

Автор «Звездочки»: Александр Варакин

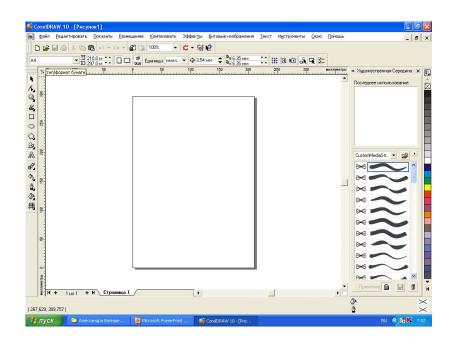
Автор презентации: Валишевская А.В.

#### Приглашение в Corel Draw

Вы только начинаете изучать Corel Draw? И уже хотите нарисовать вот такую Кривенькую Звездочку, летящую на «ковре-самолете»? Тогда в путь!

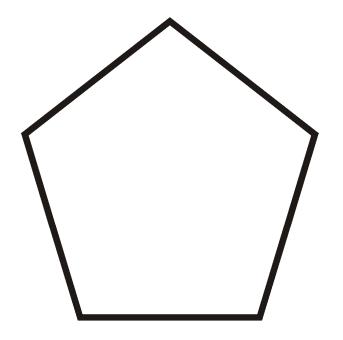
Итак, перед вами чистая страница...





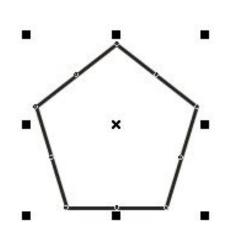
#### Заготовка для Звездочки

Выбрав на панели инструментов кнопочку **Poligon** (Многоугольник), переведите курсор на лист и аккуратно нарисуйте (по умолчанию) пятиугольник. Вот такой:



## Черная Стрелка – Pick Tool

Инструментом **Pick Tool** (Выделить) щелкните по пятиугольнику – он будет выделен. На экране это выглядит так:



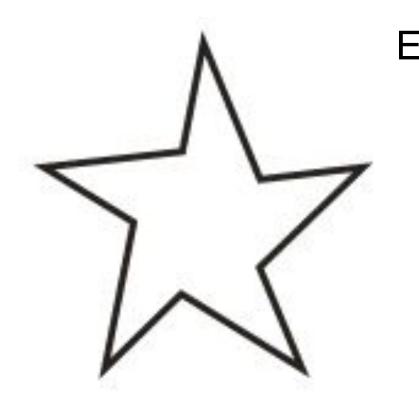
С помощью черных маркеров мы можем изменять размеры фигуры.

Взявшись за крестик (он указывает на центр фигуры), можем перетащить фигуру в любое место рабочего окна.

Но нас интересуют другие маркеры – белые узелочки, расположенные прямо по контуру фигуры. Они позволят изменить саму ФОРМУ пятиугольника!

#### Косоватая звездочка

Потянем за белый маркер к центру пятиугольника, слегка забирая вправо. И получим косоватую звездочку:



Если вы художник, то заметили, что звездочка уже приобрела некий характер. Это не просто знак звезды, а звезды, чего-то желающей и своим видом говорящей об этом.

#### Однородная заливка

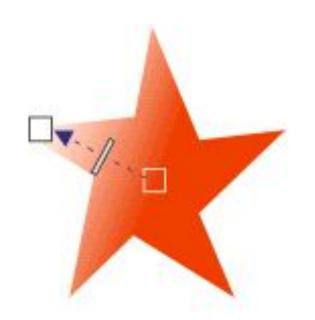


Применим к нашей звездочке эффект заливки (заполнения), иначе она выглядит какой-то неодетой.

Выделим звезду и зальем яркокрасным однородным цветом (щелкнув левой кнопкой в палитре цветов в правой части экрана).

Контур пока удалим, щелкнув правой кнопкой по «пустому цвету»:

## Градиентная заливка



Затем возьмем инструмент **Interactive Fill Tool** (Интерактивная Заливка) и проведем им примерно от центра звезды до левого угла, как показано на рисунке.

Звезда залита градиентной красно-белой заливкой типа «Фонтан»

## Инструмент Shape (Форма)

Попытаемся искривить нашу звездочку с использованием инструмента **Shape** (Форма).

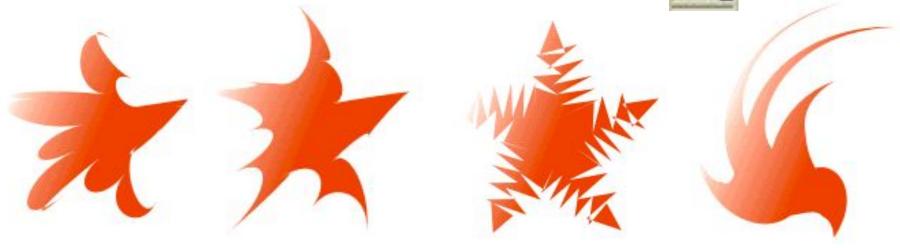




Дважды щелкните в точке 1 – появится новый узел. Чуть-чуть подвиньте его вверх. А узел 2 слегка сдвиньте вниз. При этом изменятся аналогичные точки на других сторонах.

