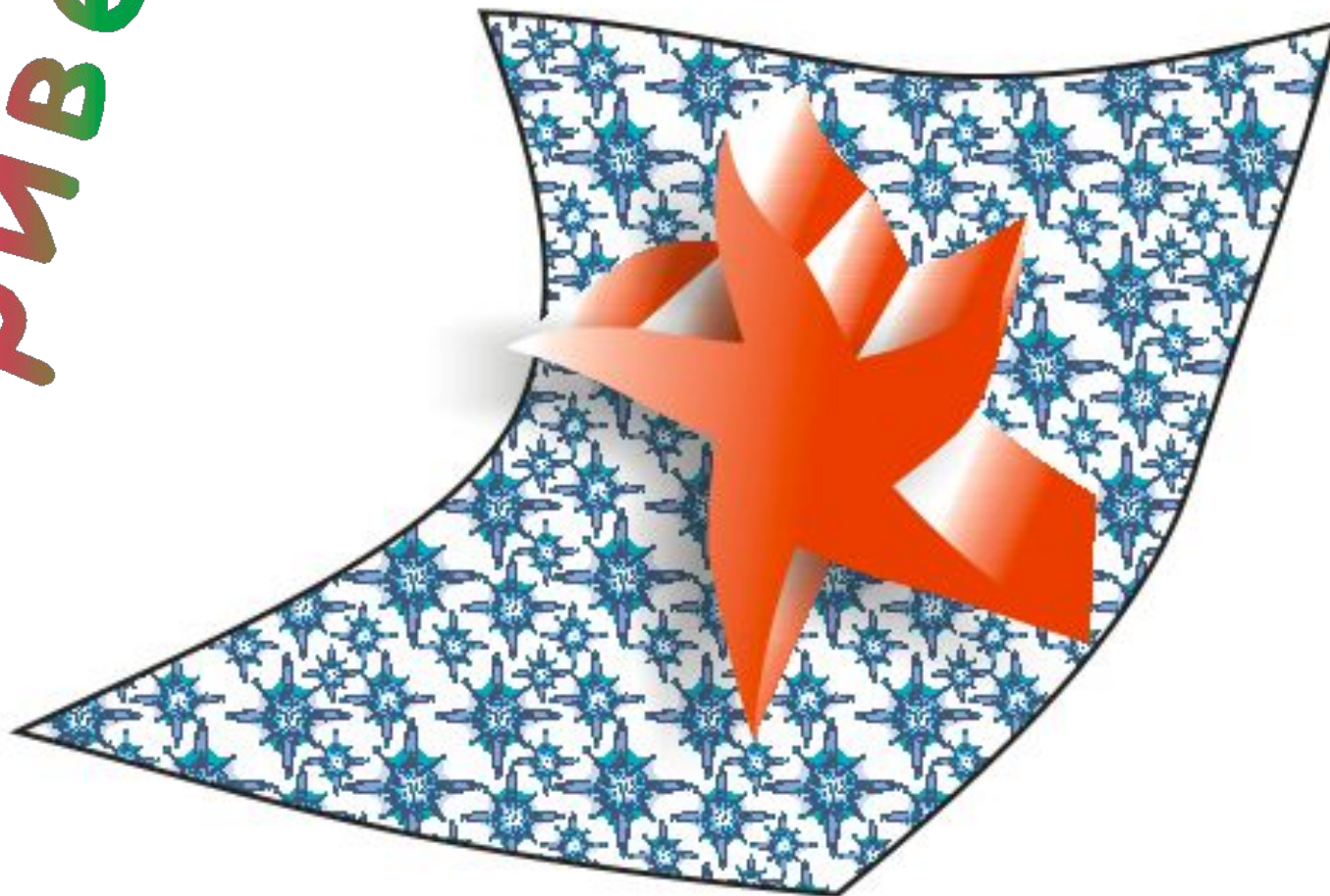


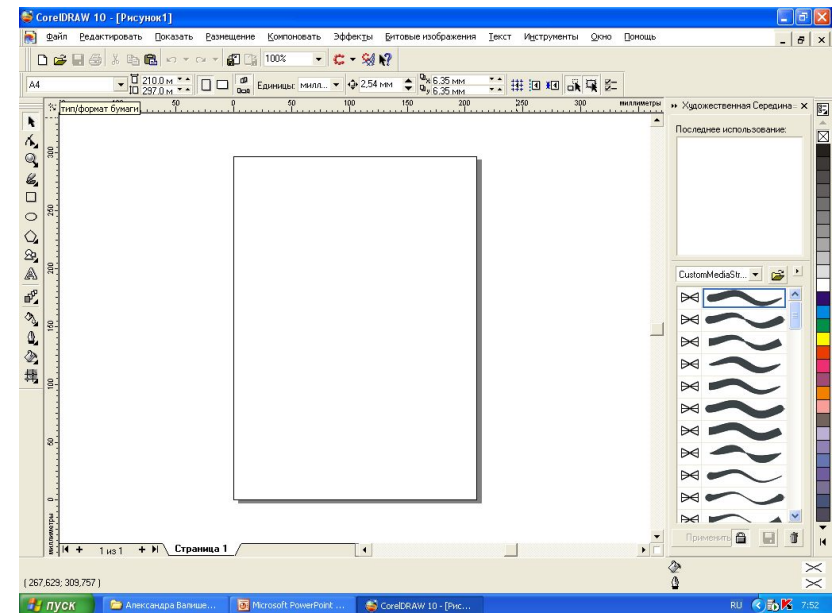
# Кривенькая звездочка



# Приглашение в Corel Draw

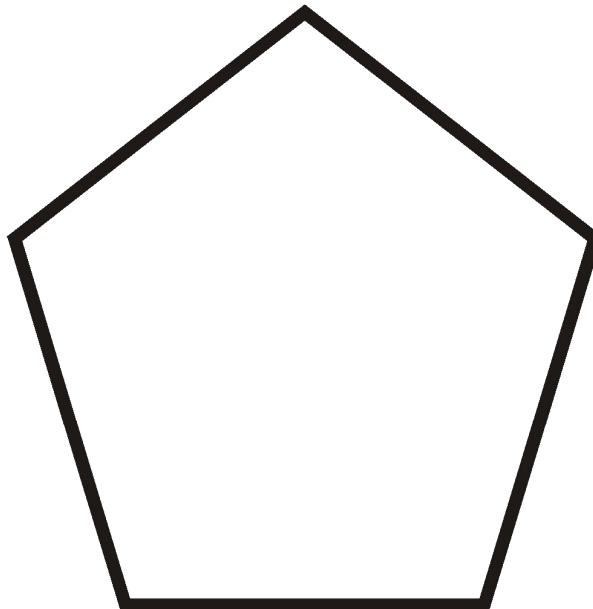
Вы только начинаете изучать Corel Draw?  
И уже хотите нарисовать вот такую  
Кривенькую Звездочку, летящую на  
«ковре-самолете»? Тогда в путь!

Итак, перед вами  
