

**Міністерство освіти і науки України
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МІСЬКОГО
ГОСПОДАРСТВА ім. О. М. БЕКЕТОВА**

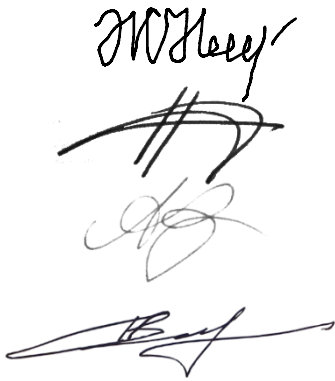
Навчально-науковий інститут архітектури, містобудування та дизайну

Кафедра дизайну та інтер'єру

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

**до бакалаврської дипломної роботи
на тему:**

**ДИДАКТИЧНИЙ АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК ЗА ТЕМОЮ
«РОБОТА В COREL DRAW» ДЛЯ СТУДЕНТІВ КАФЕДР «ДИЗАЙНУ
ТА 3D-МОДЕЛЮВАННЯ» / «ДИЗАЙНУ ТА ІНТЕР'ЄРУ»**



Виконала: ст. 4 курсу, гр. Дизайн 2022-2
022 «Дизайн»

Жуга А.Л.

Керівник: канд. мист., доц. Вергунова Н.С.

Рецензент: асист. Зінченко А.Г.

Зав. кафедри
ДІ:

канд. мист., проф. Вергунов С.В.

Харків – 2026р.

ЗМІСТ

ДИЗАЙНЕРСЬКЕ ТА ТЕХНІЧНЕ ЗАВДАННЯ НА ПРОЄКТ.....	3
ВСТУП.....	5
МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУ.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА АНАЛІТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ АНІМАЦІЙНИХ РОЛИКІВ.....	7
1.1. Історія становлення дидактичних анімаційних роликів	7
1.2. Аналіз аналогів та прототипів.....	10
1.3 Аналіз замовника та його потреб.....	13
РОЗДІЛ 2. ОСНОВИ ПРОЄКТУВАННЯ ДИДАКТИЧНОГО АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКА	16
2.1 Програмне забезпечення CorelDRAW.....	16
2.2 Аналіз цільової аудиторії.....	18
2.3 Технічні та візуальні вимоги до створення ролика.....	20
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА.....	23
3.1. Обґрунтування проєктної ідеї.....	23
3.2. Функціональний аналіз проєкту.....	25
3.3. Візуальне рішення та композиційний аналіз.....	27
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	82
Додаток А. АНАЛОГИ І ПРОТОТИПИ.....	84
Додаток Б. РОЗКАДРОВКА ДИДАКТИЧНОГО РОЛИКУ, ЕСКІЗ ПРОЄКТНОЇ ГРАФІКИ.....	88

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА ІМЕНІ О.М. БЕКЕТОВА
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ АРХІТЕКТУРИ, МІСТОБУДУВАННЯ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРИ «ДИЗАЙНУ ТА 3D-МОДЕЛЮВАННЯ» І «ДИЗАЙНУ ТА ІНТЕР'ЄРУ»
СПЕЦІАЛЬНІСТЬ 022 ДИЗАЙН

«ЗАТВЕРДЖЕНО»
КАФЕДРОЮ «Д3D»
«2» лютого 2026р.,
зав. каф. «Д3D»

доцент Н.Вергунова

«ЗАТВЕРДЖЕНО»
КАФЕДРОЮ «ДІ»
«2» лютого 2026р.,
зав. каф. «ДІ»

професор С.Вергунов

ЗАВДАННЯ
на дипломну роботу бакалавра

ЖУГА АНАСТАСІЯ

1. Тема проєкту: **Дидактичний анімаційний ролик за темою «Робота в Corel Draw» для студентів кафедр «Дизайну та 3D-моделювання» / «Дизайну та інтер'єру».**
Didactic animated video on the topic «Working in Corel Draw» for students of the departments of «Design and 3D Modeling» / «Design and Interior».

затверджена наказом ХНУМГ від «12» березня 2026 року, № 250-03

2. Строк здачі студентом закінченого проєкту **19 червня 2026 року**

3. Вихідні дані до проєкту: **ДИЗАЙНЕРСЬКЕ ТА ТЕХНІЧНЕ (при наявності) ЗАВДАННЯ ЗА ТЕМОЮ ПРОЕКТА, РІЗНОМАНІТНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ДЖЕРЕЛА.**

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які повинні розглядатися):
ВСТУП; ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ АНАЛІЗ АНАЛОГІВ І ПРОТОТИПУ В КОНТЕКСТІ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ (якщо вони є); АНАЛІЗ ПРОБЛЕМНОЇ СИТУАЦІЇ (при без аналогового проєктуванні); ДИДАКТИЧНІ ТА ТЕХНІЧНІ ВИМОГИ ДО ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ; ОБҐРУНТУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ПРОПОЗИЦІЇ ТА ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОЇ КОНЦЕПЦІЇ; ЛІТЕРАТУРА; ДОДАТКИ.

5. Перелік макетно-графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
ВІЗУАЛЬНИЙ ОБРАЗ ОБ'ЄКТА, ПО-КАДРОВА (РОЗКАДРОВКА) ПЛАНУ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ РОЛИКУ / ЗАСТАВКИ/ФІНАЛЬНИХ ТИТРІВ РОЛИКУ; ДЕМОНСТРАЦІЙНИЙ ВІДЕО-МАКЕТ У ВІДПОВІДНОМУ ФОРМАТІ (MP4) З АУДІОСУПРОВІДОМ ПОЯСНЕННЯ РОЛИКУ.

6. Консультанти по проєкту, із зазначенням розділів проєкту, що стосуються їх

7. Дата видання завдання: **2 лютого 2026 року**

Керівник проєкту доцент кафедри «Д3D» _____ **ВЕРГУНОВА Н.**

Завдання прийняла до виконання _____ **ЖУГА А.**

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів проекту	Термін виконання
1.	Затвердження теми дипломного проекту	2 лютого 2026 р.
2.	Маркетингові дослідження, збір інформації, та її аналіз	03.02. – 16.02.26
3.	Написання першої частини пояснювальної записки, та її затвердження	17.02. – 05.03.26
4.	Кафедральний перегляд 1-го етапу дипломного проектування: збір та систематизація інформаційного матеріалу. Формування проєктної концепції. затвердження принципового напрямку дизайн-розробки та 1-ї частини пояснювальної записки	6 березня 2026 р.
5.	Розробка основного напрямку концепції, та її затвердження	07.03. – 24.03.26
6.	Розробка принципового дизайнерського рішення	07.03. – 02.04.26
7.	Написання другої частини пояснювальної записки, та її затвердження	07.03. – 02.04.26
8.	Кафедральний перегляд 2-го етапу дипломного проектування: обґрунтування проєктної концепції, затвердження принципового дизайнерського рішення та об'єму дипломних матеріалів, та 2-ї частини пояснювальної записки	3 квітня 2026 р.
9.	Розробка дизайнерського рішення, побудова 3D-моделі	04.04. – 19.04.26
10.	Проробка художньо-пластичної, конструктивно-технологічної та ергономічної форми об'єкту	20.04. – 30.04.26
11.	Кафедральний перегляд 3-го етапу дипломного проектування: оцінка рівня художньо-пластичної, конструктивно-технологічної та ергономічної проробки форми, об'єктів візуальних комунікацій та мультимедійного дизайну	1 травня 2026 р.
12.	Корегування 3D-моделі у частині нюансної проробки елементів, поверхонь та конструктивних вузлів виробу.	02.05. – 07.05.26
13.	Написання третьої частини пояснювальної записки, та її затвердження	08.05. – 14.05.26
14.	Кафедральний перегляд 4-го етапу дипломного проектування: звіт з переддипломної практики. Нюансна проробка елементів, конструктивних вузлів виробу, об'єктів візуальних комунікацій та мультимедійного дизайну; кольорово-фактурне рішення	15 травня 2026 р.
15.	Виконання демонстраційного макета	16.05. – 31.05.26
16.	Розробка ескізу графічної частини дипломного проекту (М 1:10)	16.05. – 31.05.26
17.	Закінчення роботи з усіма складовими дипломного проекту бакалавра	16.05. – 31.05.26
18.	Кафедральний перегляд 5-го етапу дипломного проектування: затвердження ескізу демонстраційної проєктної графіки, макетної частини та повного складу пояснювальної записки. Допуск до захисту дипломного проекту	01 червня 2026 р.
19.	Підготовка компонентів (рендерів та креслень) графіки, завантаження файлів в групи захисту у Teams.	02.06. – 21.06.26
20.	Захист дипломних проєктів бакалаврів	24 - 26. 06. 2026

Студент - дипломник _____

ЖУГА А.

Керівник проєкту доцент кафедри «Д3D» _____

ВЕРГУНОВА Н.

ВСТУП

Сучасний освітній процес у сфері дизайну, 3D-моделювання та комп'ютерної графіки потребує якісних, доступних та зрозумілих дидактичних матеріалів. Одним із ключових інструментів, які активно використовуються у навчанні студентів дизайнерських спеціальностей, є векторна програма CorelDRAW. Вона є базовим графічним редактором, з яким студенти знайомляться вже на перших курсах. Проте більшість першокурсників стикаються з труднощами під час вивчення інтерфейсу та базових функцій програми, оскільки не мають попереднього досвіду роботи з професійним програмним забезпеченням. На сьогоднішній день у мережі існує безліч навчальних відео, однак вони різняться за якістю, повнотою і структурою матеріалу. Часто студенти витрачають багато часу на пошук справді корисної інформації.

Саме тому постає актуальна потреба у створенні дидактичного анімаційного ролика, який буде оптимальним засобом для структурованого, доступного та швидкого пояснення ключових можливостей CorelDRAW. Серія дидактичних анімаційних роликів дозволяє наочно демонструвати принципи роботи інструментів, етапи виконання операцій та логіку побудови графічних об'єктів, що підвищує ефективність навчання.

Даний дипломний проєкт спрямований на створення серії дидактичних анімаційних роликів для студентів кафедр «Дизайну та 3D-моделювання» та «Дизайну та інтер'єру», який дозволить покращити розуміння базових прийомів роботи в CorelDRAW і сприятиме формуванню професійних навичок у візуальній комунікації.

МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУ

Мета

Головною метою проєкту є створення серії дидактичних анімаційних роликів, адаптованих для студентів спеціальності 022 «Дизайн» в ХНУМГ імені О.М. Бекетова. Проєкт спрямований на поетапне роз'яснення базового інструментарію та логіки роботи у векторному редакторі CorelDRAW через поетапну систему подачі інформації, що забезпечує швидке розуміння принципів цифрової графіки.

Об'єкт проєкту: Серія дидактичних анімаційних роликів з основ роботи в графічному редакторі CorelDRAW, створені спеціально для студентів кафедр «Дизайну та 3D-моделювання» та «Дизайну та інтер'єру» в ХНУМГ імені О.М. Бекетова.

Відповідно до актуальності теми, мети і об'єкта проєктування були сформовані наступні **завдання**:

- Дослідити еволюцію дидактичних відеороликів та їхню роль у сучасному освітньому процесі при вивченні графічних редакторів.
- Виконати порівняльний аналіз існуючих відеоуроків з роботи в CorelDRAW, виявивши найбільш ефективні методи подачі інформації.
- Проаналізувати технічні особливості програми CorelDRAW, які є базовими для дизайнерів–початківців, та відібрати найбільш вдалий матеріал для візуалізації.
- Розробити сценарій та розкадровку, що поетапно демонструють алгоритм виконання завдань у CorelDRAW.
- Створити анімаційні елементи та графічний супровід, які акцентують увагу на інструментах, гарячих клавішах та панелях налаштувань програми.
- Змонтувати фінальний анімаційний продукт

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА АНАЛІТИЧНІ ОСНОВИ СТВОРЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ АНІМАЦІЙНИХ РОЛИКІВ

1.1. Історія становлення дидактичних анімаційних роликів

Розвиток дидактичних анімаційних роликів відбувався поступово, пройшовши шлях від перших кіноплівок до сучасного цифрового контенту. Потреба у такому форматі виникла через необхідність візуалізувати складні процеси, які важко продемонструвати за допомогою звичайних статичних зображень.

Перші кроки у цьому напрямку були зроблені ще на початку ХХ століття, коли у навчальний процес почали впроваджувати кінофрагменти (Рис 1.1). Попри те, що тодішня анімація створювалася вручну і була дуже трудомісткою, вона вже тоді довела свою ефективність у поясненні роботи механізмів чи фізичних явищ. Проте вже в ті часи дослідники помітили цікавий психологічний ефект: анімований персонаж або рухома лінія на схемі привертала увагу значно сильніше, ніж нерухома ілюстрація. Це заклало фундамент для розуміння того, що анімація здатна керувати фокусом уваги студента, акцентуючи на ключових деталях об'єкта.

У 1950–1970-х роках жанр технічної анімації переживав новий етап розвитку завдяки появі перших комп'ютерних технологій та графічних систем (Рис. 1.2). Її активно впроваджували у військовій та інженерній галузях, особливо в авіакосмічній сфері, для моделювання технічних процесів, візуалізації 3D-об'єктів та демонстрації їхньої внутрішньої структури. У цей період виникли перші методичні засади створення навчального контенту: фахівці почали визначати оптимальний темп подачі інформації, структуру кадрів та способи акцентування уваги на головних деталях. Згодом ці напрацювання стали основою для освітніх телевізійних програм, які зробили технічну анімацію доступнішою для широкої аудиторії. Методисти того часу розробили перші стандарти навчального відео: певний

хронометраж (щоб не виникало втоми), використання пояснювальних титрів та закадрового голосу. Виявилося, що поєднання візуального ряду та аудіосупроводу створює ефект подвійного кодування інформації, що значно покращує запам'ятовування технічних інструкцій.

Наступний етап пов'язаний із появою персональних комп'ютерів та графічних редакторів (Рис 1.3), навчальна анімація вийшла за межі закритих інженерних лабораторій. Почали з'являтися масштабні освітні проєкти, де за допомогою графіки пояснювали основи мови, математики чи мистецтва. У цей час було зроблено важливий висновок для педагогіки: анімація має бути не лише інформативною, а й естетично привабливою. Дизайн персонажів, палітра кольорів та плавність рухів почали безпосередньо впливати на мотивацію тих, хто навчається. Анімація перестала бути лише ілюстративним додатком і перетворилася на самостійний інструмент передачі знань, що особливо важливо для технічних та творчих спеціальностей.

З поширенням швидкісного інтернету та появою відеохостингів (зокрема YouTube) у 2000-х роках, дидактичне відео набуло сучасного вигляду. Виник запит на короткі, структуровані ролики, які допомагають швидко опанувати конкретну навичку. Пізніше сформувався популярний сьогодні напрям «Motion Design». «У 2010-х роках інструменти дизайну стали доступнішими, ніж будь-коли раніше... Моушн-дизайн став невід'ємною частиною візуального ландшафту» [1]. Його головна характеристика – лаконічність та функціональність. Це була перша спроба створити інтерактивне середовище, де користувач міг не просто дивитися відео, а й самостійно натискати на анімовані кнопки, викликаючи підказки. Для майбутніх користувачів векторних редакторів це стало можливістю вивчати інтерфейс програми через «симуляцію». Анімований курсор показував, яку функцію виконує певна іконка, що значно знижувало поріг входження у професію.

З'явилося поняття «експлейнер» (ekspleiner) , тобто короткий ролик (від 1 до 3 хвилин), який за допомогою плоскої графіки (Flat Design) пояснює складну концепцію або алгоритм роботи. Замість багатогодинних лекцій з'явився формат мікронавчання (microlearning). Це короткі анімовані фрагменти, кожен з яких присвячений лише одній темі: наприклад, «Робота з кривими» або «Логічні операції з об'єктами». У статті Світлани Литвиної «Мікронавчання ІК-технологій педагогів в умовах онлайнового марафону як парадигма цифрової трансформації освіти» (2021) перевагами мікронавчання названо концентрацію уваги, доступність, мобільність, модульність і гнучкість. Водночас авторка зазначає, що цей підхід не дозволяє вивчати складні теми, що складаються з численних етапів і завдань [2].

Студенти творчих спеціальностей почали отримувати перші відеоінструкції, де на екрані демонструвалася логіка побудови композиції чи поєднання кольорів, що було прототипом сучасних занять з дизайну. Для студентів – дизайнерів, які вивчають CorelDRAW, такий формат навчання сьогодні є найбільш актуальним. Анімація дозволяє детально відтворити роботу в інтерфейсі програми: рух курсора, вибір інструментів та послідовність дій при створенні макета. Еволюція цього жанру призвела до того, що сучасний дидактичний ролик став поєднанням візуальної чіткості та методично правильно побудованого сценарію, що забезпечує швидке засвоєння матеріалу початківцями. А для студентів–дизайнерів такий формат є природним середовищем, оскільки вони сприймають інформацію через візуальні образи.

Основним трендом сучасності є максимальна адаптивність та інтерактивність. Анімація стає частиною великих екосистем навчання, де кожен рух у ролику синхронізований з реальною логікою програми CorelDRAW. Це дозволяє подолати головну проблему традиційної освіти відірваність теорії від практики. Таким чином, пройшовши шлях від простої рухомої картинки до складного інтерактивного інструмента, дидактична

анімація стала невід'ємною частиною професійної підготовки сучасного фахівця у сфері дизайну.

1.2. Аналіз аналогів та прототипів

У процесі підготовки та розробки власного проєкту було проведено детальний огляд наявного відеоконтенту на платформі YouTube. Основний фокус аналізу зосереджувався на методиці викладання CorelDRAW для початківців. На перший погляд здається, що матеріалів дуже багато, проте їх якість є нерівномірною та часто незадовільною.

Основні недоліки аналізованих відео можна згрупувати таким чином:

На YouTube існують сотні роликів, однак значна частина з них має низьку якість озвучення, відсутність чіткого сценарію, хаотичну подачу матеріалу або занадто поверховий рівень пояснення. Студенту, особливо початківцю, необхідно витратити багато часу на пошук справді корисних уроків. Більшість відео розраховані на широку аудиторію, а не на студентів дизайнерських спеціальностей. У таких уроках часто пропускаються важливі пояснення, які є критичними для новачків.

Кожний автор використовує власний підхід, що ускладнює системне навчання. Для студентів важливо отримувати інформацію у єдиному стилі. Хоча україномовних відео стає більше, їх все ще недостатньо для повноцінного покриття теми. Часто матеріал дубльований або зосереджений лише на базових інструментах. Нижче наведено розгляд ключових аналогів, які стали базою для формування концепції власного дидактичного відео.

Англомовні джерела.

1. CorelDRAW (офіційний YouTube-канал) (Рис.1.4) – офіційний відеоканал компанії Corel, який містить відео-матеріали, пов'язані з CorelDRAW (презентації, демонстрації інструментів та приклади робіт). Контент корисний як для початківців, так і для користувачів з досвідом і

дозволяє знайомитися з можливостями програми безпосередньо від розробника [3].

2. Skills Factory (Рис.1.5) – популярний освітній YouTube-канал з офіційною верифікацією. На каналі зібрані навчальні відео з різних програмних продуктів, зокрема доступні уроки з CorelDRAW. Серії відео охоплюють теми як для початківців, так і для більш досвідчених користувачів, а пояснення автора вирізняються зрозумілою структурою та послідовністю, що робить навчання доступним та ефективним [4].

3. CorelDraw Tutorials for Beginners (Рис.1.6) – англomовний YouTube-канал, присвячений урокам CorelDRAW для новачків. Тут роз'яснюють основні інструменти та функції роботи в програмі, зокрема роботу з об'єктами та створення простих дизайнів [5].

4. CorelDRAW Tips (Рис.1.7) – англomовний YouTube-канал, що пропонує серії відеоуроків для користувачів різного рівня: від початківців до досвідчених дизайнерів. Контент представлений як довгими навчальними відео, так і короткими інструктивними роликами, що дозволяє швидко опанувати окремі інструменти та прийоми роботи [6].

Україномовні джерела.

1. Цікаве позашкілля (Рис.1.8) – українськомовний YouTube-канал, на якому представлені якісні навчальні відеоуроки з CorelDRAW та інших програм. Контент охоплює матеріали від встановлення програм до створення власних проєктів, а серія уроків з CorelDRAW містить близько 20 відео, де поетапно пояснюється основний інструментарій програми [7].

2. Engineering and Generative Design Department of Dnipro University of Technology (Рис.1.9) – YouTube-канал Дніпровського університету технологій, що містить навчальні відео з CorelDRAW та інших спеціалізованих програм. Матеріали орієнтовані на потреби студентів відповідної спеціальності, тому можуть бути корисними, але не завжди універсальними [8].

3. Madr (Рис.1.10) – українськомовний YouTube-канал, на якому доступно кілька відеоуроків з CorelDRAW для початківців. Уроки охоплюють базові інструменти та підходять для ознайомлення з основами роботи в програмі [9].

Аналіз платних платформ.

Окрім відео на YouTube, для самоосвіти доступні платні навчальні ресурси:

1. Udemy (Рис.1.11) – міжнародна освітня платформа з великою кількістю відеокурсів з CorelDRAW. Курси охоплюють базові та практичні теми, зокрема роботу з інтерфейсом, векторними інструментами, створення логотипів, візиток і рекламних макетів. Матеріали подані у форматі відеолекцій з доступом після придбання [10].

2. Stepik (Рис.1.12) – платформа, що пропонує структурований онлайн-курс з CorelDRAW, що поєднує теоретичні модулі, практичні вправи та домашні завдання. Курс орієнтований на початковий рівень та охоплює основи роботи з векторною графікою та створення простих проєктів [11].

3. Lemberg Academy (Рис.1.13) – навчальний центр, який надає курси з CorelDRAW у форматі онлайн або офлайн занять. Програма включає опанування інструментів векторної графіки, роботу з текстом та формами, а також знайомство з можливостями растрової обробки **[Помилка! Джерело посилання не знайдено.]**.

4. UKRSTENO (Рис.1.14) – навчальний центр, що пропонує курси з CorelDRAW для початківців. Матеріал охоплює вивчення інтерфейсу, роботу з базовими об'єктами, текстом, ефектами та підготовку макетів до друку **[Помилка! Джерело посилання не знайдено.]**.

5. Artbro-School (Рис.1.15) – курс, у якому CorelDRAW використовується для створення дизайнерських проєктів. Програма сфокусована на практичних завданнях, таких як створення логотипів, банерів і візиток [14].

6. CorelDRAW Academy (Рис.1.16) – офіційний навчальний ресурс від розробника програми Corel. Тут зібрані уроки з базових та просунутих технік роботи, включно з опануванням інструментів, роботою з текстом, кольорами та підготовкою макетів до друку; матеріали подані у форматі навчальних статей та відео [15].

1.3 Аналіз замовника та його потреб

Замовником проєкту є кафедри «Дизайну та 3D-моделювання» та «Дизайну та інтер'єру», які формують навчальні програми та відповідають за методичне забезпечення студентів. Кафедри орієнтуються на сучасні підходи до викладання, де значну роль відіграють цифрові інструменти, практичні навички та візуальна форма подачі матеріалу.

Тому створення дидактичного анімаційного ролика з теми «Робота в CorelDRAW» є відповіддю на їхню потребу підвищити ефективність навчання першокурсників і студентів, які вперше працюють з графічними редакторами.

На практичних заняттях викладачі стикаються з тим, що групи зазвичай неоднорідні: хтось має попередній досвід у графічних редакторах, а хтось вперше відкриває програму. Це уповільнює роботу аудиторії та навантажує викладачів постійними повторними поясненнями елементарних дій. Тому основна потреба замовника – забезпечити студентів матеріалом, який дозволяє швидко опановувати базові інструменти CorelDRAW без додаткових пояснень викладача. Кафедра зацікавлена в анімаційному матеріалі, який може стандартизувати первинне навчання і забезпечувати єдину якість подачі для всіх студентів.

Замовники очікують, що ролик буде не лише інформативним, а й методично точним. Він повинен відповідати навчальній програмі, не містити зайвих інструментів чи функцій, які поки що не входять до курсу, і пояснювати тільки ті операції, які студенти повинні засвоїти на першому

етапі. Тому важливо врахувати вимогу системності: від простих дій до складніших, з чіткою логікою переходів між етапами. Матеріал повинен бути універсальним, однаково зрозумілим для студентів обох кафедр, оскільки їм потрібна єдина база володіння програмою.

Потреба кафедри не обмежується лише демонстрацією інтерфейсу CorelDRAW. Ролик повинен формувати у студентів правильні звички роботи, розуміння структури документа, логіки побудови векторних об'єктів, принципів заливки та редагування вузлів. У процесі навчання викладачі часто зазначають, що студенти механічно натискають інструменти, не розуміючи, що відбувається всередині векторної структури. Тому замовники потребують відео, яке пояснює не лише “як зробити”, але й “чому це працює саме так”.

