

ԿԳՆ

Գյումրու թիվ 4 արհեստագործական ուսումնարան

Համակարգիչների շահագործում`
օպերատոր համակարգչի

Մոդուլի անվանումը
"Վեկտորային գրաֆիկայի համակարգեր"

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Ձևավորել գրաֆիկական փաստաթղթեր և կատարել ձևաբարական բազմաբնույթ աշխատանքներ | |
| 1.1. Կնտային և վեկտորական գրաֆիկա: Գրաֆիկական աշխատանքների ծրագրային ապահովում: | 2 |
| 1.2. CorelDraw ծրագրի պատուհանը, գլխավոր ընտրացուցակը, Գրաֆիկական ֆայլերի ֆորմատները: | 3 |
| 1.3. ToolBox աշխատանքային գործիքների հավաքածուն: | 6 |
| 1.4. Պատկերների կառուցվածքը: Ռեդդանկյուններ, էլիպսներ, բազմանկյուններ և աստղեր, պարույրներ, ցանցեր, ստանդարտ պատկերներ: | 7 |
| 1.5. Կորեր, հանգույցներ, փակ, բաց, միացված գծեր: Freehand, Bezier գործիքները, Artistic Media (զեղագրական գիծ) գործիքը, չափադրման գծեր: | 10 |
| 1.6. Օբյեկտի ձևի խմբագրման գործիքներ: Հանգույցների նշում, տեղափոխում, խմբագրում, կորերի բաժանում և հանգույցների միացում: | 12 |
| 1.7. Կորդինատային ցանց, ուղղորդներ, օբյեկտների հավասարեցումը: | 14 |
| 1.8. Կորդինատային ցանց, ուղղորդներ, օբյեկտների շերտեր: | 16 |
| 1.9. Մի քանի օբյեկտներից մեկի ստացում: Պատկերների պատճենում, նախորդ գործողության կրկնում: Օբյեկտների խմբավորում, կոմբինացիա, տրամաբանական գործողություններ՝ հատում, միացում, բացառում: | 18 |
| 1.10. Գունային մոդելներ և ռեժիմներ: RGB, CMYK, HSB, Lab մոդելներ: Bitmap, Grayscale, RGB, Indexed Color և CMYK ռեժիմներ: Օբյեկտների ներկումը CorelDraw -ում: | 22 |
| 1.11. Պատկերների եզրագիծը: Պատկերների եզրագծի պարամետրերը և նրանց դեկավարումը: | 26 |
| 1.12. Եզրագծի պարամետրերի գործիքները: OutlinePen պատուհանի կառուցվածքը: | 27 |
| 2. Գրաֆիկական փաստաթղթերում զետեղել տեքստեր (սովորական, ձևավոր) և օգտագործել տեքստային էֆեկտներ: | |
| 2.1. Սիմվոլային և ձևավոր տեքստերի ստեղծումը, ֆորմատավորումը և խմբագրումը: | 28 |
| 2.2. Տեքստերի տեղադրումը օբյեկտների մեջ, տեքստի մեջ օբյեկտի տեղադրումը: | 29 |
| 2.3. Տեքստերի տեղադրումը օբյեկտների մեջ | 30 |
| 2.4. Տեքստի մեջ օբյեկտի տեղադրումը: | 31 |
| 2.5. Տեքստի տեղադրումը ցանկացած կորի վրա: | 32 |
| 2.6. Ձևավոր տեքստի նկատմամբ էֆեկտների կիրառումը: | 33 |
| 2.7. ENVELOPE էֆեկտի կիրառումը: | 34 |
| 2.8. BLEND էֆեկտի կիրառումը: | 35 |
| 2.9. EXTRUDE էֆեկտի կիրառումը: | 36 |
| 3. Օգտագործել վեկտորային և կնտային էֆեկտներ վեկտորային գրաֆիկայի համակարգերում: | |
| 3.1. Վեկտորական պատկերների էֆեկտները: Օբյեկտների խմբագրումը պատյանի օգնությամբ (Envelope): | 37 |
| 3.2. Ստվերների և տարածական մարմինների կառուցումը: Ոսպնյակի էֆեկտը: Ոսպնյակների տեսակները: | 40 |
| 3.3. Ստվերների կառուցումը: | 42 |
| 3.4. Տարածական մարմինների կառուցումը: | 43 |
| 3.5. Ոսպնյակի էֆեկտը: | 44 |
| 3.6. Ոսպնյակների տեսակները: | 45 |
| 3.7. Ձևավոր կտրվածք: PowerClip էֆեկտի կիրառումը: | 47 |
| 3.8. Ձևավոր կտրվածք: | 48 |
| 3.9. PowerClip էֆեկտի կիրառումը: | 49 |
| 3.10. Կնտային պատկերներ: Կնտային պատկերների վերափոխումը վեկտորայինի: | 50 |
| 3.11. Կնտային գրաֆիկայի էֆեկտները: Կնտային գրաֆիկայի էֆեկտների կիրառումը: Gaussian Blur | 51 |
| 3.12. Color transform | 52 |
| 3.13. Distorte | 53 |

1.1 Կենտային և վեկտորական գրաֆիկա: Գրաֆիկական աշխատանքների ծրագրային ապահովում

CorelDRAW ծրագիրը հանդիսանում է համակարգչային գրաֆիկաի ասպարեզում ամենատարածված վեկտորային գրաֆիկաի խմբագիր: Օգտագործման հարմարավետությունը, պարամետրերի փոփոխման ճկունությունը, բազմաթիվ վեկտորային էֆեկտների կիրառման հնարավորությունը անշուշտ ներգրավում է բազմաթիվ օգտվողներին ամբողջ աշխարհում: Պատկերը համակարգչում կարող է ձևավորվել երկու հիմնական եղանակով: Նա կարող է կառուցված լինել տարբեր գույն և պայծառություն ունեցող ուղղանկյուններից: Նմանատիպ պատկերները կոչվում են կենտային կամ պիքսելային: CorelDRAW խմբագիրը կարողանում է աշխատել պիքսելային պատկերների հետ, սակայն հիմնական նշանակությունն է՝ վեկտորային պատկերների ստեղծումն ու մշակումը: Այն օբյեկտներ, որտեղ բացահայտ տրված են միայն առանձին կետեր (հանգույցներ), իսկ նրանց միացումները ենթարկվում են հատուկ մաթեմատիկական օրենքներին, կոչվում են վեկտորային: Վեկտորային օբյեկտները կարող են ունենալ լիցք՝ ներկված ներքին հատված և եզրագիծ՝ օբյեկտի գույնավոր սահմաններ: Խմբագիրն ունի աշխատելու հնարավորություն նաև արտաքին ծրագրերից տեղադրված օբյեկտների OLE (Object Linking and Embedding հետ: CorelDRAW ծրագրում բոլոր օբյեկտները դասավորվում են խիստ կանոնակարգված: Նախ և առաջ նրանք տեղադրվում են տարբեր պլաններում և մեկ օբյեկտը փակում է մյուսին: Երկրորդը՝ ֆայլը կազմված է շերտերից, որոնց դասավորվածությունը կարելի է կառավարել Object Manager պատուհանի օգնությամբ: Երրորդը՝ ծրագիրը թույլ է տալիս աշխատել բազմաէջ փաստաթղթերի հետ: Տարբեր էջերի օբյեկտները կարող են տեղադրվել նույն շերտի վրա, սակայն սովորաբար չեն համագործակցում: Յուրաքանչյուր էջի շերտերը կախված չեն իրարից, ինչը թույլ է տալիս պատկերները խմբագրել անհատականորեն:

Ուսումնառության նյութ. Լրացնել աղյուսակները

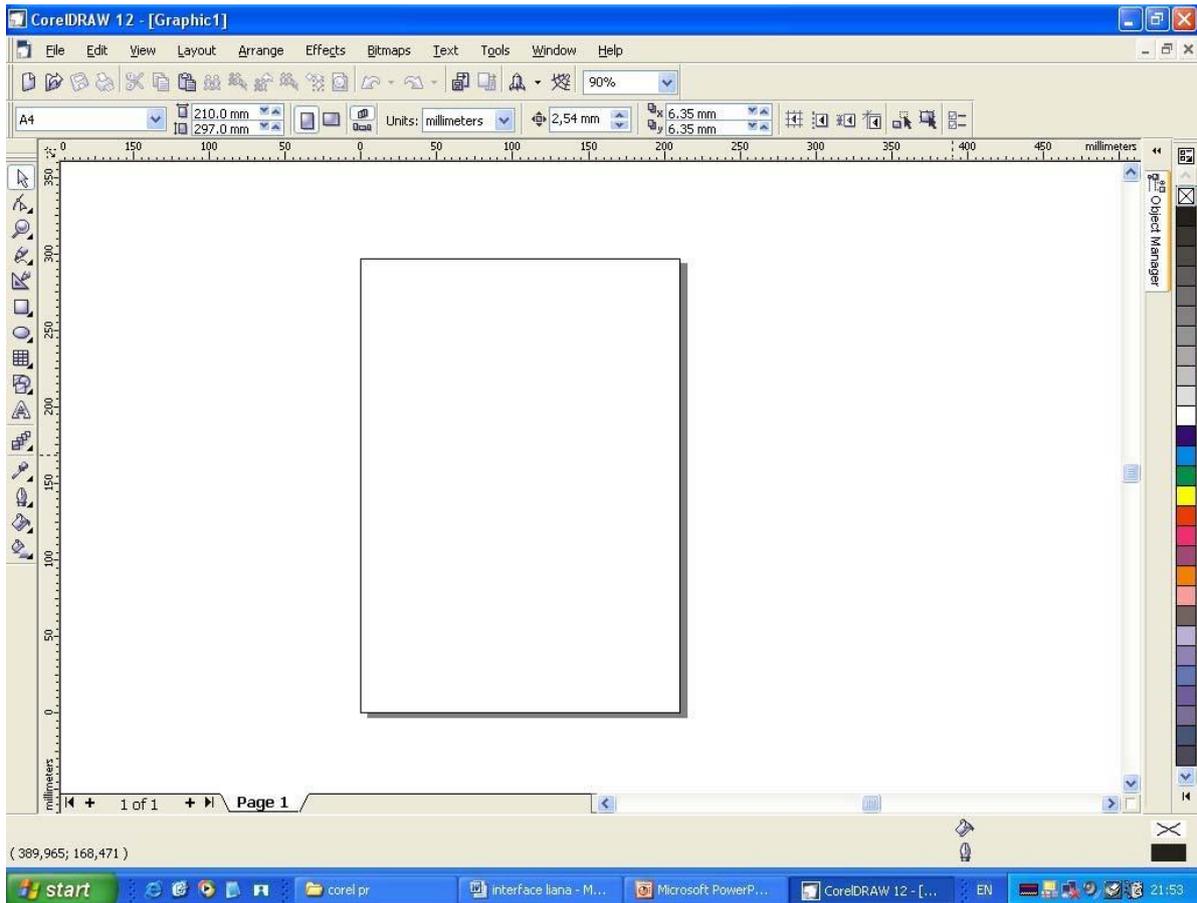
| Առավելություններ | |
|------------------|--------------------|
| Կենտային գրաֆիկա | Վեկտորական գրաֆիկա |
| | |

| Թերություններ | |
|------------------|--------------------|
| Կենտային գրաֆիկա | Վեկտորական գրաֆիկա |
| | |

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

1.2. CorelDraw ծրագրի պատուհանը, գլխավոր ընտրացուցակը: Գրաֆիկական ֆայլերի ֆորմատները

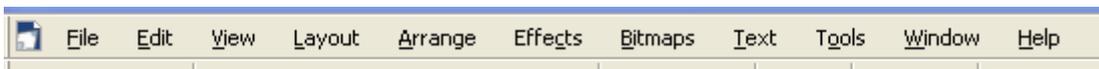
CorelDRAW ծրագրի ինտերֆեյսը բազմաֆունկցիոնալ է և ունի հետևյալ տեսքը: (նկ.1)



նկ.1 CorelDRAW ծրագրի ինտերֆեյսը

Հարմարավետ և արդյունաբեր աշխատանքի համար անհրաժեշտ է միացնել հետևյալ տողերը՝ Tool բառերը:

MenuBar- գլխավոր հրամանների մենյուների տողն է, որտեղից բացվում են տարբեր բազմաթիվ հրամաններ (նկ.2):



նկ.2 MenuBar-գլխավոր հրամանների մենյուների տող

StatusBar-կարգավիճակի տողն է, որը գտնվում է ֆայլի ներքևի հատվածում: StatusBar-ը ցույց է տալիս ֆայլի կարգավիճակը տվյալ պահին և ընտրված օբյեկտների լիցքն ու եզրագիծը (նկ.3):



նկ.3 StatusBar-կարգավիճակիտող

Standard-ծրագրի հիմնական տողն է, որի օգնությամբ կարելի է կատարել զրոբալ փոփոխություններ ծրագրի հետ, այսինքն՝ open, save, print: Այն ստատիկ է և անփոփոխ աշխատանքի ընթացքում (նկ.4):



նկ.4 Standard-ծրագրի հիմնական տող

PropertyBar- հատկությունների տողն է, որի վրա երևում են ընտրված գործիքների հատկությունները: Հատկությունների տողը դինամիկ է, այսինքն՝ փոխվում է ցանկացած գործիքին համապատասխան

Ճկ.5):



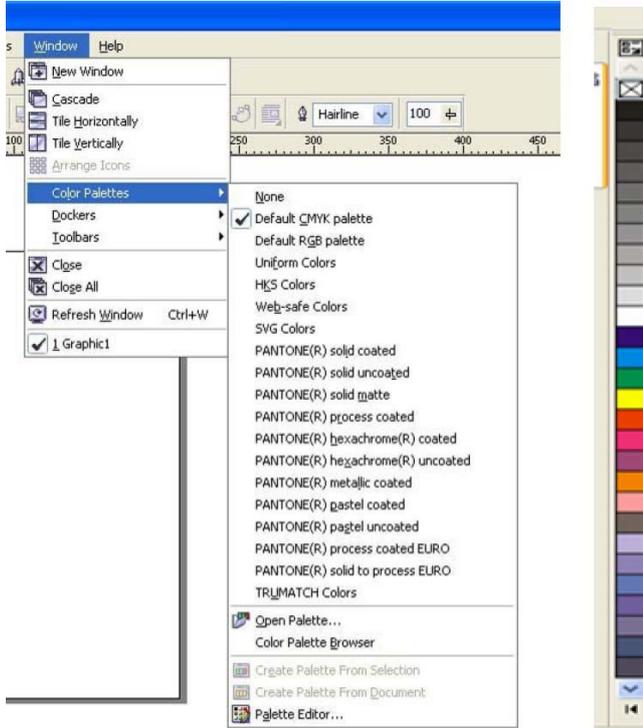
Ճկ.5 PropertyBar-հատկությունների տող

Toolbox-գործիքների տողն է, հիմնական գործիքներն են, որոնց օգնությամբ կատարվում է աշխատանքը CorelDRAW-ում: Գործիքները կարող են ունենալ սեփական Toolbar-եր(Ճկ.6):



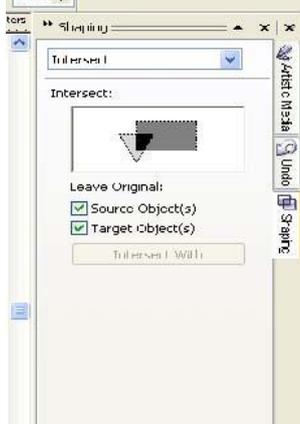
Ճկ.6 Tool box-գործիքների տող

Բացի այս տողերից, որոնք բացվում էն ծրագրի ցանկացած դաշտի վրա բացվող կոնտեքստային մենյուից, աշխատանքի համար անհրաժեշտ է միացնել նաև գույները, որոնք բացվում են Window մենյուի Color Palettes ենթամենյուից(Ճկ.7):



Ճկ.7 ColorPalette-գույների տող

Ծրագրի միջավայրում հարմարավետ աշխատելու համար ստեղծված են հատուկ պանելներ Dockers-ներ, որոնք բացվում են Window մենյուի Dockers ենթամենյուից և իրենցից ներկայացնում են առանձին պատուհաններ, որտեղ հավաքված են տվյալ գործիքը կամ ռեժիմի հրամանները (Ճկ.8):



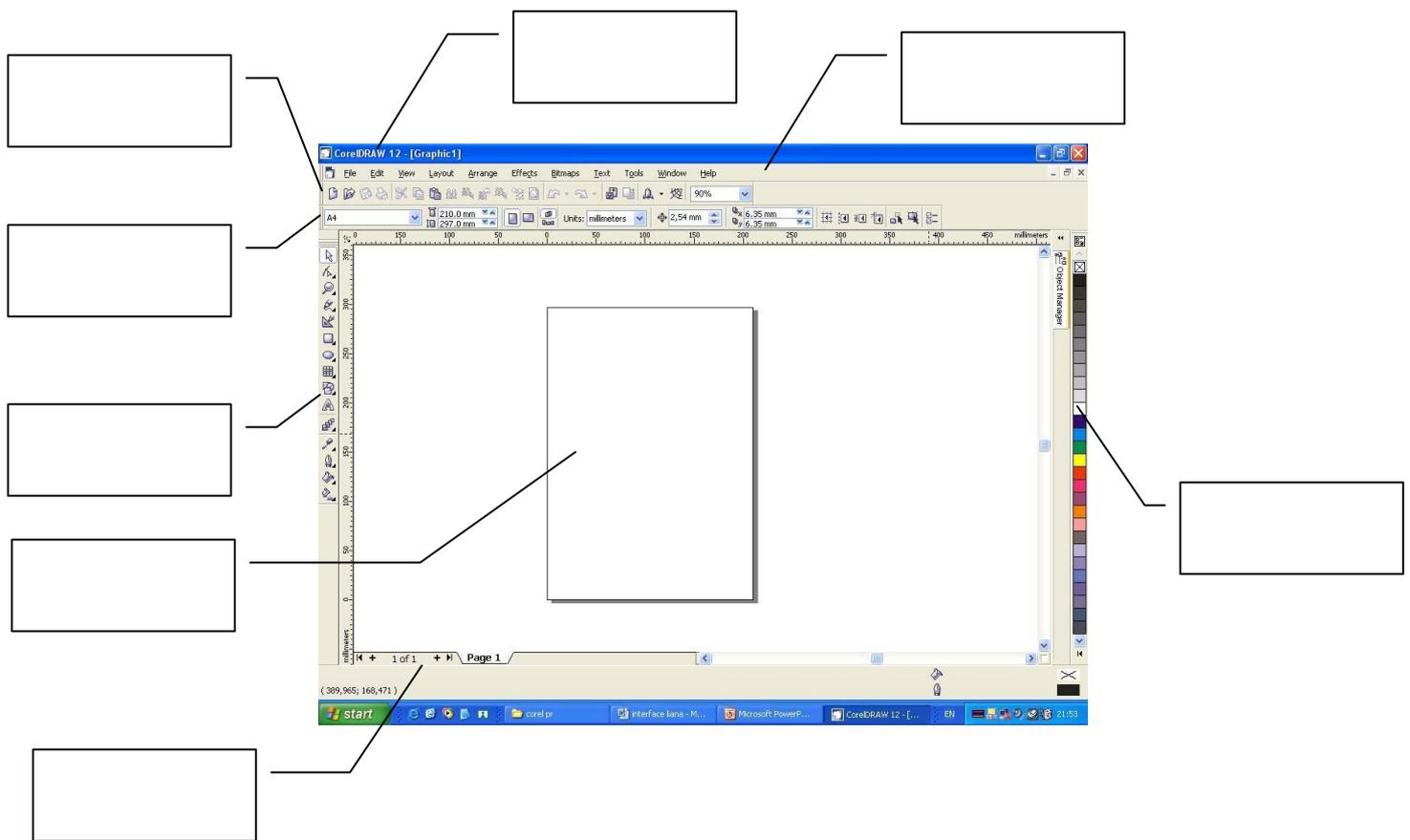
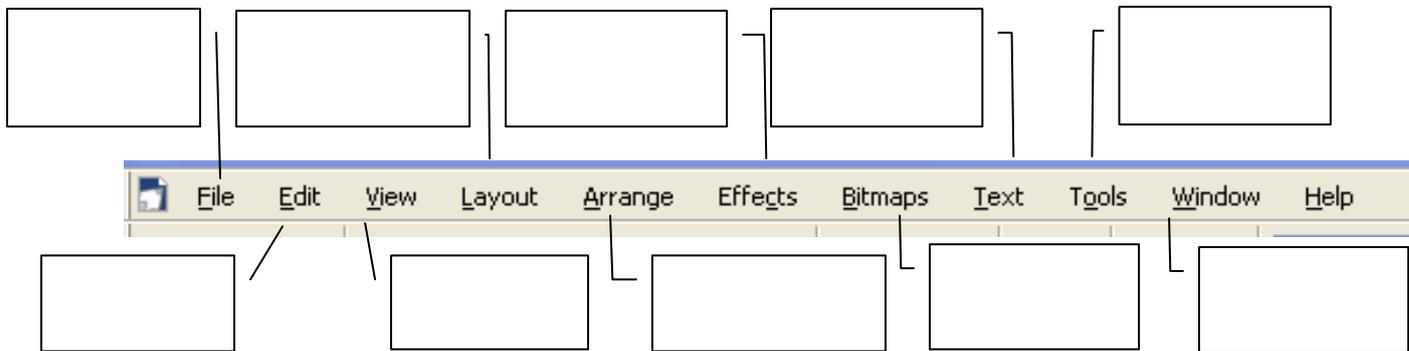
Ճկ.8 Shaping դոկեր

CorelDRAW-ի գլխավոր մենյուն ունի հետևյալ տեսքը և կատարում է հետևյալ գործողությունները՝

- File-ֆայլերի բացումը, փակումը, իմպորտը, ներմուծումը ուրիշ ձևաչափի ծրագրերից, արտահանումը ուրիշ ձևաչափի ծրագրեր, ֆայլի պահպանումը, տպումը և այլն
- Edit- աշխատանք հիշողության բուֆերի հետ
- View-ֆայլի տեսքի ռեժիմները:
- Layout- աշխատանք ֆայլի էջերի հետ

- Arrange-օբյեկտների դասավորվածության վերահսկումը
- Effects- վեկտորային գրաֆիկայի հատուկ էֆեկտներ
- Bitmaps- վեկտորային գրաֆիկայի վերածումը կետային գրաֆիկա և աշխատանք կետային գրաֆիկայի էֆեկտների հետ
- Text- աշխատանք տեքստերի հետ
- Tools-ինտերֆեյսի, ռեժիմների, գույների, գրադարանների և VisualBasic մակրոսների պարամետրերի փոփոխություն
- Window-աշխատանք մի քանի բացված ֆայլերի հետ, Dockers-ների և բացված ֆայլերի վերադասավորում
- Help-օգնության պատուհան:

Ուսումնառության նյութ. Լրացնել վանդակները



1.3. ToolBox աշխատանքային գործիքների հավաքածուն



Pick Tool--Նշում ենք ցանկացած պատկեր.



