

"Информационные
ТЕХНОЛОГИИ В
ДИЗАЙН-
проектировании
КОСТЮМА"

Corel Draw предназначен для работы с векторной графикой и является несомненным лидером среди подобных программ. Популярность Corel Draw объясняется большим набором средств создания и редактирования графических образов, удобным интерфейсом и высоким качеством получаемых изображений. С его помощью можно создавать как простые контурные рисунки, так и эффективные иллюстрации с поражающим воображение переливом красок и ошеломляющими эффектами. Corel Draw уникален, т.к. он обладает и интуитивностью, понятностью, универсальностью, и ни с чем не сравнимой привлекательностью, делающей его доступным и востребованным для пользователей-непрофессионалов всех возрастов и профессий. С другой стороны, этот редактор очень мощный, в него включен весь набор профессиональных функций, реализованных на высоком программном уровне, что делает его основной программой, использующейся профессионалами в большинстве издательств, типографий и фирм, занимающихся допечатной подготовкой. Эта программа доступна для всех пользователей, по ней существует много русскоязычной и переводной литературы.

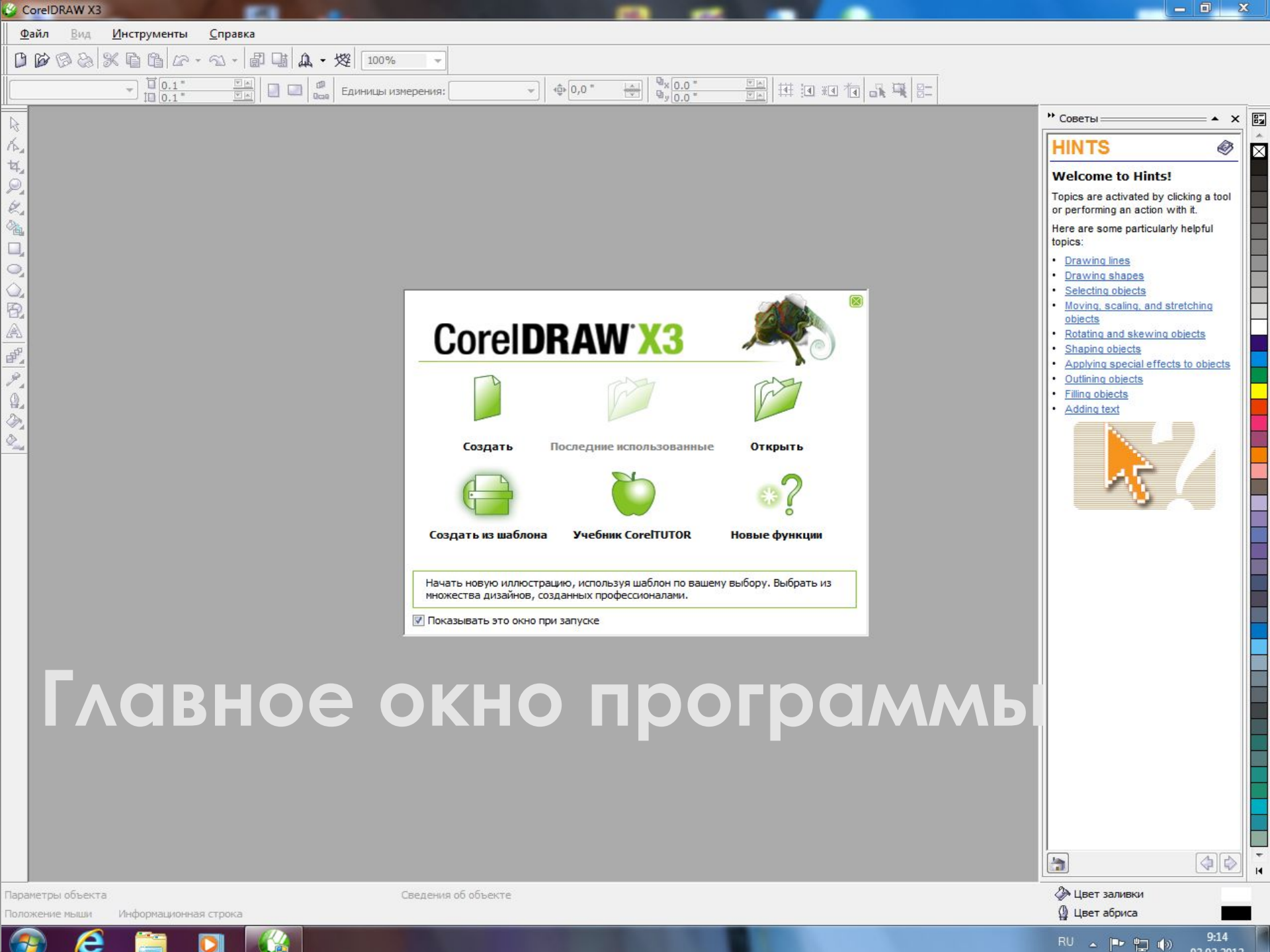
Практическая значимость CorelDRAW

CorelDRAW следует рассматривать как приложение для создания макетов из любых компонентов: иллюстраций, фотографий, элементов дизайна и шрифтов.

Использовать программу нужно там, где требуются рисованная иллюстрация, схема, чертеж, логотип, бланк.

Направления использования программы – **дизайн любого рода, полиграфия, реклама.**

- Компьютерные технологии в производстве одежды являются универсальным средством визуальной коммуникации на всех этапах проектной деятельности от создания художественного и технического эскиза до разработки фирменной символики и атрибутики, рекламы бренда.
- Изображение костюма – это знаковая система, которая используется для фиксации в виде графического изображения предметов костюма и смыслов, сходная со знаковой системой естественного языка. Для дизайнерской деятельности, языковое изобразительное мышление имеет большое значение.



CorelDRAW X3



| | | |
|---|---|---|
|  Создать |  Последние использованные |  Открыть |
|  Создать из шаблона |  Учебник CorelTUTOR |  Новые функции |

Начать новую иллюстрацию, используя шаблон по вашему выбору. Выбрать из множества дизайнов, созданных профессионалами.

