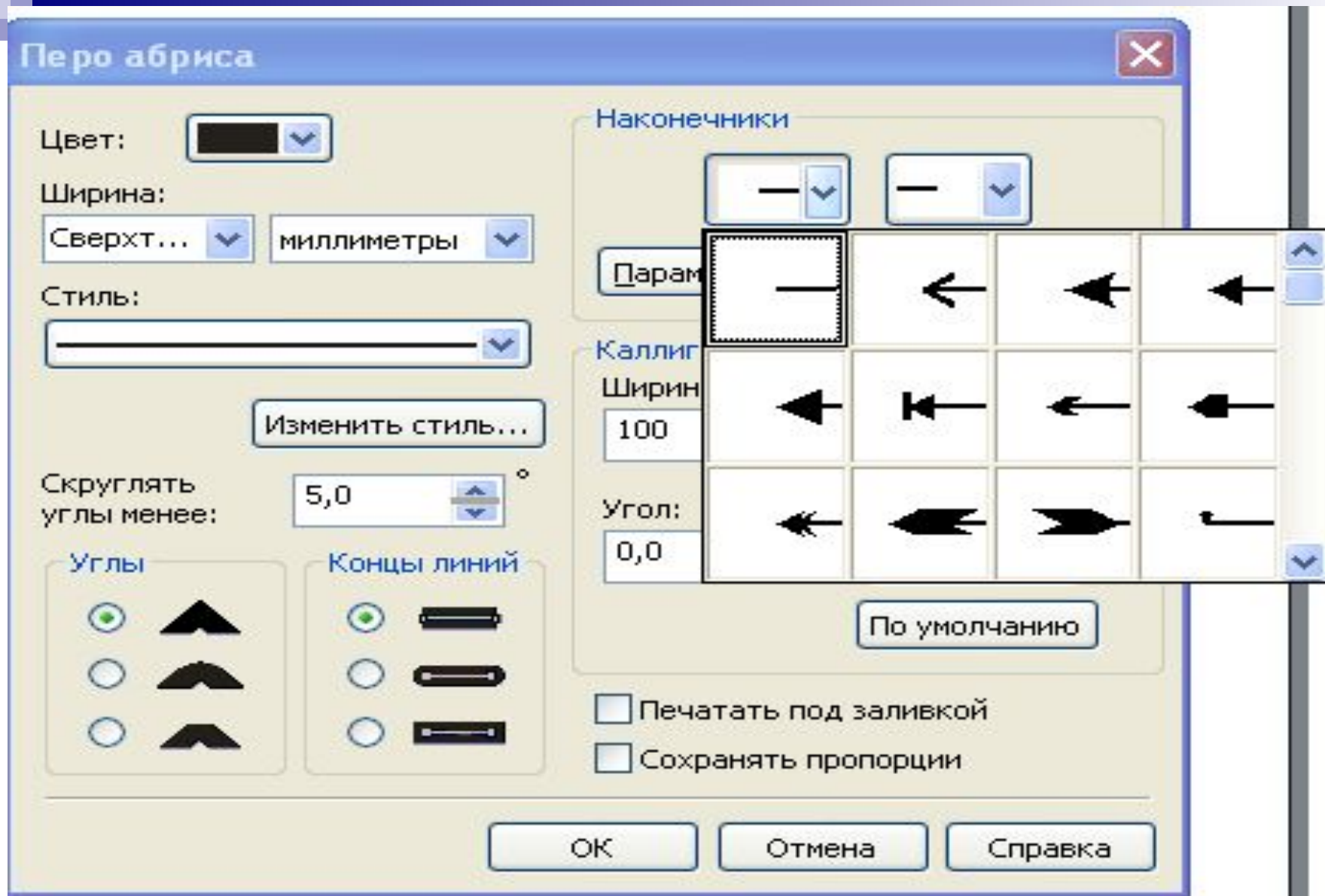
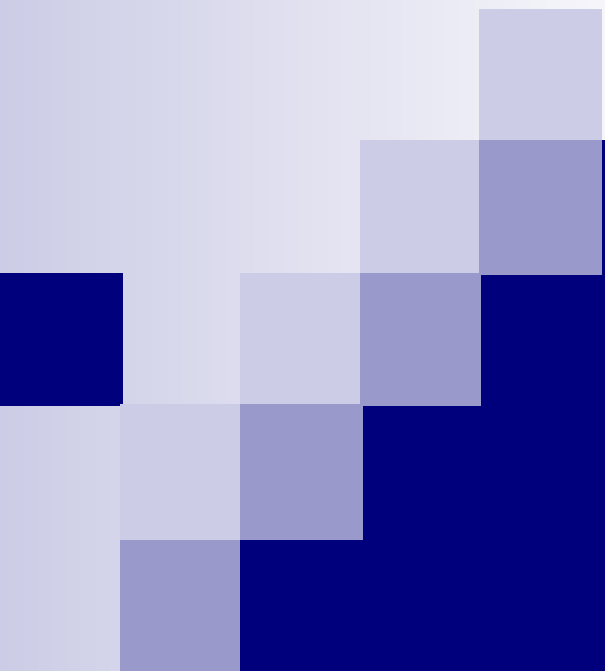