Shape Tool--Պատկերը ձևափոխելու գործիքներ.



Group Tool--Պատկերները կտրելու գործիքներ.



Zoom --Խոշորացույց



Freehand Tool ► Կորերի կառուցման գործիքներ



Rectangle Tool ► Կարող ենք գծել ուղղանկյուն կամ քառակուսի պատկերներ



Ellipse- Կարող ենք գծել շրջան կամ էլիպս



Polygon Tool ► բազմանկյուններ



Basic Shapes Պատրաստի պատկերներ , ավտոֆիգուրաների



Text Tool(F8) - տեքստ,



Interactive Blend Tool ► Ինտերակտիվ գործիքներ



Paintbucket—Նշված գույնով մեկ ուրիշ պատկերին ենք նշում և լիցք ենք տալիս ստանալով նույն գույնը.



Outline (F12) ► Ընտրում ենք եզրագծի ձևերը, գույները.



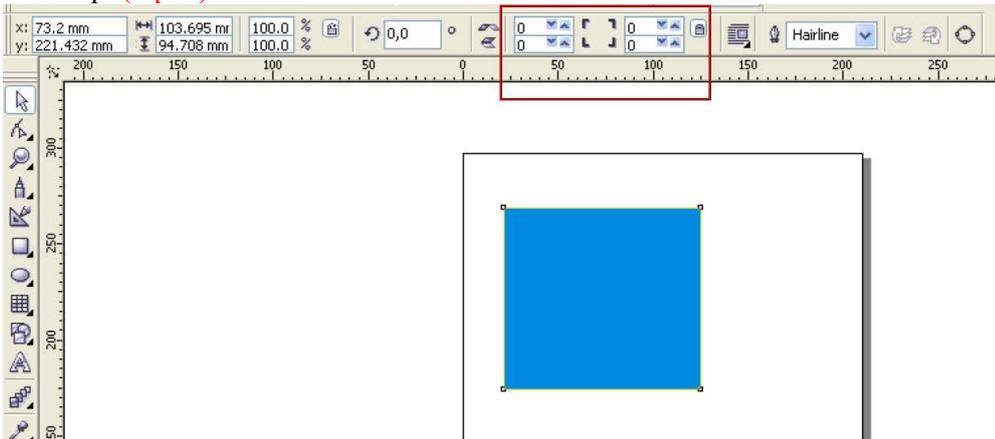
Interactive Fill--Եթե ունենք պատրաստի ձևավորված լիցք, կարող ենք փոփոխել.

Ուսումնառության նյութ . Թվարկել ինչ գործիքներ են օգտագործվել նշված պատկերները ստանալու համար

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

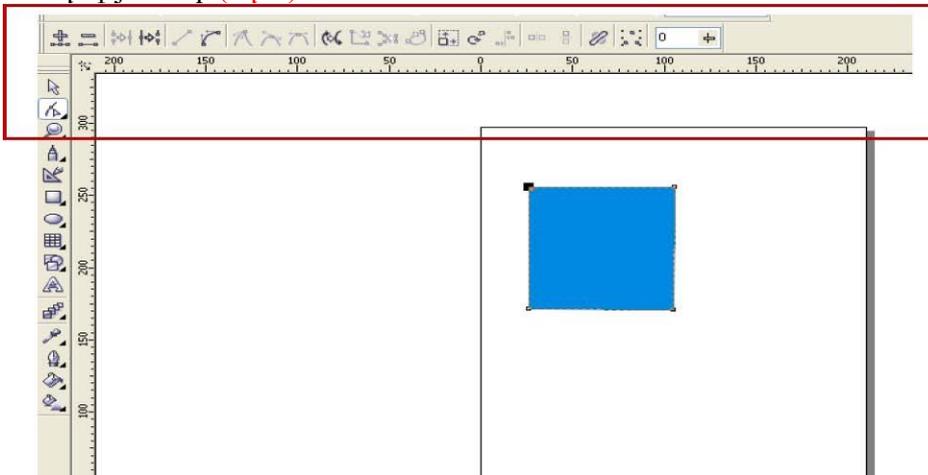
1.4 Պատկերների կառուցվածքը: Ուղղանկյուններ, էլիպսներ, քաղամանկյուններ և աստղեր, պարույրներ, ցանցեր, ստանդարտ պատկերներ:

Վեկտորային օբյեկտը նման է կոնտուրի, սակայն կոնտուրների և օբյեկտների հատկությունները տարբեր են: Օբյեկտները կարող են ունենալ այդպիսի իրենց բնորոշ հատկություններ: Օրինակ, ուղղանկյունը կարող է փոխել անկյունների ձևը, ինչպես բոլոր անկյունները միասին, այնպես էլ՝ ամեն անկյունն առանձին(նկ.14) :



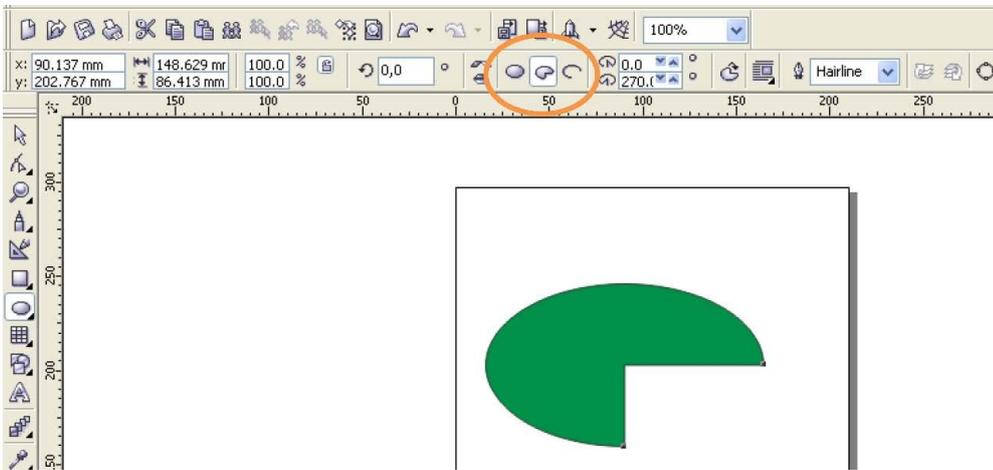
նկ.14 Ուղղանկյան հատկությունների ձևափոխման ռեժիմները

Այս ուղղանկյունը՝ կոնտուրների գործիքներով նկարաված կոնտուր է և ունի միայն կոնտուրների հատկություններ (նկ15) :

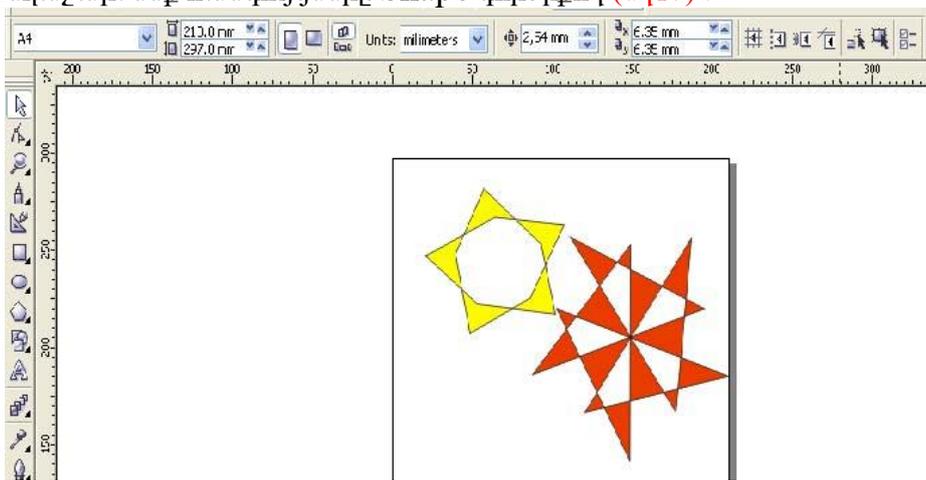


նկ15 կոնտուրների հատկությունների տողը

Ellipse գործիքով կարելի է նկարել էլիպս և կիրառել մասնատման կամ եզրագծի ռեժիմները (նկ16) :

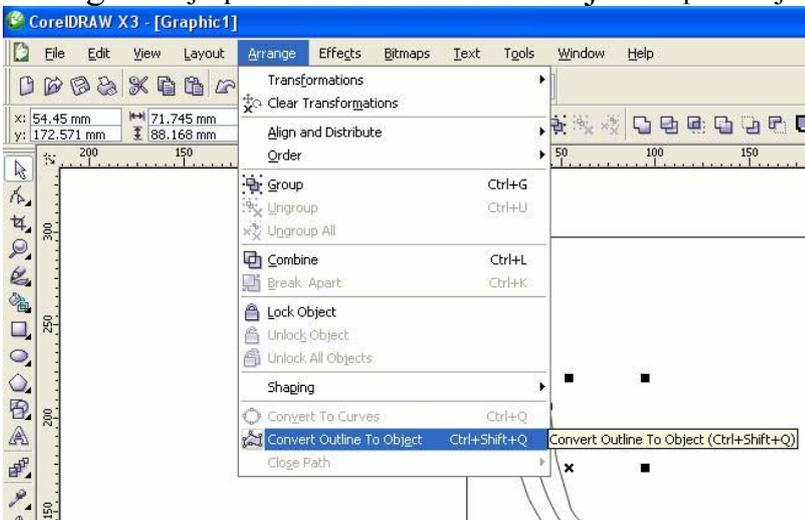


Ֆիլ 16 Ellipse գործիքի ռեժիմները Polygon գործիքով կարելի է ստանալ բավականին հետաքրքիր նախշեր, եթե տեղաշարժենք հանգույցները Shape գործիքով (Ֆիլ 17) :



Ֆիլ 17 Polygon գործիքով ստացված պատկերներ

Կոնտուրները չունեն այդ հատկություններից ոչ մեկը : Օբյեկտը կարելի է վերածել կոնտուրի, իսկ հակառակը՝ ոչ: Սովորաբար օբյեկտները վերածվում են կոնտուրների հետագայում տարբեր փոփոխությունների ենթարկման համար: Այդ գործողությունը կատարվում է Arrange-մենյուի Convert To Curves ենթամենյուով: Օբյեկտները “ջարդվում” են՝ ստանալով կոնտուրների հատկություններ և ձևափոխման հնարավորություններ: Լայն օգտագործում ունի նաև հետևյալ տարբերակը, երբ եզրագիծը պետք է դարձնել անփոփոխ օբյեկտ: Այս գործողությունը կատարվում է Arrange- մենյուի Convert Outline To object ենթամենյուով (Ֆիլ 18):



Ֆիլ 18 Եզրագծի վերածումը օբյեկտի

Օբյեկտները CorelDRAW ծրագրում ստեղծվում են՝ օգտագործելով թե՛ կոնտուր նկարող գործիքներ, և թե՛ հետևյալ հատուկ գործիքներով, որոնցից ամեն մեկն ունի իր իր հատկությունները: Ստանդարտ օբյեկտների դասին են պատկանում՝ Rectangle Tool, Ellipse Tool, Graph Paper Tool, Polygon Tool, Spiral Tool: Կոնտուր նկարող գործիքներով ստեղծվող օբյեկտները կոնտուրներ

են՝ ունեն միայն կոնտուրի հատկություններ և չունեն օբյեկտին բնորոշ ոչ մի հատկություն: Ցանկացած օբյեկտ ունի իր հատկությունը, որը կարելի է օգտագործել պարզ օբյեկտի ստեղծման ժամանակ: **RectangleTool** - Տվյալ գործիքի հատկությունների օգնությամբ կարելի է փոխել օբյեկտի չափերը, պտտել օբյեկտը ցանկացած անկյան տակ, ստանալ օբյեկտի հայելւած և պատկերը՝



աջից ձախ, կամ վերևից ներքև, միաժամանակ կլորացնել օբյեկտի անկյունները, երբ <կողպեքը> փակված է և առանձին՝ երբ բաց է, կարելի է նաև որոշել եզրագծի չափերը:

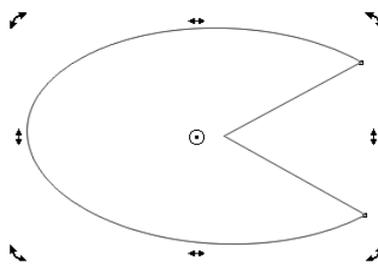
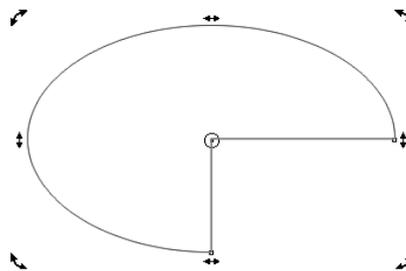
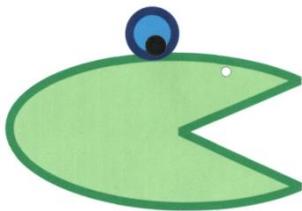
GraphPaper - ցանց, որի տողերի և սյուների քանակը կարելի է որոշել նրա հատկությունների տողից: Ungroup մենյուով կարելի է առանձնացնել ցանցի բոլոր հատվածները:

EllipseTool- Տվյալ գործիքի հատկությունների օգնությամբ կարելի է փոխել օբյեկտի չափերը, պտտել օբյեկտը ցանկացած անկյան տակ, ստանալ օբյեկտի հայելւած և պատկերը՝ աջից ձախ, կամ վերևից ներքև, կարելի է ընտրել թե՛ ամբողջ էլիպսը, և թե՛ էլիպսի որոշակի հատվածը, միայն եզրագիծը և այլն:

Polygon Tool - այս գործիքը նախատեսված է բազմանկյուններ և աստղեր ստեղծելու համար: Տվյալ գործիքի հատկությունների տողից կարելի է ընտրել անկյունների քանակը: Պտտելով անկյունները Shape գործիքով, կարող ենք ստանալ բազմաթիվ նախշեր:

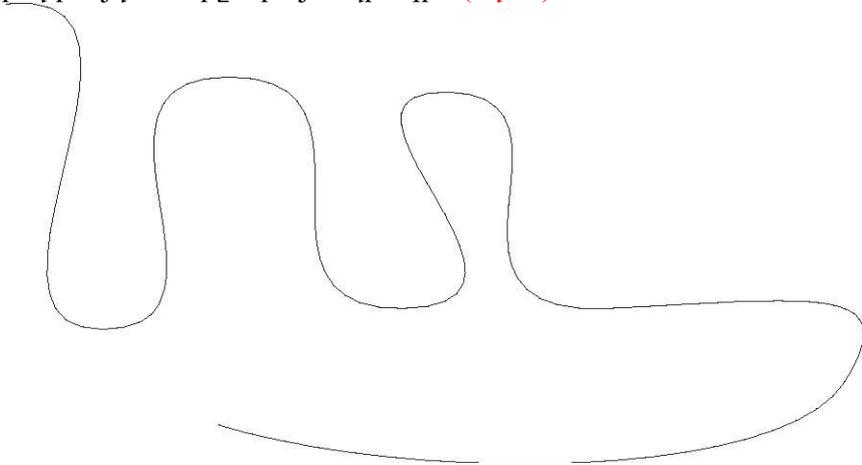
Spiral-գործիքը նախատեսված է սպիրալ տիպի պատկերներ նկարելու համար: Է **BasicShapes**-ստանդարտ օբյեկտների նկարչական ձևեր, որոնք օգտագործվում են պատրաստի պատկերների ստեղծման համար:

Ա. ռազադրանք 1.



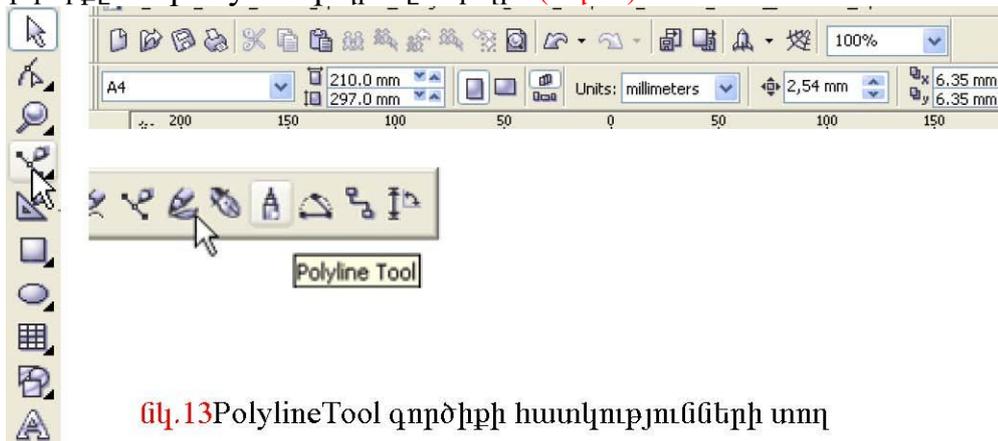
1.5. Կորներ, հանգույցներ, փակ, բաց, միացված գծեր: Freehand, Bezier գործիքները, Artistic Media (գեղագրական գիծ) գործիքը, չափադրման գծեր:

Վեկտորային պատկերները կազմված են կոնտուրներից՝ կոր գծերից, որոնք ունեն հատուկ մաթեմատիկական նկարագրում: Այդ կորերը կոչվում են Բեզիեի կորեր, և ունեն եզրագծի տեսք: Կոնտուրները կազմված են մեկ կամ մի քանի սահմանակից՝ սեզմենտներից, որոնք սահմանափակված են հանգույցներով: Սեզմենտները կարող են ունենալ ուղղագիծ կամ կորագիծ տեսք: Տեսքը որոշում է սեզմենտին սահմանափակող հանգույցի տիպը: Հանգույցները կարող են լինել հարթ և անկյունային: Հարթ հանգույցների ծալը սահուն է, իսկ անկյունայիններում՝ անկյունային: Հանգույցները ղեկավարվում են կառավարման գծերով: Կոնտուրները կարող են լինել փակված կամ բացված: Փակված կոնտուրները կարող են ունենալ լիցք և եզրագիծ (Fill; Outline), իսկ բացվածները՝ միայն եզրագիծ (Նկ.12):



Նկ.12 Բացված կոնտուր

Կոնտուրը՝ մաթեմատիկական հասկացություն է, որը, որպես երկրաչափական օբյեկտ, չունի հաստություն: Կոնտուրի տեսանելիության համար նրան տալիս են եզրագիծ: Քանի որ վեկտորական օբյեկտներն ունեն մաթեմատիկական նկարագիր, ապա պատկերի չափերի փոփոխումը չի վատացնում պատկերի որակը: Կոնտուր ստեղծող գործիքները գտնվում են ToolBox-ի Freehand Tool-շարքում: Այս շարքի բոլոր գործիքները ստեղծում են կոնտուրներ, սակայն յուրաքանչյուր գործիք ունի իր հատկությունները, որոնք բացվում են միաժամանակ տվյալ գործիքը PropertyBar-ի վրա ընտրելիս (Նկ.13):