чистая страница...



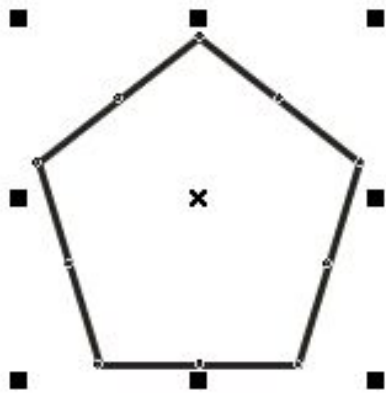
# *Заготовка для Звездочки*

Выбрав на панели инструментов кнопку **Polygon** (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



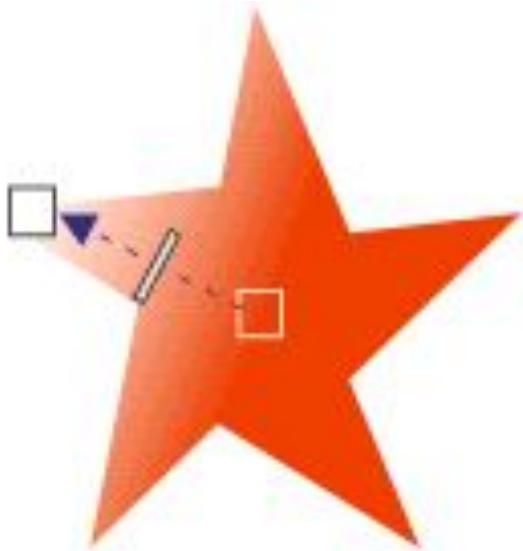
Применим к нашей звездочке эффект заливки (заполнения), иначе она выглядит какой-то неодетой.

