

# МОДЕЛИРОВАНИЕ ФАРТУКА



- **Редактор CorelDraw предназначен** для работы с векторными изображениями, для рисования, создания графиков.

Corel - имя компании, которая разработала этот графический редактор, а DRAW с английского – чертеж. Это редактор векторной графики.

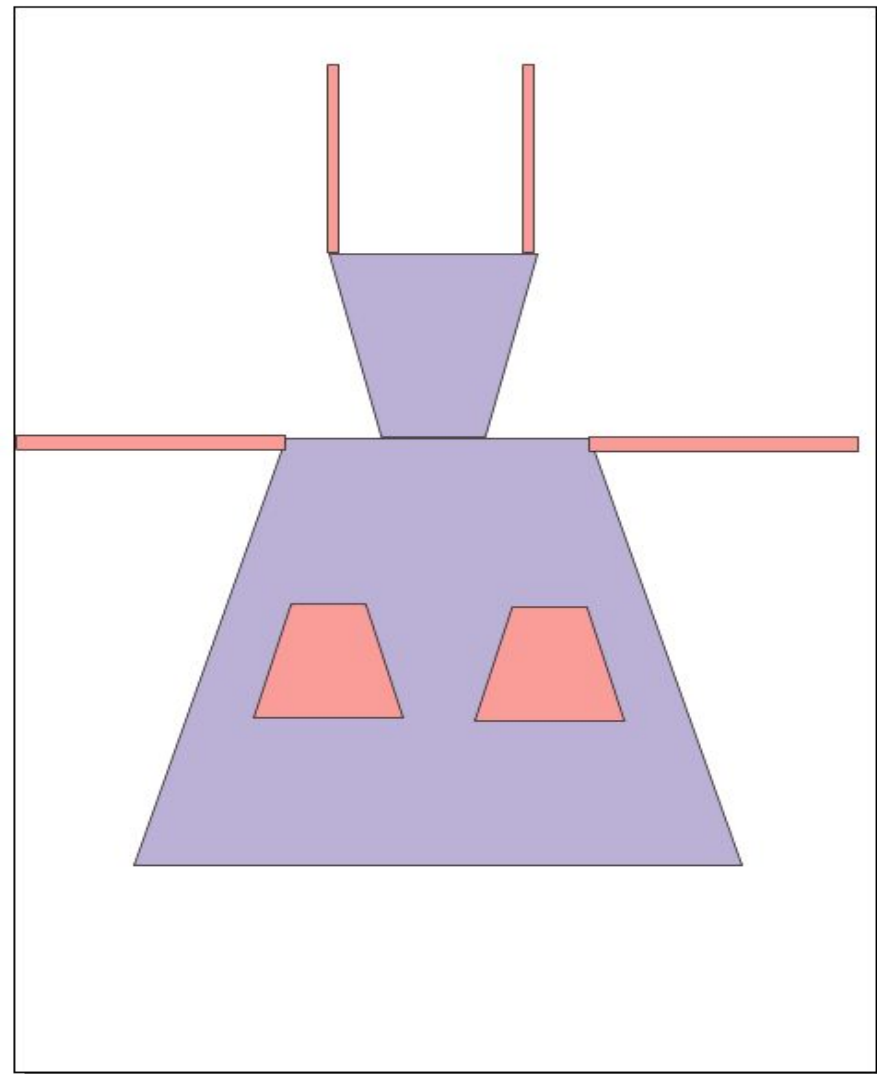
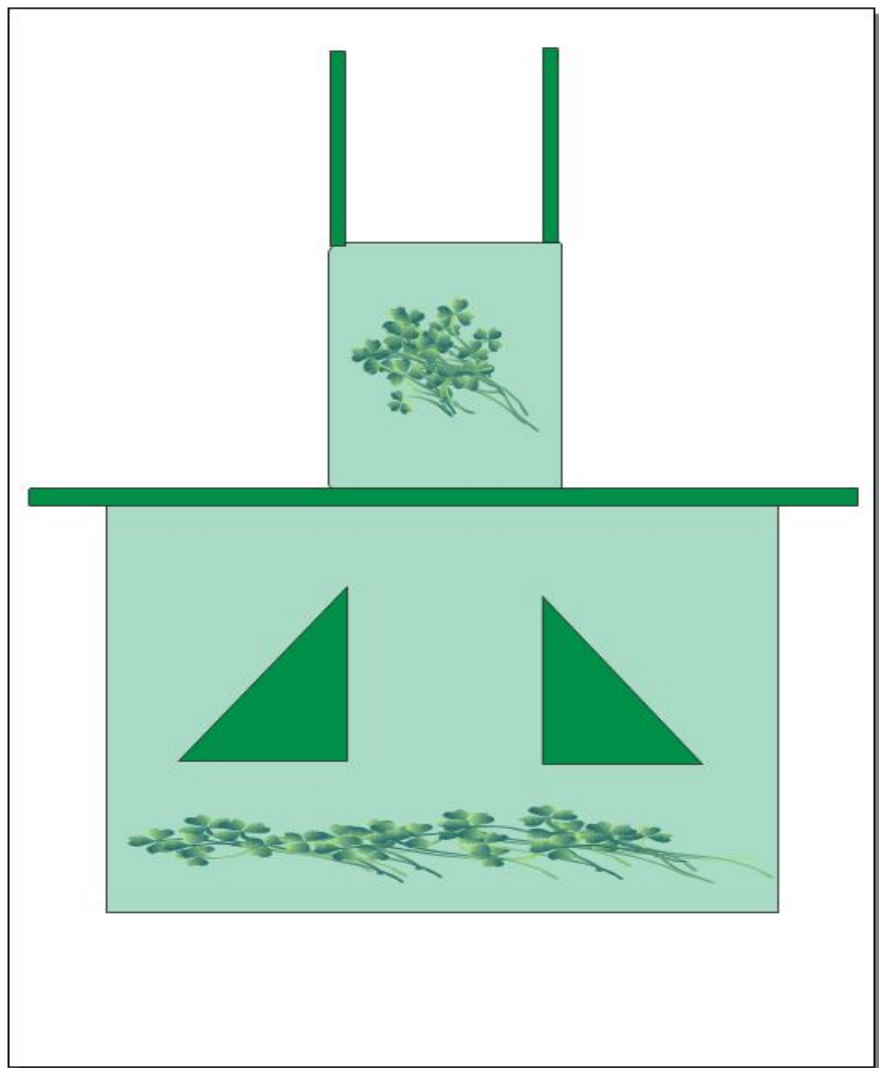
**Векторная графика используется** для создания изображений, чертежей.

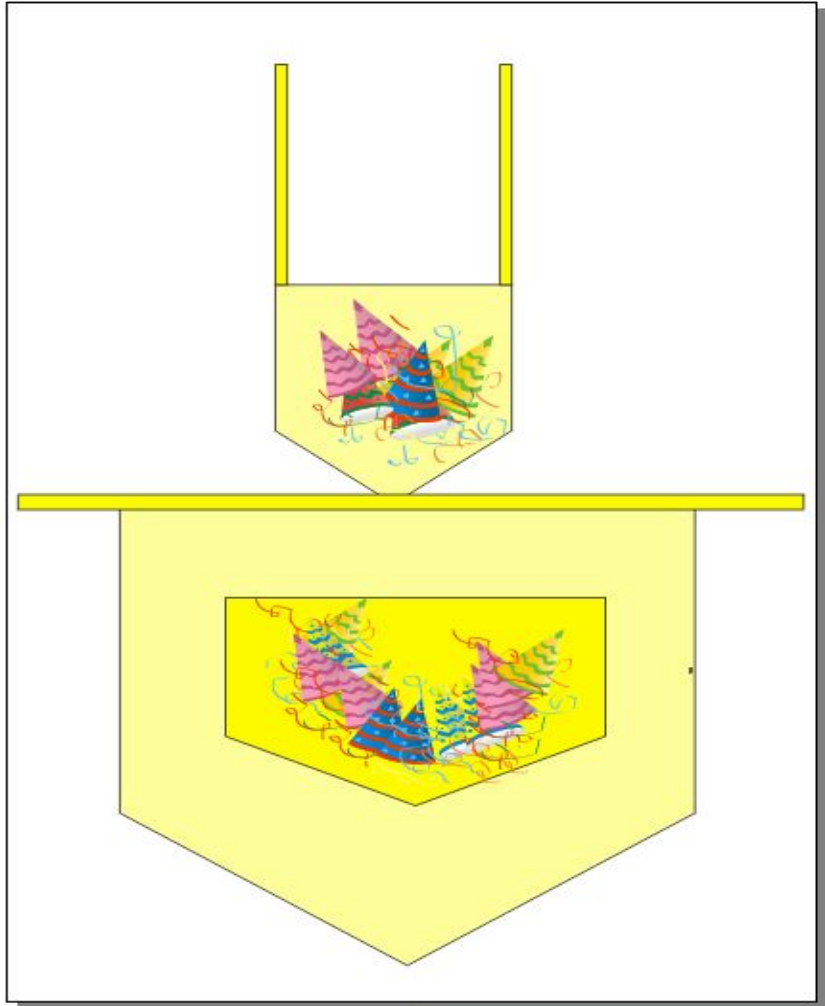
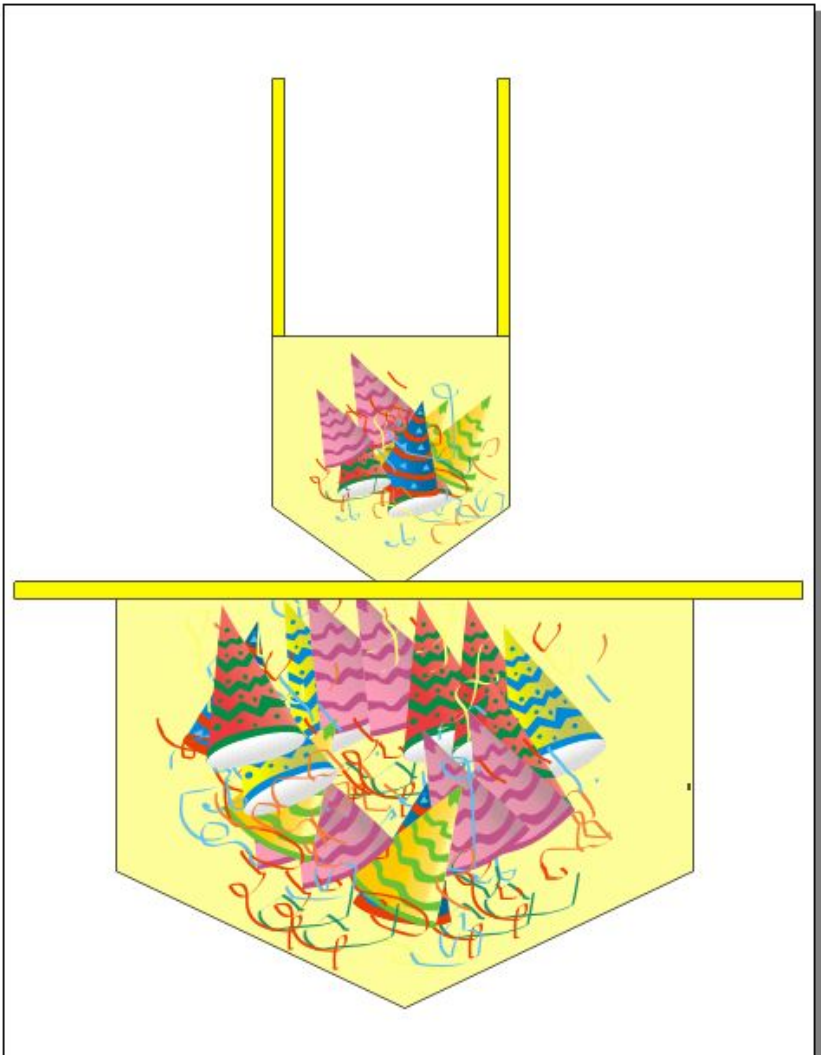
- **Векторное изображение** состоит из объектов - геометрических форм, составленных из прямых, дуг, окружностей и кривых Безье. Таким образом, появляется возможность хранить не все точки изображения, а координаты узлов и их свойства (цвет, форма, стиль и т.д.)

Векторные изображения не теряют четкость при приближении и увеличении.

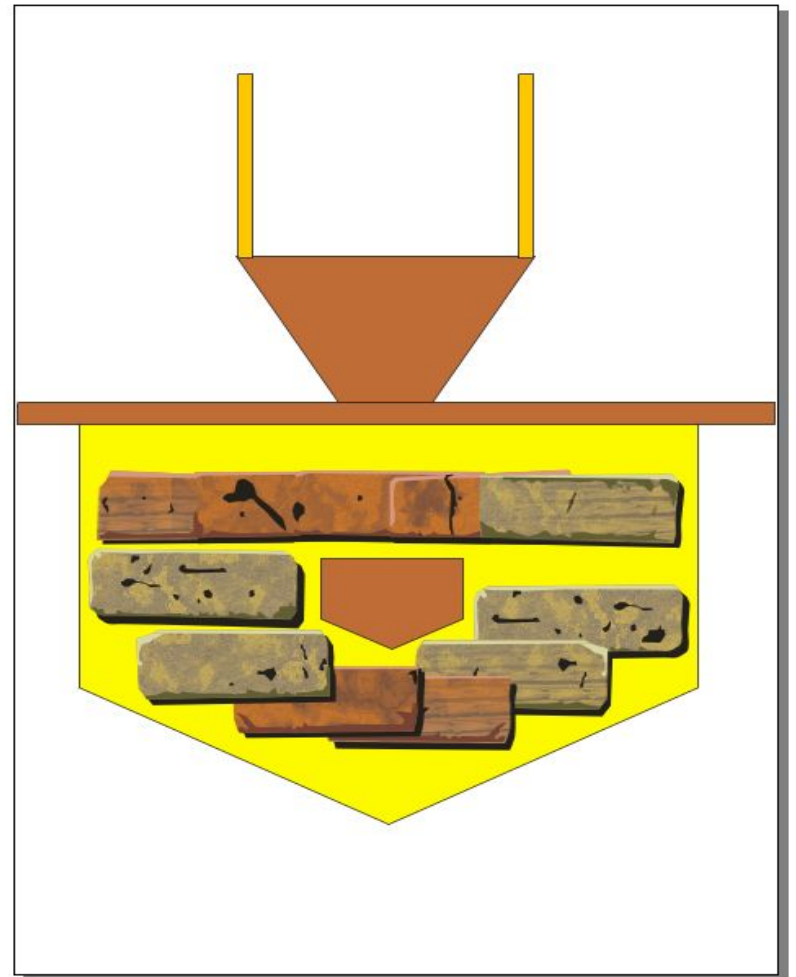
- **Векторный вид графики используют** в полиграфии, рекламе.

