

COREL®



CorelDRAW® GRAPHICS SUITE **X5**

Руководство

© Corel Corporation, 2010. Все права защищены.

Руководство по CorelDRAW® Graphics Suite X5

Сведения о технических характеристиках, ценах, упаковке, технической поддержке и получении информации о продукте (далее “спецификации”) относятся только к английской версии, предназначенной для розничной продажи. Спецификации для всех других версий (включая версии на других языках) могут отличаться.

Информация предоставляется корпорацией Corel на условиях «как есть», без каких бы то ни было других гарантий или условий, оговоренных прямо или подразумеваемых, включая, кроме всего прочего, гарантии качества, пригодного для торговли, удовлетворительного качества, коммерческой ценности или пригодности для конкретной цели либо гарантии, возникающие в силу действия закона, статутного права, торгового обыкновения, общепринятой деловой практики и т. д. Пользователь принимает на себя все риски, связанные с получением предоставляемой ему информации или ее использованием. Корпорация Corel не принимает на себя никаких обязательств ни перед вами, ни перед какими бы то ни было другими лицами ни за какие не прямые, побочные, специальные или косвенные убытки, включая, кроме всего прочего, потерю дохода или прибыли, потерю или повреждение данных либо другие коммерческие или экономические убытки, даже если корпорация Corel была предупреждена о возможности таких убытков или их можно было предвидеть. Корпорация Corel не несет также никаких обязательств по каким бы то ни было претензиям третьих сторон. Максимальные совокупные обязательства корпорации Corel перед вами не будут превышать суммы, уплаченной вами за приобретенные материалы. В некоторых регионах и странах запрещено исключение или ограничение обязательств по косвенным или непрямым убыткам, поэтому к вам вышеописанные ограничения могут не относиться.

Corel, логотип Corel, CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel PHOTO-PAINT, iGrafx, Paint Shop Pro, Painter, PowerClip, PowerTRACE, WinZip и WordPerfect являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Corel и (или) ее дочерних компаний в Канаде, США и других странах. Другие названия продуктов, шрифтов и компаний, а также логотипы могут являться товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний.

Все изображения, включенные в данную публикацию, принадлежат соответствующим авторам. Некоторые изображения могли быть обрезаны или масштабированы, к ним мог быть добавлен фон.

111020

Содержание

Часть первая. Введение

Глава 1: Добро пожаловать	3
Глава 2: Установка и поддержка	11
Глава 3: Новые возможности	15

Часть вторая. Начало работы

Глава 4: Основы CorelDRAW	29
Глава 5: Основы Corel PHOTO-PAINT	51

Часть третья. Работа с цветом

Глава 6: Основы работы с цветом	75
Глава 7: Управление цветом	89

Часть четвертая. Советы и методика

Глава 8: Создание вывесок	107
Глава 9: Иллюстрирование	121
Глава 10: Макет страницы	139

Часть пятая. Советы экспертов

Глава 11: Ювелирный дизайн	157
Глава 12: Иллюстрирование и оформление книжной обложки	167
Глава 13: Концептуальные изображения	179
Глава 14: Дизайн логотипа	191
Глава 15: Просто картинка!	207
Глава 16: Методы управления цветом	219
Глава 17: Дизайн надувного шатра	231

Часть шестая. Руководство по цифровому содержимому

Глава 18: Поиск содержимого и управление им 241
Глава 19: Типы содержимого 247
Глава 20: Шаблоны 265

Часть седьмая. Галерея 273

Индекс 305

Часть первая Введение



Автор изображения — Genaro Antonio González Ramírez



Глава 1: Добро пожаловать

Что входит в CorelDRAW Graphics Suite X5 **4**

Об этом руководстве **4**

Условные обозначения, используемые в руководстве **5**

Другие учебные ресурсы **6**

Глава 1: Добро пожаловать

Представляем вам CorelDRAW® Graphics Suite X5, комплексное программное решение для графического дизайна, верстки и редактирования фотографий.

Что входит в CorelDRAW Graphics Suite X5

CorelDRAW Graphics Suite X5 включает следующие приложения:

- CorelDRAW®
- Corel® PHOTO-PAINT™
- Corel CAPTURE™
- Corel® CONNECT™
- Bitstream® Font Navigator®

CorelDRAW

CorelDRAW — это интуитивно понятное и универсальное графическое приложение для создания высококачественных векторных изображений, разработки макетов логотипов и верстки.

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT — это мощное приложение для редактирования изображений, позволяющее ретушировать фотографии и улучшать их качество, а также создавать оригинальные растровые изображения и картины. Можно легко устранять эффект «красных глаз», корректировать экспозицию, ретушировать изображения в формате файлов камеры RAW и

готовить изображения к публикации в Интернете.

Corel CAPTURE

Corel CAPTURE — это удобное приложение для захвата изображений с экрана компьютера.

Corel CONNECT

Приложение Corel CONNECT обеспечивает простой доступ к картинкам и фотографиям, хранящимся на компьютере или на DVD-диске CorelDRAW Graphics Suite X5.

Bitstream Font Navigator

Bitstream Font Navigator — это приложение для просмотра, упорядочения шрифтов и управления ими.

Об этом руководстве

Данное руководство поможет вам обогатить свой опыт работы с CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT, а также вдохновит вас на создание проектов, о возможности которых вы даже не подозревали. Отдельные главы содержат вводные сведения о рабочем пространстве каждого приложения, а также полезные советы и методы работы для пользователей любого уровня подготовки.

Руководство состоит из семи частей.

Часть первая. Введение

Главы 1–3 содержат описание новых возможностей CorelDRAW Graphics Suite X5

и учебные ресурсы, доступные в Интернете и в каждом приложении.

Часть вторая. Начало работы

Главы 4 и 5 содержат общие сведения о CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT, включая знакомство с рабочими пространствами и описание основных инструментов каждого приложения.

Часть третья. Работа с цветом


Главы 6 и 7 содержат обзор фундаментальных принципов работы с цветом и краткие сведения о возможностях управления цветом в CorelDRAW Graphics Suite X5.

Часть четвертая. Советы и

Главы 8–10 содержат полезные советы по конкретным процедурам создания символов, иллюстраций и верстки.

Часть пятая. Советы экспертов

Главы 11–17 представляют собой учебные пособия, разработанные специалистами по графическому дизайну из различных отраслей, которые пользуются CorelDRAW Graphics Suite в своей повседневной деятельности. В этих главах они рассказывают, как программное обеспечение помогает им реализовать творческий потенциал и свободу художественного самовыражения при разработке ювелирного дизайна, создании концептуальных изображений, иллюстрировании книг, декорировании автомобилей и во многих других областях.


 Чтобы открыть пособия как отдельные PDF-файлы, щелкните **Справка** ▶ **Советы экспертов**.

Часть шестая. Руководство по цифровому содержанию

Главы 18–20 содержат сведения о работе с Corel CONNECT и демонстрируют содержимое, доступное в Интернете и на DVD-диске CorelDRAW Graphics Suite.

Часть седьмая. Галерея

В последней части руководства собрана великолепная коллекция художественных изображений, созданных в CorelDRAW Graphics Suite профессиональными дизайнерами и иллюстраторами.

 Чтобы открыть это руководство в формате PDF, щелкните **Справка** ▶ **Руководство**.

Условные обозначения, используемые в руководстве


Следующие условные обозначения упрощают поиск информации в руководстве.

Ссылки на интерфейс приложения

Ссылки на элементы интерфейса приложения, такие как команды меню, выделены полужирным шрифтом. Например, “Выберите пункт **Файл** ▶ **Открыть**” означает выбор пункта **Файл** в строке меню и затем выбор команды **Открыть**.

Советы

Руководство содержит краткие советы, которые могут выделять отдельные элементы рабочего процесса, предлагать творческие

идеи, которые можно попробовать, или предоставлять сведения о выполнении задачи. Для удобства эти советы помечены специальным значком .

Страницы с цветовым кодом

Каждая часть руководства для удобства кодируется с использованием особой цветовой полосы в левой верхней или правой верхней области страницы.

Перекрестные ссылки

Если требуются дополнительные сведения по тому или иному вопросу, можно воспользоваться перекрестными ссылками. В данном руководстве используются два вида перекрестных ссылок:

- перекрестные ссылки на раздел справки приложения;
- перекрестные ссылки на определенную страницу руководства.

Если перекрестная ссылка указывает на справку, можно получить информацию, запустив конкретное приложение, щелкнув **Справка ▶ Вызов справки** и выполнив поиск нужного раздела при помощи обзора или функции поиска.

Другие учебные ресурсы

Помимо данного руководства начать работу с CorelDRAW Graphics Suite X5 вам помогут другие учебные ресурсы. Например, можно узнать об основных инструментах и методах при помощи справки, посетить страницу сообщества CorelDRAW.com или посмотреть учебные видеопособия по графическому дизайну.

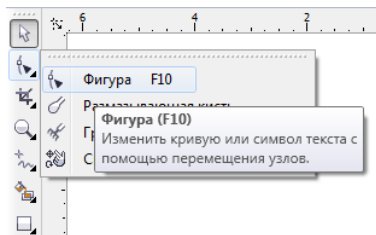
Справка

Справка доступна из приложения и содержит исчерпывающую информацию о возможностях продукта. Можно просматривать перечень разделов, искать инструменты и разделы по указателю или выполнять поиск по определенному слову или фразе.

 Для получения доступа к справке щелкните **Справка ▶ Вызов справки**.

Всплывающие подсказки


Обновленные всплывающие подсказки появляются при наведении указателя на значки, кнопки и другие элементы интерфейса и содержат полезные сведения об элементах управления в приложении.




Пример всплывающей подсказки

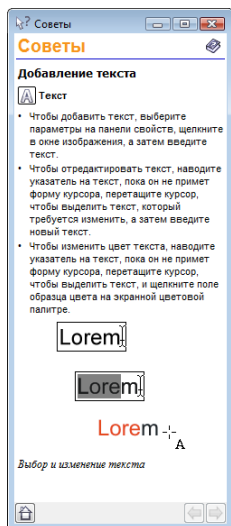
Советы

Советы позволяют мгновенно получить сведения об инструментах из набора инструментов. При выборе инструмента отображается совет по его использованию. Советы по умолчанию отображаются в окне настройки **Советы** в правой части окна приложения, однако их можно скрыть, если они больше не требуются.

 Чтобы показать или скрыть советы, выберите **Справка ▶ Советы**.

Чтобы найти дополнительные сведения об инструменте, можно обратиться к

соответствующему разделу справки, нажав кнопку **Справка**  в правом верхнем углу окна настройки **Советы**.




Окно настройки **Советы** в *CorelDRAW*

Экран приветствия

Экран приветствия обеспечивает удобный доступ к ресурсам в приложениях и позволяет


быстро выполнять обычные задачи, такие как открытие файлов и создание файлов на основе шаблонов. Можно также получить сведения о новых возможностях

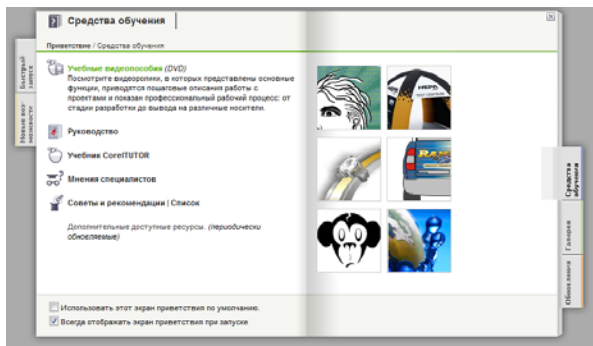
CorelDRAW Graphics Suite X5 и ознакомиться с впечатляющими образцами графического дизайна, собранными на страницах «Галереи». Кроме того, можно получить доступ к учебным пособиям и советам, а также к новейшим обновлениям продукта.

 Чтобы открыть экран приветствия, выберите **Справка** ► **Экран приветствия**.

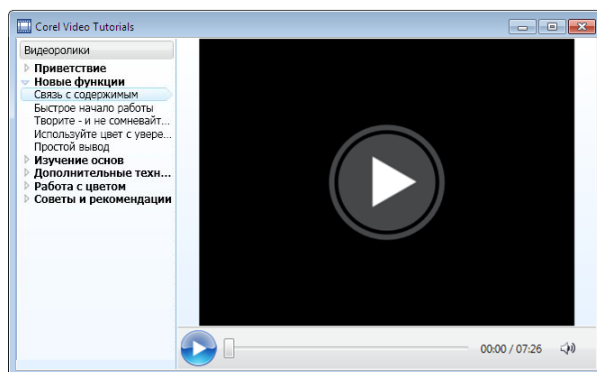
Учебные видеопособия

Серия видеороликов знакомит с рабочей средой CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT, иллюстрирует некоторые методы работы и помогает в выполнении отдельных задач.

 Для доступа к учебным видеопособиям выберите **Справка** ► **Учебные видеопособия**.



Экран приветствия в *CorelDRAW*



Средство просмотра видео

Интернет-ресурсы


Следующие ресурсы доступны на веб-узле Corel (www.corel.com). Они помогут максимально эффективно использовать CorelDRAW Graphics Suite X5:

- **Corel Knowledge Base** — статьи в этой базе данных с возможностью поиска написаны участниками группы технической поддержки Corel в ответ на вопросы пользователей CorelDRAW Graphics Suite.
- **Сообщество CorelDRAW.com** — в этой интерактивной среде можно поделиться опытом работы с продуктом, задать вопросы и получить помощь и советы от других пользователей.
- **Советы и рекомендации** — важная информация, предоставляемая специалистами Corel, разрабатывающими документацию, которая помогает эффективно использовать все возможности продукта.
- **Пособия** — подробные учебные пособия, в которых эксперты CorelDRAW Graphics Suite делятся своими знаниями и навыками.

- **Сторонние ресурсы** — для получения дополнительных сведений об инструментах пакета можно обратиться к сторонним ресурсам, доступным на печати и в Интернете и затрагивающим различные вопросы графического дизайна.


Руководство по программированию макросов

Руководство по программированию макросов в CorelDRAW Graphics Suite X5 предоставляет упрощенный инструктивный подход к программированию макросов в CorelDRAW Graphics Suite X5. Разрабатывая макросы в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT, можно автоматизировать задачи и создавать настраиваемые решения. Для создания макросов можно использовать Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) либо Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

 Если ваша установка CorelDRAW Graphics Suite X5 включает VBA или VSTA, для доступа к руководству по программированию макросов можно щелкнуть **Пуск** ▶ **Все программы** ▶ **CorelDRAW Graphics Suite X5** ▶ **Документация**.

Руководство по развертыванию в сети

Руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite X5 — это пошаговое руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite X5 в сети. Это руководство предназначено для заказчиков, которые приобрели корпоративную лицензию (на несколько пользователей) CorelDRAW Graphics Suite X5 для своих организаций.

 Чтобы приобрести корпоративную лицензию CorelDRAW Graphics Suite X5 и получить *Руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite X5*, обратитесь в службу поддержки Corel Support Services (www.corel.com/support).

Ресурсы по индивидуальному обучению и интеграции

Корпорация Corel сотрудничает с другими фирмами в области обучения и предоставляет ресурсы для разработчиков и консультантов.

Индивидуальное обучение в Corel

Эксперты компании Corel в области обучения окажут индивидуальную помощь в обучении в соответствии с требованиями рабочего окружения и помогут пользователям максимально эффективно использовать установленное программное обеспечение Corel. Эксперты помогут разработать приближенный к практике курс обучения, соответствующий требованиям организации. Для получения дополнительных сведений посетите веб-узел www.corel.com/customizedtraining.

Организации Corel Training Partner

Corel Training Partner (СТП) — это независимая, официально аккредитованная местная организация, предоставляющая услуги и ресурсы обучения по использованию продуктов Corel. Организации СТП имеются в различных странах мира. Для поиска ближайшего партнера посетите веб-узел www.corel.com.

Организации Corel Technology Partner

Corel Technology Partner — это организации, использующие в своих продуктах технологии Corel, разрабатывающие подключаемые приложения для программы Corel или занимающиеся интеграцией отдельных приложений в решения технологии Corel. Эта комплексная программа была создана специально для разработчиков и консультантов. Она включает компоненты, необходимые для проектирования, разработки, тестирования и реализации собственных решений, связанных с продуктами Corel.

Для получения дополнительных сведений об организациях Corel Technology Partner обратитесь в корпорацию Corel по электронной почте по адресу techpartner@corel.com.



Глава 2: Установка и поддержка

Установка приложений, входящих в состав
CorelDRAW Graphics Suite **12**

Изменение языков **12**

Обновление продуктов Corel **13**

Служба поддержки Corel Support Services **13**

Регистрация продуктов Corel **13**

О корпорации Corel **13**


Глава 2: Установка и поддержка

CorelDRAW® Graphics Suite X5 легко установить, зарегистрировать и настроить.

Установка приложений, входящих в состав CorelDRAW Graphics Suite

Мастер установки позволяет легко установить приложения и компоненты CorelDRAW Graphics Suite. Можно установить приложения с использованием параметров по умолчанию или использовать специальную установку, в процессе которой выбираются различные значения параметров.


После вставки установочного диска в дисковод для DVD-дисков мастер установки запускается автоматически. Для завершения установки следуйте инструкциям на экране.

 (Для Windows® 7 и Windows Vista.) Если мастер установки не запускается автоматически, нажмите кнопку **Пуск** на панели задач Windows и в поле поиска введите **X:\autorun.exe**, где **X** — буква дисковода для DVD-дисков.

(Для Windows XP) Если мастер установки не запускается автоматически, нажмите кнопку **Пуск** на панели задач Windows и выберите пункт **Выполнить**. Введите **X:\autorun.exe**, где **X** — буква, соответствующая дисководу для DVD-дисков.

После установки приложений можно также использовать мастер установки для выполнения следующих операций:


- добавление и удаление компонентов в процессе текущей установки;
- исправление текущей установки путем переустановки всех функций приложения;
- удаление CorelDRAW Graphics Suite.

 Прежде чем исправить установку, попробуйте выполнить сброс параметров текущего рабочего пространства до значений по умолчанию, удерживая нажатой клавишу **F8** во время запуска приложения.

Дополнительные сведения см. в разделе справки “Установка приложений, входящих в состав CorelDRAW Graphics Suite”.

Изменение языков

Если приложение установлено на нескольких языках, всегда можно изменить язык интерфейса пользователя и справки.

 Чтобы изменить язык приложения, выберите пункт **Сервис ▸ Параметры**. В списке категорий щелкните **Общие** и выберите язык в списке **Выбрать язык для интерфейса пользователя**. Перезапустите приложение, чтобы применить новые языковые настройки.

Если при первой установке продукта вы не установили определенный язык, то сможете сделать это позже. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Изменение языков”.

Обновление продуктов Corel

Во время установки продукта можно выбрать возможность загрузки обновлений продукта.



Чтобы в любой момент проверить обновления продукта, выберите **Справка**
► **Обновления**.

Служба поддержки Corel Support Services

Служба поддержки Corel Support Services может быстро предоставить точную информацию о функциях, характеристиках, цене, наличии, услугах и технической поддержке продукта.

Самую последнюю информацию о службах поддержки для продукта Corel можно получить на веб-узле **www.corel.com/support**.

Регистрация продуктов Corel

Регистрация обеспечивает своевременный доступ к самым последним обновлениям продукта, информации о выпусках продукта, а также файлам для бесплатной загрузки, статьям, советам, рекомендациям и специальным предложениям.

Можно зарегистрироваться следующими способами.

- Через Интернет — при наличии подключения к Интернету можно в любой момент начать процедуру интерактивной регистрации, щелкнув **Справка** ► **Регистрация**;
- По телефону — можно позвонить в ближайший центр обслуживания клиентов Corel.

О корпорации Corel

Corel — одна из ведущих мировых компаний по разработке программного обеспечения, которым пользуется более 100 миллионов человек в 75 странах. Мы разрабатываем программы, которые помогают пользователям более ярко, творчески и убедительно выражать свои идеи и делиться опытом. За прошедшие годы мы приобрели репутацию компании, предоставляющей надежные инновационные продукты. Наши решения просты в использовании и помогают людям выйти на новый уровень производительности. Признание со стороны отрасли доказано сотнями наград за программные инновации, дизайн и ценность наших решений.

Наш удостоенный многих наград портфель продуктов включает некоторые из наиболее известных и популярных в мире торговых марок программного обеспечения, в том числе CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Painter™, Corel DESIGNER® Technical Suite, Corel® Paint Shop Pro® Photo, Corel® VideoStudio®, Corel® WinDVD®, Corel® WordPerfect® Office, WinZip® и недавно выпущенный Corel® Digital Studio™ 2010. Штаб-квартира компании находится в Оттаве (Канада), а центральные офисы работают в США, Великобритании, Германии, Китае, на Тайване и в Японии.



Глава 3: Новые возможности

Связь с содержимым **16**

Быстрое начало работы **18**


Творите уверенно **19**

Уверенное использование цветов **22**

Простой вывод **24**

Глава 3: Новые возможности

CorelDRAW® Graphics Suite — это надежное программное обеспечение для работы с графикой и дизайном. Его интуитивно понятная и насыщенная среда легко вписывается в рабочий процесс, помогая ярко выражать творческие идеи. Вы можете сразу приступить к использованию программы, обучаясь в процессе работы, и уверенно создавать графические макеты для любых материалов.

 Чтобы открыть перечень новых функций приложения, щелкните **Справка ▶ Новые возможности**.

Связь с содержимым

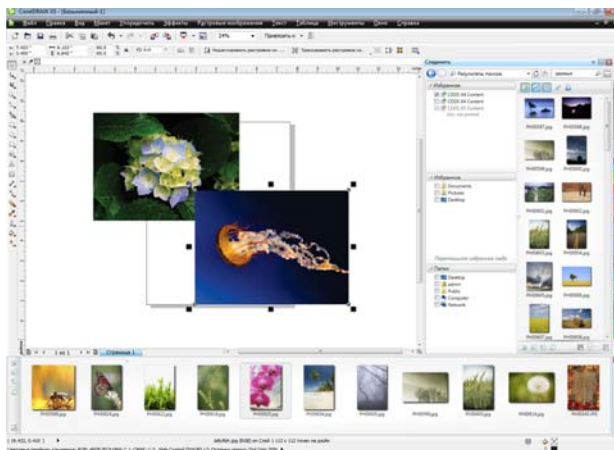
Содержимое занимает центральное место в любом проекте. CorelDRAW Graphics Suite X5 обеспечивает быстрый доступ к любому содержимому, будь то идеальный шрифт, картинка, фотография, предыдущий проект

или макет заказчика, так что вы можете сосредоточиться на дизайне.

Corel CONNECT

(Новое и усовершенствованное)

Этот полноэкранный браузер позволяет внимательно просматривать цифровое содержимое пакета и быстро находить идеальное дополнение для макета на компьютере или в локальной сети. Можно просматривать содержимое по категориям либо искать содержимое по ключевому слову. Эта удобная утилита также доступна в виде окна настройки как в CorelDRAW, так и в Corel® PHOTO-PAINT™. Более того, можно сохранять набор содержимого на панели задач с синхронизацией между браузером и окнами настройки, что обеспечивает быстрый доступ к содержимому проекта.



Corel CONNECT доступен в качестве окна настройки в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT, а также в виде отдельного приложения



Разнообразное новое высококачественное содержимое входит в CorelDRAW Graphics Suite X5

Содержимое

(Новое)

В пакет входит разнообразное содержимое, которое стимулирует рождение творческих идей и служит трамплином для разработки ваших собственных графических макетов. Множество картинок, фотографий, растровых и полноцветных векторных заливок, настраиваемых шаблонов и шрифтов предоставляет неограниченные возможности для творчества. В CorelDRAW входят новые заготовки художественного оформления и кончики инструментов для рисования, а в Corel PHOTO-PAINT — новые кисти и кончики.

Поддержка продуктов Adobe

(Усовершенствования)

CorelDRAW Graphics Suite X5 обеспечивает расширенную поддержку новейших продуктов Adobe® Illustrator®, Adobe® Photoshop® и Adobe® Acrobat®. Можно импортировать и экспортировать файлы PSD, используя формат Adobe Photoshop CS 4, и CorelDRAW X5 сохраняет внешний вид слоев регулировки и эффекты палитры **Маски**.

Corel PHOTO-PAINT X5 сохраняет редактируемые значения вибрации, оттенков серого и линз фильтра камеры для импортированных и экспортированных файлов PSD.

Благодаря поддержке нескольких рабочих листов, сохранению прозрачности градиента, мазкам кисти-кляксы и новому разделу «Подготовка» можно импортировать и экспортировать файлы с использованием формата Adobe Illustrator CS 4. Кроме того, можно импортировать и экспортировать файлы в формате Adobe® Portable Document Format (PDF) с поддержкой Acrobat 9 и надежным шифрованием. При импорте файлов PDF пакет также поддерживает нумерацию Bates, включая верхние и нижние колонтитулы. Во время экспорта PDF можно задать размер страницы на основе объекта.

Поддержка EPS уровня 3

(Усовершенствования)

Расширенный инкапсулированный фильтр PostScript® (EPS) поддерживает файлы, созданные с помощью Adobe PostScript® 3, и сохраняет целостность цветов объектов, использующих цветовое пространство RGB.

Теперь при экспорте и печати файлов EPS цвета выглядят более яркими и четкими.

Совместимость форматов файлов

(Усовершенствования)

Благодаря поддержке более 60 форматов файлов, включая CGM, AutoCAD DXF™, Autodesk® PLT, Microsoft Visio® Filter, DOC, DOCX, RTF и другие, вы сможете уверенно обмениваться файлами с заказчиками и коллегами. Для CorelDRAW Graphics Suite X5 фильтр TIFF обеспечивает лучшую совместимость с многими стандартными методами сжатия файлов и многостраничными файлами. Кроме того, импортированные файлы Corel® Painter™ (RIF) теперь сохраняют встроенные цветовые профили.

Быстрое начало работы

Как начинающие, так и более опытные пользователи легко смогут приступить к работе с CorelDRAW Graphics Suite X5. Пакет предоставляет множество обучающих средств, включая учебные видеопособия, благодаря которым вы сможете быстрее начать создавать великолепные графические макеты.

Учебные видеопособия

(Новое и усовершенствованное)

Учебные видеопособия — это быстрый и интересный способ узнать о том, как максимально эффективно использовать пакет. CorelDRAW Graphics Suite X5 содержит новую утилиту, которая позволяет просматривать пособия, не тратя время на их поиск.

Всплывающие подсказки

(Усовершенствования)

Формат и содержимое всплывающих подсказок были улучшены с точки зрения удобства чтения и информативности. Когда пользователь помещает указатель над значком или кнопкой, появляется всплывающая подсказка, содержащая описание инструмента и его назначения.

Диалоговые окна «Создать новый документ/изображение»

(Новое и усовершенствованное)

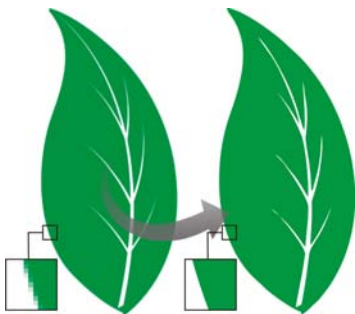
В CorelDRAW X5 введено диалоговое окно **Создать новый документ**, в котором можно выбрать предустановленные размер страниц, разрешение документа, режим предварительного просмотра, цветовой режим и цветовой профиль. Для новичков область **Описание** поясняет доступные элементы управления и настройки.

В Corel PHOTO-PAINT X5 диалоговое окно **Создать новое изображение** было изменено в соответствии с его эквивалентом в CorelDRAW. Теперь оно содержит сведения о цвете, такие как цветовой режим и цветовой профиль.

Corel PowerTRACE X5

(Усовершенствования)

Можно преобразовать растровые изображения в изменяемые векторные рисунки и получить более сглаженные кривые и более точные результаты. Данная версия Corel® PowerTRACE™ обеспечивает лучшие результаты.



Corel PowerTRACE X5 позволяет выполнять значительно более качественную трассировку

Интеграция VSTA

(Новое)

В целях более гибкой автоматизации теперь можно использовать Microsoft Visual Studio® Tools for Applications для создания динамических надстроек.

Окно настройки «Диспетчер макросов»

(Новое)

Доступное в CorelDRAW X5 и Corel PHOTO-PAINT X5, это новое окно настройки упрощает запись, упорядочение, просмотр и воспроизведение макросов.

Творите уверенно

Играя ведущую роль в создании инновационных графических макетов, CorelDRAW Graphics Suite X5 давно пользуется доверием профессионалов и начинающих дизайнеров. Пакет предусматривает важные новые и расширенные возможности, которые помогут вам творить уверенно.

Инструменты рисования

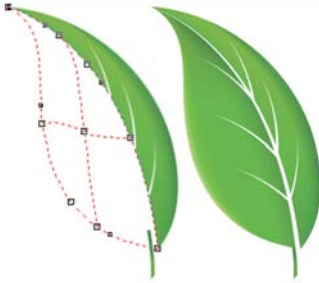
(Новое)

Набор новых инструментов рисования включает инструмент **В-сплайн**, окно настройки **Координаты объекта**, настраиваемые наконечники, а также усовершенствованные инструменты соединителей и размеров с новым инструментом **Размер сегмента**. При помощи инструмента **В-сплайн** можно создавать сглаженные кривые с меньшим количеством узлов по сравнению с кривыми, нарисованными с использованием путей свободной формы. Для достижения максимальной точности окно настройки **Координаты объекта** позволяет задать размер нового объекта и его расположение на странице.

Инструмент «Заливка сетки»

(Усовершенствования)

Значительно улучшенный инструмент **Заливка сетки** позволяет создавать объекты с многоцветной заливкой с более плавными цветовыми переходами. При помощи нового параметра **Прозрачность** можно открыть объекты позади отдельных узлов. Новый параметр **Ровный цвет сетки** на панели свойств позволяет создать цветовые переходы, сохраняющие богатство цветов. Любые цвета, добавленные в узлы сетки, теперь равномерно смешиваются с остальными цветами объекта. Кроме того, число узлов сетки было значительно уменьшено, что упрощает управление объектами.



*Улучшенная интерполяция и новый параметр прозрачности узлов расширяют возможности инструмента **Заливка сетки***

Инструменты кривой

(Новое и усовершенствованное)

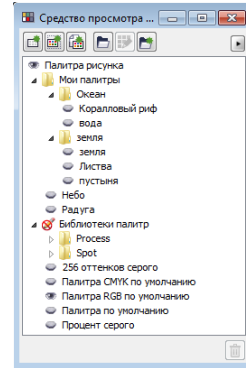
Используя инструменты кривой для рисования, можно показать или скрыть ограничивающий блок, что позволяет рисовать непрерывно и предотвращает случайное выделение ограничивающего блока. Кроме того, можно задать размер области между соединенными кривыми. Предусмотрено также несколько параметров для вида соединения, включая продолжение кривых до точки пересечения, определение радиуса или фаски, добавляемых между сегментами.

Окно настройки «Диспетчер цветовых палитр»

(Усовершенствования)

Усовершенствованное окно настройки **Диспетчер цветовых палитр**, которое теперь содержит новые более точные палитры PANTONE®, упрощает создание, упорядочение, отображение и скрытие цветовых палитр по умолчанию и специальных палитр. Можно создавать палитры RGB специально для использования в Интернете и палитры CMYK, рассчитанные на печать. Для оптимальной цветовой

согласованности можно также добавить сторонние цветовые палитры при работе с несколькими приложениями.

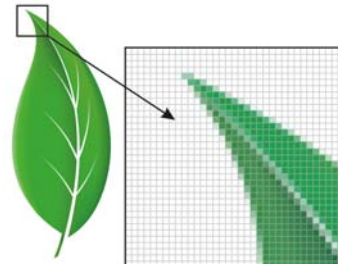


*Усовершенствованное окно настройки **Диспетчер цветовых палитр** позволяет создавать и упорядочивать специальные палитры*

Пиксельный просмотр

(Новое)

Новое представление **Пиксели** позволяет создавать рисунки в пикселях, благодаря чему можно получить более точное представление о том, как проект будет выглядеть в Интернете. Доступный из меню **Вид**, режим **Пиксели** помогает более точно расположить объекты. Кроме того, CorelDRAW позволяет привязать объекты к пикселям.



*Новое представление **Пиксели** позволяет создавать объекты с высокой точностью*

Закругление углов

(Усовершенствования)

Теперь можно создавать скругленные углы, углы с выемками и фасками при помощи панели свойств инструмента

Прямоугольник. Когда вы растягиваете прямоугольник или изменяете его масштаб, скругленные углы сохраняются без искажения и вы можете сохранить исходный радиус угла. Кроме того, углы теперь измеряются в единицах идеального радиуса, что упрощает работу.



Можно растягивать прямоугольники со скругленными углами, углами с выемками и фасками без искажения углов

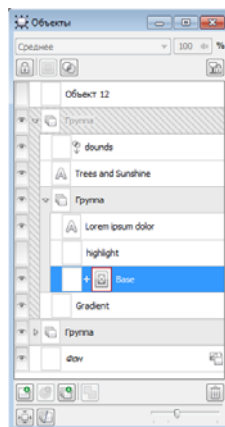
Окно настройки «Объекты»

(Усовершенствования)

В Corel PHOTO-PAINT X5 улучшенное окно настройки **Объекты** помогает повысить эффективность работы, обеспечивая иерархическую организацию элементов макета и упрощая доступ к часто используемым функциям. Теперь при компоновке сложного изображения можно использовать вложенные группы, что упрощает перемещение групп объектов между несколькими приложениями.

Эскизы объектов и маски были улучшены и могут быть легко настроены в любой момент. Теперь можно блокировать объекты, что

предотвращает их случайное выделение, изменение и перемещение.



*Значительно улучшенное окно настройки **Объекты** оптимизирует организацию элементов макета*

Поддержка Windows Touch

(Новое)

Пакет отлично вписывается в среду Windows® 7 — переходить внутри рабочего пространства каждого приложения можно при помощи пальцев. Поддержка эскизов панели задач позволяет быстро переключаться между открытыми документами.

Фотоэффекты

(Новое)

В Corel PHOTO-PAINT X5 можно экспериментировать с интересными новыми фотоэффектами для изменения фотографий. Эффект **Вибрация** отлично подходит для обеспечения сбалансированной насыщенности цвета. Он обогащает цвета с низким уровнем насыщенности и сохраняет цвета с высоким уровнем насыщенности. Эффект **Оттенки серого** идеален для удаления насыщенности объекта, слоя или области фотографии. Он также позволяет выбирать цвета, используемые при

преобразовании в оттенки серого. При помощи эффекта **Фотофильтр** можно имитировать результат настройки объектива камеры в момент съемки.



Corel PHOTO-PAINT X5 содержит новые интересные фотоэффекты

Диалоговое окно «Преобразовать в оттенки серого»

(Новое)

Corel PHOTO-PAINT X5 предоставляет больше возможностей управления преобразованием изображений в оттенки серого, позволяя выбирать из множества цветов, используемых в преобразовании. Это предотвращает получение в результате размытого изображения, что связано с преобладанием синих или красных оттенков в исходной фотографии. Новое диалоговое окно содержит окно предварительного просмотра, при помощи которого можно отрегулировать цвета, чтобы обеспечить более реалистичное преобразование.

Возможность «Заблокировать панели инструментов»

(Новое)

Теперь панели инструментов можно заблокировать, чтобы случайно не сдвинуть их при выборе инструмента. В любой момент

панели инструментов можно разблокировать и переместить их на экране.

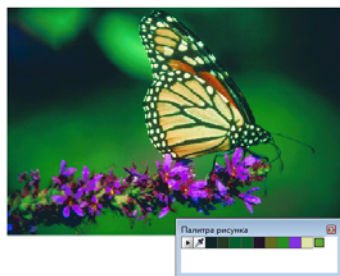
Уверенное использование цветов

В CorelDRAW Graphics Suite X5 как никогда просто получить точное воспроизведение цвета. Импортируя макет заказчика, работая с предыдущими проектами или отправляя проект в типографию или на производственное предприятие, вы всегда можете быть уверены в правильности цветов.

Палитры «Документ» и «Изображение»

(Новое)

В CorelDRAW X5 и Corel PHOTO-PAINT X5 специальная палитра автоматически создается в процессе работы для каждого дизайнерского проекта. Палитра сохраняется в файле, что обеспечивает в будущем быстрый доступ к цветам, используемым в проекте.



Специальная палитра создается в процессе работы для каждого дизайнерского проекта

Диалоговое окно «Параметры по умолчанию для управления цветом»

(Новое)

В CorelDRAW Graphics Suite X5 система управления цветом была полностью

переработана. В новом диалоговом окне **Параметры по умолчанию для управления цветом** можно настроить политики управления цветом в приложении для достижения точного воспроизведения цвета, а также расширенные возможности управления для опытных пользователей.



CorelDRAW Graphics Suite X5 включает полностью переработанную систему управления цветом

Диалоговое окно «Параметры цвета документа»

(Новое)

Диалоговое окно **Параметры цвета документа** позволяет настроить параметры цвета, применяемые только к текущему документу.

Параметр «Основной цветовой режим»

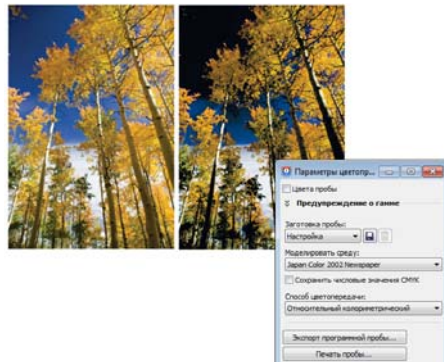
(Новое)

По-прежнему поддерживая объекты, использующие цветовые режимы RGB, CMYK и оттенки серого, CorelDRAW X5 содержит новый параметр **Основной цветовой режим**, который определяет цветовой режим по умолчанию при экспорте и цвета палитры по умолчанию (RGB или CMYK).

Окно настройки «Параметры цветопробы»

(Новое и усовершенствованное)

Все параметры цветопробы собраны в одном окне настройки, что позволяет сохранять заготовки и более эффективно подготавливать художественные изображения для различных устройств вывода. Это окно настройки поможет сэкономить время, поскольку можно выбрать одно из устройств вывода и посмотреть, как на нем будет выглядеть изображение. Для получения утверждения заказчиков можно легко экспортировать программные цветопробы и распечатать их из окна настройки.

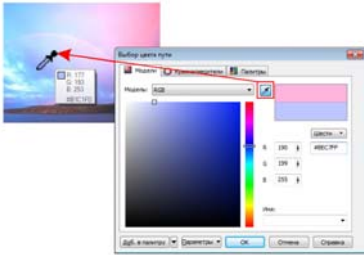


*Окно настройки **Параметры цветопробы** позволяет проверять документ в процессе работы над ним*

Параметры выборки цветов

(Новое)

Новый инструмент **Пипетка**, добавленный к различным диалоговым окнам для работы с цветом, позволяет легко брать образцы цвета и сопоставлять цвета в документе, не закрывая диалоговое окно. Инструмент **Пипетка** также доступен на цветовых палитрах и в меню выбора цвета на панели свойств.



Можно легко и быстро брать образцы цвета в документе

Применение образца цвета

(Усовершенствования)

При взятии образца цвета при помощи инструмента **Пипетка** в CorelDRAW автоматически становится активным режим **Применить цвет**, позволяющий немедленно применить образец цвета к другому объекту. Можно также непосредственно перетащить образец цвета из одного объекта в другой.

Шестнадцатеричные цветовые значения

(Усовершенствования)

Теперь пакет предусматривает несколько возможностей просмотра шестнадцатеричных цветовых значений и позволяет выбирать цвета по их шестнадцатеричным значениям. Веб-дизайнеры часто указывают цвета в стандартном шестнадцатеричном формате, что гарантирует согласованную передачу цвета. В CorelDRAW X5 можно просматривать шестнадцатеричные значения в диалоговом окне **Однородная заливка**, во всплывающей подсказке **Пипетка**, в окне настройки **Цвет** и в строке состояния. В Corel PHOTO-PAINT X5 шестнадцатеричные значения отображаются во всплывающей подсказке **Пипетка**, в окне настройки **Сведения** и в строке состояния.

Простой вывод

Благодаря лучшей в отрасли совместимости форматов файлов CorelDRAW Graphics Suite X5 обеспечивает гибкость, необходимую современным дизайнерам для вывода их проектов. Один и тот же дизайн может потребоваться для веб-баннеров, печатных рекламных объявлений, буклетов, футболок, рекламных щитов и цифровых табло. CorelDRAW Graphics Suite предоставляет вам интегрированное решение для всех типов вывода.

Параметр «Собрать для вывода»

(Новое)

Новый параметр **Собрать для вывода** позволяет собирать данные о шрифтах, цветовых профилях и другие сведения о файлах, упрощая сотрудничество с поставщиком услуг печати.

Размер страницы принтера

(Новое)

CorelDRAW X5 позволяет перейти к печати намного быстрее, чем когда-либо: можно автоматически синхронизировать размеры документа с размером страницы принтера (если принтер поддерживает эту возможность).

Веб-графика

(Усовершенствования)

Теперь пакет содержит оптимизирующие фильтры, которые обеспечивают согласованный вывод высокого качества в веб-формате. Кроме того, более универсальные элементы управления прозрачностью позволяют легко управлять прозрачностью в процессе работы над проектом.

Диалоговое окно «Экспортировать для Интернета»

(Новое)

Новое диалоговое окно **Экспортировать для Интернета** обеспечивает единую точку доступа к общим элементам управления экспортом, исключая необходимость открывать дополнительные диалоговые окна во время подготовки файла к экспорту. В этом окне можно также сравнивать результаты применения различных настроек фильтров перед преобразованием в формат вывода, что позволяет быстрее получить оптимальные результаты. Кроме того, можно задать прозрачные области объектов и матирующие цвета для сглаженных краев — и все это с возможностью предварительного просмотра в реальном времени. Можно также выбирать и изменять цветовые палитры для индексированных форматов.




Можно настраивать вывод в веб-формате и одновременно просматривать изменения

SWiSH miniMax 2

(Новое)

SWiSH miniMax2 позволяет быстро и легко создавать великолепные интерактивные анимации Adobe® Flash®, баннеры и многое другое. SWiSH miniMax2 включает сотни эффектов мультимедиа, которые можно применять к тексту, изображениям или звукам.

 Чтобы узнать о новых возможностях, доступных в предыдущих версиях CorelDRAW Graphics Suite, щелкните **Справка** ▶ **Выделить новые возможности** и выберите версию. Будут выделены команды меню и инструменты для новых и усовершенствованных возможностей в выбранной версии.

Часть вторая

Начало работы



Автор изображения: Алексей Оглушевич
(AlekseyOglushevich)



Глава 4: Основы CoreIDRAW

- Обзор рабочего пространства **30**
- Создание документа **35**
- Масштабирование, панорамирование и прокрутка **36**
- Создание объектов **36**
- Работа с растровыми изображениями **39**
- Выбор, изменение размера и преобразование объектов **39**
- Применение цвета и стиля к объектам **41**
- Расположение объектов **45**
- Группировка и объединение объектов **46**
- Упорядочение объектов **46**
- Работа со страницами **47**
- Организация общего доступа к работе **47**
- Настройка параметров **49**

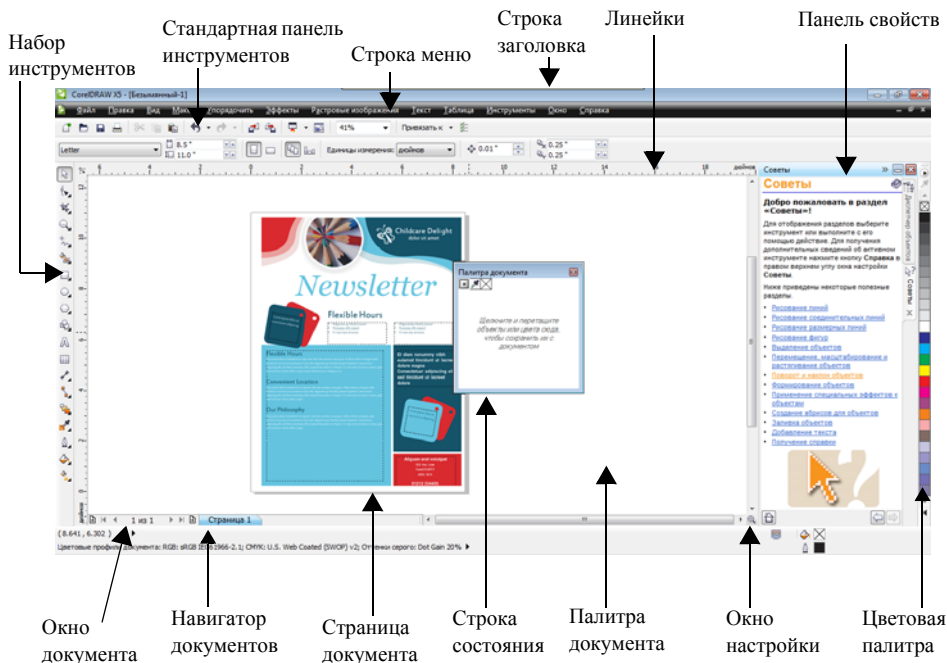
Глава 4: Основы CoreIDRAW

Данная глава содержит вводные сведения о рабочем пространстве CoreIDRAW® и обзор основных задач, таких как создание и просмотр документов, изменение и упорядочение объектов, создание макетов страниц. Дополнительные разделы включают организацию общего доступа к работе и настройку параметров. В процессе освоения CoreIDRAW данная глава поможет определить, по каким задачам и функциям пользователю могут потребоваться дополнительные справочные сведения.

Обзор рабочего пространства

Рабочее пространство CoreIDRAW содержит множество инструментов и команд для создания уникальных графических макетов. Данный раздел включает описание окна приложения и набора инструментов.

Окно приложения



Ниже приведен список, содержащий описание основных компонентов окна приложения CorelDRAW.

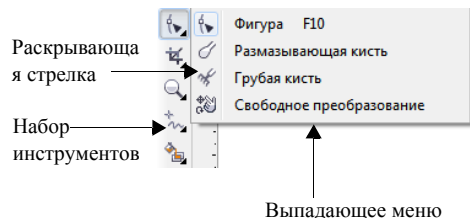
- **Набор инструментов** содержит инструменты для создания, заливки и изменения объектов в документе.
- **Стандартная панель инструментов** содержит клавиши быстрого вызова основных меню и команд, таких как открытие, сохранение и печать документов. Дополнительные панели инструментов содержат клавиши быстрого доступа для специальных задач.
- **Строка меню** содержит раскрывающиеся меню связанных команд.
- **В строке заголовка** отображается заголовок текущего документа.
- **Панель свойств** содержит элементы управления, набор которых зависит от активного инструмента. Например, при использовании инструмента **Текст** панель свойств отображает элементы управления для создания и редактирования текста.
- **Окно настройки** обеспечивает доступ к командам и параметрам, связанным с конкретным инструментом или задачей.
- Горизонтальная и вертикальная **линейки** позволяют определить размер и расположение объектов в документе.
- **Навигатор документов** позволяет добавлять страницы в документ и перемещаться между страницами в документе.
- **Окно документа** — это рабочая область, ограниченная полосами прокрутки и другими элементами управления. Она включает страницу документа и окружающую область.
- **Страница документа** — это прямоугольник, ограничивающий печатаемую область окна документа.

- **Палитра документа** позволяет отслеживать цвета, используемые в документе.
- **Цветовая палитра** — это закрепляемая панель, содержащая образцы цвета.
- **Строка состояния** содержит сведения о свойствах объекта, таких как тип, размер, цвет и заливка. Здесь также отображаются состояние цветопробы, цветовые профили и другие сведения о цветах документа.

Набор инструментов

Набор инструментов содержит инструменты, которые можно использовать для конкретных задач рисования и редактирования. Некоторые инструменты позволяют рисовать фигуры, другие — применять цвета, узоры и другие виды заливки объектов.

Отдельные инструменты относятся к выпадающим меню, которые представляют собой группы связанных инструментов. Маленькая стрелка в правом нижнем углу кнопки набора инструментов указывает, что инструмент относится к выпадающему меню. На кнопке отображается последний использованный инструмент. Для доступа к инструментам, сгруппированным в одном выпадающем меню, следует нажать эту стрелку.



*В рабочем пространстве по умолчанию щелчок по раскрывающей стрелке на инструменте **Фигура** открывает выпадающее меню, содержащее связанные инструменты*

Следующий раздел содержит сводную информацию по основным категориям инструментов, доступных в наборе инструментов. Дополнительные сведения о

конкретных инструментах см. в разделе справки “Инструменты рабочего пространства”.

Указатель



Инструмент **Указатель** позволяет выбрать, изменить размер, наклонить и повернуть объекты.



Инструменты фигуры



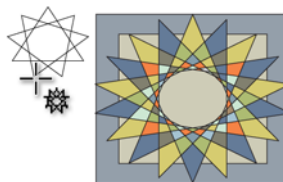
Инструменты фигуры позволяют рисовать различные фигуры,



включая прямоугольники, эллипсы, звезды, многоугольники и спирали.



При помощи дополнительных инструментов этой категории (здесь не показаны) можно рисовать такие фигуры, как улыбающиеся лица, стрелки, баннеры и схемы.



Инструменты изменения формы



Инструменты изменения формы позволяют менять форму существующего объекта.



Инструменты кривой



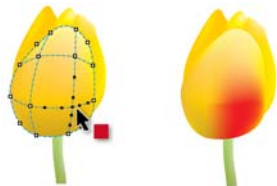
Инструменты кривой позволяют рисовать линии и кривые, такие как линии свободной формы, прямые линии и кривые Безье. При помощи инструмента **Художественное оформление** можно также распылять изображения, рисовать каллиграфические линии и наносить мазки кисти.



Инструменты заливки



Инструменты заливки позволяют применять к объектам различные виды заливки, такие как однородная, интерактивная и заливка сетки.



Интерактивные инструменты



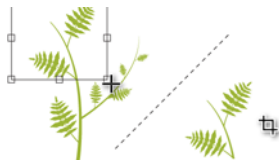
Интерактивные инструменты позволяют применять к объектам специальные эффекты, такие как тени, вытягивания, контуры и прозрачности.



Инструменты обрезки и удаления



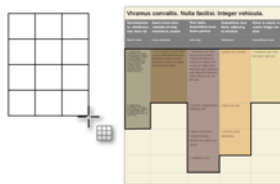
Инструменты обрезки и удаления позволяют удалять части документа.



Таблица



Инструмент **Таблица** позволяет рисовать и изменять таблицы.



Инструменты размера



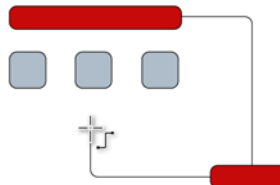
Инструменты размера позволяют рисовать наклонные, прямые и угловые размерные линии для измерения частей объектов в документе.



Инструменты соединителя



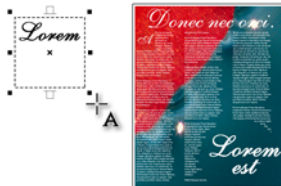
Инструменты соединителя позволяют рисовать линии, соединяющие объекты в диаграммах и схемах.



Текст



Инструмент **Текст** позволяет вводить слова фигурного или простого текста непосредственно на экране.



Масштаб



Инструмент **Масштаб** позволяет изменять степень увеличения в окне документа.

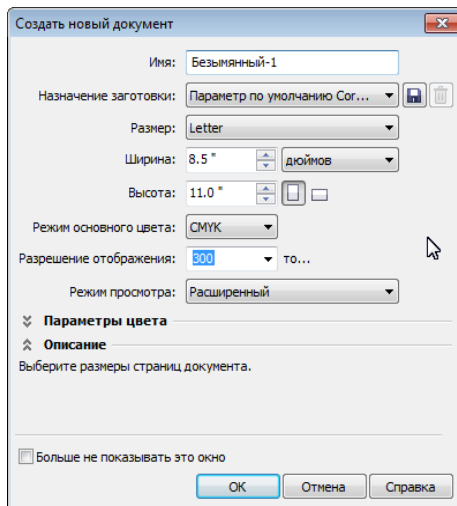


Дополнительные сведения о компонентах рабочего пространства см. в разделе справки “Знакомство с рабочим пространством CorelDRAW”.

Создание документа

Создавая новый документ (**Файл ▶ Создать**), можно настроить различные свойства документа в диалоговом окне **Создать новый документ**.

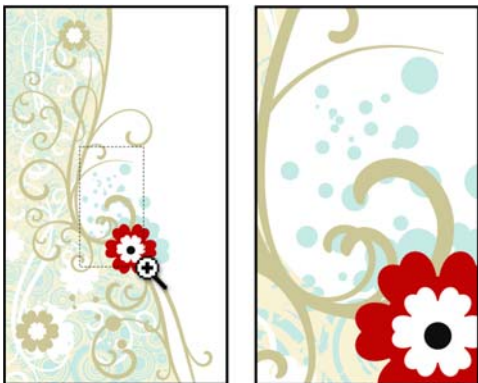
Можно дать документу имя, задать размер страницы, выбрать цветовой режим, такой как CMYK или RGB, и настроить цветовые профили.



В диалоговом окне **Создать новый документ** можно задать множество различных свойств документа

Масштабирование, панорамирование и прокрутка

Вид документа можно изменить, увеличив его для более детального просмотра или уменьшив, чтобы охватить более широкую область. Чтобы задать необходимый масштаб, можно попробовать разные варианты настройки параметров масштаба.



Слева: инструмент **Масштаб** используется для увеличения выбранной области. Справа: область увеличена

Панорамирование и прокрутка — два дополнительных способа просмотра отдельных областей документа. При высокой степени увеличения или работе с объемными документами не все содержимое может одновременно отображаться на экране. Панорамирование позволяет “захватывать” документ и перемещать его в окне документа, чтобы сфокусировать окно на нужной области. При помощи прокрутки можно перемещать документ в окне документа вверх, вниз или в сторону, чтобы просматривать области, скрытые в данный момент.

Создание объектов


Объекты представляют собой строительные блоки документа. Используя инструменты из

набора, можно создавать различные виды объектов: фигуры, линии и кривые, текст и таблицы.

Рисование основных фигур

CorelDRAW содержит множество инструментов, которые позволяют рисовать основные фигуры, такие как прямоугольники, окружности, звезды и стрелки. После применения одного из инструментов рисования фигур можно изменить фигуру, например растянув ее, применив заливку узором или добавив тень.

Одна из простейших фигур, которую можно создать, — прямоугольник.

Чтобы добавить в документ прямоугольный объект, щелкните инструмент **Прямоугольник**  в наборе инструментов. На странице документа перетащите курсор, чтобы нарисовать прямоугольник.



Инструмент **Прямоугольник** используется для рисования одного прямоугольника (слева), который можно использовать в качестве графического элемента в законченном проекте (справа)

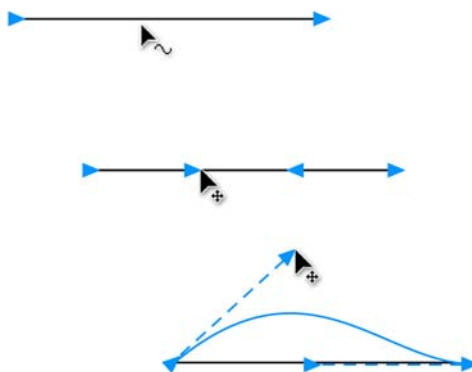
Этот метод рисования объектов также применим к инструментам, перечисленным ниже.

- Инструмент **Эллипс** позволяет рисовать эллипсы и окружности.
- Инструмент **Многоугольник** позволяет рисовать многоугольники.
- Инструмент **Разлинованная бумага** позволяет рисовать сетку.
- Инструмент **Спираль** позволяет рисовать симметричные и логарифмические спирали.
- Инструмент **Основные фигуры** позволяет рисовать весь набор фигур, включая шестиконечные звезды, улыбающиеся лица и прямоугольные треугольники.
- Инструмент **Фигуры стрелки** позволяет рисовать стрелки с определенной формой, направлением и числом наконечников.
- Инструмент **Фигуры схемы** позволяет рисовать символы схемы.

Создание линий и кривых

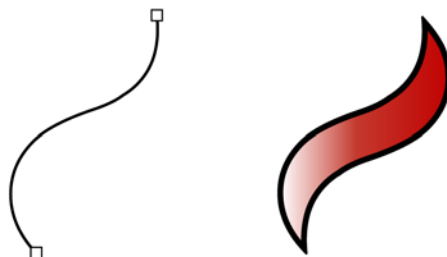
Чтобы создать собственные уникальные фигуры, можно воспользоваться одним из инструментов кривой. При помощи этих инструментов можно нарисовать почти неограниченное множество фигур. Однако, прежде чем приступить к работе, необходимо понять следующие основные принципы.

Нарисовав линию, ее можно превратить в кривую. Превращая линию в кривую, вы, по сути, преобразуете линию в серию точек, которые называются “узлами”. Просто перемещая узлы, можно менять форму линии. Преобразование в кривые件лезно, когда нужно внести детальные изменения в основную форму линии.



Вверху: прямая линия. В середине: линия преобразована в кривые и теперь содержит узлы кривой. Внизу: форма кривой изменяется путем управления узлами

Линия, начальная и конечная точки которой не совпадают, называется открытым путем. Соединив точки, получим замкнутый путь, который позволяет применять заливки к линии, как к фигуре.



Слева: открытый путь. Справа: замкнутый путь с применением заливки

CorelDRAW предоставляет множество инструментов для рисования линий и кривых, включая следующие.

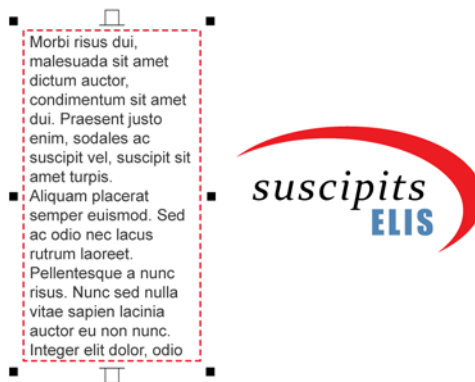
- Инструмент **Свободная форма** позволяет рисовать сегменты линии и кривые при помощи перетаскивания или цифрового планшета.
- Инструмент **Художественное оформление** обеспечивает доступ к четырем дополнительным инструментам:

- Инструмент **Кисть** позволяет рисовать линии, которые выглядят как мазки кисти.
- Инструмент **Распылитель** позволяет распылять объекты, такие как снежинки или пузырьки, вдоль пути.
- Инструмент **Каллиграфия** позволяет рисовать линии, похожие на каллиграфические штрихи пера.
- Инструмент **Нажим** позволяет рисовать линии, которые похожи на штрихи пера, чувствительного к нажиму.
- Инструмент **Перо** позволяет рисовать кривые и прямые линии по одному сегменту.

Создание текста

Может потребоваться добавить текст в документ. В CorelDRAW можно создать два типа текста:

- **Простой текст** заключен в рамку текста. К простому тексту можно применять множество общих параметров редактирования, таких как шрифт, цвет текста, жирный шрифт и курсив. Простой текст идеально подходит для крупных блоков текста.
- **Фигурный текст** не заключен в рамку текста, и к нему можно применять специальные эффекты, такие как контуры и тени. Фигурный текст идеально подходит для логотипов, баннеров и заголовков.

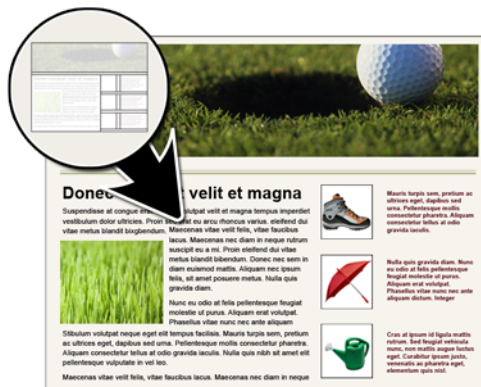


Слева: простой текст. Справа: фигурный текст в формате логотипа

При помощи инструмента **Текст** можно создавать как простой, так и фигурный текст. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Добавление текста”.

Создание таблиц

Один из способов упорядочения объектов в документе — создание таблицы и вставка объектов в ячейки таблицы. В виде таблицы можно организовать как графические, так и текстовые объекты. Таблицы позволяют быстро создать привлекательный макет документа.



Инструмент **Таблица** был использован при проектировании этой веб-страницы.

Можно создавать таблицы при помощи инструмента **Таблица**. При выборе инструмента **Таблица** становятся доступны его элементы управления на панели свойств. Указав число строк и столбцов, можно просто растянуть инструмент по диагонали, чтобы нарисовать таблицу.

Работа с растровыми изображениями

Документ, созданный в CorelDRAW, представляет собой векторный рисунок. Векторная графика не зависит от разрешения, поэтому качество рисунка не теряется при изменении его масштаба или искажении. Векторная графика основана на математических уравнениях, которые остаются неизменными независимо от вносимых пользователем изменений.

В CorelDRAW фотография импортируется в формате растрового изображения. Растровые изображения состоят из пикселей, которые представляют собой крошечные элементы цвета. Можно считать, что векторная графика состоит из линий и заливок, а растровое изображение — из мозаики цветов.



Слева: векторный рисунок со сложными линиями. Справа: пикселизированное растровое изображение, демонстрирующее «мозаичный» характер файлов растровых изображений

Существует два способа работы с растровыми изображениями в CorelDRAW. Можно вставить растровое изображение в документ или открыть приложение Corel® PHOTO-PAINT™ из CorelDRAW для изменения изображения.