Рис. 6 Список стрелок и линий






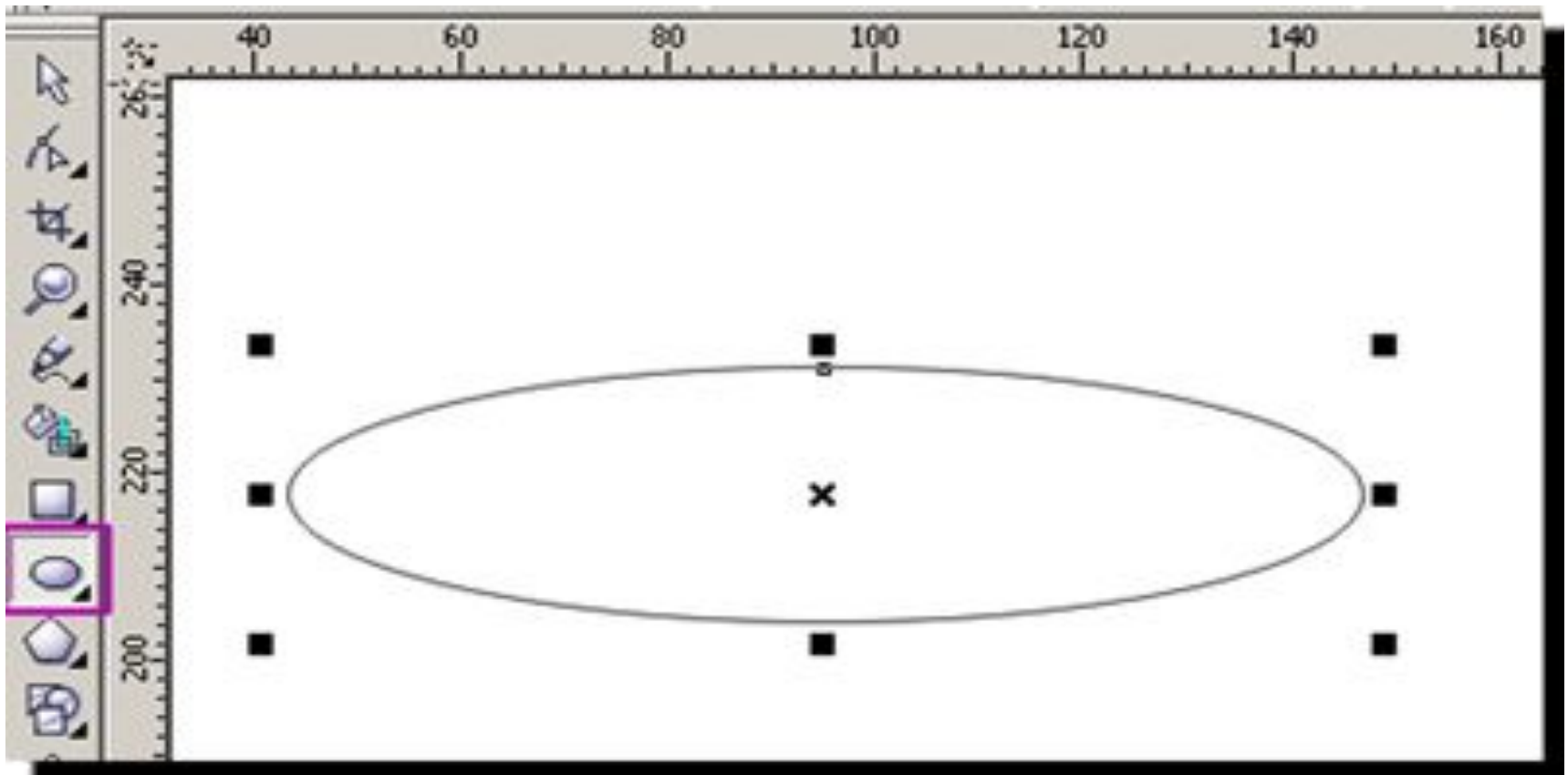
# **Закрепление изученного материала.**

**Выполнение Лабораторно-практической  
работы по раздаточным материалам.**

# Лабораторно-практическая работа №2.

- **Тема:** Редактирование контуров с помощью инструмента Абрис.
- **Цель:** Научиться создавать и корректировать контуры в Corel Draw на примере объемного изображения-чаши.

1. Создаем новый файл. С помощью овала на панели инструментов выбираем  инструмент **Эллипс** и рисуем ее в рабочей области.





2. Затем выбираем инструмент **Интерактивная заливка** и выбираем **Тип заливки- Конические**.