Ще одна важлива потреба – підвищення самостійності студентів під час виконання практичних завдань. Ролик має виконувати функцію постійного довідника, до якого студент може повернутися в будь-який момент без необхідності відволікати викладача. Це дає кафедрі можливість оптимізувати навчальний час і знизити кількість рутинних повторних пояснень, що особливо актуально для великих груп.

Важливим аспектом є і візуальний стиль. Замовники очікують, що ролик буде оформлений у єдиній графічній естетиці, приємній для перегляду та відповідній дизайнерським напрямкам кафедр. Анімація повинна підсилювати розуміння матеріалу, а не бути декоративною. Тому необхідно дотриматися балансу між функціональністю та візуальною привабливістю. Кафедрам потрібен інструмент, який демонструє сучасний стандарт подачі матеріалу й відповідає професійному середовищу, у якому студенти згодом працюватимуть. Також кафедри потребують можливість використовувати ролик як елемент змішаного навчання. Це означає, що він повинен однаково добре підходити для демонстрації на лекції, для використання в дистанційному форматі, а також для самостійного перегляду вдома. Від

ролика очікується універсальність, стійкість до різних форматів перегляду та зручність у використанні в різних навчальних сценаріях.

Загалом потреби замовників зводяться до створення інструменту, який підсилює навчальний процес, забезпечує студентів базовими навичками роботи в CorelDRAW, зберігає методичну точність і відповідає сучасним стандартам візуальної подачі. Серія анімаційних дидактичних роликів повинна стати частиною навчальної екосистеми кафедр, полегшуючи роботу викладачів і забезпечуючи студентів надійною підтримкою під час освоєння графічного редактора.

Зрештою, це стане чудовим стартом для навчання та допоможе майбутнім дизайнерам вирости у справжніх професіоналів. Постійне використання таких відеоінструкцій зробить освоєння графіки простим та безперервним процесом

РОЗДІЛ 2. ОСНОВИ ПРОЄКТУВАННЯ ДИДАКТИЧНОГО АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКА

2.1 Програмне забезпечення CorelDRAW

CorelDRAW (Рис 2.1) є одним із ключових професійних інструментів для роботи з векторною графікою і широко використовується у сферах дизайну, 3D-моделювання, інтер'єрних рішень, поліграфії та реклами. Програма забезпечує можливість створення точних графічних об'єктів, ілюстрацій, макетів та технічних зображень, що робить її актуальною для навчання студентів дизайнерських спеціальностей. Для освітнього процесу важливо, що CorelDRAW поєднує інтуїтивний інтерфейс із потужним функціоналом, дозволяючи опановувати основу векторної графіки з нуля та поступово переходити до більш складних операцій.

Основою роботи в програмі є векторна побудова зображень, що ґрунтується на математичних формулах, а не на піксельній структурі, як у растрових редакторах. Завдяки цьому об'єкти зберігають чіткість при будь-якому масштабуванні, що особливо важливо для студентів, які створюють логотипи, технічні креслення чи макети для друку. Програма забезпечує точне керування контуром, вузлами та заливками, дозволяючи швидко модифікувати форму об'єктів і адаптувати їх під різні задачі.

CorelDRAW містить набір базових інструментів, які формують основу навчання: робота з примітивами, інструменти створення кривих, редагування вузлів, управління замкнутими та незамкнутими контурами, застосування заливок. Для студентів-початківців саме розуміння цих інструментів визначає подальшу здатність створювати складніші композиції та макети. Програма також пропонує продумані механізми вирівнювання, прив'язки та роботи з шарами, що спрощує виконання навчальних проєктів і допомагає формувати навички структурованого підходу до дизайну.

Однією з переваг CorelDRAW є її популярність у професійному середовищі. Викладачі кафедр «Дизайну та 3D-моделювання» і «Дизайну та інтер'єру» орієнтуються на стандарти, які реально застосовуються на практиці, тому засвоєння CorelDRAW є важливим елементом підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності. Програма використовується в рекламних агентствах, друкарнях, студіях поліграфії та дизайнерських компаніях; відповідно, університет має забезпечити студентів базою, яка дозволить їм швидко адаптуватися в робочому середовищі.

Для освітніх цілей також важливо, що програма в повній мірі забезпечує візуальну логіку інтерфейсу: інструменти згруповані за функціями, елементи управління відображаються без перевантаження, а більшість операцій виконуються інтуїтивно. Це суттєво знижує поріг входу для новачків. Студенти, які вперше відкривають редактор, можуть швидко орієнтуватися в основних інструментах, не витрачаючи час на пошук необхідних функцій.

У навчальному процесі CorelDRAW дає можливість демонструвати студентам, як працює векторна графіка на практиці: від створення найпростішої фігури до моделювання складних композицій. Використання перетворень, модифікацій контурів, інструментів масштабування, обертання та віддзеркалення дозволяє сформувати розуміння геометричної логіки дизайну. Це особливо важливо для спеціальностей, де вміння точно працювати з формою є необхідним, наприклад, під час створення інтер'єрних деталей, фасадних елементів або модульних конструкцій.

CorelDRAW також підтримує імпорт та експорт у різні формати, що робить її зручною для роботи з іншими програмами й робочими процесами. Для студентів це означає можливість готувати макети для друку, експортувати векторні файли у 3D-програми або використовувати графіку в презентаціях. Гнучкість формату сприяє формуванню комплексного підходу до роботи з цифровими матеріалами.

Таким чином, CorelDRAW виступає оптимальним програмним забезпеченням для опанування основ графічного дизайну та формування базових професійних навичок студентів дизайнерських спеціальностей. Його інструментарій, інтерфейс і можливості покрокового відтворення процесів роблять програму придатною для створення дидактичних анімаційних роликів, які підсилюють навчальний процес і забезпечують студентів ефективною візуальною підтримкою під час освоєння векторної графіки.

2.2 Аналіз цільової аудиторії

Цільова аудиторія дидактичного анімаційного ролика це студенти першого курсу дизайнерських спеціальностей, які вперше взаємодіють із професійними графічними інструментами. Їхня ключова характеристика – відсутність практичного досвіду роботи з векторними редакторами та водночас високий запит на швидке опанування базових технічних навичок, необхідних для навчальних проєктів уже з перших тижнів навчання. Для таких студентів CorelDRAW є не лише новим програмним середовищем, а й першим контактом із системним цифровим інструментом, який вимагає логічного мислення, уваги до форми та здатності працювати послідовно.

Першокурсники опиняються перед необхідністю одночасно засвоювати професійну термінологію, розуміти принципи побудови векторної графіки та виконувати практичні завдання відповідно до навчального плану. У цей період формується їхня базова цифрова компетентність, і від того, наскільки доступно та логічно буде представлена інформація, залежить подальша якість їхньої дизайнерської підготовки. Тому для цієї аудиторії критично важлива наочність, чіткість і покроковість пояснень, які допомагають закласти основу для подальшої роботи з більш складними функціями графічних редакторів. Студенти цього рівня сприймають програму не як творчий інструмент, а як технічний об'єкт, у якому необхідно розібратися. Це означає, що навчальний матеріал повинен знімати страх перед складністю

програми, показуючи її логічну структуру та передбачуваність. Новачки часто не усвідомлюють взаємозв'язок між інструментами, тому їм потрібен контент, який демонструє причинно – наслідковий зв'язок: яка дія призводить до якого результату і чому саме так. Анімаційний формат дозволяє відтворити ці логічні переходи, особливо цінні для студентів, які ще не мають технічної інтуїції.

Для аудиторії першого курсу важливо, що навчальний матеріал допомагає уникати типових помилок, які виникають через недостатнє розуміння базових механік програми: неправильне створення контурів, плутанина між замкнутими та відкритими лініями, некоректне використання заливок, дії без врахування властивостей векторної побудови. Показ цих моментів у динаміці дозволяє студентам швидше сформувати технічну грамотність і уникати повторення помилок під час виконання практичних завдань. Першокурсники прагнуть отримувати швидкий зворотний зв'язок та відразу бачити результат своїх дій. Тому ролик повинен демонструвати не лише інструмент, а й кінцевий практичний ефект кожного кроку. Для них важливо розуміти не стільки теоретичну сутність інструмента, скільки те, як його можна застосувати в реальному завданні. Це допомагає утримувати увагу та формує відчуття прогресу, що особливо важливо на початковому етапі навчання. Більшість студентів першого курсу швидко переходять між задачами, часто пропускають логічні кроки і мають труднощі з послідовністю дій у складних інтерфейсах. Тому дидактичний ролик повинен пропонувати лінійну, чітко організовану схему дій, де кожен наступний крок є логічним продовженням попереднього. Така структура допомагає закладати навички системного мислення, які надалі потрібні в дизайні та моделюванні.

Окрім технічного аспекту, слід враховувати й психологічний. Студенти, які вперше стикаються з професійною програмою, часто відчують невпевненість і страх зробити помилку. Через це вони уникають експериментів і намагаються повторювати дії викладача механічно. Анімаційний ролик знімає цей бар'єр: він дозволяє повернутися до

фрагмента стільки разів, скільки потрібно, без тиску зовнішнього оцінювання. Це створює комфортні умови для самостійного навчання і сприяє швидшому засвоєнню матеріалу. Студенти дизайнерських спеціальностей зазвичай мають розвинене естетичне чуття, але недостатньо розвинені технічні навички. Тому навчальний контент повинен бути оформлений сучасно, структуровано й чітко, щоб відповідати їхнім візуальним очікуванням. Вони сприймають дизайн не лише як функцію, а як елемент навколишнього середовища, тому стиль ролика має підтримувати їхнє професійне бачення.

У підсумку, цільова аудиторія складається зі студентів, які потребують максимально наочного, логічного, структурованого та доступного введення у роботу з CorelDRAW. Для них важлива покрокова демонстрація, пояснення причинно – наслідкових зв'язків, уникнення типових помилок, а також, адаптація матеріалу до їхніх психологічних і когнітивних особливостей. Ролик повинен супроводжувати їх від перших кроків у програмі до здатності самостійно виконувати базові навчальні завдання, створюючи для них безпечне й комфортне середовище для входження у професійний графічний інструмент.

2.3. Технічні та візуальні вимоги до створення ролика

Під час розробки навчального відеоролика важливе значення має не лише технічна якість запису, а й цілісна візуальна та аудіальна концепція подачі матеріалу. Вона безпосередньо впливає на ефективність сприйняття інформації та здатність користувача відтворювати продемонстровані дії на практиці [16]. Особливої актуальності це набуває у процесі навчання роботі з графічним редактором CorelDRAW, де важливими є точність, послідовність виконання операцій і увага до деталей. Оптимальна тривалість мультимедійного ролика повинна корелювати з його цільовим призначенням, забезпечуючи динамічну зміну планів та ритмічність монтажу, що є

необхідною умовою для підтримки стійкої уваги аудиторії протягом усього часу перегляду.

Візуальне оформлення навчального відео доцільно будувати на принципах мінімалізму та функціональності. Це передбачає відмову від надлишкових декоративних елементів і концентрацію уваги глядача на робочому процесі. Надмірна кількість графічних або анімаційних елементів може ускладнювати сприйняття інформації, особливо для користувачів початкового рівня підготовки. У зв'язку з цим основна увага повинна бути зосереджена на робочому полі програми та діях користувача. При створенні відеоряду особливу увагу слід приділяти композиційній цілісності кадру: кожен візуальний елемент має працювати на розкриття головної ідеї проєкту, уникаючи надмірного захаращення деталями, що відволікають глядача від сприйняття ключового повідомлення.

Робочий простір під час запису доцільно залишати максимально структурованим. Рекомендується використовувати нейтральні світлі тони інтерфейсу або стандартні налаштування програмного середовища, які не створюють надмірного візуального навантаження. Акцентні кольори варто застосовувати вибірково – для виділення активних інструментів, курсора або важливих ділянок редагування. Такий підхід сприяє кращій орієнтації користувача в процесі виконання завдань. Текстові елементи, зокрема підписи, назви інструментів і комбінації клавіш, повинні бути чіткими та легкими для сприйняття. Доцільно використовувати шрифти без зарубок, такі як Montserrat або Open Sans, із достатнім розміром, міжрядковим інтервалом і високим контрастом відносно фону. Це забезпечує зручність читання незалежно від пристрою перегляду. Анімаційні ефекти повинні застосовуватися обмежено та виконувати допоміжну функцію. Доцільно використовувати плавні ефекти появи та зникнення, які не відволікають увагу від основного змісту. Розташування анімаційних підказок має бути продуманим таким чином, щоб вони не перекривали важливі елементи інтерфейсу.

До його якості аудіосупроводу відеоролика висуваються підвищені вимоги. Голос диктора повинен бути чітким, без сторонніх шумів, різких перепадів гучності або ефекту луни. Це досягається шляхом використання якісного обладнання та подальшої обробки звуку. Темп мовлення має бути помірним, із логічними паузами після виконання складних операцій, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу. У разі використання фонового музичного супроводу доцільно обирати інструментальні композиції без вокалу. Рівень гучності музики повинен бути значно нижчим за голос диктора, щоб не заважати сприйняттю основної інформації.

Перед початком запису необхідно оптимізувати інтерфейс програми CorelDRAW, приховавши або видаливши другорядні панелі, які не використовуються в межах конкретного навчального завдання. Це дозволяє зменшити інформаційне перевантаження та підвищити концентрацію уваги користувача. А під час демонстрації складних операцій, таких як редагування вузлів або робота з дрібними графічними елементами, доцільно застосовувати динамічне масштабування (Zoom). Збільшення окремих ділянок екрана дає змогу акцентувати увагу на важливих деталях і технічних нюансах. Переходи між загальним і деталізованим планом повинні бути плавними, що забезпечує комфортне сприйняття відеоматеріалу.

Отже, поєднання принципів мінімалізму, функціональності, якісного аудіосупроводу та структурованої подачі матеріалу забезпечує створення ефективного навчального відеоролика.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА

3.1 Обґрунтування проєктної концепції

Обґрунтування проєкту полягає у потребі створення зрозумілого та ефективного навчального матеріалу для вивчення програми CorelDRAW, яка широко використовується у сфері графічного дизайну.

Сьогодні візуальний контент відіграє важливу роль у навчанні, тому виникає необхідність у таких матеріалах, які можуть просто і доступно пояснювати складні інструменти та процеси. Традиційні текстові методички часто виявляються неефективними, так як не здатні втримати увагу глядача та не враховують специфіку візуального мислення дизайнерів.

Викладання дизайну сьогодні потребує постійного оновлення дидактичних методів. Це зумовлено як стрімким розвитком програмного забезпечення, так і зміною сприйняття інформації новим поколінням студентів. Графічний редактор CorelDRAW вивчається студентами кафедр «Дизайну та 3D-моделювання» і «Дизайну та інтер'єру» вже на 1 курсі в першому семестрі. При першому знайомстві інструменти та панелі управління можуть викликати у початківців відчуття перевантаження.

Головна ідея проєкту полягає у трансформації традиційного, перевантаженого технічною інформацією підходу до навчання, у сучасний, візуально привабливий та інтуїтивно зрозумілий формат. Головним рішенням у формуванні проєкту є вибір формату структурованої серії коротких анімаційних дидактичних роликів, а не формату єдиного довгометражного відеофільму. Дослідження доводять, що концентрація уваги сучасного студента при перегляді відео стрімко падає після 10-15 хвилин безперервного перегляду. Розбиття глобальної теми на тематично завершені епізоди дозволяє дозувати інформацію і знижувати психологічний тиск на учня. Кожен ролик є окремим блоком, до якого можна повернутися у будь-який момент. Студент, який забув конкретний матеріал, не змушений шукати

потрібний фрагмент у двогодинному відео, а може одразу звернутися до відповідного короткого ролика. Перехід від одного ролика до іншого створює у студента відчуття швидкого прогресу та досягнення мети, що підвищує мотивацію до подальшого навчання.

Матеріал у роликах подається поступово – від простого до складного. Це дозволяє користувачу самостійно регулювати темп навчання: переглядати матеріал повторно, повертатися до попередніх тем або пропускати вже знайомі етапи, що важливо для студентів з різним рівнем підготовки. Кожна тема пояснюється на практичних прикладах, щоб користувач міг одразу застосувати отримані знання. Для цього використовуються прості та зрозумілі об'єкти, які допомагають краще засвоїти інструменти програми. Демонстрація інтерфейсу програми проходить не абстрактно, а в контексті створення конкретних об'єктів. Навчання через практичний приклад дозволяє студентам краще зрозуміти, як окремі інструменти застосовуються у реальних задачах. Головна ідея полягає не лише в тому, щоб показати, як працюють інструменти CorelDRAW, а й навчити користувача розуміти послідовність дій та логіку створення графіки. Завдяки анімації процеси стають більш наочними, що значно полегшує сприйняття інформації – замість механічного запам'ятовування функцій, студент бачить взаємозв'язок між різними етапами проєктування.

Основою проєкту є створення серії анімаційних дидактичних роликів для студентів кафедр «Дизайну та 3D-моделювання» і «Дизайну та інтер'єру» ХНУМГ ім. О.М. Бекетова в межах дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні». Такий матеріал може бути інтегрований у навчальний процес як допоміжний ресурс, що використовується для самостійної роботи студентів або як частина лекційного супроводу.

Отже, концепція проєкту формувалась з урахуванням педагогічної, методичної та практичної точок зору. Використання серійного формату забезпечує структурованість і доступність матеріалу, а демонстрація інструментів програми через практичні приклади – його актуальність.

Анімаційний підхід підсилює наочність, підвищує залученість та сприяє глибшому розумінню складних процесів. У сукупності це допоможе ефективніше опанувати програму CorelDRAW та сформувати базові навички роботи у графічному дизайні.

3.2 Функціональний аналіз проєкту

Головною функцією даного проєкту є оптимізація процесу навчання студентів-дизайнерів, а також зниження порогу входу в складне професійне програмне середовище. З огляду на специфіку цільової аудиторії, функціональність відеокурсу базується на наочності, послідовності та практичній спрямованості. Реалізація цього комплексного завдання вимагає ретельного підбору програмного забезпечення, кожен елемент якого виконуватиме власну функцію в загальному виробничому ланцюгу.

Основним середовищем роботи і об'єктом вивчення є програма CorelDRAW, яка широко використовується у сфері графічного дизайну. В ній студент опановує безпосередню роботу з графічною програмою і комплексом основних інструментів, і при цьому поєднує це із вивченням логіки створення графіки. У межах реалізації проєкту було здійснено безпосереднє створення серії дидактичних анімаційних відеороликів, спрямованих на вивчення графічного редактора CorelDRAW. Основна увага приділялася не лише змістовному наповненню матеріалу, а й його візуальній цілісності, зручності сприйняття та відповідності навчальним потребам студентів.

Для якісної подачі матеріалу, запис роботи у CorelDRAW супроводжувався використанням програми OBS Studio, яка забезпечувала стабільну роботу та високу якість відеозапису. Запис екрану за допомогою OBS Studio дозволив точно фіксувати всі дії у середовищі CorelDRAW без втрати якості, що є дуже важливим для навчального процесу, де кожна деталь інтерфейсу має значення. Після етапу запису екранного відео іде

постпродакшен, для якого було обрано програму CapCut, що використовувалася на ноутбучі. Вибір цього програмного забезпечення зумовлений його доступністю, простотою у використанні та достатнім набором інструментів для створення якісного навчального контенту. Функція цієї програми полягала в тому, щоб швидко компонувати відео фрагменти, додавати текстові елементи, працювати з озвученням без необхідності використання складних професійних рішень.

Окрему увагу було приділено візуальному оформленню усієї серії відеороликів. Для заставок обрано фірмову стилістику CorelDRAW – зелений фон, білий логотип програми та назва теми відео, виконана стриманим сірим кольором (Рис.3.1).

Монтаж відіграє важливу роль в підготовці навчального продукту. Правильний ритм навчання забезпечує зосередження уваги студента. Завдяки інструментарію CapCut під час монтажу застосовано додаткові візуальні акценти. Зокрема, елементи інтерфейсу, на які звертається увага, виділяються червоною обведенням (Рис.3.2). Також у нижній частині екрану відображаються гарячі клавіші, які використовуються в процесі роботи. У програмних комплексах використання гарячих клавіш є основою швидкої роботи. Це допомагає студентам швидше орієнтуватися в програмі та запам'ятовувати основні команди. Окрім відеовиробництва, важливим елементом реалізації є озвучення відеоматеріалу. Пояснення подаються голосом автора у поєднанні з субтитрами, які за потреби можна вимкнути, що підсилює сприйняття інформації. При цьому використовується зрозуміла, але водночас достатньо точна мова, що дозволяє поєднати академічність викладу з доступністю для студентів.

У даному проєкті серія навчальних анімаційних роликів побудована відповідно до чіткої логіки засвоєння матеріалу, що дозволяє поступово формувати у студентів навички роботи в графічному редакторі CorelDRAW. Основний акцент зроблено на поетапному вивченні інструментів та їх подальшому практичному застосуванні. Тривалість кожного відеоролика

становить у середньому 15–25 хвилин. Такий формат обрано з урахуванням необхідності поєднати детальне пояснення матеріалу з комфортним рівнем сприйняття, без надмірного перевантаження інформацією. Важливим принципом створення навчальних відеороликів є простота та зрозумілість пояснень. Інформація подається стисло та інформативно, без зайвих ускладнень і перевантаження термінами, що забезпечує легке сприйняття матеріалу. Окрему увагу також приділено чіткій послідовності відео: кожен наступний ролик логічно продовжує попередній, формуючи поступовий перехід від базових тем до більш складних, що сприяє системному засвоєнню навчального матеріалу.

На початку кожного відео розглядається базовий інструментарій програми та принципи його використання. Окрему увагу приділено поясненню функцій інструментів і демонстрації можливостей їх редагування. Такий підхід дозволяє студентам спочатку ознайомитися з основою роботи в середовищі CorelDRAW, перш ніж переходити до складніших завдань. Після теоретично-практичного пояснення інструментів у кожному ролику передбачено виконання практичного завдання. Воно базується на навчальних завданнях кафедр «Дизайну та 3D-моделювання» і «Дизайну та інтер'єру» ХНУМГ ім. О.М. Бекетова в межах дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні». Логіка побудови відео передбачає, що студент спочатку засвоює інструменти окремо, а потім використовує їх у комплексному завданні. Таким чином відбувається перехід від вивчення функцій програми до їх усвідомленого застосування у практичній роботі.

Таким чином, у процесі реалізації проекту було створено цілісну систему навчальних відеороликів, що поєднує зручний формат подачі, зрозумілу структуру та практичну спрямованість. Це забезпечує ефективне засвоєння матеріалу як для початківців, так і для студентів із базовим рівнем підготовки.

3.3 Структурний аналіз навчального курсу

З точки зору функціональної структури, серія навчальних анімаційних роликів побудована відповідно до чіткої логіки засвоєння матеріалу, що дозволяє поступово формувати у студентів навички роботи в графічному редакторі CorelDRAW. Основний акцент зроблено на поетапному вивченні інструментів та їх подальшому практичному застосуванні. Курс побудований за принципом поступового ускладнення матеріалу і складається з логічно взаємопов'язаних етапів. Кожен з них закриває конкретні навчальні потреби студента-дизайнера.

На початку кожного відео розглядається базовий інструментарій програми та принципи його використання. Окрему увагу приділено поясненню функцій інструментів і демонстрації можливостей їх редагування. Такий підхід дозволяє студентам спочатку ознайомитися з основою роботи в середовищі CorelDRAW, перш ніж переходити до складніших завдань. Після теоретично-практичного пояснення інструментів у кожному ролику передбачено виконання практичного завдання. Воно базується на навчальних завданнях кафедр «Дизайну та 3D-моделювання» і «Дизайну та інтер'єру» ХНУМГ ім. О.М. Бекетова в межах дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні». Це забезпечує відповідність відеоматеріалів реальній навчальній програмі та підсилює їх практичну цінність.

Логіка побудови відео передбачає, що студент спочатку засвоює інструменти окремо, а потім використовує їх у комплексному завданні. Таким чином відбувається перехід від вивчення функцій програми до їх усвідомленого застосування у практичній роботі. Важливим принципом створення навчальних відеороликів є простота та зрозумілість пояснень. Інформація подається стисло та інформативно, без зайвих ускладнень і перевантаження термінами, що забезпечує легке сприйняття матеріалу. Окрему увагу також приділено чіткій послідовності відео: кожен наступний ролик логічно продовжує попередній, формуючи поступовий перехід від

базових тем до більш складних, що сприяє системному засвоєнню навчального матеріалу, а саме:

ТЕМА 1. Налаштування інтерфейсу. Цей блок відіграє функцію знайомства з програмою. Розуміння логіки робочого середовища створює надійний фундамент для подальшої практичної роботи.

ТЕМА 2. Робота з лініями. Епізод фокусується на вивченні специфіки створення контурів та лінійних елементів.

