

Нина Комолова

Самоучитель

CorelDRAW X6

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2012

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
К63

Комолова Н. В.

К63 Самоучитель CorelDRAW X6. — СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 336.: ил. — (Самоучитель)

ISBN 978-5-9775-0843-8

Книга научит создавать и редактировать векторные изображения в графическом редакторе CorelDRAW X6. Рассмотрены основные инструменты и приемы работы с графическими объектами, применение специальных эффектов, работа с текстом, вывод документа на печать и др. Даны основы графического дизайна. Материал сопровождается оригинальными примерами создания рисунков, пазлов, логотипов и др. На сайте издательства приведены упражнения и вспомогательные файлы.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Игорь Шишигин</i>
Зав. редакцией	<i>Елена Васильева</i>
Редактор	<i>Григорий Добин</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Марины Дамбиевой</i>

Подписано в печать 31.05.12.
Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 27,09.
Тираж 1500 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.
Первая Академическая типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12/28

ISBN 978-5-9775-0843-8

© Комолова Н. В., 2012
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2012

Оглавление

Введение.....	11
Новые возможности программ CorelDRAW X6	12
Повышение производительности.....	12
Новые инструменты.....	13
Многофакторная структура Corel CONNECT	13
Докер <i>Object Properties</i>	14
Поддержка OpenType и работа с текстом	14
Новые стили.....	14
Улучшенный PowerClip	17
Мастер страниц и нумерация страниц.....	17
Докер <i>Contour</i>	18
Видеоуроки.....	18
Электронный архив.....	19
Благодарности	21
Глава 1. Начало работы.....	23
Первый запуск	23
Компоненты экрана	24
Панель инструментов	25
Панели управления	39
Панель свойств	40
Палитра цветов.....	40
Палитра документа	41
Строка состояния	42
Контекстное меню	43
Докеры	43
Параметры страницы	43
Открытие документов.....	44
Сохранение документов	44
Закрытие документа.....	47
Векторная графика.....	47
Измерительные линейки.....	49

Режим отображения документа	50
Динамические направляющие	51
Резюме	52
Глава 2. Геометрические фигуры.....	53
Инструмент <i>Rectangle</i>	53
Инструмент <i>Ellipse</i>	56
Инструменты "По трем точкам"	58
Инструмент <i>Pick</i>	59
Выделение объектов	59
Простейшие обводки и заливки	61
Перемещение объектов.....	62
Масштабирование объектов.....	64
Отражение объектов	65
Поворот объектов.....	66
Наклон объектов	68
Докер <i>Transformation</i>	68
Копирование и дублирование объектов	70
Удаление объектов.....	73
Команда <i>Undo</i>	73
Инструмент <i>Crop</i>	74
Инструмент <i>Free Transform</i>	75
Некоторые команды меню <i>Edit</i>	75
Инструмент <i>Polygon</i>	76
Инструмент <i>Star</i>	77
Преобразование в кривые.....	78
Инструмент <i>Complex Star</i>	79
Инструмент <i>Graph Paper</i>	80
Резюме	81
Глава 3. Контуры и фигуры.....	83
Инструмент <i>Bezier</i>	83
Построение кривых.....	85
Использование инструмента <i>Pick</i>	86
Обводка контуров	86
Инструмент <i>Shape</i>	87
Типы узлов.....	88
Добавление и удаление узлов.....	92
Операции с группами узлов	93
Инструмент <i>Freehand</i>	94
Инструмент <i>Polyline</i>	95
Зеркальное редактирование	96
Инструмент <i>Spiral</i>	97
Инструмент <i>Basic Shapes</i>	98
Порядок перекрывания объектов	98
Операции с контурами.....	99
Геометрические операции с фигурами.....	100
Инструмент <i>Smart Drawing</i>	101
Инструмент <i>Knife</i>	102

Инструмент <i>Eraser</i>	103
Инструмент <i>Smudge Brush</i>	104
Инструмент <i>Roughen Brush</i>	105
Инструменты соединения отрезками	106
Соединение нескольких сегментов.....	107
Инструмент <i>2-point line</i>	107
Инструмент <i>B-Spline</i>	108
Пример создания логотипа.....	109
Резюме	112
Глава 4. Цвет, заливки и обводки	113
Использование цветов	113
Выбор цветов.....	114
Обводка.....	116
Атрибуты обводки в окне <i>Outline Pen</i>	117
Цвет	118
Масштабирование обводки	118
Пунктир.....	119
Концы линий	119
Каллиграфические линии	120
Преобразование обводки в контур	121
Заливка.....	121
Градиентные заливки.....	123
Линейный градиент.....	123
Радиальный градиент.....	124
Конический градиент.....	124
Квадратный градиент.....	124
Узорные заливки	125
Двухцветные растровые узоры	125
Окно <i>Pattern Fill</i>	126
Создание новых узоров	126
Текстурные заливки	128
Узоры PostScript.....	129
Интерактивная заливка.....	130
Прозрачность.....	131
Режимы наложения прозрачности.....	134
Копирование заливки и обводки.....	134
Копирование прозрачности и примеры.....	136
Применение заливок к областям.....	137
Резюме	138
Глава 5. Организация объектов.....	139
Группировка объектов	140
Выравнивание объектов	143
Выравнивание по направляющим.....	143
Выравнивание по объектам.....	150
Выравнивание по сетке.....	151
Команда <i>Align</i>	152
Менеджер объектов	156

Слои	157
Слои в докере <i>Object Manager</i>	158
Объекты в докере <i>Object Manager</i>	160
Имена объектов	162
Порядок перекрывания и докер <i>Object Manager</i>	162
Создание слоев	163
Переименование слоев	164
Перемещение объектов между слоями	164
Перемещение объектов между страницами	165
Перемещение слоев	166
Удаление слоев	166
Шаблоны-слои	166
Стили	167
Стили по умолчанию	168
Создание стилей	169
Применение стилей	171
Цветовые стили	171
Цвет гармонии	172
Создание серии документов	172
Инструменты <i>Dimension</i>	178
Пазлы	179
Резюме	182
Глава 6. Текст и верстка	183
Фигурный текст	184
Свойства текста	185
Текст как объект	186
Работа с текстом: инструмент <i>Shape</i>	187
Простой текст	188
Преобразование простого и фигурного текста	189
Размещение фигурного текста вдоль контура	189
Кегль и форматирование символов и абзацев	190
Простой текст внутри контура	193
Верстка	194
Определения верстки	195
Объекты верстки	196
Таблицы	198
Создание оригинал-макета буклета	200
Мастер слоев и нумерация страниц	202
Обрезка страницы в край	204
Настройка полей печати	204
Сохранение макета в качестве шаблона	205
Резюме	207
Глава 7. Специальные эффекты	209
Перетекания	209
Создание перетекания	209
Количество промежуточных объектов	213
Переходы цвета в перетекании	215