Показывать это окно при запуске

Советы

HINTS

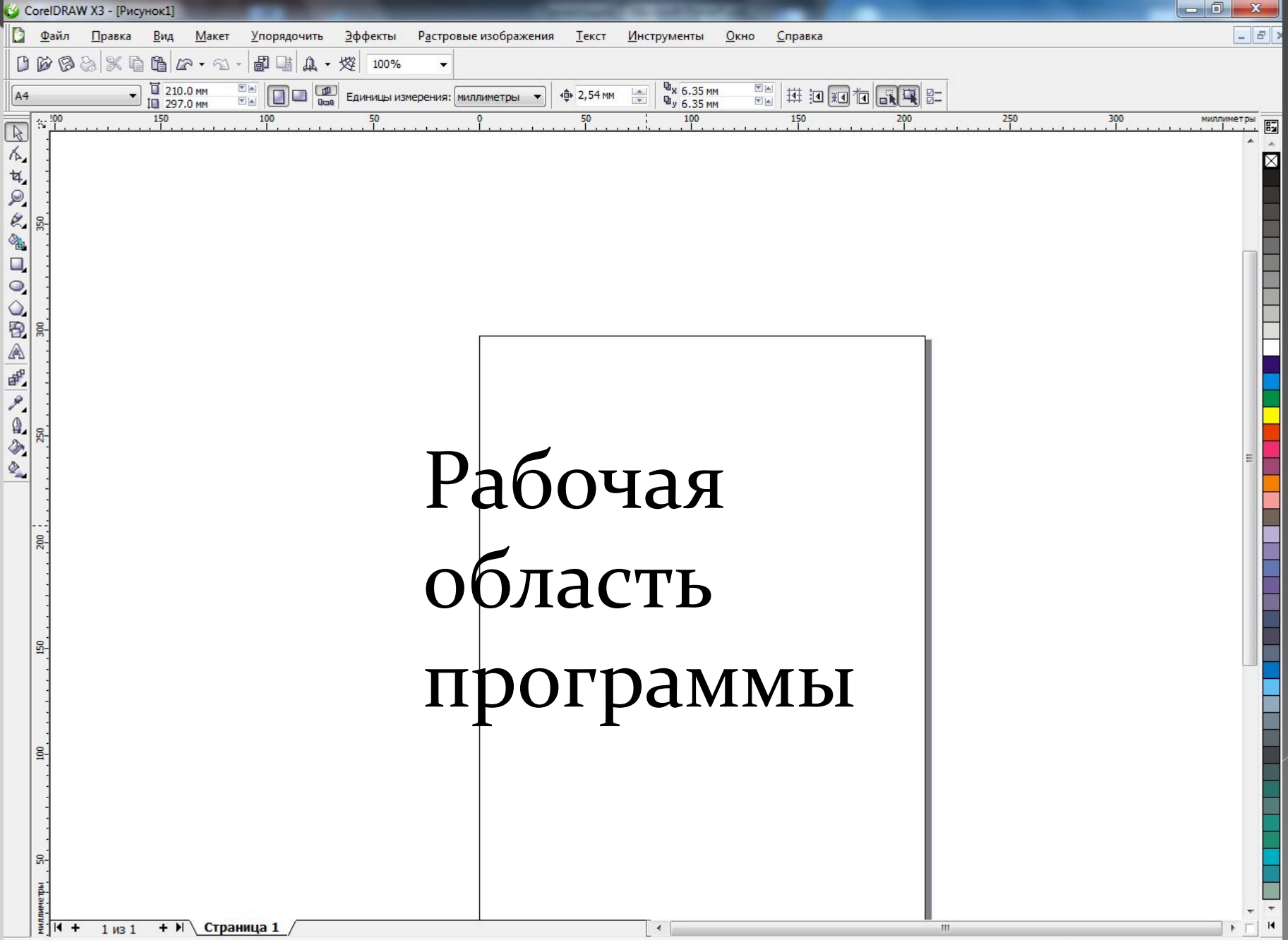
Welcome to Hints!

Topics are activated by clicking a tool or performing an action with it. Here are some particularly helpful topics:

- [Drawing lines](#)
- [Drawing shapes](#)
- [Selecting objects](#)
- [Moving, scaling, and stretching objects](#)
- [Rotating and skewing objects](#)
- [Shaping objects](#)
- [Applying special effects to objects](#)
- [Outlining objects](#)
- [Filling objects](#)
- [Adding text](#)

