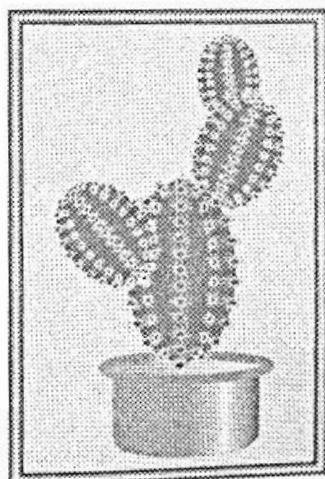
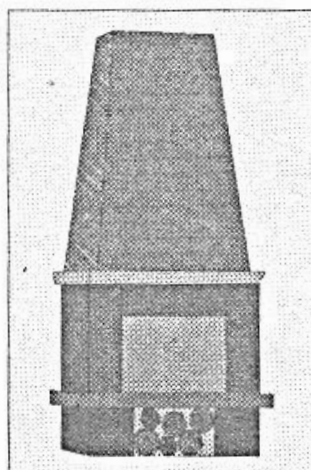
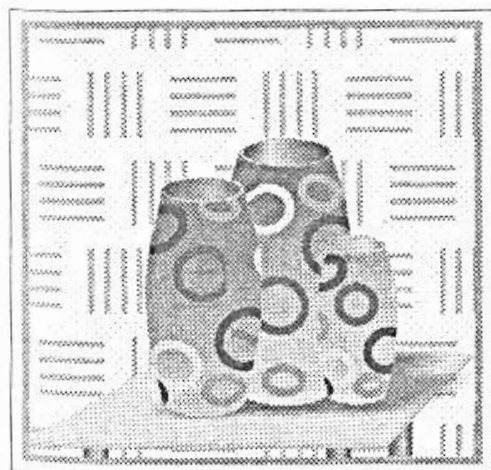
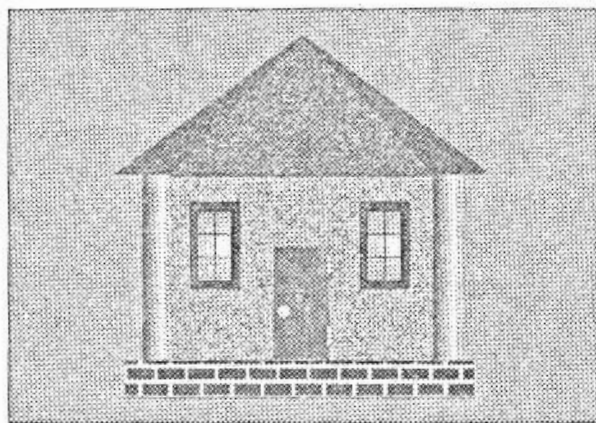
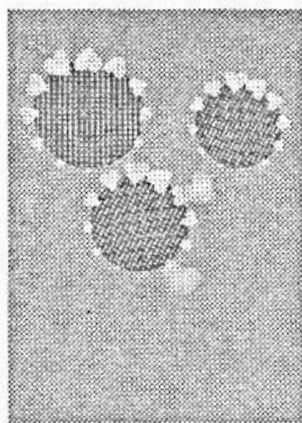
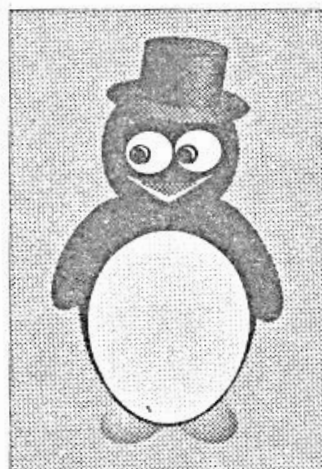
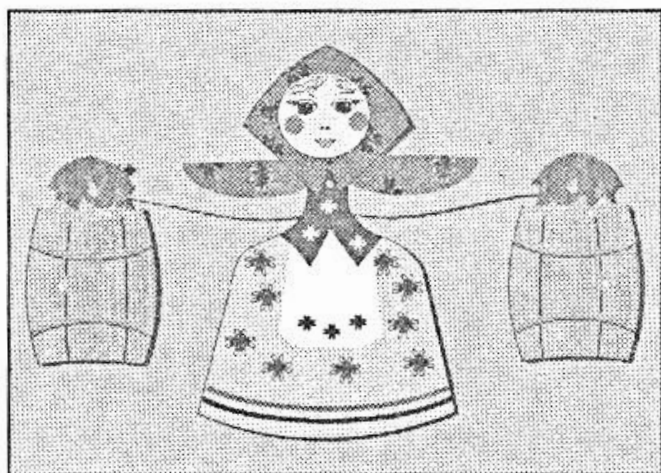


Глава 7

САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ



В этой главе вы повторите:

- ▶ копирование и наклон объектов;
- ▶ создание и форматирование художественного текста;
- ▶ создание нового образца узора из текста;
- ▶ применение эффектов: оболочки, перспективы, выдавливания;
- ▶ преобразование текста в объект;
- ▶ использование художественных кистей;
- ▶ изменение цвета страницы;
- ▶ изменение прозрачности объекта;
- ▶ изменение формы объекта с помощью инструмента искажения;
- ▶ операцию объединения, исключения; преобразование объекта в кривые.

К главе 1

Задание 1с.1

Построить звезду, закрасить ее градиентной заливкой, добавить искорки. Сохранить файл под именем звезда.cdr

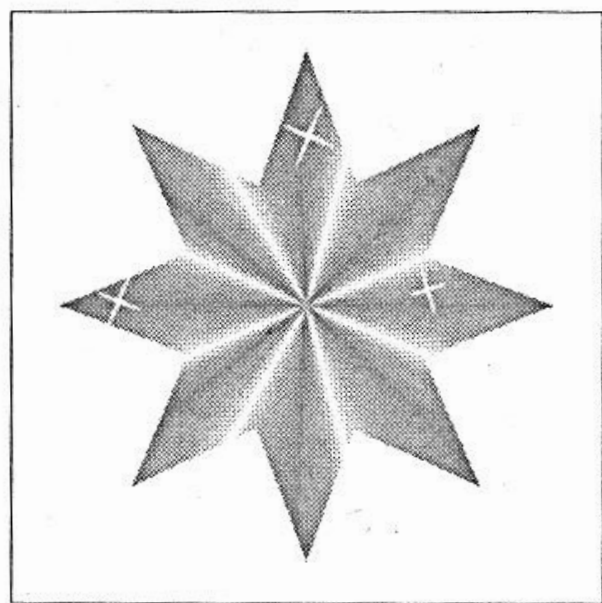


Рис. 7.1

Указание:

- для заливки создать пользовательский конический градиент (рис. 7.2);
- искорки создать из четырехугольников с помощью инструмента Shape Tool (Форма) .

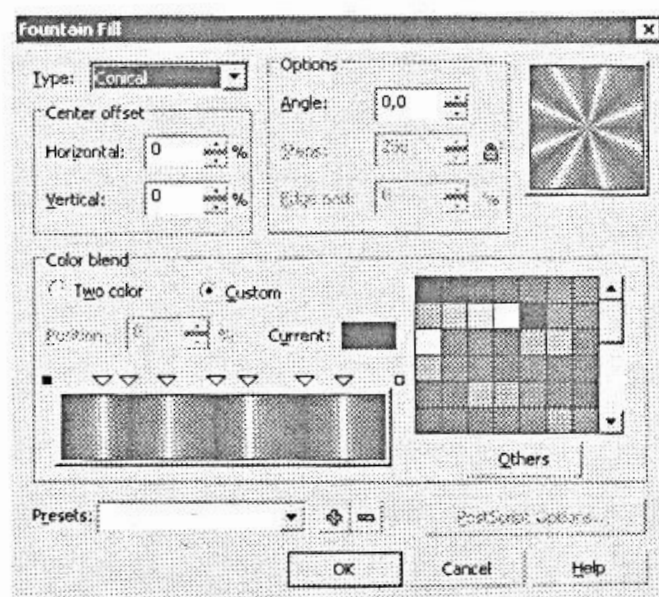


Рис. 7.2

Задание 1с.2

**Построить разноцветные воздушные шарик.
Сохранить файл под именем шарики.cdr**

Указание:

- для шариков применить градиентную радиальную заливку;
- для создания ниточек использовать инструмент **Freehand Tool** (Линия от руки)

