

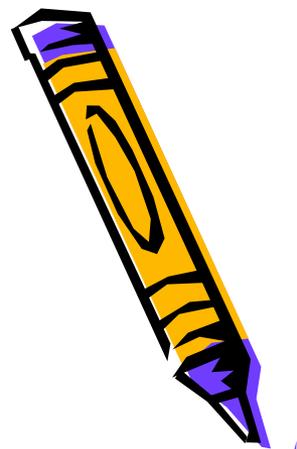
Corel DRAW

Эффекты перетекания



На этом уроке

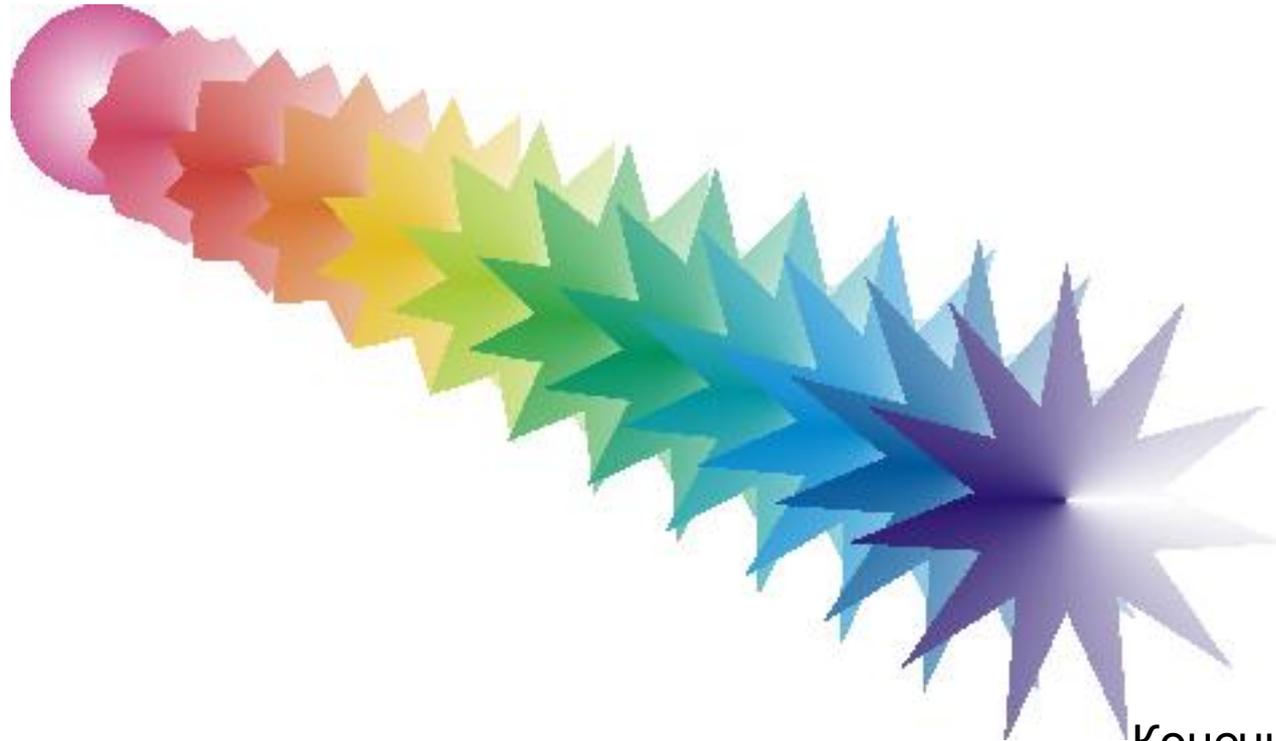
- что такое перетекание
- перетекание по кратчайшему пути между опорными объектами
- перетекание вдоль произвольного контура
- создание эффекта выпуклости и вогнутости.
- практическая работа
- контрольные задания



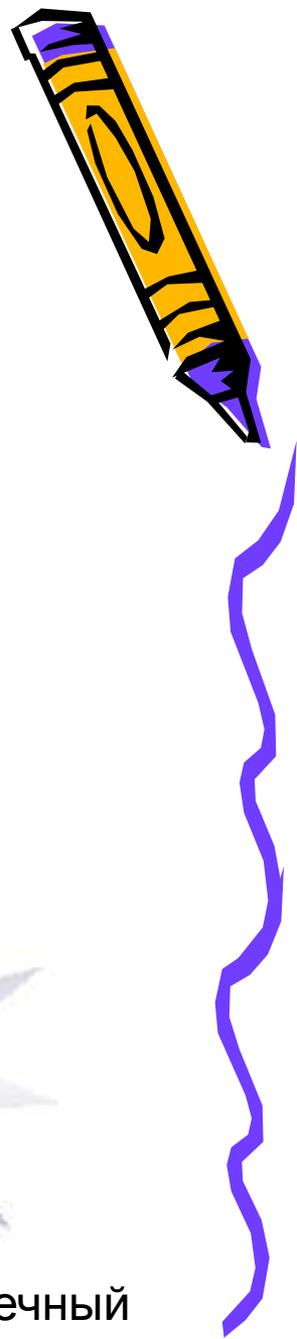
Что такое перетекание

Перетекание - переход от одного объекта к другому.

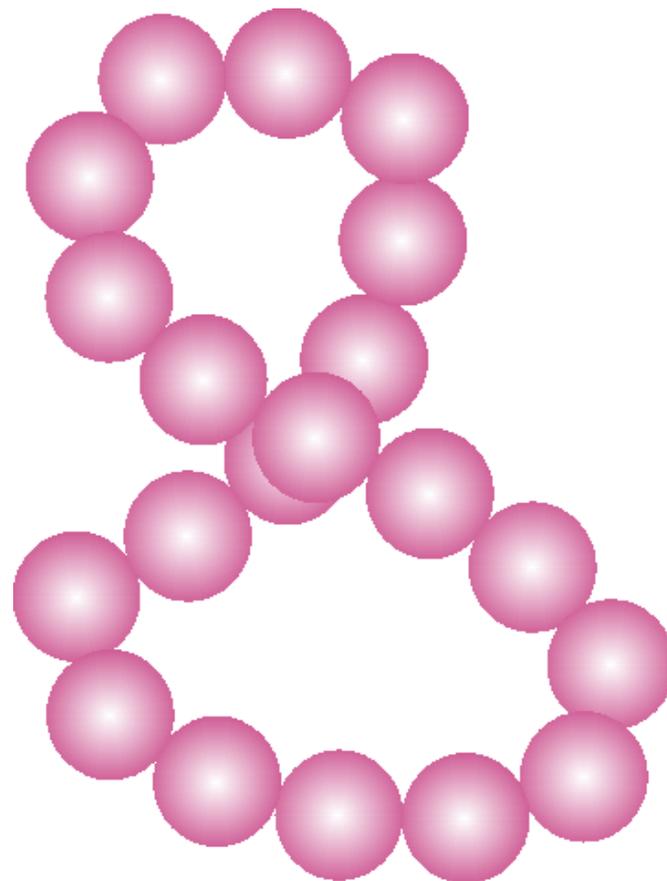
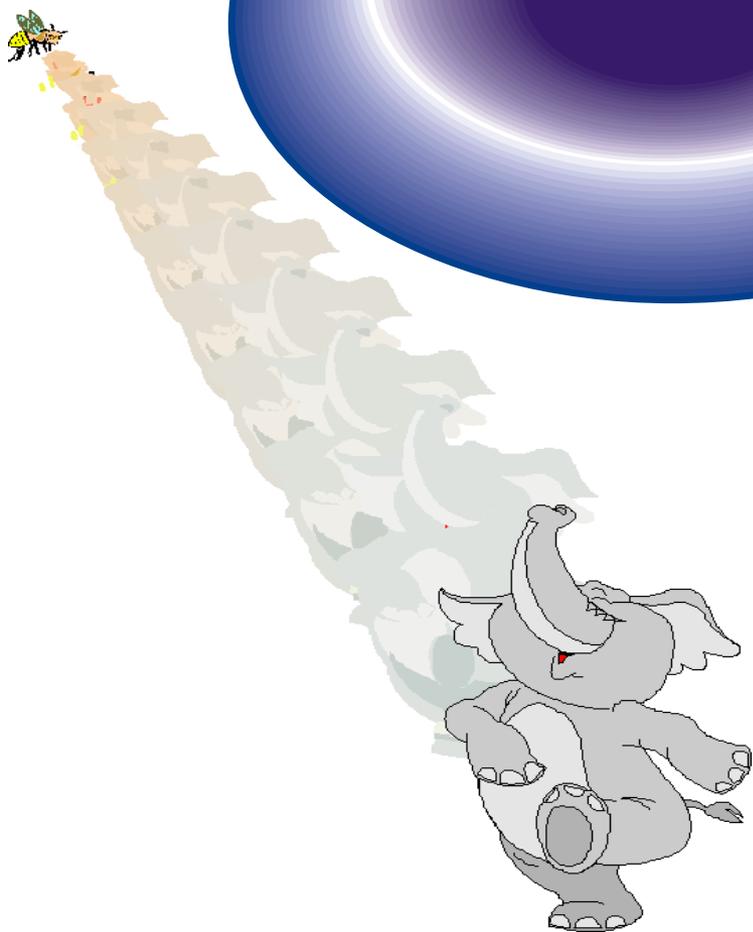
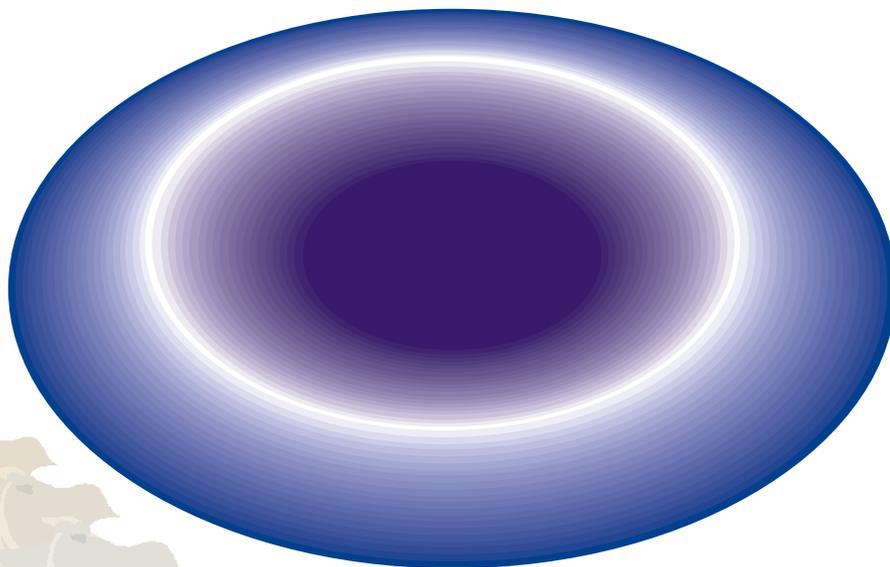
Начальный
объект



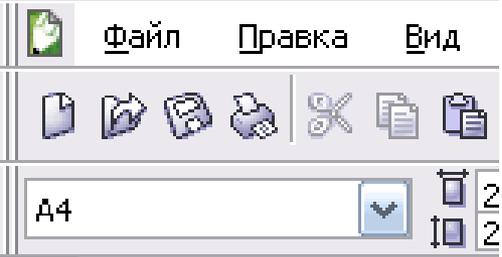
Конечный
объект



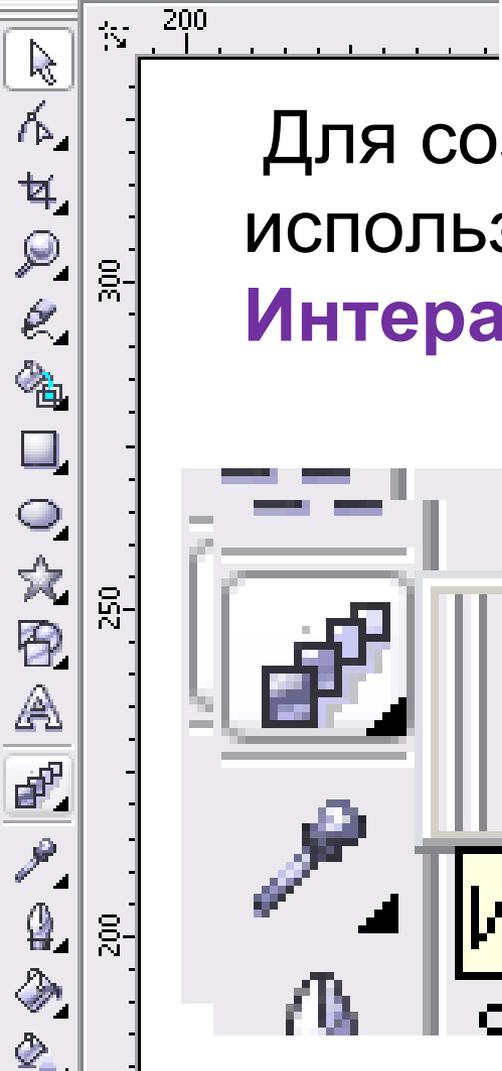
Перетекание



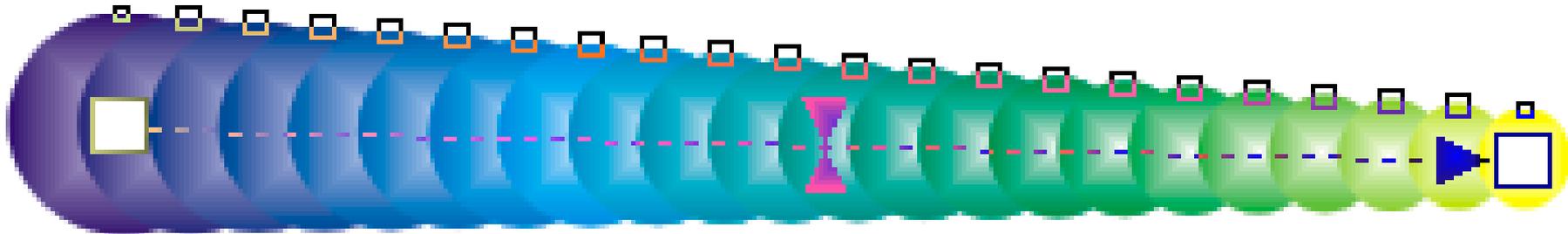
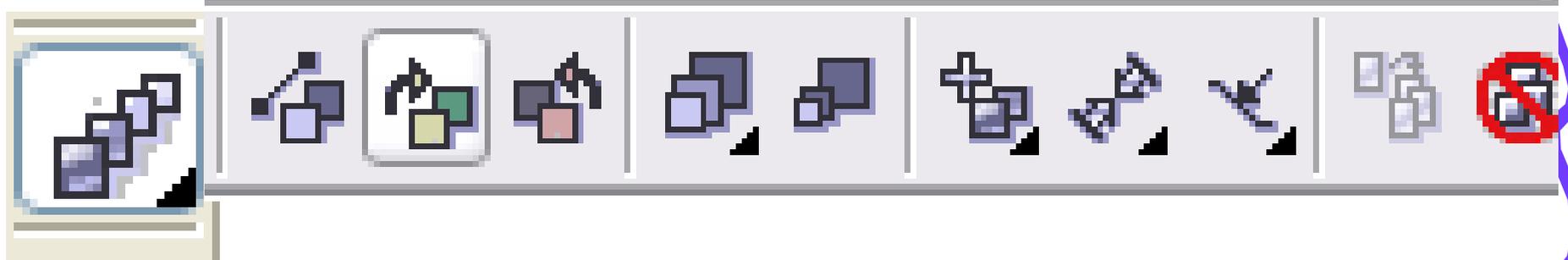
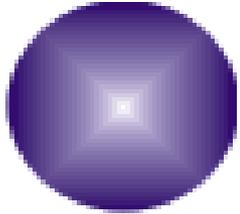
Перетекание



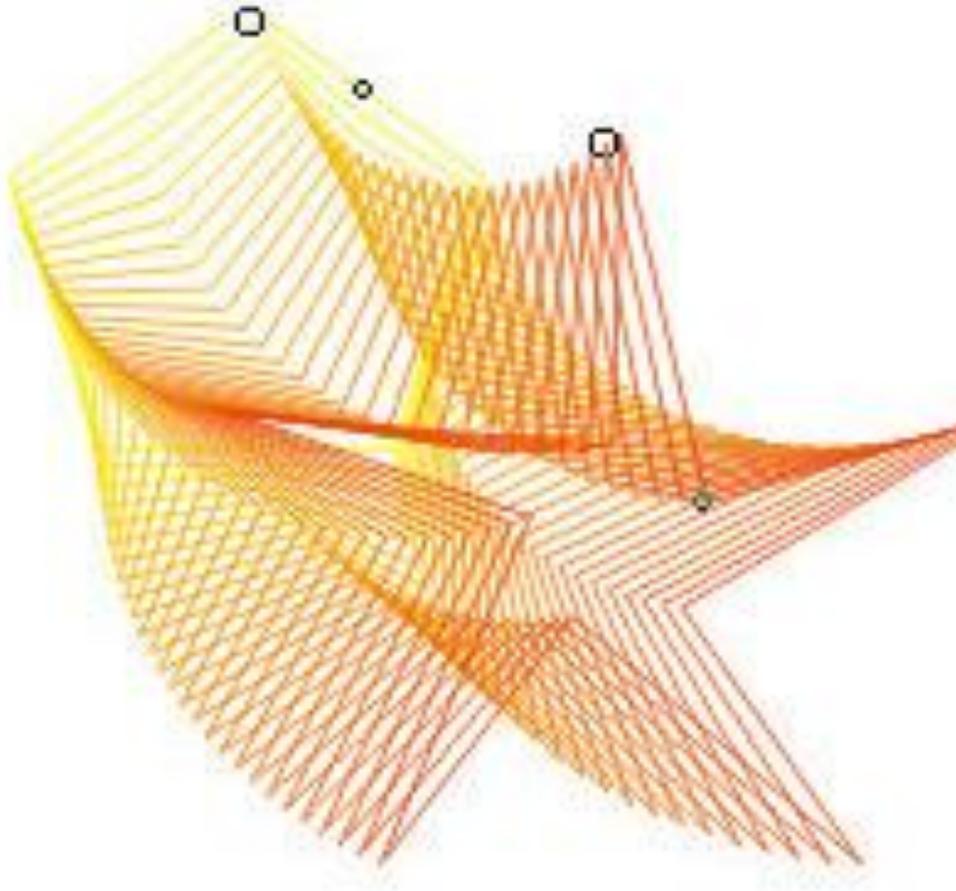
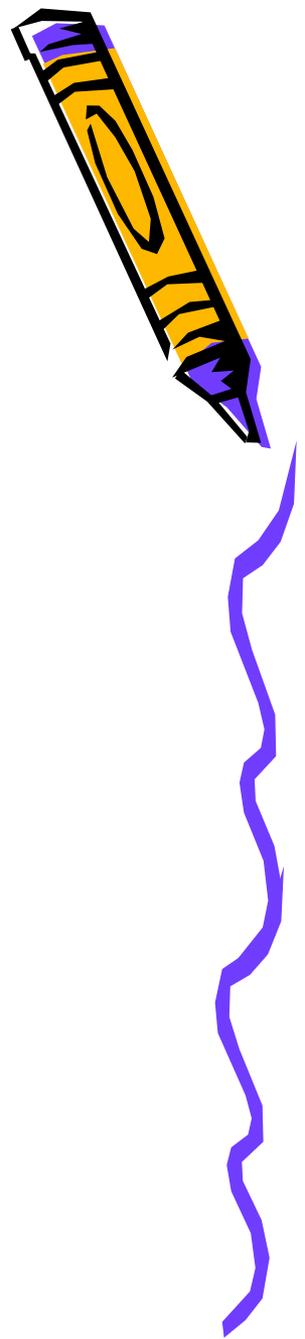
Для создания перетекания
используется инструмент
Интерактивное перетекание