Նկ.13 Polyline Tool գործիքի հատկությունների ստղ

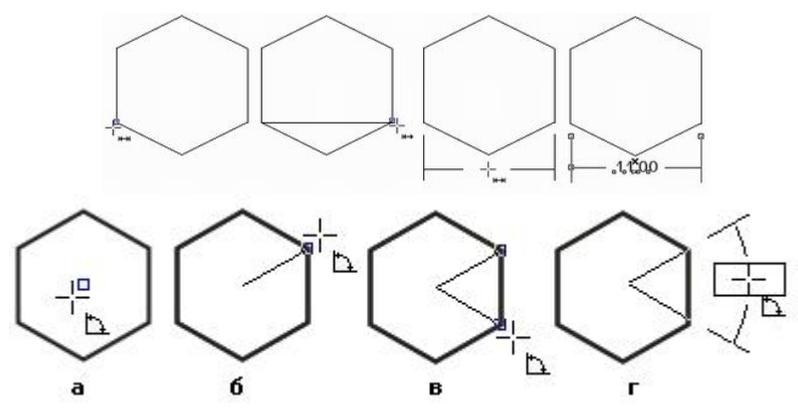
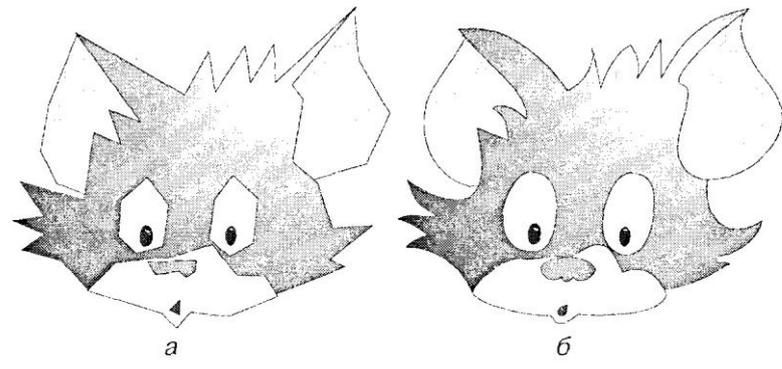
Bezier Tool-ն սեղմել մկնիկը և բաց թողնել, ապա այս գործիքով կարելի է նկարել ուղիղ գծեր, սակայն հիմնականում տվյալ գործիքը նախատեսված է կոնտուրների կառավարման գծերի ստեղծման համար: Կոնտուրի հանգույցները և սեզմենտները կարելի է կառավարել Shape Tool գործիքի և համապատասխան Property Tool-ի օգնությամբ

Shape Tool-ը թույլ է տալիս աշխատել թե՛ կորերի հետ, թե՛ հանգույցների հետ անմիջապես Freehand Tool-ազատ ռեժիմով մատիտ, որը թույլ է տալիս ստանալ մեկ կոնտուրին պատկանող սեզմենտ

Artistic Media Tool-նկարչական վրձնի ռեժիմ, որը թույլ է տալիս ստանալ հետաքրքիր էֆեկտներ Preset Tool-սովորական վրձնի ձևեր, որոնք նկարում են պատրաստի օբյեկտներով Brush- նկարչական վրձնի ձևեր, որոնք նկարում են ընտրված պատկերի ձևով

Sprayer - վրձինը նկարում է ցայտվող օբյեկտներով: Յանկացած նկարից կարող ենք հանել որոշակի հատված՝ օգտագործելով Arrange - մենյուի Break -ենթամենյուն: Հետո տվյալ նկարը »ջարդվում« է Arrange - մենյուի Ungroup-ով և դուրս է բերվում այն հատվածը, որն անհրաժեշտ է: CalligraphicTool-կալիգրաֆիկ վրձինն է PenTool- գրիչի ռեժիմ PolylineTool- ուղիղ գծերի ռեժիմ 3PointCurveTool– 3 կետով ստացված կորերի ռեժիմ InteractiveConnectorTool- բլոկ-սխեմաների կապերի կոնտուրներ, որոնք թույլ են տալիս չկտրվող կապերով ցանկացած օբյեկտներ կապել իրար DimensionTool- չափագրման գործիքներ :

Ուսումնառության նյութ . Կառուցել տրված պատկերները



1.6. Օբյեկտի ձևի խմբագրման գործիքներ: Հանգույցների նշում, տեղափոխում, խմբագրում, կորերի բաժանում և հանգույցների միացում:

CD-ի կարևոր առանձնահատկություններից է այն, որ նախօրոք ստեղծված ստեղծված օբյեկտի ձևը փոխելու համար չկա անհրաժեշտ այն նորից կառուցելու, այլ օբյեկտների ձև կարող ենք փոխել ինչպես սահուն, աստիճանաբար, այնպես էլ կտրուկ: Ձևի փոփոխության աշխատանքները կատարվում են Shape գործիքի մենյուում գտնվող գործիքների օգնությամբ: Դրանք են.

1. Shape – ձևի հիմնական
2. Kiiife - դանակ, որը թույլ է տալիս կորը բաժանել երկու օբյեկտների
3. Eraser – ռետին, մաքրում է օբյեկտների ցանկացած մասը
4. Free Transform (ցուցադրական ձևափոխում)

Օբյեկտներն ընտրելու համար օգտագործվում է Pick գործիքը, իսկ հանգույցները ընտրելու համար Shape գործիքը: Մի քանի հանգույցներ նշելու համար ընտրումը պետք է կատարել Shift կոճակը սեղմած: Բոլոր հանգույցները ընտրելու համար կամ պետք է ընտրել Shape գործիքը և սեղմել մկնիկի ձախ կոճակը օբյեկտի շուրջը գծել շրջանակ, կամ նշել հանգույցներից մեկը և սեղմել Ctrl+Shift+Home կոճակը:

Հանգույցները նշելուց հետո, դրանք կարելի է տեղափոխել կամ մկնիկի օգնությամբ կամ ստեղծաշարով կուրսորի տեղաշարժման ստեղծների օգնությամբ:

Հանգույցների խմբագրումը կարելի է կատարել ֆորմատավորման պանելի կոճակների օգնությամբ: Դրանք են



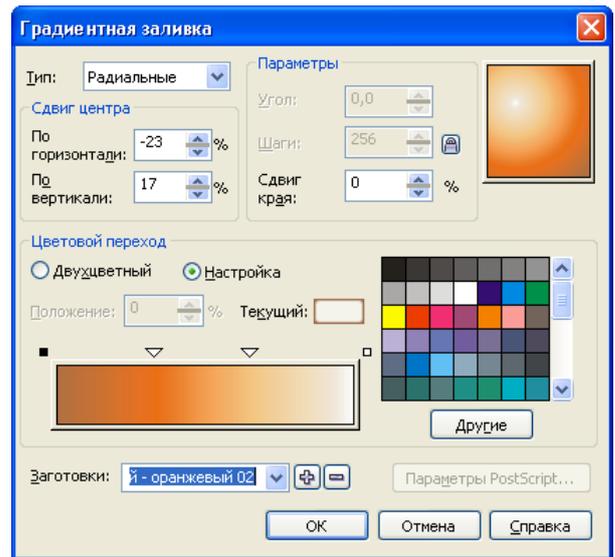
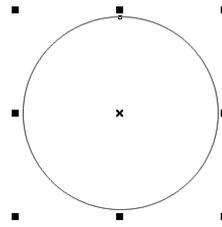
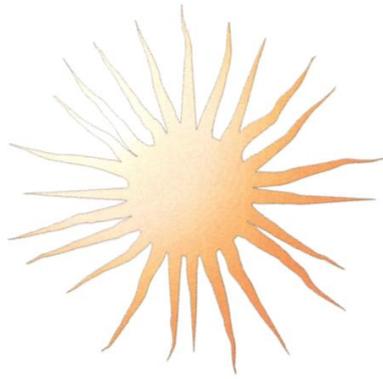
- + Add – ավելացնել հանգույց
- Delete – հեռացնել հանգույց
- Toline – ուղղանկյուն սեգմենտ
- To Curve - կորագիծ ցեգմենտ
- Cusp – կտրման կետ
- Smooth – հարթեցման հանգույց
- Symmetrical – սիմետրիկ հանգույց
- Auto Close - ավտոփակում
- Join – միացնել հանգույց
- Break Apart - բաժանել կորը
- Reverse Curve - փոխել ուղղությունը
- Elastion Mode - ճկուն տեղաշարժել

Knife գործիքով սեղմել կորի վրա նրա վրա առաջանում են 2 հանգույցներ: Արդյունքում բաց կորը վերածվում է 2 բաց կորերի, իսկ փակ կորը վերածվում է բաց կորերի: Այս գործիքը կարող է աշխատել տարբեր ռեժիմներով: Դրանք որոշվում են ֆորմատավորման պանելի 2 գործիքներով:

1. Leave As One Object – չբաժանել օբյեկտները: Այս ռեժիմի միացման ժամանակ կորի կտրված մասը դառնում է ոչ թե նոր օբյեկտ, այլ սկզբնական կորի ճյուղ:

2. Auto Close On Cut - ավտոմիացում: Երբ այս ռեժիմը միացված է, ապա գործիքի աշխատանքային ռեժիմը իր մեջ ներառում է ոչ թե մեկ, այլ 2 սեղմում կորի կետերին: Այդ դեպքում կտրման գիծը, որը միացնում է այդ 2 կետերը, դառնում է կորի սեգմենտ:

Ի տարբերություն այն ծրագրերի, որոնք աշխատում են կետային պատկերների հետ, որտեղ ռետին գործիքը օգտագործվում է պատկերի որևէ մասի մաքրման համար, հանդիսանալով կարևոր գործիք, CD-ում վեկտորական գրաֆիկայում հանդիսանում է շատ հարմար լրացուցիչ գործիք: Այնտեղ այն կատարում է ուրիշ դեր, ոչ թե մաքրում է պատկերի մասերը, այլ ձևափոխվում է այն:



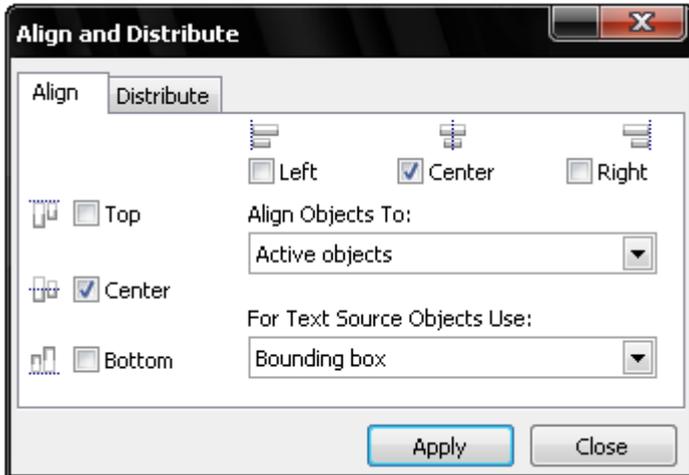
1.7. Կոորդինատային ցանց, ուղղորդներ, օբյեկտների հավասարեցումը

 **Rulers**--Տեղադրում կամ հանում ենք քանոնները.

 **Grid**--Տեղադրում կամ հանում ենք վանդակներ՝ կոորդինատային ցանցը

 **Guidelines**--Տեղադրում կամ հանում ենք քանոնից բերված ուղղորդները, որով հավասարեցնում ենք պատկերները.

 **Align and Distribute**--Նշում ենք թե նշված պատկերները որ կողմով իրար հավասարվեն.



- Top** –Վերև ,
- Center**—Մեջտեղ,
- Bottom**—Ներքև,
- Left**---Ձախ,
- Center**—Մեջտեղ,
- Right**—Աջ

Snap to Grid --Նշված պատկերը մագնիսի պես կպնում է **Grid**-ի վանդակներին, կամ եթե կետից բռնենք պատկերը ցույց է տալիս կետի հատումը **Grid** -ի հետ:

Snap to Guidelines--Սա նույնպես, նշված պատկերը մագնիսի պես կպնում է **Guidelines**-ին:
Dynamic Guides --Սա ցույց է տալիս նշված օբյեկտի կենտրոնի կետը երբ հատվում է մյուս օբյեկտի կենտրոնի շուրջը, կամ որևէ աստիճանային թեքության վրա:

Setup- ▶

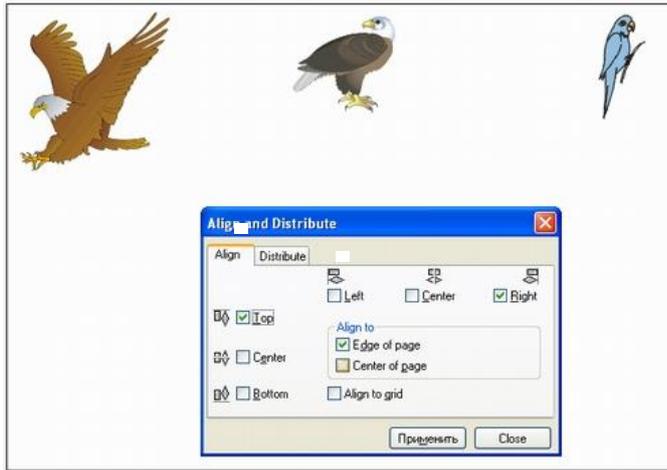
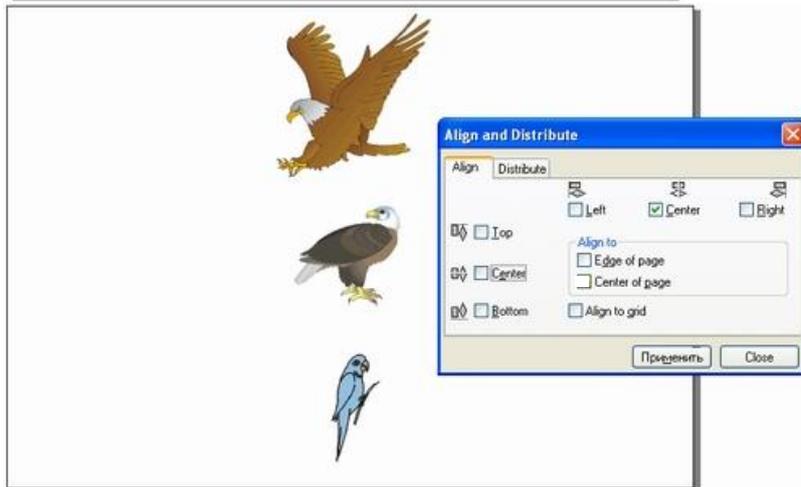
 **Grid and Ruler setup**--Այստեղ կատարում ենք բացված պատուհանում **Grid** -ի վանդակների կարգավորումները:

 **Guidelines Setup**--Կարգավորում ենք գույները:

 **Snap to Objects Setup**--Այստեղ նշում ենք թե օբյեկտը օբյեկտի որ մասին հատվի և նշում բացված պատուհանում:

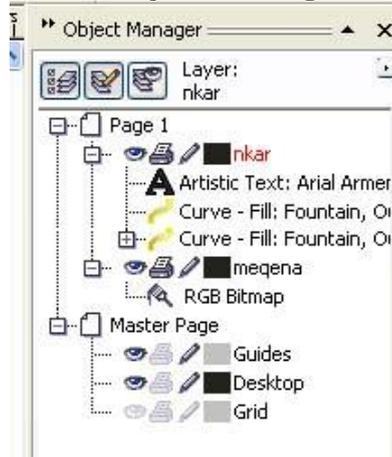
 **Dynamis Guides Setup**--Այստեղ նշում ենք թե օբյեկտները հատվելիս որ աստիճանում հատվեցին, և որը ցույց տա:

Ուսումնառության նյութ . Նշել օբյեկտների հավասարեցման տեսակները



1.8. Կոորդինատային ցանց, ուղղորդներ, օբյեկտների շերտեր:

CorelDRAW ծրագիրն կարող է վերահսկել բոլոր պատկերներն և օբյեկտները՝ շերտերի և էջերի դրոշմի օգնությամբ, որը կոչվում է Object Manager և բացվում է Window-Dokers-Object



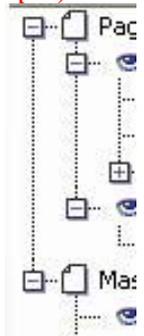
Manager մենյուից (նկ33):

Սովորաբար բոլոր օբյեկտները ստեղծվում են Layer1- ի վրա, այսինքն՝ առաջին շերտի վրա: Ցանկացած նոր շերտ ավելացնելու համար կոնտեքստային մենյուից ընտրում ենք NewLayer մենյու: Այս դրոշմում բոլոր էջերը, օբյեկտները և շերտերը, որոնք ընդգրկված են տվյալ ֆայլի մեջ, երևում են ծառի տեսքով: Էջերի օգտագործումը շատ հարմար է, բայց ավելի օպտիմալ է դառնում շերտերի միաժամանակ օգտագործման հետ: Մեծ մակետների և պրոնկտների ժամանակ օբյեկտների դասավորվածությունը կարող է բերել բարդությունների: Նախագծի սկզբնական ժամանակաշրջանում, երբ օբյեկտները չեն վերաձաձկում միմյանց, դժվար է ճիշտ որոշել օբյեկտի դիրքը մյուսների նկատմամբ: Երբ առաջանում է ընտրության և վերադասավորման խնդիր՝ հարմար է օգտվել շերտերից: Ընտրող՝ թափանցիկ ժապավենի համակարգչային պատկերումն է, որտեղ տեղադրվում են տարբեր օբյեկտներ: Ընտրի վրա միանգամից երևում են պատկերի բոլոր պարամետրերը՝ գույնը և եզրագիծը: Ընտրողը դասավորվում են սյունակաձև: Կարելի է ստեղծել ցանկացած քանակի շերտեր: Տվյալ շերտի վրա նկարելու համար պետք է դրոշմից ընտրել այդ շերտը, ապա նկարել: Ցանկացած շերտ կարելի է դարձնել անտեսանելի, արգելել տպելը և փոփոխություն փակել փոփոխությունների հնարավորությունը: Ընտրողի ձախ հատվածում կան 3 տիպի նշաններ (նկ34)



նկ34 Ընտրողի կառավարման նշանները

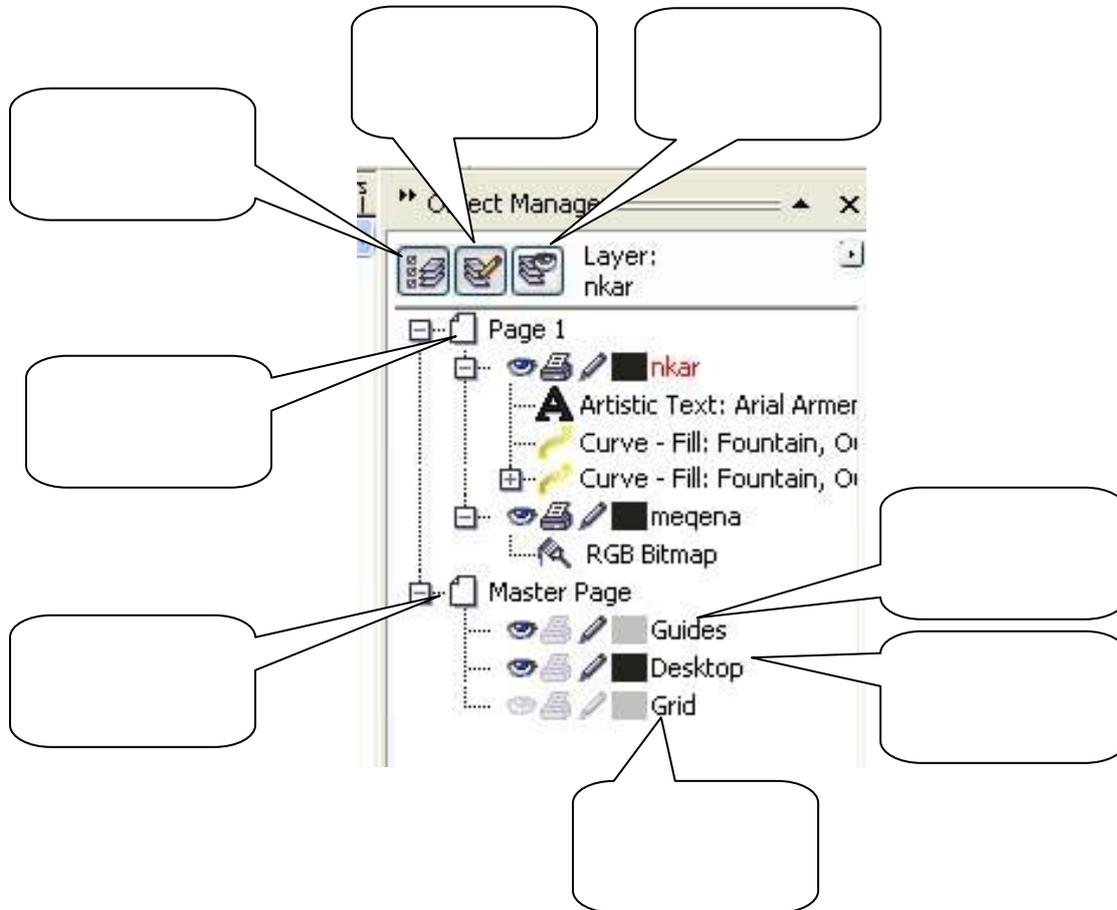
1. Աչք-միացնել կամ անջատել տեսանելիությունը
2. Մատիտ- արգելել կամ թույլատրել փոփոխությունները
3. Տպիչ-արգելել կամ թույլատրել տպելը Եթե Object Manager-ում բացել Page-ի կողքի ' ' +'' նշանները, ապա տեսանելի կդառնան բոլոր շերտերը, որոնք գտնվում են այդ էջի վրա: Եթե բացել Layer- ի կողքի ' ' +'' նշանը, ապա տեսանելի կդառնան բոլոր օբյեկտները, որոնք գտնվում են այդ շերտերի վրա (նկ35):



