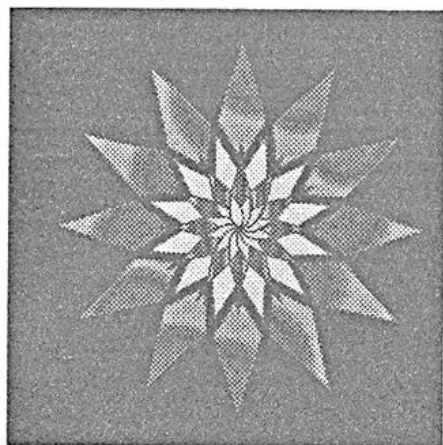
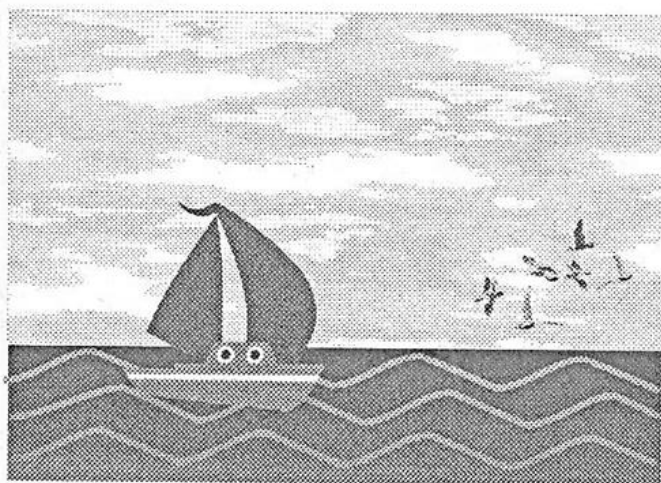
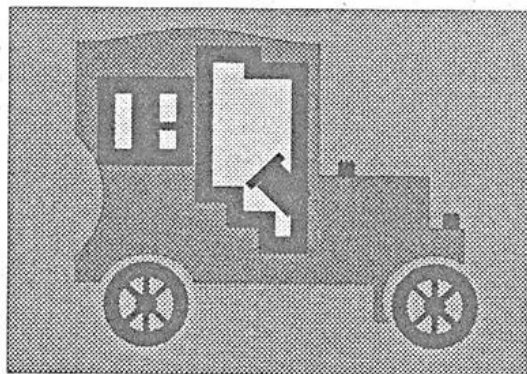


КРИВЫЕ. КИСТИ



ЗАТЕЙНИК



- Преобразование прямых линий в кривые
- Преобразование кривых линий в прямые
- Типы узлов. Разрыв кривой
- Добавление и удаление узлов
- Использование заготовок кистей
- Создание кисти

В этой главе вы научитесь:

- ▶ преобразовывать прямые линии в кривые и наоборот;
- ▶ добавлять и удалять узловые точки;
- ▶ изменять форму объекта с помощью кривых;
- ▶ изменять тип узлов;
- ▶ разрывать линию;
- ▶ изменять указатели на концах линии;
- ▶ выполнять операцию упрощения;
- ▶ создавать объекты с помощью художественной кисти;
- ▶ использовать заготовки художественных средств;
- ▶ создавать новый образец художественной кисти.

Задание 5.1

Нарисовать машинку

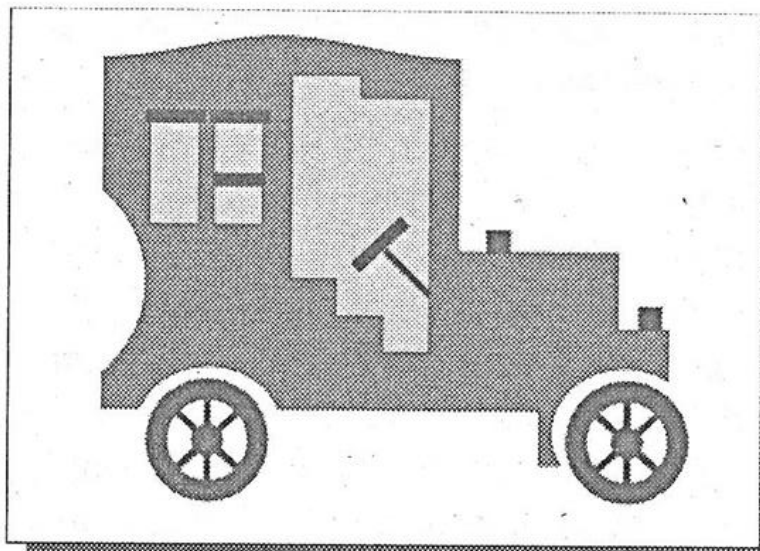


Рис. 5.1

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить альбомную ориентацию страницы.
3. Нарисовать контур машинки. Для этого:
 - а) построить прямоугольник, используя инструмент **Rectangle Tool** (Прямоугольник)  (рис. 5.2, а);
 - б) преобразовать его в кривые, нажав на панели параметров кнопку **Convert To Curves** (Преобразовать в кривые)  (рис. 5.2, б);
 - в) выбрать инструмент **Shape Tool** (Форма) . На верхней стороне прямоугольника добавить узел — подвести курсор к стороне и в момент, когда указатель примет вид , выполнить двойной щелчок мышью (рис. 5.2, в);

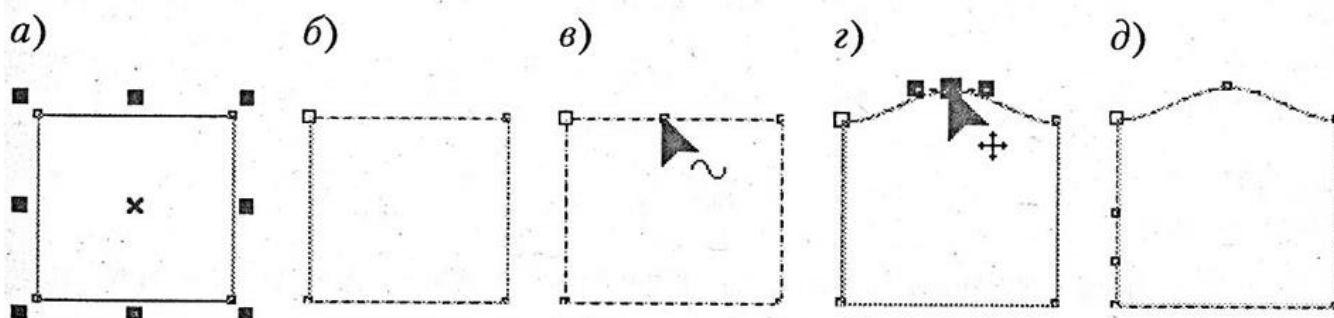


Рис. 5.2

- г) выделить поочередно получившиеся отрезки и нажать на панели параметров кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) ;
- д) переместить средний узел вверх (рис. 5.2, з). Для упрощения работы с узлами можно увеличить масштаб изображения, нажав комбинацию клавиш <Ctrl + F2>;
- е) добавить два узла на левую сторону прямоугольника, выполняя один щелчок по стороне прямоугольника, а второй — по кнопке **Add Node** (Добавить узел)  на панели инструментов (рис. 5.2, д);
- ж) выделить созданные узлы. Нажать на панели инструментов кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) . Убрать выделения узлов, щелкнув по свободной области страницы. Потянуть мышью за линию между узлами (рис. 5.3, а);
- з) дорисовать два прямоугольника, выделить все объекты и объединить, нажав на панели инструментов кнопку **Weld** (Объединение)  (рис. 5.3, б);
- и) сформировать линию для заднего колеса. Для этого с помощью инструмента **Shape Tool** (Форма)  добавить два узла на нижней стороне корпуса машины. Выделить созданные узлы. Нажать на панели инструментов кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) . Убрать выделения узлов, щелкнув по свободной области страницы. Щелкнуть по одному из узлов и потянуть за управляющую точку направляющей, формируя при этом изгиб линии. Аналогично выполнить для второго узла (рис. 5.3, в);

