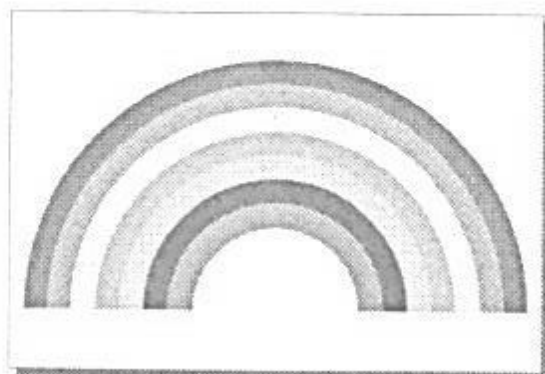
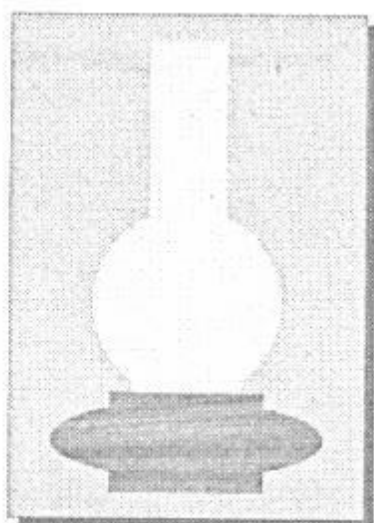
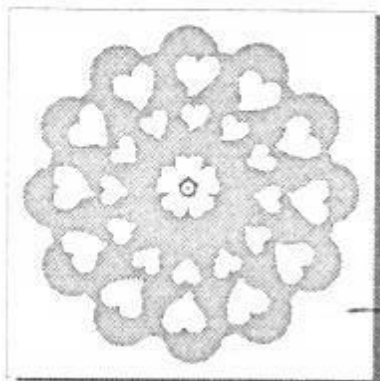
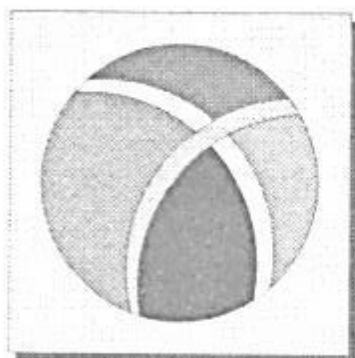


## ОПЕРАЦИИ НАД ОБЪЕКТАМИ



- 
- Слияние объектов
  - Копирование объектов
  - Команды вырезания, пересечения, объединения, упрощения
  - Команды распределения и выравнивания
  - Зеркальное отражение

*В этой главе вы научитесь:*

- ▶ выполнять операцию копирования различными способами;
- ▶ выполнять операции объединения, соединения, исключения, пересечения;
- ▶ изменять порядок расположения объектов;
- ▶ копировать свойства объектов;
- ▶ выполнять разгруппировку объектов;
- ▶ выравнивать и распределять объекты относительно друг друга;
- ▶ использовать интерактивные заливки;
- ▶ изменять фон страницы;
- ▶ устанавливать и убирать направляющие;
- ▶ создавать замкнутые фигуры.

## Задание 2.1

## Нарисовать несколько кружек

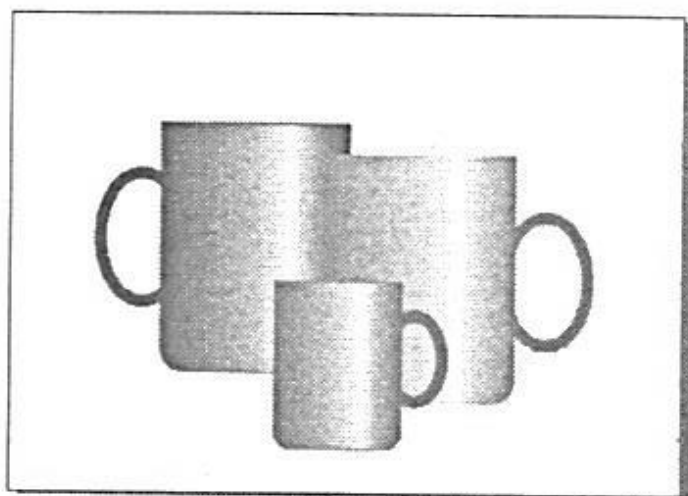


Рис. 2.1



1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить альбомную ориентацию страницы, нажав для этого на панели параметров кнопку **Landscape** (Альбомная) .
3. Построить кружку. Для этого:
  - а) нарисовать вытянутый по вертикали прямоугольник со скругленными нижними вершинами. Для этого на панели параметров инструмента отжать кнопку **Round Corners Together** (Скруглить все углы вместе)  и задать параметры скругления (рис. 2.2).



Рис. 2.2

- б) закрасить фигуру градиентной пользовательской заливкой, выбрав цвета по желанию (рис. 2.3).

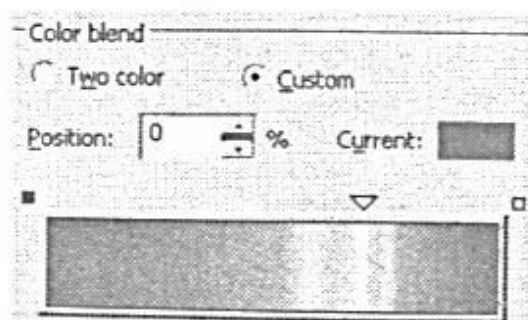









Рис. 2.3

4. Нарисовать ручку кружки. Для этого:
  - а) построить дугу с помощью инструмента **Ellipse Tool** (Эллипс) ;
  - б) увеличить толщину ручки с помощью инструмента **Outline Tool** (Контур) ;
  - в) закрасить ручку с помощью щелчка правой кнопкой мыши на выбранном цвете палитры;
  - г) поместить ручку на задний план — выбрать инструмент **Pick Tool** (Указатель) , выделить ручку и нажать комбинацию клавиш <Ctrl + PageDown>.
5. Сгруппировать полученный рисунок. Для этого выбрать инструмент **Pick Tool** (Указатель) , выделить все элементы рисунка и нажать на панели параметров кнопку **Group** (Сгруппировать) .
6. Сделать копию кружки. Для этого при выделенной кружке на дополнительной клавиатуре нажать клавишу <+>.
7. Повернуть вторую кружку по горизонтали. Для этого нажать на панели параметров кнопку **Mirror Buttons** (Кнопки зеркального отражения) .
8. Изменить цвет ручки кружки. Для этого, удерживая клавишу <Ctrl>, выделить ручку и выбрать цвет в палитре цветов правой кнопкой мыши.
9. Изменить цвет кружки. Для этого:
  - а) выделить кружку без ручки щелчком мыши при удерживаемой клавише <Ctrl>;
  - б) выбрать инструмент **Interactive Fill Tool** (Интерактивная заливка) ;
  - в) изменить цвет крайних маркеров (рис. 2.4).

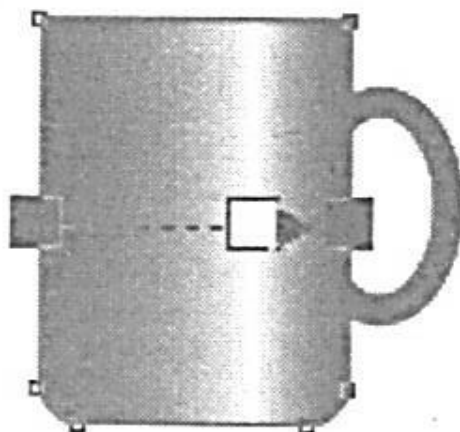



Рис. 2.4

10. Поместить новую кружку позади первой, нажав на панели параметров кнопку **To Back** (Назад) .
11. Сделать еще одну копию кружки, изменить ее цвет и уменьшить.
12. Выделить все объекты (клавиши <Ctrl + A>) и сгруппировать (клавиши <Ctrl + G>).
13. Сохранить файл под именем **кружки.cdr**.

## справка



## КОПИРОВАНИЕ СВОЙСТВ ОБЪЕКТА

► Иногда возникает необходимость перенести свойства одного объекта на другой объект (тип заливки объекта, цвет и толщину контура). Это можно сделать быстро путем перетаскивания правой кнопкой мыши эталонного объекта на другой объект. Когда указатель мыши примет вид прицела, отпустить кнопку мыши. Появится контекстное меню (рис. 2.5).

При выборе пункта **Copy Fill Here** (Копировать заливку сюда) заливка объекта станет такой же, как у эталона.

При выборе пункта **Copy Outline Here** (Копировать контур сюда) изменится цвет контура объекта.

При выборе пункта **Copy All Properties** (Копировать все свойства) изменится цвет и толщина контура и тип заливки объекта.