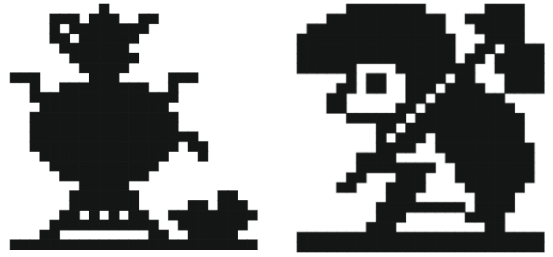
Плавность перехода формы и цвета	216
Установка начальных и конечных объектов.....	217
Узловые точки перетекания	217
Разрезание, отмена и слияние перетеканий	219
Перетекание на контуре.....	221
Перевод в редактируемые контуры	223
Перетекание сложных объектов	223
Применение перетеканий	224
Маска	227
Режим по умолчанию.....	227
Создание маски	227
Редактирование маски	228
Редактирование объектов внутри маски	229
Вложенные маски.....	229
Отмена маски.....	230
Советы по применению масок	230
Свободная деформация	230
Выталкивание и втягивание	231
Зигзаг.....	234
Скручивание	236
Градиентные сетки.....	238
Элементы сетки.....	239
Сглаживание сетки.....	239
Придание цвета узлам и ячейкам.....	240
Особенности создания и редактирования сеток	243
Оконтуривание	244
Управление оконтуриванием на панели свойств.....	245
Цвета оконтуривания	246
Копирование атрибутов.....	246
Команды пункта меню <i>Effects</i>	247
Оболочки	248
Комбинации клавиш жестких режимов	249
Вложенная оболочка и отмена эффекта.....	250
Типы искажения объекта в оболочке	250
Перевод эффекта в контур.....	251
Перспектива.....	251
Векторная экструзия	253
Типы векторной экструзии.....	254
Вращение экструзии в пространстве	256
Цвет экструзии	257
Скос	258
Расчет точки схода.....	259
Отмена экструзии и преобразование в контуры.....	261
Линза	261
Режимы линзы	262
Копирование эффекта, примененного в документе	265
Дополнительные настройки линзы	266
Тени.....	267

Художественные кисти.....	270
Образцы	271
Перо.....	273
Каллиграфия.....	273
Кисть	274
Рисование художественными инструментами.....	274
Распылитель	276
Докер <i>Artistic Media</i>	278
Создание эффектов объемности	279
Создание объемного эффекта <i>Soft edge</i>	280
Резюме	281
Глава 8. Печать	283
Выбор и установки принтера	285
Общие настройки печати.....	288
Печать одиночных страниц.....	289
Этикетки	291
Печать многостраничных документов	294
Растривание	296
Линейные растры	296
Цифровые растры.....	298
Линиатура и количество градаций серого	299
Линиатура и качество бумаги	301
Цветоделение и растривание.....	302
Линиатура и разрешение точечных изображений	305
Треппинг и наложение.....	305
Треппинг	305
Печать с наложением.....	308
Установки треппинга	309
Типографские метки	312
Спуск полос	314
Окно предварительного просмотра	314
Резюме	315
Заключение	317
Совместимость файлов CorelDRAW X6 с продуктами других производителей.....	317
Связь с программой AutoCAD	317
Связь с программой Microsoft PowerPoint	320
Связь с программой Adobe Illustrator	320
Некоторые интересные новинки.....	322
<i>Selection Groups</i>	322
Возможности VBA.....	322
<i>ArtworkGallery</i>	323
Резюме	324
Приложение. Описание электронного архива	325
Предметный указатель глав книги.....	327
Предметный указатель глав электронного архива.....	333

Главы, помещенные в электронный архив

Глава 9. Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite X6	1
Требования к компьютеру	3
Точечная и векторная графика	4
Растровая графика	4
Векторная графика	5
Редактирование точечных и векторных изображений	6
Параметры страницы документа CorelDRAW X6	6
Для чего целесообразно использовать CorelDRAW X6?	6
Докер ConceptShare	7
Глава 10. Знакомство с программой CorelDRAW X6	9
Интерфейс программы	9
Первый запуск	9
Главное меню	12
Контекстное меню	18
Настройки программы	19
Справочная система	20
Окно документа	22
Управление окнами документов	23
Масштаб отображения	25
Измерительные линейки	28
Режим отображения документа	29
Сохранение документов	34
Резюме	36
Глава 11. Цвет	38
Локус спектральных цветов	39
Способы описания цвета	40
Цветовой охват	40
Модель RGB	41
Модель CMYK	44
Модели HSB и HLS	45
Модель Lab	49
Виды цветной печати — триадные и плашечные цвета	50
Работа с цветом в CorelDRAW X6	51
Выбор цвета и цветовые библиотеки	51
Дополнительные палитры	53
Редактирование цвета в докере <i>Color</i>	55
Вкладки диалоговых окон <i>Uniform Fill</i> и <i>Outline Color</i>	59
Вкладка <i>Models</i>	60
Вкладка <i>Mixers</i>	61
Команды меню <i>Tools</i>	62
Резюме	63
Глава 12. Растровые изображения	64
Растровая графика	64
Разрешение и размеры	65

Глубина цвета	66
Форматы файлов	69
Команды меню <i>Bitmaps</i>	73
Получение изображений	75
Связывание изображений	81
Изображения как объекты	83
Команды меню <i>Effects</i>	83
Трансформирование изображений	84
Редактирование контура изображения	86
Обрезка изображений	87
Изменение размеров изображений	89
Изменение типа изображения	91
Коррекция изображений	97
Тоновая коррекция	98
Маскирование цветов	100
Конвертирование изображения	102



Введение

Эта книга посвящена описанию пакета CorelDRAW Graphics Suite X6, который, несомненно, является одним из самых мощных профессиональных пакетов в области компьютерной графики, популярной программой для работы с векторными изображениями.

Корпорация Corel — один из лидеров среди компаний, разрабатывающих прикладное программное обеспечение, насчитывающая более 100 миллионов активных пользователей своих программ более чем в 75 странах мира.

Популярность CorelDRAW X6 объясняется простотой работы с инструментами, широким выбором средств создания и обработки графических и текстовых элементов при подготовке рекламных объявлений, публикаций, логотипов, знаков торговых марок, осуществлении персонализации, разработке блок-схем алгоритмов и многого другого. Программа имеет великолепно продуманный, удобный, ясный и исключительно легкий в освоении интерфейс для создания изображений высокого качества, а также возможность цветоделения, что позволяет использовать CorelDRAW в различных областях издательской деятельности и дизайна.

При запуске программы появляется заставка (рис. В1), позволяющая сориентироваться: создать новый документ на чистом листе, воспользоваться шаблоном, посмотреть шедевры *артгалереи* или посмотреть видеоуроки.

В программе можно создавать картинки, рисунки, пиктограммы, полноцветные художественные и технические иллюстрации, реалистические и сюрреалистические изображения, логотипы, строить графики, диаграммы, таблицы и сложнейшие чертежи, создавать рекламные и мультипликационные модули, слайды для презентации, анимации, компьютерные клипы.

Книга, которую вы держите в руках, представляет собой самоучитель по возможностям новой версии пакета программ CorelDRAW Graphics Suite X6 корпорации Corel, который позволит вам более полно ознакомиться с программой и сократить время изучения возможностей редактора.

Привлекательнейшей особенностью книги является наличие сопровождающего ее электронного архива, содержащего теоретический материал, значительно допол-

няющий информацию, приведенную в "бумажном" издании, и новый материал, не помещенный в книгу из-за стремления сократить ее объем и вес! Скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://85.249.45.166/9785977508438>, а также со страницы книги на сайте www.bhv.ru. Кроме указанного теоретического материала, электронный архив содержит также примеры и упражнения для закрепления полученных навыков работы с CorelDRAW X6 (см. далее разд. "Электронный архив" и приложение).