ТЕМА 3. Геометричні фігури. На цьому етапі розглядаються базові примітиви, їх параметри, методи трансформації та використання простих і зрозумілих об'єктів, які допомагають краще засвоїти інструменти програми.

ТЕМА 4. Заливки. Блок присвячений роботі з кольором, вивченню принципів накладання та налаштування різних видів заливок.

ТЕМА 5. Робота з текстом. На практичних прикладах розглядаються інструменти керування текстовими блоками та особливості їх графічного оформлення.

ТЕМА 6. Додаткові можливості. Етап вивчає логіку складніших функцій та додаткових інструментів графічного редактора для розширення навичок моделювання графіки.

ТЕМА 7. Імпорт та експорт. Фінальний блок об'єднує результати всіх попередніх етапів, розкриває правила збереження файлів та підготовки фінального макета до експорту.

Таким чином, у процесі реалізації проекту було створено цілісну систему навчальних відеороликів, що поєднує зручний формат подачі, зрозумілу структуру та практичну спрямованість. Це забезпечує ефективне засвоєння матеріалу як для початківців, так і для студентів із базовим рівнем підготовки, роблячи даний проєкт повноцінним і актуальним дидактичним інструментом, готовим до впровадження у навчальний процес.

Відеоролик 1. Налаштування інтерфейсу. (Рис.3.3)

Вітаю! Сьогодні ми познайомимося з інтерфейсом програми CorelDRAW.

CorelDRAW це професійний графічний редактор для роботи з векторною графікою від компанії Corel Corporation. Після запуску програми бачимо Вікно вітання (Welcome Screen). З часом тут відображатимуться раніше відкриті файли, до яких можна отримати швидкий доступ. Якщо це вікно заважає, його можна вимкнути. Для цього потрібно натиснути Tools (Інструменти) на верхній панелі, потім Options (Параметри) – CorelDRAW. Змінюємо Welcome Screen на Start a new Document (Почати новий документ) – ОК. І наступного разу програма відкриватиметься без Вікна вітання, одразу створюючи пустий документ для роботи.

Для початку роботи необхідно створити новий файл. Це можна зробити трьома способами:

1. Натиснути на кнопку «New Document» (Створити документ) у Вікні вітання.
2. Натиснути на іконку створення нового документа у верхній частині вікна програми.
3. За допомогою гарячих клавіш, затиснувши на клавіатурі комбінацію Ctrl + N.

Розглянемо параметри у вікні налаштувань Create a New Document (Створити новий документ).

В полі «Ім'я» вводимо назву нашого проєкту, наприклад, «перший проєкт». Далі йде «кількість сторінок». Залишимо 1 сторінку. Нижче йде параметр колірний режим для робіт, які будуть друкуватися в поліграфії. Обираємо модель СМΥК, для робіт, які існуватимуть лише в цифровому середовищі (контент для соцмереж, сайтів тощо) – модель RGB. Також можемо задати розмір сторінки, тут можна обрати стандартний формат (наприклад, А4) або вказати власну ширину й висоту в полях поруч. Далі важливо змінити одиниці вимірювання на мм, якими оперують дизайнери в проєктній роботі. Також можна обрати орієнтацію: вертикальний або горизонтальний формат аркуша. Наступний параметр – це Роздільна здатність (Resolution), для якісного друку виставляємо 300 dpi. Якщо

потрібно створити файл для швидкого перегляду, можна обрати 96 dpi, а мінімальний стандарт для вебсередовища складає 72 dpi. Важливо! У своїй навчальній проєктній роботі завжди обирайте 300 dpi, а у разі необхідності зменшити можна при експорті. Натискаємо «ОК» та переходимо до робочого простору. По центру знаходиться створений аркуш, на якому можна працювати.

Розглянемо основні поля інтерфейсу. Зліва знаходиться панель інструментів Toolbox, де зібрані всі засоби для малювання, створення фігур та редагування. У кожного інструмента при натисканні можуть бути додаткові вкладки.

У самому верху розташоване Головне меню (Menu Bar), там знаходяться такі опції:

- File – робота з файлами (збереження, імпорт, експорт);
- Edit – відповідає за скасування дій, копіювання та вставку;
- View – налаштування вигляду робочого простору та сіток;
- Layout – керування сторінками документа;
- Object – операції над об'єктами (групування, порядок);
- Effects – художні ефекти та лінзи;
- Bitmaps – робота з растровими зображеннями;
- Text – параметри шрифтів та верстки;
- Table – робота з таблицями;
- Tools – основні налаштування програми;
- Window – керування вікнами та панелями;
- Help – допомога та пошук;
- Standard Toolbar – стандартна панель інструментів (розташована трохи нижче).

Тепер розглянемо іконки. Спочатку йде New (Створити) Це аркуш із плюсиком. Він дозволяє миттєво створити новий документ. Потім йде Open (Відкрити), це іконка папки: натискаємо для відкриття вже існуючого файлу з

вашого комп'ютера в форматі .cdr (.cdr – це рідний формат CorelDRAW). Save (Зберегти) – іконка дискети: краще натискати її частіше під час роботи, щоб не втратити прогрес. Open from Cloud / Save to Cloud (Хмарні сховища) – іконки з хмаринками дозволяють працювати з файлами через онлайн-сервіси Corel. Print (Друк) – іконка принтера: швидкий вихід на налаштування друку макета. Cut, Copy, Paste (Вирізати, Копіювати, Вставити) – стандартні операції з об'єктами. Undo та Redo (Скасувати та Повернути) – піктограми вигнутих стрілочок назад і вперед. При помилці можна повернутися на 150 кроків назад (за замовчуванням програма запам'ятовує 150 останніх дій). Проте, якщо цього замало (або навпаки потрібно зекономити ресурси комп'ютера), це число можна змінити в налаштуваннях: Tools – Options – CorelDRAW – General – змінюємо параметри у цьому полі – OK.

Наступними йдуть Import / Export – іконки стрілочки вниз та вгору. Імпорт дозволяє додати зображення та інші файли, а Експорт зберігає роботу у різних форматах: JPEG, PNG, PDF тощо. Далі йде окремо PDF. Це означає швидке збереження документа у форматі PDF для передачі в друк або клієнту. Zoom levels (Масштабування). Віконце з відсотками (наприклад, 53%) дозволяє змінювати масштаб перегляду аркуша. Full Screen Preview (Повноекранний перегляд) – прямокутник: дозволяє побачити макет без зайвих панелей інструментів на весь екран. Show/Hide Rulers, Grid, Guidelines (Лінійки, сітки, напрямні) – іконки праворуч, що вмикають та вимикають допоміжні елементи розмітки. Функція Snap To (Прив'язка) змушує об'єкти «прилипати» до країв сторінки, напрямних або інших об'єктів, що дозволяє створювати макети з ідеальною точністю. За допомогою Options (Налаштування) можна налаштувати опції програми. Application Launcher служить для швидкого перемикання між іншими програмами пакета Corel. Панель властивостей (Property Bar) розташована нижче. Її вміст змінюється залежно від обраного інструмента. Зараз (поки нічого не виділено) тут відображено формат сторінки (натиснувши, можна обрати стандартний формат, наприклад A4 чи A3), далі тут можна самостійно задати ширину та

висоту аркуша. Наступна опція – це орієнтація, натиснувши її можна зробити сторінку горизонтальною або знов вертикальною. Далі йдуть одиниці вимірювання (для дизайнерських робіт обираємо мм). Наступний інструмент – це відстань переміщення – визначає, на яку відстань зсунеться об'єкт при натисканні стрілок на клавіатурі.

Зверху та ліворуч знаходяться Лінійки – Rulers. Вони допомагають точно вирівнювати елементи. Якщо затиснути ліву кнопку миші на лінійці, можна витягнути Напрямну лінію або декілька ліній і виставити по аркушу. Якщо треба видалити її, просто виділіть (вона змінить колір), потім натисніть Delete.

Рядок стану та навігація знаходяться внизу екрана. Тут можна додавати нові сторінки та перемикатися між ними. Для створення нових сторінок використовуємо піктограми з плюсиками у лівому нижньому куті екрана. Щоб гортати сторінки поступово в ту чи іншу сторону, натискаємо на піктограми стрілочок. Для того, щоб одразу потрапити на початок або кінець багатосторінкового документа, натискаємо на піктограми крайніх стрілочок відповідно. Натиснувши правою кнопкою миші на Page 1, відкривається додаткова панель навігації, де можна:

- **Rename Page** (Перейменувати сторінку) дозволяє дати назву поточній сторінці замість стандартної (це дуже зручно у великих проєктах, щоб не плутатися);
- **Insert Page After** (Вставити сторінку після) автоматично створює новий чистий аркуш одразу після поточної сторінки;
- **Insert Page Before** (Вставити сторінку перед) додає нову сторінку попереду;
- **Duplicate Page** (Дублювати сторінку) створює точну копію поточної сторінки. При натисканні програма запитує: «Дублювати сторінку до чи після (Before selected page або After selected page)». Також можна обрати – скопіювати лише параметри аркуша чи всі об'єкти, що на ньому знаходяться (Copy layer(s) only або Copy layer(s) and their contents);

- Delete Page (Видалити сторінку)., якщо сторінка більше не потрібна, натискаємо сюди. Зверніть увагу: якщо в документі лише одна сторінка, ця функція буде неактивною (сірого кольору);

- Switch Page Orientation (Змінити орієнтацію сторінки) дозволяє миттєво перевернути конкретний аркуш із вертикального (книжкового) положення в горизонтальне (альбомне) або навпаки;

- Color Palette (Палітра кольорів) (розташована з самого краю праворуч) дозволяє зробити заливку будь-якого об'єкта, а якщо натиснути на піктограму маленької стрілочки знизу, можна розкрити палітру повністю;

- Dockers (Докери). Поруч з палітрою кольорів знаходиться Панель налаштувань – це вікна з розширеними функціями.

Налаштуємо робочий простір. Зайві вкладки на панелі налаштувань Dockers праворуч можна закрити, залишивши лише найнеобхідніші. Тому можна залишити Hints (Підказки), вони пояснюють принцип роботи кожного обраного інструмента і є корисними для вивчення алгоритмів програми.

Щоб додати потрібні панелі, натискаємо на піктограму (маленький плюсики у нижній частині панелі докерів), бачимо перелік різних інструментів, гортати цей список можна за допомогою оберту коліщатка миші:

- Properties (Властивості) – основне вікно для керування заливкою, параметрами контуру (абрису) та прозорістю об'єктів;

- Objects (Об'єкти) – панель, де відображається структура файлу, всі шари та створені елементи;

- Align and Distribute (Вирівнювання та розподіл) дозволяє точно відцентрувати об'єкти відносно сторінки або один до одного;

- Text (Текст) – панель для детальної роботи з текстом та його складовими;

- Transform (Перетворення) – панель для точного геометричного керування об'єктами, що дозволяє задавати координати, кути повороту, масштаб та створювати серію копій.

Якщо потрібної панелі немає в швидкому списку, її можна знайти, відкривши меню Windows – Dockers та обрати необхідне. Також для швидкої навігації можна перемикатися між докерами.

Інтерфейс програми готовий до роботи.

Урок завершено, дякую за увагу.

Тема 2. Робота з лініями. (Рис.3.4)

Вітаю! Сьогодні розберемо, як створювати та редагувати лінії у CorelDRAW. Для того щоб намалювати лінію, на Панелі інструментів обираємо Freehand (Вільна крива). Це універсальний інструмент, яким можна створити криву будь-якого типу. Щоб створити рівну лінію, клацаємо курсором по аркушу та тягнемо у потрібний бік, щоб закінчити – клацаємо лівою кнопкою миші. Для того щоб намалювати лінію рівно по горизонталі або вертикалі, треба затиснути Ctrl на клавіатурі. Тепер, щоб перемикатися між кривими та розглянути їх більш детально, навчимося виділяти об'єкти. Для цього обираємо інструмент Pick (Виділення) і просто натискаємо на лінію – вона виділиться. Тепер можна пересувати її по аркушу, куди потрібно. Значення X та Y на Панелі властивостей будуть змінюватися. X відповідає за горизонтальне розміщення об'єкта відносно центра, а Y – за вертикальне. Також можна редагувати масштаб лінії, тягнучи за різні сторони. Це теж буде відображатися у розділі Object(s) Size (Розмір об'єкта), тут є ширина та висота. Натиснувши ще раз, лінію можна обертати відносно центра. До речі, центр, за потреби, можна перетягнути в інше місце, а інструмент Angle of Rotation (Кут повороту) дозволяє задати точний кут нахилу об'єкта (наприклад, 90 градусів). Щоб виділити одразу декілька об'єктів, затискаємо Shift на клавіатурі та клацаємо на об'єкти по черзі. Натиснувши на інструмент Pick, з'явиться ще додатковий Freehand Pick (Вільне виділення). Ним можна виділяти об'єкти, обвівши їх мишкою. Тепер

на виділеній лінії бачимо невеличкі крапки по краях, які називаються вузлами (Node). Натискаючи на вузол, можна продовжити малювати лінію далі, зробивши, наприклад, трикутник. Тут потрібно знати, що існують замкнуті та незамкнуті криві. Замкнута крива це та, в якій початковий та кінцевий вузли з'єднані між собою. Це важливо, якщо потрібно застосувати заливку об'єкта. Якщо кінці лінії залишаються незамкненими, пофарбувати фігуру не вийде. Якщо не вийшло намалювати замкнену криву з першого разу, лінію можна замкнути за допомогою інструмента Close Curve (Замикання кривої), він автоматично з'єднує крайні точки. Тепер можна виконати заливку об'єкта, натиснувши лівою кнопкою миші на панелі кольорів, або натиснути правою кнопкою, щоб залити абрис. Також за допомогою інструмента Freehand можна малювати лінії як звичайним олівцем, для цього треба вести курсор по сторінці, затиснувши ліву кнопку миші. Щоб малювати лінію більш гладкою, розглянемо інструмент Freehand Smoothing (Згладжування вільної кривої). Збільшення цього значення дозволяє малювати лінію більш рівною та плавною.

Тепер розглянемо інструменти для редагування ліній, які ще не розібрали на Панелі властивостей (Property Bar):

- Mirror Horizontally/Vertically (Дзеркальне відображення) миттєво віддзеркалює об'єкт по горизонталі або вертикалі;
- Outline Width (Товщина абрису) регулює товщину лінії;
- Line Style (Стиль лінії) – вибір вигляду лінії (суцільна, пунктир, штрихпунктир);
- Arrowheads (Наконечники) додає стрілки або декоративні елементів на кінці лінії;
- Bounding Box (Обмежувальна рамка) налаштовує видимість рамки навколо виділеного об'єкта;
- Parallel Drawing (Паралельне малювання) дозволяє малювати декілька однакових ліній одночасно на заданій відстані. Натиснувши на цей інструмент, вмикається додаткове вікно з налаштуваннями. Натиснувши на

іконку Parallel Lines (Паралельні лінії), увімкнеться паралельне малювання ліній. Parallel Lines on Left створює паралельні лінії по ліву сторону від основної лінії, а Parallel Lines on Right створює паралельні лінії по праву сторону. У полі Number of Lines (Число ліній) можна задати кількість створених паралельних ліній. А у полі Distance (Дистанція) – задати різну дистанцію між лініями;

- Set Distance Interactively (Інтерактивне встановлення відстані), натискаючи цю функцію та, тягнучи курсор по аркушу, встановлюємо будь-яку відстань і бачимо, що в полі Distance також відбуваються зміни. Таким чином встановлена нова дистанція між лініями;

- Preview Lines (Попередній перегляд лінії) дозволяє бачити результат ще до завершення (це корисна функція, особливо при створенні складних поворотів або перетинів);

- Create from Selected (Створити з обраного) дозволяє створювати паралельні лінії згідно з виставленими параметрами вже на основі існуючих об'єктів.

Для того, щоб завершити паралельне малювання, натискаємо на іконку Parallel Lines знову. Якщо якоїсь з панелей немає, можна натиснути на піктограму «плюс» та додати її.

Тепер створимо такий кут з кривої та розберемо на ньому вікно Outline Pen (Контурне перо). Одразу треба змінити одиниці вимірювання на міліметри (ними оперують дизайнери у своїй роботі). Також тут можна змінити ширину лінії, обрати стиль лінії (пунктир/штрихпунктир), а далі параметр для редагування пунктиру. А наступний потрібен для зміни кінця ліній, найчастіше використовується округлення кінця лінії та кутів.

В цій панелі є ще одна важлива функція Scale with Object (Масштабувати з об'єктом). Вона є дуже корисною, коли необхідно змінити розмір створюваного об'єкту, зберігаючи пропорції абрису. Наприклад, при створенні графічного знаку, для перевірки його читабельності необхідно зменшити знак до висоти у 10 мм. Розглянемо композицію з квадрата та

круга (це і буде графічний знак). Наразі габарити 50x50 мм, абрис 2 мм. Якщо зменшуємо цю композицію до 10 мм без активації функції масштабу, бачимо, що образ повністю втрачений, знак не читається, оскільки абрис у 2 мм занадто великий для такої висоти. Відкотимо останню дію за допомогою Ctrl+Z або натиснемо стрілку «назад». Активуємо «Масштабувати з об'єктом» у вікні Outline Pen і знову зменшуємо до 10 мм висотою. Тепер бачимо, що образ знаку зберігся і повністю читається, оскільки абрис зменшився пропорційно до розміру знаку. Ця опція є дуже важливою в розрізі графічного дизайну.

Якщо потрібно відредагувати або змінити форму кривих, допоможе інструмент Shape (Форма). Він дозволяє змінювати положення вузлів: достатньо затиснути ліву кнопку миші на вузлі та перетягнути його. Add Nodes (Додати вузли) створює додаткові опорні точки на виділеному сегменті кривої. Це дозволяє деталізувати форму. Delete Node (Видалити вузол) вилучає виділені точки. При видаленні вузла програма автоматично перемальовує лінію між сусідніми точками, що допомагає спростити контур. Join Two Nodes (З'єднати два вузли) об'єднує два крайні розірвані вузли в один, перетворюючи два окремі сегменти на одну суцільну лінію. Convert to Line (Перетворити на пряму) випрямляє вигнутий сегмент між двома вузлами, роблячи його рівним.

- Convert to Curve (Перетворити на криву) активує стрілки керування на прямому сегменті, що дає можливість вигинати лінію в будь-який бік.
- Cusp Node (Перегиб) створює гострий кут. Маніпулятори такого вузла рухаються незалежно один від одного, дозволяючи змінювати вигин з одного боку, не впливаючи на інший.
- Smooth Node (Згладжений вузол) робить перехід через вузол плавним. При русі одного маніпулятора інший змінює свій кут синхронно, але може мати іншу довжину.

- Symmetrical Node (Симетричний вузол) змушує обидва маніпулятори мати однакову довжину та кут нахилу. Це забезпечує ідеальну дзеркальну плавність вигину з обох боків вузла.

- Reverse Direction (Змінити напрямок) змінює порядок вузлів на кривій (мінє місцями початок і кінець лінії). Це важливо при створенні специфічних ефектів або додаванні наконечників-стрілок. Ще корисною функцією є перетворити лінію в об'єкт. Виділяємо її, для більшої наочності збільшуємо ширину абрису, наприклад 10 мм. Натискаємо Object (Об'єкт) та Convert Outline to Object (Перетворити абрис на об'єкт). Тепер з'явилося більше вузлів та можливостей для редагування.

Розглянемо додаткові інструменти. 2-Point Line (Лінія через 2 точки). За допомогою нього можна намалювати рівну лінію. Та працює він так само: затискаємо ліву кнопку миші, тягнемо в потрібний бік і відпускаємо, щоб завершити. Наступний інструмент Bezier (Без'є). Обравши його, ми просто клікаємо у різних місцях сторінки, створюючи ламану лінію. Далі йде Pen (Перо), він дуже схожий на Без'є, але дозволяє бачити майбутній сегмент лінії ще до того, як поставимо наступну точку. Це допомагає малювати більш точно. Інструментом B-Spline можна малювати дуже плавні, закруглені криві. Вузли тут працюють як «магніти», що м'яко вигинають лінію, не створюючи гострих кутів. Polyline (Полілінія) малює і вільні криві, і рівні відрізки одночасно. 3-Point Curve (Крива через 3 точки) допомагає створювати дуги. Спочатку малюємо рівну лінію (затиснули і потягнули), а потім, відпустивши кнопку, просто витягуємо її вбік, створюючи потрібний вигин.

Розглянувши основні типи ліній та їх редагування, тепер переходимо до практичного завдання: побудови вертикальної композиції переходу ліній. Для виконання завдання можна використати інструмент Freehand (Вільна крива). Створюємо дві вертикальні лінії з боків, затискаючи Shift, та одну з невеличким вигином по центру. Все виділяємо та на Панелі властивостей у полі Outline Width (Товщина абрису) для обох об'єктів встановлюється значення 1.5 мм. Редагування ліній здійснюється інструментом Shape Tool

(Форма). Далі застосовується інструмент Blend (Перетікання). Натискаємо на крайню та протягуємо курсор до центральної лінії. На панелі властивостей у полі Steps (Кроки) задається кількість проміжних об'єктів, а числове значення підбирається з урахуванням збереження міжлінійних проміжків, що запобігає візуальному зливанню елементів. З іншої сторони робимо так само. Після налаштування структури група роз'єднується через меню Object > Break Blend Apart (Роз'єднати групу перетікання). Усі отримані криві виділяються інструментом Pick (Вибір). На панелі властивостей активується функція Weld (Об'єднання), яка перетворює сукупність ліній на єдиний векторний об'єкт для подальшої роботи. Щоб у об'єкта були рівні краї, повністю виділяємо його та обираємо інструмент Crop (Обрізати). Затиснувши ліву кнопку миші, розтягуємо область виділення навколо тієї частини композиції, яку необхідно залишити. Все, що опиниться за межами створеної рамки, буде автоматично видалено після завершення операції. Під час розтягування рамки на екрані з'являться маркери (маленькі квадрати) по кутах та сторонах виділення. Їх можна перетягувати для точного налаштування меж обрізки. Якщо потрібно змінити положення всієї рамки, слід натиснути в її центрі та перемістити у потрібний бік. Після того як область ідеально охопить центральну частину об'єкта, необхідно натиснути Crop. В результаті програма миттєво відсіче зайві фрагменти ліній, створюючи чіткий та рівний край композиції. Тепер виділяємо та копіюємо об'єкт.

Копіювати можна декількома способами: затиснути праву кнопку миші на об'єкті та перетягнути його на інше місце, а після цього побачимо вікно, де написано Move Here (Перемістити сюди), Copy Here (Копіювати сюди), Cancel (Відмінити). Якщо натиснемо Move Here, об'єкт просто з одного місця пересунеться на інше. Cancel – ця дія відміниться, Copy Here – об'єкт продублюється. Також можна копіювати, клацнувши правою кнопкою миші та у вікні обрати Copy, потім Paste (Вставити), та перетягнути вже

скопійований об'єкт на інше місце. Також це можна зробити за допомогою гарячих клавіш: Ctrl+C (копіювати), Ctrl+V (вставити).

Скопіювавши об'єкт, перейдемо до заливки. Для створення чергування кольорів необхідно виконати наступні кроки: клацнути правою кнопкою миші на об'єкт та натиснути Break Curve Apart (Розбити криву на частини), щоб кожна лінія стала автономним об'єктом. Виділення: використовуючи інструмент Pick (Вибір) із затиснутою клавішею Ctrl, виділяються лінії через одну. Заливка абрису: оскільки об'єкти є розімкненими кривими, колір призначається натисканням правої кнопки миші на палітрі кольорів. Наприклад, виділеним лініям надається помаранчевий колір. Теж саме робимо і з рештою ліній та фарбуємо, наприклад, у фіолетовий. Заливка готова. Тепер Градієнтна (фонтанна) заливка. Для створення цілісного колірного переходу на основі об'єднаного об'єкта натискаємо на інструмент Interactive Fill (Інтерактивна заливка). Обираємо тип Fountain Fill (Фонтанна заливка). Подвійним кліком на колірній шкалі додаються нові маркери, що дозволяють використовувати від 3-х до 5-ти різних кольорів. Розподіл кольору: кожному маркеру призначається свій відтінок. Шляхом переміщення цих маркерів регулюється плавність переходу та зони концентрації кольору.

Інтерактивне керування. За допомогою інструмента Interactive Fill (Інтерактивна заливка) [G] на самому об'єкті можна змінити напрямок градієнта (вертикально, горизонтально або під кутом), що дозволяє досягти ефекту об'ємної світлової хвилі.