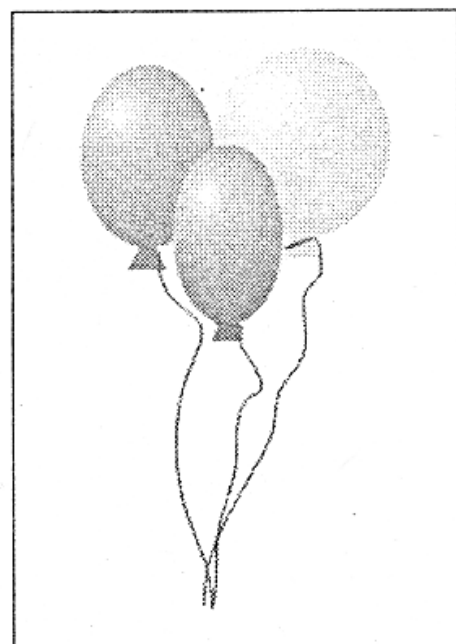


Рис. 7.3

К главе 2

Задание 2с.1

Построить домик. Сохранить файл под именем домик.cdr

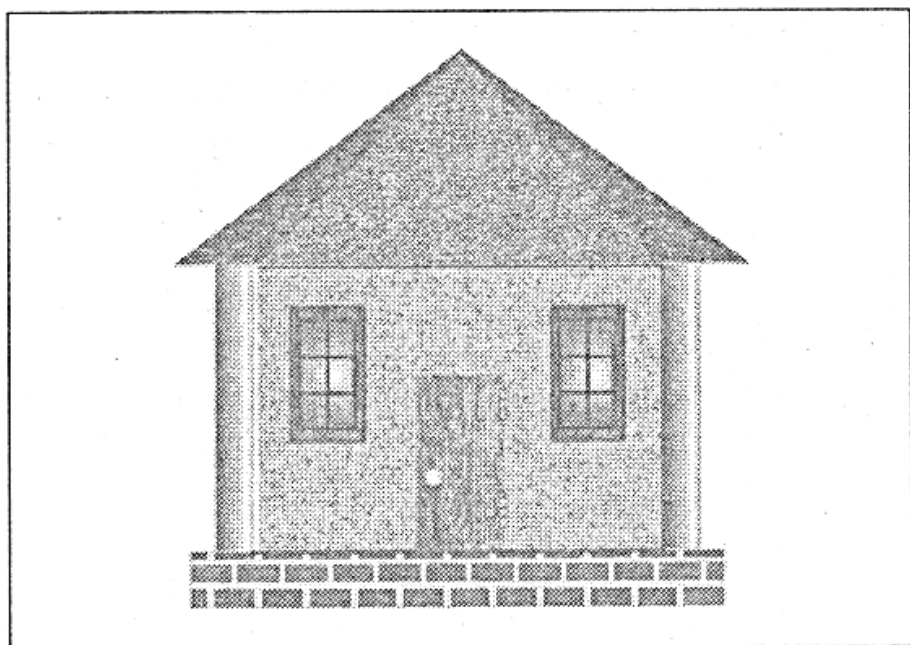


Рис. 7.4

Указание:

- крышу построить из двух треугольников с разной заливкой (для разных заливок использовалась одна и та же текстура, но с разным цветовым решением — **Samples 7, Painted Stucco**);
- для стены дома использовать текстурную заливку **Samples 7, Concrete**;
- для двери использовать полноцветный узор;
- для фундамента использовать двухцветный узор с измененными цветами;
- колонны залить линейной градиентной заливкой;
- в окнах для эффекта зажженного света использовать радиальную градиентную заливку;
- для построения оконных переплетов использовать инструмент **Graph Paper Tool** (Миллиметровка) ;
- образец построения дверных петель показан на увеличенном фрагменте рисунка (рис. 7.5).

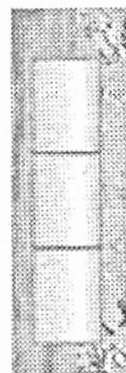


Рис. 7.5

Задание 2с.2

Построить секцию, используя разные фигуры (прямоугольник, эллипс, многоугольник, решетка) и заливки (градиентные и узором). Сохранить файл под именем секция.cdr

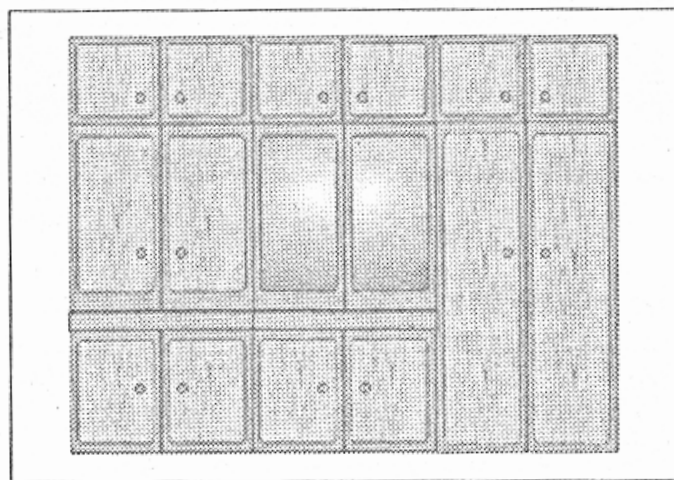


Рис. 7.6

Указание:

- при построении использовать копирование и зеркальное отражение.

Задание 2с.3

Нарисовать пингвина. Сохранить файл под именем пингвин.cdr

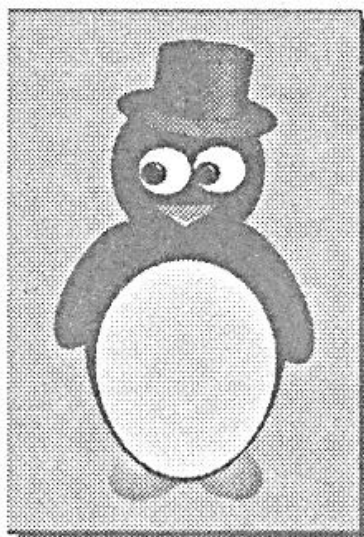


Рис. 7.7

Задание 2с.4

Создать узоры

1) Сохранить файл под именем узор1с.cdr.

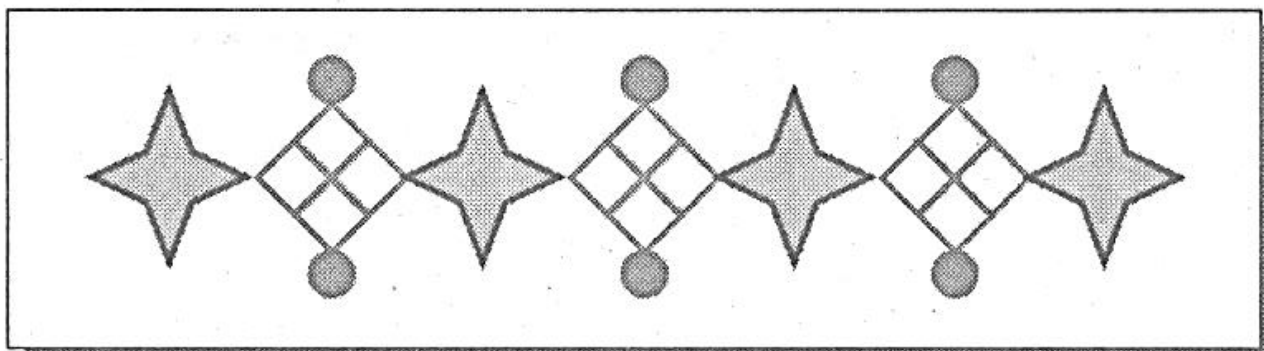


Рис. 7.8

2) Сохранить файл под именем узор2с.cdr.

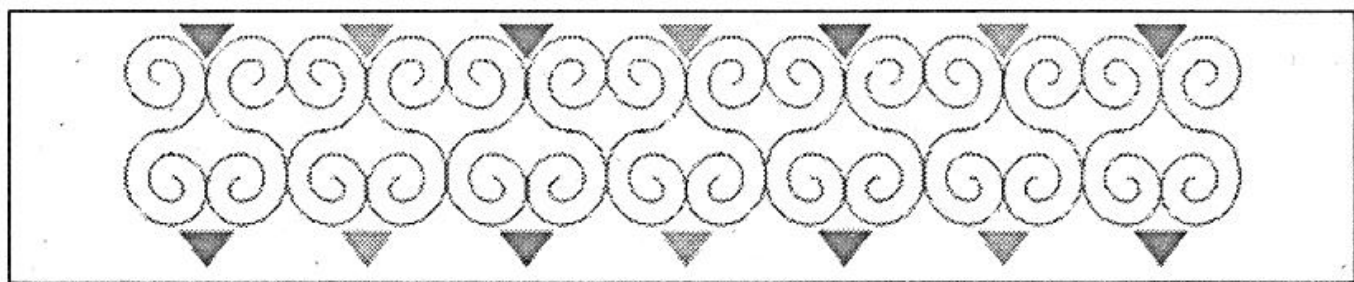


Рис. 7.9

Указание:

- использовать группу из двух спиралей, повернутых на 45° .