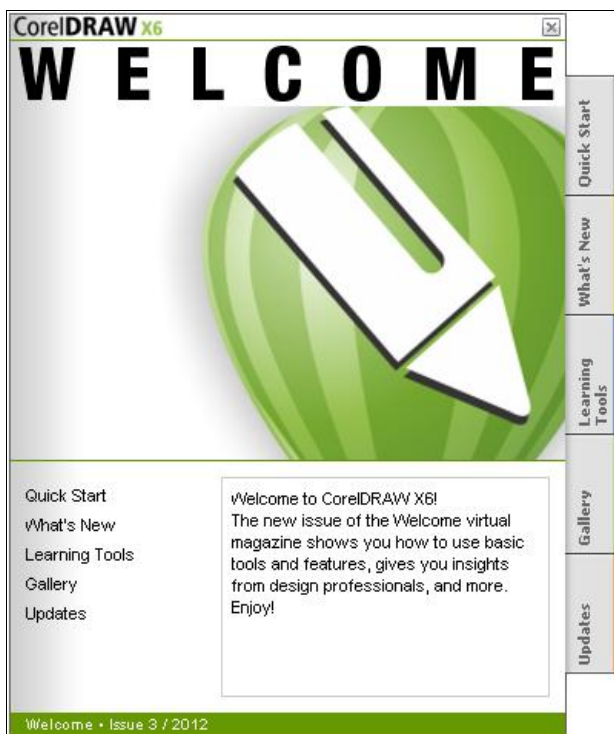


Рис. В1. Заставка программы

Новые возможности программ CorelDRAW X6

Повышение производительности

Обзор новых возможностей программы CorelDRAW X6, конечно, нужно начать с рассказа о возможности быстрой работы с большими документами, поскольку программа теперь обладает полной поддержкой 64-разрядных процессоров. В CorelDRAW X6 также улучшена поддержка многопоточности, заключающейся в одновременной обработке процессором нескольких потоков — например, для операций копирования и вставки больших объектов, экспорта, а также печати нескольких документов.

Новые инструменты

- ◆ Инструмент **Freehand pick** (Выбор кривой) — позволяет выделять объекты рамкой произвольной формы (см. главу 1), вращать и "перекашивать" объекты.
- ◆ Инструмент **Smear** (Мазок) — позволяет редактировать форму объектов растяжением, удлинением или "выдалбливанием" вдоль его контура (см. главу 1).
- ◆ Инструмент **Twirl** (Кручение) — добавляет объектам эффект кручения (см. главу 1).
- ◆ Инструмент **Attract** (Притяжение) — позволяет изменять форму объекта притяжением узлов (см. главу 1).
- ◆ Инструмент **Repel** (Отталкивание) — позволяет изменять форму объекта растягиванием узлов (см. главу 1).
- ◆ Хотя инструмент **Pan** (Рука), позволяющий перемещать изображение в окне документа и просматривать нужную его часть, давно используется в программе, теперь этот инструмент можно вызвать не только пиктограммой, но и нажатием колесика мыши или средней ее кнопки, — при этом появляется "лапка", управляющая перемещением.

Многофакторная структура Corel CONNECT

Новый и улучшенный полноэкранный браузер Corel CONNECT (рис. В2) позволяет одновременно работать с несколькими рисунками, которые будут задействованы в одном проекте, находящимися в разных папках или в других источниках.

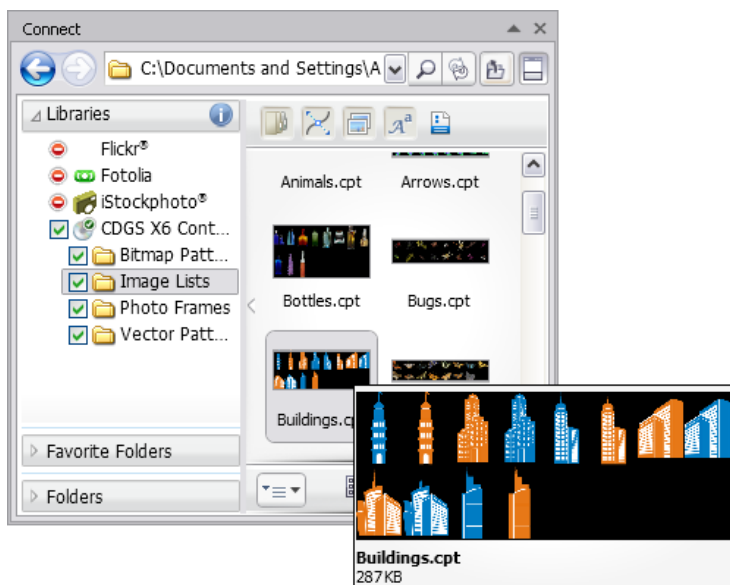


Рис. В2. Интерфейс браузера Corel CONNECT

Corel CONNECT позволяет увидеть содержимое цифровых иллюстраций в папках компьютера или в локальной сети, что является весьма удобной возможностью для дизайнера. Можно просматривать содержание по категориям или вести поиск содержимого с помощью ключевых слов. Это удобная утилита также доступна в виде докера в рамках программ комплекта CorelDRAW.

Библиотека программы CorelDRAW X6 включает:

- ◆ 10 000 высококачественных рисунков из галереи и цифровых изображений;
- ◆ 1000 профессиональных цифровых фото с высоким разрешением;
- ◆ 1000 шрифтов OpenType, включая лучшие (premium), такие как Helvetica;
- ◆ 2000 подвижных (vehicle) шаблонов;
- ◆ 800 рамок и образцов и др.

Corel CONNECT позволяет выполнять и подбор изображений из Интернета сразу в нескольких панелях — необходимо только указать источники (например, популярные бесплатные фотобанки).

Докер *Object Properties*

В новой версии программы существенно переработан докер **Object Properties** (Свойства объекта) (рис. В3). Он включает в себя достаточно большое количество основных настроек, которые теперь тесно связаны с новыми стилями.

Докер **Object Properties** состоит из разделов **Outline** (Контур), **Full** (Заливка), **Summary** (Суммарные), **Internet** (Интернет), **Polygon** (Многоугольник), позволяющих управлять различными свойствами изображений, такими как **Width** (Ширина), **Color** (Цвет), **Style** (Стиль), **Number of sides** (Число сторон) и др.

Поддержка OpenType и работа с текстом

В новой версии программы в значительной степени переработана система работы с текстом. Теперь нам доступны многие типографские функции шрифтов **OpenType** — такие как контекстные и стилистические варианты начертания, орнаменты, дроби, каллиграфические символы и пр. Появился также новый докер **Text Properties** (Свойства текста) (рис. В4), который собрал в себя большинство настроек текста в удобном виде.

Докер **Text Properties** (Свойства текста) позволяет изменять гарнитуру шрифта (Arial, Book Antiqua, Garamond и др.), начертание (Normal, Normal-Italic, Bold), размер, регистр шрифта (All Caps, All Small Caps), расстояние между буквами и словами и другие типографские опции, подробно описанные в *главе 6*.