Вставка растровых изображений

Можно импортировать растровое изображение в документ либо напрямую, либо связав его с внешним файлом. Если создать связь с внешним файлом, то все изменения, внесенные во внешний файл, автоматически применяются к импортированному файлу в CorelDRAW. После импорта растрового изображения в строке состояния будут показаны сведения о цветовом режиме, размере и разрешении изображения. Импортировав растровое изображение в документ, можно вносить изменения в изображение при помощи функции **Изменить растровое изображение** в CorelDRAW.

Редактирование растровых изображений

Corel PHOTO-PAINT, мощная программа для редактирования растровых изображений, входит в состав CorelDRAW. После редактирования растрового изображения можно продолжить работу над ним в CorelDRAW.

Чтобы передать растровое изображение в Corel PHOTO-PAINT, нажмите кнопку **Изменить растровое изображение** на панели свойств.

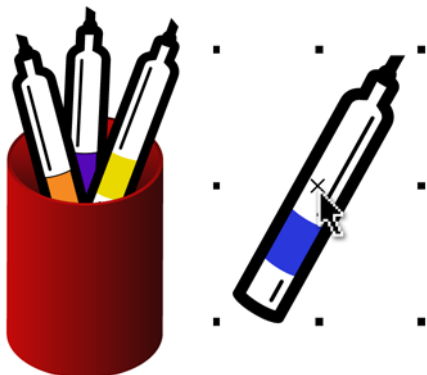
Выбор, изменение размера и преобразование объектов

После добавления объекта в документ может потребоваться изменить объект. CorelDRAW

предоставляет несколько инструментов, которые позволяют выделять, изменять размер и преобразовывать объекты в документе.

Для изменения объекта его сначала необходимо выбрать. Можно выбрать объект с помощью инструмента **Указатель**.

После выбора объекта при помощи инструмента **Указатель** вокруг объекта появится ограничивающий блок, а в центре объекта — значок “X”. Ограничивающий блок содержит маркеры управления, при помощи которых можно преобразовать объект.



Объект справа был выбран, на что указывает ограничивающий блок с отметкой “X” в центре

Объект можно изменить путем изменения размера, наклона, растягивания, поворота и зеркального отражения.

- **Изменение размера:** изменение ширины и высоты объекта.



- **Наклон:** наклон объекта в сторону.



- **Растягивание:** непропорциональное изменение высоты и ширины объекта.



- **Поворот:** поворот объекта вокруг центральной оси или точки, связанной с его положением.

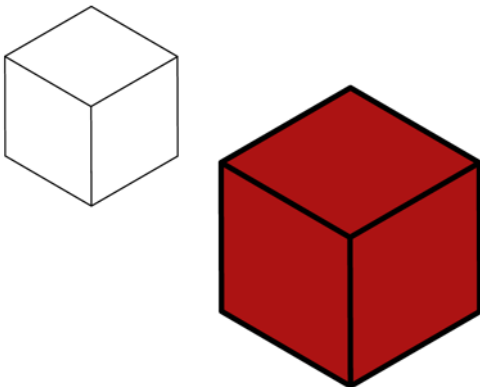


- **Зеркальное отражение:** создание горизонтального или вертикального зеркального изображения объекта.

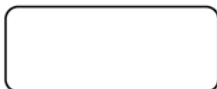


Применение цвета и стиля к объектам

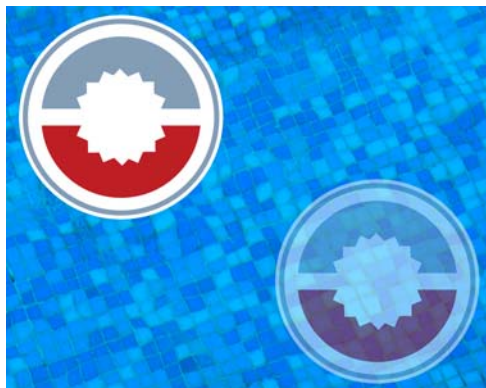
Объекты можно не только преобразовывать, но и применять к ним художественные стили. Например, можно применить уникальный абрис или заливку либо добавить тень, чтобы создать иллюзию глубины. Можно также сделать объекты прозрачными.



Сплошная красная заливка была применена к нижнему кубу




Синяя заливка и тень были применены к нижнему прямоугольнику, что придает ему объемный вид

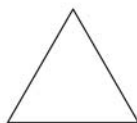


Эффект прозрачности был применен к нижнему кругу, поэтому кажется, что он находится под водой

Форматирование абрисов

Можно изменять абрис объекта различными способами. В зависимости от потребностей проекта можно выбрать цвет, толщину и стиль абриса (например, пунктирная линия).

 Чтобы изменить вид абрисов, можно воспользоваться элементами управления в диалоговом окне **Перо абриса**, страницей **Абрис** окна настройки **Свойства объекта** или панелью свойств.

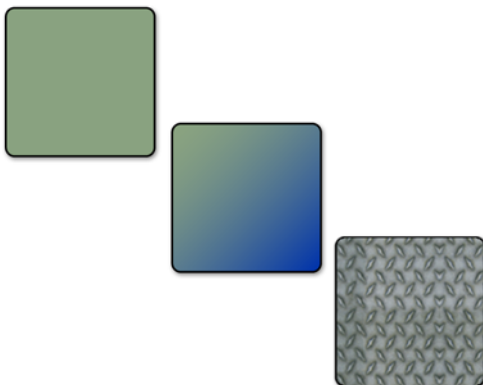


Вверху слева: абрис треугольника без форматирования. Внизу справа: абрис треугольника с применением цвета и узора из пунктирных линий


Также доступен набор готовых наконечников. Чтобы добавить наконечники к начальной или конечной точке линии, можно выбрать заготовку из набора или создать специальный наконечник.

Выбор заливок

CorelDRAW содержит множество заливок, которые можно использовать для применения к объектам узоров и текстур. Можно добавить к объекту заливку одним цветом или смесью двух и более цветов. Либо можно выбрать более сложную заливку, такую как текстура или узор, а также создать собственную заливку.



Сверху вниз: однородная заливка, фонтанная заливка и заливка узором, примененные к объектам

 Чтобы применить заливку к объекту, щелкните либо инструмент **Заливка**, либо инструмент **Интерактивная заливка**.

Инструмент **Заливка** позволяет выбрать один из пяти типов заливки, для каждой из которых существует широкий спектр параметров. При помощи инструмента **Интерактивная заливка** можно применить заливку динамически, используя элементы управления на панели свойств в процессе рисования на странице документа. Ниже приведен список,

содержащий типы заливок, которые доступны для каждого инструмента.

Заливка

- **Однородная заливка** — это заливка одним цветом.
- **Фонтанная заливка** — это смешанная заливка из двух и более цветов.
- **Заливка узором** использует узорный дизайн, такой как обои с цветочным орнаментом.
- **Заливка текстурой** имеет текстурированный эффект, который имитирует различные поверхности, например мрамор, поверхность океана и лунный ландшафт.
- **Заливка PostScript** поддерживает прозрачность в серии узоров.

Интерактивная заливка

- **Интерактивная заливка** позволяет создавать фонтанную заливку и изменять ее в реальном времени.
- **Заливка сетки** позволяет управлять заливкой сетки для управления цветами и перетеканиями в пользовательской фонтанной заливке.

Дополнительные сведения см. в разделе справки “Заливка объектов”.

Добавление прозрачности

Применение прозрачности позволяет создать реалистичное воспроизведение объектов, таких как вода и стекло. При добавлении прозрачности к объекту все элементы позади него становятся видимыми.



Прозрачность была добавлена к объекту слева, что создает иллюзию воды, а также к объекту справа для создания иллюзии стекла. Инструмент **Тень** усиливает эффект в обоих объектах

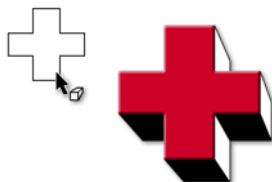
Можно настроить степень прозрачности, определив уровень непрозрачности объекта. Совершенно непрозрачный объект полностью закрывает все объекты, расположенные позади него, в то время как совершенно прозрачный объект невидим.

Есть несколько способов применить прозрачность к объекту. Можно воспользоваться инструментом **Интерактивная заливка**, чтобы применить прозрачную заливку, или использовать эффект линзы прозрачности. Кроме того, можно управлять режимом перетекания прозрачности в объекте и копировать прозрачности из одного объекта в другой. Можно также указать, применять ли прозрачность к заливке и/или к абрису объекта.

Добавление эффектов

CorelDRAW предлагает разнообразные инструменты, при помощи которых можно применять к объектам трехмерные эффекты.

- **Вытягивания**



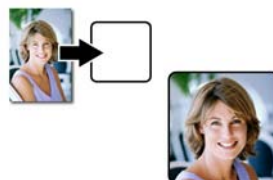
- **Тени**



- **Контур**



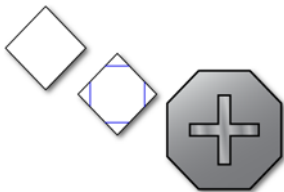
- **PowerClips**



- **Скосы**



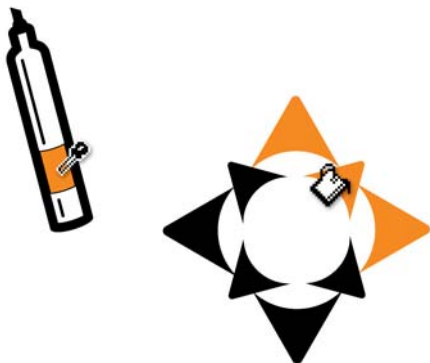
- **Фаски**




Повторное использование цвета и объектов

Чтобы сэкономить время и сохранить единообразие внешнего вида документа, можно повторно использовать цвета и объекты.

Можно взять образец цвета из любого места документа и скопировать этот цвет в другой объект.



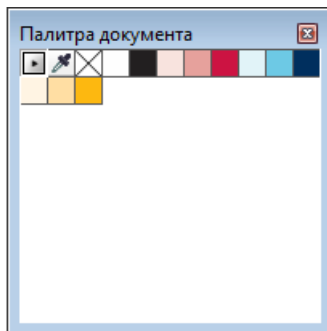
Образец оранжевого цвета был взят из рисунка слева и применен к рисунку справа

 Чтобы взять образец цвета, щелкните инструмент **Цветовая пипетка** и выберите цвет. Инструмент **Цветовая пипетка** автоматически переключается в режим **Применить цвет**. Чтобы применить цвет, наведите указатель на объект и щелкните.

При добавлении цвета в документ цвет добавляется в палитру **Документ**, которая

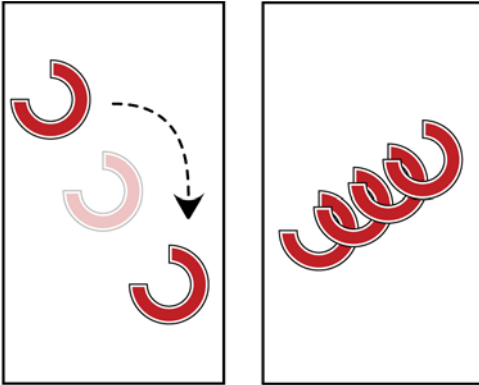
открывается при создании нового документа или открытии существующего документа.

Цвета добавляются в палитру **Документ** при добавлении цвета из библиотеки цветов, при взятии образца цвета из другого документа или приложения, а также при применении заливок к объектам.



*Палитра **Документ** автоматически обновляется по мере добавления цветов в документ. При помощи этой палитры можно создать цветовую схему проекта*

Чтобы скопировать и повторно использовать объекты в документах, можно либо копировать и вставлять объекты, либо дублировать их. Используя первый метод, можно скопировать объект в буфер обмена, а затем вставить объект в документ. Второй метод позволяет быстро создать несколько дубликатов объекта и разместить их в документе.



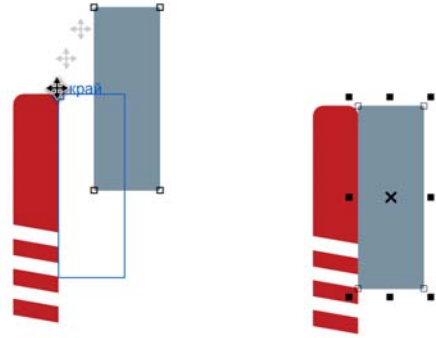
Слева: объект был скопирован и вставлен. Справа: был создан дубликат объекта

Чтобы создать одну копию объекта, щелкните **Правка ▶ Копировать**. Чтобы создать серию дубликатов, щелкните **Правка ▶ Дублировать**.

Расположение объектов

В CorelDRAW существует несколько инструментов, которые помогают разместить и выровнять объекты на странице. Эти инструменты позволяют избежать появления небольших промежутков и смещений, которые не видны на экране, но становятся заметны после печати.

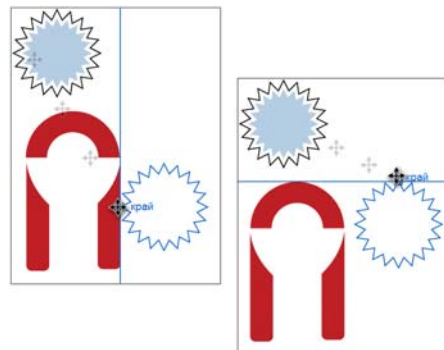
Можно использовать привязку для выравнивания относительного расположения объектов в документе. Когда привязка включена, вокруг объекта в разных местах — по углам, в центре и на краях — появляются точки привязки.



Слева: синий прямоугольник перетащили вниз, чтобы привязать к красному прямоугольнику. Справа: два объекта привязаны друг к другу


Чтобы включить привязку объектов, щелкните **Вид ▶ Привязка к объектам**.

Если нужно выровнять объект относительно другого объекта, не привязывая их друг к другу, можно использовать динамические направляющие. Динамические направляющие — это временные направляющие, которые создаются на основе одной из следующих точек привязки объекта: центр, узел, квадрант и базовая линия текста. Можно перетащить объект вдоль динамической направляющей. Расстояние базового объекта оценивается в процессе перемещения объекта.

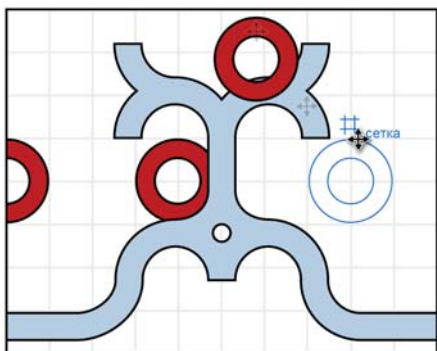


Слева: вертикальная динамическая направляющая используется для выравнивания объектов. Справа:


горизонтальная динамическая направляющая используется для выравнивания объектов

 Чтобы включить динамические направляющие, щелкните **Вид** ▶ **Динамические направляющие**.

Выровнять объекты в окне документа можно также при помощи сетки. Сетка представляет собой совокупность пересекающихся линий, в которой каждый маленький квадратик выполняет роль точки привязки. Можно уменьшить размер этих квадратиков, чтобы повысить точность выравнивания.



Объекты можно разместить на странице документа, выровняв их по сетке

 Чтобы показать сетку, щелкните **Вид** ▶ **Сетка**.


Группировка и объединение объектов

По мере добавления объектов в документ становится все труднее выбирать и перемещать отдельные объекты. Может потребоваться внести изменения в группу объектов или переместить их, не изменяя относительного расположения. CorelDRAW позволяет группировать объекты, чтобы упростить управление ими. При группировке объектов каждый объект сохраняет собственные свойства. Закончив работу с


группой объектов, можно разгруппировать объекты и снова работать с каждым из них по отдельности.



Три изображения стула выбраны в качестве группы

 Чтобы сгруппировать объекты, выделите их рамкой и щелкните **Упорядочить** ▶ **Сгруппировать**.

Объединив два и более объектов, можно создать один объект кривой с атрибутами заливки и абриса последнего выбранного объекта. При необходимости в любой момент этот объект кривой можно изменить. Кроме того, объединяя объекты, можно создавать объекты с пустотами.

 Чтобы объединить объекты, щелкните **Упорядочить** ▶ **Объединить**.

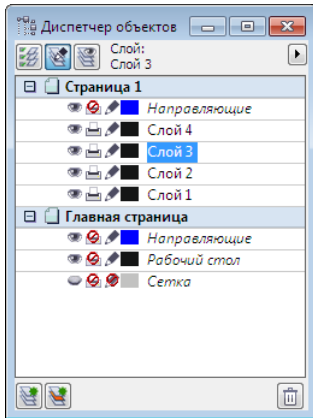
Дополнительные сведения см. в разделе справки “Объединение объектов”.

Упорядочение объектов

Чем больше объектов добавлено в документ, тем труднее найти конкретные объекты. Чтобы упорядочить объекты, можно добавить в документ слои. Слои упрощают одновременный просмотр нескольких объектов и работу с ними.

Окно настройки **Диспетчер объектов** позволяет добавлять, перемещать и удалять слои в документе. Можно настроить слои перед началом работы с документом или добавлять их по мере необходимости и затем перемещать существующие объекты на новые слои.

Чтобы открыть окно настройки **Диспетчер объектов**, щелкните **Инструменты** ▶ **Диспетчер объектов**.



Окно настройки **Диспетчер объектов** позволяет выбирать и изменять слои страниц

Дополнительные сведения о слоях см. в разделе справки “Работа со слоями”.

Работа со страницами

В зависимости от предпочтительного формата вывода можно настроить внешний вид страниц при помощи различных макетов страниц, таких как брошюра, домик и буклет. Можно также переключаться между альбомной и книжной ориентацией страницы и создать специальный размер страницы.



Слева: книжная ориентация. Справа: альбомная ориентация

Чтобы задать размер страницы, щелкните **Макет** ▶ **Параметры страницы**. Пользователю предлагается длинный список распространенных размеров бумаги, в том числе Legal, визитная карточка и различные размеры конвертов.

Можно задать фон для страниц. Фон состоит из одного цвета или растрового изображения, расположенного плитками по размеру страницы.



Слева: страница со сплошным красным фоном. Справа: страница, на которой в качестве фона используется растровое изображение, расположенное плитками

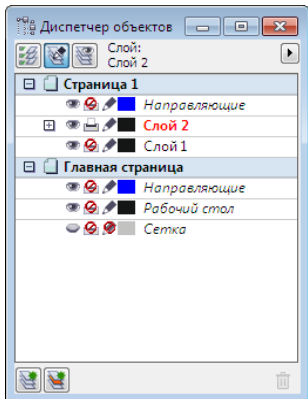
Чтобы добавить фон на страницу, щелкните **Макет** ▶ **Фон страницы**.

Организация общего доступа к работе

Чтобы обеспечить общий доступ других пользователей к законченному документу, можно напечатать его копию на личном принтере. Для получения выходных материалов высокого качества, таких как вывески и роспись автомобиля, можно отправить документ на принтер, предназначенный для печати коммерческой продукции. Можно также экспортировать документ в другом формате, например

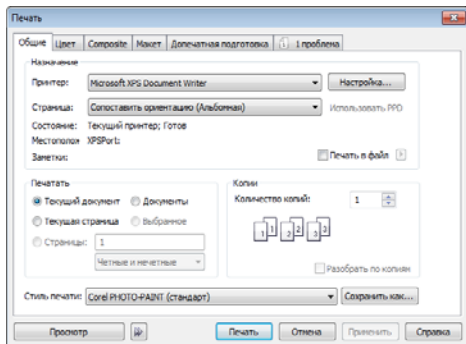
Adobe® Portable Document Format (PDF) или Adobe® Illustrator® (AI).

Если документ содержит несколько слоев и вы не хотите печатать их все, можно указать слои, которые нужно напечатать. Убедитесь, что подлежащие печати слои видимы и их печать задана в окне настройки **Диспетчер объектов**.



В данном примере объекты в слое 2 являются видимыми в окне документа и их печать включена. Объекты в слое 1 являются видимыми, но не появятся в печатной копии документа

Для печати на личном принтере щелкните **Файл ▶ Печать**. В диалоговом окне **Печать** выберите принтер в списке **Принтер** и задайте параметр «Печатать».



В диалоговом окне **Печать** можно задать параметры печати документа

Можно просмотреть документ до его печати, чтобы удостовериться, что печатная копия будет выглядеть как надо.

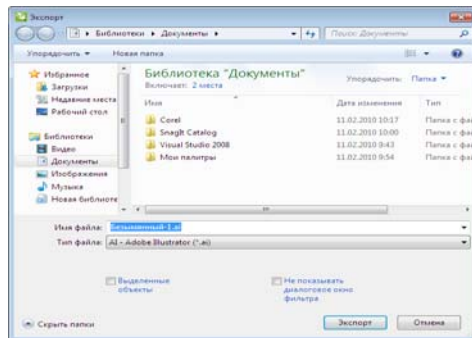
Для предварительного просмотра задания на печать выберите **Файл ▶ Просмотр**.

Если вы пользуетесь услугами поставщика услуг печати, то необходимо убедиться, что документ отвечает условиям поставщика.

Если вы не располагаете этими сведениями, обратитесь к поставщику услуг печати, чтобы знать, какие параметры необходимо включить в документе.

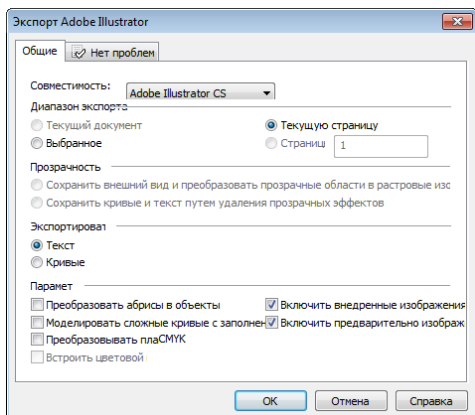
Чтобы подготовить задание на печать для передачи поставщику услуг печати, щелкните **Файл ▶ Собрать для вывода**. Следуйте инструкциям мастера **сбора для вывода**.

Чтобы экспортировать работу в другом формате файла, щелкните **Файл ▶ Экспорт** и выберите формат файла.



Диалоговое окно **Экспорт**


В зависимости от формата файла, выбранного при экспорте, можно настроить дополнительные параметры. Например, для формата Adobe Illustrator (AI) можно выбрать конкретную версию Adobe Illustrator в диалоговом окне **Экспорт**.



Можно настроить параметры экспорта для файлов Adobe Illustrator

Сохранив работу в формате файла PDF, можно использовать заготовки PDF, которые

оптимизируют файл для различных типов вывода, например для распространения документов, допечатной подготовки и публикации в Интернете.

 Чтобы сохранить работу в формате файла PDF, щелкните **Файл** ► **Экспорт**. В списке **Тип файла** выберите **PDF - Adobe Portable Document Format**.

Настройка параметров

В CorelDRAW можно задать множество параметров для настройки различных функций. Приведенная ниже таблица содержит описание трех примеров таких параметров.

Параметр	Описание	Способ настройки
Единица измерения	Выбранная единица измерения для горизонтальных и вертикальных линеек, например дюймы, пиксели или точки	Выберите Вид ► Настройка ► Настройка сетки и линеек и щелкните Линейки . В области Единицы выберите единицу измерения для горизонтальных и вертикальных линеек.
Резервные копии файлов	Расположение папки, в которой сохраняются резервные копии файлов, и параметры автосохранения	Выберите пункт Инструменты ► Параметры в списке категорий Рабочее пространство и выберите Сохранить , чтобы открыть параметры резервного копирования файлов.
Расстояние перемещения	Приращение расстояния, на которое перемещается объект при нажатии клавиши со стрелкой	Выберите Вид ► Настройка ► Настройка сетки и линеек и щелкните Линейки . Введите значение в поле Перемещение .



Глава 5: Основы Corel PHOTO-PAINT

Обзор рабочего пространства **52**

Получение изображений **61**

Обрезка и поворот **62**

Изменение размера и разрешения
изображения **62**

Изменение цветовых режимов **65**

Ретуширование **65**

Настройка цвета и тона **67**

Работа с масками **68**

Работа с объектами и линзами **70**

Организация общего доступа к работе **71**

Настройка параметров **72**

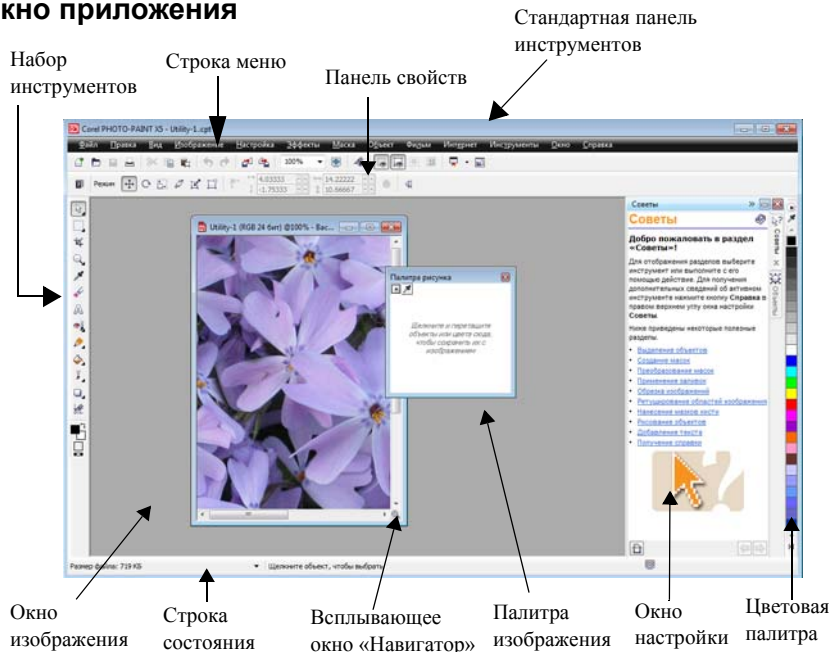
Глава 5: Основы Corel PHOTO-PAINT

Данная глава содержит вводные сведения о рабочем пространстве Corel® PHOTO-PAINT™ и обзор основных задач, таких как перенос изображений со сканера или цифровой камеры, настройка размера и разрешения изображения, а также ретуширование изображений для коррекции основных проблемных областей. Дополнительные разделы включают использование масок, объектов и линз при редактировании изображения и организацию общего доступа к результатам работы путем экспорта в различных форматах файлов или использования CorelDRAW® ConceptShare™. В процессе освоения Corel PHOTO-PAINT данная глава поможет определить, по каким задачам и функциям пользователю могут потребоваться дополнительные справочные сведения.

Обзор рабочего пространства

Рабочее пространство Corel PHOTO-PAINT содержит множество инструментов и команд для просмотра и редактирования изображений. Данный раздел включает описание окна приложения и набора инструментов.

Окно приложения



Ниже приведен список, содержащий описание основных компонентов окна приложения Corel PHOTO-PAINT.

- **Набор инструментов** содержит инструменты для редактирования, создания и просмотра изображений, а также область управления цветом, с помощью которой можно выбирать цвета и заливки.
- **Строка меню** содержит раскрывающиеся меню связанных команд.
- **Стандартная панель инструментов** содержит клавиши быстрого вызова основных команд, например открытия, сохранения и печати. Дополнительные панели инструментов содержат клавиши быстрого доступа для специальных задач.



Чтобы открыть панель инструментов, щелкните **Окно ▶ Панели инструментов** и выберите имя панели инструментов.

- **Панель свойств** содержит элементы управления, набор которых зависит от активного инструмента. Например, при использовании инструмента **Масштаб** панель свойств отображает элементы управления для изменения масштаба.
- **Окно изображения** — это область, в которой отображается активное изображение.
- В **строке состояния** отображаются сведения об активном изображении, активном инструменте, доступной памяти компьютера и состоянии цветопробы. Строка состояния также показывает советы, связанные с активным инструментом.
- Кнопка **всплывающего окна «Навигатор»** позволяет найти определенную область изображения и сосредоточиться на ней. Эта возможность

доступна, только когда слишком крупное изображение невозможно отобразить целиком.

- **Палитра изображения** позволяет отслеживать цвета, используемые в изображении.
- **Окно настройки** обеспечивает доступ к дополнительным командам и сведениям об изображении. Во время работы с изображением окна настройки могут оставаться открытыми. Их можно присоединять или прикреплять к любой стороне окна приложения или делать плавающими, то есть откреплять и перемещать во время работы. Кроме того, для экономии места на экране окна настройки можно сворачивать.



Чтобы открыть окно настройки, щелкните **Окно ▶ Окна настройки** и выберите окно настройки.

- **Цветовая палитра** — это набор образцов цвета. Можно менять цвета переднего плана и заливки, используя цветовую палитру по умолчанию, которая расположена справа от окна приложения.

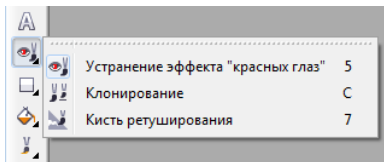


Для доступа к дополнительным цветовым палитрам щелкните **Окно ▶ Цветовые палитры** и выберите цветовую палитру.

Набор инструментов

Набор инструментов содержит инструменты для редактирования, создания и просмотра изображений. Отдельные инструменты относятся к выпадающим меню, которые представляют собой группы связанных инструментов. Маленькая стрелка в правом нижнем углу кнопки набора инструментов указывает, что инструмент относится к выпадающему меню. На кнопке отображается последний использованный инструмент. Для

доступа к инструментам, сгруппированным в одном выпадающем меню, следует нажать эту стрелку.



Пример выпадающего меню

В следующем разделе кратко описаны инструменты, входящие в набор инструментов.

Инструменты выбора



Инструмент **Указатель** позволяет выбирать, размещать и преобразовывать объекты.



Инструмент **Преобразование маски** позволяет размещать, изменять размер и поворачивать редактируемые области.



Инструменты маски



Инструменты **Прямоугольная маска** и **Эллиптическая маска** позволяют задавать прямоугольные и эллиптические редактируемые области.



Инструмент **Маска свободной формы** позволяет определять редактируемые области неправильной или многоугольной формы.





Инструмент **Маска лассо** позволяет определять редактируемые области неправильной формы, окруженные пикселями аналогичного цвета.



Инструмент **Магнитная маска** позволяет разместить рамку маски по краю элемента изображения. Край отмечен абрисом контрастного по сравнению с окружающей областью цвета.



Инструмент **Маска волшебной палочкой** позволяет задавать редактируемые области неправильной формы. В редактируемую область включаются пиксели, смежные с первым выбранным пикселем и аналогичные по цвету.



Инструмент **Маска по кисти** позволяет задать редактируемую область, нарисовав ее кистью.



Обрезка



Инструмент **Обрезка** позволяет удалить ненужные области и выпрямить искривленные изображения.



Инструменты масштаба



Инструмент **Масштаб** позволяет изменять степень увеличения в окне изображения.



Инструмент **Панорама** позволяет перетаскивать области изображения, чтобы они были видны, если размер изображения превышает размер его окна.



Пипетка



Инструмент **Пипетка** позволяет брать образцы цвета из изображения.



Ластик



Инструмент **Ластик** позволяет удалить часть объекта или изображения, чтобы открыть объект, расположенный снизу, или фон.



Текст



Инструмент **Текст** позволяет добавлять в изображение новые и редактировать существующие текстовые объекты.



Инструменты ретуширования



Инструмент **Устранение эффекта «красных глаз»** позволяет устранить эффект «красных глаз» на фотографиях.



Инструмент **Клонирование** позволяет дублировать часть изображения и вставить дубликат в другом месте этого же или другого изображения.



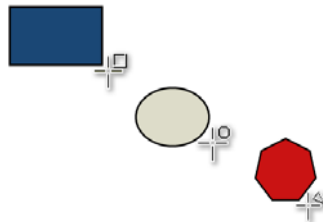
Инструмент **Кисть ретуширования** позволяет с помощью перетекания текстур и цветов удалить с изображения дефекты, например разрывы, царапины и морщины.



Инструменты фигуры



Инструменты **Прямоугольник**, **Эллипс** и **Многоугольник** позволяют рисовать прямоугольники, квадраты, эллипсы, окружности и многоугольники.

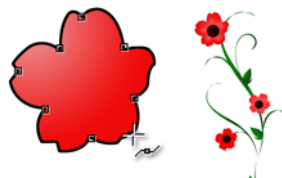


Инструмент **Прямая** позволяет рисовать один или несколько соединенных отрезков прямой линии с использованием цвета переднего плана.





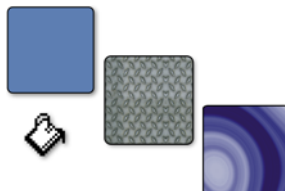
Инструмент **Путь** позволяет создавать и изменять пути.



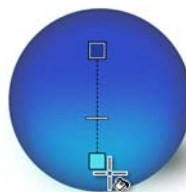
Инструменты заливки



Инструмент **Заливка** позволяет применять для областей заливку одного из четырех следующих типов: однородная, фонтанная, растровая или текстурная.



Инструмент **Интерактивная заливка** позволяет применять заливку ко всему изображению, объекту или выделению, а затем настраивать ее непосредственно в окне изображения.



Инструменты кисти



Инструмент **Краска** позволяет использовать цвет переднего плана для рисования по изображению.



Инструмент **Эффект** позволяет корректировать цвет и тон.





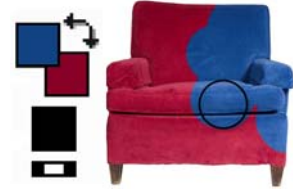
Инструмент **Распылитель** позволяет загружать одно или несколько изображений и применять их в повторяющейся последовательности в процессе рисования.



Инструмент **Отмена** позволяет восстановить области изображения, чтобы они выглядели так, как до нанесения последнего мазка кисти.



Инструмент **Кисть замены цветов** позволяет заменить в изображении цвет переднего плана цветом фона.



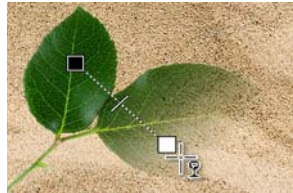
Инструменты интерактивной прозрачности



Инструмент **Тень** позволяет добавить для объектов тени.



Инструмент **Прозрачность объекта** позволяет создать постепенное затухание цветов объекта с проявлением цвета фона изображения.





Инструмент **Прозрачность цвета**

позволяет сделать некоторые пиксели в объекте прозрачными в зависимости от их цветового значения.



Инструмент **Кисть прозрачности**

позволяет с помощью кисти сделать определенные области объекта более прозрачными.



Разделение изображений



Инструмент **Разделение изображений** позволяет разрезать крупное изображение на более мелкие части для использования в Интернете.



Область управления цветом

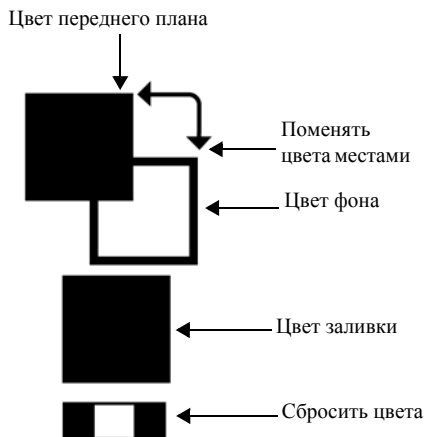
Цвет переднего плана — это цвет, который применяется к изображению или тексту при помощи инструментов кисти. **Цвет фона** — это цвет, который появляется после удаления частей фона или увеличения размера бумаги. **Цвет заливки** — это цвет, который применяется при помощи инструментов фигуры и заливки.



С помощью стрелки **Поменять цвета местами** можно переключать цвета переднего плана и фона.

Можно изменить цвета переднего плана, фона и заливки, дважды щелкнув соответствующий образец цвета.

Значок **Сбросить цвета** позволяет вернуться к цветам по умолчанию: черному — для переднего плана и заливки и белому — для фона.



Дополнительные сведения о компонентах рабочего пространства смотрите в разделе справки Corel PHOTO-PAINT “Знакомство с рабочим пространством Corel PHOTO-PAINT”.

Получение изображений

Можно получить фотографии с цифровой камеры, подключив ее или устройство чтения карт мультимедиа к компьютеру и используя один из следующих методов.

- Если компьютер распознает цифровую камеру или устройство чтения карт как диск, можно скопировать изображения непосредственно в папку на жестком

диске и затем открыть ее в Corel PHOTO-PAINT.


- Можно загрузить изображения непосредственно в Corel PHOTO-PAINT, используя Windows Image Acquisition (WIA) или драйвер TWAIN цифровой камеры. WIA — это стандартный интерфейс и драйвер для загрузки изображений с периферийных устройств, таких как сканеры и цифровые камеры.
- При помощи программного обеспечения, прилагаемого к цифровой камере, можно сохранить изображения на компьютере и потом открыть их в Corel PHOTO-PAINT. Дополнительные сведения см. в документации, прилагаемой к цифровой камере.

Можно сканировать изображения и страницы в Corel PHOTO-PAINT при помощи WIA, драйвера TWAIN или программного обеспечения сканера. Иногда сканированные изображения содержат линии, муар (волновой узор) или шум (эффект пестроты изображения). Эти дефекты можно удалить при помощи фильтров специальных эффектов. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Ретуширование” на стр. 65.

Дополнительные сведения см. в разделе справки “Получение изображений со сканеров и цифровых камер”.

Обрезка и поворот

Обрезка позволяет удалить нежелательные области изображений, улучшив их композицию.

Чтобы обрезать изображение, выберите инструмент **Обрезка**  в наборе инструментов и перетащите курсор в окне изображения.



Выделенная область определяет часть изображения, которая останется после обрезки. Область за пределами выделения будет обрезана

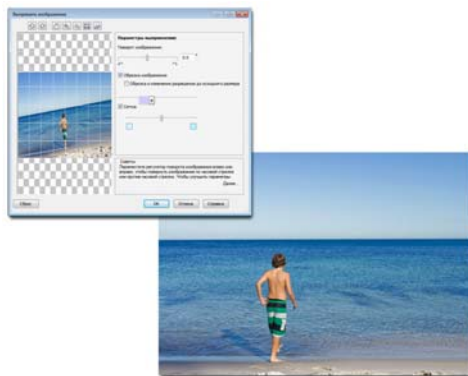
Часто необходимо повернуть изображение, чтобы изменить его ориентацию на книжную или альбомную.

Чтобы повернуть изображение, щелкните **Изображение** ▶ **Поворот** и выберите команду меню.



Вверху: изображение было выбрано для поворота. Внизу: выполнен поворот изображения

Если требуется выпрямить фотографии, снятые или отсканированные под углом, можно воспользоваться диалоговым окном **Выпрямить изображение (Настройка)** ▶ **Выпрямить изображение**.



Вверху: диалоговое окно **Выпрямить изображение** показывает искривленное изображение. Внизу: изображение выпрямлено

Изменение размера и разрешения изображения

Понятие “размер изображения” часто означает размеры в пикселях — то есть высоту и ширину изображения, выраженные в

пикселях. Разрешение изображения — это число пикселей на дюйм (ppi) в изображении. Применительно к печати или сканированию единица «пиксели на дюйм» соответствует единице «точки на дюйм» (т/д). Обратите внимание, что размер изображения в пикселях отличается от размера файла, который измеряется в килобайтах (Кб), мегабайтах (Мб) или гигабайтах (Гб).

Разрешение изображения определяет уровень четкости и детализации изображения при просмотре на мониторе или при печати. Выбранное разрешение зависит от вывода изображения. Обычно изображения, созданные для просмотра на мониторах компьютеров или для публикации в Интернете, имеют разрешение 96 или 72 т/д. Изображения, предназначенные для печати на настольных принтерах, обычно имеют разрешение 150 т/д, а изображения для профессиональной печати — 300 т/д и выше.




Разрешение 72 т/д (слева) и 300 т/д (справа)

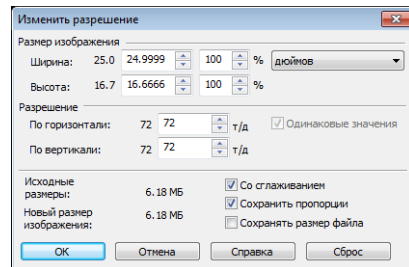
Размер изображения (в пикселях) и разрешение определяют объем данных, содержащихся в файле изображения. Чем больше пикселей содержит изображение, тем выше его качество. Однако чем крупнее изображение, тем больше размер соответствующего файла. Часто необходимо настроить размер или разрешение изображения, чтобы оптимизировать его

качество и одновременно сохранить контроль над размером файла.

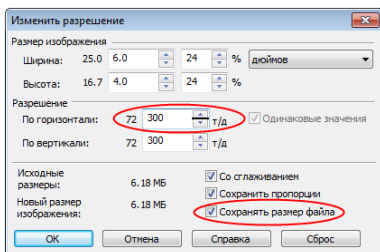
Увеличение разрешения изображения для печати

Изображения, предназначенные для печати, должны иметь более высокое разрешение. Чтобы подготовить к печати фотографию, снятую цифровой камерой, необходимо сохранить исходный размер изображения и увеличить разрешение хотя бы до 300 т/д. Этот способ позволит уменьшить ширину и высоту изображения и повысить качество печати. Либо можно задать меньшие значения ширины и высоты, что автоматически увеличит разрешение.

 Можно увеличить разрешение изображения в диалоговом окне **Изменить разрешение (Изображение ► Изменить разрешение)**.



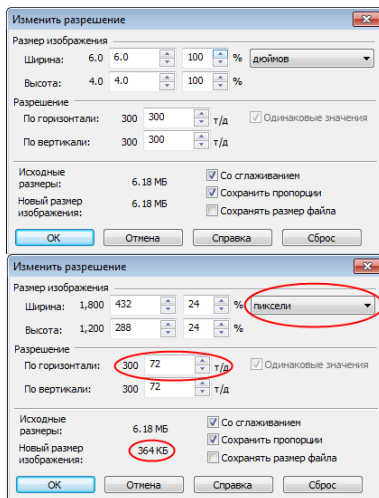
Диалоговое окно **Изменить разрешение** (вверху) показывает, что фотография (внизу) имеет разрешение 72 т/д — слишком низкое для печати



Чтобы увеличить разрешение изображения для печати, сначала был установлен флажок **Сохранять размер файла**. Затем разрешение было увеличено до 300 т/д, и ширина и высота изображения были скорректированы автоматически

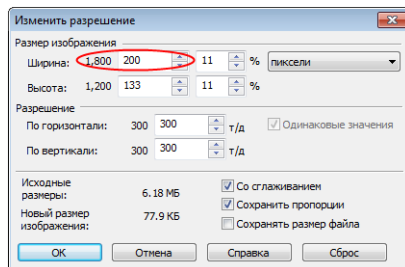
Уменьшение размера файла и размеров изображения

Если изображение будет использоваться на веб-странице, необходимо уменьшить размер его файла. Для этого можно изменить разрешение изображения. Изменение разрешения (часто называемое субдискретизацией или повышающей дискретизацией) часто приводит к размытости, но этот эффект можно нейтрализовать, применив фильтр **Понижение резкости маски (Эффекты ► Повышение резкости ► Понижение резкости маски)** к изображению с измененным разрешением.



Вверху: диалоговое окно **Изменить разрешение** показывает, что фотография не подходит для использования в Интернете. Внизу: чтобы подготовить фотографию для Интернета, единицу измерения изменили на пиксели. Затем разрешение изображения уменьшили до 72 т/д, что автоматически уменьшило ширину и высоту изображения, а также размер файла

Для фотографии, которую готовят для использования в Интернете, может потребоваться задать определенную ширину или высоту в пикселях. Можно указать точные размеры в диалоговом окне **Изменить разрешение**. После установки этих параметров разрешение изображения и размер файла будут автоматически скорректированы.



В данном примере ширина фотографии была уменьшена с 1800 пикселей до 200. Высота фотографии была автоматически уменьшена пропорционально ширине, поскольку установлен флажок **Сохранять пропорции**

Советы по изменению размеров изображений

- Старайтесь не увеличивать размер изображения больше чем на 125 %. Иначе изображения могут получиться вытянутыми и пикселизованными.
- Изменяйте размер изображения, отретушировав и скорректировав его.
- Изменяйте размер изображения после обрезки нежелательных областей. Уменьшение размеров изображения после обрезки гарантирует сохранение в изображении максимального объема полезной информации.
- Размер изображения на экране зависит от высоты и ширины изображения в пикселях, от уровня масштабирования и от настроек монитора. Поэтому изображение при просмотре на мониторе может отличаться по размеру от печатной версии.

Дополнительные сведения об изменении размера и разрешения изображения см. в разделе справки “Изменение размеров изображения, разрешения и размера бумаги”.

Изменение цветовых режимов


Цветовой режим определяет количество и тип цветов, составляющих изображение. В качестве примеров цветовых режимов можно привести черно-белый, оттенки серого, RGB, CMYK, а также режим на основе палитры.

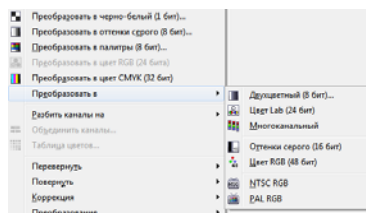
Изображения можно преобразовывать в другие цветовые режимы согласно их назначению. Например, цветовой режим CMYK рекомендуется для изображений, предназначенных для печати в коммерческих целях. Цветовой режим RGB оптимален для фотографий, публикуемых в Интернете, а

режим на основе палитры — для изображений в формате GIF.

При преобразовании изображения возможна потеря информации о цвете. Поэтому перед преобразованием в другой цветовой режим следует закончить редактирование изображения и сохранить его.

Дополнительные сведения см. в разделе справки “Работа с цветом”.

 Чтобы преобразовать изображение в другой цветовой режим, щелкните **Изображение** и выберите команду **Преобразовать в...**




Доступные команды **Преобразовать в**

Ретуширование

В Corel PHOTO-PAINT можно корректировать основные проблемные области в цифровых фотографиях и сканированных изображениях при помощи инструментов и фильтров специальных эффектов.

Один из распространенных дефектов фотографий — эффект «красных глаз», который появляется, когда свет вспышки отражается от зрачка глаза.

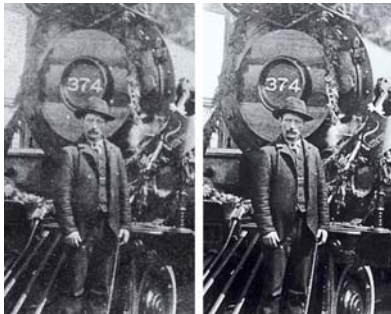
 Чтобы устранить эффект «красных глаз», сначала увеличьте масштаб области глаза. Затем щелкните инструмент **Устранение эффекта «красных глаз»**, настройте размер кисти по размеру глаза и щелкните глаз.



Инструмент Устранение эффекта «красных глаз» использовался для коррекции правого глаза и выбора левого глаза человека на фотографии

Другой распространенный дефект изображений — пылинки и царапины. Можно удалить пылинки и царапины, применив фильтр ко всему изображению. Если одна или несколько царапин расположены на определенном участке изображения, можно создать маску вокруг царапин и применить фильтр к редактируемой области.

Чтобы удалить пылинки и царапины, щелкните **Изображение** ▶ **Коррекция** ▶ **Пылинки и царапины**.

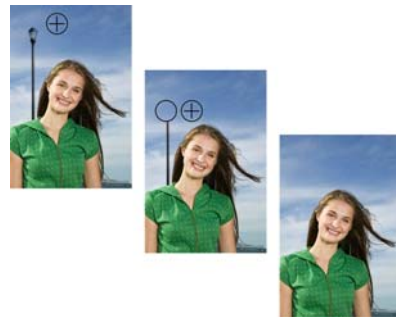


Слева: пылинки снижают качество изображения. Справа: пылинки удалены в отрепетированном изображении

Если царапины или дефекты занимают достаточно большую площадь или находятся в том месте изображения, где имеется значительный контраст по цвету и текстуре (например, листья на дереве), то лучшие результаты можно получить путем клонирования областей изображения. При

клонировании пиксели копируются из одной области изображения в другую.


Чтобы клонировать области изображения, щелкните инструмент **Клонирование** и выберите **Клонировать** из указателя **Категория кисти: клонирование** на панели свойств. Далее щелкните, чтобы задать исходную точку, и перетащите курсор в то место, где нужно применить пиксели из исходной точки. Чтобы выполнить сброс исходной точки, щелкните правой кнопкой мыши в области, которую требуется клонировать.



Слева: задана исходная точка для клонирования областей неба. В середине: клонированные области неба скопированы наверх. Справа: отрепетированное изображение

Если использовать кисть с мягкими краями и более высокое значение прозрачности, то клонированные области равномерно смешиваются в изображении.


Фотографии с цифровых камер могут часто включать пятнышки произвольных цветов, которые в совокупности называются “шумом”. Эти пятнышки появляются из-за плохих условий освещения или ограниченных возможностей датчика камеры. Можно устранить шум с цифровых фотографий или сканированных изображений, щелкнув **Эффекты** ▶ **Шум** ▶ **Удалить шум**.

 Чтобы устранить шум и дефекты фотографий в формате JPEG, щелкните **Эффекты ▶ Размытость ▶ Интеллектуальная размытость**.



Слева: шум выглядит как цветные пятнышки и снижает четкость фотографии. Справа: шум был устранен, в результате изображение стало более четким

Кроме шума сканированные изображения могут содержать линии или муар (волновой узор).

 Чтобы удалить линии с отсканированного изображения, щелкните **Изображение ▶ Преобразовать ▶ Устранить чересстрочную развертку**.

Чтобы удалить муар, щелкните **Эффекты ▶ Шум ▶ Удалить муар**.

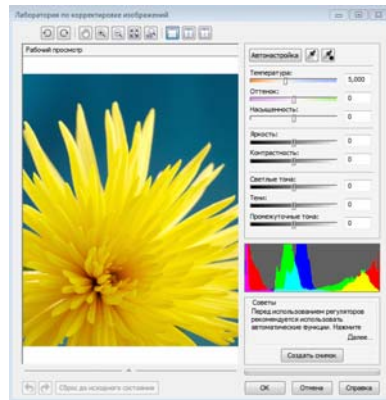


Слева: изображение содержит муар, который выглядит как волнистая сетка бесцветных линий. Справа: муар удален

Дополнительные сведения см. в разделе справки “Ретуширование”.

Настройка цвета и тона

Когда требуется настроить цвет и тон фотографий, рекомендуется в первую очередь воспользоваться лабораторией по корректировке изображений (**Настройка ▶ Лаборатория по корректировке изображений**). Она позволяет повысить или понизить яркость фотографии, улучшить контраст, открыть детали изображения и скорректировать размытые цвета. Можно поэкспериментировать с различными параметрами и зафиксировать их в снимках, чтобы затем сравнить разные варианты и выбрать наилучший. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Настройка цвета и тона”.



Лаборатория по корректировке изображений

Некоторые распространенные виды цветовой коррекции описаны и проиллюстрированы в следующей таблице.

Цветовая коррекция

До

После

Можно скорректировать фотографии с общим цветовым оттенком, при котором фотография кажется окрашенной одним цветом. Обратите внимание на синий оттенок фотографии в столбце «До». Синий оттенок скорректирован на фотографии в столбце «После».



Можно увеличить насыщенность цвета фотографий с тусклыми цветами. На фотографии в столбце «До» цвета приглушенные. На фотографии в столбце «После» насыщенность цвета увеличена, что повышает яркость.



Если фотография содержит тени, которые затемняют объекты, можно повысить яркость фотографии, осветлив тени. На фотографии в столбце «До» тени затемняют траву и объекты, изображенные на фотографии. На фотографии в столбце «После» тени осветлены, что увеличивает видимость объектов.

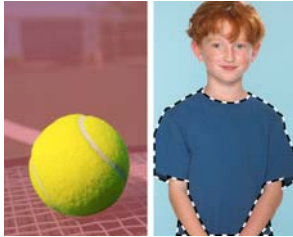


Работа с масками

Маска используется при редактировании изображений, чтобы изолировать определенную область (редактируемую

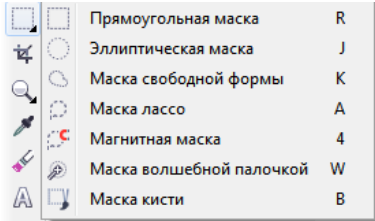
область), не затрагивая остальную часть (защищенную область). Редактируемые области часто называются «выделения» в других приложениях.

Для разграничения защищенных и редактируемых областей можно применить наложение маски, которое будет отображаться только поверх защищенных областей. Граница между редактируемой и соответствующей защищенной областью обозначается пунктирным контуром, который называется рамкой маски. Отобразить рамку маски можно, только если наложение маски скрыто.



Слева: наложение маски. Справа: рамка маски

Можно задать редактируемые области, используя инструменты маски из набора инструментов.



Инструменты маски

Определив редактируемую область, можно настроить ее форму и расположение. Если нужно добавить в редактируемую область или исключить из нее объекты, можно использовать режимы маски, доступные на панели свойств, когда активен инструмент маски.



Слева: редактируемая область включает часть крыла. В середине: остальная часть крыла добавлена к редактируемой области вместе с синим фоном. Справа: синий фон исключен из редактируемой области

Кроме того, можно настроить края редактируемой области так, чтобы она плавно перетекала в защищенные области. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Настройка краев редактируемых областей”.

Маску можно инвертировать, чтобы сделать защищенную область редактируемой, а редактируемую область защищенной. Например, если на фотографии нужно редактировать объект, представленный на простом фоне, проще всего выделить фон и затем инвертировать маску, как показано на следующем рисунке.



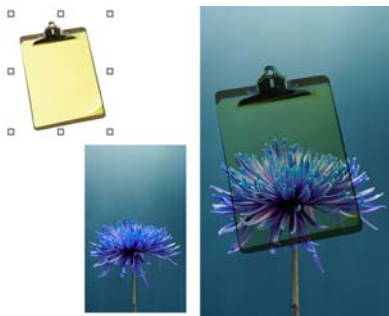
Слева: использован инструмент **Маска волшебной палочкой** для выделения фона. Справа: маска инвертирована для выделения бабочки

Дополнительные сведения о масках см. в разделе справки “Работа с масками”.

Работа с объектами и линзами

Объекты представляют собой прозрачные слои, которые перемещаются поверх фона и накладываются друг на друга. Например, если открыть фотографию, она становится фоном. Все новые объекты накладываются поверх фона по мере создания.

Использование объектов обеспечивает множество преимуществ. Можно менять расположение и размер объектов, поворачивать их и редактировать, не затрагивая другие объекты и фон. Кроме того, можно разместить объект позади или впереди других объектов и использовать режимы слияния для управления перетеканием объекта в расположенные под ним объекты или в фон.

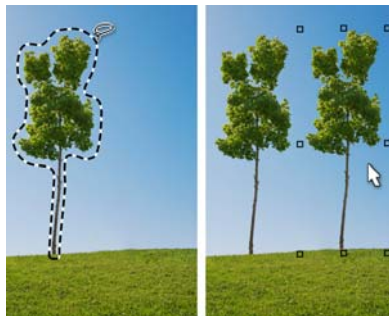


Слева: использован режим **Умножение слияния** для перетекания двух объектов. Справа: смешанное изображение

Чтобы создать объекты на основе мазков кисти и фигур, щелкните **Объект** ▶ **Создать** ▶ **Создать объект** и примените кисть или нарисуйте фигуру в окне изображения.

Чтобы создать объект на основе редактируемой области, щелкните **Объект** ▶ **Создать** ▶ **Объект: Копировать выделение**.

Чтобы создать объект на основе фона, щелкните **Объект** ▶ **Создать** ▶ **Создание из фона**.

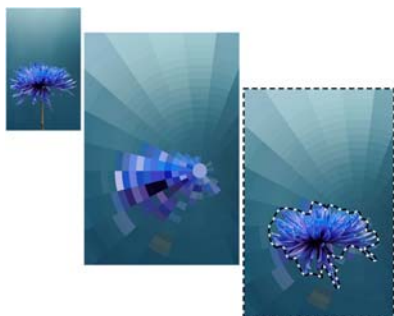


Редактируемая область выделена и скопирована (слева) для создания нового объекта (справа)

Линзы, которые также называются “слоями регулировки”, — это особые объекты, которые позволяют просматривать результат применения специальных эффектов и настроек изображения, не изменяя при этом пиксели изображения.

Чтобы создать линзу размером с целое изображение или редактируемую область маски, щелкните **Объект** ▶ **Создать** ▶ **Создать линзу**.

Можно использовать несколько линз для просмотра эффекта применения нескольких настроек изображения.

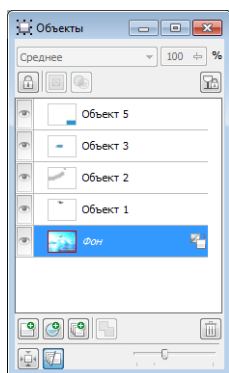


Слева: исходное изображение. В середине: применение линзы ко всему изображению. Справа: применение линзы к редактируемой области

Инструмент **Указатель** и окно настройки **Объекты** могут помочь выбрать, преобразовать и упорядочить объекты и линзы в изображении.



Инструмент **Указатель** и элементы управления панели свойств



Окно настройки **Объекты**

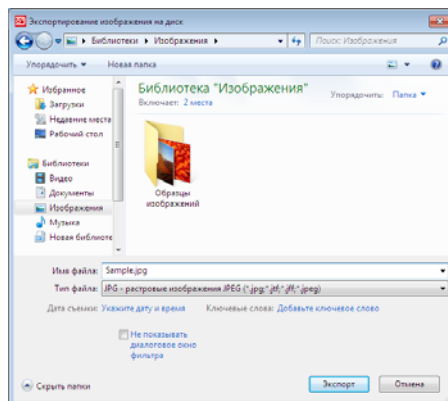
Организация общего доступа к работе

Чтобы обеспечить другим пользователям общий доступ к изображениям, можно сохранить или экспортировать их в других форматах файлов (такие как TIFF, JPEG или

PDF), распечатать их или выгрузить в CorelDRAW ConceptShare. Независимо от того, как будет использоваться изображение, целесообразно сохранять копию файла в формате Corel PHOTO-PAINT (CPT). При сохранении в формате файла CPT сохраняются все свойства изображения: объекты, последняя созданная маска, альфа-каналы, сетки, направляющие и информация о цвете.

Чтобы изменить формат файла изображения, можно сохранить его (**Файл** ► **Сохранить как**) или экспортировать (**Файл** ► **Экспорт**) в другом формате файла. При использовании команды **Сохранить как** изображение появляется в окне изображения в новом формате файла. При экспорте изображения изображение остается открытым в окне изображения в исходном формате.

Чтобы подготовить изображение для печати, можно сохранить или экспортировать его в формате файла TIFF. Чтобы подготовить изображение к публикации в Интернете, можно экспортировать его в форматах JPEG, PNG или GIF. Форматы файлов JPEG и PNG идеально подходят для фотографий, которые обычно имеют градации цвета. Формат GIF подходит для изображений, содержащих сплошные цвета.

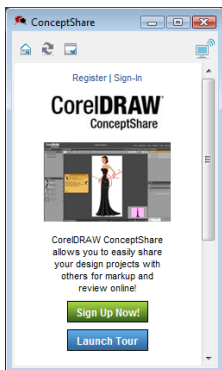


Диалоговое окно **Экспорт**

Можно также быстро сохранить изображение в формате файла PDF, щелкнув **Файл** ► **Опубликовать в PDF**. Диалоговое окно **Опубликовать в PDF** обеспечивает доступ к заготовкам PDF, которые оптимизируют файл PDF в соответствии с его назначением, — например, **Распространение документов**, **Допечатная подготовка** или **Интернет**.

Corel PHOTO-PAINT содержит широкий набор параметров для печати. Диалоговое окно **Печать (Файл ► Печать)** позволяет задать макет и масштаб для задания на печать, просматривать задания на печать и настраивать различные параметры допечатной подготовки, такие как печать меток обреза и меток совмещения. Кроме того, можно просмотреть сводку проблем, а также советы по их решению. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Печать”.

При помощи CorelDRAW ConceptShare (**Файл** ► **Публикация изображения в ConceptShare**) можно опубликовать изображение в Интернете для организации общего доступа к макетам и обмена идеями с заказчиками и коллегами. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Совместная работа”.



Окно настройки *ConceptShare*

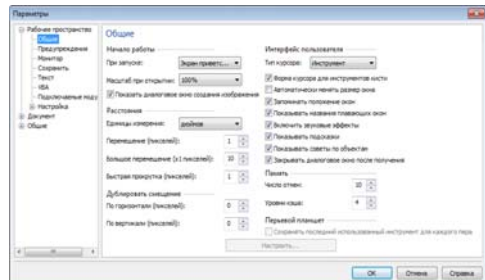
Настройка параметров

В Corel PHOTO-PAINT настройки рабочего пространства по умолчанию и другие параметры можно изменять по своему усмотрению. Можно задать такие параметры, как единица измерения, тип курсора и уровень масштаба по умолчанию. Кроме того, можно указать параметры автосохранения и параметры отображения, выбрав цвет путей, оттенки масок, направляющие и узоры таблицы прозрачности.

Чтобы настроить параметры, щелкните **Инструменты** ► **Параметры**.

Чтобы в любой момент восстановить параметры и настройки рабочего пространства по умолчанию, перезапустите Corel PHOTO-PAINT, удерживая нажатой клавишу **F8**.

Дополнительные сведения о настройке параметров см. в разделе справки “Настройка параметров”.



