

Нина Комолова

Самоучитель
CorelDRAW
X5

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2011

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
К63

Комолова Н. В.

К63 Самоучитель CorelDRAW X5. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. —
224 с.: ил. + CD-ROM

ISBN 978-5-9775-0194-1

Книга научит создавать и редактировать графические объекты в программе CorelDRAW Graphics Suite X5. Рассмотрены основы графического дизайна и теория создания векторного рисунка. Описаны основные инструменты программы и показаны приемы работы с ними. Рассмотрены новые возможности для работы с изображением и текстом. Изложение материала сопровождается оригинальными примерами создания рисунков, пазлов, логотипов и др. Компакт-диск содержит дополнительные материалы по CorelDRAW X5, вспомогательные файлы и упражнения.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Игорь Цырульников</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Караваевой</i>
Корректор	<i>Виктория Пиотровская</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 31.01.11.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 18,06.

Тираж 1500 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию
№ 77.99.60.953.Д.005770.05.09 от 26.05.2009 г. выдано Федеральной службой
по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12.

Оглавление

Благодарности	1
Введение.....	3
Новые возможности программ CorelDRAW X5.....	3
Компакт-диск	6
Глава 1. Начало работы.....	9
Первый запуск	9
Компоненты экрана	10
Панель инструментов	11
Панели управления	25
Панель свойств	26
Палитра цветов	27
Строка состояния	28
Контекстное меню	28
Докеры	28
Параметры страницы	29
Открытие документов.....	30
Сохранение документов	31
Закрытие документа.....	33
Векторная графика.....	33
Измерительные линейки	35
Режим отображения документа	36
Динамические направляющие	37
Резюме.....	38
Глава 2. Геометрические фигуры.....	39
Инструмент <i>Rectangle</i>	39
Инструмент <i>Ellipse</i>	42
По трем точкам	44
Инструмент <i>Pick</i>	45
Выделение объектов	46
Простейшие обводки и заливки	47

Перемещение объектов.....	48
Масштабирование объектов.....	50
Отражение объектов.....	51
Поворот объектов.....	52
Наклон объектов.....	54
Докер <i>Transformation</i>	55
Копирование и дублирование объектов.....	56
Удаление объектов.....	59
Команда <i>Undo</i>	60
Инструмент <i>Crop</i>	61
Инструмент <i>Free Transform</i>	62
Некоторые команды меню <i>Edit</i>	62
Инструмент <i>Polygon</i>	63
Инструмент <i>Star</i>	64
Преобразование в кривые.....	65
Инструмент <i>Complex Star</i>	65
Инструмент <i>Graph Paper</i>	67
Резюме.....	68
Глава 3. Контуры и фигуры.....	69
Инструмент <i>Bezier</i>	69
Построение кривых.....	70
Использование инструмента <i>Pick</i>	72
Обводка контуров.....	72
Инструмент <i>Shape</i>	73
Типы узлов.....	73
Добавление и удаление узлов.....	76
Операции с группами узлов.....	78
Инструмент <i>Freehand</i>	79
Инструмент <i>Polyline</i>	80
Зеркальное редактирование.....	80
Инструмент <i>Spiral</i>	82
Инструмент <i>Basic Shapes</i>	83
Порядок перекрывания объектов.....	83
Операции с контурами.....	84
Геометрические операции с фигурами.....	85
Инструмент <i>Smart drawing</i>	86
Инструмент <i>Knife</i>	86
Инструмент <i>Eraser</i>	87
Инструмент <i>Smudge Brush</i>	88
Инструмент <i>Roughen Brush</i>	90
Инструменты соединения отрезками.....	90
Соединение нескольких сегментов.....	91
Инструмент <i>2-point line</i>	92

Инструмент <i>B-Spline</i>	92
Пример создания логотипа.....	94
Резюме.....	96
Глава 4. Заливки и обводки	97
Обводка	97
Атрибуты обводки в окне <i>Outline Pen</i>	99
Цвет.....	99
Масштабирование обводки	99
Пунктир	100
Концы линий.....	101
Каллиграфические линии	101
Преобразование обводки в контур.....	102
Заливка	103
Градиентные заливки.....	104
Линейный градиент.....	105
Радиальный градиент	105
Конический градиент	105
Квадратный градиент.....	106
Узорные заливки	106
Двухцветные растровые узоры	107
Окно <i>Pattern Fill</i>	107
Создание новых узоров.....	108
Текстурные заливки	110
Узоры PostScript	111
Интерактивная заливка.....	111
Прозрачность.....	113
Режимы наложения прозрачности	115
Отмена прозрачности.....	115
Фиксация содержимого прозрачной области	116
Копирование заливки и обводки.....	116
Копирование прозрачности и примеры.....	117
Применение заливок к областям.....	119
Резюме.....	120
Глава 5. Организация объектов.....	121
Группировка объектов.....	121
Выравнивание объектов	124
Выравнивание по направляющим.....	124
Выравнивание по объектам.....	126
Выравнивание по сетке.....	127
Команда <i>Align</i>	128
Менеджер объектов.....	132