#### Кривизна так кривизна!

Выберем инструмент Интерактивного Искажения (Interactive Distortion)



Да, теперь искажение ощутимо. Мы изуродовали нашу звездочку настолько, что она словно скривилась от обиды на нас.

#### Mister Twister

Но вот мы нашли на панели свойств Интерактивного Искажения кнопочку, которая нам наиболее подходит:



Называется она Twister (Закручивание).

Вот уж точно: Звездочка танцует Твист!



#### Интерактивная Оболочка

Рядом с предыдущей находится еще одна полезная кнопочка: - Interactive Envelope (Интерактивная Оболочка или Огибающая). Попробуем действие этой кнопочки, слегка потянем за узелки Огибающей.

Звездочка стала стройнее!

#### Отличная Перспектива!

Выберем инструмент Interactive Extrude (Перспектива, Глубина, Выдавливание) и попробуем задать нашей фигуре толщину, то есть задать не только абрис, но и объем.



Щелкнув по звезде, протянем нажатую кнопку вверх-вправо, задавая нужную толщину. Курсор при этом приобретает вид каркаса призмы.

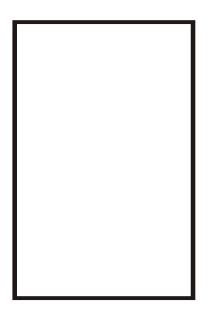
#### Тень на плетень

Заодно отбросим неповторимую тень от нашей Звездочки. Делается это с помощью инструмента Interactive Drop Shadow почти так же, как и перспектива.



#### Заготовка для коврика

Теперь сочиним для Звездочки приличный коврик-самолет. И начнем рисовать его, этот будущий коврик, с банального прямоугольника.

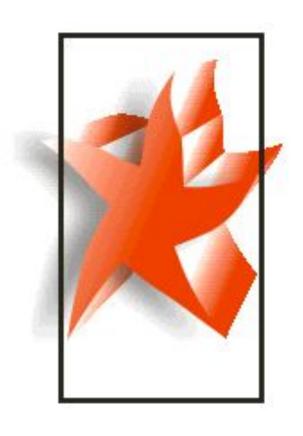


Инструментом

Прямоугольник рисуем его в любом удобном для нас месте. Нарисовали? Теперь начнем издеваться уже над прямоугольником.

# Звезда на ковре

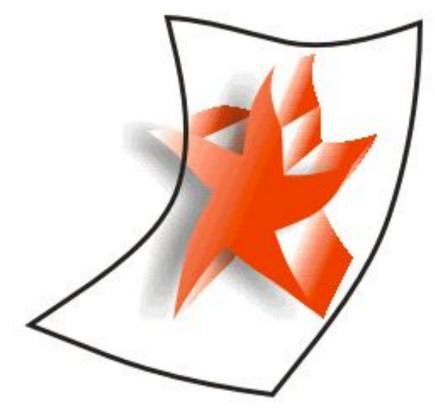
Прежде чем искажать со знанием дела прямоугольник, поместим его на Звездочку, чтобы, ориентируясь на ее готовое изображение, не ошибиться.



#### Искривление в Оболочке

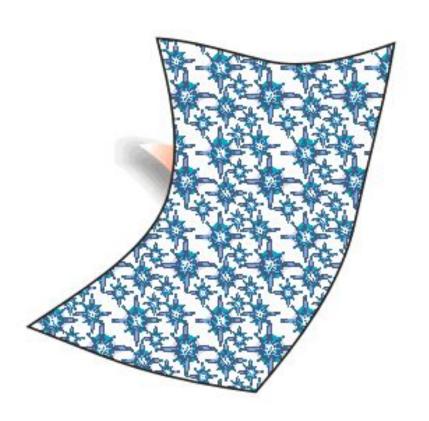
Искажать коврик будем с помощью уже знакомого инструмента Интерактивная Оболочка. Двигая маркеры, задаем кривизну линий.

Теперь вполне похоже на ковер-самолет!



#### Узорная заливка

Похоже, да не совсем. Коврик не может быть ни бесцветным, ни прозрачным.



Применим-ка к нему какую-нибудь узорную заливочку.

Инструмент **Pattern Fill** легко позволит это сделать.

## Порядок во всем!

Но что это? Коврик накрыл Звезду! Ничего, делаем простой ход.

Выделяем коврик и выбираем в меню Arrange (Упорядочивание) опцию Order (Порядок) и далее – To Back (Назад). Вот и порядок – коврик спрятался под Звезду.

# Инструмент Text (Текст)

Замечательно! Но чего-то не хватает в этом рисунке. Хороший художник не только нарисует, а еще и подпишет, что это кавун, а не тыква, - то так оно кавун и будет.

