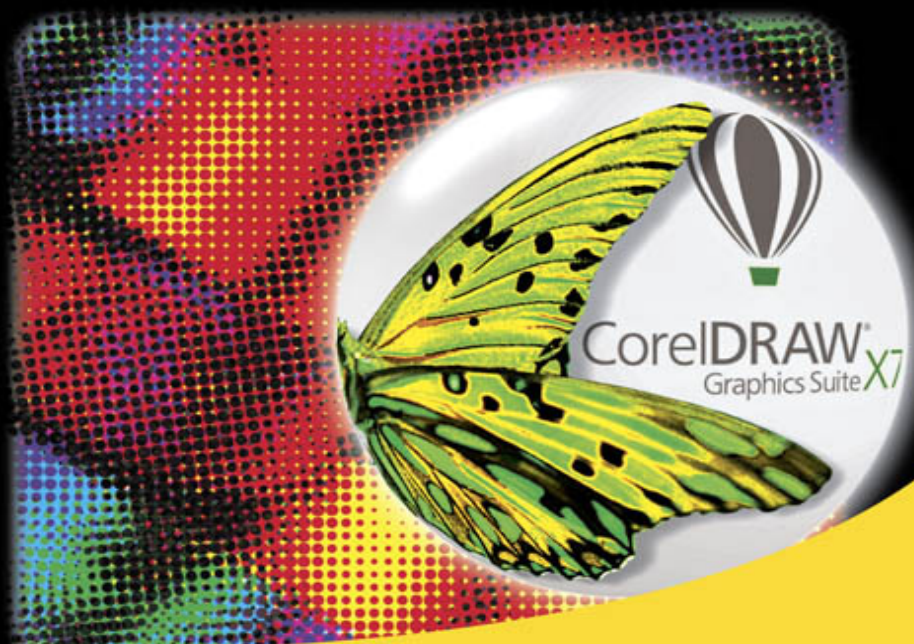




Самоучитель

Нина Комолова, Елена Яковлева

CorelDRAW X7



Экран приветствия и рабочее пространство
Теория и практика создания рисунка
Основные инструменты и приемы работы
Работа с заливками
Обработка текстовой информации
Импорт, экспорт, совместимость
Пазлы, логотипы, буклеты
QR-коды и штрих-коды
Спецэффекты
Настройки печати



Материалы
на www.bhv.ru

Нина Комолова
Елена Яковлева

Самоучитель
CorelDRAW
X7

УДК 004.4'273
ББК 32.973.26-018.2
К63

Комолова, Н. В.

К63 Самоучитель CorelDRAW X7 / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2015. — 352 с.: ил. — (Самоучитель)

ISBN 978-5-9775-3500-7

Книга научит создавать и редактировать векторные изображения в графическом редакторе CorelDRAW X7. Рассмотрены основные инструменты и приемы работы с графическими объектами, заливками, применение специальных эффектов, работа с текстом, вывод документа на печать, импорт, экспорт, совместимость файлов и др. Даны основы графического дизайна. Материал сопровождается оригинальными примерами создания пазлов, логотипов, QR-кодов, штрих-кодов и других объектов, практическими упражнениями. На сайте издательства приведены упражнения и вспомогательные файлы.

Для широкого круга пользователей

Группа подготовки издания:

Главный редактор *Екатерина Кондукова*
Зам. главного редактора *Евгений Рыбаков*
Зав. редакцией *Екатерина Капалыгина*
Редактор *Григорий Добин*
Корректор *Зинаида Дмитриева*
Дизайн серии *Инны Тачиной*
Оформление обложки *Марины Дамбиевой*

ISBN 978-5-9775-3500-7

© Комолова Н. В., Яковлева Е. С., 2015

© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2015

Содержание

Введение

Новые возможности программы CorelDRAW X7

Многофакторная структура Corel CONNECT

Контент-центр

Синхронизация лотков с Microsoft OneDrive

Новые инструменты CorelDRAW X7

Рабочие пространства

Кнопка «Быстрая настройка» и кнопка переполнения

Встраивание шрифтов

Ресурс Corel Video Tutorials

Видеоуроки

Где получить помощь?

Электронный архив

Благодарности

Глава 1. Начало работы

Первый запуск

Компоненты экрана

Панель инструментов

Панели управления

Панель свойств

Палитра цветов

Палитра документа

Строка состояния

Контекстное меню

Докеры

Параметры страницы

Открытие документов

Сохранение документов

Закрытие документа

Векторная графика

Измерительные линейки

Режим отображения документа

Динамические направляющие

Резюме

Глава 2. Геометрические фигуры

Инструмент Rectangle
Инструмент Ellipse
Инструменты «Через 3 точки»
Инструмент Pick
Выделение объектов
Простейшие обводки и заливки
Перемещение объектов
Масштабирование объектов
Отражение объектов
Поворот объектов
Наклон объектов
Докер Transformations
Копирование и дублирование объектов
Удаление объектов
Команда Undo
Инструмент Crop
Инструмент Free Transform
Команды меню Edit
Инструмент Polygon
Инструмент Star
Преобразование в кривые
Инструмент Complex Star
Инструмент Graph Paper
Резюме
Глава 3. Контурные и фигуры
Инструмент Bezier
Построение кривых
Выделение контура инструментом Pick
Обводка контуров
Инструмент Shape
Типы узлов
Добавление и удаление узлов
Операции с группами узлов
Инструмент Freehand
Инструмент Smooth
Инструмент Polyline
Зеркальное редактирование

