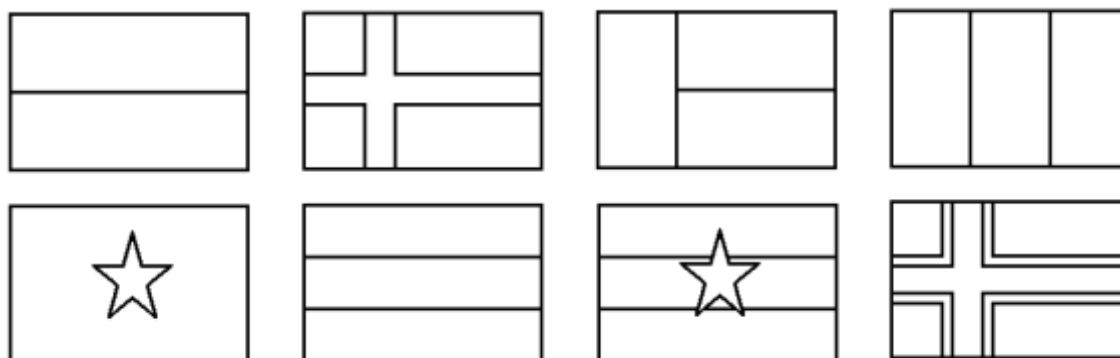


Практическая работа 138. Создание простейших рисунков в CorelDraw

Задание 1. С помощью инструментов *Прямоугольник*, *Эллипс*, *Основные фигуры* изобразите иконки кнопок инструментальной панели CorelDraw (толщина линий – 1 мм).

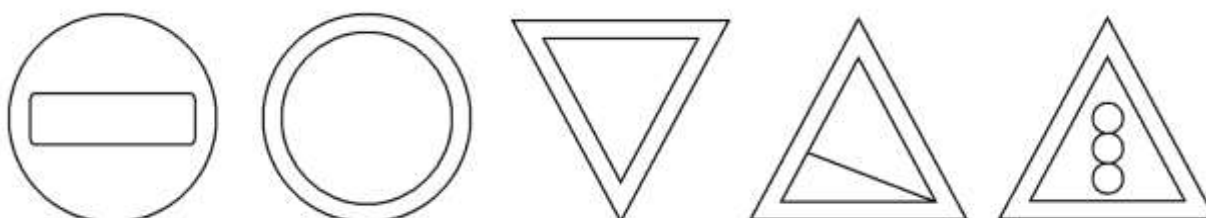


Задание 2. С помощью инструментов *Прямоугольник* и *Основные фигуры* создайте контурные рисунки флагов (толщина линий – 0,5 мм).



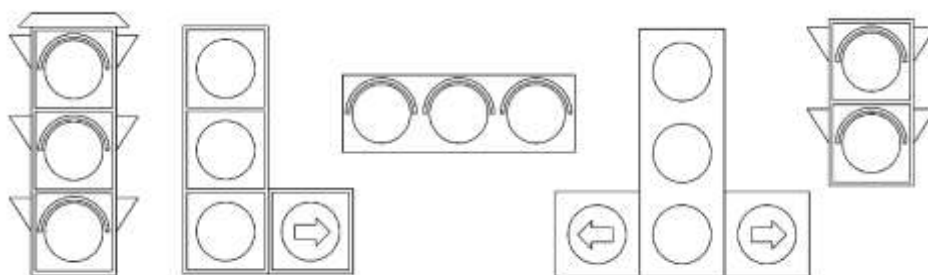
Рекомендации. Все флаги должны быть одного размера, расположены в рядах на одном уровне и на одинаковом расстоянии друг от друга. Флаги скандинавских стран с крестами (второй в первом ряду и четвертый во втором) выполнены с помощью маленьких прямоугольников, наложенных на фоновый прямоугольник флага, а не с помощью фигуры *Крест*.

Задание 3. С помощью инструментов *Прямоугольник*, *Эллипс*, *Основные фигуры* создайте контурные рисунки дорожных знаков (толщина линий – 0,75 мм).