Инструменты <i>Dimension</i>	133
Пазлы	134
Резюме	137
Глава 6. Текст и верстка.....	139
Фигурный текст	140
Текст как объект	141
Работа с текстом: инструмент <i>Shape</i>	142
Простой текст	143
Преобразование простого и фигурного текста	144
Размещение фигурного текста вдоль контура	144
Простой текст внутри контура	145
Верстка	146
Определения верстки	147
Объекты верстки	148
Таблицы	149
Создание оригинал-макета буклета	152
Использование Мастера слоев	154
Обрезка страницы в край	154
Настройка полей печати	155
Сохранение макета в качестве шаблона	156
Резюме	157
Глава 7. Специальные эффекты	159
Перетекания	159
Создание перетекания	159
Количество промежуточных объектов	163
Перетекание на контуре	165
Перетекание сложных объектов	166
Применение перетеканий	166
Маска	170
Редактирование маски	170
Редактирование объектов внутри маски	171
Вложенные маски	172
Свободная деформация	172
Выталкивание и втягивание	173
Зигзаг	175
Скручивание	177
Оконтуривание	178
Оболочки	180
Перспектива	181
Векторная экструзия	183
Вращение экструзии в пространстве	184

Цвет экструзии.....	186
Скос.....	186
Расчет точки схода.....	187
Тени.....	188
Художественные кисти.....	192
Образцы.....	192
Каллиграфия.....	194
Кисть.....	195
Рисование художественными инструментами.....	196
Создание эффектов объемности.....	197
Резюме.....	198
Приложение. Описание компакт-диска.....	201
Предметный указатель.....	203
Предметный указатель глав книги, помещенных на компакт-диск.....	205

Главы книги, помещенные на компакт-диск

Глава 8. Основные сведения.....	1
Требования к компьютеру.....	3
Точечная и векторная графика.....	4
Параметры страницы документа CorelDRAW X5.....	6
Для чего целесообразно использовать CorelDRAW X5.....	6
ConceptShare.....	7
Глава 9. Знакомство с программой.....	8
Интерфейс программы.....	8
Первый запуск.....	8
Главное меню.....	11
Контекстное меню.....	17
Настройки программы.....	19
Справочная система.....	20
Окно документа.....	21
Управление окнами документов.....	22
Масштаб отображения.....	25
Измерительные линейки.....	29
Режим отображения документа.....	30
Сохранение документов.....	35
Резюме.....	37

Глава 10. 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 X5.....	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>	60
Вкладка <i>Models</i>	61
Вкладка <i>Mixers</i>	62
Команды меню <i>Tools</i>	62
Резюме.....	64
Глава 11. Растровые изображения.....	65
Растровая графика.....	65
Разрешение и размеры.....	66
Глубина цвета.....	67
Форматы файлов.....	69
Команды меню <i>Bitmaps</i>	73
Получение изображений.....	76
Связывание изображений.....	82
Изображения как объекты.....	84
Команды меню <i>Effects</i>	84
Трансформирование изображений.....	86
Редактирование контура изображения.....	87
Обрезка изображений.....	89
Изменение размеров изображений.....	91
Изменение типа изображения.....	93
Коррекция изображений.....	98
Тоновая коррекция.....	99
Маскирование цветов.....	101
Конвертирование изображения.....	103
Глава 12. Организация объектов.....	105
Группировка объектов.....	106
Выравнивание объектов.....	110
Выравнивание по направляющим.....	110

Команды пункта меню <i>Layout</i>	117
Добавление страниц	118
Удаление страниц	121
Переименование страниц	121
Размер и ориентация страниц документа	122
Диспетчер объектов	123
Слои	124
Слои в докере <i>Object Manager</i>	125
Объекты в докере <i>Object Manager</i>	127
Имена объектов	129
Порядок перекрывания и докер <i>Object Manager</i>	129
Создание слоев	130
Переименование слоев	130
Перемещение объектов между слоями	130
Перемещение объектов между страницами	132
Перемещение слоев	132
Удаление слоев	133
Шаблоны-слои	133
Стили	135
Стили по умолчанию	135
Создание стилей	136
Применение стилей	137
Глобальное и локальное форматирование	138
Создание серии документов	139
Резюме	145
Глава 13. Специальные эффекты	147
Оболочки	147
Комбинации клавиш при редактировании оболочек	147
Вложенная оболочка и отмена эффекта	148
Типы искажения объекта в оболочке	148
Перевод эффекта в контур	149
Перспектива	149
Векторная экструзия	152
Типы векторной экструзии	153
Расчет точки схода	155
Отмена экструзии и преобразование в контуры	156
Линза	156
Режимы линзы	158
Копирование эффекта, примененного в документе	161
Дополнительные настройки линзы	162
Распылитель	163
Докер <i>Artistic Media</i>	164
Создание объемного эффекта <i>Soft edge</i>	165

Глава 14. Печать	166
Выбор и установки принтера	168
Общие настройки печати	169
Печать одиночных страниц	170
Этикетки	172
Печать многостраничных документов	174
Растрирование	175
Линейные растры	176
Цифровые растры	177
Линиатура и количество градаций серого	178
Линиатура и качество бумаги	179
Цветоделение и растрирование	180
Линиатура и разрешение точечных изображений	182
Треппинг и наложение	183
Треппинг	183
Печать с наложением	184
Установки растрирования и цветоделения	185
Наложение красок	186
Установки треппинга	187
Типографские метки	188
Спуск полос	189
Окно предварительного просмотра	189
Заключение	191
Системные требования	193
История корпорации Corel	193
Подведем итоги	197
Предметный указатель	198