նկ35 Ընտրողի և օբյեկտների տեսանելիությունը:

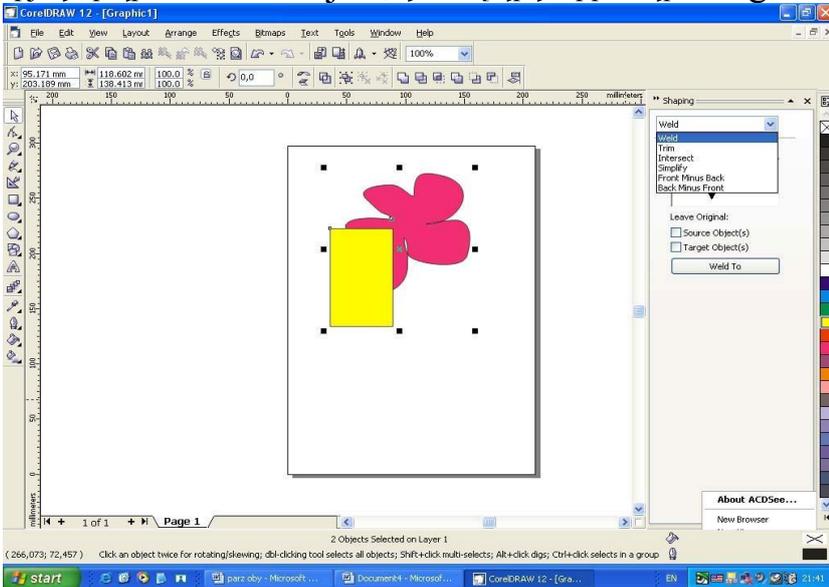
Շնորհների և օբյեկտների դասավորվածությունը կարելի է փոխել մկնիկով: Սեղմելով և պահելով CTRL կոճակը, կարելի է միաժամանակ նշել մի քանի օբյեկտ, ապա խմբավորել նրանց Group մենյուով: Նույն օբյեկտի կրկնօրինակը որևէ ուրիշ շերտի վրա ստանալու համար հնարավոր է միայն Copy/ Paste ռեժիմով: Եթե կա շերտ, որը պետք է ներկա լինի բոլոր էջերի վրա, ապա կանգնում ենք այդ շերտի վրա և կոնտեքստային մենյուից ընտրում Master ռեժիմը: Ցանկացած փոփոխություն, որը կատարվում է այդ շերտի հետ, կկատարվի բոլոր էջերի վրա: Շնորհը ջնջելու համար օգտագործում ենք Delete հրամանը:

Ուսումնասիրության նյութ



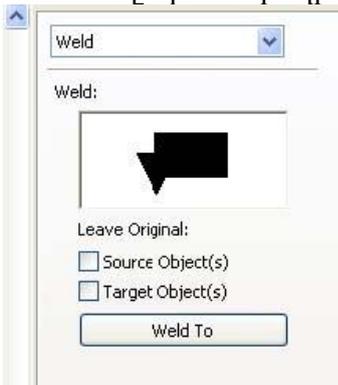
1.9. Մի քանի օբյեկտներից մեկի ստացում: Պատկերների պատճենում, նախորդ գործողության կրկնում: Օբյեկտների խմբավորում, կոմբինացիա, տրամաբանական գործողություններ՝ հատում, միացում, բացառում:

Մի քանի պարզ օբյեկտների օգնությամբ կարելի է ստեղծել բարդ պատկերներ: Եթե պատկերված են մի քանի օբյեկտներ, ապա կարելի է միավորել այդ օբյեկտներն օգտագործելով օբյեկտների Shaping հատկությունը, որը միանում է նրկու հավասարազոր եղանակով: Եթե նշենք մի քանի օբյեկտ, ապա Property Bar-ի վրա կբացվի տվյալ հատկությունը: Նրան կարելի է միացնել նաև Window\Dokers Shaping դոկերի օգնությամբ: Տվյալ դոկերի Source Object, TargetObject, հատկությունների օգնությամբ կարելի է տեսնել գործողությունների արդյունքը կամ օրիգինալ օբյեկտի վրա SourceObject, կամ էլ կրկնօրինակի՝ TargetObject (նկ26):



նկ26 Shaping դոկեր

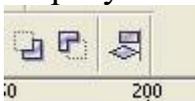
Shaping-ռեժիմները հետևյալն են՝ Weld-միավորում (նկ27): Գործողության արդյունքում ստանում են ընդհանուր եզրագիծ և առաջին պլանում գտնվող օբյեկտի գույնն ունեցող օբյեկտ:



նկ27 Weld ռեժիմ Trim-հանում: Գործողության արդյունքում

օբյեկտներից հանվում է ընդհանուր հատվածությունը: Intersect- հատվածության հիման վրա ստեղծվում է նոր օբյեկտ, որը ստանում է ներքևի օբյեկտի հատկությունները, լիցքը և եզրագիծը: Մնացած 3 ռեժիմները ունեն նույն հատկությունները՝ հանում է մեկ օբյեկտը մյուսից և վերջնական օբյեկտը հանդիսանում է կոնտուրը (նկ28) :

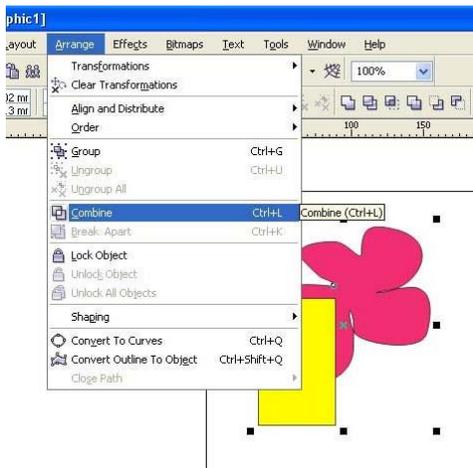
Simplify Front Minus Back; Back minus Front:



նկ28 Simplify, Front Minus Back, Back minus Front հատկություններ

Առաջին ռեժիմի ժամանակ վերևի օբյեկտը կարող է գտնվել սահմանի վրա, իսկ հաջորդ ռեժիմների ժամանակ օբյեկտները պետք է պարտադիր տեղադրված լինեն իրար մեջ: Տվյալ հատկությունները աշխատում են հիմնականում պարզ օբյեկտների հետ և նրանց աշխատանքի արդյունքում օբյեկտները վերածվում են փակված կոնտուրների իրանց բոլոր հատկություններով: Ստացված կոնտուրները պարտադիր փակված են և կարող են ունենալ լիցք: Կոնտուրները փակելու համար

կարելի է նշել այդ կոնտուրները և օգտագործելով **Combine** ռեժիմը, որը միանում է **Arrange** մենյուի **Combine** ենթամենյուից, ստանալ ընդհանուր կոնտուր, որի հանգույցները հետագայում միացնել իրար **Shape** գործիքով (նկ29):

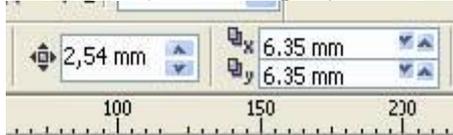


նկ29 Combine ռեժիմը

Կրկնօրինակի ստեղծումը ծրագրի մեջ կարելի է կատարել մի քանի եղանակով՝

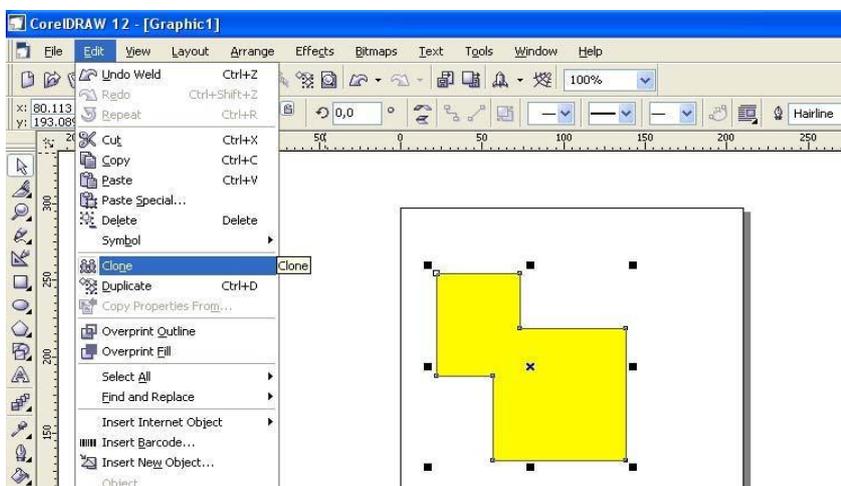
- 1 Copy/Paste - ռեժիմը, որի ժամանակ օգտագործվում է հիշողության բուֆերը: Այդ պատճառով ռեժիմը նպատակահարմար է կիրառել նկարը ծրագրից ծրագիր տանելու ժամանակ:
- 2 Սեղմել “+” ստեղծիչը: Կրկնօրինակը ստեղծվում է օրիգինալի վրա:
- 3 Պատկերի տեղափոխման ժամանակ սեղմել “բացակ” ստեղծիչը:
- 4 Պատկերի տեղափոխման ժամանակ սեղմել մկնիկի աջ կոճակը:

Այս եղանակներով ստացված կրկնօրինակներն անկախ կրկնօրինակներ են, այսինքն՝ կատարելով փոփոխություններ օրիգինալ օբյեկտի հետ, կրկնօրինակի հատկությունները չեն փոփոխվում: Edit-Duplicate- մենյուի օգնությամբ կարելի է ստանալ տեղաշարժված կրկնօրինակ, որի տեղաշարժման չափերը գրվում են **Property Bar** –ի **Duplicate Distance** դաշտում թվային տեսքով (նկ30):



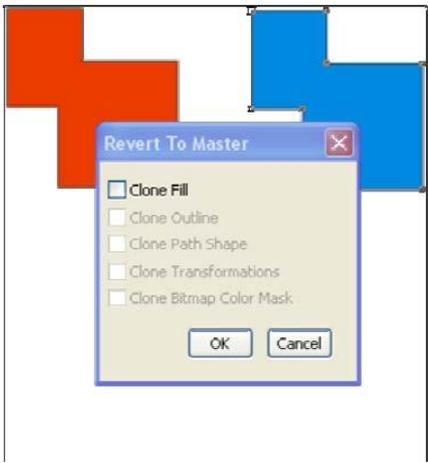
Այս բոլոր եղանակներով ստացված կրկնօրինակները չեն գբաղեցնում ծրագրի բուֆերը և համակարգիչը աշխատում է ավելի արագ: Կարելի է ստեղծել այնպիսի կրկնօրինակներ, որոնք կապված լինեն օրիգինալի հետ, այսինքն՝ փոխելով օրիգինալի հատկությունները կփոխվեն նաև կրկնօրինակներից:

Այդ տիպի կրկնօրինակներ ստեղծվում են **Edit- Clone** մենյուի օգնությամբ (նկ31):



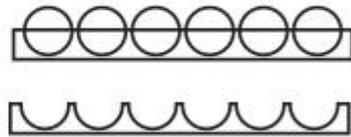
նկ31 Clone մենյու

Եթե փոփոխություն արվի օրիգինալի հետ, նույն փոփոխությունը կարվի նաև կլոնի հետ: Եթե պետք է որոշել, թե որ օբյեկտն է օրիգինալ, իսկ որը՝ կլոն, ապա ընտրում ենք օբյեկտը, և բացելով կոնտեքստային մենյուն՝ ընտրում **SelectMaster**: Եթե փոփոխենք կլոնը, ապա օրիգինալը չի փոփոխվի, իսկ կլոնը կդառնա անկախ օբյեկտ: Կլոնի հատկությունները վերականգնելու համար կոնտեքստային մենյուից ընտրում ենք **Revert To Master** մենյուն: Բացված պատուհանից ընտրվում է այն պարամետրերը, ըստ որոնց պետք է վերականգնել կլոնը (նկ32):

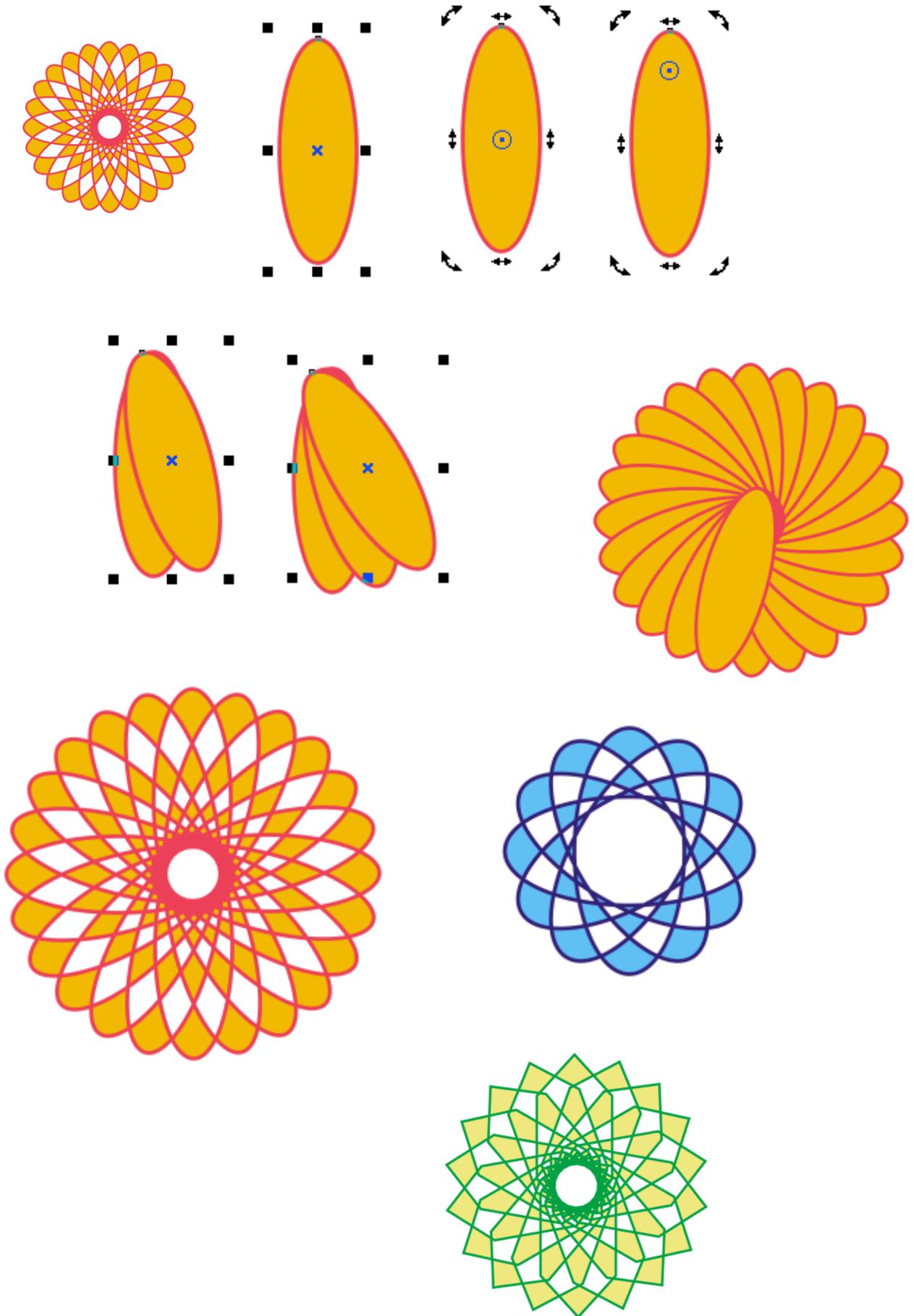


Ֆիգ.32 Revert To Master մենյուն

Ուսումնասիրության նյութ .Կառուցել տրված պատկերները

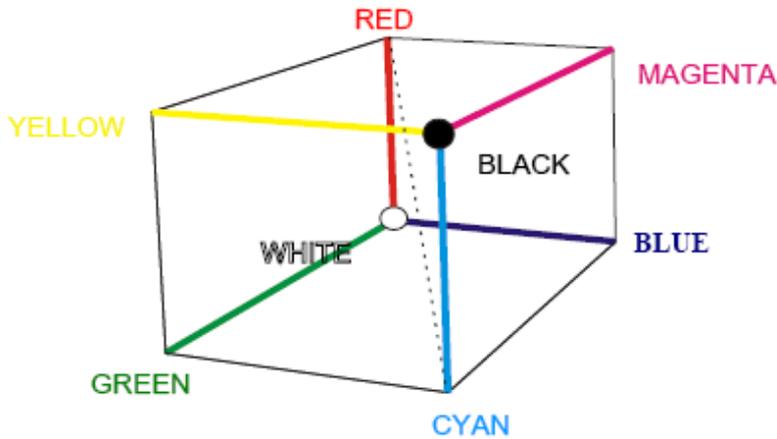


2. Կառուցել տրված պատկերները



1.10. Գունային մոդելներ և ռեժիմներ: RGB, CMYK, HSB, Lab մոդելներ: Bitmap, Grayscale, RGB, Indexed Color և CMYK ռեժիմներ: Օբյեկտների ներկումը CorelDraw -ում:

Գույնի նկարագրման մեջ կարևորագույն խնդիր է գույնի արտահայտումը թվային տեսքով: Բոլոր գույները ստացվում են մի քանի հիմնական կամ հիմնական գույների խառնուրդից՝ որոշակի տոկոսային հարաբերությամբ: Այսինքն՝ մաթեմատիկորեն ցանկացած գույն նկարագրվում է ինչպես հիմնական կոմպոնենտների հարաբերություն: Լայն տարածված են հետևյալ գույների նկարագրման տիպերը՝ գունային մոդելները (RGB, CMYK, Lab և HSB): Գույները լինում են ճառագայթ արձակող և արտացոլված: Ճառագայթ արձակողները լույս տվող օբյեկտների գույներն են, մնացածներն՝ արտացոլվածները: Գույների հիմնական կոմպոնենտները կոչվում են կանալներ (նկ. 9):



Նկ. 9 Գունային կանալներ

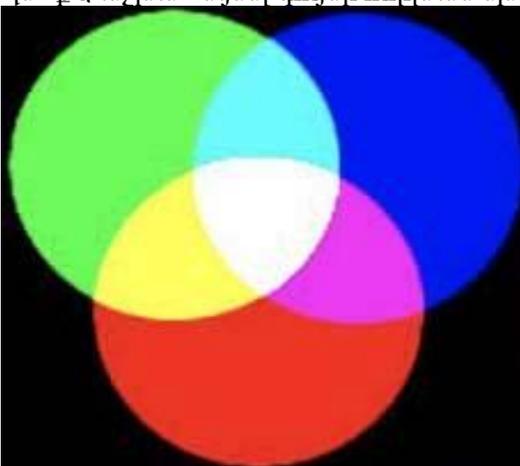
Ճառագայթ արձակող մոդելներից է RGB մոդելը (Red-կարմիր, Green-կանաչ, Blue-կապույտ): Երբ չկա ոչ մի գույն, ապա ստացված պատկերը սև է, իսկ 3 գույն միասին հավասարաչափ քանակով խառնելիս ստացվում է սպիտակ գույն: Երկու գույնի միավորման ժամանակ ստացվում է ավելի բաց գույն, քան բազայինները: Այս ռեժիմով ստացված գույները կոչվում են additive: Այս մոդելի մեջ գույների կոդավորումը կատարում է սկաները, իսկ արտահայտվում են դրանք մոնիթորի վրա: CMYK (նկ. 10)- այս մոդելը նկարագրում է արտացոլված գույները, որոնք ստացվում են սպիտակից հանած RGB-ի հիմնական գույները և կոչվում են սուբտրակտիվ գույներ:

Երբ գույն չկա, ապա պատկերը ստացվում է սպիտակ:

Սպիտակ – R = Cyan (կապույտ)

Սպիտակ – G = Magenta (մաջնետա)

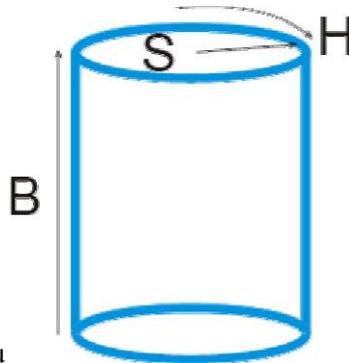
Սպիտակ – B = Yellow (դեղին) Եթե փորձենք ստանալ սև գույն՝ խառնելով բոլոր գույները, ապա սև գույն չենք ստանա: Դրանից ելնելով, ավելացվել է առանձին K (Black – սև), որի անվանումը վերցվել է Key բառից: Այս մոդելները ունեն ապարատային կախում, այսինքն՝ մեկ մոդելից մյուսն անցնելու համար պետք է աշխատեցնել գույնի ուղղման սխեման:



Նկ. 10 CMYK և RGB մոդելներ

Lab և HSB մոդելները չունեն ապարատային կախում, դրա համար բավականին լայն տարածում են ստացել: Lab– մոդել է, որը հիմնվել է մարդու աչքի գույների ընդունելու եղանակի վրա: L(Lightness)– պայծառություն, որն առանձնացված է բոլոր գույներից:
 a– կոմպոնենտ, որը փոփոխվում է կանաչից մինչև կարմիր:
 b– կոմպոնենտ, որը փոփոխվում է կապույտից մինչև դեղին:

HSB(նկ. 11)–նկարիչների մոդել է, որը հիմնված է գույների երանգների որոնման վրա: H–Hue–գույնի երանգ B – Brightness –պայծառություն



S - Saturation –հագեցվածություն

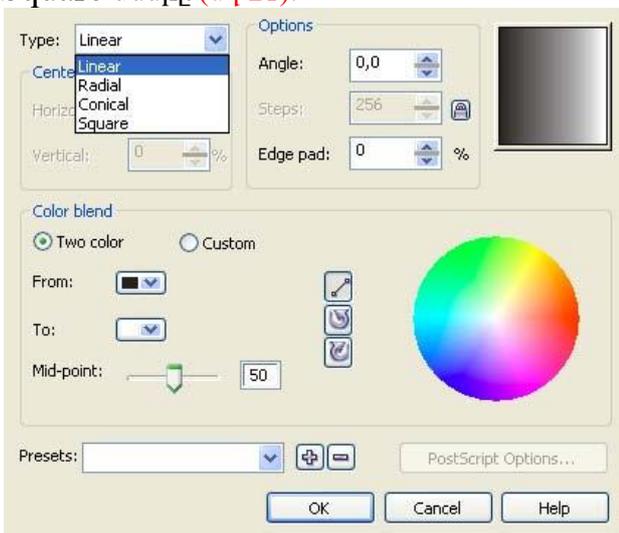
նկ 11 HSB մոդել

Օբյեկտների ներկումը CorelDraw -ում:

Լիցքերը լինում են` Nofill-անգույն Uniform Fill–լիցք մեկ գույնով, որն ընտրվում է Window մենյուի Color Palettes ռեժիմով միացած գույների ցանկից (նկ20) :



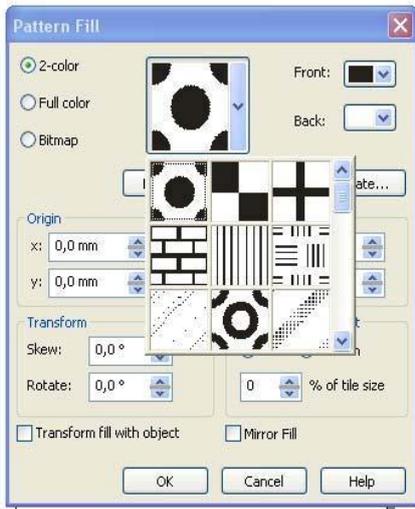
նկ 20 ColorPalettes գույների ցանկ: Linear- գրադիենտային տիպի լիցք, գծային գրադիենտ,որի պատուհանից կարելի է ընտրել անկյունը, գրադիենտի քայլերի քանակը, գրադիենտի գույների քանակը, որոնք փոխվում են Custom մենյուով մկնիկի Double Click-ի օգնությամբ ավելացնելով ցանկացած գույնը: Նույն պատուհանից բացվում են գրադիենտային տիպի Radial, Conical, Square ձևերը (նկ 21):



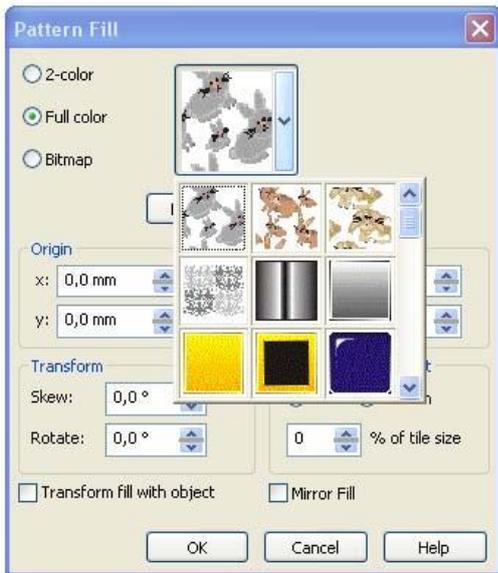
նկ21 Գրադիենտ գործիքի պատուհանը

Two color Pattern-լիցք նրկգույնանի նախշով: Այս պատուհանում կարելի է նաև ստեղծել լիցք

Create մենյուով(նկ22):

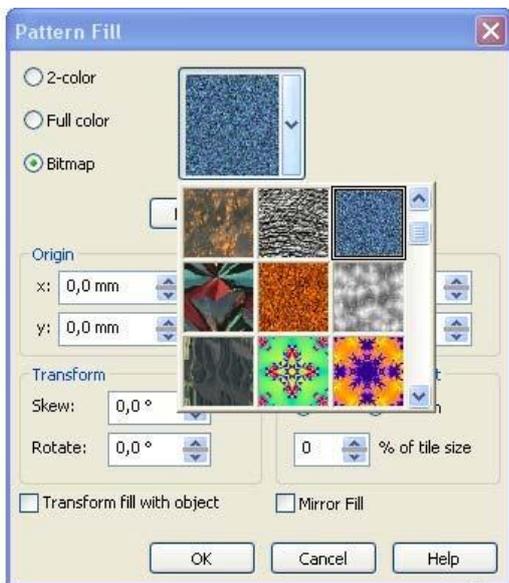


Full color (նկ23)-բազմագույն լիցքեր, որոնց գույները անփոփոխ են, սակայն չափսերը կարելի է կառավարել Interactive Fill Tool գործիքի օգնությամբ:



նկ23 Full color -բազմագույնլիցքեր

Bitmap Pattern (նկ24) - նկարչական լիցքեր, որոնք ստեղծված են ստանդարտ նկարներից և որոնց գույները նույնպես անփոփոխեն:



նկ24 Bitmap Pattern - նկարչական լիցքեր

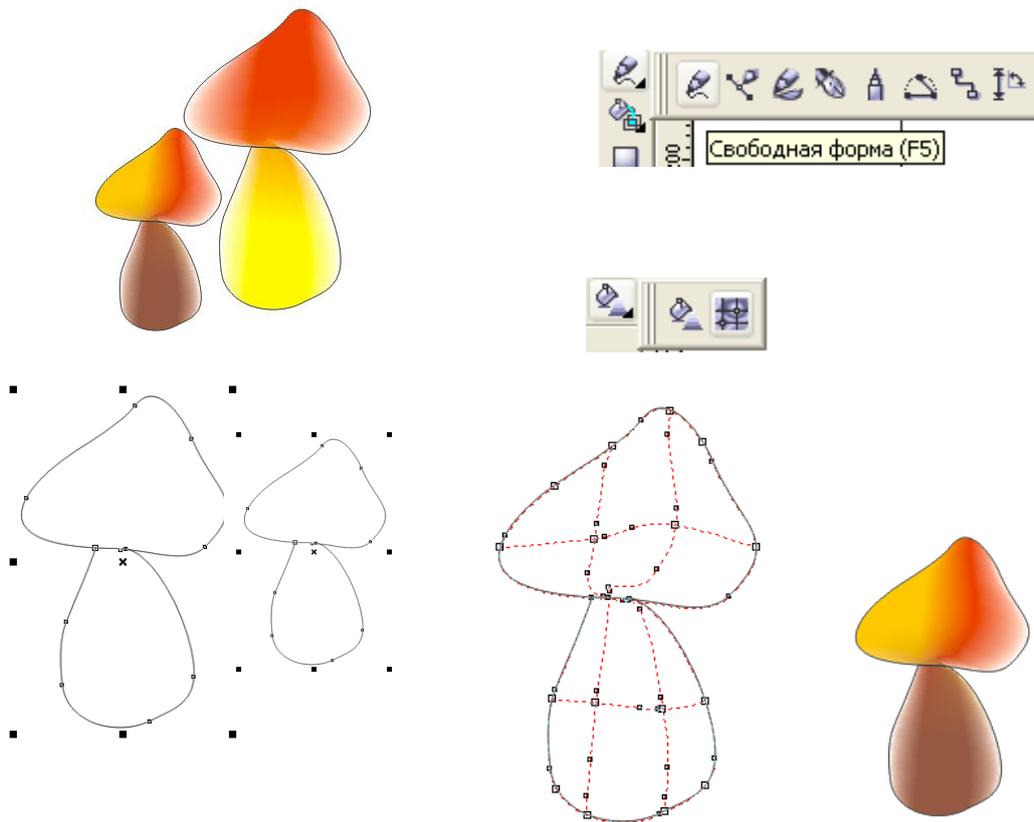
Texture Fill (նկ25)-պատրաստի jpeg ֆորմատով ֆայլեր են, որոնց գույնը, պայծառությունը, լուսավորվածությունը և այլ հատկությունները կարելի է փոփոխել: Այս կարգի լիցքերը ստեղծված են

հիմնականում կենտային գրաֆիկայի պատկերների հիման վրա:

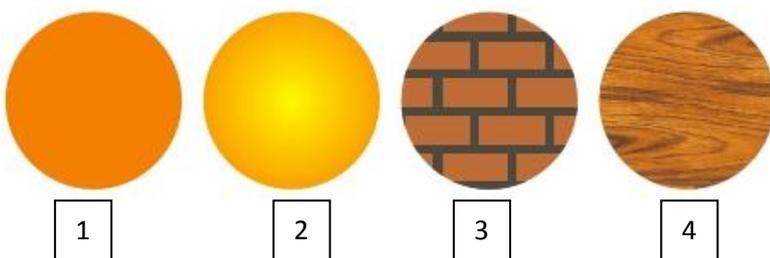


նկ25 Texture Fill

Առաջադրանք 1. Ստանալ նշված պատկերները



2. Ինչ լիցքեր են կիրառված նկարներում



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

1.11. Պատկերների եզրագիծը: Պատկերների եզրագծի պարամետրերը և նրանց ղեկավարումը

Օբյեկտներին և կոնտուրներին կարելի է տալ տարբեր տիպերի, ձևերի, չափերի լիցքեր և եզրագծեր: Լիցքերի գործիքներից են Fill Tool և Interactive Fill Tool-ը: Այս խմբին պատկանում են նաև Eyedropper և Paintbucket Tool գործիքները: Եզրագծերի հետ կարելի է աշխատել Outline Tool գործիքների տողի օգնությամբ(նկ19)



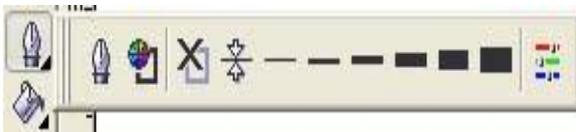
FillTool



InteractiveFillTool



PaintbuckerTool

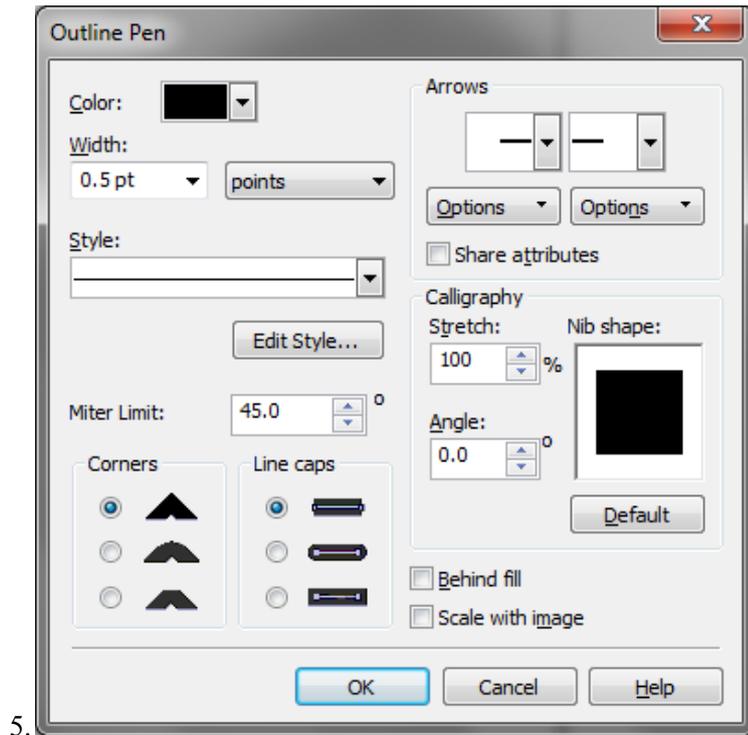
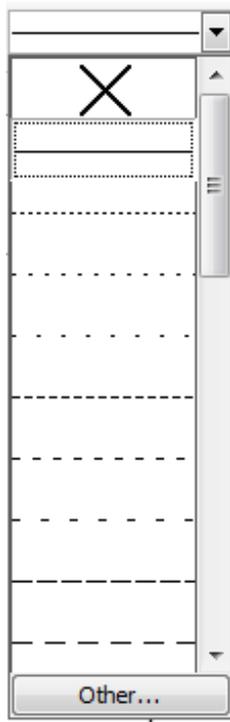
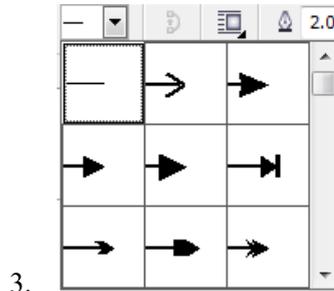
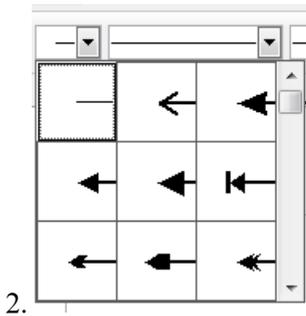


նկ19 Լիցքի և եզրագծի գործիքներ

Ուսումնառության նյութ .

Եզրագծի պարամետրերն են _____

1.12. Եզրագծի պարամետրերի գործիքները: OutlinePen պատուհանի կառուցվածքը:



Ուսումնառության նյութ. Ներկայացնել նշված պատուհանների և վահանակների կառուցվածքը

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

2.1. Միմվոլային և ձևավոր տեքստերի ստեղծումը, ֆորմատավորումը և խմբագրումը:

Ծրագրում տեքստի հետ աշխատելու հնարավորությունները բավականին բազմազան են: Կարելի է ստեղծել առանձին տեքստային էլեմենտներ և տեքստային բլոկեր: Օգտագործելով կոնտուրների հնարավորությունները՝ »ջարդել« ցանկացած տեքստ և ցանկացած տառատեսակից ստեղծել լոգոներ (նկ73) :



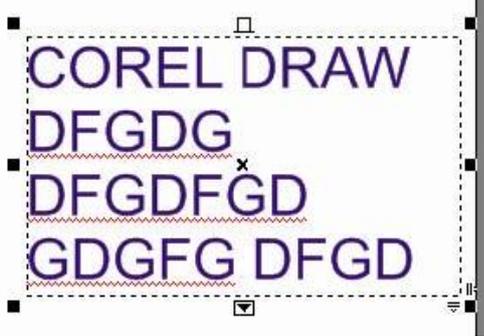
նկ 73 Text tool գործիք

Տեքստը ծրագրի մեջ հանդիսանում է որպես օբյեկտ, որը կարելի է պտտել, շեղել, արտագույնի, նրան տալ տարբեր էֆեկտներ և այլն: Այն լինում է 2 տիպի՝ ArtisticText և ParagraphText Artistic Text-նկարչական տեքստ է, որի օգնությամբ ստեղծվում են վերնագրեր, լոգոներ (նկ74):



նկ74 Artistic Text ռեժիմ

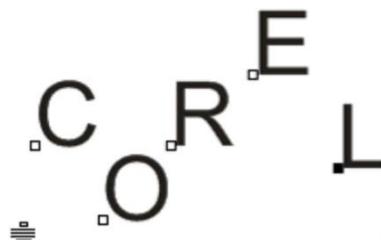
ParagraphText-սովորական տեքստ է (նկ75): Ստեղծվում են կոնտեյնիներ, այսինքն՝ բլոկներ, որոնց մեջ հավաքվում են տեքստեր թերթերի և ամսագրերի համար:



նկ75 ParagraphText ռեժիմ

ArtisticText ստեղծելու համար սեղմում ենք անում գործիքով և սկսում հավաքել տեքստը, իսկ ParagraphText-ի ժամանակ տվյալ գործիքով նկարում ենք ուղղանկյուն, որը դառնում է կոնտեյնի, ապա հավաքում տեքստը: Տեքստի անցումը մեկ տիպից մյուսին կատարվում է բավականին հեշտ: Բացելով կոնտեքստային մենյուն, ընտրում ենք Convert To Artistic կամ ConvertToParagraph մենյունները:

Shape գործիքի օգնությամբ կարելի է փոխել ինչպես Artistic տեքստի տառերի հեռավորությունները, այնպես էլ առանձին տառերի դասավորվածությունը (նկ76) :



նկ76 Artistic տեքստի տառերի դասավորվածության տեսքը Այս ռեժիմում տեքստը չի կորցնում իր տեքստային հատկությունները, ուստի կարելի է կատարել ցանկացած փոփոխություն: Artistic տեքստը կարելի է դասավորել ցանկացած կոնտուրի ուղղությամբ: Convert To Curve մենյուի օգնությամբ կարելի է վերածել տեքստը կոնտուրների: Տեքստը կորցնում է իր տեքստային հատկությունները: Այս ռեժիմով տեքստային ֆոնտերից ստեղծվում են լոգոներ:

Ուսումնասողության նյութ

Ինչպես ստեղծել սովորական տեքստ _____

Ինչպես ստեղծել ձևավոր տեքստ _____

Ինչպես փոխել ձևավոր տեքստը սովորականի _____

Ինչպես փոխել սովորական տեքստը ձևավորի _____

Տեքստի խմբագրման հրամանները _____

Տեքստի ֆորմատավորման հրամանները _____

2.2. Տնօրենի տեղադրումը օբյեկտների մեջ, տնօրենի մեջ օբյեկտի տեղադրումը:

Սովորական (սիմվոլային) տնօրեն գրվում է շրջանակի մեջ: Մենք կարող ենք փոխել տնօրենի շրջանակի ձևը, այսինքն տնօրեն տեղադրել ցանկացած օբյեկտի մեջ:

Շրջանակը կարելի է մեծացնել, փոքրացնել, պտտել, բայց ցուցադրական փոփոխությունների համար պետք է օգտագործել պատյանի էֆեկտը:

Որպեսզի սովորական տնօրենի շրջանակը փոխվի, պետք է տնօրենային շրջանակին տալ պատյան, իսկ հետո օգտագործել Sharp գործիքը ցանկացած ձև ստանալու համար:

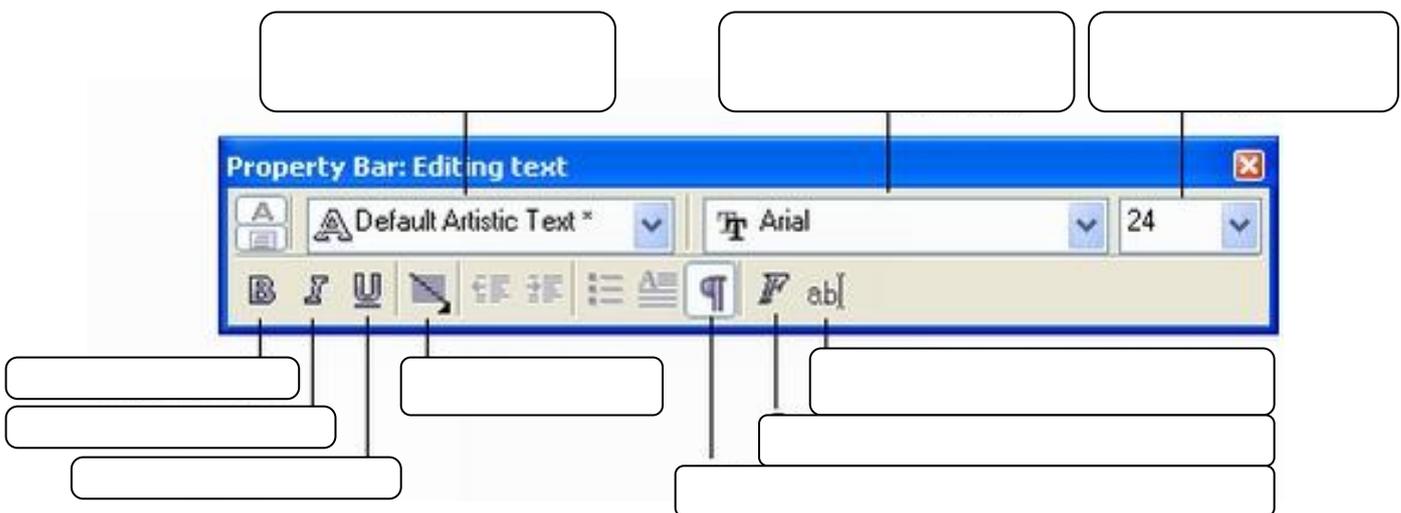
Կարող ենք ստեղծել ցանկացած ձևի պատյան եղած օբյեկտների և կցել այն տնօրենի շրջանակին:

Երբ մենք փոխենք շրջանակի ձևը, տնօրենը կփոխվի այնպես, որ տեղավորենք պատյանի շրջանակի մեջ:

Մենք կարող ենք փոխել սովորական տնօրենի շրջանակը պտտելով կամ տեղաշարժելով այն: Երբ պտտում ենք շրջանակը, տնօրենը պտտվում է նրա հետ:

Բացի պատյանի ստեղծումից կարող ենք ուրիշ մեթոդով էլ տեղադրել սովորական տնօրենի շրջանակի մեջ:

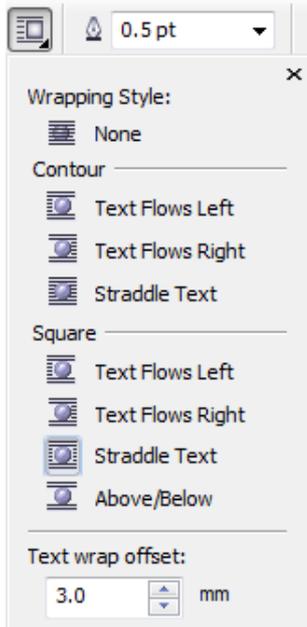
Ուսումնառության նյութ . Վանդակներում լրացնել տեքստերի հատկությունների վահանակի հրամանները.