Инструмент Spiral
Инструменты создания сложных примитивов
Порядок перекрывания объектов
Геометрические операции с контурами
Соединение контуров
Пересечение, объединение и исключение фигур
Инструмент Smart Drawing
Инструмент Knife
Инструмент Eraser
Инструмент Smudge
Инструмент Roughen
Инструменты соединения отрезками
Построение блок-схемы инструментом Straight-Line Connector
Соединение нескольких сегментов
Инструмент 2-Point Line
Инструмент B-Spline
Пример создания логотипа
Резюме
Глава 4. Цвет, заливки и обводки
Использование цветов
Выбор цветов
Обводка
Атрибуты обводки в окне Outline Pen
Цвет
Масштабирование обводки
Пунктир
Концы линий
Каллиграфические линии
Преобразование обводки в контур
Заливка
Фонтанные (градиентные) заливки
Линейный градиент
Эллиптический градиент
Конический градиент
Прямоугольный градиент
Узорные заливки
Двухцветные растровые узоры

Окно Two-Color Pattern Editor
Создание новых узоров
Создание заливки из готового объекта
Текстурные заливки
Узоры PostScript
Интерактивная заливка
Прозрачность
Режимы наложения прозрачности
Копирование заливки и обводки
Копирование прозрачности и примеры
Применение заливок к областям
Резюме
Глава 5. Организация объектов
Группировка объектов
Выравнивание объектов
Выравнивание по направляющим
Выравнивание по объектам
Выравнивание по сетке
Команда Align
Менеджер объектов
Слои
Слои в докере Object Manager
Объекты в докере Object Manager
Имена объектов
Порядок перекрывания и докер Object Manager
Создание слоев
Переименование слоев
Перемещение объектов между слоями
Перемещение объектов между страницами
Перемещение слоев
Удаление слоев
Шаблоны-слои
Стили
Стили по умолчанию
Создание стилей
Применение стилей
Цветовые стили

Цвет гармонии
Создание серии документов
Инструменты Dimension
Пазлы
Вставка QR-кода
Вставка и проверка штрих-кода
Резюме
Глава 6. Текст и верстка
Фигурный текст
Свойства текста
Текст как объект
Работа с текстом: инструмент Shape
Простой текст
Преобразование простого и фигурного текста
Размещение фигурного текста вдоль контура
Кегль и форматирование символов и абзацев
Простой текст внутри контура
Верстка
Определения верстки
Объекты верстки
Таблицы
Создание оригинал-макета буклета
Мастер слоев и нумерация страниц
Обрезка страницы в край
Настройка полей печати
Сохранение макета в качестве шаблона
Резюме
Глава 7. Специальные эффекты
Перетекания
Создание перетекания
Количество промежуточных объектов
Переходы цвета в перетекании
Плавность перехода формы и цвета
Установка начальных и конечных объектов
Узловые точки перетекания
Разрезание, отмена и слияние перетеканий
Перетекание на контуре

Перевод в редактируемые контуры
Перетекание сложных объектов
Применение перетеканий
Маска
Режим по умолчанию
Создание маски
Редактирование маски
Редактирование объектов внутри маски
Вложенные маски
Отмена маски
Советы по применению масок
Свободное искажение
Выталкивание и втягивание
Зигзаг
Скручивание
Градиентные сетки
Элементы сетки
Сглаживание сетки
Придание цвета узлам и ячейкам
Особенности создания и редактирования сеток
Оконтуривание
Управление оконтуриванием на панели свойств
Цвета оконтуривания
Копирование атрибутов
Команды пункта меню Effects
Оболочки
Комбинации клавиш жестких режимов
Вложенная оболочка и отмена эффекта
Типы искажения объекта в оболочке
Перевод эффекта в контур
Перспектива
Векторная экструзия
Типы векторной экструзии
Вращение экструзии в пространстве
Цвет экструзии
Скос
Расчет точки схода

Отмена экструзии и преобразование в контуры
Линза
Режимы линзы
Копирование эффекта, примененного в документе
Дополнительные настройки линзы
Тени
Художественные кисти
Образцы
Нажим
Каллиграфия
Кисть
Рисование художественными инструментами
Распылитель
Докер Artistic Media
Создание эффектов объемности
Создание объемного эффекта Soft edge
Резюме
Глава 8. Печать
Выбор и установки принтера
Общие настройки печати
Печать одиночных страниц
Этикетки
Печать многостраничных документов
Растрирование
Линейные растры
Цифровые растры
Линиатура и количество градаций серого
Линиатура и качество бумаги
Цветodelение и растрирование
Линиатура и разрешение точечных изображений
Треппинг и наложение
Треппинг
Печать с наложением
Установки треппинга
Типографские метки
Спуск полос
Окно предварительного просмотра

Резюме

Глава 9. Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite X7

Требования к компьютеру

Точечная и векторная графика

Растровая графика

Векторная графика

Редактирование точечных и векторных изображений

Параметры страницы документа CorelDRAW X7

Для чего целесообразно использовать CorelDRAW X7?

Глава 10. Знакомство с программой CorelDRAW X7

Интерфейс программы

Первый запуск

Главное меню

Контекстное меню

Настройки программы

Справочная система

Окно документа

Управление окнами документов

Масштаб отображения

Измерительные линейки

Режим отображения документа

Сетка, направляющие и привязка к объектам

Сохранение документов

Резюме

Глава 11. Цвет

Локус спектральных цветов

Способы описания цвета

Цветовой охват

Модель RGB

Модель CMYK

Модели HSB и HLS

Модель Lab

Виды цветной печати: триадные и плашечные цвета

Работа с цветом в CorelDRAW X7

Выбор цвета и цветовые библиотеки

Дополнительные палитры

Редактирование цвета в докере Color

Диалоговое окно Edit Fill, вариант Uniform Fill
Диалоговое окно Edit Fill, вариант Fountain Fill
Диалоговое окно Edit Fill, вариант Vector Pattern Fill
Диалоговое окно Edit Fill, вариант Bitmap Pattern Fill
Диалоговое окно Edit Fill, вариант Two-color Pattern Fill
Диалоговое окно Edit Fill, вариант Texture Fill
Диалоговое окно Edit Fill, вариант PostScript Fill