Выделим звезду и зальем ярко-красным 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).

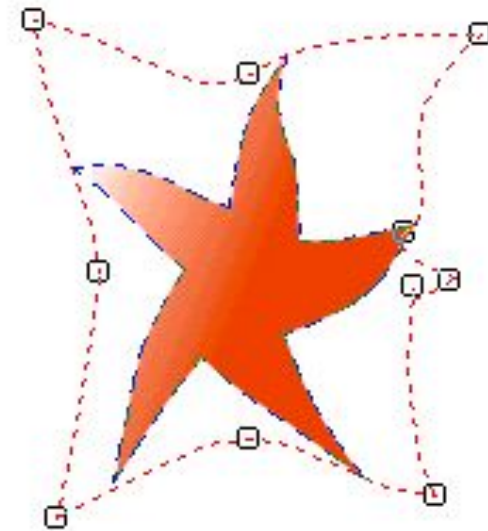
Вот уж точно: Звездочка танцует Твист!



# 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.

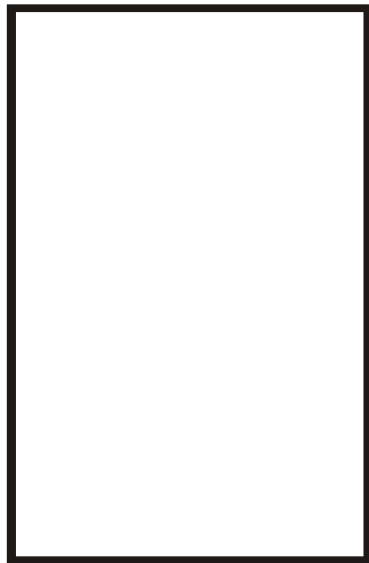
# *Тень на плетень*

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.



# *Искавление в Оболочке*

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

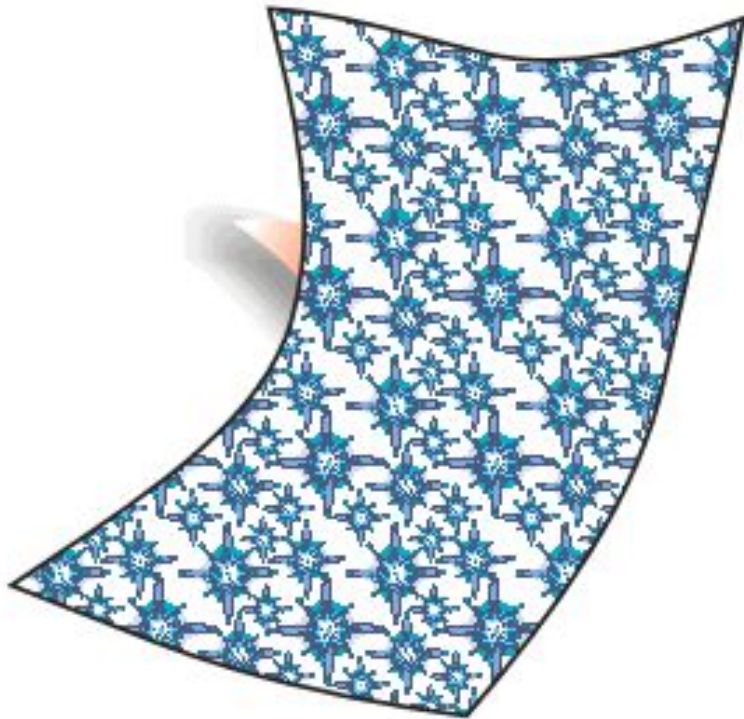
Теперь вполне похоже на ковер-самолет!





# *Узорная заливка*

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



Применим-ка к нему какую-нибудь узорную заливочку.