Move Here

Copy Here

Copy Fill Here

Copy Outline Here

Copy All Properties

PowerClip Inside

Add to Rollover ►

Cancel

Рис. 2.5

## справка



## ДУБЛИРОВАНИЕ ОБЪЕКТА

► Для копирования объекта можно выполнить команду **Edit ► Duplicate** (Правка ► Дублировать). При таком способе копирования объект не помещается в буфер обмена и операция происходит быстрее. По умолчанию дубликат объекта по отношению к исходному объекту размещается с небольшим смещением.

## Задание 2.2

## Нарисовать эмблему

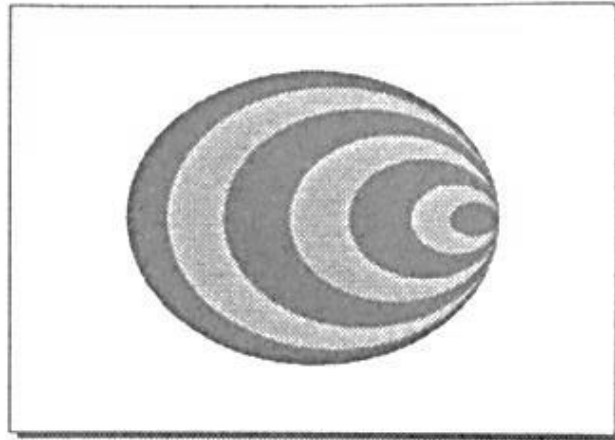



Рис. 2.6

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Нарисовать овал. Закрасить его фиолетовым цветом.
3. Сделать несколько копий овала. Для этого при выделенном овале на дополнительной клавиатуре нажать клавишу <+>. Каждая следующая копия должна быть меньше предыдущей и цвета должны быть чередующимися: оранжевый, фиолетовый.
4. Выделить все овалы и разместить их в соответствии с образцом. Для этого нажать на панели параметров кнопку **Align and Distribute** (Выровнять и распределить) , в открывшемся диалоговом окне (рис. 2.7) установить флажки **Right** (По правому краю), **Center** (По горизонтальному центру) и нажать кнопку **Apply** (Применить).

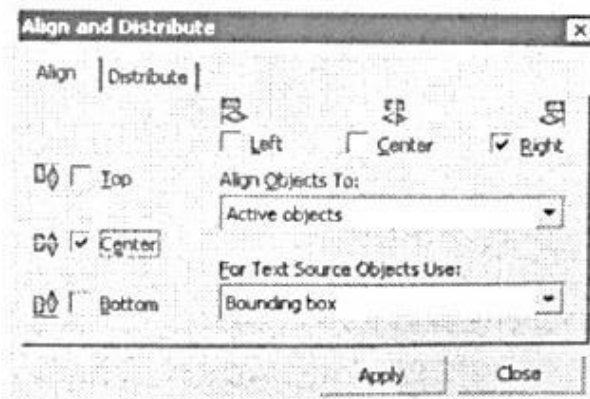


Рис. 2.7

5. Сгруппировать все эллипсы (клавиши <Ctrl + G>).
6. Сохранить файл под именем эмблема.cdr.



## Задание 2.3

## Нарисовать набор цветного картона

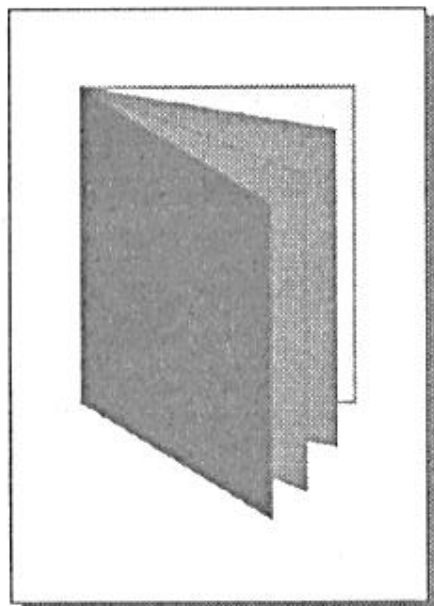



Рис. 2.8

1. Создать новое изображение.
2. Нарисовать прямоугольник, закрасить его ярким цветом.
3. Создать копию объекта. Для этого нажатием на клавишу <Пробел> переключиться на инструмент **Pick Tool** (Указатель)  и нажать клавишу <+> на дополнительной клавиатуре.
4. Изменить цвет копии.
5. Немного уменьшить ширину копии. Для этого сместить средний правый маркер влево (рис. 2.9, а).
6. Наклонить копию. Для этого щелкнуть по объекту — при этом маркеры вокруг объекта примут вид стрелок. Сместить средний правый маркер вниз (рис. 2.9, б).

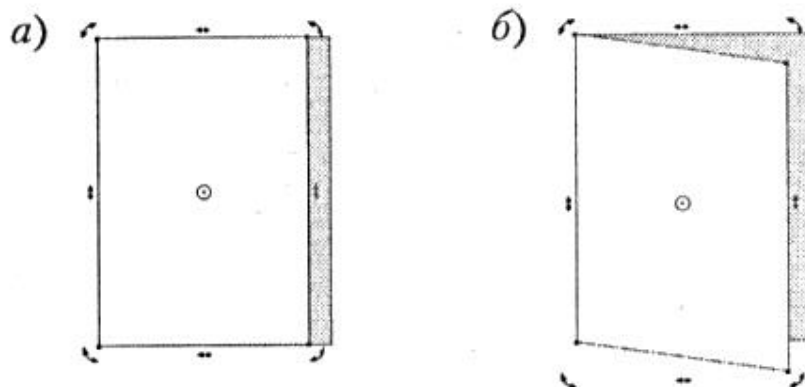


Рис. 2.9

7. Аналогично создать еще два листа картона.
8. Сгруппировать все объекты (клавиши <Ctrl + G>).
9. Сохранить файл под именем **картон.cdr**.

### Задание 2.4

#### Нарисовать узор

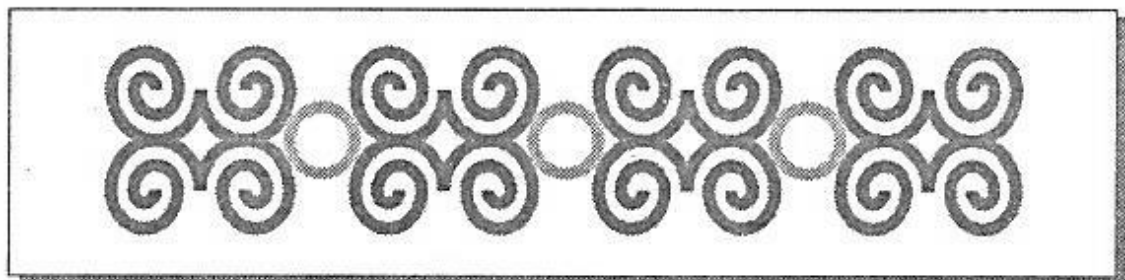


Рис. 2.10





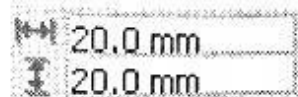
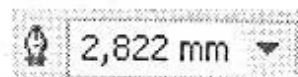
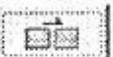
1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. На панели параметров установить размеры страницы 250×60 мм.
3. Построить спираль (рис. 2.11). Для этого:
  - а) выбрать инструмент **Spiral Tool** (Спираль) ;
  - б) на панели параметров в поле **Spiral Revolutions** задать количество витков — 2;
  - в) построить пропорциональную спираль, удерживая клавишу <Ctrl>.
4. Задать цвет контура темно-синий, щелкнув правой кнопкой на соответствующем цвете на палитре цветов.
5. Выбрать инструмент **Pick Tool** (Указатель)  и установить на панели параметров толщину контура 2,822 мм.
6. Выделить спираль с помощью инструмента **Pick Tool** (Указатель) . На панели параметров установить размер спирали 20×20 мм, предварительно отжав кнопку пропорционального масштабирования .

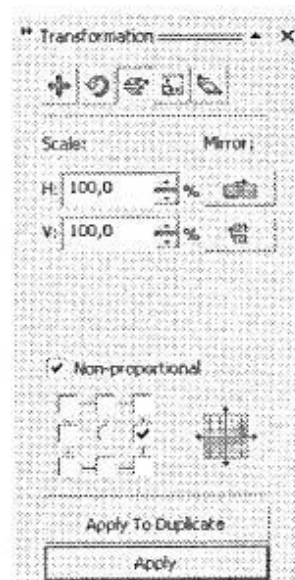



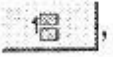
Рис. 2.11






7. Создать копию спирали, отраженную горизонтально. Для этого выполнить команду меню **Arrange** ▶ **Transformations** ▶ **Scale** (Упорядочить ▶ Преобразовать ▶ Масштаб), в открывшемся докере нажать кнопку отражения по горизонтали , обозначить флажком точку, относительно которой выполняется отражение, и нажать кнопку **Apply To Duplicate** (Применить к дубликату).