Давайте-ка для полных дураков напишем, что это все-таки звезда. Заодно изучим опцию **Текст**. Итак, нажмем на кнопочку



Щелкнем на рабочем поле – появится текстовый курсор – и напишем:

# Звезда

#### Намалюе, та и подпише

Теперь выделим этот текст и зальем его какой-нибудь заливочкой. Хотя бы ради того, чтоб не бросался слишком уж в глаза. Кажется, вот так симпатично:



Выберем в меню **Arrange** (Упорядочить) опцию **Convert To Curves** (Конвертировать в кривые), затем там же - **Break Curve Apart** (Разбить кривую на части).

# Вместо букв кривые

Теперь это уже не текст, а (для программы) бессмысленный набор кривых. Для чего же нам понадобилось делать это?

Надо как-то разместить эти буковки получше. Как-нибудь эдак, чтобы у зрителей нашей картинки аж дух захватило.













## Толщина буквы 3

На поле остались ненужные детальки от букв. Удалим их клавишей **Delete** – очистим от хлама наш могучий рисунок.

Теперь добавим толщину буквам «3».



Во-первых, увеличим масштаб буквы — щелкнем по ней **Лупой** три раза. Потом возьмем инструмент **Shape** (Форма)





## Продолжение

Нам нужно подтянуть влево точки 1 и 2. Но предварительно придется удалить некоторые соседние узловые точки, чтобы они не мешали.

Это можно сделать, если встать на узелок и в контекстном меню выбрать Delete.

# Картинка почти готова



## Добавим динамики

Гм, наш ковер-самолет летит или просто висит в воздухе? Судя по вольной позе Звездочки, чувствуется, что ей очень уж вольготно, даже как-то лениво находиться на этом коврике.

Слегка поменяем позу звездочки. Ведь если ковер летит вперед (а он конечно летит вперед), звезда должна слегка наклониться вперед, чтобы сопротивляться встречному ветру.

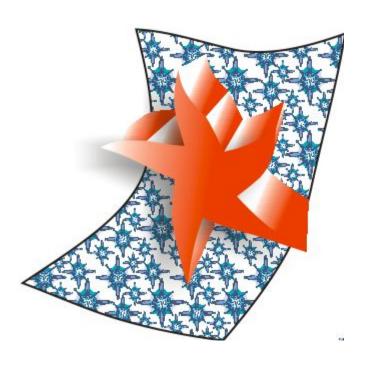
# Наклон вперед

Выбираем докер Трансформация (из меню Window-Docers – Окно-Докеры) и на вкладочке Скос задаем наклон вперед на 10 градусов. Ни больше, ни меньше, нам

кажется, не надо.

# Легкий поворот

Чтобы еще чуть-чуть добавить динамики, слегка повернем Звездочку – градусов на 15 (в том же докере на вкладке **Вращение**)

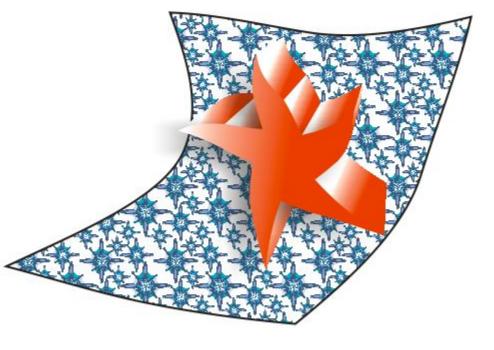


Теперь хоть лучше видно, что она участвует в полете: ее раскинутые крылышки поставлены так, будто она, как планер, заходит на разворот.

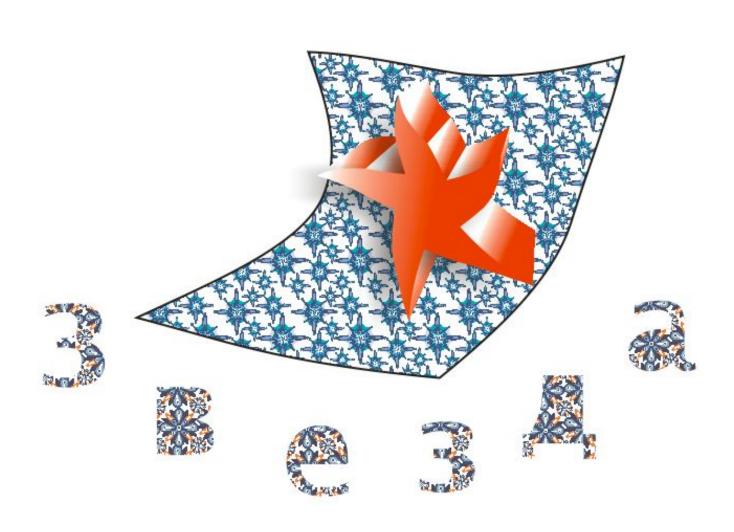
#### Ошибочка вышла-с

Осталась еще одна проблема. Тень от звезды падает не только на ковер, но и на пространство за ним. Из-за чего получается, будто ковер приклеен к стене.

С этой проблемой спра проще простого. Выдо коврик и расширим ег чтобы он захватил вс (или почти всю) тень. Тогда будет правдопо



#### Счастливого полета!



Использованная литература:

Варакин А. Лучший из лучших CorelDRAW 9.0. – М.: Изд. Познавательная книга плюс, 2000. – 415 с.