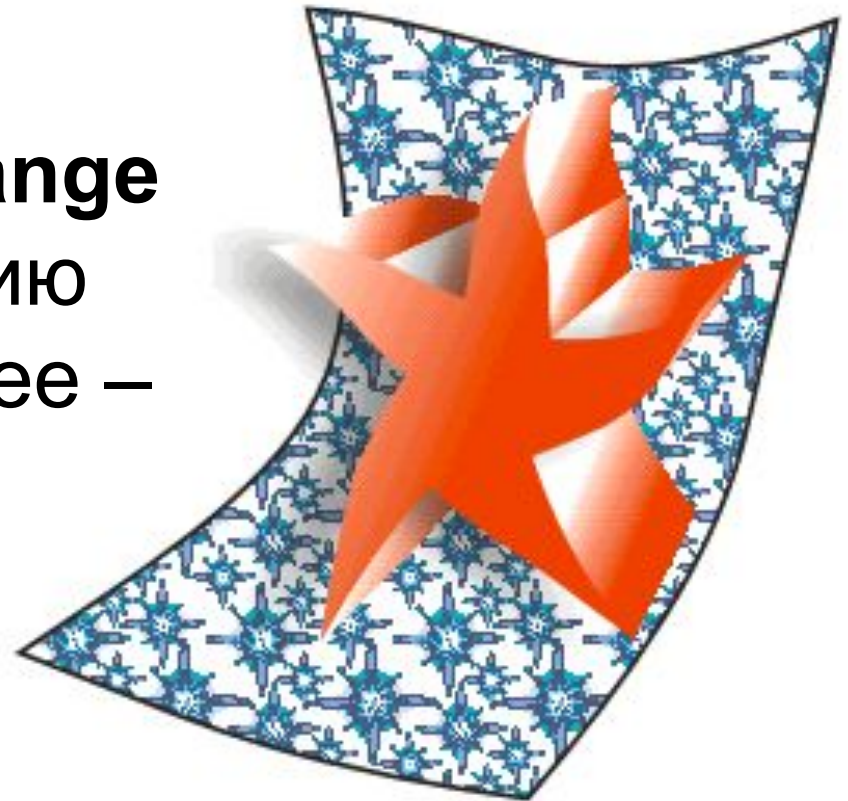
Инструмент **Pattern Fill** легко позволит это сделать.

# *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 буквы получше. Как-нибудь эдак, чтобы у зрителей нашей картинки аж дух захватило.



# *Толщина буквы 3*

На поле остались ненужные детали от букв.

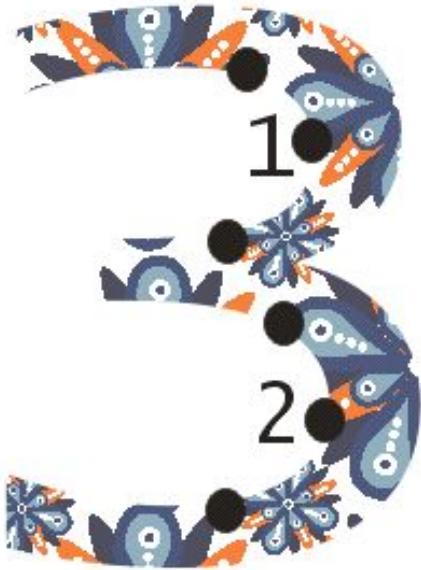
Удалим их клавишей **Delete** – очистим от хлама наш могучий рисунок.

Теперь добавим толщину буквам «3».

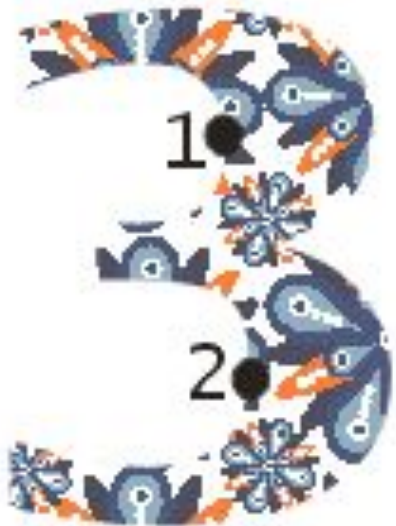


Во-первых, увеличим масштаб буквы – щелкнем по ней **Лупой** три раза. Потом возьмем инструмент **Shape** (Форма)