Тепер розглянемо ще одне завдання – як зробити таку лінійну сітку з обкладинки. Беремо інструмент Без'є та створюємо хаотичний візерунок з трикутників. Можемо для зручності, наприклад, обвести таку картинку. Після виділяємо та скруглюємо кути. Скруглити кути можна у вікні Outline Rep або для більш зручного редагування це можна зробити в докері Properties (Властивості) в розділі Outline (Контур) натискаємо на скруглення, до речі тут є всі налаштування для лінії. Щоб відредагувати таку сітку,

скористаємось інструментом Shape. Можемо одразу виділяти декілька точок та пересувати їх на інше місце. Для того щоб у лінії був ефект затухання, зробимо градієнт. Це також можна зробити через докер Properties, переключившись на розділ Transparency (Прозорість). Для більш вдалого градієнта виділяємо та робимо з цього об'єкту групу. Перемикаємось на іконку градієнта та редагуємо потрібне затухання.

Розібравшись зі створенням та редагуванням ліній, подивимось лінійні портрети, які можна створити на основі вже вивчених інструментів.

Урок завершено, дякую за увагу.

Тема 3. Робота з геометричними фігурами. (Рис.3.5)

Вітаю! Сьогодні розберемо, як створювати та редагувати геометричні фігури. Почнемо зі створення прямокутника (Rectangle – F6). Щоб його побудувати, просто затискаємо ліву кнопку миші та тягнемо курсор. Також, поки він виділений, можна змінювати його масштаб, ширину та довжину вручну, тягнучи його за відповідні боки. Важливо, щоб зображення масштабувалося пропорційно, тягнути саме за кут фігури. Також можна задати точні розміри на Панелі властивостей. Поруч з розмірами є іконка замочок. Коли цей «замочок» натиснутий (закритий), він пов'язує ширину та висоту об'єкта між собою. Це означає, що будь-яка зміна одного параметра автоматично змінить інший у тій самій пропорції.

Тепер давайте розберемо гарячі клавіші для масштабування. Якщо затиснути Shift, сторони прямокутника будуть змінюватися рівномірно по краях, за які тягнемо. Клавіша Ctrl допоможе створити ідеальний квадрат. Також, якщо затиснути Ctrl та потягнути за бік прямокутника, він збільшується рівно в 2 рази на таку ж саму площу. А якщо натиснути Ctrl і потягнути по діагоналі, прямокутник збільшиться в 4 рази. Клавіша Alt дозволяє масштабувати об'єкт вільно, без всіляких прив'язок. Якщо клікнути в центр уже створеного прямокутника, маркери зміняться на стрілочки повороту, і тепер його можна обертати відносно центра. Якщо перетягнути центр прямокутника (маленький кружечок) убік, то фігура буде обертатися

вже відносно цього «нового центру» А для точного кута нахилу потрібно задати значення на Панелі властивостей. Також у прямокутника є додатковий інструмент 3-Point Rectangle (Прямокутник через 3 точки). Він зручний тим, що спочатку малюємо лінію під потрібним кутом, а потім можна витягнути висоту прямокутника.

Розглянемо інструменти для редагування прямокутника, які є на Панелі властивостей (Property Bar). Вони призначені для автоматичної зміни форми кутів об'єкта.

Round Corner (Закруглений кут) створює плавну дугоподібну форму кута. Це найбільш розповсюджений тип згладжування, що робить краї об'єкта округлими.

Scalloped Corner (Виїмчастий кут) закруглює кут всередину об'єкта, створюючи увігнуту дугу. Це надає краям форми декоративної вирізки.

Chamfered Corner (Скошений кут) замінює гострий кут прямою похилою лінією. Це створює ефект зрізаного кута під кутом 45° (фаска), що часто використовується у технічному кресленні. Поруч із цими іконками на панелі розташовані поля для введення цифрового значення радіуса. Якщо активована іконка у вигляді замка Edit Corners Together (Редагувати кути разом), то це дозволяє встановити точний розмір закруглення або скосу для кожного кута окремо або для всіх одночасно. Також всі кути одразу можна редагувати за допомогою Shape tool, просто потягнувши за будь-який вузол. Також на панелі можна задати різну ширину контуру в мм та обрати стиль (пунктир, штрихпунктир).

Наступний інструмент Еліпс (Ellipse – F7). Затиснувши Ctrl на клавіатурі, можна створити коло. Без затискання Ctrl вийде еліпс. Принцип масштабування тут такий самий, як і з прямокутником. При роботі з інструментом Ellipse (Еліпс) [F7] на Панелі властивостей стають доступними три режими відображення фігури. Крім замкненого кола або еліпса, використовуються наступні варіанти: Pie (Сектор) перетворює еліпс на замкнений сегмент, обмежений двома радіусами, що сходяться в центрі (дана

форма зберігає властивість замкненості, що дозволяє застосовувати заливки); Arc (Дуга) розмикає контур еліпса, залишаючи лише криву лінію між двома вузлами. На відміну від сектора, дугу не можна залити всередині (оскільки є незамкненою), лише абрис. Для обох інструментів на панелі властивостей активуються додаткові налаштування: Starting and Ending Angles (Початковий та кінцевий кути). Це поля для введення числових значень у градусах, що визначають довжину та положення сегмента на колі. Clockwise / Counterclockwise (За годинниковою стрілкою / Проти годинникової стрілки). Ця кнопка служить для дзеркального перемикання між основною та відсутньою частиною еліпса.

Також можна редагувати інструментом Shape Tool (Форма) [F10], результат залежить від положення курсора: якщо курсор знаходиться всередині радіуса еліпса – створюється Pie (Сектор), якщо курсор винесено за межі радіуса – створюється Arc (Дуга). Якщо хочемо змінити сторону, де знаходиться виріз, можна скористатися Mirror horizontally/vertically (Віддзеркаленням по вертикалі або горизонталі). Існує додатковий інструмент – це 3-Point Ellipse (Еліпс через 3 точки).

Далі розберемо багатокутник (Polygon – Y). На Панелі властивостей можна змінювати кількість кутів. Мінімально їх може бути 3 (тоді вийде трикутник), але кількість кутів завжди можна збільшити. Додатковими інструментами є Star (Зірка). На Панелі властивостей можна обрати створити звичайну зірку або складну зірку, змінювати кількість променів та їхню «гостроту».

Наступний – Spiral (Спіраль – A). Він дозволяє малювати симетричні або логарифмічні спіралі. При виборі інструмента Spiral на панелі властивостей стають доступними такі параметри: Spiral Revolutions (Витки спіралі), це числове поле для встановлення кількості повних обертів лінії навколо центру. Зміна цього значення дозволяє створювати як прості дуги, так і складні щільні структури.

Symmetric Spiral (Симетрична спіраль). Це режим, при якому відстань між кожним наступним витком залишається однаковою. Використовується для побудови рівномірних геометричних фігур.

Режим, у якому відстань між витками прогресивно збільшується від центру до периферії. Це Logarithmic Spiral (Логарифмічна спіраль):

Spiral Expansion Factor (Коефіцієнт розширення спіралі) активується лише для логарифмічного типу. Регулятор дозволяє встановити швидкість збільшення радіуса кожного наступного витка. Високі значення створюють ефект стрімкого розкручування лінії.

Наступний додатковий інструмент – Common Shapes (Основні фігури). Обравши цей інструмент, можна знайти вже готові іконки, наприклад: сердечка, стрілочки та смайлики. Impact tool створює ефектні «промені» або лінії руху, що часто використовуються в коміксах та для акцентів у дизайні.

Налаштування параметрів Impact tool (Інструмент ефекту удару). Для детального керування геометрією променів або паралельних ліній на Панелі властивостей використовуються наступні функції:

Effect style (Стиль ефекту). Натиснувши, можна обрати Parallel (паралельний) або Radial (радіальний).

Inner boundary / Outer boundary (Внутрішня межа / Зовнішня межа): визначає зону поширення ефекту. Внутрішня межа задає радіус від центру, де лінії починають з'являтися, а зовнішня – дистанцію, на якій вони перериваються. Це дозволяє створювати порожній простір у центрі для розміщення інших об'єктів.

Angle of rotation (Кут повороту) встановлює нахил усього масиву ліній відносно горизонтальної осі. Параметр є ключовим для Parallel mode (Паралельного режиму) при створенні ефекту динамічного руху під певним кутом.

Line width min/max (Мінімальна/максимальна товщина лінії) встановлює діапазон товщини штрихів. Програма автоматично генерує

перехід між цими значеннями, що додає об'єму та візуальній складності композиції.

Width steps (Кроки товщини) визначає кількість градацій зміни товщини від мінімальної до максимальної. Мала кількість кроків створює різкі переходи, велика – плавний градієнт товщини.

Spacing steps (Кроки інтервалу), параметр, що визначає кількість варіацій відстані між лініями. При встановленні мінімального значення інтервали між штрихами стають однаковими. Збільшення кількості кроків дозволяє створювати складні переходи від щільних до розріджених зон у межах одного ефекту.

Randomize spacing order (Рандомізація за порядком). Це кнопка для хаотичного розподілу параметрів довжини та товщини ліній. Вона дозволяє уникнути надмірної математичної точності та надати ефекту вигляду органічного «вибуху» або природних променів.

Line style (Стиль лінії) – випадаючий список. Дозволяє змінити тип контуру для всіх ліній ефекту одночасно. Замість суцільних штрихів можна обрати пунктирні або штрихпунктирні лінії. Це розширює графічні можливості інструмента, дозволяючи створювати ефекти «шуму», креслярської штриховки або імітацію руху об'єктів у технічній ілюстрації.

Graph Paper tool (Діаграмна сітка – D) дозволяє одним рухом намалювати сітку з однакових клітинок. Кількість стовпців та рядків можна задати заздалегідь на Панелі властивостей. Цей інструмент призначений для швидкого створення модульних сіток, що складаються з однакових комірок. На відміну від звичайної сітки документа, цей об'єкт є групою окремих прямокутників, які можна редагувати незалежно.

На панелі властивостей перед малюванням об'єкта встановлюються такі ключові параметри: Columns and Rows (Стовпці та рядки). Це два числових поля, що визначають кількість комірок по горизонталі та вертикалі. Налаштування виконується виключно до моменту створення об'єкта,

оскільки після малювання змінити кількість секцій через панель властивостей не можливо.

Outline Width (Товщина абрису) – встановлення товщини ліній, що утворюють сітку.

Line Style (Стиль лінії) – вибір типу ліній (суцільна, пунктирна тощо) для всієї структури сітки.

Особливості редагування та використання: створена сітка автоматично формується як Group (Група). Для подальшої роботи з окремими сегментами використовуються такі команди: Ungroup / Ungroup All (Скасувати групування / Скасувати групування повністю). Їх можна знайти на Панелі властивостей або натиснувши правою кнопкою миші по об'єкту. Це розбиває сітку на окремі прямокутники та дозволяє видаляти окремі комірки. Щоб видалити, можна натиснути правою кнопкою миші по об'єкту та натиснути Delete (Видалити) або натиснути клавішу Delete на клавіатурі. А також можна змінювати їхню заливку.

Object Conversion (Перетворення об'єкта). Для подальшої зміни геометрії вузлів після розгрупування кожен комірку можна перетворити на криву, натиснувши так само правою кнопкою миші Convert to Curves, або завдяки гарячій клавіші на клавіатурі [Ctrl+Q]. Для того щоб знову згрупувати, виділяємо повністю об'єкти та натискаємо на іконку на Панелі властивостей, або ж клацаємо правою кнопкою миші по об'єкту, обираємо Group (Група).

Тепер розберемо операції з об'єктами (Shaping). Ці інструменти з'являються на Панелі властивостей при виділенні двох або більше об'єктів. Вони використовуються для зміни геометрії шляхом їхньої взаємодії. Розглянемо ці інструменти на прикладі квадрата та кола. Та зробимо їм просту заливку, наприклад червоним та зеленим.

Weld (Об'єднання): злиття виділених об'єктів у єдиний об'єкт із загальним контуром.

Trim (Обрізання): видалення частини об'єкта, що перекривається іншим об'єктом.

Intersect (Перетин): створення нового об'єкта на основі області, де виділені фігури накладаються одна на одну.

Simplify (Спрощення): автоматичне вирізання частин об'єктів, що знаходяться під іншими, незалежно від порядку шарів.

Front Minus Back (Переднє мінус заднє): видалення заднього об'єкта та його області перекриття з переднього об'єкта.

Back Minus Front (Заднє мінус переднє): видалення переднього об'єкта та його області перекриття із заднього об'єкта.

Create Boundary (Створити межу): генерація нового замкненого контуру, що охоплює всі виділені об'єкти.

Тепер розберемо накладання шарів на прикладі чотирьох фігур. Тільки для більш наочного прикладу застосуємо просту заливку, натиснувши на Палітрі кольорів (Color Palette) лівою кнопкою миші на різні кольори.

Зміна ієрархії здійснюється кількома способами:

Панель властивостей (Property Bar). При виділенні об'єкта стають активними іконки керування шарами. To Front of Page (На передній план сторінки) переміщує об'єкт на самий верхній рівень усіх шарів. To Back of Page (На задній план сторінки) відправляє об'єкт під усі існуючі елементи на сторінці.

Контекстне меню: при натисканні правою кнопкою миші на об'єкт відкривається список команд, де в розділі Order (Порядок) доступні аналогічні функції, а також специфічні команди: керування ієрархією об'єктів через меню Order (Порядок). Меню Order (Порядок) призначене для керування розташуванням об'єктів уздовж осі Z (глибина накладання). Кожна функція визначає пріоритет видимості елемента у стопці шарів:

To Front of Page (На передній план сторінки) [Ctrl+Home] переміщує виділений об'єкт на найвищий рівень документа. Об'єкт перекриватиме всі інші елементи на всіх наявних шарах.

To Back of Page (На задній план сторінки) [Ctrl+End] відправляє об'єкт на найнижчий рівень документа. Елемент буде знаходитися під усіма іншими об'єктами.

To Front of Layer (На передній план шару) [Shift+PgUp] виносить об'єкт наверх у межах поточного активного шару, не змінюючи його позицію відносно об'єктів на інших шарах.

To Back of Layer (На задній план шару) [Shift+PgDn] опускає об'єкт у самий низ у межах поточного шару.

Forward One (Вперед на один) [Ctrl+PgUp] піднімає об'єкт на одну позицію вгору у загальній ієрархії об'єктів.

Back One (Назад на один) [Ctrl+PgDn] опускає об'єкт на одну позицію вниз.

In Front Of... (Перед...) активує спеціальний курсор-стрілку. Після вибору цільового об'єкта на робочій області, виділений елемент автоматично розташується безпосередньо над ним.

Behind... (Позаду...) працює аналогічно до попередньої функції, але розташовує виділений елемент безпосередньо під обраним цільовим об'єктом.

Reverse Order (Зворотний порядок) дзеркально змінює послідовність накладання для групи виділених об'єктів (верхній стає нижнім і навпаки).

Робота з вікном налаштувань Objects (Об'єкти). Докер Objects (Об'єкти) є цифровою картою документа. Дана панель забезпечує контроль над структурою макета завдяки наступним можливостям: візуалізація ієрархії та відображення всіх шарів, груп та окремих кривих у вигляді списку. Це дозволяє бачити точне розташування кожного чотирикутника відносно інших.

Зміна порядку перетягуванням – це переміщення об'єктів у стопці. Вона здійснюється простим перетягуванням назви об'єкта вгору або вниз по списку.

Керування видимістю та блокуванням. Іконка «Око» дозволяє тимчасово приховати об'єкт, а іконка «Замок» заблокувати його для редагування, що запобігає випадковому зміщенню під час роботи з іншими шарами.

Пошук та виділення Це швидкий вибір складних або дрібних елементів, які важко виділити безпосередньо на робочій області через їхнє повне перекриття іншими фігурами.

Налаштування друку. Це можливість вимкнення окремих шарів для виводу на друк, що корисно при роботі зі службовими лініями або напрямними.

Робота з вікном настроювання Transform (Перетворення). Докер Transform (викликається комбінацією Alt+F7) призначений для точного геометричного маніпулювання об'єктами. На прикладі чотирикутника розглядаються п'ять основних режимів, що перемикаються іконками у верхній частині панелі:

Position (Позиція) дозволяє переміщувати прямокутник на задану відстань по осях X та Y.

Окрім введення числових значень, доступна сітка Relative Position (Відносна позиція), де можна обрати одну з 9 точок прив'язки для зміщення об'єкта відносно його поточних меж. Після кожної зміни треба натиснути Apply (Застосувати).

Числове поле Copies (Копії) визначає кількість дублікатів. Якщо значення дорівнює «0», трансформація застосовується до вихідного об'єкта. Якщо «1» або більше – створюються нові об'єкти з вказаним кроком трансформації. Таким чином отримали 4 однакових прямокутника.

Також можемо задати, в якій стороні потрібно розташувати копії.

Rotate (Поворот) встановлює точний кут обертання фігури. Важливою функцією є можливість зміщення Center of Rotation (Центр повороту). Обравши точку на сітці прив'язки або ввівши координати, можна обертати чотирикутник не навколо власного центру, а навколо будь-якої іншої точки.

Scale and Mirror (Масштаб та віддзеркалення) регулює розмір об'єкта у відсотках. Тут доступні кнопки для горизонтального та вертикального віддзеркалення, що дозволяє миттєво створювати симетричні копії прямокутника.

Size (Розмір) – поле для введення точних значень ширини та висоти в міліметрах. При активованій опції Proportional (Пропорційно) зміна одного параметра автоматично коригує інший.

Skew (Нахил) деформує прямокутник, нахилиючи його сторони на заданий кут по горизонталі або вертикалі, перетворюючи його на паралелограм.

Ключові функції керування процесом: використання докера Transform (дозволяє створювати складні ритмічні структури з об'єктами з математичною точністю, яку неможливо забезпечити при ручному переміщенні об'єктів мишею, наприклад, орнаменти або сітки; після створення серії копій за допомогою функції Rotate, отримані об'єкти можна виділити та об'єднати командою Weld (Об'єднання) для створення паттерна.

Тепер давайте перейдемо до практичного завдання та зробимо такий паттерн. (покажу вже готовий).

Спочатку робимо елемент паттерну: створюємо квадрат, затиснувши Ctrl. Потім, для того щоб створити форму півмісяця, затискаємо Ctrl та створюємо коло, що вписане в квадрат. Потім дублюємо коло та трохи зменшуємо його. З затиснутою клавішою Shift виділяємо два цих кола та натискаємо на інструмент Back minus front. Після чого отримали фігуру у формі півмісяця. Далі створюємо ще одне невелике коло в кутку та трохи нижче по діагоналі розташовуємо квадрат. Якщо потрібно, рівняємо. Тепер потрібно застосувати базову заливку. Для цього виділяємо предмет, який хочемо залити, клацаємо лівою кнопкою миші на Палітру кольорів, виділяємо всі складові та прибираємо абрис на Панелі властивостей. Також це можна зробити на Панелі налаштувань, відкривши Properties (Властивості) та розділ Outline (Контур) прибираємо абрис. Тепер навпаки треба зробити

контурний елемент паттерну. Для цього повністю виділяємо, копіюємо та видаляємо кольоровий фон, додаємо абрис та прибираємо заливку. Заливку також можна прибрати в докері Properties, перемикнувшись на панель Fill (Заливка), натискаємо хрестик. У нас залишився тільки контур. З нього можемо зробити орнамент. Виділяємо, копіюємо та створюємо групу, щоб було зручніше переставляти цей елемент. Щоб рівно та легко все розмножити та віддзеркалити для орнаменту, перемикаємося на Докер Transform, виділяємо елемент, переходимо на вкладку Scale and mirror, обираємо «віддзеркалити по вертикалі», зробимо 3 копії та розташуємо це все в бік > Apply. Для більш цікавого орнаменту переміщаємо два крайніх елементи так, щоб посередині утворився перетин. Далі виділяємо цей ряд повністю, створюємо групу та в докері Transform змінюємо параметри. Обираємо «віддзеркалити по горизонталі», зробити тільки одну копію та розмістити це внизу > Apply. Нижню частину, для більш цікавого орнаменту, можна перетягнути трохи вгору, щоб утворився перетин. Тепер можемо зробити з нього групу та розмістити на квадраті, залити фон, натиснувши лівою кнопкою миші по кольору, та залити абрис, натиснувши правою. Орнамент створено.

Переходимо до створення паттерну. Виділяємо кольоровий елемент паттерну, копіюємо та робимо з нього групу. Змінюємо параметри в докері Transform. Ставимо «віддзеркалити по горизонталі», задаємо зробити 7 копій та натискаємо «розташувати збоку» > Apply. Виділяємо цей ряд та змінюємо параметри на «віддзеркалити по вертикалі» та розмістити копії внизу > Apply. Паттерн готовий, можемо масштабувати його та розмістити в квадраті.

Урок завершено. Дякую за увагу.

Тема 4. Заливки. (Рис.3.6)

Вітаю! Сьогодні розберемо різні види заливок у CorelDraw.

Найпростіша заливка – це однорідна. Для того щоб її зробити, потрібен будь-який замкнений об'єкт. Створимо, наприклад, прямокутник. Виділяємо

об'єкт та справа на Палітрі кольорів (Color Palette) обираємо колір, клікаємо по ньому лівою кнопкою миші, таким чином, фігура буде зафарбована зсередини. А щоб змінити колір контуру, натискаємо правою кнопкою миші. Для того щоб абрис був помітнішим, на Панелі властивостей (Property Bar) можемо збільшити ширину. Тепер дублюємо цей прямокутник та розберемо, як зробити більш складну заливку.

Для цього на Панелі інструментів (Toolbox) потрібно обрати інструмент Interactive Fill (G) (Інтерактивна заливка). Потім на Панелі властивостей (Property Bar) відобразилися функції швидкого редагування кольору. Першою йде іконка-хрестик No fill (Без заливки), після натискання якої заливка об'єкта зникає. Далі йде Uniform fill (Однорідна заливка). Для того щоб підібрати потрібний колір та відтінок, натискаємо на іконку Fill color (Колір заливки). Тут можна одразу обрати колірну модель (RGB для екранів або CMYK для друку), залишаємо RGB. Також тут є 3 різні режими вибору заливки: Show color viewers (Показ засобів перегляду кольорів) – спочатку визначається загальний тон на горизонтальній колірній шкалі, після чого у великому квадратному полі обирається конкретний відтінок, де рух курсора змінює яскравість та насиченість кольору. Збоку можна задати точні значення для кольору в полі RGB. Якщо обрати режим Show color sliders (Показ повзунків кольорів), то тут, залежно від вибору колірного режиму RGB або CMYK, можна пересувати повзунки окремих каналів для того, щоб задати точні параметри кольору.

Перейшовши до режиму Show color palettes (Показ колірних палітр), можна обрати конкретну бібліотеку кольорів і, натиснувши на потрібний квадрат у сітці зразків, побачити фіксований колір із власною назвою. Для копіювання існуючого кольору тут є іконка-піпетка: натиснувши на неї, бачимо зміну курсора на піпетку, нею можна натиснути на будь-який колір та залити ним інший об'єкт.

Наступною на Панелі властивостей є Fountain Fill (Градiєнтна заливка), після вибору якої на об'єкті з'являється інтерактивний вектор керування,

завдяки якому можна редагувати градієнт. Переміщення стрілки вектора змінює напрямок поширення кольору.

Color Nodes (Колірні вузли) – це квадрати на кінцях вектора, що визначають початкову та кінцеву точки переходу. Перетягування вузла з призначеним кольором за межі об'єкта зменшує насиченість цього кольору, роблячи transition (перехід) м'якшим та розсіяним.

Зміна положення одного з країв вектора дозволяє точно виставити акценти основного кольору.

Midpoint slider (Повзунок середньої точки). Пересування поперечного маркера на векторі регулює концентрацію кольорів. Зміщення повзунка ближче до одного з вузлів визначає, де саме відбудеться пік змішування відтінків.

Натиснувши на Color node (Колірний вузол), відкриваємо додаткові параметри.

Node Transparency (Прозорість вузла): збільшення значення робить обраний колір прозорішим.

Поруч знаходиться Node Color (Колір вузла). Натиснувши на нього, можна обрати будь-який колір у вікні.

Також можна додати ще колірні вузли, натиснувши двічі на лінію, а для того щоб прибрати, натискаємо двічі на непотрібний вузол – і він видалиться. Цим вузлом також можна додати колір та за потреби переміщати їх.

Далі на Панелі властивостей для редагування градієнтної заливки йде Fill Picker (Вибір заливки). Тут можна обрати різні запропоновані варіанти. Наприклад, оберемо такий градієнт, його також можна редагувати так само, як і звичайний. Далі на панелі йдуть типи градієнтної заливки: Linear (Лінійний), Elliptical (Еліптичний), Conical (Конічний) або Rectangular (Прямокутний). Наступний параметр – це Node color (Колір вузла), що змінює колір виділеного вузла, це вікно вже було розібрано. Поруч знаходиться Node Transparency (Прозорість вузла), де можна так само змінити прозорість виділеного вузла у відсотках. Node Position (Положення

вузла) – можна точно вказати у відсотках розміщення. Reverse Fill (Зворотна заливка) змінює протилежні кольори місцями. Arrangement (Розміщення) – натиснувши сюди, бачимо три види: Default (За замовчуванням), Repeat and mirror (Повторення та дзеркальне відображення), Repeat (Повторення). Наступний – це Smooth transition (Плавний перехід), натискаємо на цю іконку для ще більшого згладжування градієнта.