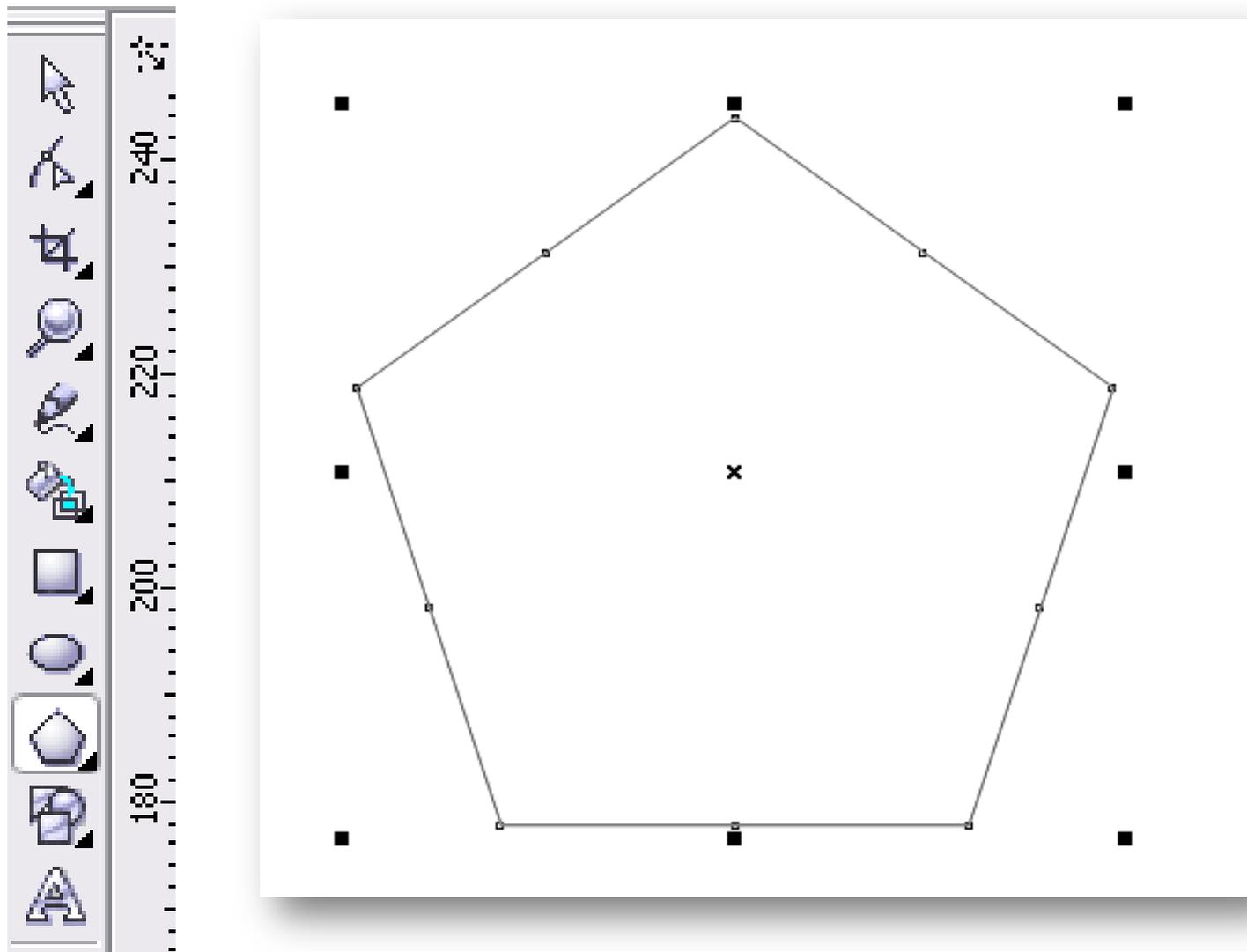
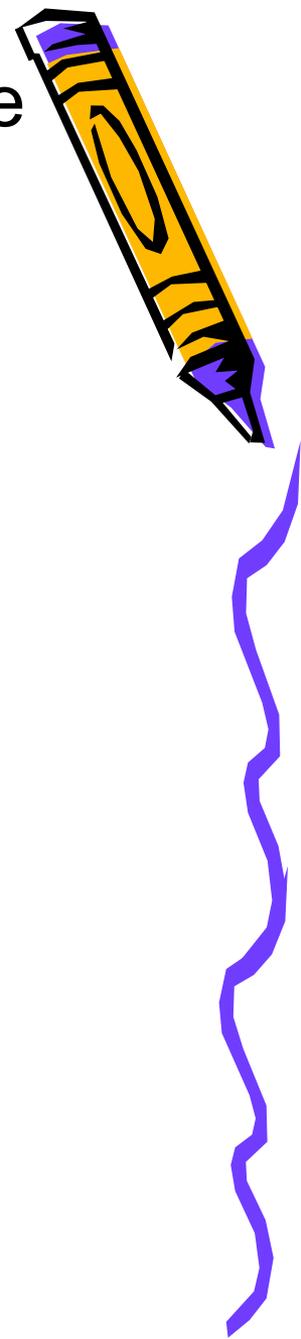
Перетекание по кратчайшему пути между опорными объектами



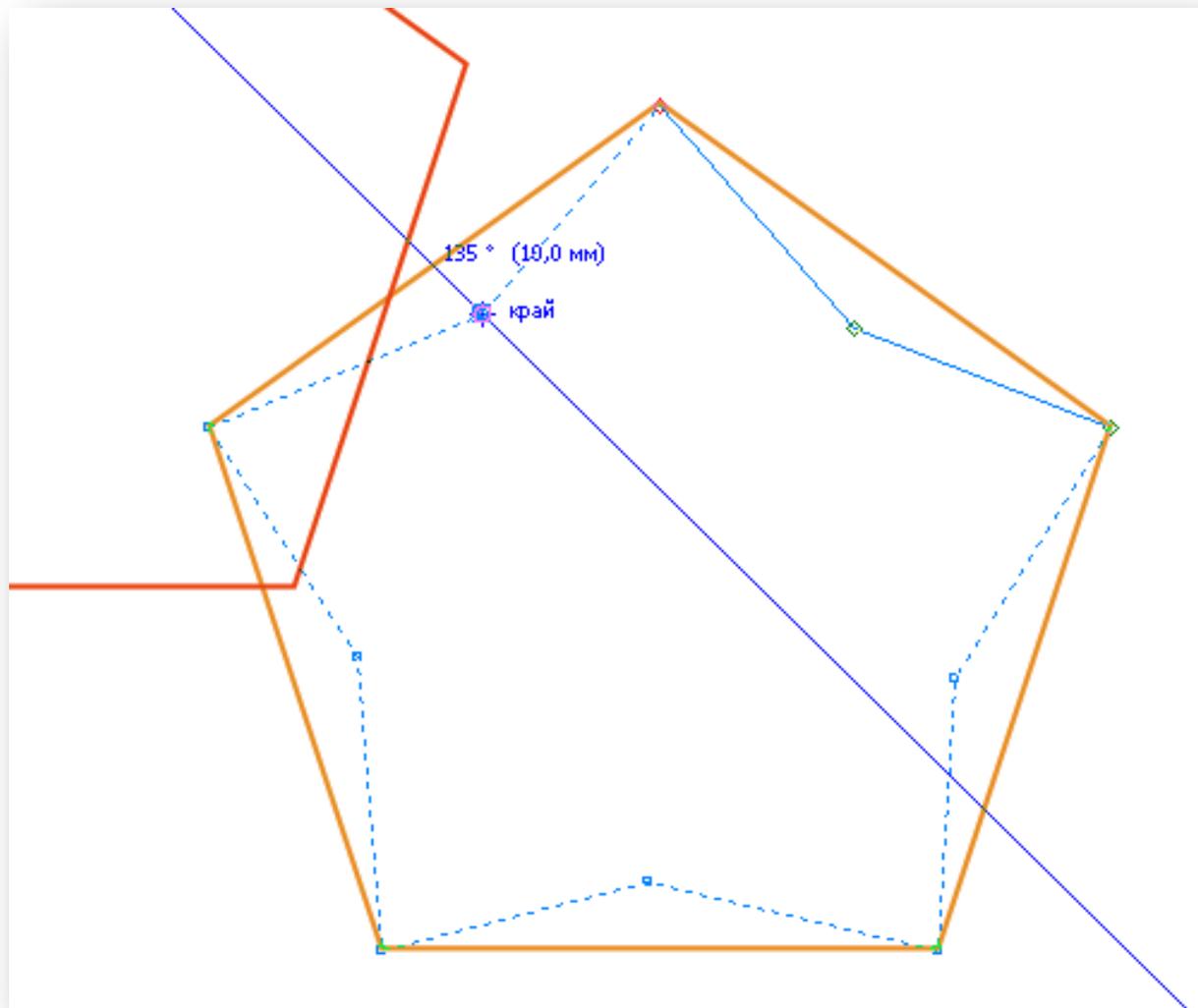
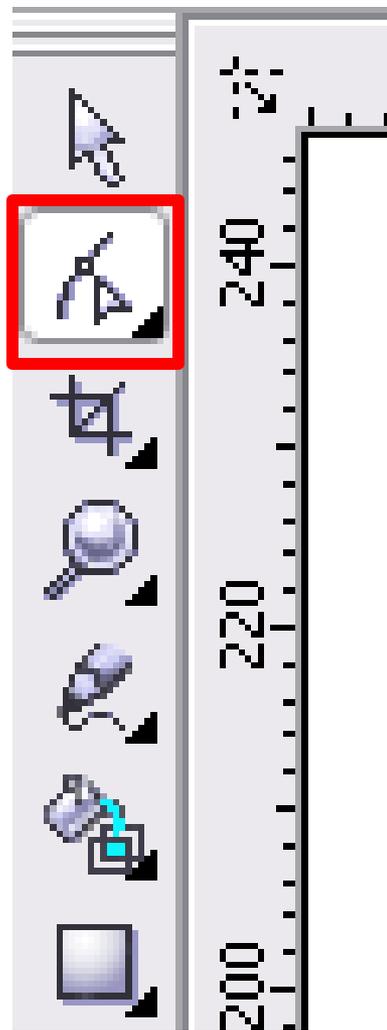
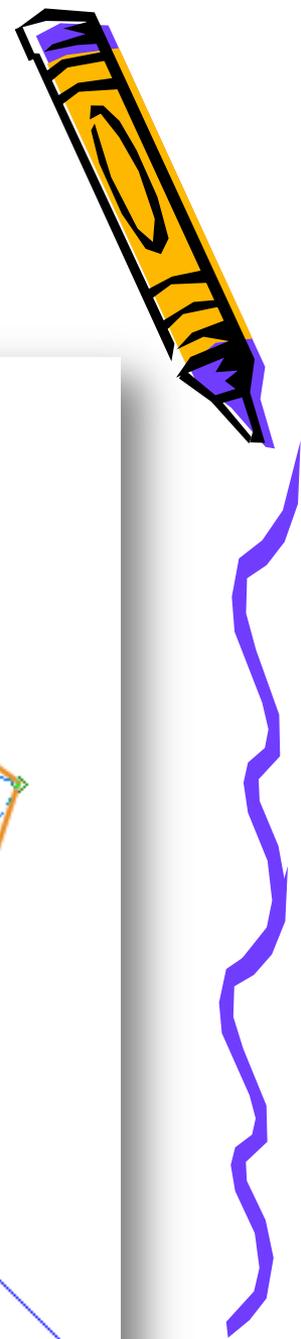
Задание 1



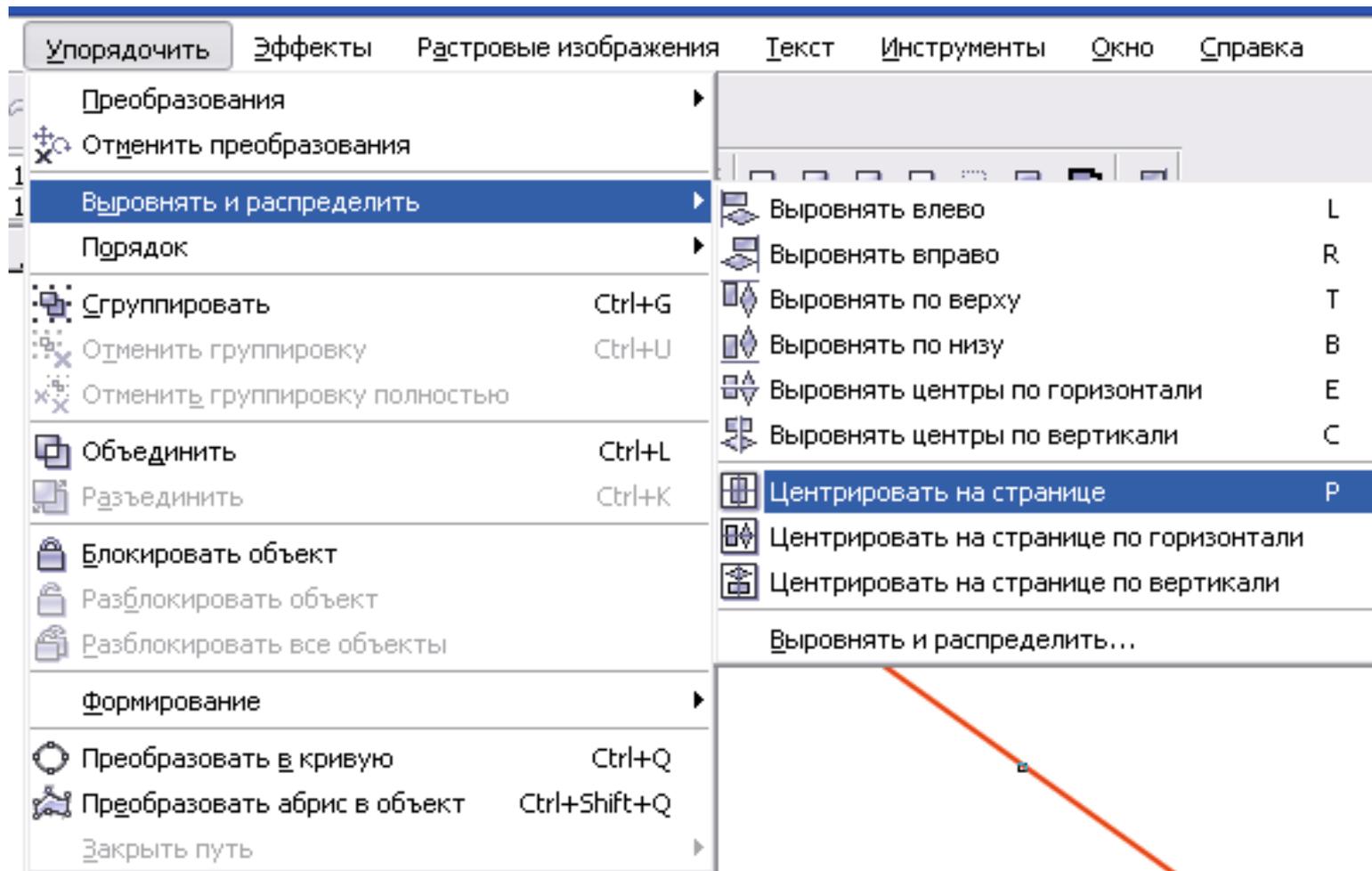
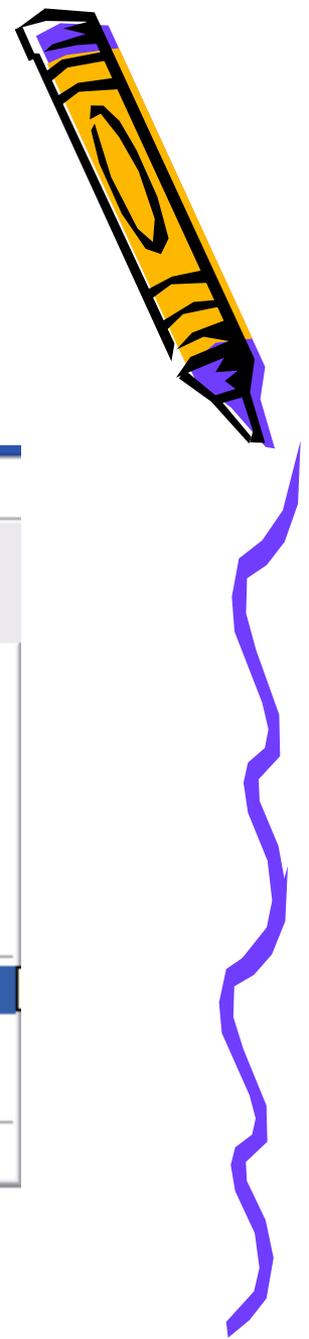
Инструментом **Многоугольник** нарисуйте
равносторонний пятиугольник, удерживая
ctrl.



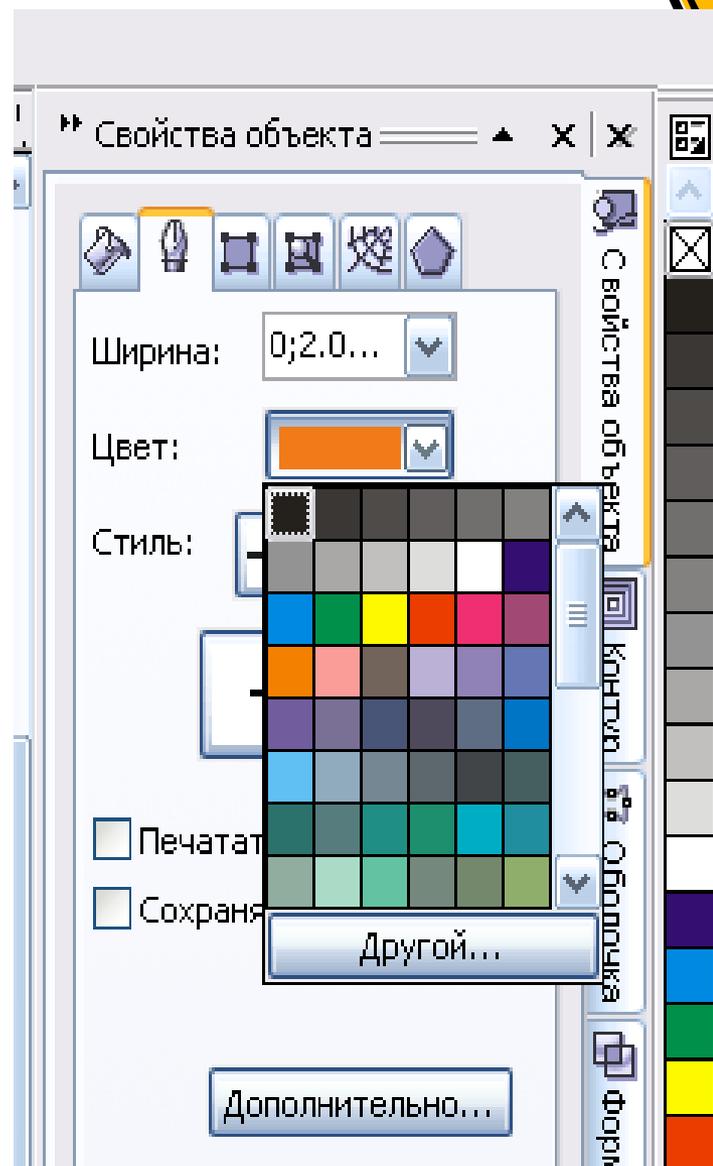
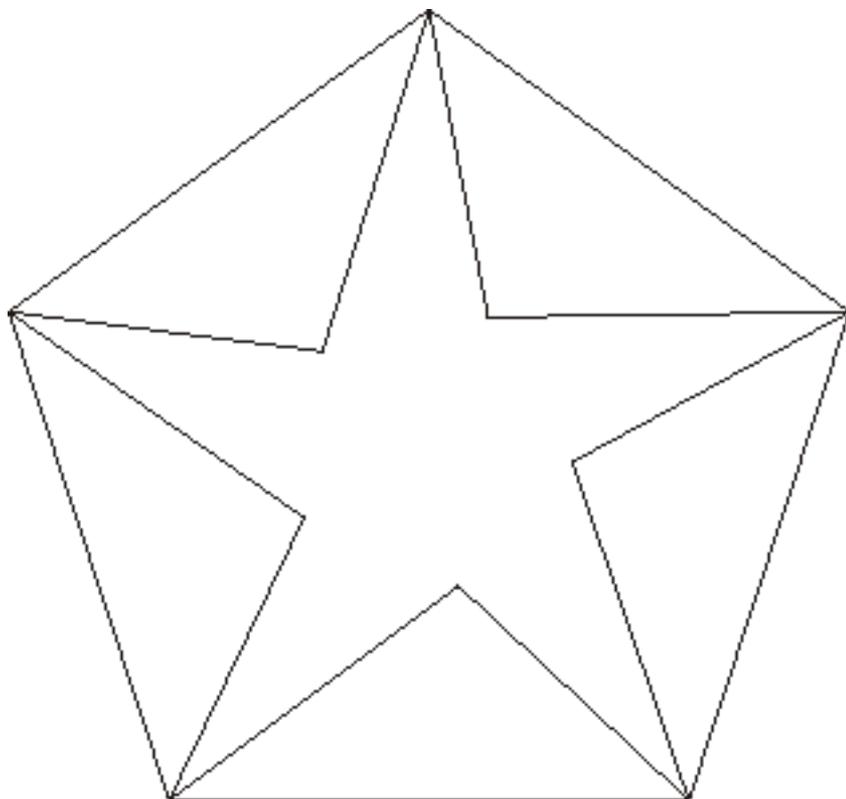
Продублировав его (Ctrl+D), потяните инструментом **Форма** за любой узел между вершинами.



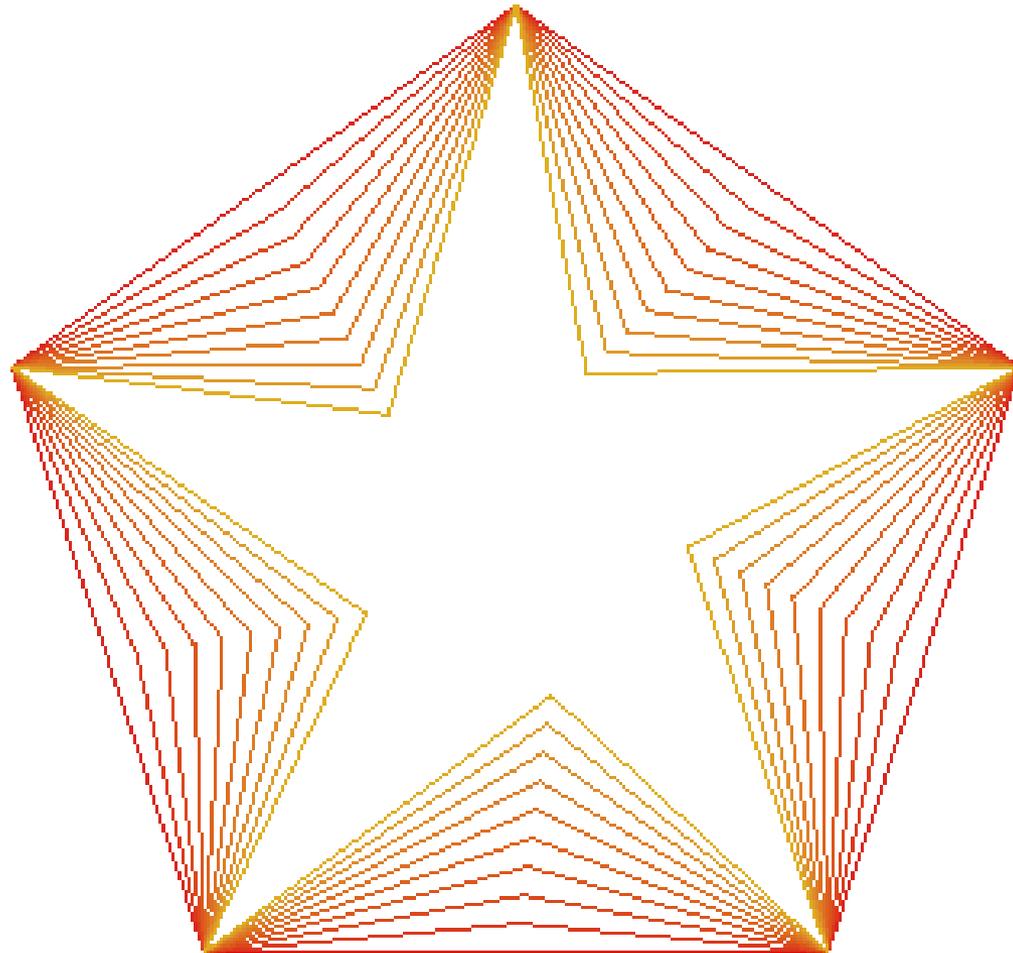
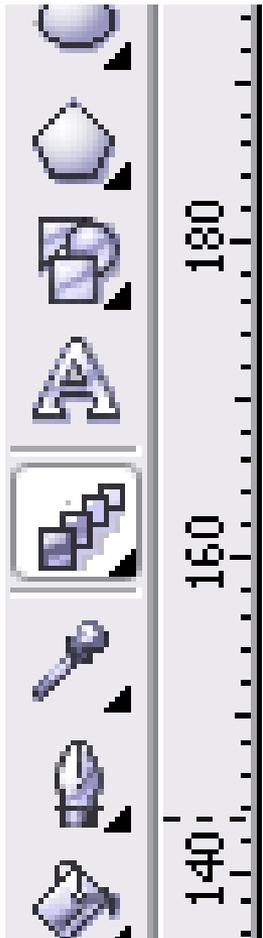
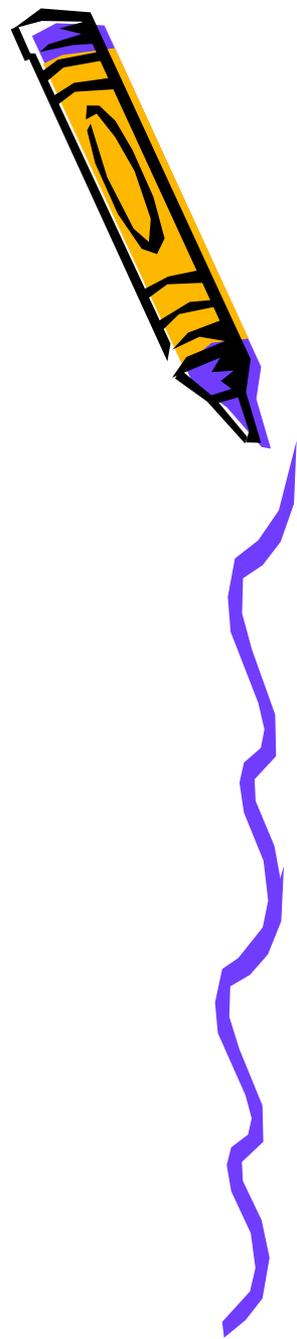
Выделите обе фигуры и отцентрируйте их (**Упорядочить – Выровнять и распределить – Центрировать на странице**).



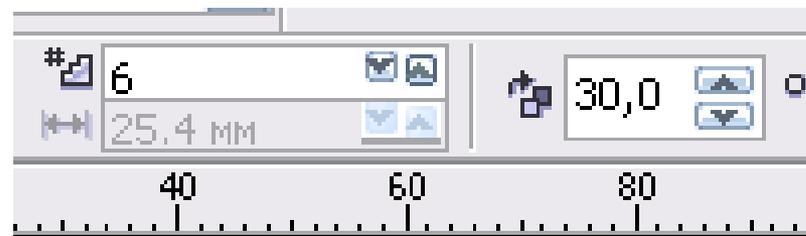
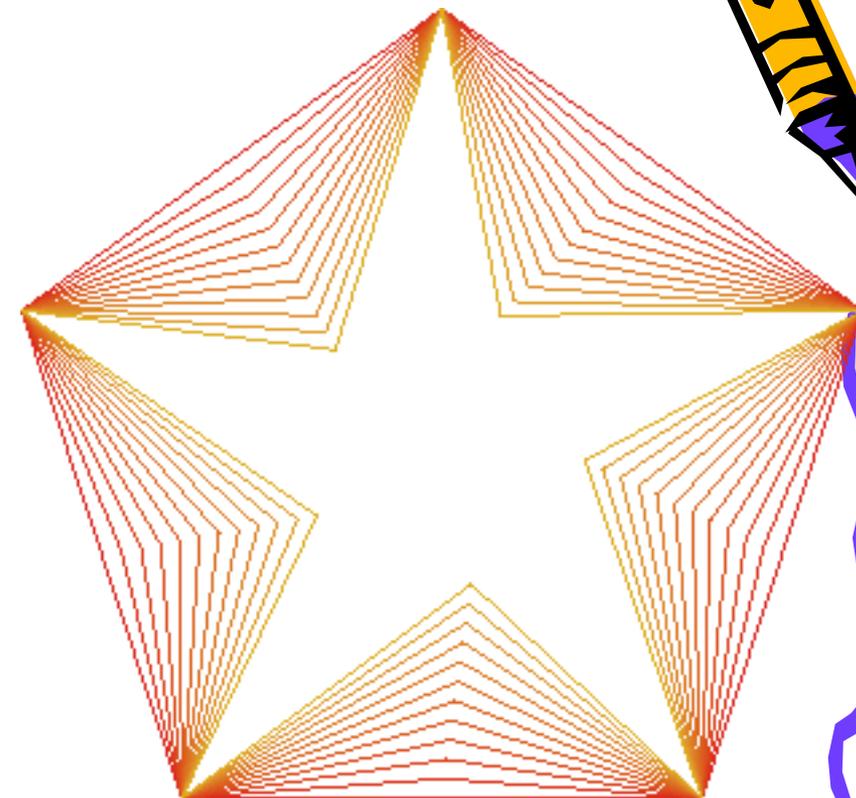
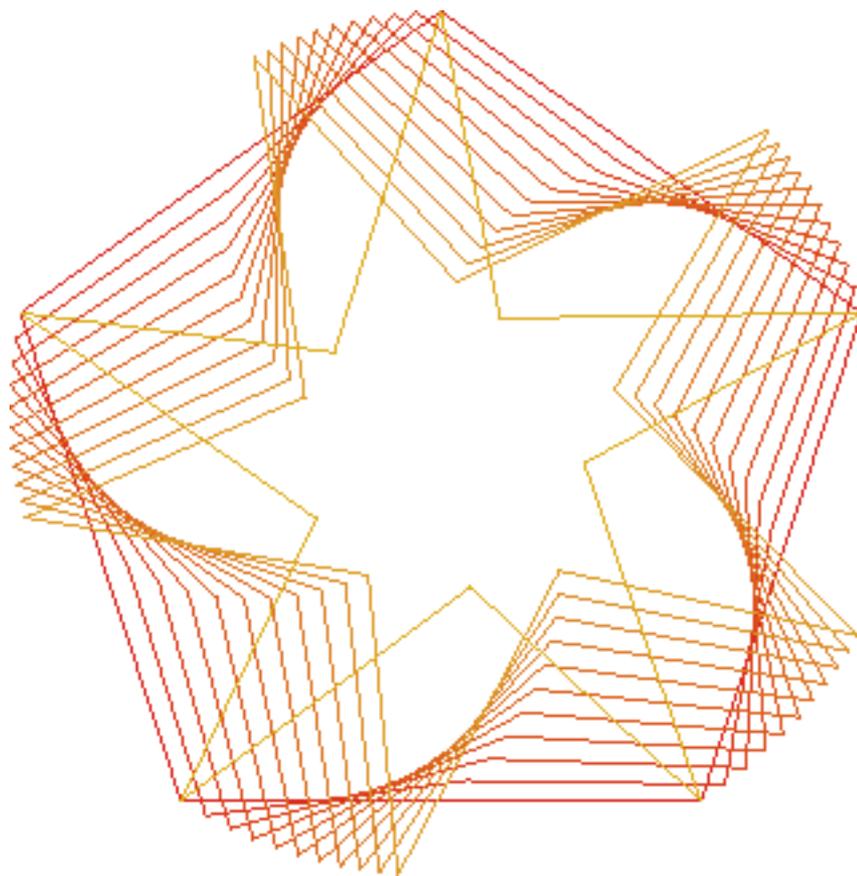
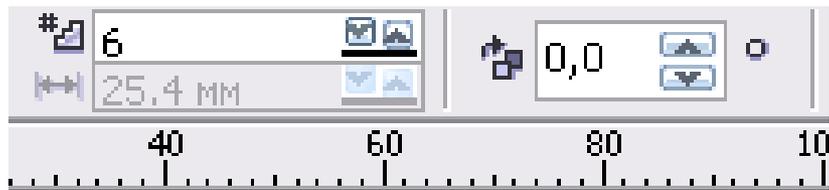
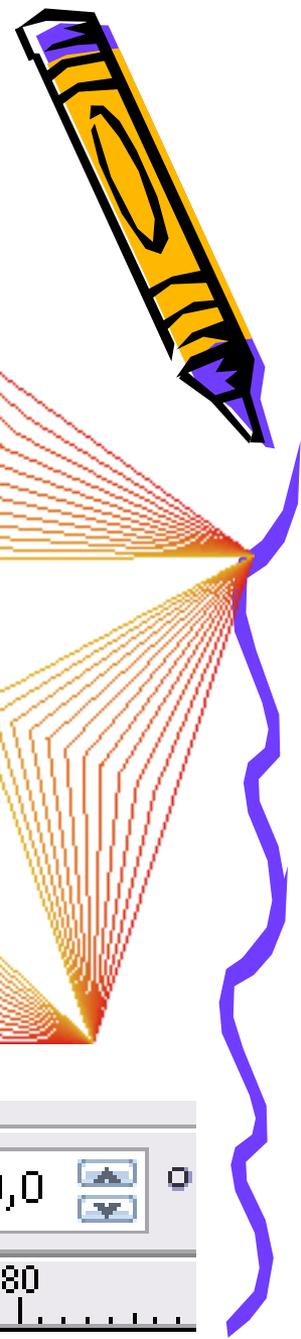
Придайте фигурам обводку разными оттенками одного цвета.



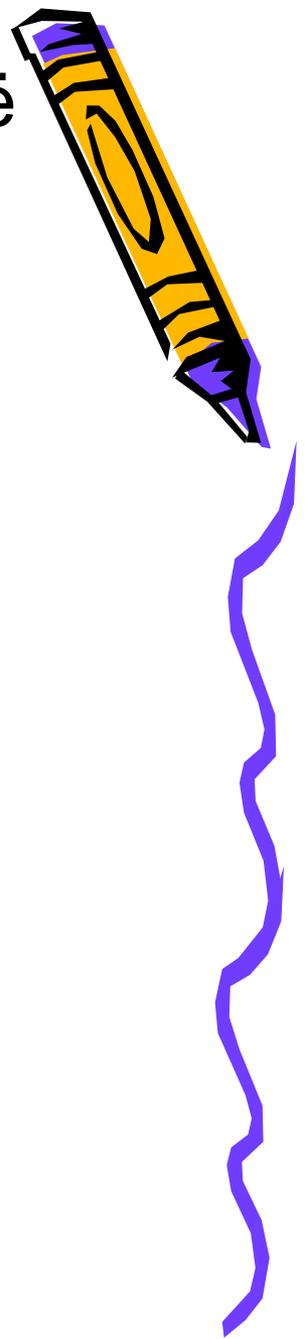
Выберите **Интерактивное перетекание** и потяните курсором от одного объекта к другому (от контура к контуру).



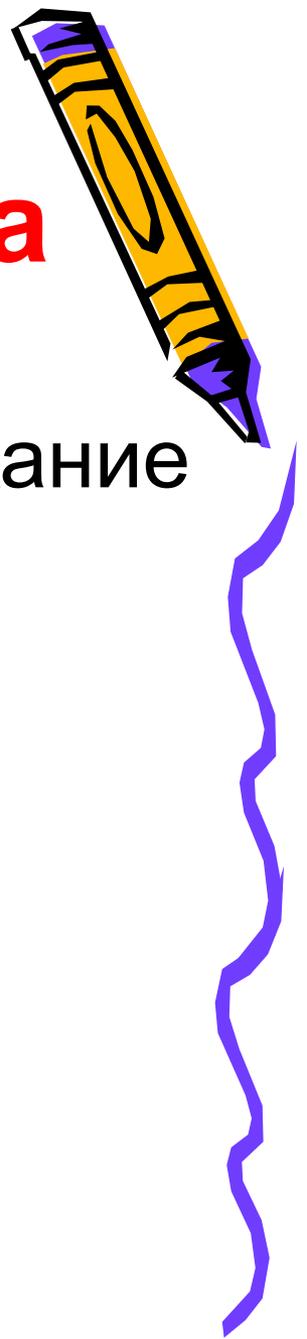
В панели свойств вы можете выбрать количество шагов перетекания. В нашем случае их 10.



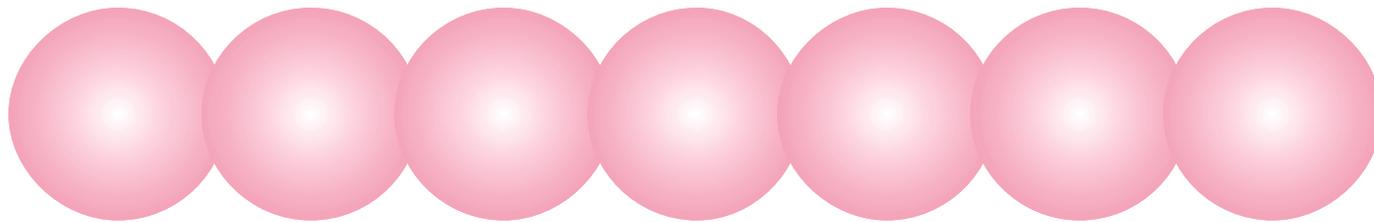
- Если вы выделите внутреннюю фигуру её переместите, у нее появится шлейф.



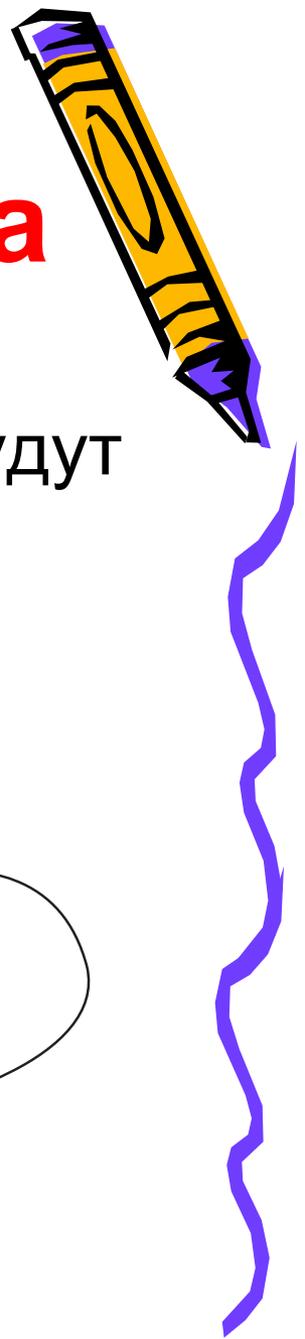
Перетекание вдоль произвольного контура



Для того чтобы разместить перетекание вдоль заданного пути, создадим перетекание по кратчайшему пути



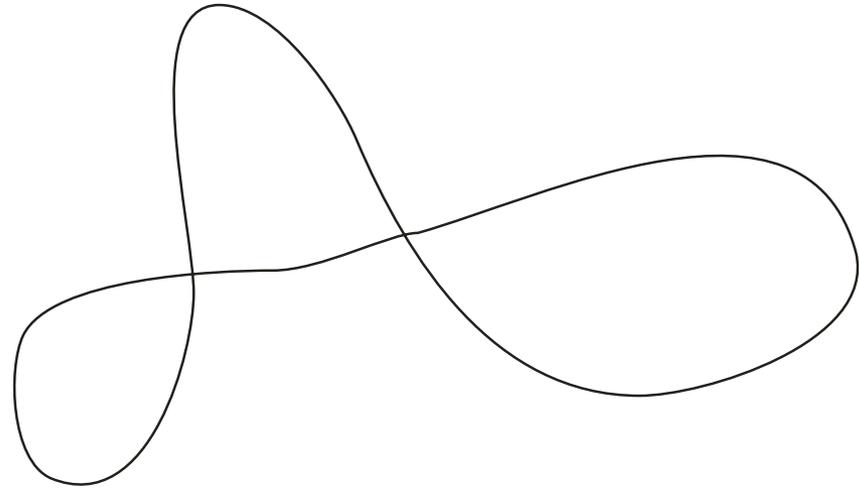
Перетекание вдоль произвольного контура



Создадим траекторию, вдоль которой будут располагаться промежуточные объекты.



Свободная форма (F5)



Перетекание вдоль произвольного контура

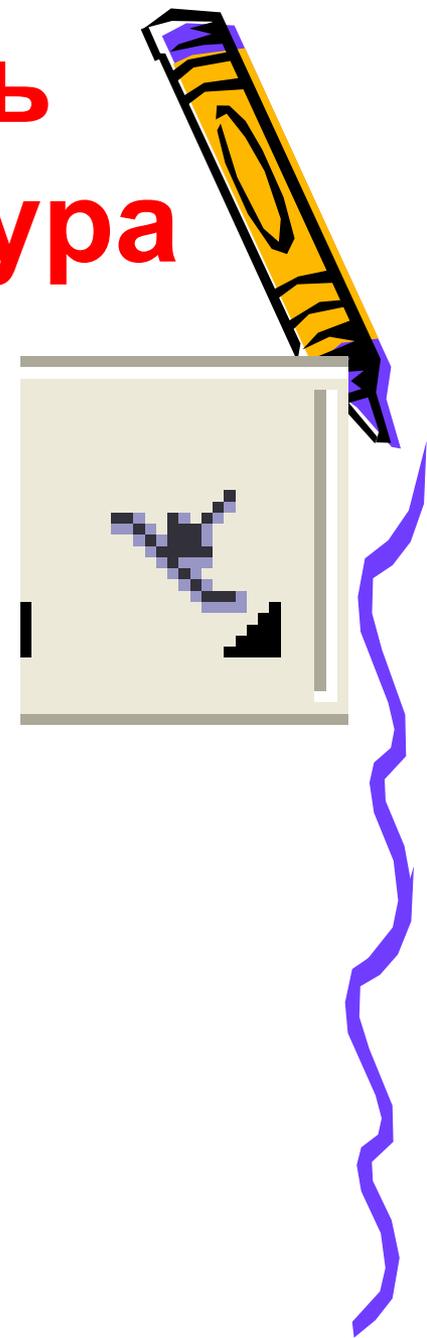
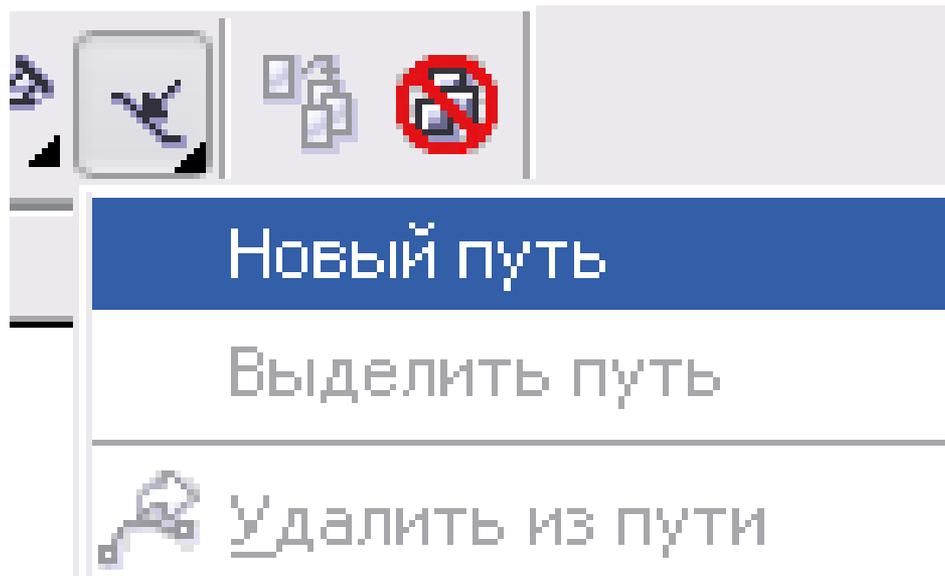


Выделим перетекание инструментом **Интерактивное перетекание** и зададим количество промежуточных шагов 30



Перетекание вдоль произвольного контура

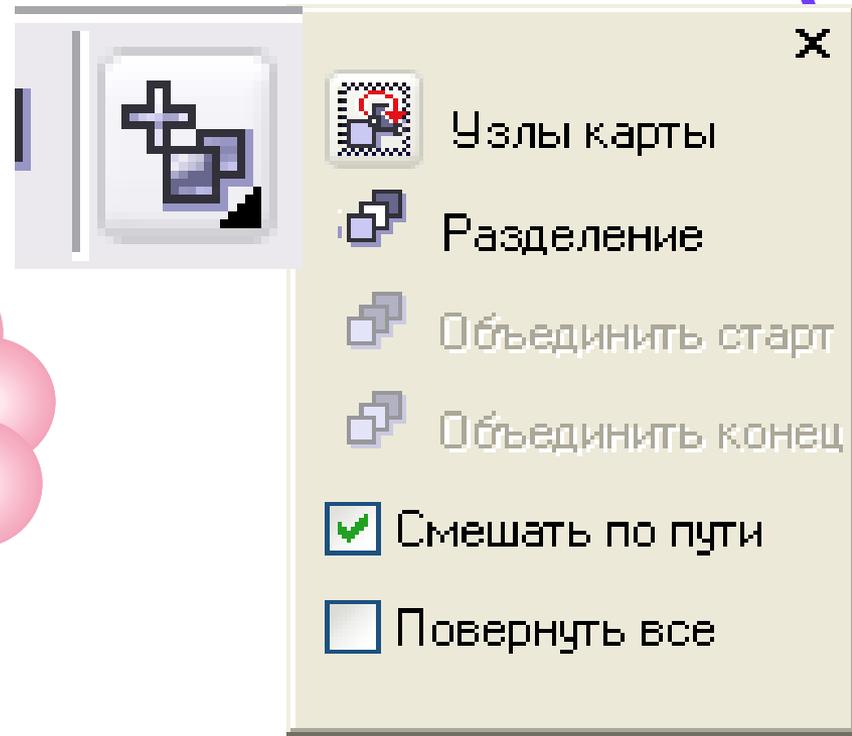
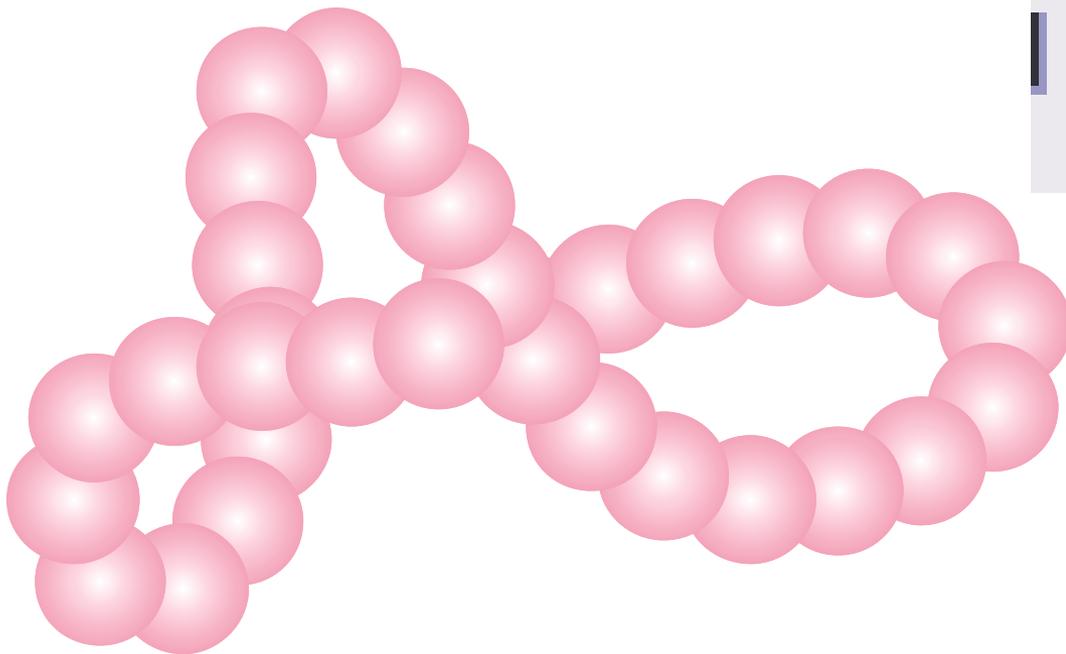
Щелкнем на пиктограмме **Свойства пути** на панели свойств. Откроется меню для редактирования пути перетекания.



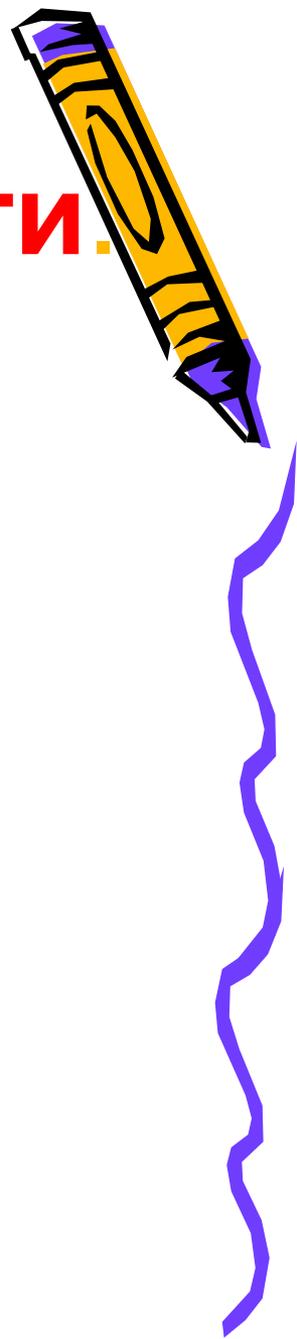
Курсор мыши превратится в изогнутую стрелку.

Щелкнем мышью на траектории, вдоль которой должны быть размещены объекты.

Выполним настройку полученного перетекания.

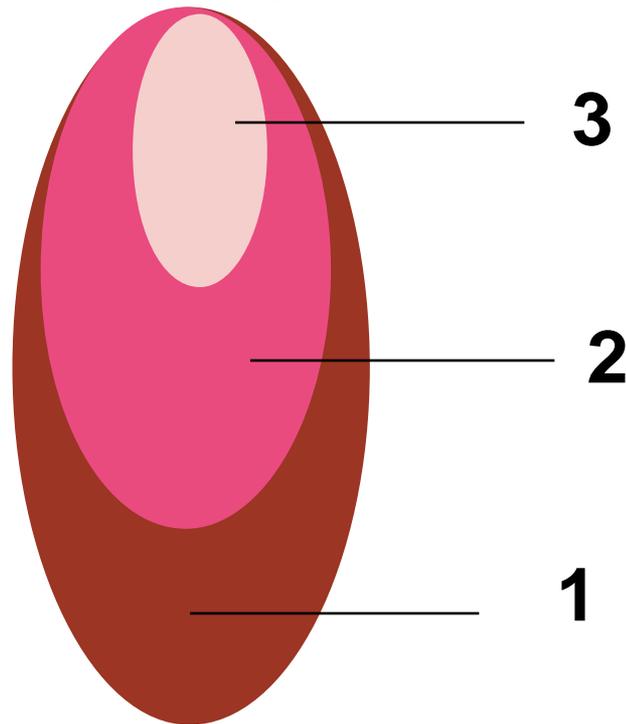


Создание эффекта выпуклости и вогнутости.



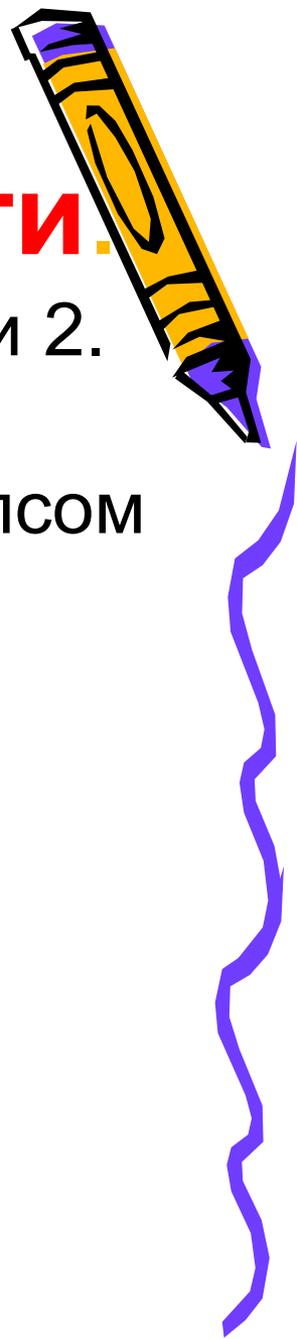
Нарисуем воздушные шары.

Создадим три эллипса. Удалим контур у каждого эллипса (это очень важно!)



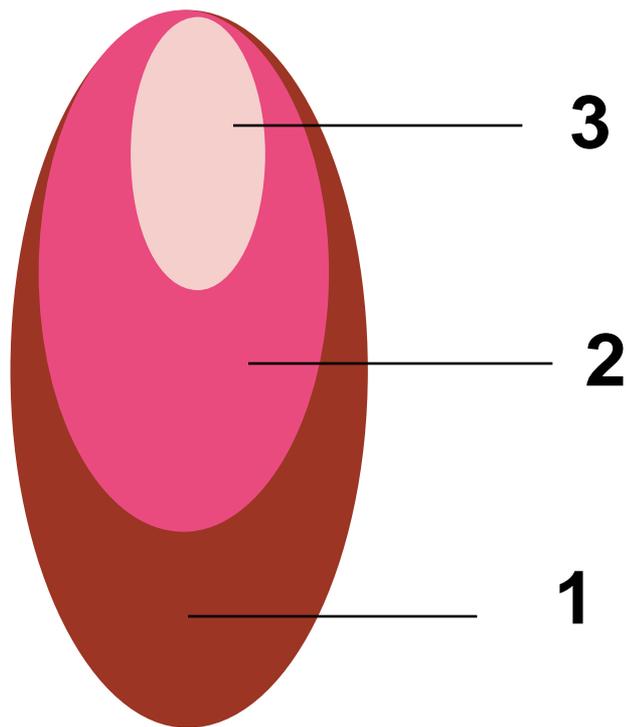
Создание эффекта

выпуклости и вогнутости.



Создадим перетекание между эллипсами 1 и 2.

Создадим перетекание между конечным объектом предыдущего перетекания и эллипсом 3.



- Создадим шары других цветовых оттенков аналогичным образом.
- Нарисуем нити.



2. Создадим эффект впадины

- Нарисуем эллипсы (рис. 1)
- Удалим контуры эллипсов.
- Применим к эллипсам составное перетекание (рис.2)

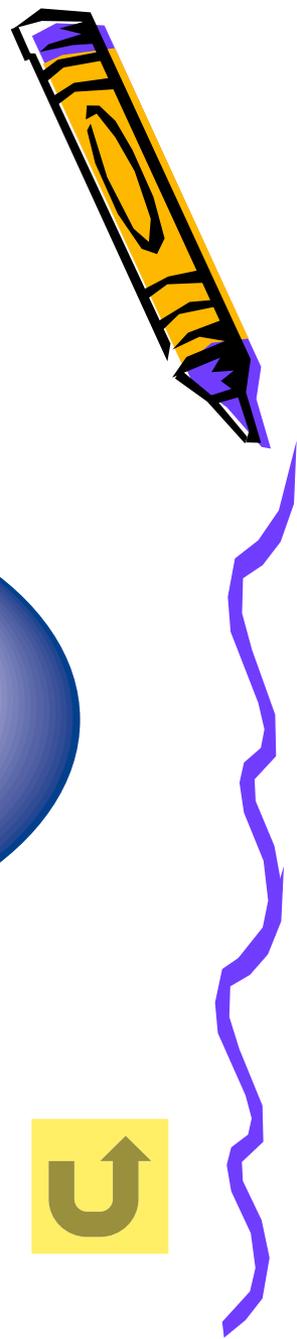


Рис.1

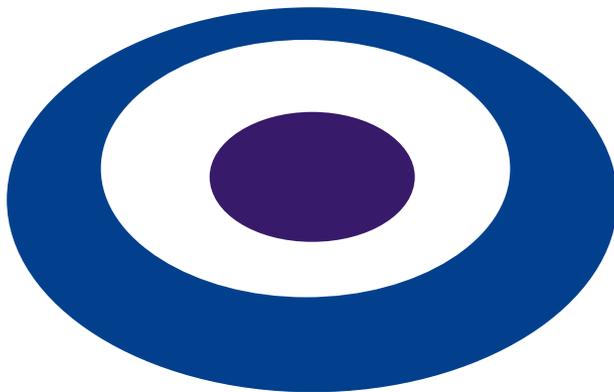
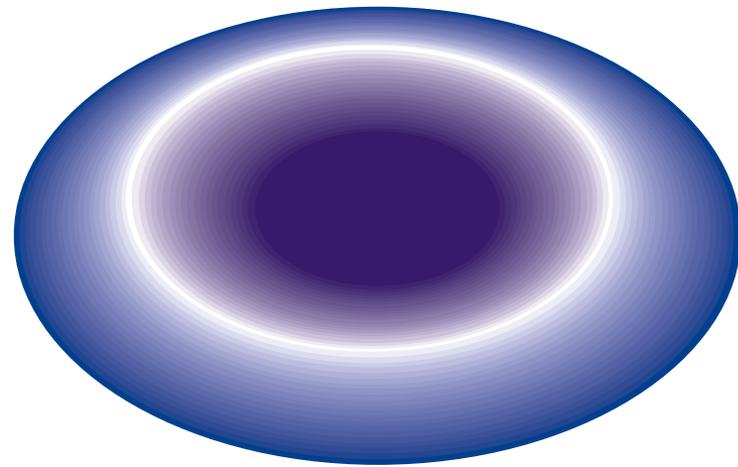
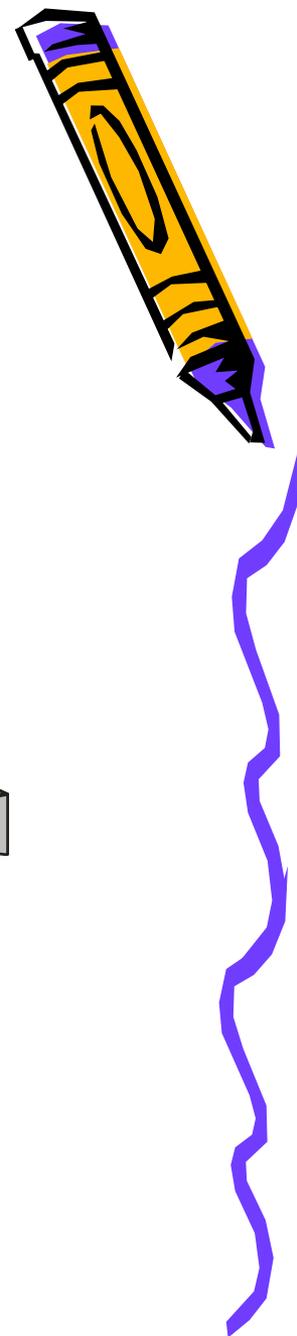
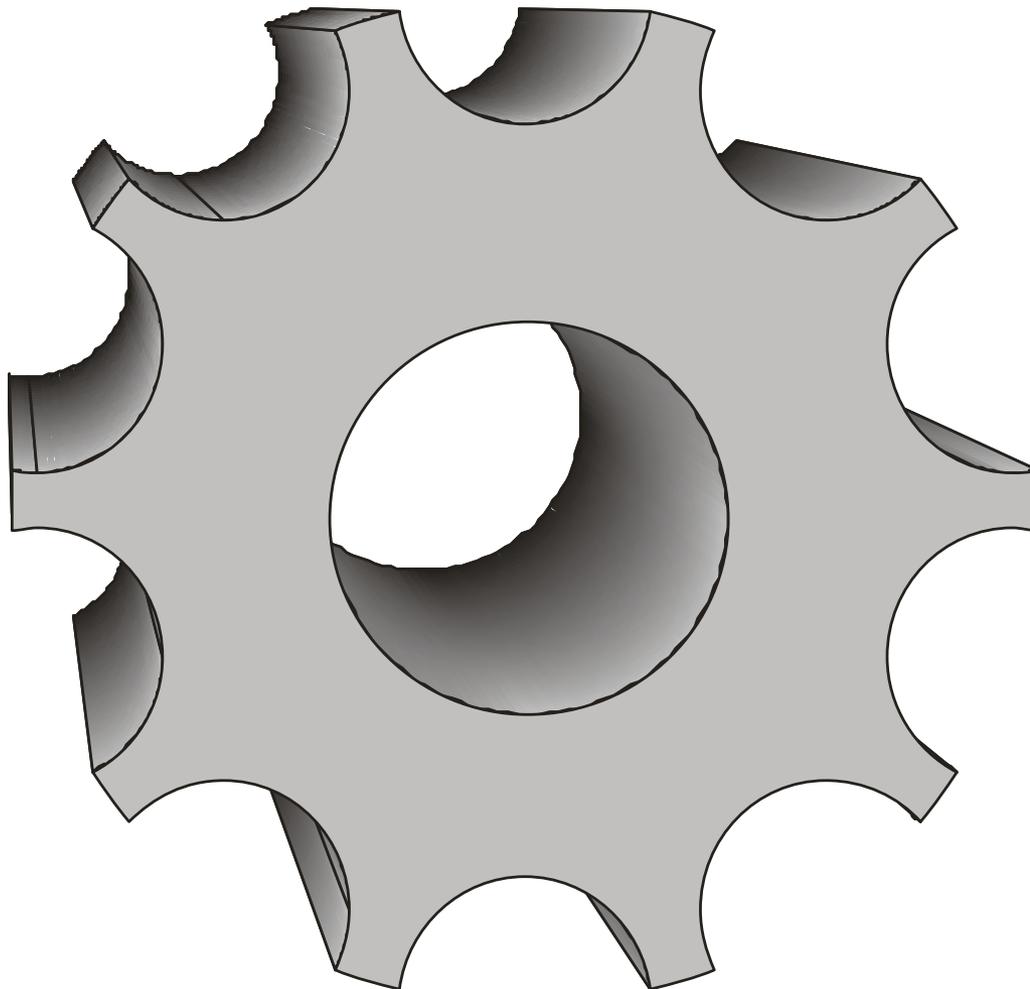


Рис.2

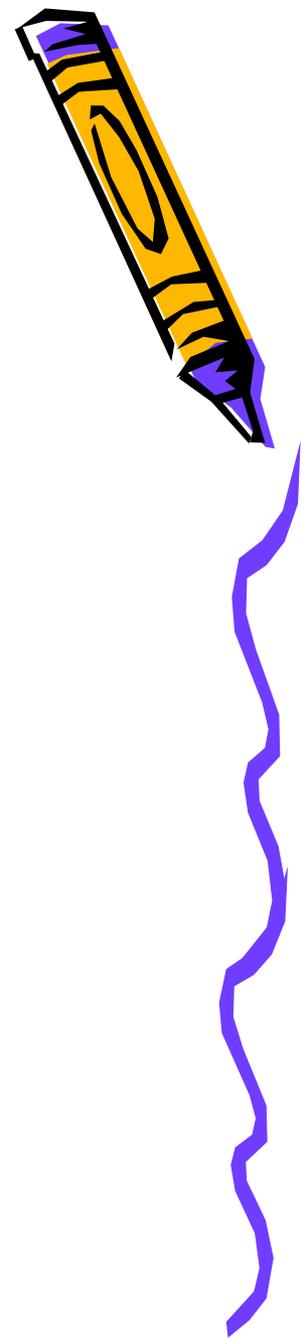
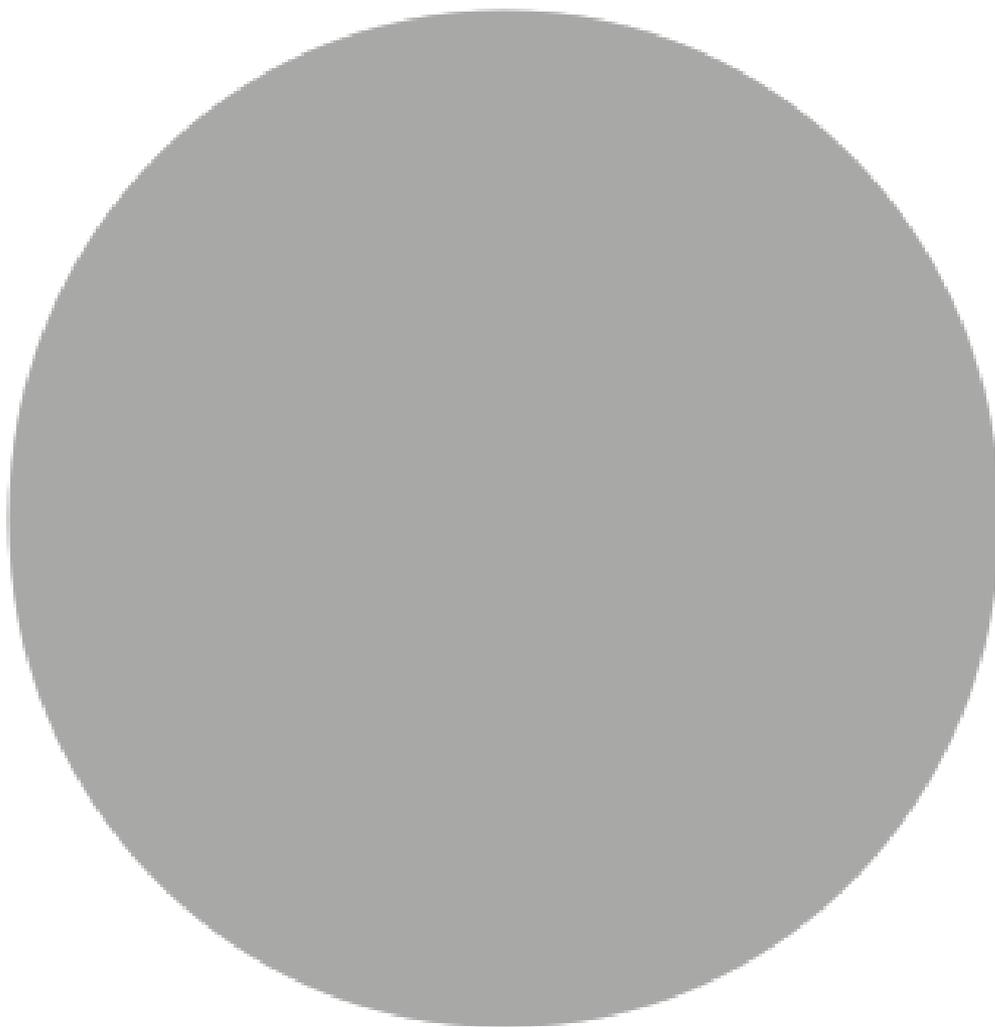


Практическая работа

Рисуем шестеренку

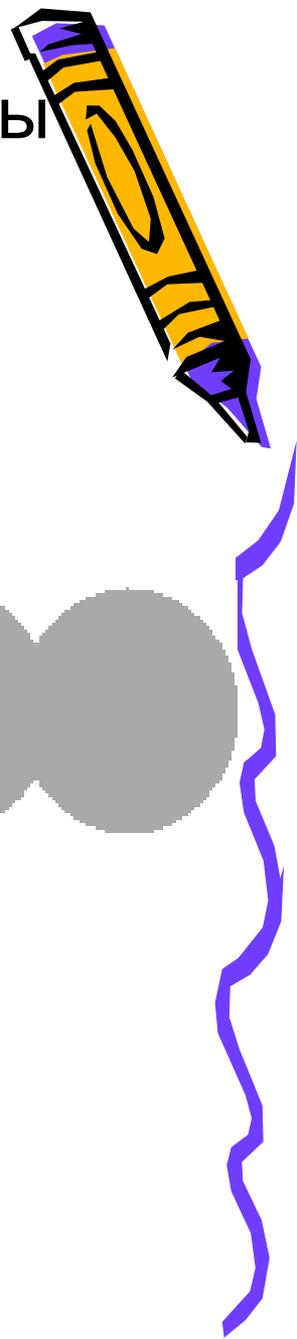


- Создать большой серый круг.

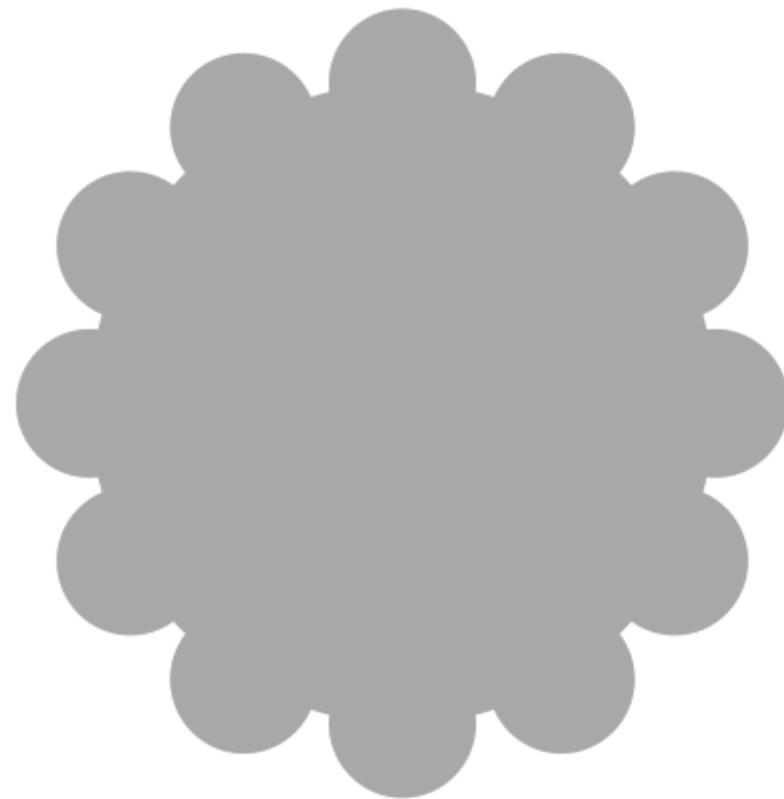
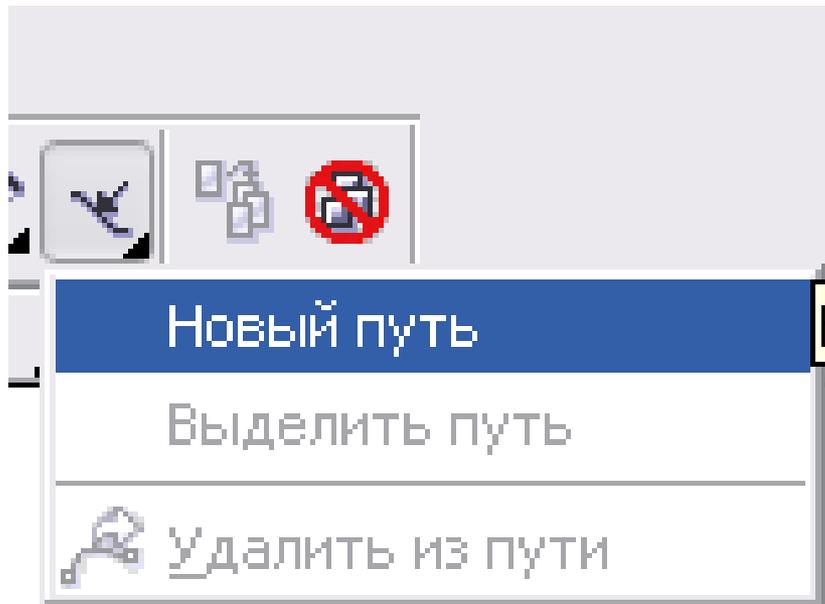
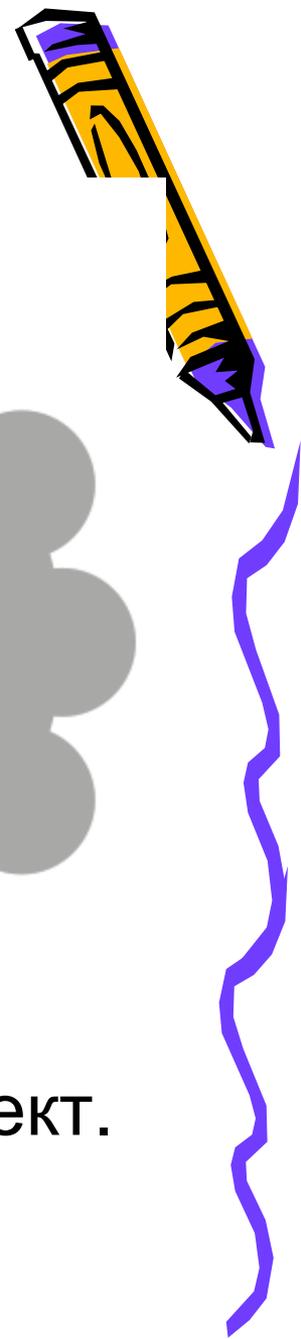


- Создать начальный и конечный объекты (маленькие круги).

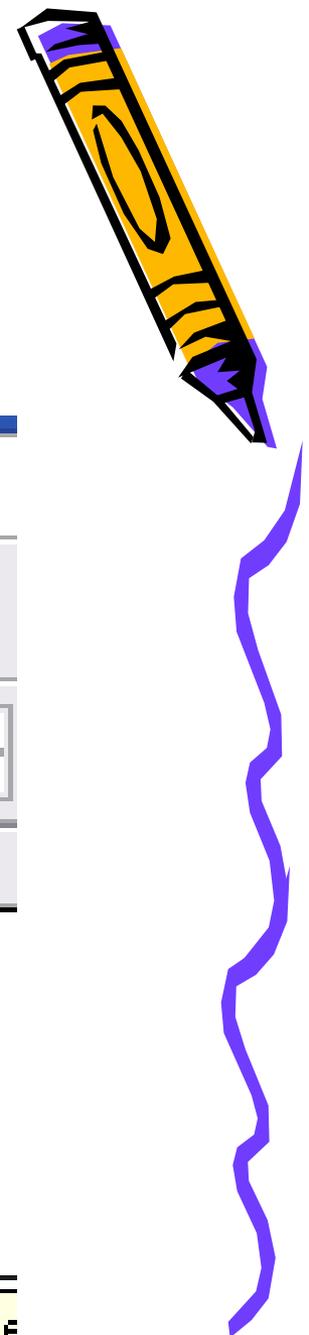
- Создать перетекание



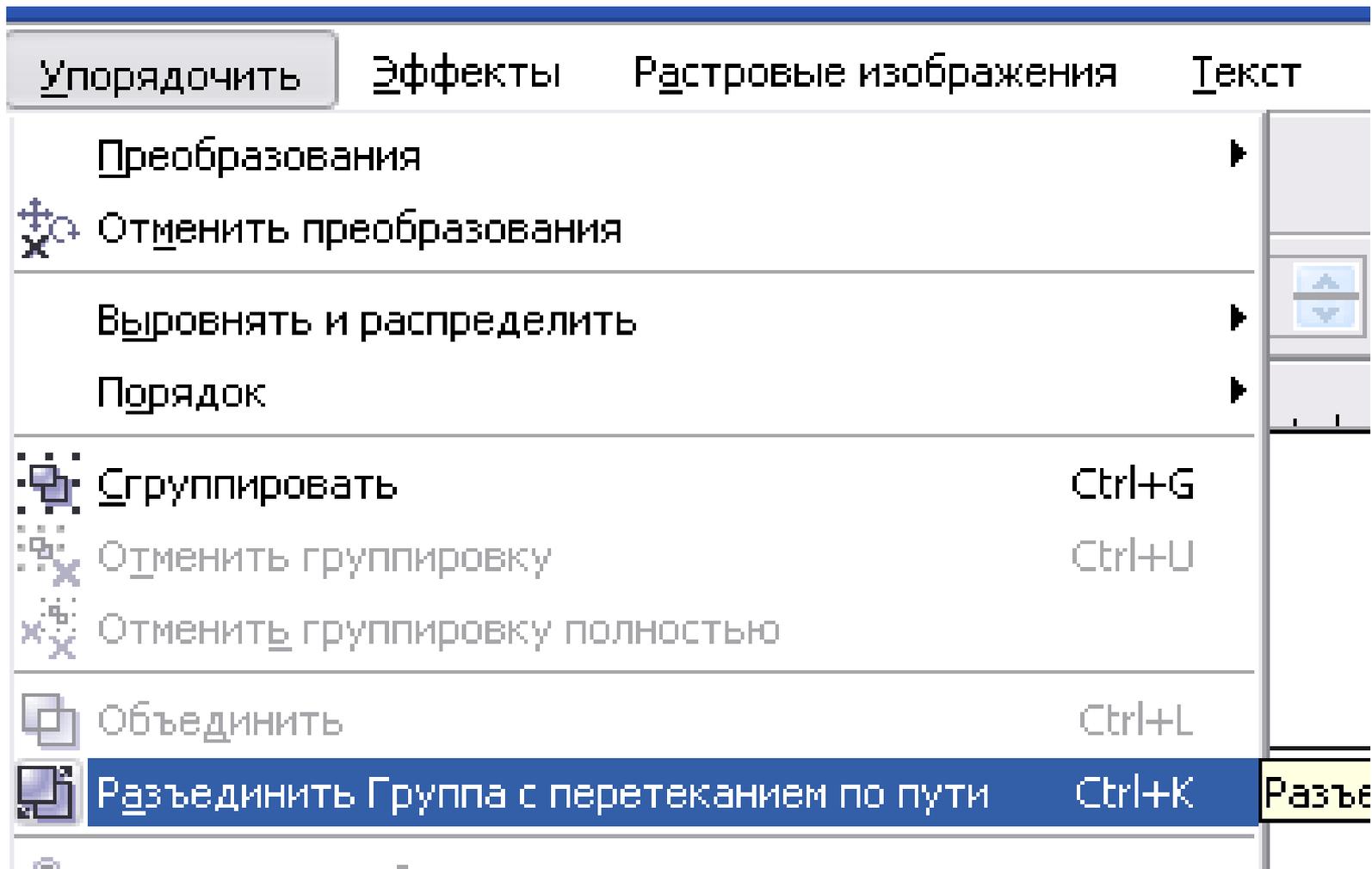
Расположить круги вдоль окружности (по заданному пути).



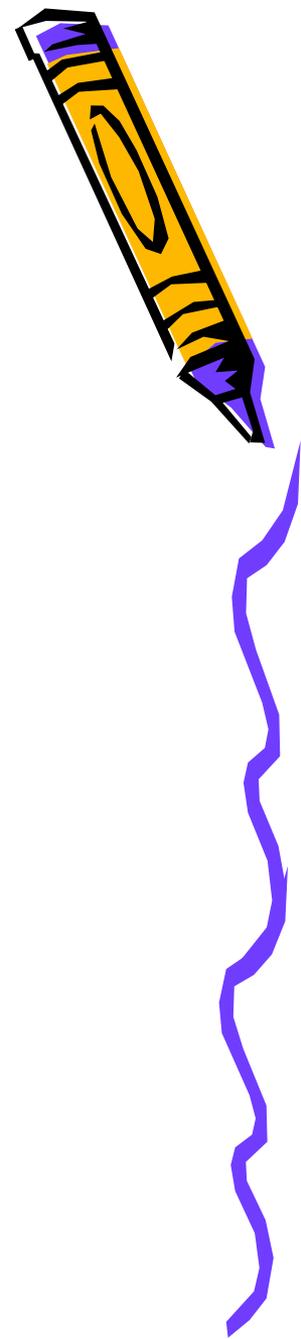
Полученное изображение — единый объект.

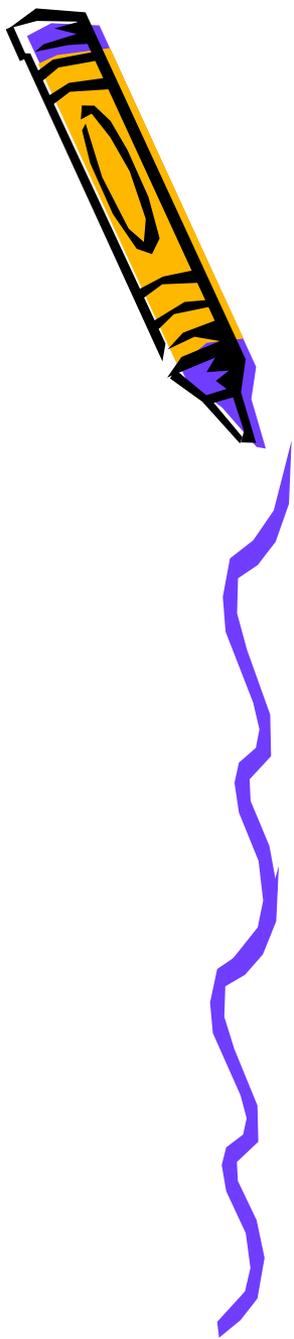
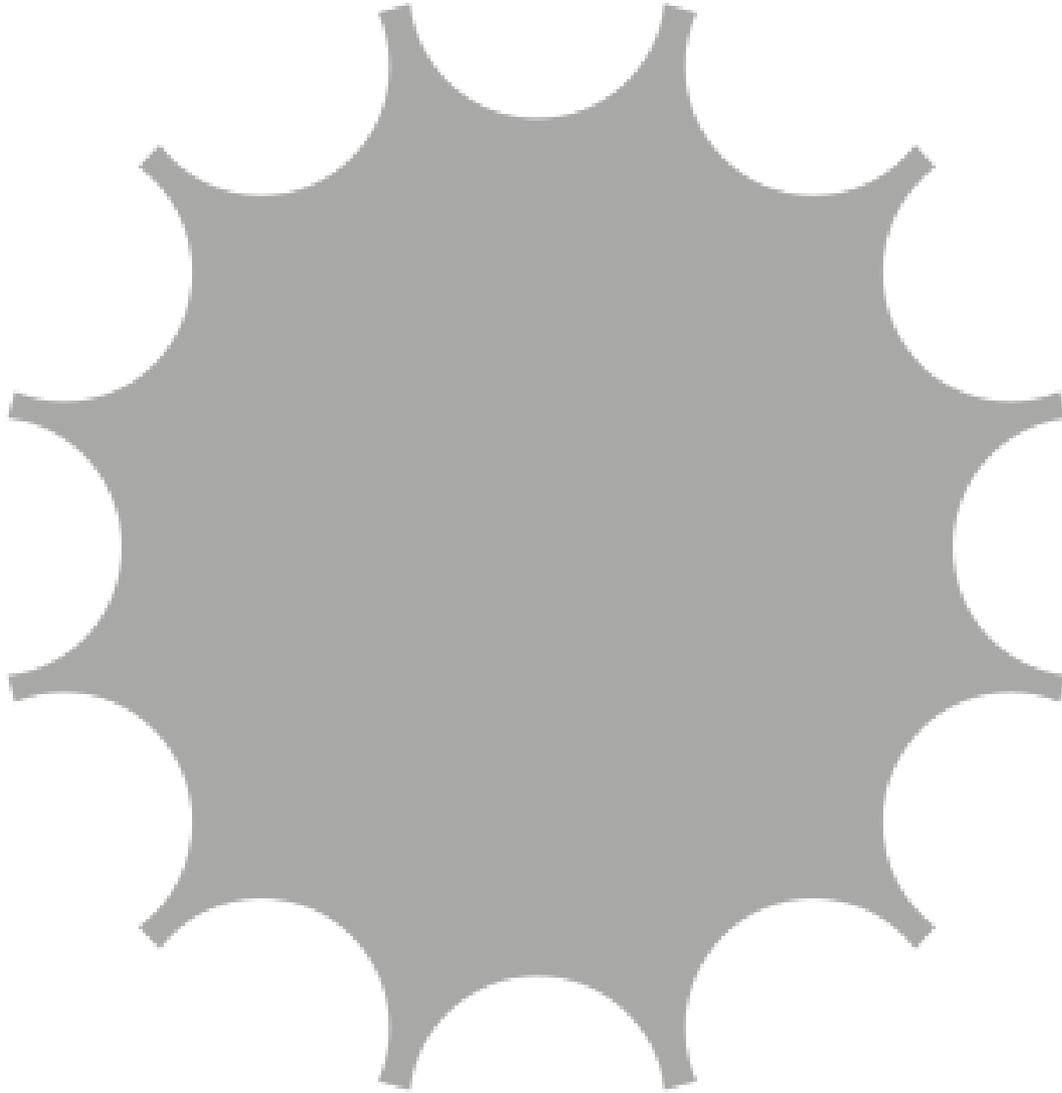


- Выполнить команду **Упорядочить/Разъединить Группа с перетеканием пути.**
- Снять выделение**

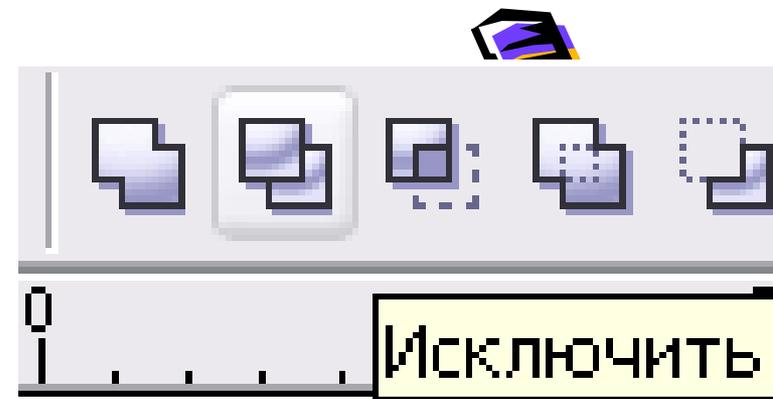
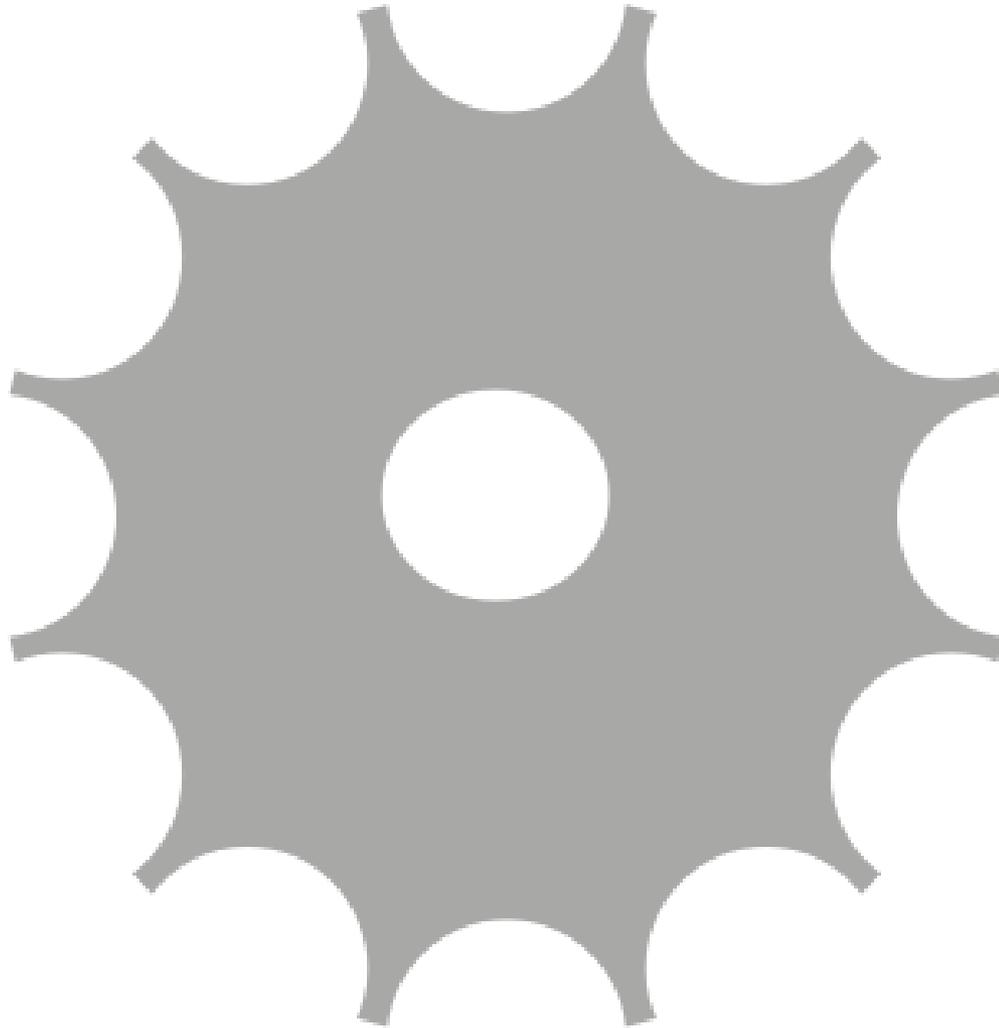


- Исключить опорные объекты из большого круга.
- Исключить промежуточные объекты (они образуют группу) из большого круга





- Создать отверстие



Эффекты

Растровые изображения

Текст

Инструменты

Окно

Справка

Настройка

Преобразование

Коррекция

Художественное оформление

Перетекание

Контур

Ctrl+F9

Оболочка

Ctrl+F7

Выдавливание

Окно настройки выдавливания

Скос

Линза

Alt+F3

 Добавить перспективу

 Создать границу

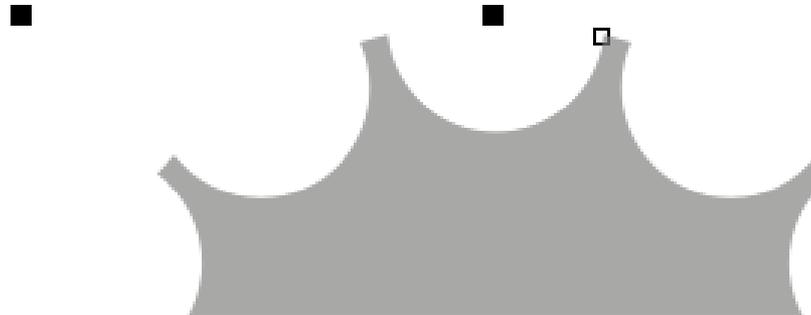
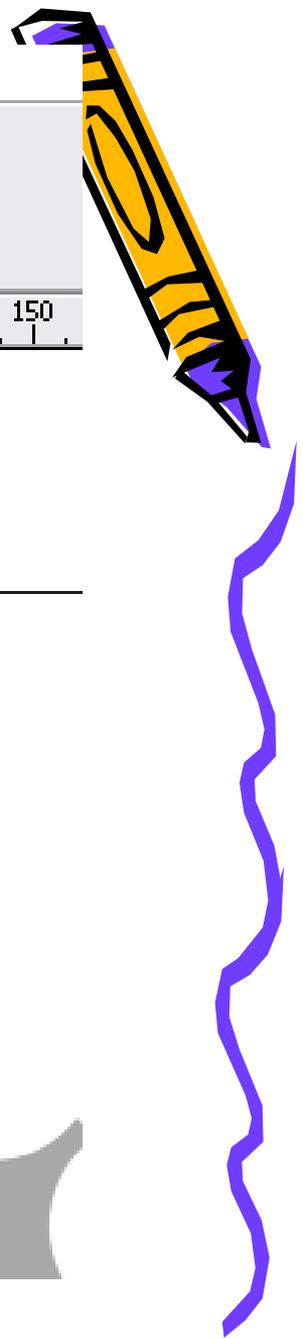
PowerClip

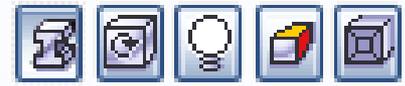
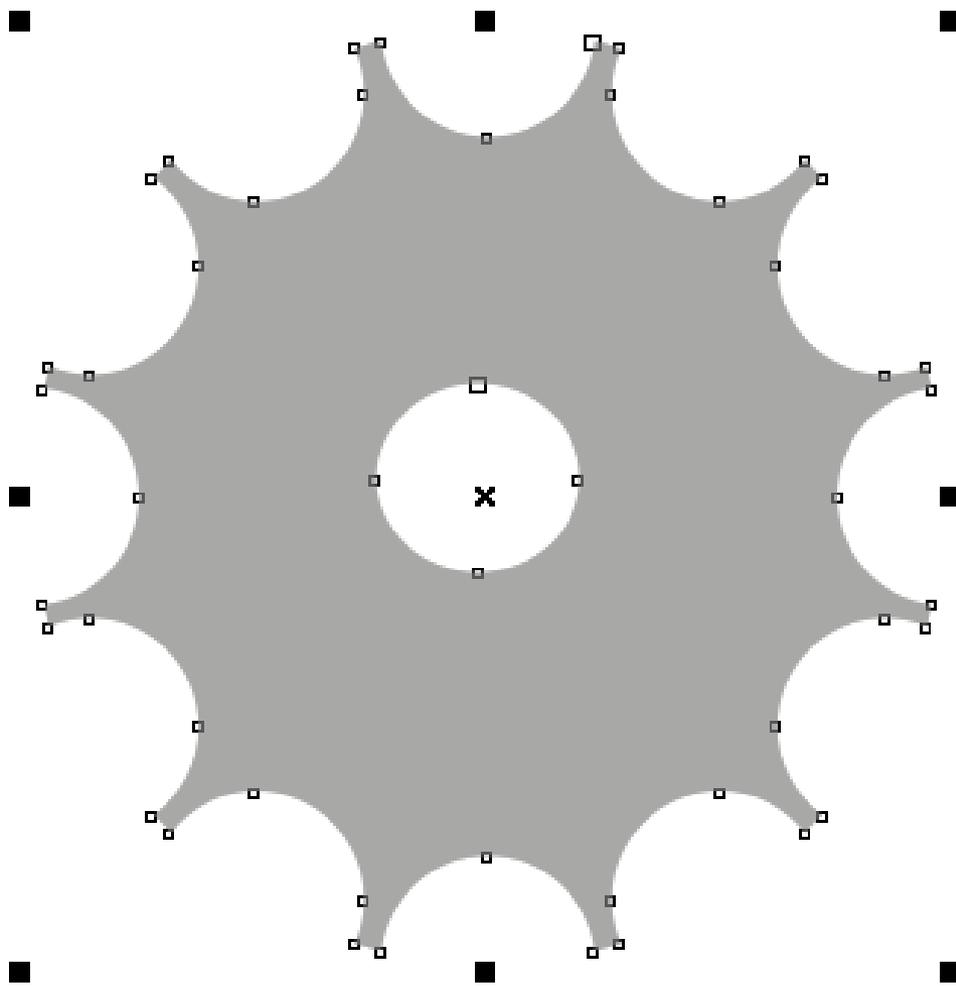
Ролlover

 Отменить эффект

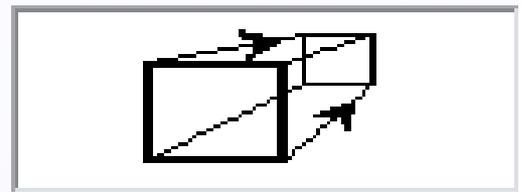
Скопировать эффект

Клонировать эффект





Точка схода:



Назад с уменьшением

Привязка ТС к объекту

Глубина: 20,0

Г.: 105,0 мм

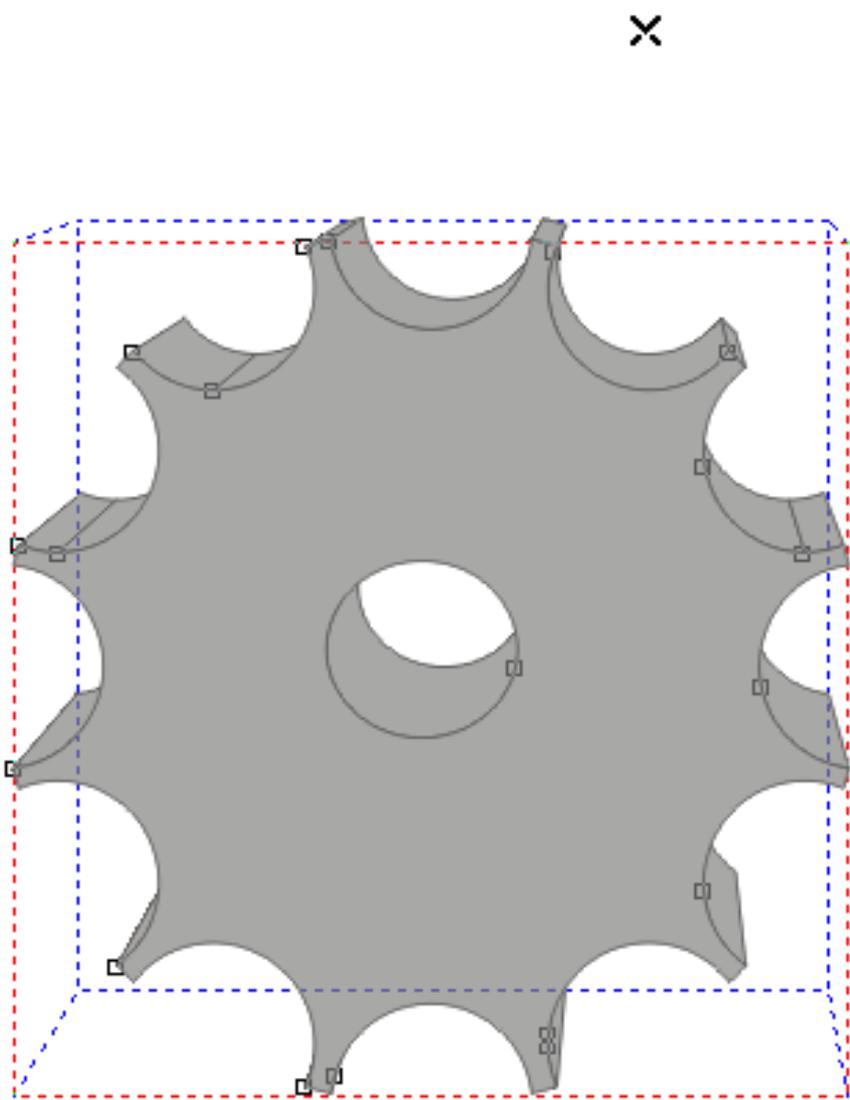
В.: 148,5 мм

Отсчет:

- От начала страницы
- От центра объекта

Изменить

Применить



Выдавливание

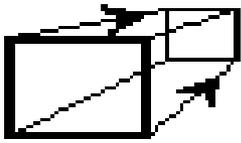
Цвет

Советы

Свойства объекта

Выдавливание

Точка схода:



Назад с уменьшением

Привязка ТС к объекту

Глубина: 10,0

Г.: 141,531 мм

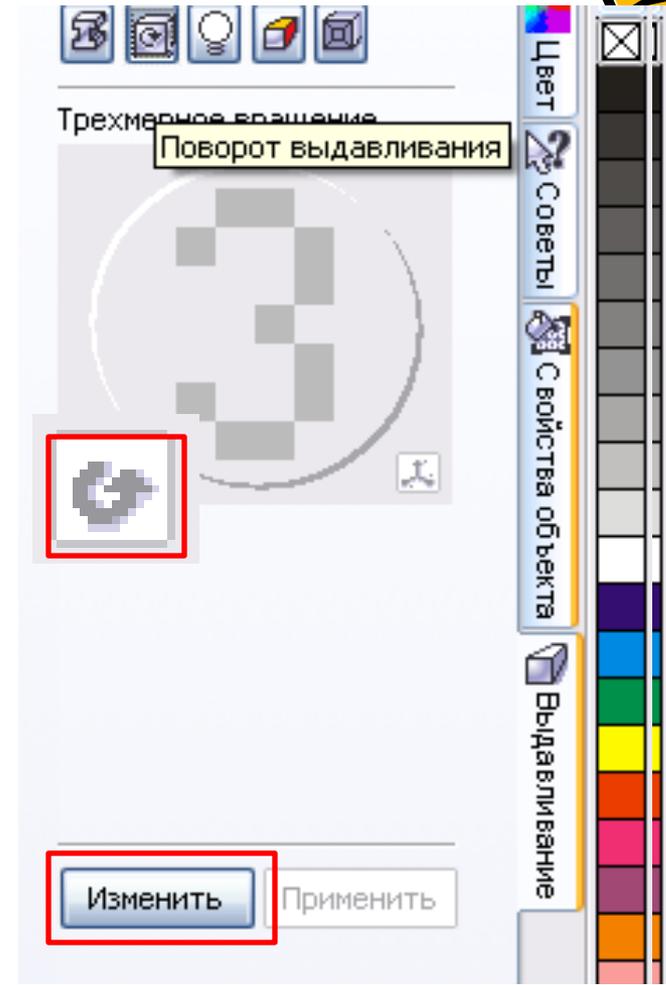
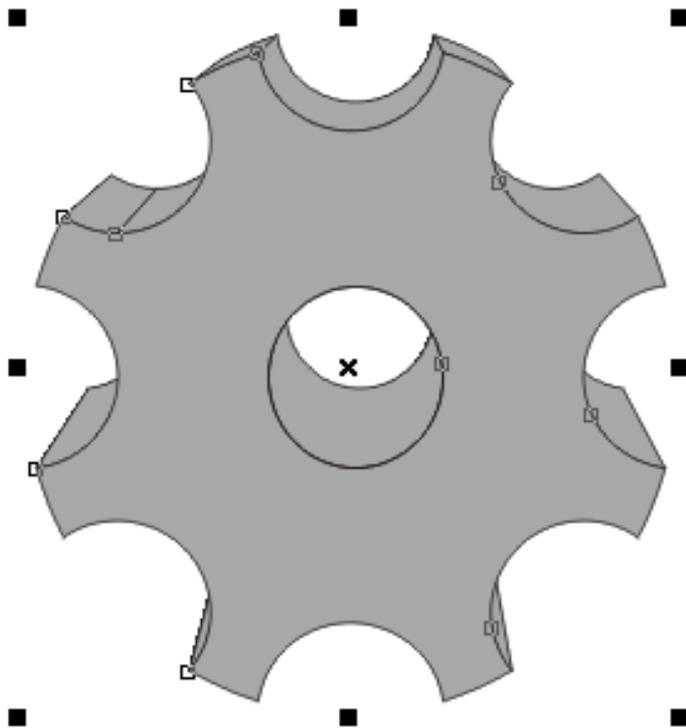
В.: 269,368 мм

Отсчет:

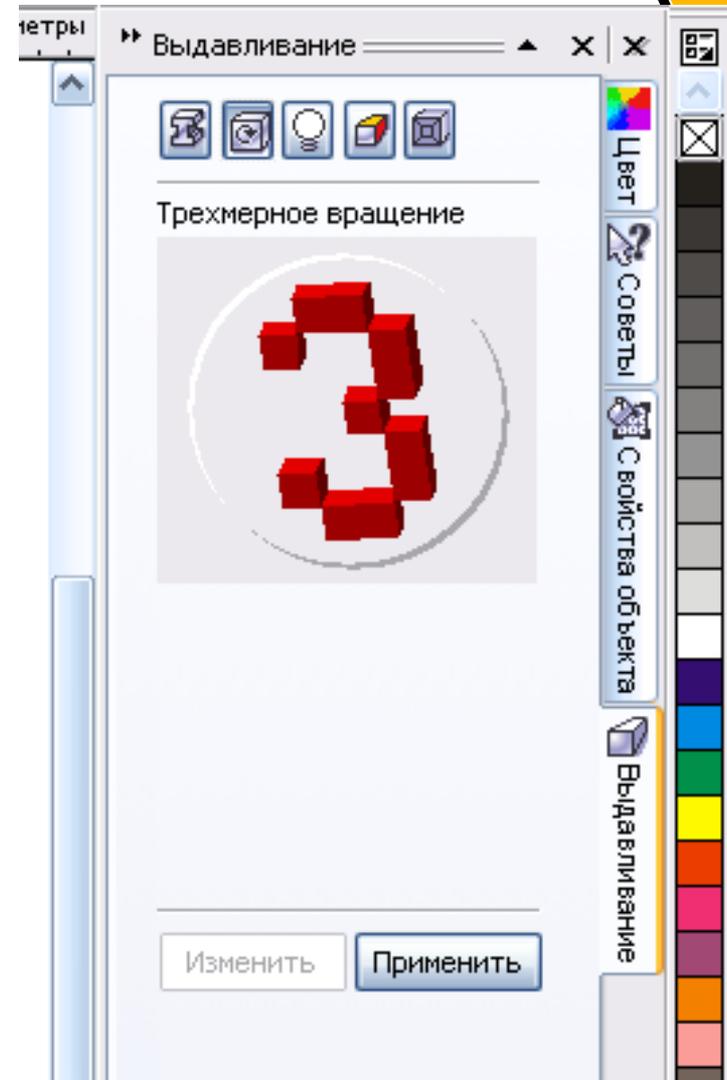
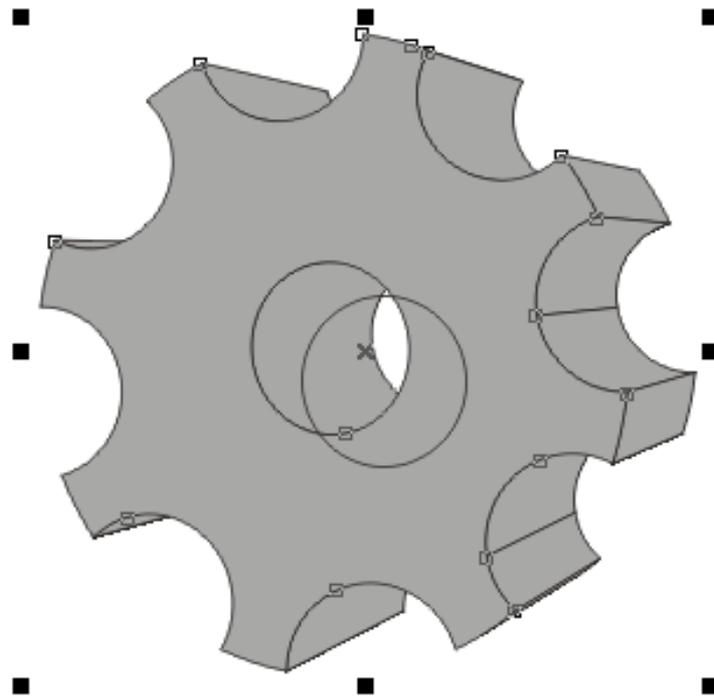
- От начала страницы
- От центра объекта

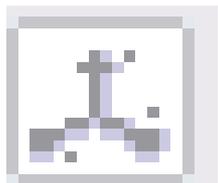
Изменить Применить

Вращение объектов

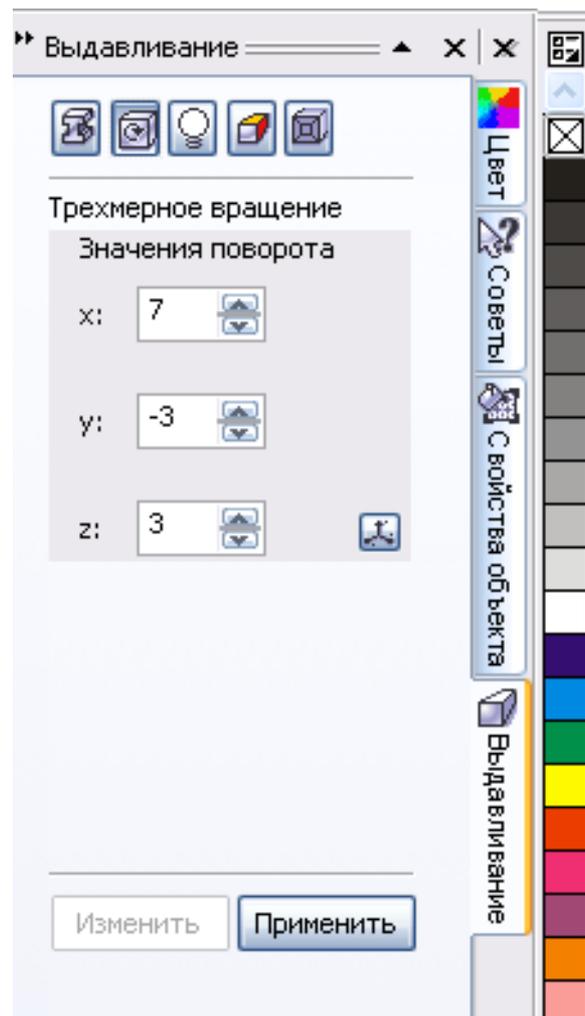
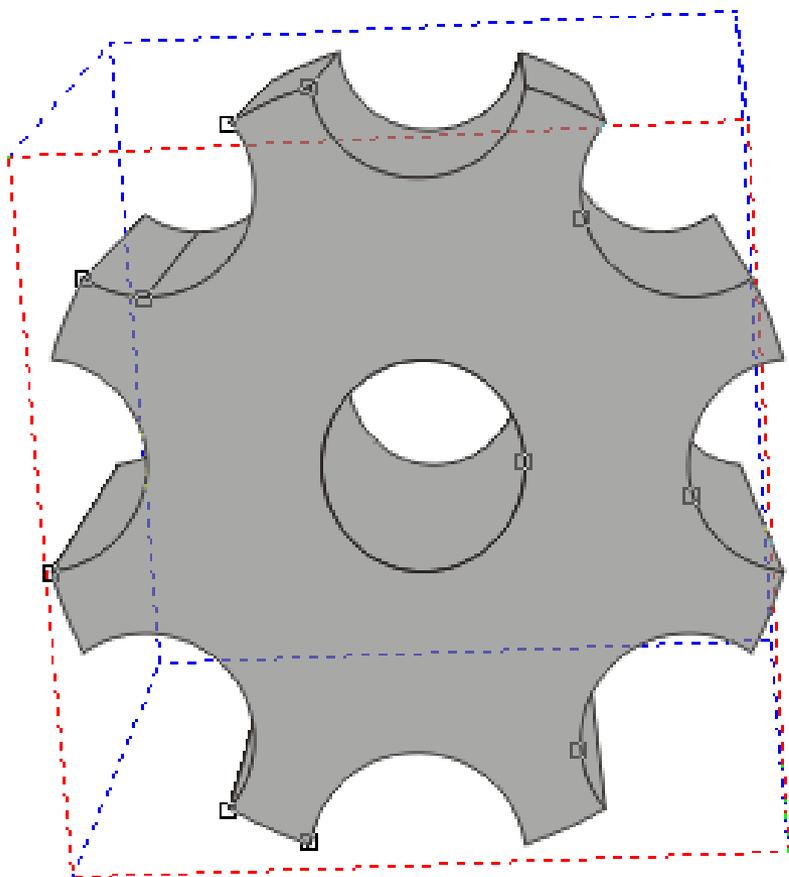
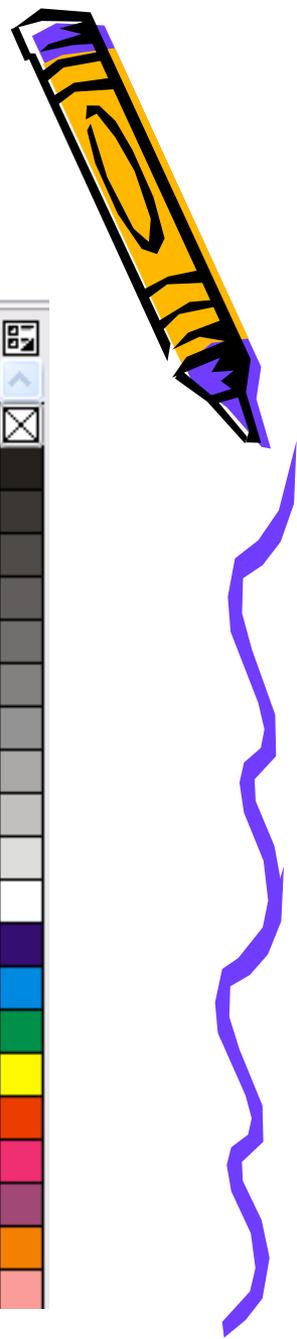


Вращение объектов

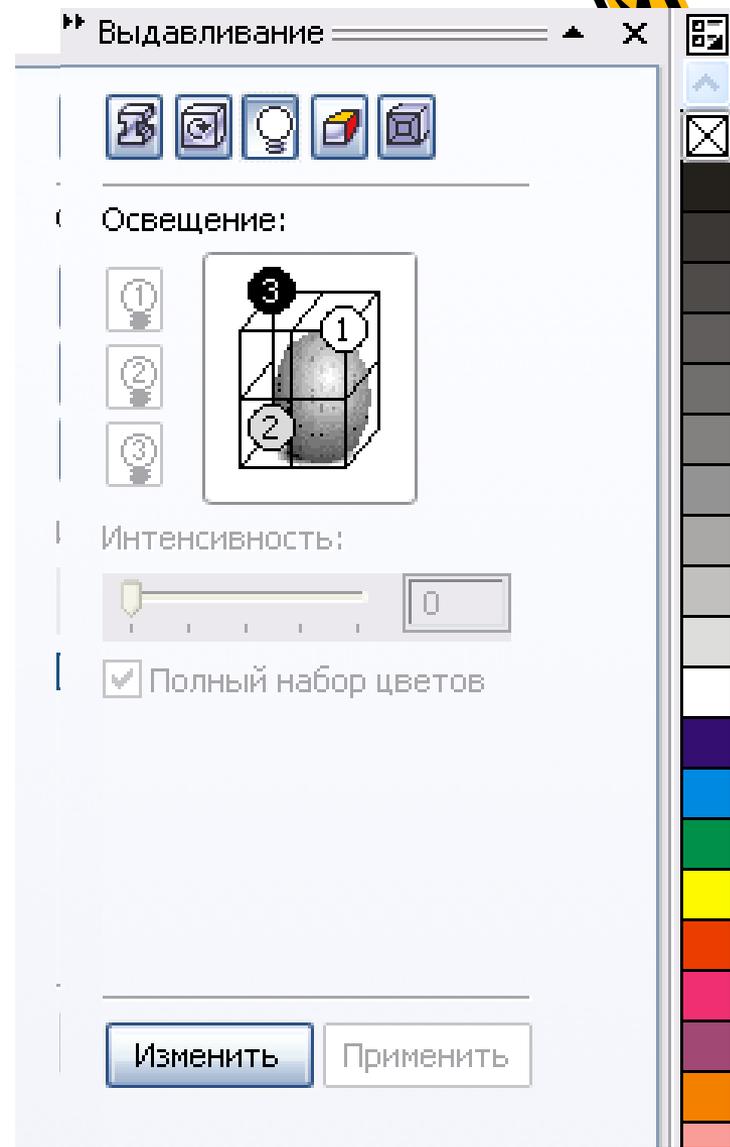
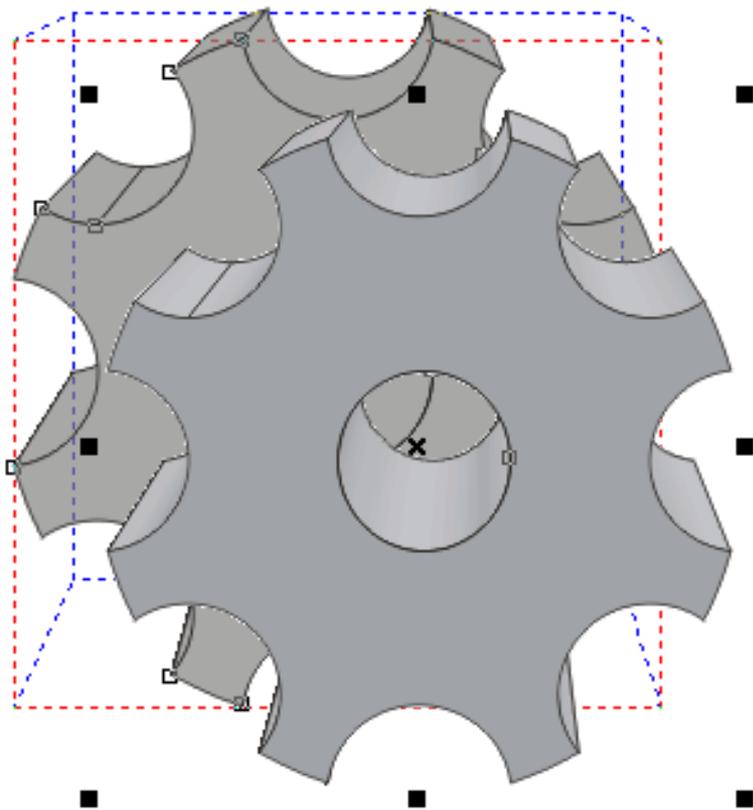
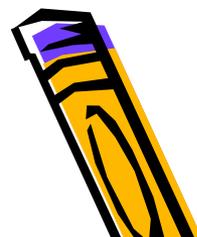




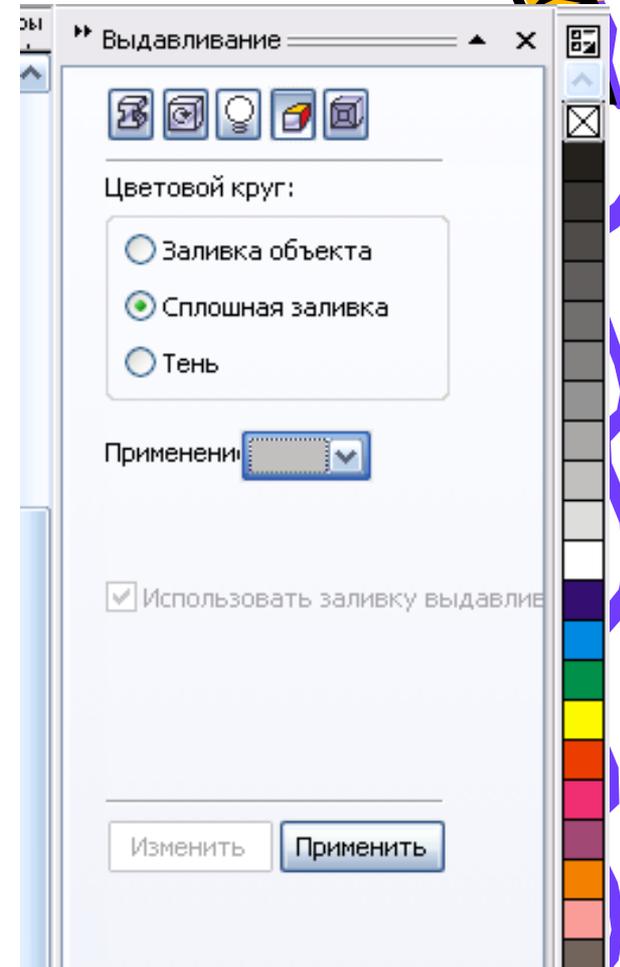
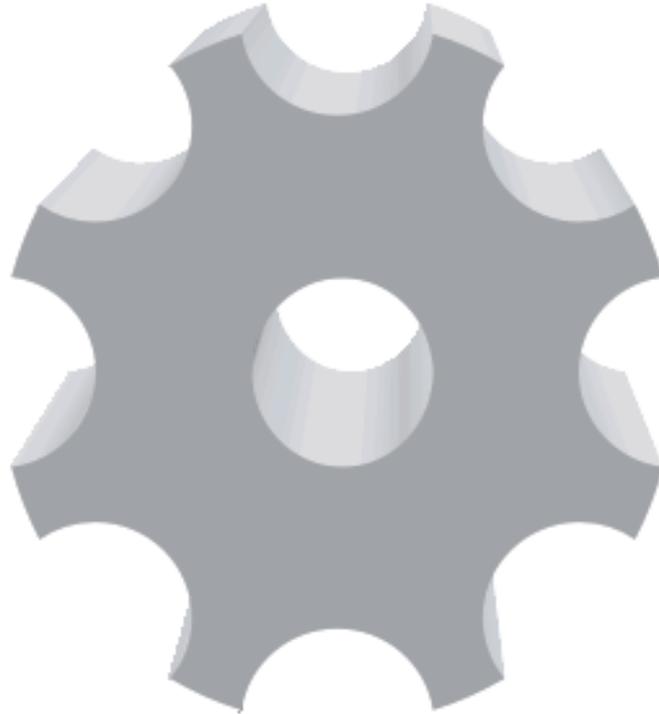
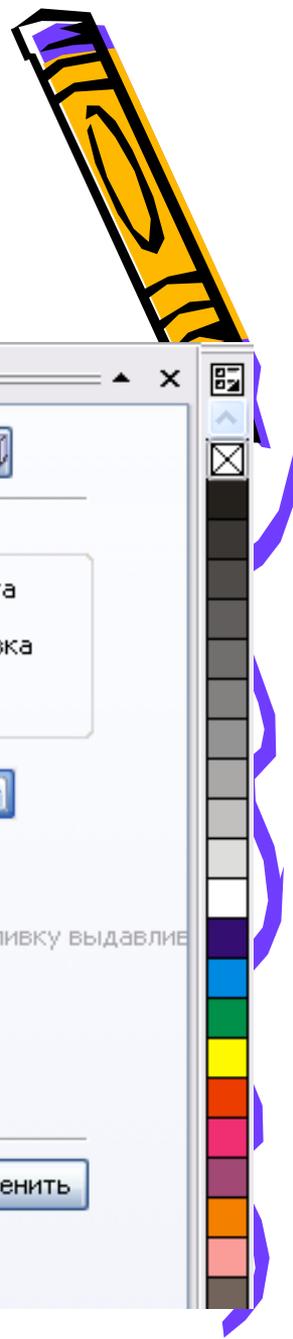
Вращение объектов



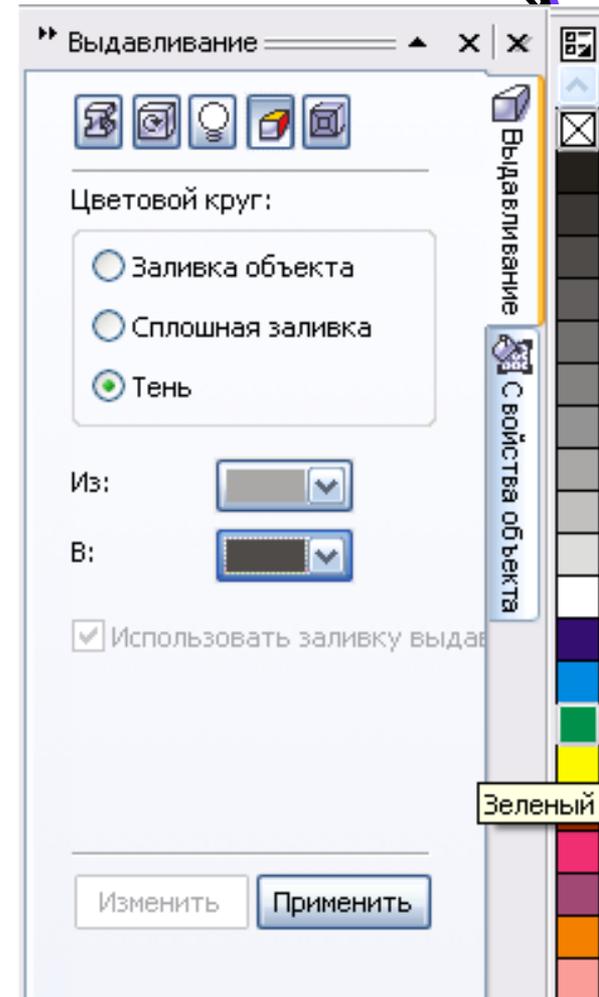
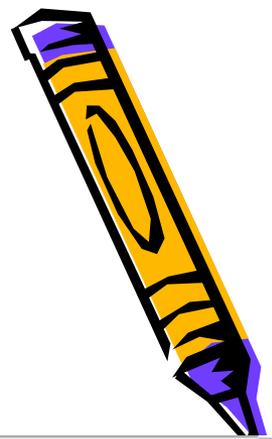
Подсветка объектов



Закраска поверхностей выдавливания



Закраска поверхностей выдавливания

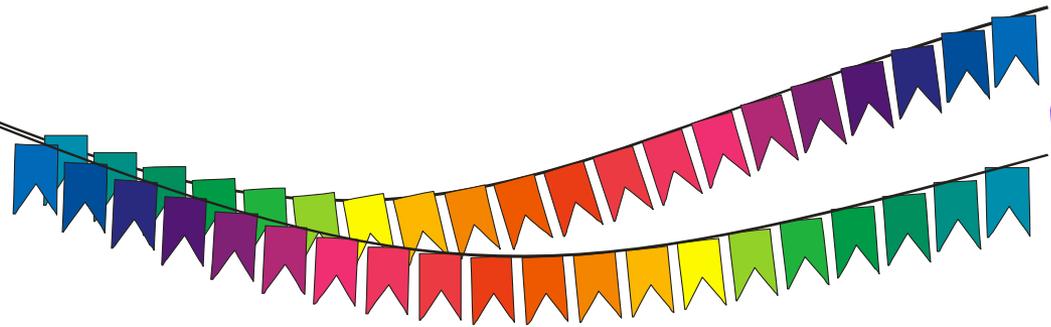
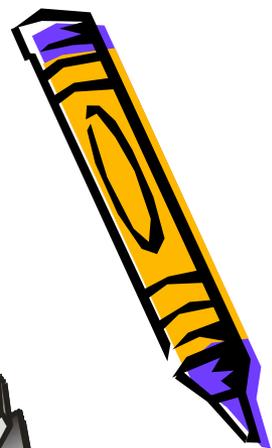
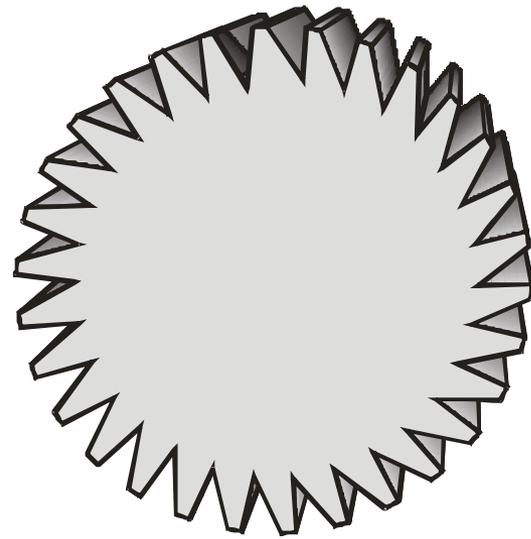


Контрольные задания

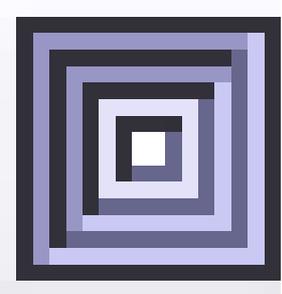
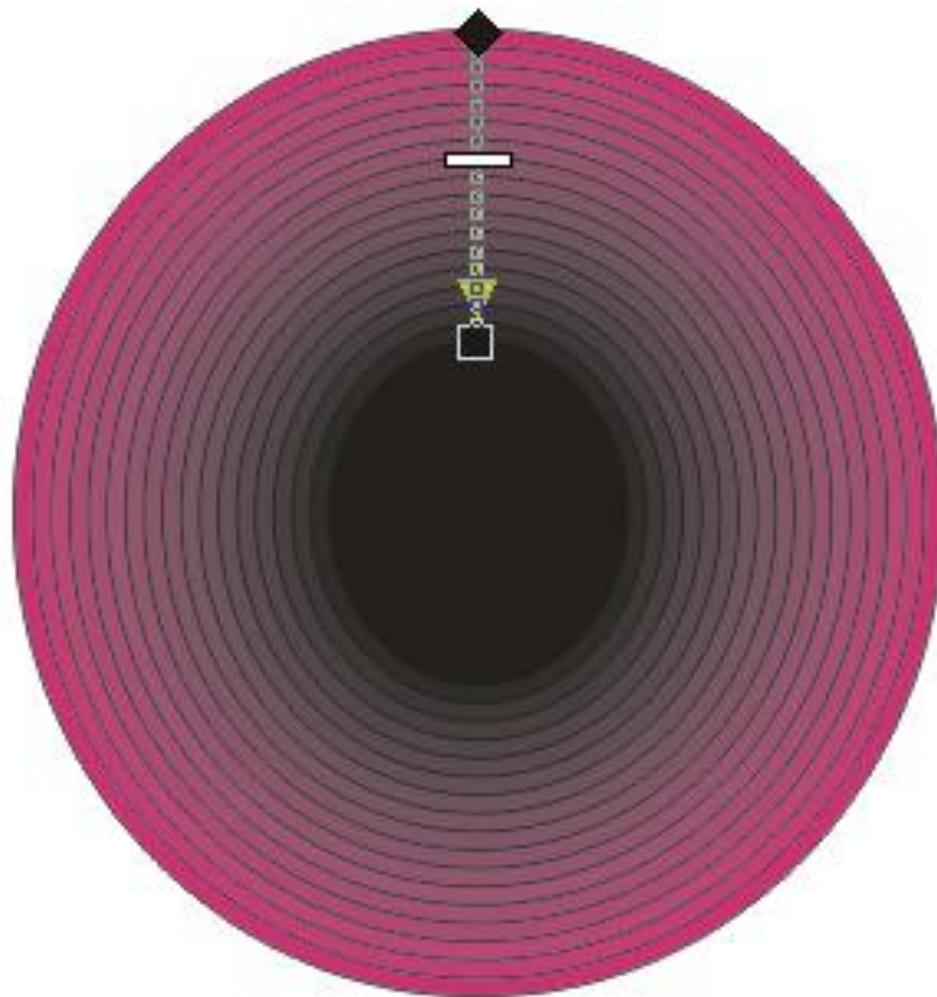
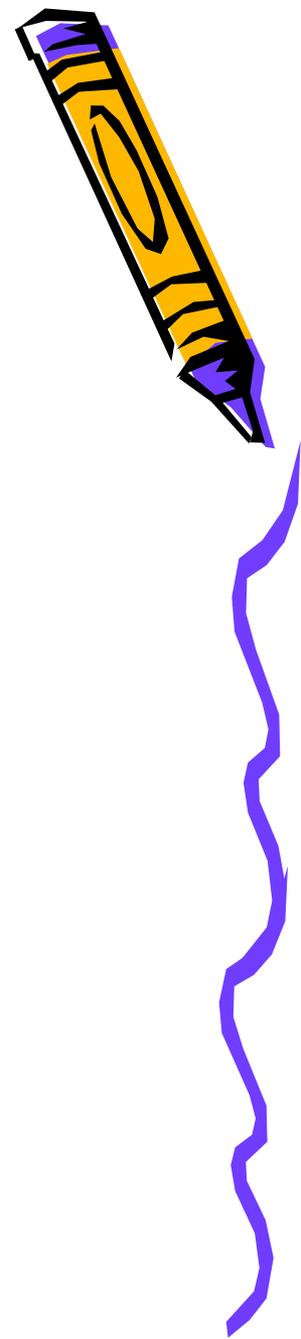
Попробуй
самостоятельно создать
следующие объекты

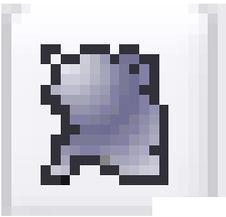
Для вращения опорных и
промежуточных объектов
вдоль траектории
установите флажок

Повернуть все

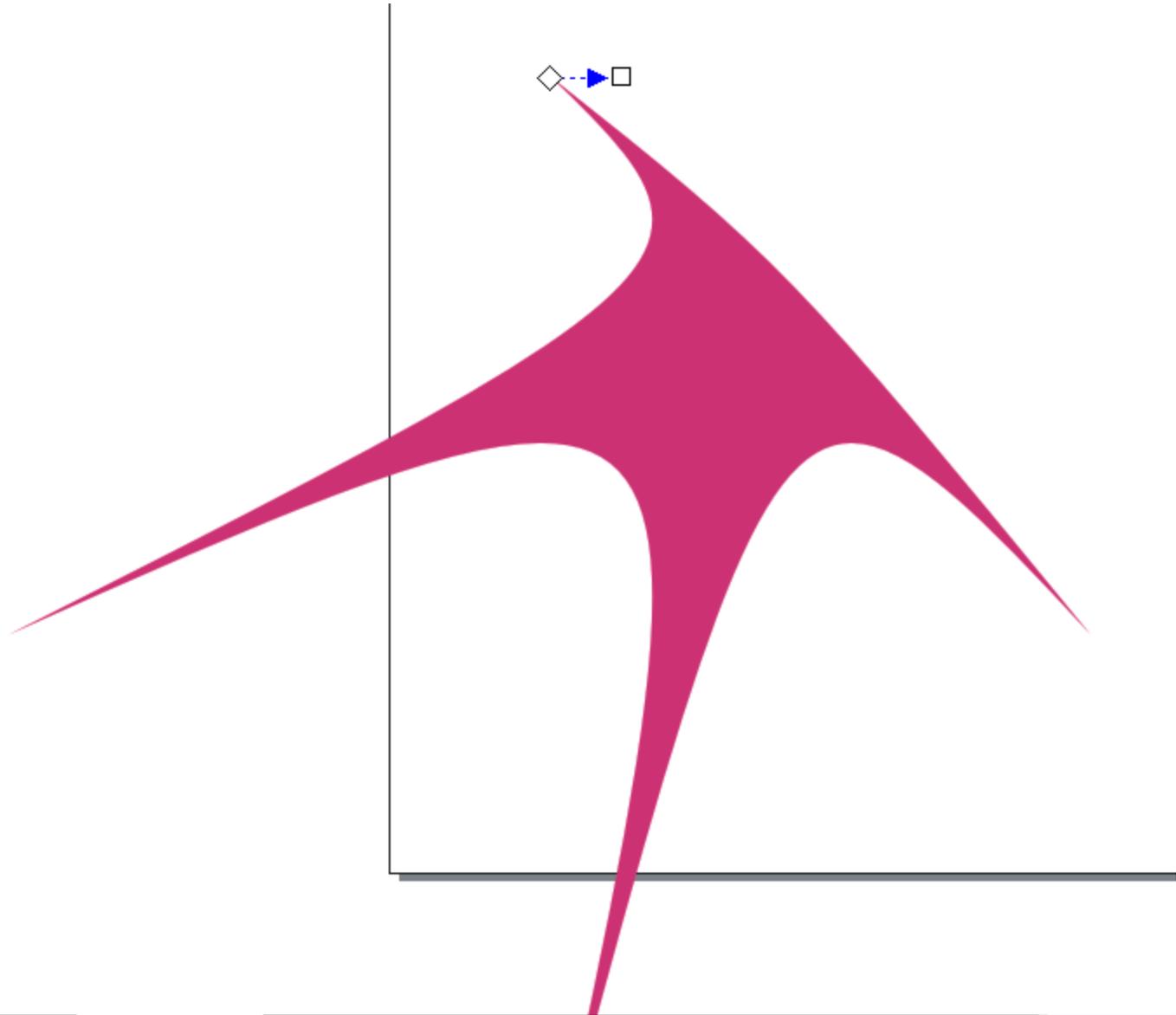
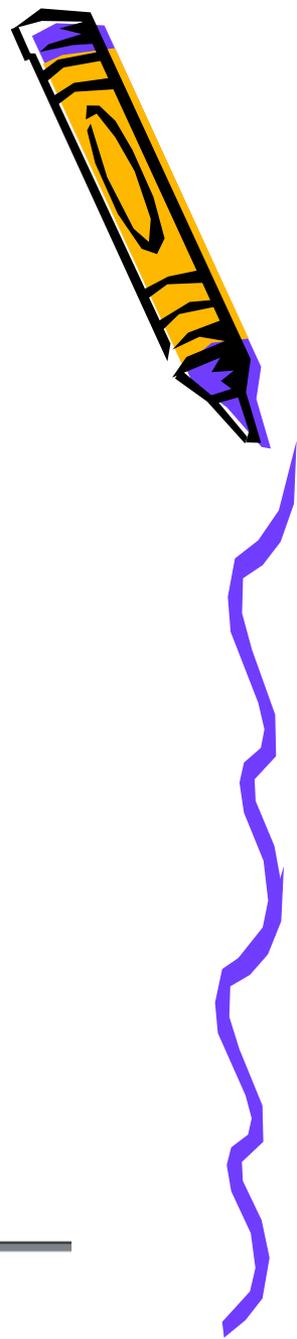


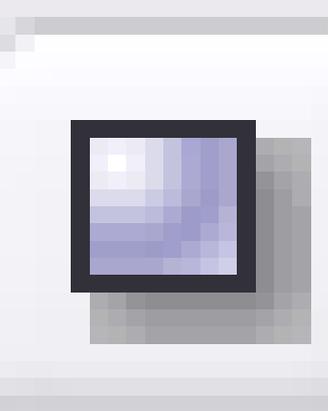
ИНТЕРАКТИВНЫЙ КОНТУР



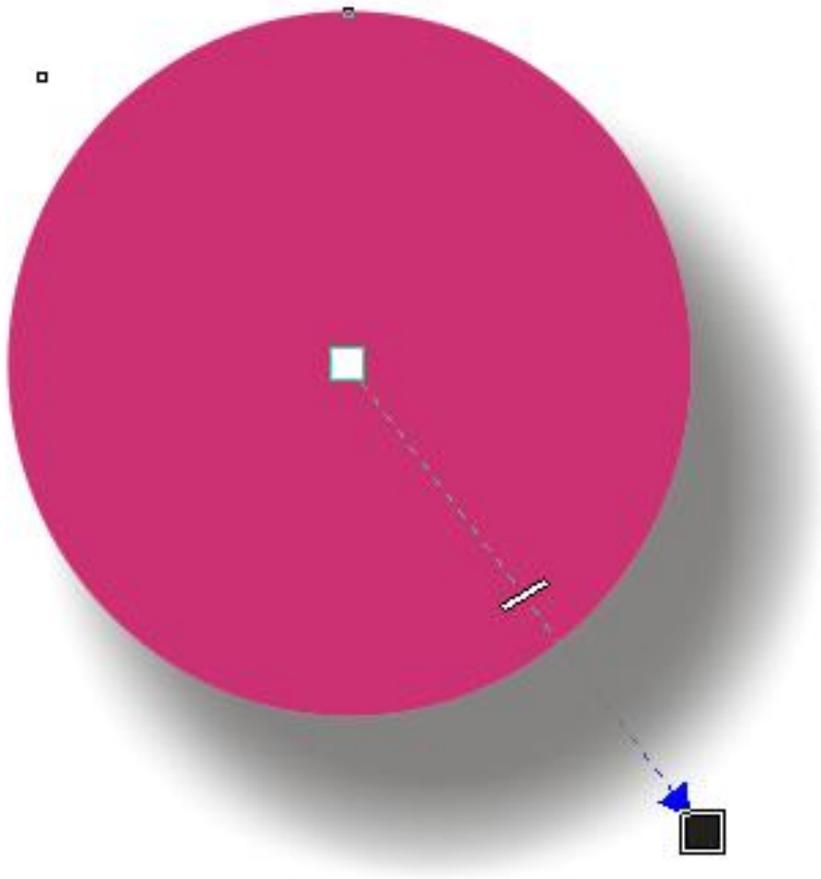


Интерактивное искажение



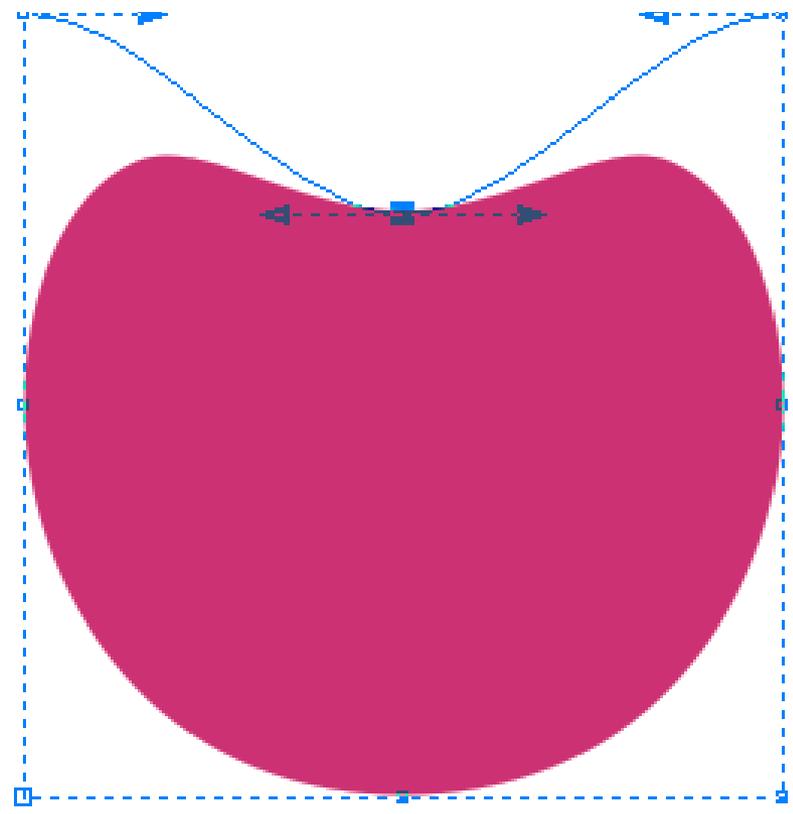
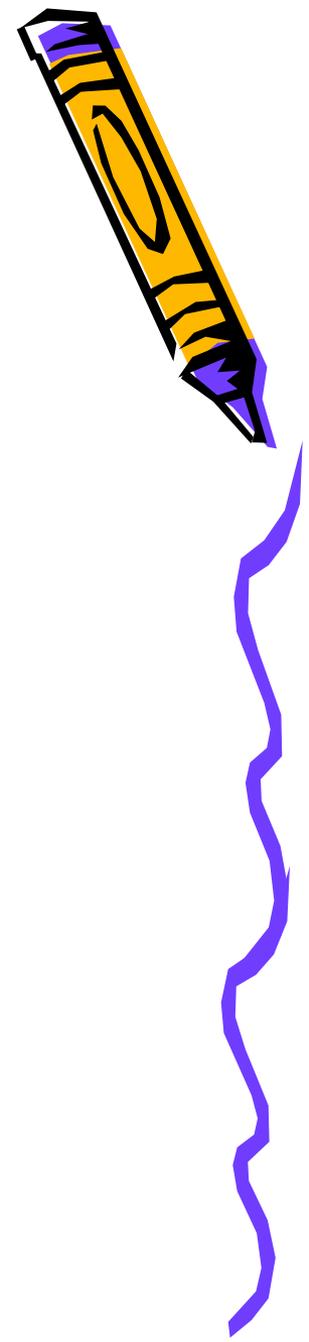


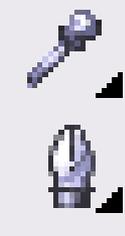
Интерактивная тень



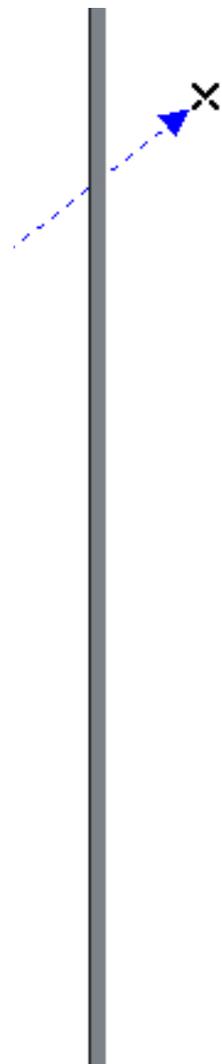
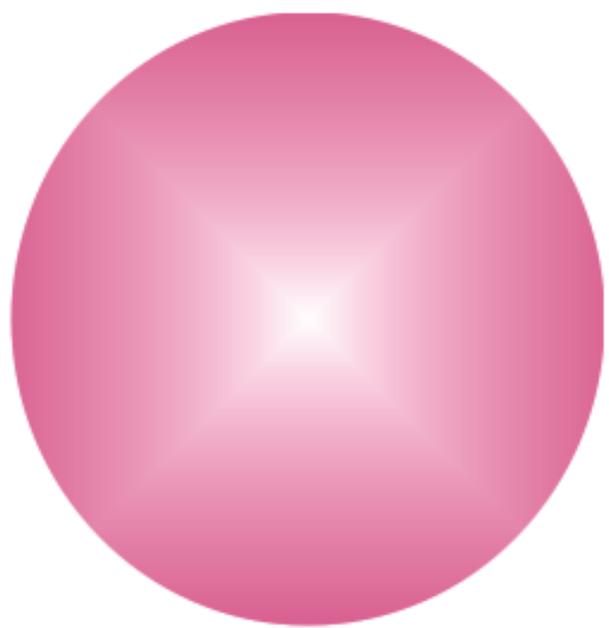


Интерактивная оболочка





Интерактивное выдавливание





Интерактивная прозрачность