8. Выделить получившиеся фигуры, отжать кнопку отражения по горизонтали , нажать кнопку отражения по вертикали , обозначить флажком точку, относительно которой выполняется отражение (рис. 2.12), и нажать кнопку **Apply To Duplicate** (Применить к дубликату).

9. Сгруппировать четыре спирали в один объект. Для этого выделить все фигуры. При этом в строке состояния будет написано:

4 Objects Selected on Layer 1 (4 объекта выделено на слое 1).

Сгруппировать их, нажав на панели параметров кнопку **Group** (Сгруппировать)  или используя комбинацию клавиш <Ctrl + G>.

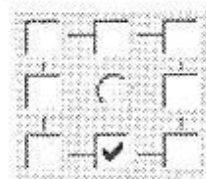


Рис. 2.12

10. Построить окружность, задать цвет контура — *оранжевый*. Поместить окружность справа от группы (рис. 2.13).

Для точного размещения окружности по центру относительно группы необходимо выделить объекты и выполнить команду меню **Arrange** ▶ **Align and Distribute** ▶ **Align Centers Horizontally** (Упорядочить ▶ Выровнять и распределить ▶ Выровнять центры по горизонтали).

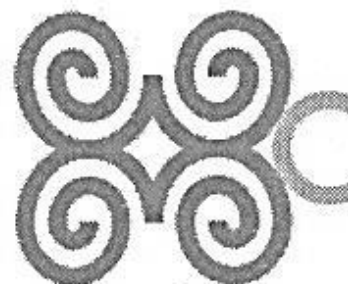

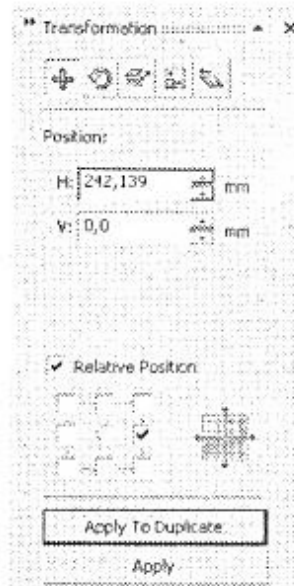



Рис. 2.13

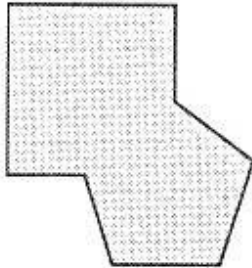
11. Сгруппировать спирали и окружность.

12. Создать узор из фрагмента. Для этого выполнить команду меню **Arrange** ▶ **Transformations** ▶ **Position** (Упорядочить ▶ Преобразования ▶ Позиция), в открывшемся докере обозначить флажком направление копирования фрагментов узора и несколько раз нажать кнопку **Apply To Duplicate** (Применить к дубликату). В том случае, если получается разорванный узор, отменить действие (<Ctrl + Z>) и в докере подобрать горизонтальную позицию для новой фигуры.
13. Для завершения формирования узора удалить окружность в последнем фрагменте. Для этого разгруппировать этот фрагмент, выделив его и нажав на панели параметров кнопку **Ungroup** (Разгруппировать) . Выделить окружность и нажать клавишу <Delete>.
14. Выделить все фрагменты узора (клавиши <Ctrl + A>) и сгруппировать (клавиши <Ctrl + G>).
15. Расположить узор по центру страницы. Для этого при выделенном узоре выполнить команду **Arrange** ▶ **Align and Distribute** ▶ **Center to Page** (Упорядочить ▶ Выровнять и распределить ▶ По центру страницы).
16. Сохранить файл под именем **узор1.cdr**.

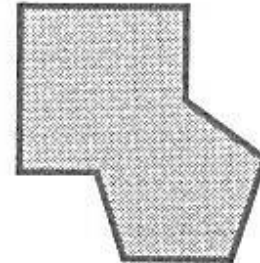



Команда **Weld** (Объединение) 

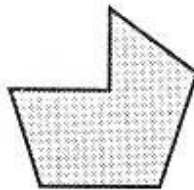
Результат выполнения команды  
объединения темной фигуры  
со светлой



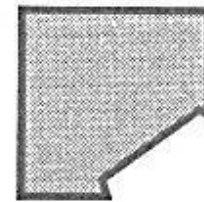

Результат выполнения команды  
объединения светлой фигуры  
с темной

Команда **Trim** (Исключение) 

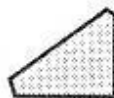
Результат выполнения команды  
исключения темной фигуры  
из светлой




Результат выполнения команды  
исключения светлой фигуры  
из темной

Команда **Intersect** (Пересечение) 

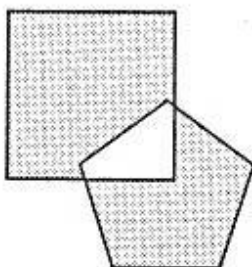
Результат выполнения команды  
пересечения темной фигуры  
со светлой



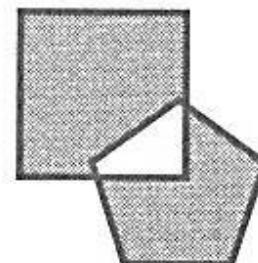
Результат выполнения команды  
пересечения светлой фигуры  
с темной

Команда **Combine** (Соединение) 

Результат выполнения команды  
соединения темной фигуры  
со светлой



Результат выполнения команды  
соединения светлой фигуры  
с темной



## Задание 2.5

## Нарисовать подсвечник в форме керосиновой лампы

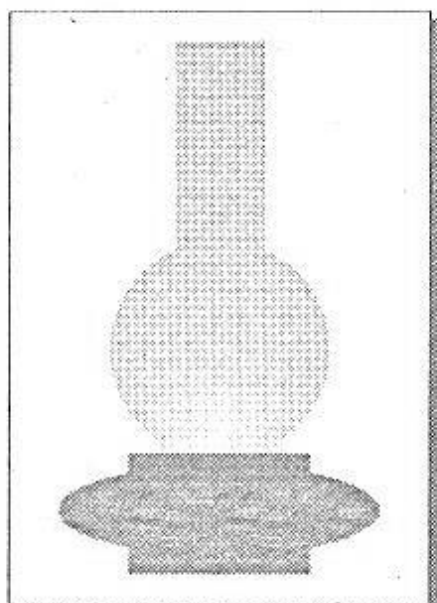




Рис. 2.14

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Нарисовать стекло для подсвечника. Для этого:
  - а) построить два прямоугольника и овал, разместив их в соответствии с образцом (рис. 2.15);
  - б) выделить все фигуры и выполнить их объединение, нажав на панели параметров кнопку **Weld** (Объединение) , или выполнить команду **Arrange** ▶ **Shaping** ▶ **Weld** (Упорядочить ▶ Взаимодействие ▶ Объединение);
  - в) закрасить полученную лампу градиентной радиальной заливкой с переходом от голубого к желтому. Изменить заливку можно при помощи инструмента **Interactive Fill Tool** (Интерактивная заливка)  (рис. 2.16).

Радиус пламени свечи можно увеличить или уменьшить, перемещая маркер (1). Если перетаскивать ползунок (2), то желтый цвет станет ярче или бледнее. А положение маркера (3) определяет место расположения центра пламени.



Рис. 2.15

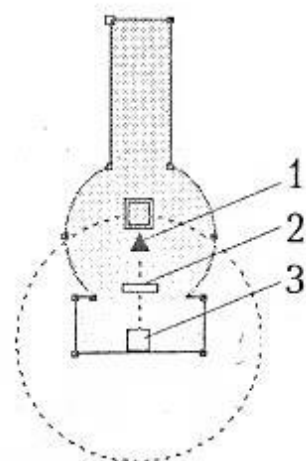


Рис. 2.16



3. Построить подставку подсвечника и залить ее узором «под дерево» (рис. 2.17).


Для заливки узором выбрать инструмент **Pattern Fill Dialog** (Заливка узором)  и в открывшемся диалоговом окне выбрать вариант **Bitmap** (рис. 2.18).



Рис. 2.17


4. Сгруппировать детали подсвечника: выделить сначала стекло, а затем подставку, удерживая клавишу <Shift>. Нажать на панели параметров кнопку **Group** (Сгруппировать) .



Рис. 2.18

5. Расположить подсвечник по центру страницы. Для этого выделить объект и выполнить команду **Arrange** ▶ **Align and Distribute** ▶ **Center to Page** (Упорядочить ▶ Выровнять и распределить ▶ По центру страницы).
6. Сохранить файл под именем **подсвечник.cdr**.