2.4. Տեքստի մեջ օբյեկտի տեղադրումը:

Տեքստի մեջ որևէ օբյեկտ տեղադրելու համար նախ պետք է պատրաստենք սովորական սիմվոլային տեքստ այնուհետև տեքստի վրա տեղադրենք անհրաժեշտ օբյեկտը և թողարկենք տեքստի և օբյեկտի դասավորման վահանակը, որտեղ գտնվում են դասավորման հրամանները: Տեքստը կարող է շրջանցել օբյեկտը չորս կողմից, աջից, ձախից, վերևից և ներքևից՝ օբյեկտի եզրագծով կամ ուղղանկյուն:

Տեքստի մեջ օբյեկտի տեղադրման հրամանները

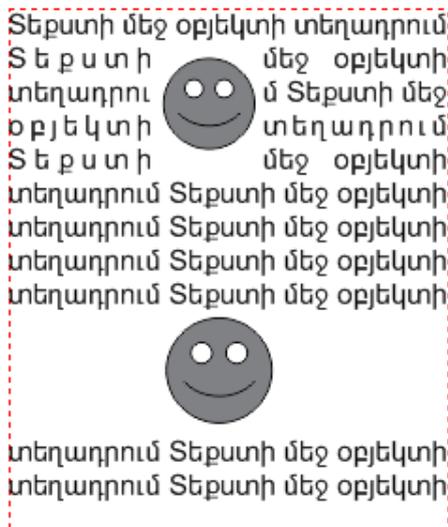


Ուսումնառության նյութ . Որ հրամաններն են կիրառված նկար 1 և նկար 2-ում

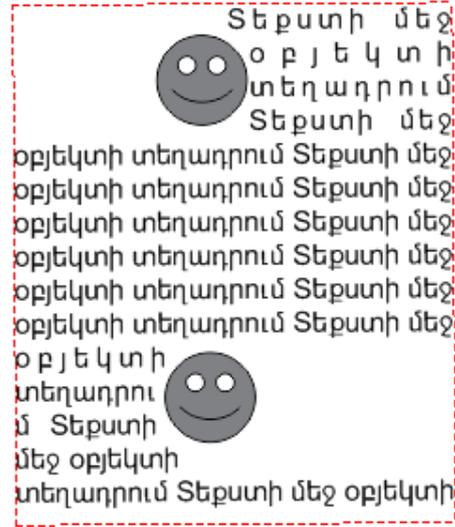
Նկար 1 _____

Նկար 2 _____

Նկար 1

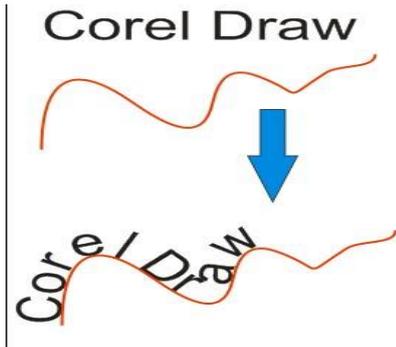


Նկար 2



2.5. Տեքստի տեղադրումը ցանկացած կորի վրա

Artistic տեքստը կարելի է վերադասավորել ցանկացած կոնտուրի ուղղությամբ 2 ռեժիմով: **1 Ռեժիմ**
Հավարում ենք Artistic տեքստը, նկարում ենք կոնտուր, որը կարող է լինել թեփակված, թեքացված, նշում ենք դրանք, ապա ընտրում Text մենյուի Fit text To Path ենթամենյուն: Տեքստ տեղադրվում է տվյալ կոնտուրի վրա, չկորցնելով իր տեքստային հատկությունները (նկ77) :



նկ77 Տեքստի վերադասավորումը ըստ կոնտուրի

Բացվում է համապատասխան PropertyBar – ը (նկ78), որտեղից կարելի է ընտրել տեքստի դասավորվածության ստանդարտ ձևերը, դասավորվածությունը ըստ կոնտուրի, կոնտուրի վերևում կամ ներքևում գտնվելը, տեքստի հեռավորությունը տվյալ կոնտուրից և այլն:



նկ78 Տեքստ գործիքի հատկությունների տողը

Առանձնացնել տեքստը կոնտուրից կարելի է Arrange- Break Apart մենյույիօգնությամբ:

2 Ռեժիմ

Text Toolգործիքը մոտեցնում ենք կոնտուրին, և երբ գործիքը կընդունի համապատասխան տեքստ, հավարում ենք տեքստը այդ կոնտուրի ուղղությամբ: Առանձնացնել տեքստը կոնտուրիցկարելի է Arrange- Break Apart մենյուի օգնությամբ: Տեքստը չի կորցնում իր տեքստային հատկությունները և կարելի է կատարել ցանկացած փոփոխություններ:

Ուսումնասիրության նյութ . Պատրաստել տրված տեքստերը:

Вас приветствует CorelDRAW!
Happy new year!
цветной струйный принтер
На волнах успеха

2.6. Ձևավոր տնքաստի նկատմամբ էֆեկտների կիրառումը:

Ձևավորման տնքաստերի հետ կարող ենք կատարել տարբեր փոփոխություններ: Նշիչների օգնությամբ տնքաստը կարող ենք մեծացնել, փոքրացնել, պտտել կենտրոնի շուրջը:

Ձևավոր տնքաստը կարող է ընդունել բոլոր էֆեկտները, որոնք կան Effects մենյուի մեջ:

1. Add Perspective – սրա միջոցով կարող ենք տնքաստը դասավորել մեր ցանկացած ձևով հարթության և տարածության մեջ:
2. Blend – կարող ենք ստանալ բառերի կամ տառերի հոսուն անցում:
3. Extrude - կարող ենք ստանալ տարածական տառեր:
4. Contour - նախնական տառերի շուրջն առաջացնում է ֆորմաներ:
5. Lens – օգնությամբ կարող ենք ստանալ թափանցիկ, մեծացված, գունավոր ֆիլտրված, նեգատիվ տնքաստեր:
6. Interactive Transparency - սա թույլ է տալիս ստանալ թափանցիկ տնքաստեր թույլ է տալիս ստանալ այն էֆեկտը, որը կստացվի ինտերակտիվ լիցքի շնորհիվ:
7. Power Clip – ստեղծում է տնքաստի դիմակ, որի շնորհիվ կարող ենք տնքաստերի վրա նկարներ տեղադրել:
8. Envelope – սրա օգնությամբ կարող ենք տնքաստերին տալ ցանկացած ձև:

Հարևան սիմվոլների միջև եղած հեռավորությունը կարող ենք փոխել Shape գործիքի օգնությամբ: Այդ օպերացիան անվանում են կերնինգ: Կերնինգը կարող ենք օգտագործել ինչպես հասարակ, այնպես էլ ձևավոր տնքաստերի մոտ:

Վերցնում ենք Shape գործիքը, այդ ժամանակ սիմվոլների մոտ կառաջանան դատարկ քառակուսիներ կամ հանգույցներ:

Որպեսզի նշենք սիմվոլները, որոնք պետք է տեղաշարժվեն, մկնիկով պետք է նշել անհրաժեշտ սիմվոլի ձախ հանգույցը կամ մի քանի հանգույցները:

Ուսումնառության նյութ

Վանդակներում գրել էֆեկտների բացատրությունը

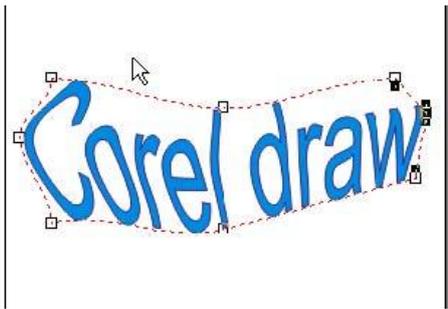
| | | | |
|-----------------------|----------------|--|--|
| | | | |
| Artistic Media | | | |
| B lend | | | |
| C ontour | Ctrl+F9 | | |
| E nvelope | Ctrl+F7 | | |
| E xtrude | | | |
| B evel | | | |
| L ens | Alt+F3 | | |
| | | | |

InteractiveEnvelope–թաղանթի էֆեկտ (նկ45)



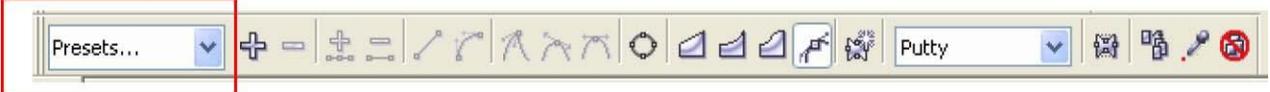
նկ45 Թաղանթի էֆեկտ

Այս էֆեկտը թույլ է տալիս ցանկացած օբյեկտ տեղադրել կամավոր կոնտուրի մեջ: Այդ կոնտուրն ունի նույն հատկությունները, ինչ Bezier կորերը, այսինքն ցանկացած հատվածում կարելի է ավելացնել հանգույցներ, որոշել հանգույցների տիպը՝ օգտագործելով կառավարման գծերը (նկ46)



նկ 46 Թաղանթի էֆեկտի կիրառում

Արդեն ձևավորված օբյեկտի վրա կարելի է տեղադրել նոր թաղանթ և նորից ենթարկել փոփոխությունների: Ձևափոխման ժամանակ փոփոխության են ենթարկվում նաև լիցքերը: Օբյեկտը դեֆորմացվում է՝ ձգտելով ստանալ կամավոր կոնտուրի տեսք: **PropertiBar**– օգնությամբ կարելի է ընտրել էֆեկտի ստանդարտ ձևեր(նկ47) :



նկ47 Թաղանթի էֆեկտի ստանդարտ ձևեր
Ուսումնառության նյութ . Ստանալ տրված պատկերները



2.8. BLEND էֆեկտի կիրառումը

- Ներածել ձևավոր տեքստ <<BLEND>> և ներկել կարմիր գույնով
- Ընտրել համապատասխան տառատեսակը, չափը և միջտառային հեռավորությունը
- Ստեղծել տեքստի պատճեն և ներկել կապույտ և տեղադրել նախորդ տեքստից առաջ և ներքև:
- Նշել երկու տեքստերը և կիրառել BLEND էֆեկտը:

Ուսումնառության նյութ.

Ստանալ ներկայացված տեքստերը՝ կիրառելով BLEND էֆեկտը:



Համալս

ՕՔԵ

2.9. EXTRUDE էֆեկտի կիրառումը

CorelDraw-ում տարածական պատկերներ ստանալու համար օգտագործվում է InteractiveExtrude գործիքը նրան համապատասխանող ֆորմատավորման պանելով: Բացի դրանից կա նաև Extrude պատուհանը, որի ղեկավարման էլեմենտները համարժեք են ֆորմատավորման պանելին:

Տարածական պատկերը ստանալու համար պետք է կատարել հետևյալ քայլերը.

1. Վերցնել Interactive Extrude գործիքը, նշել մկնիկով այն օբյեկտի վրա, որը պետք է դարձնել տարածական: Ֆորմատավորման պանելից ընտրել Vector ExtrusionMode (վեկտորային) կոճակը: Օբյեկտի ցանկացած կետից մկնիկով ձգելով ստանալ տարածական պատկեր:

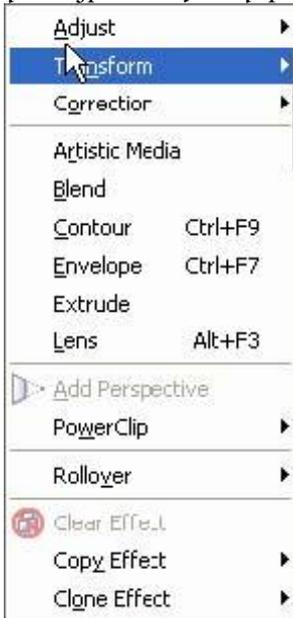
Ուսումնառության նյութ .

Ստանալ ներկայացված տեքստերը՝ կիրառելով Extrude էֆեկտը:



3.1. Վեկտորական պատկերների էֆեկտները: Օբյեկտների խմբագրումը պատյանի օգնությամբ (Envelope):

CorelDRAW ծրագիրն ունի հնարավորություն կիրառել ստաբեր էֆեկտներ վեկտորային և կենսային պատկերներին: Այդ էֆեկտները բացվում են Effects մենյուից (նկ36):



նկ36 Effects մենյու

Effects մենյուի Adjust մենյուն աշխատում է նկարի կամ օբյեկտի գունային երանգների հետ և փոփոխում է ըստ ծրագրի մեջ տեղադրված օբյեկտների տիպերի: Հիմնականում այս ենթամենյուն աշխատում է կենսային գրաֆիկայի պատկերների հետ, սակայն մի քանիսը կիրառվում են նաև վեկտորային օբյեկտներին: Օրինակ Brightness Contrasts

Intensity մենյուն աշխատում է կենսային և վեկտորային պատկերների լուսավորվածության և խտության հետ:

Desaturate- դարձնում է նկարը սև և սպիտակ

Replace Colors- փոխել որևէ գույն մեկ ուրիշ գույնով

Transform- հատուկ էֆեկտներ լուսանկարների համար Invert-ստանալ նկարի հակառակ գույները Posterize-ալիկատի ռեժիմ Effects մենյուի մեջ գտնվում են նաև վեկտորային

գրաֆիկայի հատուկ էֆեկտներ, որոնք բացվում են նաև գործիքների տողից: Artistic Media-

նկարչական վրձնի ձևեր, որոնք բացվում են դոկերի օգնությամբ Blend-սահուն անցման էֆեկտ

Contour-կրկնվող կոնտուրի էֆեկտ Envelope-թաղանթի էֆեկտ Extrude- եռաչափ պատկերի

էֆեկտ Lens- ուսանյակի էֆեկտ Add Perspective-գծային հեռանկարի էֆեկտ PowerClip-ձևավոր

կոնտեյնների կտրման էֆեկտ

Ա. ուսջադրանք 1. Գրել աշխատանքի կատարման ակգորիթմը

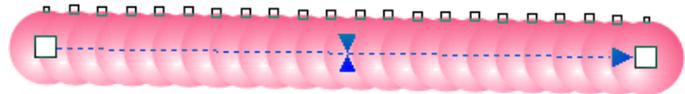
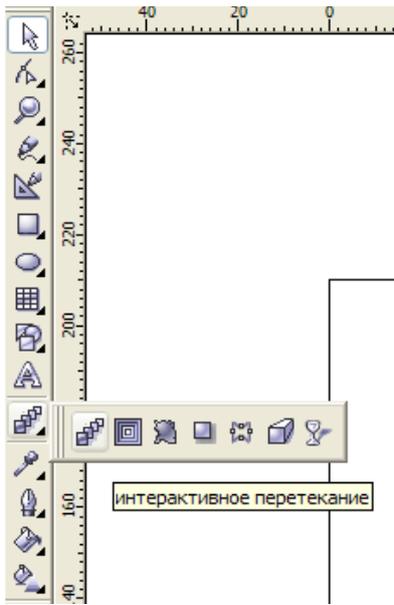


1. _____

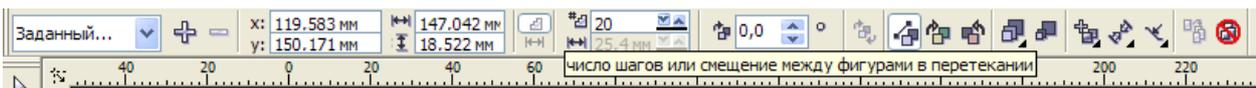


2. _____

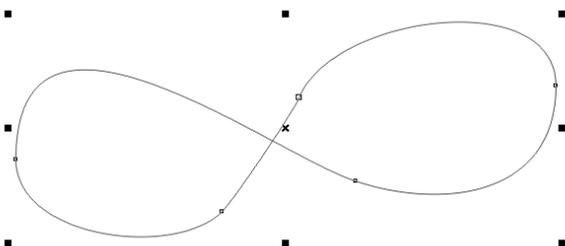
3. _____

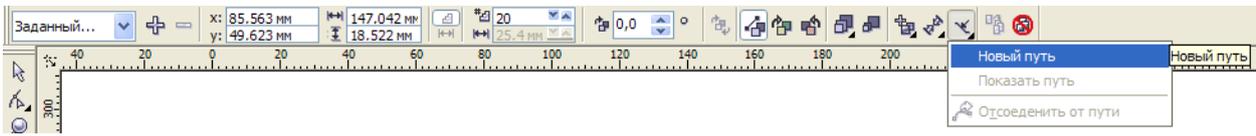


4. _____

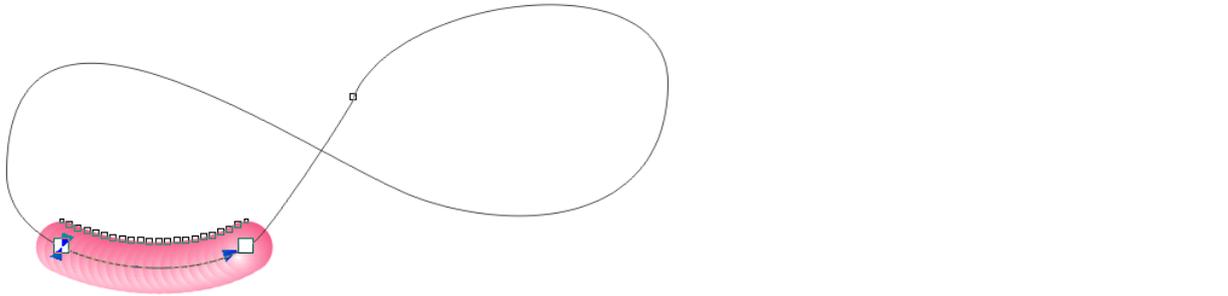


5. _____

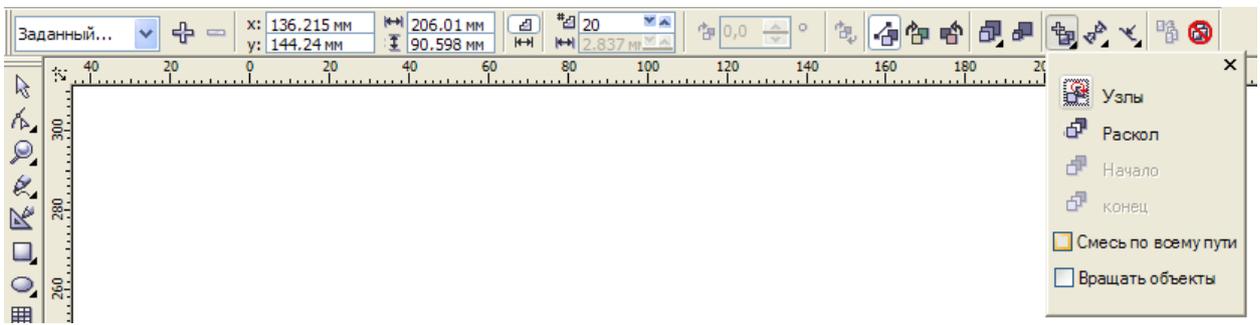




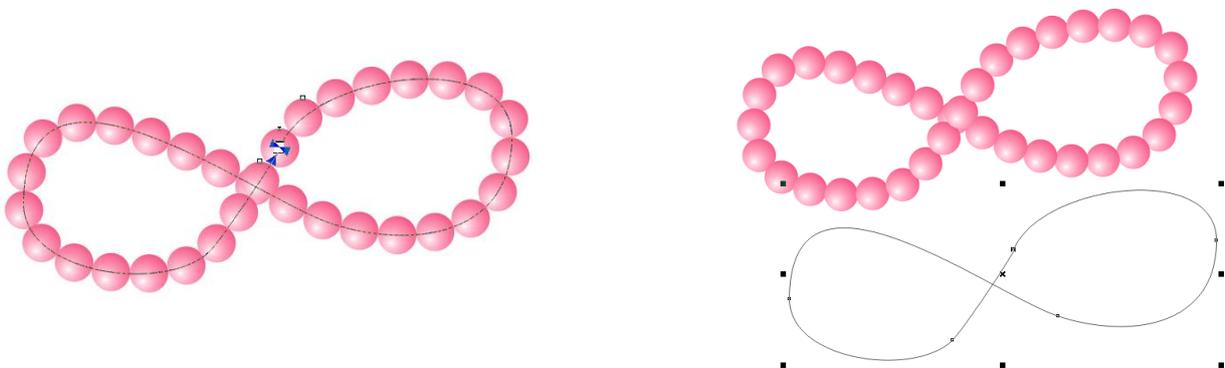
6.



7.



8.