3) Сохранить файл под именем **узор3с.cdr**.

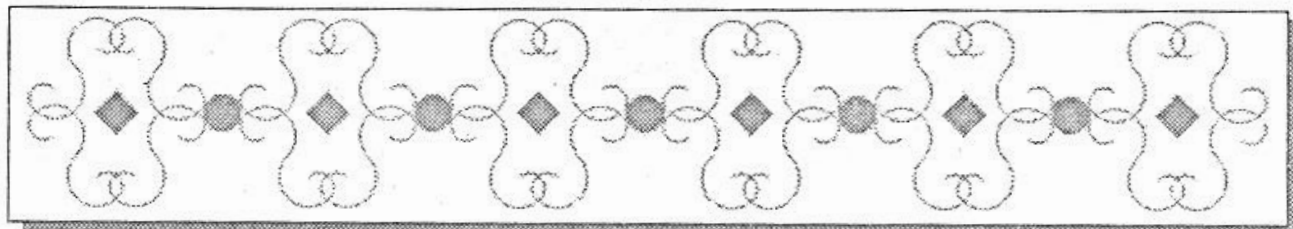


Рис. 7.10

Задание 2с.5

Нарисовать мобильный телефон. Сохранить файл под именем мобил телеф.cdr



Рис. 7.11

Указание:

- использовать прямоугольники с закругленными вершинами;
- при построении клавиш использовать инструмент **Graph Paper Tool** (Миллиметровка) , залить созданную сетку квадратной градиентной заливкой;
- для создания эффекта толщины сделать копию прямоугольника, залить темно-серым цветом и поместить на задний план;
- использовать наклон, копирование и зеркальное отражение.

Задание 2с.6

Создать изображение беседки. Сохранить файл под именем беседка.cdr

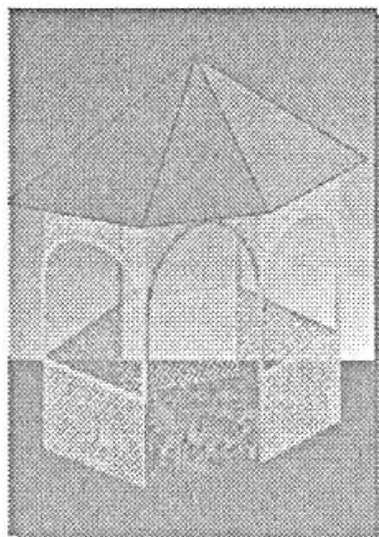


Рис. 7.12

Указание:

- использовать прямоугольники с двумя закругленными вершинами;
- использовать наклон, копирование и зеркальное отражение;
- для закраски пола беседки использовать полноцветный узор, имитирующий пробковое покрытие.

Задание 2с.7

Нарисовать на двухцветном прямоугольнике двухцветный круг. Сохранить файл под именем эмблема.cdr

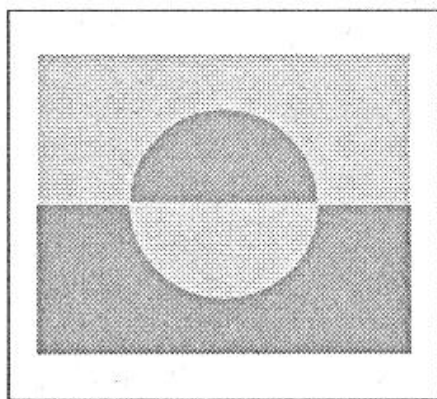


Рис. 7.13

Указание:

- использовать копирование, зеркальное отражение.

Задание 2с.8

Нарисовать флаг Маврикия (цвета полос сверху вниз — бордовый, синий, желтый, зеленый). Сохранить файл под именем флаг Маврикий.cdr

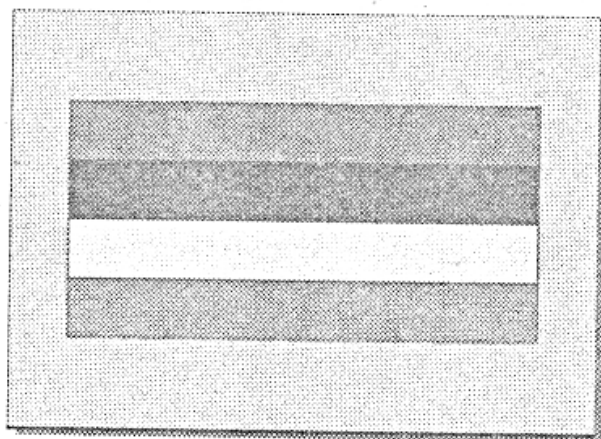


Рис. 7.14

Указание:

- для того, чтобы полосы плотно прилегали друг к другу, лучше воспользоваться технологией копирования, использованной в задании 2.11 (стр. 53).

Задание 2с.9

Нарисовать флаг Алжира (зеленый и белый прямоугольники, красный полумесяц и звезда). Сохранить файл под именем флаг Алжира.cdr

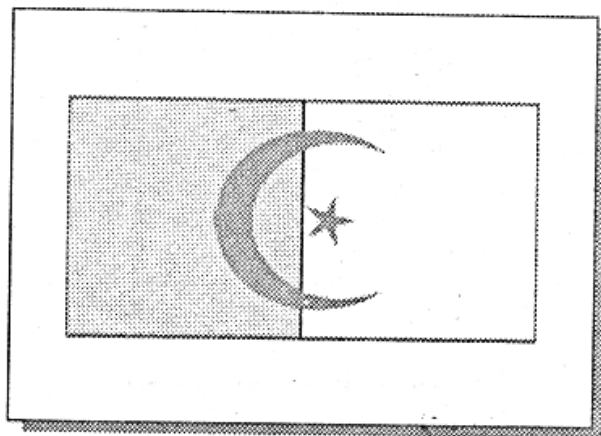


Рис. 7.15

Указание:

- использовать операции копирования, исключения и выравнивания.

Задание 2с.10

Нарисовать флаг Малайзии (бордовые полосы на белом фоне, желтые полумесяц и солнце на синем фоне). Сохранить файл под именем флаг Малайзии.cdr

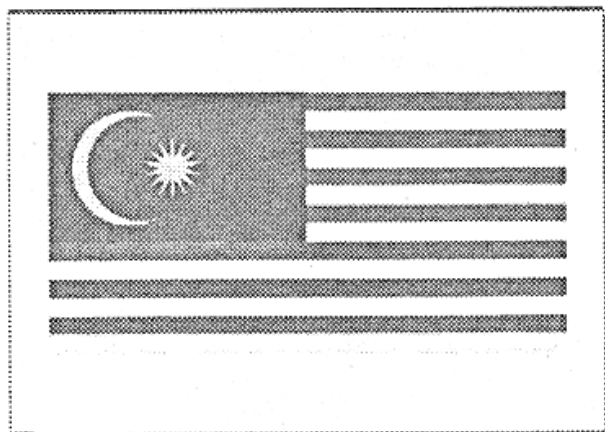


Рис. 7.16

Указание:

- использовать операции копирования, исключения, выравнивания и распределения.

Задание 2с.11

Нарисовать логотип. Сохранить файл под именем логотип.cdr



Рис. 7.17

Указание:

- использовать операции копирования и исключения;
- использовать поворот и изменения размера объекта.

Задание 2с.12

Создать снежинку по образцу или по собственному дизайну. Сохранить файл под именем **снежинка.cdr**

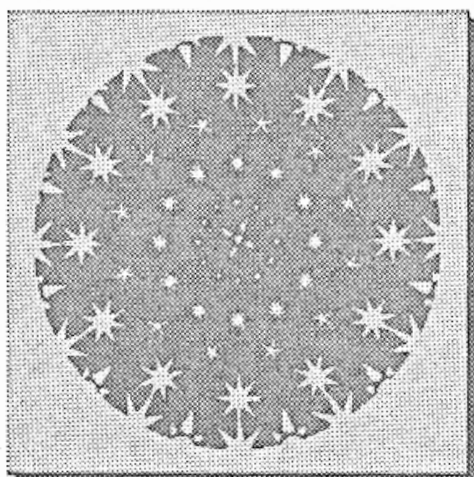


Рис. 7.18

Указание:

- использовать команду копирования с поворотом;
- использовать команду **Combine** (Соединение) .