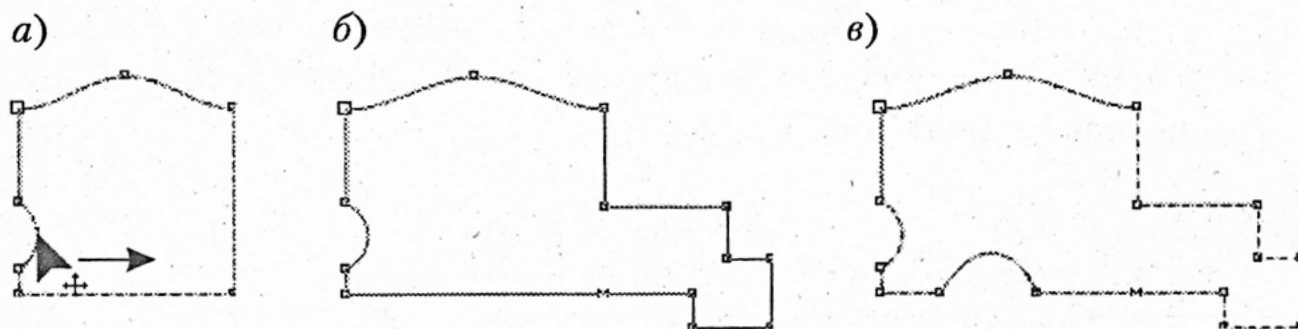


Рис. 5.3

- к) для формирования линии переднего колеса добавить два узла и удалить правый нижний узел. Для добавления и удаления узлов выполнить двойной щелчок на линии или узле (рис. 5.4, а);

л) выделить два созданных узла и нажать на панели инструментов кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) . Потянуть за линию (рис. 5.4, б).

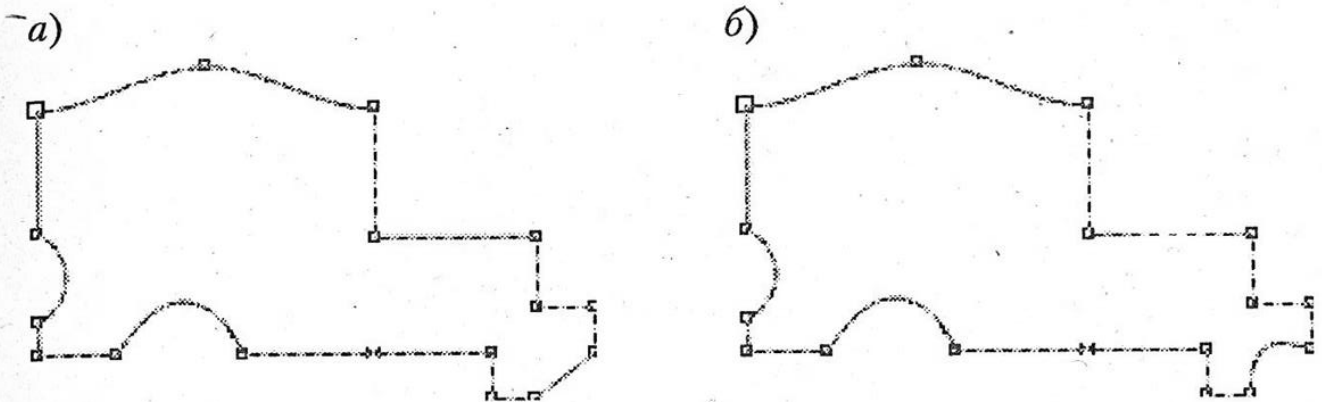


Рис. 5.4

4. Нарисовать колесо. Для этого:
 - а) построить окружность;
 - б) увеличить толщину;
 - в) нарисовать перекрестие, используя инструмент **Freehand Tool** (Линия от руки) , увеличить толщину;
 - г) выделить все объекты колеса, отцентрировать (последовательно нажать клавиши <C> и <E>) и сгруппировать (клавиши <Ctrl + G>).
5. Сделать копию колеса. Разместить оба колеса на одной линии, используя направляющую или выравнивание по низу.
6. Нарисовать остальные объекты в соответствии с образцом.
7. Выделить все объекты и сгруппировать.
8. Поместить машинку по центру страницы (клавиша <P>).
9. Сохранить файл под именем **машинка.cdr**.

Задание 5.2

Нарисовать зеркало

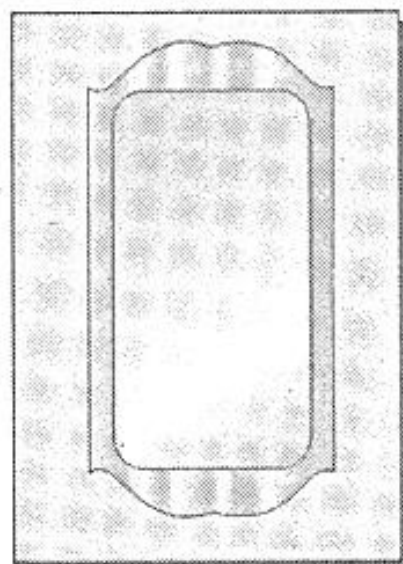


Рис. 5.5

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Нарисовать рамку для зеркала. Для этого:
 - а) построить прямоугольник;
 - б) преобразовать его в кривые, нажав на панели параметров кнопку **Convert To Curves** (Преобразовать в кривые) ;
 - в) выбрать инструмент **Shape Tool** (Форма) , преобразовать верхнюю сторону прямоугольника в кривую линию, щелкнув по ней и нажав на панели параметров кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) ;
 - г) добавить узел по центру верхней стороны прямоугольника двойным щелчком мыши и потянуть за него вверх;
 - д) преобразовать созданный узел в острый, нажав на панели параметров кнопку **Make Node A Cusp** (Острый узел) ;
 - е) потянуть вверх за управляющие точки направляющих к этому узлу (рис. 5.6, а);
 - ж) потянуть за управляющую точку к верхней левой вершине так, чтобы получился изгиб (рис. 5.6, б);
 - з) аналогично создать изгиб с правой стороны (рис. 5.6, в);



Рис. 5.6

- и) изогнуть нижнюю часть рамки;
 - к) залить созданную рамку градиентной линейной заливкой.
3. Нарисовать зеркало. Для этого нарисовать прямоугольник с закругленными вершинами и залить его градиентной линейной заливкой.
 4. Сгруппировать полученные объекты.
 5. Сохранить файл под именем **зеркало.cdr**.

