

# CorelDRAW

Võido Rahula

voido @ hot.ee

# 2 COREL SELGEKS TUNNIGA

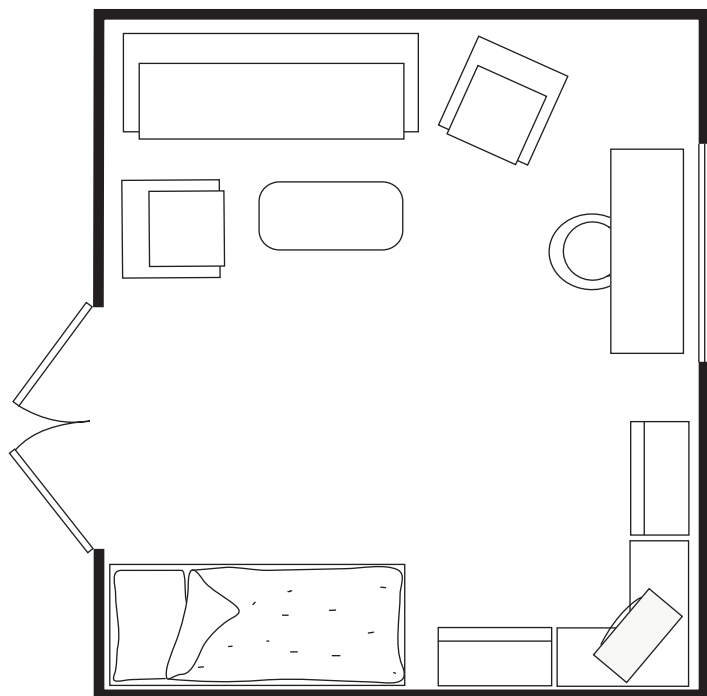
CorelDRAW 9 arvutigraafika õppevahend


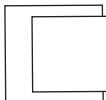
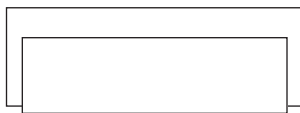



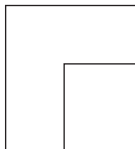

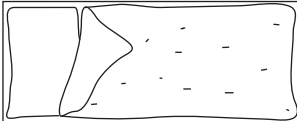
Kordustrükk

Tallinn 2003

ISBN 9985-78-829-X

**COREL** SAAB SELGEKS NATUKESE AJAGA,  
KUI VALMIS TEHA SELLINE TOA PLAAN NAGU  
JONISEL NÄHA



	kirjutuslaud	
	tugitool	
	diivan	
	laud	
	televiisor	
	riiul	
	TV laud	
	tool	
		
		voodi

**LEPPEMÄRGID:**


**V** - tähendab vajutust vasakul hiireklahvil


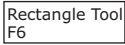
**W** - vasaku hiireklahvi all hoidmine



**K** - kirjutamine


**--** - järgmine samm

# RISTKÜLIK

Vii kursor  ikoonile, mis asub kuvari vasakul serval tulbas viienda tööriistana ja vajuta vasakule hiireklahvile. Lühidalt:


1. V  Rectangle samas näed kirja 

Tekkib  kursor, mis tuleb viia joonistamislehele. Hoia vasak hiireklahv all ja vea hiirt selliselt, et tekkiks suvaline ristkülik. Vabasta hiireklahv ja sa näed  sellist kujutist.




See on *märgistatud* ristkülik. Vajuta veel kord kujutise lähedal vasakule hiireklahvile, siis märgistus kaob .

Corel 7 märgistuse tähised ja märgistusest vabanemine veidi erinevad.

Lühidalt:

2. W vea kursorit ja vabasta klahv
3. V suvalises välja kohas, saad  ristküliku.

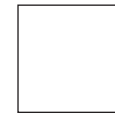
# KUSTUTAMINE

1. V  Undo mis asub tööriistaribal. Teine moodus.
2. V  Pick esimene nupp tööriistakastis
3. V kustutamist vajaval kujundil, kujund *märgistub*
4. V  Delete mis asub klaviatuuri ülal paremas nurgas.