Задание 2с.13

Нарисовать ступенчатое многоэтажное здание. Сохранить файл под именем **многоэтажка.cdr**

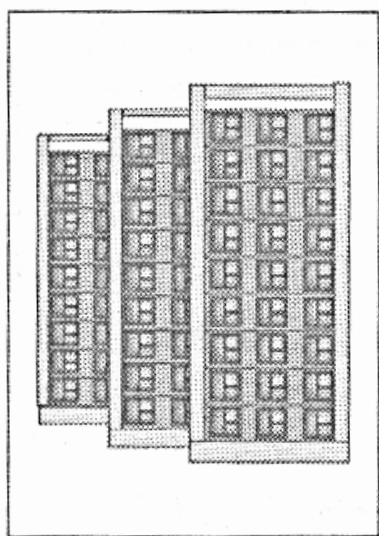


Рис. 7.19

Указание:

- использовать операции копирования, масштабирования, выравнивания и распределения.

Задание 2с.14

Нарисовать море с кораблями. Сохранить файл под именем корабли.cdr

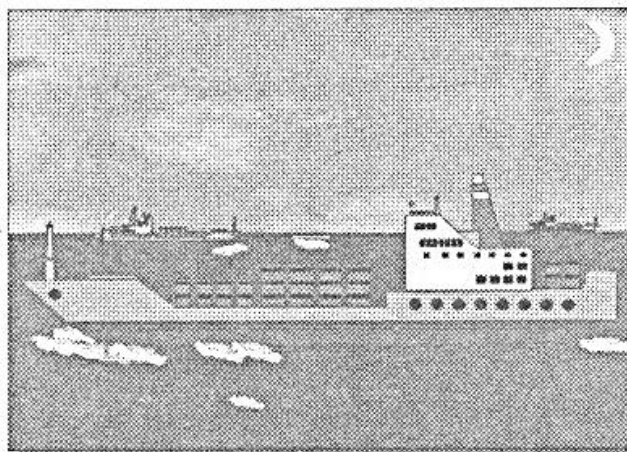


Рис. 7.20

Указание:

- использовать текстурную заливку для неба (**Styles ▶ Sky 5 Colors**) и моря (**Styles ▶ Surfaces**);
- использовать операции копирования, объединения, выравнивания и распределения.

Задание 2с.15

Нарисовать стаканчик и брикет с мороженым. Сохранить файл под именем мороженое.cdr

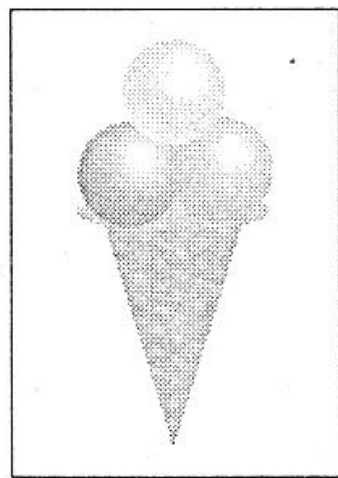
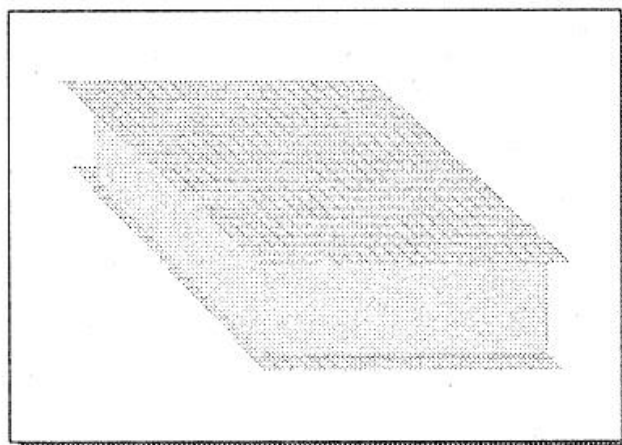


Рис. 7.21

Указание:

- для получения стаканчика с узором необходимо при помощи инструмента **Graph Paper Tool** (Миллиметровка)  нарисовать сетку,

повернуть ее, залить градиентной пользовательской заливкой, а потом обрезать сетку по фигуре треугольник;

- при создании брикета использовать наклон.

Задание 2с.16

Создать узор. Сохранить файл под именем узор.cdr

Указание:

- использовать операции исключения, уменьшения и увеличения.

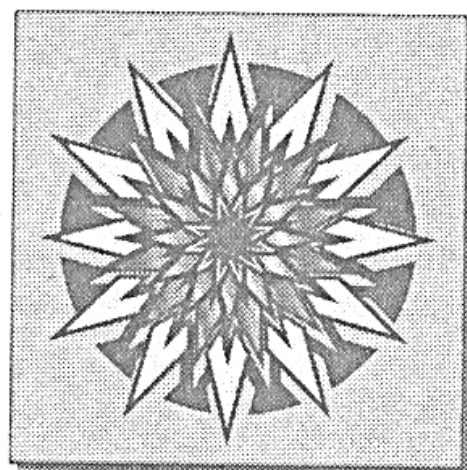


Рис. 7.22

Задание 2с.17

**Нарисовать теннисную ракетку с мячиком.
Сохранить файл под именем теннис.cdr**

Указание:

- получить узор на мячике можно при помощи двух дуг;
- основу ракетки получить объединением прямоугольника, треугольника и кольца, сформированного из двух кругов с использованием операции **Trim** (Исключение);
- сетка на ракетке получается с помощью инструмента **Graph Paper Tool** (Миллиметровка)  и пересечением сетки с внутренней частью ракетки.

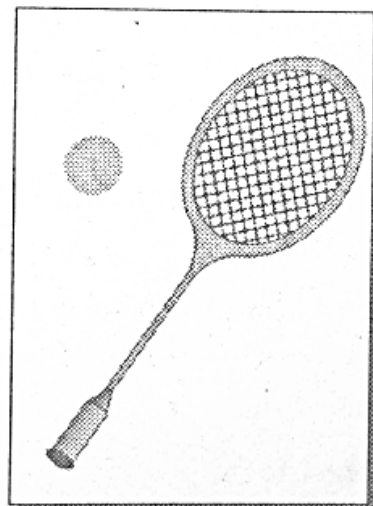


Рис. 7.23

Задание 2с.18

**Нарисовать изображение загородного дома.
Сохранить файл под именем дом.cdr**

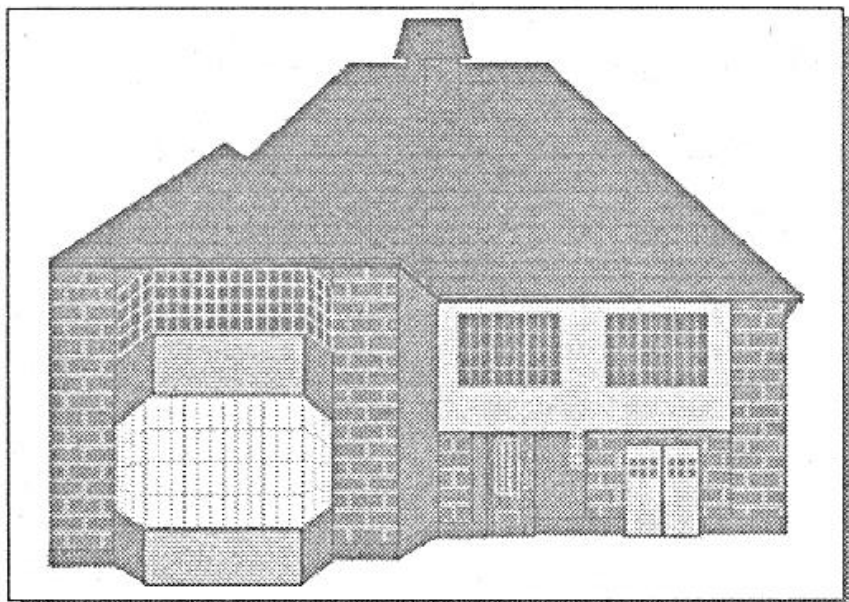


Рис. 7.24

К главе 3**Задание 3с.1**

**Нарисовать камин. Сохранить файл под именем
камин.cdr**

Указание:

- использовать двухцветный узор для заливки верхней части камина;
- применить эффект перспективы;
- использовать наклон для получения боковых стенок;
- для создания поленьев использовать спираль.