Страница *Общие* диалогового окна *Параметры*

Часть Третья

Работа с ЦВЕТОМ



Автор изображения: 林柏樺 (Po-Hua Lin)

Глава 6: Основы работы с цветом

Определение цветов **76**

Выбор цветового режима **78**

Использование триадных и плашечных цветов **80**

Выбор цветов **81**

Использование палитры документа и палитры изображения **84**

Отображение и упорядочение цветовых палитр **86**

Создание специальных палитр **87**

Глава 6: Основы работы с цветом

В CorelDRAW® и Corel® PHOTO-PAINT™ выбор цвета — необходимая часть рабочего процесса. Цвет — важный элемент оформления, поскольку он помогает задать тон или передать определенное смысловое значение.

Данная глава знакомит с различными методами выбора и применения цвета в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT.

Определение цветов

Цвет как таковой фактически находится в глазах смотрящего. Восприятие цвета — это результат реакции человеческого глаза на свет и интерпретации этой реакции нервной системой.



Восприятие цвета зависит от реакции глаза на свет.

Этот сложный процесс математически описан при помощи цветковых моделей. Цветковые модели используются программными приложениями (такими как CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT) и цифровыми устройствами (компьютерами, мониторами, цифровыми камерами и принтерами) для

хранения, точного воспроизведения цвета и управления им.

Цветовые модели, такие как Lab, RGB, CMYK и HSB, обеспечивают систематизированный подход к компоновке и воспроизведению широкого спектра цветов на основе небольшого набора основных цветов. Каждый цвет определяется числом. Числовые значения обеспечивают интерпретацию, передачу и воспроизведение цветов множеством устройств и приложений.

В каждой цветовой модели используется свое числовое определение цветов.

Цветовая модель Lab

Цветовая модель Lab была разработана Международной комиссией по освещению (Commission Internationale de l'Éclairage, CIE). В отличие от цветковых моделей RGB и CMYK модель Lab основана на восприятии цвета человеческим глазом, а не на воспроизведении цвета мониторами, принтерами, цифровыми камерами и другими устройствами. Поэтому модель Lab также известна как аппаратно-независимая цветковая модель. RGB и CMYK считаются аппаратно-зависимыми цветковыми моделями, поскольку одни и те же цвета выглядят по-разному при печати и при воспроизведении различными устройствами.

В цветковой модели Lab диапазон (или спектр) всех видимых цветов представлен в форме подковы. Эта фигура часто используется в качестве образца для сравнения диапазона цветов, которые могут создаваться в других

моделях. Модель Lab также используется при управлении цветом для преобразования цветов между цветовыми пространствами.



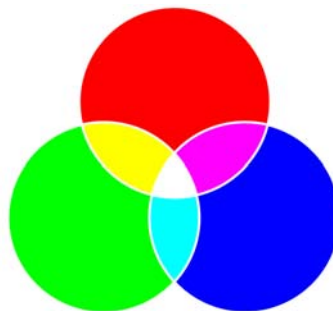
Цветовая модель Lab

Цветовая модель RGB

Компоненты цветовой модели RGB — красный (R), зеленый (G) и синий (B) — служат для определения количества красного, зеленого и синего света в данном цвете. В 24-битном изображении каждый компонент выражается числом от 0 до 255. В изображениях с большей глубиной цвета, например 48-битных, диапазон значений шире. Каждый отдельный цвет определяется комбинацией этих компонентов.

В аддитивных цветовых моделях, таких как RGB, цвет создается из проходящего света. Поэтому RGB используется в мониторах, где красный, синий и зеленый света смешиваются различными способами для воспроизведения множества цветов. Когда красный, синий и зеленый света комбинируются с максимальной степенью интенсивности, глаз воспринимает получившийся цвет как белый. Теоретически цвета по-прежнему остаются красным, зеленым и синим, но пиксели на мониторе расположены слишком близко друг к другу, чтобы глаз смог различить три цвета. Когда значение каждого компонента равно нулю, что означает отсутствие света, глаз воспринимает цвет как черный.

Цветовая модель RGB используется наиболее часто, поскольку она обеспечивает хранение и отображение широкого спектра цветов.

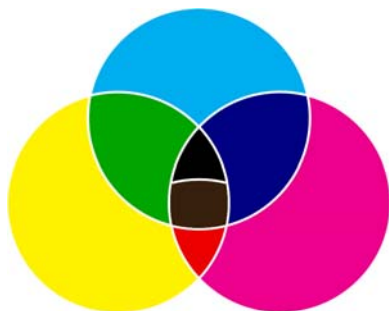


Цветовая модель RGB. Белый цвет является результатом смешивания трех цветовых компонентов RGB с максимальной степенью интенсивности

Цветовая модель CMYK

Цветовая модель CMYK, которая применяется при печати, использует для определения цвета голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) компоненты. Значения этих компонентов лежат в диапазоне от 0 до 100 и выражаются в процентах.

В субтрактивных цветовых моделях, таких как CMYK, цвет (то есть чернила) добавляется на поверхность, например на белую бумагу. При этом цвет “уменьшает” яркость поверхности. Когда значение каждого цветового компонента (C,M,Y) равно 100, получается черный цвет. Когда значение каждого компонента равно 0, цвет не добавляется на поверхность и она открыта — в данном случае белая бумага. Черный цвет (K) входит в цветовую модель для целей печати, поскольку черные чернила нейтральнее и темнее, чем смесь равного количества компонентов C, M и Y. Черные чернила позволяют получить более четкие изображения, особенно в случае печатного текста. Кроме того, черные чернила обычно дешевле цветных.



Цветовая модель CMYK. Черный цвет является результатом смешивания трех цветовых компонентов CMY с максимальной степенью интенсивности

Цветовая модель HSB

Цветовая модель HSB использует для определения цвета оттенок (H), насыщенность (S) и яркость (B). Модель HSB также известна как HSV (компоненты — оттенок, насыщенность и значение). Оттенок дает представление о пигментации цвета и измеряется в градусах, что задает расположение на стандартном цветовом круге. Например, красный — 0 градусов, желтый — 60 градусов, зеленый — 120 градусов, голубой — 180 градусов, синий — 240 градусов и пурпурный — 300 градусов. Насыщенность дает представление о яркости или приглушенности цвета. Значение насыщенности лежит в диапазоне от 0 до 100 и выражается в процентах (чем выше значение, тем больше яркость цвета). Яркость дает представление о количестве компонента белого в цвете. Так же как значения насыщенности, значения яркости лежат в диапазоне от 0 до 100 и выражаются в процентах (чем выше значение, тем больше яркость цвета).



Цветовая модель HSB

Цветовая модель оттенков серого

В цветовой модели оттенков серого цвет определяется только одним компонентом, освещением, который в 8-битовых изображениях может иметь значение от 0 до 255. Диапазон значений зависит от глубины цвета изображения. Каждый оттенок серого имеет одинаковые значения красного, зеленого и синего компонентов цветовой модели RGB.



Цветовая модель оттенков серого

Выбор цветового режима

При создании нового документа CorelDRAW или изображения Corel PHOTO-PAINT необходимо выбрать цветовой режим. Для этого лучше руководствоваться цветовой моделью, которая соответствует назначению проекта. Цветовой режим определяет цвета,

которые будут использоваться в приложении. Например, если известно, что проект предназначен для Интернета, можно выбрать цветовой режим RGB. Правильный выбор цветowego режима в начале работы над проектом уменьшит необходимость выбирать цвета наугад. В результате цвета в проекте будут воспроизведены более точно.



Цветовой режим CMYK рекомендуется для печатных материалов, а режим RGB — для материалов, которые будут просматриваться на экране

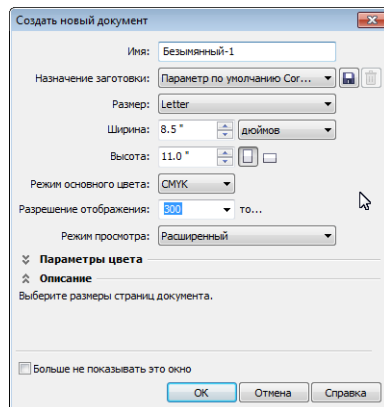
Если назначение проекта неизвестно или материалы проекта предназначены как для вывода на печать, так и для просмотра на экране, рекомендуется выбрать цветовой режим RGB. Этот цветовой режим позволяет хранить широкий спектр цветов и может быть легко преобразован в режим CMYK для печати.

Выбор цветowego режима для документа CorelDRAW

В CorelDRAW основной цветовой режим определяет цвета в цветовой палитре по умолчанию, облегчая поиск подходящих цветов. Основной цветовой режим используется по умолчанию при экспорте документа в виде растрового изображения или в формате файла Adobe® Illustrator® (AI). Например, если в качестве основного цветowego режима задать RGB и экспортировать документ в виде файла JPEG,

для цветowego режима будет автоматически установлен RGB.

Чтобы указать цветовой режим для нового документа CorelDRAW, выберите значение в списке **Основной цветовой режим** в диалоговом окне **Создать новый документ**.



Для нового документа CorelDRAW в качестве основного цветowego режима установлен RGB

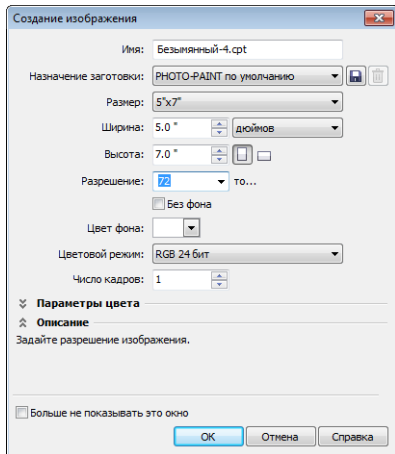
Основной цветовой режим в CorelDRAW ограничивает тип цветов, которые можно использовать для рисунка. Например, если задан цветовой режим RGB, в документе можно по-прежнему применять и точно воспроизводить цвета из цветовой палитры CMYK.

Выбор цветowego режима для изображения Corel PHOTO-PAINT

В Corel PHOTO-PAINT цветовой режим, выбранный для нового изображения, определяет цветовую палитру по умолчанию. Например, если выбрать цветовой режим RGB, цветовая палитра по умолчанию будет содержать только цвета RGB, что упрощает выбор и применение правильных цветов.



Чтобы указать цветовой режим для нового изображения Corel PHOTO-PAINT, выберите значение в списке **Цветовой режим** в диалоговом окне **Создать новое изображение**.



Для нового изображения Corel PHOTO-PAINT установлен цветовой режим RGB (24 бита)

В отличие от основного цветового режима в CorelDRAW цветовой режим в Corel PHOTO-PAINT задает и ограничивает цвета, которые можно применить к изображению. Например, если выбрать цветовой режим RGB, то к изображению можно будет применять только цвета RGB. Если выбрать цвет из другой палитры, например из CMYK, то при применении к изображению цвет преобразуется в RGB. Если маркировать определенный канал плашечным цветом, то можно применять к каналу плашечный цвет. Однако при применении плашечного цвета к фону изображения цвет преобразуется в цветовой режим RGB.

Использование триадных и плашечных цветов

Отправляя документ поставщику услуг печати, в качестве метода цветной печати

можно указать печать триадными цветами или печать плашечными цветами. Основное различие между этими двумя методами заключается в количестве чернил, или цветоделений, необходимых для воспроизведения цветов.

Триадные цвета

Типовой проект может содержать сотни цветов, но при его печати не требуются сотни цветоделений. Для печати полноцветных документов необходимы только четыре вида чернил (голубой, пурпурный, желтый и черный). Цвета, которые создаются путем смешивания этих четырех стандартных чернил, называются триадными цветами. Выбирая цвета из любой цветовой палитры в CorelDRAW Graphics Suite X5, можно использовать в проектах триадные цвета.



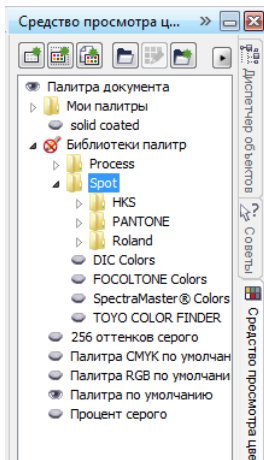
Цветоделения голубого (С), пурпурного (М), желтого (У) и черного (К) используются для воспроизведения полноцветных изображений

Плашечные цвета

Часто плашечные цвета образуются в результате предварительного особого смешивания чернил, для которых требуются отдельные печатные формы. Плашечные цвета часто используются в дополнение к триадным. Например, можно добавить плашечный цвет в

проект CMYK, если этот цвет невозможно воспроизвести при помощи значений CMYK.

Плашечный цвет можно выбрать в любой из палитр плашечных цветов, содержащихся в папке **Библиотеки палитр** окна настройки **Средства просмотра цветových палитр**. В качестве примера таких палитр можно привести палитры PANTONE®, HKS® и TOYO.



Палитры плашечных цветов хранятся в папке Плашечные окна настройки Диспетчер цветových палитр

Советы по использованию триадных и плашечных цветов

Чтобы облегчить принятие решения об использовании плашечных и триадных цветов в своем проекте, ознакомьтесь со следующими советами.

- Чтобы минимизировать затраты на печать, используйте триадные цвета для проектов, содержащих множество цветов, а плашечные цвета — для проектов, содержащих очень малое количество цветов.
- Если требуется напечатать точно определенный цвет (например, цвет

корпоративной эмблемы в буклете), используйте плашечный цвет вместо триадного.

- Помните, что хотя триадные цвета определяются при помощи значений RGB, при выводе на печать будут использоваться чернила CMYK. Поскольку перед тем, как чернила накладываются на бумагу, цвета преобразуются из RGB в CMYK, возможно цветовое смещение.

Выбор цветов

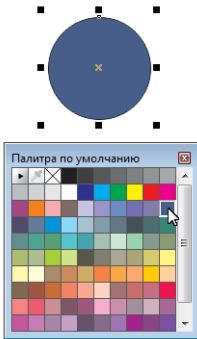
В CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT существуют различные инструменты и возможности, помогающие выбрать лучшие цвета для ваших проектов. Цвета можно выбирать из палитр, при помощи программ просмотра, гармонии цветов и инструментов пипетки, доступных из следующих компонентов рабочего пространства.

- Цветовая палитра по умолчанию
- Диалоговое окно **Однородная заливка**
- Окно настройки **Цвет**
- Инструмент **Цветовая пипетка** (CorelDRAW)
- Инструмент **Пипетка** (Corel PHOTO-PAINT)

Цветовые палитры, программы просмотра и гармония цветов

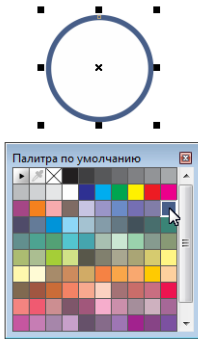
Цветовая палитра по умолчанию в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT содержит 99 образцов цвета, которые зависят от цветового режима документа или изображения. Каждый цветовой образец, в свою очередь, позволяет выбрать несколько оттенков или тонов.

Для заливки объекта цветом в CorelDRAW выделите объект и щелкните нужный цвет в палитре по умолчанию.



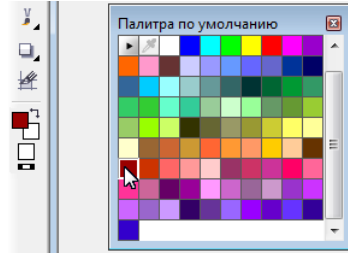
При выборе образца синего цвета в палитре по умолчанию выполняется заливка круга синим цветом

Чтобы изменить цвет абриса объекта в CorelDRAW, правой кнопкой мыши щелкните любой цвет в палитре по умолчанию.



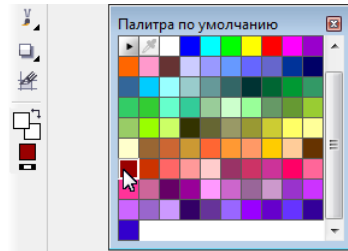
Если щелкнуть правой кнопкой мыши образец синего цвета в палитре по умолчанию, цвет абриса круга меняется на синий

Чтобы изменить цвет переднего плана в Corel PHOTO-PAINT, щелкните нужный цвет в палитре по умолчанию.



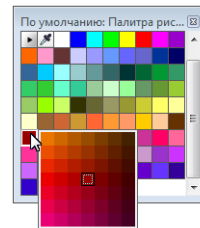
При выборе образца красного цвета в палитре по умолчанию цвет переднего плана меняется на красный

Чтобы изменить цвет заливки в Corel PHOTO-PAINT, щелкните правой кнопкой мыши нужный цвет в палитре по умолчанию.



Если щелкнуть правой кнопкой мыши образец красного цвета в палитре по умолчанию, цвет заливки меняется на красный

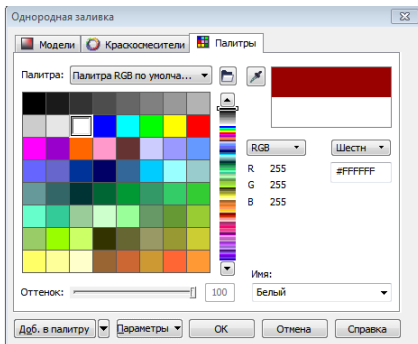
Чтобы использовать другие оттенки цвета, удерживайте указатель над образцом цвета, пока не появится всплывающая цветовая палитра.



Если удерживать указатель над образцом красного цвета, будут показаны различные оттенки красного во всплывающей цветовой палитре

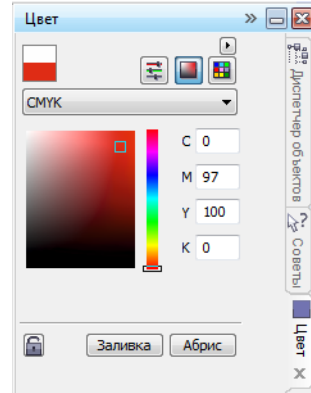
Диалоговое окно **Однородная заливка** и окно настройки **Цвет** позволяют обращаться к дополнительным цветовым палитрам и использовать различные методы выбора и изменения цветов. Например, для указания нужного цвета можно использовать программы просмотра цветов или гармонию цветов. Окно настройки **Цвет** обладает одним преимуществом перед диалоговым окном **Однородная заливка**: оно всегда может оставаться на экране.

Чтобы открыть диалоговое окно **Однородная заливка** в CorelDRAW, в наборе инструментов выберите инструмент **Заливка** и щелкните **Однородная заливка**.



Диалоговое окно **Однородная заливка**

Чтобы открыть окно настройки **Цвет**, выберите **Окно** ► **Окна настройки** ► **Цвет**.

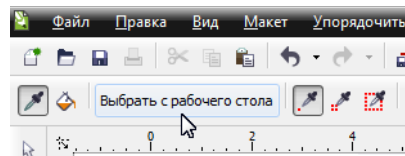


Окно настройки **Цвет**

Инструменты пипетки

Инструменты пипетки позволяют быстро выбрать цвет из одной области документа или изображения и применить его к другой области. Эти инструменты полезны, когда необходимо обеспечить точное совпадение с существующим цветом в проекте. При помощи инструментов пипетки можно также подбирать цвета из изображений вне данного изображения или документа, вне приложения или на рабочем столе.

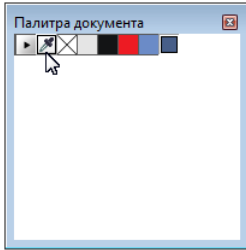
Чтобы выбрать цвет объекта на рабочем столе, щелкните инструмент **Цветовая пипетка** в наборе инструментов CorelDRAW и на панели свойств щелкните **Выбрать на рабочем столе**. Затем щелкните цвет на рабочем столе.



Щелкнув **Выбрать на рабочем столе** на панели свойств, можно выбрать цвет вне CorelDRAW

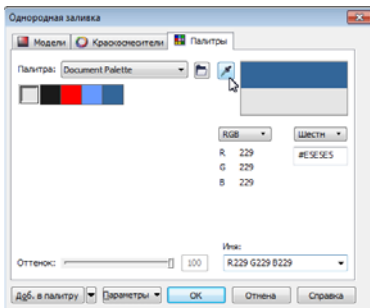
Инструменты пипетки также позволяют добавлять цвета в цветовые палитры, окна настройки и диалоговые окна.

Чтобы добавить цвет на палитру **Документ** в CorelDRAW, нажмите на палитре кнопку пипетки и щелкните цвет в окне документа.



Кнопка пипетки в палитре **Документ**

Чтобы добавить цвет в диалоговое окно **Однородная заливка** в Corel PHOTO-PAINT, выберите инструмент **Заливка**. На панели свойств нажмите кнопку **Однородная** для элемента управления **Заливка** и нажмите кнопку **Изменить заливку**. Затем нажмите кнопку **Пипетка** в диалоговом окне и щелкните цвет в окне изображения.



Кнопка пипетки в диалоговом окне **Однородная заливка**

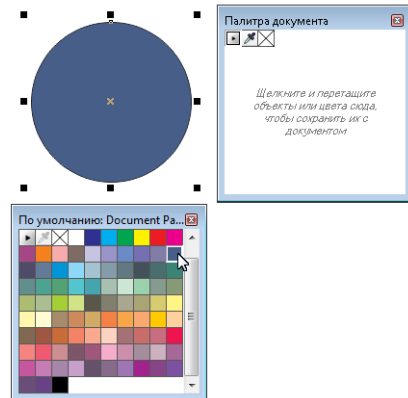
Использование палитры документа и палитры изображения

При создании нового документа в CorelDRAW открывается палитра **Документ**. При создании нового изображения в Corel PHOTO-PAINT открывается палитра **Изображение**. Эти цветовые палитры пусты, что позволяет отслеживать использование цветов.

Добавление цветов в палитру «Документ» и в палитру «Изображение»

Когда вы добавляете цвет в документ, этот цвет всегда автоматически добавляется в палитру **Документ** или в палитру **Изображение**.


Чтобы добавить цвет в палитру **Документ** в CorelDRAW, выделите объект и щелкните цвет в цветовой палитре по умолчанию.

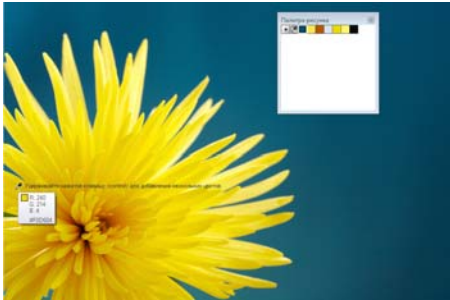


Синий цвет, добавленный в круг, был автоматически добавлен в палитру **Документ**


Если изображение содержит цвет, который предполагается использовать в будущем, можно добавить этот цвет в палитру

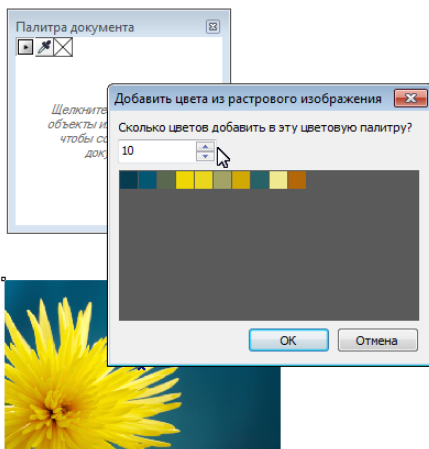
Документ или в палитру **Изображение** при помощи кнопки пипетки.

 Чтобы добавить несколько цветов в палитру **Изображение** в Corel PHOTO-PAINT, нажмите кнопку пипетки в палитре и, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните цвета в окне изображения.




*Можно быстро добавить несколько цветов в палитру **Изображение** при помощи пипетки*

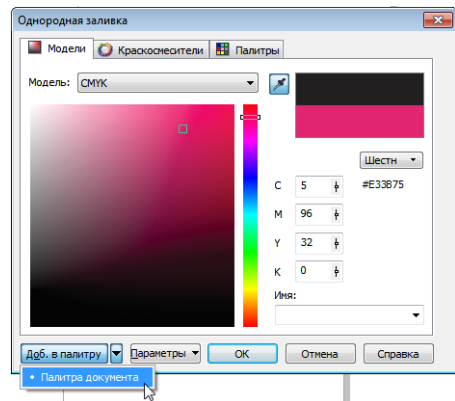
 Чтобы быстро добавить цвета из растрового изображения в палитру **Документ** в CorelDRAW, перетащите растровое изображение в палитру **Документ**.



*Перетаскивая изображение в палитру **Документ**, можно выбрать количество добавляемых цветов*


Можно также добавлять цвета в палитру **Документ** и в палитру **Изображение** из относящегося к цвету диалогового окна, такого как диалоговое окно **Однородная заливка**. Перенеся цвета в палитру, можно сохранить их для будущего использования.

 Чтобы добавить цвет в палитру **Документ** в CorelDRAW из диалогового окна **Однородная заливка**, выделите объект и дважды щелкните значок **Цвет заливки** в строке состояния. В диалоговом окне **Однородная заливка** выберите цвет, щелкните стрелку рядом с кнопкой **Добавить в палитру** и выберите палитру **Документ**. Затем щелкните **Добавить в палитру**.

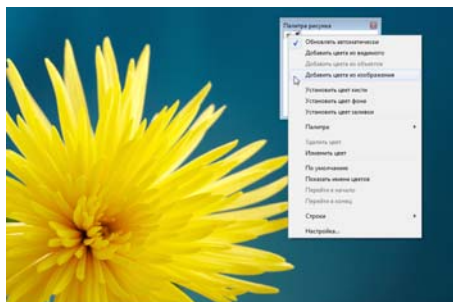


*Можно добавить цвет в палитру **Документ** из диалогового окна **Однородная заливка***

Если в CorelDRAW открыть документ, созданный в предыдущей версии программы, в палитру **Документ** добавляются только цветовые стили и специальные плашечные цвета. В Corel PHOTO-PAINT при открытии существующего изображения, например фотографии, никакие цвета в палитре **Изображение** не отображаются.

 Чтобы добавить цвета в палитру **Изображение** в Corel PHOTO-PAINT,

откройте файл, содержащий фотографию, нажмите кнопку со стрелкой в палитре **Изображение** и выберите команду **Добавить цвета из изображения**.



Можно быстро добавить наиболее преобладающие цвета изображения в палитру **Изображение** при помощи команды **Добавить цвета из изображения**

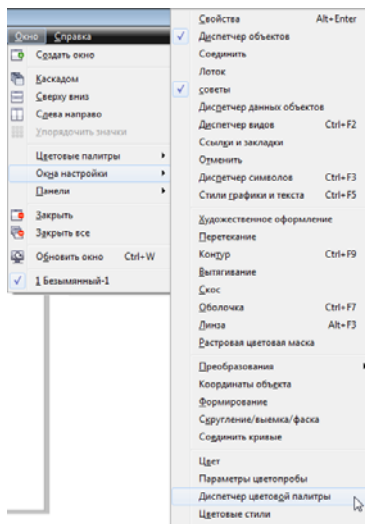
В CorelDRAW можно сбросить палитру **Документ**, удалив из нее все цветовые стили и плашечные цвета, которые не используются в документе.

Чтобы удалить из палитры **Документ** стили и цвета, которые не используются в текущем документе, нажмите кнопку со стрелкой и выберите команду **Сброс палитры**.

Отображение и упорядочение цветовых палитр

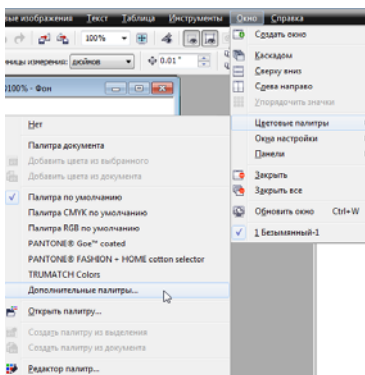
Окно настройки **Диспетчер цветовых палитр** обеспечивает быстрый доступ ко всем цветовым палитрам, включая палитру **Документ** и палитру **Изображение**.

Чтобы открыть окно настройки **Диспетчер цветовых палитр** в CorelDRAW, выберите **Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Диспетчер цветовых палитр**.




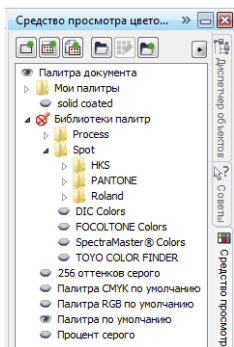
Открытие окна настройки **Диспетчер цветовых палитр** в CorelDRAW

Чтобы открыть **Диспетчер цветовых палитр** в Corel PHOTO-PAINT, выберите **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Дополнительные палитры**.



Открытие окна настройки **Диспетчер цветовых палитр** в Corel PHOTO-PAINT

Чтобы показать или скрыть цветовую палитру в окне настройки **Диспетчер цветовых палитр** в CorelDRAW, щелкните значок  рядом с названием этой цветовой палитры.




Диспетчер цветowych палитр

Цветовые палитры в окне настройки **Диспетчер цветowych палитр** организованы в две основные папки: **Мои палитры** и **Библиотеки палитр**.

Папка «Мои палитры»

В папке **Мои палитры** можно хранить все созданные вами специальные палитры. Можно добавлять папки и компоновать цветовые палитры для различных проектов. Можно также скопировать цветовую палитру или перенести ее в другую папку.

 Чтобы быстро переместить палитру из одной папки в другую, перетащите палитру в новую папку.

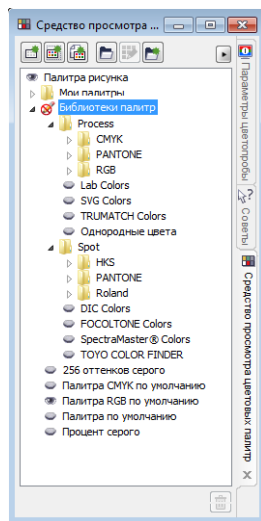
Библиотеки палитр

Папка **Библиотеки палитр** окна настройки **Диспетчер цветowych палитр** содержит наборы готовых цветовых палитр.

Две основные библиотеки палитр — **Триадные** и **Плашечные**. Библиотеки цветowych палитр заблокированы, то есть их изменение не разрешается. Однако отдельные палитры можно копировать в качестве специальных палитр, как описано в следующем разделе.

Библиотека **Триадные** содержит палитры RGB, CMYK и палитру оттенков серого по умолчанию. Кроме того, существуют готовые цветовые палитры, которые созданы на основе конкретных тем и собраны в папки, такие как «Природа» и «Люди».

Библиотека **Плашечные** содержит цветовые палитры, предоставленные сторонними изготовителями, включая HKS Colors, PANTONE, Focoltone® и TOYO. Эти палитры можно использовать, когда для печатных проектов требуются определенные цвета, одобренные компаний.

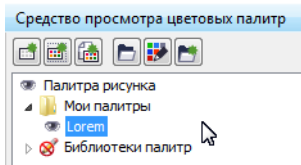


Папка Библиотеки палитр содержит палитры плашечных и триадных цветов

Создание специальных палитр

Можно создать специальную палитру, в которой будут храниться все цвета, необходимые для текущего или будущего проекта. Специальные палитры обеспечивают нескольким пользователям общий доступ к набору цветов. Для доступа к специальным палитрам можно воспользоваться папкой **Мои палитры** окна настройки **Диспетчер**

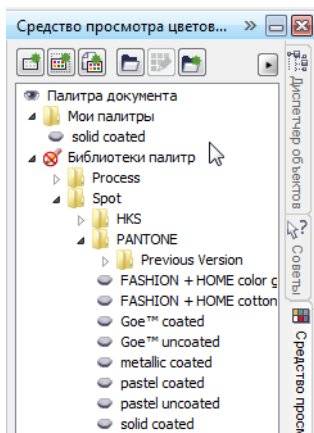
цветовых палитр. Специальные палитры могут содержать цвета из любой цветовой модели, в том числе плащечные цвета, или из любой цветовой палитры в папке **Библиотеки палитр**.



Специальная палитра была добавлена в папку **Мои палитры**

Как упоминалось ранее, нельзя изменить палитру в папке **Библиотеки палитр**. Однако можно скопировать палитру, чтобы создать специальную палитру, которую затем можно изменять.

Чтобы скопировать цветовую палитру из папки **Библиотеки палитр** окна настройки **Диспетчер цветных палитр**, перетащите палитру из папки **Библиотеки палитр** в папку **Мои палитры**.



Копия палитры плащечных цветов **PANTONE solid coated** была создана путем перетаскивания из папки **Библиотеки палитр** в папку **Мои палитры**

Глава 7: Управление цветом

Общие сведения об управлении цветом **90**

Параметры управления цветом в
CorelDRAW Graphics Suite X5 **94**

Работа с цветовыми профилями **97**

Программная цветопроба **99**

Работа с политиками управления цветом
100

Управление цветами при открытии
документов **102**

Управление цветами при импорте и
вставке файлов **102**

Управление цветами для печати **103**

Использование безопасного рабочего
процесса СМΥК **104**

Управление цветами для просмотра в
Интернете **104**

Глава 7: Управление цветом

Данная глава содержит ответы на некоторые основные вопросы об управлении цветом и знакомит с возможностями управления цветом в CorelDRAW® Graphics Suite X5.

Общие сведения об управлении цветом

Данный раздел содержит ответы на следующие часто задаваемые вопросы об управлении цветом:

- Почему цвета не согласованы?
- Что такое управление цветом?
- Зачем нужно управление цветом?
- Как начать работу с управлением цветом?
- Правильно ли отображает цвета мой монитор?
- Нужно ли назначать цветовой профиль или преобразовывать цвета в цветовой профиль?
- Что такое способ цветопередачи?

Почему цвета не согласованы?

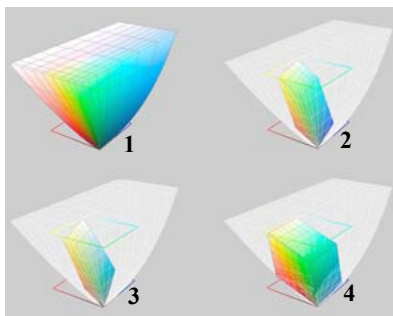
Во время создания и совместного использования документа могут применяться разные инструменты. Например, можно начать работу с файла, созданного в другом приложении, или импортировать изображение, захваченное цифровой камерой или полученное со сканера. Закончив документ, можно передать его коллегам для ознакомления — либо распечатав документ, либо отправив его по электронной почте. Каждый инструмент в рабочем процессе

использует собственный способ интерпретации цвета. Кроме того, каждый инструмент имеет собственный диапазон доступных цветов, называемый цветовым пространством, которое представляет собой набор чисел, определяющих способ представления цветов.

Другими словами, определяя и интерпретируя цвета, каждый инструмент «говорит» на своем собственном языке. Рассмотрим цвет в цветовом пространстве цифровой камеры: яркий синий цвет RGB со значениями Red = 0, Green = 0 и Blue = 255. Этот цвет может выглядеть по-другому в цветовом пространстве монитора. Кроме того, цветовое пространство принтера может не содержать цвет, соответствующий данному цвету. В результате в процессе работы над документом яркий синий цвет теряется при передаче и воспроизводится неточно. Система управления цветом предназначена для улучшения передачи цвета в рабочем процессе, так чтобы цвет материалов вывода совпадал с изначальным.



Пример процесса работы над документом



Цвета определяются их цветовым пространством. 1. Цветовое пространство Lab. 2. Цветовое пространство sRGB, показанное в сравнении с цветовым пространством Lab. 3. Цветовое пространство U.S. Web Coated (SWOP®) v2. 4. Цветовое пространство ProPhotoRGB

Что такое управление цветом?

Управление цветом — это процесс, который позволяет предсказать и контролировать воспроизведение цвета независимо от источника и назначения документа. Он гарантирует более точную передачу цвета при просмотре, изменении, совместном использовании, экспорте в другом формате файла и печати документа.

Система управления цветом, также называемая модулем управления цветом, использует цветовые профили для преобразования цветовых значений между различными источниками. Например, она преобразует цвета, отображаемые на мониторе, в цвета, которые может воспроизводить принтер. Цветовые профили определяют цветовое пространство мониторов, сканеров, цифровых камер, принтеров и приложений, которые используются для создания и редактирования документов.

Зачем нужно управление цветом?

Если документ требует точного воспроизведения цвета, вам могут понадобиться дополнительные знания об управлении цветом. Необходимо учитывать также сложность рабочего процесса и конечное назначение документов. Если документы предназначены только для просмотра в Интернете, управление цветом может быть не столь необходимо. Однако если планируется открывать документы в другом приложении или если документы предназначены для печати либо для нескольких типов вывода, то правильное управление цветом играет существенную роль.

Управление цветом позволяет решать следующие задачи:

- согласованное воспроизведение цветов на всех этапах рабочего процесса, особенно когда приходится открывать документы, созданные в других приложениях;
- согласованное воспроизведение цветов при совместном использовании файлов;
- предварительный просмотр (или “программная цветопроба”) цветов до передачи документа по окончательному назначению, например на печатную машину, настольный принтер или в Интернет;
- снижение потребности в настройке и коррекции документов при передаче их на разные устройства назначения.

Система управления цветом не обеспечивает абсолютное совпадение цветов, но значительно повышает точность передачи цвета.

Как начать работу с управлением цветом?

Ниже приведен ряд рекомендаций по внедрению управления цветом в рабочий процесс.

- Убедитесь, что ваш монитор отображает цвета правильно. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Правильно ли отображает цвета мой монитор?” на стр. 92.
- Установите цветовые профили для всех устройств ввода и вывода, которые планируется использовать. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Установка и загрузка цветовых профилей” на стр. 98.
- Ознакомьтесь с возможностями управления цветом CorelDRAW и Corel® PHOTO-PAINT™. Параметры по умолчанию для управления цветом дают хорошие результаты, но их можно изменить в соответствии с конкретным рабочим процессом. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Параметры управления цветом в CorelDRAW Graphics Suite X5” на стр. 94.
- Выполняйте программные цветопробы документов для предварительного просмотра окончательных результатов на экране. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Программная цветопроба” на стр. 99.
- Встраивайте цветовые профили при сохранении и экспорте файлов. Это обеспечит согласованность цветов при просмотре, изменении и воспроизведении файлов. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Встраивание цветовых профилей” на стр. 99.

Правильно ли отображает цвета мой монитор?

Калибровка и профилирование монитора важны для обеспечения точности цвета. При калибровке монитор настраивается таким образом, чтобы отображать цвета в соответствии с установленным стандартом точности. После калибровки можно создать цветовой профиль монитора, который описывает, как монитор интерпретирует цвета. Этот специальный цветовой профиль обычно устанавливается в операционной системе программным обеспечением для создания профилей, поэтому его можно совместно использовать с другими устройствами и приложениями. Калибровка и профилирование совместно обеспечивают точность цвета: если монитор откалиброван неправильно, его цветовой профиль бесполезен.

Калибровка и профилирование — сложные процессы и обычно требуют калибровочных устройств других производителей, таких как колориметры и специализированное программное обеспечение. Более того, неправильная калибровка может принести больше вреда, чем пользы. Узнать больше о калибровке монитора и специальных цветовых профилях можно, изучив техники и продукты управления цветом. Можно также обратиться к документации, прилагаемой к операционной системе или монитору.

Пользовательское восприятие цвета, отображаемого монитором, также важно для поддержания согласованности цветов. На восприятие влияет среда, в которой пользователь просматривает документы. Вот несколько способов создать подходящую среду просмотра.

- Убедитесь, что ваша комната освещена равномерно. Например, если в комнату

проникает много солнечного цвета, используйте шторы или, если возможно, работайте в комнате без окон.

- Установите в качестве фона монитора нейтральный цвет, такой как серый, или используйте изображение в оттенках серого. Избегайте использования красочных обоев и экранных заставок.
- Не надевайте яркую одежду, которая может конфликтовать с цветами на экране. Например, белая рубашка отражается в мониторе и изменяет восприятие цвета пользователем.

Нужно ли назначать цветовой профиль или преобразовывать цвета в цветовой профиль?

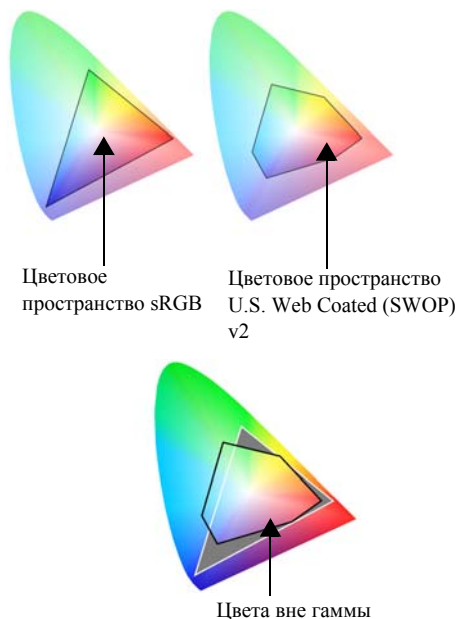
При назначении цветовой профиля цветковые значения, или числа, в документе не изменяются. Вместо этого приложение использует цветовой профиль для интерпретации цветов документа. Однако при преобразовании цветов в другой цветовой профиль цветковые значения в документе меняются.

Лучший практический прием — выбрать подходящее цветовое пространство во время создания документа и использовать один и тот же цветовой профиль на всех этапах рабочего процесса. Рекомендуется избегать назначения цветковых профилей и преобразования цвета в другие цветковые профили во время работы над документом.

Что такое способ цветопередачи?

Система управления цветом может эффективно передавать цвета документа на несколько устройств. Однако при преобразовании цветов из одного цветкового пространства в другое системе управления

цветом, возможно, не удастся согласовать некоторые цвета. Эта ошибка передачи возникает из-за того, что некоторые цвета в источнике могут не попасть в диапазон (или гамму) цветкового пространства назначения. Например, яркие красный и синий цвета, которые отображаются на мониторе, часто не входят в гамму цветов, которые может воспроизводить принтер. Такие цвета “вне гаммы” могут значительно изменить внешний вид документа в зависимости от их интерпретации системой управления цветом. Каждая система управления цветом использует четыре способа интерпретации цветов вне гаммы и сопоставления их с гаммой цветкового пространства назначения. Эти методы называются “способами цветопередачи”. Выбор способа цветопередачи зависит от графического содержимого документа.



Многие цвета в документе sRGB могут быть вне гаммы цветкового пространства U.S. Web Coated (SWOP) v2. Цвета вне гаммы сопоставляются с гаммой в соответствии со способом цветопередачи.

Существуют следующие способы цветопередачи.

- **Относительный колориметрический** способ цветопередачи подходит для логотипов и других изображений, содержащих лишь несколько цветов вне гаммы. Он сопоставляет цвета источника вне гаммы с ближайшими цветами из гаммы на устройстве назначения. Этот способ цветопередачи вызывает смещение белой точки. При печати на белой бумаге ее белизна используется для воспроизведения белых областей документа. Таким образом, этот способ цветопередачи — хороший вариант для документов, предназначенных для печати.
- **Абсолютный колориметрический** способ цветопередачи подходит для логотипов и других изображений, требующих высокой точности цветов. Если для цветов источника не найдено точных совпадений, то используется ближайшее возможное соответствие. **Абсолютный колориметрический** и **относительный колориметрический** способы цветопередачи схожи, но **абсолютный колориметрический** способ сохраняет белую точку в процессе преобразования и не регулируется по белизне бумаги. Этот способ цветопередачи используется главным образом на этапе цветопробы.
- **Перцепционный** способ цветопередачи подходит для фотографий и растровых изображений, которые содержат множество цветов вне гаммы. Цветопередача изображения в целом сохраняется за счет замены всех цветов, включая цвета из гаммы, с целью соответствия диапазону цветов устройства назначения. Этот способ цветопередачи сохраняет взаимосвязи

между цветами, позволяя получить наилучшие результаты.

- Способ цветопередачи **Насыщенность** позволяет получить более концентрированные сплошные цвета в деловых графических документах, таких как диаграммы и графики. Цвета могут быть менее точными, чем при использовании других способов цветопередачи.



*Количество цветов вне гаммы (показанное зеленым наложением) может повлиять на выбор способа цветопередачи. Слева: **относительный колориметрический** способ цветопередачи подходит для этой фотографии, содержащей лишь несколько цветов вне гаммы. Справа: **перцепционный** способ цветопередачи оптимален для этой фотографии, которая содержит множество цветов вне гаммы*

Параметры управления цветом в CorelDRAW Graphics Suite X5

В CorelDRAW Graphics Suite X5 существует два типа параметров управления цветом: параметры по умолчанию для управления цветом и параметры цветов документа. Параметры по умолчанию для управления цветом определяют цвета новых документов и всех документов, которые не содержат цветовых профилей (также называемых “непомеченными документами”). Документы, созданные в более ранних версиях CorelDRAW Graphics Suite, обрабатываются

как непомеченные. Параметры цветов документа влияют только на цвета активного документа.

Параметры по умолчанию для управления цветом

Параметры по умолчанию для управления цветом важны для согласованной передачи цвета.



Для доступа к параметрам по умолчанию щелкните **Инструменты** ▶ **Управление цветом** ▶ **Параметры по умолчанию**.

Наведите указатель на элемент управления для просмотра его описания или нажмите кнопку **Справка** в диалоговом окне для поиска соответствующего раздела справки.

Можно изменить параметры по умолчанию в соответствии с конкретными потребностями управления цветом.

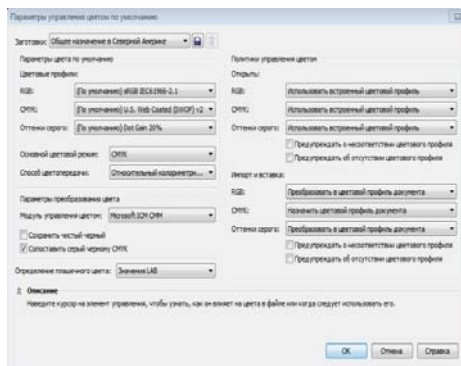
- **Заготовки** помогут обеспечить правильность параметров цвета в соответствии с географическим регионом, где создаются документы, или в соответствии с местом их окончательного вывода. В качестве примеров можно привести заготовку **Допечатная подготовка в Северной Америке**, которая подходит для проектов, предназначенных для печати поставщиками услуг печати в Северной Америке, и заготовку **Интернет в Европе**, которая подходит для веб-проектов, создаваемых в Европе. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Работа с заготовками для управления цветом”.
- **Цветовые профили по умолчанию** определяют цвета RGB, CMYK и оттенков серого в новых и непомеченных документах. Эти параметры можно изменить таким образом, чтобы все новые документы использовали указанные вами цветовые профили. В некоторых приложениях цветовые профили по умолчанию называются “профилями рабочего пространства”.
- **Основной цветовой режим** определяет цветовую палитру документа, которая отображается при открытии или создании документа, а также цветовой режим по умолчанию для документа, экспортируемого в формате растрового изображения. Основной цветовой режим устанавливается для всех новых и непомеченных документов, но этот параметр можно изменить для активного документа в диалоговом окне **Параметры цветов документа**. Следует отметить, что основной цветовой режим не ограничивает цвета в документе CorelDRAW единственным цветовым режимом. Элемент управления **Основной цветовой режим** недоступен в Corel PHOTO-PAINT, где изображения всегда содержат цвета в единственном цветовом режиме.
- **Способ цветопередачи** позволяет выбрать метод сопоставления цветов вне гаммы в новых и непомеченных документах. Если способ цветопередачи по умолчанию не подходит для активного документа, можно изменить его в диалоговом окне **Параметры цветов документа**.
- **Параметры преобразования цвета** определяют способ сопоставления цветов при преобразовании их из одного цветового профиля в другой. Например, можно изменить модуль управления цветом или задать параметры для преобразования чистых черных цветов в

документах с цветовыми пространствами RGB, CMYK, Lab и оттенков серого.

- Элемент управления **Определение плашечного цвета** позволяет отображать плашечные цвета, используя их цветовые значения Lab, CMYK или RGB. Эти альтернативные цветовые значения также

используются, когда плашечные цвета преобразуются в триадные.

- **Политики управления цветом** управляют цветами в открываемых файлах и в файлах, которые импортируются или вставляются в активный документ.



В диалоговом окне **Параметры по умолчанию для управления цветом** в CorelDRAW можно задать множество параметров

Параметры цветов документа

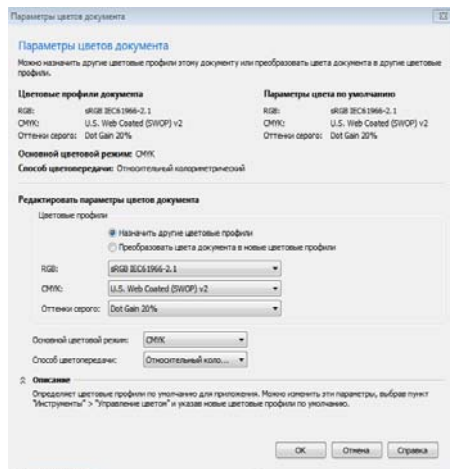
Можно просматривать и изменять параметры цветов активного документа, не затрагивая новые и непомеченные документы.

Для доступа к параметрам цветов документа щелкните **Инструменты** ▶ **Управление цветом** ▶ **Параметры документа**.

В верхней области диалогового окна **Параметры цветов документа** перечислены профили, назначенные активному документу, и цветовые профили приложения по умолчанию. Цветовые профили, назначенные активному документу, определяют цветовое пространство документа для цветов RGB, CMYK и оттенков серого.

Элементы управления в области **Редактировать параметры цветов**

документа позволяют назначать документу другие цветовые профили и преобразовывать цвета в другие цветовые профили.



Диалоговое окно **Параметры цветов документа** в CorelDRAW позволяет просматривать и изменять параметры цветов активного документа, не меняя параметры по умолчанию для управления цветом

Работа с цветовыми профилями

Чтобы обеспечить точность цвета, системе управления цветом требуются совместимые с ICC профили для мониторов, устройств ввода, внешних мониторов, устройств вывода и документов.

- **Цветовые профили монитора** определяют цветовое пространство, которое использует монитор для отображения цветов документа. CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT используют основной профиль монитора, который назначен операционной системой.
- **Цветовые профили устройств ввода** используются устройствами ввода, такими как сканеры и цифровые камеры. Эти цветовые профили определяют, какие цвета могут захватываться конкретными устройствами ввода.
- **Цветовые профили отображения** включают профили монитора, которые не

связаны с монитором в операционной системе. Эти цветовые профили особенно полезны для получения программных цветопроб документов для мониторов, не подключенных к компьютеру пользователя.


- **Цветовые профили устройств вывода** определяют цветовое пространство устройств вывода, таких как настольные принтеры и печатные машины. Система управления цветом использует эти профили для сопоставления цветов документа с цветами устройства вывода.
- **Цветовые профили документа** определяют цвета RGB, CMYK и оттенков серого в документе. Документы, содержащие цветовые профили, называются “помеченными документами”.

Многие цветовые профили устанавливаются вместе с CorelDRAW Graphics Suite или могут быть созданы при помощи программного обеспечения для создания профилей. Производители мониторов, сканеров,

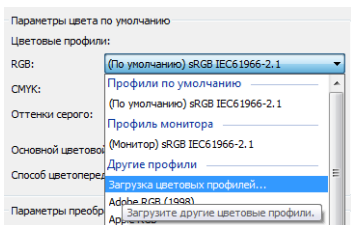
цифровых камер и принтеров также предоставляют цветовые профили.

Установка и загрузка цветовых профилей

В случае отсутствия нужного цветового профиля его можно установить или загрузить в приложении. При установке цветовой профиль добавляется в папку **Цвет** операционной системы, а при загрузке — в папку **Цвет** приложения. CorelDRAW Graphics Suite может использовать цветовые профили из обеих папок **Цвет**.

 Чтобы установить цветовой профиль из проводника Windows®, щелкните профиль правой кнопкой мыши и выберите команду **Установить профиль**.

Чтобы загрузить цветовой профиль из диалогового окна **Параметры по умолчанию для управления цветом**, выберите пункт **Загрузка цветовых профилей** в списке **RGB**, **CMYK** или **Оттенки серого** в области **Параметры цвета по умолчанию**.




Загрузка цветового профиля

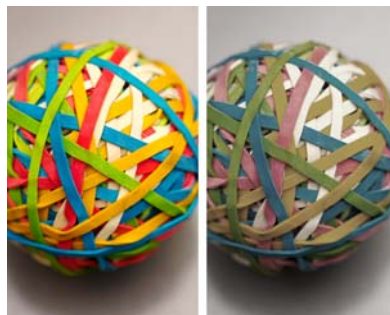
Назначение цветовых профилей

Если цветовой профиль документа не подходит для необходимого устройства назначения, можно назначить документу другой цветовой профиль. Например, если документ предназначен для просмотра в

Интернете или для печати на настольном принтере, следует установить sRGB в качестве профиля RGB документа. Если документ предназначен для печати в коммерческих целях, оптимальным выбором будет цветовой профиль Adobe® RGB (1998), поскольку он имеет более широкую гамму и обеспечивает хорошие результаты при преобразовании цветов RGB в цветовое пространство CMYK.

При назначении документу другого цветового профиля цвета могут выглядеть по-другому, хотя цветовые значения не изменяются.

 Чтобы изменить назначенные цветовые профили для активного документа в CorelDRAW, щелкните **Инструменты** ▶ **Параметры документа**. Затем включите параметр **Назначить другие цветовые профили** и выберите цветовые профили в списках **RGB**, **CMYK** и **Оттенки серого**.




Слева: активному документу назначен цветовой профиль SWOP 2006_Coated3v2.icc. Справа: после назначения документу цветового профиля Japan Color 2002 Newspaper насыщенность цветов намного уменьшилась

Преобразование цветов в другие цветовые профили

При преобразовании цветов документа в другой цветовой профиль цветовые значения в документе изменяются в соответствии со способом цветопередачи, но вид цветов сохраняется. Основная цель преобразования


цвета — обеспечить максимальное соответствие между цветовыми пространствами источника и назначения. Поскольку многочисленные преобразования цвета снижают точность, рекомендуется преобразовывать цвета только один раз. Следует подождать, пока документ будет готов и будет точно определен цветовой профиль, используемый для окончательного вывода.

 Чтобы преобразовать цвета документа в цвета других цветовых профилей, щелкните **Инструменты** ▶ **Параметры документа**. Затем включите параметр **Преобразовать цвета документа в новые цветовые профили** и выберите цветочные профили в списках **RGB**, **СМЯК** и **Оттенки серого**.

Можно также выбрать модуль управления цветом и метод обработки черных цветов и оттенков серого во время преобразования. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Выбор параметров преобразования цвета”.


Встраивание цветовых профилей

Во время сохранения или экспорта документа в формате файла, который поддерживает цветочные профили, последние по умолчанию встраиваются в файл. Встроенный цветочный профиль присоединяется к документу, гарантируя сохранение используемых цветов при просмотре или печати документа другими пользователями.

 Чтобы встроить цветочный профиль при сохранении или экспорте документа, установите флажок **Встроить цветочные профили** в диалоговом окне **Сохранение документа** или **Экспорт**.

Программная цветопроба

Программная цветопроба позволяет предварительно просмотреть документ на экране, чтобы узнать, как он будет выглядеть при печати на конкретном принтере или при воспроизведении на конкретном мониторе. В отличие от получения “пробного отпечатка в форме документальной копии” в традиционном печатном процессе программная цветопроба позволяет увидеть конечный результат без использования чернил и бумаги.

 Чтобы включить возможность программной цветопробы, щелкните **Инструменты** ▶ **Цвета проб**. В строке состояния будет указано, что программная цветопроба включена.



Программная цветопроба включена

При создании программной цветопробы документа CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT используют цветочные профили для моделирования среды конкретных устройств вывода.



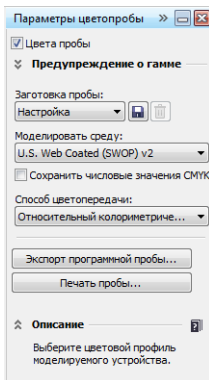
Слева сверху: документу назначен цветочный профиль RGB. В середине и справа: назначение определенного профиля СМЯК позволяет смоделировать на экране печатный вывод

Чтобы смоделировать среду конкретного устройства, необходимо выбрать цветочный профиль устройства в окне настройки

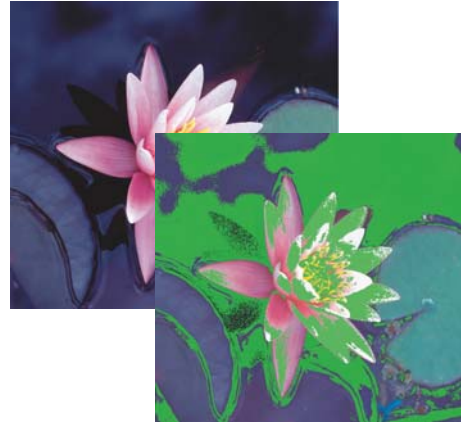
Параметры цветопробы (Инструменты ► Параметры цветопробы).

Поскольку цветовые пространства документа и устройства различны, некоторые цвета документа могут не иметь соответствующих им цветов в гамме цветового пространства устройства. Можно включить предупреждение о гамме, что позволит увидеть на экране цвета, которые не будут точно воспроизведены устройством. Когда предупреждение о гамме включено, в наложении будут выделены все цвета вне гаммы для моделируемого устройства.

Помимо предварительного просмотра цветов на экране, можно сохранить программную цветопробу в распространенных форматах файлов, таких как JPG и PDF, чтобы передать ее заказчику или коллегам. Можно также напечатать цветопробу в форме документальной копии, которая зависит от действующих параметров программной цветопробы. Если часто приходится брать пробы цвета для конкретного устройства вывода, можно сохранить параметры цветопробы в качестве заготовки.



Окно настройки **Параметры цветопробы** позволяет получать программные цветопробы проектов, моделируя среду различных устройств вывода



Выделение цветов вне гаммы

Дополнительные сведения о получении программных цветопроб см. в разделе справки “Программная цветопроба”.

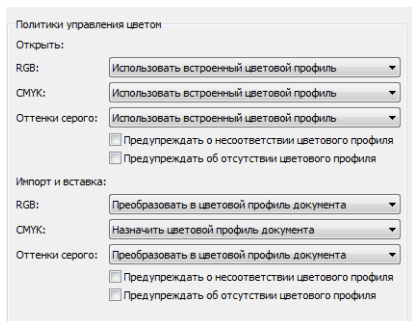
Работа с политиками управления цветом

Политики управления цветом определяют способ управления цветами в документах, которые пользователь открывает в приложении. В CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT можно настроить одну политику управления цветом для открытия документов, а другую — для импорта и вставки файлов и объектов в активный документ.

Политики управления цветом по умолчанию в CorelDRAW Graphics Suite обеспечивают согласованное воспроизведение цветов в документах. Если вы знакомы с управлением цветом, то можете изменить политики управления цветом по умолчанию в соответствии с конкретным рабочим процессом.

Чтобы изменить политику управления цветом, щелкните **Инструменты ► Управление цветом ► Параметры по**

умолчанию и задайте параметры в области **Политики управления цветом**.



Область **Политики управления цветом** диалогового окна **Параметры по умолчанию для управления цветом**

В диалоговом окне **Параметры по умолчанию для управления цветом** можно выбрать один из трех параметров управления цветом для открытия документов.

- Параметр **Использовать встроенный цветовой профиль** назначает цветовые профили, встроенные в документ. Рекомендуется использовать этот параметр, поскольку он сохраняет первоначальный вид цветов и цветовые значения документа.
- Параметр **Назначить цветовой профиль по умолчанию** использует цветовые профили по умолчанию для определения цветов документа. Цветовые значения сохраняются, но вид цветов может измениться.
- Параметр **Преобразовать в цветовой профиль по умолчанию** преобразует цвета документа в цветовые профили по умолчанию. Вид цветов документа сохраняется, но цветовые значения могут измениться.

В том же диалоговом окне можно выбрать один из трех параметров управления цветом для импорта и вставки файлов.

- Параметр **Преобразовать в цветовой профиль документа** преобразует цвета импортируемого или вставляемого файла в цветовой профиль активного документа. Этот параметр используется, когда цветовой профиль импортируемого файла не совпадает с цветовым профилем документа.
- Параметр **Назначить цветовой профиль документа** назначает цветовой профиль документа импортируемому или вставляемому файлу. Цветовые значения файла сохраняются, но вид цвета может измениться.
- Параметр **Использовать встроенный цветовой профиль** использует цветовой профиль, встроенный в файл. Этот параметр сохраняет цветовые значения и вид цветов импортируемого или вставляемого файла. Он преобразует цвета документа в цветовой профиль, встроенный в импортируемый или вставляемый файл.

В открываемых или импортируемых файлах цветовые профили могут отсутствовать или могут не совпадать с профилями по умолчанию. По умолчанию приложения не выдают предупреждений об отсутствующих или несовпадающих цветовых профилях, но выбирают параметры управления цветом, которые обеспечивают хорошие результаты. Однако можно включить предупреждения в области **Политики управления цветом** диалогового окна **Параметры по умолчанию для управления цветом**, если требуется полный контроль над цветами документов.

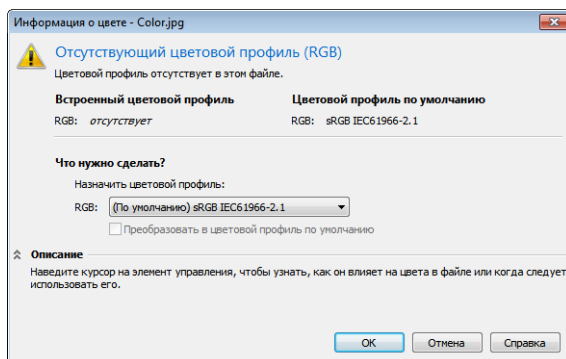
Управление цветами при открытии документов

Политика управления цветом по умолчанию для открытия документов сохраняет цвета во всех открываемых помеченных документах и назначает цветовые профили по умолчанию непомеченным документам.