Новые стили

В CorelDRAW X6 полностью удалили поддержку старых цветовых стилей. На смену им пришли совершенно новые, многофункциональные цветовые стили **Color Styles** (Цветовые стили) с возможностью создавать **Harmony** (Гармонии). Стили

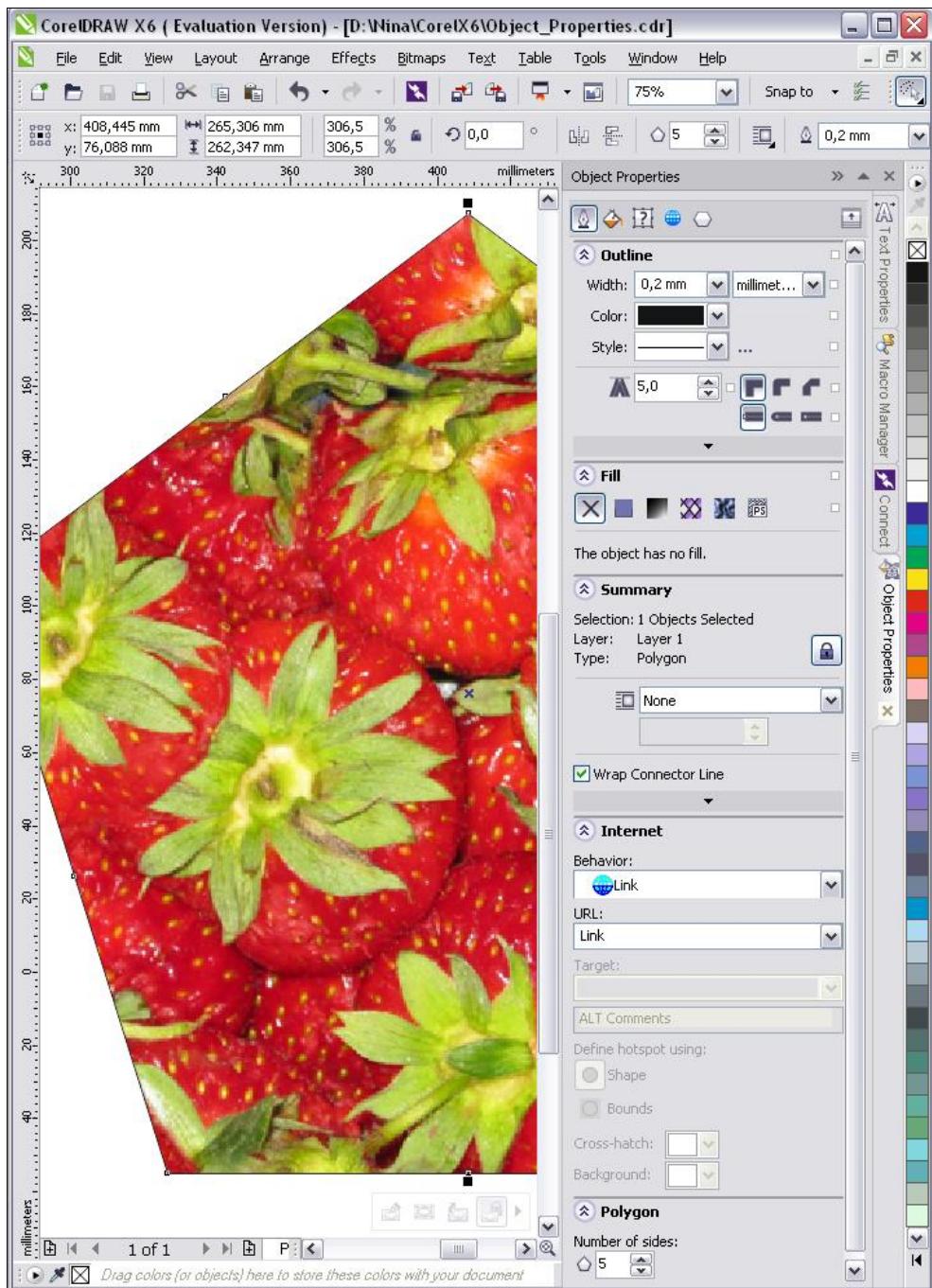


Рис. В3. Докер Object Properties

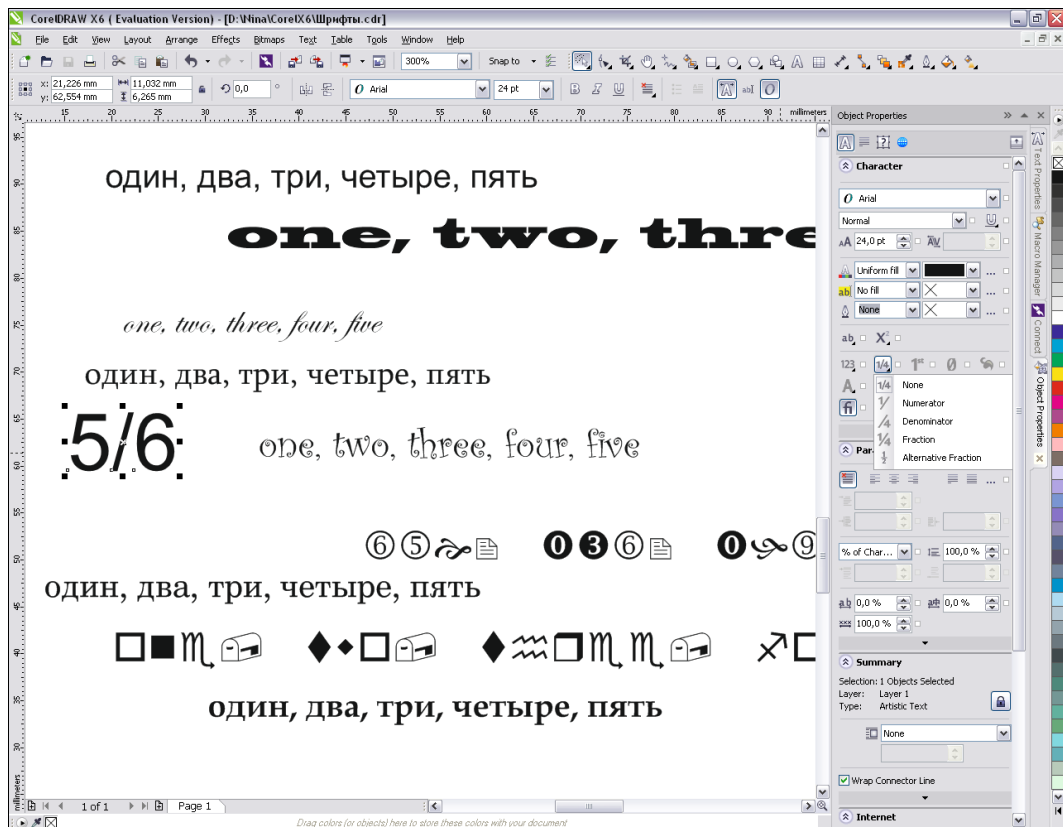


Рис. В4. Докер Text Properties

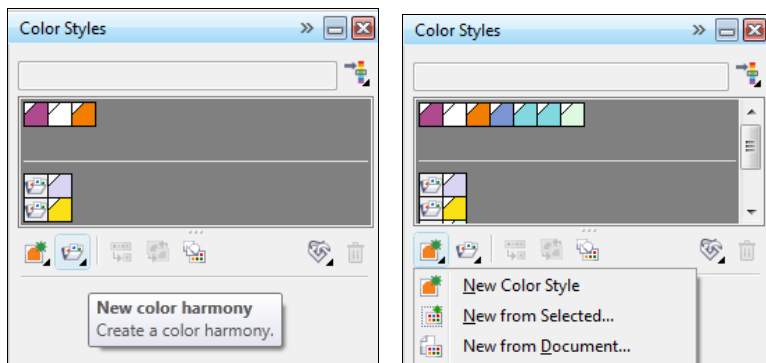


Рис. В5. Докер Color Styles на разных стадиях работы

для объектов и текста также получили новое воплощение. Теперь их можно создавать и применять к заливке, абрису, тексту и фреймам, создавать группы стилей, легко и быстро изменять стили по умолчанию, а так же экспортировать и импортировать все стили из одного документа в другой. Основное управление стилями производится через новые докеры **Color Styles** (Цветовые стили) (рис. В5) и **Object Styles** (Стили объекта), подробно описанные в *главе 5*.