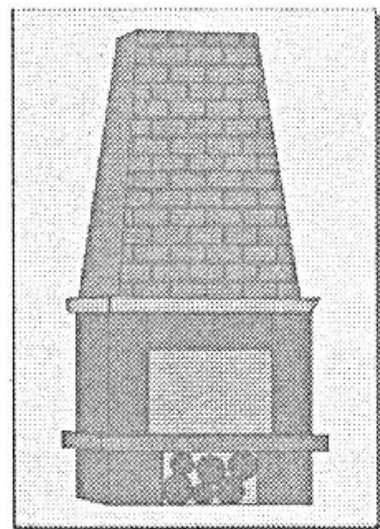


Рис. 7.25

Задание 3с.2

Нарисовать игрушечный поезд. Сохранить файл под именем поезд.cdr

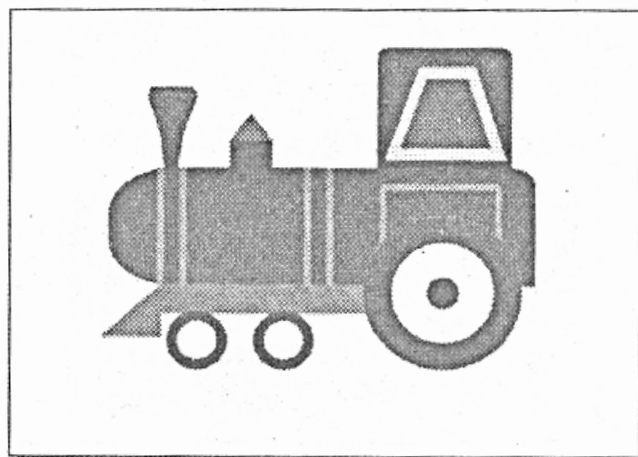


Рис. 7.26

Указание:

- использовать операции объединения, копирования;
- использовать команды выравнивания;
- применить эффект перспективы.

Задание 3с.3

Создать флаг Евросоюза. Основа флага — темно-синяя, звездочки — желтые. Сохранить файл под именем флаг Евросоюз.cdr



Рис. 7.27

Указание:

- для создания группы из 12 звездочек использовать эффект перетекания по полному пути по кругу, у звездочки должен быть смещенный центр вращения.

Задание 3с.4

Создать флаг Кабо-Верде. Основа флага — темно-синяя, звездочки — желтые. Полоса белая с красной полосой по центру. Сохранить файл под именем флаг Кабо-Верде.cdr

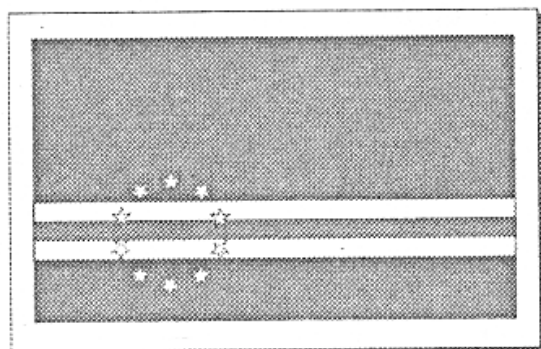


Рис. 7.28

Задание 3с.5

Создать кактус. Сохранить файл под именем кактус.cdr

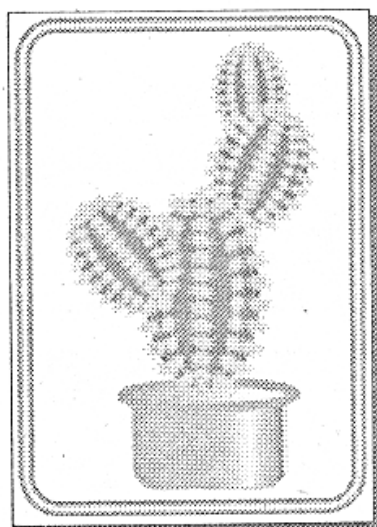


Рис. 7.29

Указание:

- для создания колючки можно использовать многоугольник с градиентной заливкой (рис. 7.30);
- для создания ряда колючек использовать эффект перетекания по заданному пути;
- использовать команды копирования и зеркального отражения.

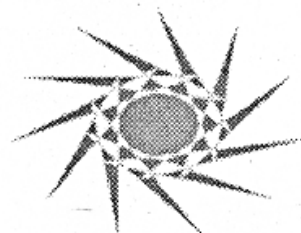


Рис. 7.30

Задание 3с.6

Нарисовать настольную лампу. Сохранить файл под именем `лампа.cdr`

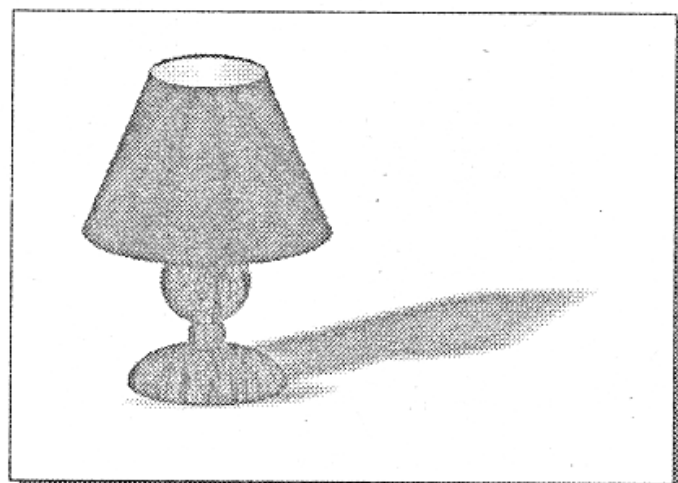


Рис. 7.31

Указание:

- использовать градиентную заливку и заливку полноцветным узором, имитирующим деревянную подставку;
- использовать команду объединения;
- использовать эффект перспективы;
- добавить к лампе тень.

Задание 3с.7

Нарисовать мельницу. Сохранить файл под именем `мельница.cdr`

Указание:

- крылья мельницы создать с помощью инструмента **Graph Paper Tool** (Миллиметровка) и добавить эффект перспективы;
- добавить к мельнице тень.

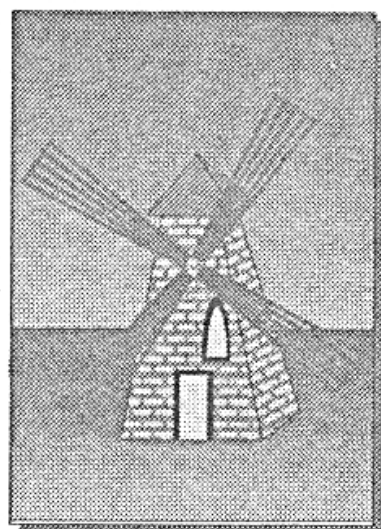


Рис. 7.32

Задание 3с.8

Нарисовать подсолнухи. Сохранить файл под именем подсолнухи.cdr

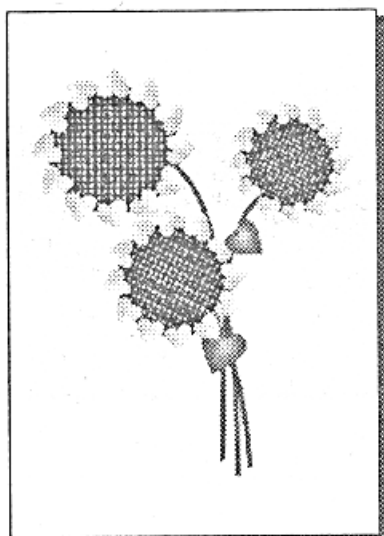


Рис. 7.33

Указание:

- использовать эффекты перетекания с поворотом;
- поместить семечки в круглый контейнер.

Задание 3с.9

Нарисовать композицию. Сохранить файл под именем инвертирование.cdr

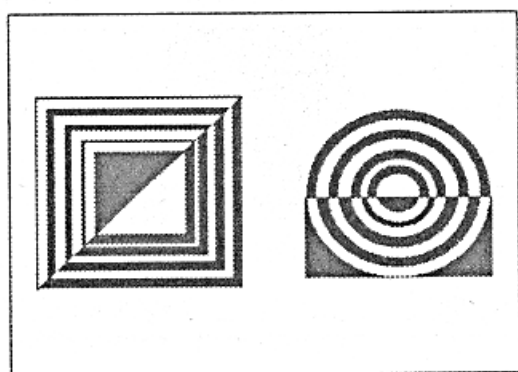


Рис. 7.34

Указание:

- использовать команду копирования с уменьшением;
- использовать эффект линзы с инвертированием.