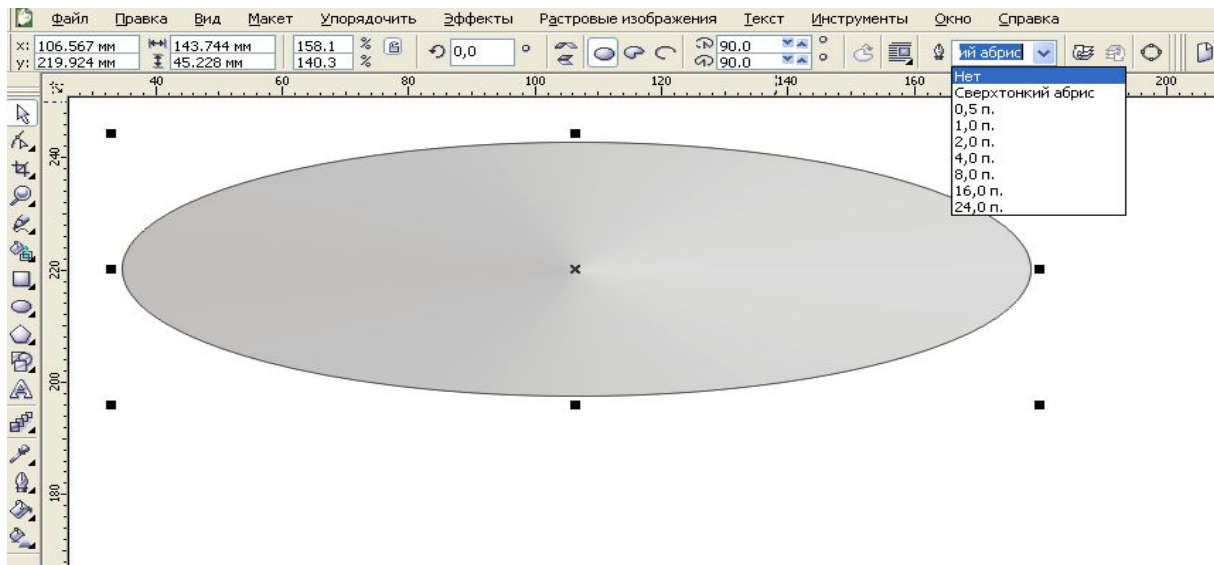
Убираем обводку с помощью инструмента-



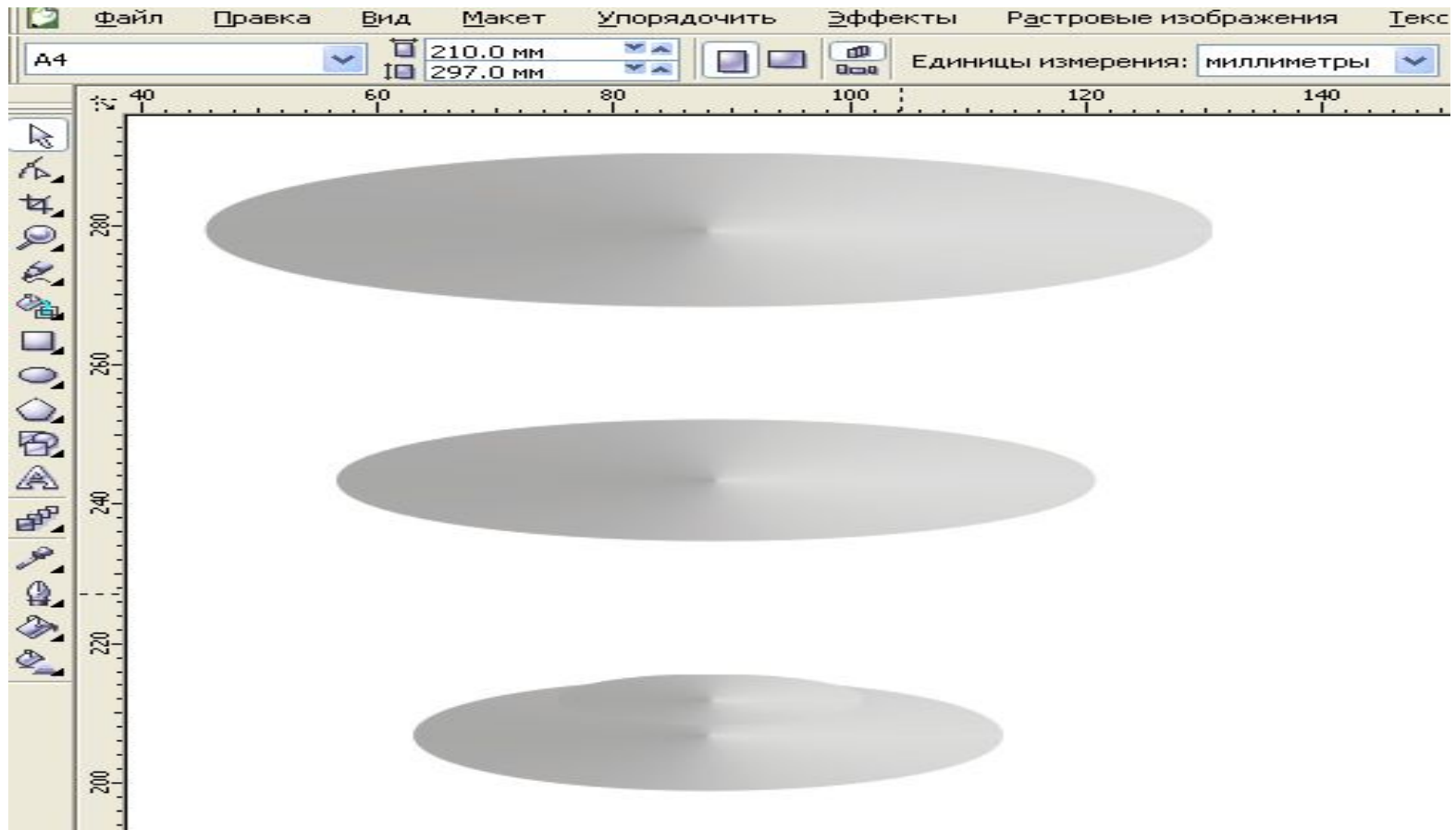
**Толщина абриса** где выбираем вместо **Сверхтонкий абрис** слово **Нет**, после этого

контуры овала черного цвета исчезнут.