Команды меню Tools

Резюме

Глава 12. Растровые изображения

Растровая графика

Разрешение и размеры

Глубина цвета

Форматы файлов

Команды меню Bitmaps

Получение изображений

Связывание изображений

Изображения как объекты

Команды меню Effects

Трансформирование изображений

Редактирование контура изображения

Обрезка изображений

Изменение размеров изображений

Изменение типа изображения

Коррекция изображений

Тоновая коррекция

Маскирование цветов

Конвертирование изображения

Резюме

Заключение

Совместимость файлов CorelDRAW X7 с продуктами других производителей

Связь с программой AutoCAD

Связь с программой Microsoft PowerPoint

Связь с программой Adobe Illustrator

Резюме

Приложение. Описание электронного архива

* Примечания

Введение

Эта книга посвящена описанию CorelDRAW X7 — популярной программы для работы с векторными изображениями из пакета CorelDRAW Graphics Suite X7, который, несомненно, является одним из самых мощных профессиональных пакетов в области компьютерной графики.

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

Популярность CorelDRAW X7 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.

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

CorelDRAW X7 обеспечивает поддержку 64-разрядных процессоров, что делает возможной быструю работу с большими документами. Поддерживается и многопоточность (одновременная обработка процессором нескольких потоков), позволяющая значительно ускорить выполнение операций копирования и вставки больших объектов, экспорта и печати.

Книга, которую вы держите в руках, представляет собой самоучитель по возможностям новой версии графического векторного редактора

CorelDRAW X7 из пакета программ CorelDRAW Graphics Suite X7, который позволит вам более полно ознакомиться с программой и сократить время изучения ее возможностей.

Электронный архив

Привлекательнейшей особенностью книги является наличие сопровождающего ее электронного архива, содержащего теоретический материал, значительно дополняющий информацию, приведенную в «бумажном» издании, и новый материал, не помещенный в книгу из-за стремления сократить ее объем и вес! Кроме того, электронный архив содержит также примеры и упражнения для закрепления полученных навыков работы с CorelDRAW X7 (см. далее разд. «Электронный архив» этой главы и приложение).

Скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://ftp.bhv.ru/9785977535007.zip>, а также со страницы книги на сайте www.bhv.ru.

При запуске программы появляется заставка (рис. В1) в виде экрана (окна) приветствия **Welcome Screen**, содержащего следующие вкладки: **Get Started** (Начало работы) — с возможностью создать новый документ на чистом листе или воспользоваться шаблоном, **Workspace** (Рабочее пространство), **What's New** (Новые функции), **Need Help?** (Требуется помощь?), **Gallery** (Галерея) с шедеврами *артгалереи*, **Updates** (Обновления), **CorelDRAW.com** с выходом на одноименный веб-сайт, **Membership & Subscription** (Членство и подписка). Здесь также можно получить советы по темам или просмотреть видеоуроки (см. далее).