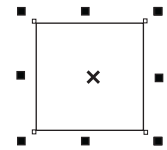
# HARJUTA

## PROOVI TEHA IGASUGUSEID

### RISTKÜLIKUID



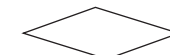
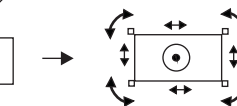
KORDUVALT MÄRGISTA  
JA KAOTA MÄRGISTUST  
VAJUTADES KUJUNDI  
JOONEL



VAATA MIS JUHTUB, KUI VEDADA  
MÄRGISTUSE MÄRKIDEST



TEE TOPELTVAJUTUS KUJUNDIJOONEL  
JA LIIGUTA MÄRKIDEST



### KUSTUTA ÜLELIIGNE

KASUTA MÕLEMAT KUSTUTAMISE MOODUST



UNDO JA



DELETE

Tee mitu riskülikut, kustuta neid, harjuta ja jäta järele üks. *Omadusteriba*, tööriistariba all, on mitmeid abivahendeid, mis iga tööriista puhul on erinevad ja vägagi vajalikud. Vajuta erinevatele tööriistadele ja jälgi omadusteriba.

Et vältida arusaamatusi mõõteühikutes,  Pick ja leia omadusteriba keskelt mõõtude aken, vajuta vasakul olevale  märgile ning vali centimeters.

1.  Pick tööriistakasti esimene nupp
2.  riskülikul, märgistades kujund

Kirjutuslaua mõõdud on 0,96 cm ja 2,7 cm. Leia ülevalt omadusteriba teine aken vasakult, mille ees on märgid  

3.  (kirjuta) akendesse  0.96  2.7 ( 96 ja 27 mm)
4.  suvalises kohas ja joonis võtab vajalikud

## MÕÕTMED.

Nii said oma esimese joonise, kirjutuslaua!

KIRJUTUSLAUD

## SALVESTAMINE

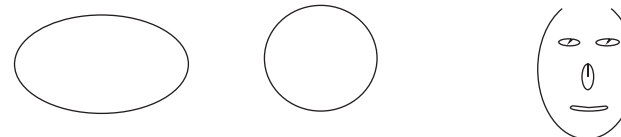
1.  Save tööriistariba kolmas nupp, avaneb aken
  2.  File nime: järel kirjuta OMA TUBA -- v Save
- Edaspidi vajuta aegajalt , et tehtu kaduma ei läheks.

# HARJUTA

KATSETA KA TEISI KUJUNDITE

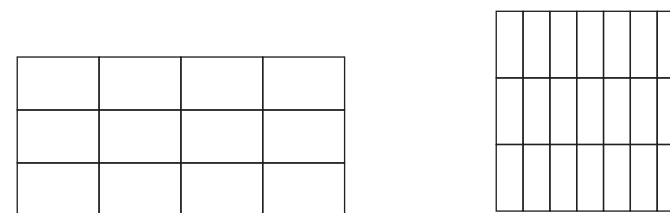
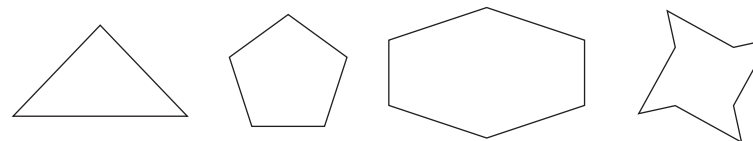
TÖÖRIISTU JA RAKENDA MÕÕTUSID

ELLIPSID




OMADUSTERIBALT LEIAD NII MÕNDAGI HUVITAVAT

HULKNUGAD




## RUUT

1. **V**  Rectangle tööriistakasti viies nupp
2. **W** hoia parem hiireklahv ja **Ctrl** klahv all
3. liiguta kursorit nii, et *olekuribal*, see on menüü all või



kuvari alumises osas, peale sõnu Width: ja Height: oleksid arvud 1,000 cm ning vabasta mõlemad klahvid.


