|  |
| --- |
| **Лабораторная работа** |

**Тема:** *Упорядочивание, группирование, соединение, объединение, исключение, пересечение объектов. Выравнивание объектов.*

**Цель лабораторной работы** – Научиться работе с объектами в CorelDRAW (упорядочиванию, группировке, соединению, объединению, исключению, пересечению, выравниванию объектов) на примере рисования грозди винограда.

Студенты должны научиться:

* Упорядочивание объектов
* Группировка объектов
* Объединение объектов
* Пересечение объектов
* Исключение объектов

|  |  |
| --- | --- |
| **ВЫПОЛНЯЕМОЕ ДЕЙСТВИЕ** | **РЕЗУЛЬТАТ** |
| Образец Гроздь винограда возможный вариант Гроздь винограда | |
| 1. Рисуем виноградинки. Элипс, копируем 2 раза, придаём копиям различные оттенки. | Гроздь винограда |
| 2. Применяем эффект перетекания со значением по желанию. | Гроздь винограда |
| 3. Рисуем блик белого цвета и применяем к нему тот же эффект перетекания. | Гроздь виноградаГроздь винограда |
| 4. Многократно копируем нашу ягодку, меняем размеры, разворачиваем. По желанию рисуем блики внизу .Под большим увеличением можно менять окраску для нижнего элепса, создавая разные оттенки для виноградинок в грозди. | Гроздь винограда |
| 5. Рисуем листик. Моделируем зазубринки. Два раза дублируем, уменьшаем копии, придаём оттенки. И применяем Перетекание. Поверх готового листика инструментом Artistic Media Tool рисуем прожилочки и раскрашиваем их в светло-зелёный цвет. | Гроздь винограда |
| Гроздь винограда Гроздь винограда | |
| Гроздь винограда Гроздь винограда | |
| 6. Тем же инструментом создаём черенок и лозу. | Гроздь винограда |
| 7. Затем жмём Ctrl+K, удаляем стержень(черная полосочка внутри) и раскрашиваем наши закорючки градиентом. Ставим обводку более тёмного цвета. | Гроздь виноградаГроздь винограда |
| 8. Компонуем наши детали, дублируем листик и рисуем солнышко, но можно и без него. Гроздь винограда | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ВЫПОЛНЯЕМОЕ ДЕЙСТВИЕ** | **РЕЗУЛЬТАТ** |
| 1. Сначала рисуем прямоугольник. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 2. Заливаем прямоугольник Линейной заливкой. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 3. Рисуем еще один прямоугольник – дисплей. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 4. Рисуем две окружности – кнопки. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 5. Большую окружность заливаем 80%Black, меньшую – 90% Black. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 6. Добавляем пометки на кнопки. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 7. Рисуем фигуру, произвольной формы, которая будет бликом. Заливаем ее белым цветом и убираем контур. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 8. Выделяем эту фигуру и большую окружность и нажимаем Пересечение. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 9. Получаем следующее. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 10. Применяем к блику Интерактивную прозрачность. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| 11. Теперь добавляем дополнительные детали: вставляем что-нибудь в дисплей, логотип и т.д. и т.п. | Рисуем МР3 плеер Ipod |
| В результате может получиться целая серия плееров.  Рисуем МР3 плеер Ipod | |