Acceleration (Прискорення) для регулювання плавності переходу градієнта. Якщо виставити позитивне значення, наприклад 50, перехід буде повільним на початку і різкішим ближче до кінця; якщо негативне, наприклад, -50 – навпаки різкий старт і плавне завершення; 0 – рівномірний.

Scale and Free Skew (Вільне масштабування та нахил) дозволяє заливці виглядати нахилою або розтягнутою непропорційно. Copy Fill (Копіювати заливку) дозволяє скопіювати в точності заливку та застосувати її до іншого об'єкта.

Далі йде Edit Fill (Редагування заливки). Тут у вікні, що відкрилося, можна знайти більш розширені параметри для редагування. Тут є такі самі види заливок, як і на Панелі властивостей, і збігаються параметри редагування, тільки тут параметрів більше для більш детальної роботи з заливками.

Іконка-хрестик No fill (Без заливки) служить для того, щоб прибрати заливку. Далі йде Uniform fill (Однорідна заливка), тут можна обрати тип палітри Color palettes (Колірні палітри) або Color viewers (Засоби перегляду кольорів) та виставити потрібний колір та відтінок, обрати колірну модель RGB або CMYK. У полі Name (Ім'я) можна вписати назву кольору або обрати вже з існуючих.

Fountain Fill (Градiєнтна заливка): у вікні Fill (Заливка) можна обрати різні вже існуючі варіанти заливок, як і на Панелі властивостей, та редагувати їх за потреби.

Щоб змінити колір, на шкалі градієнта натискаємо на потрібний вузол, потім натискаємо на віконце Color (Колір) і через випадну палітру

призначаємо вузлу колір. Також вузол можна зробити прозорішим, натиснувши на параметр Transparency (Прозорість): чим більше відсотків, тим непомітніший колір.

Нижче йде Node Position (Положення вузла), в якому можна точно вказати у відсотках розміщення, наприклад 50% для розміщення по центру.

Поруч йде Linear color blend (Лінійне змішування кольорів), Clockwise (За годинниковою стрілкою), Counterclockwise (Проти годинникової стрілки), залишимо стандарт, тобто Лінійне змішування. Також можна додати ще кольорні вузли, натиснувши двічі на градієнтну шкалу, а для того щоб прибрати, натискаємо двічі на непотрібний вузол – він видалиться. Цим вузлам також можна додати колір та за потреби переміщати їх. Таким чином можна зробити так, щоб якийсь із кольорів займав меншу площу в градієнті, а якийсь – більшу. Ще, натиснувши у будь-який бік у квадратному полі, можна змінювати положення градієнта вручну.

Збоку також знаходяться такі параметри: Type (Тип) – Linear (Лінійний), Elliptical (Еліптичний), Conical (Конічний) або Rectangular (Прямокутний). Поруч йде параметр Arrangement (Розміщення): Default (За замовчуванням), Repeat and mirror (Повторення та дзеркальне відображення), Repeat (Повторення), залишимо все ж таки режим Default (За замовчуванням). Нижче знаходиться Reverse Fill (Зворотна заливка), що змінює кольори місцями. Ще нижче йде параметр Steps (Кроки): чим більше виставлене значення, тим плавніший градієнт, а якщо виставити, наприклад, 10, будуть помітні різкі переходи між кольорами. Також цю функцію можна вимкнути і тоді градієнт за замовчуванням буде плавним.

Acceleration (Прискорення) регулює плавність переходу градієнта: якщо виставити позитивне значення, наприклад 50, перехід буде повільним на початку і різкішим ближче до кінця; якщо негативне, -50 – навпаки: різкий старт і плавне завершення; 0 – рівномірний, лінійний перехід. Нижче можна поставити галочку для більш плавного переходу в параметрі Smooth transition (Плавний перехід).

Наступним йде Transformation (Перетворення). Тут можна змінити ширину та висоту пропорційно, замкнувши замочок, або окремо, розімкнувши замочок. У полях поруч заливку можна рухати по осі X та Y.

Трохи нижче є функція Skew (Переки́с). При збільшенні значення орнамент на заливці деформується вбік. Завдяки параметру Rotate (Обертання) можна змінити кут нахилу заливки.

Scale and Free Skew (Вільне масштабування та нахил) дозволяє заливці виглядати нахиленою або розтягнутою непропорційно.

Також можна зберегти свій змінений варіант в бібліотеку заливок, для цього потрібно змінити назву у полі Name (Ім'я), наприклад "Заливка 1", натиснути "+" та Save (Зберегти), тепер цей варіант можна знайти, натиснувши на віконце "Fill", для того щоб залити ним будь-який об'єкт у майбутньому.

У Vector Pattern Fill (Векторна візерункова заливка) можна також обрати різні запропоновані варіанти. Наприклад, оберемо варіант зі смужками. Для редагування цієї заливки є такі функції: Mirror (Дзеркальне відображення) – горизонтальне та вертикальне, або можна увімкнути одразу два варіанти. Наступними йдуть параметри Transformation (Перетворення): Skew (Переки́с), Rotate (Обертання). Вони такі ж самі, як і в градієнтній заливці.

Ще нижче йде параметр Offset (Зсув). Щоб більш чітко побачити, як він працює, у полі поруч змінимо значення, наприклад виставимо 50%. Також можна обрати, зсув буде відбуватися по горизонталі чи вертикалі. Внизу, якщо хочемо, щоб масштаб заливки трансформувався разом із об'єктом, у параметрі Transform with object (Трансформувати з об'єктом) ставимо галочку.

Далі йде Bitmap pattern fill (Заливка растровим візерунком). Тут також можна обрати вже готовий візерунок для заливки.

Параметри для редагування: Blend type (Тип змішування): Radial blend (Радіальне змішування) або Linear blend (Лінійне змішування). Тут можна

обрати одразу два варіанти. Поруч є дзеркальне відображення по горизонталі та вертикалі. А нижче можна активувати параметри для корекції кольору картинки: Edge match (Узгодження країв), Brightness (Яскравість), Luminance (Світність), Color (Колір), та можна подивитися і виставити різні відсотки.

Нижче йде Transformation (Перетворення). Так само, як і в минулому варіанті заливки, можна змінити ширину, висоту (окремо, якщо роз'єднати замочок, та пропорційно, якщо замкнути), перемістити по X та Y, зробити перекис та змінити кут нахилу. Нижче можна зробити зсув по горизонталі/вертикалі або змінити відсотки зсуву, а також поставити галочку, щоб масштабувати з об'єктом.

Наступна заливка Two-color pattern fill (Заливка двоколірним візерунком). Обираємо будь-який візерунок та у полях Front color (Передній колір) та Back color (Задній колір). Можна змінити кольори, всі інші параметри такі ж самі, як вже розглянули.

Texture fill (Текстурна заливка): у кожної обраної текстури є свої різні налаштування, щоб за необхідності змінити параметри обраного зображення.

PostScript fill (Заливка PostScript): можна обрати різні текстури та змінити налаштування за потреби збоку.

Тепер створимо ще один прямокутник та розберемо більш детально піпетки на Панелі інструментів.

Інструмент Color Eyedropper (Піпетка кольору) – після її вибору курсор зміниться на піпетку, нею можна натиснути на будь-який колір та залити інший об'єкт. Натиснувши на інструмент Color Eyedropper тривалий час, відкриємо другий додатковий Attributes Eyedropper (Піпетка атрибутів). Нею можна вже повністю скопіювати складну заливку та перенести на інший об'єкт.

Тепер, щоб закріпити знання, виконаємо практичне завдання.

Створимо коло, зірку та п'ятикутник та виконаємо різні види заливок. Для кола зробимо градієнтну заливку з 2 кольорів.

Для більшої зручності скористуємось докером Properties (Властивості), перейдемо у вкладку Fill (Заливка), перемикаємось на градієнтну заливку та, натискаючи на вузли, змінюємо кольори, в Type (Тип) обираємо Elliptical, в Arrangement (Розміщення) – Default. В квадраті з заливкою можна перемістити градієнт, який вийшов, трохи вбік. Перша заливка готова. Для того щоб залити зірку, використаємо також градієнтну заливку, додаємо ще 2 вузли, щоб було 4, та змінюємо кольори. В Type (Тип) оберемо Conical, а в Arrangement (Розміщення) – Repeat and mirror. П'ятикутник заливаємо звичайним градієнтом з чотирьох кольорів. Для цього можемо скористатися Піпеткою атрибутів (Attributes Eyedropper) та заливкою зі зірки пофарбувати п'ятикутник, тільки обрати Type (Тип) – Linear, Arrangement (Розміщення) – Default. Rotate (Обертання) змінимо на 45 градусів. Тепер пофарбуємо такий гарбуз: виділяємо об'єкт, який хочемо пофарбувати, переходимо у докер Properties (Властивості) > Fill (Заливка). Щоб гарбуз здавався більш об'ємним, робимо градієнт: нижню частину робимо світлішою, наприклад жовтуватою, а верхню – більш червоною. Щоб залити два останні сегменти тулуба таким самим градієнтом, використаємо Піпетку атрибутів (Attributes Eyedropper). Заливка тулуба готова. Тепер виділимо рот та заллємо його суцільною заливкою, підберемо для цього знаний темний червоний колір. Виділимо язик та пофарбуємо його більш світлим червоним, зуби так і залишимо білими. Для ока теж використаємо градієнтну заливку: основним кольором робимо сіро-синій колір, а для другого вузла обираємо світло-сірий. В Type (Тип) обираємо Rectangular, Arrangement (Розміщення) – Default. Для другого ока використовуємо Піпетку атрибутів (Attributes Eyedropper). Тепер переходимо до шапки, її зробимо у клітинку. Перемикаємось на режим заливки Two-color Pattern (Двоколірний візерунок). Обираємо варіант в клітинку, в розмірах виставляємо 20 із замкненим замочком, щоб змінилися одночасно ширина і висота, також змінимо Rotate (Обертання) на 27 та виставимо інші кольори: для Front color (Передній колір), наприклад, темно-коричневий, а для Back color (Задній колір) –

світло-коричневий, для другої половини шапки – Піпетка атрибутів (Attributes Eyedropper). Для стрічки на шапці – однорідний помаранчевий колір. Гарбуз пофарбований. А зараз подивимось портрети, виконані учнями нашої кафедри, їх можна зробити на основі вже вивчених інструментів.

Урок закінчено. Дякую за увагу.

Тема 5. Робота з текстом. (Рис.3.7)

Вітаю! Сьогодні попрацюємо зі шрифтами та текстом.

Спочатку розберемо, як встановити шрифти у CorelDRAW. Для цього використовуються перевірені платформи з безкоштовними ліцензіями, наприклад, Google Fonts. Спочатку на сайті обирається необхідна гарнітура, завантажується архів і розархівовується. Далі відкривається папка із файлами шрифту (формати .ttf або .otf). Щоб інсталиувати шрифт у систему, виконується подвійний клік лівою кнопкою миші по файлу, і у вікні, що відкрилося, натискається кнопка «Встановити» у верхній панелі. Після цього новий шрифт автоматично з'являється у CorelDRAW. Щоб це перевірити, заходимо в Корел. На Панелі інструментів (Toolbox) обираємо Text (Текст) та бачимо, що на Панелі властивостей (Property Bar) відобразилися нові іконки для роботи з текстом. Натискаємо на Font list (Список шрифтів), там знаходяться всі завантажені шрифти. Та ось шрифт, який завантажили сьогодні.

При роботі з текстом потрібно знати про різницю між кирилицею та латиницею для шрифтів. Шрифти, створені іноземними дизайнерами, найчастіше йдуть без урахування кириличної розкладки, вони містять лише латинські знаки. Для того щоб це показати наочно, напишу своє прізвище та ім'я українською. Виділяємо це все, та при спробі застосувати такий шрифт до українського тексту програма автоматично замінює непідтримувані кириличні літери на стандартний системний шрифт або відображає пусті квадрати. Для роботи з українським текстом завжди спочатку перевіряється написання специфічних літер українського алфавіту, таких як «І», «Ї», «Є», «Г», оскільки іноді навіть у кириличних наборах ці знаки можуть

відображатися некоректно. Латиницю ж підтримують майже всі шрифти, бо вона є базовою.

Далі на Панелі властивостей (Property Bar) йде Font size (Розмір шрифту), тут можна обрати розмір шрифту, зазвичай 14 пунктів для заголовків та 12 pt для основного тексту.

Потім йдуть такі базові параметри: Bold (Жирний), Italic (Курсив), Underline (Підкреслення). Bold робить текст більш жирним, найчастіше цей варіант використовується для заголовків, Italic робить шрифт курсивним, Underline просто підкреслює текст. Також можна застосувати одразу всі три варіанти. Але ці параметри підтримуються не всіма шрифтами. Всі інші параметри розглянемо вже на більшому тексті.

У CorelDRAW робота з текстом реалізується двома інструментами, які створюються за допомогою Text Tool (Інструмент «Текст»). Artistic Text (Фігурний текст) створюється простим поодиноким кліком лівою кнопкою миші по робочій області. Після цього з'являється курсор і вводиться текст. Цей вид тексту використовується для коротких рядків, заголовків, логотипів. Фігурний текст можна вільно масштабувати, тягнучи за кутові маркери, як звичайну геометричну фігуру, при цьому пропорційно змінюватиметься і розмір шрифту. Paragraph Text (Блоковий або абзацний текст) створюється затисканням лівої кнопки миші та розтягуванням рамки – контейнера потрібного розміру. Текст вводиться всередину цієї обмежувальної рамки. Використовується для великих масивів тексту (статті, буклети). На відміну від фігурного, при зміні розміру рамки сам шрифт не масштабується – текст просто перерозподіляється всередині нових меж. Корисна фішка: якщо фігурний текст потрібно перетворити на блоковий (або навпаки), клікається правою кнопкою миші по тексту та обирається пункт Convert to Paragraph Text (Перетворити на блоковий текст).

Тепер на такому тексті розглянемо наступні параметри на Панелі властивостей (Property Bar). Параметр Horizontal Alignment (Горизонтальне

вирівнювання) визначає, як саме текст розташовується всередині текстової рамки або відносно початкової точки набору.

Ось що означає кожен пункт та як ними користуватися:

None (Відсутнє) – скасовує будь-яке примусове вирівнювання; текст розміщується за замовчуванням.

Left (По лівому краю) – вирівнює всі рядки тексту по лівій межі; правий край залишається нерівним.

Center (По центру) – центрує кожен рядок тексту відносно середини рамки.

Right (По правому краю) – вирівнює всі рядки по правій межі; лівий край стає нерівним.

Full Justify (Вирівнювання по ширині) – розтягує всі рядки тексту так, щоб вони торкалися і лівого, і правого країв рамки (за рахунок збільшення пробілів між словами). При цьому останній рядок абзацу залишається вирівняним по лівому краю. Використовується для оформлення газетних та журнальних колонок.

Force Justify (Примусово по ширині) – розтягує абсолютно всі рядки тексту від краю до краю, включаючи навіть останній, найкоротший рядок абзацу. Користуватися обережно, оскільки якщо в останньому рядку мало слів, між літерами виникнуть занадто великі штучні розриви.

Bulleted list (Маркований список) – автоматично додає маркер (крапку, тире або інший значок) на початку кожного нового абзацу.

Numbered list (Нумерований список) – автоматично проставляє цифри або літери за порядком на початку кожного абзацу.

Drop cap (Буквиця) – збільшує першу літеру першого слова в абзаці на кілька рядків униз, створюючи декоративний акцент. Потрібен для художнього оформлення початку розділів, наприклад у книгах.

Increase indent (Збільшити відступ) – зсуває весь виділений текст або поточний абзац праворуч відносно лівої межі рамки. Потрібен для створення підпунктів або візуального виділення цитат у загальному масиві тексту. Для

роботи з цим параметром виділяється абзац, і кожне натискання на цю кнопку крок за кроком зсуває текст праворуч.

Decrease indent (Зменшити відступ) – зсуває текст ліворуч, повертаючи його ближче до початкової межі рамки. Потрібен для скасування раніше створеного відступу або повернення тексту до основного рівня ієрархії. Для застосування виділяється зміщений праворуч текст і натискається ця кнопка для його повернення на колишню позицію.

Interactive OpenType (Інтерактивний OpenType) – активує відображення додаткових художніх варіантів літер, якщо вони закладені автором у структуру самого шрифту. Потрібен для швидкого доступу до декоративних елементів шрифту без пошуку через таблицю символів. Натиснувши на цю іконку та виділивши мишкою окрему літеру, під нею побачимо маленьку стрілочку, натиснувши на яку, можна обрати альтернативний варіант написання цієї літери.

Edit text (Редагувати текст) – відкриває окреме велике діалогове вікно, у якому відображається весь текст обраного блока у вигляді простого текстового редактора. Потрібен для виправлення помилок, заміни слів або форматування у дуже великих масивах тексту, коли редагувати на макеті незручно через дрібний масштаб або складні ефекти. Для користування виділяється текстовий блок і натискається ця кнопка (або комбінація Ctrl + Shift + T); після внесення змін у вікні натискається кнопка «ОК».

Остання іконка – це Text (Текст), вона відкриває докер для редагування тексту. В докері Text (Текст) є три розділи.

Вкладка Character (Символ). У цій вкладці також можна змінити шрифт, розмір, обрати Normal-Italic (Звичайний-Курсив), Bold (Жирний), Bold-Italic (Жирний-Курсив). Поруч йде параметр Underline (Підкреслення), натиснувши на який, можна вибрати різні варіанти підкреслення тексту у вікні. Fill type (Тип заливки) – параметр для вибору художнього заповнення літер. Натиснувши, можна обрати різні типи заливок, наприклад Fountain fill (Градiєнтна заливка) чи навіть 2-Color Pattern (Двоколірний візерунок).

Поруч знаходиться віконце Text color (Колір тексту), там можна змінити тексту колір. Background fill type (Тип заливки тла) – інструмент, який створює кольорову плашку безпосередньо під самими символами, працюючи як маркер для виділення тексту. Натиснувши, також можна обрати тип заливки, а справа задати колір. Outline width (Товщина контуру) – параметр для створення контуру навколо літер; тут контуру можна зробити різну ширину, а справа обрати колір.

Нижче йдуть:

Position (Позиція) – переводить символи у режим верхнього або нижнього індексу; потрібен для написання формул або знаків ступеня.

Caps (Регістр) – змінює вигляд літер, дозволяючи швидко перевести малі букви у великі.

Capital spacing (Інтервали між великими літерами) – автоматично додає додаткову відстань між великими буквами для покращення їх читабельності.

Alternate annotation forms (Альтернативні форми анотацій) – замінює звичайні цифри або літери на специфічні варіанти, наприклад, цифри у кружечках.

Vertical character offset (Вертикальне зміщення символів) – інструмент для зсуву виділених літер вгору або вниз відносно базової лінії тексту; потрібен для створення ефекту стрибаючих літер.

Horizontal character offset (Горизонтальне зміщення символів) – інструмент для зсуву виділених літер ліворуч або праворуч у рядку; потрібен для точного ручного керування пробілами між конкретними знаками.

Збоку знаходяться:

Character strikethrough (Закреслення символів) – додає горизонтальну лінію, яка перекреслює виділений текст по центру; виконує функцію візуального скасування.

Character overline (Лінія над символами) – створює суцільну лінію безпосередньо над літерами; виконує функцію декоративного оформлення або математичного позначення.

Щодо функцій нижче, більшість із них є специфічними інструментами для професійної типографіки, які використовуються рідко і працюють лише у спеціальних шрифтах. Тепер переключаємось на вкладку Paragraph (Абзац). І тут одразу йдуть параметри вирівнювання по горизонталі, які вже розглянули. Нижче важливий параметр Line spacing (Міжрядковий інтервал) – інструмент, що визначає вертикальну відстань між рядками у текстовому блоці; виконує функцію регулювання щільності тексту та створює простір для комфортного читання.

Далі йдуть:

Left line indent (Відступ лівої лінії) – поле для налаштування зсуву всього текстового блока праворуч.

First line indent (Відступ першого рядка) – інструмент для автоматичного створення абзацного відступу лише для першого рядка кожного нового абзацу.

Right line indent (Відступ правої лінії) – поле, що задає відстань, до якої текст не може доходити з правого боку рамки.

Поруч йдуть:

Before paragraph spacing (Інтервал перед абзацом) – встановлює додатковий вертикальний відступ над першим рядком абзацу, відокремлюючи його від попереднього тексту.

After paragraph spacing (Інтервал після абзацу) – додає вільне місце під останнім рядком абзацу, створюючи чітку межу між смисловими блоками.

Потім:

Character spacing (Інтервал між символами) – параметр для рівномірного збільшення або зменшення відстані між усіма літерами у виділеному тексті одночасно.

Language spacing (Інтервал між мовами) – інструмент, який регулює пробіли між словами, написаними різними мовами в одному рядку, для балансу щільності.

Нижче йдуть функції, які вже були розглянуті на Панелі властивостей (Property Bar).

Далі перемикаємося на вкладку Frame (Рамка). Тут є Background color (Колір тла) – інструмент для повної заливки всієї прямокутної рамки з текстом обраним кольором.

Нижче йде Number of columns (Кількість стовпців) – поле, у якому вказується число для автоматичного розбиття єдиного текстового фрейму на кілька вертикальних колонок.

А збоку знаходяться такі параметри:

Align to baseline grid (Вирівняти по базовій сітці) – функція прив'язування рядків тексту до горизонтальних ліній загальної системної сітки документа; потрібна для того, щоб рядки у сусідніх колонках знаходилися на одному рівні.

Vertical alignment (Вертикальне вирівнювання) – інструмент для розподілу тексту всередині рамки по висоті; дозволяє вирівняти масив по верхньому краю, по центру або по нижньому краю контейнера.

Equal column width (Однакова ширина стовпців) – галочка, яка робить усі створені колонки всередині однієї рамки абсолютно однаковими за шириною.

Докер Текст розглянуто.

Тепер можемо розглянути специфічні функції для тексту в докері Align and Distribute (Вирівнювання та розподіл). Тут наприкінці є декілька специфічних параметрів для роботи з текстом:

First line baseline (Базова лінія першого рядка) – вирівнює текстові блоки по нижньому краю літер першого рядка.

Last line baseline (Базова лінія останнього рядка) – рівняє текстові блоки по нижньому краю літер останнього рядка.

Bounding box (Габаритний контейнер) – вирівнює текст по краях його рамки, як звичайну геометричну фігуру.

Ці текстові функції використовуються професійними дизайнерами при верстці каталогів чи буклетів для ідеального вирівнювання колірних колонок тексту.

Натиснувши на інструмент Текст на Панелі інструментів (Toolbox), відкриємо додатковий інструмент Table (Таблиця). Вона доволі легко створюється, просто затиснувши та потягнувши курсор на аркуші. Масштабується вона так само, як і геометричні фігури. Вже після створення на Панелі властивостей (Property Bar) можна додавати стовпці та рядки, робити заливку всередині таблиці, а також змінювати колір абрису. Далі можна обрати різну ширину контуру таблиці. В параметрі Border selection (Вибір меж) можемо обрати тільки окремий елемент для редагування та змінити тільки йому ширину або колір. Щоб зробити якийсь окремий стовпчик чи рядок ширше, просто виділяємо таблицю, натискаємо на рядок, який хочемо розширити, та тягнемо. Для того щоб почати вписувати текст в таблицю, треба просто натиснути всередину комірки.

Після завершення редагування тексту краще його перевести в криві, особливо якщо робота буде друкуватися або відкриватися на інших комп'ютерах. Бо якщо на іншому комп'ютері не встановлений такий шрифт, він може злетіти. Тому, щоб цього не сталося, виділяємо текст, натискаємо правою кнопкою миші та в меню, що відкрилося, обираємо Convert to curves (Перетворити на криві), або за допомогою гарячої клавіші Ctrl + Q.

А тепер перейдемо до практичних завдань. Зараз напишу своє прізвище та ім'я та покажу, як зробити його по колу. Для цього обираємо інструмент еліпс та створюємо коло, затиснувши Ctrl. Після того натискаємо на напис та на панелі Menu Bar (Рядок меню) вгорі натискаємо Text (Текст), потім Fit text to path (Текст уздовж шляху) та натискаємо на саме коло. Тепер текст на колі можна відредагувати вручну чи скористатися параметрами, які з'явилися на Панелі властивостей (Property Bar).

Text orientation (Орієнтація тексту) – визначає спосіб розташування літер відносно лінії кола. Натиснувши сюди, можна обрати різні варіанти.

Distance from path (Відстань від шляху) – регулює зазор між текстом і лінією кола. Збільшення цього значення піднімає текст вище кола, а введення мінусового значення заганяє текст всередину кола.