Улучшенный PowerClip

За счет добавления нового функционала, а также улучшения существующего, значительно улучшен и эффект команды **PowerClip** (см. главу 5). Например, добавлены команды подгонки содержимого (рис. В6) под размеры контейнера:

- ◆ **Center Contents** (По центру содержимого);
- ◆ **Fit Contents Proportionally** (Пропорциональная подгонка содержимого);
- ◆ **Fill Frame Proportionally** (Пропорциональное заполнение фрейма);
- ◆ **Stretch Contents to Fill Frame** (Растяжение содержимого по размеру фрейма).

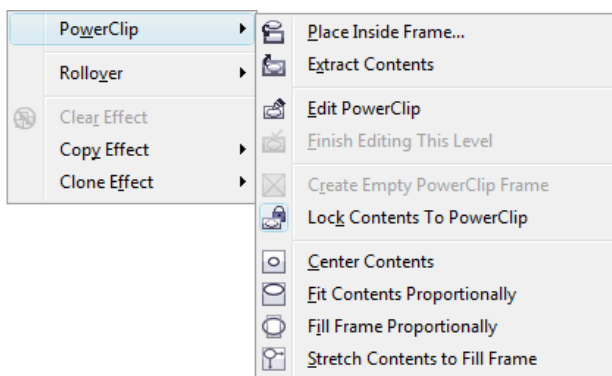


Рис. В6. Способы управления командой **PowerClip**

Добавлена плавающая панель с основными функциональными кнопками. При переходе в режим редактирования объекты, оставшиеся вне контейнера, не скрываются полностью, а остаются слегка заметными.

Мастер страниц и нумерация страниц

В CorelDRAW X6 новый и улучшенный мастер страниц позволяет устанавливать номера страниц на каждой странице, на четных или нечетных страницах, с легкостью создавать специфический дизайн многостраничного документа. Теперь легко сделать заголовки, блоки и нумерованные страницы при работе с многостраничными документами, такими как брошюры или флайеры.

Для нумерации страниц служит новая команда **Insert page number** (Вставить номер страницы). Гибкость использования этой команды значительно упрощает работу с публикацией (см. главу 6). Для нумерации может быть использован буквенный алфавит (строчные или прописные буквы), арабские или римские цифры. Нумерация страниц автоматически изменяется при удалении или вставке страницы. Номер страницы можно вставить в уже имеющийся фигурный или простой текст.

Докер *Contour*

Докер **Contour**, в котором можно задать параметры для интерактивного контура (рис. В7), принял новый облик по сравнению с предыдущими версиями программы.

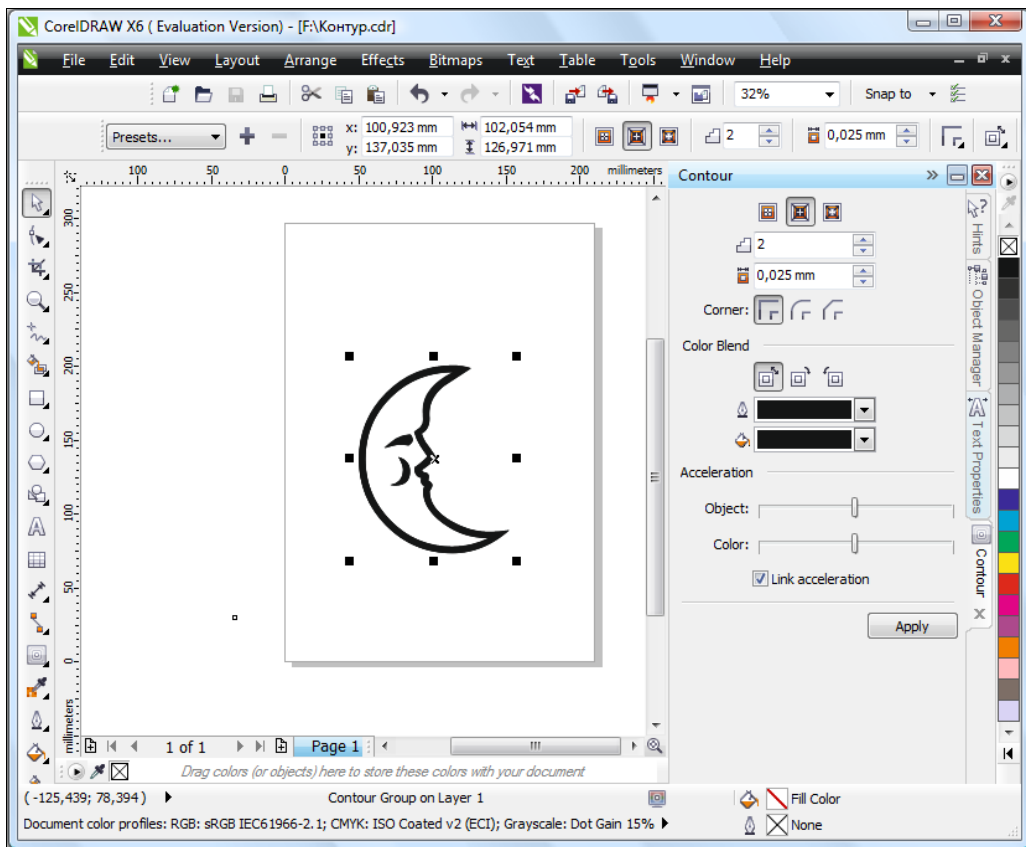


Рис. В7. Докер *Contour*

Для объектов, имеющих острые углы, при создании контура, можно задать три различных способа "обтекания" острых углов (см. главу 7).

Видеоуроки

Докер **HINTS** (Подсказки), содержащий справочную информацию, теперь состоит из двух разделов-вкладок: **Topics** (Темы) и **Videos** (Видео) (рис. В8). От просмотра видеоуроков каждый пользователь программы CorelDRAW X6, несомненно, получит огромное удовольствие.

К сожалению, видеороликов не так уж много, но такие возможности, как использование **Interactive Drop Shadow** (Интерактивная тень), **Interactive Fill** (Интерактивная заливка), **Interactive Envelope** (Интерактивная оболочка), ими охвачены.