Благодарности

В первую очередь я хочу поблагодарить главного редактора издательства "БХВ-Петербург" Екатерину Кондукову за публикацию этой книги, научного редактора Наталью Таркову за руководство всей работой над будущей книгой, редакторов Игоря Цырульникова, Григория Добина, мастера компьютерной верстки — Наталью Караваеву, корректора Викторию Пиотровскую за кропотливую работу с рукописью, менеджеров Андрея Коновалова, 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 беззащитные, а в основном пытливые, добрые, озорные, я верю в светлое будущее своей страны.

Комолова Нина Владимировна

Введение

Данная книга посвящена описанию пакета CorelDRAW Graphics Suite X5, который, несомненно, является одним из самых мощных профессиональных пакетов в области компьютерной графики, популярной программой для работы с векторными изображениями. Популярность CorelDRAW объясняется простотой работы с инструментами, широким выбором средств создания и обработки графических и текстовых элементов при создании рекламных объявлений, печати и публикаций, логотипов, знаков торговых марок, персонализации, блок-схем алгоритмов и многого другого. Программа имеет великолепно продуманный, удобный, ясный и исключительно легкий в освоении интерфейс для создания изображений высокого качества, возможность цветоделения, что позволяет использовать CorelDRAW в различных областях издательской деятельности и дизайна.

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 X5 корпорации Corel, который позволит вам более полно ознакомиться с программой и сократить время изучения возможностей редактора.

Привлекательнейшей особенностью данной книги является наличие компакт-диска, содержащего богатый теоретический материал, дополняющий некоторые главы, и новый материал, не помещенный в книгу из-за стремления сократить ее объем и вес! Этот компакт диск представляет собой небольшую "электронную книгу" по CorelDRAW X5.

Новые возможности программ CorelDRAW X5

Обзор новых возможностей программы CorelDRAW X5, конечно, нужно начать с того, что сказать о появлении нового диалогового окна **Create a New Document** (Создание нового документа), позволяющего задать параметры нового документа (гл. 1). В этом окне можно выбрать шаблон для желаемого размера страниц,

разрешение документа, режим предварительного просмотра, режим цвета и цветовой профиль.

Появилась новая палитра **Document Palette** (Палитра документа) цветов, используемых в документе.

Новый и улучшенный полноэкранный браузер Corel CONNECT позволяет увидеть содержание цифровых иллюстраций в папках компьютера или в локальной сети, что является идеальным дополнением 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 CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT.

Теперь с помощью инструмента **Rectangle** (Прямоугольник) можно создавать не только прямоугольники со скругленными углами, но и с вогнутыми и скошенными углами (гл. 2), регулируя процесс их создания с помощью панели свойств инструмента **Rectangle** (Прямоугольник). При растяжении или масштабировании прямоугольника, скругленные углы сохраняются без искажений, если нажата кнопка относительного сохранения первоначального радиуса угла. Кроме того, углы теперь выражаются в радианной мере, что делает работу с ними более легкой.

Значительно улучшился инструмент **Mesh Fill** (Заливка по сетке), который разбивает сеткой объект на части, каждую из которых можно закрасить отдельно. Теперь разноцветное заполнение объектов проектируется с более плавными переходами цветов.

В диалоговых окнах заливки, например в окне **Uniform Fill** (Универсальная заливка) появился новый инструмент **Eyedropper** (Пипетка) для выбора образцов заливки. Эта пипетка появилась и в основной палитре цветов (гл. 1).

Новые возможности появились и при рисовании кривых. Теперь можно показать или скрыть рамку при рисовании, можно указать расстояние между соседними кривыми, есть несколько вариантов типа объединения кривых.

Появились новые инструменты: **2-point line** (Отрезок по 2-м точкам), который позволяет нарисовать отрезок прямой по двум точкам, **B-Spline** (B-сплайн), который позволяет рисовать кривые линии, устанавливая при этом контрольные точки таким образом, что форма кривой становится плавной, не разделенной на сегменты, и инструмент **Segment Dimension** (Размерные линии сегмента), который позволяет отображать расстояние между конечными узлами в одном или нескольких сегментах

Хотя программа CorelDRAW X5 является программой векторной графики, она заботится о том, чтобы создатель иллюстраций представлял себе, как его векторные иллюстрации будут выглядеть в Интернете, на дисплее монитора. Появился новый пиксельный вид просмотра векторных рисунков.

Появились новые возможности по форматированию линий и стрелок.

Нельзя не отметить новые прекраснейшие видеоуроки программы. Можно создавать выдающиеся веб-сайты с помощью десятков шаблонов и стилей сайтов. Можно редактировать видео и быстро создавать фильмы высокой четкости с помощью 30 оригинальных шаблонов.