# *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*





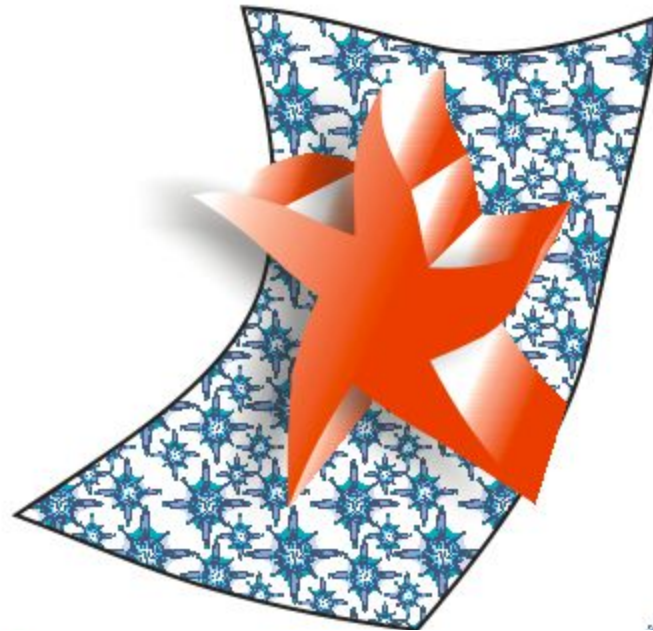
# *Добавим динамики*

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.

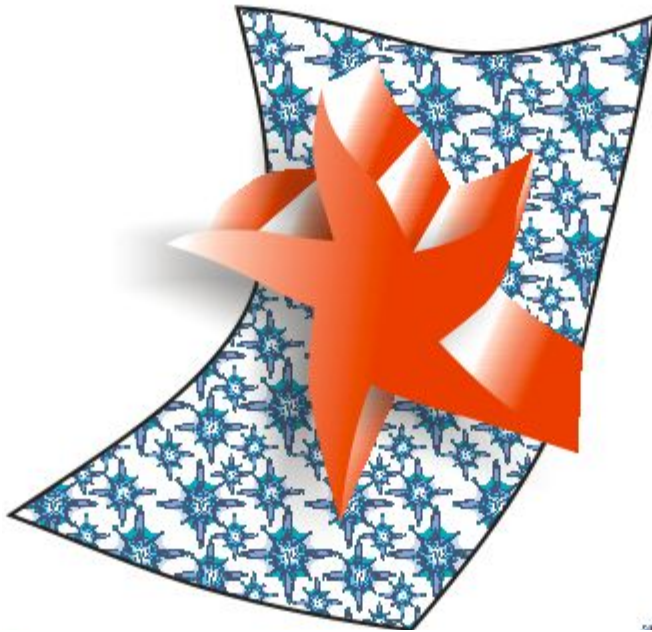
# *Наклон вперед*

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**)

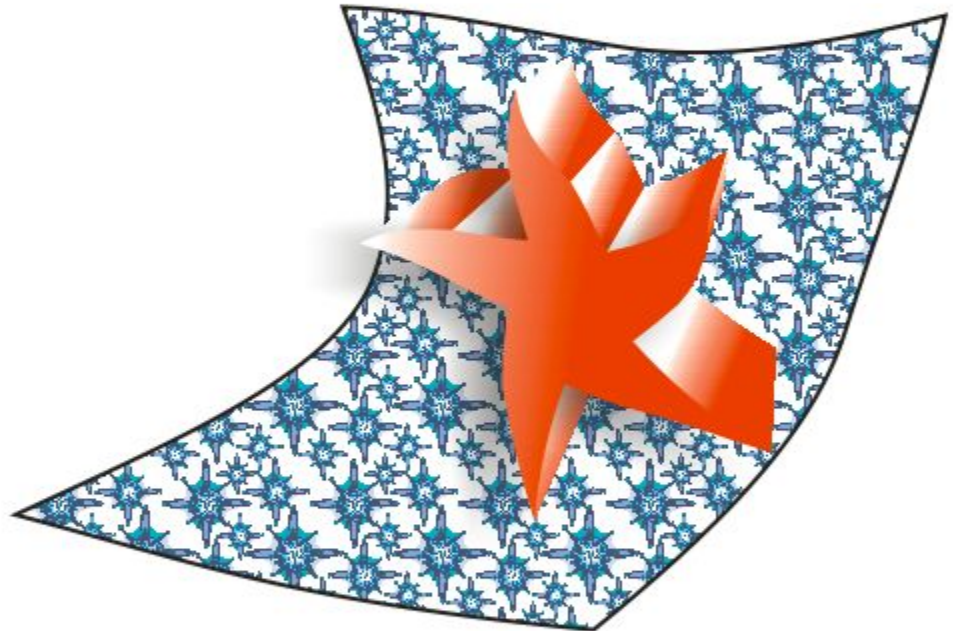


Теперь хоть лучше видно, что она участвует в полете: ее раскинутые крылышки поставлены так, будто она, как планер, заходит на разворот.