Задание 5.3

Нарисовать морской пейзаж

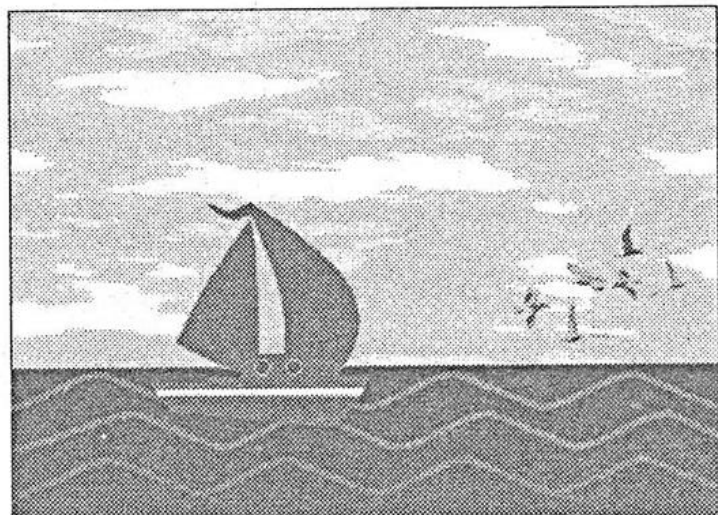


Рис. 5.7

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить альбомную ориентацию страницы.
3. Нарисовать небо, используя текстурную заливку **Samples ▶ Troubled Water**.
4. Нарисовать море, используя градиентную линейную заливку.

5. Заблокировать созданные объекты. Для этого выделить их, в контекстном меню выбрать команду **Lock Object**.
6. Создать волны. Для этого:
 - а) выбрать инструмент **Bezier Tool** (Кривая Безье) , построить горизонтальный отрезок, щелкнув мышью на концах отрезка;
 - б) выбрать инструмент **Shape Tool** (Форма) , выделить последний узел и добавить узлы на отрезок, три раза щелкнув на панели параметров по кнопке **Add Node(s)** ;
 - в) выделить узлы через один, начиная со второго, нажать на панели параметров кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) , потянуть узлы вверх;
 - г) изменить цвет и толщину получившейся волны;
 - д) сделать две копии волны и разместить их на море.
7. Поместить птиц на небо. Для этого выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Sprayer** (Распылитель) , в списке выбрать изображения птиц и провести произвольную линию над морем. При необходимости изменить размер и количество птиц.
8. Создать кораблик. Для этого на монтажном столе:
 - а) выбрать инструмент **Bezier Tool** (Кривая Безье) , Создать контур кораблика, выполняя щелчки мышью в узловых точках (рис. 5.8, а);
 - б) закруглить нос кораблика — выбрать инструмент **Shape Tool** (Форма) , и выделить крайний правый узел, нажать на панели параметров кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) , потянуть за середину линии вправо (рис. 5.8, б);



Рис. 5.8

- в) закрасить кораблик, добавить иллюминаторы и полосу на корпус кораблика;
- г) выделить все детали кораблика и сгруппировать.

9. Создать паруса. Для этого:

- выбрать инструмент **Bezier Tool** (Кривая Безье) , нарисовать треугольник;
- выделить все узлы треугольника при помощи инструмента **Shape Tool** (Форма)  (рис. 5.9, а), преобразовать все стороны в кривые, щелкнув на панели параметров кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) ;
- потянуть за середину правой стороны треугольника вправо (рис. 5.9, б);
- потянуть за середину левой стороны треугольника вправо (рис. 5.9, в);

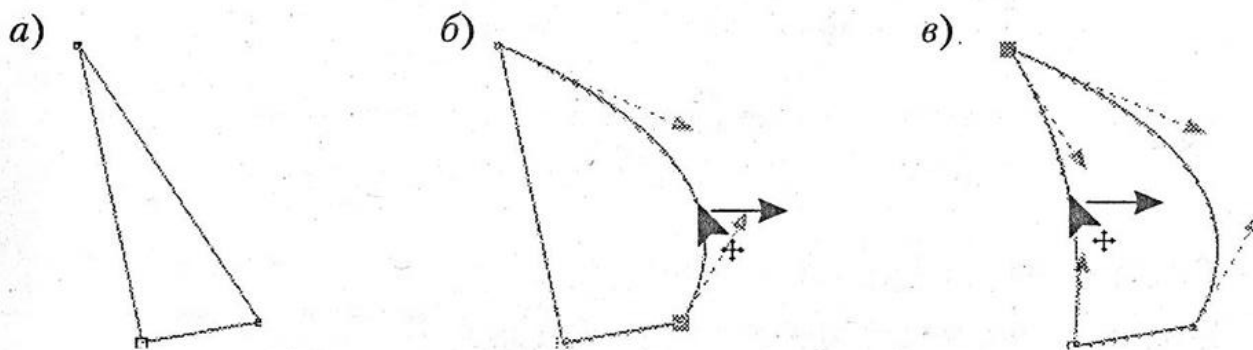
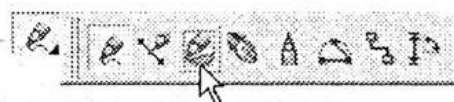


Рис. 5.9

- закрасить парус;
- аналогично создать второй парус;
- поместить паруса на кораблике, поменять порядок объектов.

10. Создать флаг. Для этого выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать кисти **Preset** (Образцы) , в поле **Artistic Media Tool Width** (Толщина) установить число 20, в списке **Preset Stroke List** (Набор обводок) выбрать первый вариант . Нарисовать линию, изображающую флаг. При необходимости откорректировать положение и размер флага при помощи инструмента **Shape Tool** (Форма) .



- Сгруппировать все детали корабля. Поместить кораблик на море между волнами.
- Сгруппировать все объекты (клавиши <Ctrl + G>).
- Сохранить файл под именем **кораблик.cdr**.

Задание 5.4

Создать рекламный плакат



Рис. 5.10

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Вставить растровые изображения **girl1.jpg** и **girl2.jpg** при помощи команды **File ▶ Import** (Файл ▶ Импортировать).
3. Создать ломаную линию, разделив ею растровые изображения (рис. 5.11).

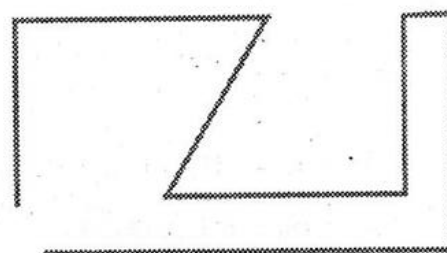


Рис. 5.11

Это можно сделать так:

- а) построить прямоугольник и преобразовать его в кривые, нажав на панели параметров кнопку **Convert To Curves** (Преобразовать в кривые) ;
- б) при помощи инструмента **Shape Tool** (Форма)  двойным щелчком создать новый узел в нижней части левой стороны кривой (рис. 5.12, а);
- в) разорвать кривую в этом узле, нажав на кнопку **Break Curve** (Разъединить кривую) . Убедиться в том, что на этом месте получился разрыв, потянув за узел вверх;
- г) удалить нижний из двух получившихся узлов (рис. 5.12, б);
- д) добавить узлы и поменять направление получающихся отрезков так, чтобы получилась ломаная нужной конфигурации.

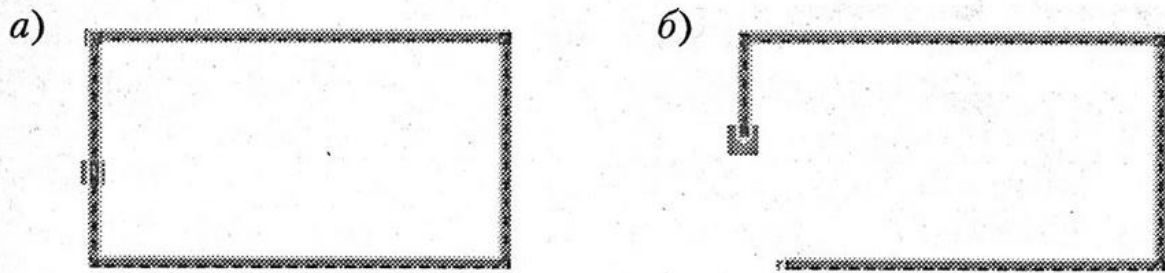


Рис. 5.12

4. Добавить к ломаной указатели на концах. Для этого открыть диалоговое окно **Outline Pen** (Перо контура) нажатием клавиши <F12>. В открывшемся окне в области **Arrows** (Стрелы) установить вид указателей начала и конца ломаной (рис. 5.13).