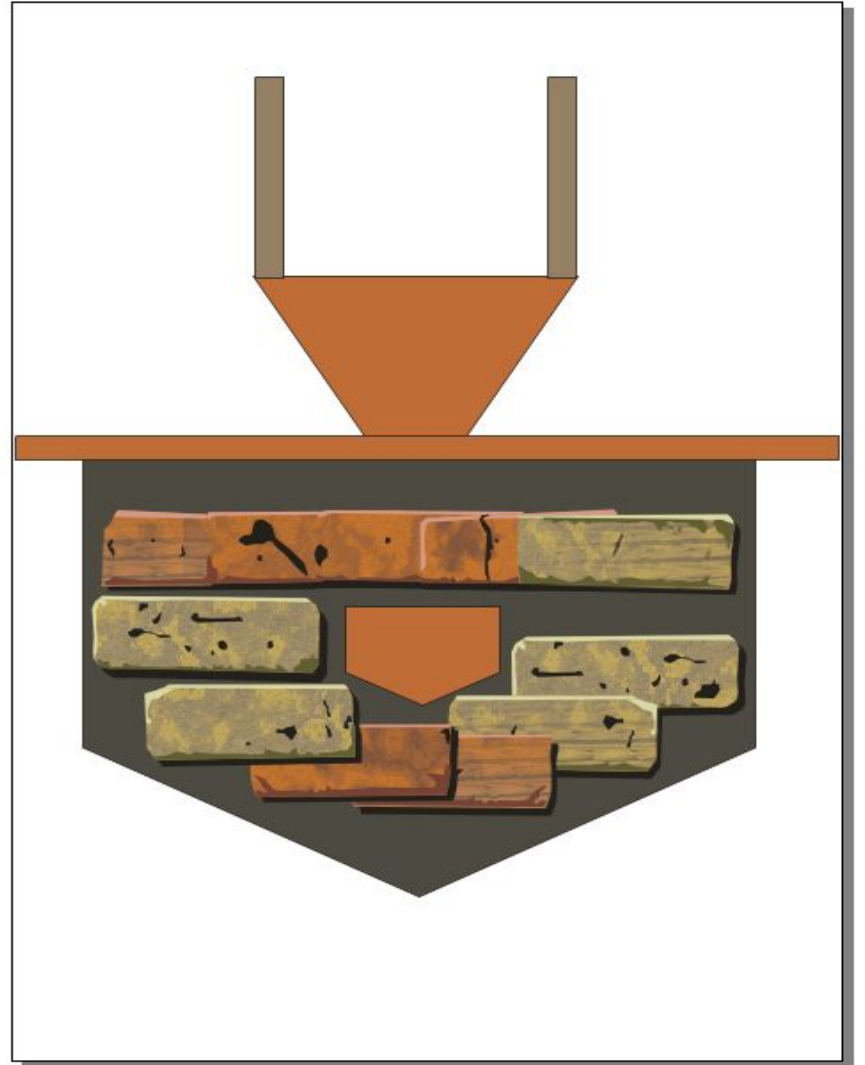
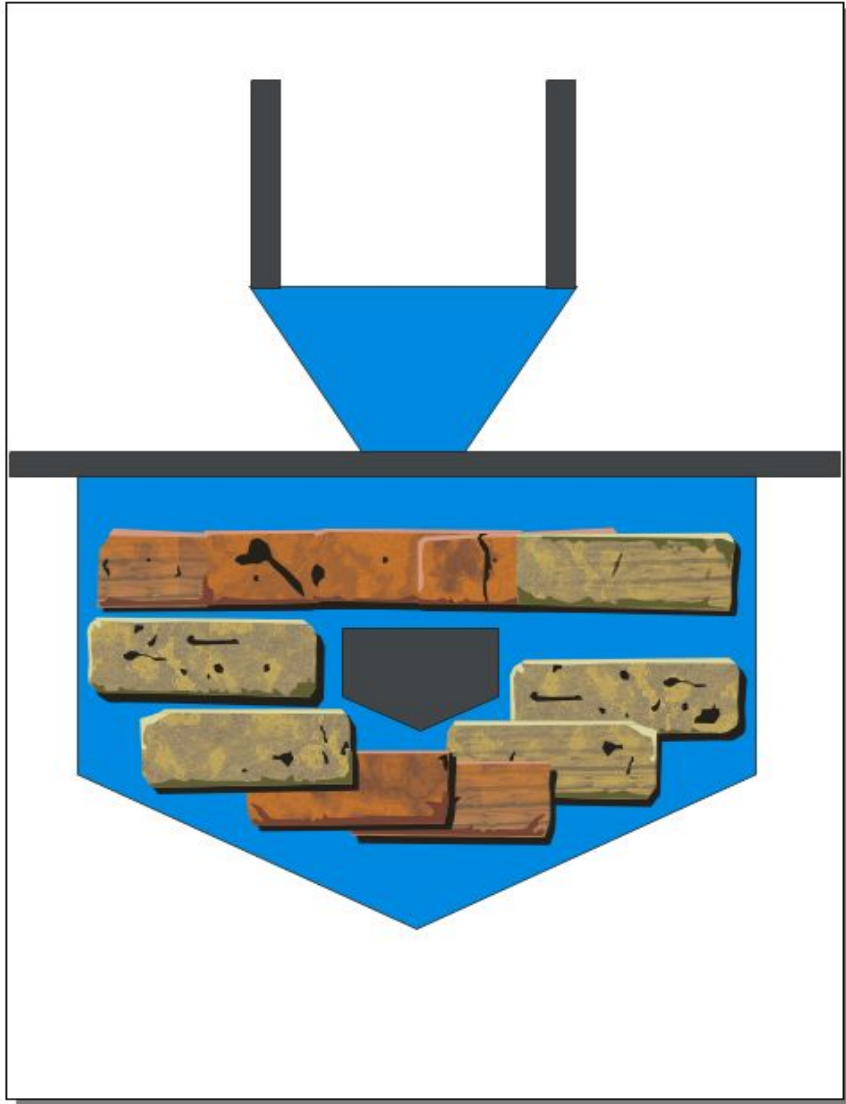
# МОДЕЛИРОВАНИЕ ФАРТУКА, выполненное в программе Corel Draw.

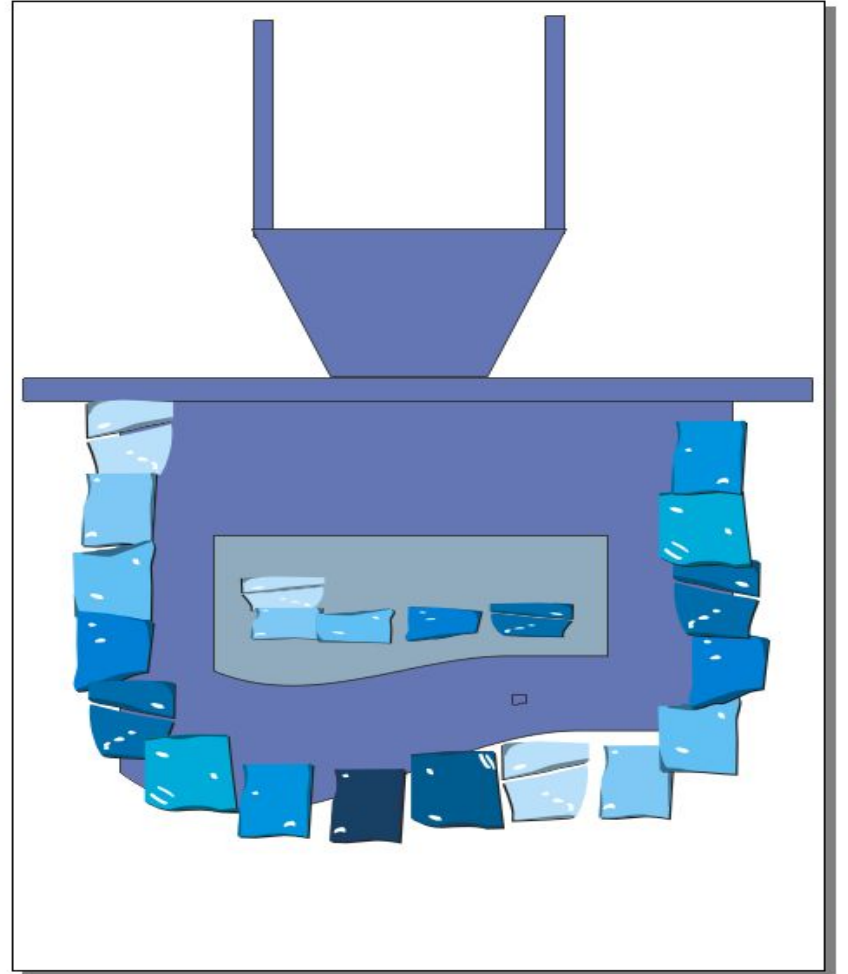
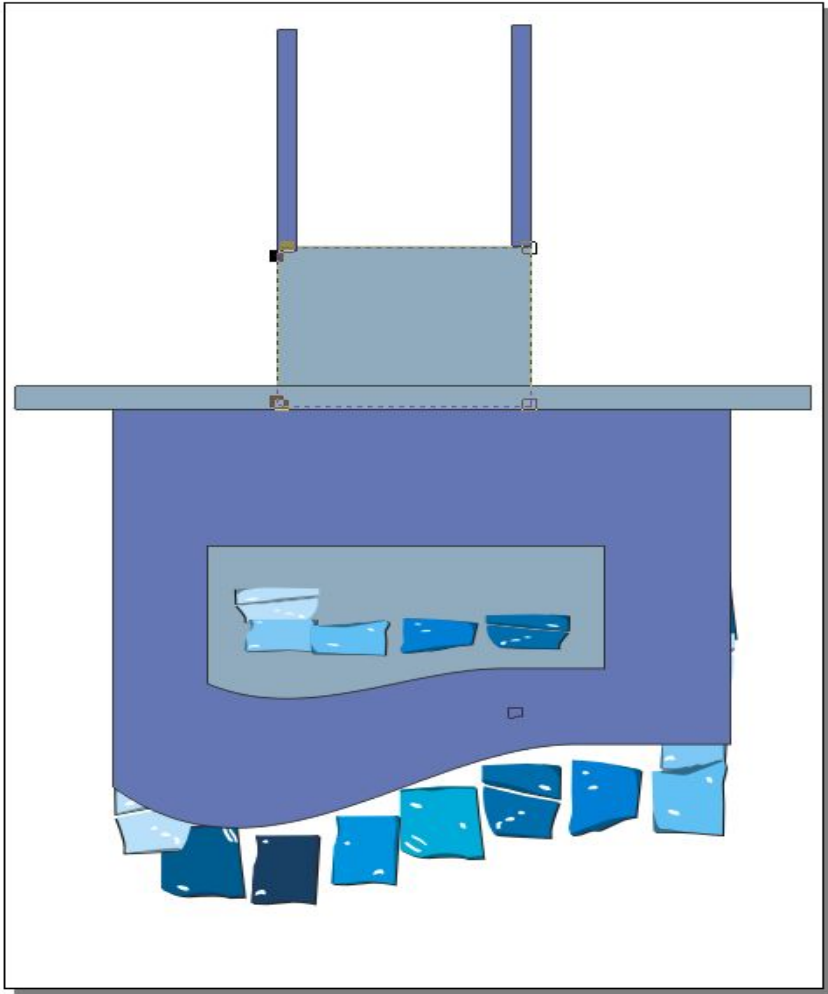