Рис. В1. Один из новых рисунков ArtworkGallery



Рис. В2. Некоторые новые рисунки коллекции ClipArt

Огромная библиотека рисунков ArtworkGallery пополнилась в новой версии программы новыми рисунками (рис. В1).

Можно создать интерактивную флэш-анимацию и потрясающие флэш-ролики с помощью более чем 350 встроенных мультимедийных эффектов.

Обновилась и знаменитая коллекция ClipArt (рис. В2).

Появились новые шрифты, образцы кистей и распылителей.

Кроме того, можно защитить файлы с помощью программы WinZip 14.5 Pro, которая входит в состав пакета — самой популярной программы для сжатия, шифрования и резервного копирования файлов.

Компакт-диск

Компакт-диск освещает следующие темы:

Глава 8. Основные сведения. Является дополнением к введению, рассматривает сведения о пакете CorelDRAW Graphics Suite X5, 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 X5, о докере ConceptShare.

Глава 9. Знакомство с программой. Является дополнением к главе 1, рассказывает о запуске программы CorelDRAW X5 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 10. Цвет. Является абсолютно новым материалом. 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 11. Растровые изображения. Является абсолютно новым материалом. Еще раз в этой главе останавливаются на вопросах различия векторной и растровой графики. Выясняется, что такое разрешение и размеры, глубина цвета. Подробно дано определение форматы файлов. В программе векторной графики рассмотрена работа команды **Bitmaps** (Растровые изображения), приведен перечень команд пункта меню **Bitmaps**. Установлено, что основными источниками изображений являются: сканеры, цифровые камеры, платы видеозахвата, коллекции на компакт-дисках. Рассмотрена работа команд меню **Effects** (Эффекты) ➤ **Adjust** (Коррекция) ➤ **Contrast Enhancement** (Усиление контраста), **Convert to Bitmap** (Преобразовать в растровое изображение) меню **Bitmap** (Растровые изображения). Уточнена работа инструмента **Crop** (Кадрирование). Подняты вопросы об оптимизации разрешения изображения с помощью команды **Resample** (Изменить размер), маскировании цветов, конвертирования растрового изображения в векторное, о докере **Dockers** (Докеры) меню **Window** (Окно), в котором есть пункт **Bitmap Color Mask** (Цветовая маска).

Глава 12. Организация объектов. Является дополнением к главе 5 "Организация объектов" печатной книги. Рассказывает о командах пункта меню **Arrange** (Упорядочить), о группировке, которая объединяет несколько объектов иллюстрации в один об использовании измерительных линеек, по которым можно выровнять объекты по их координатам. Еще раз подчеркивает достоинства диспетчера объектов

(Object Manager) — своеобразного "пульта управления" иллюстрацией. Напоминает о создании слоев, их переименовании, шаблонах-слоях, стилях, стилях по умолчанию, о глобальном и локальном форматировании, о создании серии документов.

Глава 13. Специальные эффекты. Является дополнением к *главе 7*. В этой главе приведены комбинации клавиш жестких режимов, рассмотрены эффекты вложенных оболочек и отмена эффектов, перевод эффекта в контур, векторная экструзия, ее типы, интереснейший инструмент *Линза*, обладающий большими изобразительными возможностями. Рассмотрен режим работы **Sprayer** (Распылитель) инструмента **Artistic Media** (Художественные инструменты) для создания множества копий, подчеркнуты удобства докера **Artistic Media** (Художественные инструменты).

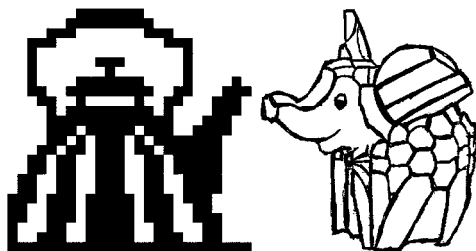
Глава 14. Печать. Является абсолютно новым материалом. В этой главе дано определение *растровых точек* (круглых, квадратных, цепеобразных, эллиптических) из которых строится изображение на бумаге. Рассмотрены вопросы выбора и установок принтера, общие настройки печати, печать одиночных страниц, печать многостраничных документов, этикеток. Подняты вопросы о линиатуре и количестве градаций серого, о качестве бумаги, о цветоделении и его установках, о трепинге и наложении красок, типографских метках и спуске полос.

Заключение. Напоминает о возникновении и развитии программы CorelDRAW Graphics Suite X5. Изложены системные требования к компьютеру для инсталляции программы.

Весь материал на диске занимает больше двухсот страниц. Вот насколько была бы толще книга, если бы их напечатали, а не изложили в электронном виде! Мы с вами пользуемся достижениями технического прогресса в информационно-коммуникационных технологиях и можем читать электронные книги параллельно с печатными изданиями.

Кроме того, на компакт-диске приведены примеры векторных иллюстраций, выполненных в программе CorelDRAW X5, а также вспомогательные фотоматериалы к описанным в книге упражнениям.

Глава 1



Начало работы

Если вы только начинаете знакомство с компьютерной графикой, то программный продукт CorelDRAW Graphics Suite X5 — это, безусловно, лучший выбор.

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 команд:

Путь > **Corel Graphics Suite X5** > **CorelDRAWX5**.