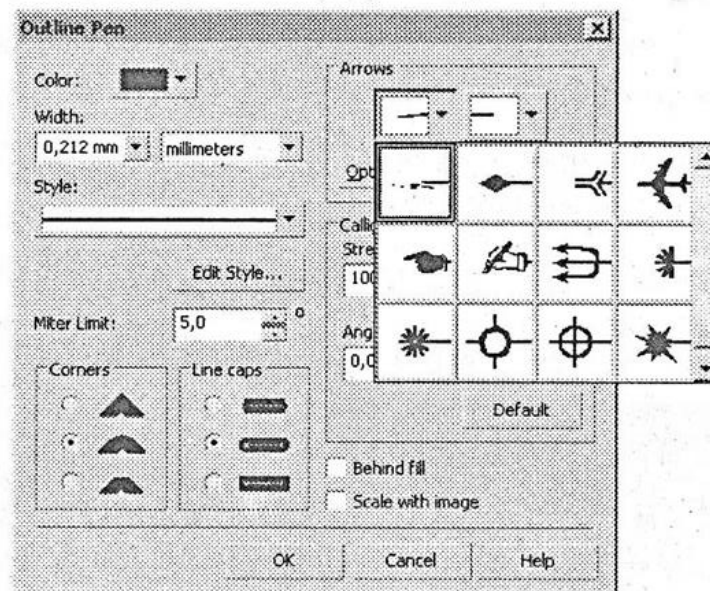


Рис. 5.13

В результате должна получиться ломаная линия (рис. 5.14).

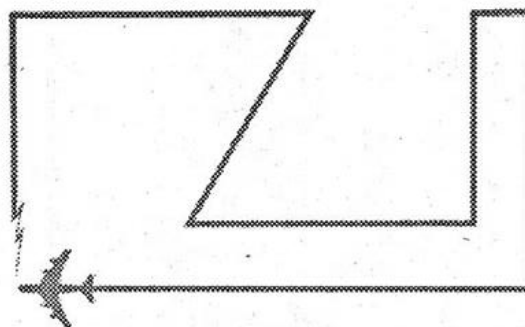


Рис. 5.14

5. Поместить текст «У вас проблемы?» вдоль ломаной с левой стороны. Для этого выбрать инструмент **Text Tool** (Текст) , подвести

к ломаной, когда указатель примет вид , выполнить щелчок мыши и ввести текст. Переключиться на инструмент **Pick Tool** (Указатель) . На панели параметров нажать кнопки зеркального отражения **Mirror Vertically** (Отразить по вертикали)  и **Mirror Horizontally** (Отразить по горизонтали) . Откорректировать положение текста при помощи маркера в виде красного квадратика. Чтобы разделить текст и ломаную, необходимо выделить линию и выполнить команду меню **Arrange ▸ Break Text Apart** (Упорядочить ▸ Разбить текст на части).

6. Разместить текст «Мы их решим!» вдоль ломаной с правой стороны. Для этого выбрать инструмент **Text Tool** (Текст) , подвести к ломаной и в момент, когда указатель примет вид , выполнить щелчок мыши, ввести текст. Откорректировать положение текста при помощи маркера в виде красного квадратика.
7. Сгруппировать все объекты (клавиши <Ctrl + G>).
8. Поместить плакат по центру страницы нажатием клавиши <P>.
9. Сохранить файл под именем **плакат.cdr**.

Задание 5.5

Нарисовать стеклянного зайца

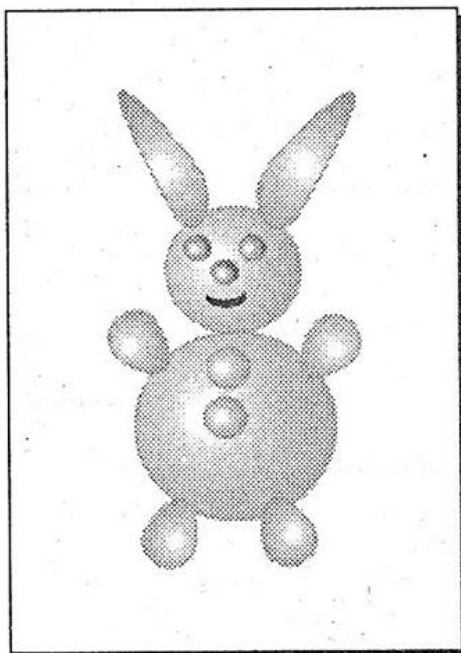


Рис. 5.15

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Нарисовать голову зайца. Для этого необходимо построить круг, придать ему эффект объемности, раскрасив градиентной радиальной заливкой от желтого к белому. Сделать контур невидимым.
3. Построить туловище можно, скопировав голову и увеличив ее размер. Поместить туловище ниже головы.
4. Нарисовать ушки. Для этого:
 - а) построить окружность и скопировать градиентную заливку, выполнив команду **Edit ▶ Copy Properties From...** (Правка ▶ Копировать свойства из...), установить все флажки (тем самым скопировав свойства обводки, цвета и заливки) (рис. 5.16), нажать **ОК** и указателем в виде толстой стрелки (➔) щелкнуть по голове или туловищу зайца;

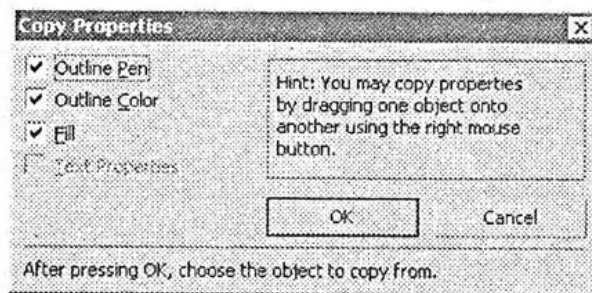


Рис. 5.16

- б) выбрать инструмент **Shape Tool** (Форма) . Превратить объект в кривые, нажав на панели инструментов кнопку **Convert to Curves** (Преобразовать в кривые) . Потянуть за верхний узел вверх и за правый узел немного вверх и вправо (рис. 5.17);

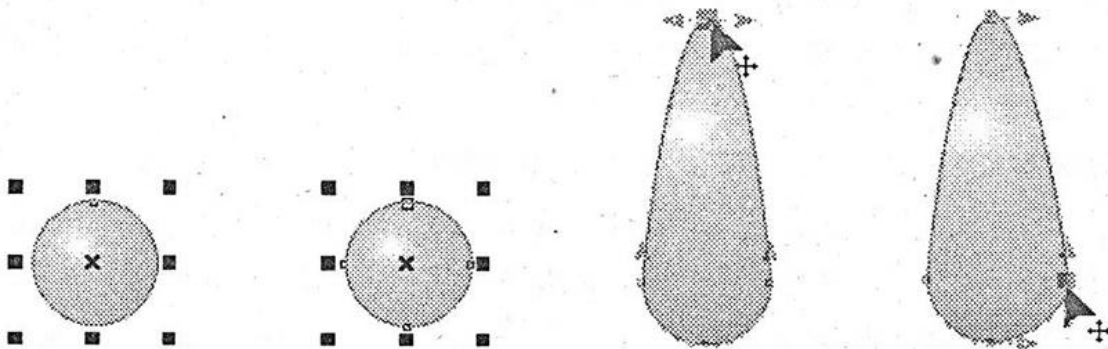


Рис. 5.17

- в) поместить ухо на голове, выполнить поворот;
- г) сделать копию, отразить по горизонтали.