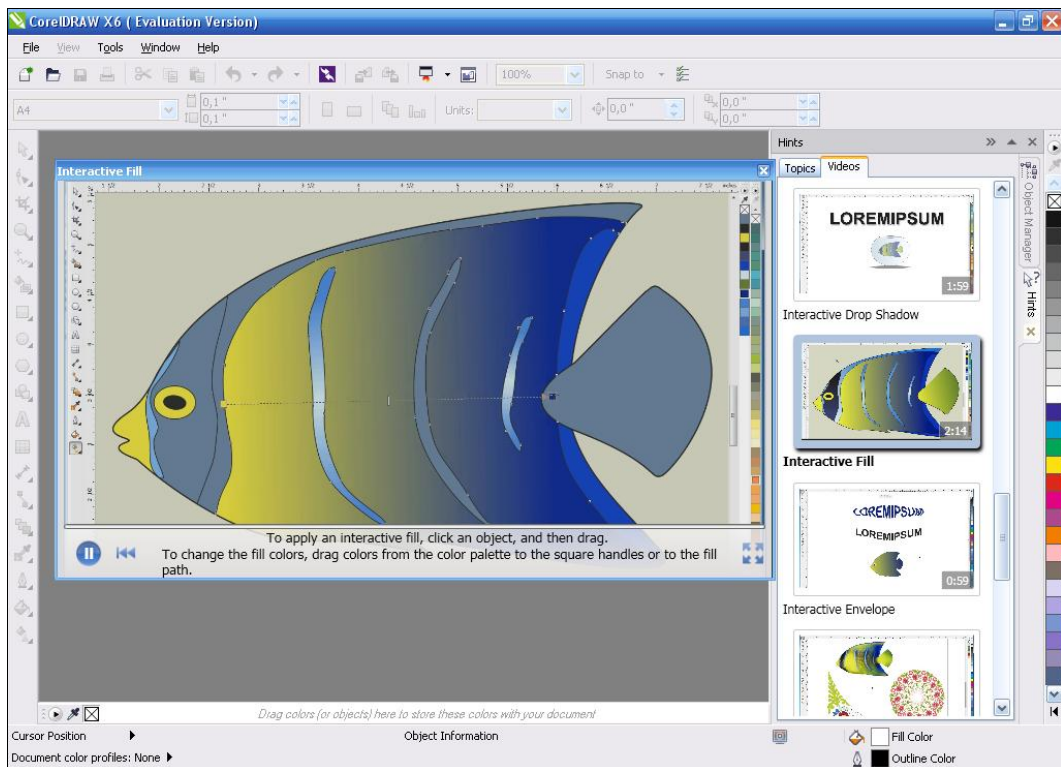


Рис. В8. Докер HINTS, раздел Videos

Электронный архив

Сопровождающий книгу электронный архив содержит материал, освещающий следующие темы:

- ◆ **Глава 9. Основные сведения.** Является дополнением к введению, рассматривает сведения о пакете CorelDRAW Graphics Suite X6, о коллекции Corel Artwork Gallery, о требованиях к компьютеру. Еще раз напоминает вам о том, чем точечная графика отличается от векторной, рассказывает о параметрах страницы документа CorelDRAW X6.
- ◆ **Глава 10. Знакомство с программой.** Является дополнением к главе 1, рассказывает о запуске программы CorelDRAW X6 с помощью главного меню, о наличии 72 шаблонов для создания документов, о второй строчке, расположенной под строкой заголовка, — строке главного командного меню. В этой главе в таблицах приводится перечень основных команд меню **File** (Файл), **View** (Вид), **Window** (Окно) и др., представлены всевозможные плавающие панели программы. Рассказывается об огромном количестве настроек, определяющих каждый нюанс поведения программы и ее внешний вид, о возможности работы с любым количеством документов одновременно, о масштабе, динамических направляющих, сохранении документов.

- ◆ **Глава 11. Цвет.** Это абсолютно новый материал. Рассказывает о локусе спектральных цветов, о МКО — Международной комиссии по освещению, о *цветовых моделях* RGB, CMYK, Lab, HSB и HLS, о цветовом охвате, о дополнительных палитрах, о редактировании цвета в докере **Color** (Цвет), о диалоговых окнах **Uniform Fill** (Однородная заливка) и **Outline Color** (Цвет абриса). Кроме того, в этой главе рассмотрены команды пункта меню **Tools** (Инструменты).
- ◆ **Глава 12. Растровые изображения.** И это абсолютно новый материал. Еще раз в этой главе мы остановимся на вопросах различия векторной и растровой графики, выясним, что такое *разрешение* и *размеры*, глубина цвета. Подробно дано определение форматов файлов. Рассмотрена работа команды **Bitmaps** (Растровые изображения) в программе векторной графики, приведен перечень команд пункта меню **Bitmaps**. Рассказано об основных источниках изображений: сканерах, цифровых камерах, платах видеозахвата, коллекциях на компакт-дисках. Рассмотрена работа команд меню **Effects** (Эффекты) ➤ **Adjust** (Коррекция) ➤ **Contrast Enhancement** (Усиление контраста), **Convert to Bitmap** (Преобразовать в растровое изображение) меню **Bitmaps** (Растровые изображения). Уточнена работа инструмента **Crop** (Кадрирование). Освещены вопросы оптимизации разрешения изображения с помощью команды **Resample** (Изменить размер), маскирования цветов, конвертирования растрового изображения в векторное, рассказано о докере **Dockers** (Докеры) меню **Window** (Окно), в котором имеется пункт **Bitmap Color Mask** (Цветовая маска).

Кроме указанного теоретического материала, электронный архив содержит также примеры и упражнения для закрепления полученных навыков работы с CorelDRAW X6.

Остается только напомнить, что скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://85.249.45.166/9785977508438>, а также со страницы книги на сайте www.bhv.ru.

Благодарности

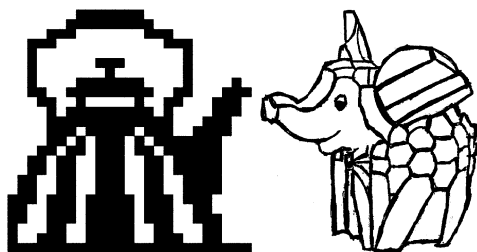
В первую очередь я хочу поблагодарить главного редактора издательства "БХВ-Петербург" Екатерину Кондукову за публикацию этой книги, руководителя проекта Игоря Шишигина — за руководство всей работой над будущей книгой, ее редактора Григория Добина, мастера компьютерной верстки — Ольгу Сергиенко, корректора Зинаиду Дмитриеву за кропотливую работу с рукописью, менеджеров Андрея Конавалова, Владимира Натанзона и других сотрудников издательства, которые участвовали в подготовке книги и ее продвижении.

Благодарю свою семью за поддержание творческого настроения.

Самую большую признательность хочу выразить своим ученикам — школьникам, лицеистам, студентам, вместе с которыми я учусь всю жизнь. Когда я вижу глаза своих юных учеников, иногда озорные, а в основном, пытливые и добрые — я верю в светлое будущее своей страны.

Комолова Нина Владимировна

ГЛАВА 1



Начало работы

Если вы только начинаете знакомство с компьютерной графикой, то программный продукт CorelDRAW Graphics Suite X6 — это, безусловно, лучший выбор.

ПРИМЕЧАНИЕ

В папке Дополнения сопровождающего книгу электронного архива содержится теоретический материал "Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite X6", расширяющий информацию, приведенную в этой главе.

Скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://85.249.45.166/9785977508438>, а также со страницы книги на сайте www.bhv.ru.

Первый запуск

Начните с запуска программы. Запуск выполняется разными способами: выбором ярлыка на рабочем столе, с помощью команд или набором клавиатурных сокращений — это дело вкуса и привычки. Чаще всего программа запускается с помощью команды:

Пуск ➤ **Corel Graphics Suite X6** ➤ **CorelDRAW X6**.