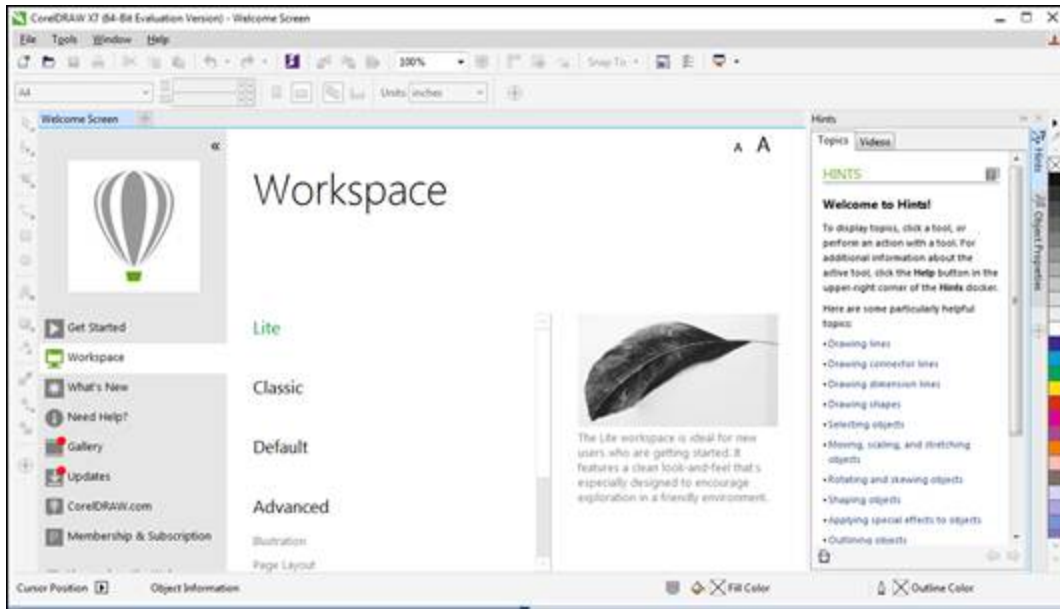


Рис. В1. Заставка программы

Новые возможности программы CorelDRAW X7

Многофакторная структура Corel CONNECT

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

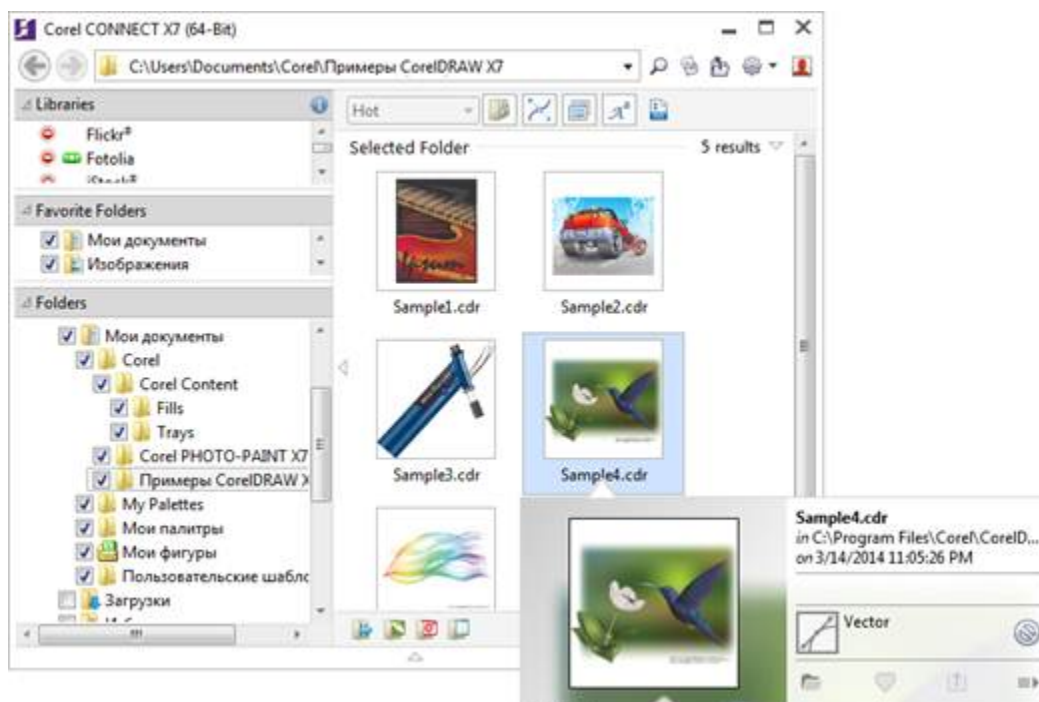


Рис. В2. Интерфейс браузера Corel CONNECT

С помощью Corel CONNECT можно увидеть содержимое цифровых иллюстраций в папках компьютера или в локальной сети, что весьма удобно для дизайна. При этом предоставляется возможность просматривать содержание папок по категориям или вести поиск содержимого с помощью ключевых слов. Эта удобная утилита также представлена в виде докера в рамках программ комплекта CorelDRAW. Библиотека программы CorelDRAW X7, доступная через Corel CONNECT, включает:

- 10 000 высококачественных рисунков из галереи и цифровых изображений;
- 2000 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).

Контент-центр

Контент-центр представляет собой *онлайн-хранилище*, интегрированное с Corel CONNECT и приложениями графического пакета. Контент-центр предоставляет членам сообщества **Corel.com** (сообщества пользователей CorelDRAW) возможность обмениваться векторными, растровыми и фонтанными заливками, а также голосовать за графический материал из онлайн-хранилища.

Синхронизация лотков с Microsoft OneDrive

Синхронизация рабочих лотков Corel CONNECT с Microsoft OneDrive^[1] (рис. В3) обеспечивает *облачный доступ* к контенту вашего лотка с других компьютеров или мобильных устройств.



Рис. В3. Синхронизация рабочего материала Corel CONNECT с Microsoft OneDrive

Облачное хранилище данных

Облачное хранилище данных (англ. *cloud storage*) – модель онлайн-ресурса, в котором данные хранятся на многочисленных распределенных в сети серверах, предоставляемых в пользование клиентам, в основном, третьей стороной. В противовес модели хранения данных на собственных выделенных серверах, приобретаемых или арендуемых специально для подобных целей, количество или какая-либо внутренняя структура серверов клиенту, в общем случае, не видна. Данные хранятся, а равно и обрабатываются, в так называемом *облаке*, которое представляет собой, с точки зрения клиента, один большой виртуальный сервер. Физически же такие серверы могут располагаться удаленно друг от друга географически, вплоть до расположения на разных континентах.

Облачные хранилища данных имеют свои преимущества:

- клиент платит только за то место в хранилище, которое фактически использует, но не за аренду сервера, все ресурсы которого ему могут быть и не нужны;
- клиенту нет необходимости заниматься приобретением, поддержкой и обслуживанием собственной инфраструктуры по хранению данных, что, в конечном счете, уменьшает общие издержки производства;
- все процедуры по резервированию и сохранению целостности данных производятся провайдером облачного центра, который не вовлекает в этот процесс клиента.

Таким образом, весь графический материал, которым вы обладаете и хотите отредактировать, может храниться далеко — на «заоблачных» серверах.

Новые инструменты CorelDRAW X7

В программе CorelDRAW версии X7 появились вновь или существенно обновлены следующие инструменты:

- инструмент **Smooth** (Сглаживание) — служит для удаления неровных краев и уменьшает количество узлов в объектах кривых;
- диалоговое окно для управления заливками **Edit Fill** (Изменить заливку). Здесь доступны заливки: однородная, фонтанная, заливки узором, текстурой, сеткой или заливкой PostScript. Члены сообщества **Corel.com** могут обмениваться заливками и голосовать за них через контент-центр;
- докер **Align and Distribute** (Выровнять и распределить) — содержит вкладки выравнивания и распределения выделенных объектов относительно различных параметров. Здесь также можно указать координаты начала отсчета для выравнивания;
- докер **Guidelines** (Направляющие) — предназначен для настройки вида направляющих, служащих для выравнивания объектов: можно создать горизонтальные, вертикальные или наклонные направляющие. Есть возможность блокировки направляющих во избежание случайных изменений;
- докер **Alignment and Dynamic Guides** (Выравнивание и динамические направляющие) содержит элементы для удобной


работы с выравнивающими и динамическими направляющими. Кнопка **Intelligent Spacing** (Настраиваемое размещение) позволяет точно упорядочить и позиционировать объект по отношению к другим объектам на экране. Кнопка **Intelligent Dimensioning** (Настраиваемое определение размеров) позволяет интуитивно масштабировать и поворачивать объект относительно размеров или угла поворота других объектов на экране;

- докер **Font Playground** (Применение шрифта) — удобное средство для выбора шрифта и установки его настроек. В докере поддерживается режим «drag and drop», позволяющий легко перетащить образец в документ при помощи мыши.