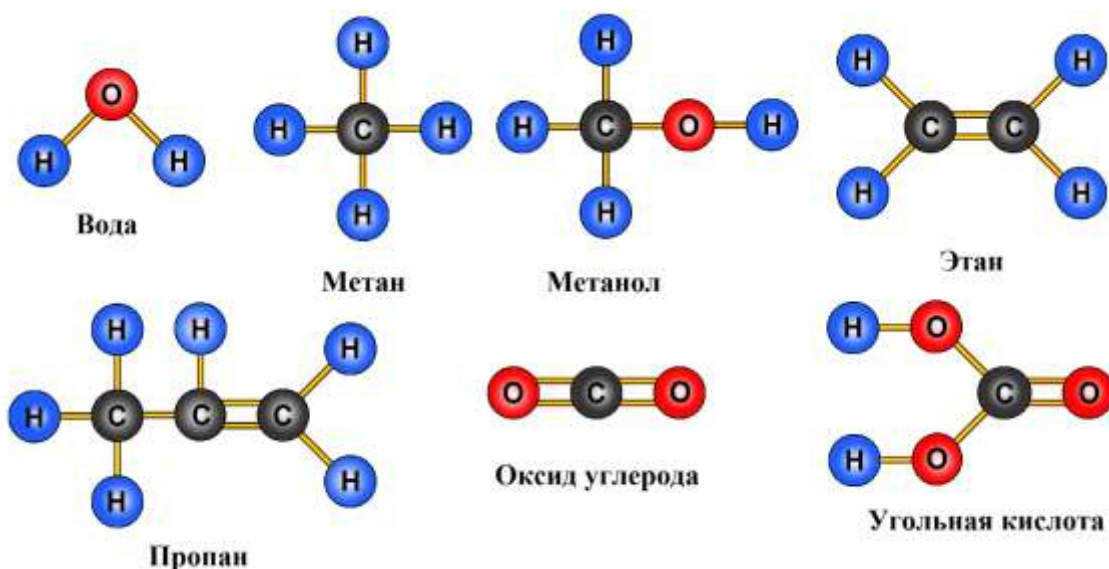


Практическая работа 139. Закраска объектов в CorelDraw

Задание 1. Нарисуйте и раскрасьте светофоры по одному из предложенных образцов.

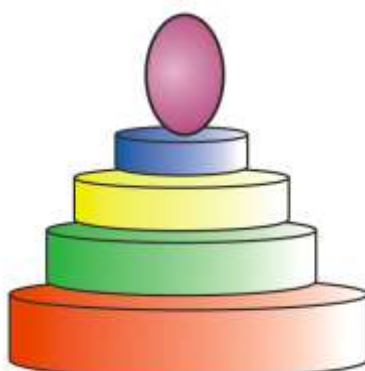


Задание 2. Нарисуйте шаростержневые модели молекул химических веществ.



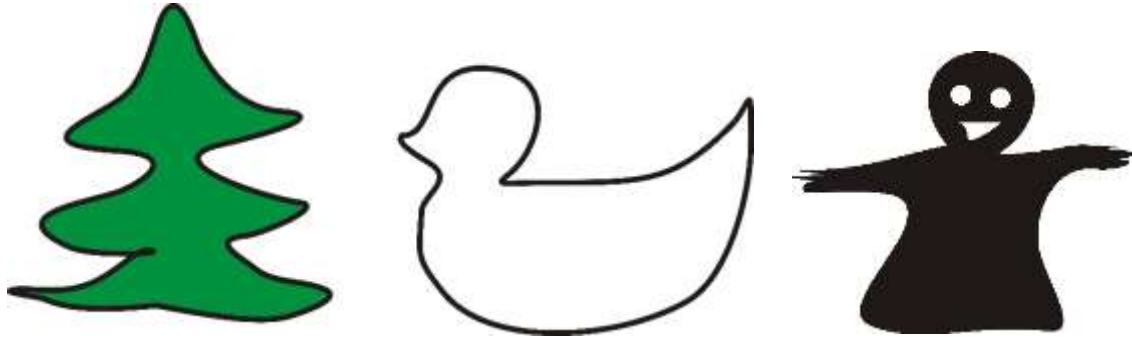
Рекомендации. При изображении в цвете атом водорода (H) обычно обозначают светло-голубым цветом, углерода (C) – серым, кислорода (O) – красным.