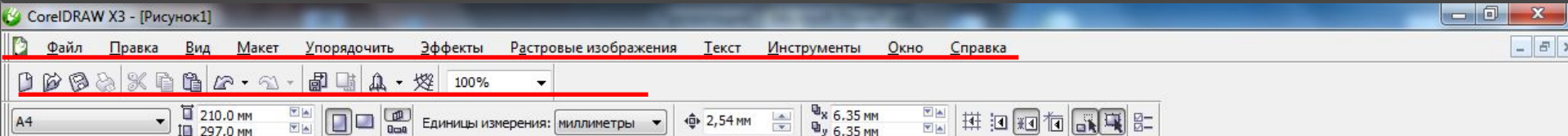


Главное окно программы



Рабочая
область
программы



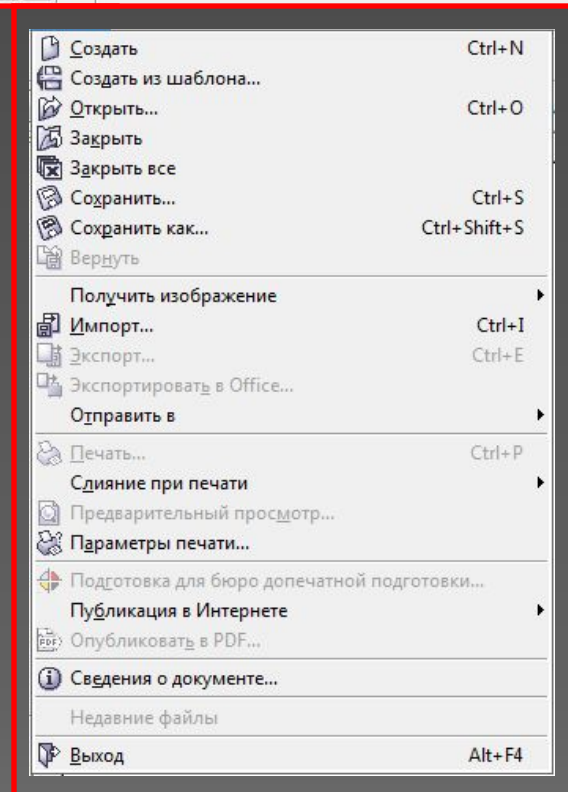


Строка меню

Стандартная панель

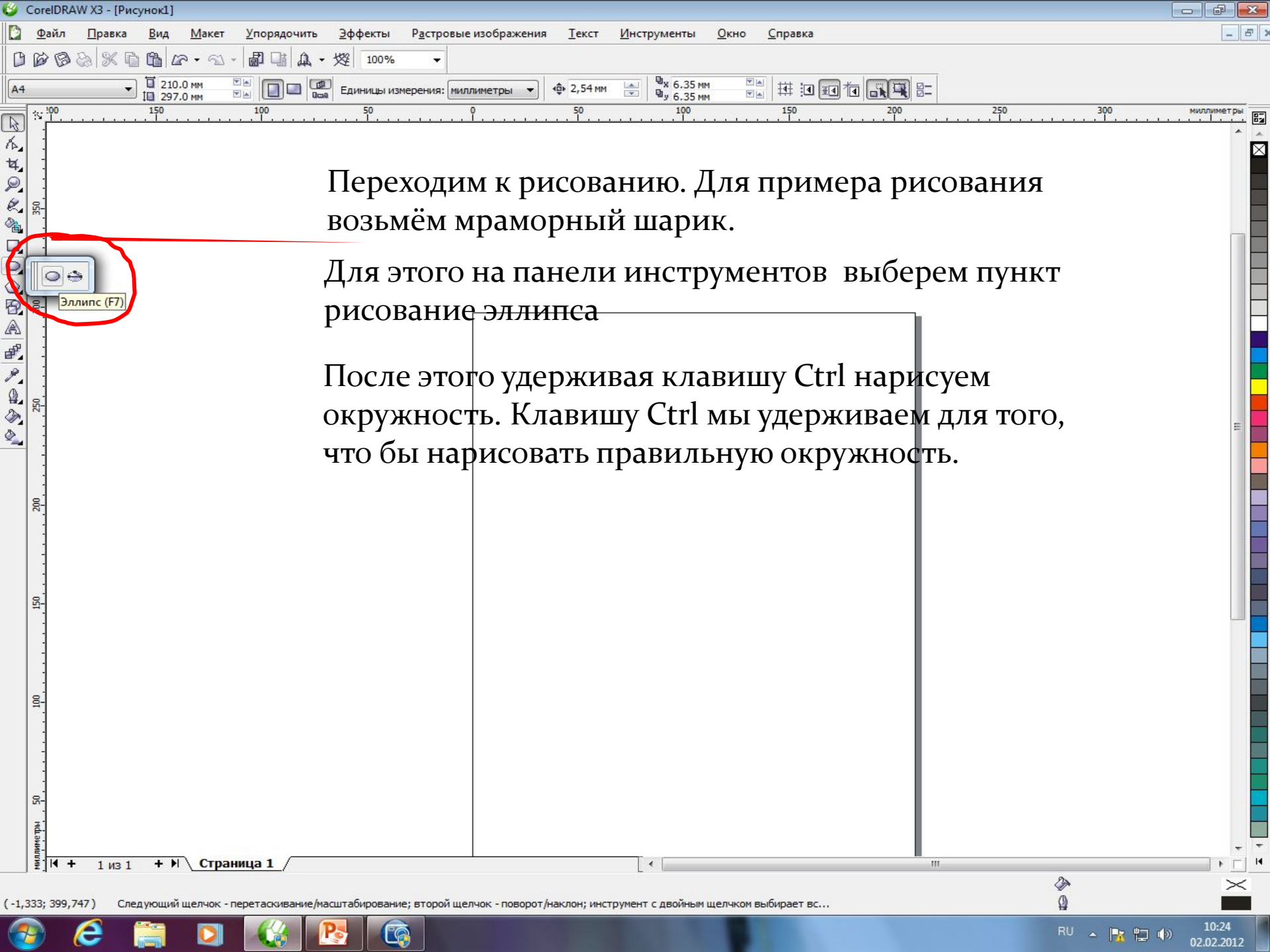
Панель атрибутов

Панель инструментов



Раскрывающийся список при нажатии кнопки файл

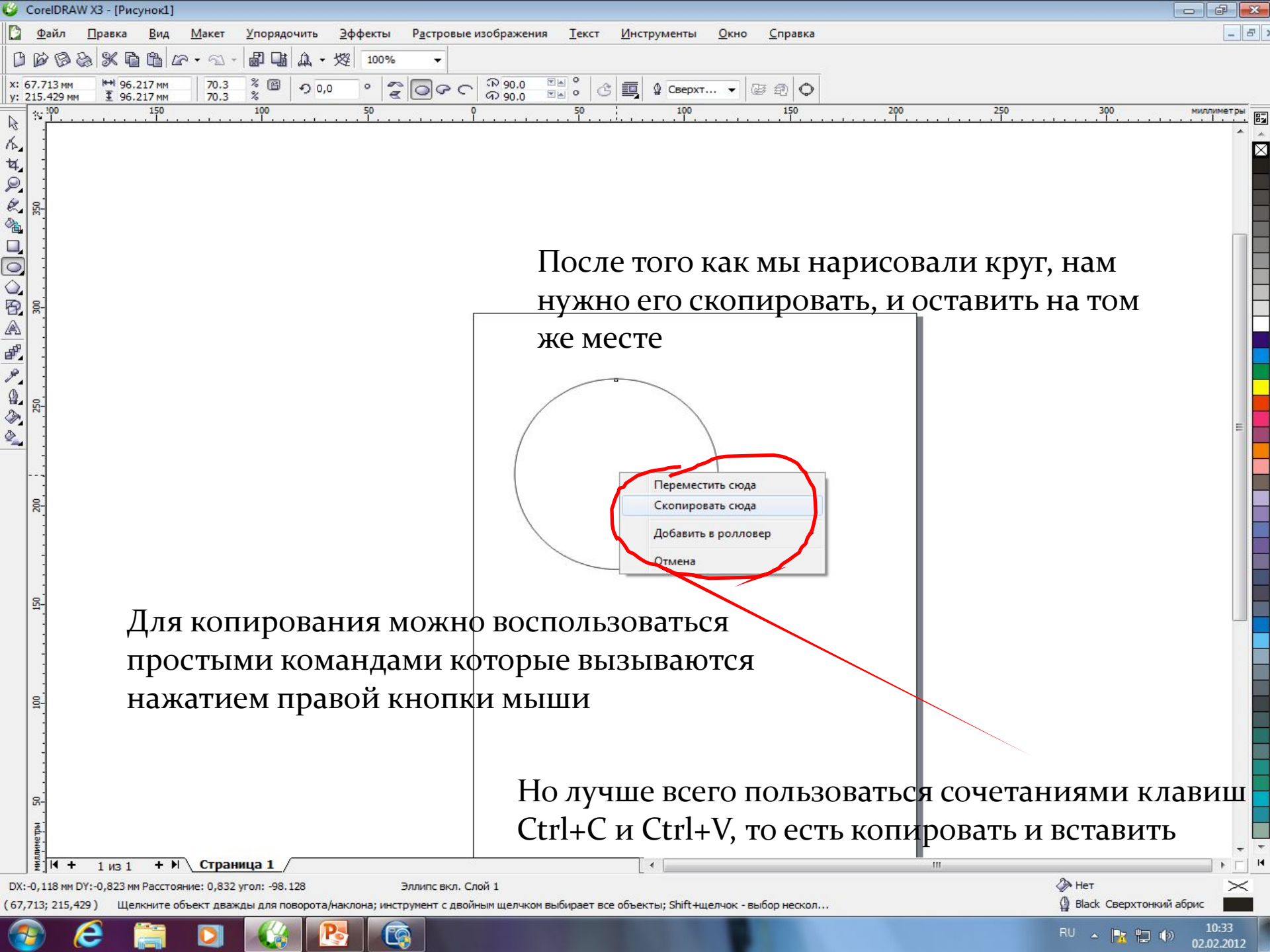
Рассмотрим
инструментарий на
примере создания
объемного мраморного
шарика.



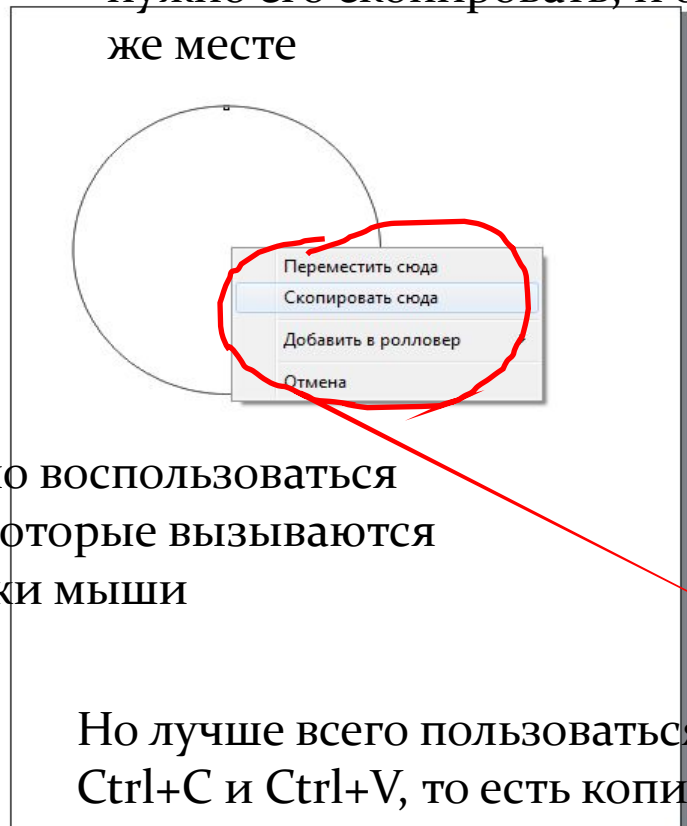
Переходим к рисованию. Для примера рисования возьмём мраморный шарик.

Для этого на панели инструментов выберем пункт рисование эллипса

После этого удерживая клавишу Ctrl нарисуем окружность. Клавишу Ctrl мы удерживаем для того, что бы нарисовать правильную окружность.