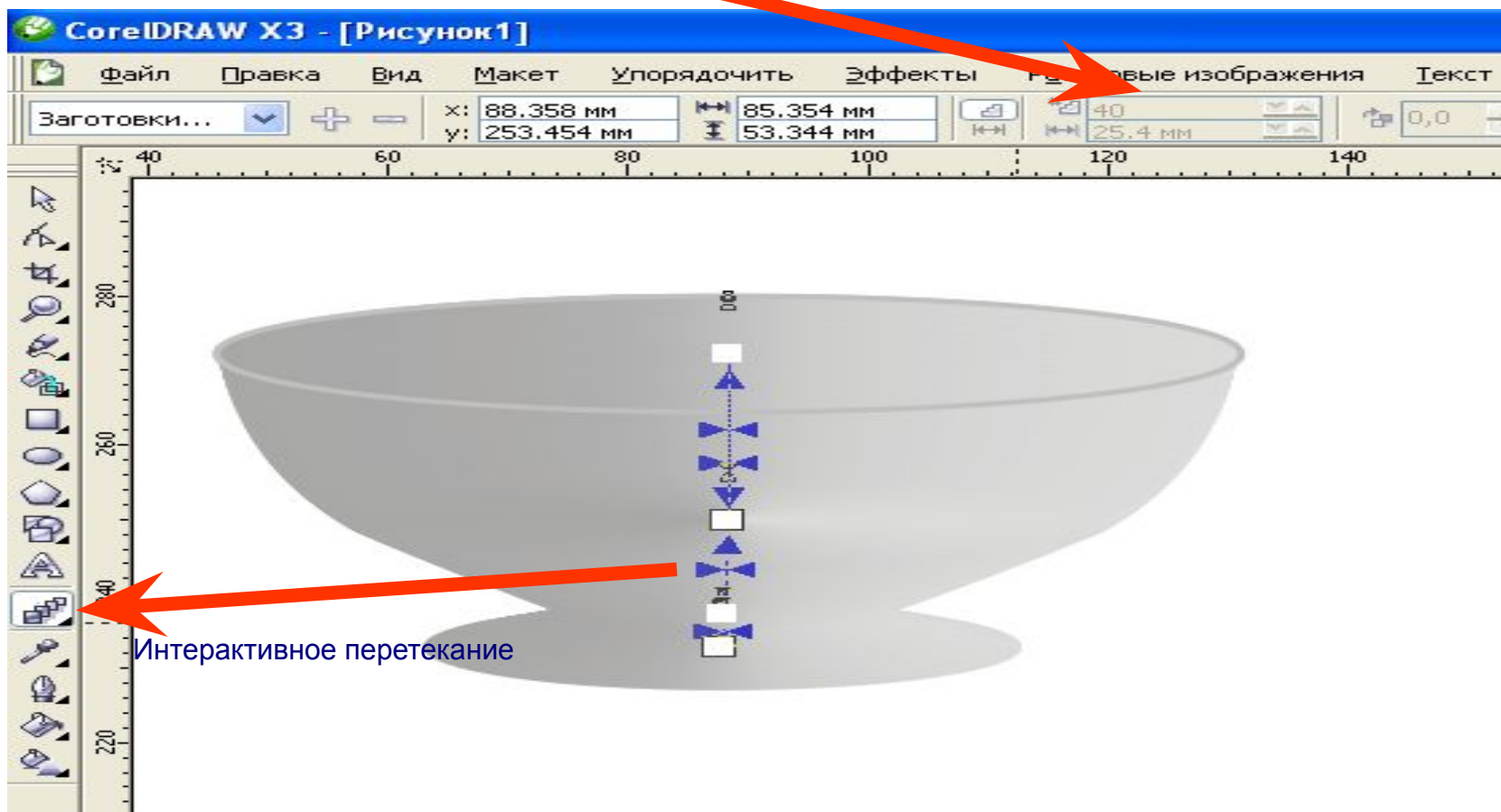
Делаем копию овала, сдвигаем ее вниз, немного уменьшаем размер.