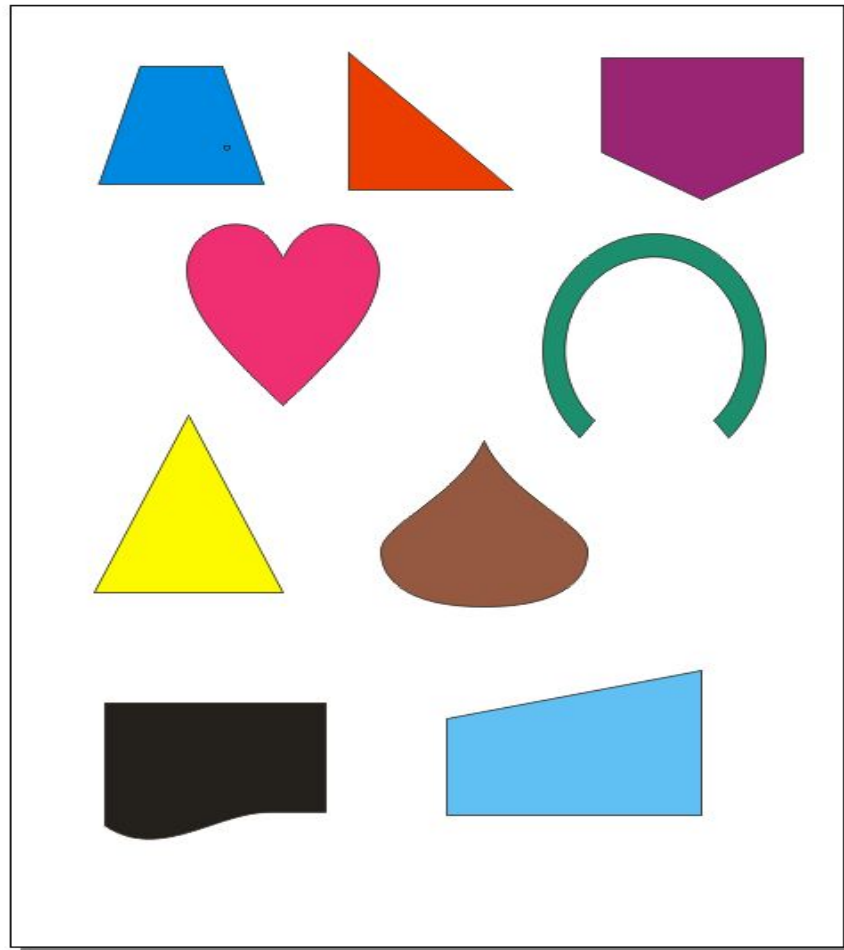
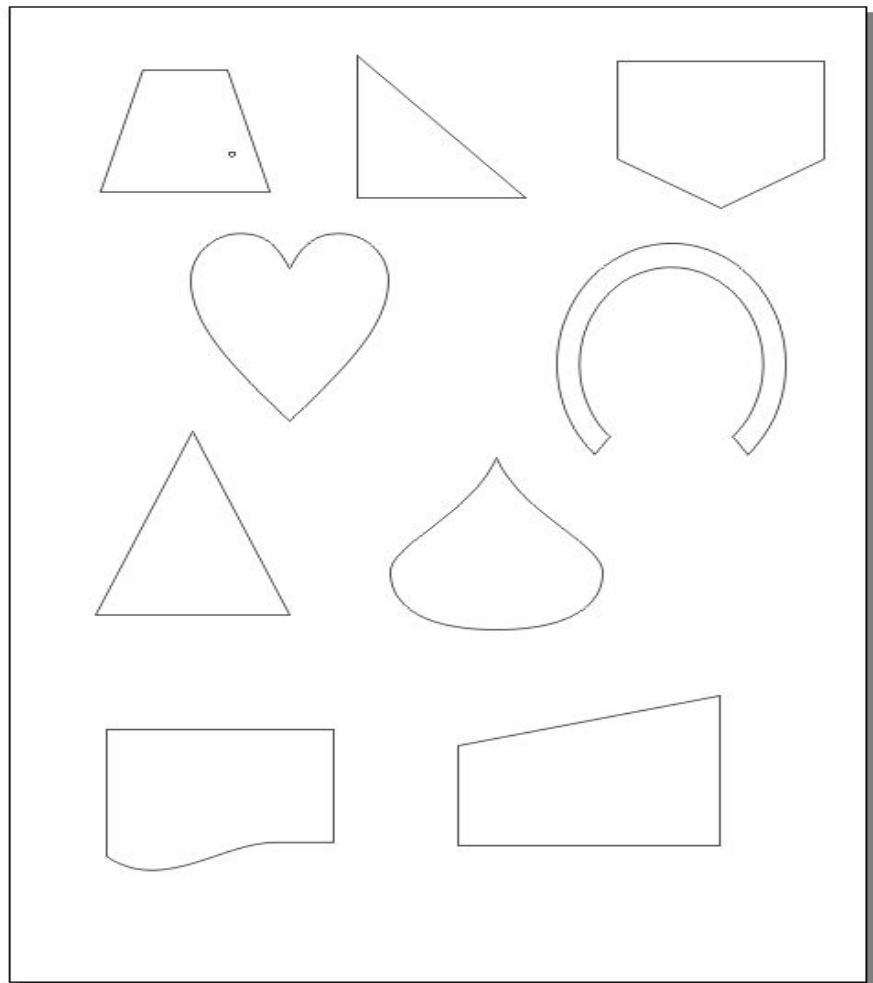




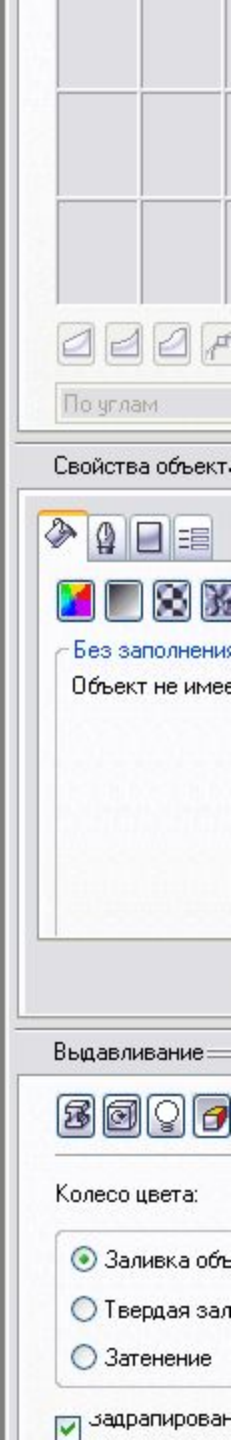




Для моделирования фартука используем готовые фигуры.



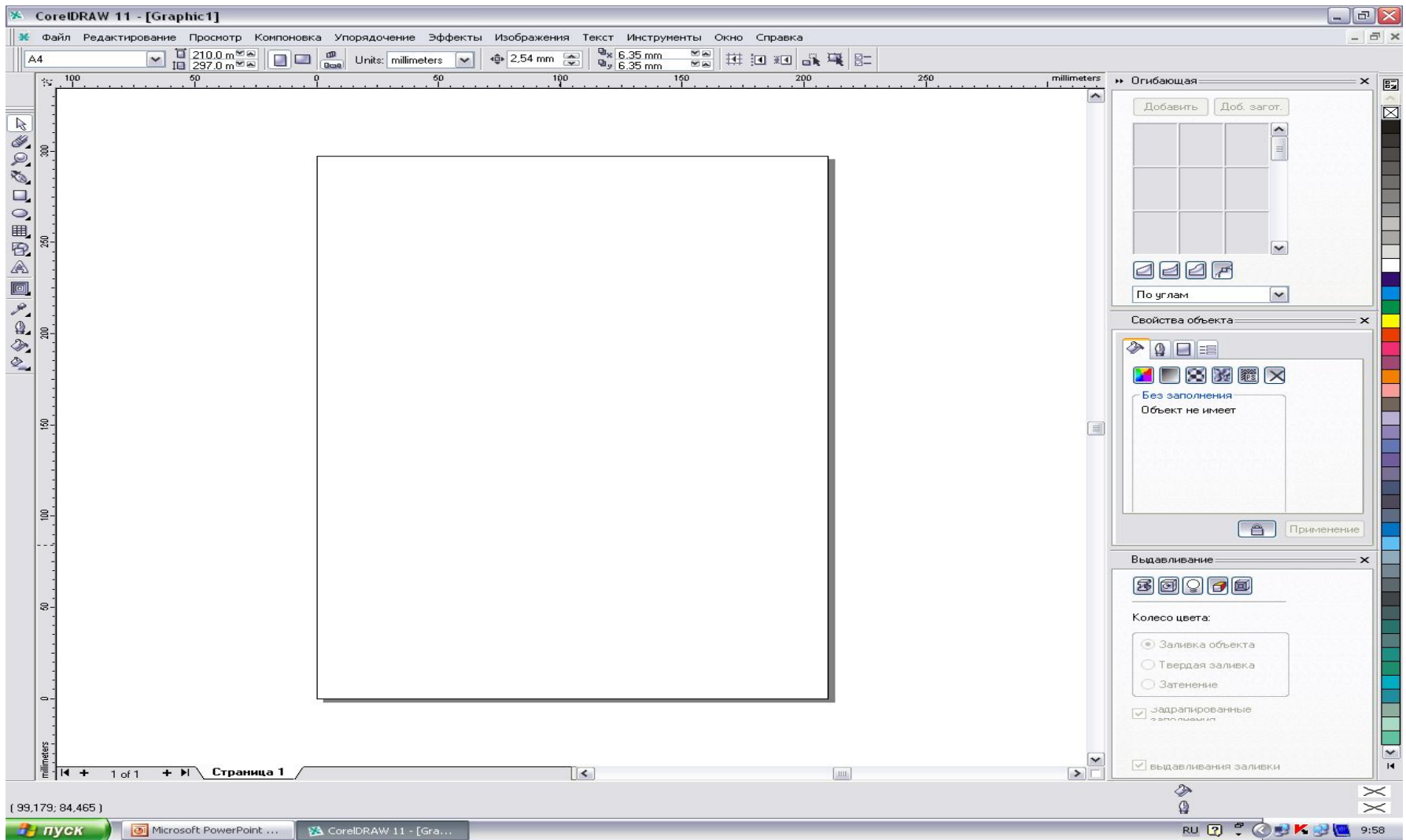
# Начинаем работу.