### Задание 2.6

**Нарисовать двухцветный мячик, разделенный полосой**

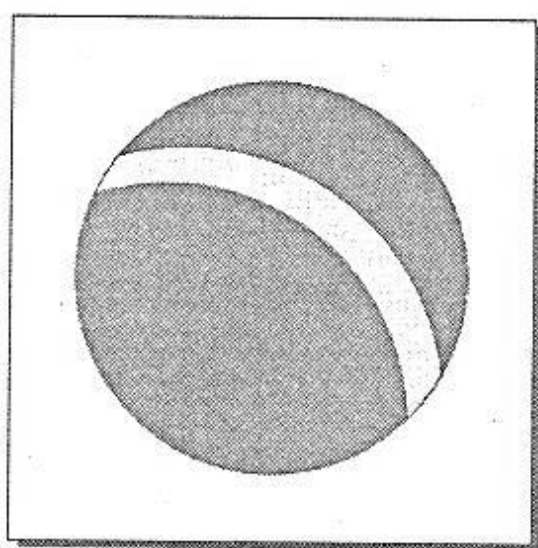



Рис. 2.19

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Вызвать докер **Shaping** командой **Arrange** ▶ **Shaping** ▶ **Shaping** (Упорядочить ▶ Взаимодействие ▶ Взаимодействие).



3. Нарисовать круг и закрасить его красным цветом.
4. Нарисовать круг большего диаметра, разместить его в соответствии с образцом и закрасить желтым цветом (рис. 2.20).
5. Расположить желтый круг позади красного, нажав на панели параметров кнопку **To Back** (Назад)  или комбинацию клавиш <Ctrl+PageDown>.
6. Сформировать верхнюю правую часть мяча. Для этого:

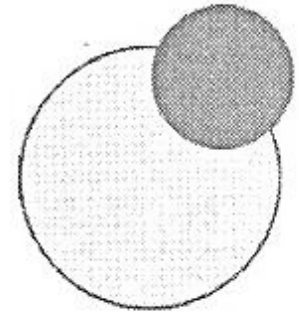


Рис. 2.20

- а) выделить желтый круг;
- б) в окне **Shaping** (рис. 2.21) в списке выбрать вариант **Trim** (Исключение), установить флажки **Source Object** (Источник), **Target Object** (Приемник) и нажать кнопку **Trim** (Исключение);
- в) щелкнуть мышью по красному кругу;
- г) закрасить полученную часть зеленым цветом.

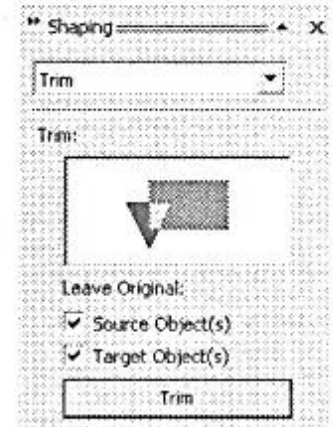


Рис. 2.21

7. Построить кольцо. Для этого:

- а) сделать копию желтого круга, уменьшить ее и расположить в центре большого круга (рис. 2.22). Для этого выделить желтый круг, на дополнительной клавиатуре нажать клавишу <+>, на панели параметров установить размеры нового круга – 90 %;

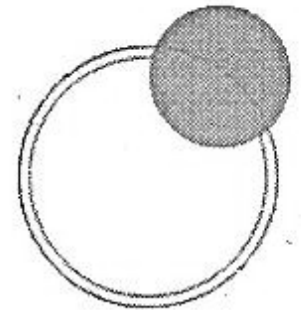


Рис. 2.22

- б) выделить маленький желтый круг;
- в) в окне **Shaping** (Взаимодействие) в списке выбрать вариант **Trim** (Исключение), отключить флажки **Source Object** (Источник), **Target Object** (Приемник) и нажать кнопку **Trim** (Исключение);
- г) щелкнуть мышью по большому желтому кругу.

8. Сформировать полосу на мяче. Для этого:

- а) выделить красную часть мяча;
- б) в окне **Shaping** (Взаимодействие) в списке выбрать вариант **Intersect** (Пересечение), установить флажок **Source Object** (Источник) и нажать кнопку **Intersect With** (Пересечение с);
- в) щелкнуть мышью по желтому кольцу.

9. Выбрать инструмент **Pick Tool** (Указатель) , обвести все детали прямоугольной рамкой и сгруппировать их (клавиши <Ctrl + G>).
10. Сохранить файл под именем **мячик.cdr**.

**Задание 2.7**

**Нарисовать четырехцветный мячик, разделенный двумя полосами**

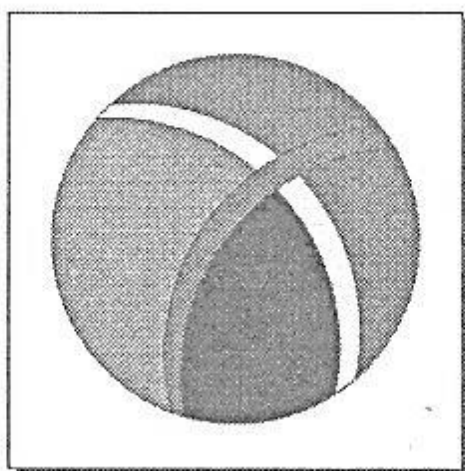



Рис. 2.23

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить размеры страницы 200×200 см.
3. Вызвать докер **Shaping** (Взаимодействие) командой **Arrange** ▶ **Shaping** ▶ **Shaping** (Упорядочить ▶ Взаимодействие ▶ Взаимодействие).
4. Нарисовать круг, который будет изображать мячик.
5. Создать полосы на мячике. Для этого:
  - а) нарисовать круг большего диаметра;
  - б) сделать копию этого круга, сдвинуть копию (рис. 2.24);
  - в) выделить оба больших круга и выполнить команду **Combine** (Соединить)  (рис. 2.25);

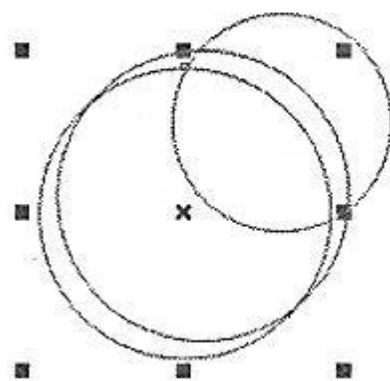


Рис. 2.24

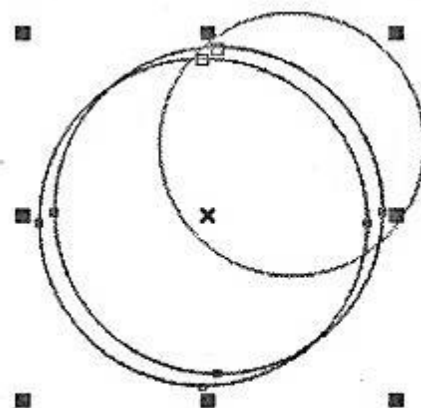



Рис. 2.25

- г) сделать копию получившейся фигуры, сместить копию вправо и развернуть ее на  $90^\circ$  (рис. 2.26);
- д) выделить два кольца и сгруппировать, нажав кнопку **Group** (Сгруппировать)  или комбинацию клавиш  $\langle \text{Ctrl} + G \rangle$ ;
- е) выделить мяч, в окне **Shaping** в списке выбрать вариант **Intersect** (Пересечение), установить флажок **Source Object** (Источник) и нажать кнопку **Intersect With** (Пересечение с), щелкнуть мышью по группе из колец (рис. 2.27).