Offset (Зміщення) – переміщує текст вперед або назад (за годинниковою стрілкою чи проти неї) вздовж лінії кола. Дозволяє точно відцентрувати напис у потрібній частині фігури.

Mirror text horizontally (Дзеркально відобразити текст по горизонталі) – перевертає текст зліва направо, змінюючи напрямок читання літер на протилежний.

Mirror text vertically (Дзеркально відобразити текст по вертикалі) – перевертає текст догори дригом. Фішка: якщо застосувати обидва віддзеркалення одночасно (і по горизонталі, і по вертикалі), текст красиво перейде на внутрішню нижню частину кола і буде читатися зліва направо, а не перевернуто. Також після завершення редагування можна натиснути на коло та прибрати абрис на Панелі властивостей (Property Bar).

А зараз розглянемо, як зробити напис хвилястим. Для цього знову напишемо своє прізвище та ім'я, оберемо інструмент Envelope (Оболонка) – тут, перетягуючи вузли, можна деформувати текст як завгодно. На Панелі властивостей (Property Bar) можна також обирати варіанти:

Unconstrained mode (Вільний режим) – дозволяє рухати вузли та їхні напрямні маркери у будь-якому напрямку абсолютно довільно. Лінії оболонки можна згинати як завгодно, створюючи складні, асиметричні форми літер.

Straight line mode (Режим прямої лінії) – утримує лінії оболонки між вузлами ідеально рівними. При перетягуванні вузла текст не вигинається по дузі, а просто нахиляється або розтягується по прямих лініях.

Single-arc mode (Режим однієї дуги) – створює плавний вигин лінії у вигляді однієї правильної дуги від одного вузла до іншого. Куди б не тягнувся вузол, лінія завжди матиме форму рівномірного півкола.

Double-arc mode (Режим подвійної дуги) – вигинає лінію оболонки у формі хвилі. Також можна подвійним натисканням додавати додаткові вузли; якщо вузол не потрібен, так само подвійним натисканням можна прибрати його. Також за таким самим принципом можна виконати такі написи. Тепер подивимось різні варіанти розворотів журналу, виконані студентами нашої кафедри.

Урок завершено, дякую за увагу.

Тема 6. Додаткові можливості. (Рис.3.9)

Вітаю! Сьогодні розглянемо додаткові можливості у CorelDRAW.

Зараз створимо прямокутник, зробимо йому звичайну заливку та розберемо деякі інструменти. Shadow (Тінь) – інструмент, який додає об'єкту тінь. Щоб застосувати його до прямокутника, обираємо інструмент на панелі, затискаємо ліву кнопку миші по центру або краю фігури та тягнемо повзунок убік. Для цього інструмента на Панелі властивостей (Property Bar) є два режими: Drop Shadow tool (Інструмент зовнішньої тіні) – створює класичну тінь поза межами прямокутника; Inner Shadow tool (Інструмент внутрішньої тіні) – спрямовує тінь всередину контуру прямокутника. Для обох режимів на Панелі властивостей (Property Bar) можна обрати для тіні інший колір, змінити її прозорість та налаштувати розмиття.

Якщо натиснути на інструмент Shadow (Тінь), наступний додатковий інструмент це Contour (Контур), який створює серію концентричних ліній, що повторюють форму об'єкта всередину або назовні. Застосувавши його до прямокутника і потягнувши повзунок, отримаємо ефект «матрьошки» – навколо або всередині фігури з'являться додаткові рамки з плавним переходом кольору контуру та заливки.

Далі йде Blend (Перетікання), його вже було детально розглянуто в ролику про лінії. Він створює плавний перехід між двома об'єктами, трансформуючи один в інший через ланцюжок проміжних фігур. На прикладі прямокутника: якщо поруч намалювати коло іншого кольору, вибрати Blend (Перетікання) і протягнути лінію від прямокутника до кола, програма

згенерує покрокову трансформацію, де кути прямокутника поступово округляться, а колір плавно перетече в колір кола.

Distort (Викривлення) деформує геометричну форму об'єкта, перетворюючи його рівні краї на зигзаги, хвилі або закручуючи їх у спіраль. Натиснувши на прямокутник цим інструментом, можемо перетворити його рівні сторони на гостру зірку (режим **Push and Pull** / Стиснення та розтягнення), зробити зубчасті краї (режим **Zipper** / Зигзаг) або закрутити кути навколо центру (режим **Twister** / Скручування).

Інструмент **Envelope** (Оболонка) також було вже розглянуто в ролику «Робота з текстом», він створює навколо об'єкта рамку з вузлами, яка дозволяє змінювати форму. При застосуванні до прямокутника інструмент створює додаткові точки по периметру фігури. Тягнувши за ці точки або їхні напрямні, можемо зробити сторони прямокутника вигнутими, хвилястими або деформувати його для вписування у складну форму.

Extrude (Видавлювання) додає об'єкту ефект тривимірності, витягуючи його грані у просторі. Клікнувши по прямокутнику та потягнувши маркер інструмента, перетворимо пласку 2D-фігуру на повноцінний 3D-паралелепіпед (коробку), де на Панелі властивостей (**Property Bar**) можна обертати об'єкт у просторі, налаштовувати точку сходження ліній перспективи та додавати джерела світла.

Block Shadow (Векторна тінь) створює суцільну, жорстку векторну тінь без розмиття. На відміну від звичайної **Shadow** (Тінь), цей інструмент видавлює під прямокутником чіткий плаский кольоровий блок. Оскільки краї цієї тіні залишаються чистими векторами, такий ефект добре підходить, наприклад, для дизайну наліпок.

А тепер на прикладі прямокутника розглянемо функцію **Lock** (Блокування). Натискаємо на об'єкт правою кнопкою миші та обираємо **Lock** (Заблокувати). Тепер при натисканні з'являються замочки – він заблокований. Ця функція потрібна для запобігання випадковому зсуву та масштабуванню об'єкта, наприклад, вона є корисною для тла чи допоміжних

ліній. Це дозволяє вільно працювати з іншими елементами поверх заблокованого прямокутника, не хвилюючись про порушення композиції макета. Для скасування цього режиму знову натискаємо на об'єкт правою кнопкою миші та обираємо пункт Unlock (Розблокувати), що повертає фігуру до стандартного редагування.

Тепер розглянемо важливий докер Align and Distribute (Вирівнювання та розподіл). Це головний інструмент для точного та швидкого розташування об'єктів у просторі.

Щоб розібрати, як він працює, створимо два прямокутники, один з них зробимо ширшим та вищим. Перше, що треба обрати в цьому докері, – це орієнтир, відносно якого будемо рівняти об'єкти. Першим у рядку йде: Selected objects (Виділені об'єкти). Цей режим використовується найчастіше, оскільки дозволяє рівняти фігури між собою. Орієнтиром стає той об'єкт, який виділили останнім.

Вище знаходяться функції вертикального вирівнювання, де можна обрати, як саме рівняти об'єкти за шириною: Align left (Вирівняти за лівим краєм) – вирівнює ліві межі прямокутників по одній лінії; Align center horizontally (Вирівняти центри по горизонталі) – суміщає центральні точки об'єктів за вертикальною віссю; Align right (Вирівняти за правим краєм) – притискає праві межі фігур до однієї лінії. Якщо хочете вирівняти кілька об'єктів по центру так, щоб вони зберегли відстань між собою і не злиплися в одну купу, їх необхідно попередньо згрупувати між собою. Тоді програма сприйматиме їх як єдиний цілісний блок.

Тепер пересунемо прямокутники один навпроти іншого за горизонтальною віссю, щоб наочно та зрозуміло показати наступні три функції, які відповідають за вирівнювання за висотою: Align top (Вирівняти за верхнім краєм) рівняє об'єкти по верхній лінії; Align center vertically (Вирівняти центри по вертикалі) вирівнює фігури чітко по центру за горизонтальною віссю; Align bottom (Вирівняти за нижнім краєм) вирівнює об'єкти по їхній нижній межі.

Далі у списку Align to (Вирівняти відносно) ще можна рівняти об'єкти відносно інших орієнтирів: Page edge (Край сторінки) вирівнює об'єкти відносно фізичних меж робочого аркуша (популярна функція при створенні рамок або тла); Page center (Центр сторінки) миттєво ставить об'єкт чітко по центру аркуша (використовується часто, аналог гарячої клавіші P); Grid (Сітка) прив'язує координати об'єкта до ліній модульної сітки (використовується рідко, переважно у вебдизайні); Specified point (Вказана точка) дозволяє вирівняти об'єкт відносно будь-якої точки на екрані, заданої вручну за координатами X та Y (використовується вкрай рідко у специфічних технічних макетах).

Далі йде блок Distribute (Розподілити). Він потрібен, коли виділено три або більше об'єктів і їх необхідно розставити на однаковій відстані один від одного. Тому створимо ще один прямокутник.

Горизонтальний розподіл (впливає на розташування об'єктів зліва направо): Distribute left (Розподілити ліві краї) вирівнює об'єкти так, щоб відстань між лівими межами кожного прямокутника була абсолютно однаковою; Distribute center horizontally (Розподілити центри по горизонталі) вираховує однакову відстань строго між центральними точками всіх виділених об'єктів; Distribute right (Розподілити праві краї) робить однаковими проміжки між правими межами фігур; Distribute space horizontally (Розподілити простір по горизонталі) найкорисніша функція. Вона ігнорує розміри самих прямокутників і робить однаковим саме чистий простір (повітря) між ними.

Вертикальний розподіл (впливає на розташування об'єктів зверху донизу): Distribute top (Розподілити верхні краї) задає однакову відстань між верхніми межами всіх об'єктів; Distribute center vertically (Розподілити центри по вертикалі) вирівнює крок між геометричними центрами об'єктів по вертикальній осі; Distribute bottom (Розподілити нижні краї) робить однаковими проміжки між нижніми межами фігур; Distribute space vertically (Розподілити простір по вертикалі) вирівнює чистий простір (порожнечу) між

об'єктами по вертикалі, незалежно від того, наскільки один прямокутник вищий чи нижчий за інший.

Найважливішими та найуживанішими тут є кнопки *Distribute space* (Розподілити простір) по горизонталі та вертикалі. Вони роблять абсолютно рівними чисті проміжки між об'єктами, незалежно від їхнього розміру.

Нижче для розподілу є такі параметри: *Selected objects* (Виділені об'єкти) розподіляє фігури рівномірно між крайнім лівим та крайнім правим об'єктами у виділенні; *Page edge* (Край сторінки) рівномірно розтягує ланцюжок об'єктів від самого лівого до самого правого краю аркуша; *Object spacing* (Відстань між об'єктами) дозволяє вручну ввести точну відстань між об'єктами в міліметрах (наприклад, зробити проміжки строго по 5 мм).

А зараз перейдемо до практичного завдання та навчимося робити мокап у *CorelDRAW*. Мокап це спеціальне зображення-шаблон, яке використовується для реалістичної демонстрації готового дизайну на реальних предметах: чашках, футболках, візитках чи банерах, без потреби їх фізичного виготовлення та фотографування.

Для цього візьмемо вже готову чашку та візерунок. Масштабуємо візерунок згідно з розмірами чашки. На Панелі інструментів (*Toolbox*) оберемо *Envelope* (Оболонка) та одразу перемикаємось на режим *Single-arc mode* (Режим однієї дуги) на верхній Панелі властивостей (*Property Bar*). Затискаємо нижні та верхні маркери нашої оболонки та робимо візерунок плавний вигин донизу, щоб він повторював циліндричну форму і органічно виглядав на круглій чашці.

Також для більшої реалістичності скористаємось інструментом *Transparency* (Прозорість), який знаходиться на Панелі інструментів (*Toolbox*). На верхній панелі перейдемо в режим *Fountain transparency* (Градiєнтна прозорість). На візерунку з'явиться лінія з повзунками чорного та білого кольору, де чорні точки роблять макет повністю прозорим, а білі – непрозорим. Відредагуємо розташування цих точок так, щоб плавно

затемнити візерунок по краях чашки та створити ефект тіні й об'єму на візерунку.

Урок завершено. Дякую за увагу.

Тема 7. Імпорт та експорт.

Вітаю! Сьогодні ознайомимось з експортом, імпортом зображень та їх редагуванням. (Рис.3.9)

Для того щоб додати вже готову картинку у CorelDRAW, використовується процес імпорту. Це можна зробити трьома способами: на верхній панелі меню обрати вкладку File (Файл) та натиснути пункт Import (Імпорт), також для імпорту можна натиснути правою кнопкою миші по аркушу та у вікні, що відкрилося, знайти кнопку «Імпорт», або є третій варіант – гаряча клавіша Ctrl + I. Після цього відкривається файловий провідник, де можна обрати будь-який файл із зображенням на комп'ютері. Обираємо потрібний, натискаємо «Імпорт» та клацаємо по аркушу. Також затягнути картинку в програму можна простішим способом: перетягнути файл мишею з файлового провідника у відкритий Корел чи прямо з робочого столу.

Після появи картинки на аркуші її можна так само масштабувати, як і геометричну фігуру, – збільшувати, розтягувати. Важливо для пропорційного масштабування тягнути за кут. Також зображення можна обрізати за допомогою інструмента Crop (Обрізати). Затиснувши ліву кнопку миші, розтягуємо область виділення навколо тієї частини, яку необхідно залишити. Все, що опиниться за межами створеної рамки, буде автоматично видалено після завершення операції, для застосування обрізки натискаємо Crop (Обрізати).

Також, якщо потрібно зробити не звичайну квадратну обрізку, допоможе інструмент Shape (Форма). Виділивши картинку та обравши цей інструмент, по краях побачимо чотири вузли. Якщо затиснути ліву кнопку миші на одному з цих вузлів і потягнути всередину зображення, відбудеться кадрування зайвих частин картинки. Подвійним кліком миші на лінії контуру

можна додавати нові вузли, що дозволяє обрізати картинку за складною ламаною формою. Сама картинка при цьому не руйнується, і за потреби приховані частини можна повернути, витягнувши вузли інструментом Shape (Форма) у зворотний бік.

Для обрізання картинки за формою кола, зірки або будь-якого іншого замкненого об'єкта створюється спеціальний контейнер. Спочатку на аркуші малюється потрібна геометрична фігура, наприклад, коло. Потім виділяємо картинку. На верхній панелі відкриється вкладка Object (Об'єкт), обирається пункт PowerClip, а далі – Place Inside Frame (Розмістити в контейнері). Курсор набуває вигляду чорної стрілки, якою клікаємо по контуру намальованого кола. Картинка автоматично ховається всередину фігури. Для налаштування картинки під контейнером натискається кнопка Edit (Редагувати), тоді її можна пересувати або масштабувати всередині кола, після чого натискається кнопка Finish (Завершити). Також для редагування картинки можна натиснути на іконку Select contents (Вибрати вміст), а для того щоб витягнути картинку з цього контейнера, натискаємо на іконку Extract contents (Вилучити вміст).

А тепер розглянемо, як знебарвити картинку, тобто зробити чорно-білою. Для цього растрове зображення виділяється інструментом Pick (Вибір). На верхній панелі обирається вкладка Effects (Ефекти), далі переходиться у меню Adjust (Коригування) і натискається пункт Desaturate (Знебарвити). Зображення миттєво втрачає колір.

Якщо картинка потребує глибокого ретушування, зміни кольорів або видалення тла, виконується робота з растровими зображеннями через вбудований редактор PHOTO-PAINT. Для цього виділяється растрове зображення на аркуші, і на верхній Панелі властивостей (Property Bar) натискається кнопка Edit Bitmap (Редагувати растрове зображення). Програма автоматично відкриває файл у додатку Corel PHOTO-PAINT. Тут можна використовувати пензлі, інструменти штампа та маски.

Тепер розглянемо функції детальніше.

Для видалення тла використовується інструмент Magic Wand Mask (Маска «Чарівна паличка»). Він виділяє однотонні ділянки кольору для їх подальшого видалення клавішею Delete. Інструмент Brush Mask (Маска-пензель) призначений для ручного відокремлення від тла об'єктів складної форми.

Усунення дефектів, пилу та ретушування виконується інструментом Clone Tool (Інструмент клонування). Затисканням клавіші Alt береться зразок чистої текстури, яка переноситься на пошкоджену ділянку зображення.

Корекція світла та кольору здійснюється у вікні Adjust (Коригування) > Image Adjustment Lab (Лабораторія коригування зображень). Тут зосереджені регулятори яскравості, контрасту, тіней та світлих ділянок для виправлення недоекспонованих або пересвічених знімків.

Також тут можна малювати так само, як і в будь-якому растровому редакторі. Для цього можемо створити ще один шар через докер Object (Об'єкт). Відкривши його, в самому низу натискаємо New object (Новий об'єкт) та бачимо, що вгорі з'явився Object 2 – це і буде другий шар. Тепер обираємо інструмент Paint (Малювання) та на Панелі властивостей (Property Bar) в полі Nib Shape (Форма наконечника) можемо обрати різні пензлі, а в полі Nib Size (Розмір наконечника) змінити їхній розмір, на нижній панелі можна змінити колір.

Після завершення редагування у PHOTO-PAINT файл закривається через хрестик вікна або натискається кнопка «Зберегти». Програма запитає підтвердження оновлення, і всі зміни автоматично відобразяться на картинці в основному макеті CorelDRAW.

Впродовж роботи в Корел краще натискати на іконку Save (Зберегти) на Панелі властивостей (Property Bar) частіше, щоб у разі збою системи не втрачати прогрес. До речі, коли натискаєш Save (Зберегти) в перший раз, з'явиться вікно для збереження нового документа, там у полі «Ім'я файлу» треба вписати назву та натиснути Save (Зберегти).

Також, якщо все ж таки трапився збій і CorelDRAW вилетів з вашою небереженою роботою, після повторного заходу в програму він автоматично створює резервні копії документів для захисту роботи від втрати даних. Ці дублікати зберігаються з префіксом `backup_of`. У разі екстреного закриття програми під час наступного запуску CorelDRAW пропонує автоматичне відновлення документа з резервної копії.

Одразу після відкриття відновленого бекапу обов'язково виконується перейменування файлу через команду File (Файл) > Save As (Зберегти як) з указанням нової чистої назви без суфіксів резервного копіювання. Це необхідно для запобігання перезапису актуальних даних під час наступного можливого збою, оскільки робота всередині самого файлу бекапу блокує коректні алгоритми автозбереження та створює плутанину у версіях макета.

Тепер розглянемо, як імпортувати багатосторінковий PDF.

Імпорт файлів PDF у CorelDRAW – це процес завантаження вже існуючого PDF-документа у робочий простір програми для його подальшого редагування, перегляду або використання як частини нового макета. Для імпорту натиснемо File (Файл) > Open (Відкрити) або Import (Імпорт). У вікні провідника обирається потрібний PDF-файл і натискається кнопка «Імпортувати». Після цього на екрані з'являється спеціальне діалогове вікно налаштувань, де необхідно вказати технічні параметри імпорту.

Головні нюанси та режими імпорту PDF.

У вікні, що відкрилося, програма пропонує два принципово різних режими імпорту в розділі Import text as (Імпортувати текст як).

Text (Текст). CorelDRAW намагається розпізнати всі текстові блоки у PDF-файлі як звичайний текст, який можна редагувати. Але цей режим обирається лише тоді, коли потрібно внести текстові правки. Бо якщо на комп'ютері немає шрифтів, якими набрано текст у початковому PDF, програма замінить їх на стандартні, через що макет і розташування літер змістяться.

Програма Curves (Криві) перетворює всі літери на векторні об'єкти. Зовнішній вигляд макета залишається на 100% ідентичним оригіналу, незалежно від наявності шрифтів у системі. Але текст після цього вже неможливо відредагувати. Це найбезпечніший режим для імпорту чужих макетів.

Робота з багатосторінковими PDF-файлами.

Якщо імпортується документ, який містить кілька сторінок, у вікні налаштувань з'явиться розділ Select all pages in the document (Вибрати всі сторінки в документі) або Select pages (Вибір сторінок) можна активувати пункт «Вибрати всі», щоб завантажити весь документ повністю, або вибрати сторінки і вказати через кому чи дефіс конкретні номери аркушів (наприклад: 1, 3, 5-8) та натиснути «Окей». Тепер можемо перемикатися поміж сторінками та редагувати об'єкти за потреби.

А щоб навпаки експортувати в PDF, натискаємо File (Файл) > Export (Експорт), потім у полі з різними форматами обираємо PDF та задаємо ім'я файлу. Нижче можна поставити галочки на такі параметри:

Export this page only (Експортувати тільки цю сторінку) завантажує у фінальний PDF-файл виключно ту одну сторінку макета, яка зараз відкрита на екрані, ігноруючи всі інші сторінки документа.

Do not show filter dialog (Не показувати вікно фільтра) вимикає появу додаткового діалогового вікна налаштувань PDF перед збереженням. Програма одразу створить файл із тими параметрами, які були виставлені минулого разу.

Export only objects on page (Експортувати тільки об'єкти на сторінці) не додає у готовий PDF-файл будь-які елементи чи заготовки, які винесені за межі робочого аркуша. Потім відкриваються PDF Settings (Налаштування PDF). Тут вже можемо в параметрі Pages (Сторінки) обрати, які сторінки будемо експортувати. Також можемо переміститися у вкладку Color (Колір) та ще раз перевірити, в якій колірній моделі збережеться PDF, обираємо CMYK для друку, RGB для екранів, а в розділі Objects (Об'єкти) можна

регулювати якість за допомогою повзунка Quality (Якість). Він регулює ступінь стиснення файлу. Оптимально виставляються значення 90–100%, щоб уникнути появи брудних піксельних шумів навколо деталей та тексту, та натискаємо «Окей».

Ще щоб налаштувати якість, контролюються такі параметри:

Color mode (Колірний режим) визначає колірну палітру файлу: RGB Color (24-bit), CMYK Color (32-bit).

Resolution (Роздільна здатність) – головний параметр, що відповідає за чіткість. Для якісного поліграфічного друку тут обов'язково виставляється значення 300 DPI – це стандарт. Інколи використовується 96 DPI або 72 DPI, що значно зменшить вагу файлу.

Ще частими форматами для експорту є JPEG або PNG, для цього можемо виділити об'єкти, які потрібно експортувати. Натиснути File (Файл) > Export (Експорт), обрати PNG і поставити галочку навпроти Selected only (Тільки виділене), щоб експортувалося тільки виділене, бо якщо прибрати галочку, експортуються всі елементи на сторінці, і навіть ті, що знаходяться за межами аркуша. Так само все працює і з експортом у JPEG. Також є написання JPEG через 4 літери, а є JPG через 3 літери, це одне й те саме, але остання назва зустрічається частіше. Між JPG та JPEG немає технічної різниці. Це один і той самий формат.

Різниця між PNG та JPEG:

PNG – це растровий формат зображень, який підтримує прозорість. Формат використовує стиснення без втрати якості. Це означає, що картинка зберігає абсолютну чіткість. PNG добре підходить для вебдизайну, для соцмереж та логотипів. Проте через високу деталізацію такі файли важать більше, а сам формат не підтримує колірну модель CMYK, тому не використовується для професійного друку.

JPEG – це найпопулярніший формат для збереження фотографій та зображень, що робить картинки «легкими» за вагою. JPEG використовує стиснення із втратою якості. Кожен раз при збереженні алгоритм трохи

«викидає» непомітні для ока деталі та об'єднує схожі відтінки. На відміну від PNG, JPEG чудово працює з моделлю CMYK, тому є стандартом для друку фотографій та поліграфії.

Тепер розберемо, як зберегти файл у старішій версії за вашу у форматі CDR (CDR – це рідний формат Corel). Наприклад, у CorelDRAW 2018. На верхній панелі натискається вкладка File (Файл) > Save As (Зберегти як) або комбінація клавіш Ctrl + Shift + S. У вікні, що відкрилося, задається ім'я файлу та обирається папка. У самому низу вікна знаходиться випадний список Version (Версія). За замовчуванням там стоїть поточна версія програми. Натиснувши на цей список, вручну обирається потрібний рядок. Натискається кнопка Save (Зберегти).

Урок завершено. Дякую за увагу! (Рис.3.10)

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ

1. Evolution of design from 2010 to 2020 / 99designs. URL: <https://99designs.com/blog/design-history-movements/evolution-of-design-2010-2020/> (дата звернення: 06.02.2026).
2. Литвинова С. Г. Мікронавчання ІК-технологій педагогів в умовах онлайнового марафону як парадигма цифрової трансформації освіти. Звітна наукова конференція Інституту цифровізації освіти НАПН України : зб. тез доп. (Київ, 2023). С. 110 – 112. URL: iitta.gov.ua (дата звернення: 06.02.2026).
3. CorelDRAW : YouTube channel. URL: <https://youtube.com/@coreldrawchannel> (дата звернення: 06.02.2026).
4. Skills Factory : YouTube channel. URL: <https://youtube.com/@bai> (дата звернення: 06.02.2026).
5. CorelDraw Tutorials for Beginners : YouTube channel. URL: <https://www.youtube.com/@coreldrawtutorialsforbeginners> (дата звернення: 06.02.2026).
6. CorelDRAW Tips : YouTube channel. URL: <https://youtube.com/channel/UCK1UzmHN74xrTFYjlebtORw> (дата звернення: 06.02.2026).
7. Цікаве позашкілля : YouTube channel. URL: <https://youtube.com/channel/UCK1UzmHN74xrTFYjlebtORw?si=q0kxK233qImgMaL> (дата звернення: 06.02.2026).
8. Engineering and Generative Design Department of Dnipro University of Technology : YouTube channel. URL: <https://www.youtube.com/user/3HAHUE> (дата звернення: 06.02.2026).
9. Madr : YouTube channel. URL: <https://youtube.com/@madr rvua> (дата звернення: 06.02.2026).
10. CorelDRAW Courses and Career Path. Udemy. URL: www.udemy.com (дата звернення: 6.02.2026).