Если включены предупреждения об отсутствующих и несовпадающих цветовых профилях, можно выбрать дополнительные параметры управления цветом. Например, если цветовой профиль файла отсутствует, можно назначить цветовой профиль, отличный от профиля приложения по

умолчанию. Этот параметр рекомендуется использовать, только если известно первоначальное цветовое пространство документа и установлен соответствующий цветовой профиль. Кроме назначения определенного цветового профиля можно преобразовывать цвета документа из назначенного цветового профиля в профиль по умолчанию. Цвета будут выглядеть, как если бы они принадлежали назначенному цветовому пространству, но цветовые значения могут измениться.

Дополнительные сведения см. в разделе справки “Управление цветами при открытии документов”.



CorelDRAW отображает это предупреждение для документа, в котором отсутствует цветовой профиль RGB

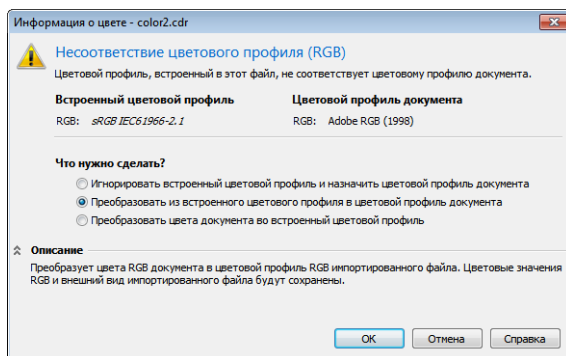
Управление цветами при импорте и вставке файлов

Если для импорта и вставки файлов используется политика управления цветом по умолчанию, то цвета в импортируемых и вставляемых файлах преобразуются в цветовой профиль активного документа. Если цветовой профиль импортируемого или вставляемого файла совпадает с цветовым профилем активного документа, то преобразование цветов не выполняется.

Включив предупреждения об отсутствующих и несовпадающих профилях, можно настроить дополнительные параметры. Например, если файл содержит несовпадающий цветовой профиль, можно настроить игнорирование встроенного цветового профиля и назначение цветового профиля документа для сохранения цветовых значений. Либо можно преобразовать цвета документа во встроенный цветовой профиль импортируемого или вставляемого файла. Учтите, что этот параметр сохраняет вид и значения цветов

импортируемого или вставляемого файла, но изменяет цветовые значения активного документа.

Дополнительные сведения см. в разделе справки “Управление цветами при импорте и вставке файлов”.



Corel PHOTO-PAINT отображает это предупреждение для файла, который содержит несовпадающий цветовой профиль

Управление цветами для печати

По умолчанию CorelDRAW Graphics Suite не выполняет преобразования цветов, когда документ передается на принтер. Принтер получает цветовые значения и интерпретирует цвета. Однако если операционная система содержит цветовой профиль, связанный с принтером, то CorelDRAW Graphics Suite обнаруживает этот цветовой профиль и использует его для преобразования цветов документа в цветовое пространство принтера.

При использовании принтера PostScript® все необходимые преобразования цвета могут выполняться CorelDRAW или этим принтером. Когда приложение управляет преобразованием цвета, цвета документа преобразуются из назначенного цветового пространства в цветовое пространство принтера PostScript. Используя этот метод, необходимо отключить управление цветом в драйвере принтера. Иначе и приложение, и принтер управляют цветами во время печати и

цвета документа корректируются дважды, что приводит к нежелательным изменениям цветов.

Когда принтер PostScript преобразует цвета документа, необходимо включить функцию управления цветом в драйвере принтера. В этом расширенном методе могут использоваться только принтеры PostScript и устройства RIP, которые поддерживают преобразования цвета принтером. Хотя этот метод увеличивает размер файла, его преимущество заключается в обеспечении согласования цветов при передаче одного и того же задания на печать разным поставщикам услуг печати.

Дополнительные сведения о передаче цветов документов для печати см. в разделе справки “Точная передача цветов при печати”.

Можно также управлять цветами в файлах PDF, созданных для печати в коммерческих целях. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Задание параметров управления цветом для экспорта файлов PDF”.

Использование безопасного рабочего процесса CMYK

В проектах часто используются особые цветовые значения CMYK. Чтобы гарантировать надежную передачу цвета, можно получить эти цветовые значения CMYK из книги образцов цвета. Сохраняя эти цветовые значения CMYK на протяжении всего процесса печати, можно предотвратить нежелательные изменения цветов и гарантировать, что цвета будут воспроизведены так же, как в первоначальном графическом макете. Рабочий процесс, который сохраняет цветовые значения CMYK, называется “безопасным” рабочим процессом CMYK.

CorelDRAW Graphics Suite поддерживает безопасный рабочий процесс CMYK. По умолчанию цветовые значения CMYK сохраняются в любом открываемом, импортируемом или вставляемом документе. Цветовые значения CMYK также сохраняются по умолчанию при печати документов.

В некоторых случаях может потребоваться обойти безопасный рабочий процесс CMYK и сохранить вид цветов CMYK при открытии, импорте или вставке документов. Эта возможность полезна, когда нужно просмотреть первоначальные цвета графического макета на экране или копию, напечатанную на настольном принтере. Чтобы сохранить вид цветов CMYK, можно настроить политики управления цветом, преобразующие цвета CMYK в открываемых, импортируемых или вставляемых документах. Кроме того, при печати на принтере PostScript можно преобразовать цвета CMYK в цветовой профиль принтера, сняв флажок **Сохранять числовые значения CMYK** на странице **Цвет** диалогового окна **Печать**.

Управление цветами для просмотра в Интернете

Управлять цветами для просмотра в Интернете может быть даже сложнее, чем для печати. Документы и рисунки, опубликованные в Интернете, отображаются на различных мониторах, которые часто не откалиброваны. Кроме того, большинство веб-браузеров не поддерживают управление цветом и игнорируют цветовые профили, встроенные в файлы.

При разработке документов, предназначенных исключительно для Интернета, рекомендуется использовать цветовой профиль sRGB в качестве цветового профиля RGB документа и выбирать цвета RGB. Если документ содержит другой цветовой профиль, следует преобразовать цвета документа в sRGB, перед тем как сохранить документ для использования в Интернете.

Создавая файл PDF для просмотра в Интернете, можно встроить в файл цветовые профили, чтобы обеспечить согласованное воспроизведение цветов в Adobe® Reader® и Adobe® Acrobat®. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Задание параметров управления цветом для экспорта файлов PDF”.

Создавая новый документ, предназначенный для просмотра в Интернете, можно выбрать заготовку, которая обеспечит хорошую цветопередачу. Кроме того, как CorelDRAW, так и Corel PHOTO-PAINT предоставляют заготовки для управления цветом в веб-документах. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Работа с заготовками для управления цветом”.

Часть четвертая

Советы и методика



Автор изображения: — Михал Милковски
(Michal Milkowski)



Глава 8: Создание вывесок

Сканирование эскиза, сделанного от руки **109**

Настройка размеров и масштаба **109**

Создание рамки **110**

Внедрение и создание содержимого **112**

Получение утверждения заказчика **118**

Изготовление вывески **119**

Примеры **120**

Глава 8: Создание вывесок

CorelDRAW® Graphics Suite предоставляет инструменты и возможности, позволяющие быстро создавать эффектные коммерческие вывески, баннеры, роспись автомобилей, плакаты и многое другое. Данная глава содержит вводные сведения о наиболее распространенных задачах в области создания вывесок и процедуры, при помощи которых можно попробовать применить рекомендуемые функции для каждой задачи. Своими советами и методами в этой главе делится Даг Доуни (Doug Downey), опытный дизайнер вывесок и преподаватель.

Задача	Рекомендуемые функции
Сканирование эскиза, сделанного от руки	Команда Получить изображение
Настройка размеров и масштаба	Диалоговое окно Создание документа Параметры линейек Масштаб рисунка
Создание рамки	Прямоугольник Эффект Граница Оболочка
Внедрение и создание содержимого	WhatTheFont?!™ PowerClip™ Диалоговое окно Выровнять и распределить Контур Эффект Скос Тень Интерактивная заливка Ластик Окно настройки Объекты Лаборатория по корректировке изображений
Получение утверждения заказчика	Окно настройки Параметры цветопробы

Задача

Рекомендуемые функции

Экспорт PDF

Изготовление вывески

Диалоговое окно **Печать**

Сканирование эскиза, сделанного от руки

Исполнитель может получить от заказчика или менеджера различные указания. Ему могут дать логотип или шаблон, с которого нужно начать работу, или предоставить полную свободу творчества. В любом случае, прежде чем приступить к разработке, необходимо выбрать стиль вывески. Если вывеска создается с нуля, может потребоваться заранее определить главные элементы проекта. Эти элементы могут включать стиль шрифта, тип рамки, цветовую палитру и использование рисунков или фотографий. Элементы проекта можно обсудить с заказчиком или с менеджером, чтобы выработать общую концепцию.

Команда «Получить изображение»

CorelDRAW и *Corel PHOTO-PAINT*

Выполненные от руки эскизы можно сканировать в *CorelDRAW* или *Corel® PHOTO-PAINT™* и использовать в качестве образца для окончательного проекта. Сканированное изображение можно заблокировать на отдельном слое, чтобы случайно не переместить или не изменить его.

Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Файл ▶ Получить изображение ▶ Выбор устройства** и выберите сканер в списке.

- 2 Выберите пункт **Файл ▶ Получить изображение ▶ Получить** и отсканируйте изображение.

- 3 Выполните одно из следующих действий.

- В *CorelDRAW* выберите отсканированное изображение в окне настройки **Диспетчер объектов** и щелкните значок **Заблокировать или разблокировать**.
- В *Corel PHOTO-PAINT* выберите отсканированное изображение в окне настройки **Объекты** и щелкните **Объект ▶ Заблокировать**.

Отсканированное изображение будет заблокировано, что не позволит его изменить.

Настройка размеров и масштаба

Одна из задач, которую нужно выполнить в первую очередь, — задание масштаба рисунка, отражающего реальные размеры создаваемой вывески. Настройка правильного масштаба рисунка в дальнейшем поможет предотвратить проблемы с изменением размеров и масштаба во время изготовления вывески.

Диалоговое окно «Создание документа»

CorelDRAW

Прежде чем задать масштаб рисунка, необходимо выбрать единицу измерения, отличную от пикселей (например, дюймы или

сантиметры). Создавая новый документ, можно указать единицу измерения в диалоговом окне **Создание документа**.

Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Файл** ▶ **Создать**.
- 2 В диалоговом окне **Создание документа** выберите любую единицу измерения, кроме пикселей.

Параметры линейек

CorelDRAW

Если уже создан документ с единицей измерения в пикселях, можно легко изменить этот параметр, используя параметры линейек.

Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Инструменты** ▶ **Параметры**.
- 2 В диалоговом окне **Параметры** разверните категорию **Документ** и щелкните **Линейки**.
- 3 В области **Единицы** выберите единицу измерения, отличную от пикселей.

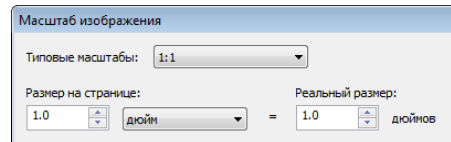
Масштаб рисунка

CorelDRAW

В зависимости от собственных предпочтений можно выбрать предустановленный масштаб рисунка либо создать настраиваемый масштаб. Создать настраиваемый масштаб рисунка целесообразно, когда заказчик предоставил точные размеры вывески и исполнитель не может воспроизвести эти размеры, используя предустановленный масштаб рисунка.

Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Вид** ▶ **Настройка** ▶ **Настройка сетки и линейек**.
- 2 В списке категорий **Документ** выберите **Линейки**.
- 3 Нажмите кнопку **Масштаб**.
- 4 В диалоговом окне **Масштаб рисунка** выберите предустановленный масштаб рисунка в списке **Типовые масштабы** или создайте настраиваемый масштаб путем ввода значений в текстовые поля.



Диалоговое окно **Масштаб рисунка** позволяет выбрать предустановленный масштаб рисунка или создать настраиваемый масштаб

Создание рамки

Задав размеры вывески, можно создать вокруг нее рамку. В зависимости от внешнего вида, который нужно получить, можно использовать различные фигуры для создания рамок.

Прямоугольник

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Один из основных инструментов фигуры, который можно использовать для создания рамки, — **Прямоугольник**. Улучшенный инструмент **Прямоугольник** позволяет легко менять внешний вид углов, создавая скошенные, зубчатые и закругленные углы, которые часто применяются в вывесках.

Попробуйте

- 1 Выберите инструмент **Прямоугольник** в наборе инструментов.


2 Выполните одно из следующих действий.

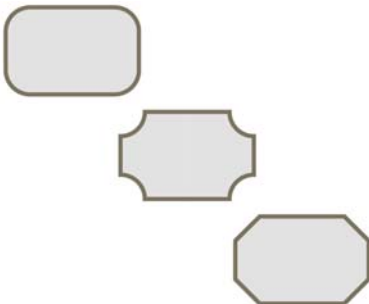
- В CorelDRAW введите значение больше 0 в поля **Радиус угла** на панели свойств.
- В Corel PHOTO-PAINT нажмите кнопку **Выключить заливку** и введите значение больше 0 в поле **Размер угла** на панели свойств.

3 При помощи элементов управления на панели свойств выполните одно из следующих действий.

- Чтобы задать скругленные углы для прямоугольника, нажмите кнопку **Закругленный угол**.
- Чтобы настроить скругленные выемки для углов прямоугольника, нажмите кнопку **Угол с выемкой**.
- Чтобы настроить плоские края для углов прямоугольника, нажмите кнопку **Угол с фаской**.

4 Перетащите курсор, чтобы создать прямоугольную рамку для вывески.

 В CorelDRAW дважды щелкните инструмент **Прямоугольник**, чтобы создать прямоугольник по размеру страницы, или щелкните **Макет** ▶ **Параметры страницы**, чтобы добавить рамку страницы.



Можно создавать скошенные, зазубренные и закругленные углы

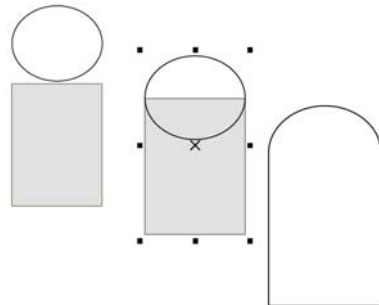
Эффект «Граница»

CorelDRAW

Чтобы создать более сложную рамку для вывески, можно использовать комбинацию простых фигур. Эффект **Граница** в CorelDRAW создает новый объект, окружающий выбранные объекты.

Попробуйте

- 1 При помощи инструмента **Прямоугольник** перетащите курсор, чтобы нарисовать прямоугольник.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Эллипс**.
- 3 Перетащите курсор, чтобы нарисовать окружность так, чтобы она перекрывала прямоугольник.
- 4 Используя **Указатель**, выделите окружность, нажмите клавишу **Shift** и, удерживая ее, выделите прямоугольник.
- 5 Выберите пункт **Упорядочить** ▶ **Формирование** ▶ **Граница** или нажмите кнопку **Создать границу** на панели свойств, чтобы создать новый объект на основе двух выделенных объектов.



При помощи эффекта **Граница** можно создать сложную рамку на основе простых фигур

Оболочка

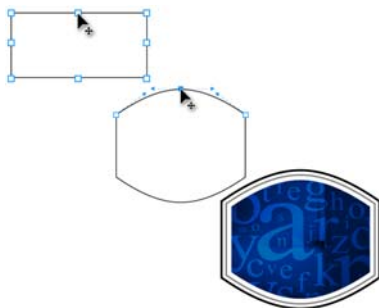
CorelDRAW

Можно легко добавлять визуальные эффекты для рамки при помощи инструмента **Оболочка** в CorelDRAW. Инструмент **Оболочка** позволяет интерактивно деформировать стороны объекта и создавать интересные эффекты для рамки.

Попробуйте

- 1 При помощи инструмента **Прямоугольник** перетащите курсор, чтобы создать прямоугольник.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Оболочка**.
- 3 На панели свойств нажмите кнопку **Режим одной дуги**.
- 4 Щелкните центральный верхний узел и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, перетащите центральный нижний узел, чтобы расширить оболочку в обе стороны.

Чтобы применить эффект только к одной стороне, перетащите узел, не нажимая клавишу **Shift**.



Инструмент **Оболочка** позволяет создавать интересные эффекты для рамки

Внедрение и создание содержимого

Создав макет рамки, можно добавить содержимое вывески. В некоторых случаях содержимое (например, коммерческий логотип или подзаголовок) предоставляет заказчик. В других случаях может потребоваться создать содержимое с нуля на основе сканированного эскиза. Ниже приведен ряд полезных инструментов и возможностей, которые помогут быстро и эффективно добавить содержимое вывески.

WhatTheFont?!

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Заказчик может передать исполнителю предпочтительный шрифт для вывески. Для корпоративного товарного знака заказчика может потребоваться определенный шрифт, или заказчик может предоставить несколько шрифтов и предложить создать ряд образцов.

Если файл, полученный от заказчика, содержит шрифт, который не удается идентифицировать, можно из CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT перейти на веб-сайт WhatTheFont?!. WhatTheFont?! позволяет захватывать и передавать образец шрифта, обеспечивая его быструю и простую идентификацию. (Веб-сайт доступен только на английском языке.)

Попробуйте

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW щелкните **Текст** ▶ **WhatTheFont?!**.
 - В Corel PHOTO-PAINT щелкните **Объект** ▶ **Текст** ▶ **WhatTheFont?!**.
- 2 Отметьте область со шрифтом, который требуется идентифицировать, с помощью выделяющей рамки.

- 3 Для выполнения захвата щелкните внутри области захвата или нажмите клавишу **Enter**.

Откроется веб-сайт WhatTheFont?!, на котором будут предложены рекомендации по идентификации шрифта.

PowerClip

CorelDRAW

Функция PowerClip в CorelDRAW упрощает подгонку растрового изображения по размеру рамки вывески или другого векторного объекта.


Попробуйте

- 1 Выделите растровое изображение и разместите его под векторным объектом.

При помощи окна настройки **Диспетчер объектов** можно удостовериться, что растровое изображение располагается под векторным объектом, оставляя его видимым.

- 2 Выберите **Эффекты ▶ PowerClip ▶ Поместить в контейнер**.

- 3 Передвиньте указатель на объект, в который нужно поместить растровое изображение, и щелкните, чтобы применить эффект PowerClip.

 Правой кнопкой мыши щелкните объект PowerClip и выберите команду **Редактировать содержимое**, чтобы извлечь растровое изображение из контейнера PowerClip. Затем можно изменить растровое изображение или передвинуть его в контейнере. Закончив, щелкните растровое изображение правой кнопкой мыши и выберите команду **Завершить редактирование**.



Эффект PowerClip позволяет подогнать растровое изображение по размеру рамки вывески

Диалоговое окно «Выровнять и распределить»


CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Правильное выравнивание текста и графических элементов играет важную роль в дизайне любой вывески, рекламного щита или росписи автомобиля. При помощи диалогового окна **Выровнять и распределить** можно выровнять объекты на странице, выровнять объекты друг относительно друга или равномерно распределить несколько объектов на заданном расстоянии.

Попробуйте

- 1 Выберите два или более объекта, которые нужно выровнять.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW щелкните **Упорядочить ▶ Выровнять и распределить ▶ Выровнять и распределить**.
 - В Corel PHOTO-PAINT щелкните **Объект ▶ Упорядочить ▶ Выровнять и распределить**.
- 3 В диалоговом окне **Выровнять и распределить** перейдите на вкладку **Выровнять**.

- 4 Выберите параметры выравнивания объектов.

 В CorelDRAW можно использовать следующие сочетания клавиш для выравнивания выбранных объектов:

- **С** для выравнивания центров по вертикали;
- **Е** для выравнивания центров по горизонтали;
- **Т** для выравнивания объектов по верхнему краю;
- **В** для выравнивания объектов по нижнему краю;
- **Л** для выравнивания объектов по левому краю;
- **Р** для выравнивания объектов по правому краю;
- **Р** для центрирования объектов на странице.

Контур

CorelDRAW

В вывесках часто применяются специальные эффекты к символам текста или объектам с целью выделить их на фоне вывески или среди других объектов.

В макете можно добавить контур к тексту или к объектам при помощи инструмента **Контур**. Инструмент **Контур** создает трехмерный эффект путем создания серии концентрических кривых, которые ведут внутрь или наружу объекта или текста.

Попробуйте


- 1 Выделите объект или текст.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Контур**.

- 3 На панели свойств настройте размер и цвет контура.

- 4 В поле **Смещение контура** введите расстояние между линиями контура.

Сначала попробуйте установить очень малое смещение (например, **0.01 дюйма**).

- 5 На панели свойств нажмите одну из следующих кнопок и укажите способ применения контура к объекту: **К центру**, **Внутренний контур** или **Контур абриса**.

 Прежде чем применить к объекту дополнительные эффекты, такие как **Скос**, выберите инструмент **Указатель**, щелкните объект с контуром и выберите **Упорядочить** ► **Разъединить контурную группу**. Эффект контура необходимо отделить от объекта, прежде чем применить другой эффект.

PortaGravida

PortaGravida



Инструмент **Контур** можно использовать для создания трехмерного эффекта

Эффект скоса

CorelDRAW

При помощи эффекта **Скос** можно применить другой трехмерный эффект к объекту или к тексту. Эффект **Скос** позволяет выделить текст на фоне вывески и привлечь к нему внимание.

Попробуйте

- 1 Выделите объект или текст.
- 2 Выберите **Эффекты** ▶ **Скос**.
- 3 Поэкспериментируйте с различными параметрами скоса в окне настройки **Скос**.


Тень

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Инструмент **Тень** создает один из самых интересных эффектов в CorelDRAW Graphics Suite, который широко используется при создании вывесок. Этот инструмент позволяет добавить реалистичный эффект тени к выбранному объекту, создавая иллюзию, что объект «плавает» над вывеской.

Попробуйте

- 1 Выделите объект или текст.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Тень**.
- 3 На панели свойств выберите заготовку и поэкспериментируйте с параметрами для настройки размера, цвета и других свойств тени.

 Для интерактивной настройки тени перетащите один из квадратных интерактивных маркеров.

Чтобы изменить цвет тени, перетащите цвет из палитры по умолчанию или из специальной палитры на один из интерактивных маркеров. Этот подход особенно полезен, когда нужно обеспечить согласованность цветов в макете.

При использовании светлой тени на темном фоне выберите **Обычное** в списке

Действие прозрачности на панели свойств, чтобы сильнее выделить тень.

Чтобы отделить тень от объекта или текста, выделите тень и щелкните **Упорядочить** ▶ **Разъединить группу тени**.



Инструмент **Тень** создает реалистичный эффект тени


Интерактивная заливка

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Инструмент **Интерактивная заливка** — удобный способ создать цветовые переходы по объекту или по тексту.

Попробуйте

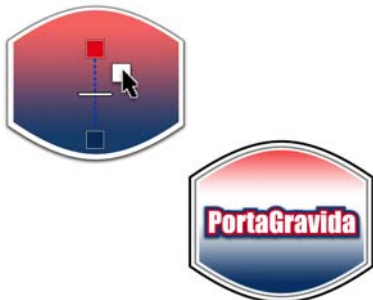
- 1 Выделите объект или текст.
В Corel PHOTO-PAINT нажмите кнопку **Заблокировать прозрачность** в окне настройки **Объекты**, чтобы применить градиентную заливку только к выбранному объекту.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Интерактивная заливка**.
- 3 Перетащите курсор вдоль текста или объекта, чтобы применить цветовой градиент.
- 4 Поэкспериментируйте с параметрами на панели свойств, меняя тип, цвет, размер или направление градиента.

 Чтобы ограничить направление градиента углами в 15 градусов, перетаскивая курсор, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

Чтобы изменить начальный и конечный цвета градиента, перетащите цвета из цветовой палитры на квадратные интерактивные маркеры. Чтобы добавить цвета перехода, перетащите цвета из палитры на любое место пунктирной линии между интерактивными маркерами.



Инструмент **Интерактивная заливка** создает цветовые переходы по объекту



Можно добавить цвета перехода, перетаскивая цвета из палитры на пунктирную линию

Ластик

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Инструмент **Ластик** удобен для удаления областей макета, когда не требуется очень высокая точность. Например, можно создать

различные эффекты, дублируя текст и частично удалив дубликат, чтобы открыть расположенный под ним исходный текст.

Попробуйте

- 1 Создайте текстовый объект, используя плотный шрифт, такой как **Impact**.
- 2 Нажмите клавиши **Ctrl + D**, чтобы создать дубликат текста, и убедитесь, что дубликат полностью перекрывает исходный объект.
- 3 Выделив дубликат, выполните одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW выберите цвет в цветовой палитре, чтобы изменить цвет заливки дубликата.
 - В Corel PHOTO-PAINT правой кнопкой мыши щелкните цвет в цветовой палитре, выберите инструмент **Заливка** в наборе инструментов и щелкните буквы текста, чтобы изменить их цвет.

Изменение цвета позволяет проще отличить верхний объект от расположенного снизу, когда вы начнете удаление.

- 4 Выделите верхний объект и выберите инструмент **Ластик** в наборе инструментов. Удалите области верхнего объекта, чтобы частично открыть расположенный снизу текст и создать различные эффекты.

Gravida

Gravida

Инструмент **Ластик** позволяет создать эффект горы путем удаления частей верхнего объекта, чтобы открыть расположенный снизу текст

Окно настройки «Объекты»

Corel PHOTO-PAINT

В Corel PHOTO-PAINT можно создать интересные многослойные эффекты для объектов, расположенных поверх фонового изображения. Параметр **Непрозрачность** в окне настройки **Объекты** позволяет настроить непрозрачность выбранного объекта, так чтобы элементы расположенного снизу фона стали видимыми. Этот параметр особенно полезен, когда нужно создать вариацию и привлечь внимание к вывеске, не слишком выделяя фон.

Попробуйте

- 1 Откройте растровое изображение в Corel PHOTO-PAINT.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Прямоугольник**.
- 3 Перетащите курсор, чтобы создать прямоугольник.
По умолчанию цвет заливки — черный.
- 4 В окне настройки **Объекты** выберите объект прямоугольника.
- 5 Поэкспериментируйте с параметром **Непрозрачность**.



Непрозрачность прямоугольника меняется, открывая расположенный снизу фон

Лаборатория по корректировке изображений

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Лаборатория по корректировке изображений — отличный инструмент, который позволяет осветлять, затемнять растровые изображения и корректировать их цвет в CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT. Результат применения настроек можно увидеть в окне предварительного просмотра и при помощи функции **Создать снимок** поэкспериментировать с различными параметрами, пока не будут получены удовлетворительные результаты.

Попробуйте

- 1 Выберите растровое изображение.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW щелкните **Растровые изображения** ▶ **Лаборатория по корректировке изображений**.
 - В Corel PHOTO-PAINT щелкните **Настройка** ▶ **Лаборатория по корректировке изображений**.
- 3 Поэкспериментируйте с температурой, оттенком, яркостью, контрастностью и другими параметрами.

- Нажмите кнопку **Создать снимок**, чтобы сохранить временную копию изображения.

Снимки отображаются под изображением в виде эскизов. Эти эскизы можно использовать для сравнения различных настроек.

Получение утверждения заказчика

Прежде чем передать законченный проект вывески на изготовление, можно отправить программную цветопробу (обычно в формате PDF) заказчику для окончательного утверждения. Используя функции получения цветопроб в CorelDRAW, можно предоставить заказчикам или коллегам файл с точным воспроизведением цветов готовой вывески.

Окно настройки «Параметры цветопробы»

CorelDRAW

Можно создать точную цветопробу, экспортировав файл, содержащий цветовой профиль устройства вывода. Кроме того, можно включить функцию цветопробы для документа, что позволит увидеть, как разные цветовые профили повлияют на цвета в документе.



Попробуйте

- Выберите пункт **Инструменты** ▶ **Параметры цветопробы**.

Откроется окно настройки **Параметры цветопробы**.

- В окне настройки **Параметры цветопробы** установите флажок **Цвета пробы**.

Значок в правой части строки состояния показывает, включены ли цвета пробы.

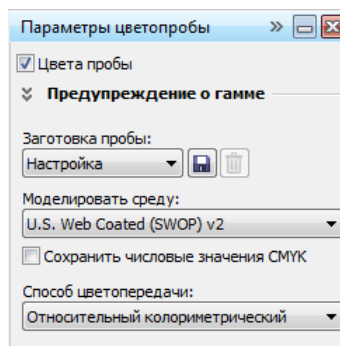
- В списке **Моделировать среду** окна настройки **Параметры цветопробы** выберите цветовой профиль устройства вывода.

Отображение цветов документа на мониторе динамически меняется, позволяя увидеть цвета готового материала.

- Нажмите кнопку **Экспорт программной пробы**, чтобы сохранить файл с цветами пробы.



В CorelDRAW Graphics Suite X5 модуль управления цветом был полностью переработан. Дополнительные сведения о параметрах цвета и программных цветопробах см. в разделах “Параметры управления цветом в CorelDRAW Graphics Suite X5” на стр. 94 и “Программная цветопроба” на стр. 99.



Окно настройки **Параметры цветопробы** позволяет выбрать цветовой профиль устройства вывода и предварительно просмотреть результаты

Экспорт PDF

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT


Когда работа готова к отправке на утверждение, можно экспортировать документ CorelDRAW в файл PDF, а затем отправить этот файл заказчику. При экспорте файла исходный документ CorelDRAW

остается неизменным и создается отдельная копия проекта в выбранном формате файла.

Попробуйте

- 1 Выберите **Файл** ▶ **Экспорт**.
- 2 Выберите **PDF - формат переносимых документов Adobe** в списке **Тип файла**.
- 3 Нажмите кнопку **Экспорт**.

Откроется диалоговое окно **Параметры PDF**. Можно перейти на вкладку **Цвет** и выбрать определенные параметры цвета для файла PDF.

 Дополнительные сведения о форматах файлов см. в разделе справки “Форматы файлов”. Дополнительные сведения о параметрах цвета PDF см. в разделе справки “Задание параметров управления цветом для экспорта файлов PDF”.

Изготовление вывески

Когда вывеска готова к изготовлению, можно выбрать принтер или поставщика услуг печати. При изготовлении вывесок часто используется принтер Roland®. Такие принтеры выполняют и печать, и резку, устраняя необходимость сначала печатать вывеску, а затем отправлять ее на устройство для резки. Принтеры Roland осуществляют все операции печати, выравнивания и резки без участия оператора, поэтому изготовители вывесок предпочитают именно эти устройства.

Если имеется прямой доступ к принтеру Roland, можно установить драйвер принтера и напечатать работу непосредственно со своего компьютера. Принтеры Roland поставляются в комплекте с программным обеспечением для настройки цвета и расположения изображения. Это программное обеспечение также позволяет размещать и печатать

несколько копий на одной странице, что может снизить расход дорогого материала для вывески.

В случае передачи работы поставщику услуг печати, который пользуется принтером Roland, можно также воспользоваться преимуществом универсальности принтера. Принтеры Roland поддерживают несколько форматов файлов, включая файлы PDF, EPS и JPG. Узнайте у поставщика услуг печати, являются ли предпочтительными какие-либо определенные форматы файлов.

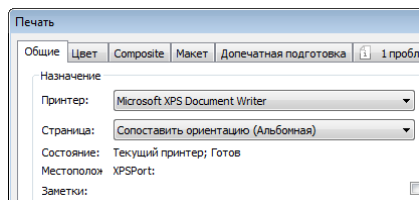
Диалоговое окно «Печать»

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

При печати непосредственно на принтере Roland можно настроить размер и ориентацию страницы принтера для автоматического сопоставления с параметрами страницы файла CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT. Это избавит от необходимости вручную настраивать размер и ориентацию страницы. Дополнительные сведения о печати см. в разделе справки “Печать”.

Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Файл** ▶ **Печать**.
- 2 В диалоговом окне **Печать** перейдите на вкладку **Общие**.
- 3 В списке **Страница** выберите **Сопоставить ориентацию**.



Диалоговое окно **Печать** позволяет выбрать параметры ориентации страницы



Глава 9: Иллюстрирование

Настройка документа **123**

Настройка перьевого планшета **123**

Создание эскизов от руки **124**

Мазки кисти **125**

Рисование объектов **128**

Применение цвета **132**

Применение эффектов **135**

Примеры **138**

Глава 9: Иллюстрирование

CorelDRAW® и Corel® PHOTO-PAINT™ позволяют дизайнеру выразить свое художественное мировоззрение в великолепных иллюстрациях. Данная глава содержит вводные сведения о наиболее распространенных задачах в области иллюстрирования и рекомендации по использованию различных функций в творческом процессе. Своими советами и техниками в этой главе делится Игорь Ткач (Igor Tkach), профессиональный иллюстратор. Работа Игоря представлена в разделе «Галерея» в седьмой части данного руководства.

Задача	Рекомендуемые функции
Настройка документа	Диалоговые окна Создание документа и Создание изображения
Настройка перьевого планшета	Параметры перьевого планшета
Создание эскизов от руки	Краска
Мазки кисти	Художественное оформление: режим Заготовка Художественное оформление: режим Кисть Художественное оформление: режим Распылитель Художественное оформление: режим Каллиграфия Художественное оформление: режим Нажим Окно настройки Настройки кисти
Рисование объектов	Corel® PowerTRACE™ Прямоугольник и Эллипс Свободная форма Кривая Безье и Перо Фигура

Задача

Рекомендуемые функции

Применение цвета

Команды **Дублировать**, **Масштаб**, **Поворот** и **Зеркальное отражение**

Применение эффектов

Палитры документа и изображения

Заливка сетки

Прозрачность и **Прозрачность объекта**

Эффект **Перспектива**

Оболочка

Специальные эффекты

Множество разнообразных инструментов рисования и специальных эффектов позволяют вручную создавать реалистичные иллюстрации фотографического качества. И CorelDRAW, и Corel PHOTO-PAINT поддерживают технологию перьевого планшета — простой и интуитивно понятный способ рисования от руки. Даже без помощи перьевого планшета можно создавать великолепные иллюстрации, используя такие инструменты, как **Заливка сетки** и **Художественное оформление**.

В качестве иллюстрации можно использовать растровое изображение, векторный рисунок или их комбинацию. Беспрепятственное переключение рабочего процесса между растровыми изображениями и векторной графикой — это ключ к успешному воспроизведению иллюстраций.

Настройка документа

Создавая новый файл, необходимо выбрать параметры проекта.

Диалоговые окна «Создание документа» и «Создание изображения»

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Начиная работу над проектом, нужно выбрать такие параметры, как размеры, разрешение, цветовой профиль и ориентацию (альбомную или книжную). В процессе работы можно изменить размер и ориентацию проекта. Разрешение и параметры цвета выбираются в зависимости от назначения проекта. Например, для веб-проектов и печатных проектов требуются разные параметры. Сведения о настройке документа для разных типов вывода см. в разделах справки “Управление цветом” на стр. 90 и “Печать”.



Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Файл** ▶ **Создать**.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW выберите параметры в диалоговом окне **Создание документа**.
 - В Corel PHOTO-PAINT выберите параметры в диалоговом окне **Создание изображения**.

Настройка перьевого планшета

И CorelDRAW, и Corel PHOTO-PAINT поддерживают использование технологии

перьевого планшета. Оборудование перьевого планшета состоит из пера и цифровой панели, которые позволяют рисовать эскизы от руки. В процессе рисования программное обеспечение преобразует штрихи, придавая им такой вид, как если бы они были сделаны различными видами перьев и кистей. При создании как сложных иллюстраций, так и простейших рисунков использование перьевого планшета — это самый интуитивно понятный способ передачи естественных движений руки рисующего на экран компьютера.

Параметры перьевого планшета

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

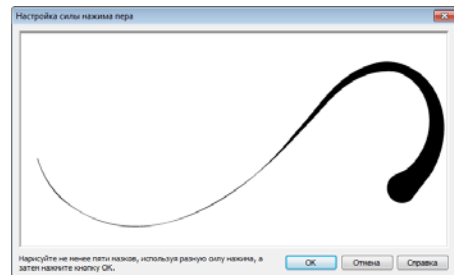
В CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT можно настроить способ обработки штрихов перьевого планшета при создании иллюстраций. В процессе рисования пером уникальный способ применения оттенка и нажима может повлиять на вид штрихов на экране. Чтобы оптимизировать результаты, полученные с использованием собственного индивидуального стиля рисования, можно автоматически корректировать параметры в соответствии с нажимом, который рисующий обычно прикладывает к перу.

Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Инструменты** ▶ **Параметры**.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW разверните список категорий **Рабочее пространство** и щелкните **Отображение**.
 - В Corel PHOTO-PAINT щелкните **Общие** в списке категорий **Рабочее пространство**.
- 3 Нажмите кнопку **Настроить**.

- 4 Используя перьевого планшета, нарисуйте несколько штрихов, которые продемонстрируют нажим, обычно применяемый вами.

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT автоматически скорректируют параметры перьевого планшета в соответствии с вашим стилем нажима.



Параметры перьевого планшета автоматически корректируют штрихи в соответствии с нажимом, который прикладывает рисующий

Создание эскизов от руки

Прежде чем приступить к работе с CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT, можно нарисовать эскиз иллюстрации от руки при помощи карандаша и бумаги. Создание эскизов от руки помогает визуально представить иллюстрацию и проанализировать различные аспекты, такие как перспектива, тени и размеры. Затем эскиз можно сканировать в CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT и использовать в качестве образца, когда вы приступите к рисованию и проработке своих идей. Для получения дополнительных сведений о сканировании эскиза см. раздел “Команда «Получить изображение»” на стр. 109

Многие художники начинают работу с создания эскиза идеи непосредственно в Corel PHOTO-PAINT при помощи цифрового пера и планшета. При использовании CorelDRAW для окончательного оформления проекта

создание эскиза с помощью Corel PHOTO-PAINT — хороший способ доработать идею, прежде чем приступить к векторной обработке. Затем изображение можно импортировать в CorelDRAW с высоким разрешением (300 т/д или выше).

Краска

Corel PHOTO-PAINT

Многие художники начинают работу над проектом с использования инструмента **Краска** в Corel PHOTO-PAINT для создания эскиза, который будет служить образцом на протяжении всего творческого процесса.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска**.
- 2 На панели свойств выберите категорию и тип кисти.
- 3 Нарисуйте эскиз, который будет использоваться в качестве образца.
- 4 Выберите пункт **Файл** ▶ **Сохранить**, чтобы сохранить файл.

Мазки кисти

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT включают множество предустановленных стилей кисти, созданных по подобию текстур и мазков кисти на картинах, эскизах и каллиграфических изображениях. Инструменты рисования особенно эффективны в сочетании с использованием пера и планшета.

Инструмент **Художественное оформление** в CorelDRAW предоставляет широкий спектр новых, усложненных предустановленных стилей кисти. Можно рисовать предустановленные векторные фигуры, мазки кисти, распыленные изображения, каллиграфические мазки и мазки с учетом

силы нажатия. Для каждого типа мазка, создаваемого при помощи инструмента **Художественное оформление**, можно настроить параметры для уровня сглаживания, толщины мазка и других свойств мазка.

В Corel PHOTO-PAINT можно выбрать одну из множества заготовок кистей или использовать окно настройки **Настройки кисти** для изменения атрибутов кисти и создания специальных кистей.

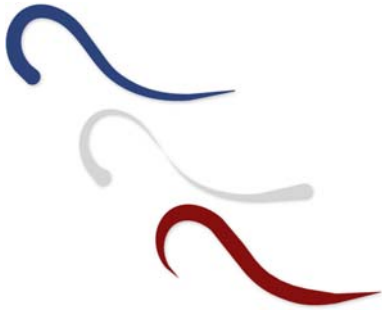
Художественное оформление: режим «Заготовка»

CorelDRAW

Режим **Заготовка** инструмента **Художественное оформление** идеален для случая, когда нужно создать простейший редактируемый мазок. Мазки заготовки различаются толщиной и формой, и их можно изменять, применяя различные фигуры, растягивая и перемещая мазок на странице и применяя к мазку заливку и абрис.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление**.
- 2 На панели свойств нажмите кнопку **Заготовка**.
- 3 Выберите заготовку в списке **мазков заготовки** на панели свойств.
- 4 Создайте рисунок в окне документа.



Заготовки инструмента **Художественное оформление** позволяют рисовать простейшие мазки

Художественное оформление: режим «Кисть»

CorelDRAW

В CorelDRAW можно выбрать стиль мазков кисти из множества цветов, текстур и узоров. Мазки кисти используются для создания различных эффектов наложения краски, таких как разбрызгивание краски, тонкие слои акварели, мазки масляных или акриловых красок, а также для создания других художественных эффектов мазков, имитирующих капли воды, скопления звезд и потоки дождя.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление**.
- 2 На панели свойств нажмите кнопку **Кисть**.
- 3 Выберите категорию кисти в списке **Категория** и выберите мазок кисти в списке **мазков кисти**.
- 4 Создайте рисунок в окне документа.



Можно создавать эффекты наложения краски при помощи режима **Кисть** инструмента **Художественное оформление**


Художественное оформление: режим «Распылитель»

CorelDRAW

В CorelDRAW режим **Распылитель** инструмента **Художественное оформление** позволяет добавлять в иллюстрации художественные элементы. Этот инструмент “распыляет” серию векторных изображений на странице. Можно выбрать разнообразные типы изображений, включая падающие листья, водоросли, воздушные шарики и снежинки.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление**.
- 2 На панели свойств нажмите кнопку **Распылитель**.
- 3 Выберите категорию распылителя в списке **Категория** и затем выберите изображения в списке **узоров аэрозоля**.
- 4 Перетащите курсор в окне документа, чтобы распылить изображения вдоль линии.

 В Corel PHOTO-PAINT для распыления изображений служит инструмент

Распылитель. Дополнительные сведения см. в разделе справки «Применение аэрозолей в изображениях».



Можно распылить векторные изображения вдоль линии

Художественное оформление: режим «Каллиграфия»

CorelDRAW

В CorelDRAW можно использовать режим **Каллиграфия** инструмента **Художественное оформление** для создания каллиграфических мазков на странице. Нарисовав каллиграфический мазок, можно сделать его толще, чтобы создать эффект ленты, или можно растянуть мазок, изменить его форму и применить к нему заливку.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление**.
- 2 На панели свойств нажмите кнопку **Каллиграфия**.
- 3 Настройте сглаживание, толщину и угол каллиграфического мазка путем ввода значений в поля на панели свойств.
- 4 Создайте рисунок в окне документа.



При помощи инструмента **Художественное оформление** можно создавать каллиграфические мазки

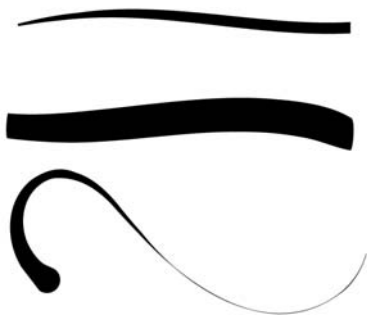
Художественное оформление: режим «Нажим»

CorelDRAW

В CorelDRAW мазок с учетом нажима особенно эффективно работает в сочетании с использованием пера и планшета. Мазок становится толще по мере увеличения нажима на перо и уже по мере ослабления нажима. Попробуйте мазок с учетом нажима, если требуется воспроизвести рисование эскизов от руки и использовать преимущество применения нажима пера для изменения вида мазка.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление**.
- 2 На панели свойств нажмите кнопку **Нажим**.
- 3 Настройте сглаживание и толщину мазка путем ввода значений в поля на панели свойств.
- 4 Создайте рисунок в окне документа.



Можно использовать нажим пера для управления внешним видом мазка

Окно настройки «Настройки кисти»

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT не только содержит различные заготовки кисти, но и позволяет создавать специальные кисти, изменяя атрибуты кисти в окне настройки **Настройки кисти**.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска**.
- 2 На панели свойств выберите категорию и тип кисти.
- 3 Выберите пункт **Окно ▶ Окна настройки ▶ Настройки кисти**.
- 4 В окне настройки **Настройки кисти** задайте кончик, размер, текстуру и другие атрибуты кисти.
- 5 Создайте рисунок в окне изображения.

Рисование объектов

CorelDRAW предоставляет множество инструментов рисования, которые можно использовать для создания и изменения фигур. Часто рисование линий занимает больше всего времени в процессе иллюстрирования.

Многие иллюстраторы используют CorelDRAW для трассировки эскиза, ранее созданного в Corel PHOTO-PAINT. В CorelDRAW существуют различные методы трассировки эскиза. Если исходный эскиз достаточно подробен, можно эффективно выполнить его трассировку при помощи Corel PowerTRACE. В качестве альтернативы можно выполнить трассировку эскиза вручную — или создать иллюстрацию с нуля, — используя инструменты **Прямоугольник** и **Эллипс** для создания простых фигур или используя инструменты **Свободная форма**, **Кривая Безье** и **Перо** для рисования линий и кривых. Нарисовав кривые, можно изменять и настраивать их форму при помощи инструмента **Фигура**. Можно также изменять объекты целиком, масштабируя, поворачивая их и создавая их зеркальное отражение.

Corel PowerTRACE

CorelDRAW

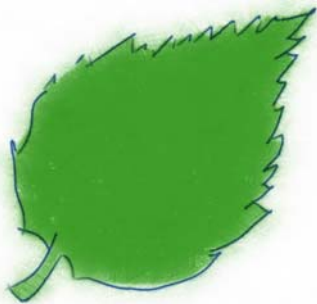
С помощью команды **Быстрая трассировка** трассировку растрового изображения можно выполнить в один прием. Либо можно выбрать подходящий метод трассировки и использовать элементы управления PowerTRACE для просмотра и настройки результатов трассировки. Для получения дополнительных сведений см. раздел справки “Трассировка растровых изображений и редактирование результатов трассировки”.

Попробуйте

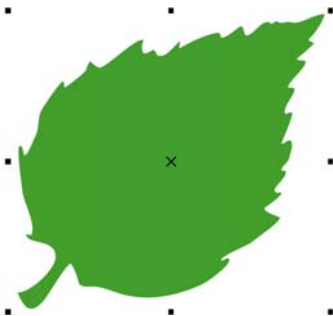
- 1 В CorelDRAW щелкните **Файл ▶ Создать**, чтобы создать новый документ.
- 2 Выберите пункт **Файл ▶ Импорт**, найдите файл эскиза, созданный в Corel PHOTO-PAINT, и нажмите кнопку **Импорт**.
- 3 Щелкните в окне документа, чтобы разместить изображение на странице.

- 4 Выделив изображение, нажмите кнопку **Трассировать растровое изображение** на панели свойств и выберите **Быстрая трассировка**.

Для получения быстрого доступа к команде **Быстрая трассировка** щелкните изображение правой кнопкой мыши и выберите команду **Быстрая трассировка** из контекстного меню.



Эскиз в виде растрового изображения, созданного в Corel PHOTO-PAINT, импортируется в CorelDRAW



Выполнена трассировка изображения листа при помощи команды **Быстрая трассировка**

Инструменты «Прямоугольник» и «Эллипс»

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Можно рисовать основные фигуры с помощью инструментов **Прямоугольник** и **Эллипс**, а затем изменять фигуры, чтобы создавать более сложные объекты. В CorelDRAW можно

преобразовывать основные фигуры в кривые, а затем изменять кривые с большей точностью.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Прямоугольник** или **Эллипс**.
- 2 Перетащите курсор, чтобы нарисовать прямоугольник или эллипс.

Чтобы нарисовать квадрат, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**, перетаскивая курсор при использовании инструмента **Прямоугольник**.

Чтобы нарисовать окружность, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**, перетаскивая курсор при использовании инструмента **Эллипс**.

Чтобы в CorelDRAW преобразовать основную фигуру в кривые, выделите фигуру и нажмите кнопку **Преобразовать в кривые** на панели свойств.

Преобразовав объект в кривые, можно редактировать и менять форму объекта при помощи инструмента **Фигура**.


Свободная форма

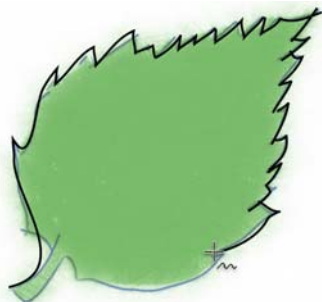
CorelDRAW

В CorelDRAW инструмент **Свободная форма** позволяет вручную выполнять трассировку простых фигур. Можно управлять сглаживанием кривых и количеством узлов, созданных на кривой.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Свободная форма**.
- 2 Перетащите, чтобы нарисовать кривую.

 Чтобы настроить сглаживание кривых и количество узлов на кривой, щелкните **Инструменты** ▶ **Параметры**. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Набор инструментов**, а затем инструмент **Свободная форма/Кривая Безье**. Переместите регулятор **Сглаживание свободной формы**, чтобы задать значение для сглаживания кривых. Чем выше это значение, тем более гладкими становятся кривые.



*Инструмент **Свободная форма** можно использовать для трассировки простых фигур*

Кривая Безье и перо


CorelDRAW

Инструменты **Кривая Безье** и **Перо** позволяют рисовать линии по сегменту, точно размещая каждый узел и контролируя форму каждого изогнутого сегмента. **Кривая Безье** идеально подходит для создания плавных переходов между кривыми, а **Перо** позволяет легко чередовать прямые и изогнутые сегменты. При использовании инструмента **Перо** можно предварительно просматривать сегменты создаваемой линии.

Попробуйте

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Кривая Безье** или **Перо**.

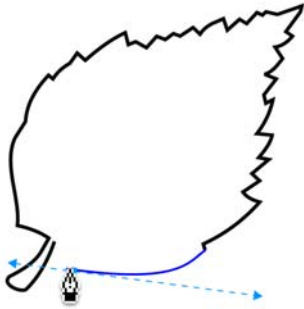
- 2 Щелкните то место, куда нужно поместить первый узел сегмента.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - Чтобы нарисовать прямой сегмент, щелкните место, куда нужно поместить следующий узел.
 - Чтобы нарисовать изогнутый сегмент, щелкните место, куда нужно поместить следующий узел, и, не отпуская кнопку мыши или перо, перетащите маркер управления и сформируйте кривую. Отпустите кнопку мыши или перо, чтобы завершить сегмент.

 Чтобы создать замкнутую кривую, поместите последний узел на первый узел кривой. Необходимо замкнуть кривую на объекте, если нужно применить к объекту заливку цветом.

Чтобы завершить серию сегментов при использовании инструмента **Перо**, просто дважды щелкните кнопкой мыши.

Чтобы просмотреть кривую, прежде чем создавать очередной узел, при использовании инструмента **Перо**, нажмите кнопку **Режим просмотра** на панели свойств.

Чтобы добавить узел при использовании инструмента **Перо**, щелкните кривую в том месте, где должен располагаться узел. Можно удалить узел, щелкнув его.



Лист нарисован при помощи инструмента **Перо** и чередования прямых и изогнутых сегментов


Фигура

CorelDRAW

Инструмент **Фигура** — один из самых важных инструментов CorelDRAW для создания иллюстраций. Он позволяет изменять форму кривых, перемещая сегменты линий, узлы или перетаскивая маркеры управления для формирования сегмента кривой. Инструмент **Фигура** можно использовать для изменения основных фигур и создания более сложных объектов. Он также позволяет соединять узлы и создавать замкнутые кривые.

Попробуйте

- 1 Выполните одно из следующих действий.
 - Нарисуйте кривую при помощи инструментов **Свободная форма**, **Кривая Безье** или **Перо**.
 - Нарисуйте основную фигуру при помощи инструментов **Прямоугольник** или **Эллипс** и нажмите кнопку **Преобразовать в кривые** на панели свойств.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура**.
- 3 Перетащите сегмент, узел или маркер управления, чтобы точнее настроить форму кривой.

 Чтобы преобразовать сегмент прямой линии в кривую, выделите узел при помощи инструмента **Фигура** и нажмите кнопку **Преобразовать в кривые** на панели свойств.

Чтобы добавить узел, дважды щелкните кривую в том месте, где должен находиться узел. Чтобы удалить узел, дважды щелкните его.

Чтобы замкнуть незамкнутую кривую, выделите кривую при помощи инструмента **Фигура** и нажмите кнопку **Автоматически замыкающиеся кривые** на панели свойств. Необходимо замкнуть кривую на объекте, если нужно применить к объекту заливку цветом.

Сведения о различных типах узлов см. в разделе справки «Использование типов узлов».



Инструмент **Фигура** используется для замыкания кривой и изменения ее формы перед тем, как применить к кривой заливку цветом

Команды «Дублировать», «Масштаб», «Поворот» и «Зеркальное отражение»

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Дублируя, масштабируя или зеркально отображая объект, можно быстро создавать несколько его копий в разных масштабах. Эти

возможности позволяют создавать едва уловимые различия между множеством объектов, что полезно при воспроизведении таких элементов, как волосы, листва или текстуры.

Попробуйте

- 1 Выберите объект, который требуется дублировать.
- 2 Нажмите клавиши **Ctrl + D**, чтобы создать дубликат объекта.

При дублировании объекта в первый раз откроется диалоговое окно **Дублировать смещение**. Можно задать расстояние по умолчанию между исходным объектом и дубликатом.


- 3 Выделив дубликат, перетащите угловой маркер внутрь объекта, чтобы уменьшить размер объекта на 10 %.

Масштаб в процентах отображается на панели свойств.

- 4 Снова щелкните объект, чтобы появились маркеры поворота. Перетащите маркер поворота, чтобы повернуть объект на 45 градусов.

Угол поворота отображается на панели свойств.

- 5 Нажмите клавиши **Ctrl + D**, чтобы создать дубликат повернутого объекта.
- 6 Выделив дубликат, нажмите кнопку **Отразить по горизонтали** на панели свойств, чтобы перевернуть дубликат слева направо.

 Чтобы создать копию объекта в процессе его перемещения, изменения размера или поворота, нажмите клавишу **пробела**.

Чтобы создать дубликат объекта прямо поверх исходного, нажмите клавишу **+** на цифровой клавиатуре.

Можно повторять преобразования, применяемые к дубликату объекта, и автоматически применять их к последующим дубликатам. Выделите первый дубликат и примените к нему любые преобразования. Не отменяя выбор дубликата, нажмите клавиши **Ctrl + D**, чтобы создать последующие дубликаты, к которым будут автоматически применены те же преобразования. Например, если масштаб первого дубликата был уменьшен на 10 % от исходного объекта, то масштаб каждого последующего дубликата будет уменьшаться на 10 % относительно предыдущего дубликата.



Элементы изображения листа созданы путем дублирования, изменения масштаба, поворота и зеркального отражения дубликатов объектов

Применение цвета

После трассировки и рисования объектов можно применить к ним цвет, используя различные инструменты. Можно также создать эффектные перетекания и переходы цветов, чтобы получить реалистичное воспроизведение поверхности и объема.

Палитры документа и изображения

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Палитра **документа** в CorelDRAW и палитра **изображения** в Corel PHOTO-PAINT обеспечивают удобный доступ к точным цветам, используемым в проекте. Палитра сохраняется вместе с проектом, что позволяет быстро находить эти цвета в будущем. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Использование палитры документа и палитры изображения” на стр. 84.


Попробуйте

1 Если палитры **документа** или **изображения** не отображаются, выполните одно из следующих действий.

- В CorelDRAW щелкните **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Палитра документа**.
- В Corel PHOTO-PAINT щелкните **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Палитра изображения**.

Все цвета, используемые в документе или изображении, автоматически добавляются в палитру.

2 Нажмите кнопку со стрелкой в левом верхнем углу палитры, чтобы открыть другие параметры.

 Чтобы цвета автоматически не добавлялись в палитру, отключите параметр **Обновлять автоматически**.

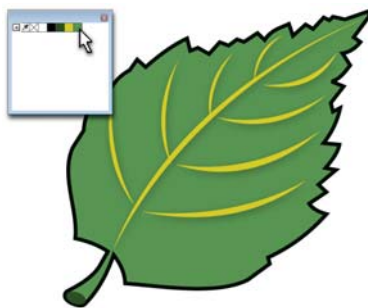
Щелкнув и удерживая цвет в палитре **документа** или в палитре **изображения**, вы увидите 49 различных оттенков этого цвета.

Чтобы добавить цвет из объекта непосредственно в палитры **документа**

или **изображения**, перетащите объект в палитру.

Чтобы добавить цвет из другой палитры в приложении, перетащите цвет в палитры **документа** или **изображения**.

Чтобы добавить цвета из любого места в окне, нажмите кнопку пипетки в палитре **документа** или в палитре **изображения** и щелкните цвет.



Выполнена заливка изображения листа зеленым цветом из палитры документа

Заливка сетки

CorelDRAW


Инструмент **Заливка сетки** может оказаться особенно полезным при создании иллюстраций. Инструмент **Заливка сетки** позволяет применить к объекту сетку и добавить в нее цвета, чтобы получить точные цветовые переходы. Добавляя в сетку строки и столбцы, можно настроить цветовые переходы между ячейками сетки. Чем больше строк и столбцов будет добавлено, тем больше цветовых переходов можно получить. Чем плотнее расположены отдельные квадранты, тем свободнее можно управлять перетеканиями цветов. Можно также изменить форму сетки, перетащив ее узлы.

Инструмент **Заливка сетки** позволяет легко создавать в объектах уникальные текстуры и

цветовые градиенты, не применяя несколько перетеканий и контуров. Выбирая цвета, расположенные рядом друг с другом на цветовом круге и имеющие близкие цветовые значения, можно получить более реалистичные эффекты, такие как тон кожи или поверхности с плавными, еле заметными цветовыми переходами. В то же время цвета, расположенные далеко друг от друга на цветовом круге, значения которых сильно различаются, создают более резкие цветовые переходы. Резкие цветовые переходы могут быть полезны для имитации сложных отражений, абстрактных графических элементов или материалов с яркими бликами, таких как стекло или пластмасса. Расположив множество простых объектов в несколько слоев и применив заливку сетки к каждому объекту, можно получить более сложные и реалистичные иллюстрации.

Попробуйте

- 1 Выделите объект.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка сетки**.
- 3 На панели свойств введите число столбцов и строк в поля **Размер сетки**.
- 4 Перетащите узлы сетки на объекте, чтобы настроить сетку.
- 5 Выделите узел и щелкните цвет в цветовой палитре, чтобы применить цвет к выделенной области сетки.

 Чтобы добавить только оттенок цвета, выделите узел и, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните цвет в цветовой палитре.

Чтобы добавить узел, щелкните в любом месте внутри сетки и нажмите кнопку **Добавить пересечение** на панели свойств.

Чтобы удалить узел, выделите его и

нажмите кнопку **Удалить узлы** на панели свойств.

Заливку сеткой можно применить только к объектам, имеющим один путь. Чтобы применить заливку сетки к более сложным объектам, создайте заливку сетки на более крупном объекте и при помощи команды **PowerClip™** разместите объект с заливкой сетки внутри сложной фигуры. Для получения дополнительных сведений см. раздел “PowerClip” на стр. 113.



Заливка сетки применена к изображению вазы



Инструмент *Заливка сетки* можно использовать для создания плавных цветовых переходов

Применение эффектов

Когда приходит время добавить к иллюстрации последние штрихи, можно довести свою работу до совершенства при помощи специальных эффектов CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT.

Инструменты «Прозрачность» и «Прозрачность объекта»


CorelDRAW и *Corel PHOTO-PAINT*

Чтобы добавить в иллюстрацию эффект глубины, используйте инструмент **Прозрачность** в CorelDRAW или инструмент **Прозрачность объекта** в Corel PHOTO-PAINT. Например, можно применить прозрачность градиента к объекту с заливкой черным цветом, а затем расположить этот объект поверх заливки сетки в CorelDRAW. Такая техника придает заливке сетки реалистичный эффект глубины, тени и бликов.

Попробуйте

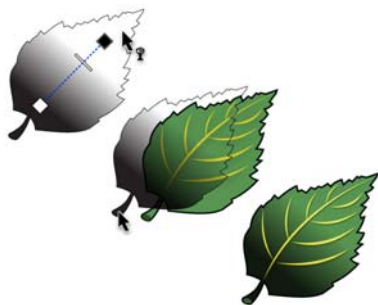
- 1 Выделите объект, к которому применена заливка цветом.
- 2 Выполните одно из следующих действий.

- В CorelDRAW выберите инструмент **Прозрачность** в наборе инструментов.
 - В Corel PHOTO-PAINT выберите инструмент **Прозрачность объекта** в наборе инструментов.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW выберите тип прозрачности в списке **Тип прозрачности** на панели свойств.
 - В Corel PHOTO-PAINT выберите тип прозрачности в списке **Тип заливки** на панели свойств.
 - 4 Используйте элементы управления на панели свойств для изменения прозрачности.

 Чтобы создать эффект расплывания всего объекта, выберите тип прозрачности **Однородная** в CorelDRAW или тип прозрачности **Плоская** в Corel PHOTO-PAINT.



Прозрачность нанесена поверх заливки сетки, что создает эффект глубины и бликов



К изображению листа применена прозрачность градиента

Эффект «Перспектива»

CorelDRAW


Эффект перспективы создается за счет уменьшения одной или двух сторон объекта. С помощью этого эффекта объект обретает вид удаляющегося в одном или двух направлениях, и таким образом создается перспектива в одну точку или угловая перспектива.