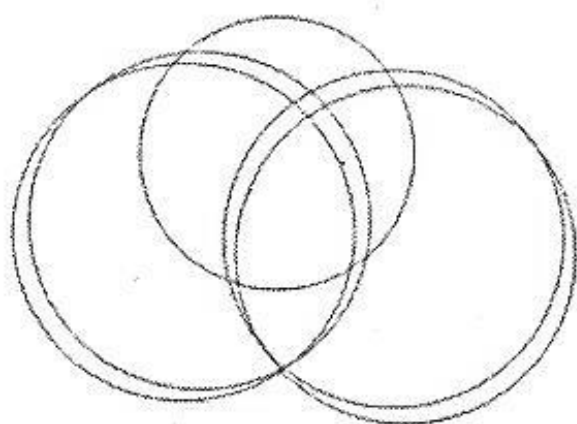


Рис. 2.26

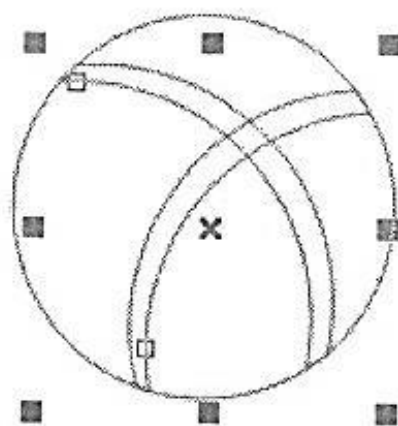



Рис. 2.27

6. Разбить мяч на четыре сектора. Для этого:
  - а) выделить полосы, в окне **Shaping** в списке выбрать вариант **Trim** (Исключение), установить флажок **Source Object** (Источник), нажать кнопку **Trim** (Исключение) и щелкнуть мышью по кругу;
  - б) разбить полученную фигуру на 4 части командой **Arrange** ▶ **Break Curve Apart** (Упорядочить ▶ Разбить кривую на части);
  - в) каждый полученный сектор закрасить своим цветом.
7. Разгруппировать полосы, нажав кнопку **Ungroup** (Разгруппировать) , и закрасить каждую полосу своим цветом.
8. Выделить и сгруппировать все детали мячика.
9. Сохранить файл под именем **мяч.cdr**.

## Задание 2.8

## Нарисовать флаг Греции

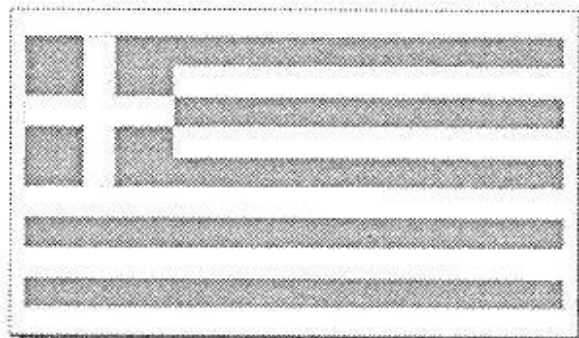



Рис. 2.28

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Сделать ориентацию страницы альбомной, нажав для этого на панели параметров кнопку **Landscape** (Альбомная) .
3. Установить цвет фона страницы светло-желтым. Для этого выполнит команду меню **Layout** ▶ **Page Background** (Макет ▶ Фон страницы) в открывшемся диалоговом окне (рис. 2.29) установить однородный цвет **Solid** (Сплошной) и в раскрывающемся списке выбрать соответствующий цвет.

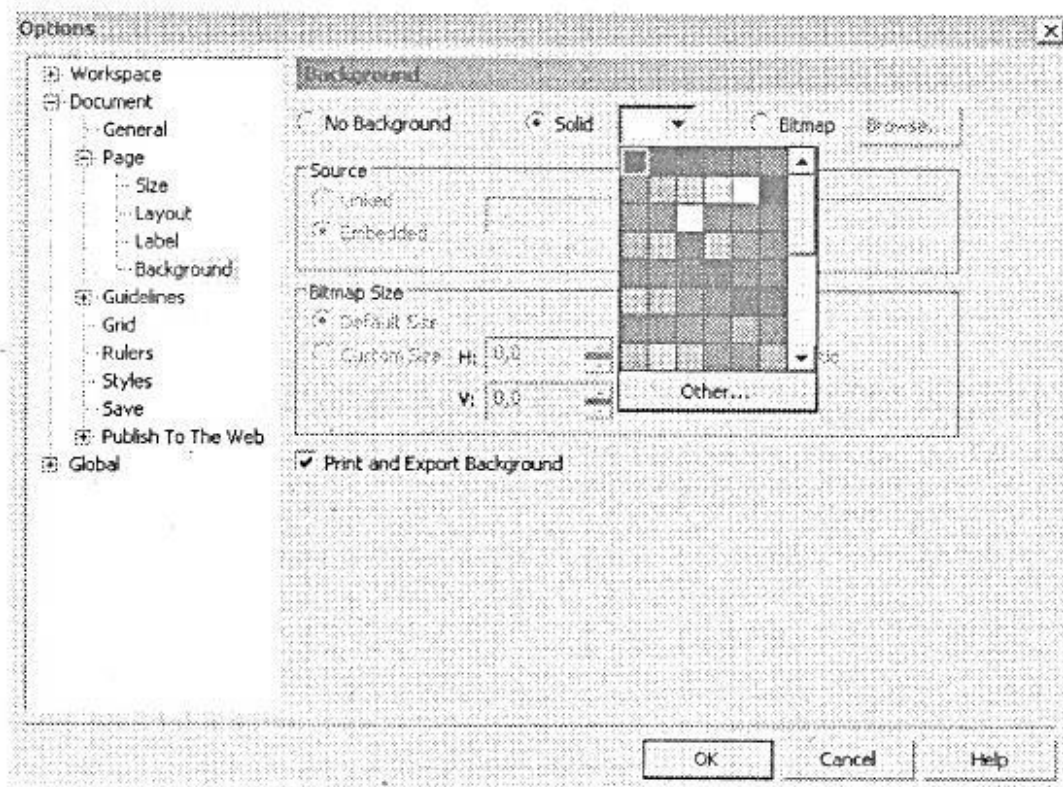


Рис. 2.29



4. Нарисовать основу флага. Для этого создать прямоугольник белого цвета размером 200×100 мм.
5. Создать голубые полосы на флаге. Для этого:
  - а) нарисовать прямоугольник голубого цвета размером 200×11 мм;
  - б) выровнять белый и голубой прямоугольники по левому и верхнему краю. Выделить оба прямоугольника, на панели параметров нажать клавиши <T> и <L>;
  - в) сделать четыре копии голубого прямоугольника. Для этого выделить инструментом **Pick Tool** (Указатель) голубую полосу, нажать 4 раза на дополнительной клавиатуре клавишу <+>;
  - г) сместить один из голубых прямоугольников к нижнему краю белого прямоугольника (рис. 2.30). Выровнять нижний голубой прямоугольник по левому и нижнему краю большого белого (рис. 2.31);

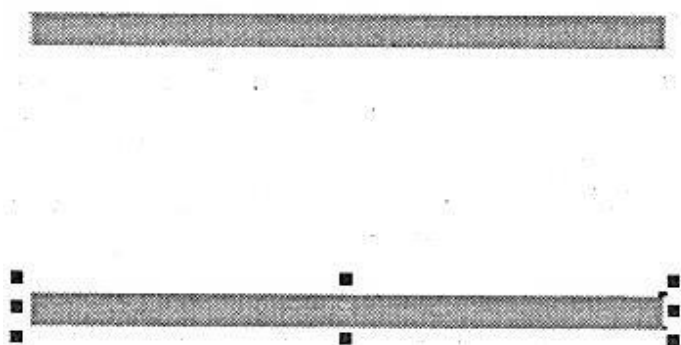


Рис. 2.30

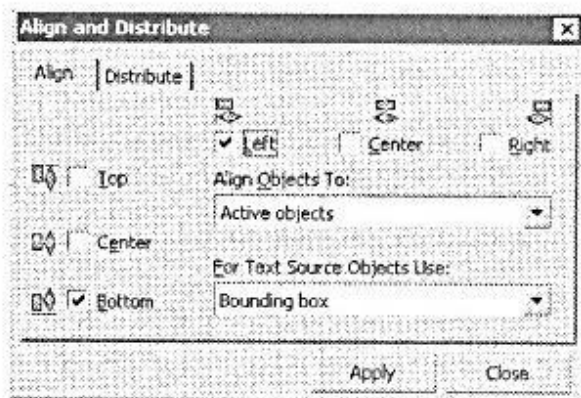


Рис. 2.31

- д) выделить все голубые прямоугольники. Для этого можно выделить все созданные фигуры (клавиши <Ctrl + A>) и при нажатой клавише <Shift> щелкнуть мышью по белому прямоугольнику, исключив его из выделенных фигур. При этом в строке состояния будет написано **5 Objects Selected on Layer 1** (5 объектов выделено на слое 1);
- е) равномерно распределить все голубые прямоугольники (рис. 2.32), нажав на панели параметров кнопку **Align and Distribute** (Выровнять и распределить), и в открывшемся диалоговом окне (рис. 2.33) на вкладке **Distribute** (Распределить) установить слева флажок **Spacing**, нажать кнопку **Apply** (Применить).