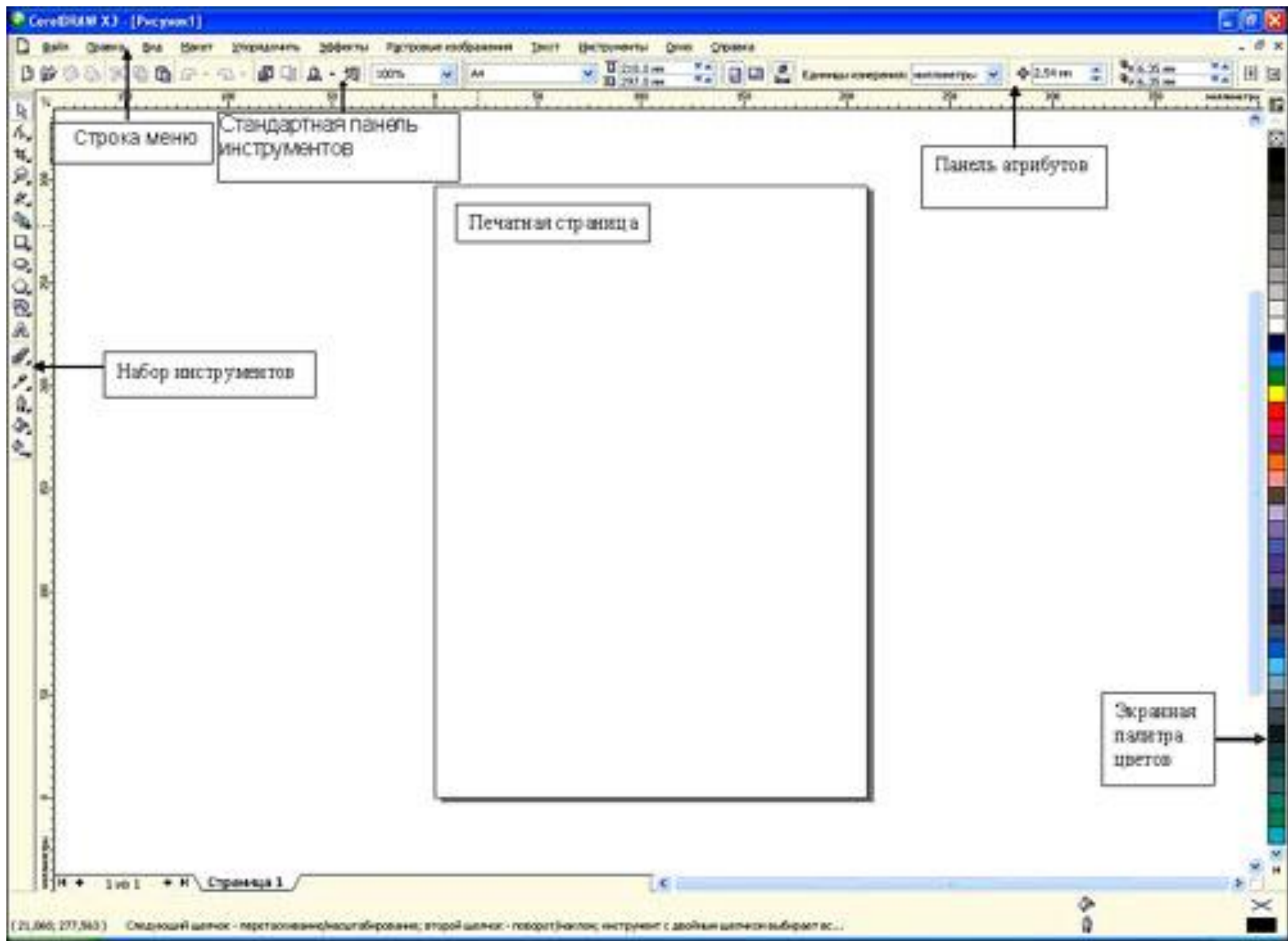


Нажимаем левой кнопкой мыши

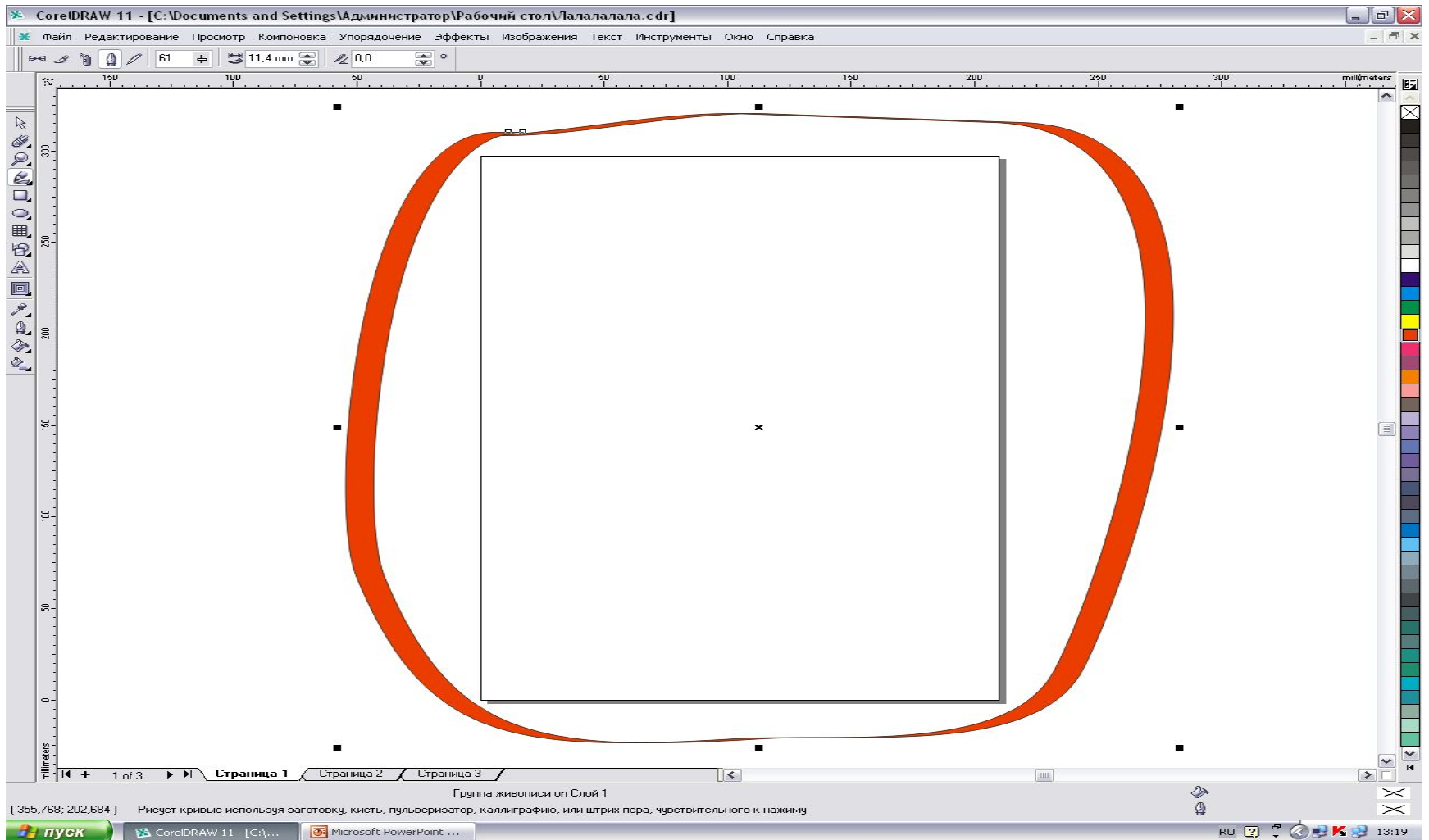


# Окно программы

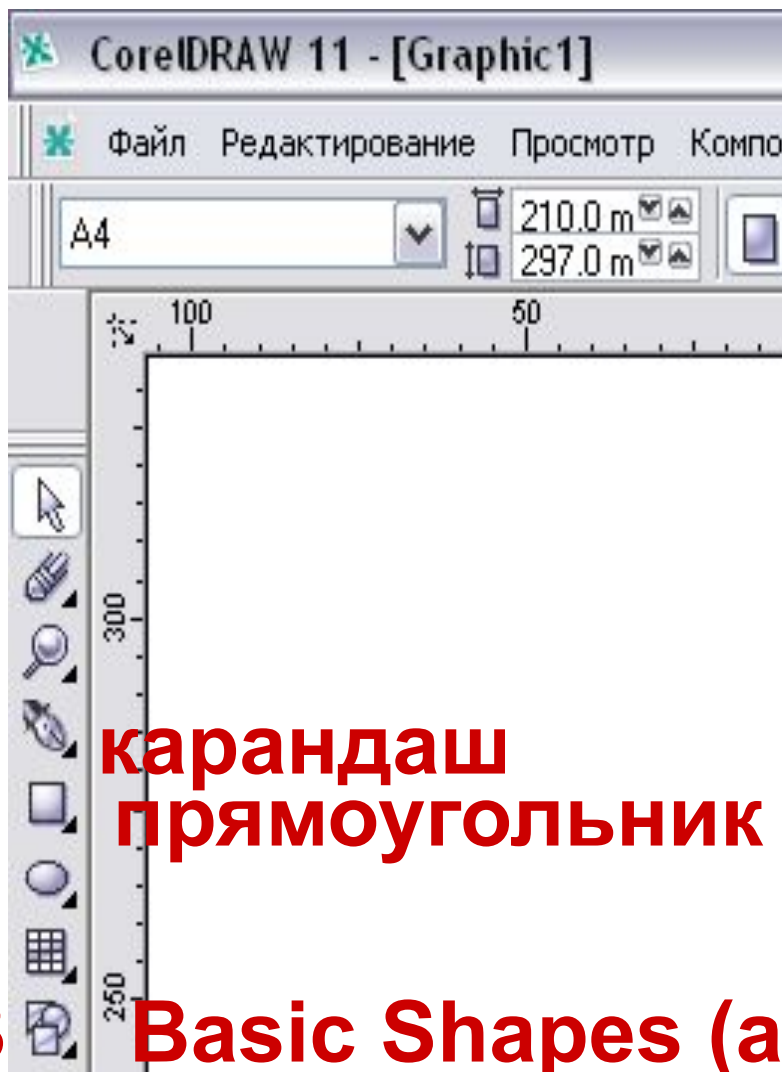




Изображение выполняется только внутри  
<Рабочего листа>.



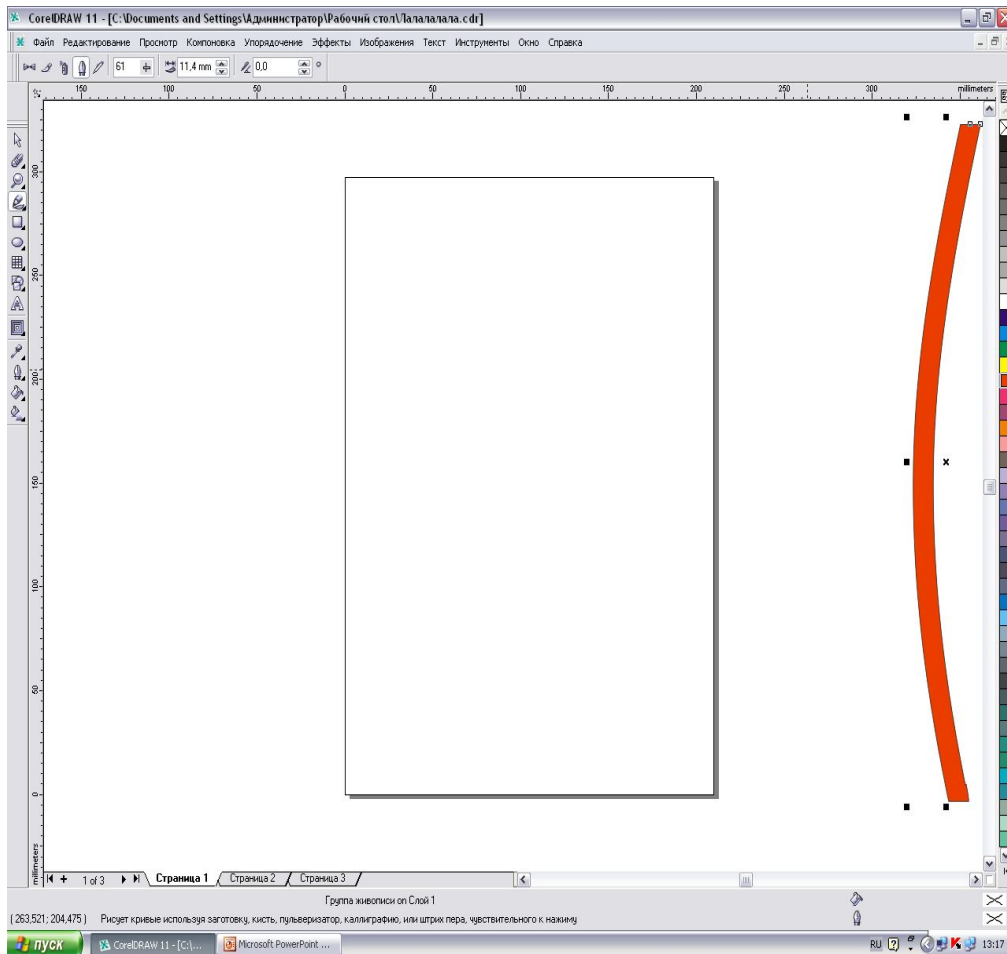
# Инструменты для работы



Найдите на <Панели инструментов> указанные на слайде инструменты.

Активируется инструмент при нажатии на него левой клавишей мыши.

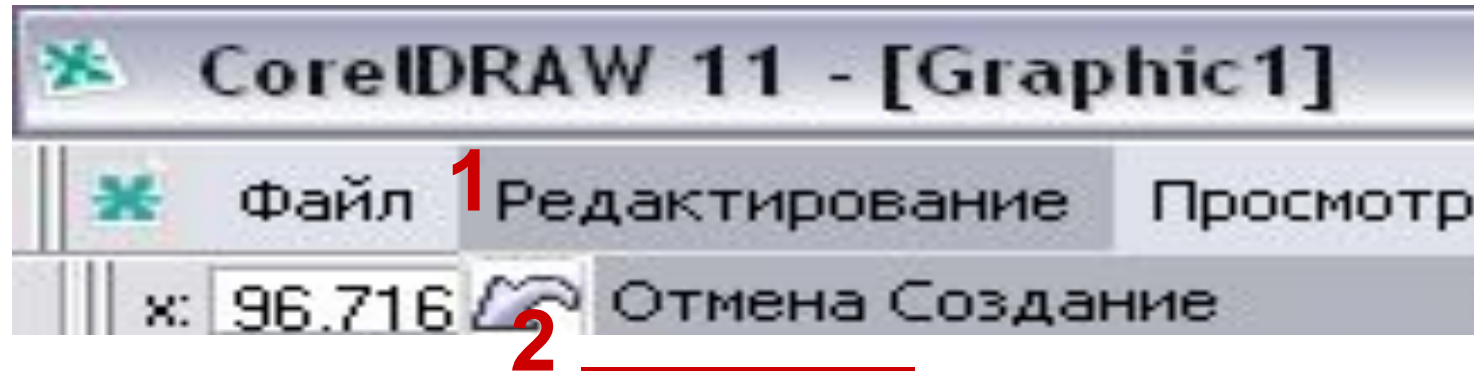
# Панель цветовой палитры (однородная заливка)



Вдоль правой  
границы  
<Рабочего окна>  
расположена  
экранная палитра  
цветов, которая  
применяется для  
выбора цвета  
заливки.