Рабочие пространства

Понятие *рабочие пространства* используется почти во всех программных продуктах фирмы Adobe (Flash, Illustrator, InCopy, InDesign и Photoshop). Теперь такая возможность появилась и в CorelDRAW. Здесь представлены рабочие пространства «Макет страницы» и «Иллюстрация», классическое рабочее пространство для опытных пользователей, упрощенное рабочее пространство для новичков, а также рабочие пространства, настройки и внешний вид которых совпадают с Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

Выбрать рабочее пространство можно в окне приветствия, которое появляется автоматически при запуске программы (см. рис. В1) либо открывается по команде меню **Window | Workspace** (Окно | Рабочее пространство). Окно приветствия также можно вызвать командой меню **Help | Welcome Screen** (Справка | Экран приветствия).

В окне приветствия щелкните на значке рабочего пространства  и выберите один из следующих пунктов:

- **Lite** (Упрощенное) — предназначено для начинающих пользователей и доступно как в CorelDRAW X7, так и в Corel PHOTO-PAINT X7. Это рабочее пространство имеет облегченный набор удобных для изучения опций на панели свойств и панели инструментов и упрощает доступ к наиболее часто используемым функциям приложения;
- **Classic** (Классическое) — классическое рабочее пространство (рис. В4). Включено в пакет для опытных пользователей, которые

- предпочитают работать в привычной среде (организовано на примере предыдущей версии программы CorelDRAW X6);
- **Default** (По умолчанию) — предназначено для пользователей, у которых есть опыт работы с программами векторной графики, в том числе с CorelDRAW;
 - **Advanced** (Дополнительные) — специализированные рабочие пространства:
 - **Illustration** (Иллюстрация) — представляет собой эффективную рабочую среду для создания разнообразного иллюстративного контента;
 - **Page Layout** (Макет страницы) — содержит элементы управления для удобного создания визиток, брошюр, сборников;
 - **Other** (Другое) — **Adobe Illustrator**. Это рабочее пространство напоминает рабочее пространство программы Adobe Illustrator — таким образом, освоение программы CorelDRAW не составит труда для пользователей, знакомых с Adobe Illustrator.

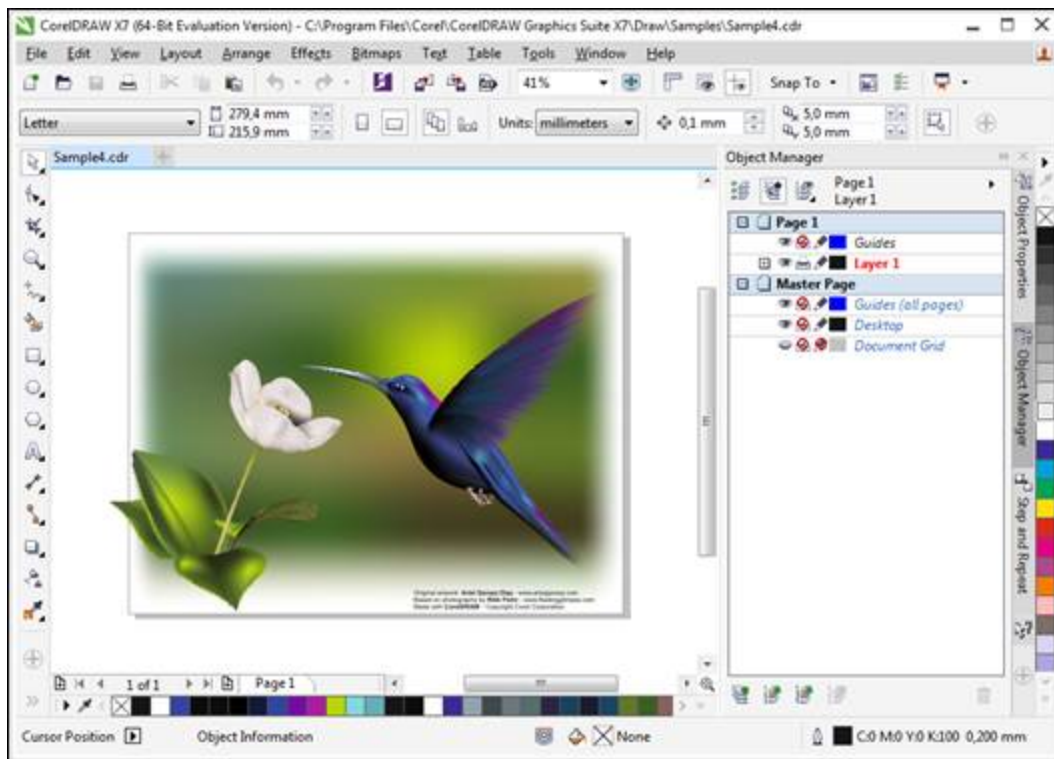




Рис. В4. Рабочее пространство **Classic**

Поэкспериментируйте, посмотрите, что при переходе от одного рабочего пространства к другому остается, а что исчезает. Подробно изучите все рабочие пространства и запомните, какие докеры присутствуют в каждом из них, — в дальнейшем это очень поможет вам в работе и ускорит время поиска нужного инструмента.