Задание 3. Нарисуйте детскую пирамидку из разноцветных цилиндров, объемность которых изображена градиентной заливкой.

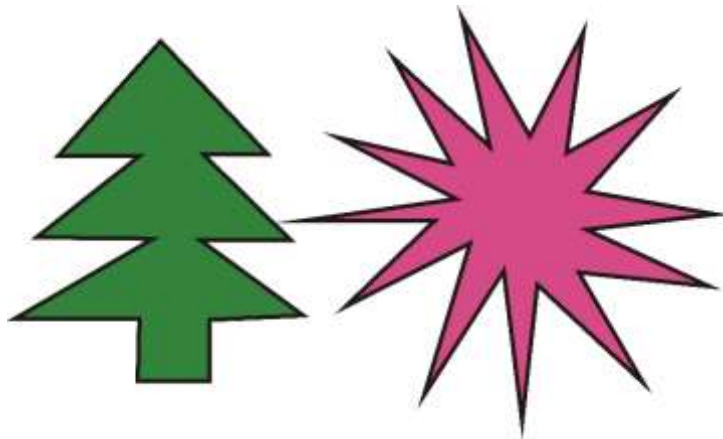


Практическая работа 140. Использование кривых линий и ломаных

Задание 1. Используя инструмент **Freehand** (Свободная форма), нарисуйте следующие рисунки. Откорректируйте рисунки с помощью инструмента **Shape** (Форма).

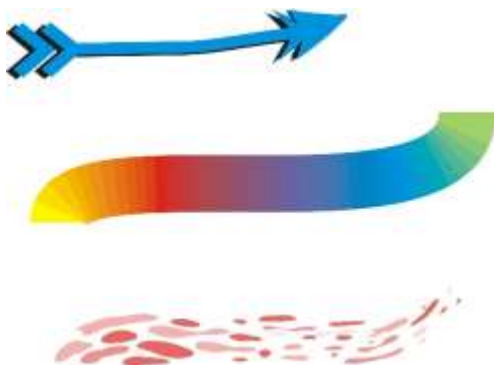


Задание 2. Используя инструмент **Polyline** (Ломаная линия), нарисуйте следующие рисунки.



Задание 3. Используя инструмент **Artistic Media** (Художественное оформление), создайте художественные эффекты в разных режимах.

Режим **Brush** (Кисть)



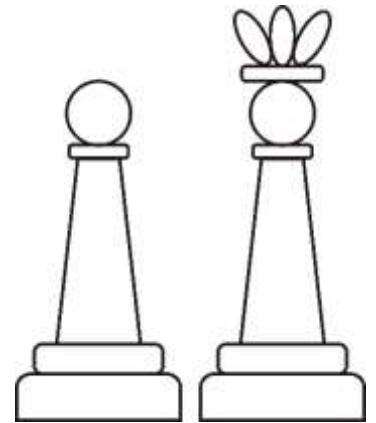
Режим **Sprayer** (Распылитель)



Практическая работа 141. Упорядочивание, выравнивание и группировка объектов

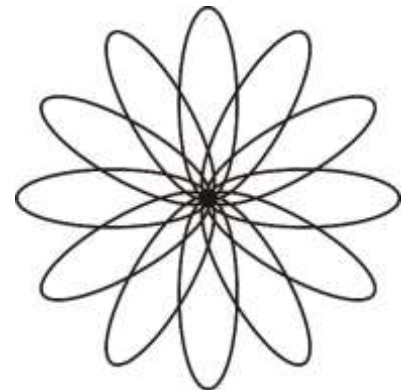
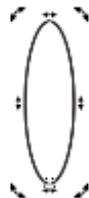
Задание 1. Нарисовать шахматные фигуры, представленные на рисунке