See on tugitooli väiksem ruut. 

Tee veel üks ruut mõõduga 1,3 cm, saad tugitooli suurema detaili. Kui olekuriba "jooksvate arvude" kasutamine on väga tülikas, kasuta endiselt omadusteriba mõõduaknaid, mis olid  ikooni all.

## SUURENDAMINE


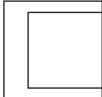
on vajalik siis, kui joonis on liiga väike ja halvasti nähtav.

1. **V**  Zoom, see on tööriistakasti kolmas ikoon
2. **W**  **vea ristkülik** ümber äsja tehtud ruutude

Peale  vajutamist tekib omadusteribale veel rida ikoone, uuri neid. Kui tahad suurendamist tagasi võtta, vajuta F3, F4.

## TEISALDADA

saab ristist vedades kõiki, mis on märgistatud.

1. **V**  Pick -- **V** ruudu serval
2. **W** vea kujundi keskel olevast ristist väiksem ruut suurema ruudu peale nagu joonisel näha. 

## HARJUTA

VAATA KUIDAS MÕJUB



TÖÖRIISTADELE

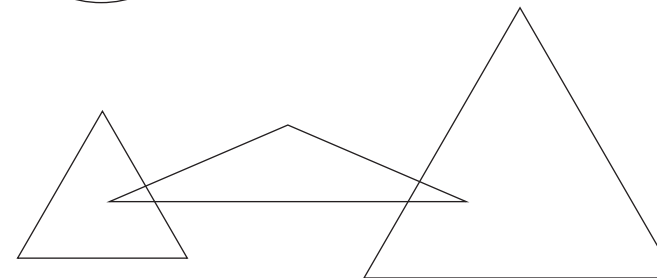
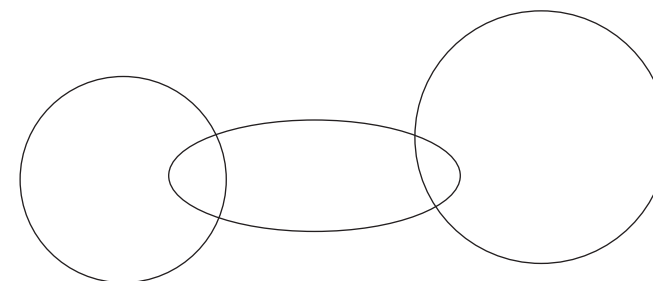
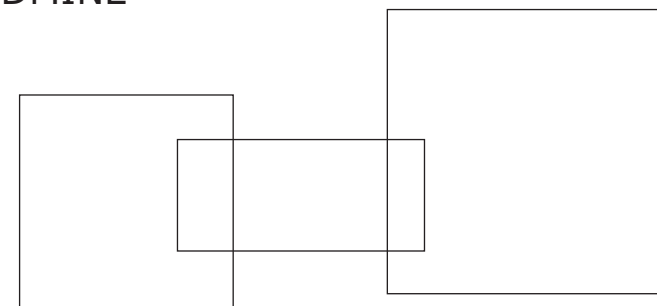


JA



ALL

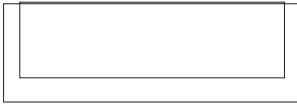
HOIDMINE



# PALJUNDAMINE



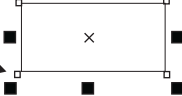
Tugitoole on kaks, järelikult olemasolevast tuleb teha koopia.

1. **V**  Pick -- **W**  ümber tugitooli
2. **V**  Copy -- **V**  Paste mis asuvad tööriistaribal
3. **W** keskele tekkinud ristil ja vea koopia kuhu vaja

Diivani tegemisel toimi samuti kui tugitooli tegemisel, vahe on vaid selles, et ristkülikute mõõdud  on 3,5 x 1,0 ja 3,9 x 1,3 cm ning Ctrl klahvi ei ole vaja all hoida.