Кнопка «Быстрая настройка» и кнопка переполнения

В новой версии программы появилась новая удобная кнопка быстрой настройки **Quick customize** (Быстрая настройка): , присутствующая на панели инструментов, в окнах настройки и на панели свойств. Эта кнопка позволяет добавить туда часто используемые инструменты и удалить ненужные.

Иногда все необходимые элементы могут не поместиться в нужном месте в силу разных причин: из-за недостаточного размера экрана планшета или смартфона, назначенного в Windows среднего и крупного размера шрифта панели инструментов, особой организации рабочего пространства и др. В таком случае дополнительные элементы управления, которые не помещаются в рабочем пространстве, можно отобразить при помощи кнопки переполнения  — елочки в зависимости от ситуации могут быть направлены в разные стороны.

Встраивание шрифтов

Теперь шрифты при сохранении документов CorelDRAW могут быть встроены непосредственно в документ (рис. В5). Таким образом, получатель сможет просматривать, печатать и редактировать документ в точном соответствии с выбранными шрифтами. Это особенно удобно при отправке файлов CorelDRAW в типографию для дальнейшей печати, поскольку гарантирует, что шрифты будут отображены и напечатаны без изменений.

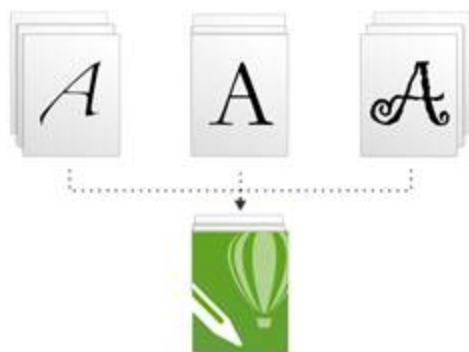


Рис. В5. Интегрирование шрифтов

Ресурс Corel Video Tutorials

Выполнив команду меню **Help | Video Tutorials** (Справка | Учебные видеопособия), вы откроете целый сборник видеоматериалов Corel Video Tutorials (рис. В6) — как по последней версии пакета CorelDRAW Graphics Suite X7, так и по предыдущим. Для просмотра необходим доступ в Интернет, поскольку видеоресурс загружается с сайта Corel. Здесь приведена информация о новинках программ CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT, обучающие ролики и многое другое.