1. Нарисуйте нижний прямоугольник, скруглите верхние углы. В поля скругления верхних углов введите значение 60.
2. Над созданным прямоугольником нарисуйте еще один прямоугольник, скруглите все его углы. В поля скругления верхних углов введите значение 60.
3. Активизируйте инструмент **Basic Shapes** (Основные фигуры), на панели свойств выберите трапецию и нарисуйте ее над прямоугольником.
4. Над трапецией создайте изображение прямоугольника с углами скругления 60°.
5. Над прямоугольником нарисуйте окружность.
6. Выровняйте по горизонтали все элементы фигуры. Сначала выделите их инструментом **Pick**(Указатель) с зажатой клавишей **Shift**. Выполните команды: **Arrange** (Упорядочить) → **Align and Distribute** (Выровнять и распределить) → **Align Centers Vertically** (По центру по вертикали).
7. Сгруппируйте все элементы фигуры **Arrange** → **Group**.
8. Преобразуйте изображение пешки на изображение короля. Над головой пешки постройте еще один прямоугольник со скругленными углами. Для рисования короны создайте эллипс, скопируйте его 2 раза. Для двух эллипсов использовать преобразование **Поворот** (30°).



Задание 2. Нарисуйте цветок, изображенный на рисунке.

1. Нарисуйте небольшой эллипс.
2. Дважды щелкните объект инструментом **Pick**(Указатель). Около объекта появятся двунаправленные стрелки.
3. Перетяните центр вращения эллипса с центра на нижнюю часть эллипса.

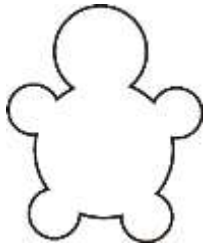


4. Выполните команды **Arrange** (Упорядочить) → **Transformations** (Преобразование) → **Rotate** (Поворот). В окне справа введите в поле **Angle** (Угол) значение угла поворота - 30°. Щелкните кнопку **Apply To Duplicate** (Применить для дубликата).

Задание 3. Нарисуйте снеговика, такого как на рисунке.

1. Нарисуйте шесть окружностей разных размеров, постройте из них изображение снеговика. Разместите окружности так, чтобы они пересекались.
2. Выделите все объекты и выполните команды: **Arrange** (Упорядочить) → **Shaping** (Формирование) → **Weld** (Объединение). Результат выполнения этой операции имеет вид:





3. Дорисуйте необходимые детали.
4. Раскрасьте снеговика, подбирая цвета по вашему усмотрению.

Практическая работа 142. Использование графических эффектов

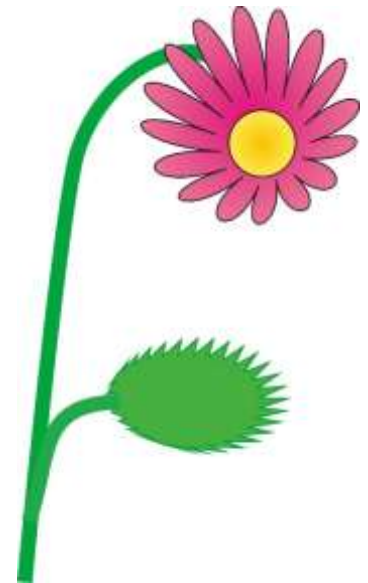
Задание 1. Нарисовать грушу, представленную на рисунке.



1. Нарисуйте эллипс и выделите его.
2. С помощью инструмента **Envelope** (Оболочка) придайте эллипсу грушевидную форму.
3. Нарисуйте прямоугольник. Не снимая выделения прямоугольника, активизируйте инструмента **Envelope** (Оболочка) и преобразуйте прямоугольник, чтобы получить черешок груши.
4. Примените к груше градиентную заливку. Выбрать тип заливки **Radial** (Радиальная) и установить два цвета градиентного перетекания: светло-коричневый и темно-желтый.
5. Выполните заливку черешка и переместите его к изображению груши. Расположите черешок позади груши (**Arrange → Order → To Back of Page**).

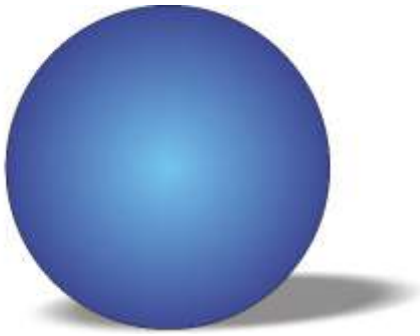
Задание 2. Нарисуйте цветок, представленный на рисунке.