11. Курси навчання CorelDRAW. Stepik. URL:
<https://career.habr.com/courses/skills/corel-draw> (дата звернення: 06.02.2026).
12. Курс CorelDRAW. Lemberg Academy. URL: <https://lemborg-academy.com/course/corel-draw> (дата звернення: 06.02.2026).
13. Курси CorelDRAW. UKRSTENO. URL:
<https://ukrsteno.com.ua/courses/coreldraw> (дата звернення: 06.02.2026).
14. Навчання Арт-дизайну. Artbro-School. URL: https://artbro-school.com/art_dizajn/ (дата звернення: 06.02.2026)
15. CorelDRAW Academy. CorelDRAW. URL:
<https://www.coreldraw.com/en/learn/academy/> (дата звернення: 06.02.2026).
16. Пасько О. М. Мультимедійний дизайн як інструмент навчання :
підручник / О. М. Пасько та ін. Київ, КНУТД, 27 квітня 2023 р. URL:
https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24791/3/APSD_2023_V2_P352-354.pdf

ДОДАТОК А. АНАЛОГИ ТА ПРОТОТИПИ

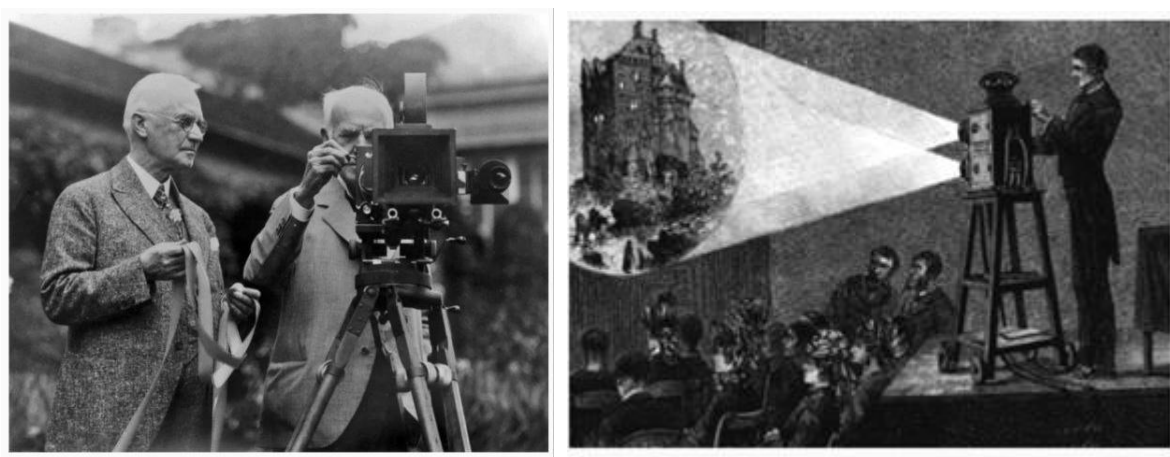


Рис.1.1. Перші кінотеатри

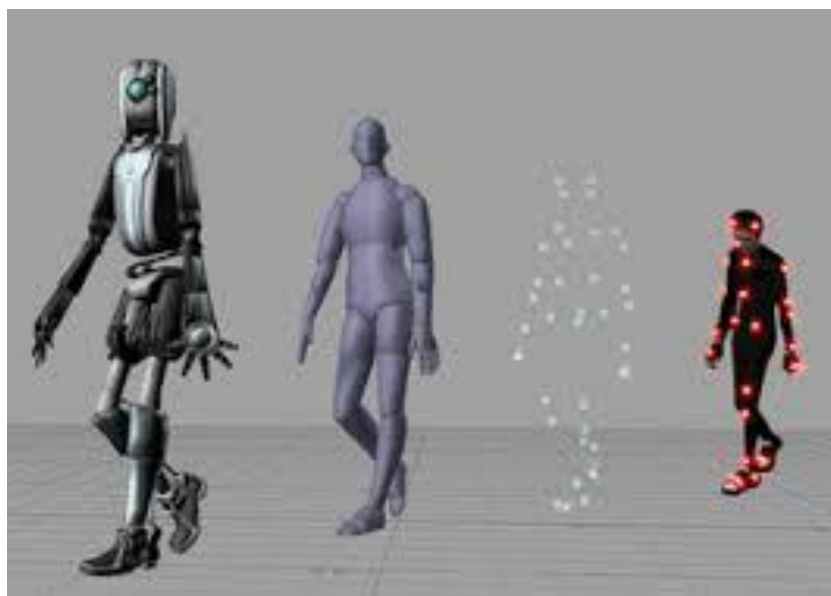


Рис.1.2. Перші анімації



Рис.1.3. Перший персональний комп'ютер

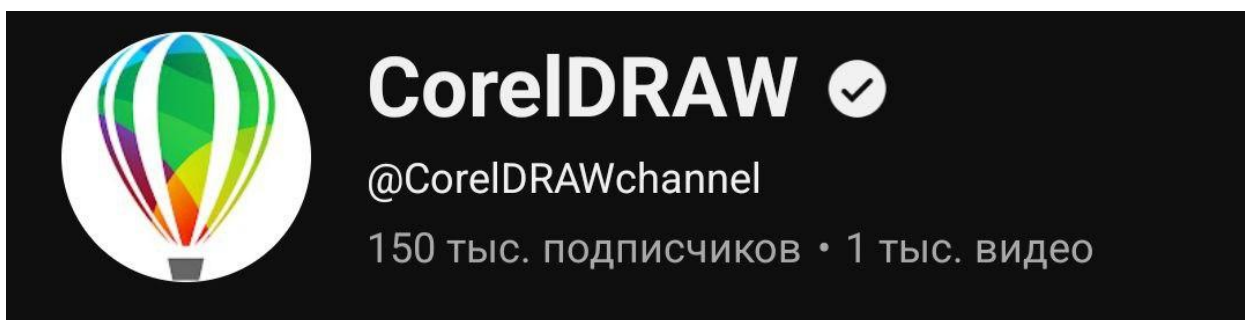


Рис.1.4. Офіційний YouTube-канал CorelDRAW



Рис.1.5. YouTube-канал з офіційною верифікацією Skills Factory

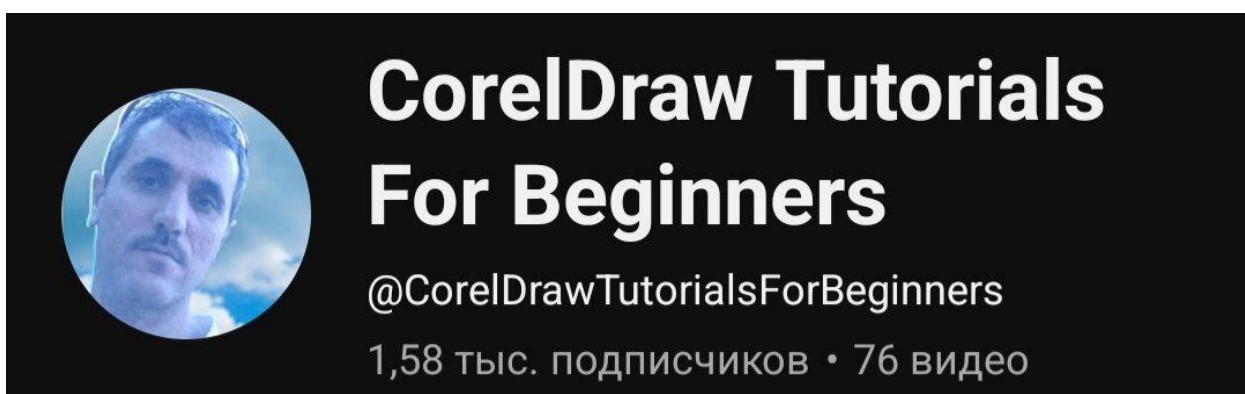


Рис.1.6. Англomовний YouTube-канал CorelDraw Tutorials for Beginners

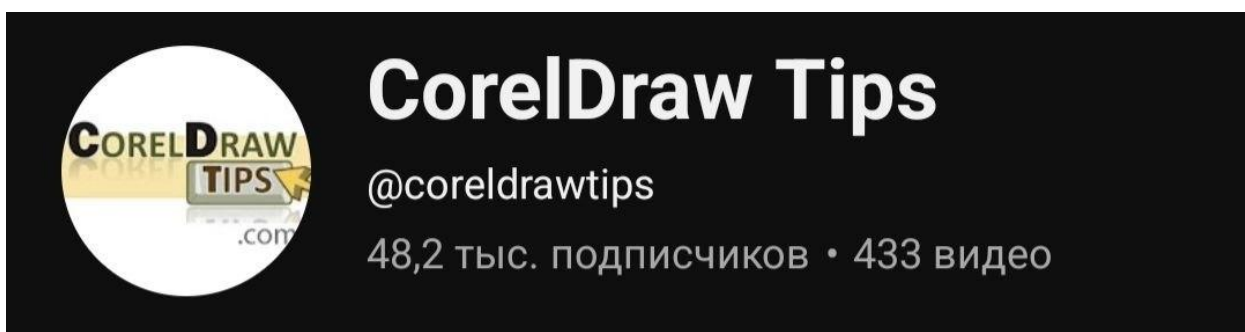


Рис.1.7. Англomовний YouTube-канал CorelDRAW Tips

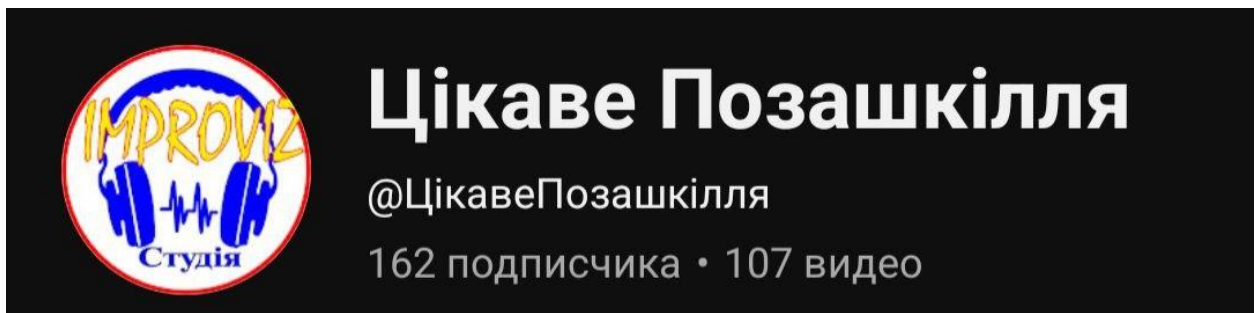


Рис.1.8. Українськомовний YouTube-канал Цікаве позашкілля



Рис.1.9. YouTube-канал Дніпровського університету. Engineering and Generative Design Department of Dnipro University of Technology

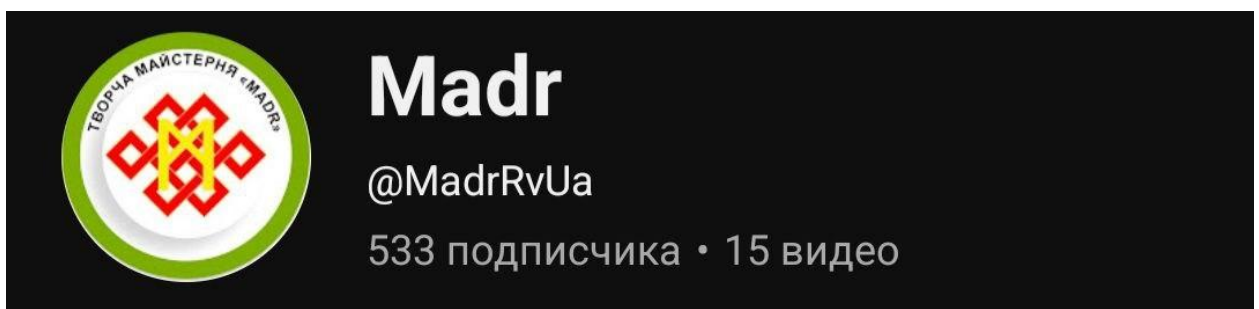


Рис.1.10. Madr – українськомовний YouTube-канал.



Рис.1.11. Міжнародна освітня платформа Udemy.



Рис.1.12. Платформа Stepik



Рис.1.13. Навчальний центр Lemberg Academy



Рис.1.14. Навчальний центр UKRSTENO –



Рис.1.15. Курс Artbro-School



Рис.1.16. Офіційний навчальний ресурс від розробника програми Corel
CorelDRAW Academy.

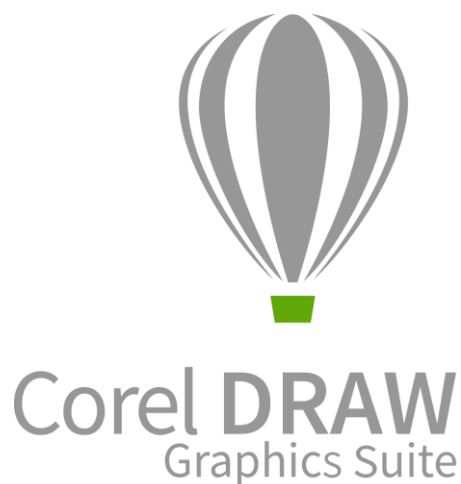


Рис.2.1 Офіційний логотип CorelDRAW

ДОДАТОК Б РОЗКАДРОВКА ДИДАКТИЧНОГО РОЛИКУ, ЕСКІЗ ПРОЄКТНОЇ ГРАФІКИ



Рис.3.1 Заставка до відеоролику

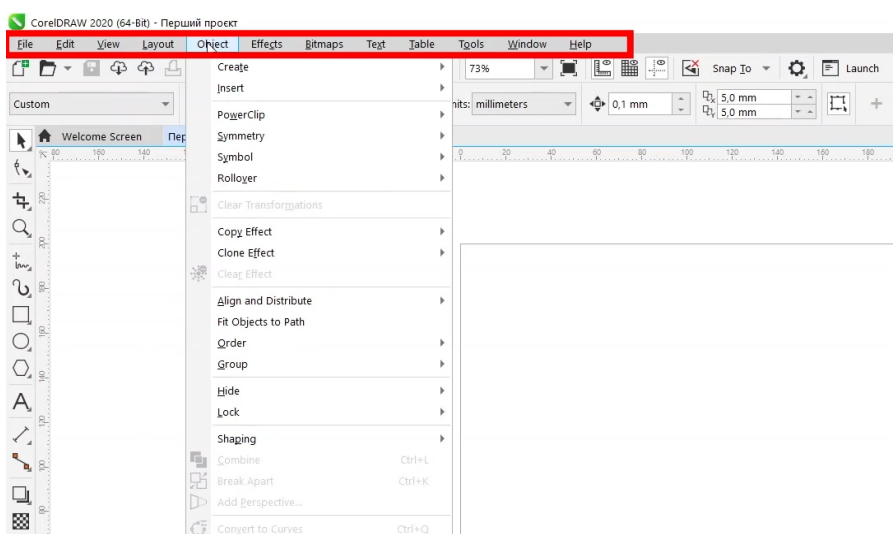


Рис.3.2 Візуальний червоний маркер

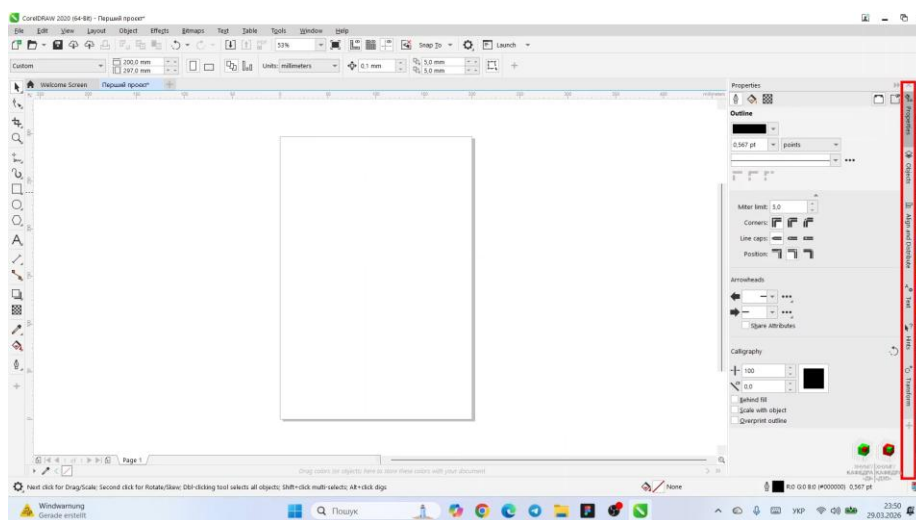
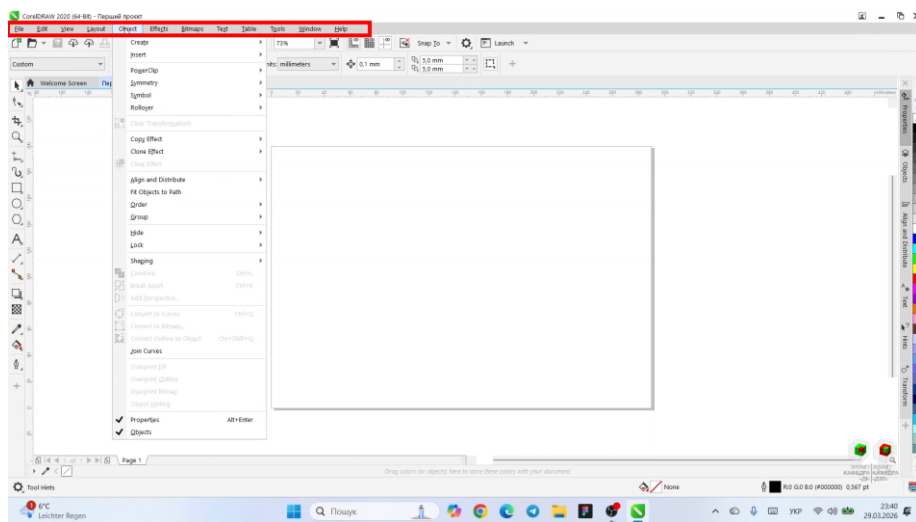
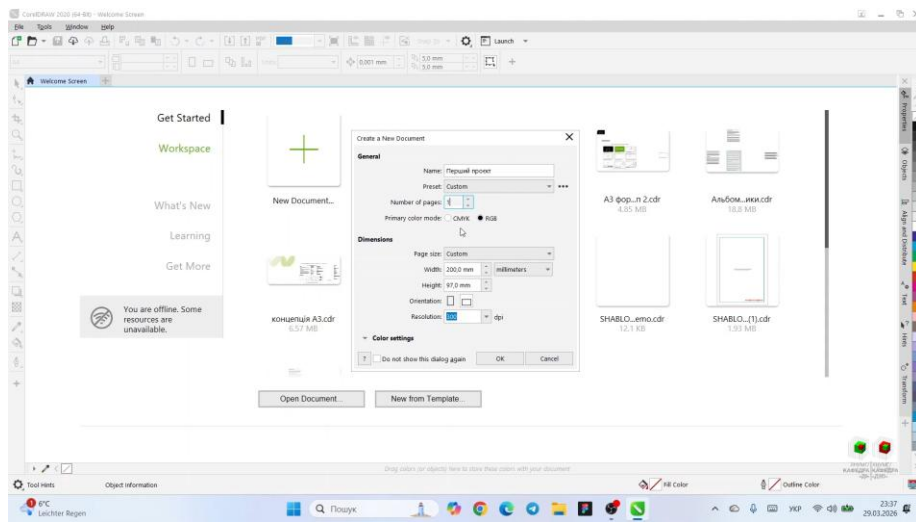


Рис.3.3 Анімаційний дидактичний ролик за темою «Налаштування інтерфейсу»

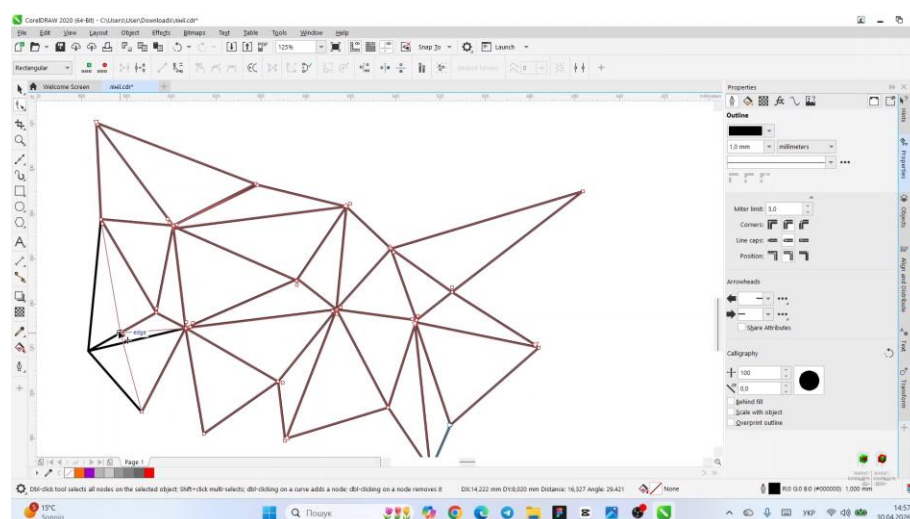
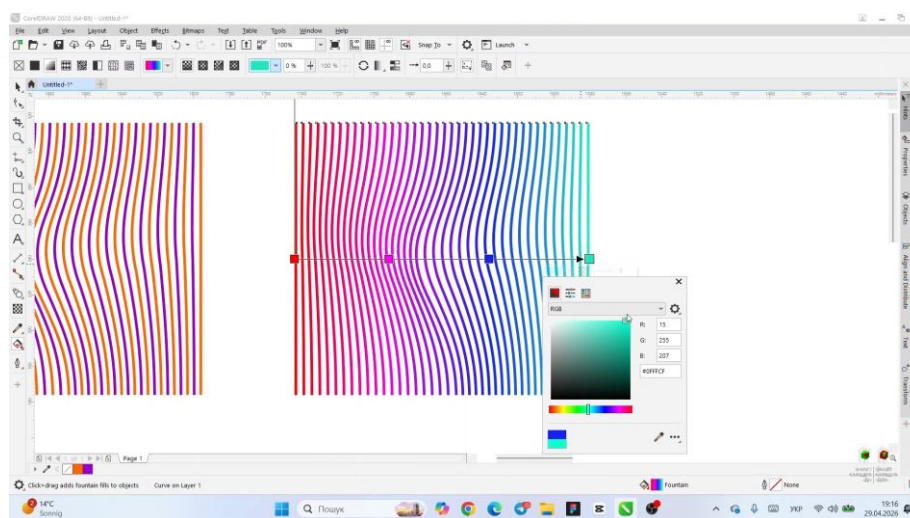
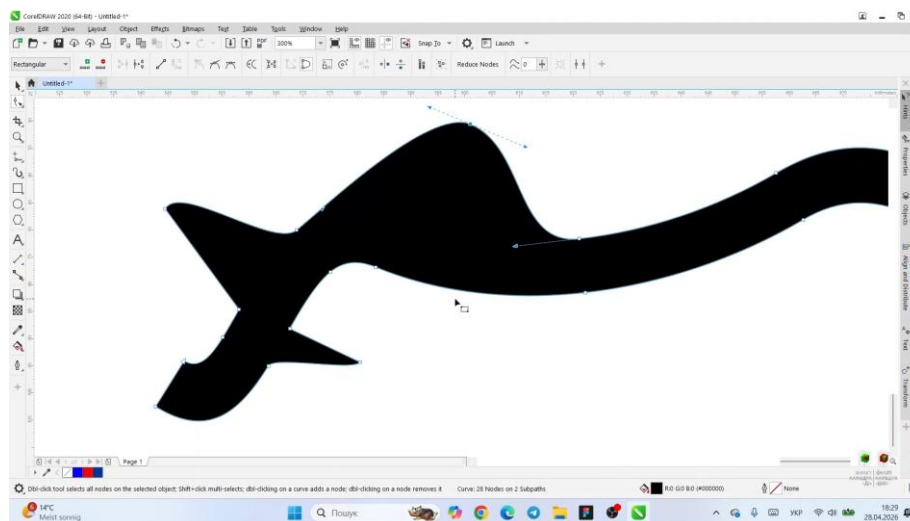