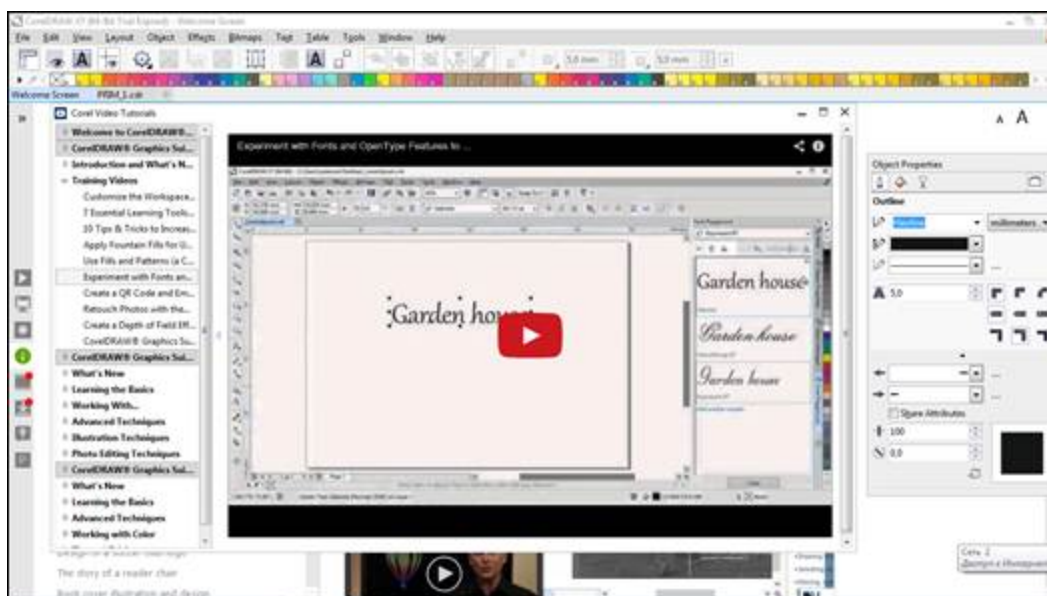


Рис. В6. Видеоресурс Corel Video Tutorials

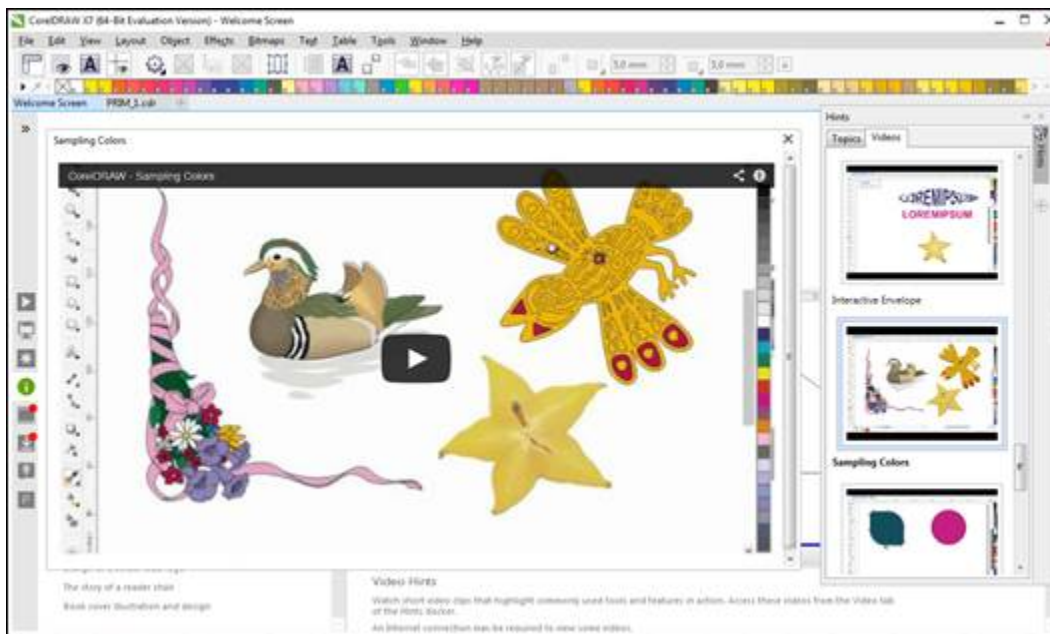
Видеоуроки

Докер **Hints** (Советы), содержащий справочную информацию, теперь состоит из двух разделов-вкладок: **Topics** (Темы) и **Videos** (Видеоролики) (рис. В7). От просмотра видеуроков каждый пользователь программы CorelDRAW X7, несомненно, получит огромное удовольствие.

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

Где получить помощь?

Помимо видеуроков и видеоресурсов на вкладке **Need Help?** (Требуется помощь?) экрана приветствия **Welcome Screen** имеется возможность загрузки **Help** — справки CorelDRAW, открываемой в браузере. Раздел **Insight** (Информация) содержит оригинальные красочные брошюры — например, для создания поваренной книги. Раздел **Tips & Tricks** (Советы и подсказки) предлагает мини-заметки на различные темы. Например, там дается совет, как сделать подсветку элементов интерфейса, являющихся в программе новыми, — для этого выполните команду меню **Help | Highlight What's New** (Справка | Выделить новые возможности) и в раскрывающемся списке укажите версию программы, начиная с которой будут подсвечены новинки.



Кроме того, стало доступным удобное руководство **Quick Start Guide** (Руководство по началу работы), организованное в виде небольшой брошюры со сведениями об основных возможностях программы.

Электронный архив

Сопровождающий книгу электронный архив содержит материал, освещающий следующие темы:

- **Глава 9. Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite X7** (файл 09-ftp.pdf). Является дополнением к введению, рассматривает сведения о пакете CorelDRAW Graphics Suite X7, 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 X7.
- **Глава 10. Знакомство с программой CorelDRAW X7** (файл 10-ftp.pdf). Является дополнением к *главе 1*, рассказывает о запуске программы CorelDRAW X7 с помощью главного меню, 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** (файл 11-ftp.pdf). Это абсолютно новый материал, дополняющий *главу 4*. Здесь рассказывается 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 этом материале рассмотрены команды пункта меню **Tools** (Инструменты).

- **Глава 12. Растровые изображения** (файл 12-ftp.pdf). И это абсолютно новый материал, который дополняет главу 8. Здесь мы остановимся на вопросах различия векторной и растровой графики, выясним, что такое *разрешение* и *размеры*, глубина цвета. Дано подробное описание 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** (Настройка) | **Contrast Enhancement** (Увеличение контрастности), **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** (Обрезка изображения), маскирования цветов, конвертирования растрового изображения в векторное.

Кроме указанного теоретического материала, электронный архив, как уже отмечалось ранее, содержит также примеры и упражнения для закрепления полученных навыков работы с CorelDRAW X7.

Остается только напомнить, что скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке **ftp://ftp.bhv.ru/9785977535007.zip**, а также со страницы книги на сайте **www.bhv.ru**.

Благодарности

В первую очередь мы хотим поблагодарить главного редактора издательства «БХВ-Петербург» Екатерину Кондукову за публикацию этой книги, руководителя проекта Евгения Рыбакова — за руководство всей работой над будущей книгой, ее редактора Григория Добина за кропотливую работу с рукописью, менеджера Владимира Натанзона и других сотрудников издательства, которые участвовали в подготовке книги и ее продвижении.

Благодарим своих родственников и знакомых за поддержание творческого настроения.

Самую большую признательность мы хотим выразить своим ученикам — школьникам, лицеистам, студентам, вместе с которыми мы учимся всю жизнь. Когда мы видим глаза своих юных учеников, иногда озорные, а, в основном, пытливые и добрые — мы верим в светлое будущее своей страны.

*Комолова Нина Владимировна
Яковлева Елена Сергеевна*

Глава 1. Начало работы

Если вы только начинаете знакомство с компьютерной графикой, то программный продукт CorelDRAW Graphics Suite X7 — это, безусловно, лучший выбор.

Знакомство с программой CorelDRAW X7

В папке *Дополнения* сопровождающего книгу электронного архива содержится теоретический материал «Знакомство с программой CorelDRAW X7» (файл 10-ftp.pdf), расширяющий информацию, приведенную в этой главе.

Скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://ftp.bhv.ru/9785977535007.zip>, 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 | CorelDRAW Graphics Suite X7 | CorelDRAW X7.

Если ярлык CorelDRAW находится на рабочем столе, то запустить программу можно двойным щелчком на нем левой кнопкой мыши.