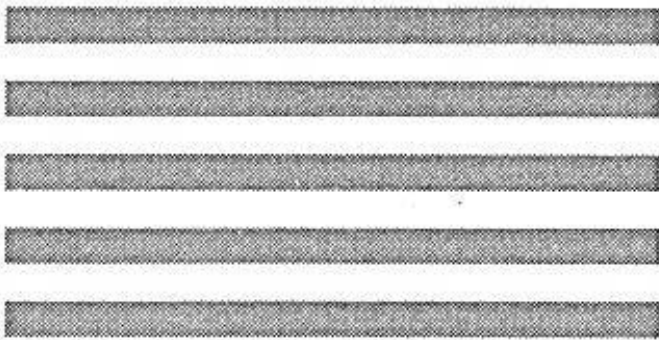


Рис. 2.32

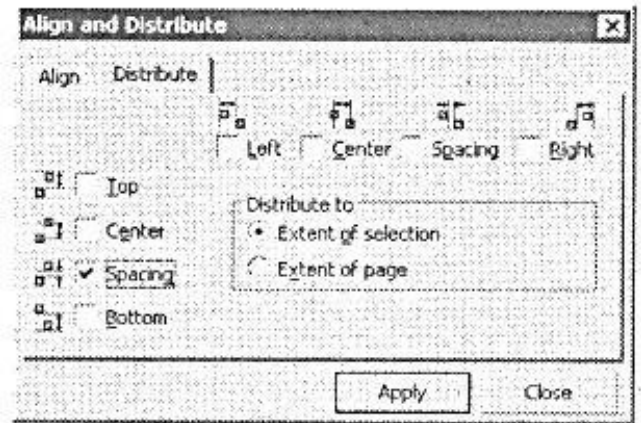



Рис. 2.33

6. Выделить основу флага и полосы (клавиши <Ctrl + A>) и сгруппировать их (клавиши <Ctrl + G>).
7. Создать верхнюю левую часть флага. Для этого на монтажном столе:
  - а) построить квадрат голубого цвета со стороной 55 мм;
  - б) построить прямоугольник белого цвета, длиной 55 мм, высотой 11 мм;
  - в) сделать копию этого прямоугольника и развернуть его, задав на панели параметров в поле **Angle Rotation** (Угол поворота) значение  $90^\circ$    $^\circ$ ;
  - г) выделить квадрат и два прямоугольника и отцентрировать их относительно друг друга, нажав клавиши <C> (вертикальный центр) и <E> (горизонтальный центр);
  - д) Сгруппировать эти объекты (клавиши <Ctrl + G>).
8. Выделить обе группы объектов, нажать на панели параметров кнопку **Align and Distribute** (Выровнять и распределить) , установить флажки **Left** и **Top**, нажать кнопку **Apply** (Применить).
9. Выделить все объекты (клавиши <Ctrl + A>) и сгруппировать их (клавиши <Ctrl + G>).
10. Сохранить файл под именем **флаг Греции.cdr**.

## Задание 2.9

## Нарисовать радугу

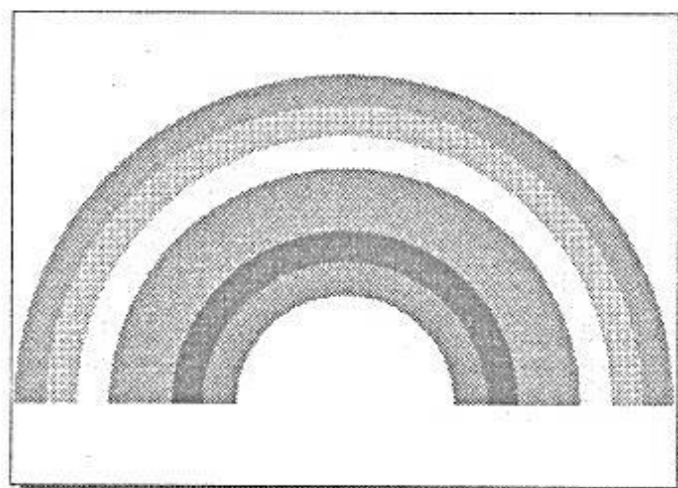



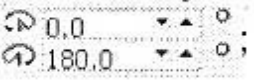



Рис. 2.34

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить альбомную ориентацию страницы, нажав на панели параметров кнопку **Landscape** (Альбомная) .
3. Нарисовать полосу радуги красного цвета. Для этого:
  - а) выбрать инструмент **Ellipse Tool** (Эллипс) ;
  - б) на панели параметров нажать кнопку **Arc** (Дуга)  и установить углы начала и конца дуги ;
  - в) построить дугу;
  - г) на панели инструментов выбрать **Outline Tool** (Контур) . В открывшемся диалоговом окне (рис. 2.35) в области **Color** (Цвет) выбрать красный, а в области **Width** (Толщина) установить 5 мм.
4. Остальные полосы радуги создать, копируя и уменьшая размер каждой следующей полосы на 10 %. Задать цвет каждой полосы.
5. Выровнять все полосы по нижнему краю. Для этого все их выделить и нажать клавишу <B>.
6. В том случае, если между полосами образовались свободные промежутки, можно увеличить толщину полос. Для этого выделить все полоски, вызвать диалоговое окно **Outline Tool** (Контур) нажатием клавиши <F12> и в поле **Width** (Ширина) подобрать необходимую толщину.

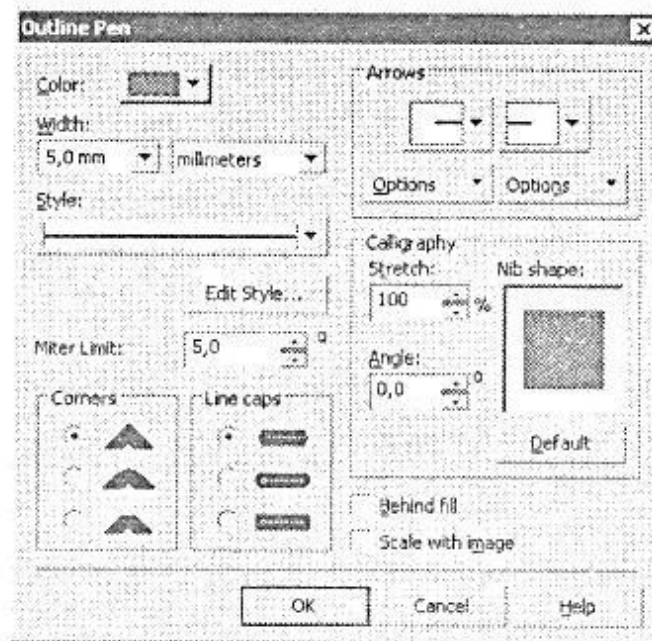



Рис. 2.35

7. Выделить все полосы и сгруппировать их, нажав на панели параметров кнопку **Group** (Сгруппировать) .
8. Разместить радугу по центру страницы, нажав на клавишу <P>. В случае необходимости увеличить размер изображения.
9. Сохранить файл под именем **радуга.cdr**.

### Задание 2.10

#### Нарисовать пересекающиеся круги

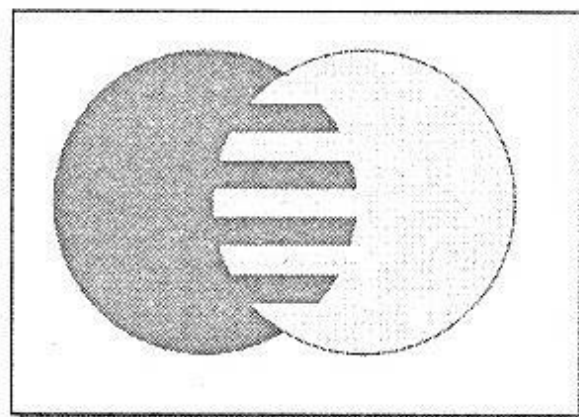


Рис. 2.36

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Нарисовать два частично пересекающихся разноцветных круга одинакового размера.

3. Создать пять бесцветных прямоугольников. Для этого:

- нарисовать один прямоугольник;
- сделать 4 копии;
- один прямоугольник перенести вниз;
- выделить все прямоугольники;
- выровнять прямоугольники по левому краю и равномерно распределить по отношению друг к другу (рис. 2.37);
- сгруппировать прямоугольники;
- убрать выделение.

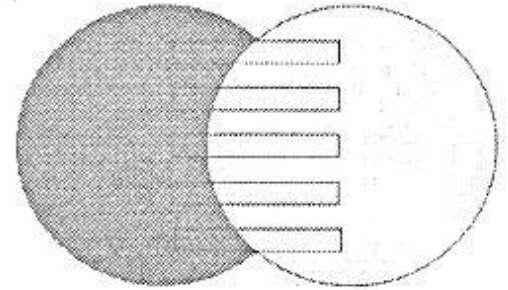


Рис. 2.37

4. Обрезать группу прямоугольников по левому краю правого круга. Для этого:

- вызвать докер **Shaping** (Взаимодействие), для этого выполнить команду меню **Arrange** ▶ **Shaping** ▶ **Shaping** (Упорядочить ▶ Взаимодействие ▶ Взаимодействие);
- выделить правый круг, в окне **Shaping** (Взаимодействие) в списке выбрать вариант **Intersect** (Пересечение), установить флажок **Source Object** (Источник) и нажать кнопку **Intersect With** (Пересечение с), щелкнуть мышью по прямоугольникам (рис. 2.38).