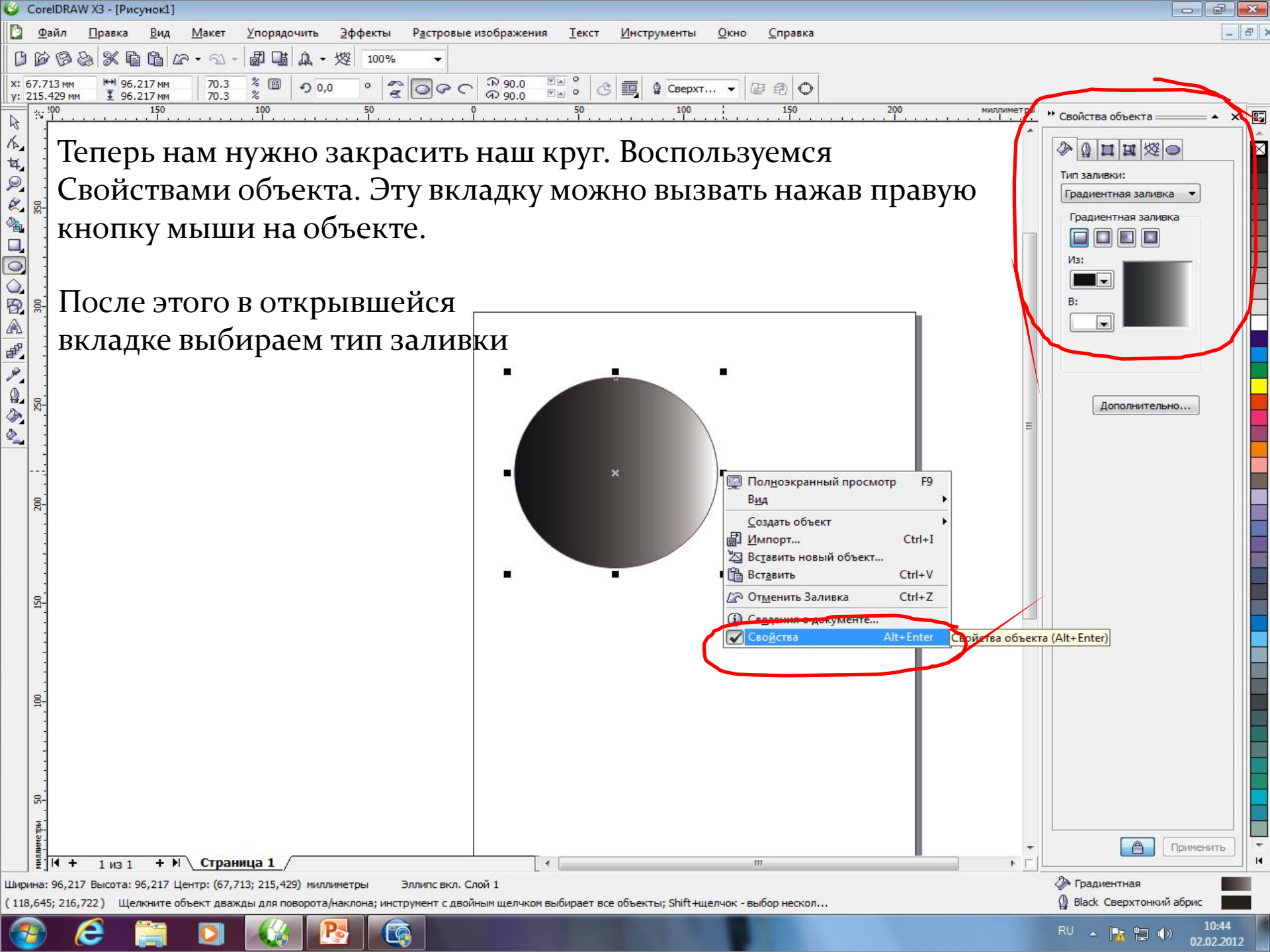


После того как мы нарисовали круг, нам нужно его скопировать, и оставить на том же месте



Для копирования можно воспользоваться простыми командами которые вызываются нажатием правой кнопки мыши

Но лучше всего пользоваться сочетаниями клавиш **Ctrl+C** и **Ctrl+V**, то есть копировать и вставить



Теперь нам нужно закрасить наш круг. Воспользуемся Свойствами объекта. Эту вкладку можно вызвать нажав правую кнопку мыши на объекте.

После этого в открывшейся вкладке выбираем тип заливки

- Полноэкранный просмотр F9
- Вид
- Создать объект
- Импорт... Ctrl+I
- Вставить новый объект...
- Вставить Ctrl+V
- Отменить Заливка Ctrl+Z
- Сведения о документе...
- Свойства Alt+Enter** Свойства объекта (Alt+Enter)

Свойства объекта

Тип заливки: Градиентная заливка

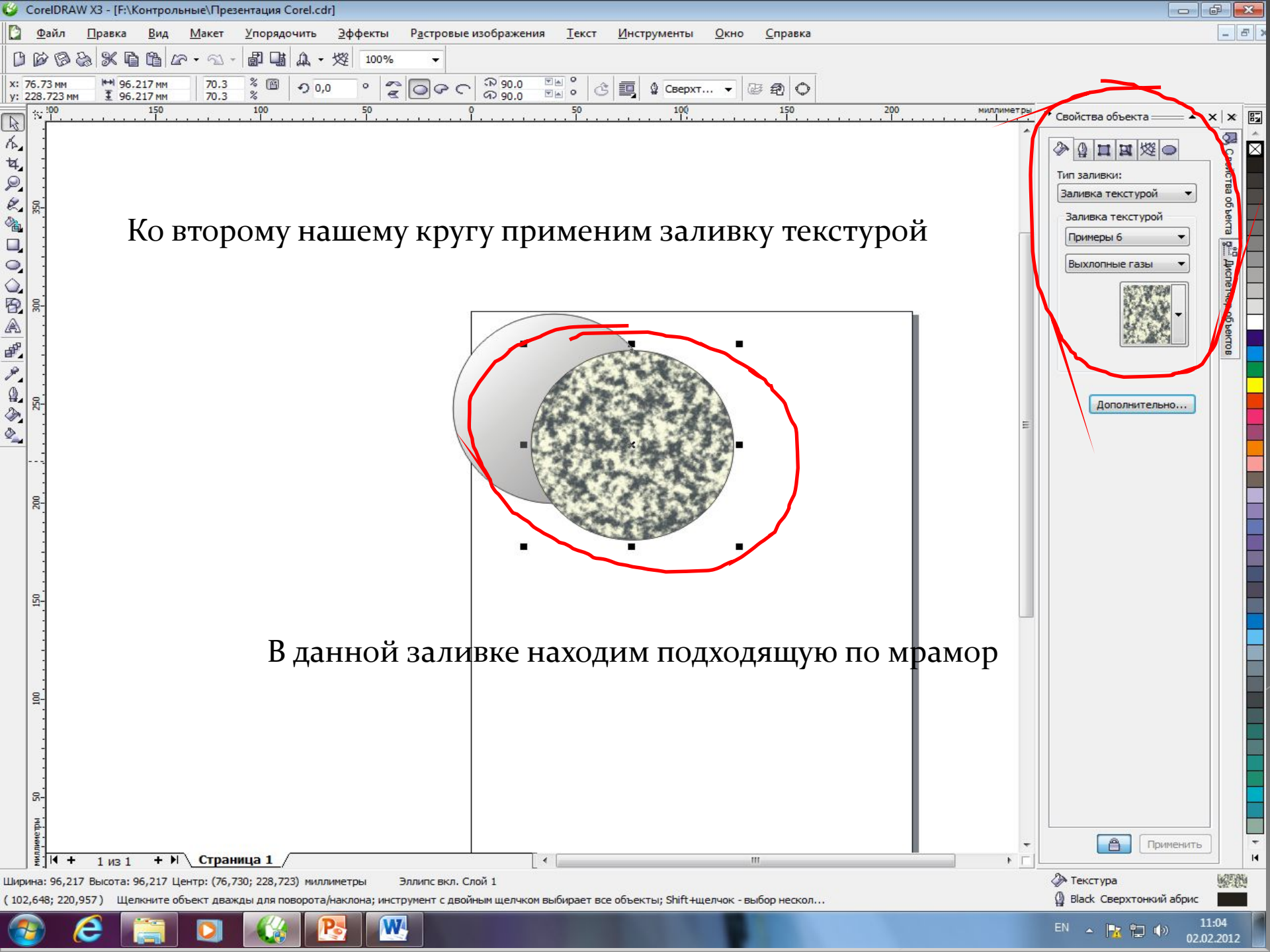
Градиентная заливка

Из: [Color Swatch]

В: [Color Swatch]

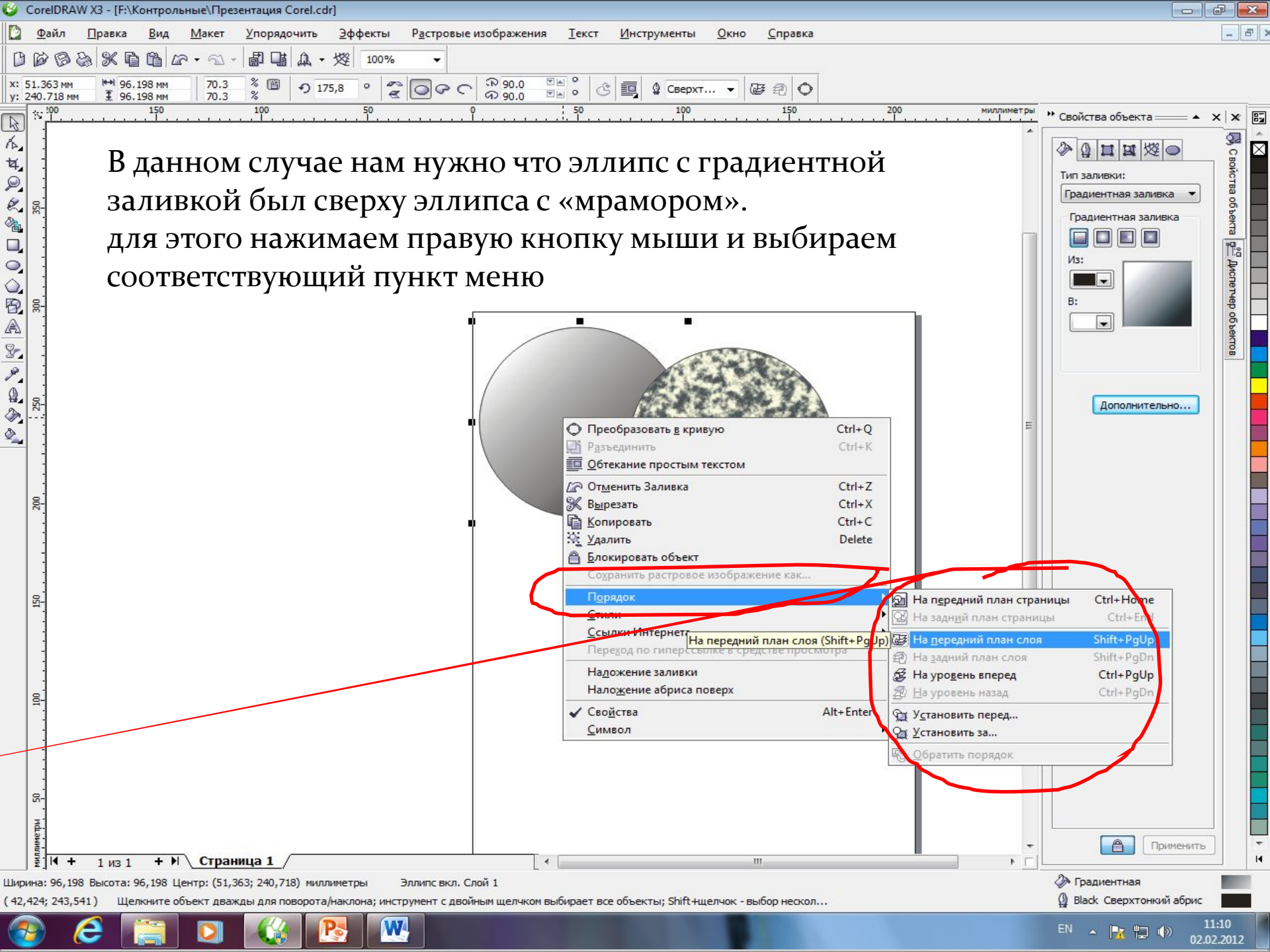
Дополнительно...

Применить



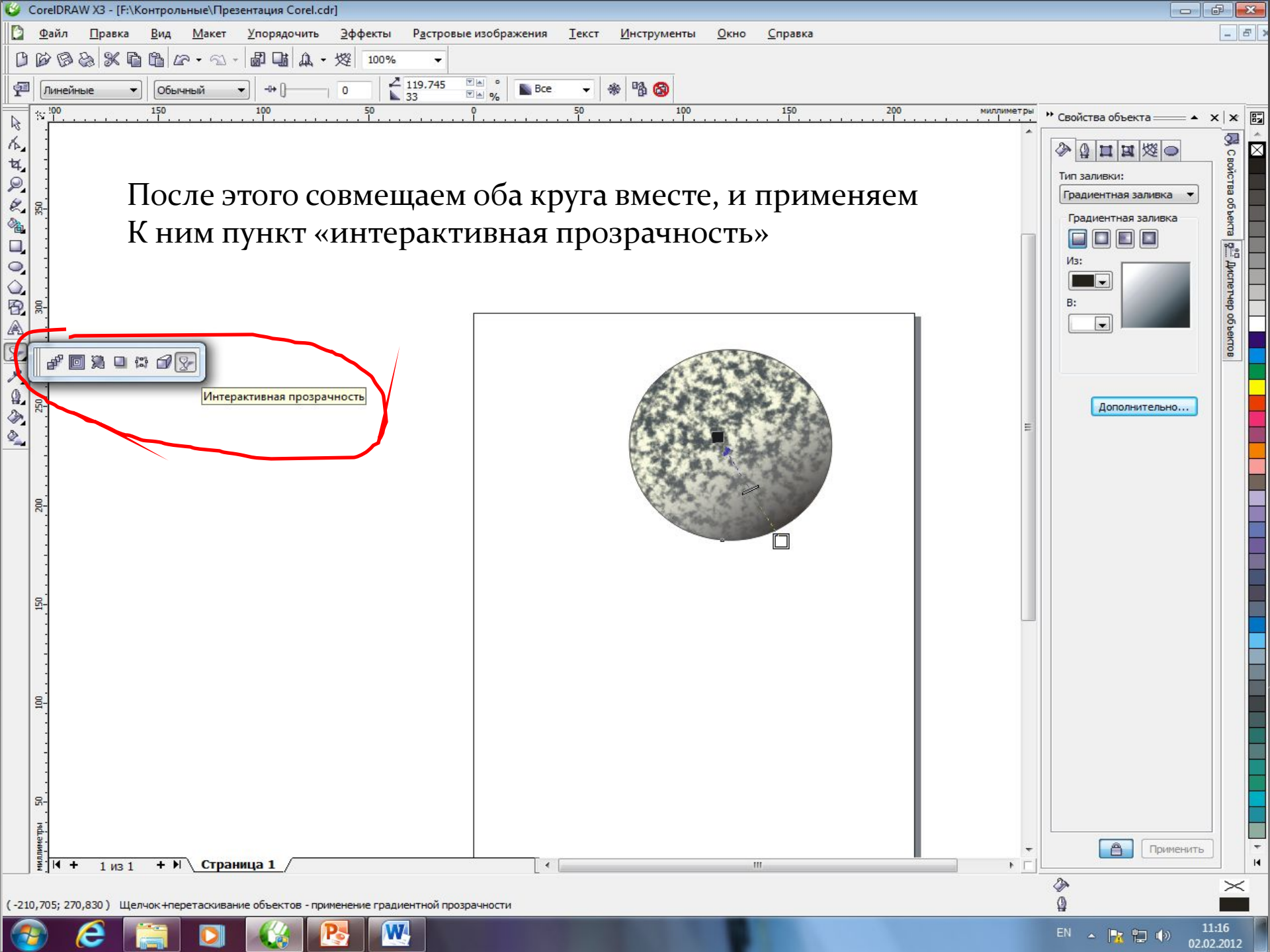
Ко второму нашему кругу применим заливку текстурой