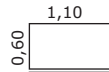
NURKADE **ÜMARDAMIST** saab harjutada tehes diivanilauda.



Joonista ristkülik mõõduga 1,9 x 0,9 cm

1. **V**  Pick -- **V** diivanilaua serval
  2. **W** vea nurgaruudust 
- 




# KUMERJON

on TV kineskoobil. Tee joonise järgi TV kast




1. **V**  Zoom ja suurenda tublisti ristkülikut
2. **V**  Freehand tööriistakasti neljandal nupul
3. **V** TV kasti ühe nurga lähedal ja -- **V** teise nurga

juures, tekkib sirge. NB! Kui klahvi ei vabasta, saad vabakäe joone. Kui **Ctrl** all hoida, on joone suund püsiv.

4. **V**  Shape teine nupp -- **V** topelt kineskoobil
5. **V**  Conert Line To Curve mille leiad omadusteribal
6. **W** kineskoobi joon kumeraks 

# HARJUTA


PALJUNDADA SAAB VEEL KLOONIMISE TEEL, SELLEKS MÄRGISTA MINGI KUJUND JA **v** Edit -- **v** Clone. PROOVI! CorelDRAW 7 puhul nurkade ÜMARDAMISEKS kasutatakse tööriista kastist teist nuppu  Shape



TEE TERVE RIDA  Freehand TÖÖRIISTAGA JOONI, VASAKUT HIIREKLAHVI ALL HOIDES, KORD MITTE. VAATA KUIDAS MÕJUB **Ctrl** ALL HOIDMINE.








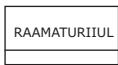
SAADUD JOONTELE RAKENDA  Shape







Tee kaks raamaturiiulit, mis on televiisorilaua kõrval, selleks:

1. **V**  Rectangle tööriistakasti viies nupp
2. **W** vea kursorit joonistamislehel ja vabasta klahv


Raamaturiiuli mõõdud on 1,50 cm ja 0,77 cm. Leia ülevalt omadusteriba teine aken vasakult, mille ees on märgid  

3. **k** (kirjuta) akendesse  1,50  0,77
4. **V** ristküliku lähedal 
5. **V**  Zoom -- **W**  vea ristkülik ümber nelinurga
6. **V**  Freehand tööriistakasti kolmandal nupul
7. **V** kapi küljejoonel ja siis -- **V** teisel küljel nagu joonise.l NB! Hoi a  klahv all! 
8. **V** Pick -- **V** suvalises välja kohas

Teise raamaturiiuli tegemiseks tee jälle **KOOPIA**

1. **V**  Pick -- **W**  vea ristkülik ümber raamaturiiuli
2. **V**  Copy -- **V**  Paste mis asuvad tööriistaribal
3. **W** keskele tekkinud ristil ja vea koopia teise kohta

Viimane raamaturiiul tuleb **PÖÖRATA** -90°

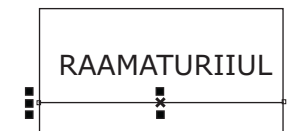
1. **k** -90 omadusteriba aknasse  Angle of Rotatison
2. **V** Pick -- **V** suvalises välja kohas

Samamoodi tee tugitooliga, kuid sobiv nurk leia proovimisel.