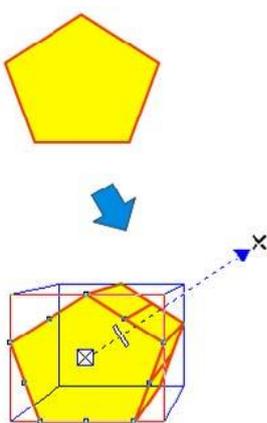
9.

3.2. Ստվերների և տարածական մարմինների կառուցումը:
Ոսպնյակի էֆեկտը: Ոսպնյակների տեսակները:

Interactive Extrude -եռաչափ պատկերի էֆեկտ է, որը թույլ է տալիս ցանկացած օբյեկտ դարձնել եռաչափ (նկ 48) :

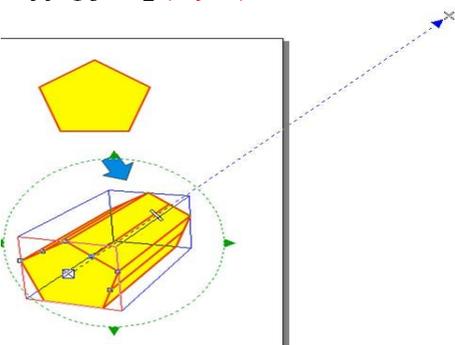


նկ48 -եռաչափ պատկերի էֆեկտ Ձևափոխվող օբյեկտը պետք է ունենա եզրագիծ և լիցք: Էֆեկտը կառուցում է օբյեկտի իզոմետրիկկամ եռաչափ պրոյեկցիան (նկ49):



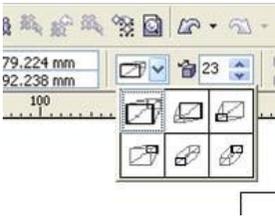
նկ49 Օբյեկտի եռաչափության կառուցումը

Այս էֆեկտով ստացված օբյեկտները կարելի է պտտել տարածության մեջ: Օբյեկտը կառուցվում է եռաչափություն վնկտորի ուղղությամբ, որի օգնությամբ կարելի է որոշել էֆեկտի երկարությունը և ուղղությունը (նկ 50):



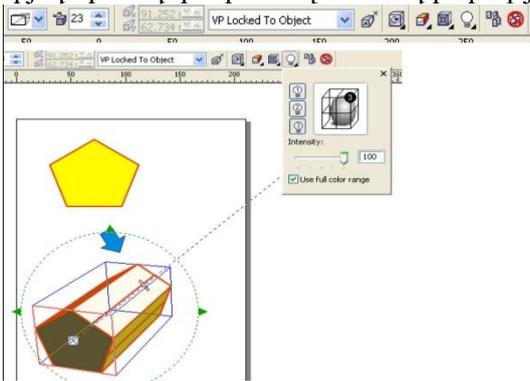
նկ 50 Extrude էֆեկտի երկարությունն որոշող վնկտորը: Էֆեկտն ունի հետևյալ տիպերը` Front<Back;

Front>Back; Front=Back (նկ51)



Նկ51 Եռաչափության էֆեկտի տիպեր

Վերջին ռեժիմի ժամանակ եռաչափ պատկերը չի ենթարկվում պտտման: Բոլոր մյուս ռեժիմները թույլ են տալիս մկնիկի կրկնակի սեղմումով պտտել օբյեկտը տարածության մեջ: Ստացված էֆեկտը կարելի է գունավորել և մեկ, և երկու գույնով: Lighting ռեժիմով ընտրում ենք էֆեկտի լուսավորվածության աստիճանը: Միացնելով լուսամփոփները, որոնց թիվը 3-ն է, կարելի է տարբեր կողմերից լուսավորել եռաչափ օբյեկտը, տեղադրելով նրանց ցանկացած տեղ (**Նկ52**): Bevels մենյուի օգնությամբ կարելի է օբյեկտի մակերեսին տալ հատուկ խորություն կամ դուրս մղել որոշակի հատվածներ:



Նկ52 Lighting ռեժիմ

Ոսպնյակների էֆեկտը

Ոսպնյակների էֆեկտը թույլ է տալիս ստանալ, թափանցիկ, գունային ֆիլտրուման նեղատիվ, կիսատոն և ինֆրակարմիր արտապատկերման էֆեկտներ:

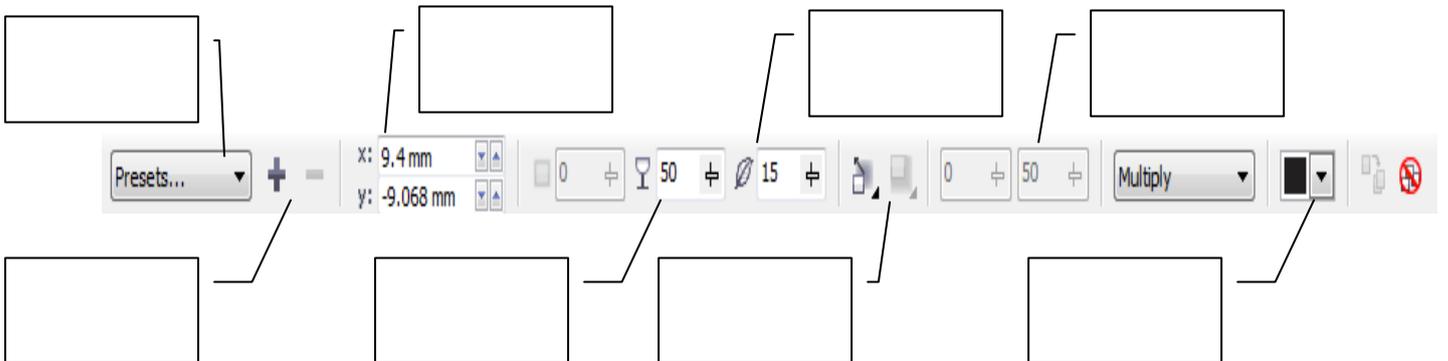
Մենք կարող ենք ընտրել Ոսպնյակների կոնտորի և լիցքի գույնը: Գլխավոր մենյուից ընտրելու **Effects** → **Lens**-ը՝ բացում է Ոսպնյակների մենյուն: Այստեղից

Frozen – սառեցում: Սա նշելիս Ոսպնյակում արտապատկերումը ֆիքսվում է և Ոսպնյակը տեղափոխելիս նրա պատկերը կմնա նույնը:

Viewpoint – կարող ենք տալ կորոդինատները, որտեղից դիտողը նայում է Ոսպնյակից (դիրքը):

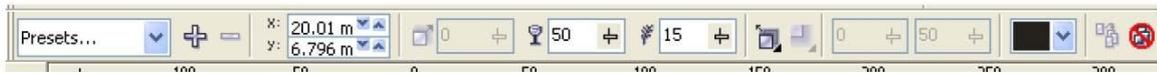
Remove Face - Էֆեկտը կիրառվում է միայն լինզայի տակ գտնվող օբյեկտի նկատմամբ:

**Ուսումնառության նյութ
Լրացնել վանդակները**



3.3. Ստվերների կառուցումը

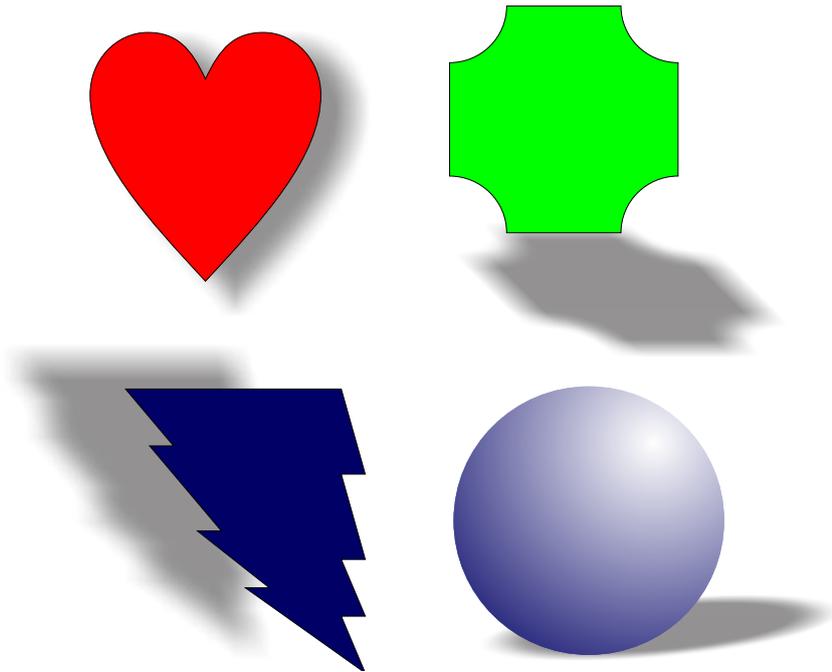
Ցանկացած օբյեկտին CorelDRAW ծրագրում կարելի է տալ շողքի (ստվերի) էֆեկտ, որը միանում է Interactive Drop Shadow Tool գործիքի օգնությամբ (նկ 68):



Նկ68 Interactive Drop Shadow Tool գործիքի հատկությունների ստղը

Շողքը տեղադրվում է շողքի վեկտորի ուղղությամբ: Օգտվելով PropertyBar-ից կարելի է փոխել շողքի պարամետրերը՝ գույնը, թափանցիկությունը, խտությունը, ուղղությունը: Գոյություն ունեն նաև ստանդարտ ստվերների ձևեր, որոնց նույնպես կարելի է ենթարկել փոփոխությունների: Քանի որ շողք ստեղծելը զբաղեցնում է բավականին շատ օպերատիվ հիշողություն, ապա նպատակահարմար է ստվերը ստանալ պարզ օբյեկտի վրա, ապա Eyedropper Tool և Paintbucket Tool գործիքների օգնությամբ կրկնօրինակել այդ էֆեկտը բարդ օբյեկտի վրա:

Ուսումնառության նյութ
Պատրաստել տրված պատկերները



3.4. Տարածական մարմինների կառուցումը:

Տարածական պատկերը ստանալու համար պետք է կատարել հետևյալ քայլերը.

Վերցնել Interactive Extrude գործիքը, նշել մկնիկով այն օբյեկտի վրա, որը պետք է դարձնել տարածական: Ֆորմատավորման պանելից ընտրել Vector ExtrusionMode (վեկտորային) կոճակը: Օբյեկտի ցանկացած կետից մկնիկով ձգելով ստանալ տարածական պատկեր:

ExtrusionType բացվող մենյուից ընտրել տարածական պատկերի տիպը: Ֆորմատավորման պանելը պարունակում է ֆորմատավորման հետևյալ կոճակները:

1. Տարածական պատկերի ձևը
2. Ուղղորդ օբյեկտի կենտրոնը
3. Տարածական պատկերի տիպը
4. Տարածական պատկերի խորությունը
5. Կետային էքստրուզիա
6. Պատկերի կոորդինատները
7. Մուտքի կետի տիպը (Օi-êè ñõïää)
8. Տարածական պտույտ
9. Գույնը
10. Երեսակ (ðàêñè)
11. Լուսավորում

Պատկերների երեսակը բնութագրվում է 2 պարամետրերով՝ խորություն և անկյուն: Երեսակը տեղադրվում է ֆորմատավորման պանելի Bevels (երեսակ) կոճակով:

Բացվող պատուհանում պետք է տեղադրել Use Bevel (օգտագործել երեսակ) դրոշակը և տեղադրել խորությունը և անկյունը:

Տարածական պատկերի լիցքը կարող ենք ստանալ տարբեր եղանակներով:

1. Ամբողջ պատկերներին կարելի է տալ մեկ լիցք:
2. Առանձին կողային մակերևույթներին լիցք:

CorelDraw-ում կա տարածական պատկերների ներկելու 3 եղանակներ:

Color կոճակը սեղմելով բացվում է պատուհան, որն ունի 3 դիրքեր:

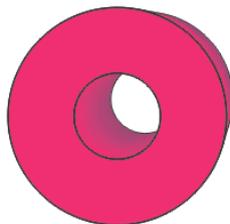
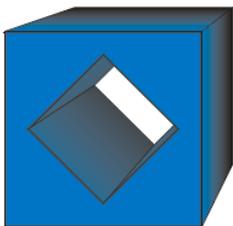
1. Պատկերը ներկում է ամբողջությամբ:
2. Ներկում է տարածական մասը:
3. Ներկում է տարածական մասը երկգույն շերտավոր լիցքով:

Եթե անհրաժեշտ է տարածական մասի լիցքը տարածել երեսակի վրա, ապա պետք է սեղմել պատուհանի ներքևի ձախ անկյունը գտնվող կոճակը:

Որպեսզի տարածական պատկերն ավելի իրական լինի օգտագործվում է լուսավորությունը: Այս էֆեկտի ղեկավարման էլեմենտները գտնվում են Lighting (լուսավորում) կոճակը սեղմելուց հետո բացված երկխոսական պատուհանում:

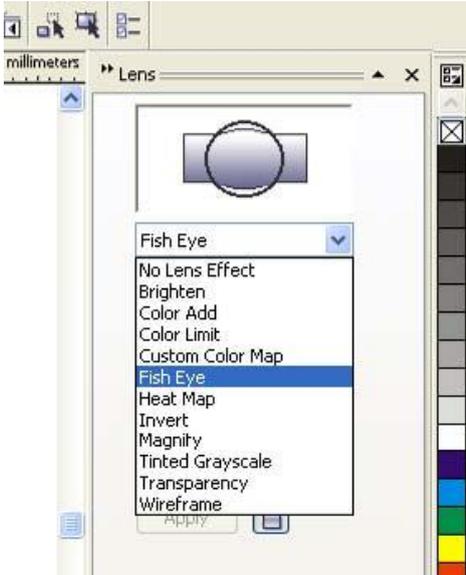
Այնտեղ կան լուսավորման 3 կոճակներ: Իսկ լույսի ինտենսիվությունը կարգավորում է Intesity սողնակով:

Առաջադրանք 1. Կառուցել տրված պատկերները:



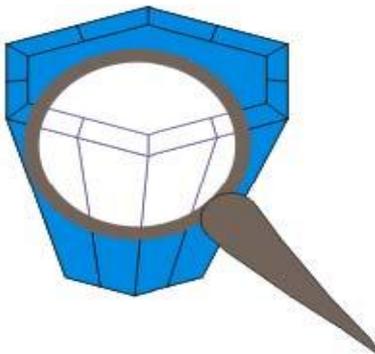
3.5. Ոսպնյակի էֆեկտը:

Ոսպնյակի էֆեկտը թույլ է տալիս ստանալ, թափանցիկ, գունային ֆիլտրման նեգատիվ, կիսատոն և ինֆրակարմիր արտապատկերման էֆեկտներ: Թափանցիկությունը ոսպնյակի էֆեկտի ռեժիմներից մեկն է: Այս էֆեկտը բացվում է Effects մենյուի Lens ենթամենյուի օգնությամբ դռկերի տեսքով (նկ59):



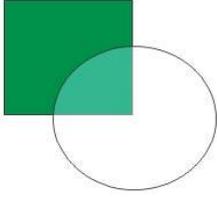
նկ59 Lens ոսպնյակի էֆեկտ

Օբյեկտը, որին տրված է այս էֆեկտը, ստանում է հատուկ ռեժիմներ ունեցող թափանցիկություն (նկ60) :

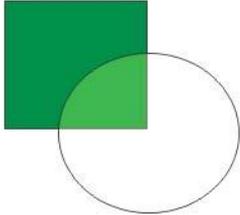


3.6. Ոսպնյակների տեսակները:

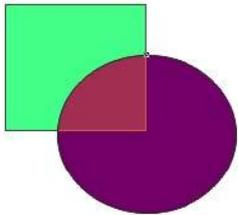
Էֆեկտի ռեժիմները հետևյալն են՝ **Brighten**-լուսավորել ներքևում գտնվող օբյեկտները (նկ61) :



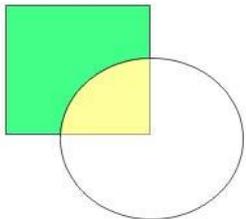
նկ61 Brighten ռեժիմ Color Add-”գումարել” ոսպնյակի գույնը ներքևում



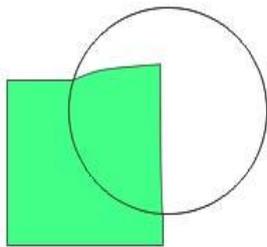
նկ62 Color Add ռեժիմ Color Limit- օբյեկտի գույնները ձգտում են սևին (նկ63)



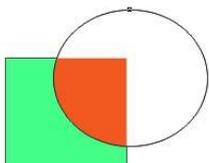
նկ63 ColorLimit ռեժիմ Custom Color Map-օբյեկտը ներկվում է



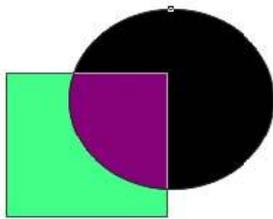
նկ64 Custom Color Map ռեժիմ FishEye- »ձկան աչք«: Օբյեկտին տալիս է խոշորացույցի էֆեկտ, մեծացնելով և ուռնցնելով օբյեկտը (նկ65)



: HeatMap-տաքգույնները դառնում են՝ դեղին, կարմիր և նարնջագույն, սառը՝ կապույտ և նրկնագույն, իսկ սև գույնը դառնում է սպիտակ (նկ66)



Նկ66 HeatMap ռեժիմ Invert- օբյեկտը ստանում է

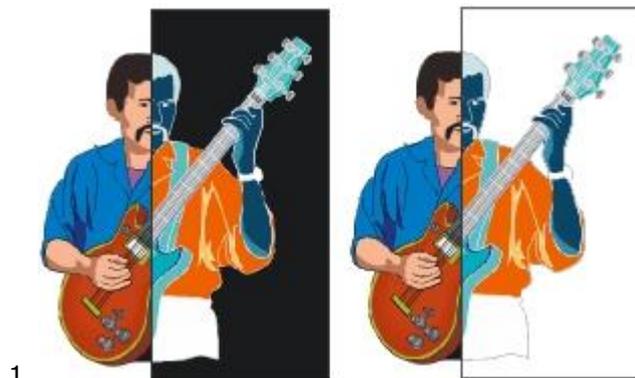


Նկ67 Invert ռեժիմ

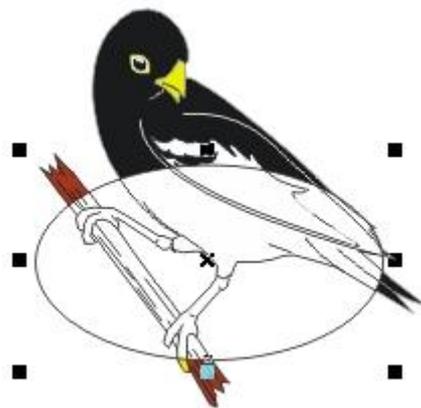
Magnify- մեծացնել կամ փոքրացնել պատկերը տոկոսային հարաբերությամբ Tinted Grayscale- օբյեկտի գունավորումը ընտրված գույնով Transparency-սովորական թափանցիկություն, որը բացվում է գործիքների ստոյից Wireframe- նսափայլի ներքևից նրևում են միայն եզրագծերը:

Ցանկացած ռեժիմ ունի պարամետրերը փոխելու հնարավորություն: Բոլոր ռեժիմներում տեղադրված է Frozen մենյուն, որը սառեցնում է նսափայլի տակ ընկած հատվածը:

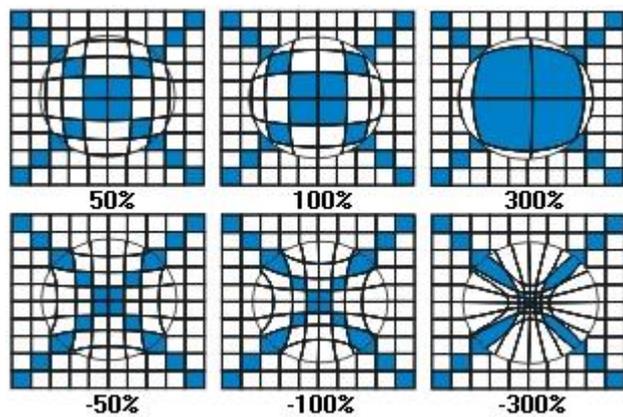
Ուսումնառության նյութ. Գրել նշված պատկերների նկատմամբ կիրառված նսափայլների տեսակները (համարները):



1.



2.



3.

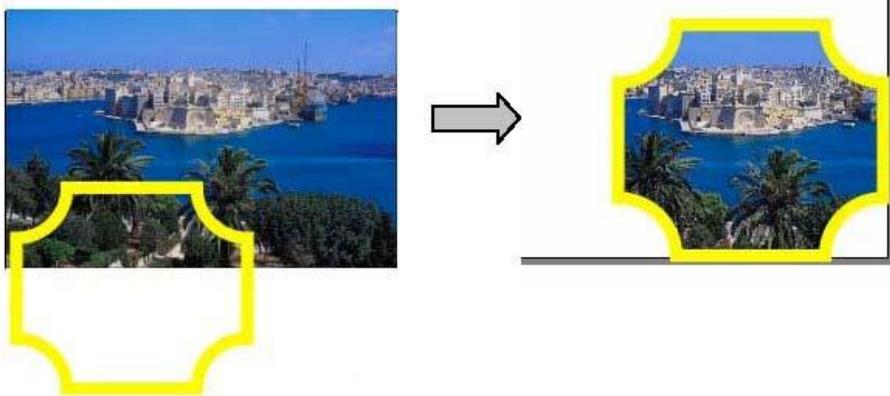
4.