В данной заливке находим подходящую по мрамор



В данном случае нам нужно что эллипс с градиентной заливкой был сверху эллипса с «мрамором». для этого нажимаем правую кнопку мыши и выбираем соответствующий пункт меню

- Преобразовать в кривую Ctrl+Q
 - Разъединить Ctrl+K
 - Обтекание простым текстом
 - Отменить Заливка Ctrl+Z
 - Вырезать Ctrl+X
 - Копировать Ctrl+C
 - Удалить Delete
 - Блокировать объект
 - Сохранить растровое изображение как...
 - Порядок**
 - Стили
 - Ссылки Интернет
 - Переход по гиперссылке в средстве просмотра
 - Надожение заливки
 - Наложение абриса поверх
 - ✓ Свойства Alt+Enter
 - Символ
- На передний план страницы Ctrl+Home
 - На задний план страницы Ctrl+End
 - На передний план слоя Shift+PgUp**
 - На задний план слоя Shift+PgDn
 - На уровень вперед Ctrl+PgUp
 - На уровень назад Ctrl+PgDn
 - Установить перед...
 - Установить за...
 - Обратить порядок



После этого совмещаем оба круга вместе, и применяем
К ним пункт «интерактивная прозрачность»

Интерактивная прозрачность

Свойства объекта

Тип заливки: Градиентная заливка

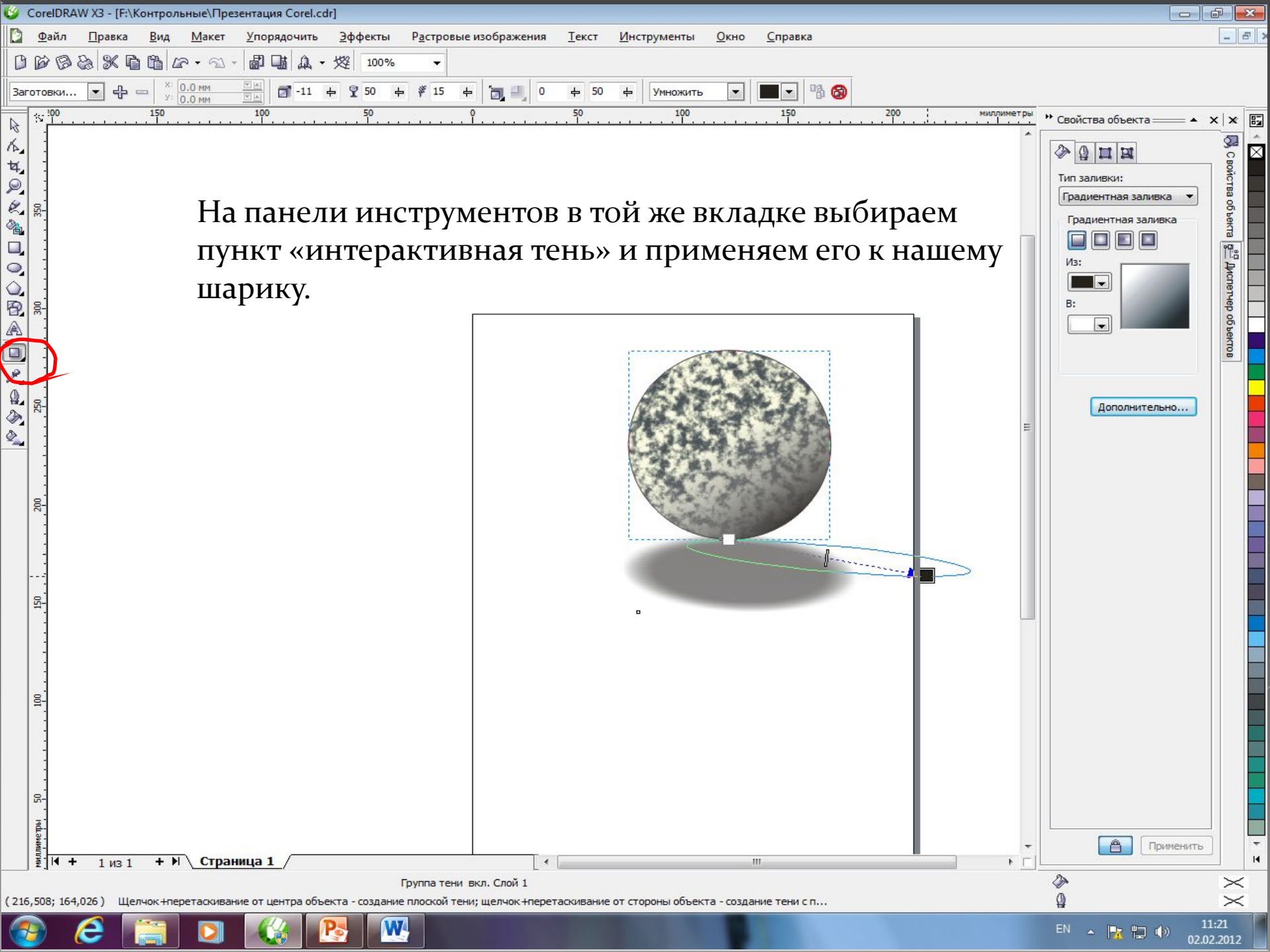
Градиентная заливка

Из: [Color swatch]

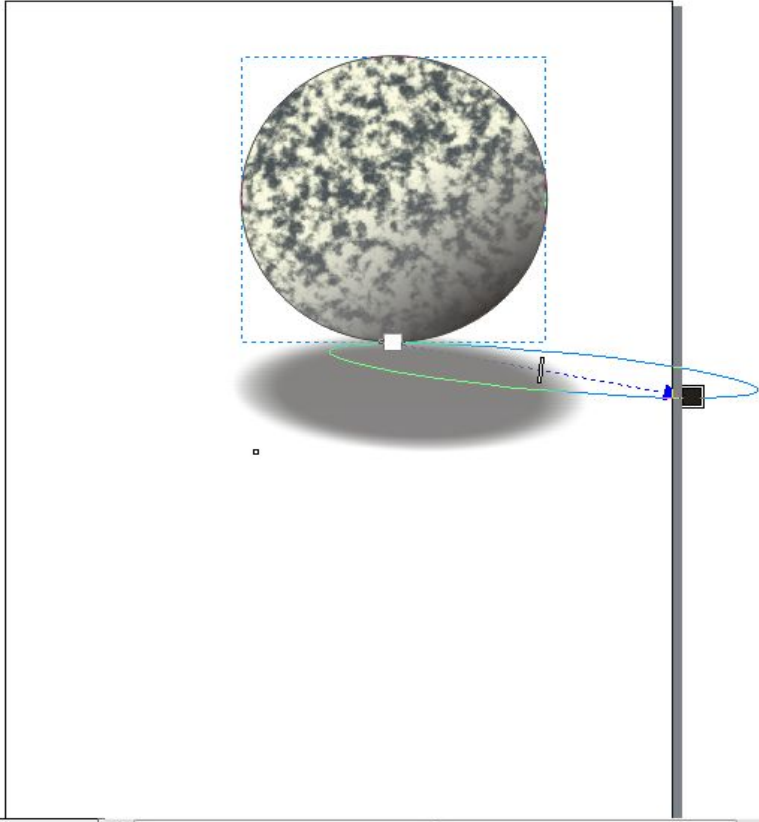
В: [Color swatch]

Дополнительно...