# HARJUTA

SUURENDA RAAMATURIIULIT JA VAATA,

KAS JOON ON TÄPNE,

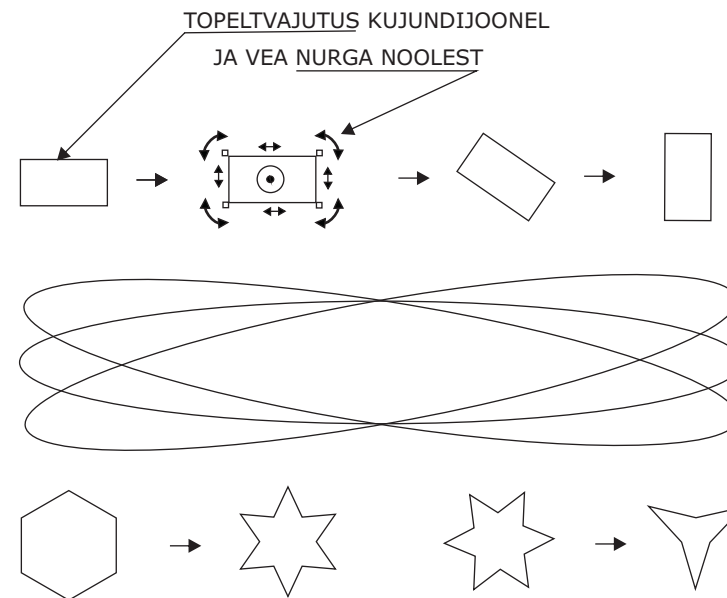


KUI EI, MÄRGISTA JOON JA MUUDA SEDA, LIIGUTATES MÄRGISTAMISE TÄHISEID

KUJUNDEID JA TERVEID JOONISEID SAAB PÖÖRATA,

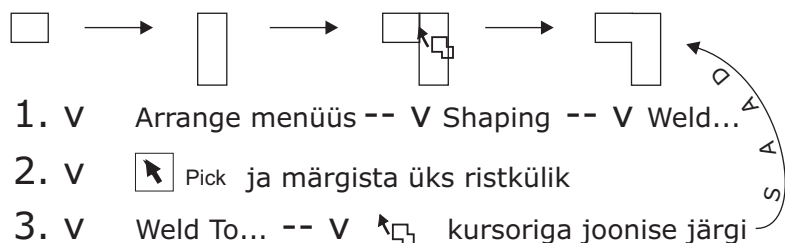
KUI MÄRGISTADA JOONIS TOPELTKLÕPSUGA JA



VEDADA PILTI NURGA NOOLEST.



## ÜHENDAMINE




on tarvis teha TV laua joonistamisel. Tee kaks ristkülikut mõõtudega 0,98 × 0,77 ja 0,77 × 1,90 cm ja paiguta need nii nagu joonisel näha. (joonis on vähendatud 50%)

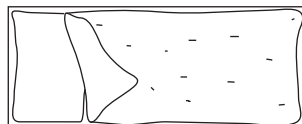


1. v Arrange menüüs -- V Shaping -- V Weld...
2. v  Pick ja märgista üks ristkülik
3. v Weld To... -- V  kursoriga joonise järgi

## VABAKÄEJOONT


harjuta voodi joonistamisel. Tee ristkülik 3,9 × 1,6 cm



1. suurenda ristkülikut  Zoom abil
2. v  Freehand -- joonista
3. v  Shape ja kohenda jooni
4. v F3 vähendades pilti



## ÜMMARGUSE

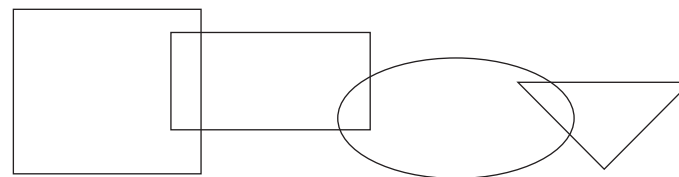
tooli jaoks tee kaks ringjoont  →  → 


v  Ellipse -- W tee kaks ellipsit, ühele anna omadusteriba akende kaudu mõlemad mõõdud 0,77 cm ja teisele 1,13 ja 1,0. Kõik on nii nagu ristküliku puhul. Teise ellipsi külge ava omadusteriba keskosas olevate käskudega