5. Создать, закрасить лапки, глаза, нос и рот зайца.
6. Сгруппировать все объекты (клавиши <Ctrl + G>).
7. Сохранить файл под именем **заяц.cdr**.

Задание 5.6

Создать узор

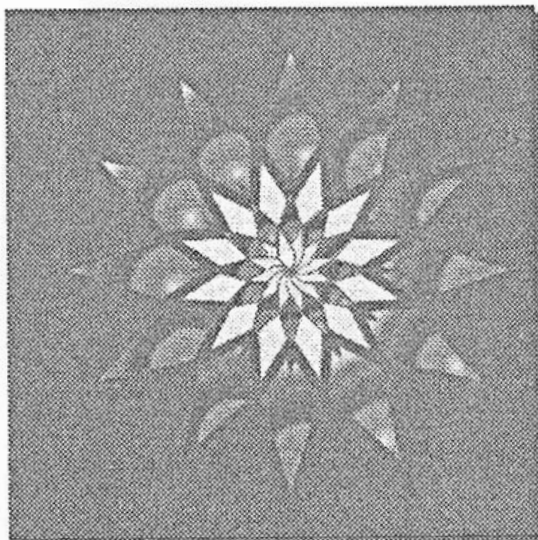


Рис. 5.18

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить цвет фона страницы черным. Для этого выполнить команду меню **Layout ► Page Background** (Макет ► Фон страницы), в открывшемся диалоговом окне установить сплошной цвет **Solid** (Сплошной) и в раскрывающемся списке выбрать соответствующий цвет.
3. Создать лепесток для узора. Для этого:
 - а) нарисовать овал, превратить его в кривые нажатием на панели параметров инструмента на кнопку **Convert To Curves** (Преобразовать в кривые)  (рис. 5.19, а);
 - б) изменить цвет контура овала на цвет, отличный от черного;
 - в) выделить инструментом **Shape Tool** (Форма)  верхний и правый узлы на кривой (удерживая клавишу <Shift>) (рис. 5.19, б) и преобразовать верхнюю часть кривой в прямые нажатием на

панели параметров инструмента кнопки **Convert Curve To Line** (Преобразовать кривую в линию)  (рис. 5.19, в).

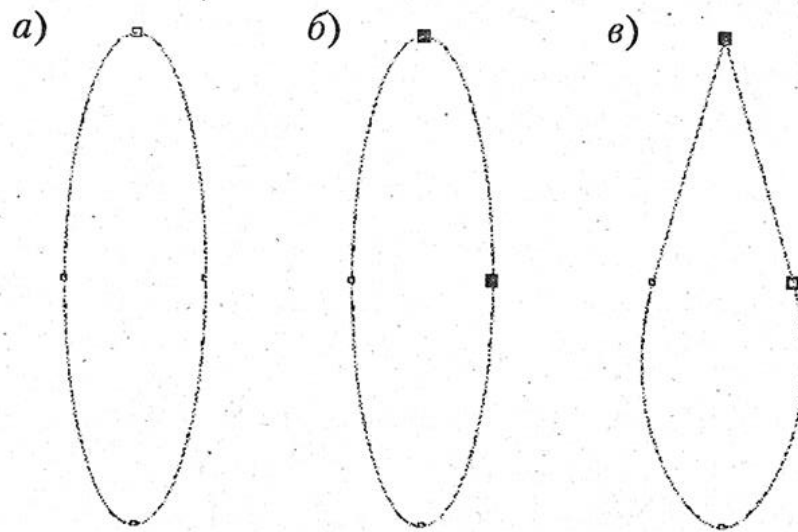


Рис. 5.19

4. Создать из лепестков цветок. Для этого:

а) сместить у лепестка центр вращения вниз (рис. 5.20);



Рис. 5.20

б) создать 11 лепестков. Для этого выполнить команду меню **Arrange ► Transformations ► Rotate** (Упорядочить ► Преобразования ► Поворот), в открывшемся диалоговом окне установить в поле **Angle** (Угол) значение 30 и нажать кнопку **Apply To Duplicate** (Применить к дубликату) 11 раз;

- в) закрасить полученные лепестки градиентной заливкой (желательно выбрать очень яркую раскраску);
 - г) сгруппировать все лепестки.
5. Сделать копию этих лепестков, уменьшить, поместить в центр ранее созданных, повернуть на 15° , задать другой цвет.
 6. Повторить действия пункта 5 еще два раза.
 7. Разделить лепестки на кусочки. Для этого выделить все лепестки и выполнить команду меню **Arrange ▸ Shaping ▸ Simplify** (Упорядочить ▸ Взаимодействие ▸ Упростить).
 8. Выделить самые большие (расположенные по краю) части лепестков и увеличить их на 130 %, выполнив команду меню **Arrange ▸ Transformations ▸ Scale** (Упорядочить ▸ Взаимодействие ▸ Масштабирование).
 9. Прodelать то же самое со вторыми по величине лепестками, увеличив их на 120 %, а самые маленькие лепестки уменьшить на 50 % (рис. 5.21).

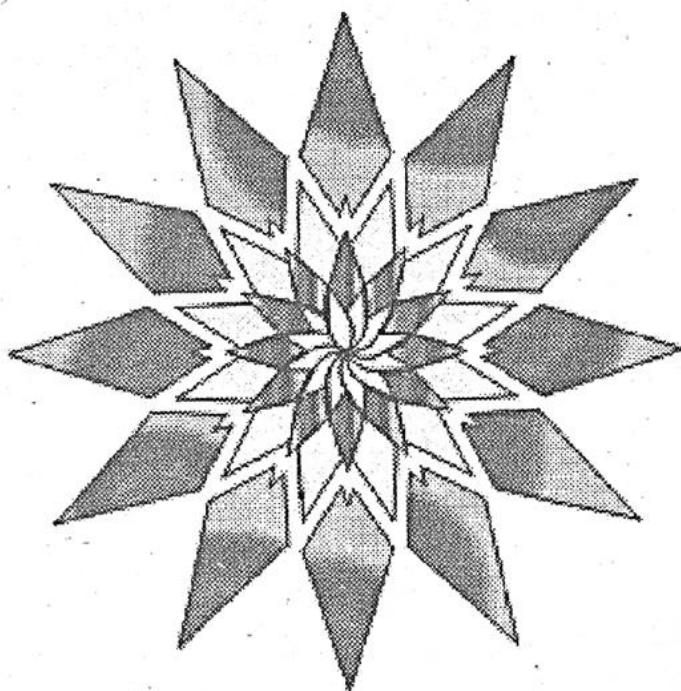


Рис. 5.21

10. Задать всем лепесткам обводку одного цвета и толщины. Сгруппировать все детали узора (клавиши <Ctrl + G>).
11. Сохранить файл под именем **узор.cdr**.