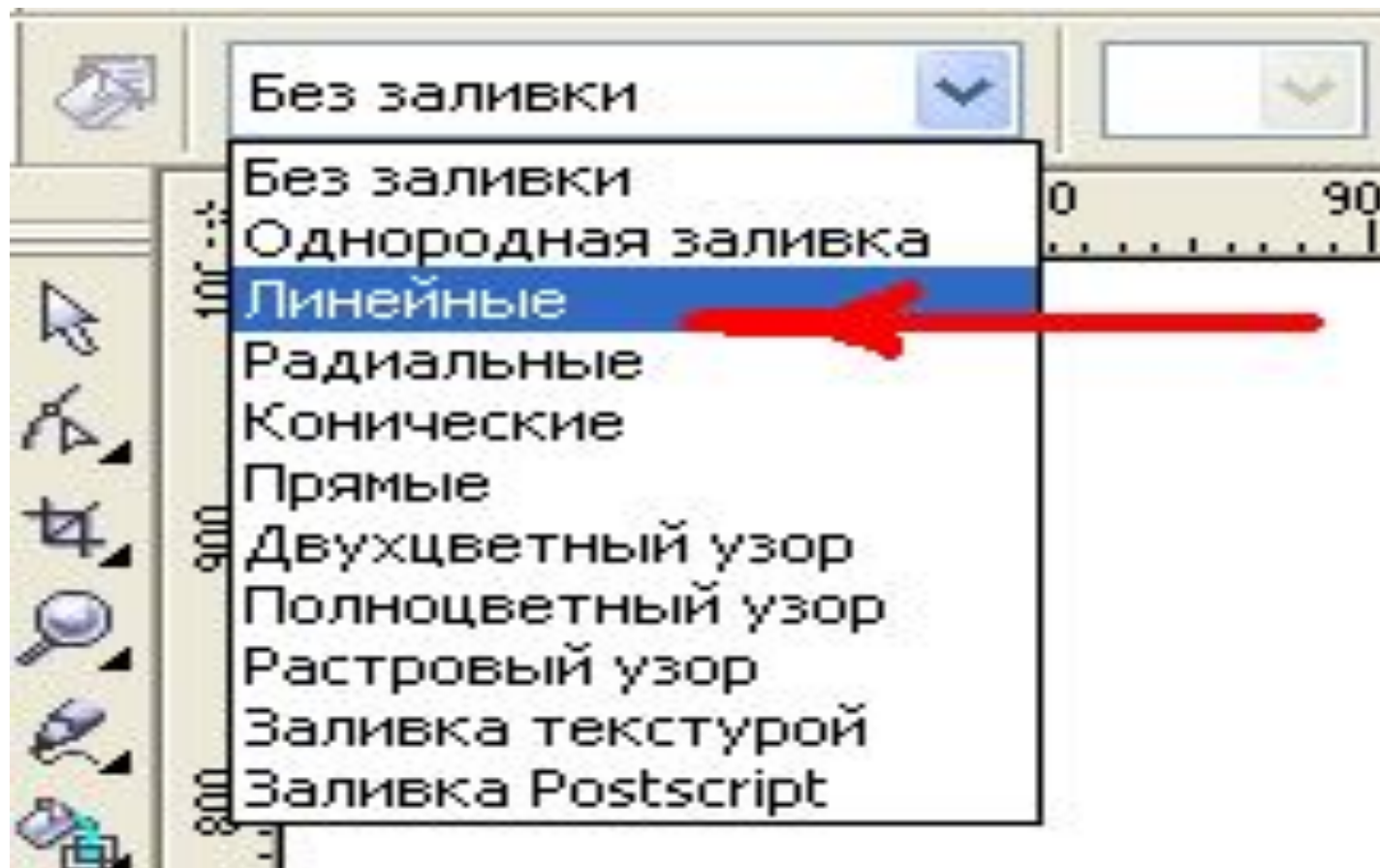
3. Делаем еще одну копию овала, размещаем ее еще ниже и размер будет самый маленький из всех, потом еще одна копия, но размером больше, чем предпоследняя.