Если ярлык CorelDRAW находится на рабочем столе, то следует выполнить на нем двойной щелчок левой кнопкой мыши. После запуска программы появляется фирменная заставка программы **Quick Start** (Быстрый старт), в котором вы найдете команду **New blank document** (Бланк нового документа), вызывающую диалоговое окно **Create a New Document** (Создание нового документа) (рис. 1.1), позволяющее задать параметры нового документа:

- ◆ **Name** (Имя) — имя документа;
- ◆ **Preset destination** (Образец) — документ сохранения;
- ◆ **Size** (Размер) — размер документа;
- ◆ **Width** (Ширина) — ширина документа;
- ◆ **Height** (Высота) — высота документа;

- ◆ **Number of pages** (Число страниц) — число страниц в документе;
- ◆ **Primary color mode** (Частная цветовая модель) — частная цветовая модель документа;
- ◆ **Rendering resolution** (Разрешение рендеринга) — разрешение рендеринга документа;
- ◆ **Preview mode** (Режим просмотра) — режим просмотра документа.

В расширенном окне **Create a New Document** (Создание нового документа) можно задать профили RGB, CMYK, Grayscale (Серую шкалу) и Intent (Вид воспроизведения) рендеринга.

Создать новый документ в CorelDRAW X6 можно и другим способом: достаточно выбрать команду **New** (Создать) меню **File** (Файл) или нажать кнопку **New** (Создать) стандартной панели управления. Аналогично можно нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>. При этом открывается то же окно **Create a New Document** (Создание нового документа) (см. рис. 1.1), в котором можно задать имя файла.

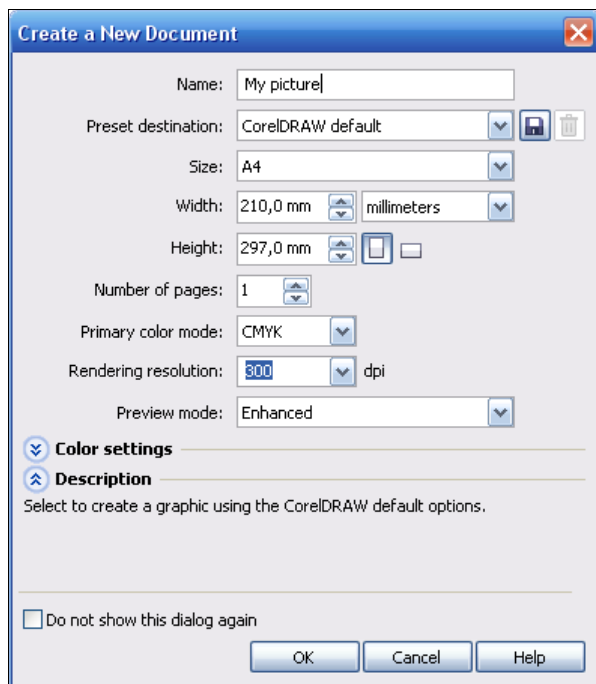


Рис. 1.1. Окно **Create a New Document**

Компоненты экрана

Открытый документ размещается в отдельном *окне документа*, которое находится внутри окна программы. Главное окно с открытым документом изображено на рис. 1.2.

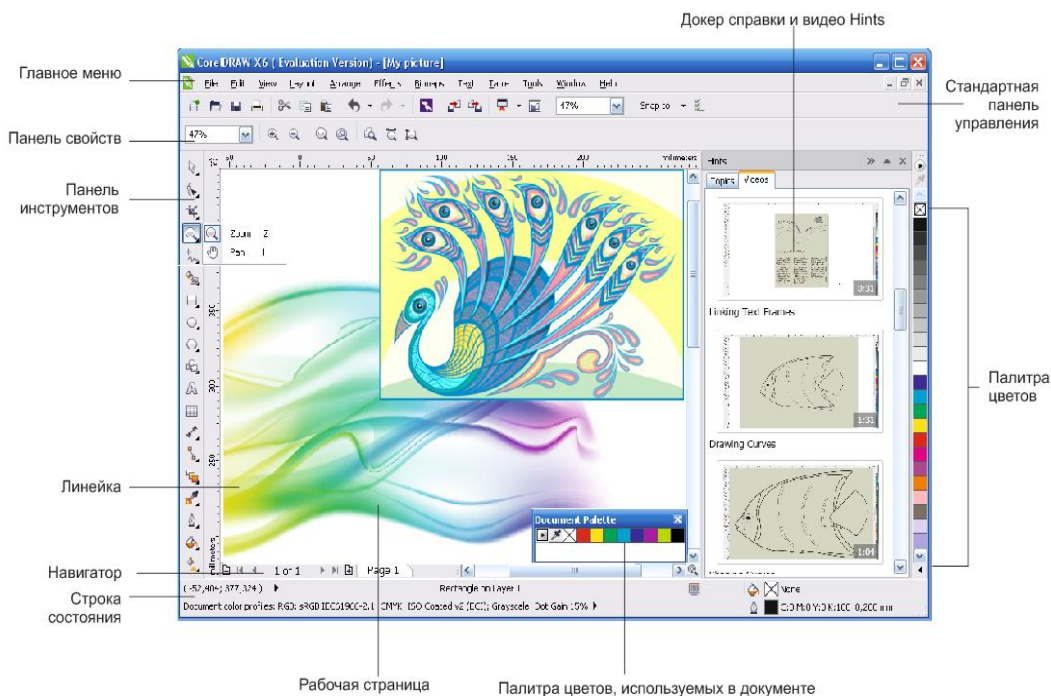


Рис. 1.2. Главное окно CorelDRAW

Здесь расположены:

- ◆ *заголовок*, отображающий имя программы и текущего документа;
- ◆ *рамка*, перетаскивая которую можно изменять размер окна программы;
- ◆ *кнопки сворачивания, разворачивания и закрытия* окна программы;
- ◆ *главное меню*, через которое осуществляется доступ ко всем функциям программы;
- ◆ *горизонтальная/вертикальная линейки прокрутки*, используемые для прокрутки изображения в рабочем окне CorelDRAW;
- ◆ *инструментарий*, обеспечивающий быстрый доступ к тем инструментам пакета, которые чаще всего используются при формировании графических изображений.

Панель инструментов

Вдоль левого края главного окна программы располагается *панель инструментов* (рис. 1.3). Нажатие кнопки этой панели (выбор инструмента) указывает программе, каким видом работ вы намерены заниматься. Например, активизация кнопки **Pick** (Указатель) говорит программе о том, что вы собираетесь выбрать какой-либо из объектов иллюстрации; вызов инструмента **Rectangle** (Прямоугольник) означает, что вы хотите нарисовать прямоугольник. Выбор правильного инструмента в

CorelDRAW совершенно необходим, как и в реальной жизни: не стоит пытаться резать стекло с помощью молотка или забивать гвозди стеклорезом.

В табл. 1.1 показаны пиктограммы и назначение каждого из инструментов.