- v  Arc -- K 190 ja 70 või märkide  abil

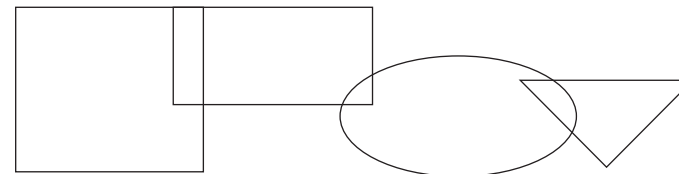
## HARJUTA

### TEE MÕNED KUJUNDID



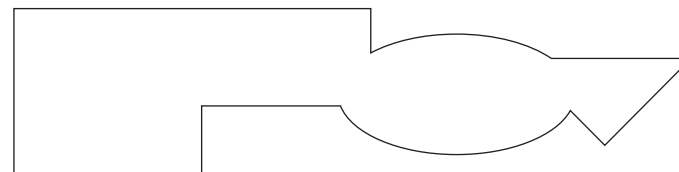
MÄRGISTA PAAR KUJUNDIT, SELLEKS MÄRGISTA ALGUL ÜKS KUJUND, SIIS HOIA  ALL JA VAJUTA TEISELE KUJUNDILE.

v Align..., mis asub omadusteriba lõpus --   Top ruutu tee märk -- v OK








MÄRGISTA KÕIK KUJUNDID JA ÜHENDA NEED KÄSUGA

Weld To...





Mööbel on valmis, väljaarvatud tooli käepidemed ja värvid. Nüüd tuleb teha seinad, avad seintesse ja seinajoonte paksus. Vii kursor  ikoonile, mis asub kuvari vasakul serval tulbas viienda tööriistana ja vajuta vasakule hiireklahvile.


Tekkib  kursor, mis tuleb viia joonistamislehele. Hoia vasak hiireklahv all ja vea hiirt selliselt, et tekkiks suvaline ristkülik. Vabasta hiireklahv ja sa näed  sellist kujutist. Toa mõõdud on 8,0 cm ja 9,0 cm. Leia omadusteriba teine aken vasakult ja kirjuta  8 ning  9. Vajuta vasakul hiireklahvil joonise lähedal.

## JOONEPAKSUST

ja värvi saab muuta tööriistakasti tulba eelviimase ikooni abil.

1. **v** seinajoonel märgistades seinad

2. **v**  Outline -- **v**  Outline Pen Dialog avaneb aken

Outline Pen. Vajuta Color: , siit saab valida joone värvi

3. ülal vasakul on  Widch: , kirjuta joone paksuseks 4


Toa nurkadesse on vaja teha abijooned, selleks:

1. märgista sein

2. **v**  Outline -- **v** 

3. **v**  ja tõmba toa

nurkadest abijooned nii nagu

joonisel. Hoia all .

# HARJUTA

TÕMBA IGASUGUSEID JOONI JA TEGELE  
NENDEGA OMADUSTERIBA KÄSKUDE

JA  Outline ABIL.





KATSETA VÄRVIDE KASUTAMIST






## Joonte **NIHUTAMIST**

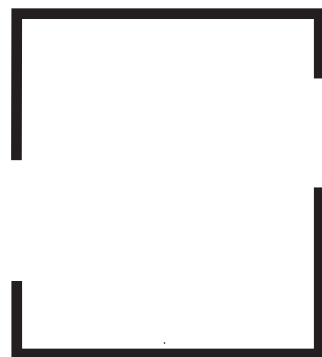
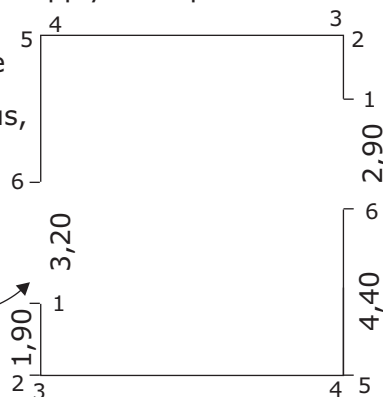
kasutame teiste abijoonete tegemisel.