1. Активизируйте инструмент **Polygon** (Многоугольник). На панели свойств выберите количество углов – 8. В рабочей области постройте восьмиугольник – основу цветка.
2. Выберите инструмент **Distort** (Искажение). На панели свойств инструментов выберите режим **Push and Pull Distortion** (Искажение при сжатии и растяжении). Установите указатель в середине восьмиугольника ближе к его левому краю и, удерживая зажатой левую кнопку мыши, перемещайте указатель, чтобы получить изображение цветка.



3. К изображению контура цветка добавьте изображение серединки в виде окружности.
4. Примените к цветку градиентную заливку. Выбрать тип заливки **Radial** (Радиальная) и установить два цвета градиентного перетекания: светло-розовый и темно-розовый.
5. Создайте изображение листочка. Для этого нарисуйте эллипс и преобразуйте его с помощью инструмента **Distort** (Искажение). На панели свойств инструментов выберите режим **Zipper Distortion** (Искажение при застёжке-молнии).
6. Закрасьте изображение листочка в зеленый цвет.
7. Нарисуйте стебелек, с помощью инструмента **Bezier** (Безье). Установите толщину линии 2 мм и раскрасьте ее в зеленый цвет.

Задание 3. Нарисуйте произвольный рисунок и создайте для него эффект тени.



1. Нарисуйте произвольный рисунок и выделите его.
2. Для создания эффекта тени примените инструмент **Interactive Drop Shadow**(Тень).

Практическая работа 143. Работа с текстом в графических объектах

Задание 1. Нарисовать поздравительную открытку, представленную на рисунке.

1. Выберите инструмент **Bezier** (Безье) и в рабочей области нарисуйте волнистую линию.
2. Выберите инструмент **Text** (Текст), создайте поле для ввода текста. На панели свойств задайте атрибуты текста: шрифт – Courier New, размер – 16, начертание – Bold (полужирный).
3. В текстовое поле введите слова «Поздравляем с праздником!». Выделение с текста не снимайте.
4. Выполните команду **Text** (Текст) → **Fit Text To Path** (Разместить текст вдоль кривой). Подведите текст к линии.
5. Активизируйте инструмент **Pick**(Указатель). Выделите линию, на которой размещен текст, и на палитре цветов щелкните правой кнопкой мыши «Нет заливки», чтобы убрать линию.
6. Изображение воздушных шаров создайте с помощью инструмента **Artistic Media** (Художественное оформление), режим **Sprayer** (Распылитель).



Задание 2. Создайте текст с отражением, представленный на рисунке.

1. Создать прямоугольник, залить его градиентом.
2. Используя инструмент **Text** (Текст), напечатать текст, преобразовать его в фигурный (**Convert To Curves**).
3. Текст залить градиентом, контур сделать толщиной 0,2 мм и задать ему яркий цвет.
4. Создать копию текста и отразить ее зеркально к основному.
5. К зеркальной копии применить инструмент **Interactive Transparency** (Интерактивная прозрачность).
6. Для основного текста создать эффект тени с помощью инструмента **Interactive Drop Shadow**(Тень).



Задание 3. Создайте текст, содержащий картинку в качестве заливки.



Векторная графика

1. Используя инструмент **Text** (Текст), напечатать текст, преобразовать его в фигурный (**Convert To Curves**).
2. Импортировать картинку **File** (Файл)→ **Import** (Импорт).
3. Не снимая выделения картинки, выполните команды **Effects** (Эффекты) →**Power Clip** (Фигурная обрезка) → **Place Inside Container** (Поместить в контейнер).
4. После того, как курсор примет вид жирной стрелки, подведите его к тексту.

Практическая работа 144. Работа в программе CorelDRAW

Задание 1. Нарисуйте изображение стрекозы, представленной на рисунке.



Задание 2. Взяв за образец изображение, приведенное на рисунке, создайте приглашение в цирк.



Задание 3. Нарисуйте изображение, представленное на рисунке.