Если ярлык CorelDRAW находится на рабочем столе, то следует дважды щелкнуть на нем левой кнопкой мыши. После запуска программы появляется фирменная заставка программы **Quick Start** (Быстрый старт), в котором имеется команда **New blank document** (Бланк нового документа), вызывающая 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;
- 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 и intent рендеринга.

Создать новый документ в CorelDRAW X5 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) (рис. 1.1), в котором можно задать имя файла.

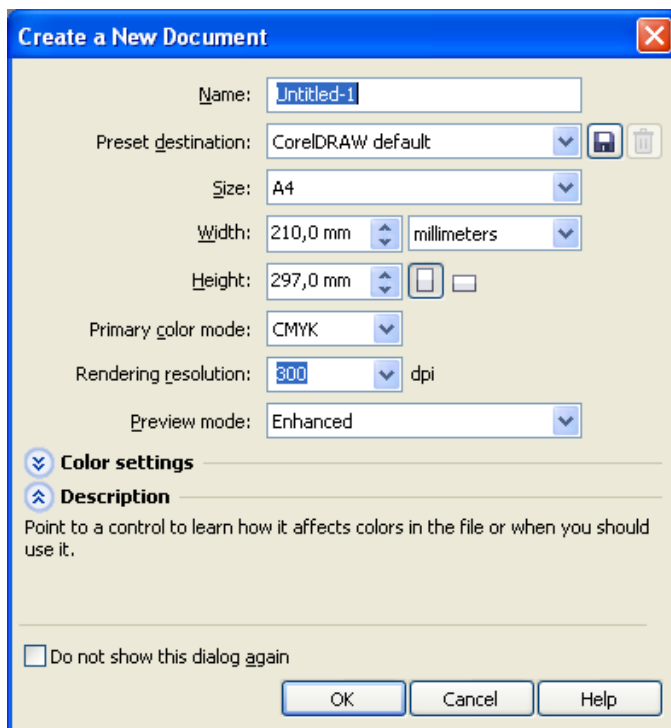


Рис. 1.1. Окно **Create a New Document**

Компоненты экрана

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

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.

Палитра цветов, используемых в документе

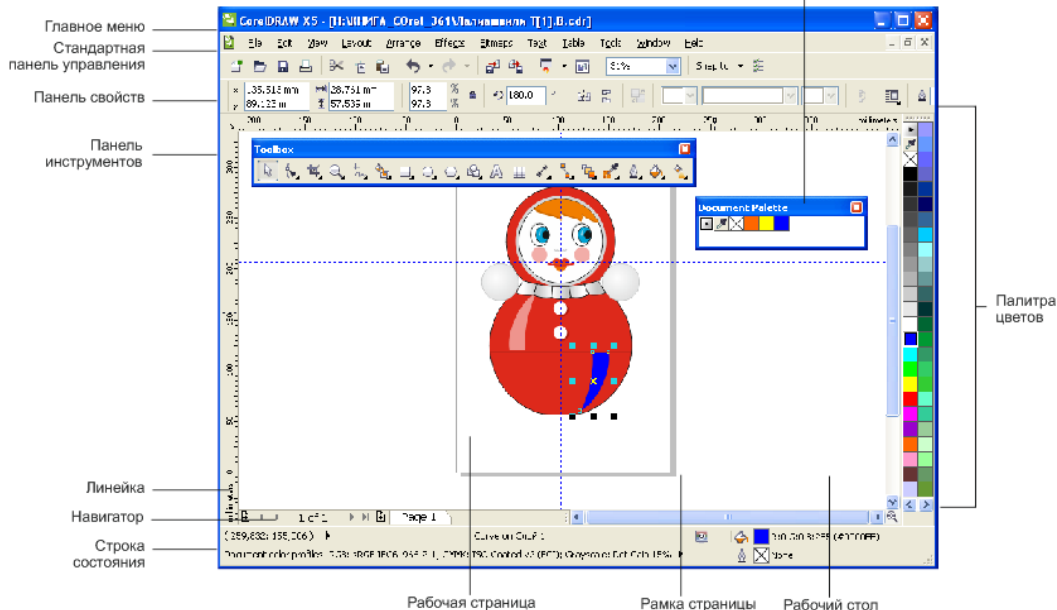


Рис. 1.2. Главное окно CorelDRAW

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








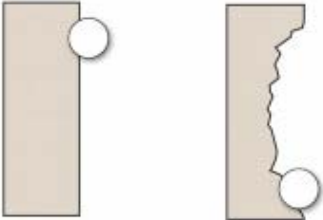

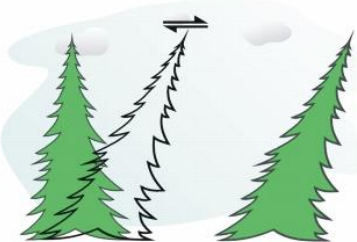

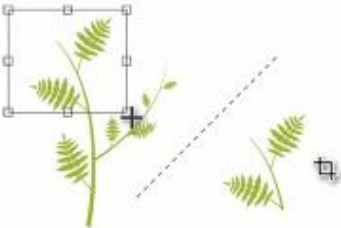
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Pick (Выбор) позволяет выделять, масштабировать, перекашивать и вращать объекты	
	Shape (Форма) позволяет редактировать форму объектов	
	Smudge brush (Растирание) искажает векторные объекты при перетаскивании по его контуру	
	Roughen brush (Огрубление) искажает контур векторного объекта при перетаскивании по его контуру	
	Free transform (Свободное трансформирование) позволяет свободно трансформировать объекты, используя Free rotation (Свободное вращение), Angle rotation (Угловое вращение), Scale (Масштабирование) и Skew (Перекосяк)	
	Crop (Кадрирование) позволяет выделить область, которую требуется вырезать и повернуть. Работает как с растровыми, так и с векторными объектами	