1. **V** Arrange menüüst -- **V** Transformatsioon...
2. **V**  Position -- **V** alumisel paremal abijoonel
3. **K** v:  cm -- **V** Apply To Duplicate
4. **K** v:  cm -- **V** Apply To Duplicate
5. **V** ülemisel vasakul abijoonel
6. **K** v:  cm -- **V** Apply To Duplicate
7. **K** v:  cm -- **V** Apply To Duplicate

1. **V**  -- **V** 1-6 numbrit järgi. (nurkades on topelt vajutus, **Ctrl** klahvi võib all hoida.)







2. **V**  -- **V** suvaliselt
3. **V** seinajoonel 6 ja 1 vahel
4. **V**  TULEMUS
5. kustuta abijooned
6. **V**  -- **V** seinajoonetel
7. **V**   mis asub

omadusteribal, pane sinna joonepaksus 4. Corelis on nii nagu arvutis ikka, mitu võimalust. Mööbli tuppa viimiseks märgista need ja vii kõik asjad kohale.




## HARJUTA

KAS SEINTE AVAD ÕNNESTUSID?  
PROOVI VEEL.

1. tee joon 
2. tee abijooned 
3. tee uued jooned 
4. kustuta esimene joon 
5. kustuta abijooned 
6. anna joonele uus paksus 


AVADE TEGEMISE TEINE MOODUS.

VAJUTA  Shape NURGAKOLMNURGAL, VALI Knife JA VAJUTA AVA KOHAD, VALI Eraser NING KUSTUTA VAJALIKUD KOHAD.



Nüüd on piisavalt kogemusi, et lõpetada joonis **ISE**

Näpunäited:

\*uste mõõdud on 1,6 × 0,1 

\*ustekaared ja tooli "käepidemed" tee  abil

\*tooli põhja ja teiste esemete värvimisel kasuta  Fill Tool





\* hajutada saab värvi  Interactive Fill abil

\*läbipaistvat hajutamist tehakse  Interactive Transparency

\*TV ja kirjutuslaud paistavad läbi, et seda ei oleks, värvi

nad must-valge pildi puhul valgeks

\*võib juhtuda, et kirjutuslaud sattub hoopis tooli alla, siis

hoia  või  klahv all -- v  või  klahvile

## EESTI NOKIA



ON ÕPPEVAHENDITE TOOTMINE, kinnitab Vaido Rahula, ettevõtja ja kooliõpetaja. Õppevahendite tootmine annab paljudele inimestele tööd. Eesti kõrge haridustaseme juures on selleks potentsiaal olemas.

Õppevahendite tootmine Euroopa Liidu ulatuses vajab teatud kokkulepet õppeprogrammide ja hindamise standardi ning meetodiliste printsiipide osas. Meetodiliseks lähteks sobib kohene ja täielik õppeaine omandamise (KTO) meetod. KTO võimaldab kiirendada õppimist ligi viis korda.

Järgnevalt KTO kontseptsioon, mille kohaselt peavad olema:

- \* õppevahendid, mis vastavad KTO nõuetele
  1. kus on eraldatud osa, mis kuulub omandamisele
  2. kus on kajastatud kontrollküsimused, mis vastavad õppija võimetele ja mälutüübile
- \* õppeaine keskne ülesanne
- \* vastavalt ette valmistatud õppejõud (või e-programm)
  1. kes tutvustab õppeainet ja keskset ülesannet
  2. kes detailselt esitab õppeaine pidepunktide järgi
  3. kes korraldab töö KTO õppevahenditega
    - a) reprodutseeriva kordamise pidepunktide järgi
    - b) mõtestatud kordamise pidepunktide järgi
    - c) arutelusid ilma pidepunktideta
    - d) ülesannete lahendamisi ja praktilisi töid
- \* grupitöö puhul ettevalmistatud õppegrupp tähendab
  1. meeskonnatöö oskusi
  2. pidepunktide konspekti valmistamise oskust

KTO meetod võimaldab vähendada õpilaste koormust, seega kooliprotesti ja koolivägivalda, mis on muutumas globaalseks probleemiks.

**2** **COREL** SELGEKS TUNNIGA on üks lihtsam näide KTO õppevahendist.