Задание 3с.10

Нарисовать шахматную доску, используя эффект перспективы. Сохранить файл под именем шахматы.cdr

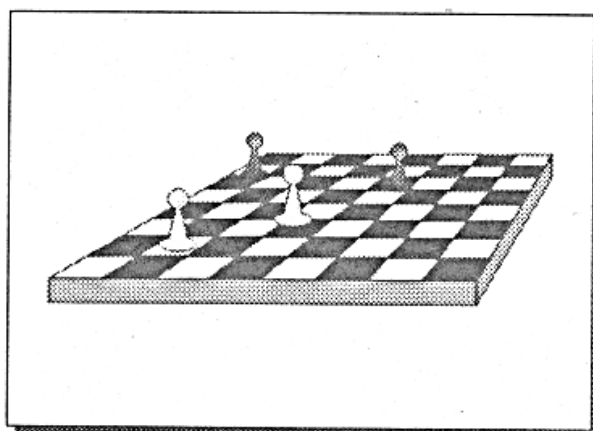


Рис. 7.35

Указание:

- использовать команду копирования;
- применить к шахматной доске эффект перспективы;
- для создания шахматных фигур использовать команду объединения.

Задание 3с.11

Нарисовать композицию из ваз разных оттенков. Сохранить файл под именем вазы.cdr

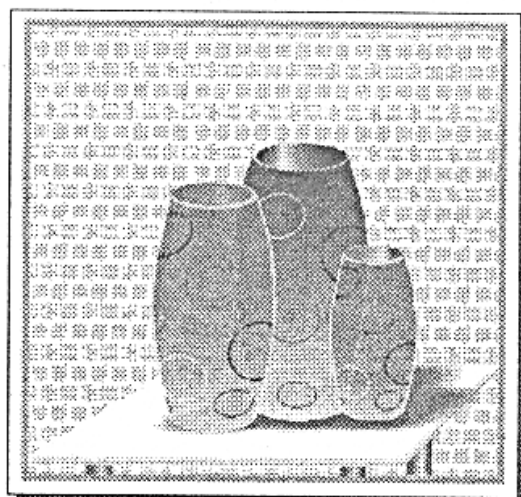


Рис. 7.36

Указание:

- для создания стены использовать двухцветный узор;
- для создания узора на вазе использовать команду пересечения группы окружностей с основой вазы;

- для придания объемности вазе использовать эффект линзы «Рыбий глаз»;
- применить к вазам интерактивную прозрачность.

Задание 3с.12

Нарисовать баночку с кремом, расположенную на стеклянном столе. Сохранить файл под именем крем.cdr

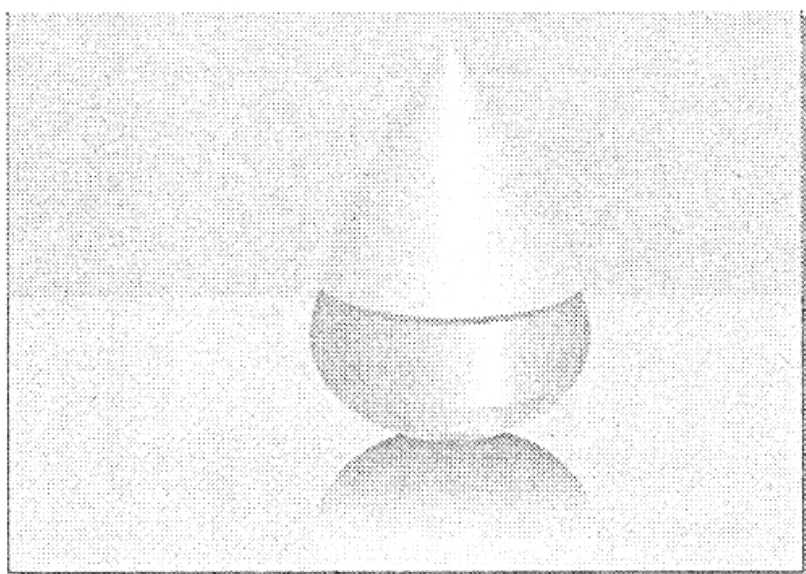


Рис. 7.37

Указание:

- использовать инструмент прозрачности, операции пересечения, вычитания, объединения и зеркало;
- использовать операции пересечения, исключения, объединения, копирования, зеркального отражения;
- для получения отражения в стекле использовать инструмент интерактивной прозрачности;
- для создания эффекта объема использовать градиентную заливку разного типа (линейную и коническую).

Задание 3с.13

Нарисовать космический рисунок. Сохранить файл под именем космос.cdr

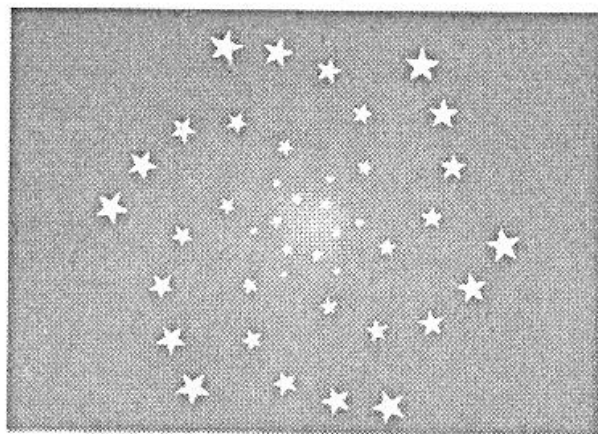


Рис. 7.38

Указание:

- использовать эффект перетекания вдоль пути;
- применить операцию копирования с поворотом;
- туманность изобразить в виде круга с плавными переходами от голубого, фиолетового до черного, чтобы было ощущение растворения круга в черной бездне космоса.

Задание 3с.14

Нарисовать фонарик. Сохранить файл под именем фонарик.cdr

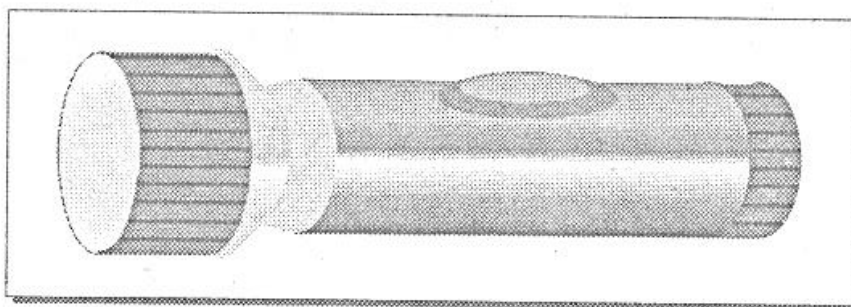


Рис. 7.39

Указание:

- для создания кнопки на корпусе фонарика использовать эффект выдавливания;
- использовать интерактивную прозрачность для создания рассеянного света.

Задание 3с.15

Создать фигурную мозаику. Сохранить файл под именем мозаика машина.cdr

Указание:

- использовать операции разрезания, разгруппировки, эффект помещения в контейнер.

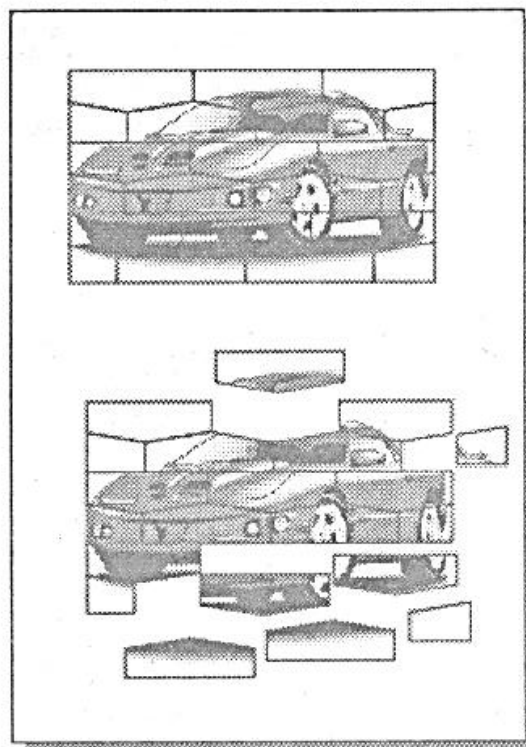


Рис. 7.40

Задание 3с.16

Нарисовать пчелу. Сохранить файл под именем пчелка.cdr

Указание:

- использовать операции копирования, отражения, объединения, исключения.