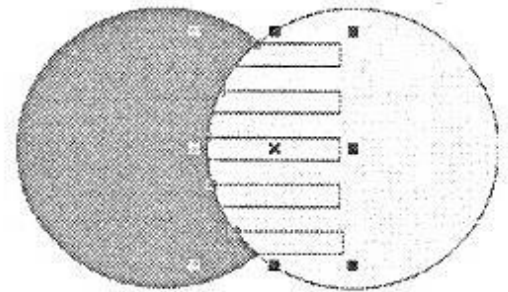


Рис. 2.38

5. Вырезать из левого круга усеченные прямоугольники. Для этого выделить усеченные прямоугольники, в окне **Shaping** (Взаимодействие) в списке выбрать вариант **Trim** (Исключение), отключить все флажки, нажать кнопку **Trim** (Исключение), щелкнуть мышью по левому кругу (рис. 2.39).

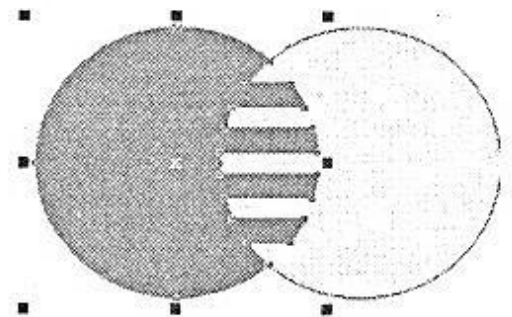


Рис. 2.39

6. Выделить (клавиши <Ctrl + A>) и сгруппировать (клавиши <Ctrl + G>) все объекты.

7. Сохранить файл под именем **эмблема1.cdr**.



## Задание 2.11

## Нарисовать флаг Панамы

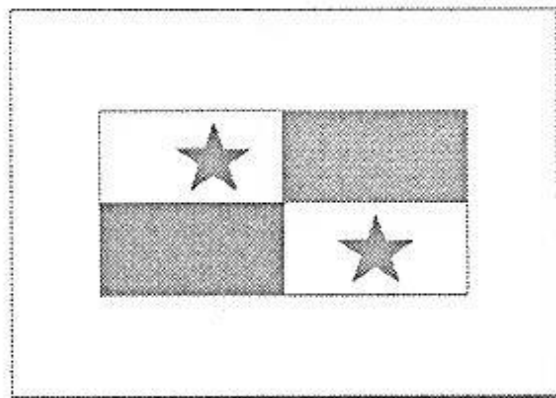



Рис. 2.40

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить альбомную ориентацию страницы, нажав для этого на панели параметров кнопку **Landscape** (Альбомная) .
3. Установить цвет фона страницы светло-серым. Для этого выполнить команду меню **Layout** ▶ **Page Background** (Макет ▶ Фон страницы), в открывшемся диалоговом окне установить цвет **Solid** (Сплошной), и в раскрывающемся списке выбрать соответствующий цвет.
4. Нарисовать прямоугольник размером 100×50 мм. Закрасить его белым цветом.
5. Создать справа точно такой же прямоугольник. Для этого нажать на средний левый маркер возле первого прямоугольника и, нажав клавишу <Ctrl>, перенести маркер вправо. Не отпуская левую кнопку мыши, нажать правую кнопку мыши для получения копии. Отпустить кнопки мыши, затем клавишу <Ctrl> (рис. 2.41).

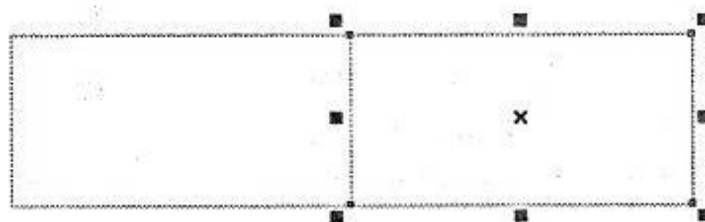



Рис. 2.41


6. Аналогичным образом построить прямоугольники снизу справа и снизу слева.
7. Закрасить прямоугольники: верхний левый — белый, верхний правый — красный, нижний правый — белый, нижний левый — синий.



8. При помощи инструмента **Star Tool** (Звезда)  нарисовать синюю пятиконечную звезду, закрасить ее синим цветом и поместить по центру левого верхнего прямоугольника. Для этого последовательно выделить звезду, затем — прямоугольник и нажать клавиши <E> и <C>. Аналогично создать и расположить красную звезду в правом нижнем прямоугольнике.
9. Выделить все объекты (клавиши <Ctrl + A>) и сгруппировать (клавиши <Ctrl + G>).
10. Сохранить файл под именем **флаг Панамы.cdr**.

## справка

**ТОЧНОЕ ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ ОБЪЕКТА**

► Иногда возникает необходимость расположить объект очень точно. В этом случае можно воспользоваться направляющими. Их легко вытянуть из верхней и левой линеек. Если направляющую надо перенести на другое место, то необходимо выбрать инструмент **Pick Tool** (Указатель)  и один раз щелкнуть по ней. Направляющая изменит свой цвет, и при этом ее можно передвигать.

Если по выделенной направляющей щелкнуть еще раз, то появятся поворотные стрелки, при помощи которых можно изменить угол наклона направляющей.

Сделать направляющие невидимыми можно, выполнив команду меню **View** (Вид) и сняв флажок **Guidelines** (Направляющие).

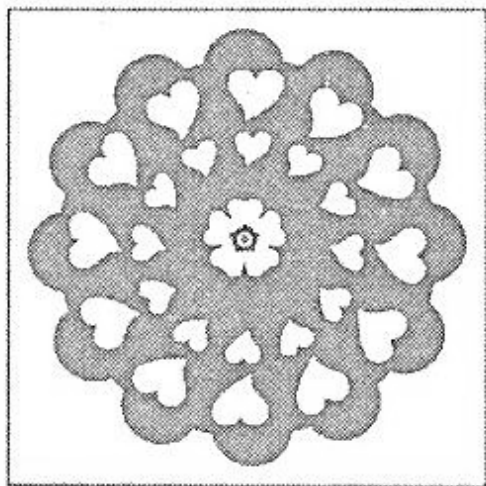


**Задание 2.12****Нарисовать салфетку**

Рис. 2.42

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Построить большой круг, затем маленький так, чтобы он пересекал большой.
3. Сместить у маленького круга центр вращения в центр вращения большого. Для этого выбрать инструмент **Pick Tool** (Указатель) , дважды щелкнуть по маленькому кругу и переместить его центр в центр большого круга (рис. 2.43).
4. Сделать 11 копий маленького круга с поворотом на  $30^\circ$  (рис. 2.44). Для этого выделить маленький круг и повторять следующие действия: нажать на дополнительной клавиатуре  $\langle + \rangle$ , ввести в поле **Angle Rotation** (Угол поворота) поочередно углы поворота (30, 60, 90, 120, 150, 180, 210, 240, 270, 300, 330).
5. Выделить все круги и объединить, нажав кнопку **Weld** (Объединение)  (рис. 2.45).
6. Вставить в основу символ сердечка. Для этого выполнить команду меню **Text**  $\blacktriangleright$  **Insert Symbol Character** (Текст  $\blacktriangleright$  Вставить символ), в появившемся докере в списке **Font** (Шрифт) выбрать **Webdings**, в открывшемся списке указать на символ  $\heartsuit$  и нажать кнопку **Insert** (Вставить).
7. Создать для вставленного символа 11 копий, размещая их по кругу.
8. Вставить символ цветка. Для этого в докере **Insert Character** в списке **Font** (Шрифт) выбрать гарнитуру шрифта **Wingdings**, в появившемся списке указать на темный символ  $\spadesuit$  и нажать кнопку **Insert** (Вставить). Поместить цветок по центру большого круга (рис. 2.46).