Эффекты перспективы можно добавить к отдельным объектам или их группам. Можно также применить эффект перспективы к связанным группам, таким как контуры, перетекания и вытягивания. Эффекты перспективы нельзя применить к простому

тексту, растровым изображениям или символам.

Попробуйте

- 1 Выделите объект.
- 2 Выберите **Эффекты** ▶ **Добавить перспективу**.
- 3 Перетащите узлы за пределы сетки, чтобы изменить перспективу объекта.

 Чтобы переместить противоположные узлы на одинаковые расстояния в противоположных направлениях, удерживайте при перетаскивании нажатые клавиши **Ctrl + Shift**.

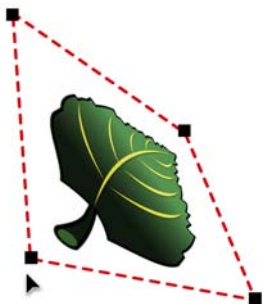
Чтобы создать эффект перспективы в одну точку, нажмите клавишу **Ctrl**, что ограничит перемещение узла по горизонтальной или вертикальной оси.

Чтобы скопировать эффекты перспективы на другие объекты, выберите инструмент **Пипетка атрибутов** в наборе инструментов, щелкните **Эффекты** на панели свойств и установите флажок **Перспектива**.

IPSUM DOLOR

IPSUM DOLOR

Эффект *Перспектива* применен к тексту



Эффект *Перспектива* применен к объекту

Оболочка

CorelDRAW

CorelDRAW позволяет формировать объекты, включая линии, фигурный текст и рамки простого текста, применяя к ним оболочки. Инструмент **Оболочка** — это быстрый и удобный способ искажения текста или фигур и создания объема. Этот инструмент позволяет создавать такие объекты, как флаги, предметы одежды с логотипами и сложные органические фигуры, для которых требуются надписи или узоры.

Оболочки состоят из нескольких узлов. Эти узлы можно перемещать, чтобы сформировать оболочку и объект внутри нее. Оболочку можно изменять, добавляя, удаляя и переставляя узлы. Добавление узлов усиливает контроль над формой объекта, заключенного в оболочку.

Попробуйте

- 1 Выделите объект.
- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Оболочка**.
- 3 Перетащите любые узлы оболочки.

Дважды щелкните оболочку, чтобы добавить узел, или дважды щелкните узел, чтобы удалить его.

QUISQUAM



Инструмент **Оболочка** использован для формирования текста

Специальные эффекты

Corel PHOTO-PAINT

В Corel PHOTO-PAINT существует множество разных эффектов для растровых изображений, включая трехмерные эффекты, художественные мазки, эффекты освещения и текстуры.

Попробуйте

- 1 Выделите объект.
- 2 В меню **Эффекты** выберите категорию и эффект, который нужно применить к объекту.

PortaGravida
QUIA DOLOR SIT AMET

PortaGravida
QUIA DOLOR SIT AMET

К объектам можно применять различные специальные эффекты

Примеры

Изображения в данном разделе были созданы с использованием возможностей и методов, рекомендованных в этой главе.

Дополнительные примеры иллюстраций приведены в пятой части “Советы экспертов” и на страницах раздела «Галерея» в седьмой части.



Автор — Морис Бемер (Maurice Beumers (Mo))



Автор — Ричард Рэйли (Richard Reilly)



Автор — Игорь Ткач (Igor Tkac)



Автор — Игорь Ткач (Igor Tkac)



Глава 10: Макет страницы

Настройка документа **141**

Добавление текста **144**

Добавление изображений **148**

Подготовка файла для вывода **152**

Примеры **154**

Глава 10: Макет страницы

CorelDRAW® и Corel® PHOTO-PAINT™ предоставляют все необходимые инструменты, позволяющие создавать привлекательные макеты страниц для брошюр, информационных бюллетеней и других многостраничных документов. Данная глава содержит сведения о наиболее распространенных задачах в области создания макетов страниц и рекомендации по использованию различных функций в творческом процессе. Своими советами и методами в этой главе делится Рудольфо Блай (Rudolfo Bligй), профессиональный графический дизайнер.

Задача	Рекомендуемые функции
Настройка документа	Главная страница Направляющие Заготовки направляющих
Добавление текста	Фигурный текст Рамки текста Связанные рамки текста Текст вдоль пути
Добавление изображений	Импорт файлов Форма Правильные фигуры Перетекание Интерактивная заливка
Подготовка файла для вывода	Мастер замены Команды Опубликовать в PDF, Экспорт и Сохранить как Мастер сбора для вывода CorelDRAW® ConceptShare™

При разработке документа для печати, такого как брошюра о компании, заказчик может предоставить исполнителю копию текста, растровое изображение логотипа и общую идею расположения элементов. Определив основные черты макета страницы и основную идею, которую должен передавать документ, можно принять решение относительно расположения элементов проекта, например о числе столбцов. Если макет страницы содержит много графики, можно начать с одного или двух столбцов. Если страница состоит в основном из текста, то лучше использовать макет из двух или трех столбцов.

Начать можно с создания чернового макета. Этот макет может состоять из основных прямоугольных блоков, представляющих различные элементы проекта: например, светло-серые блоки для текста, темно-серые блоки для изображений и черные блоки для заголовков. Создание блоков содержимого таким способом помогает визуализировать различные элементы и обеспечить их сбалансированность, чтобы сделать правильные акценты. Этот черновой вариант макета можно использовать при обсуждении структуры проекта с заказчиком. Согласовав с заказчиком общую концепцию проекта, можно приступить к разработке макета.



Прежде чем приступить к проектированию, можно создать черновой вариант макета и обсудить его с заказчиком

Настройка документа

Создав базовую структуру макета, необходимо подумать о размещении элементов проекта. Для многостраничных макетов нужно также определить элементы, которые будут повторяться на протяжении всего документа. Для настройки таких повторяющихся элементов можно использовать главные страницы, а обеспечить согласованное выравнивание всех элементов можно при помощи направляющих.

Главная страница

CorelDRAW

Для получения доступа к главной странице можно воспользоваться окном настройки **Диспетчер объектов**. Это окно настройки позволяет упорядочить слои графики и текста в документе.

Главная страница представляет собой виртуальную страницу, на которой содержится информация, общая для всех страниц документа. На главную страницу можно добавить один или несколько слоев для таких компонентов, как верхние и нижние колонтитулы или статичный фон. Также любой слой можно сделать слоем-шаблоном.

По умолчанию главная страница содержит три слоя.

- Слой **Направляющие** содержит направляющие, которые используются на всех страницах документа.
- Слой **Рабочий стол** содержит объекты, которые находятся за пределами страницы рисования. В этом слое можно хранить объекты, которые, возможно, будут включены в рисунок позднее.
- Слой **Сетка** содержит сетку, которая используется на всех страницах

документа. Сетка всегда является самым нижним слоем.

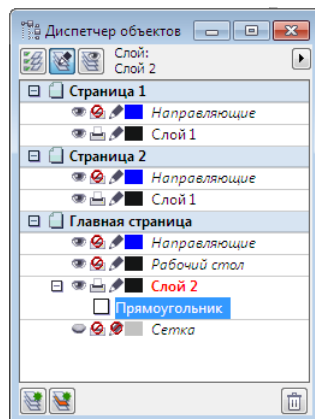
Слои по умолчанию, которые содержатся на главной странице, невозможно удалить или скопировать.

Все объекты и направляющие, добавляемые на главную страницу, отображаются на каждой странице, которая создается или дублируется.


Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Файл** ▶ **Создать** и выберите параметры документа.
- 2 Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Инструменты** ▶ **Диспетчер объектов**.
- 3 В правом верхнем углу окна настройки **Диспетчер объектов** щелкните раскрывающую стрелку и выберите **Создать слой-шаблон**.
- 4 Выделите новый слой-шаблон и добавьте в него объекты или направляющие.
- 5 Выберите пункт **Макет** ▶ **Вставить страницу** и выберите параметры в диалоговом окне **Вставка страницы**.

Объекты и направляющие, добавленные на главную страницу, появятся на новой странице.



Окно настройки **Диспетчер объектов** позволяет создавать слой-шаблоны на главной странице

 Чтобы добавить в слой какое-либо содержимое, слой требуется сначала выбрать, чтобы он стал активным.

Чтобы сделать слой слоем-шаблоном, щелкните правой кнопкой мыши имя слоя и выберите **Шаблон**.

Чтобы изменить порядок расположения слоев, нажмите кнопку **Вид диспетчера слоев** в окне настройки **Диспетчер объектов** и перетащите слои, изменив их порядок.

Направляющие

CorelDRAW и *Corel PHOTO-PAINT*

Направляющие — это линии, которые можно разместить в любом месте окна рисования для обеспечения более удобного размещения и выравнивания объектов.

В *CorelDRAW* можно добавлять направляющие на отдельные страницы или на главную страницу, если нужно применить их ко всему документу. После добавления направляющей ее можно выбрать, переместить, повернуть, заблокировать или удалить.



Попробуйте

- 1 Если линейки не отображаются, выберите **Вид ▸ Линейки**.
- 2 Перетащите курсор от горизонтальной или вертикальной линейки на страницу документа.



Чтобы выбрать направляющую, щелкните ее при помощи инструмента **Указатель** в CorelDRAW или инструмента **Указатель** в Corel PHOTO-PAINT.

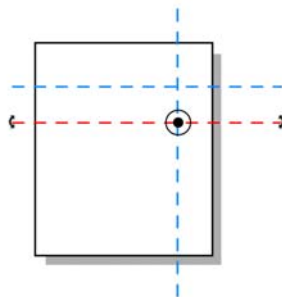
Чтобы переместить направляющую, перетащите ее на новое место. Чтобы удалить направляющую, выберите ее и нажмите клавишу **Delete**.

Чтобы повернуть направляющую в CorelDRAW, введите значение в поле **Угол поворота** на панели свойств.

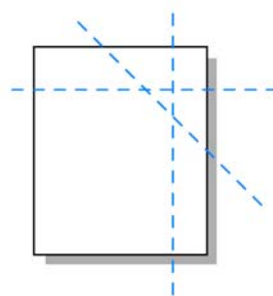
Чтобы интерактивно повернуть направляющую в CorelDRAW, выберите ее и щелкните еще раз. Появятся маркеры поворота и точка поворота. Перетащите маркер поворота, чтобы повернуть направляющую, или перетащите точку поворота, чтобы изменить центр вращения. Чтобы ограничить приращение угла поворота 15 градусами, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** во время поворота направляющей.

Чтобы заблокировать направляющую в CorelDRAW, выберите ее и щелкните **Упорядочить ▸ Блокировать объект**.

Чтобы направляющая отображалась на всех страницах многостраничного документа в CorelDRAW, перетащите направляющую в слой **Направляющие** на главной странице в окне настройки **Диспетчер объектов**.



В CorelDRAW можно отобразить маркеры поворота, дважды щелкнув направляющую



Чтобы повернуть направляющую, нужно перетащить один из маркеров поворота

Заготовки направляющих

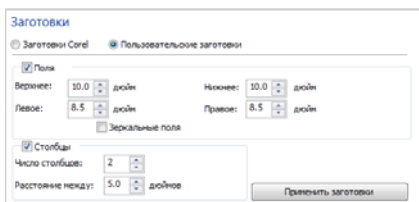
CorelDRAW

Хотя можно вытащить направляющую из линейки и поместить ее в любом месте, можно также использовать заготовки направляющих. Существует два типа заготовок направляющих: заготовки Corel® и пользовательские заготовки. В качестве примеров заготовок Corel можно привести направляющие, которые отображаются на полях размером 1 дюйм, и направляющие, которые отображаются на границах столбцов информационных бюллетеней. Пользовательские заготовки — это направляющие, расположение которых задает пользователь. Например, можно добавлять заготовки направляющих, которые отображают поля на заданном расстоянии или

которые определяют расположение столбцов или сетки.

Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Инструменты** ▶ **Параметры**.
- 2 В списке категорий разверните **Документ**, **Направляющие** и щелкните **Заготовки**.
- 3 Выберите заготовку Corel или щелкните **Пользовательские заготовки** и задайте значения полей, столбцов или сетки.
- 4 Нажмите кнопку **Применить заготовки**.



Диалоговое окно **Параметры** позволяет создавать заготовки направляющих

Добавление текста

В CorelDRAW в макет можно добавить два типа текста: фигурный и простой. В Corel PHOTO-PAINT можно добавлять только фигурный текст. Фигурный текст обычно используется для коротких строк текста, к которым можно применить множество эффектов, таких как тень или контур. Простой текст, известный также как «текстовый блок», можно использовать для более крупных блоков текста с высокими требованиями к форматированию.

Фигурный текст


CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Фигурный текст можно добавить при помощи инструмента **Текст**. Создав текст, можно

выделить и изменить текстовый объект целиком или только отдельные символы.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Текст**.
- 2 Щелкните в том месте, где необходимо добавить текст.
- 3 На панели свойств выберите шрифт из списка **шрифтов** и размер шрифта из списка **размеров шрифтов**.
- 4 Введите текст.

 Чтобы выделить текстовый объект целиком, выберите инструмент **Указатель** в CorelDRAW или инструмент **Указатель** в Corel PHOTO-PAINT и щелкните текстовый объект. Чтобы выделить отдельные символы текста, выберите инструмент **Текст** и перетащите курсор вдоль текста.

Чтобы изменить шрифт по умолчанию, щелкните инструмент **Текст** и выберите новый шрифт в списке **шрифтов** на панели свойств.

Чтобы изменить расположение отдельных символов в CorelDRAW, выберите инструмент **Фигура** в наборе инструментов и перетащите узлы символов на новое место.

Чтобы изменить свойства фигурного текста в CorelDRAW, такие как кернинг или поворот символа, щелкните **Текст** ▶ **Форматирование символов** и выберите параметры в окне настройки **Форматирование символов**.



В CorelDRAW можно использовать инструмент **Фигура** для изменения расположения символов фигурного текста

Рамки текста


CorelDRAW

Прежде чем добавить простой текст, необходимо создать рамку текста. Рамку текста можно создать при помощи инструмента **Текст**. По умолчанию рамки простого текста сохраняют одинаковый размер независимо от содержащегося в них объема текста. Поэтому весь текст, выходящий за границу рамки, будет скрыт до тех пор, пока не будет изменен размер рамки. Чтобы новые рамки текста автоматически регулировались по размеру текста, можно изменить параметр по умолчанию и включить эту возможность. Данный параметр не влияет на существующие рамки текста.

Проектируя макет страницы, содержащей и текст, и графику, можно организовать обтекание текста вокруг рисунка внутри рамки текста. Кроме того, можно использовать различные объекты, такие как контейнеры для текста, которые позволяют увеличивать число фигур, используемых в качестве рамок текста. Если рамка текста отделена от объекта, можно перемещать и изменять текст и объект независимо друг от друга.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Текст**.
- 2 Перетащите курсор в окне документа, чтобы создать рамку текста.
- 3 Введите текст внутри рамки.

 Чтобы изменить размер рамки текста, выделите рамку при помощи инструмента **Указатель** и перетащите маркер выбора.

Чтобы настроить автоматическую настройку новых рамок по размеру текста, щелкните **Инструменты** ▶ **Параметры**. В списке категорий разверните **Рабочее пространство, Текст**, а затем выберите **Абзац**. Установите флажок **Расширять и сокращать рамку абзаца для подгонки текста**.

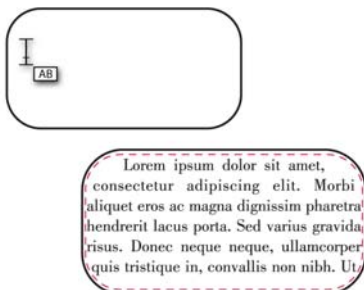
Чтобы организовать обтекание текста вокруг рисунка, правой кнопкой мыши щелкните рисунок и выберите **Обтекание простым текстом**. Используя инструмент **Текст**, перетащите курсор, чтобы создать рамку текста вокруг рисунка, и введите текст в рамке. Чтобы отобразить дополнительные параметры обтекания текстом, выделите рисунок и нажмите кнопку **Переносить текст по словам** на панели свойств.

Чтобы использовать объект в качестве рамки текста, щелкните инструмент **Текст** и поместите указатель поверх абриса объекта. Когда рядом с указателем появится маленькая прямоугольная рамка с буквами **AB** внутри, щелкните, чтобы создать рамку текста, соответствующую абрису объекта. Чтобы отделить рамку текста от объекта, щелкните инструмент **Указатель**, выделите рамку текста и выберите **Упорядочить** ▶ **Разъединить простой текст внутри пути**.

Maecenas ultrices facilisis nunc aliquet porttitor. Fusce sed est orci. Donec cursus est sit amet est condimentum dignissim consequat ante sollicitudin. Vivamus ultrices, massa non sollicitudin mollis, nunc dolor rutrum felis, eu volutpat libero felis quis nulla. Fusce eu dolor vitae augue cursus imperdiet a sed massa. Aenean scelerisque semper nisi sit amet luctus. Ut quis nisl ut neque fermentum congue. Maecenas imperdiet, sapien sed congue condimentum, lorem velit dignissim risus, sed eleifend neque dolor eu augue. Donec non dolor nibh. Proin varius fringilla mi, vitae porttitor magna iaculis interdum. Pellentesque malesuada consequat quam, ut sollicitudin purus tempor in. Vestibulum vitae sem fringilla lectus fringilla hendrerit. Fusce arcu ante, ultricies gravida tempor quis, tempus ut mauris. Integer nec gravida nisi. Proin bibendum porttitor nisl eu sodales. Morbi eget orci dui, in ultricies neque. Maecenas neque lacus, bibendum sed aliquet vulpate, tincidunt eu mauris. Vivamus dignissim



Организовано обтекание текста вокруг рисунка



Можно использовать объект в качестве рамки текста. Указатель показывает, что можно щелкнуть объект для создания рамки

Связанные рамки текста

CoreDRAW

Во время создания макета страницы может потребоваться связать несколько рамок текста, чтобы текст непрерывно перетекал между ними в процессе настройки макета страницы. Преимущество связывания рамок текста заключается в том, что оно позволяет не волноваться о случайном усечении текста при изменении размеров рамок. Связанные рамки текста особенно полезны, если макет содержит столбцы.

Попробуйте


- 1 Выберите первую рамку текста с помощью инструмента **Текст**.

- 2 Перейдите на вкладку **Перетекание текста** в нижней части рамки текста.

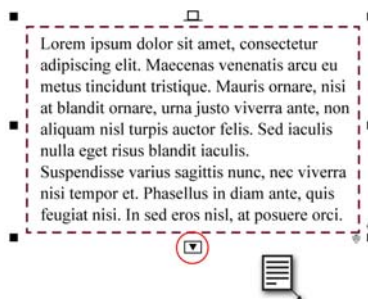
Если весь текст в рамке не помещается, вкладка будет содержать стрелку и черный абрис рамки текста станет красным.

- 3 Переместите указатель на рамку или на объект, в которых требуется продолжить текст. Когда указатель примет вид черной стрелки, щелкните, чтобы связать две рамки.

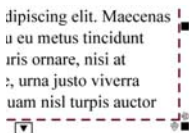
Если рамка или объект находятся на другой странице, сначала перейдите на вкладку соответствующей **страницы** в навигаторе документов.

-  Чтобы связать рамки текста при помощи меню **Текст**, выберите рамки и щелкните **Текст** ▶ **Рамка простого текста** ▶ **Связь**.

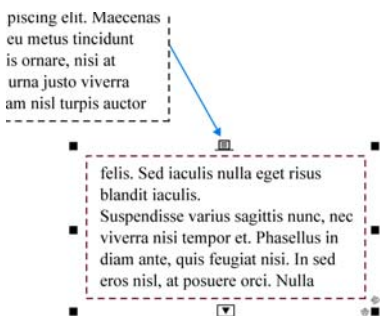
Чтобы удалить связь между рамками текста, выберите рамки и щелкните **Текст** ▶ **Рамка простого текста** ▶ **Отмена связи**.



При переходе на вкладку **Перетекание текста** в нижней части рамки текста вид указателя меняется



При перемещении указателя на другую рамку текста или на объект указатель принимает вид черной стрелки



Синяя стрелка показывает, что две рамки текста связаны, и указывает направление перетекания текста

Текст вдоль пути

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Можно расположить фигурный текст вдоль пути открытого объекта (например, линии) или замкнутого объекта (например, квадрата). В CorelDRAW можно также расположить простой текст из рамки текста вдоль открытого пути. Если рамка текста находится внутри объекта, необходимо отделить их друг от друга, прежде чем расположить текст вдоль пути.

Расположив текст вдоль пути, можно настроить ориентацию текста, его размещение относительно пути и другие свойства. В CorelDRAW можно отобразить текст по

горизонтали, по вертикали или в обоих направлениях. Можно также задать приращение интервалов при привязке текста к пути — интервал между делениями. В Corel PHOTO-PAINT можно зеркально отобразить текст, поместив его внутри или вне пути.

CorelDRAW обрабатывает текст, расположенный вдоль пути, как один объект, однако можно отделить текст от пути. При отделении от пути текст сохраняет форму пути. Можно выпрямить текст, чтобы вернуть ему первоначальный вид.

Попробуйте

- 1 Создайте путь, выполнив одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW создайте объект при помощи инструментов **Прямоугольник** или **Эллипс** либо нарисуйте кривую, используя инструменты **Свободная форма**, **Кривая Безье** или **Перо**.
 - В Corel PHOTO-PAINT создайте путь с помощью инструмента **Путь** или создайте маску, используя инструменты **Прямоугольная маска** или **Эллиптическая маска**, а затем выберите пункт **Маска ▶ Создать ▶ Путь из маски**.
- 2 Выполните одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW выберите текстовый объект или рамку текста при помощи инструмента **Указатель**.
 - В Corel PHOTO-PAINT выберите текстовый объект при помощи инструмента **Указатель**.
- 3 Выполните одно из следующих действий.
 - В CorelDRAW щелкните **Текст ▶ Текст вдоль пути**.

- В Corel PHOTO-PAINT щелкните **Объект ▶ Текст ▶ Текст вдоль пути**.

Указатель изменит свой вид.

- 4 Поместите указатель поверх пути.

В CorelDRAW можно предварительно посмотреть, где будет расположен текст.

- 5 Щелкните в том месте, где требуется разместить текст.

Если текст расположен вдоль замкнутого пути, текст будет расположен по центру пути. Если текст расположен вдоль открытого пути, он начнется в месте точки вставки.

- 6 Настройте ориентацию текста, его расстояние от пути, зеркальное отражение и другие свойства при помощи элементов управления на панели свойств.



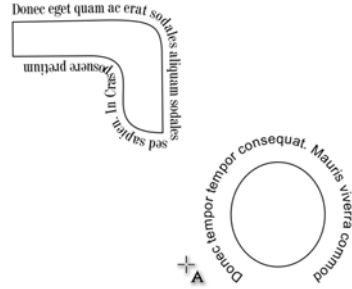
Чтобы отделить текст от пути в CorelDRAW, выделите текст и щелкните **Упорядочить ▶ Разъединить текст**.

Чтобы выпрямить текст, выделите его и щелкните **Текст ▶ Выпрямить текст**.

Чтобы задать интервал между делениями в CorelDRAW, выделите текст при помощи инструмента **Указатель**, щелкните **Привязка к делениям** на панели свойств, включите привязку к делениям и введите значение в поле **Интервал между делениями**.

Чтобы ввести фигурный текст непосредственно на пути в CorelDRAW, выделите путь при помощи инструмента **Указатель** и щелкните **Текст ▶ Текст вдоль пути**. Курсор текста будет вставлен непосредственно в путь. Чтобы ввести текст на пути в Corel PHOTO-PAINT, щелкните инструмент **Текст** и поместите указатель поверх пути. Когда вид

указателя изменится, щелкните в том месте, где должен начинаться текст.



Можно расположить текст вдоль пути таким образом, чтобы текст соответствовал абрису объекта

Добавление изображений

Используя графические элементы, можно привлечь внимание к основной идее проекта.

Импорт файлов

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

Можно импортировать файлы, созданные в других приложениях. Например, можно импортировать файлы TIFF, JPEG, PNG и Adobe® Illustrator® (AI).

Импортируемый файл помещается в окно активного приложения в качестве объекта. При импорте файла его можно отцентрировать и изменить его размер.




Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Файл ▶ Импорт**.
- 2 Перейдите в папку, содержащую импортируемый файл.
- 3 Выберите файл и нажмите кнопку **Импорт**.
- 4 Щелкните в том месте, куда требуется поместить файл.

Если нужно изменить размер импортируемого изображения, перетащите курсор в окне документа.

Если необходимо расположить изображение в центре страницы, нажмите клавишу **Enter**.

 Чтобы импортировать несколько следующих друг за другом файлов, щелкните первый и последний файлы, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Чтобы импортировать несколько разрозненных файлов, щелкните каждый файл, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.

Фигура

CorelDRAW


В CorelDRAW можно удалить фон из растрового изображения при помощи инструмента **Фигура**. Инструмент **Фигура** позволяет изменить форму границы растрового изображения, исключив области, но не удаляя их.

Вырезав фон из изображения, можно выделить объект на переднем плане и более эффективно внедрить графику в макет страницы.

Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура**.
- 2 Выделите растровое изображение.
- 3 Перетащите угловой узел внутрь изображения, чтобы изменить форму границы.

Область за пределами границы будет удалена.

 Чтобы добавить узел, дважды щелкните границу растрового изображения. Чем

больше узлов, тем точнее можно задать форму изображения. Чтобы удалить узел, дважды щелкните его.

Чтобы преобразовать сегмент прямой линии в кривую, щелкните узел и нажмите кнопку **Преобразовать в кривую** на панели свойств. Перетащите маркеры управления, чтобы изменить форму кривой вокруг растрового изображения.

Чтобы восстановить удаленную область изображения, просто перетащите узлы наружу в их исходное положение.

Чтобы навсегда удалить части изображения и уменьшить размер файла растрового изображения, используйте инструмент **Обрезка**. Для получения дополнительных сведений см. раздел справки “Обрезка, разделение и удаление объектов”.



*Фон изображения был удален при помощи инструмента **Фигура***

Правильные фигуры

CorelDRAW

Используя коллекцию правильных фигур, можно нарисовать стандартные фигуры, например стрелки, баннеры и выноски. Некоторые фигуры содержат маркеры в форме ромба, называемые глифами. Можно изменить вид фигуры при помощи глифов.

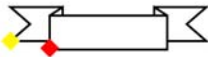
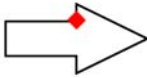


Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите один из следующих инструментов.
 - Основные фигуры
 - Фигуры стрелок
 - Фигуры схемы
 - Фигуры баннера
 - Фигуры выносок
- 2 Выберите фигуру в меню выбора **Правильные фигуры** на панели свойств.
- 3 Перетащите курсор, чтобы нарисовать фигуру в окне документа.



Чтобы изменить фигуру, имеющую глиф, перетащите глиф при помощи инструмента **Фигура**.



Можно создать различные правильные фигуры. Некоторые фигуры имеют маркеры в форме ромба, называемые глифами, которые позволяют изменить фигуру

Перетекание

CorelDRAW

В CorelDRAW можно создавать перетекания между объектами, такие как прямые перетекания, перетекания вдоль пути и сложные перетекания. Перетекание представляет собой последовательный переход формы, размера и цвета от одного

объекта к другому с использованием серии промежуточных объектов.

Создав перетекание, можно расположить объекты из него вдоль нового пути или добавить в перетекание один или несколько объектов для создания сложного перетекания.



Попробуйте

- 1 В наборе инструментов выберите инструмент **Перетекание**.
- 2 Выделите первый объект и перетащите курсор от этого объекта ко второму объекту.

Чтобы сбросить перетекание, нажмите клавишу **Esc** при перетаскивании.



Чтобы создать путь перетекания свободной формы между двумя объектами, удерживая нажатой клавишу **Alt**, перетащите курсор, чтобы нарисовать путь свободной формы от первого объекта ко второму.

Чтобы расположить перетекание вдоль нового пути, щелкните перетекание, используя инструмент **Перетекание**, нажмите кнопку **Свойства пути** на панели свойств и выберите команду **Создать путь**. С помощью изогнутой стрелки щелкните путь, вдоль которого необходимо расположить перетекание.

Чтобы растянуть перетекание по всему пути, выберите перетекание, которое уже расположено вдоль пути, нажмите кнопку **Дополнительные параметры перетекания** на панели свойств и установите флажок **Перетекание вдоль пути**.

Чтобы создать сложное перетекание, при помощи инструмента **Перетекание**

перетащите курсор от объекта к начальному или конечному объекту перетекания.



Для фигуры сердца создано перетекание вдоль пути окружности

Интерактивная заливка

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

При помощи инструмента **Интерактивная заливка** можно применять к объектам фонтанные заливки. Фонтанная заливка, также называемая градиентной, представляет собой плавный переход двух или более цветов, что создает эффект глубины для объектов. Можно добавить промежуточные цвета в любое место последовательного перехода цветов заливки.

Существуют различные типы фонтанных заливок, например линейная, радиальная, коническая и квадратная.

- **Линейная** фонтанная заливка заполняет объект по прямой линии.
- **Радиальная** фонтанная заливка расходится из центра объекта кругами.
- **Коническая** фонтанная заливка создает иллюзию света, освещающего конус.
- **Квадратная** фонтанная заливка расходится из центра объекта концентрическими квадратами.

Попробуйте

- 1 Выберите объект, к которому требуется применить заливку.


В Corel PHOTO-PAINT нажмите кнопку **Заблокировать прозрачность** в окне настройки **Объекты**, чтобы применить градиентную заливку только к выбранному объекту.

- 2 В наборе инструментов выберите инструмент **Интерактивная заливка**.
- 3 На панели свойств в списке **Тип заливки** выберите один из следующих параметров:

- **Линейные**
- **Радиальные**
- **Конические**
- **Квадратные**

- 4 Выполните одно из следующих действий.

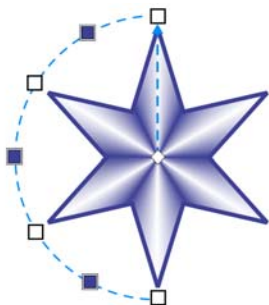
- В CorelDRAW выберите начальный и конечный цвета для градиентной заливки в меню выбора **Первый цвет заливки** и **Последний цвет заливки** на панели свойств.
- В Corel PHOTO-PAINT выберите начальный и конечный цвета для градиентной заливки в списке **Стиль заливки** на панели свойств.

 Чтобы изменить цвет в градиенте, перетащите новый цвет из цветовой палитры на один из цветных узлов. В CorelDRAW можно также выделить цветной узел и выбрать цвет в меню выбора **Цвет узла фонтанной заливки** на панели свойств. В Corel PHOTO-PAINT дважды щелкните цветной узел, чтобы открыть диалоговое окно **Цвет узла**, и выберите цвет.

Чтобы добавить промежуточный цвет, перетащите его из цветовой палитры на пунктирную линию между двумя цветами.

Чтобы настроить цветовые переходы, перетащите маркер средней точки или любой из цветных узлов.

Чтобы удалить промежуточный цвет в CorelDRAW, дважды щелкните цветной узел. Чтобы удалить промежуточный цвет в Corel PHOTO-PAINT, щелкните цветной узел правой кнопкой мыши и выберите команду **Удалить**.



Коническая фонтанная заливка применена к изображению звезды, что создает иллюзию трехмерного объекта

Подготовка файла для вывода

Когда макет страницы закончен, необходимо подготовить файл для вывода.

Мастер замены


CorelDRAW

Мастер **замены** предоставляет инструкции в процессе поиска объектов, которые содержат заданные свойства, а затем — в процессе замены этих свойств другими. Можно заменить такие свойства, как цвета заливки, свойства абриса и атрибуты текста, например шрифт и размер шрифта. Можно также заменить цветовые модели и палитры —

например, заменить все цвета RGB цветами CMYK. Дополнительные сведения о цветовых моделях и палитрах см. в разделе “Основы работы с цветом” на стр. 76.

Попробуйте

- 1 Выберите **Правка** ▶ **Поиск и замена** ▶ **Заменить объекты**.
- 2 Выполните шаги, предлагаемые мастером.

 Чтобы заменить цвета RGB цветами CMYK, выберите возможность **Заменить цветовую модель или палитру** и нажмите кнопку **Далее**. На следующей странице мастера включите возможность **Найти цветовую модель** и выберите **RGB** в списке. Убедитесь, что для параметра **Заменить цветовую модель** задано значение **CMYK**. Выберите любые другие параметры и нажмите кнопку **Готово**.

Команды «Опубликовать в PDF», «Экспорт» и «Сохранить как»

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT позволяют экспортировать документы в формате файлов PDF. Файл PDF можно просматривать, совместно использовать и печатать на любой платформе при условии, что на компьютере пользователя, просматривающего файл PDF, установлены Adobe® Acrobat®, Adobe® Reader® или другая совместимая с PDF программа чтения. В CorelDRAW можно экспортировать либо весь документ, либо только выбранные объекты.


В CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT существует несколько различных способов создания файлов PDF. Можно использовать любую из следующих команд: **Опубликовать**

в PDF, Экспорт и Сохранить как. Команда **Опубликовать в PDF** позволяет быстро опубликовать файл в формате PDF, не указывая никаких параметров и не определившись с устройством вывода. Можно выбрать одну из заготовок PDF — в этом случае определенные параметры будут применены автоматически. Например, при выборе веб-заготовки разрешение изображений в файле PDF оптимизировано для Интернета. Можно также создавать собственные заготовки PDF или изменять существующие заготовки. Команды **Экспорт** и **Сохранить как** позволяют точно настроить вывод при помощи параметров в диалоговом окне **Параметры PDF**.

Дополнительные сведения об экспорте PDF см. в разделе справки “Экспорт в PDF”.

Попробуйте

- Выполните одно из следующих действий.
 - Для быстрого экспорта PDF выберите пункт **Файл ▶ Опубликовать в PDF** и выберите заготовку в списке **Заготовка PDF**. Перейдите в папку, в которой необходимо сохранить файл, введите имя файла в поле **Имя файла** и нажмите кнопку **Сохранить**.
 - Для получения доступа к расширенным настройкам и параметрам PDF щелкните **Файл ▶ Экспорт** или **Файл ▶ Сохранить как**. В списке **Тип файла** выберите **PDF - формат переносимых документов Adobe** и нажмите кнопку **Экспорт** или **Сохранить**. Настройте вывод, выбрав параметры в диалоговом окне **Параметры PDF**.

 Для получения доступа к расширенным параметрам PDF из диалогового окна **Опубликовать в PDF** нажмите кнопку **Параметры**.

Чтобы создать заготовку PDF, выберите параметры в диалоговом окне **Параметры PDF**, перейдите на вкладку **Общие** и нажмите кнопку **Добавить заготовку PDF** рядом со списком **Заготовка PDF**. Введите имя заготовки в списке **Сохранить заготовку PDF как**.

Чтобы экспортировать только выбранные объекты в CorelDRAW, установите флажок **Только выбранные** в диалоговом окне **Экспорт** или в диалоговом окне **Сохранить как**.

Мастер сбора для вывода

CorelDRAW

Если поставщику услуг печати нужно внести какие-либо изменения в файл, при помощи функции **Собрать для вывода** можно создать папку ZIP и отправить ее поставщику услуг печати. Эта папка содержит файл CorelDRAW, версию файла CorelDRAW в формате PDF, а также шрифты и цветовые профили, использованные при создании документа.

Попробуйте

- Выберите пункт **Файл ▶ Собрать для вывода** и следуйте инструкциям мастера.

CorelDRAW ConceptShare

CorelDRAW и *Corel PHOTO-PAINT*

Чтобы показать проект заказчику в виртуальном рабочем пространстве, можно воспользоваться CorelDRAW ConceptShare. Эта веб-служба позволяет опубликовать проект и предоставить эксклюзивный доступ к нему заказчику, который сможет просмотреть проект и опубликовать свои замечания.



Попробуйте

- 1 Выберите пункт **Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **ConceptShare**.

Откроется окно настройки **ConceptShare**.

- 2 Выполните одно из следующих действий.

- Если у вас есть учетная запись **ConceptShare**, введите свое имя пользователя и пароль, а затем нажмите кнопку **Отправить**, чтобы зарегистрироваться.
- Если у вас нет учетной записи **ConceptShare**, нажмите кнопку **Зарегистрироваться сейчас**, создайте учетную запись и зарегистрируйтесь.

- 3 Зарегистрировавшись, выполните одно из следующих действий.

- В **CorelDRAW** щелкните **Публикация страницы** в окне настройки **ConceptShare**.
- В **Corel PHOTO-PAINT** щелкните **Публикация изображения** в окне настройки **ConceptShare**.

- 4 Следуйте инструкциям на веб-сайте **ConceptShare**, чтобы продемонстрировать свой проект заказчиком.

Примеры

В данном разделе приведены изображения макетов страниц, созданных в **CorelDRAW** и **Corel PHOTO-PAINT** с использованием возможностей и методов, рекомендованных в этой главе.

Дополнительные примеры макетов страниц приведены на страницах раздела «Галерея» в седьмой части.



Автор — Патрик Фрэйзер (Patrick Fraser)



Автор — Михаэла Мажино (Michaela Maginot)

**Часть
пятая
Советы
экспертов**



Автор изображения: Фелипе Даниэль Прин
(Felipe Daniel Prin)

Глава 11: Ювелирный дизайн

Тушита Давид (Tusheeta David)



Сведения об авторе

Тушита Давид (Tusheeta David) — удостоенный многих наград дизайнер ювелирных украшений. Она выросла в Индии. Сейчас она живет и работает в Великобритании и имеет степень магистра в области ювелирного дизайна, а также звание серебряных дел мастера, полученное от Школы ювелирного мастерства при Университете Бирмингема. Она использует CorelDRAW® с 1996 года как для создания базовых рисунков, так и для детального воспроизведения ювелирных изделий. Для создания текущей коллекции ювелирного дизайнера Тушита изучила способы использования CorelDRAW в области ювелирного искусства, особенно для создания детальных изображений для лазерной резки и гравировки. Тушита не только сама разрабатывает дизайн ювелирных украшений, но и обучает студентов работе с CorelDRAW.

Глава 11: Ювелирный дизайн

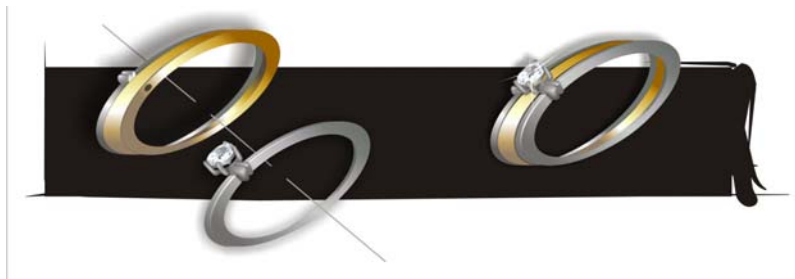


Рис. 1. Модульный дизайн обручального кольца и кольца для помолвки

В данном пособии я продемонстрирую разработку для заказчика модульного дизайна обручального кольца и кольца для помолвки. В задании на проектирование был указан комплект, в котором обручальное кольцо встроено в кольцо для помолвки. Кольцо, дизайн которого я создавала, состоит из двух частей: кольца для помолвки с бриллиантом и обручального кольца. Дизайн симметричен, и украшение выглядит как одно ювелирное изделие, когда обе его части надеты вместе (рис. 1).

Заказчик пожелал, чтобы два кольца дополняли друг друга и их можно было носить вместе. Поэтому я выбрала подход «два в одном». Заказчик хотел получить простое изделие, но я предложила этот дизайн: платиновое кольцо для помолвки с бриллиантом и обручальное кольцо из 18-каратного золота и платины.

Обычно, составляя задание на разработку дизайна, я уделяю особое внимание категории продукта, уровню цен, используемым металлам и стилю, который нравится

заказчику. По возможности я прошу заказчика дать мне несколько визуальных образцов дизайна, которые помогут мне определить вкусы и предпочтения клиента.

Общую концепцию своих проектов я создаю сначала на бумаге, зарисовывая первоначальные идеи в соответствии с заданием на разработку дизайна. Для разработки концепции я рисую несколько вариантов, учитывая стиль, стоимость и используемые материалы. Эти эскизы различны по уровню сложности, и иногда я создаю подробные схемы сложных деталей, в которых иначе сложно разобраться из-за их малого размера.

В данном случае основные требования заказчика — простота дизайна и объединение обручального кольца и кольца для помолвки. Поэтому главное место в процессе разработки проекта занимает поиск механизма соединения двух колец, который не был бы слишком тривиальным или изошренным. Я придумала несколько вариантов дизайна (рис. 2).

Создав несколько вариантов дизайна, которые мне понравились, я приступаю к работе с CorelDRAW. Это приложение я использую по двум основным причинам. Во-первых, оно позволяет рисовать в масштабе, что помогает оценить выполнимость проекта с технической точки зрения. Во-вторых, при обработке изображения в CorelDRAW я могу достичь такого уровня четкости, при котором украшение выглядит реалистично, что помогает моему заказчику визуально представить изделие. Хотя раньше я пользовалась программным обеспечением CAD, я всегда считала CorelDRAW более удобным и эффективным инструментом.

Еще одно преимущество CorelDRAW — возможность добавлять страницы в документ. Вместо того чтобы открывать множество файлов, демонстрируя варианты дизайна заказчику, я могу просто показать разные страницы одного и того же документа.

В CorelDRAW я могу легко создать несколько слегка различающихся вариантов дизайна, чтобы расширить диапазон выбора для

заказчика. Обычно я отправляю своему заказчику трехмерное изображение изделия, а также технические рисунки в масштабе, выполненные с разных точек обзора. Главное преимущество этого программного обеспечения заключается в том, что я могу легко менять дизайн прямо в присутствии заказчика в соответствии с его представлениями.

Создание бриллианта

Для кольца нужен алмаз с бриллиантовой огранкой. Чтобы нарисовать базовый вариант этого бриллианта, я использую инструменты **Прямоугольник**, **Эллипс** и **Многоугольник**. Также я использую команду **Поворот** (**Упорядочить** ▶ **Преобразование** ▶ **Поворот**), которая позволяет указать угол поворота и применить его для дублирования объекта. Эта возможность намного упрощает создание бриллианта. Поворачивая линию, прямоугольник или многоугольник, я могу очень легко создавать сложные узоры.

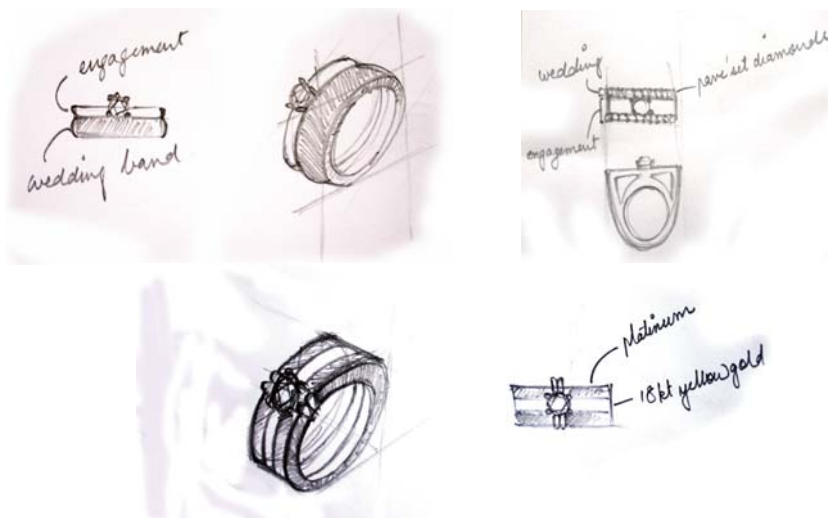


Рис. 2. Черновые эскизы

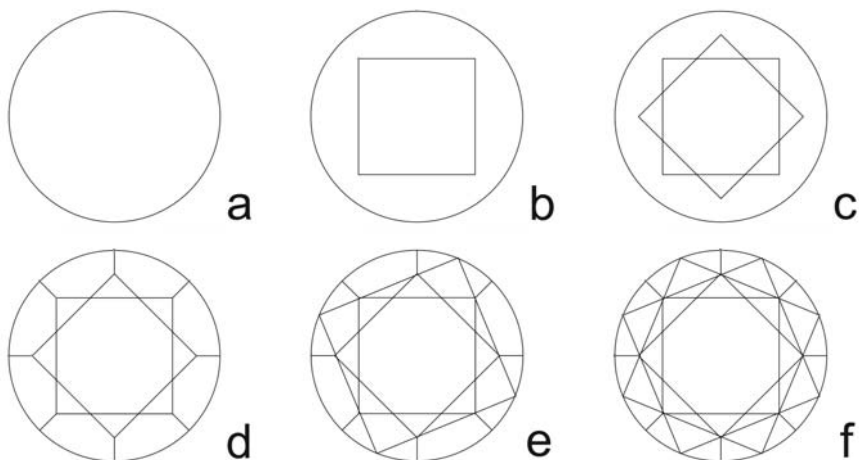


Рис. 3. Этапы создания бриллианта

На первом этапе создания бриллианта я определяю его размер и затем при помощи инструмента **Эллипс** создаю окружность по размеру бриллианта (рис. 3а). Далее я использую инструмент **Прямоугольник**, чтобы добавить квадрат для грани (верхней плоской поверхности) бриллианта (рис. 3б). Я поворачиваю этот квадрат вокруг собственной оси, чтобы создать восемь углов (рис. 3с). Затем я создаю прямую линию, которая проходит через два противоположных угла квадрата до пересечения с окружностью круга. Эту линию я трижды поворачиваю на 45 градусов, так чтобы она соединила каждый из восьми углов с окружностью (рис. 3д). Наконец, я создаю два более крупных квадрата, которые охватывают два квадрата, созданных ранее (рис. 3е и 3ф).

Теперь у меня создана верхушка бриллианта. Однако, поскольку бриллиант прозрачен, необходимо также подумать и о его венчике (нижней части), который будет виден. Я начинаю с создания многоугольника, который пересекает первый квадрат и достигает окружности круга. Затем я поворачиваю

многоугольник вокруг точки вращения, расположенной в центре круга, создавая восемь других многоугольников, радиально расходящихся от центральной точки (рис. 4). Теперь можно переходить к следующему этапу — обработке бриллианта.

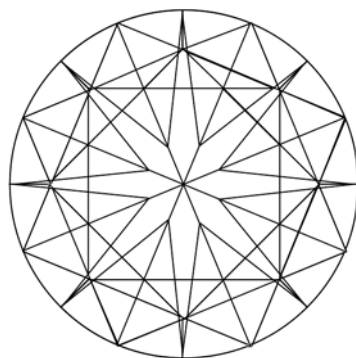


Рис. 4. Бриллиант до обработки

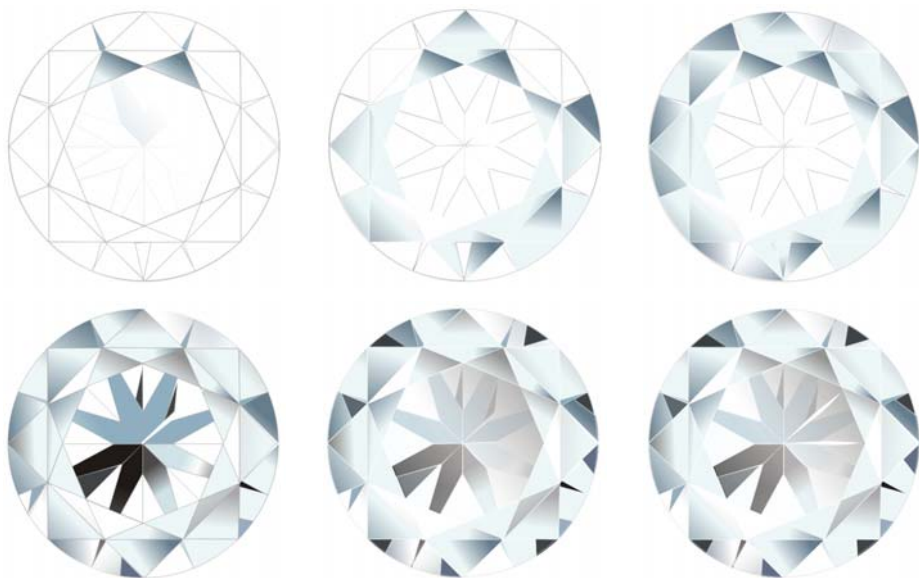


Рис. 5. Обработка бриллианта

Обработка бриллианта

Создав базовую структуру, я приступаю к обработке бриллианта. Я применяю заливку цветом при помощи инструмента **Фонтанная заливка**. В данном случае я использую заготовку **Цилиндрический - серый**. Я меняю угол заливки, настраивая параметр **Угол** в диалоговом окне **Фонтанная заливка**. Каждая фигура обрабатывается отдельно, чтобы добиться эффекта поверхности бриллианта (рис. 5). Затем я использую инструмент **Прозрачность**, чтобы включить прозрачный слой в центральный многоугольник, благодаря чему бриллиант кажется полупрозрачным.

Наконец, я применяю к изображению бриллианта тень, чтобы придать ему более объемный вид (рис. 6). Инструмент **Тень** улучшает любое плоское двухмерное изображение, придавая ему более реалистичный вид. Это обеспечивает

наглядность дизайна для заказчика и помогает ему принять необходимые решения.



Рис. 6. Применение тени к обработанному бриллианту

Создав бриллиант, я могу использовать его в разных дизайнерских работах. Поскольку в своих проектах я использую множество цветных камней, обычно я создаю шаблон каждого камня в различных формах и

огранках, таких как «принцесса», «груша» или «триллион». Впоследствии я могу многократно использовать эти шаблоны в зависимости от дизайна, вместо того чтобы каждый раз заново создавать камень.

Например, я могу обработать изображение бриллианта и легко создать рубин, сапфир или изумруд, просто меняя цвета (рис. 7 и 8).



Рис. 7. Рубин



Рис. 8. Сапфир

Рисование кольца

При помощи CorelDRAW я создаю точные рисунки для своего дизайна. Обычно я

использую технические рисунки, на которых показаны три вида: сверху, спереди и сбоку. Эти очень точные рисунки выполняются в масштабе и используются в качестве образца при создании моделей ювелирных изделий.

Хотя я проектирую каждую крошечную деталь и каждый аспект дизайна, на самом деле я не изготавливаю эти изделия сама. Мой проект передается группе изготовителей, которая оценивает его по рисункам, выполненным в CorelDRAW, а после отправляет проект на изготовление опытного образца. Технические рисунки, выполненные в CorelDRAW, исключительно важны на этом этапе. Поскольку я не всегда могу присутствовать лично, эти рисунки должны передать каждый аспект моего дизайна человеку, который будет изготавливать изделие.

Рисунки CorelDRAW не только служат средством передачи информации главному мастеру, но и используются как образец, который воспроизводится непосредственно в драгоценном металле (в данном случае — в золоте). Использование рисунков таким способом помогает гарантировать, что кольцо будет изготовлено точно и в правильном масштабе. Рисунки также помогают мне оценить стоимость изделия в зависимости от площади поверхности, количества и цены используемых бриллиантов. Эта оценка создает у заказчика приблизительное представление о цене.

Следующий шаг — рисование кольца с использованием изометрических проекций. Хотя CorelDRAW не является специальной программой для обработки трехмерной графики, я могу получить трехмерную структуру, используя принципы изометрического чертёжа. Я устанавливаю направляющие под углом 45 градусов и с их помощью создаю опорные точки для своих

чертежей. Затем я использую инструмент **Эллипс** для создания эллипса, который я изменяю при помощи параметров **Масштаб**, **Поворот** и **Наклон**. Используя команды **Объединить**, **Исключить** и **Пересечь**, я рисую различные плоскости, к которым применяю заливку цветом, создавая поверхности (рис. 9).

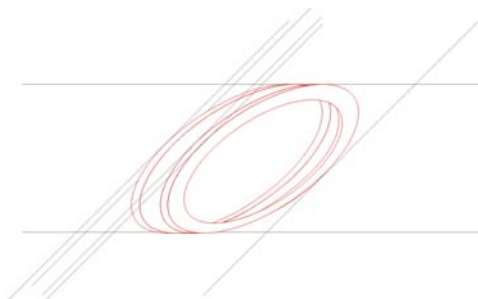


Рис. 9. Рисование эллипсов для создания поверхностей

Далее я добавляю симметричные ребра к обеим половинкам кольца (рис. 10).



Рис. 10. Добавление ребер

Затем я добавляю бриллиант и зубчики, которые будут удерживать его (рис. 11).



Рис. 11. Добавление бриллианта и зубчиков оправы

Наконец, я удаляю все направляющие, которые использовались для создания кольца. Теперь можно посмотреть, как выглядит кольцо целиком до обработки (рис. 12).

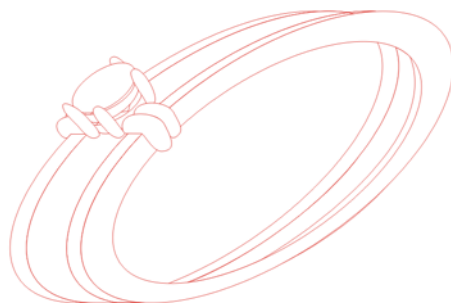


Рис. 12. Кольцо до обработки

Обработка кольца

Я начинаю процесс обработки в CorelDRAW, используя инструмент **Фонтанная заливка** с заготовкой **Цилиндрический - серый**, которую можно применять для воспроизведения поверхностей из белого золота или платины (рис. 13). Для поверхностей из желтого золота я использую заготовку **Цилиндрический - золотой 02** (рис. 14). Затем я изменяю эти обработанные изображения, применяя инструмент **Интерактивная заливка** и соответствующим образом чередуя цвета, чтобы создать области света и тени. Теперь золотое и платиновое кольца обработаны (рис. 15).

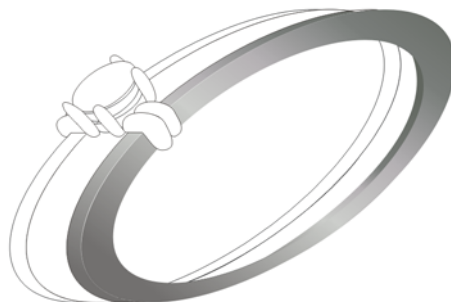


Рис. 13. Начало обработки кольца

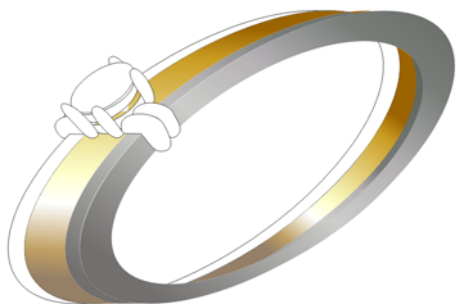


Рис. 14. Воспроизведение поверхности из желтого золота

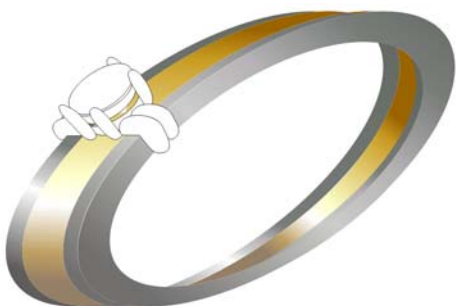


Рис. 15. Золотое и платиновое кольца после обработки

Хотя инструмент **Интерактивная заливка** отлично подходит для воспроизведения идеально плоских поверхностей, изогнутую поверхность проще получить при помощи инструмента **Заливка сетки**. Улучшенный инструмент **Заливка сетки** в CorelDRAW X5 заслуживает особого внимания. Выполнив несложные действия, я могу создать идеальные изогнутые поверхности и придать исключительную реалистичность дизайну ювелирного украшения.

Основной аспект, требующий внимания при воспроизведении изогнутой поверхности, — это точка возникновения блика. Определив эту точку, я создаю узлы, которые играют роль сетки для добавления цветов. Чтобы создать блик, я просто перетаскиваю белый цвет на узел, который определила как самую яркую

точку на изделии. Новый инструмент **Заливка сетки** позволяет создать красивые перетекания вокруг блика, подбирая цвета из окружающих его областей. В зависимости от поверхности, которая воспроизводится, я могу добавить дополнительные узлы или переставить их, чтобы добиться точного воспроизведения.

Используя инструмент **Заливка сетки**, можно идеально воспроизводить изогнутые поверхности, такие как оправа бриллианта (рис. 16).

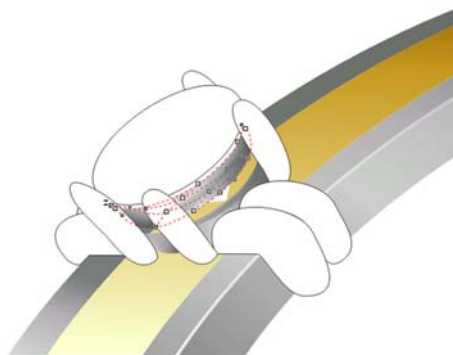


Рис. 16. Использование инструмента **Заливка сетки** для создания изогнутой поверхности оправы

Поскольку инструмент **Заливка сетки** столь полезен для воспроизведения сложных поверхностей, я использую его в своем проекте для воспроизведения зубчиков оправы бриллианта и ребер. Для ребер я создаю три поверхности и добавляю на каждую из них белый блик, что воспроизводит углы (рис. 17). Чтобы создать такой эффект, я сначала применяю инструмент **Интерактивная заливка** для радиальной заливки поверхности. Затем при помощи инструмента **Заливка сетки** я создаю сетку и перетаскиваю белый цвет точно на тот узел сетки, где нужно добавить блик. Перемещая узлы, я могу создавать различные эффекты. Далее я использую инструмент **Заливка сетки**, чтобы

создать округлые поверхности зубчиков оправы (рис. 18).

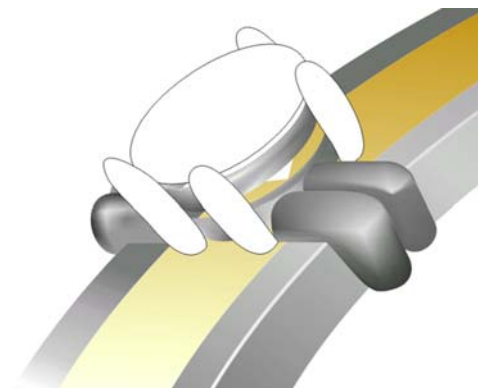


Рис. 17. Блики, добавленные при помощи инструмента *Заливка сетки*, воспроизводят углы

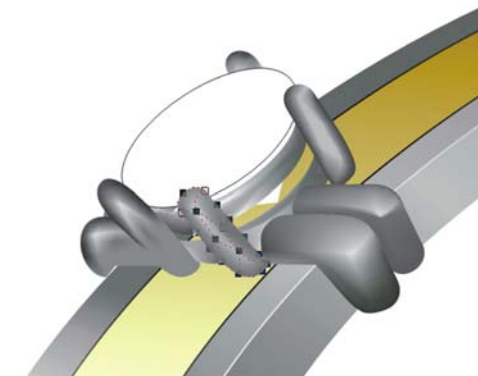


Рис. 18. Использование инструмента *Заливка сетки* для воспроизведения округлых поверхностей зубчиков оправы

С помощью инструмента **Прозрачность** я создаю блики и темные области вдоль ободка кольца (рис. 19). Блики на кольце отражают максимальный объем света, а темные области — минимальный объем света. Применение бликов и темных областей придает большую глубину и реалистичность обработанному изображению кольца.

На этом этапе я копирую и вставляю бриллиант, созданный ранее. Затем я

наклоняю и поворачиваю бриллиант, чтобы он встал на место (рис. 20).



Рис. 19. Блики и темные области, добавленные вдоль ободка

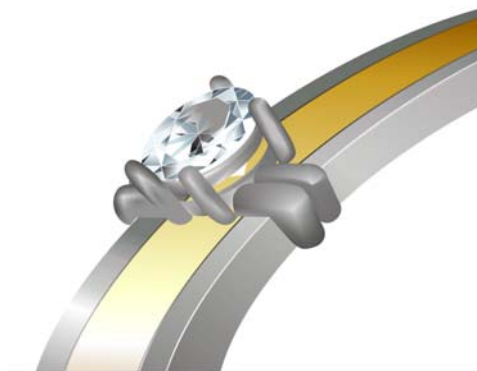


Рис. 20. Добавлен бриллиант

Далее я создаю эффект сверкания бриллианта, чтобы усилить его блеск. С этой целью я создаю фигуру при помощи инструмента **Фигура**, применяю к ней заливку белым цветом и прозрачность, используя инструмент **Прозрачность** (рис. 21).

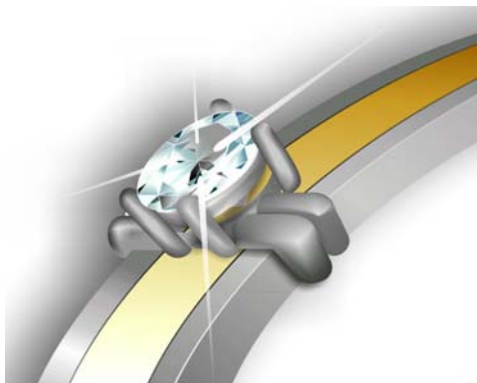


Рис. 21. Бриллианту придали блеск

Наконец, я использую инструмент **Тень**, чтобы применить тень к кольцу в целом и



Рис. 22. Окончательный дизайн

придать изображению большую глубину (рис. 22).