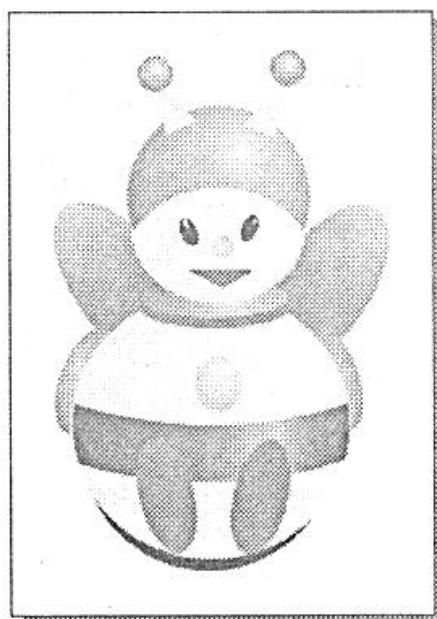


Рис. 7.41

К главе 4

Задание 4с.1

Создать рекламное сообщение. Сохранить файл под именем окна.cdr

Указание:

- использовать операции исключения, копирования, зеркального отражения;
- применить эффект интерактивного контура к тексту и элементам мозаики с последующим разбиением группы с контуром.

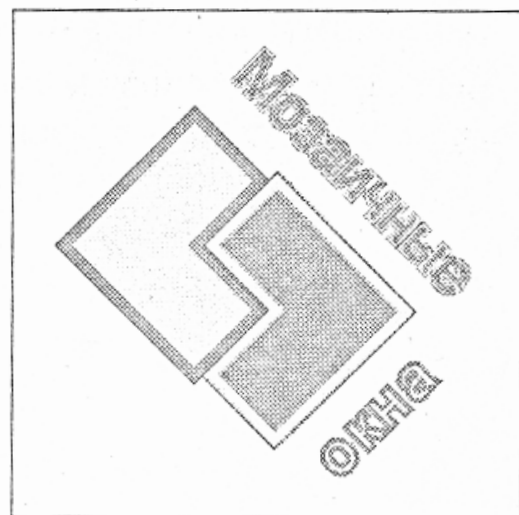


Рис. 7.42

Задание 4с.2

Создать изображение упаковки апельсинового сока. Сохранить файл под именем сок.cdr

Указание:

- для закраски апельсинов использовать текстурную заливку (Samples 5 ► Purple Brain);
- для создания коробки с соком использовать наклон;
- изображения апельсинов и надпись сгруппировать и применить к группе эффект перспективы.

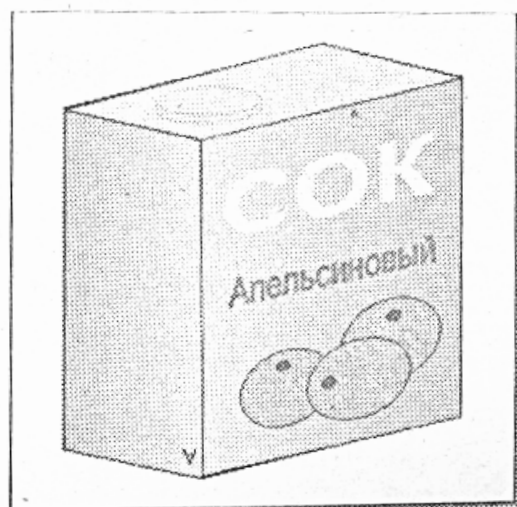


Рис. 7.43

Задание 4с.3

Создать логотип. Сохранить файл под именем фирма.cdr

Указание:

- разместить текст вдоль заданного пути;
- сформировать фигуры с использованием команд объединения, исключения, копирования и зеркального отражения.

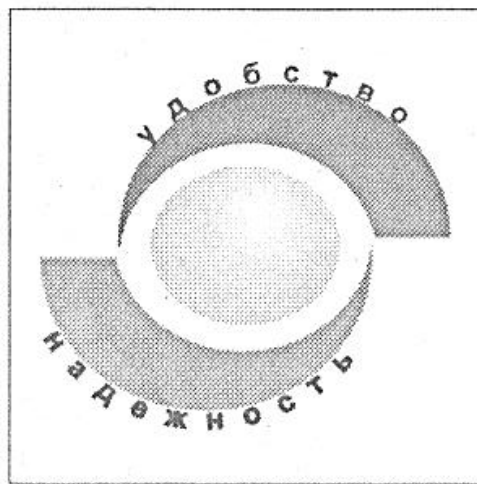


Рис. 7.44

Задание 4с.4

Создать изображение с текстом, растворяющимся вдали. Сохранить файл под именем прощание.cdr

Указание:

- нарисовать кривую при помощи инструмента **Freehand Tool** (Линия от руки) .
- разместить текст «Они шли, взявшись за руки, пока не исчезли вдали...» вдоль созданной кривой;
- дорисовать изображение дороги, залить ее светло-серым цветом;
- применить к тексту инструмент интерактивной прозрачности, чтобы текст постепенно исчезал.

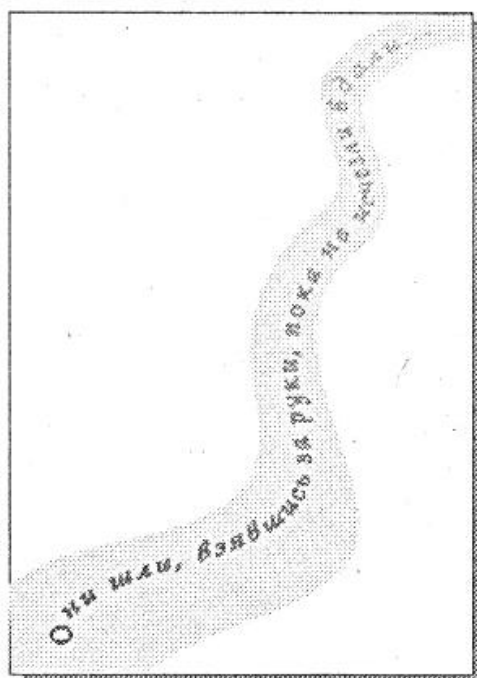


Рис. 7.45

Задание 4с.5

Создать изображение барометра. Сохранить файл под именем барометр.cdr

Указание:

- вставить символы с изображением соответствующей погоды (команда меню **Text ▶ Insert Symbol Character** (Текст ▶ Вставить символ) — шрифт **Webdings**).

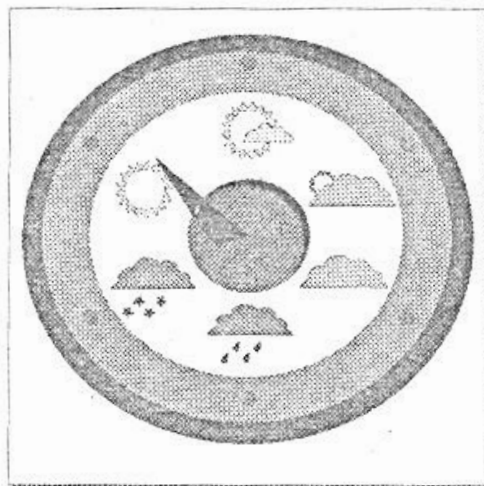


Рис. 7.46

К главе 5

Задание 5с.1

Нарисовать выпрыгивающего из воды дельфина. Сохранить файл под именем дельфин.cdr

Указание:

- при создании изображения неба и моря использовать градиентную заливку прямоугольников;
- к изображению солнца применить интерактивную прозрачность;
- туловище дельфина сформировать из эллипса.