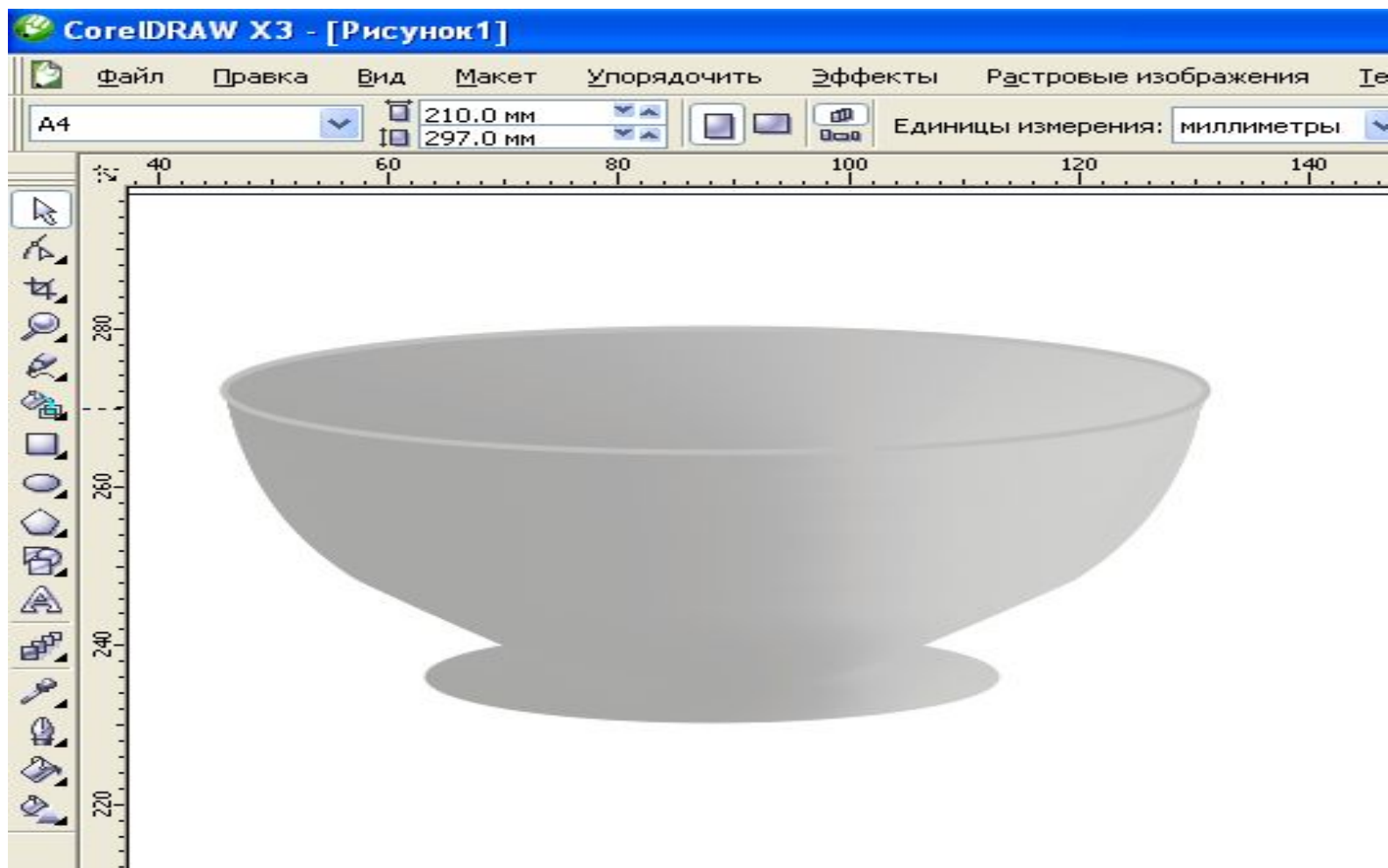


4. Теперь делаем **Интерактивное перетекание** между овалами. Сначала объединяем **2-маленькие** Количество шагов перетекания ставим **40-50**