Применить



На панели инструментов в той же вкладке выбираем пункт «интерактивная тень» и применяем его к нашему шару.



Свойства объекта

Тип заливки:
Градиентная заливка

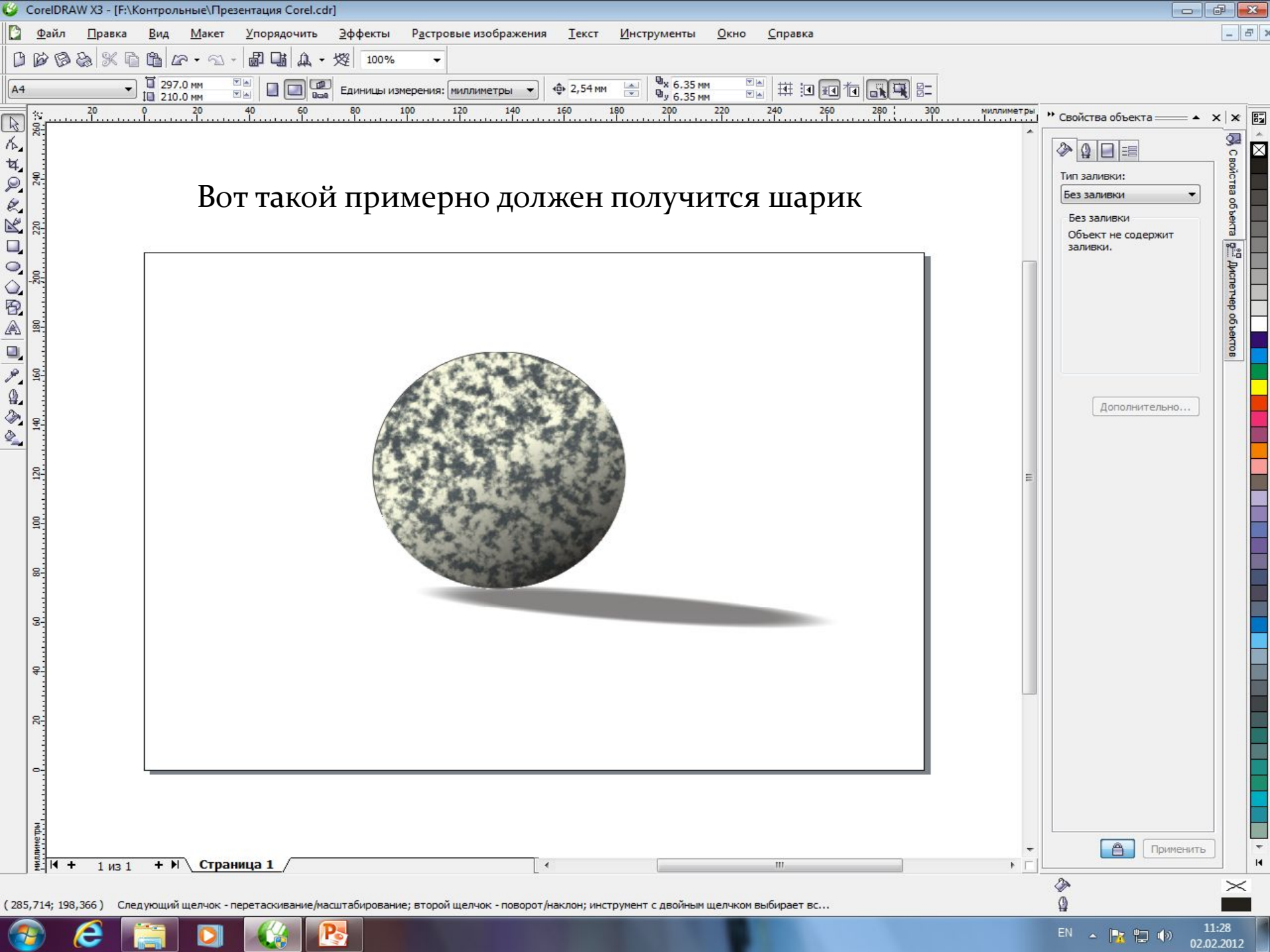
Градиентная заливка

Из:
В:

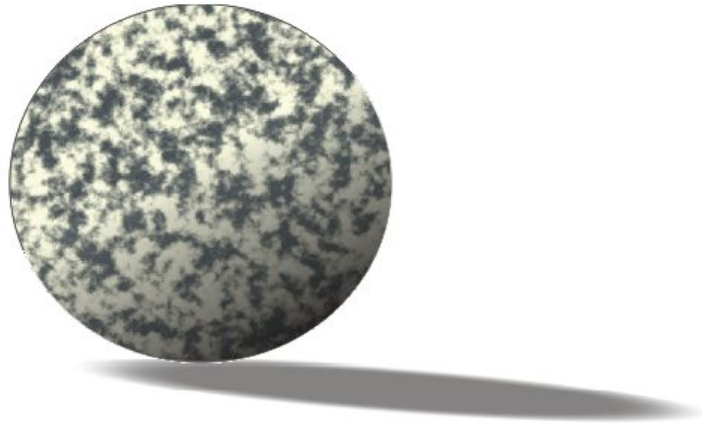
Дополнительно...

Применить

(216,508; 164,026) Щелчок+перетаскивание от центра объекта - создание плоской тени; щелчок+перетаскивание от стороны объекта - создание тени с п...



Вот такой примерно должен получится шарик



Тип заливки:
Без заливки

Без заливки
Объект не содержит заливки.

Дополнительно...