Задание 5.7

Создать изображение слона

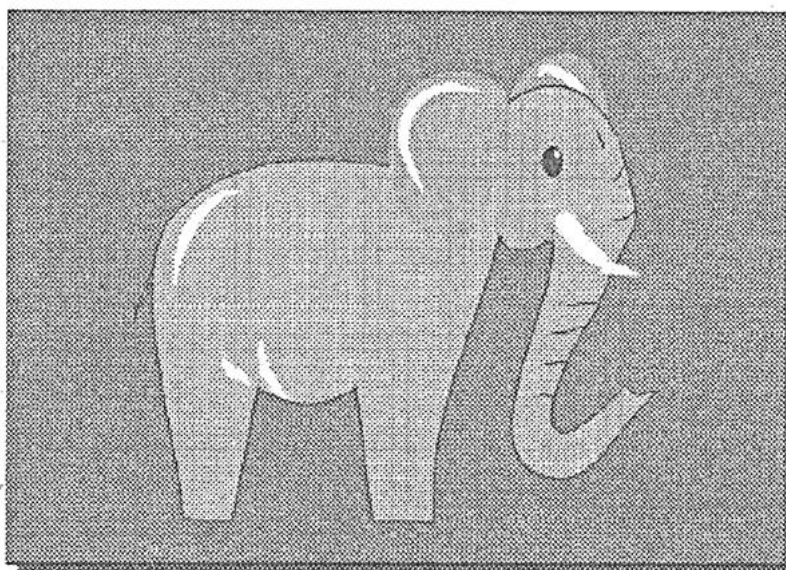


Рис. 5.22

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить альбомную ориентацию страницы, нажав для этого на панели параметров кнопку **Landscape** (Альбомная) .
3. Создать основу слона. Для этого:
 - а) нарисовать прямоугольник при помощи инструмента **Rectangle Tool** (Прямоугольник) . Преобразовать его в кривые, нажав на панели инструментов кнопку **Convert To Curves** (Преобразовать в кривые)  (рис. 5.23, а);
 - б) выбрать инструмент **Shape Tool** (Форма)  и, добавляя и перемещая узлы, сформировать тело слона (рис. 5.23, б);

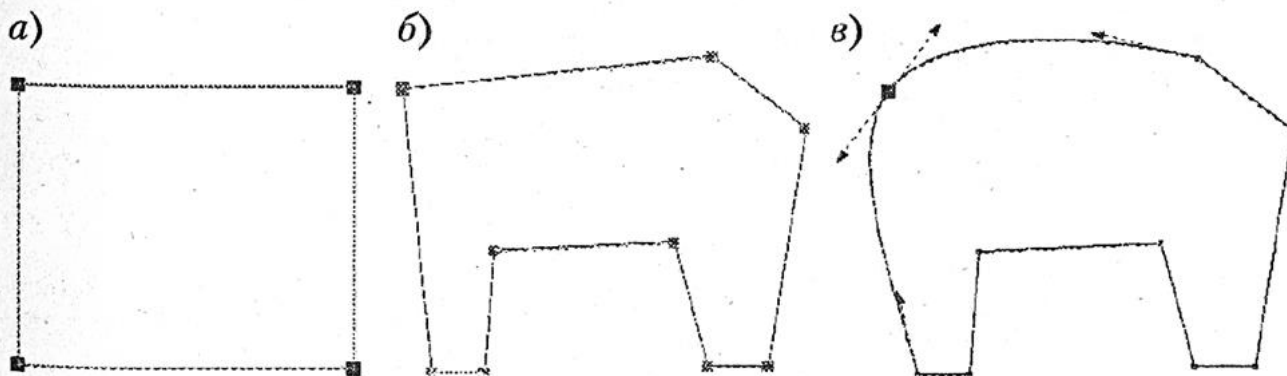


Рис. 5.23

- в) преобразовать крайнюю левую и верхнюю линии в кривые — выделить линию щелчком и нажать на панели параметров кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) ;
- г) верхний левый узел превратить в симметричный, нажав на панели параметров кнопку **Make Node Symmetrical** (Сделать узел симметричным) ;
- д) потянуть за созданные кривые так, чтобы получилась выгнутая спина (рис. 5.23, в);
- е) щелкнуть инструментом **Shape Tool** (Форма)  на «брюхе» слона, нажать на панели параметров кнопку **Convert Line To Curve** (Преобразовать линию в кривую) , потянуть за линию вниз (рис. 5.24, а);
- ж) добавляя и перемещая узлы, сформировать заготовку для головы слона (рис. 5.24, б);

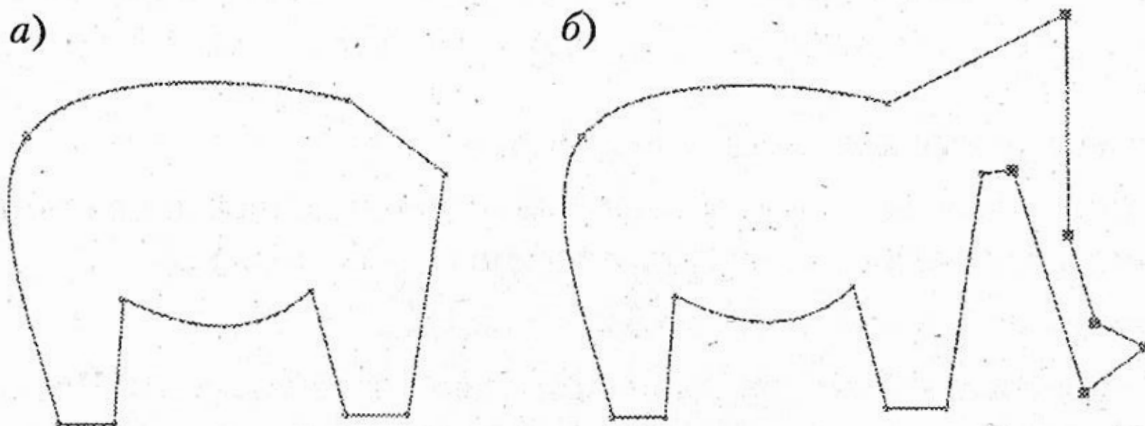


Рис. 5.24

- з) преобразовать только что сформированные линии в кривые и, перетаскивая узловые и управляющие точки, сформировать голову и хобот слона (рис. 5.25);

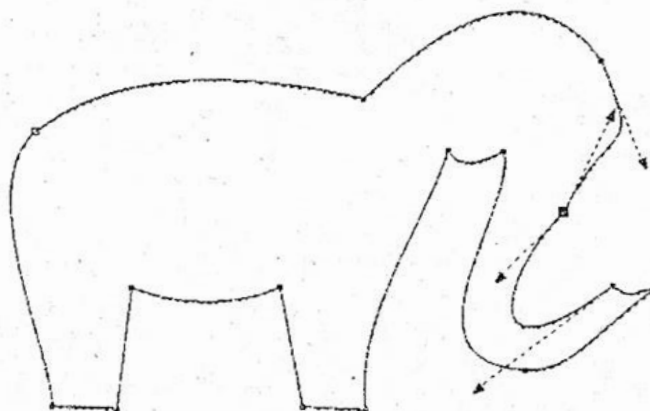
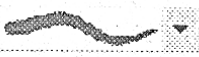


Рис. 5.25

- и) закрасить слона.
4. Создать ухо слона. Для этого:
- а) нарисовать овал;
 - б) превратить его в кривые нажатием на панели инструментов кнопки **Convert To Curves** (Преобразовать в кривые) ;
 - в) придать кривой форму уха путем перетаскивания узловых и управляющих точек.
5. Сделать копию уха и поместить ее на задний план.
6. Создать хвост и бивень. Для этого выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Preset** (Заготовки) , в списке **Preset Stroke List** (Список заготовок обводок) выбрать первый вариант . Закрасить хвост серым цветом, а бивень — белым.
7. Для создания более реалистичной картины добавить блики тем же инструментом **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , изменяя вид штриха, провести линии в соответствующих местах.
8. При помощи инструмента **Freehand Tool** (Линия от руки)  нарисовать складки на хоботе.
9. Нарисовать глаз.
10. Сгруппировать все детали (клавиши <Ctrl + G>).
11. Сохранить файл под именем **слон.cdr**.