Таблица 1.1 (продолжение)


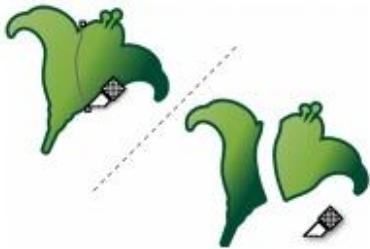



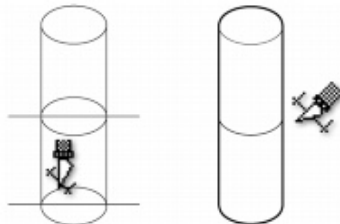






Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Knife (Нож) позволяет разрезать поперек объекты	
	Eraser (Ластик) стирает части выполненного рисунка	
	Virtual Segment Delete (Виртуальное удаление сегмента) позволяет уничтожить точки сегментов внутри областей	
	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)




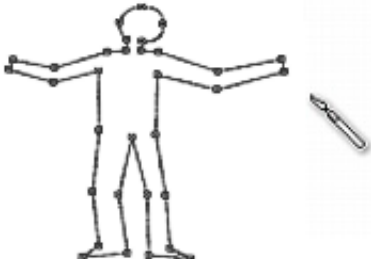

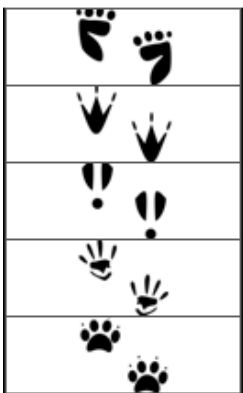



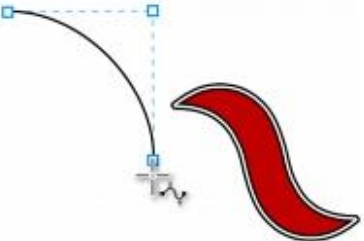
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	2-point line (Отрезок по 2-м точкам) позволяет нарисовать отрезок прямой по двум точкам	
	Bezier (Кривые Безье) позволяет нарисовать один сегмент кривой за одно непрерывное движение	
	Artistic Media (Художественные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

Таблица 1.1 (продолжение)


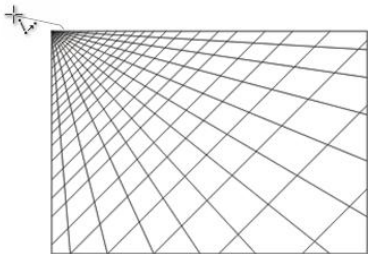








Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Polyline (Ломаная) позволяет рисовать контуры, состоящие из множества сегментов	
	3 point curve (Кривая по 3 точкам) позволяет нарисовать кривую по трем точкам (начало, конец и середина)	
	Parallel Dimension (Прямые размерные отрезки) позволяет рисовать прямые отрезки измерения под любым углом	
	Horizontal or Vertical Dimension (Горизонтальные или вертикальные размерные отрезки) позволяет рисовать горизонтальные или вертикальные отрезки измерения	
	Angular Dimension (Угловые размерные линии) позволяет рисовать угловые линии измерения	

Таблица 1.1 (продолжение)


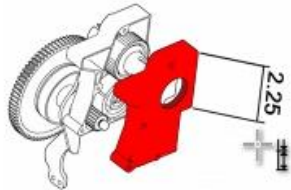

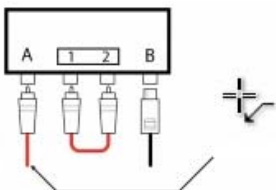

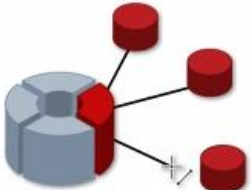



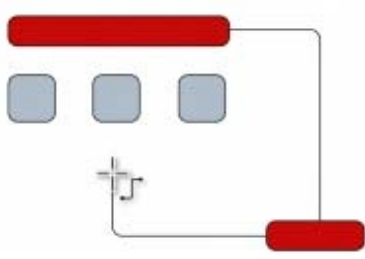

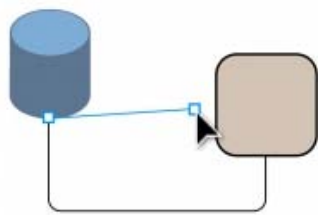
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Segment Dimension (Размерные линии сегмента) позволяет отображать расстояние между конечными узлами в одном или нескольких сегментах	
	3-Point Callout Dimension (3 точки выноски) позволяет рисовать измерительные выноски по трем точкам	
	Straight-Line Connector (Соединение отрезками) позволяет рисовать соединение, используя отрезки прямых	
	Right-Angle Connector (Соединение отрезками, пересекающимися под прямым углом) позволяет рисовать соединение, используя отрезки, пересекающиеся под прямым углом	
	Right-Angle Round Connector (Соединение отрезками, пересекающимися под прямым закругленным углом) позволяет рисовать соединение, используя отрезки, пересекающиеся под прямым закругленным углом	
	Edit Anchor (Редактирование опорных точек) позволяет редактировать соединительную линию по опорным точкам	