После того как изделие было изготовлено, я передала его заказчику вместе с исходным изображением и окончательной ценой. Заказчик этого изделия был особенно потрясен, поскольку готовое кольцо выглядело точно так, как его первоначальное изображение (рис. 23).

Надеюсь, я помогла вам получить хорошее представление об эффективном использовании CorelDRAW для разработки дизайна и создания ювелирных изделий.



Рис. 23. Готовое кольцо

Глава 12: Иллюстрирование и оформление книжной обложки



Фото: Миа Паленке (Mia Palenque)

Сведения об авторе

Стефан Линдблад (Stefan Lindblad) — иллюстратор и художник из Стокгольма, Швеция. Он работает внештатным сотрудником многих книжных издательств, рекламных агентств и других компаний в области печатных изданий и прочих средств массовой информации. Помимо работ по иллюстрированию и графике, выполненных по заданию клиентов из Швеции и других стран, Стефан провел множество собственных художественных выставок и создавал произведения по заказу. Он использует CorelDRAW®, Corel® PHOTO-PAINT™ и перьевой планшет Wacom® Intuos® для создания всех цифровых изображений, но не забыл, как работать с пером и бумагой. Стефан является членом консультативного совета Corel и занимается бета-тестированием программного обеспечения Corel. Посетите его веб-сайт: www.stefanlindblad.com.

Глава 12: Иллюстрирование и оформление книжной обложки

В качестве иллюстратора я работал по заказу шведского издательства Hegas над иллюстрированием и оформлением книжной обложки для подростков 12–15 лет. Иллюстрировать книгу и одновременно создавать ее обложку было особенно

интересно, поскольку я мог лучше контролировать окончательный результат (рис. 1). Издатель хотел, чтобы обложка отражала волнующую атмосферу истории о мальчишке, который по ошибке получает загадочную компьютерную игру.

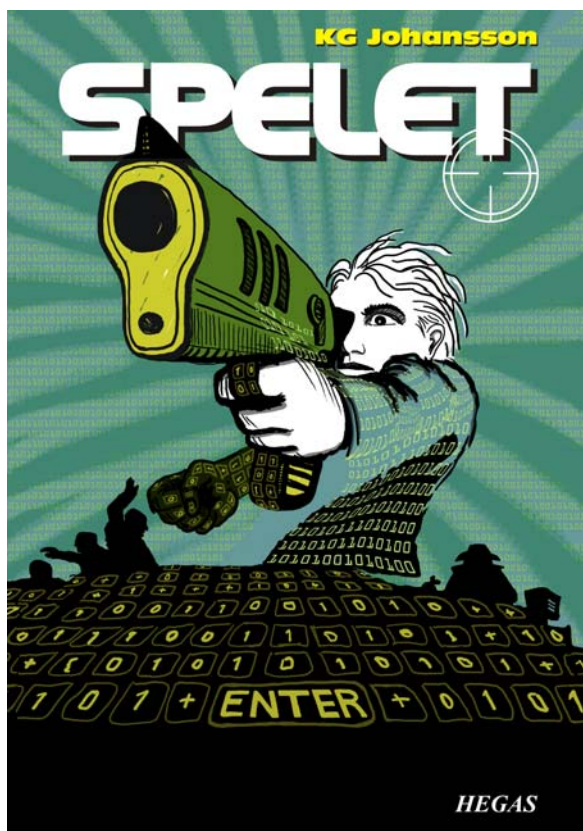


Рис. 1. Мой дизайн и иллюстрации обложки книги *Spelet* К.Г. Йоханссона (KG Johansson) (Нугандс, Швеция: Hegas, 2008 г.)

Игра, к которой прилагается джойстик-пистолет, меняет личности пользователей и переносит мальчика в опасный мир тайных ночных собраний, которые приводят к преследованию. Мальчик пугается и решает пойти в полицию, но не знает, кому можно довериться.

Я хотел изобразить чувство опасности, реальной и воображаемой, возникавшее у мальчика во время игры. Джойстик-пистолет был важным элементом истории, и его изображение должно было помочь создать убедительную обложку, которая требовалась издателю. Я знал, что без этого предмета история потеряла бы свой смысл и воздействие на читателя.

После прочтения книги, процесса творческого поиска в местном кафе и создания множества карандашных набросков я нашел общую идею обложки. Как только издатель одобрил мои идеи, я приступил к работе.

Я решил использовать крупное изображение для обложки и включить выход за обрез и обтекание. Мне быстро пришло в голову изобразить дуло пистолета проходящим сквозь заголовок книги, написанный крупно сверху обложки. Мальчик будет целиться во что-то, испугавшее его. Поскольку история была о компьютерной игре, мальчика должен окружать узор из нулей и единиц.

Комбинация Corel PHOTO-PAINT, CorelDRAW и планшета для рисования Wacom Intuos3 идеально подошла для этого проекта.

Для начала я отсканировал свой черновой карандашный эскиз, импортировал его в Corel PHOTO-PAINT, а затем создал иллюстрацию, используя эскиз в качестве временного образца. Затем при помощи CorelDRAW я добавил последние штрихи в иллюстрацию и закончил дизайн обложки. Наконец, я

экспортировал дизайн обложки в PDF и отправил его издателю и в профессиональное бюро доредакционной подготовки.

Создание изображения в Corel PHOTO-PAINT

Начиная работу с Corel PHOTO-PAINT, я всегда задаю все параметры изображения, необходимые для моих иллюстраций. Сейчас я могу свободнее управлять параметрами благодаря новому диалоговому окну **Создание изображения (Ctrl + N)** (рис. 2). Мой издатель заказывает иллюстрации одного формата для всех остросюжетных детских книг, и новое диалоговое окно позволяет мне создавать собственные специальные настройки и добавлять их в список **предустановленных назначений**.

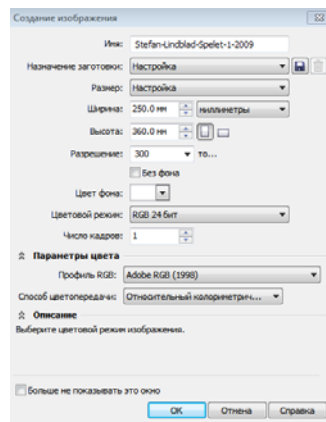


Рис. 2. Настройка нового изображения

Чтобы обеспечить высокое качество, я всегда работаю с изображениями крупного размера. Поэтому, хотя выход за обрез и обтекание сейчас установлены в правильном формате, я удваиваю размер страницы в миллиметрах. Позднее я смогу скорректировать этот размер.

Я задаю разрешение 300 точек на дюйм (т/д) и цветовой режим RGB (24 бита). В качестве

цветового режима RGB по умолчанию в Corel PHOTO-PAINT X5 установлен sRGB, но я выбрал режим **Adobe RGB (1998)** из-за его более крупного цветового пространства и улучшенного преобразования CMYK.

Сканирование и импорт черновых эскизов

Создание иллюстрации я всегда начинаю с выполнения нескольких черновых эскизов — либо в своем блокноте при помощи карандаша, либо непосредственно в Corel PHOTO-PAINT при помощи планшета Wacom Intuos. Для этой иллюстрации я делаю первые черновые эскизы в своем блокноте и затем сканирую их (рис. 3).



Рис. 3. Черновые карандашные эскизы отсканированы в Corel PHOTO-PAINT

Обычно я выбираю разрешение сканирования не менее 300 т/д, но, поскольку этот эскиз будет использоваться только как временный образец, я довольствуюсь разрешением 150 т/д. Затем я либо нажимаю кнопку сканера, либо получаю отсканированное изображение из Corel PHOTO-PAINT (**Файл ▶ Получить изображение ▶ Получить**). Я импортирую черновой карандашный эскиз, который появляется как отдельный объект в окне настройки **Объекты** (**Окно ▶ Окна настройки ▶ Объекты**). Для черновых

эскизов, таких как этот, я задаю прозрачность 50 % или ниже в окне настройки **Объекты**. Низкое значение прозрачности позволяет использовать эскиз как образец и рисовать новое изображение поверх него в качестве нового объекта, как на кальке.

Рисование основных фигур

Одно из окон настройки, которым я пользуюсь наиболее часто, — **Настройки кисти** (**Окно ▶ Окна настройки ▶ Настройки кисти**), в котором я выбираю различные кончики кисти и размеры кончиков. В комбинации с окном настройки **Художественное оформление** в CorelDRAW окно настройки **Настройки кисти** в Corel PHOTO-PAINT предоставляет множество разнообразных инструментов для рисования и живописи (рис. 4).

Для этой иллюстрации я выбираю инструменты **Краска** и **Специальная кисть** с плотным кончиком. Я редко использую кисти с мягкими круглыми кончиками. Я предпочитаю плотные круглые кончики, поскольку они лучше всего подходят к моему стилю рисования. Я могу настроить размер кончика, удерживая нажатой клавишу **Shift** и перетаскивая кончик.

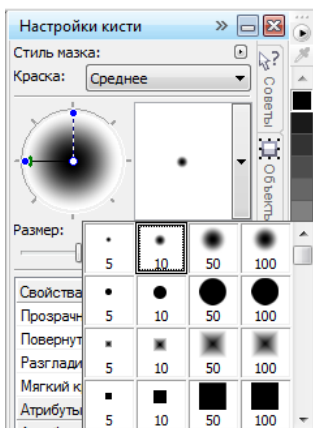


Рис. 4. Выбор кончика кисти в окне настройки **Настройки кисти**

Выбрав кисть и кончик, я обращаюсь непосредственно к цветовой палитре. В данном случае я выбираю черный цвет и начинаю рисовать, используя свой черновой карандашный эскиз в качестве образца.

Я начинаю рисовать, быстро нанося основные контуры. Я предпочитаю сначала создать общее настроение, а затем сосредоточиться на деталях. Таким образом, я работаю одновременно на уровне сознания и подсознания. Когда черновой карандашный эскиз больше мне не нужен, я просто удаляю его.

На этом этапе у меня обычно уже создано множество отдельных объектов. Используя традиционные принадлежности для рисования, я бы напрасно расходовал бумагу, стирал рисунок и наносил на него различные краски. Вместо этого программное обеспечение позволяет в любой момент добавить, удалить или стереть объекты, экономя время. В законченной иллюстрации я иногда объединяю несколько объектов в один.

В Corel PHOTO-PAINT есть много полезных возможностей, и режим слияния — одна из

них. Режимы слияния особенно полезны, когда приходится раскрашивать отсканированные изображения, выполненные от руки, или цифровые рисунки и картины. Как можно догадаться, я часто использую их.

В Corel PHOTO-PAINT я могу работать с сотнями объектов для создания одной иллюстрации, и перетаскивание каждого объекта вверх-вниз в порядке размещения может занимать довольно много времени. Часто эту проблему удается легко решить, используя режимы слияния в окне настройки **Объекты** и управляя цветами объектов, расположенных снизу.

Я начинаю с создания нового объекта и установки режима слияния **Если темнее** или **Умножение** (рис. 5). Затем я выбираю светло-серый цвет и начинаю рисовать серые тени.

Закончив тени и удалив черновой карандашный эскиз, я выбираю синий цвет и применяю заливку к фоновому объекту при помощи инструмента **Заливка**.

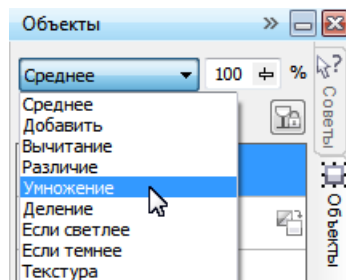


Рис. 5. Выбор режима слияния в окне настройки **Объекты**

Создание фона

Следующий шаг — добавление на фон нулей и единиц, которые символизируют компьютерную игру, играющую важную роль в истории. Для этого я просто использую инструмент **Текст** и светлым желто-зеленым цветом пишу сотни нулей и единиц по всей

странице, чтобы создать эффект имитации программного кода (рис. 6).

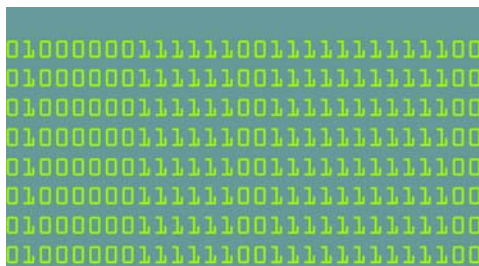


Рис. 6. Инструмент **Текст** используется для создания фона изображения

Рисуя лучи на фоне, я добавляю и стираю зеленый цвет, чтобы придать им вид наброска, сделанного от руки. Сначала я создаю новый объект и помещаю его непосредственно над объектом с нулями и единицами. Затем я применяю к новому объекту заливку более насыщенным зеленым цветом. Этот цвет закрывает все нули и единицы, но они начинают проявляться снова, когда я задаю прозрачность 37%. Затем я стираю части зеленого объекта.

Звучит странно? На самом деле это не так. Используя инструмент **Ластик** и переключаясь между темно-зеленым объектом и объектом с нулями и единицами, я создаю желаемый эффект (рис. 7). Я продолжаю стирать изображения тела и руки.



Рис. 7. Части зеленого объекта стерт, чтобы открыть фон

Добавление элементов переднего плана

Закончив работу с фоном, я приступаю к раскраске правой руки мальчика и пистолета. Я создаю три новых цветных объекта: очень темный черно-зеленый объект для сжатого кулака, желтоватый объект для дула и рукоятки пистолета и зеленый объект для корпуса пистолета.

Затем я создаю новый объект и рисую все кнопки клавиатуры с нулями и единицами, покрывающими сжатый кулак, рукоятку пистолета и передний план (рис. 8). Для этого я использую перо **Wacom** и выбираю инструмент **Специальная кисть** с плотным кончиком.



Рис. 8. Нарисованные кнопки клавиатуры

Теперь нужно подумать об объеме и перспективе. Рука и рукоять пистолета обладают заметным объемом, поэтому я должен следовать их форме, рисуя кнопки клавиатуры с нулями и единицами. Я продолжаю рисовать клавиатуру на переднем плане, и объем теперь все больше начинает занимать центр перспективы. Я достаточно хорошо разбираюсь в перспективе, поэтому просто начинаю рисовать и следую логике рисунка, что очень легко благодаря планшету **Wacom**.

Однако, если мне понадобится помощь с перспективой, я просто добавлю несколько линий на временный объект в качестве

направляющих, включая среднюю точку и одну-две дополнительные линии, продолженные влево и вправо. Закончив рисовать кнопки клавиатуры, я просто удаляю временный объект.

На этом этапе я в основном закончил иллюстрацию как таковую (рис. 9), кроме дополнительных нулей и единиц, которые я добавлю в CorelDRAW.



Рис. 9. Частично законченная иллюстрация после работы в Corel PHOTO-PAINT

Я хочу, чтобы дуло пистолета частично располагалось перед заголовком книги. Для этого я создаю копию дула пистолета, а также элементов его корпуса и сохраняю их как новый файл изображения (рис. 10). Я пока не знаю точно, какая часть дула пистолета будет находиться перед заголовком. К счастью, я могу изменить эту копию позже, используя функцию **Изменить растровое изображение** в CorelDRAW.



Рис. 10. Копия дула пистолета

Преобразование изображения в CMYK

Закончив работу в Corel PHOTO-PAINT, я временно преобразую иллюстрацию в цветовой режим CMYK и экспортирую ее в виде файла TIFF без сжатия. Большинство моих заказчиков просят представить изображение в цветах CMYK, но поскольку я изначально использую цвета RGB для создания всех своих иллюстраций, то я преобразую цвета в CMYK только временно. Преобразовав иллюстрацию в CMYK, я должен быть внимательным, чтобы не нажать кнопку **Сохранить**, поскольку мне нужно сохранить исходную иллюстрацию в RGB.

Чтобы улучшить качество преобразования в CMYK, я сначала выполняю слияние всех объектов в один. Затем я преобразую изображение в CMYK, щелкнув **Изображение** ▶ **Преобразовать в цвет CMYK (32 бит)**. Затем я экспортирую изображение в TIFF, щелкнув **Файл** ▶ **Экспорт (Ctrl + E)** и выбрав **TIF - растровое изображение TIFF** в списке **Тип файла**. Экспортировав изображение, я дважды выбираю **Правка** ▶ **Отмена (Ctrl + Z)**, чтобы восстановить исходные цвета RGB и отдельные редактируемые объекты. И наконец, я нажимаю кнопку **Сохранить**.

Настройка документа в CorelDRAW

Теперь я запускаю CorelDRAW. В диалоговом окне **Создать новый документ (Ctrl + N)** я задаю подходящие значения высоты и ширины, оставив место для выхода за обрез, обтекания и меток обреза. Поскольку иллюстрация уже преобразована в цвета CMYK, я выбираю цветовой профиль CMYK по умолчанию и устанавливаю разрешение 300 т/д.

Затем я выбираю инструмент **Прямоугольник** и создаю прямоугольник по размеру напечатанной книги. Метки обреза не будут напечатаны, поэтому я их исключаю. Поскольку будет использоваться суперобложка, я учитываю выход за обрез и перетекание в настройках высоты и ширины прямоугольника. Вместе с метками обреза эти параметры помогут сформировать окончательный документ, который я отправлю на печать. Пока я сохраняю границу абриса просто потому, что она показывает расположение прямоугольника. Я удалю ее позже.

Создание объекта PowerClip

Чтобы разместить иллюстрацию на обложке книги, я использую объект PowerClip™. Сначала я импортирую преобразованное в CMYK изображение в формате TIFF (**Ctrl + I**). Выделив изображение, я выбираю **Эффекты ▶ PowerClip ▶ Поместить в контейнер**. Затем я навожу указатель мыши на прямоугольник и щелкаю, чтобы освободить изображение. Я включил параметр **Центрировать содержимое нового PowerClip**, поэтому иллюстрация располагается по центру прямоугольника. Для установки этого параметра нужно щелкнуть **Инструменты ▶**

Параметры, развернуть категорию **Рабочее пространство** и выбрать **Изменить** в списке.

Поскольку моя иллюстрация крупнее, чем прямоугольник PowerClip, мне нужно выполнить ее субдискретизацию. Для этого я щелкаю прямоугольник PowerClip правой кнопкой мыши и выбираю команду **Редактировать содержимое**, чтобы отделить иллюстрацию от прямоугольника. Затем я выделяю иллюстрацию и перетаскиваю угловой маркер, удерживая нажатой клавишу **Shift**, чтобы изменить размер изображения, но оставить его в центре. Наконец, я щелкаю иллюстрацию правой кнопкой мыши и выбираю команду **Завершить редактирование**. На этом этапе я выделяю прямоугольник и удаляю границу абриса, выбрав **Нет** в списке **Толщина абриса** на панели свойств.

Если требуются дополнительные настройки иллюстрации в Corel PHOTO-PAINT, я просто щелкаю прямоугольник PowerClip правой кнопкой мыши и выбираю команду **Редактировать содержимое**. Затем я выделяю иллюстрацию и запускаю Corel PHOTO-PAINT, нажав кнопку **Изменить растровое изображение** на панели свойств. После этого я вношу все необходимые коррективы и нажимаю кнопку **Сохранить**.

Этот способ редактирования в Corel PHOTO-PAINT не изменяет мой исходный файл Corel PHOTO-PAINT — он изменяет только растровое изображение иллюстрации, которое я импортировал и поместил внутри объекта PowerClip. Растровое изображение можно рассматривать как копию, импортированную в CorelDRAW. Если я случайно увеличил ширину иллюстрации во время редактирования, лишнее содержимое не появится в окончательной печатной версии,

если только оно находится за пределами прямоугольника PowerClip. Вот почему PowerClip — очень полезная функция, и поэтому я использую ее.

Завершение иллюстрации

Теперь я добавляю заключительный элемент в мою иллюстрацию: нули и единицы, покрывающие тело мальчика и корпус пистолета. Хотя для выполнения этой задачи можно использовать Corel PHOTO-PAINT, я могу значительно ускорить рабочий процесс и свободнее управлять формой при помощи векторного элемента в CorelDRAW. Используя инструмент **Оболочка** в сочетании с инструментом **Фигура**, я могу легко управлять перемещением нулей и единиц, повторяющих форму тела (рис. 11).

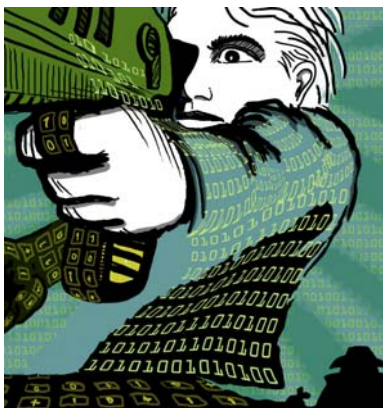


Рис. 11. Инструмент **Оболочка** используется для формирования объектов с нулями и единицами, расположенными вдоль контуров тела, руки и корпуса пистолета

Я рассматриваю тело, руку и корпус пистолета как отдельные части, поэтому создаю для каждой из них отдельные объекты оболочки. При помощи инструмента **Фигура** я могу изменить форму объектов оболочки по своему усмотрению. Использование инструмента

Оболочка в сочетании с инструментом **Фигура** почти аналогично рисованию кистью.

Размещение направляющих и добавление меток обреза

Я всегда использую левый верхний угол прямоугольника в качестве точки отсчета для выполнения измерений. При помощи инструмента **Указатель** я перетаскиваю курсор к этому углу от начала линейки (левый верхний угол линейки). Теперь этот угол будет началом отсчета. Затем я перетаскиваю из линейки горизонтальные и вертикальные направляющие и настраиваю выход за обрез и перетекание.

Закончив настройку выхода за обрез и перетекания, я добавляю метки обреза, которые принтер будет использовать в качестве направляющих во время печати книжной обложки (рис. 12). Создавая обложку книги, я всегда добавляю собственные метки обреза как часть окончательного документа. Для точного размещения я использую направляющие.



Рис. 12. Метки обреза, добавленные в документ

Добавление заголовка, имени автора и логотипа издательства

Теперь пришло время добавить заголовок книги, имя автора и логотип издательства. Я

создаю новый объект для каждого из этих элементов текста, чтобы ими было легче управлять. Сначала я добавляю направляющие для каждого элемента текста. Хотя эти параметры можно изменить во время проектирования, полезно задать их сейчас.

Теперь я устанавливаю среднюю точку обложки, относительно которой будут размещены элементы текста. Я выбираю шрифт для заголовка и имени автора. Издатель предоставил свой логотип, поэтому я просто импортирую его.

Заголовок — важная часть законченной обложки, поэтому я выбираю шрифт, который соответствует характеру истории, но не слишком похож на компьютерный шрифт. Я также пробую использовать контрастные цвета для заголовка и имени автора, чтобы оживить обложку.

Для этой обложки я решаю добавить черную тень позади каждого элемента текста. Для этого я создаю копию каждого объекта, меняю его цвет на черный, помещаю копию под основным текстом и слегка смещаю ее вниз (**Shift + стрелка вниз**) и вправо (**Shift + стрелка вправо**). Я предпочитаю этот метод, поскольку мне нужна резкая тень, а инструмент **Тень** создает размытый контур.

Получив удовлетворительные результаты для заголовка, имени автора и логотипа издательства, я выполняю окончательные настройки кернинга и интервалов. Я помещаю элементы текста именно в тех местах, которые они должны занимать в оформлении, и добавляю изображение дула пистолета поверх заголовка (рис. 13). Я преобразую все элементы текста в кривые, выделив каждый из них и щелкнув **Упорядочить** ▶

Преобразовать в кривые (Ctrl + Q).

Преобразование всех элементов текста в

кривые помогает избежать проблем со шрифтами в окончательном документе PDF, направляемом на принтер, поскольку иллюстрация обложки была создана в виде одного файла изображения.



Рис. 13. Окончательное оформление заголовка и имени автора

Передача цветопроб заказчику

На протяжении всего процесса проектирования я отправлял заказчику цветопробы, чтобы обеспечить открытый обмен информацией. Закончив мою работу над книжной обложкой, я должен отправить заказчику окончательные цветопробы. Я никогда не передаю материал на печать, не получив утверждения заказчика.

Программные цветопробы отличаются от цветопроб в форме документальной копии. Стоимость программных цветопроб, которые я передаю заказчику, включена в общую стоимость работы. Заказчик может также попросить цветопробы в форме документальной копии, которые представляют собой тестовые отпечатки на бумаге, выполненные на принтере. Такие цветопробы стоят денег, поэтому заказчику нужно принять решение о необходимости их заказа.

Мои первые цветопробы — это всегда черновые эскизы, выполненные либо карандашом на бумаге, либо в цифровом виде. Эти первые цветопробы позволяют мне сразу узнать, согласуются ли мои идеи с представлениями заказчика.

Мои вторые цветопробы — простые изображения в формате JPEG, которые показывают общее течение рабочего процесса, а также цвета и композицию. Эти файлы публикуются на моем веб-сайте для просмотра только заказчиком или отправляются ему по электронной почте.

Моя третья цветопроба — это программная цветопроба законченной иллюстрации обложки. Я знаю, что программная цветопроба, даже в формате PDF, всегда зависит от монитора компьютера — моего и заказчика. У меня нет гарантии, что монитор моего заказчика откалиброван для точного воспроизведения цветов в том виде, в каком они отображаются на моем мониторе. Программная цветопроба предназначена для просмотра на экране только в качестве образца — она не является окончательным материалом, который будет отправлен на печать. Тем не менее цветопроба в формате PDF может дать заказчику представление о том, как будет выглядеть окончательный проект.

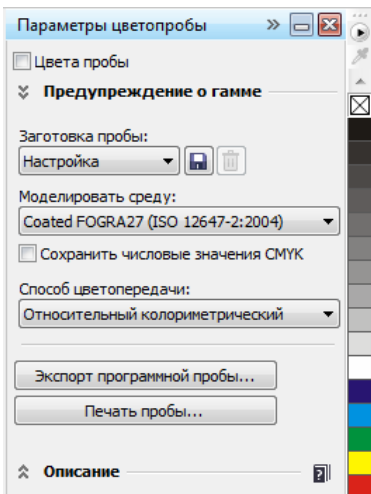


Рис. 14. Окно настройки *Параметры цветопробы*

Чтобы создать программную цветопробу, я открываю окно настройки **Параметры цветопробы** (Окно ► Окна настройки ► **Параметры цветопробы**) и выбираю цветовой профиль CMYK, который будет использоваться для окончательного вывода (рис. 14). Затем я нажимаю кнопку **Экспорт программной пробы** и выбираю формат PDF в списке **Тип файла**. Наконец, я отправляю цветопробу в формате PDF на просмотр своему заказчику.

Отправка PDF на принтер

Теперь я отправляю обложку книги на принтер. Я всегда спрашиваю заказчика о необходимых параметрах PDF или узнаю их из описания принтера. Если мне дают указание отправить печатаемый файл PDF, я щелкаю **Файл ► Экспорт** и выбираю формат файла PDF.

В диалоговом окне **Параметры PDF** я перехожу на вкладку **Общие** и выбираю **PDF/X-3** в списке **Заготовка PDF** (рис. 15). Поскольку я уже выбрал параметры выхода за обрез и перетекания, мне не нужно устанавливать флажок **Порог выхода за обрез** на вкладке **Допечатная подготовка**.



Рис. 15. Выбор заготовки PDF

Закончив, я просто отправляю файл PDF на принтер и жду, пока будут получены печатные образцы (рис. 16).

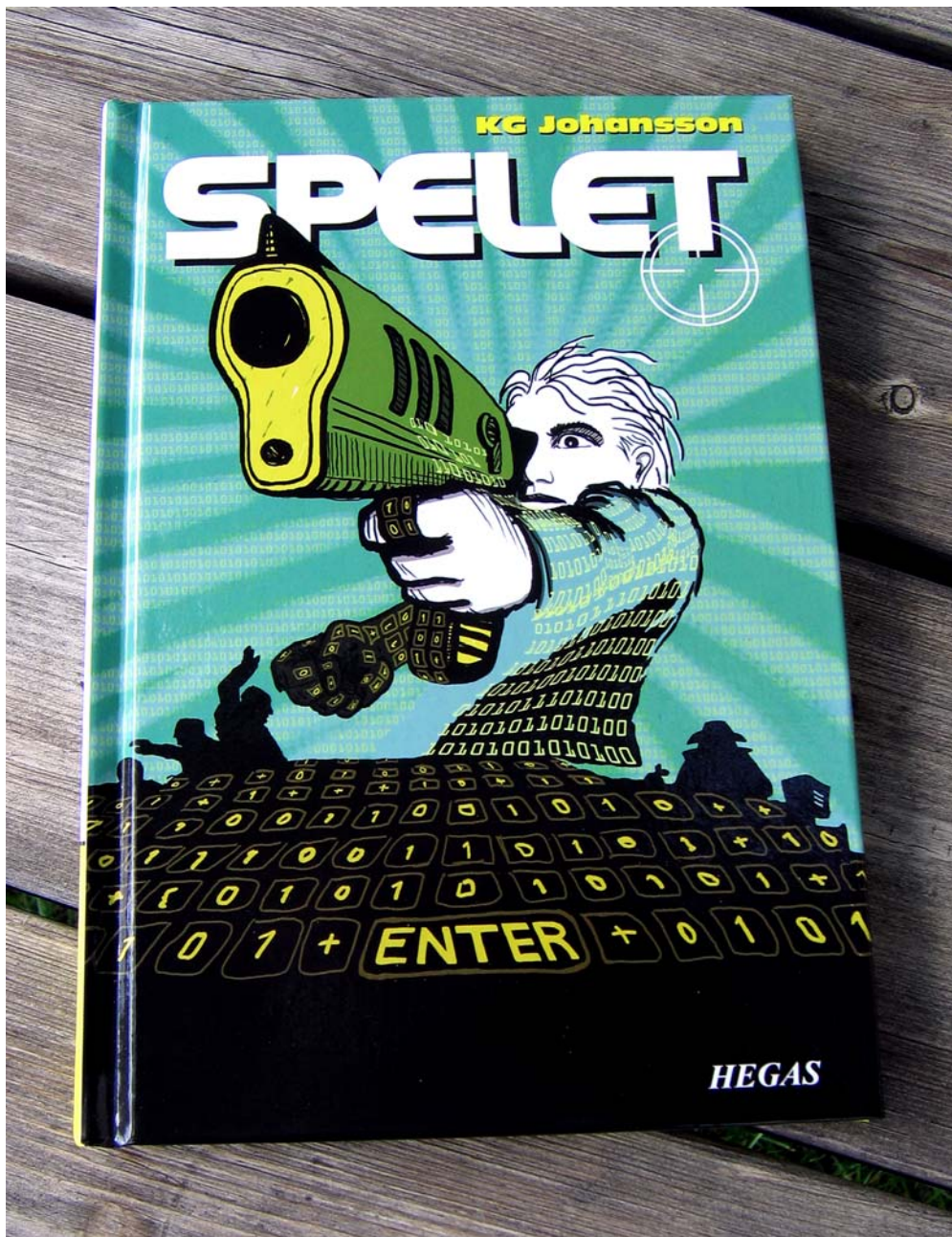


Рис. 16. Напечатанная обложка книги

Глава 13: Концептуальные изображения



Сведения об авторе

Морис Бемер (Maurice Beumers (Mo)) родился и живет в Германии. Он начал учиться рисовать еще в раннем детстве.

Самостоятельное изучение множества научных дисциплин, включая анатомию и оптику, помогло ему расширить знания о форме, перспективе и фигуративном изображении, что важно для хорошего иллюстратора. После обучения рекламному делу Мо начал выполнять аэрографические работы по заказу. Сейчас он корпоративный издатель, обслуживающий европейское предприятие ИТ-оборудования, а также увлеченный художник и иллюстратор. Мо работал с CorelDRAW® начиная с версии 6 и теперь пользуется всеми преимуществами CorelDRAW Graphics Suite при работе над маркетинговыми материалами и цифровыми иллюстрациями.

Глава 13: Концептуальные изображения



Рис. 1. Концептуальное изображение

Тихие и безлюдные дома в тени величественных городских ворот. Отдельные пятна золотистого света придадут мерцание развалинам деревянных домов, заросли постепенно поглощают когда-то столь живописный пейзаж. Одинокий путник, закутанный в темный плащ с капюшоном, соскочил с лошади и озирается. Однако ощущение заброшенности и идиллической атмосферы обманчиво. Нечто гнетущее и тайное скрыто в тени...

Эта картина могла быть взята из сценария фантастической ролевой игры. Моя работа как концептуального иллюстратора — создать визуальное изображение, которое придаст форму описанию (рис. 1).

На следующих страницах я расскажу об основном рабочем процессе по созданию концептуального изображения и подробно опишу преимущества использования

Corel® PHOTO-PAINT™. Благодаря простым для понимания инструментам, настраиваемому рабочему пространству и неограниченным возможностям для творчества это графическое приложение служит мощным средством для цифровых художников и иллюстраторов.

Создание эскизов первых идей

Создав картинку в собственном воображении, я использую Corel PHOTO-PAINT для выполнения нескольких черновых эскизов. Эти эскизы позднее послужат основой для детальной разработки изображения.

Чтобы создать каждый черновой эскиз, я щелкаю **Файл** ▶ **Создать** и выбираю параметры в диалоговом окне **Создание изображения**. Я устанавливаю пропорцию 1000 на 500 пикселей и выбираю светло-серый

фон. Затем я добавляю новый объект, щелкнув **Объект ▶ Создать ▶ Создать объект**. Я могу рисовать свой эскиз на этом объекте, как на кальке.

Для создания эскиза я пользуюсь инструментом **Краска**, обычно с одним из предустановленных типов кисти в категории **Карандаш**.

Я быстро создаю эскизы и сохраняю их в виде файлов СРТ. Моя цель — зафиксировать интересный ракурс и настроение всей сцены (рис. 2). Не имеет большого значения, если эскизы будут немного грубыми и приближенными.



Рис. 2. Черновые эскизы

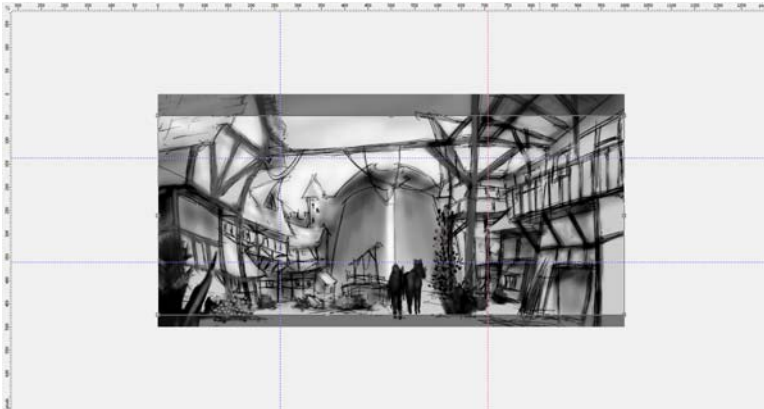


Рис. 3. Направляющие, полученные перетаскиванием из линеек

Определение композиции, размеров и точки зрения

После того как я нашел подходящую идею для выражения темы, мне нужно принять решения относительно композиции, обрезки и точки обзора.

Я решаю использовать контрастное изображение с темным передним планом, ярким центром и темным фоном. Обрезка в панорамном формате — например, 21:9 — хорошо согласуется с композицией в целом.

Чтобы вписать изображение в желаемые размеры, я использую инструмент **Обрезка**. Область обрезки выглядит как темно-серая тень, так что можно увидеть получаемую пропорцию до выполнения обрезки изображения.

Я использую принцип золотого сечения, чтобы разместить главные области фокусировки изображения. Кроме того, с помощью направляющих я настраиваю основные элементы композиции. Для использования направляющих необходимо сначала включить линейки, нажав клавиши **Ctrl + Shift + R**. Теперь, когда линейки

обрамляют активное рабочее пространство, можно вывести направляющие, вытащив их из линеек (рис. 3).

Настройка текстурных кистей

Далее я подготавливаю специальные кисти с текстурными кончиками, которые позволят применять к изображению текстуру в процессе рисования. Такие специальные кисти я называю “текстурными кистями”. Одним мазком текстурной кисти можно создать сложные объекты (такие как листва) или имитировать природные текстуры (например, камень или древесную кору).

Я выбираю кисть из категории **Кисть** и использую кончик из библиотеки настраиваемых кончиков. Я настраиваю свои библиотеки кончиков и сохраняю их отдельно, что позволяет загружать только используемые кончики (рис. 4). Например, одна библиотека содержит кончики с текстурами коры, а другая — кончики с текстурами камня. Можно просмотреть кончики из текущей библиотеки в окне настройки **Настройки кисти** (рис. 5).

Хотя один и тот же кончик можно использовать для разных кистей, я предпочитаю настроить одну кисть с различными кончиками и затем сохранить каждую комбинацию кисти и кончика в качестве отдельной заготовки. Такой подход сэкономит время в дальнейшем, когда я буду прорабатывать детали изображения.

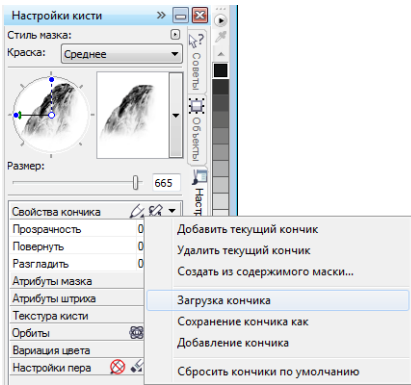


Рис. 4. Загрузка библиотеки кончиков

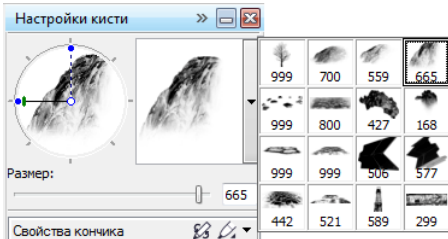


Рис. 5. Просмотр кончиков в текущей библиотеке кончиков

Создание кончиков кистей на основе содержимого масок

Corel PHOTO-PAINT предлагает удобный способ создания кончиков на основе любого изображения. Можно просто использовать изображение в качестве маски на черном фоне и создать кончик на основе содержимого маски. Я выбрал изображение камня, которое буду использовать для кончика текстуры камня. Сначала я применяю черный фон,

чтобы открыть необходимую текстуру для кончика, а затем добавляю эффект виньетки к краям (рис. 6). Маска будет загружена как изображение в оттенках серого с цветовыми значениями между черным (маскированные области) и белым (редактируемые области).

Я создаю новый документ с черным фоном, установив для ширины и длины значение 999 пикселей. Это максимальные размеры, при которых можно сохранить кончик кисти.

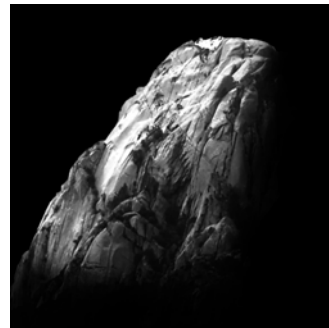


Рис. 6. Изображение камня будет использоваться в качестве маски. Добавлены черный фон и эффект виньетки

Затем я загружаю изображение камня в качестве маски (**Маска ▶ Загрузить ▶ Загрузить с диска**). Необходимо включить наложение маски, чтобы маска стала видимой и ее содержимое можно было настроить в качестве кончика (рис. 7).

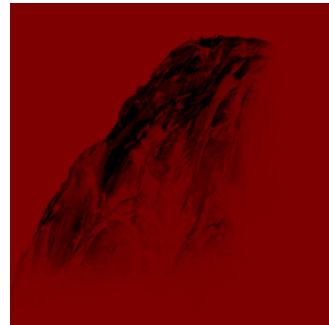


Рис. 7. Изображение кончика загружается в качестве маски. Наложение маски закрывает защищенные области

Теперь темные области маскированы, а яркие области выглядят темными. Немаскированные области впоследствии будут играть роль “штампа” для текстурной кисти, когда кончик будет создан на основе содержимого маски.

В окне настройки **Настройки кисти** я щелкаю значок **Параметры кончика** и выбираю **Создать из содержимого маски** (рис. 8). Наконец, я сохраняю кисть в качестве заготовки (рис. 9).

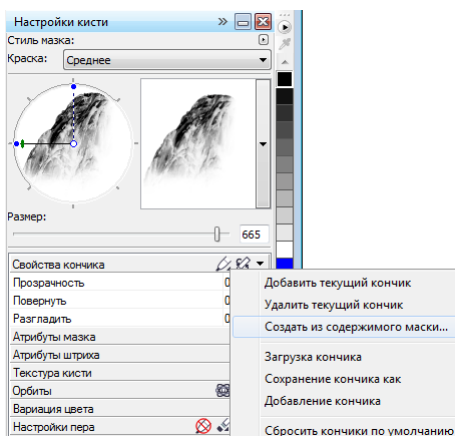


Рис. 8. Создание кончика кисти на основе маски

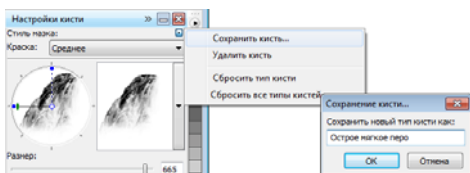


Рис. 9. Сохранение кисти в качестве новой заготовки

Кончик готов. Для своей композиции я создам дополнительные кончики, чтобы можно было выбирать разные текстуры.

Добавление цветов

Теперь можно приступать к рисованию. Я создаю новый документ шириной 2100 пикселей и высотой 900 пикселей. Для фона я

выбираю нейтральный землистый цвет, такой как цвет охры.

Один из моих эскизов будет использован в качестве наложения, поэтому я импортирую и меняю его размер в соответствии с размером документа. Я устанавливаю в качестве режима слияния в окне настройки **Объекты** значение **Умножение**, чтобы отобразить только значения темного цвета штрихов карандаша. В режиме **Обычный** эскиз будет совершенно непрозрачным.

Прежде чем начать рисовать, я создаю палитру с образцами цветных заплаток. Позднее я возьму цвета из этой палитры и добавлю их в палитру **изображения**, что позволит хранить все пользовательские цвета изображения в одном месте. Палитра **изображения** отображается по умолчанию, однако, если она скрыта, ее можно открыть, щелкнув **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Палитра изображения**. Сначала я щелкаю раскрывающую стрелку в палитре **изображения** и отключаю параметр **Обновлять автоматически**, чтобы новые цвета изображения не добавлялись автоматически в палитру **изображения**. Отключив этот параметр, я могу контролировать добавление цветов в палитру.

Затем я создаю новый объект с именем **Палитра**. При помощи кисти из категории **Кисть** я рисую несколько заплаток разного цвета на землистом светло-коричневом фоне (рис. 10). Палитра включает несколько холодных и теплых цветов с различными значениями оттенка и насыщенности. Важно соблюдать баланс и гармонию цветов.



Рис. 10. Образцы цвета нанесены на отдельный объект

Затем я скрываю все остальные объекты в окне настройки **Объекты**, чтобы отображался только мой объект **Палитра**. Я щелкаю раскрывающую стрелку в палитре **изображения** и выбираю **Добавить цвета из**

видимого, чтобы добавить созданные образцы цветов в палитру **изображения** (рис. 11). Далее я снова делаю остальные объекты видимыми и скрываю объект **Палитра**. В процессе рисования я использую цвета из палитры **изображения**, поскольку она содержит только цвета, которые нужны мне для данного изображения. Чтобы слегка изменить цвет в процессе рисования, я помещаю указатель мыши над цветом в палитре **изображения** и удерживаю кнопку мыши нажатой, пока не появится всплывающее меню выбора цвета. Затем я выбираю цвет, который немного отличается.

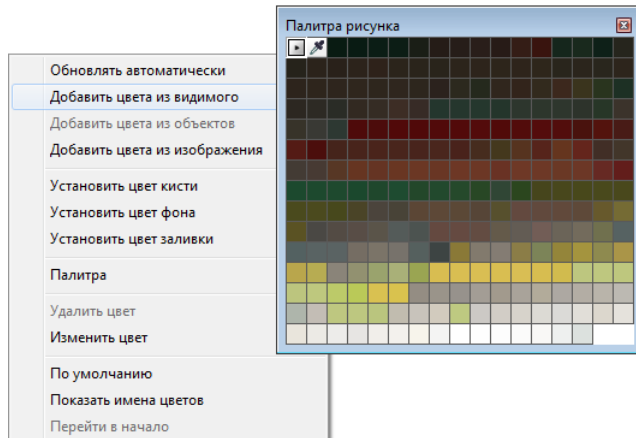


Рис. 11. Добавление цветов в палитру **изображения**

Я рисую на трех отдельных уровнях: на переднем плане, в центральной области и на фоне. Каждый уровень представляет собой отдельный объект (рис. 12), и я создаю грубые, приблизительные фигуры (рис. 13).

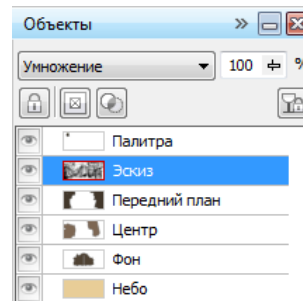


Рис. 12. Передний план, центральная область и фон являются отдельными объектами

Я удаляю некоторые части эскиза, чтобы получить более четкий вид фигур. Сейчас я сосредоточен только на композиции и соответствующих формах. Получив удовлетворительную композицию, я по

отдельности скорректирую тон и яркость переднего плана, центральной области и фона, чтобы настроить общее впечатление. Используя кисть из категории **Аэрограф**, я добавляю исходные различия в освещении.

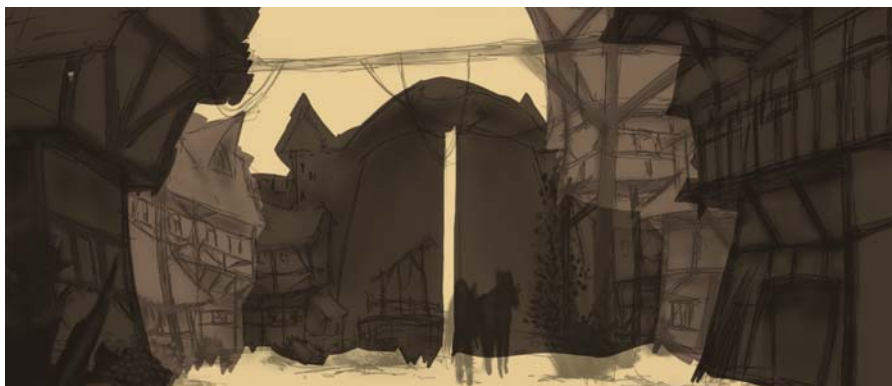


Рис. 13. Наброски основных фигур

Определение фигур

Некоторые фигуры слишком приблизительны и требуют дальнейшего определения, поэтому мне нужно сделать некоторые области менее детальными. Для выполнения этой задачи я не использую ластик, поскольку все стёртое с его помощью будет потеряно навсегда. Вместо этого я обращаюсь к другому мощному средству Corel PHOTO-PAINT — маске обрезки. Вместо того чтобы стирать части объектов, можно сделать их невидимыми при помощи масок обрезки.

Чтобы создать новый канал, в котором я могу нарисовать прозрачность, я выделяю объект и щелкаю **Объект ▶ Маска обрезки ▶ Создать ▶ Из прозрачности объекта**. Я использую черный цвет для создания прозрачных областей и белый цвет — для непрозрачных областей.

Исходный объект сохраняется. Позднее я могу открыть невидимые части объекта, снова наложив краску поверх маски обрезки без

потери исходного объекта. Еще одно преимущество использования масок обрезки заключается в том, что можно создать отдельную маску обрезки для каждого объекта (рис. 14).

Я прорисовываю фигуры, используя плоскую кисть. Чтобы создать эту кисть, я присваиваю высокое значение параметра **Разглаживание** специальной кисти из категории **Кисть**. Я использую эту плоскую кисть для набросков основных фигур (рис. 15).

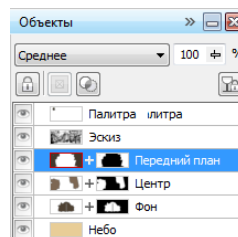


Рис. 14. Перечень масок обрезки в окне настройки **Объекты**. Красный абрис обозначает активную маску обрезки

Добавление текстуры и деталей

Теперь пора добавить первые текстуры. На этом этапе я выполняю слияние всех объектов с фоном (**Ctrl + Shift + стрелка вниз**), чтобы создать перетекание цветов. Различные



Рис. 15. Плоская кисть используется для определения основных фигур

В окне настройки **Настройки кисти** я задал для параметров **Затухание**, **Текстура краев** и **Растекание** моей кисти значения от 30 до 40. Я использую эту специальную кисть как разновидность кисти для масляной краски, чтобы передать пластичность форм. Используя тип кисти **Карандаш**, я слегка подчеркиваю светлые тона и текстуры (рис. 16).

Чтобы создать эффект расстояния, глубины и размытия дальних объектов, я немного осветляю более удаленные области при помощи специальной кисти из категории **Аэрограф**. Эта кисть помогает изобразить легкую дымку. Возможно, вы замечали, что более удаленные области содержат меньше деталей, чем области на переднем плане. Такая настройка расположения деталей позволяет переместить визуальный фокус в центр. Затененные области обрабатываются

текстурные кисти помогают более детально определить структуру домов и растений.

Я работаю строго в направлении от темных элементов к ярким, поскольку затененные области требуют менее детальной прорисовки, чем более яркие видимые области. Я всегда следую правилу рисовать только то, что видимо.

аналогичным образом и также содержат меньше деталей.

На этом этапе я добавляю некоторые дополнительные детали и объекты в центр (рис. 17).



Рис. 16. Определение светлых тонов и текстур



Рис. 17. В изображение добавлены дополнительные детали

Выполнение корректировок цветов

Когда используются ненасыщенные цвета, то блеклые цвета всегда смещаются на цветовом круге. Если попытаться осветлить красный цвет, добавив белый или светло-серый, то цвет сместится на цветовом круге в направлении более прохладных оттенков. Также меняются яркость и контрастность при применении бледных цветов к тонам, расположенным снизу. Чтобы контролировать такие цветовые сдвиги, я сначала использую свою специальную кисть из категории **Аэрограф** в режиме слияния **Цвет** или **Наложение**. Эти

режимы слияния помогают подобрать цвета друг к другу путем балансировки значений цвета и яркости.

Последний шаг — настройка общего цвета при помощи цветовой кривой (**Ctrl + T**). Я снова делаю акцент на контрастных цветах и подбираю гармоничные цвета друг к другу. Я корректирую цвет и тон, настроив единственный канал, называемый каналом совмещения, в котором собраны все каналы изображения (рис. 18). График показывает баланс между тенями (нижняя часть графика), промежуточными тонами (середина графика) и светлыми тонами (верхняя часть графика).

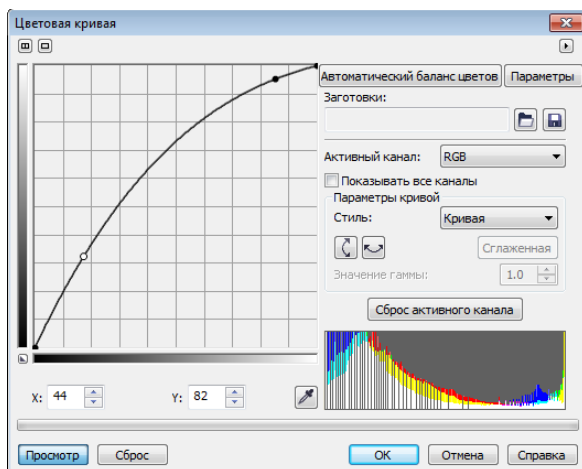


Рис. 18. Цветовая кривая обеспечивает настройку цвета и тона

Слегка искривленные дома передают странное очарование города, а облупившаяся краска на фасадах подчеркивает ветхость и запустение. Палитра с блеклыми землистыми цветами и такие детали, как потерянное колесо и буйная

растительность, создают атмосферу заброшенности, но в то же время гостеприимства (рис. 19). Я старался избегать холодных оттенков, которые бы придавали изображению налет враждебности.



Рис. 19. Настроенные цвет и тон передают правильную атмосферу

Подготовка изображения для Интернета

Я собираюсь отправить законченную работу заказчику по электронной почте, поэтому мне требуется изображение высокого качества, но с небольшим размером файла. Чтобы

оптимизировать изображение для Интернета, я выбираю **Файл** ▶ **Экспорт для Интернета** (рис. 20). Я выбираю **JPEG** в списке **Формат** и настраиваю параметры JPEG. Я сохраняю цветовой режим **Цвет RGB (24 бит)**, поскольку изображение предназначено для просмотра на экране. Затем я задаю для

элемента управления **Качество** значение **100**, чтобы предотвратить появление дефектов JPEG, которые появляются при высоких коэффициентах сжатия. Для элемента **Дополнительный формат** я устанавливаю значение **Дополнительный (4:4:4)**, что улучшает частоту дискретизации изображения и предотвращает растекание более насыщенных цветов. Для элемента **Размытость** я задаю значение **0**, чтобы сохранить исходную резкость изображения.

В области **Дополнительно** я устанавливаю флажок **Сглаженный** для получения четкого вида и использую параметры цветов документа вместо параметров цветопробы. Я не встраиваю цветовой профиль, но устанавливаю флажки **Прогрессивный** и **Оптимизировать** для обеспечения наилучшего сжатия. Я не уделяю особого внимания области **Преобразование**,

поскольку хочу сохранить исходные размеры и разрешение изображения. Настроив параметры нужным мне образом, я сохраняю изображение.

Я отправляю окончательное концептуальное изображение своему заказчику, главному художнику. Обычно я создаю три-четыре разных концептуальных изображения и затем работаю над тем из них, которое было выбрано главным художником и соответствует визуальному стилю игры. Детальные изображения архитектуры и размещение домов будут выполнены далее. Окончательные концептуальные изображения будут смоделированы художниками в приложениях для работы с трехмерной графикой, чтобы создать игровой мир виртуального приключения. Там, за живописным фасадом, вы обнаружите угрозы, которые скрываются в полумраке старого и заброшенного города.

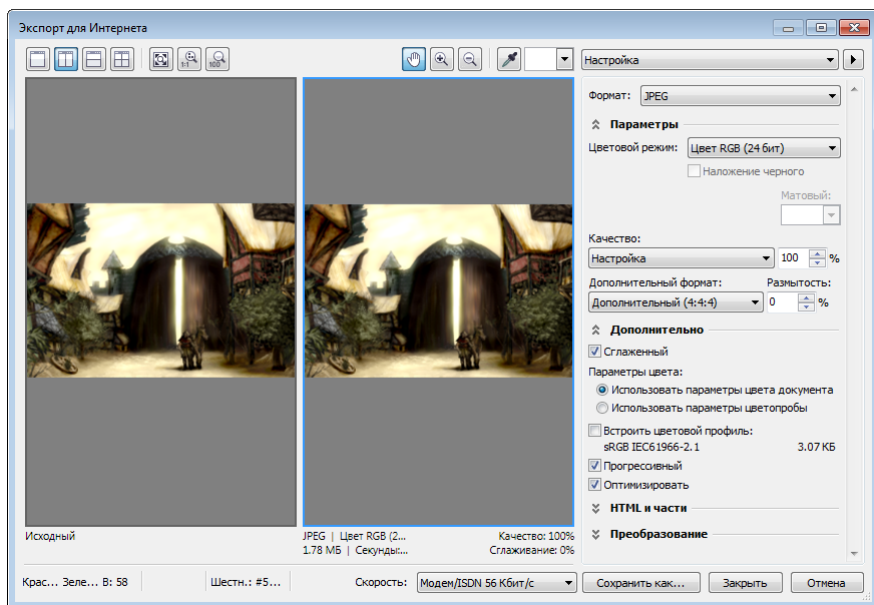


Рис. 20. Диалоговое окно **Экспорт для Интернета** позволяет сравнивать расположенные рядом файл *Corel PHOTO-PAINT* и предварительное изображение вывода

Глава 14: Дизайн логотипа

Джейкоб Месик (Jacob Mesick)



Сведения об авторе

Джейкоб Месик (Jacob Mesick) пользуется CorelDRAW® на протяжении последних девяти лет. Он страстно увлекается как традиционными, так и цифровыми формами искусства и открывает новые способы объединения этих двух творческих направлений. Получив степень бакалавра в области машинного творчества от Колледжа искусств Мемфиса, Джейкоб сейчас работает аналитиком в компании ARINC и занимается внештатными проектами, которые подпитывают его любовь к визуальному искусству. Среди его многочисленных интересов — цифровая фотография, компьютерная графика, иллюстрирование, разработка дизайна вывесок, создание эскизов и живопись.

Глава 14: Дизайн логотипа

Мне всегда нравился простой и одновременно сложный мир дизайна логотипов. Логотип — это идея творческого человека, воплощенная человеком с логическим мышлением.

Некоторые идеи приходят в голову быстро, без каких-либо усилий, как если бы не было другой альтернативы, в то время как другие ускользают. Логотип позволяет понять, что собой представляет компания. Он воплощает в себе то, что люди должны знать о торговой марке.

Первоначально я разработал логотип Crack Monkey («сумасшедшая обезьяна») для учебного занятия. Я хотел использовать элементы этой же идеи для другого занятия, на котором логотип представлял вымышленную компанию по изготовлению футболок. Впоследствии я действительно открыл собственный бизнес по разработке дизайна футболок под этим именем (рис. 1).

В данном пособии я детально продемонстрирую процесс создания логотипа Crack Monkey и дам несколько советов по разработке качественных логотипов.



Crack Monkey

Рис. 1. Логотип для компании по разработке дизайна футболок

Поиск идей

Откуда взять хорошую идею для дизайна логотипа? Есть много путей. Можно ознакомиться с логотипами, созданными другими художниками, посмотреть каталоги логотипов или поискать образцы в Интернете. Одна из моих любимых книг по дизайну логотипов — *Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments* («Каталог идей: графические эффекты и шрифтовое оформление» Джима Краузе (Jim Krause). Цинциннати: F+W Publications, 2000). Хороший ресурс в Интернете — веб-сайт Logo Lounge (www.logolounge.com). Из этих и других источников можно получить множество замечательных идей.

Можно также пересмотреть свои старые эскизы (рис. 2). Я советую всегда носить с собой блокнот. Рисуйте как можно больше, даже если ваши рисунки кажутся бессмысленными. Зарисовывайте все и

следуйте своим инстинктам и не бойтесь делать смелые заявления в своем искусстве.



Рис. 4. Экспериментирование с идеями на основе пузырьковой диаграммы

Сканирование эскиза

Создав несколько эскизов, выберите из них один, который будет использоваться в качестве образца. В данном случае я буду использовать свои эскизы Crack Monkey (рис. 5). Вы можете создать аналогичный эскиз и далее следовать моим инструкциям. Установите разрешение своего сканера на 200–300 т/д (точек на дюйм) и отсканируйте эскиз в черно-белом формате для удобства трассировки.



Рис. 5. Черновой эскиз для образца

Работа с узлами

Приступив к созданию логотипа, вы будете рисовать кривые и менять их форму при помощи узлов, поэтому начнем с краткого знакомства с узлами.

В наборе инструментов выберите инструмент **Кривая Безье** и дважды щелкните на странице слева направо, чтобы создать линию. На каждом конце линии располагается по одному узлу (рис. 6).



Рис. 6. Линия, созданная при помощи инструмента **Кривая Безье**

Далее выберите инструмент **Фигура** в наборе инструментов и дважды щелкните в середине линии. Будет добавлен узел. Дважды щелкнув существующий узел, вы удалите его.

Щелкните новый узел правой кнопкой мыши и выберите **К кривой**. Этот параметр создает два маркера, которые можно перетащить для формирования кривой между средним узлом и одним из конечных узлов.

Поэкспериментируйте с этим параметром.

Если преобразовать аналогичным образом другой конечный узел, вы получите еще два маркера для формирования кривой (рис. 7).



Рис. 7. Использование маркеров управления для создания кривой

Щелкнув узел правой кнопкой мыши, можно выбрать тип узла: **Перегиб**, **Сглаженный** или **Симметричный** (рис. 8). У каждого типа узла

есть свои преимущества, поэтому поэкспериментируйте с каждым из них.

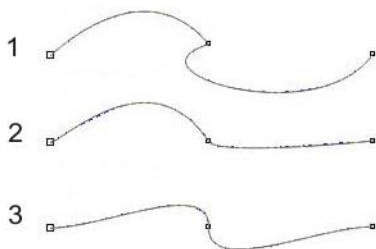


Рис. 8. Три типа узлов: перегиб (1), сглаженный (2) и симметричный (3)

Настройка документа

Создайте новый документ CorelDRAW, щелкнув **Файл** ▶ **Создать**. В диалоговом окне **Создать новый документ** убедитесь, что в списке **Размер** выбрано значение **Letter**.

Если окно настройки **Диспетчер объектов** не отображается, выберите **Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Диспетчер объектов**. В окне настройки **Диспетчер объектов** нажмите кнопку **Создать слой**, чтобы создать новый слой. Назовите новый слой **Сканированное изображение** и перетащите его под **Слой 1**. Затем переименуйте **Слой 1** в **Логотип**.

Выбрав слой **Сканированное изображение**, импортируйте эскиз.