Задание 5.8

Нарисовать комнатное растение

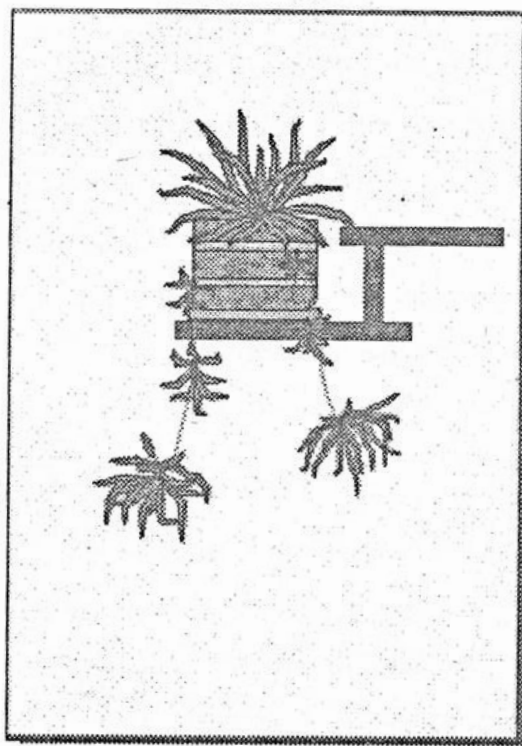


Рис. 5.26

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Закрасить фон страницы в бледно-желтый цвет. Для этого выполнить двойной щелчок мышью по инструменту **Rectangle Tool** (Прямоугольник) , в палитре цветов выбрать соответствующий цвет.
3. Нарисовать полку. Для этого:
 - а) нарисовать прямоугольники и разместить их согласно рисунку;
 - б) выделить и сгруппировать все прямоугольники;
 - в) закрасить их узором, используя инструмент **Pattern Fill Dialog** (Заливка узором)  (рис. 5.27).
4. Нарисовать кашпо и закрасить его по своему усмотрению.
5. Нарисовать растение. Для этого:
 - а) установить по умолчанию зеленый цвет. Для этого, не выделяя никаких объектов, выбрать в палитре цветов какой-нибудь оттенок зеленого цвета. В появившемся диалоговом окне **Uniform Fill** (Однородная заливка) нажать кнопку **OK**;

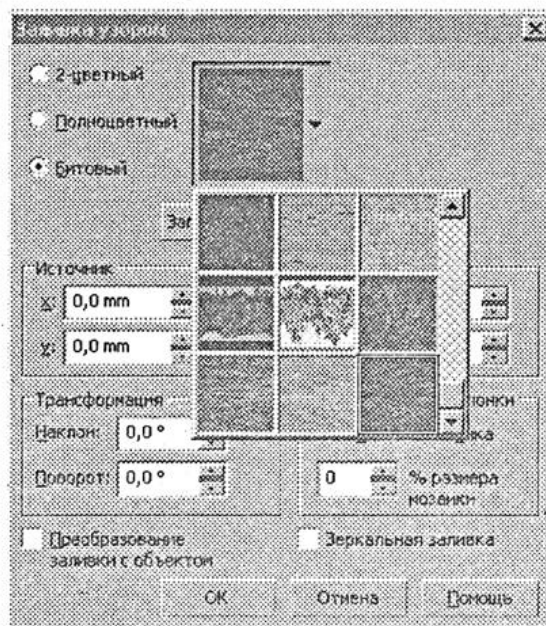


Рис. 5.27

- б) выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Preset** (Заготовки) , установить размер кисти 2,5 мм и указать ее вид (рис. 5.28);

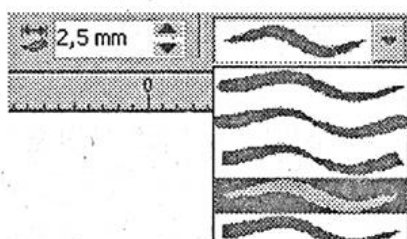


Рис. 5.28

- в) на листе проводить курсором в виде кисточки при удержанной кнопке мыши; нарисовать произвольное число листьев, сформировав растение;
- г) нарисовать свисающие вниз отростки. Для этого выбрать инструмент **Freehand Tool** (Линия от руки) , провести две линии. Затем выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , уменьшить размер кисти и дорисовать листья в соответствии с образцом.
6. Выделить все объекты (клавиши <Ctrl + A>) и сгруппировать (клавиши <Ctrl + G>).
 7. Сохранить файл под именем **хлорофитум.cdr**.

Задание 5.9

Нарисовать картину

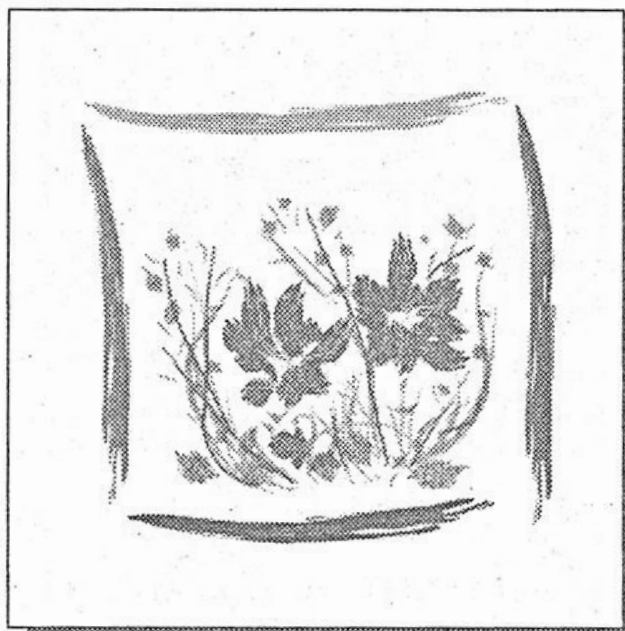


Рис. 5.29

1. Создать новый документ CorelDRAW.
2. Установить параметры страницы 300×300 мм.
3. Нарисовать рамку картины. Для этого выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Brush** (Кисть) , в списке **Preset Stroke List** (Набор обводок) выбрать тринадцатый вариант , установить размер кисти 15 мм и нарисовать четыре штриха, изменяя цвет заливки и контура.
4. Нарисовать синие цветы с желтой серединой. Для этого выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Brush** (Кисть) , в списке **Preset Stroke List** (Набор обводок) выбрать десятый вариант , установить размер кисти 20 мм и нарисовать лепестки. Нарисовать этой же кистью середину и закрасить желтым цветом.
5. Нарисовать траву и листья, используя разные варианты кисти, изменяя размер и цвет.
6. Сгруппировать все детали (клавиши <Ctrl + G>).
7. Поместить композицию в центр страницы (клавиша <P>).
8. Сохранить файл под именем **картина.cdr**.