# Отмена действий в программе при ошибке.



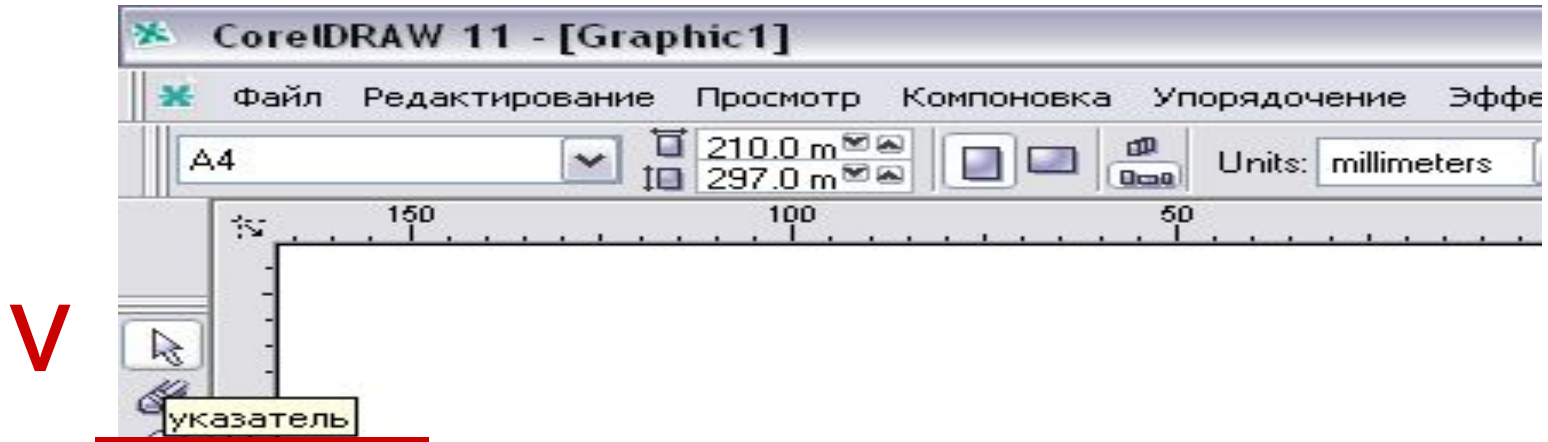
Отмена последнего действия производится при помощи команды в Главном меню:

**1** «**Редактирование**» (левая кнопка мыши).

Первая команда в открывшемся списке

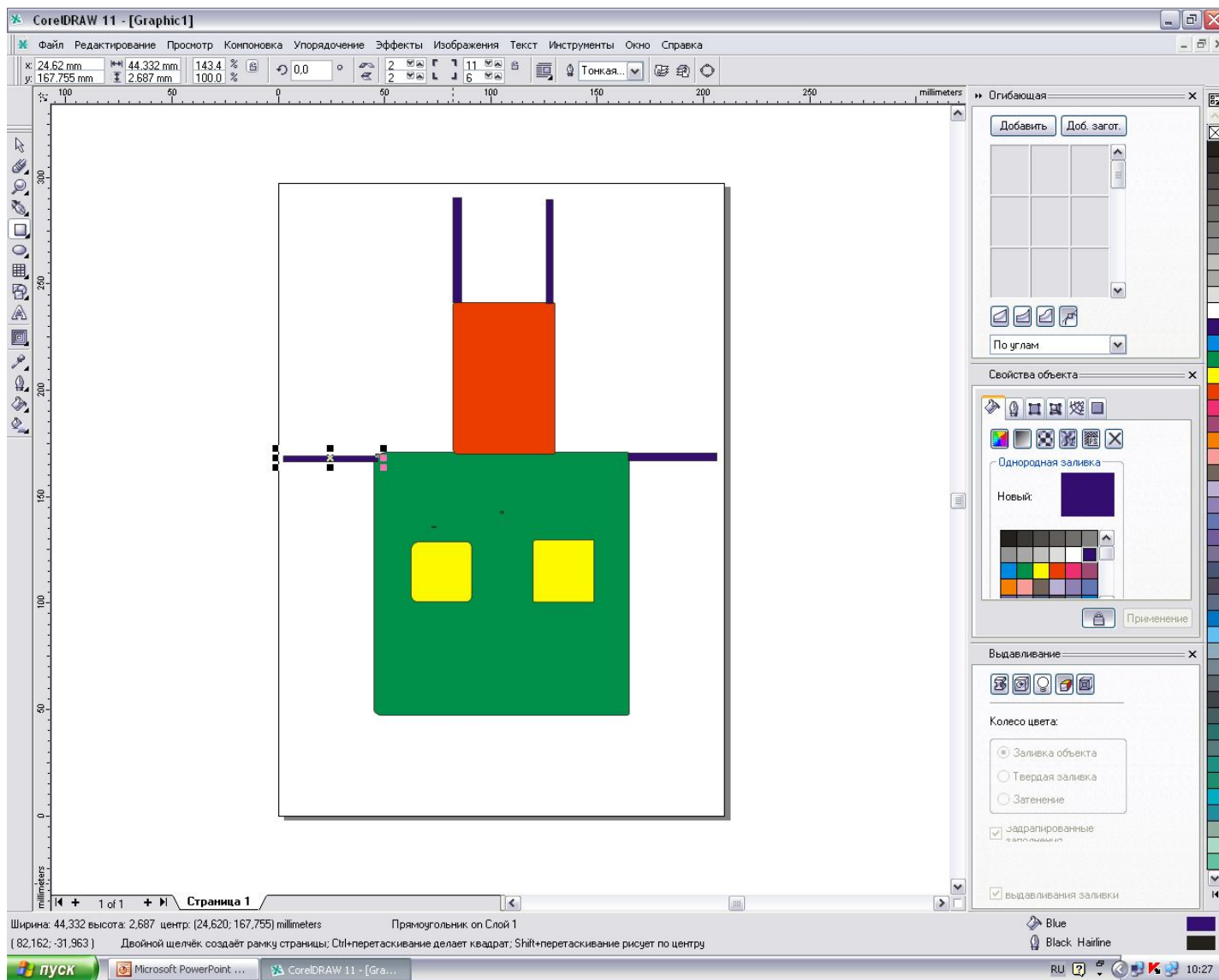
**2** «**Отмена** Создание» нажимается левой кнопкой мыши.

После чего последнее выполненное действие удаляется.

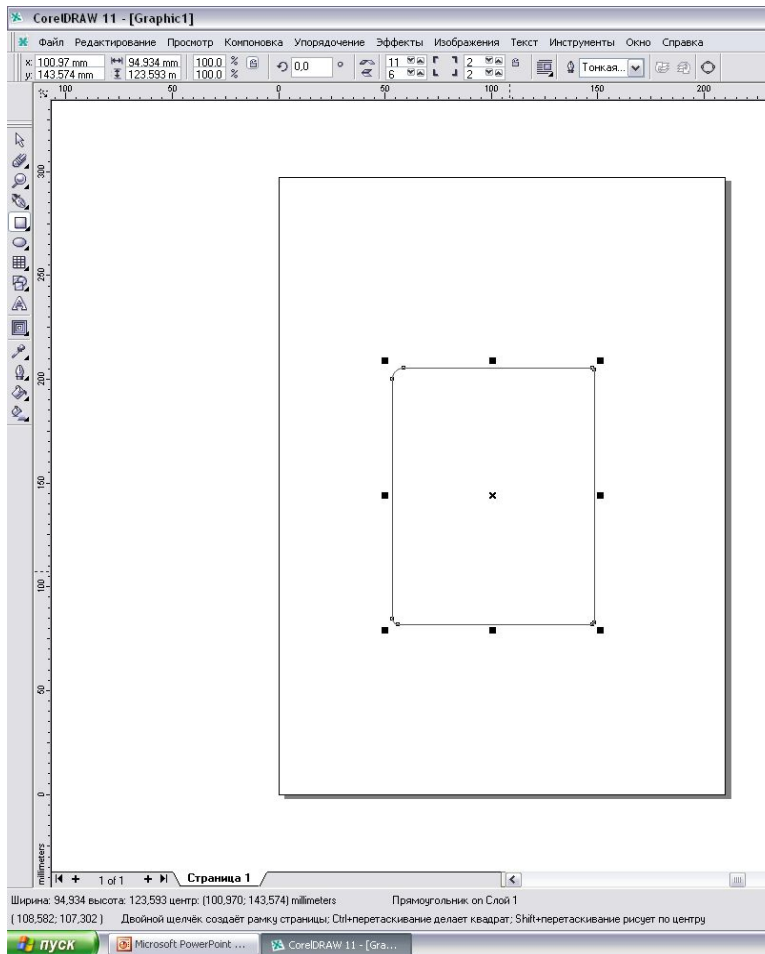


- Если необходимо удалить объект, то он сначала выделяется инструментом «Указатель», а затем нажимается на клавиатуре клавиша «Delete». После чего объект полностью будет удален.

# Базовая модель фартука с нагрудником.



# Поэтапное выполнение базовой модели фартука.

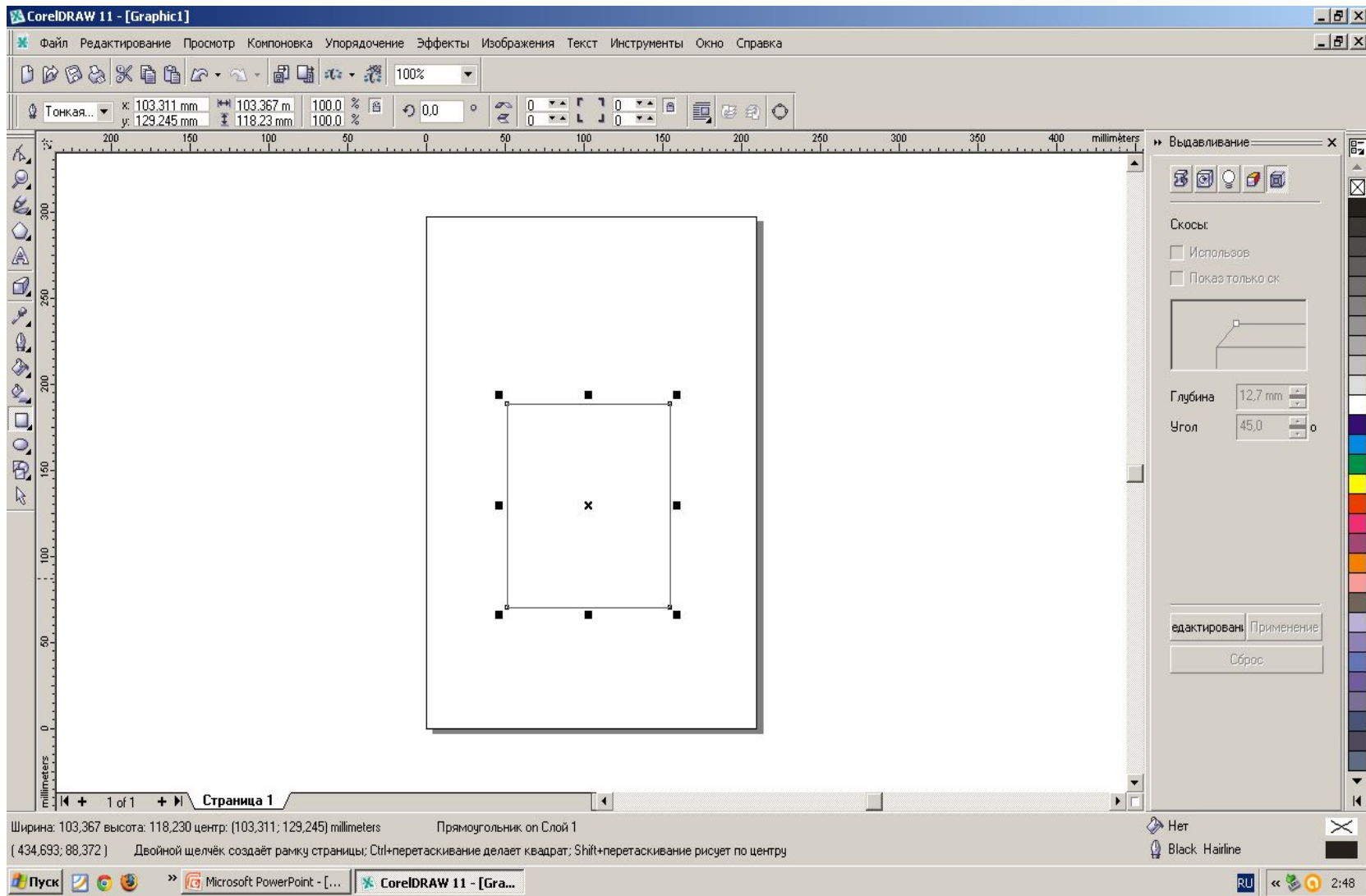


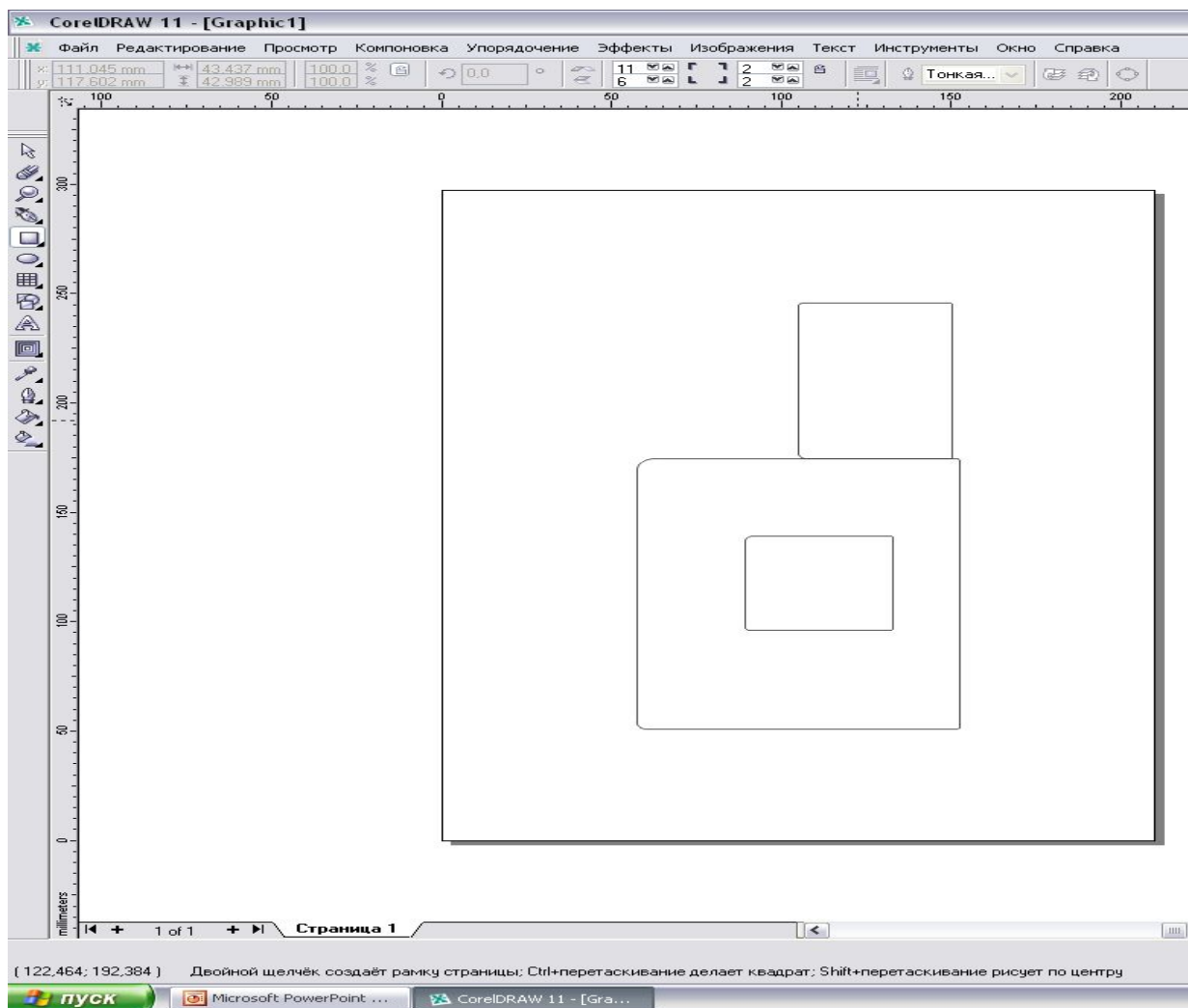
## Шаг 1

Нарисовать нижнюю часть фартука с помощью инструмента «Прямоугольник», выделив его левой кнопкой мыши. Курсор мыши поставить в нужное место на рабочем листе и растянуть прямоугольник по диагонали до нужного размера.