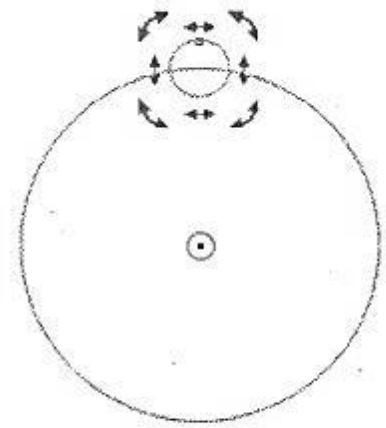


Рис. 2.43

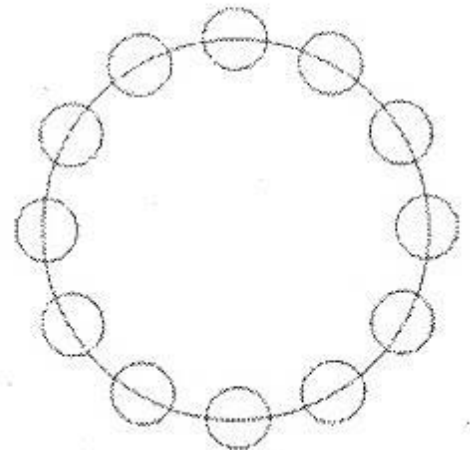


Рис. 2.44

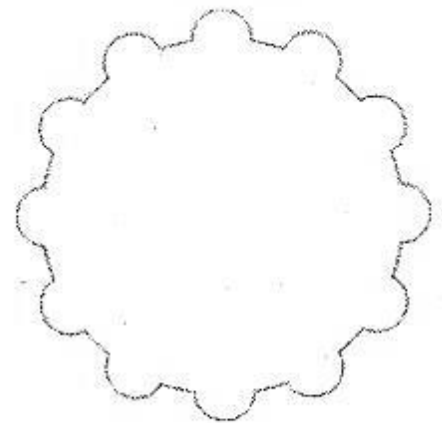


Рис. 2.45

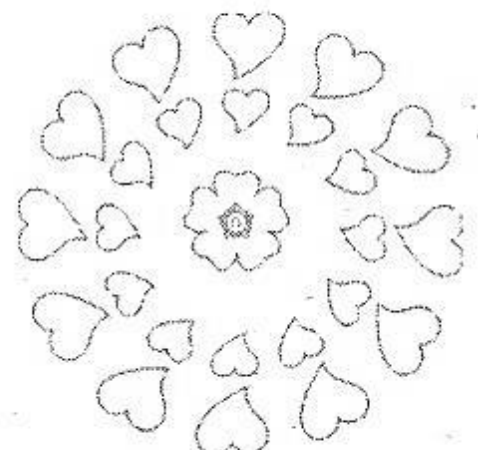


Рис. 2.46

9. Сгруппировать все мелкие фигуры. Для этого нажать клавиши <Ctrl + A>, удерживать клавишу <Shift> и щелкнуть по большой фигуре с выступами для исключения ее из выделенных объектов. При этом на строке состояния будет написано **25 Objects Selected on Layer 1** (25 объектов выделено на слое 1). Нажать клавиши <Ctrl + G>.
10. Вырезать мелкие объекты из основы салфетки. Для этого выделить все (<Ctrl + A>), выполнить команду меню **Arrange ▶ Shaping ▶ Trim** (Упорядочить ▶ Взаимодействие ▶ Исключение).
11. Закрасить полученную салфетку голубым цветом.
12. Сохранить файл под именем **салфетка.cdr**.

### Задание 2.13

#### Построить изображение замка

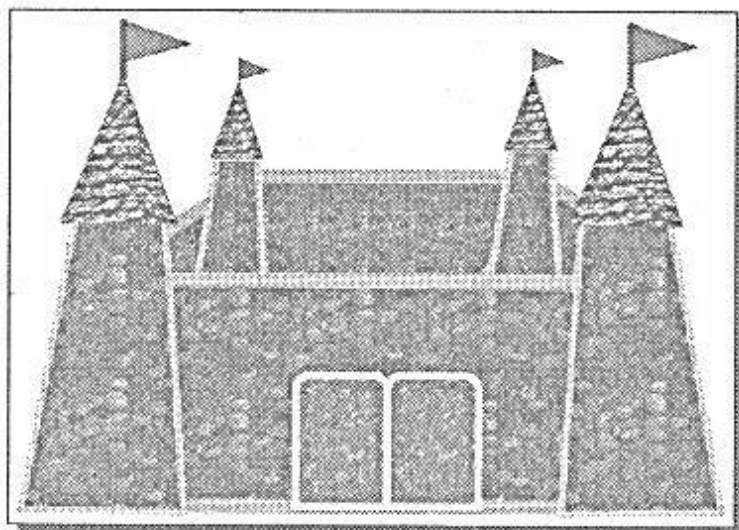


Рис. 2.47

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить альбомную ориентацию страницы, нажав для этого на панели параметров кнопку **Landscape** (Альбомная) .
3. Построить переднюю стену замка. Для этого создать прямоугольник. Выбрать инструмент **Pattern Fill Dialog** (Заливка узором) , залить прямоугольник полноцветным узором из камней, изменить направление узора, установив флажок **Transform fill with object** (Преобразовывать заливку с объектом) (рис. 2.48).

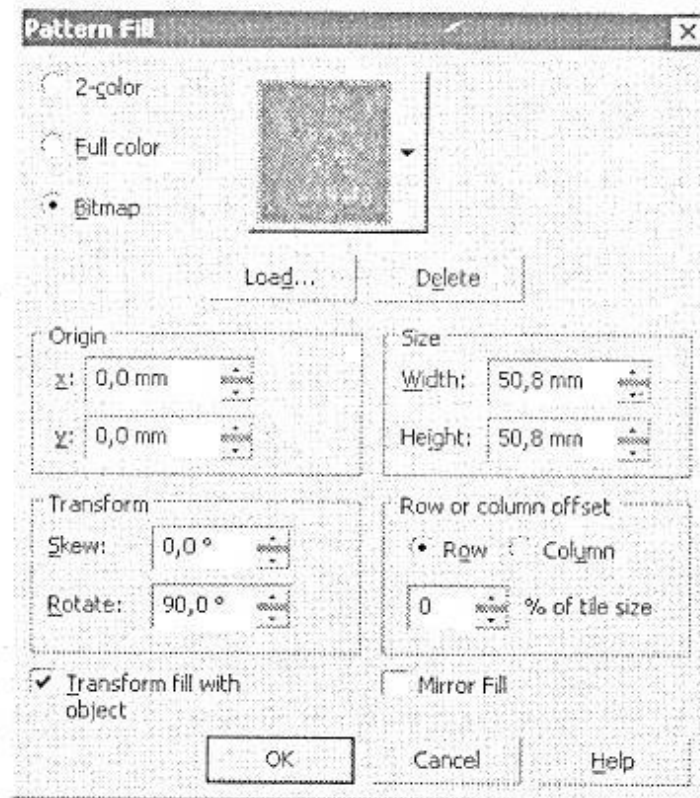


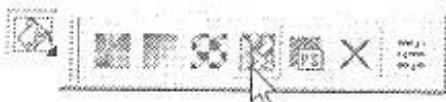


Рис. 2.48

4. Построить левую башню замка. Для этого:
  - а) при помощи инструмента **Bezier Tool** (Кривая Безье)  щелчками мыши на вершинах построить трапециевидную фигуру;
  - б) копировать заливку узора из камней. Для этого правой кнопкой мыши перетащить изображение стены на трапецию и в момент, когда указатель примет вид прицела, отпустить кнопку мыши. В открывшемся контекстном меню выбрать пункт **Copy Fill Here** (Копировать заливку сюда);
  - в) построить крышу при помощи инструмента **Bezier Tool** (Кривая Безье) . Залить полноцветным узором;
  - г) сгруппировать элементы башни (клавиши <Ctrl + G>).
5. Сделать зеркальную копию башни. Для этого, нажав клавишу <Ctrl>, перетащить средний левый маркер направо. Не отпуская левую кнопку мыши, нажать правую кнопку мыши для получения копии. Отпустить кнопки мыши, затем клавишу <Ctrl>. Сместить копию вправо.
6. Нарисовать флажок на башне. Для этого:
  - а) выбрать инструмент **Bezier Tool** (Кривая Безье) 



- б) нарисовать вертикальную линию, щелкнув на начале отрезка и на конце. Для завершения построения объекта нажать клавишу <Пробел>. Закрасить линию коричневым цветом;
  - в) при помощи инструмента **Bezier Tool** (Кривая Безье)  создать треугольник и закрасить его красным цветом;
  - г) сгруппировать детали флага.
7. Скопировать флажок на другую башню.
  8. Сгруппировать все объекты.
  9. Сделать копию группы, уменьшить, поместить на задний план.
  10. Нарисовать боковые стены замка.
  11. Построить ворота замка. Для этого:
    - а) построить два прямоугольника с закругленными верхними вершинами;
    - б) выбрать инструмент **Texture Fill Dialog** (Заливка текстурой) ;
    - в) залить прямоугольники текстурой, имитирующей ржавое железо (**Samples 7 ▶ Painted Stucco**). 
  12. Сгруппировать все объекты.
  13. Сохранить файл под именем **замок.cdr**.