Рис.3.4 Анімаційний дидактичний ролик за темою «Робота з лініями»

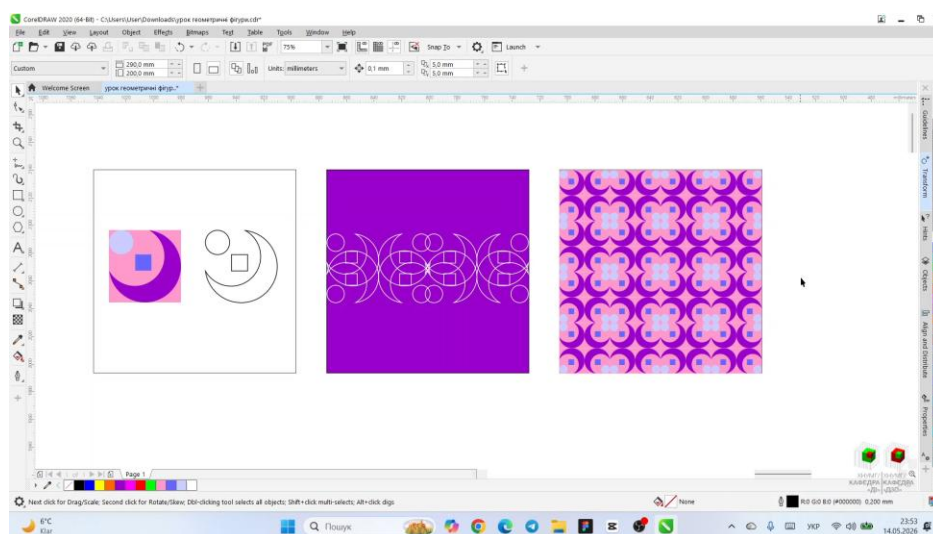
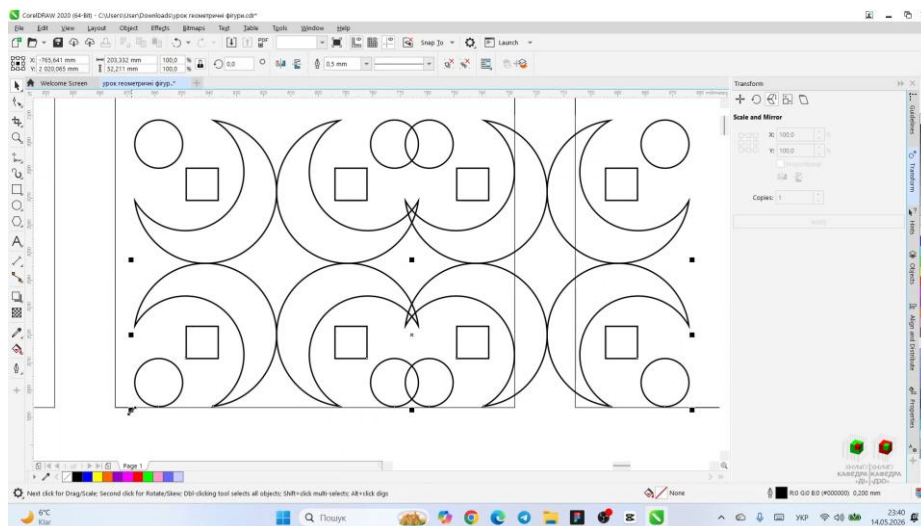
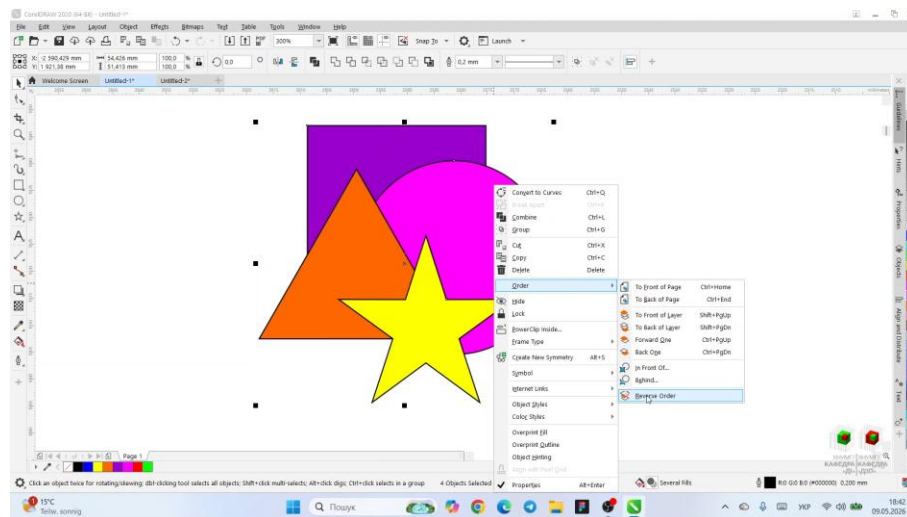


Рис.3.5 Анімаційний дидактичний ролик за темою «Робота з геометричними фігурами»

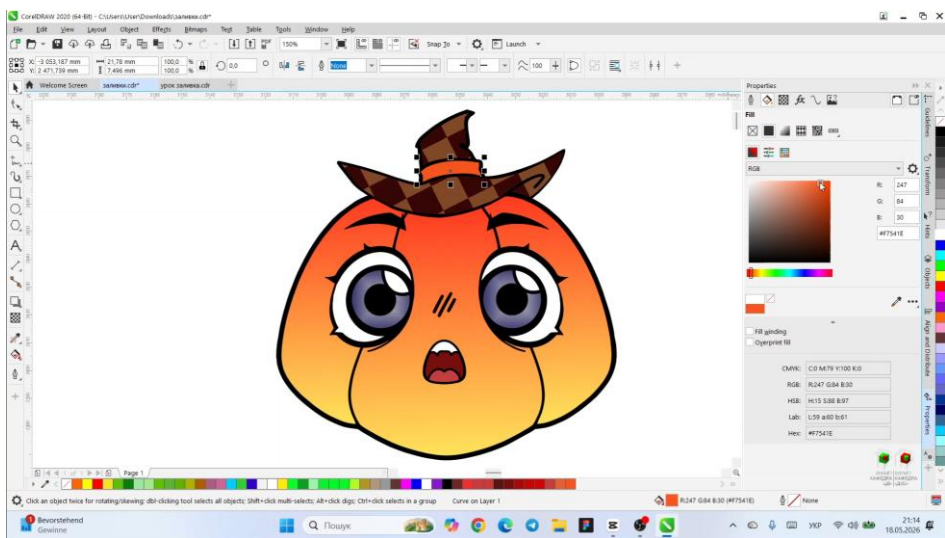
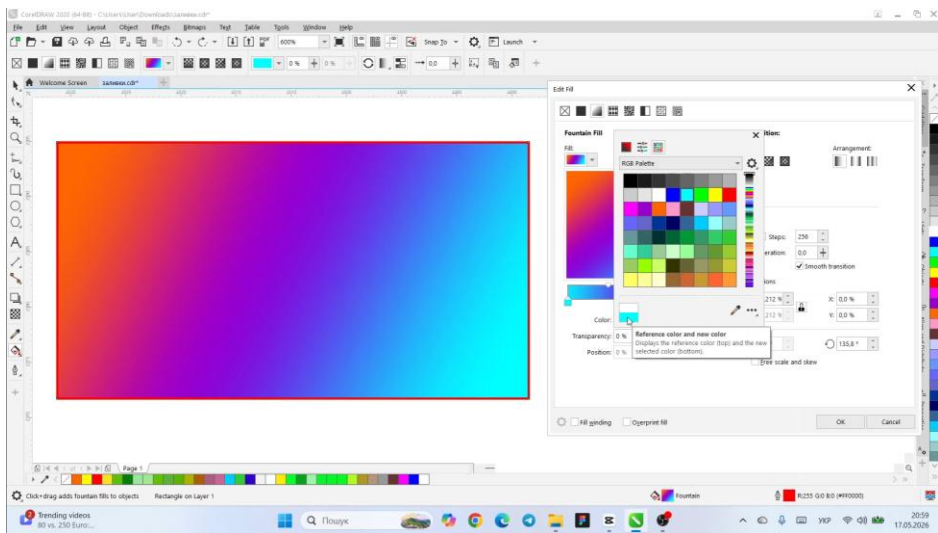
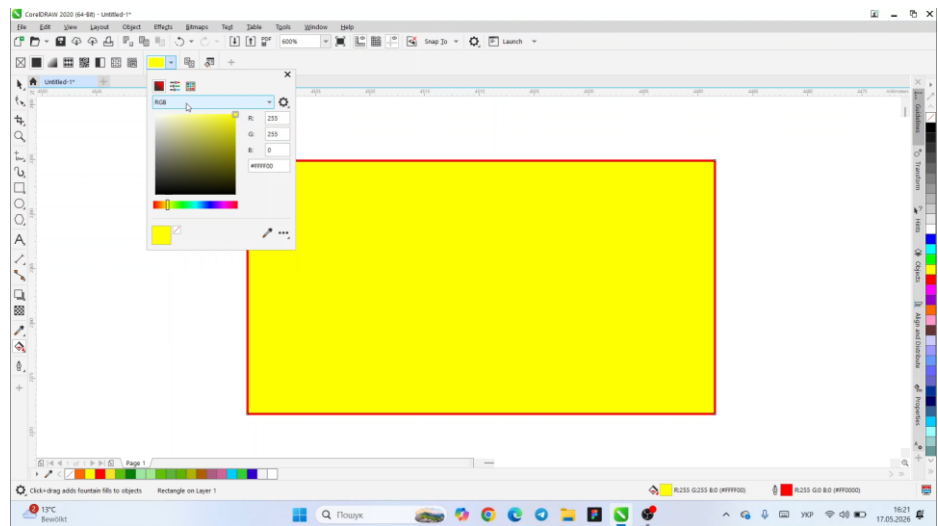


Рис.3.6 Анімаційний дидактичний ролик за темою «Заливки»

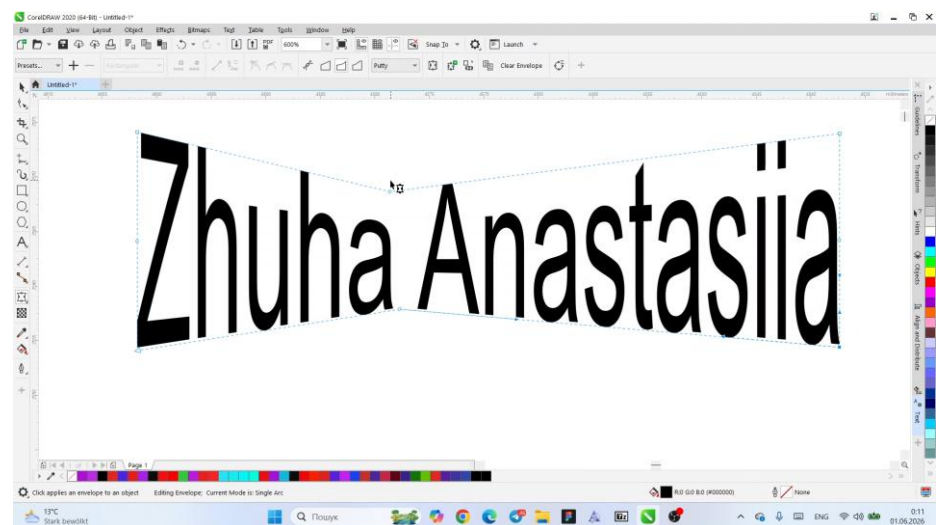
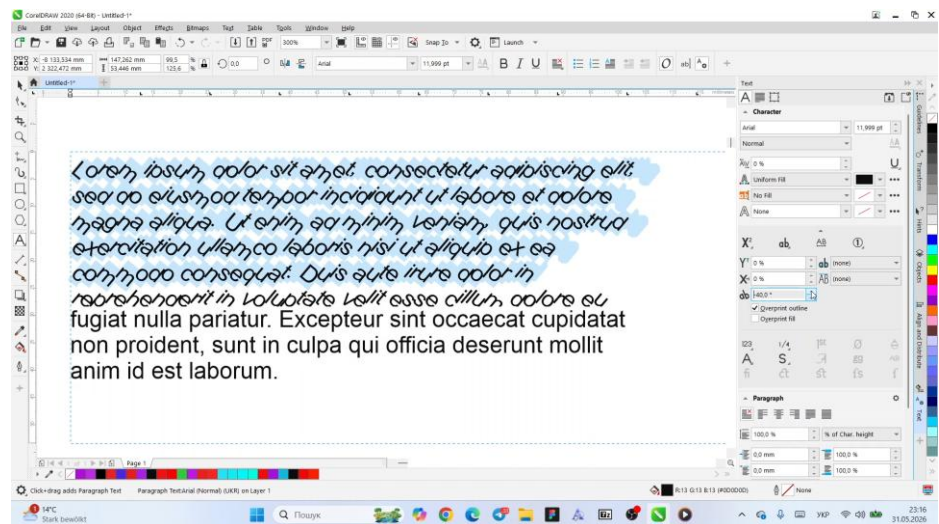
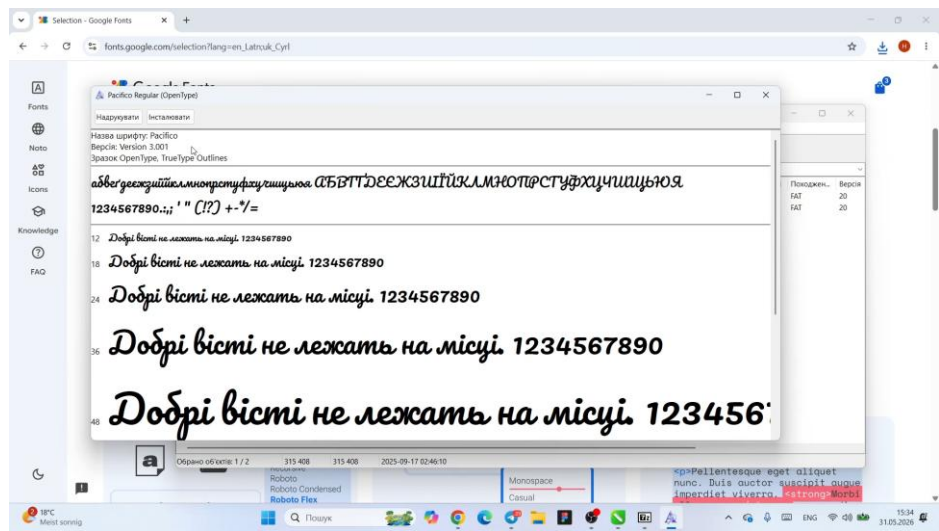


Рис.3.7 Анімаційний дидактичний ролик за темою «Робота з текстом»

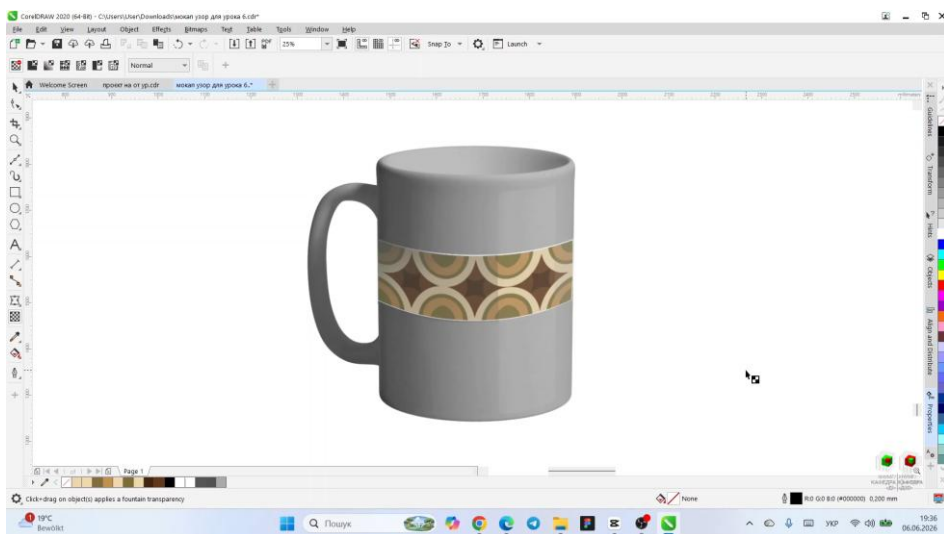
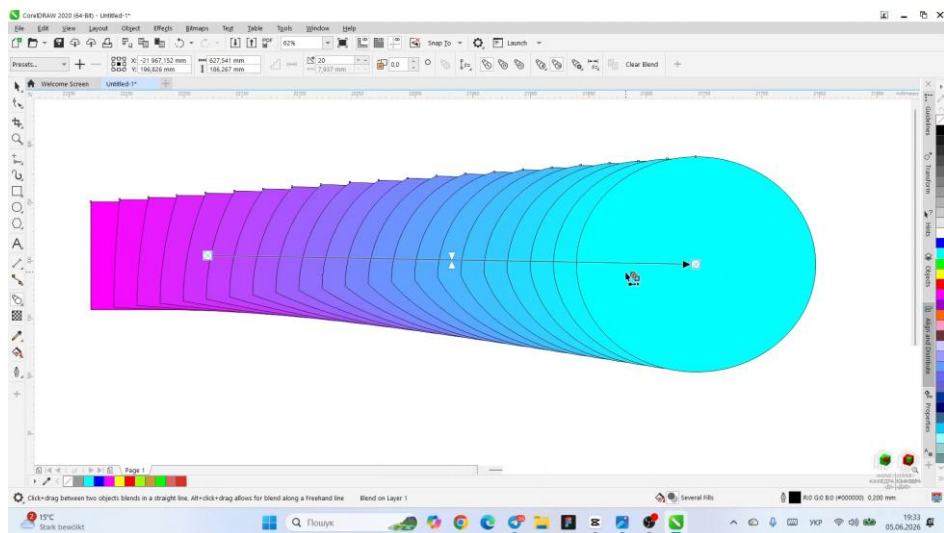
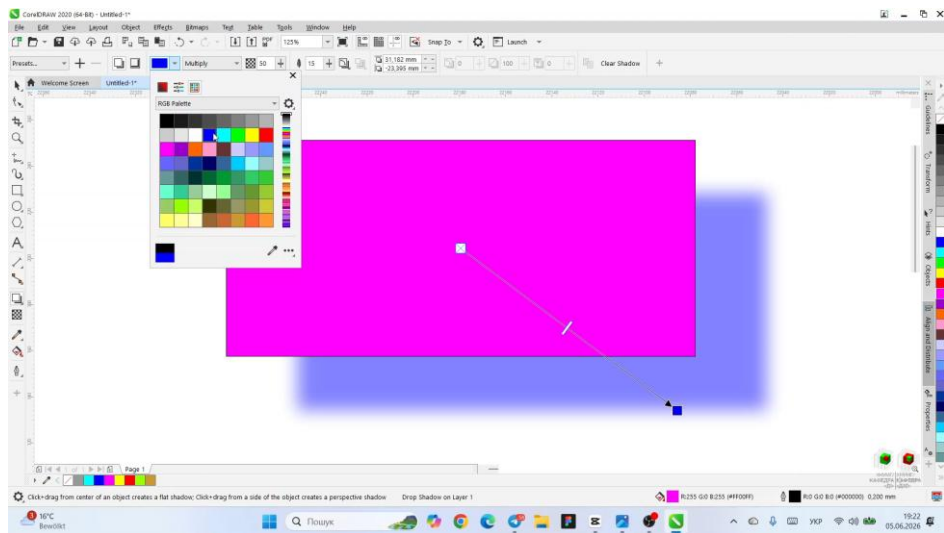


Рис.3.8 Анімаційний дидактичний ролик за темою «Додаткові можливості»

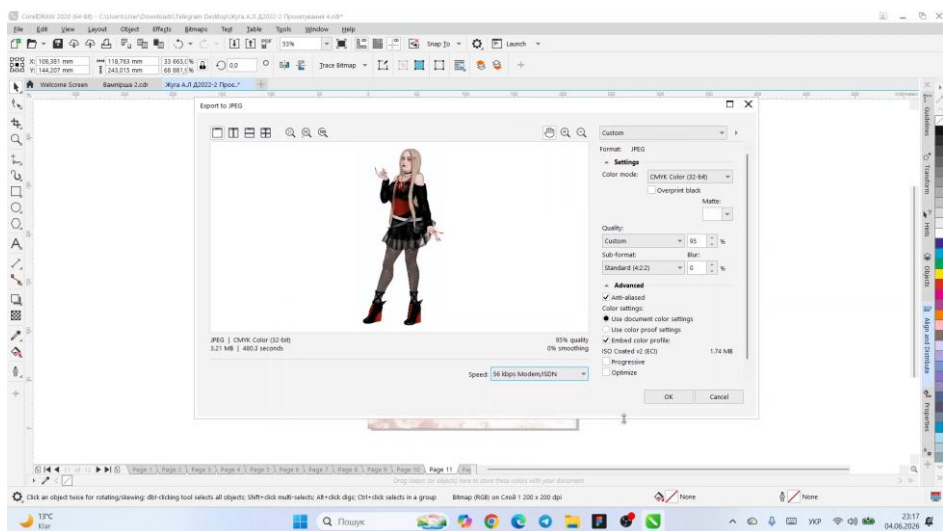
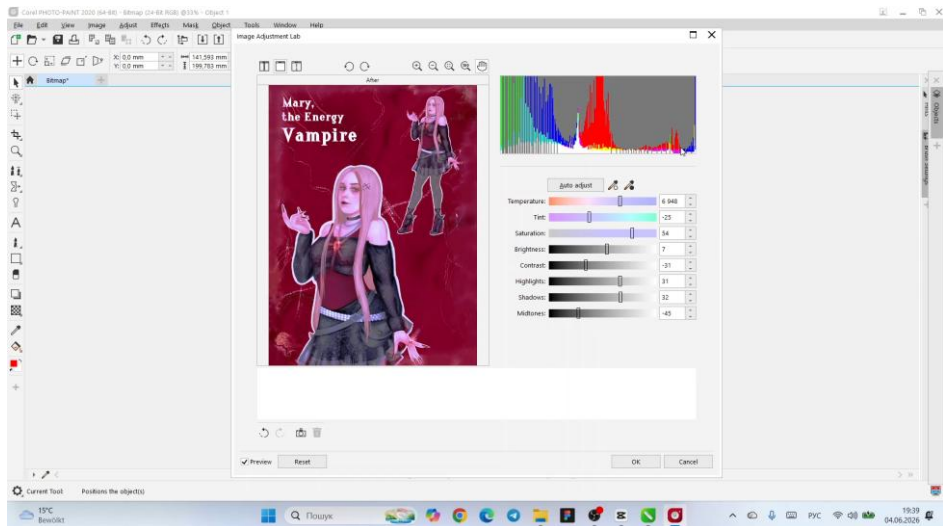
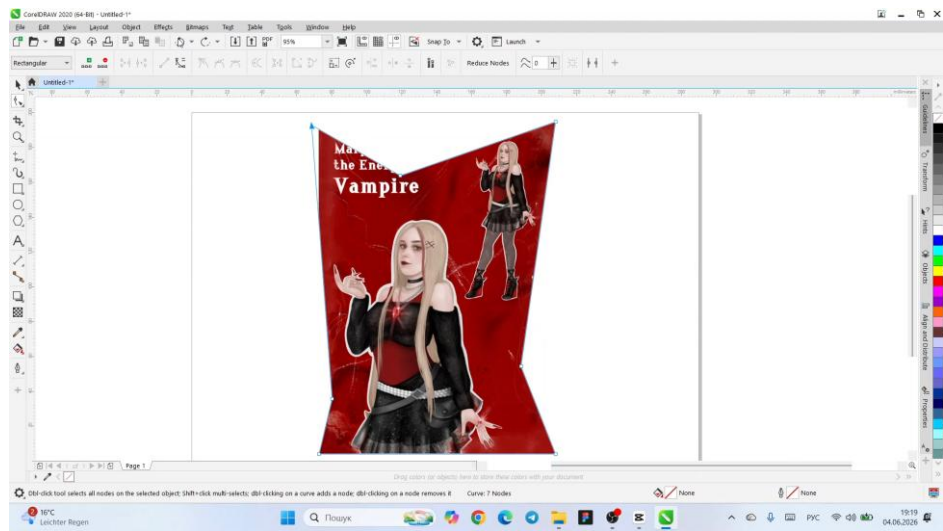


Рис.3.9 Все про экспорт та імпорт №7