(!) Не забудьте оставить место сверху и справа для дальнейших построений.

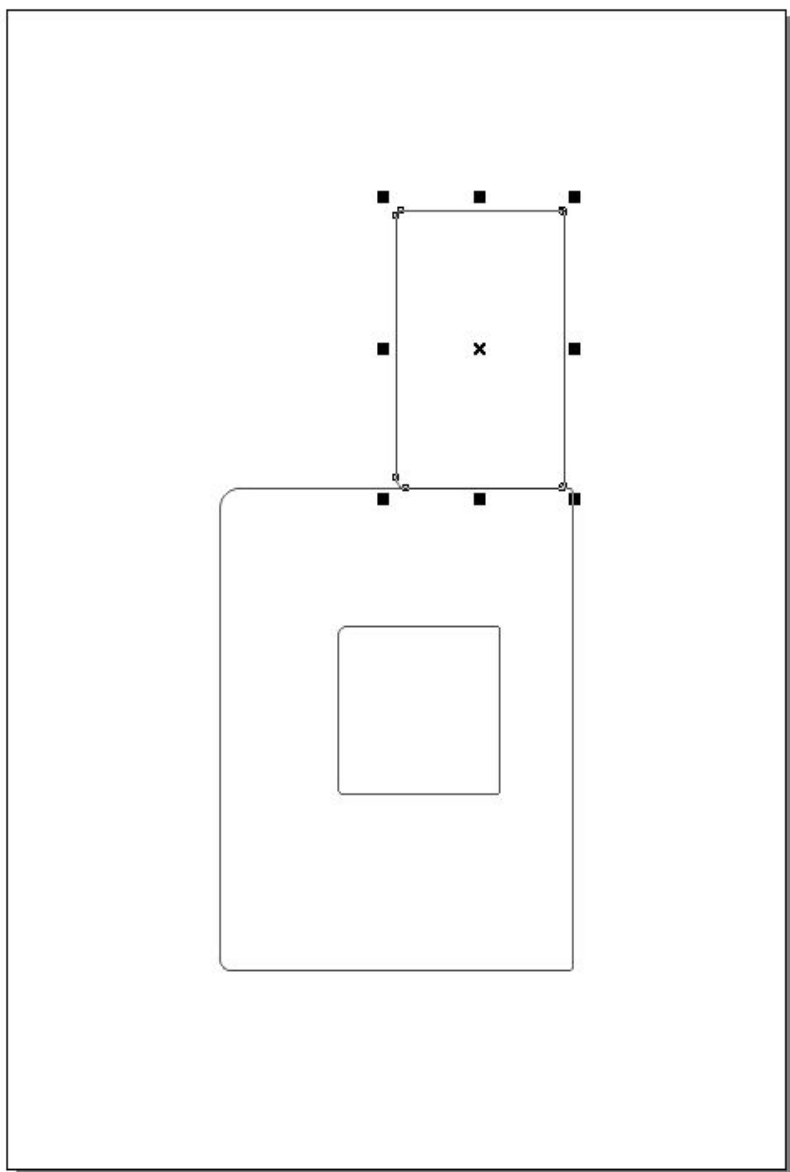
Когда отпускают кнопку мыши, на экране появляется прямоугольник в окружении маркеров рамки выделения и маркеров середины.





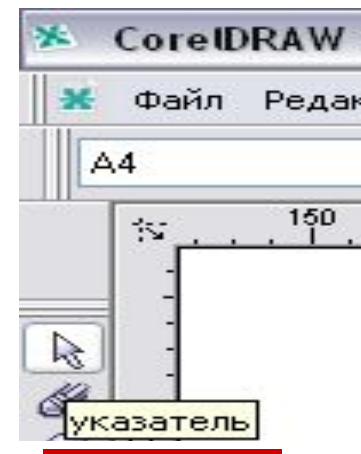
## Шаг 2

С помощью инструмента «Прямоугольник» по аналогии нарисовать нагрудник и карман.

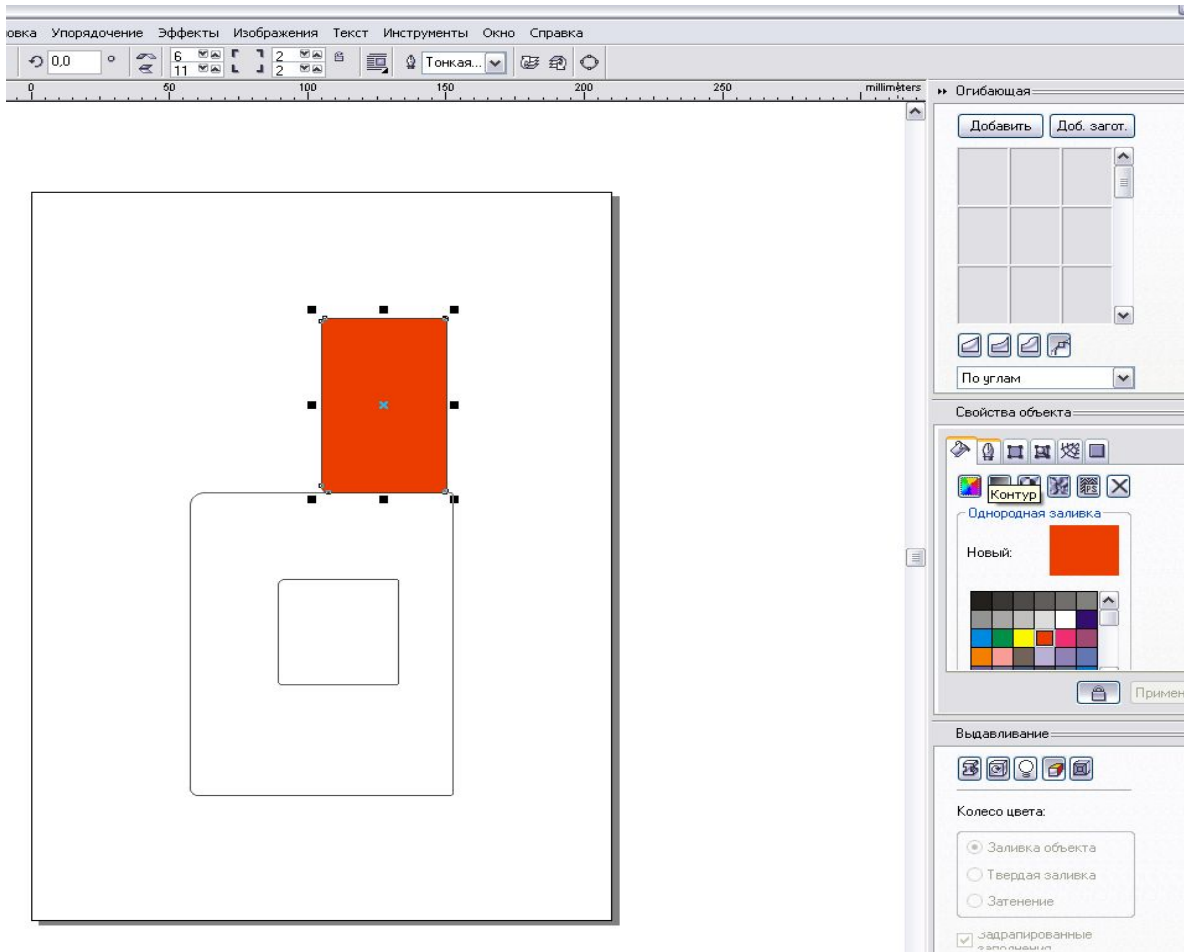


### Шаг 3

Чтобы закрасить получившуюся модель фартука необходимо выделить часть изображения, с помощью кнопки «Указатель», расположенной на Панели инструментов. После выделения появятся маркеры выделения.