- Magnify _____
- рыбий глаз _____
- wireframe _____
- negativ _____

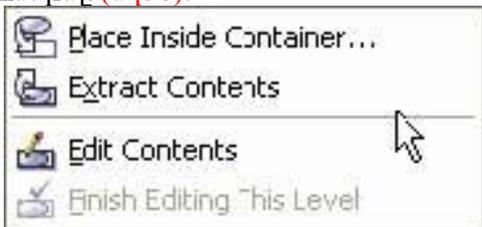
3.7. Չևավոր կտրվածք: PowerClip էֆեկտի կիրառումը:

PowerClip-այս մենյուի օգնությամբ կարելի է լուսանկարների համար ստեղծել կոնտեյներ, այդ նկարները ձևավոր »կտրել« և տեղադրել ցանկացած կոնտուրի մեջ(նկ37) :



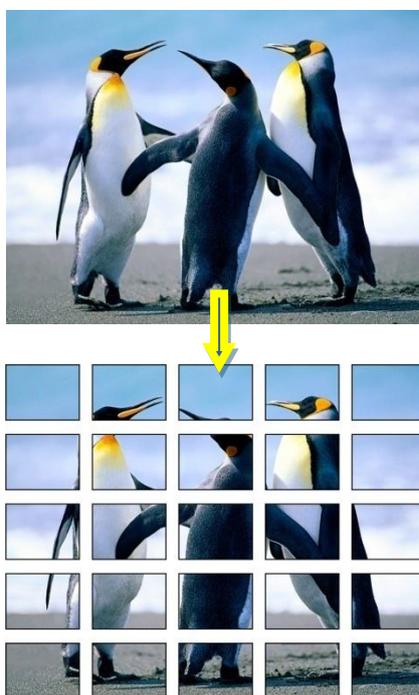
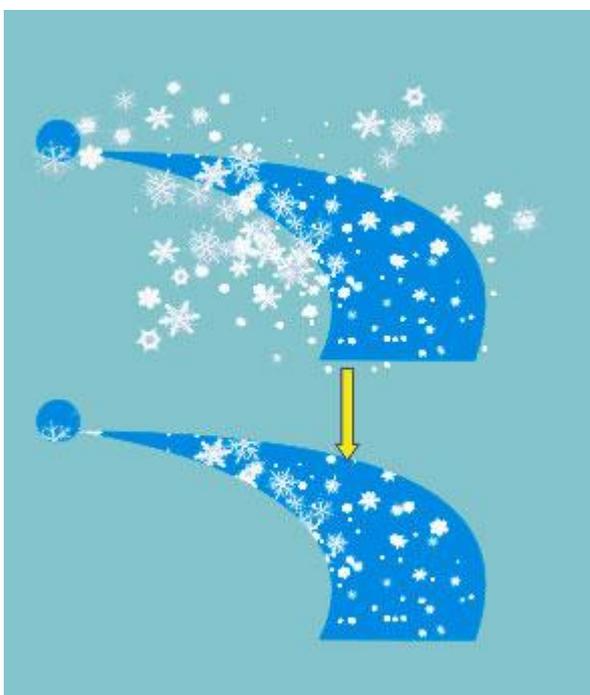
նկ37 կոնտեյներ լուսանկարի համար

Տեղադրելու համար նկարում ենք որևէ օբյեկտ կամ կոնտուր, ապա նշում ենք լուսանկարը, և Effects մենյուի Power Clip ենթամենյուից ընտրում ենք Place Inside Container ռեժիմը, ապա ցույց ենք տալիս կոնտուրի վրա: Նկարի հետ փոփոխություններ կատարելու համար ընտրում ենք Edit Contents ռեժիմը: Իսկ նկարը կոնտեյներից հանելու համար ընտրում ենք Extract Contentst ռեժիմը (նկ38):



նկ38 PowerClip մենյուն

Ուսումնառության նյութ . Ստանալ տրված պատկերները



3.8. Ձևավոր կտրվածք:

Effects մենյուի օգնությամբ պատկերներին կարելի է տալ տարբեր էֆեկտներ: PowerClip էֆեկտի միջոցով կարող ենք մի օբյեկտը տեղադրել մի ուրիշի մեջ:

Ուսումնառության նյութ .

Կատարեք հետևյալ քայլերը.

1. Բացել symbols-ը: Կենդանիներից վերցնել որևէ մեկը և տեղադրել էջի վրա, վերցնել որևէ բույս և տեղադրել էջի վրա:
2. ներկել վերցված պատկերները և խմբավորել:
3. նկարել շրջան պատկերի վրա: Հեռացնել շրջանի գույնը: Տեղադրել շրջանը այնպես, որ խմբավորված պատկերի մի մասը մնա դրսում:
4. Նշել պատկերը, ակտիվացնել:

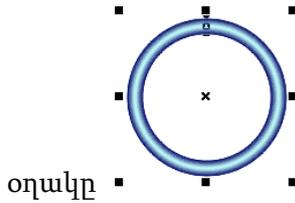
Effects-powerClip→place Inside container

5. Երբ կհայտնվի կուրսորը մեծ սլաքի տեսքով սեղմել շրջանի վրա, որպեսզի այն ընտրվի որպես կոնտեյներ (պետք է սեղմել անպայման շրջանի արտաքին գծի վրա, ոչ թե նրա ներսը): Ավտոմատ կերպով DRAW-ն կտրում է խմբավորված օբյեկտը, մնում է միայն շրջանի միջի մասը: Շրջանը, որն օգտագործեցինք որպես կոնտեյներ, կարող ենք նաև գունավորել, որը կլինի ֆոն անջատված օբյեկտի համար:

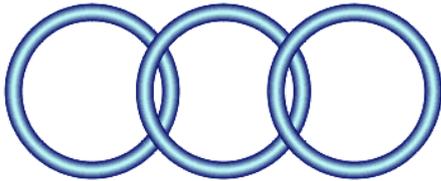
3.9. PowerClip էֆեկտի կիրառումը:

Այս աշխատանքի համար պետք է կատարել հետևյալ քայլերը:

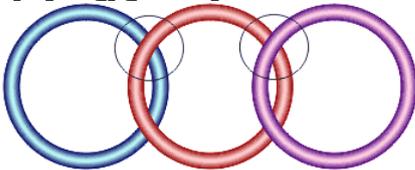
1. Նկարենք շրջանագիծ, էֆստրուդ էֆեկտով և սովերով ստանանք նկարում պատկերված



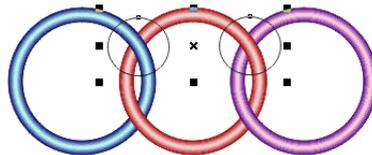
2. Նշենք օղակը, ստանանք նրա 2 պատճենը <<+>> ստեղնի օգնությամբ: Այնուհետև երկրորդ օղակը տեղադրենք նախորդ 2 օբյեկտներից առաջ:



3. Երրորդ նկարում երևում է շրջաններ, որոնք պետք է նկարել, որպեսզի օգտագործենք որպես շրջանակ:

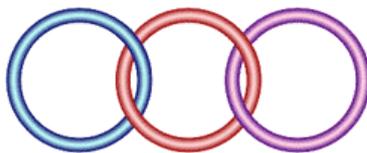


4. PowerClip-ի օգնությամբ օղակը տեղադրենք շրջանի մեջ: Կստանանք առաջին օղակից ետ և

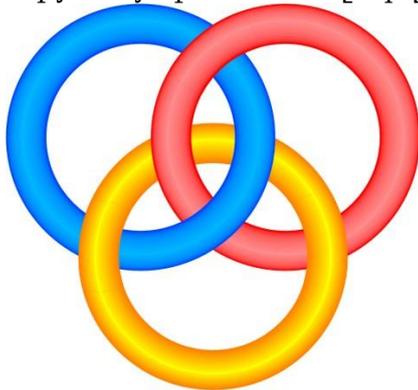


երկրորդ կեսը օղակից առաջ:

5. շրջանների լիցքը և արտաքին գիծը վերացնելուց հետո օղակներից կատացվի մեկը:



Ուսումնառության նյութ . Ստանալ տրված պատկերները



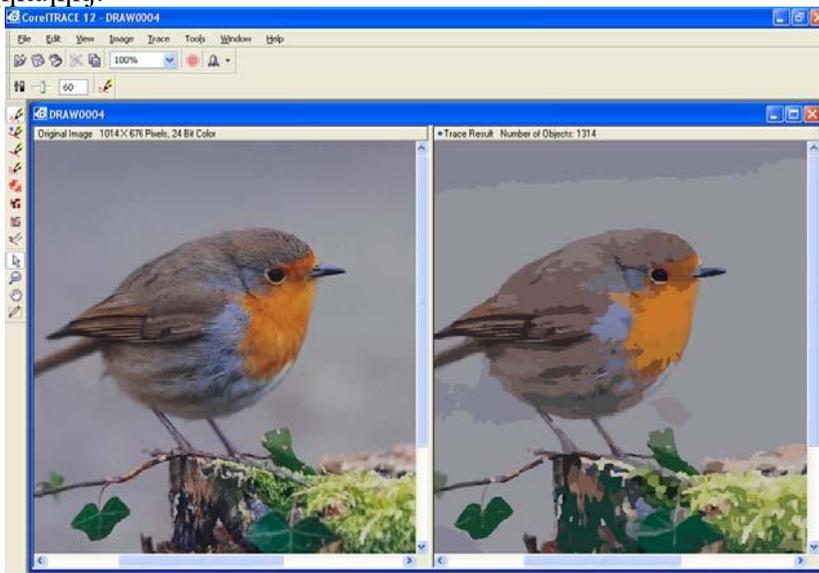
3.10. Կետային պատկերներ: Կետային պատկերների վերափոխումը վեկտորայինի:

CorelDraw ծրագրի Bitmaps մենյուն նախատեսված է կետային գրաֆիկայի պատկերների հետ աշխատելու համար: Այս մենյուի ներքևի մասում գտնվում են էֆեկտներ, որոնք աշխատում են միայն կետային գրաֆիկայի պատկերների հետ: Վեկտորային գրաֆիկայի պատկերները կարող ենք դարձնել պիքսելային պատկեր Bitmaps մենյուի Convert To Bitmap ենթամենյուի օգնությամբ



(նկ 70) :

Edit Bitmap մենյուն թույլ է տալիս փոփոխություններ կատարել տվյալ նկարի հետ՝ կետային գրաֆիկայի որևէ ծրագրի օգնությամբ: Մկնիկը երկու անգամ սեղմելով կբացվի Corel Photo- Paint ծրագրը, որի միջավայրում կարելի է փոփոխությանն ենթարկել բացված պատկերը: Crop Bitmap - ընտրել նկարի հատվածը: Բավականին բարդ է կետային գրաֆիկայի պատկերից ստանալ վեկտորային գրաֆիկայի պատկերներ, սակայն դա կարելի է իրականացնել Trace Bitmap մենյուի օգնությամբ, որը միացնում է նկարը »ջարդող« Corel Trace ծրագիրը (նկ71): Ռեժիմը վերածում է ընտրված լուսանկարը կոնտուրների: Ungroup մենյուի օգնությամբ կարելի է հատվածներն առանձնացնել իրարից:



նկ71 Corel Trace ծրագրի աշխատանքային պատուհանը Պիքսելային պատկերի վերածումը կոնտուրների կատարվում է ըստ գունային սահմանների: Resize մենյուի օգնությամբ կարելի է փոխել պատկերի չափերը:

Mode մենյուի օգնությամբ կարելի է փոխել պատկերի գույնային մոդելը : Bitmap Color Mask մենյուն միացնում է նույնատիպ անուն ունեցող դոկեր, որի օգնությամբ կարելի է նշել նկարի որոշակի գույն, ապա թաքցնել այն: Հիմնականում օգտագործվում է սպիտակ գույնի թաքցման համար, որը հանդիսանում է ֆոնային գույն արտաքին ծրագրերից Import մենյուով ստացված պատկերներում:

3.11. Կետային գրաֆիկայի էֆեկտները: Կետային գրաֆիկայի էֆեկտների կիրառումը: Gaussian Blur

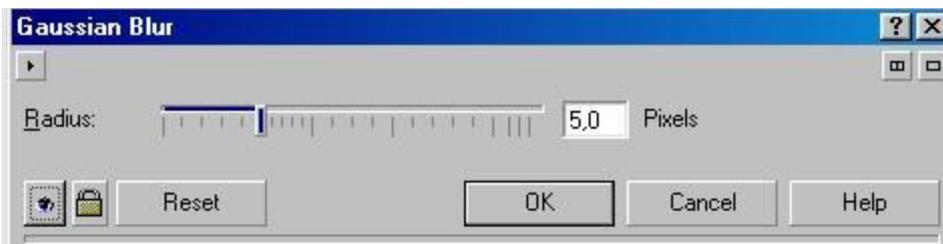
Օրինակներ ստեղծելիս, միշտ չէ, որ պահանջվում է տարբեր մասերի միջև հստակ եւ ճշգրիտ սահմաններ: Երբեմն կեղտոտված պատկերները ավելի լավ տեսք ունեն, քան պարզերը: Այս էֆեկտը երբեմն օգտագործվում է պատկերին շարժում ավելացնելու նպատակով: CorelDRAW 10 ունի մի քանի տարբերակներ աղտոտված պատկերներ ստեղծելու համար: Բոլոր հրամանները գտնվում են **Bitmaps/Blur** (Растровые изображения/Размытие) ընտրացուցակում:



Նկարում պատկերված է աղտոտման տարբեր տեսակներ:

Հաճախակի օգտագործվում է Գաուսի մեթոդով աղտոտումը: Այս ֆիլտրը երբեմն օգտագործվում է պատկերը ֆոկուսից շեղելու համար, որը օգտագործվում է լուսավորման, ստվերների և այլ էֆեկտներ ստանալու համար. Դրանով կարելի է ուղղել պատկերները, որոնք կոտրված եզրեր ունեն:

Գաուսի էֆեկտը թողարկվում է **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) հրամանով: Երկխոսական պատուհանում տեղադրվում է պատկերի աղտոտման աստիճանը **Radius** (Радиус) սղնակի օգնությամբ:



Ուսումնասիրության նյութ Գրել նշված էֆեկտների բացատրությունը

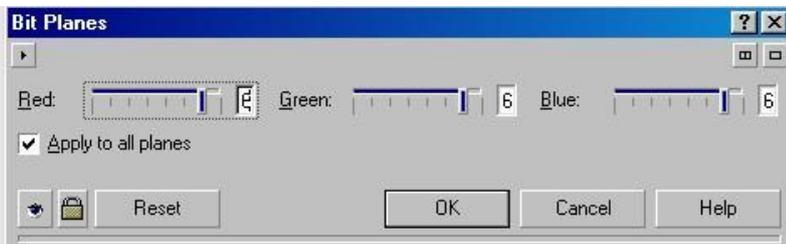
| | | |
|--|----------------|--|
| | 3D Rotate... | |
| | Cylinder... | |
| | Emboss... | |
| | Page Curl... | |
| | Perspective... | |

3.12. Color transform

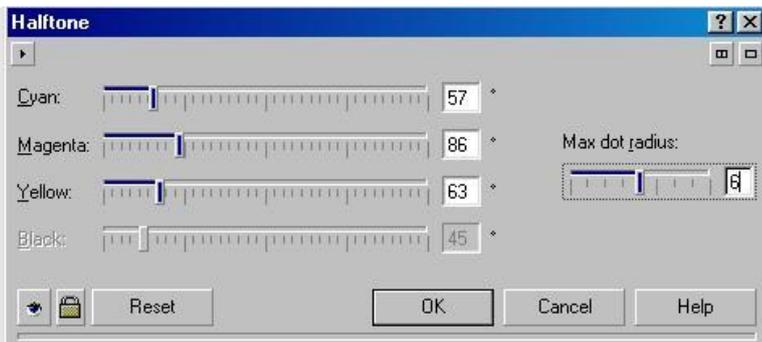
CorelDRAW –ում կան բազմաթիվ միջոներ գույնի կարգավորման համար: Գեղարվեստական էֆեկտներ ստանալու համար կարելի է փոխել պատկերի գույնը: Ընտրել **Bitmaps/Color Transform** (Растровые изображения/Преобразование цвета) հրամանը, որպեսզի բացվի գույնի գեղարվեստական ձևափոխման ընտրացուցակը: Դրանց օգնությամբ կարելի է փոխել նկարի գույնը:



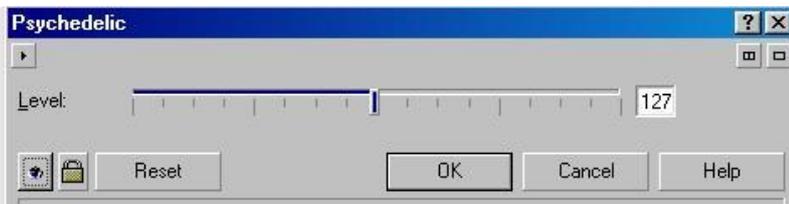
Նկարի հատվածների առանձնացումը և դրանք միևնույն գույնով ներկելը իրականացվում է **Bit Planes** (Слои бит) հրամանով:



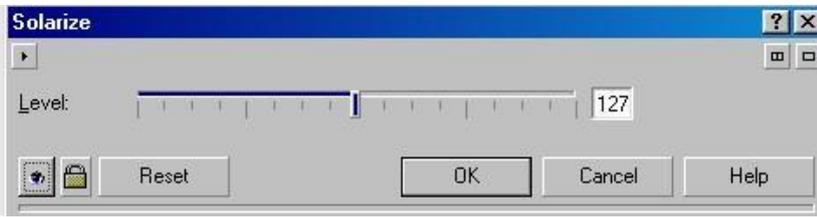
Halftone (Полутона). Այս էֆեկտը նկարը ձևափոխում հատիկավոր պատկերի



Գույներն ավելի վառ գույներով փոխանակելու համար օգտագործվում է **Psychedelic** (Психоделический) էֆեկտը:



Նեգատիվ պատկեր ստանալու համար օգտագործվում է **Solarize** (Солнечность) հրամանը.



Red Eye Removal (Устранить эффект красных глаз) հրամանը թույլ է տալիս լուսանկարներից հեռացնել կարմիր աչքեր էֆեկտը:

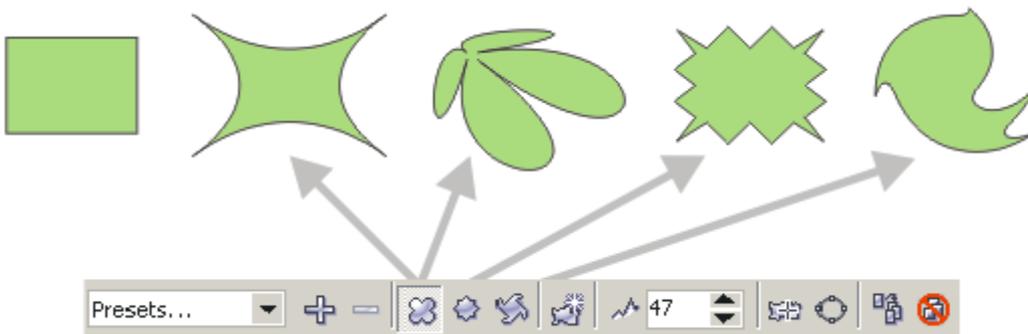
Ուսումնասության նյութ . Ներմուծել որևէ նկար և նրանց նկատմամբ կիրառել Color transform-ի էֆեկտները:

3.1. Distorte

Interactive Distortion Tool.

Այս գործիքը աղավաղում, ծոմում է պատկերի եզրագիծը:

Եթե այն օգտագործվի անզգույշ, ամբողջությամբ կփոխի պատկերի ձևը, իսկ եթե օգտագործվի ավելի զգույշ կերպով, ապա այն կդարձնի պատկերի տեսքը ավելի բնական, ոչ երկրաչափական: Այն օգտագործելու համար ակտիվ հատկությունների վահանակից ընտրել աղավաղման տեսակը, սեղմել և ձգել այն օբյեկտը, որը պետք է ձևափոխել:



Աղավաղման էֆեկտն ուղղակի փոխում է, աղավաղում է օբյեկտի եզրագիծը: Երբ այդ էֆեկտը կիրառվի տեքստի նկատմամբ, անհրաժեշտ է չափազանց ուշադիր լինել, շատ քիչ էֆեկտ օգտագործել, հակառակ դեպքում հնարավոր չի լինի կարդալ այն: Տեքստի նկատմամբ կօգտագործենք Interactive Distortion Tool գործիքը:

Ուսումնասիրության նյութ . Ստանալ տրված պատկերները

1. Բացել Corel DRAW-ն: Ներածել տեքստը և մեծացնել: Գունավորել այն:



2. Ընտրել Interactive Distortion Tool գործիքը: .



3. Ցուցիչը տեղադրել տեքստի մեջ: Սեղմել և մի փոքր ձգել, որպեսզի այն աղավաղվի:



4. Տեքստը գունավորել տարբեր գույներով:



5. Փորձել ցուցիչն ավելի շատ ձգել:

