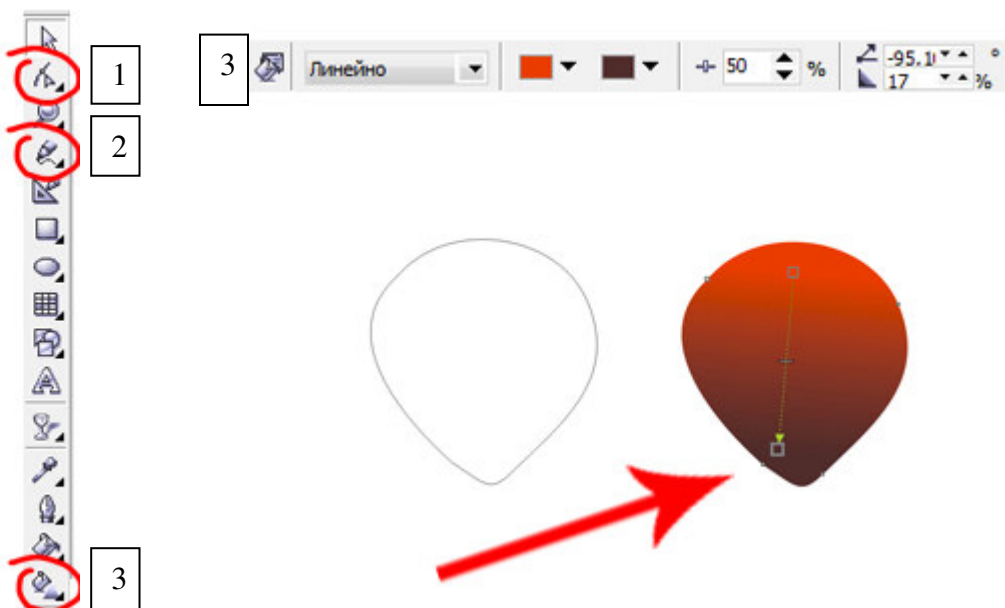


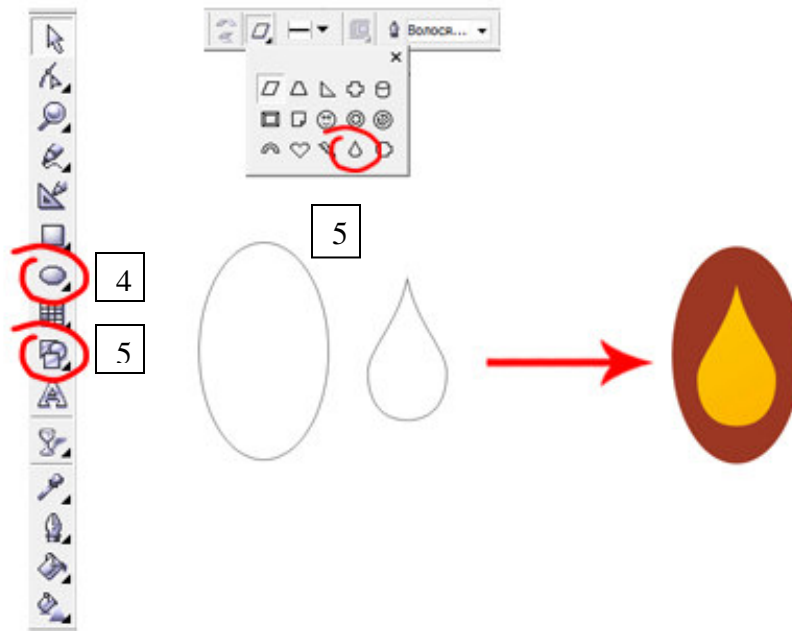
## DESENAM CAPSUNI! In CorelDraw 13

Acest tutorial e destul de usor, accesibil incepatorilor in Corel, contine uneltele de baza.

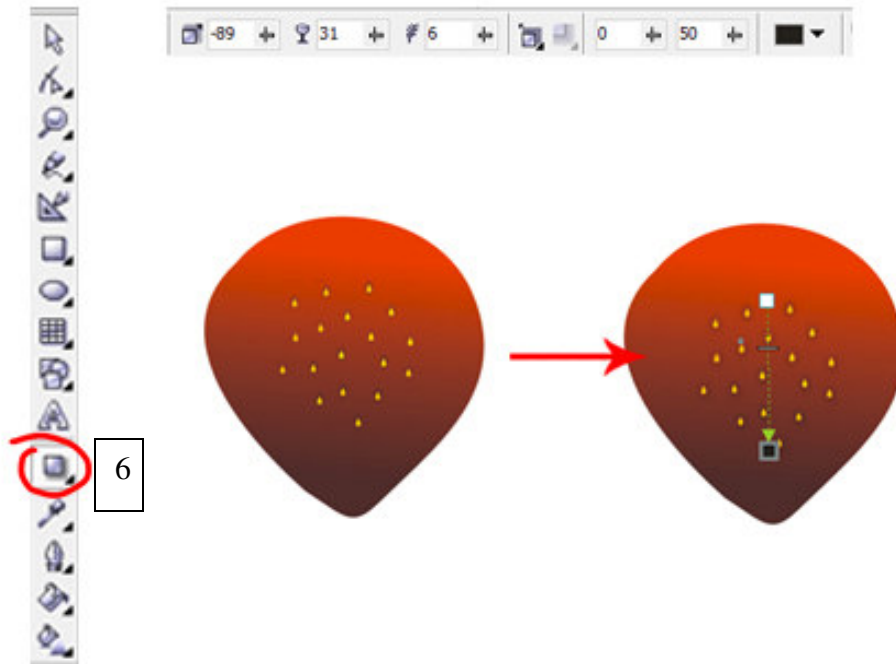
1. Cu unealta “de mana” (*Freehand*) desenam conturul unei capsuni (2) . Cu *Shape Tool* (1) ii dam forma dorita, o rotunjum. Uplem obiectul desenat cu *Interactive Fill Tool* linear cum e aratat in imaginea de mai jos.



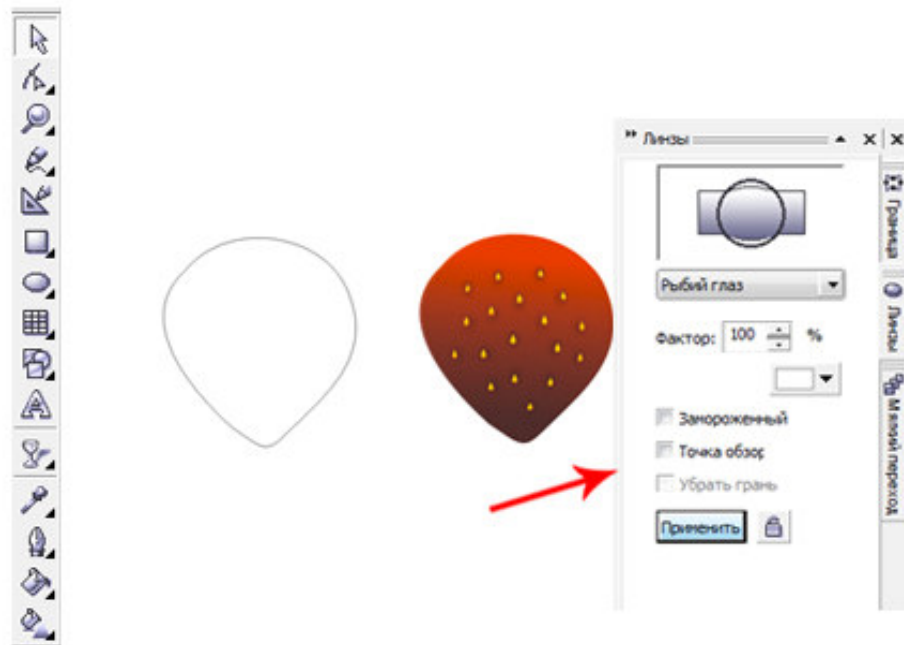
2). Pe panoul cu unelte alegem *Basic Shapes* (5) – obiectul in forma de picatura. Desenam un oval cu ajutorul *Ellipse Tool* (4) Punem picatura peste oval. Picatura o umplem cu galben, iar ovalul cu rosu inchis. Scoatem conturul la ambele obiecte.



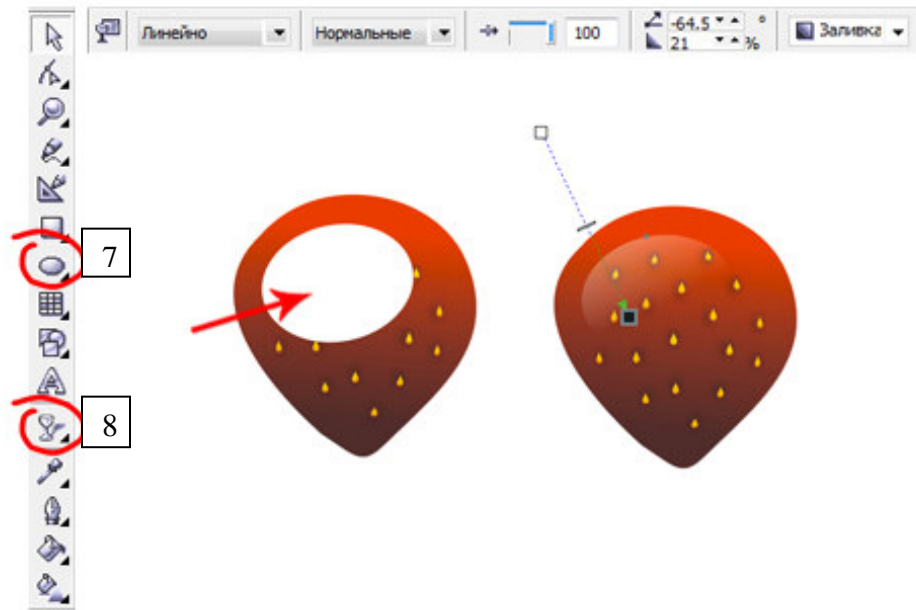
3). Facem cat mai multe copii a acestui obiect (*ctrl+D*) si le pozitionam pe capsuna, dar, atentie! – numai pe mijloc. Mai lucrati la culoarea ovalului, dati-i diferite nunate de deschis sau mai inchis. Cu *Pick Tool* evidentiem toate “semintele”, in afara de capsuna si le dam efectul de “umbra” cu *Interactive Drop Shadow Tool*.



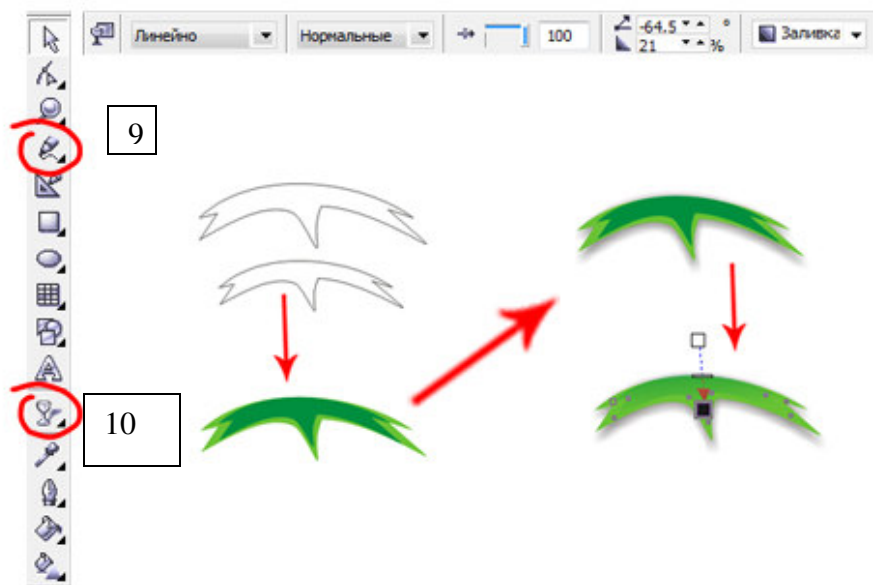
4). Mai departe luam ca baza figura-contur a capsunii (o dublura a capsunii dar fara umplere) si sus in bara alegem Effects > Lens > Fish Eye. Ajustam acest effect de rotunjire prin Viewpoint > Edit > apoi Apply. Stergem conturul si o punem pe capsuna.



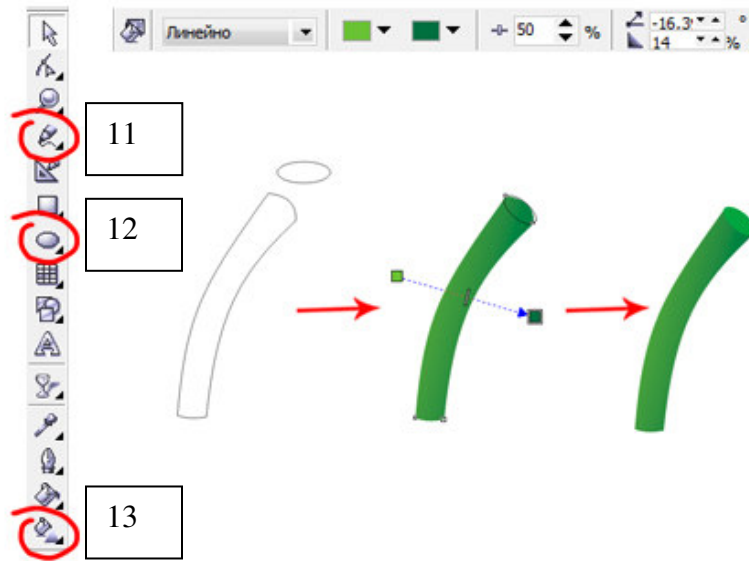
5). Desenam un nou oval (7), il umplem cu alb si ii atribuim efectul de transparenta cu *Interactive Transparency Tool* (8).



6). Acum vom desena “frunzulita” cu aceeași unealtă “de mână” (9), îi dăm forma dorită. Facem o copie Ctrl+D și o micșorăm față de prima. Prima o umplem cu un verde deschis, a doua cu verde închis. Pe prima îi adăugăm umbră, la a doua transparentă Linear, (10)



7). Acum am ajuns la “codita”. O desenam “de mana” (11), umplem cu culoare, ii dam un gradient si grupam ambele obiecte.



8). Aranjam toate pe capsuna si gata!

Finalul ar trebui sa fie cam asa