# Оформление цвета

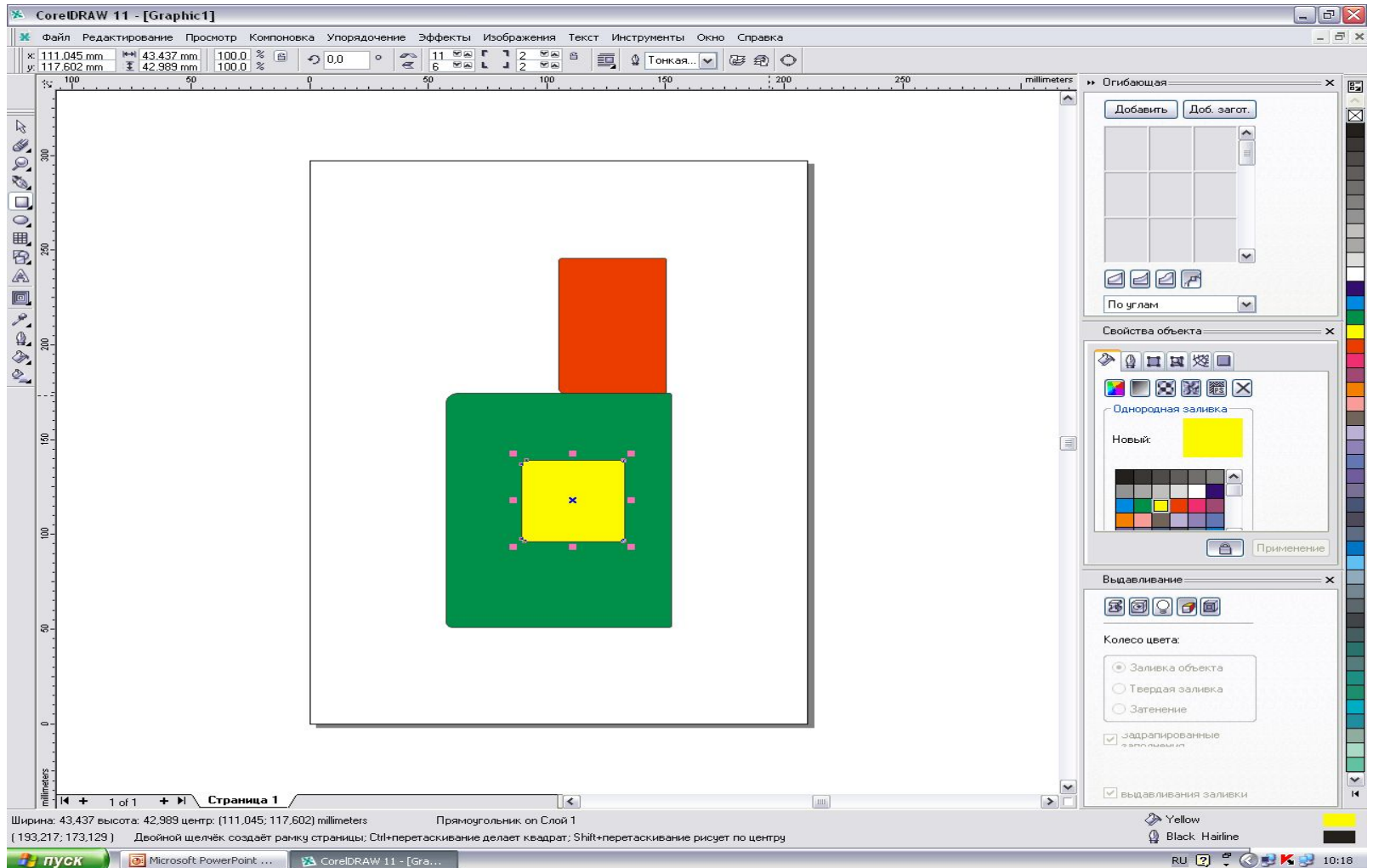


## Шаг 4

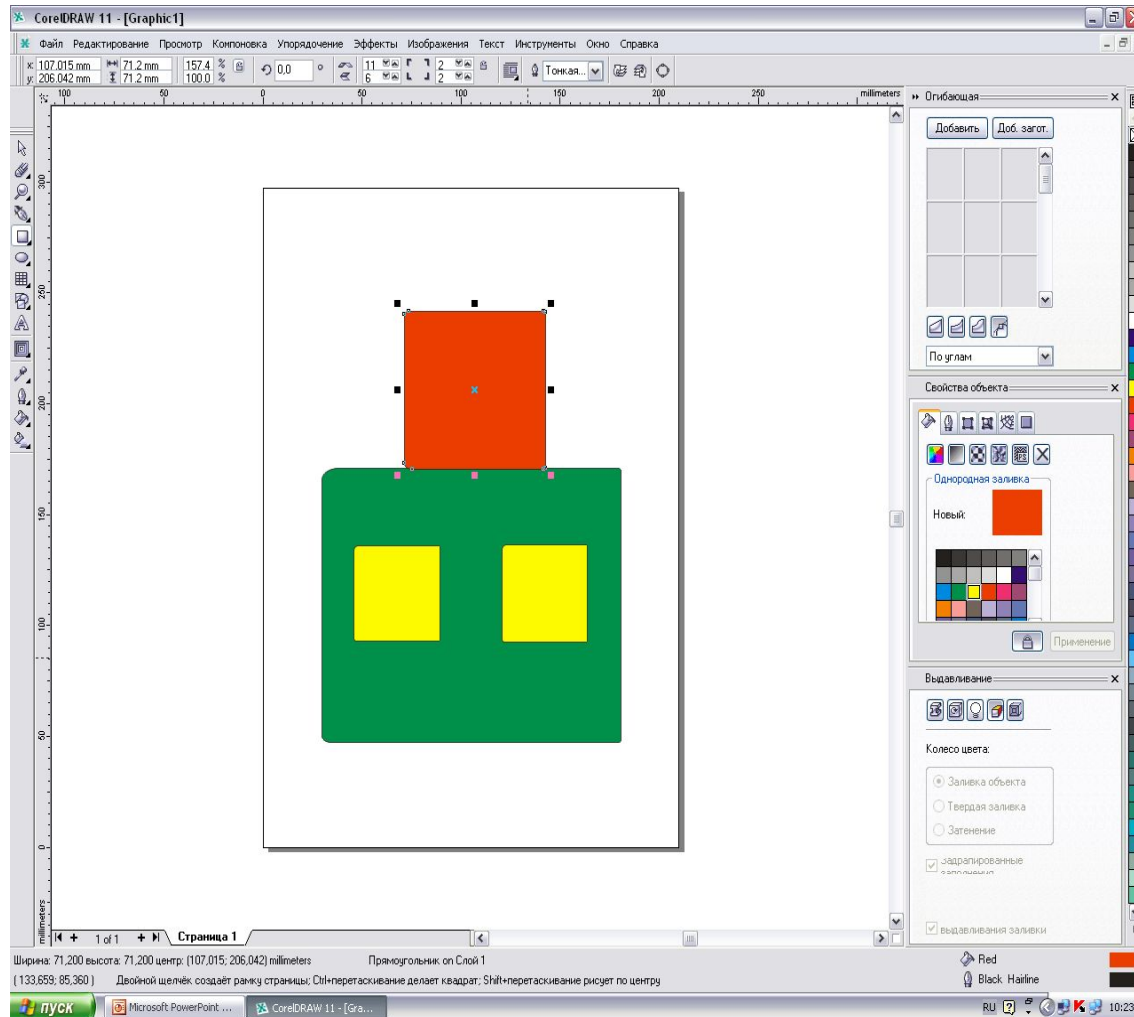
С правой стороны на <Цветовой палитре> выбрать нужный цвет, щёлкнув по нему левой кнопкой мыши. Выделенная часть фартука окрасится.



# Аналогично окрашиваем другие части фартука

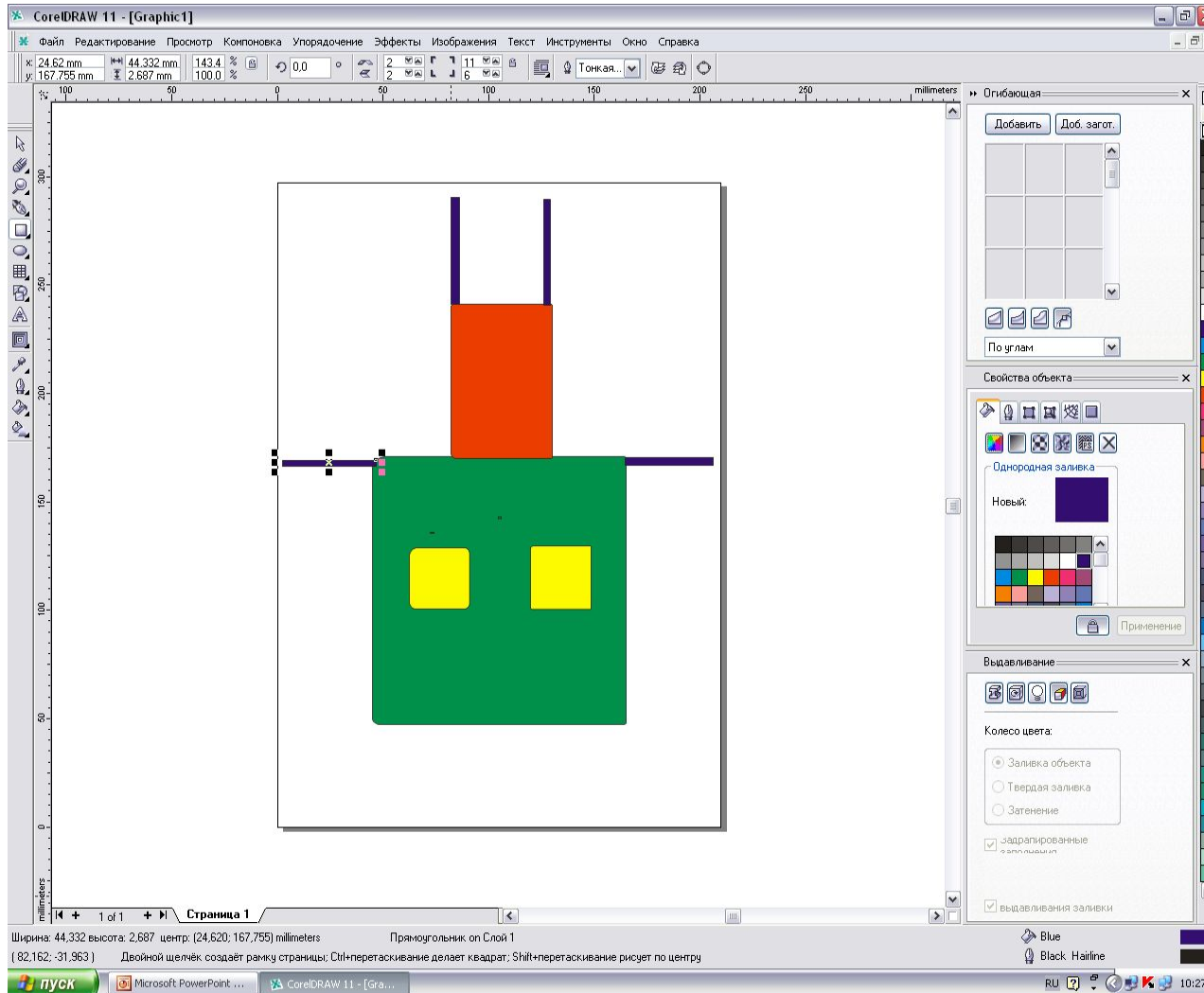


# Шаг 5

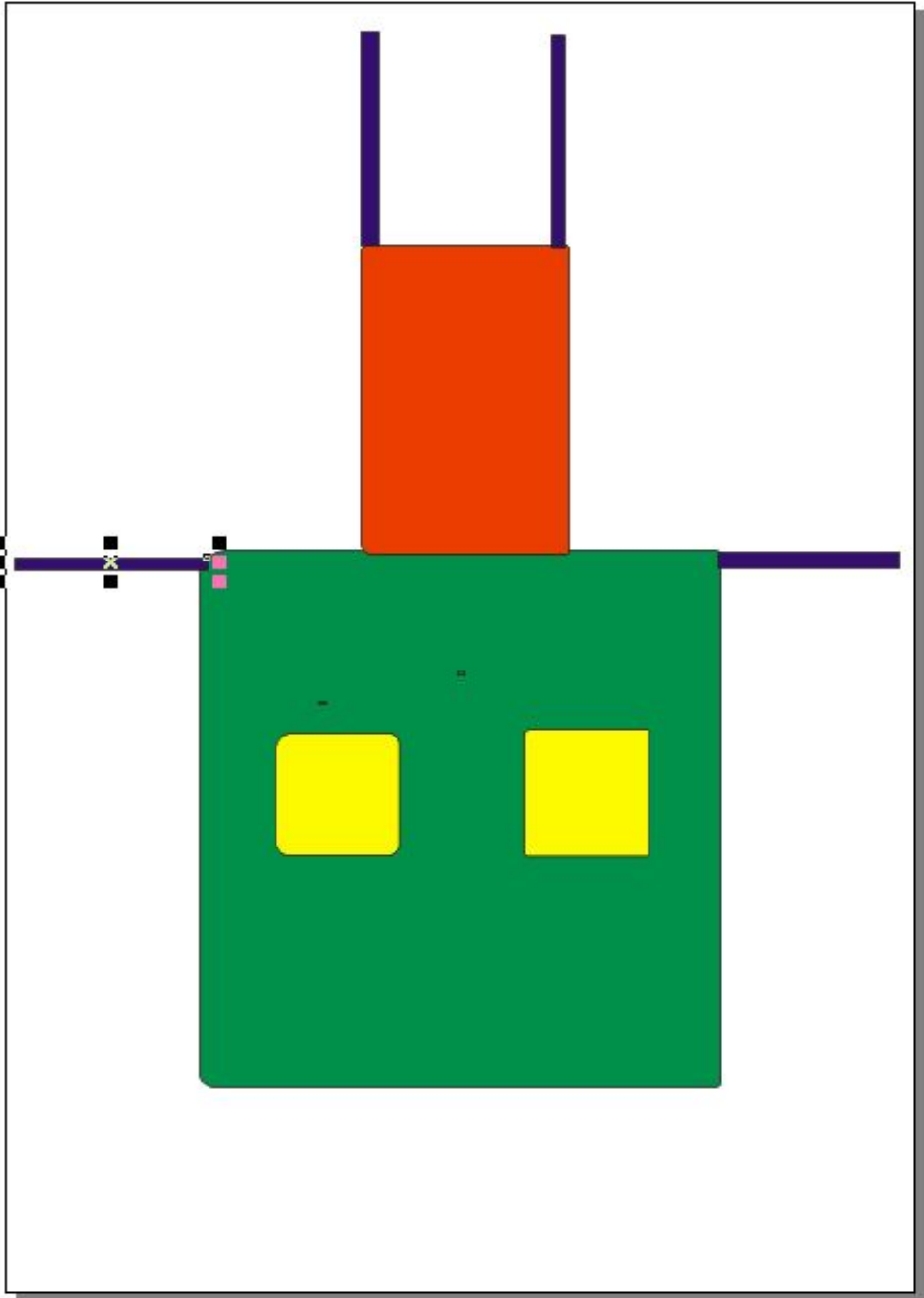


1. Выделяем нижнюю часть фартука с помощью инструмента «Указатель»
2. В главном меню нажимаем Редактирование – Копировать в буфер обмена
3. Редактирование – Вставить из буфера обмена
4. Ставим курсор мыши на выделенную часть и перетаскиваем наш прямоугольник вправо.
5. Нагрудник и карман выполняется аналогично.

Детали пояса и бретелей рисуем, используя инструмент «Прямоугольник». Затем закрашиваем пояс и бретели с помощью <Цветовой палитры> расположенной в правой части окна.



Чтобы части пояса и бретелей были одинаковы необходимо нарисовать по одной справа, а вторую скопировать как было выполнено ранее.



# Для моделирования фартука потребуются:

1

- набор готовых фигур

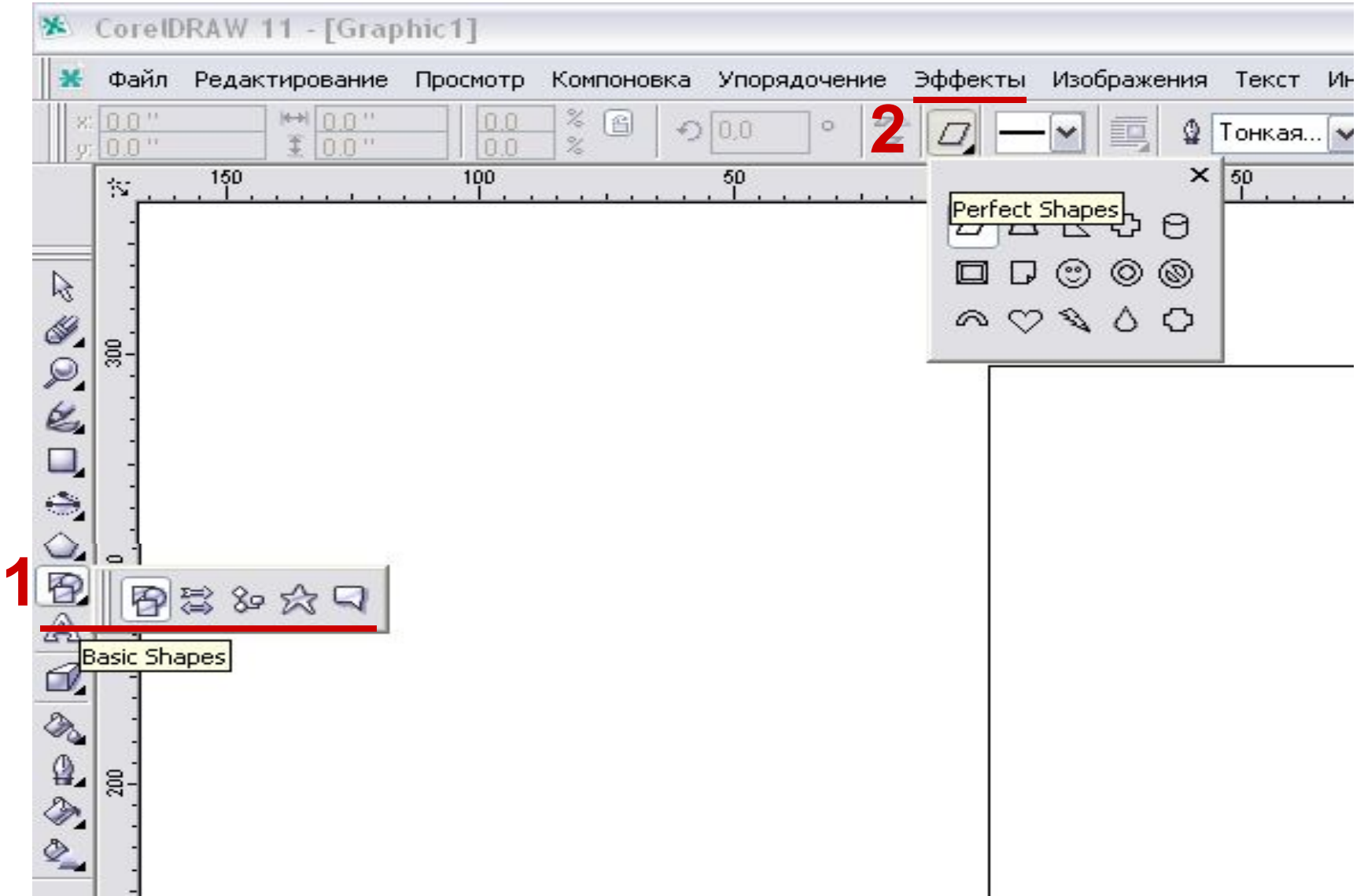
2

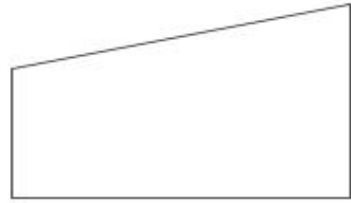
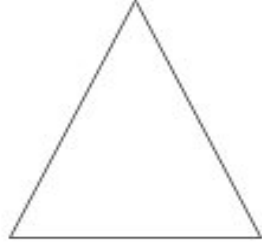
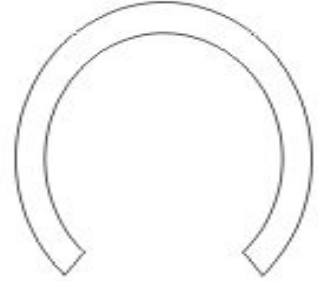
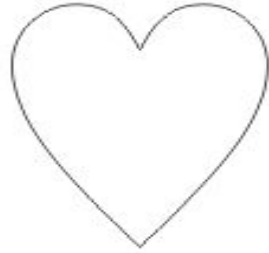
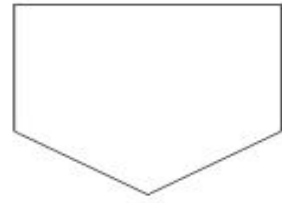
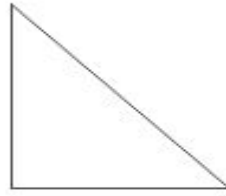
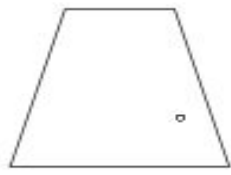
- инструмент Живопись(пульверизатор)

3

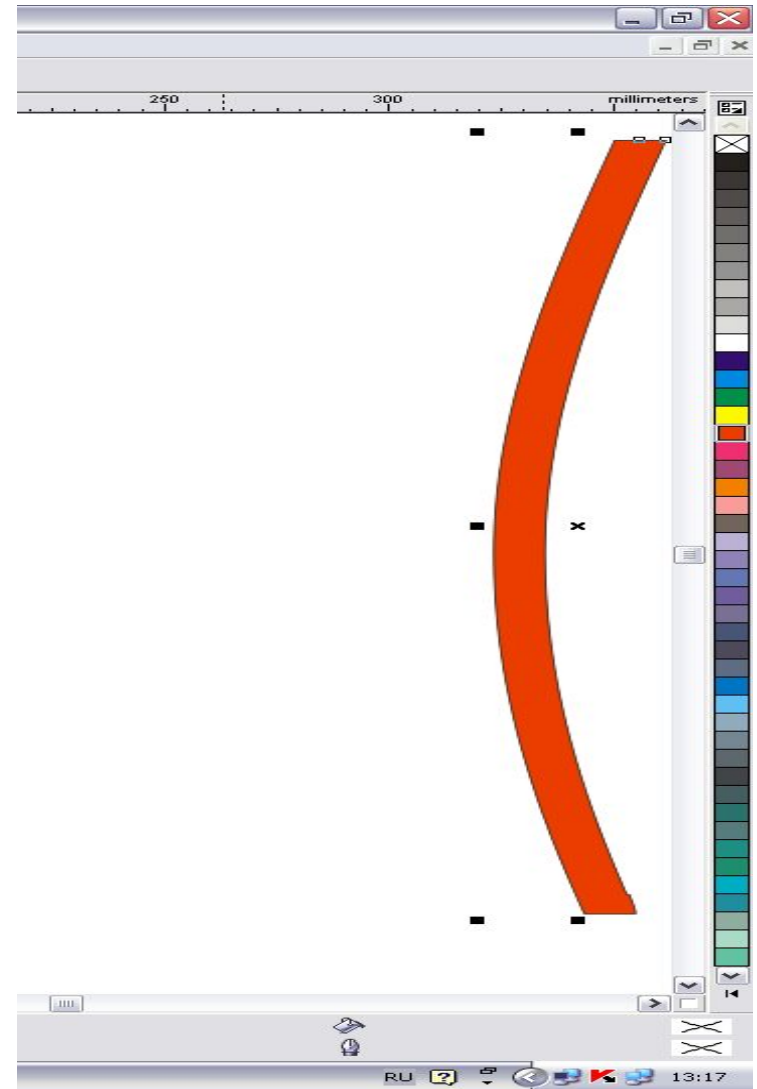
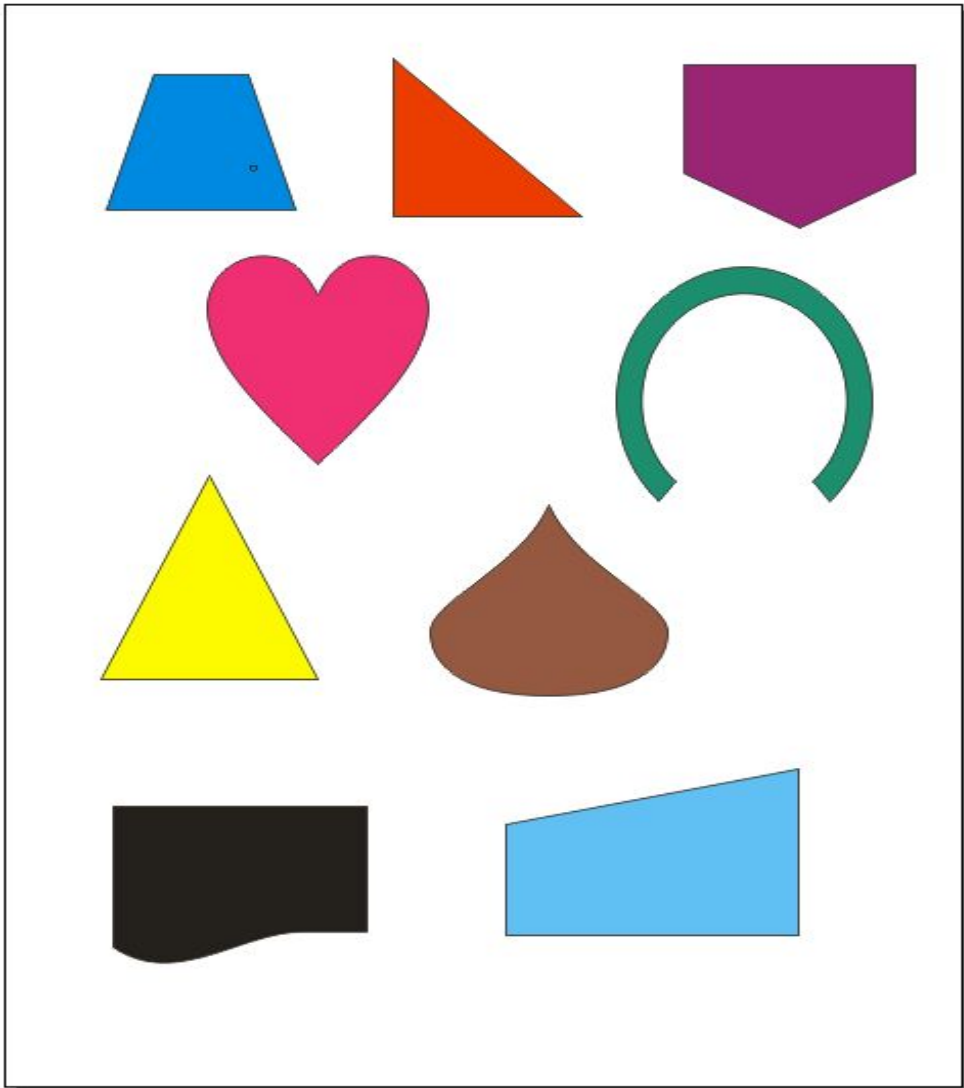
- фантазия

# Инструменты готовых фигур





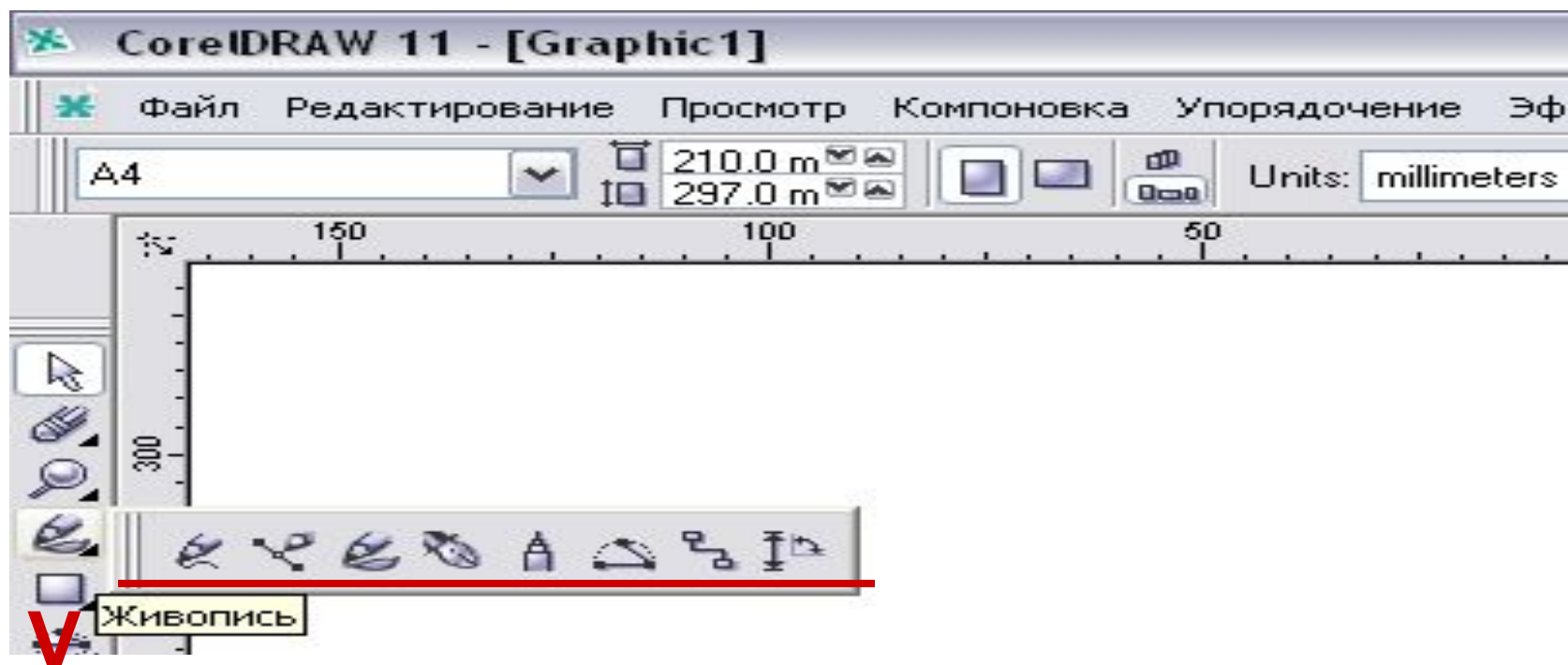
Заливку объектов производят с помощью «Цветовой палитры» в правой части <Рабочего окна> программы.





# Декор фартука

В некоторых инструментах есть уголок – это выпадающая панель, где есть модификация всех инструментов.



Нам необходим инструмент <Живопись>, а затем <Пульверизатор>.

# Находим «Пульверизатор» и рисуем декоративные элементы на фартуке.