Таблица 1.1 (продолжение)


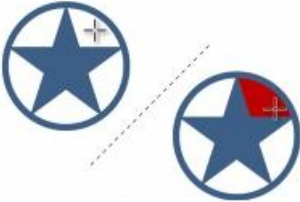

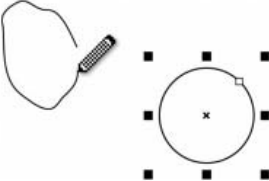

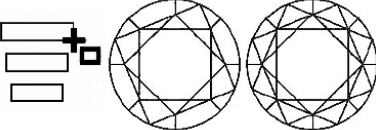

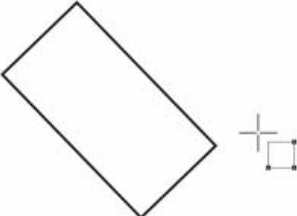

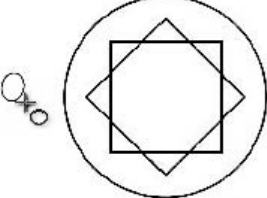

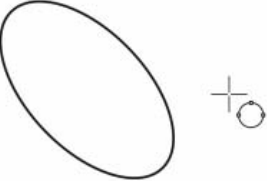
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Smart fill (Быстрая заливка) выполняет заливку любой области, имеющей замкнутую границу	
	Smart drawing (Быстрое рисование) преобразует и сглаживает форму нарисованной кривой, конвертируя ее в стандартные формы	
	Rectangle (Прямоугольник) позволяет рисовать прямоугольники и квадраты	
	3 Point Rectangle (Прямоугольник по 3 точкам) позволяет рисовать прямоугольник протаскиванием, создавая основание прямоугольника и определяя его высоту	
	Ellipse (Эллипс) позволяет рисовать эллипсы и окружности	
	3 Point Ellipse (Эллипс по 3 точкам) позволяет рисовать эллипс протаскиванием, создавая центральную ось и определяя его высоту	

Таблица 1.1 (продолжение)


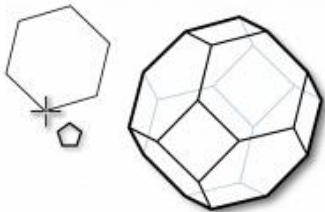



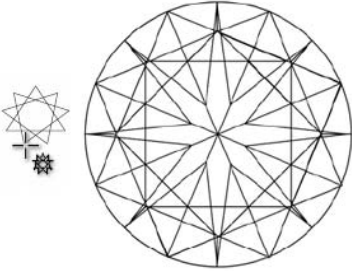

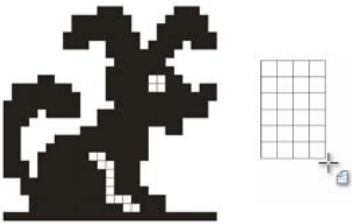



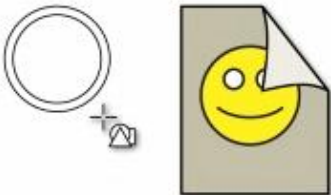
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	<p>Polygon (Многоугольник) позволяет рисовать равносторонние многоугольники и звезды</p>	
	<p>Star (Звезда) позволяет рисовать звезды, не имеющие внутри пересекающихся отрезков</p>	
	<p>Complex Star (Полная звезда) позволяет рисовать звезды, имеющие внутри пересекающиеся отрезки</p>	
	<p>Graph Paper (Диаграммная сетка) позволяет рисовать сетку линий подобно разлинованной бумаге</p>	
	<p>Spiral (Спираль) позволяет рисовать симметричные и логарифмические спирали</p>	
	<p>Basic Shapes (Готовые фигуры) позволяет выбрать из полного набора форм угловые фигуры, улыбающиеся лица и письма с загнутым углом</p>	

Таблица 1.1 (продолжение)




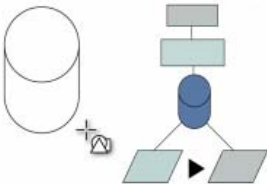

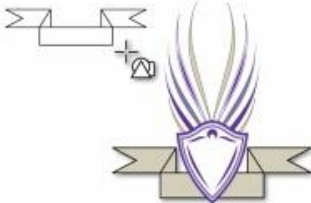





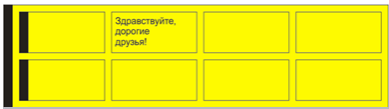
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Arrow Shapes (Фигуры стрелок) позволяет рисовать стрелки различной формы, направления и с разными наконечниками	
	Flowchart Shapes (Наиболее распространенные фигуры) позволяет рисовать наиболее распространенные фигуры	
	Banner Shapes (Фигуры баннеров) позволяет рисовать баннеры	
	Callout Shapes (Фигуры выноски) позволяет рисовать выноски для надписей и меток	
	Text (Текст) позволяет вводить фигурный и простой текст	
	Table (Таблица) добавляет таблицу, с заданным числом строк и столбцов, протягиванием курсора по диагонали	