5. Делаем копию верхнего овала, чуть уменьшаем размер, затем выбираем инструмент **Интерактивная заливка** и выбираем **Тип заливки – Линейные**



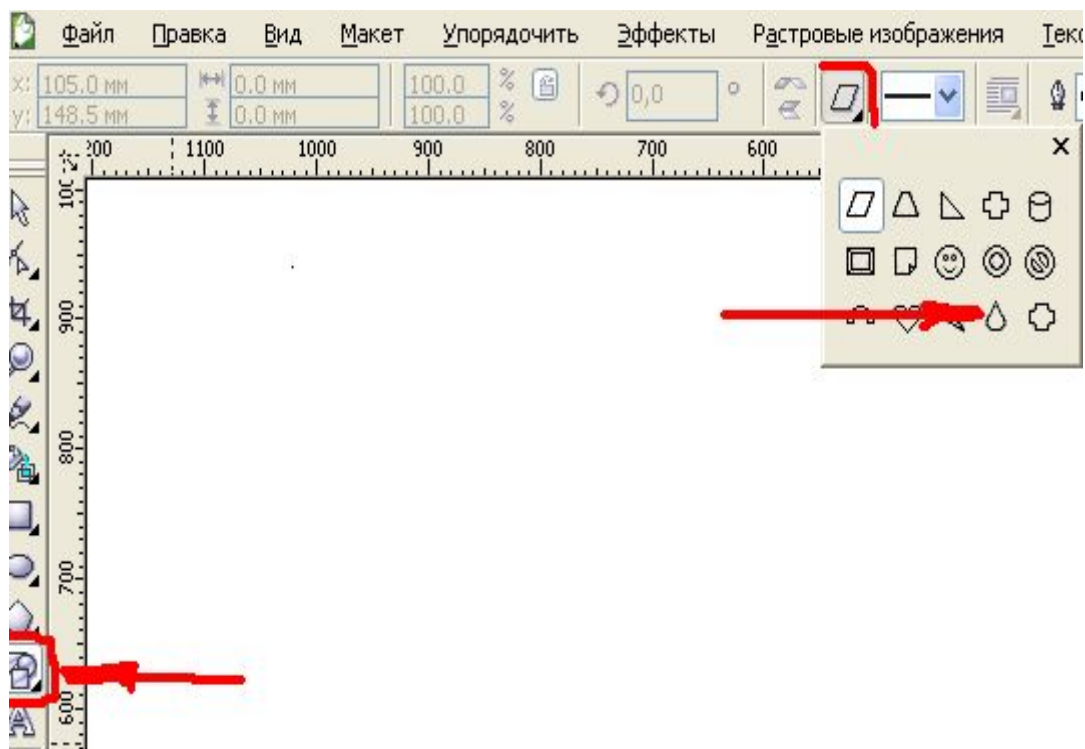
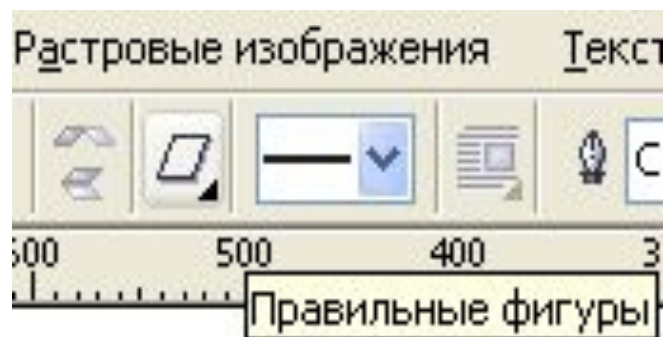


В результате должна получится вот такая чаша



6. Чтобы украсить нашу чашу нам понадобится инструмент  **Основные фигуры**

после того как вы выберете его в верхней панели свойств появится набор этих инструментов из которых вы можете выбрать к примеру **каплю**.



7. Создайте узоры с помощью фигур, и вы можете получить чашу, представленную на моем примере. По желанию вы можете закрасить чашу в другой цвет, а узоры можете создать на ваш вкус.



# Итог урока.

- Проверка работ.
- Выставление оценок.
- Домашнее задание.