Будет разумно изменить цвет черно-белого эскиза — это впоследствии поможет при его трассировке. Когда компьютеров еще не было, художники использовали для создания эскизов голубой цвет, поскольку он не воспроизводится при копировании или сканировании рисунка. Разработчики рисовали изображение синим и затем обводили его перьями разной толщины, используя черные чернила. Аналогичным образом я меняю цвет моего эскиза на синий. Выполнив обводку синего эскиза черным цветом, я легко могу увидеть, трассировка

каких частей изображения была произведена. Если импортировать черно-белое растровое изображение в CorelDRAW, можно изменить белые области, изменив цвет заливки, а черные области — изменив цвет абриса.

Наконец, в окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните значки принтера и карандаша рядом со слоем **Сканированное изображение**. Выбор значка принтера отключает печать этого слоя, а выбор значка карандаша блокирует слой и запрещает его редактирование (рис. 9). Выберите слой **Логотип**. Теперь все готово к началу работы.

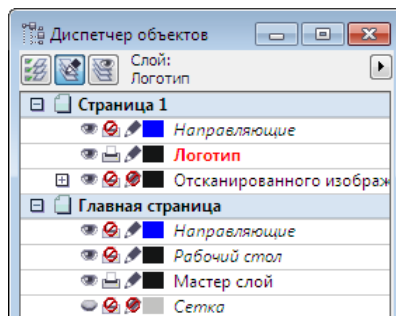


Рис. 9. Окно настройки **Диспетчер объектов** идентифицирует слой **Логотип** как выбранный, а слой **Сканированное изображение** — как заблокированный для редактирования и печати

Создание глаз

Начинайте рисовать глаза обезьяны с создания эллипса при помощи инструмента **Эллипс**. Используйте расположенный снизу эскиз как образец и нарисуйте эллипс вокруг глаза. Не старайтесь нарисовать идеально — вы сможете отредактировать эллипс позже. Используйте инструмент **Указатель**, чтобы задать расположение эллипса (рис. 10).



Рис. 10. Создание эллипса поверх синего эскиза

Чтобы более точно скорректировать эллипс, необходимо преобразовать его в кривые. Щелкните правой кнопкой мыши эллипс и выберите **Преобразовать в кривые**. Теперь эллипс имеет четыре узла: один вверху, один внизу и по одному на каждой стороне. Дважды щелкните эллипс, чтобы включить инструмент **Фигура**. Перетащите курсор, чтобы создать поле выделения вокруг двух боковых узлов (рис. 11).

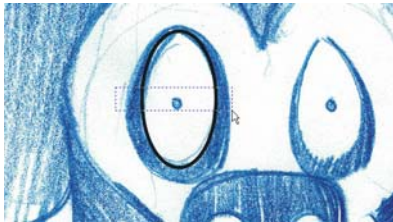


Рис. 11. Выделение двух боковых узлов при помощи инструмента **Фигура**

Перетащите узлы вниз, чтобы изменить форму глаза. Получив удовлетворительную форму, щелкните за пределами узлов, чтобы отменить их выбор. Затем выделите верхний узел эллипса, правой кнопкой мыши щелкните узел и убедитесь, что для узла задан тип **Симметричный**. Выделив верхний узел, перетащите маркеры управления навстречу друг другу, чтобы сузить верхнюю часть глаза.

Затем вы создадите дубликат изображения глаза. При помощи инструмента **Указатель** перетащите глаз влево. Не отпуская кнопку мыши, щелкните один раз правой кнопкой, чтобы создать копию глаза (рис. 12).

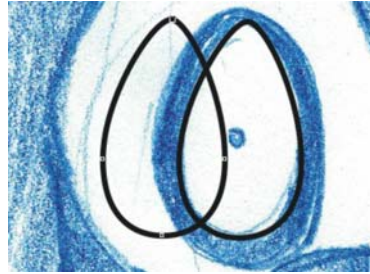


Рис. 12. Создание дубликата глаза

Дубликат глаза располагается в самом верхнем слое, но его нужно перенести в слой ниже. Можно легко увидеть, какой объект находится сверху, временно применив другой цвет к каждому объекту (рис. 13).

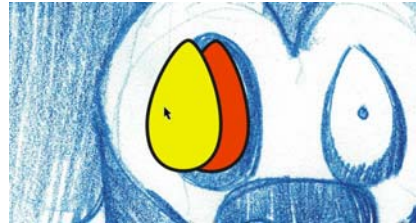


Рис. 13. Использование другого цвета для идентификации верхнего слоя

В окне настройки **Диспетчер объектов** перетащите дубликат под исходный объект в порядке размещения. Затем измените размер дубликата и его форму, чтобы создать черный внешний ободок вокруг глаза. Далее нарисуйте крошечное изображение радужной оболочки глаза, создав правильную окружность при помощи инструмента **Эллипс**, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.

Чтобы создать второй глаз, путем перетаскивания создайте дубликат законченного правого глаза (слева от нас) и зеркально отобразите дубликат, нажав кнопку **Отразить по горизонтали** на панели свойств. При необходимости измените форму дубликата глаза (рис. 14).



Рис. 14. Создание левого глаза обезьяны (справа от нас) путем копирования, зеркального отображения и изменения формы законченного правого глаза (слева от нас)

Создание носа и рта

Теперь, освоившись с редактированием узлов, вы можете создать нос обезьяны при помощи инструмента **Кривая Безье**. Хотя для рисования кривых можно использовать инструмент **Свободная форма**, инструмент **Кривая Безье** позволяет создать меньшее количество узлов, что более удобно для рисования простых фигур.

В наборе инструментов щелкните инструмент **Кривая Безье**. Используя эскиз как образец, щелкните, чтобы разместить узлы в соответствии с формой ноздрей. Пусть вас не тревожит, если созданная кривая не точно повторяет кривую на эскизе (рис. 15).



Рис. 15. Размещение узлов приблизительно повторяет форму эскиза

Разместив узлы, можно изменить форму кривых. Убедитесь, что изображение носа выделено. Используя инструмент **Фигура**, растяните поле выделения вокруг всех узлов.

Щелкните любой узел правой кнопкой мыши и выберите **К кривой**. Этот параметр заменяет все выбранные узлы перегибами. Используйте перегибы для создания трех острых углов в нижней части носа, а сглаженные узлы — для создания остальных кривых (рис. 16).



Рис. 16. Использование перегибов и сглаженных узлов для формирования кривых изображения ноздрей

Закончив нос, попробуйте самостоятельно создать рот и дугу над губами. Закончив, щелкните значок глаза рядом со слоем **Сканированное изображение** в окне настройки **Диспетчер объектов**, чтобы скрыть синий эскиз (рис. 17).



Рис. 17. Вид рисунка со скрытым эскизом

Создание головы и ушей

Вы создадите голову и уши, не используя эскиз в качестве образца. Сначала создайте новый слой и назовите его **Голова**. В окне

настройки **Диспетчер объектов** щелкните значок глаза рядом со слоем **Логотип**, чтобы скрыть его, и убедитесь, что выбран слой **Голова**.

Используя инструмент **Эллипс**, нарисуйте эллипс и преобразуйте его в овал для головы (рис. 18). Создайте дубликат овала, измените его масштаб, чтобы сделать его поменьше, и поместите дубликат сбоку от исходного овала, чтобы создать правое ухо обезьяны (слева от нас). Затем перетащите правый узел, чтобы изменить форму кривой изображения уха (рис. 19).

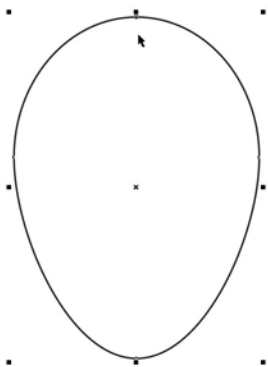


Рис. 18. Эллипс для головы

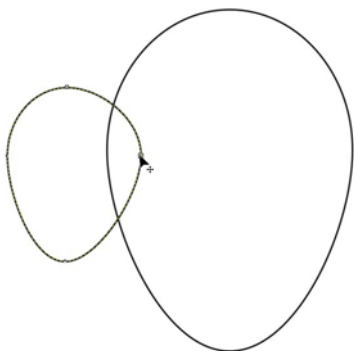


Рис. 19. Изменение размера и формы дубликата овала путем перетаскивания узла

Далее создайте дубликат уха, перетащив его при помощи инструмента **Указатель** и

щелкнув его правой кнопкой мыши. На этот раз удерживайте нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании, чтобы перемещение происходило только по горизонтальной оси. Затем зеркально отобразите дубликат (как ранее это было сделано с глазами), чтобы создать второе ухо.

При помощи направляющих можно разместить второе ухо точно на таком же расстоянии от центра головы, как первое ухо. Сначала убедитесь, что линейки отображаются, или щелкните **Вид ▸ Линейки**, чтобы отобразить их. Вытащите две направляющие из вертикальной линейки: одну — вдоль внутреннего края правого уха обезьяны (слева от нас), а другую — вдоль правого края головы (слева от нас). Выделив одну направляющую, щелкните другую направляющую, удерживая нажатой клавишу **Shift**, чтобы выделить обе направляющие (рис. 20). Если сохранять расстояние между двумя направляющими, можно использовать их для симметричного выравнивания правого и левого ушей. В этом случае не потребуется никаких измерений! Перетащите обе направляющие вправо и разместите их так, чтобы правая направляющая была выровнена по краю головы. Выберите пункт **Вид ▸ Привязывать к направляющим** и перетащите левое ухо обезьяны, чтобы привязать его внутренний край к левой направляющей. Перетаскивая ухо, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**, чтобы перемещение происходило только по горизонтальной оси (рис. 21).

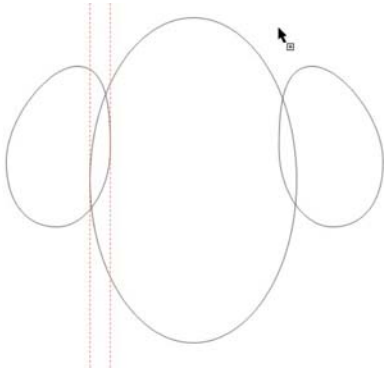


Рис. 20. Выделение обеих направляющих

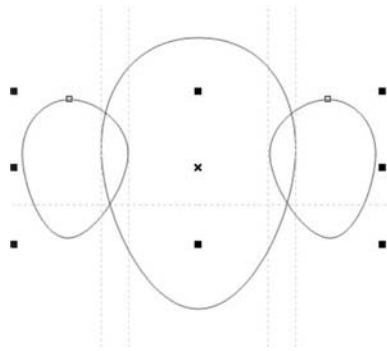


Рис. 21. Дублирование направляющих и выравнивание ушей

Завершение логотипа

Вы почти закончили. Прежде чем создать последний элемент, шелкните значок глаза рядом со слоем **Сканированное изображение** в окне настройки **Диспетчер объектов**, чтобы отобразить синий эскиз. Убедитесь, что выбран слой **Голова**, и используйте инструмент **Кривая Бэзье** для трассировки изображения лица (рис. 22). Создав приблизительный абрис, скройте синий эскиз, чтобы улучшить вид изображения (рис. 23). Наконец, измените форму кривой лица (рис. 24).

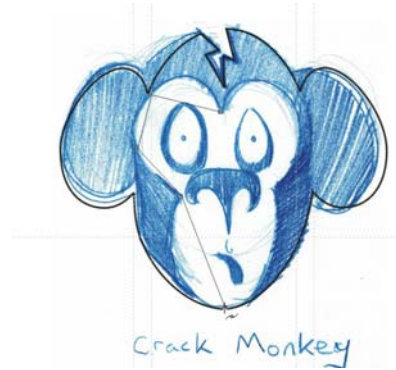


Рис. 22. Трассировка лица при помощи инструмента **Кривая Бэзье**

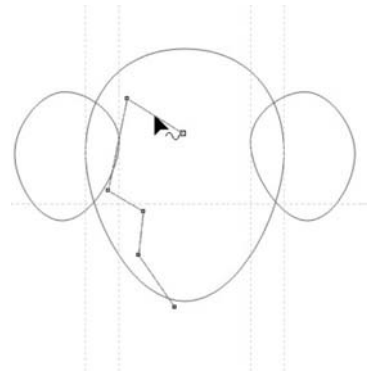


Рис. 23. Приблизительный абрис лица со скрытым эскизом

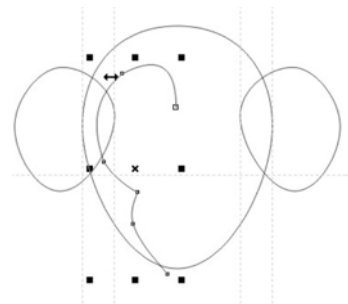


Рис. 24. Изменение формы кривой лица

Далее создайте дубликат кривой и зеркально отобразите его для другой стороны лица. Чтобы обе части лица были симметричны, можно разместить направляющую в середине

лица. Сначала щелкните **Вид** ▶

Динамические направляющие.

Динамические направляющие — это временные направляющие, которые позволяют точно размещать и выравнивать объекты. В данном случае вы будете использовать динамические направляющие для создания направляющей, проходящей через центр главного эллипса. Включив динамические направляющие, выделите эллипс, вытащите вертикальную направляющую из линейки и перетащите ее в середину лица. Перетаскивая направляющую, удерживайте указатель над центром эллипса, пока не появится слово “Центр”, а затем отпустите кнопку мыши. Направляющая будет привязана к середине лица. Выровняйте левую и правую кривые лица по направляющей.

Теперь вы соедините две стороны лица. При помощи инструмента **Указатель** щелкните правую сторону лица. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните левую сторону, чтобы выделить обе стороны лица. Выберите пункт **Упорядочить** ▶ **Объединить**, чтобы объединить две кривые. Далее вы соедините конечные узлы, чтобы создать замкнутую фигуру. Дважды щелкните кривую при помощи инструмента **Указатель**, чтобы включить инструмент **Фигура**.

Перетаскивайте левый верхний конечный узел к правому верхнему конечному узлу, пока рядом с указателем не появится стрелка. Эта стрелка показывает, что два узла будут соединены, когда вы отпустите кнопку мыши. Чтобы соединить нижние узлы, используйте инструмент **Кривая Безье**. Удерживайте указатель над одним из конечных узлов и щелкните, когда рядом с указателем появится стрелка. Затем удерживайте указатель над другим узлом, пока рядом с указателем не появится стрелка, и щелкните, чтобы соединить два узла (рис. 25).

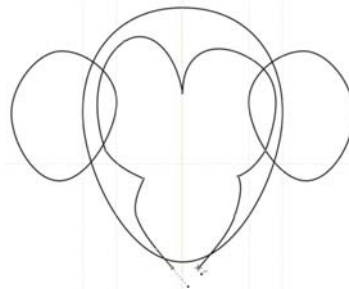


Рис. 25. Соединение конечных узлов при помощи инструмента **Кривая Безье**

Теперь у вас есть четыре объекта: голова, левое ухо, правое ухо и лицо. Далее вы объедините голову и уши в один объект. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните уши и голову, чтобы выделить их. Выберите **Упорядочить** ▶ **Формирование** ▶ **Объединение**, чтобы объединить три объекта в один и удалить пересекающиеся линии.

На этом этапе вы можете использовать инструмент **Фигура** для корректировки формы головы и ушей. Возможно, вам не нравится форма ушей, или лицо получилось недостаточно длинное. Внесите нужные корректировки и не бойтесь экспериментировать.

Щелкните пустое место в окне, чтобы отменить выбор всех объектов. Используя **Указатель**, выделите лицо, нажмите клавишу **Shift** и, удерживая ее, щелкните голову. Затем выберите **Упорядочить** ▶ **Формирование** ▶ **Исключение**, чтобы отделить фигуру лица от фигуры головы.

Последний элемент — “трещина” в верхней части головы обезьяны (рис. 26). Этот элемент можно создать при помощи инструмента **Кривая Безье**. Теперь все компоненты лица созданы. Просто включите слой **Логотип** в окне настройки **Диспетчер объектов** — и логотип Crack Monkey готов!



Рис. 26. Добавление “трещины”

Разработка дизайна коробки

Логотипы применяются во многих областях. Например, можно использовать логотип при создании коробки. Выполняя инструкции, изложенные в этом разделе, вы увидите, что разработка дизайна продукта не столь сложна, как может показаться.

Возьмите любую картонную коробку. Аккуратно разделите коробку на части, стараясь не порвать ее клапаны. Держите под рукой рулетку и обратите внимание на то, как был собран продукт. Затем отсканируйте внутреннюю поверхность коробки как черно-белое изображение. Импортируйте изображение в отдельный слой и измените цвет отсканированной коробки, чтобы было удобнее использовать изображение в качестве образца.

Затем начните трассировку изображения коробки, на этот раз используя инструмент **Прямоугольник**, чтобы создать прямоугольники для передней, задней и боковых сторон коробки. При помощи элементов управления на панели свойств можно убедиться, что соответствующие прямоугольники одного размера. Разместите прямоугольники так, чтобы между ними не было свободного пространства (рис. 27). Убедитесь, что параметр **Привязывать к направляющим** включен, и настройте

направляющие, чтобы отметить углы верхних клапанов на отсканированной коробке.

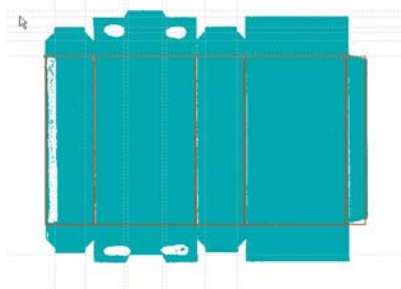


Рис. 27. Отсканированная коробка с нарисованными прямоугольниками и добавленными направляющими

Создав фигуры для передней, задней и боковых поверхностей коробки, выделите их все, создайте их дубликаты и разместите дубликаты поверх исходных прямоугольников, так чтобы между ними не было свободного пространства. Измените размер верхних прямоугольников по размеру клапанов отсканированной коробки.

Чтобы изменить форму верхних прямоугольников, необходимо преобразовать их в кривые. Выделите все верхние прямоугольники, щелкните один из них правой кнопкой мыши и выберите команду **Преобразовать в кривые**. Теперь у каждого прямоугольника есть четыре узла, по одному на каждый угол. Добавьте узлы в нужные места, чтобы изменить форму кривых. Перетащите узлы к направляющим, чтобы зафиксировать их (рис. 28).



Рис. 28. Перетаскивание узлов, так чтобы кривая соответствовала абрису отсканированной коробки

Закончив необходимые настройки, дублируйте верхние фигуры, чтобы создать

нижние (рис. 29). Затем зеркально отобразите нижние фигуры и скройте отсканированное изображение, чтобы увидеть окончательный результат (рис. 30).

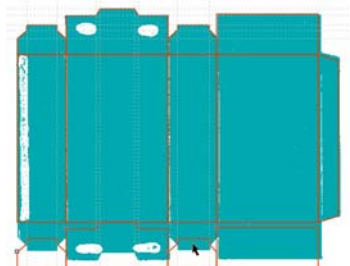


Рис. 29. Дублирование верхних фигур внизу

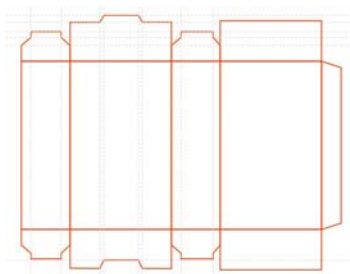


Рис. 30. Окончательный абрис коробки

Если вы хотите сохранить изображение коробки в качестве шаблона, удалите отсканированное изображение и направляющие и сохраните изображение коробки как файл CDT.

Наконец, примените к коробке цвет и текст и добавьте логотип (рис. 31).

Создание товарного знака

Итак, где лучше использовать свой логотип? Это зависит от того, насколько продуманно ведет бизнес ваша компания. Избыток саморекламы может произвести обратный эффект. Разумное использование логотипа требует стратегического мышления и творческих способностей.

Например, для своей компании Crack Monkey я создал крупные визитные карточки, чтобы они не затерялись в коллекции визиток моих заказчиков. Более крупный размер привлекает особое внимание к карточке просто потому, что он непривычен.

Я также поместил логотип на сумке, поскольку это бесплатная мобильная реклама везде, где оказывается сумка. Я подумал о том, что окажет наибольшее влияние на моих клиентов, и нашел дополнительные способы использования логотипа моей компании (рис. 32–36).

Творческий поиск идей важен, поскольку, если вы производите хороший продукт, люди купят у вас и другие товары, полагаясь на вашу репутацию. Поэтому необходимо мыслить стратегически, решая, как использовать свой логотип. Такой подход, безусловно, окупится!



Рис. 31. Законченная коробка с логотипом



Рис. 32. Рекламный щит, коробки и сумки



Рис. 33. Фирменный бланк



Рис. 34. Конверт



Рис. 35. Реклама в журнале

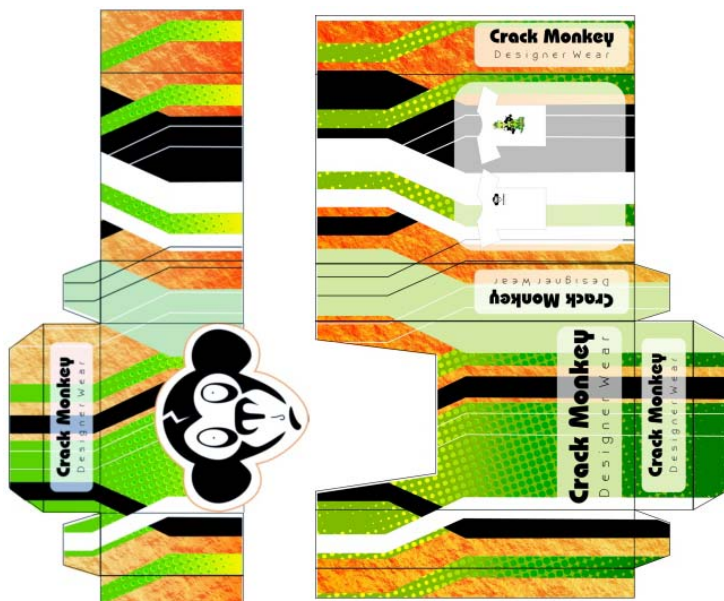


Рис. 36. Коробка

Глава 15: Просто картинка!

Джим Конквест (Jim Conquest)



Сведения об авторе

Джим Конквест (Jim Conquest) — художник и дизайнер в области автоспорта, который работает в Менифи, Калифорния. Он является владельцем компании по изготовлению вывесок Imagine It Graphics, которая с 1988 года специализируется на широкоформатной печати и декоративной оклейке автомобилей. Imagine It Graphics также производит наклейки, баннеры, предметы одежды и вывески для автоспорта и экстремальных видов спорта. Кроме того, Джим работает испытателем и приглашенным преподавателем в компании Roland® DGA, занимающей лидирующие позиции в производстве широкоформатных принтеров. Он является убежденным пользователем CorelDRAW® со времени первого выпуска.

Глава 15: Просто картинка!

Я вырос среди автомобилей и сам стал гонщиком, что породило во мне страстный интерес к индустрии автоспорта. Возможность сочетать это увлечение с графическим дизайном — моя мечта, которая стала реальностью. В конце 80-х и начале 90-х годов программное обеспечение для создания вывесок стало значительным шагом вперед в сравнении с ручной резкой, однако его возможности для разработки дизайна были в лучшем случае примитивными. Когда мой тесть принес мне демоверсию первого выпуска CorelDRAW на видеокассете, голова у меня пошла кругом от впечатляющих возможностей дизайна, которые могли оказаться в моем распоряжении. Теперь я могу выражать свои творческие идеи на подвижном полотне!

Благодаря современным цифровым принтерам, особенно надежным широкоформатным принтерам с использованием экологически безопасных чернил, выбор полотна для нанесения изображения ограничен только воображением. В качестве полотна можно использовать любые объекты: здания, стены, столы, элементы декорирования окон, игрушки, сотовые телефоны, вертолеты, автобусы, гоночные автомобили и даже людей. Больше всего я люблю рисовать на автомобилях независимо от их размера — на макетах Hot Wheels™, на радиоуправляемых автомобилях, 53-футовых трейлерах и на любых машинах среднего размера. Каждый автомобиль ставит свои задачи, и CorelDRAW предоставляет мне

неограниченные средства для разработки дизайна (рис. 1).

Самая серьезная проблема при создании дизайна автомобиля заключается в том, что машина движется. Мне приходилось видеть на шоссе автомобили с причудливой росписью, но что мне пытались сказать? При разработке оклейки автомобиля нужно учитывать: у вас есть 3–5 секунд, чтобы сообщить миру, кто вы, чем вы занимаетесь и как люди могут с вами связаться. А потом — до свидания! Следуя этому правилу “3–5 секунд”, нужно быстро и весомо заявить о себе. Дополнительная проблема кроется в том, что у автомобиля изогнутые поверхности и четыре стороны, не говоря уже о крыше.



Рис. 1. Дизайн росписи

Начало работы

Начнем с наших заказчиков:

- Каково направление их бизнеса?
- Каковы их ожидания?
- Каков их бюджет? От бюджета иногда зависит, будет ли оклейка полной или частичной.
- Какое транспортное средство (полотно) мы будем использовать?
- Будем ли мы использовать существующий дизайн или создавать нечто совершенно новое?

Для работы над данным проектом заказчик дал мне свою визитную карточку и сказал: “Поразите меня!” Он владелец компании Ranch & Coast Termite, которая работает в сфере борьбы с вредителями и строительства. В своей повседневной деятельности он использует грузовик. Я сделал несколько снимков грузовика и приступил к работе (рис. 2 и 3). Хотя у меня был шаблон транспортного средства, фотографии послужили мне реальным образцом для планирования размещения эмблем модели, декоративных

накладок на дверях и отпечатков на корпусе, которые могли бы усложнить или упростить мою задачу в зависимости от варианта графического дизайна. Я решил реализовать этот проект, руководствуясь принципом “просто, но весомо”.

Для оклейки крупногабаритного грузового пикапа нужна широкоформатная печать. Возможно, вам известно множество примеров крупно- или широкоформатной печати, которая используется для создания большинства рекламных щитов, расположенных на обочинах дорог. Этот же тип печати применяется для создания крупных баннеров, которые вешают на здания магазинов, и для рекламной оклейки фургона водопроводчика, который остановится рядом с вами на красный сигнал светофора. Но, возможно, вы не знаете, что CorelDRAW можно использовать для разработки дизайна и создания таких материалов. Поэтому независимо от того, проектируете ли вы дизайн наклейки для модели, выполненной в масштабе 1:64, оклейки 53-футового тягача с прицепом или баннера размером 30 на 100

футов, теперь вам доступен один из самых мощных инструментов дизайна в мире.



Рис. 2. Вид грузовика сзади



Рис. 3. Вид грузовика сбоку

Настройка рабочего пространства

Начнем наш проект с создания нового документа. При запуске CorelDRAW по умолчанию появляется **Экран приветствия**. На странице **Быстрый запуск** я щелкаю **Новый пустой документ** и выбираю нужные параметры. Далее я настраиваю рабочее пространство. Я считаю настройку рабочего пространства абсолютно необходимой.

Поскольку я буду печатать готовый проект на принтере Roland 540 XC Pro III Eco-Sol, мне нужно учитывать цвета готовых материалов. Для широкоформатных принтеров с экологически безопасными чернилами Roland предоставляет цветовую палитру

VersaWorks™ в формате файла CPL, который я могу поместить в мою папку **Палитры** и открыть в CorelDRAW. Напечатав образцы цвета из палитры VersaWorks (которая во многом аналогична веерной схеме PANTONE®), я получаю цвета вывода, которыми буду руководствоваться при проектировании. Какой удобный инструмент!

Я щелкаю **Окно ▶ Цветовые палитры ▶ Открыть палитру** и выбираю в списке свою специальную палитру Roland VersaWorks. Теперь выбранные мною цвета заданы. Возможность открывать специальные палитры очень полезна, если вы работаете в цветовой среде PANTONE или если ваши заказчики регулярно используют определенные цвета. Вам не придется искать

цвет в палитре по умолчанию или помнить, какие цвета вы использовали раньше для конкретного заказчика. Вместо этого можно создать отдельные палитры для каждого заказчика и использовать их многократно для последующих проектов.

Далее я задаю для элемента управления **Единицы** на панели свойств значение **дюймы** — это моя стандартная настройка. Небольшое примечание: я ежедневно имею дело с японскими производителями мотоциклов, которые передают мне спецификации в миллиметрах. Одна из замечательных особенностей CorelDRAW — возможность ввода размеров в миллиметрах и их автоматического преобразования в дюймы. Размер страницы по умолчанию — **Letter** (8,5 x 11 дюймов). На панели свойств в полях **Размеры страницы** указаны текущие ширина и высота страницы. Если ввести **130 мм** в поле, которое показывает **8,5"**, и нажать клавишу **Enter**, происходит пересчет ширины и получается **5,118"**. Тот же подход можно использовать при изменении размера объекта или текста.

Затем я создаю свои собственные окна настройки для хранения инструментов, которыми я пользуюсь регулярно. Так же, как и клавиши быстрого вызова, специальные окна настройки значительно экономят время и позволяют получать доступ к избранным инструментам при помощи всего нескольких щелчков мыши (или пера). Чтобы создать специальное окно настройки, я выбираю **Инструменты ▶ Параметры**. В диалоговом окне **Параметры** я разворачиваю категорию **Рабочее пространство**, категорию **Настройка** и выбираю **Команды**. Затем из списка в верхней области диалогового окна я выбираю имя меню, а ниже — элемент списка команд меню (рис. 4).

Я регулярно использую представление **Каркас**, поэтому выбираю в списке **Вид** и ищу команду **Каркас** в списке. Я перетаскиваю команду **Каркас** из диалогового окна в свое рабочее пространство. Я повторяю эти действия для других команд, таких как команда **Формирование** из меню **Упорядочить**, команды **Контур** и **Линза** из меню **Эффекты** и команда **Форматирование символов** из меню **Текст**. Выбрав все нужные мне команды меню, я нажимаю кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалоговое окно **Параметры**. Теперь в моем рабочем пространстве есть несколько небольших полей, по одному для каждой команды. Я могу перетащить отдельные поля на панель свойств или дважды щелкнуть каждый элемент, чтобы создать специальное окно настройки (рис. 5). Окна настройки можно отобразить в рабочем пространстве по отдельности или вложенными друг в друга (рис. 6). Теперь все готово к работе.

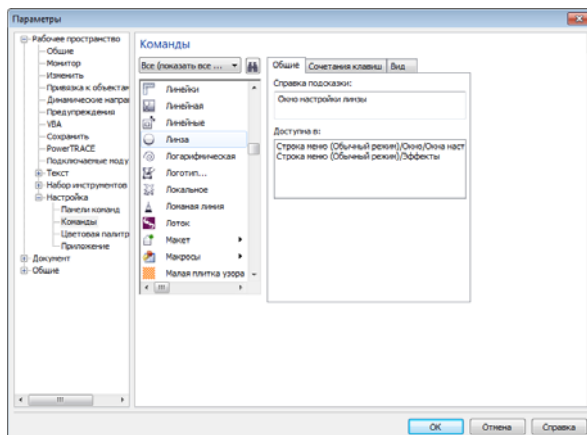


Рис. 4. Выбор команд меню в диалоговом окне **Параметры**

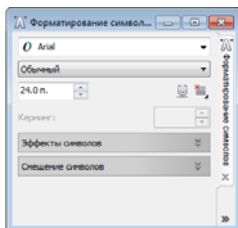


Рис. 5. Специальное окно настройки **Форматирование символов**

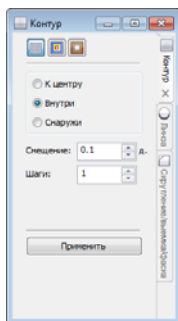


Рис. 6. Вложенные окна настройки

Сканирование и трассировка логотипа

Для данного проекта я решаю создать частичную оклейку с новым дизайном, используя в то же время некоторые

существующие элементы. Я сканирую визитную карточку заказчика (рис. 7) и использую инструмент **Кривая Безье**, чтобы вручную выполнить быструю трассировку волнистых элементов логотипа (рис. 8). Из-за простоты дизайна трассировку намного быстрее можно выполнить вручную, чем при помощи Corel® PowerTRACE™. Кроме того, ручная трассировка избавит от необходимости позднее удалять ненужные узлы.

Поскольку я выполняю трассировку логотипа вручную, мне не требуется высокая точность. Используя инструмент **Кривая Безье**, я рисую прямые сегменты и приблизительно следую абрису синей волны. Затем я преобразую прямые линии в кривые и придаю им форму при помощи инструмента **Фигура**. Далее я использую команду **Исключить** из окна настройки **Формирование**, чтобы создать эффект тени в нижней части каждой волны (рис. 9). Сначала я создаю примерную фигуру для тени. Затем я выбираю светло-синий абрис, нажимаю кнопку **Исключить** в окне настройки **Формирование** и щелкаю объект тени. Теперь тень обрезана вдоль светло-синего абриса и трассировка логотипа закончена.



Рис. 7. Отсканированный логотип



Рис. 8. Использование инструмента **Кривая Безье** для трассировки логотипа

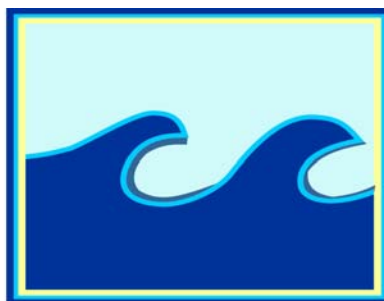
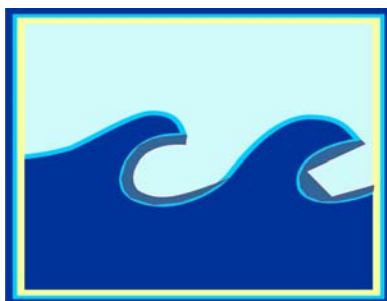


Рис. 9. Использование команды **Исключить** для применения к волнам эффекта тени

Добавление логотипа, заливки и стрел

Логотип с волнами и сочетание цветов на мотив “морского побережья” создали у меня мысленный образ “деревенского” элемента дизайна — что-то, напоминающее стенки старинных “деревянных” фургонов. Я импортирую шаблон транспортного средства из коллекции Digital Designware’s Pro Vehicle Outline, которая без проблем работает с CorelDRAW. Одно из достоинств CorelDRAW — рабочее пространство натурального масштаба. При разработке дизайна для зданий, автомобилей или журналов возможность работать в масштабе

100 % — это просто фантастика! Масштаб изображений Pro Vehicle Outline — 1:20, поэтому я задаю размер страницы 200 на 400 дюймов. Затем при помощи инструмента **Указатель** я выбираю шаблон и ввожу **2000** в поля **Масштаб** на панели свойств. В результате размер моего шаблона увеличивается до 2000 %. Теперь все готово.

Я изменяю размер логотипа, поворачиваю его при помощи инструмента **Указатель** и помещаю на абрис грузовика по направлению к задней части платформы. Затем я дублирую логотип (**Ctrl + D**) для другого борта грузовика. Теперь я могу использовать абрис платформы грузовика для обрезки логотипа

при помощи команды **Пересечь** в моем специальном окне настройки **Формирование** (рис. 10). Затем я рисую большой прямоугольник и помещаю его поверх той области грузовика, которую нужно закрыть. Теперь я применяю к прямоугольнику

фонтанную заливку. Чтобы отобразить дополнительные возможные цвета заливки, я выбираю **Настройка** в области **Цветовой переход** диалогового окна **Фонтанная заливка**.

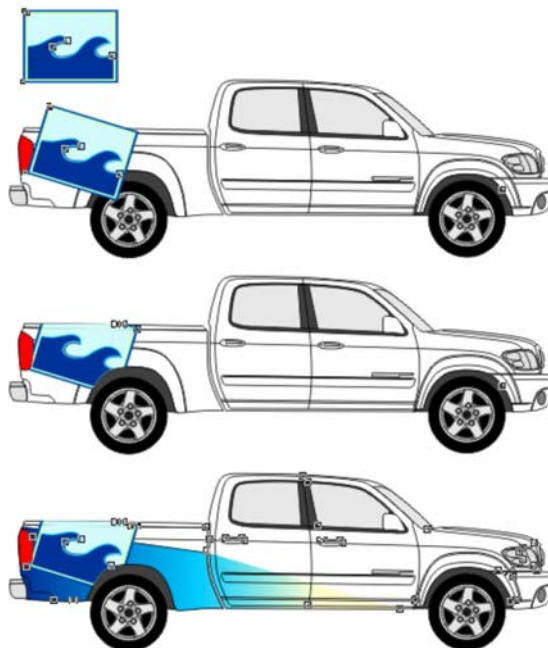


Рис. 10. Обрезка логотипа и применение заливки

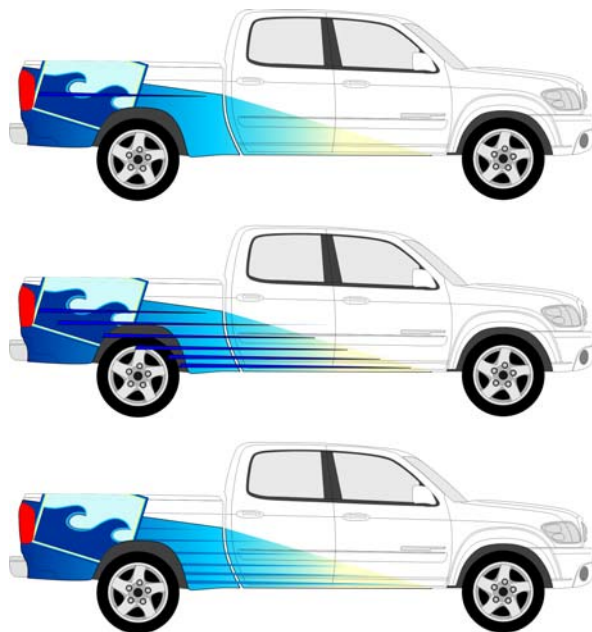


Рис. 11. Добавление стрел

Наконец, я рисую длинный треугольник при помощи инструмента **Кривая Безье**, дублирую этот треугольник пять раз (**Ctrl + D**) и переношу копии в нужное место, чтобы создать изображения стрел вдоль борта грузовика (рис. 11).

Добавление текста

Теперь я создаю текст “Ranch & Coast” («ранчо и морской берег») в виде трех отдельных строк. Шрифты из коллекции Letterhead Fonts создают нужное впечатление.

При помощи инструмента **Указатель** я выделяю текст “Ranch”, щелкаю **Упорядочить ▶ Преобразовать в кривые (Ctrl + Q)**, а затем — **Упорядочить ▶ Разъединить кривую (Ctrl + K)**.

Преобразовав текст в кривые и разъединив его, я могу настроить форму отдельных символов (рис. 12). Без этой функции я могу только масштабировать, наклонять и

поворачивать текст. Получив удовлетворительную форму букв, я выделяю текст “Ranch”, щелкаю **Упорядочить ▶ Объединить** и применяю фонтанную заливку. Объединение символов избавляет от необходимости применять заливку к пяти отдельным объектам.

Применив заливку к тексту “Ranch”, я выделяю текст “Coast”. Я хочу, чтобы буквы в слове “Coast” перетекали друг в друга, поэтому я использую команду **Объединение** из специального окна настройки **Формирование**, чтобы объединить отдельные символы в одну сплошную строку текста. Затем я применяю фонтанную заливку к тексту “Coast”.

RANCH
RANCH
RANCH
RANCH

Рис. 12. Изменение формы текста и применение фонтанной заливки

Теперь я выделяю текст “Ranch” и использую окно настройки **Контур**, чтобы добавить контур к внешней стороне объекта (рис. 13). Затем я делаю то же самое для символа “&” и слова “Coast”. Я использую инструмент **Контур** вместо инструмента **Абрис**, поскольку я живу в мире вывесок, в котором векторная линия понадобится в качестве линии разреза при печати и резке проекта. Затем я нажимаю

клавиши **Ctrl + K**, чтобы отделить контур от каждого текстового объекта. Я выделяю контур слова “Coast” и нажимаю клавиши **Ctrl + D**, чтобы создать его дубликат. Этот дубликат я буду использовать для применения тени к тексту. Дубликат первоначально располагается поверх текста, поэтому я нажимаю клавиши **Ctrl + Page Down**, чтобы поместить его под текстом и контуром. Наконец, я перемещаю дубликат в положение, которое лучше всего подойдет для создания тени, — и я закончил (рис. 14).

RANCH
RANCH

Рис. 13. Добавление контура

RANCH
& Coast

RANCH
& Coast

TERMITE & CONSTRUCTION

Рис. 14. Добавление тени

Окончательная доработка дизайна

Дизайн борта теперь закончен, и я дублирую его для другого борта. Затем я нажимаю

кнопку **Отразить по горизонтали** на панели свойств, чтобы зеркально отразить весь рисунок (рис. 15). Далее я снова зеркально отражаю текст, чтобы вернуть его в нормальное положение. Быстро повернув

логотип, я готов перенести оформление на задний борт грузовика.

В дизайне необходимо особо учитывать некоторые элементы автомобиля. Например, ручки дверей, эмблемы и декоративные наклейки на корпусе лучше выглядят, когда они не закрыты текстом. Я могу создать декоративную оклейку почти для любого объекта, но, контролируя дизайн, я могу обойти эти части автомобиля, чтобы сэкономить собственное время и часть затрат моего заказчика.

CorelDRAW позволяет создать у заказчика представление, как будет выглядеть окончательный проект. При таком многообразии инструментов дизайна я

чувствую, что освоил лишь небольшую их часть — даже после 13 лет работы. Это, безусловно, лучше, чем рисовать на салфетках!

Закончив проект, я думаю, что достиг поставленной цели — “просто, но весомо”. Теперь я отправляюсь за утверждением заказчика. Первый набросок — самый удачный! Мой заказчик говорит, что мой дизайн — это именно то, что он искал. Получив на принтере Roland пробный отпечаток на виниле для проверки точности цветов, мы немного скорректировали цвета — и работа закончена (рис. 16).

Надеюсь, что эти советы пригодятся вам при работе с любым полотном в будущем.



Рис. 15. Зеркальное отражение всего рисунка. Текст будет зеркально отображен снова, что вернуть его в нормальное положение



Рис. 16. Оклеенный грузовик

Глава 16: Методы управления ЦВЕТОМ



Сведения об авторе

Дэвид Милисок (David Milisock), автор учебника *Color Management in CorelDRAW Graphics Suite* («Управление цветом в CorelDRAW Graphics Suite»), работает в области графики с 1975 года. Он президент Custom Graphic Technologies Inc., компании по оказанию услуг технической поддержки, которая специализируется в области управления цветом, обеспечения совместимости файлов со стандартом Adobe® PostScript®, организации сетей и компьютерных систем, консультирования по вопросам управления всеми графическими приложениями. Дэвид оказывает услуги поддержки профессионального уровня пользователям CorelDRAW® со времени выпуска версии 4. Он не только регулярно принимает участие в написании статей о профессиональном управлении цветом, но и делится своим техническим опытом на форумах Corel. Дэвид написал это пособие в тесном сотрудничестве с Мэтью Доном (Matthew Don) из группы разработки продуктов CorelDRAW.

Глава 16: Методы управления цветом

Чтобы получить нужные цвета в выходных материалах, необходимо правильно создать эти цвета. Если уделять должное внимание цвету в процессе разработки, то экспорт и печать файла не вызовут затруднений.

Управление цветом предоставляет среду, в которой можно создавать новые файлы или открывать файлы из другого источника с гарантией того, что цвета будут согласованными — как при отображении на экране монитора, так и при печати.

Общие сведения о цветовом пространстве

Различные устройства, такие как принтеры или компьютерные мониторы, могут интерпретировать одни и те же цветовые значения по-разному. Управление цветом синхронизирует цветовые значения с цветовым пространством каждого устройства, так чтобы цвета одинаково отображались на разных устройствах.

Цветовые пространства определяются в соответствии с диапазоном (или гаммой) цветов, которые они вмещают. Некоторые цветовые пространства крупнее других и содержат более широкий диапазон цветов. Название цветового пространства часто отражает цветовую модель. Например, цветовые пространства sRGB и ProPhoto RGB используют цветовую модель RGB, которая состоит из трех основных цветов: красного (R), зеленого (G), синего (B). Цветовая модель RGB используется для изображений,

предназначенных для просмотра на экране, а модель CMYK — для печати путем смешивания чернил четырех разных цветов: голубого (C), пурпурного (M), желтого (Y) и черного (K).

В любом цветовом пространстве каждый цвет представлен диапазоном оттенков — от самого светлого до самого темного (наиболее чистого). Например, в модели RGB цвета представлены числами, которые указывают уровень насыщенности каждого из трех компонентов цвета (красного, зеленого и синего). Для этих чисел существуют определенные, заданные компьютером пределы: например, в цветовом пространстве RGB (24 бит) у каждого цвета может быть не более 256 оттенков.

В цветовом пространстве RGB цветам соответствует 256 доступных оттенков — от самого светлого до самого темного. Но в более объемном цветовом пространстве RGB 256 оттенков занимают более широкий диапазон яркости. Вот почему значения RGB из одного цветового пространства могут давать другой оттенок цвета в другом цветовом пространстве, хотя числовые значения RGB одинаковы.

Например, цветовое пространство ProPhoto RGB шире, чем цветовое пространство sRGB (рис. 1). Однако цвета в обоих цветовых пространствах занимают один и тот же числовой диапазон, от 0 до 256. Это означает, что, когда одни и те же числовые значения RGB применяются к обоим цветовым

пространствам, будут получены разные цвета. Например, значения R125, G125, B125 (нейтральный серый) дадут два разных оттенка серого. Чтобы данный цвет правильно воспроизводился компьютером или принтером, необходимо определить как значения, так и цветовое пространство.

Аналогичным образом, цветовые значения могут различаться на разных устройствах, поэтому цвета RGB для просмотра на экране могут при печати в CMYK воспроизводиться неправильно. Например, цветовое пространство Adobe® RGB шире, чем Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing, которое представляет собой цветовое пространство CMYK и используется для печати (рис. 2).

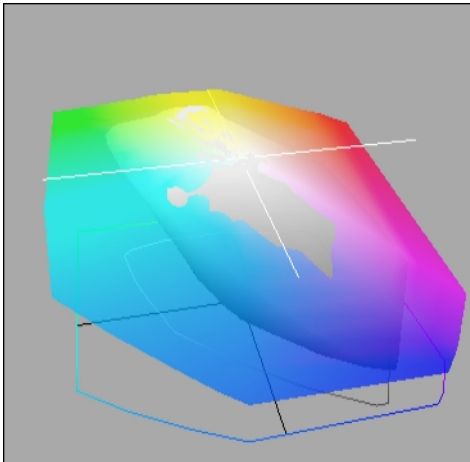


Рис. 1. Трехмерное представление цветового пространства ProPhoto RGB (более крупная фигура) и цветового пространства sRGB (фигура меньшего размера)

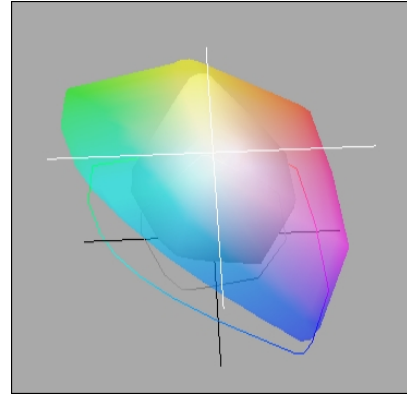


Рис. 2. Трехмерное представление цветового пространства Adobe RGB (более крупная фигура) и цветового пространства Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing (фигура меньшего размера)

Если цветовые значения верны, но цветовое пространство определено неправильно, то цвета выглядят искаженными (рис. 3). Чтобы избежать цветовых сдвигов, необходимо правильно идентифицировать как цветовые значения, так и цветовое пространство (рис. 4). Чтобы правильно передать цветовые значения, принтеры и мониторы компьютеров используют набор инструкций, которые “преобразуют” цветовые значения в определенное цветовое пространство, используемое устройством. Этот набор инструкций называется “цветовым профилем”. Например, мой принтер Epson Stylus® Pro 9800 имеет особый цветовой профиль, который помогает определить, как числовые значения цвета будут представлены в цветовом пространстве, чтобы гарантировать их правильную интерпретацию.

Цветовые профили также можно сохранять вместе с изображением, чтобы обеспечить согласованность цветов. Цветовой профиль, сохраненный вместе с изображением, называется “встроенным”.



Рис. 3. Цветовые значения верны, но цветовое пространство определено неправильно



Рис. 4. И цветовые значения, и цветовое пространство идентифицированы правильно

Использование элементов из разных цветовых пространств

Благодаря новой системе управления цветом в CorelDRAW Graphics Suite X5 легко сохранить целостность цветов в процессе работы над дизайном, даже если в проекте используются графические элементы из разных цветовых пространств.

Например, наша компания Custom Graphic Technologies спонсировала соревнование по гольфу совместно с компанией Advanced Signs and Graphics. Мероприятие должны были посетить несколько текущих и потенциальных заказчиков, поэтому, естественно, мы хотели подготовить плакат и несколько буклетов. Поскольку оба главных спонсора работают в области графики, особое внимание необходимо было уделить правильному воспроизведению всех цветов. Этот плакат должен был стать нашим пробным проектом для предстоящей торговой выставки Chamber of Commerce, поэтому нам нужно было выполнить эту работу на высоком уровне.

Для данного проекта мы выбрали изображения из нескольких разных источников. Мы договорились с местной компанией о бесплатной поставке питьевой воды для мероприятия, поэтому решили использовать одно из изображений поставщика в качестве фона (рис. 5). Чтобы не расстроить нашего дарителя, нужно было гарантировать совпадение цветов на плакате с цветами исходного изображения. Кроме того, мы хотели включить фото со мной и Нэнси Сэйберт (Nancy Seibert), президентом Advanced Signs and Graphics. Это изображение мы выбрали из нескольких снимков, сделанных во время подготовки к предстоящей выставке Chamber of Commerce

(рис. 6). Наконец, мы решили добавить логотипы наших двух компаний (рис. 7).

Каждый из этих графических элементов создавался в своем цветовом пространстве, и некоторые изображения имели встроенные цветовые профили. Фоновое изображение имело встроенный цветовой профиль Adobe RGB, а фотография — встроенный цветовой профиль ProPhoto RGB. Два логотипа компаний были созданы в цветовом пространстве Light GCR 280 UCR CMYK US

Negative Proofing, но не были сохранены вместе со встроенным цветовым профилем.

Мы мысленно сконпоновали все необходимое: изображение компании-поставщика воды, логотипы наших компаний и фотографию. Сложность работы с разными цветовыми пространствами заключалась в том, что необходимо было напечатать элементы RGB с максимальным качеством и при этом сохранить цвета CMYK корпоративных логотипов.



Рис. 5. Изображение компании — поставщика воды имеет цветовой профиль Adobe RGB



Рис. 6. Фотография со мной и Нэнси имеет цветовой профиль ProPhoto RGB



Рис. 7. Логотипы наших компаний не имеют встроенных цветовых профилей

Выбор параметров приложения

Прежде чем настраивать мой документ, я выберу параметры по умолчанию для управления цветом в CorelDRAW (рис. 8). Для доступа к параметрам по умолчанию я щелкаю **Инструменты** ▶ **Управление цветом** ▶ **Параметры по умолчанию**. В области **Политики управления цветом** диалогового окна **Параметры по умолчанию для управления цветом** перечислены различные параметры для открытия изображений и для их импорта и вставки. В разделе **Открытие** по умолчанию задано использование встроенных цветовых профилей, так что файл будет открываться, отображаться и печататься в соответствии с настройками его автора. Этот параметр по умолчанию — оптимальный

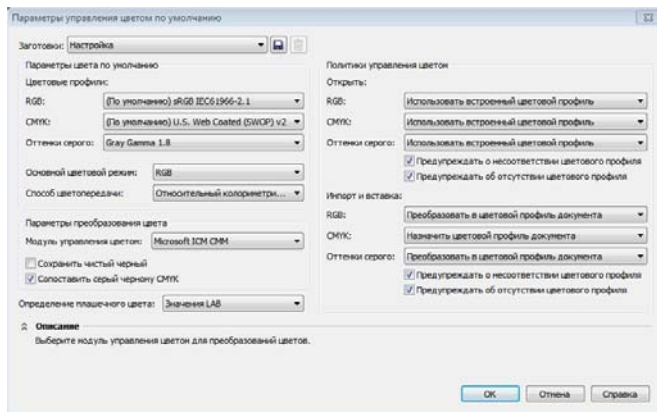


Рис. 8. Параметры по умолчанию для управления цветом

В области **Импорт и вставка** параметры по умолчанию оптимальны для сохранения целостности цветов: **Преобразовать в цветовой профиль документа** для RGB и оттенков серого и **Назначить цветовой профиль документа** для CMYK. Последний параметр, **Использовать встроенный цветовой профиль**, лучше всего подходит для импортированных файлов, в которых

выбор. Из двух других параметров параметр **Назначить цветовой профиль по умолчанию** лучше всего подходит для файлов без встроенных профилей, а **Преобразовать в цветовой профиль по умолчанию** — для файлов, которые будут объединены с файлами из других цветовых пространств. Далее я устанавливаю флажки **Предупреждать о несоответствии цветового профиля** и **Предупреждать об отсутствии цветового профиля**, чтобы CorelDRAW предупреждал меня, если какие-либо открываемые файлы не соответствуют моему цветовому профилю или не имеют цветовых профилей. Если я буду знать о проблемах с цветовым профилем, открывая или импортируя файлы, то смогу сразу организовать управление цветом во время процесса разработки.

цветовые профили соответствуют документу. Наконец, я устанавливаю флажки **Предупреждать о несоответствии цветового профиля** и **Предупреждать об отсутствии цветового профиля**.

В области **Параметры управления цветом** я принимаю параметры **модуля управления цветом** по умолчанию. CorelDRAW поддерживает модули управления цветом

Microsoft® Image Color Management (ICM) СММ (по умолчанию), Microsoft WCS и Adobe СММ (при загрузке в качестве стороннего приложения). Я не устанавливаю флажок **Сохранить чистый черный**, поскольку этот параметр обеспечивает самый чистый черный цвет из возможных во время преобразования цвета и снижает в сравнении с ним насыщенность остальных оттенков серого. Я оставляю включенным параметр по умолчанию **Сопоставить серый черному СММК**, поскольку хочу, чтобы объекты в оттенках серого печатались как оттенки черного во избежание напрасного расхода голубых, пурпурных и желтых чернил. Для параметра **Определение плашечного цвета** установлено значение **Значения LAB**. Это последняя спецификация PANTONE®, которая обеспечивает значительно большую точность для преобразований плашечных цветов в другие цветовые модели.

Выбор параметров документа

Прежде чем приступить к работе над проектом, я назначаю параметры документа, щелкнув **Файл ▶ Создать** и выбирая параметры в диалоговом окне **Создать новый документ** (рис. 9). Размер плаката будет 36 x 24 дюйма, поэтому я ввожу эти значения в поля **Ширина** и **Высота**. Плакат должен иметь фотографическое качество на расстоянии просмотра 3 фута, что требует разрешения 200 т/д (точек на дюйм) при размере готового материала. Значение **Разрешение отображения** различается в зависимости от планируемого вывода: 96 т/д для Интернета и презентаций, 150 или 200 т/д для печати на струйном принтере и 400 т/д для печати самого высокого качества на машине трафаретной печати с линиатурой 200 линий. Я устанавливаю разрешение 200 т/д — этого

значения будет достаточно для максимального качества печати на моем принтере Epson. Позже я могу изменить разрешение (**Макет ▶ Параметры страницы**), что особенно удобно при перенастройке документа в процессе работы для разных типов вывода.

Далее я настраиваю цветовые профили. CorelDRAW X5 обеспечивает управление цветом в отдельных документах, и эти параметры документа не обязательно должны совпадать с настройками приложения по умолчанию. В диалоговом окне **Создать новый документ** я задаю для параметра **Основной цветовой режим** значение **СММК**. Этот цветовой режим подходит для моего четырехцветного принтера. Основной цветовой режим не ограничивает цвета в документе выбранным цветовым пространством (в данном случае он не преобразует все цвета в СММК). Этот параметр просто указывает предпочтительный цветовой режим при настройке значений по умолчанию для цветовых палитр или при экспорте в формат файла, поддерживающий только один цветовой режим, например TIFF, PNG или Adobe® Illustrator®.

Для параметра **Профиль RGB** я выбираю **Adobe RGB (1998)**, так что все импортируемые изображения RGB будут отображаться в этом цветовом пространстве. Для работы печатной машины требуется цветовой профиль RGB, который вмещает цветовое пространство СММК машины. Adobe RGB — это стандарт RGB для печатных машин в западном полушарии. Это самое маленькое цветовое пространство RGB, которое может полностью воспроизводить цветовые пространства СММК печатных машин. Цветовое пространство Adobe RGB также очень близко гамме большинства струйных принтеров, поэтому во время вывода можно избежать сильных цветовых

сдвиг элементов RGB документа. Данное цветовое пространство позволит напечатать цвета с максимальным для струйного принтера качеством и одновременно свести к минимуму негативные эффекты преобразования из RGB в CMYK во время печати.

В списке **Профиль CMYK** я выбираю **Загрузка цветowych профилей**, ищу цветовой профиль Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing. Это цветовой профиль CMYK Kodak®, который является стандартом для нашей компании, поэтому он соответствует нашим корпоративным логотипам. В разных частях света

используются разные региональные стандарты CMYK, и Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing (как следует из названия) — это профиль, который применяется в США.

Для параметра **Профиль оттенков серого** я принимаю значение по умолчанию **Серая гамма 2.2**. Термин “гамма” описывает, как цветовое пространство задает изменение освещенности при переходе от черного к белому. Я использую значение **Гамма 2.2**, поскольку ему соответствует одинаковое количество числовых значений для темных и светлых цветов, что гарантирует постоянную точность на всем диапазоне возможных цветовых значений.

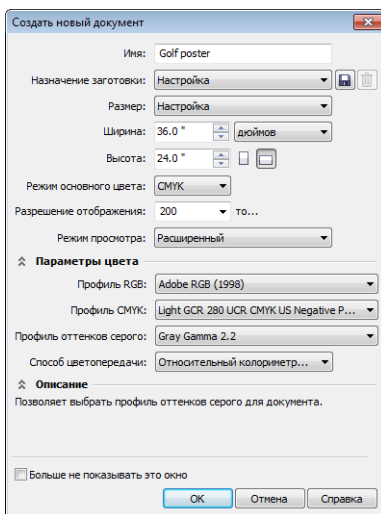


Рис. 9. Настройка документа

Для параметра **Способ цветопередачи** я выбираю значение **Перцепционный**. Способ цветопередачи — это предустановленный набор инструкций, которые определяют, как модуль управления цветом преобразует цветовые значения между более крупным и более мелким цветовыми пространствами. Я использую перцепционный способ, поскольку этот параметр лучше всего сохраняет общее

восприятие изображения при преобразовании цветов между более крупным и более мелким цветовыми пространствами, например при переходе от RGB к CMYK. Позднее я смогу изменить параметры цветов документа, щелкнув **Инструменты** ▶ **Управление цветом** ▶ **Параметры документа**.

Поскольку я использую эти параметры документа для разных проектов, я сохранил все настройки, кроме размера документа, в качестве **предустановленного назначения**, которое я назвал **CGT CMYK SHEETFED**. Вместо того чтобы настраивать отдельные параметры, я просто выбираю свою настраиваемую заготовку документа. Затем устанавливаю размер документа для конкретного проекта — и я готов приступить к созданию плаката.

Создание плаката

У меня достаточно данных, чтобы начать компоновку плаката. Важно, что в этом проекте я могу управлять цветом всех графических элементов. Цвета будут преобразованы в цветовое пространство документа, которое очень близко цветовому пространству моего принтера Epson, поэтому цветовых сдвигов между отображением на экране и печатью практически не будет.

Сначала я импортирую фоновое изображение, полученное от поставщика воды. Этот фон представляет собой изображение с управляемым цветом, то есть оно имеет встроенный цветовой профиль — в данном случае Adobe RGB. Поскольку встроенный цветовой профиль изображения соответствует профилю RGB моего документа, файл импортируется без каких-либо предупреждений о несовпадающих или отсутствующих цветовых профилях. Я изменяю размер изображения на 36,25 x 24,25 дюйма, чтобы обеспечить выход за обрез (для обрезки во время окончательной обработки), и сохраняю свой файл.

Далее я импортирую нашу с Нэнси фотографию, из которой я заранее удалил фон. В данном случае CorelDRAW показывает предупреждение **Несоответствие цветового**

профиля, потому что встроенный цветовой профиль фотографии (ProPhoto) не соответствует цветовому пространству RGB документа (Adobe RGB) (рис. 10). Необходимо разрешить преобразование изображения в цветовое пространство RGB, поскольку все элементы RGB в документе должны принадлежать одному и тому же цветовому пространству RGB. Аналогичное правило действует для элементов CMYK, которые должны принадлежать одному и тому же цветовому пространству CMYK.

Далее я импортирую логотипы компании. Логотипы не предусматривают управления цветом — то есть у них нет встроенных цветовых профилей. В процессе импорта изображений CorelDRAW показывает предупреждение **Отсутствующий цветовой профиль**, что позволяет назначить цветовой профиль файлу и преобразовать его в цветовое пространство CMYK документа (рис. 11). Если назначить цветовой профиль документа импортируемому файлу, никаких преобразований не потребуется.

Я успешно скомпоновал файл, который включает элементы Adobe RGB, ProPhoto RGB и Light GCR 280 UCR CMYK US Negative Proofing. Все элементы были преобразованы в цветовые пространства RGB и CMYK документа.