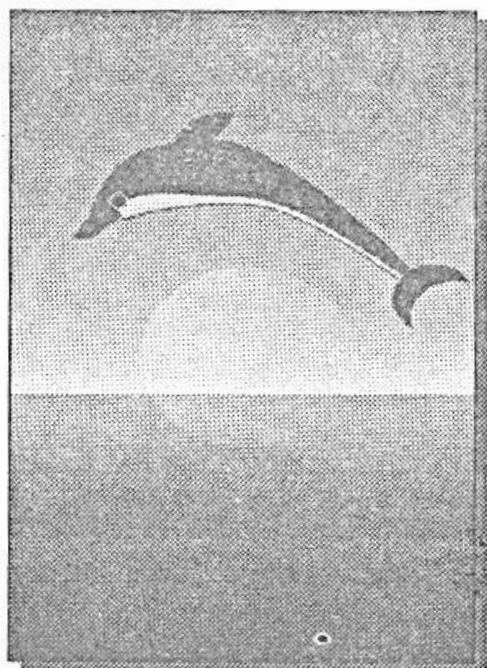


Рис. 7.47

Задание 5с.2

Нарисовать композицию. Сохранить файл под именем каштан.cdr

Указание:

- использовать операции копирования, отражения, наклона, эффект интерактивной оболочки, инструмент **Кисть**.

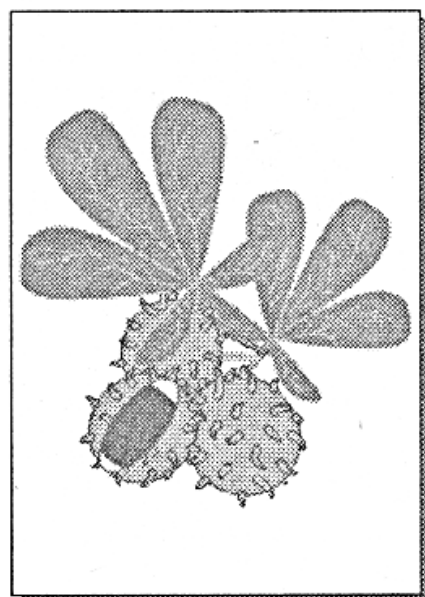


Рис. 7.48

Задание 5с.3

Нарисовать кувшин. Сохранить файл под именем кувшин.cdr

Указание:

- для создания основы кувшина и крышки использовать операции объединения, копирования, зеркального отражения;
- для создания носика кувшина использовать прямоугольник, преобразованный в кривые и выгнутый по форме носика (рис. 7.50, а);
- для создания основы кувшина использовать прямоугольник, превратить его в кривые и выгнуть боковые стороны (рис. 7.50, б);
- для создания ручки использовать инструмент **Bezier Tool** (Кривая Безье)  с тремя узлами (рис. 7.50, в);
- для придания выразительности кувшину по бокам добавить разноцветные штрихи с помощью художественной кисти (рис. 7.50, г).



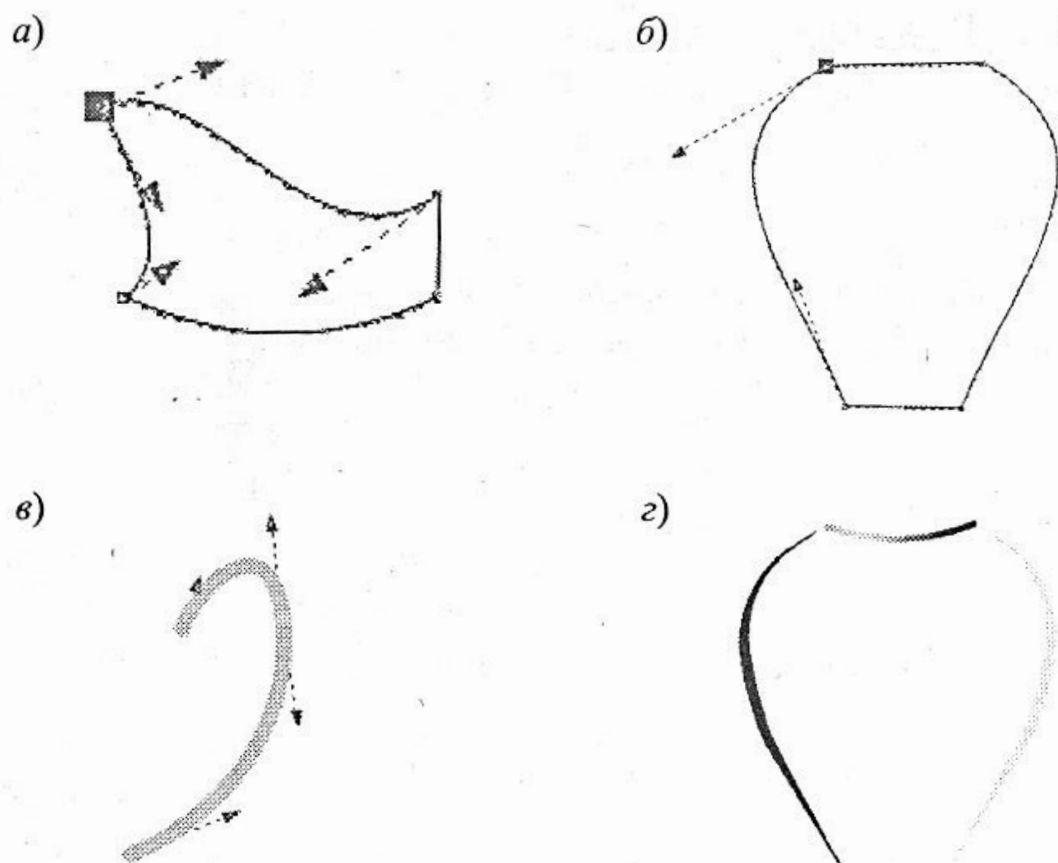


Рис. 7.50

Задание 5с.4

Нарисовать грибы. Сохранить файл под именем мухоморы.cdr

Указание:

- при формировании нижней части шляпки использовать копирование объекта с вращением на небольшой угол, выполнить обрезку получившихся линий по эллипсу;
- ножку гриба сформировать при помощи кисти или кривых;
- для создания травы использовать художественную кисть.



Рис. 7.51

Задание 5с.5

Нарисовать композицию. Сохранить файл под именем **разделочные доски.cdr**

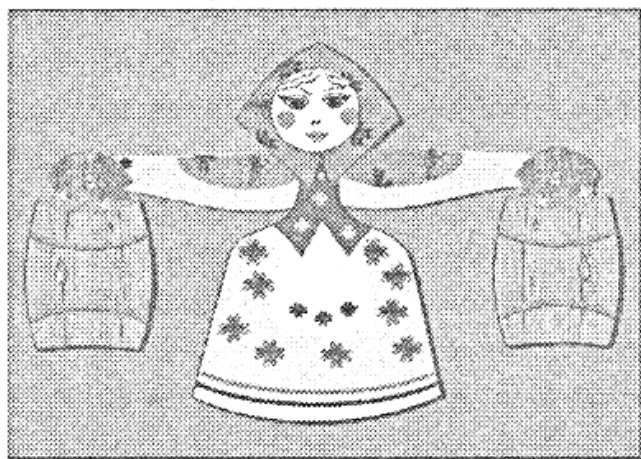


Рис. 7.52

Указание:

- использовать инструменты построения кривых, операции копирования, отражения, объединения, исключения.

Задание 5с.6

Нарисовать композицию. Сохранить файл под именем **аквариум.cdr**

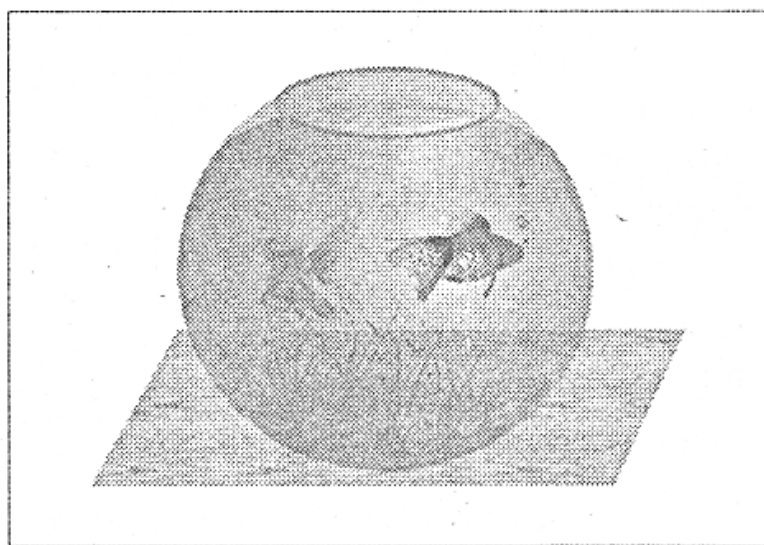


Рис. 7.53

Указание:

- использовать инструмент интерактивной прозрачности, кисти.