После запуска программы появляется экран приветствия (**Welcome Screen**). Для создания нового документа с чистого листа выполните с вкладки **Get started** (Начало работы) команду **New Document** (Создать). Откроется диалоговое окно **Create a New Document** (Создание документа), позволяющее задать параметры нового документа (рис. 1.1):

- **Name** (Имя) — имя документа;
- **Preset destination** (Назначение заготовки) — тип документа в зависимости от применения;
- **Size** (Размер) — размер документа;
- **Width** (Ширина) — ширина документа;
- **Height** (Высота) — высота документа;
- **Number of pages** (Количество страниц) — число страниц в документе;

- **Primary color mode** (Режим основного цвета) — частная цветовая модель документа;
- **Rendering resolution** (Разрешение отображения) — разрешение рендеринга документа;
- **Preview mode** (Режим просмотра) — режим просмотра документа.

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

Создать новый документ в CorelDRAW X7 можно и другим способом: достаточно выбрать команду **New** (Создать) меню **File** (Файл) или нажать кнопку **New** (Создать) стандартной панели управления. Можно нажать и комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>. При этом открывается то же окно **Create a New Document** (Создание документа) (см. рис. 1.1), в котором можно задать все указанные ранее параметры документа. Развернув параметр **Color settings** (Параметры цвета) при помощи кнопки переполнения, можно установить цветовые профили.

Обратите внимание на обновленный интерфейс диалогового окна — название окна сливается с его содержимым и нет более XP-шной синевы.

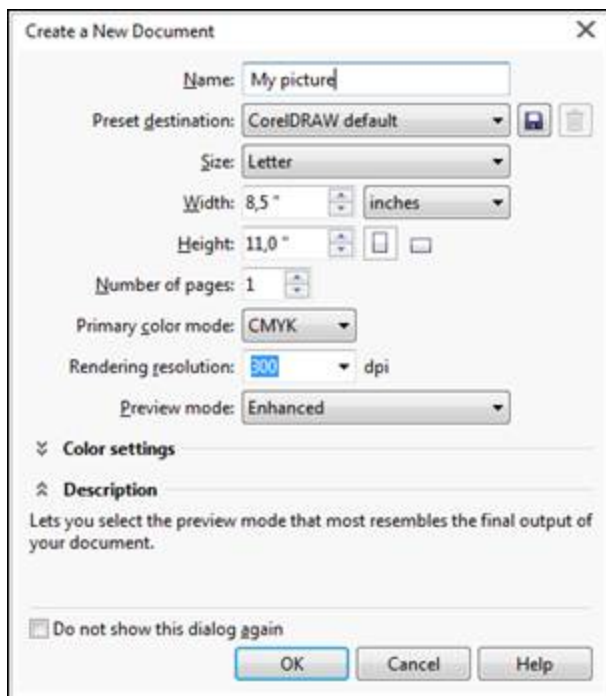


Рис. 1.1. Окно **Create a New Document**

Компоненты экрана

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

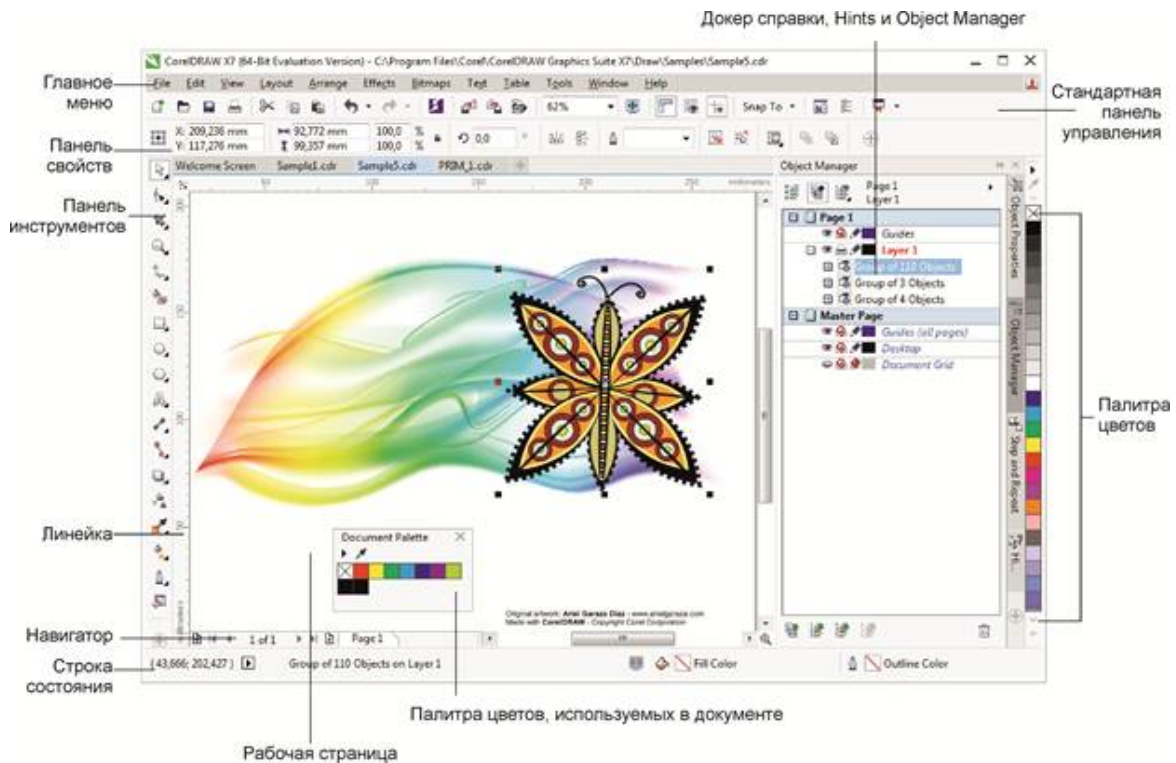


Рис. 1.2. Главное окно CorelDRAW

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.