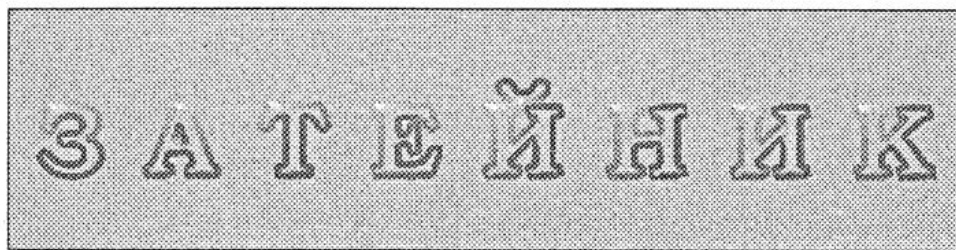
Задание 5.10**Создать эффектный заголовок**

Рис. 5.30

1. Создать новое изображение размером 120×30 мм.
2. Создать художественный текст «ЗАТЕЙНИК». Для этого выбрать инструмент **Text Tool** (Текст) , выполнить щелчок мышью в месте ввода текста и набрать текст заголовка. Выделить подсветкой все символы. На панели инструментов указать параметры: **Font** (Шрифт) — **Bookman Old Style**, **Size** (Размер) — **36 pt**; **Style** (Стиль) — **Bold**. Выбрать инструмент **Shape** (Форма)  и растянуть текст за маркер .
3. Преобразовать текст в кривые. Для этого при выделенном тексте выполнить команду меню **Arrange ► Convert To Curves** (Упорядочить ► Преобразовать в кривые). Не снимать выделение.
4. Раскрасить буквы. Для этого выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Brush** (Кисть) , установить ширину кисти 0,8 мм и в списке **Brush Stroke List** (Список образцов кистей) выбрать вариант радужной кисти .
5. Сохранить файл под именем **заголовок.cdr**.
6. Для придания дополнительной выразительности заголовку можно к буквам добавить контур (рис. 5.31).

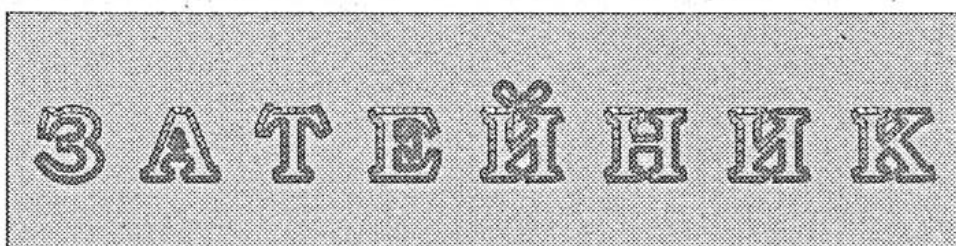
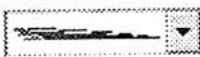


Рис. 5.31

7. Залить страницу светлым цветом.
8. Сохранить файл под именем **затейник1.cdr** и закрыть его.
9. Открыть файл **заголовок.cdr**.
10. Выделить текст инструментом **Pick Tool** (Указатель) .
11. Раскрасить буквы. Для этого выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Brush** (Кисть) , установить ширину кисти 1,5 мм и в списке **Brush Stroke List** (Набор кистей) выбрать шестой вариант кисти .
12. Установить серый контур для букв (рис. 5.32).

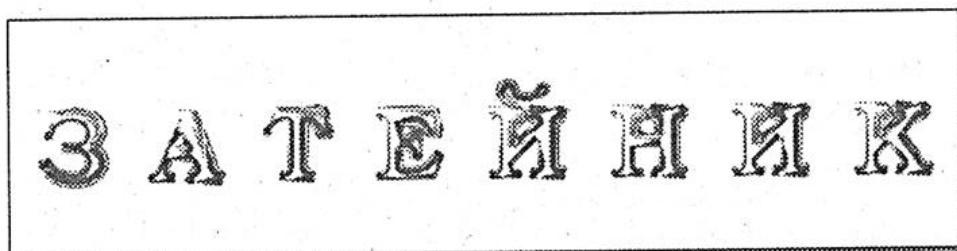


Рис. 5.32

13. Сохранить файл под именем **затейник2.cdr**.

Задание 5.11

Создать пейзаж

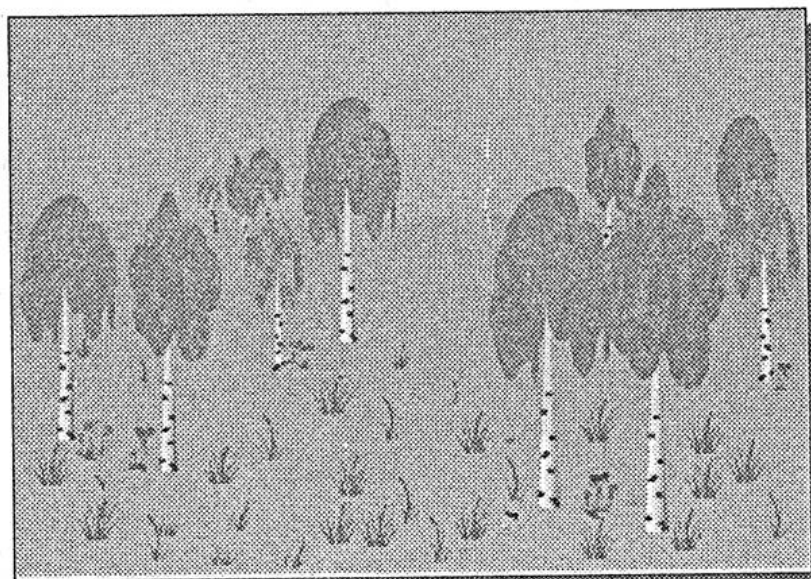


Рис. 5.33

1. Создать новое изображение.
2. Создать новую кисть с изображением берез. Для этого:
 - а) нарисовать 3 березы. Закрасить крону с помощью текстурной заливки (см. задание 3.6);
 - б) выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Sprayer** (Распылитель) , в списке **Spraylist File List** (Набор распылителей) выбрать вариант **New Spraylist** (Новый набор);
 - в) выделить одну березу и на панели параметров щелкнуть по кнопке **Add to Spraylist** (Добавить в набор)  и по кнопке **Save Artistic Media Stroke** (Сохранить обводку) . В открывшемся диалоговом окне ввести имя файла заготовки распылителя **дерево.cdr**;
 - г) добавить оставшиеся березы в список. Для этого выбрать в списке **Spraylist File List** (Набор распылителей) вариант с миниатюрой березы. Поочередно выделяя указателем инструмента следующую березу, на панели параметров щелкать по кнопке **Add to Spraylist** (Добавить в набор) .
3. Заккрыть изображение без сохранения.
4. Создать новое изображение.
5. Установить альбомную ориентацию страницы, нажав для этого на панели параметров кнопку **Landscape** (Альбомная) .
6. Нарисовать небо и землю. Для удобства дальнейших построений заблокировать изображения неба и земли.
7. Нарисовать лес. Для этого:
 - а) выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Sprayer** (Распылитель) , в списке **Spraylist File List** (Набор распылителей) выбрать вариант с миниатюрами берез;
 - б) провести штрихи распылителем. Деревья на переднем плане должны быть больше, чем на заднем плане.
8. Разместить изображения грибов возле деревьев. Для этого:
 - а) выбрать инструмент **Artistic Media Tool** (Художественные средства) , на панели параметров выбрать вариант кисти **Sprayer** (Распылитель) , в списке **Spraylist File List** (Набор распылителей) выбрать вариант с миниатюрами грибов;

- б) провести штрих распылителем;
 - в) разбить группу художественных линий на части, выполнив команду меню **Arrange ▶ Break Artistic Media Group Apart** (Упорядочить ▶ Разбить группу художественных средств на части);
 - г) разгруппировать грибы, выполнив команду меню **Arrange ▶ Ungroup** (Упорядочить ▶ Разгруппировать);
 - д) выделить и удалить управляющую линию;
 - е) выделить поочередно по одной семейке грибов и посадить их под березами.
9. Поместить изображение травы на переднем плане.
10. Разблокировать изображение неба и земли, выполнив команду меню **Arrange ▶ Unlock All Objects** (Упорядочить ▶ Разблокировать все объекты).
11. Сгруппировать все объекты (клавиши <Ctrl + G>).
12. Сохранить файл под именем **лес.cdr**.