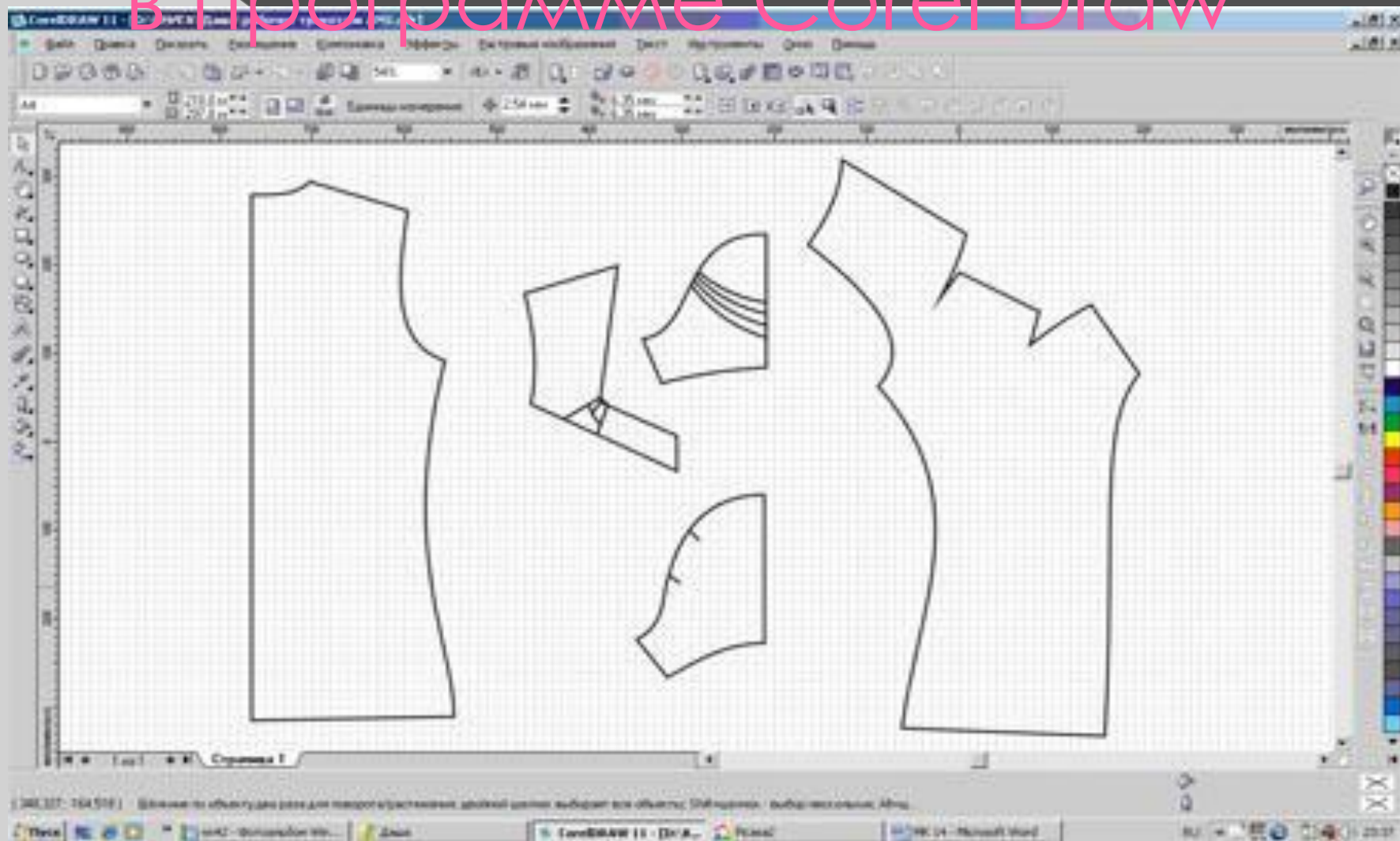
Применить

Однако применение графических программ не уменьшает требований к квалификации художника-конструктора одежды, который должен:

- иметь четкие знания о способах формообразования, о конструктивных средствах решения различных покроев одежды, а также о влиянии свойств текстильных материалов на форму и конструкцию изделия;
- знать размерную характеристику фигуры человека и особенности перехода от размеров фигуры к размерам одежды;
- уметь рассчитывать и строить базовую конструкцию плечевой и поясной одежды, применять приемы конструктивного моделирования для модификации базовой конструкции любой модели;
- владеть знаниями и навыками изготовления лекал деталей и выполнения градации лекал по размерам и ростам модели различной сложности покроя

- Используя графические программы, таких как Corel Draw, конструктор может начертить эскизы фасонов одежды, технический рисунок модели, построение и градацию лекал одежды, делать раскладку лекал на полотне для экономичного раскроя. Так же можно создать архив определенных видов и форм деталей и стилей изделия.

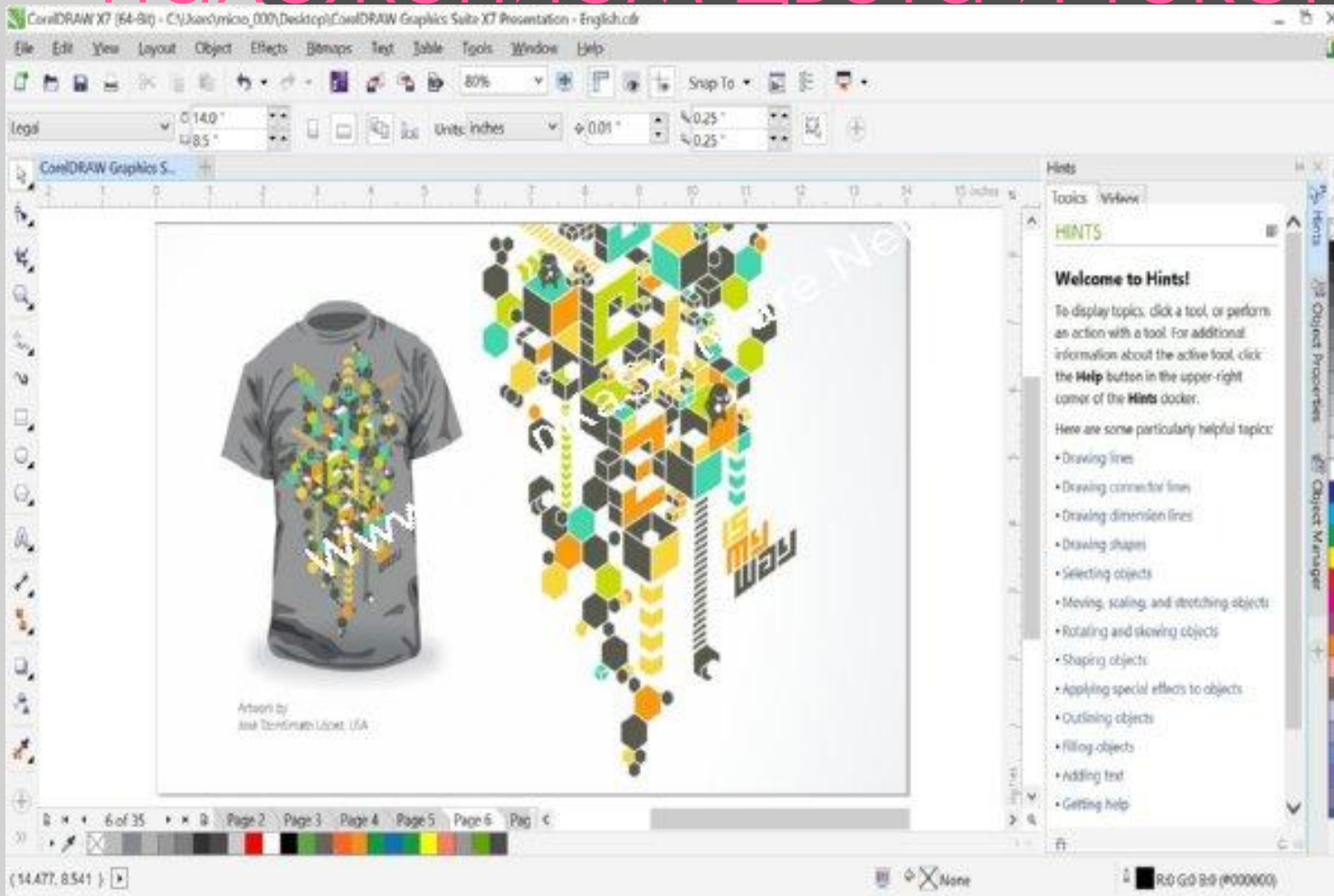
Построение лекал одежды в программе Corel Draw



Эскиз моделей



Технический рисунок с наложением цвета и текстуры



Построение драпировки в программе Corel Draw

В результате изучения литературы и практической деятельности стало возможным сделать следующие выводы:

- • Векторные редакторы применяются в том случае, когда основным требованием к изображению является высокая точность формы (чертежи, схемы, логотипы компаний и т.д.). Однако, если задачей является точная передача цвета, лучше воспользоваться редакторами растровой графики (рисунки, фотографии), несмотря на то, что в большинстве векторных редакторов предусмотрены средства для работы с растровой графикой.
- • Все графические редакторы векторной графики работают с одними и теми же объектами, основаны на одних и тех же принципах, имеют схожие инструменты.
- • Основным объектом векторной графики является контур. Из элементарных объектов создают более сложные. Каждый объект векторной графики обладает свойствами. Основными их свойствами являются обводка и заливка. Параметры, описывающие эти свойства, определяют толщину, цвет и форму линий, образующих контур, а также цвет и текстуру внутренней области контура.