Таблица 1.1 (продолжение)


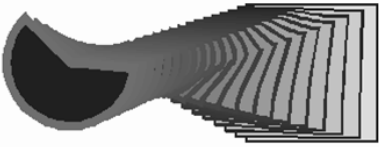

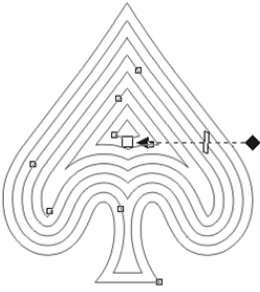

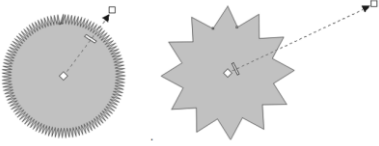





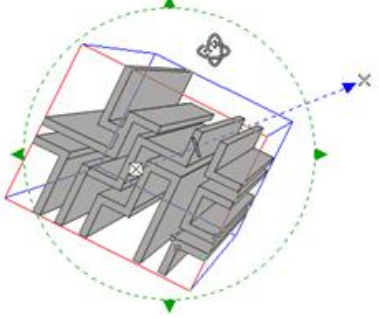
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Blend (Перетекание) позволяет установить перетекание между двумя объектами	
	Contour (Контур) позволяет различным образом оформить контур	
	Distort (Деформация) позволяет деформировать объект зигзагом, скручиванием и т. д.	
	Drop Shadow (Тень) позволяет создавать тень различной яркости и степени размытия	
	Envelope (Огибающая) позволяет деформировать объект в соответствии с оболочкой, в которую он помещается	
	Extrude (Настройка объема) позволяет представить плоское изображение объемным	

Таблица 1.1 (продолжение)




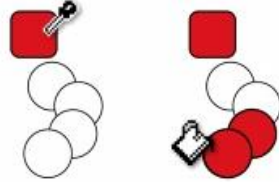

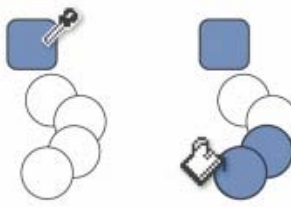



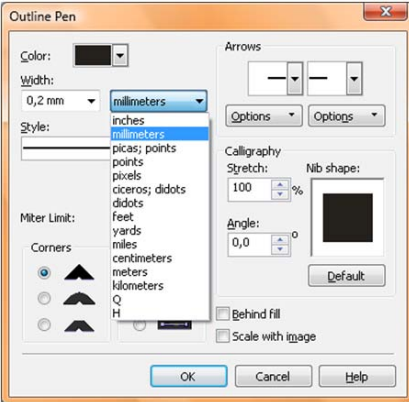

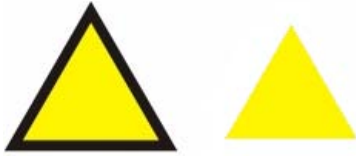

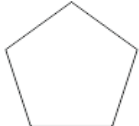

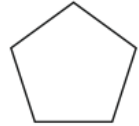











Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Transparency (Прозрачность) моделирует прозрачность в градациях серого, используя все виды заливок	
	Color Eyedropper (Пипетка цвета) позволяет выбирать и копировать цвет одного объекта, чтобы передать его другому объекту	
	Attributes Eyedropper (Настройки пипетки) позволяет выбирать и копировать такие свойства объекта, как толщина линий, размер и другие эффекты	
	Outline Pen (Перо контура) позволяет редактировать контур объекта, открывая диалоговое окно	
	Outline Color (Цвет контура) позволяет редактировать контур объекта, открывая диалоговое окно	

Таблица 1.1 (продолжение)

Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	None (Без контура) позволяет удалить контур объекта	
	Hairline (Визирная линия — контур 1/4 пункта) позволяет создавать контур объекта в 0,25 пункта	
	1/2 Pt (Контур 1/2 пункта) позволяет создавать контур объекта в 0,5 пункта	
	1 Pt (Контур в 1 пункт) позволяет создавать контур объекта толщиной в 1 пункт	
	2 Pt (Контур в 2 пункта) позволяет создавать контур объекта толщиной в 2 пункта	
	3 Pt (Контур в 3 пункта) позволяет создавать контур объекта толщиной в 3 пункта	
	4 Pt (Контур в 4 пункта) позволяет создавать контур объекта в 2 пункта	
	5 Pt (Контур в 5 пунктов) позволяет создавать контур объекта толщиной в 5 пунктов	
	8 Pt (Контур в 8 пунктов) позволяет создавать контур объекта толщиной в 8 пунктов	