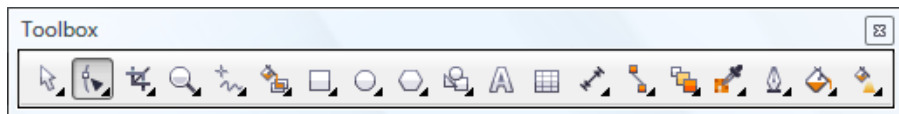


Рис. 1.3. Набор инструментов

Таблица 1.1. Перечень инструментов




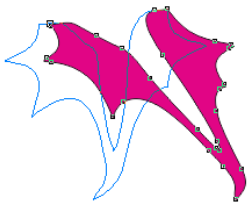





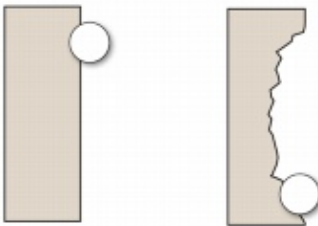
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Pick (Выбор) позволяет выделять, масштабировать и растягивать объекты	
	Freehand pick (Выбор кривой) позволяет выделять объекты рамкой произвольной формы	
	Shape (Форма) позволяет редактировать форму объектов	
	Smudge brush (Растирание) искажает векторные объекты при перетаскивании по его контуру	
	Roughen brush (Огрубление) искажает контур векторного объекта при перетаскивании по его контуру	

Таблица 1.1 (продолжение)


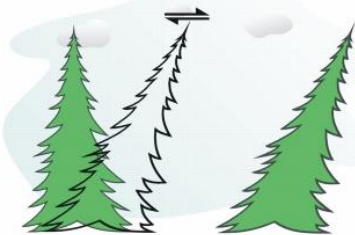

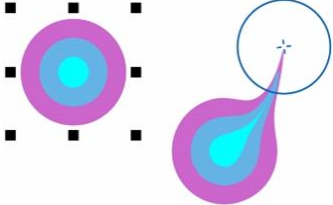

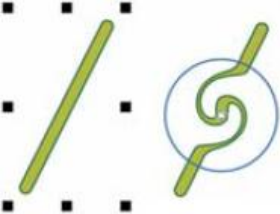





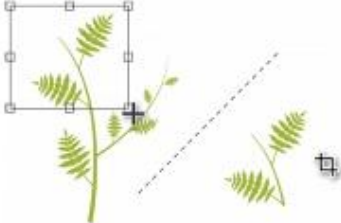
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	<p>Free transform (Свободное трансформирование) позволяет свободно трансформировать объекты, используя Free rotation (Свободное вращение), Angle rotation (Угловое вращение), Scale (Масштабирование) и Skew (Перекосяк)</p>	
	<p>Smear (Мазок) позволяет редактировать форму объектов растяжением, удлинением или выдалбливанием вдоль его контура</p>	
	<p>Twirl (Кручение) добавляет объектам эффект кручения</p>	
	<p>Attract (Притяжение) позволяет изменять форму объекта притяжением узлов</p>	
	<p>Repel (Отталкивание) позволяет изменять форму объекта растягиванием узлов</p>	
	<p>Crop (Кадрирование) позволяет выделить область, которую требуется вырезать и повернуть. Работает как с растровыми, так и с векторными объектами</p>	

Таблица 1.1 (продолжение)


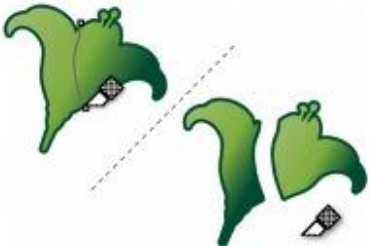



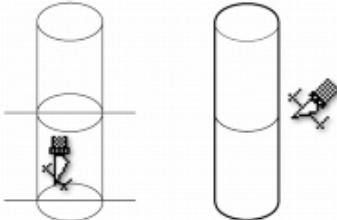

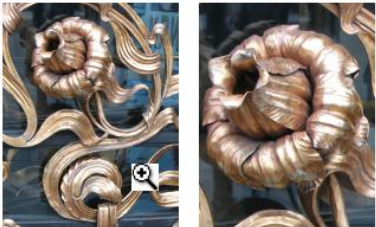




Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Knife (Нож) позволяет разрезать поперек объекты	
	Eraser (Ластик) стирает части выполненного рисунка	
	Virtual Segment Delete (Виртуальное удаление сегмента) позволяет уничтожить точки сегментов внутри областей	
	Zoom (Масштаб) позволяет просматривать объекты в увеличенном или уменьшенном виде	
	Pan (Рука) позволяет перемещать изображение в окне документа и просматривать нужную часть	
	Freehand (Кривая) позволяет рисовать одиночные линейные сегменты или кривые	

Таблица 1.1 (продолжение)




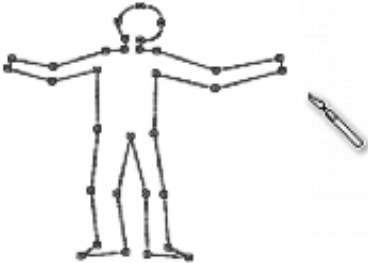

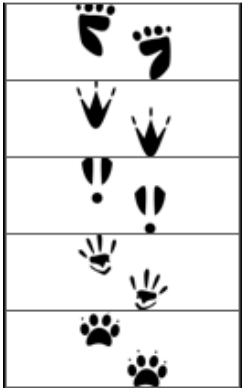



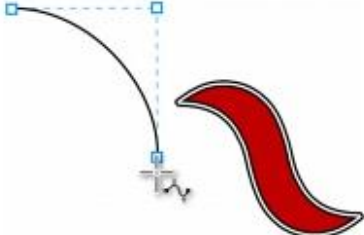

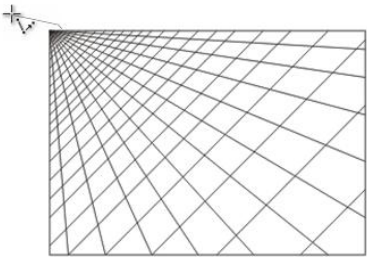



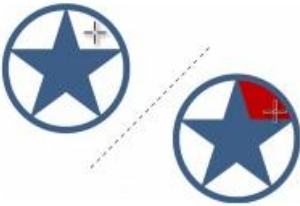

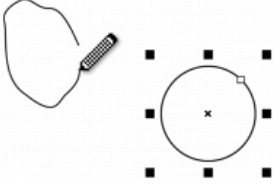

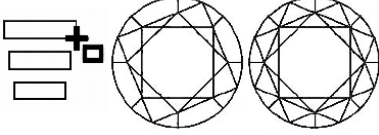

Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	<p>2-point line (Отрезок по 2 точкам) позволяет нарисовать отрезок прямой по двум точкам</p>	
	<p>Bezier (Кривые Безье) позволяет нарисовать один сегмент кривой за одно непрерывное движение</p>	
	<p>Artistic Media (Художественные средства) обеспечивает доступ к инструментам Brush (Кисть), Sprayer (Распылитель), Calligraphic (Каллиграфическое перо) и Pressure (Нажим)</p>	
	<p>Pen (Перо) позволяет нарисовать один сегмент за одно непрерывное движение</p>	
	<p>B-Spline (B-сплайн) позволяет рисовать кривые линии, устанавливая при этом контрольные точки таким образом, что форма кривой становится плавной, не разделенной на сегменты</p>	

Таблица 1.1 (продолжение)

Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	<p>Polyline (Ломаная) позволяет рисовать контуры, состоящие из множества сегментов</p>	
	<p>3 point curve (Кривая по 3 точкам) позволяет нарисовать кривую по трем точкам (начало, конец и середина)</p>	
	<p>Smart fill (Быстрая заливка) выполняет заливку любой области, имеющей замкнутую границу</p>	
	<p>Smart drawing (Быстрое рисование) преобразует и сглаживает форму нарисованной кривой, конвертируя ее в стандартные формы</p>	
	<p>Rectangle (Прямоугольник) позволяет рисовать прямоугольники и квадраты</p>	
	<p>3 Point Rectangle (Прямоугольник по 3 точкам) позволяет рисовать прямоугольник протаскиванием, создавая основание прямоугольника и определяя его высоту</p>	