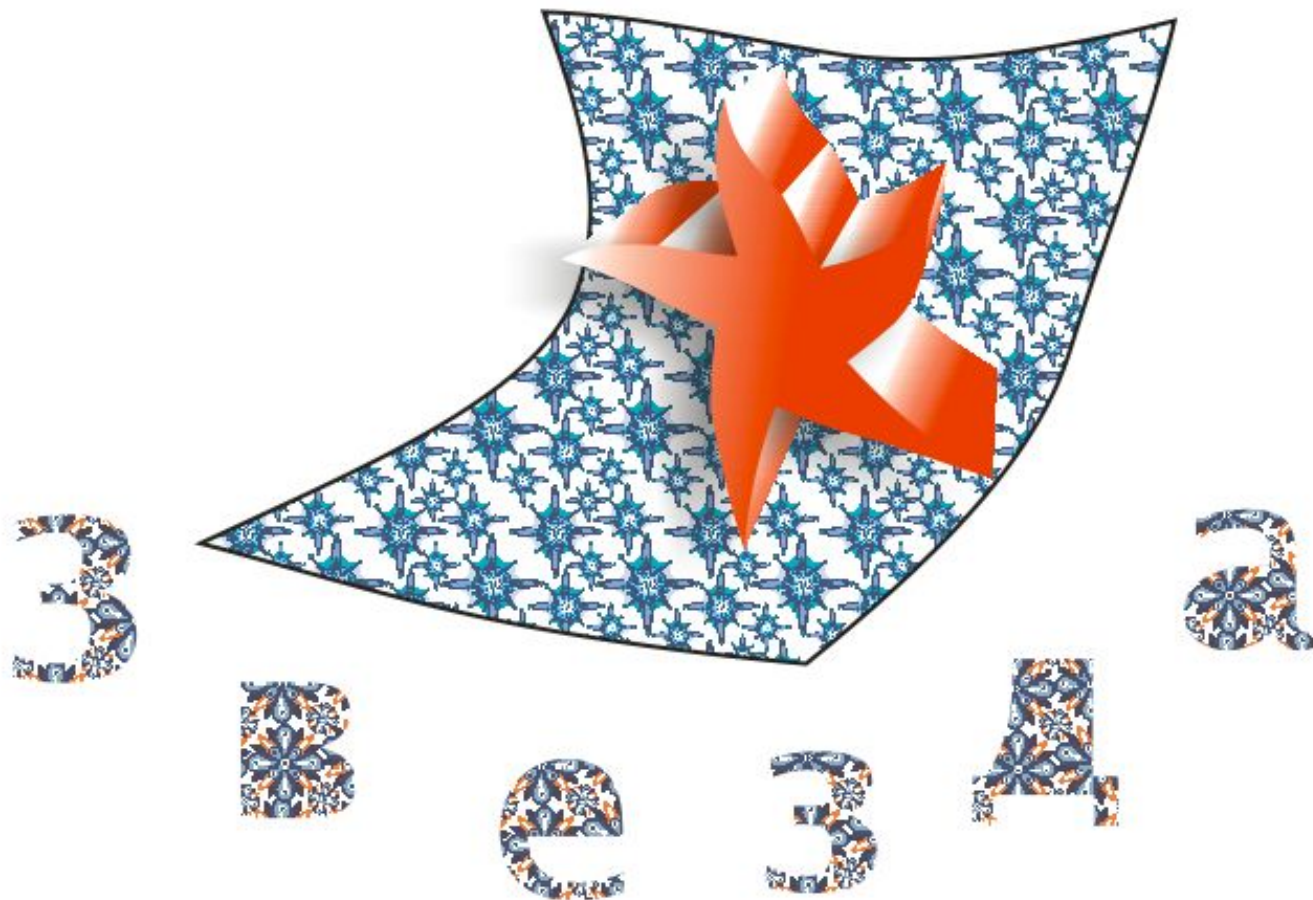
# *Ошибочка вышла-с*

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 справится проще простого. Выдвинем коврик и расширим его, чтобы он захватил всю (или почти всю) тень. Тогда будет правдоподобно



***Счастливого полета!***



Использованная литература:

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