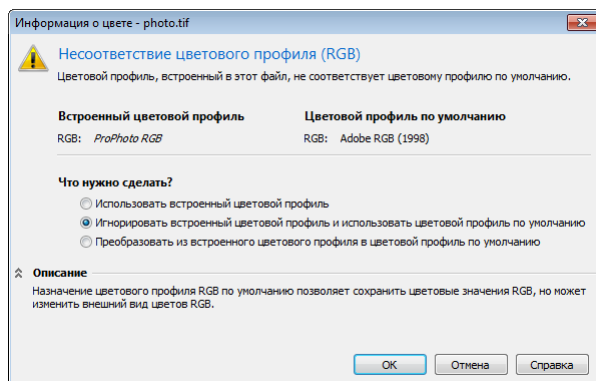


Рис. 10. Цветовой профиль импортированной фотографии не соответствует цветовому пространству RGB документа

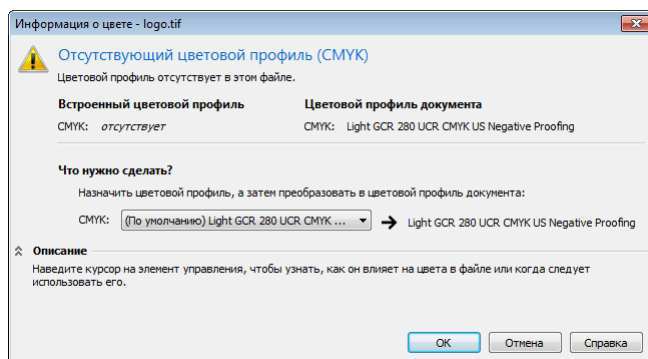


Рис. 11. В импортируемом файле отсутствует цветовой профиль CMYK

Подготовка документа для печати

Для данного проекта я буду использовать печать в расширенной гамме. Используя чернила для струйной печати шести или восьми цветов, я могу создать значительно более широкую гамму по сравнению с самым широким стандартным профилем CMYK. Такой тип печати позволяет разместить элементы RGB, плашечных цветов (PANTONE) и CMYK в одном файле и обеспечивает более высокую точность печати, чем при использовании любого стандартного процесса CMYK.

Прежде чем напечатать плакат, я хочу посмотреть, как будут выглядеть цвета на печати. Для этой цели я использую новое окно настройки **Параметры цветопробы** (рис. 12). Я открываю это окно настройки, щелкнув **Окно ▶ Окна настройки ▶ Параметры цветопробы**. При помощи этого окна настройки можно создать программную цветопробу плаката, экспортировав файл со встроенным цветовым профилем, который соответствует устройству вывода. Программная цветопроба воспроизводит цвета в таком виде, в каком они будут напечатаны на моем принтере Epson Stylus Pro 9800. В списке **Моделировать среду я**

выбираю цветовой профиль своего принтера Epson, загруженный ранее. Затем я устанавливаю флажок **Цвета пробы**, нажимаю кнопку **Экспорт программной пробы** и выбираю для программной цветопробы формат файла PDF.

Кроме плаката я хочу напечатать несколько буклетов. Хотя для печати плаката высокого разрешения нужен широкоформатный принтер, использовать такой же принтер для печати буклетов было бы неэкономично. Бумага и чернила для широкоформатной печати стоят дороже, а мне нужно напечатать много буклетов. Поэтому я выбираю быструю и дешевую печать буклетов на печатной машине с цифровым управлением — в данном случае на принтере Kodak® NexPress™. Цветовой профиль этого принтера отличается от профиля принтера Epson. Чтобы посмотреть, как будут выглядеть цвета в печатных буклетах, я выбираю профиль Kodak NexPress в списке **Моделировать среду**, устанавливаю флажок **Цвета пробы** и экспортирую другую программную цветопробу. Важно помнить, что качество программной цветопробы зависит от качества оборудования, которое используется для ее просмотра.

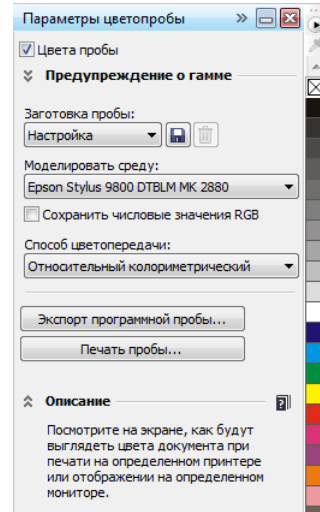


Рис. 12. Окно настройки **Параметры цветопробы**

Теперь плакат готов к печати (рис. 13). Помните: точно воспроизвести цвета для любого типа вывода несложно, если настроить в CorelDRAW управление несоответствиями цветов и выбрать параметры управления цветом документа в соответствии с устройством вывода. Наконец, создание программной цветопробы обеспечивает предсказуемость цветов в готовом материале.



Рис. 13. Законченный плакат

Глава 17: Дизайн надувного шатра

Михал Полек (Michal Polák)



Сведения об авторе

Михал Полек (Michal Polák) живет в Чешской Республике, в городе Újezd u Brna, Южная Моравия. В 2001 году он закончил курс рекламы и графики в Колледже прикладных искусств и графики в Йиглаве. В 2009 году он закончил курс дизайна в Академии искусств, архитектуры и дизайна в Праге. В настоящее время он работает в Francisdrake, собственной студии графики, вместе со своим коллегой Зденеком Пудилом (Zdenek Pudil). На протяжении многих лет Михал использует CorelDRAW® как главный инструмент для разработки всех типов дизайна, включая канцелярские принадлежности, каталоги, логотипы, материалы для создания фирменного стиля, визитные карточки, плакаты, веб-проекты и технические чертежи. В 2009 году его логотип для компании SANTECH Plus занял третье место на международном конкурсе дизайна CorelDRAW в номинации «Реклама и маркетинг».

Глава 17: Дизайн надувного шатра

В нашей студии мы используем CorelDRAW для создания графических материалов для Европейской сети содействия оздоровляющей физической активности (HEPA Europe). Для школы конькобежного спорта, действующей в рамках HEPA, мы разработали материалы для создания фирменного стиля, логотипы, плакаты, автомобильную графику, мобильное укрытие для конькобежцев, визитные карточки и другие элементы. Школа попросила нас предложить графический дизайн для огромного надувного шатра.

Основным требованием было разработать дизайн надувного шатра в корпоративном стиле HEPA, который включал бы преобладающую черно-оранжевую комбинацию цветов, контрастирующую с небольшими белыми элементами. Получив краткое задание на проект, я приступил к работе. В данном пособии я воссоздаю процесс проектирования шаг за шагом, показывая, как был получен окончательный дизайн шатра (рис. 1).



Рис. 1. Дизайн шатра

Создание основных фигур

Я начинаю с получения основных размеров шатра от изготовителя. Поверхность шатра составляет 6 x 6 метров, высота — 4,8 метра, а ширина каждой опоры — 1,07 метра. В CorelDRAW я буду использовать масштаб 1:10, то есть если реальный размер — 4,8

метра, то на экране или на печати он составит 48 сантиметров. Чтобы задать масштаб, я дважды щелкаю линейку, нажимаю кнопку **Масштаб** и выбираю **1:10**. Теперь линейки и панель свойств показывают реальные размеры.

Далее я создаю векторные фигуры для шатра. Поскольку опоры шатра имеют грани, я нарисую каждую опору в виде серии прямоугольников вместо сглаженной кривой. Сначала я рисую прямоугольник с размерами, полученными от изготовителя: 107 см в ширину и 114 см в высоту. Затем я создаю пять копий прямоугольника и располагаю их «стопкой» (рис. 2). Я поворачиваю дубликаты прямоугольников и при помощи вертикальной направляющей размещаю их по дуге 90 градусов от земли до верха шатра (рис. 3). После этого я преобразую прямоугольники в кривые, чтобы можно было управлять узлами, и при помощи инструмента **Фигура** выравниваю угловые узлы каждой пары соседних прямоугольников так, чтобы прямоугольники не перекрывались (рис. 4).

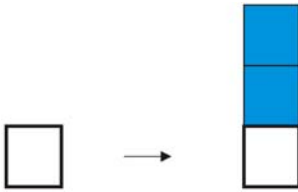


Рис. 2. Создан дубликат первого прямоугольника, и дубликаты размещены поверх него «стопкой»

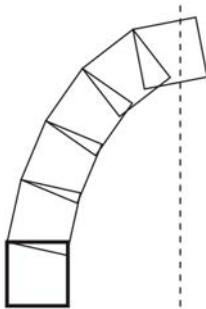


Рис. 3. Поворот прямоугольников для создания дуги

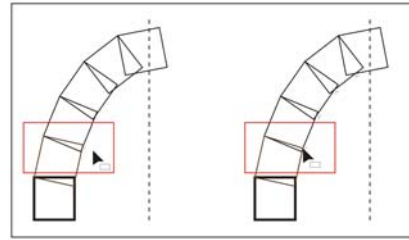


Рис. 4. Инструмент **Фигура** используется для настройки перекрывающихся областей

Чтобы обрезать верх опоры, я создаю прямоугольник и выравниваю его по направляющей (рис. 5). Я выделяю сначала прямоугольник, а затем верх опоры и нажимаю кнопку **Исключить** на панели свойств.

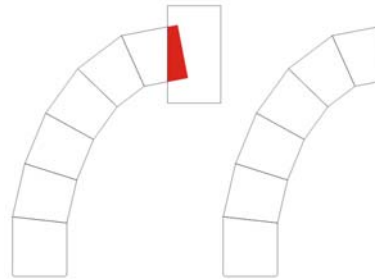


Рис. 5. Верх опоры обрезан

Затем я зеркально отображаю опору вправо (рис. 6). Теперь у меня есть общий вид шатра. Я буду использовать эту основную фигуру для создания передней, задней и боковых сторон шатра.

Для передней и задней сторон шатра я использую инструмент **Кривая Безье**, который позволяет создать треугольник и настроить его форму (рис. 7). Для боковых сторон я создаю фигуру слева и зеркально отображаю ее вправо (рис. 8). Соединив левую и правую части, я получаю боковую сторону шатра (рис. 9).

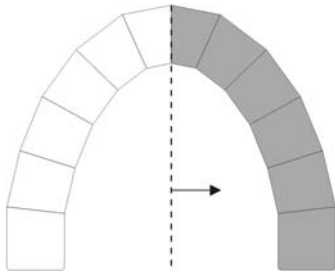


Рис. 6. Зеркальное отражение опоры шатра

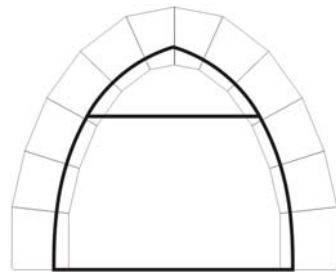


Рис. 9. Боковая сторона шатра

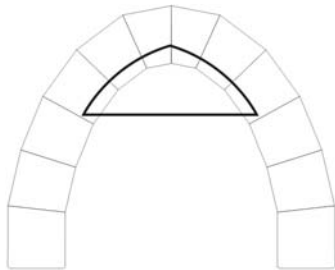


Рис. 7. При помощи инструмента **Кривая Безье** добавлен треугольник для передней и задней сторон шатра

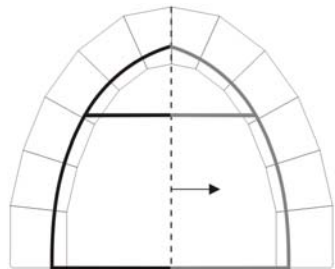


Рис. 8. Добавление и зеркальное отображение фигуры для создания боковой стороны шатра

Добавление цветов

Создав полную векторную модель надувного шатра, я могу применить цвета. В качестве основного цвета я выбираю фирменный оранжевый цвет школы конькобежного спорта НЕРА. Я подбираю правильный цвет при помощи книги образцов цвета СМУК и соответствующей цветовой палитры в формате файла CPL, который я импортирую в CorelDRAW. Чтобы импортировать палитру, я копирую файл CPL в папку **Палитры**. Затем я открываю палитру в CorelDRAW, щелкнув **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Открыть палитру** и выбрав файл палитры. Палитра появляется рядом с цветовой палитрой по умолчанию в правой области рабочего пространства.

Для верхних частей опор шатра я добавлю черный цвет с узором из сердец, который является главным символом школы. Сначала я рисую замкнутую кривую при помощи инструмента **Кривая Безье**, чтобы создать одну половинку сердца. Затем я дублирую фигуру и переворачиваю копию по горизонтали. Чтобы соединить две половинки, я выделяю их и нажимаю кнопку **Объединить** на панели свойств. После того как две фигуры будут объединены в единый объект, я применяю к нему заливку черным, перетащив цвет из палитры.

Далее я создаю копии сердца, перетаскивая его при нажатой левой кнопке мыши и клавише **Ctrl**, чтобы перемещение происходило только по горизонтали. Расположив сердце в нужном месте, я щелкаю его правой кнопкой мыши, чтобы создать копию. Я помещаю копии рядом друг с другом (рис. 10).

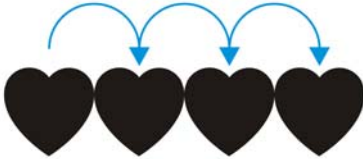


Рис. 10. Копии сердца

Наконец, я уменьшаю размер сердец и располагаю их так, чтобы создать впечатление их появления из черного фона (рис. 11).



Рис. 11. Расположение сердец в узоре

Далее я создаю прямоугольник и применяю к нему заливку фирменным оранжевым цветом. Я размещаю размноженные изображения сердец на прямоугольнике и группирую два объекта (рис. 12).



Рис. 12. Узор добавлен на оранжевый прямоугольник

Затем я выделяю шесть прямоугольников одной опоры шатра и нажимаю кнопку

Создать границу на панели свойств, чтобы создать абрис опоры (рис. 13). Абрис создается как отдельный объект, поэтому отдельные прямоугольники опоры сохраняются.

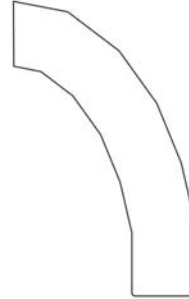


Рис. 13. Абрис опоры шатра

Я размещаю абрис опоры на оранжевом фоне с сердцами и поворачиваю фон (рис. 14).

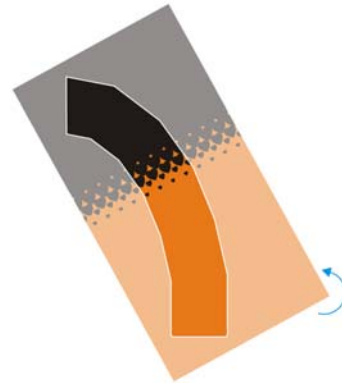


Рис. 14. Абрис опоры добавлен поверх прямоугольника, и произведен поворот прямоугольника.

Я выделяю абрис. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, я щелкаю прямоугольник, чтобы выделить оба объекта. Затем я нажимаю кнопку **Пересечь** на панели свойств, чтобы создать новый объект, в котором перекрываются два объекта. Теперь абрис опоры шатра заполнен узором из сердец (рис. 15).



Рис. 15. К опоре шатра применен узор

Чтобы создать эффект скругленной поверхности, я сделаю внешнюю сторону опоры темнее, чем внутренняя. Для начала я выделяю шесть исходных прямоугольников опоры и нажимаю кнопку **Сгруппировать** на панели свойств. Я размещаю сгруппированные прямоугольники поверх черно-оранжевой опоры, так чтобы два объекта полностью перекрывались. Выделив группу прямоугольников, я удерживаю нажатой клавишу **Shift** и щелкаю расположенную снизу черно-оранжевую опору в окне настройки **Диспетчер объектов**. Затем я нажимаю кнопку **Пересечь** на панели свойств, чтобы создать группу цветных прямоугольников. Выделив прямоугольники, я удаляю абрисы и нажимаю кнопку **Отменить группировку** на панели свойств, чтобы разгруппировать цветные прямоугольники.

Далее я применяю более темный оранжевый цвет к оранжевым прямоугольникам и более темный черный цвет — к черным прямоугольникам (значения C100, M100, Y100, K100 вместо обычных значений C0, M0, Y0, K100). Затем я применяю линейную прозрачность к каждому цветному прямоугольнику. Наконец, я добавляю более темные прямоугольники с прозрачностью к исходному черно-оранжевому абрису (рис. 16). Слегка более темный цвет на внешней

стороне опоры создает эффект объема и эластичности шатра.

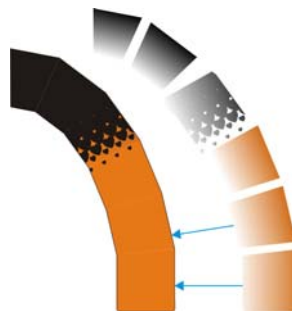


Рис. 16. Прямоугольники с более темным цветом и прозрачностью добавлены к опоре шатра

Закончив с опорами, я применяю к боковым сторонам шатра заливку черным (рис. 17). Я выбираю белый для верхнего треугольника на передней, задней и боковых сторонах (рис. 18). Белый цвет выделяется на остальном фоне шатра, придает композиции контрастность и оптическую яркость, а также улучшает видимость издалека.



Рис. 17. Заливка боковой стороны шатра черным цветом



Рис. 18. Белый цвет используется для верхнего треугольника на передней и задней сторонах шатра

Добавление логотипов

Следующий шаг в создании дизайна — добавление логотипов на верхний треугольник и черную вставку на боковых сторонах шатра. На треугольниках на боковых сторонах будет размещен логотип HEPA Shop (рис. 19). На треугольниках на передней и задней сторонах будет размещен тот же логотип со словами “Test Centrum” («Испытательный центр») снизу (рис. 20).

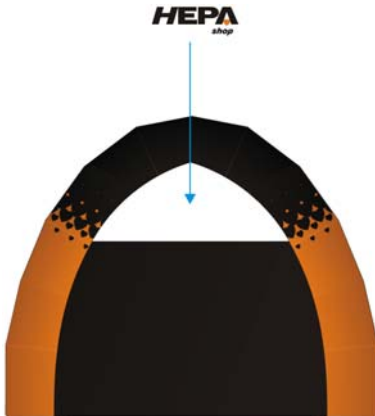


Рис. 19. Логотип добавлен на каждую из боковых сторон шатра

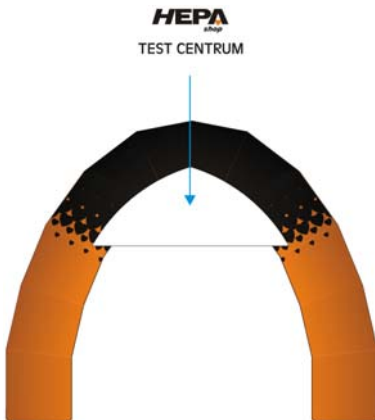


Рис. 20. Логотип добавлен на переднюю и заднюю стороны шатра

На боковых сторонах шатра будут размещены и другие логотипы, созданные в CorelDRAW нашей студией для компании HEPA. Логотипы включают HEPA Shop, HEPA Nordic Walking и HEPA In-line School, каждый с соответствующим адресом в Интернете. Помимо логотипов я добавляю карту Чешской Республики с отметками городов, где существуют центры школы конькобежного спорта HEPA (рис. 21). Я вставляю изображение карты в CorelDRAW и затем создаю абрис вдоль границы страны. Для создания абриса я использую инструмент **Свободная форма** и толстый мазок.



Рис. 21. Логотипы и карта будут размещены на боковой стороне шатра.

Чтобы разместить логотипы и карту, я рисую желтую сетку и располагаю ее в центре черной вставки на боковой стороне шатра (рис. 22). Я помещаю два логотипа в верхнем ряду сетки, прямо над точками пересечения желтых линий (рис. 23). В нижней части сетки я размещаю другой логотип и карту. Наконец, в нижней области черного фона я указываю названия городов, отмеченные на карте.



Рис. 22. Желтая сетка помогает разместить логотипы

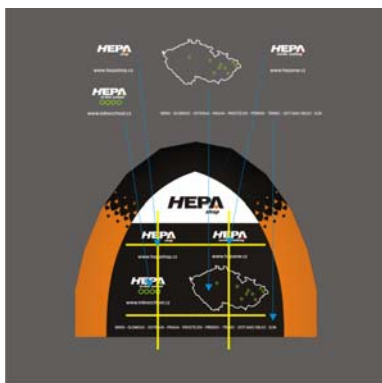


Рис. 23. Размещение логотипов и карты

Подготовка дизайна к трехмерному отображению

Закончив дизайн, я экспортирую отдельные элементы в файлы JPEG для отображения при помощи программного обеспечения для работы с трехмерной графикой. Для трехмерной визуализации я должен создать двухмерные растровые изображения (рис. 24) и при помощи программного обеспечения для работы с трехмерной графикой отобразить их на трехмерную модель шатра.

Заказчик был приятно удивлен моим предложением, и ему действительно понравилась концепция. Он попросил меня подготовить дизайн для компании, которая производит надувные шатры. Я преобразовал файл CorelDRAW в файл PDF высокого качества с цветовым пространством CMYK и разрешением 300 т/д. Я отправил этот файл изготовителю, который напечатал мой графический дизайн на шатре. Всего через несколько месяцев шатер стал очень популярен и его стали устанавливать на каждом мероприятии школы конькобежного спорта HEPA (рис. 25).



Рис. 24. Растровые изображения будут отображены на трехмерную модель



Рис. 25. Шатер используется для мероприятий по конькобежному спорту

Часть шестая

Руководство по цифровому содержимому



Автор изображения: Александр Послыхалин
(Alexander Poslykhalin)



Глава 18: Поиск содержимого и управление им

Анализ Corel CONNECT 242

Обзор и поиск содержимого 244

Использование содержимого и управление им 245

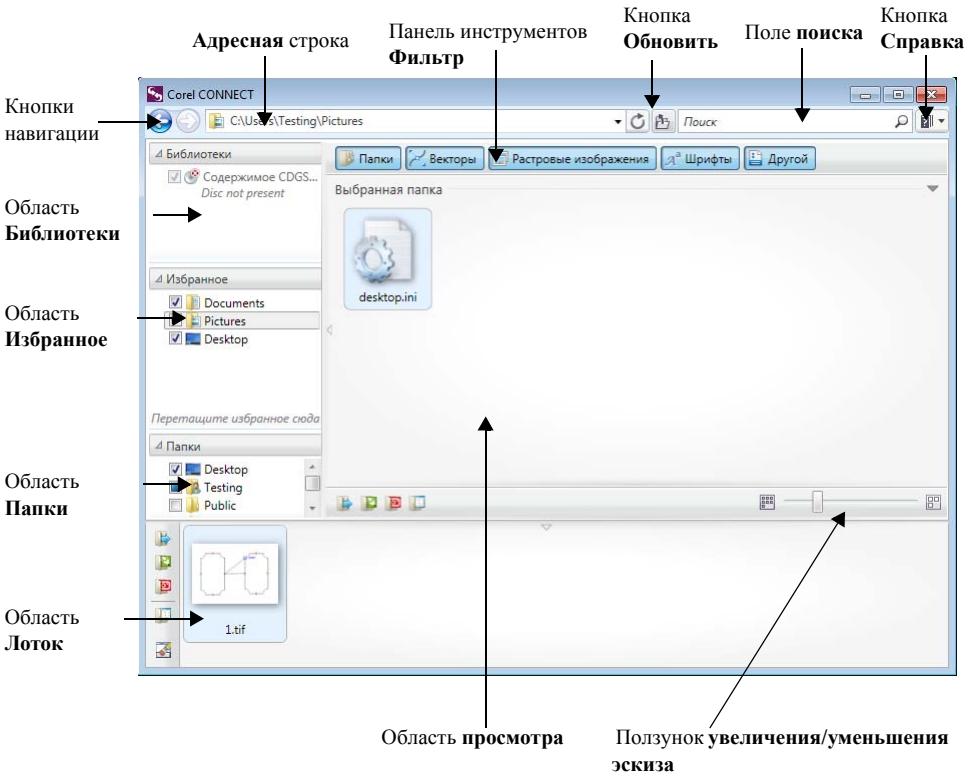
Глава 18: Поиск содержимого и управление им

CorelDRAW® Graphics Suite предоставляет удобную возможность поиска содержимого на компьютере пользователя, в локальной сети и на DVD-диске содержимого Corel. Можно выполнять обзор и поиск картинок, фотографий, шрифтов, символов и объектов. После того как нужное содержимое найдено, его можно внедрять в проекты или собирать в лотке для использования в будущем.

Анализ Corel CONNECT

В Corel CONNECT можно выполнять обзор и поиск содержимого.

Чтобы запустить Corel CONNECT, щелкните **Пуск** ▶ **Все программы** ▶ **CorelDRAW Graphics Suite X5** ▶ **Corel CONNECT**.



Основные компоненты Corel CONNECT:

- Область **Библиотеки** — обеспечивает доступ к содержимому, включенному в CorelDRAW Graphics Suite X5 или в предыдущие версии пакета
- Область **Избранное** — обеспечивает быстрый доступ к часто используемым папкам
- Область **Папки** — отображает структуру файлов, находящихся на компьютере
- **Адресная строка** — показывает полный путь к текущему местоположению
- Панель инструментов **Фильтр** — позволяет выбрать тип содержимого, который должен отображаться в области просмотра: папки, векторные изображения, растровые изображения, шрифты или файлы, сохраненные в форматах, которые не поддерживаются CorelDRAW Graphics Suite
- Кнопка **Справка** — запускает справочную систему
- Область **просмотра** — позволяет просматривать эскизы файлов содержимого. Поместив указатель над выбранным эскизом, можно отобразить сведения о файле, такие как имя, размер файла, разрешение в т/д и цветовой режим
- Поле **поиска** — позволяет искать файлы, используя условия поиска
- Область **Лоток** — позволяет собирать файлы из одной или нескольких папок
- Ползунок **увеличения/уменьшения эскиза** — позволяет настраивать размер эскизов в области просмотра
- Кнопка **Перейти назад** — переход к предыдущей странице содержимого
- Кнопка **Перейти вперед** — переход к следующей странице содержимого

Corel CONNECT доступен в качестве окна настройки и автономного приложения. Можно выбрать режим, подходящий для конкретного рабочего процесса.

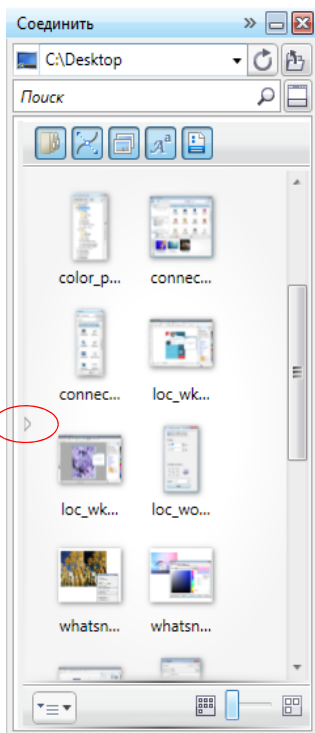
В режиме окна настройки утилита поиска включает два компонента: окно настройки **Подключение** и окно настройки **Лоток**.



Чтобы открыть окно настройки **Подключение** в CorelDRAW или Corel® PHOTO-PAINT™, щелкните **Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Подключение**.

Чтобы открыть окно настройки **Лоток** в CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT, щелкните **Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Лоток**.

Окно настройки **Подключение** имеет два режима просмотра: одна область и полнофункциональное представление. В полнофункциональном режиме отображаются все области. В представлении с одной области отображаются либо область просмотра, либо области **Библиотеки**, **Избранное** и **Папки**. Можно изменить размер окна настройки, чтобы были видны все области, или переключаться между представлением с одной областью и полнофункциональным представлением.



Окно настройки **Подключение** с отображаемой областью просмотра. Щелкните стрелку переключения, чтобы отобразить область навигации. Измените размер окна настройки, чтобы отобразить обе области.


Обзор и поиск содержимого

Можно выполнять обзор картинок, фотографий и шрифтов и искать содержимое по ключевым словам. Существует возможность поиска по имени, категории (например, картинки, фотографии или шрифты) или справочным сведениям (например, по тегам или заметкам), связанным с файлом. При вводе условия поиска в поле поиска и запуске поиска все найденные совпадения файлов отображаются в области просмотра в виде эскизов. Например, если ввести в поле поиска “цветок”, приложение отфильтрует все файлы, которые не

соответствуют этому условию, и отобразит только файлы, содержащие слово “цветок” в имени, категории или тегах, связанных с файлом. Информацию о добавлении тегов и справочных сведений см. в разделе “Добавление сведений о рисунке” в справке CorelDRAW и в разделе “Изменение свойств документа” в справке Corel PHOTO-PAINT.






Для выполнения обзора содержимого щелкните местоположение в области **Библиотеки**, **Избранное** или **Папки**. За один раз можно просмотреть только одно местоположение.

Для выполнения поиска содержимого щелкните местоположение в области **Библиотеки**, **Избранное** или **Папки**. Далее введите слово в поле поиска и нажмите клавишу **Enter**.

Для поиска содержимого в нескольких местоположениях установите флажки для папок, в которых нужно искать, и нажмите кнопку **Обновить** .

Можно ограничить результаты поиска, используя различные критерии, такие как тип графики, категория или формат файла. Например, если нужно найти векторный рисунок, можно отобразить только векторные форматы, поддерживаемые CorelDRAW Graphics Suite. Если нужно найти растровые рисунки, можно отобразить только растровые форматы, поддерживаемые CorelDRAW Graphics Suite. Если требуется выбрать шрифт текста для проекта, можно отобразить шрифты TrueType® (TTF), OpenType® (OTF) и PostScript® (PFB и PFM). Можно также искать форматы файлов, которые не поддерживаются CorelDRAW Graphics Suite.


Чтобы ограничить результаты поиска, нажмите одну из следующих кнопок на

панели инструментов **Фильтр: Папки** ,
Векторы , **Растровые изображения**
, **Шрифты**  или **Другие файлы** .

CorelDRAW Graphics Suite полностью интегрируется с возможностями поиска, доступными в Windows® 7 и Windows Vista®. Обратите внимание, что для использования Corel CONNECT в Microsoft® Windows® XP необходимо установить и запустить панель поиска Windows. Панель поиска Windows можно загрузить бесплатно на веб-узле центра загрузки Microsoft®. Если вы используете средство индексирования и поиска другого производителя (например, Google Desktop™) или на вашем компьютере не установлена панель поиска Windows, то возможности поиска в приложении ограничены и поддерживается только поиск по имени файла.


Использование содержимого и управление им

Если требуется просмотреть более крупное изображение файла или изменить файл, прежде чем внедрить его в свой проект, можно открыть файл в CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT или в связанном с ним приложении.

 Чтобы открыть файл, щелкните правой кнопкой мыши эскиз в области просмотра и выберите нужную возможность.


Дополнительные сведения об открытии файлов см. в разделе справки “Использование содержимого и управление им”.

Можно также вставить содержимое в документ.

 Чтобы вставить файл в активный документ, перетащите файл из области просмотра в активный документ.

Дополнительные сведения о вставке содержимого в документы см. в разделе справки “Вставка файла в активный документ”.

Можно собрать содержимое из разных папок в лотке. К файлам в лотке можно обращаться, но в действительности они остаются в своем исходном местоположении. Содержимое можно добавлять в лоток и удалять из лотка. Лоток является общим для CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT и Corel CONNECT.

 Чтобы добавить содержимое в лоток, выберите один или несколько эскизов в области просмотра и перетащите их в лоток.



Глава 19: Типы содержимого

Шрифты 248

Символьные шрифты 250

Картинки 252

Фотографии 254

Фотообъекты 256

Узоры 258

Художественное оформление 260

Кисти 262


Глава 19: Типы содержимого

CoreDRAW® Graphics Suite X5 содержит обширную коллекцию шрифтов, символьных шрифтов, картинок, фотографий, фотообъектов, узоров, художественного оформления и кистей.

Шрифты

CoreDRAW Graphics Suite X5 предлагает полный набор шрифтов, включая гравировальные шрифты и шрифты OpenType® высшего качества. Можно просмотреть шрифты, установленные на компьютере, непосредственно в CoreDRAW или Corel® PHOTO-PAINT™ либо найти и упорядочить все доступные шрифты в Bitstream® Font Navigator®.

Можно быстро идентифицировать шрифт в проекте заказчика, взяв образец и отправив его на веб-узел WhatTheFont™. Для получения дополнительных сведений см. раздел “WhatTheFont?!” на стр. 112.

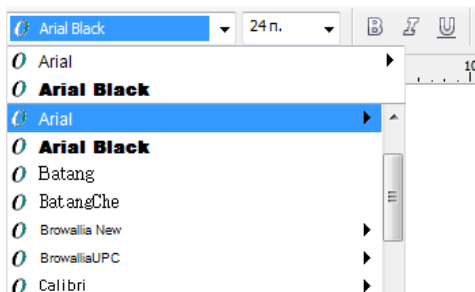
 Чтобы просмотреть доступные шрифты в CoreDRAW или Corel PHOTO-PAINT, выберите инструмент **Текст** в наборе инструментов и щелкните список **шрифтов** на панели свойств. Имя шрифта отображается данным шрифтом.

Чтобы показать только шрифты, используемые в документе, выберите инструмент **Текст** в наборе инструментов, правой кнопкой мыши щелкните список **шрифтов** на панели свойств и включите параметр **Показать шрифты документа**.

Чтобы запустить Bitstream Font Navigator с панели задач Windows®, щелкните **Пуск ▶ Все программы ▶ CoreDRAW Graphics**

Suite X5 ▶ Bitstream Font Navigator. Для получения дополнительных сведений см. раздел справки в Bitstream Font Navigator.

Если открыть в CoreDRAW документ, содержащий шрифты, которых нет в компьютере, появится диалоговое окно **Подстановка вместо отсутствующих шрифтов**. Используйте предлагаемое соответствие PANOSE или выберите другой шрифт.



Просмотр шрифтов в приложении

Образцы шрифтов

URW Baskerville™ WGL4 BT

Lorem ipsum

Bauer Bodoni™ BT

Lorem ipsum

ClassGarmnd BT

Lorem ipsum

Serifa® BT

Lorem ipsum

Helvetica™

Lorem ipsum

Futura MD BT

Lorem ipsum

Frutiger™ 55 Roman

Lorem ipsum

FuturaBlack WGL4 BT

Lorem ipsum

G4L A03 Nimbus Roman

Lorem ipsum

Nuptial BT

Lozem ipsum

G1L SC02 Script American

Lozem ipsum

Pica10 BT

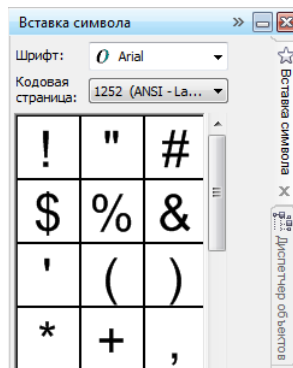
Lorem ipsum

Символьные шрифты

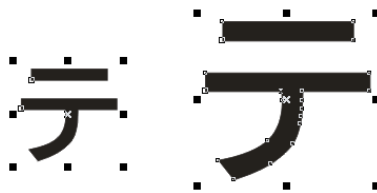
Символьные шрифты содержат специальные знаки, которые можно вставлять в документ либо в качестве графических объектов, либо как текстовые объекты. CorelDRAW включает множество символов, в том числе международные знаки, математические символы, обозначения денежных единиц, каллиграфические орнаменты, фигуры, звезды, стрелки и другие символы, упорядоченные по темам.

Чтобы вставить символ как графический объект, щелкните **Текст** ▶ **Вставить знак символа**. В окне настройки **Вставка символа** выберите шрифт в списке **шрифтов**, выберите символ и нажмите кнопку **Вставить**. Вставив символ в документ, можно изменять его размер и форму, а также поворачивать, так же как и любой другой графический объект.

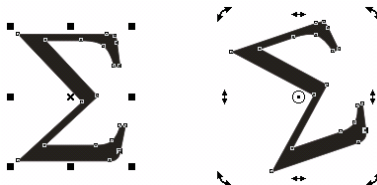
Чтобы вставить символ как текстовый объект, выберите инструмент **Текст** и щелкните в том месте, где нужно вставить символ. Выберите **Текст** ▶ **Вставить знак символа**. В окне настройки **Вставка символа** выберите шрифт в списке **шрифтов**, выберите символ и нажмите кнопку **Вставить**. Символ соответствует по размеру шрифту текста, и его можно изменять, как текстовый символ.



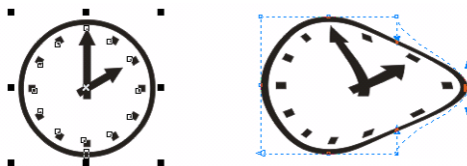
Окно настройки **Вставка символа**



Изменение размера символа



Поворот символа



Искажение символа при помощи инструмента **Оболочка**

Lorem ➞ ipsum

Вставка символа как текстового объекта

Образцы символьных шрифтов

Math with Greek



Commercial PI



Currency PI BT



Стрелки



Награды



Воздушные шарик



Китайский общий I



Японский общий I



Корейский общий I



Музыка



Фигуры II



Звезды II




Картинки

DVD-диск CorelDRAW Graphics Suite X5 содержит тысячи картинок, упорядоченных по различным категориям, таким как мода, орнаменты и шаблоны транспортных средств. Эти высококачественные векторные графические изображения в формате CorelDRAW можно легко найти и адаптировать для использования в ваших дизайнерских работах.

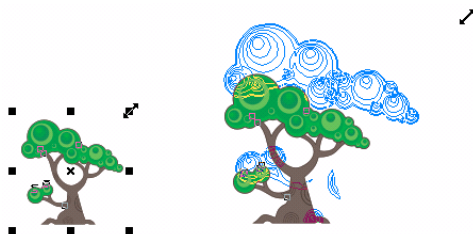
Можно выполнять поиск и обзор различных категорий картинок при помощи Corel CONNECT. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Поиск содержимого и управление им” на стр. 242.

В отличие от фотографий картинки представляют собой векторные изображения. Это означает, что в CorelDRAW их можно свободно преобразовывать и изменять их размер без ущерба для качества.

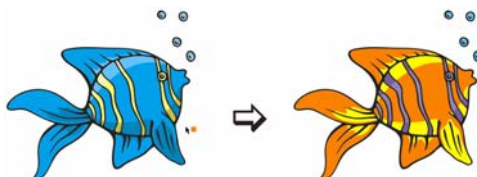
 Чтобы изменить размер картинки, выделите изображение и перетащите маркер выбора.

Чтобы изменить цвета картинки, выделите изображение и перетащите образец цвета из цветовой палитры на ту часть изображения, которую нужно изменить.

Чтобы разделить картинку на отдельные редактируемые объекты, выделите изображение и щелкните **Упорядочить** ► **Отменить группировку полностью**.



Изменение размера картинки путем перетаскивания маркера выбора



Изменение цвета картинки



Разделение картинки на отдельные объекты

Образцы картинок

Животные



Рамки



Здания



Элементы дизайна



Мода



Пища



Фоны



Живопись



Бизнес



Дизайн



Огонь



Орнаменты




Фотографии

На DVD-диске CorelDRAW Graphics Suite X5 представлен ряд высококачественных фотографий на разные темы, такие как архитектура, пейзажи и путешествия. Изображения, имеющие высокое разрешение, подходят для печати, и их легко находить.

Можно выполнять поиск и обзор различных категорий фотографий при помощи Corel CONNECT. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Поиск содержимого и управление им” на стр. 242.

Corel PHOTO-PAINT предоставляет комплексные инструменты редактирования фотографий, которые позволяют обрезать и объединять изображения, ретушировать фотографии, а также корректировать цвет и тон. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Редактирование изображений”.

 Чтобы изменить разрешение фотографии, импортированной в CorelDRAW, выделите фотографию и перетащите угловой маркер выбора для изменения ее размера. При уменьшении размера фотографии разрешение увеличивается. Текущее разрешение отображается в строке состояния.

Чтобы изменить разрешение фотографии в Corel PHOTO-PAINT, щелкните **Изображение** ► **Изменить разрешение** и выберите нужные параметры в диалоговом окне **Изменить разрешение**. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Изменение разрешения изображения”.

Чтобы вырезать область изображения в Corel PHOTO-PAINT, можно использовать инструменты маски. Дополнительные

сведения см. в разделе справки “Работа с масками”.



Можно по-разному корректировать цвет и тон фотографии



*Область изображения выделена при помощи инструмента маски **Свободная форма***



Выделенная область изображения вырезана из фотографии с применением размытия краев

Образцы фотографий

Абстракция



Животные



Архитектура



Фоны



Еда и напитки



Пейзажи



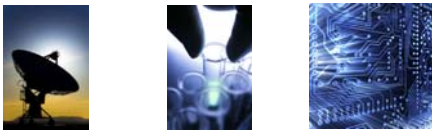
Природа



Объекты



Технология



Текстуры



Путешествия



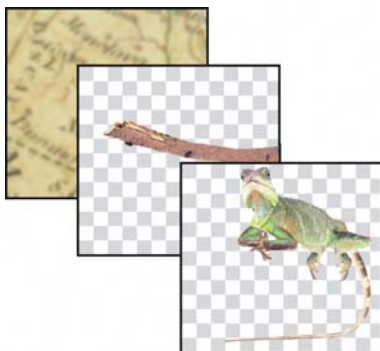
Подводный мир



Фотообъекты

Фотообъекты — это растровые изображения без фона. Их также называют плавающими объектами или вырезами. В отличие от фотографий фотообъекты могут иметь различную форму и их можно разместить поверх другого изображения, не закрывая его. Можно выделять, перемещать и редактировать фотообъекты так же, как и любой другой объект. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Работа с объектами”.

Можно выполнять поиск и обзор различных категорий фотообъектов при помощи Corel CONNECT. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Поиск содержимого и управление им” на стр. 242.



Можно расположить объекты «стопкой» один поверх другого



Данное изображение содержит фон и два объекта

Чтобы вписать фотообъект в общее изображение, можно изменить его размер и цвет.

В Corel PHOTO-PAINT можно создавать собственные фотообъекты.

Дополнительные сведения см. в разделе справки “Создание объектов”.



Фотообъект выделяется на остальном фоне изображения



Размер и цвет объекта были изменены для обеспечения единообразия внешнего вида и восприятия изображения

Образцы фотообъектов

Мир животных



Архитектура



Бизнес



Образование



Пища



Бытовые предметы



Промышленность



Разное



Растения



Спорт



Игрушки




Транспорт



Узоры

CorelDRAW Graphics Suite X5 содержит заготовки заливок узором, которые можно применять к объектам. В CorelDRAW для заливки объектов можно использовать заливку двухцветным узором, заливку полноцветным узором или заливку растровым узором. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Применение заливок узором”. В Corel PHOTO-PAINT можно применять к объектам заливки растровым узором. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Применение растровых заливок”.

Можно применять прозрачности, используя те же заливки узором, которые применяются к объектам. При применении к объекту прозрачности узора расположенные снизу объекты становятся частично видимыми.

 Чтобы применить к объекту заливку узором в CorelDRAW, выделите объект и нажмите кнопку **Заливка узором** в наборе инструментов. В диалоговом окне **Заливка узором** выберите **Двухцветная**, **Полноцветная** или **Растровая** и выберите заливку узором в указателе заливок.

Чтобы применить к объекту растровую заливку в Corel PHOTO-PAINT, выделите объект и выберите инструмент **Заливка** в наборе инструментов. На панели свойств нажмите кнопку **Растровая**, а затем кнопку **Изменить заливку**. В диалоговом окне **Растровая заливка** выберите растровую заливку в указателе заливок.

Чтобы применить к объекту прозрачность узора в CorelDRAW, выделите объект и выберите инструмент **Прозрачность** в наборе инструментов. В списке **Тип прозрачности** на панели свойств выберите **Двухцветный узор**, **Полноцветный узор** или **Растровый**

узор. Выберите узор из **первого указателя прозрачности** на панели свойств.

Чтобы применить к объекту прозрачность узора в Corel PHOTO-PAINT, выделите объект, щелкните инструмент **Прозрачность объекта** в наборе инструментов и выберите **Растровая** в списке **Тип заливки** на панели свойств.



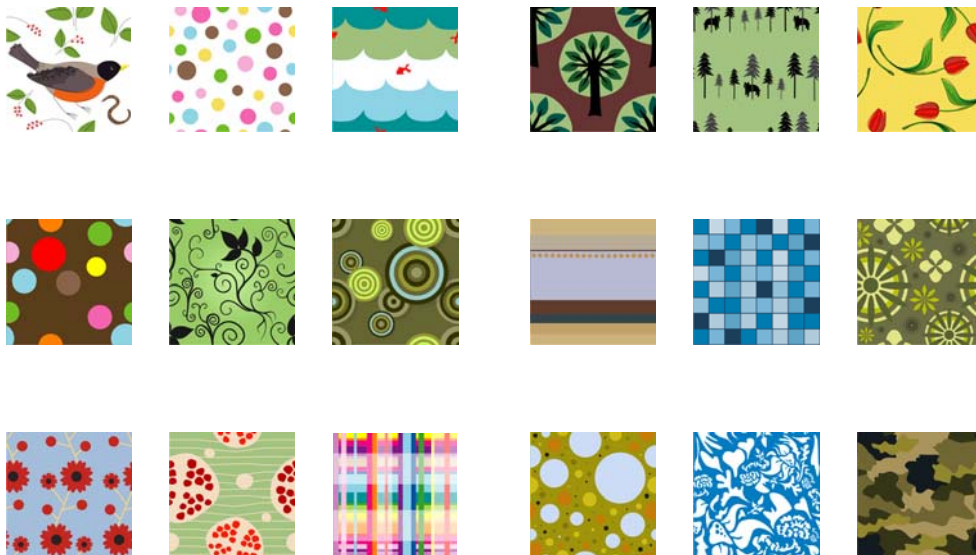
Указатель заливки позволяет просмотреть заготовки заливок



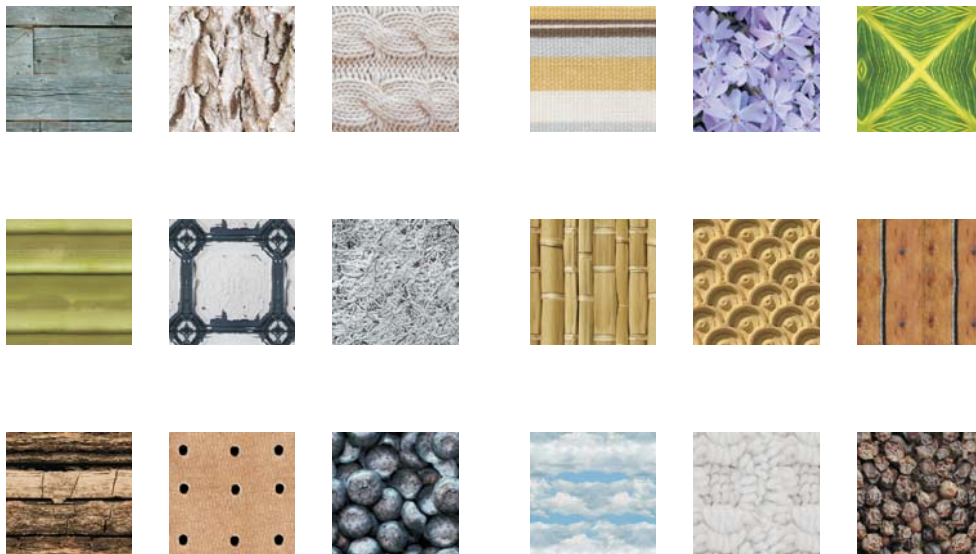
Применение к объекту прозрачности узора. Расположенный снизу белый фон частично просматривается сквозь заливку узором

Образцы узоров

Полноцветные узоры



Растровые узоры



Художественное оформление

CorelDRAW позволяет применять множество заготовок мазков кисти, используя различные режимы инструмента **Художественное оформление**. Например, в режиме **Кисть** можно рисовать мазками кисти, а в режиме **Распылитель** — распылять изображения вдоль кривой. Можно также создавать настраиваемые мазки кисти на основе объектов.



Для создания этого изображения были использованы различные мазки кисти

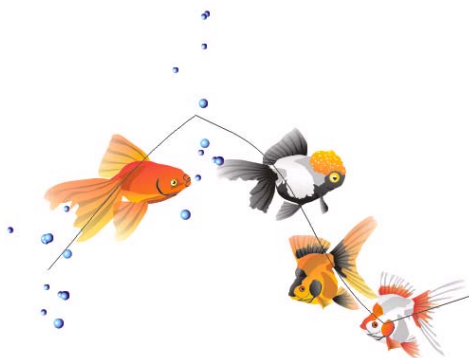
Для просмотра доступных заготовок кистей щелкните инструмент **Художественное оформление** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Кисть** на панели свойств. Выберите категорию кисти в списке **Категория** и просмотрите мазки кисти в списке **мазков кисти**.

Чтобы настроить толщину мазка кисти, введите значение в поле **Толщина мазка** на панели свойств.

Чтобы распылить изображения вдоль кривой, щелкните инструмент **Художественное оформление** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Распылитель** на панели свойств.

Выберите категорию в списке **Категория**, выберите узор аэрозоля в списке **узоров аэрозолей** и перетащите курсор в окне рисования.

Чтобы создать настраиваемый мазок кисти на основе объекта, щелкните инструмент **Художественное оформление** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Кисть** на панели свойств. Щелкните объект и нажмите кнопку **Сохранить художественный мазок** на панели свойств. Введите имя настраиваемого мазка и нажмите кнопку **Сохранить**. Новый мазок кисти появится в категории кистей **Специальные**.



Изображения, распыленные вдоль кривой



Для создания настраиваемого мазка кисти использована основная фигура

Образцы художественного оформления

Заготовки кисти



Заготовки распылителя



Кисти

Corel PHOTO-PAINT позволяет применять множество заготовок мазков кисти при помощи инструмента **Краска**. Можно рисовать, используя кисти, аэрографы, перья, карандаши, цветные карандаши, уголь, пастель, акварель и другие кисти.

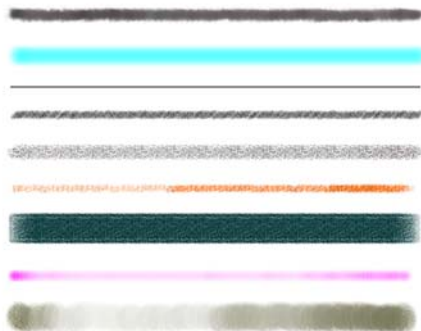
Дополнительные сведения см. в разделе справки “Нанесение мазков кисти”.

Можно также настраивать свойства кончиков и атрибуты мазков кисти при помощи окна настройки **Настройки кисти**. Для получения дополнительных сведений см. раздел справки “Создание специальных кистей”.

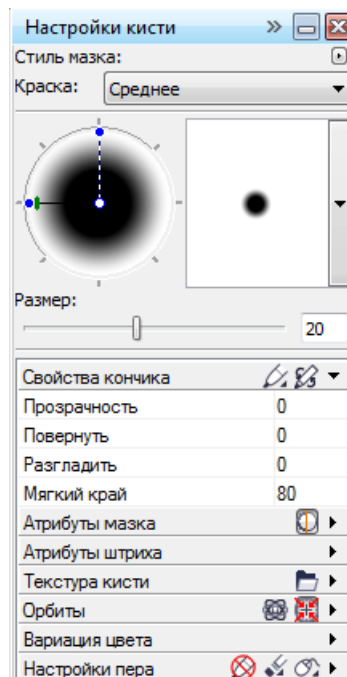
Для просмотра заготовок кистей щелкните инструмент **Краска** в наборе инструментов, выберите категорию кисти в меню выбора **Категория кисти** на панели свойств и просмотрите кисти в списке **Тип кисти**.

Чтобы изменить форму, размер или прозрачность кисти, используйте элементы управления на панели свойств.

Чтобы открыть окно настройки **Настройки кисти**, щелкните **Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Настройки кисти**.



Corel PHOTO-PAINT содержит множество типов кистей, включая карандаши, цветные карандаши, уголь, пастель и акварель



*Можно настраивать свойства кончика и другие атрибуты кисти в окне настройки **Настройки кисти***

Образцы кистей

Метеор



Волосы ангела



Влажная весерная кисть



Волчий хвост



Дымчатая лента



Приливная волна



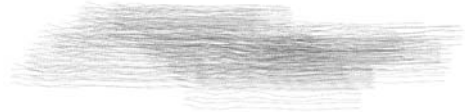
Пепел



Влажная швабра



Наждачная бумага



Метелка из перьев для смахивания пыли



Stix



Сороконожка





Глава 20: Шаблоны

Использование заготовок шаблонов **266**

Изменение документов, созданных на основе
шаблонов **267**

Создание шаблонов **270**

Глава 20: Шаблоны


Шаблон представляет собой коллекцию стилей и параметров макета страницы, которые определяют компоновку и вид документа.

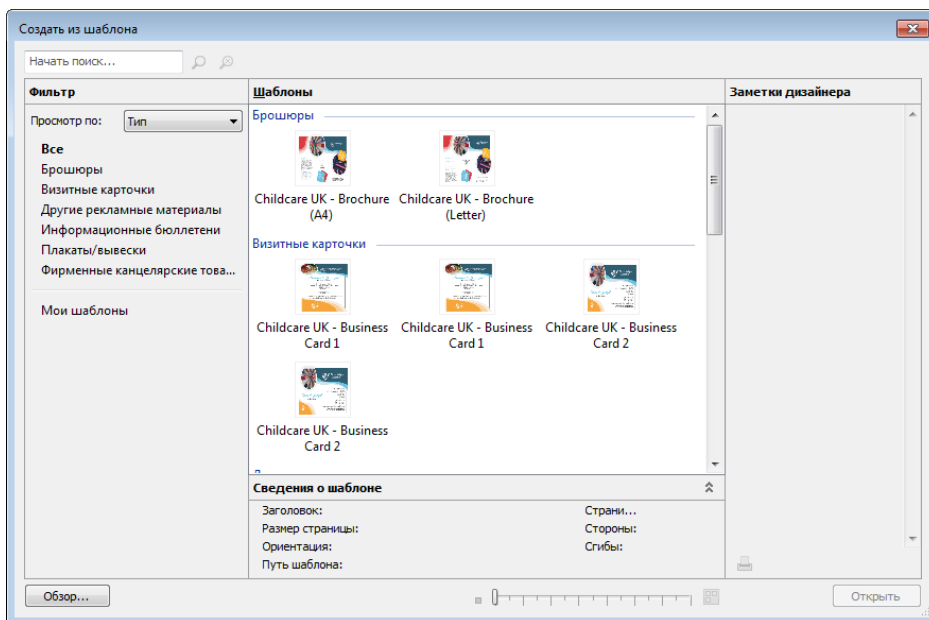
Можно выбирать из множества заготовок шаблонов в CorelDRAW®, изменять документы на основе заготовок шаблонов и создавать собственные шаблоны.

Использование заготовок шаблонов

CorelDRAW содержит множество заготовок шаблонов, упорядоченных по категориям, таким как брошюры, визитные карточки и информационные бюллетени.

CorelDRAW позволяет легко выполнять поиск шаблонов в памяти компьютера. Можно выполнять обзор доступных шаблонов или искать их по имени, категории, заметкам дизайнера и другим справочным сведениям, связанным с шаблоном. Дополнительные сведения см. в разделе справки “Работа с шаблонами”.

 Чтобы создать документ на основе заготовки шаблона, щелкните **Файл** ► **Создать из шаблона**. В диалоговом окне **Создать из шаблона** выполните обзор или поиск шаблонов, доступных на компьютере.



Можно выполнять обзор или поиск заготовок шаблонов



Заготовки шаблонов представляют различные отрасли, продукты и стили дизайна



Категории шаблонов включают футболки, подставки, меню и подарочные пакеты


Изменение документов, созданных на основе шаблонов

Можно создать документ на основе заготовки шаблона и затем изменить документ, не затрагивая исходный шаблон.

Путем внесения изменений в рисунки, текст и макет можно создать новый дизайн в соответствии со своими потребностями. Текст и рисунки включают отдельные объекты или группы объектов, которые отображаются в окне настройки **Диспетчер объектов**.

Можно выделять, перемещать, редактировать и удалять любые объекты в документе. Для получения дополнительных сведений см. разделы “Выбор, изменение размера и преобразование объектов” на стр. 39 и “Применение цвета и стиля к объектам” на стр. 41.

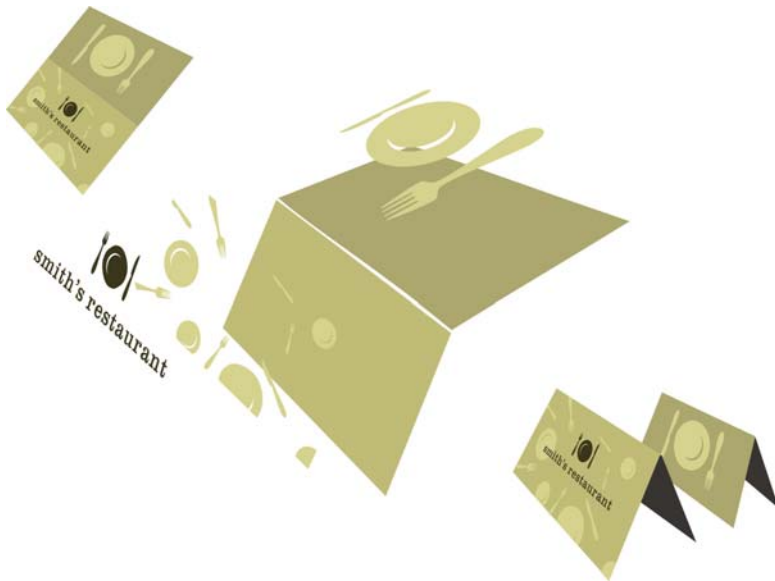
Кроме того, можно легко редактировать существующий текст или заменять его своим собственным.

 Чтобы изменить простой текст, используйте инструмент **Текст**. Выделив

текст, можно ввести новый текст или изменить шрифт, размер, цвет и другие свойства существующего текста.

Можно также изменить макет страницы документа, добавить фон или вставить дополнительные страницы. Для получения дополнительных сведений см. раздел “Работа со страницами” на стр. 47.

В следующих примерах документы, созданные на основе заготовок шаблонов, изменены с целью получения двух уникальных вариантов дизайна брошюры.



Рисунки и текст в шаблоне можно редактировать как отдельные объекты



Настройка брошюры на основе заготовки шаблона

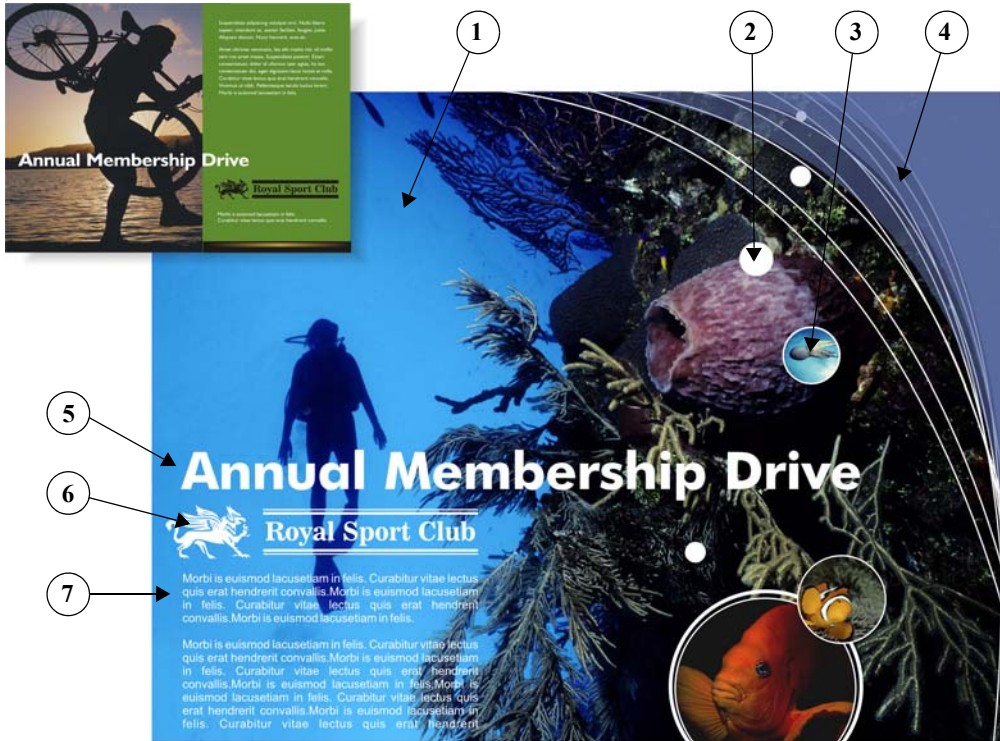
Пример 1

Для создания новой брошюры в документ внесены следующие изменения:

- 1 — фотографии заменены в соответствии с новой темой.
- 2 — цветовая тема фона изменена на темно-синий, красный и светло-синий, и в правый верхний угол добавлена новая темно-синяя векторная фигура.
- 3 — квадратная фигура справа перемещена, а ее цвет изменен с оранжевого на красный.
- 4 — изменен логотип в правом верхнем углу.
- 5 — изменен основной заголовок, а шрифт изменен на Swiss™ 911 XCM BT.
- 6 — синяя квадратная фигура в центре

снизу перемещена в левый верхний угол, а ее цвет изменен со светло-синего на темно-синий. Красная квадратная фигура из исходной брошюры удалена.

- 7 — второстепенные заголовки изменены, а цвет шрифта изменен со светло-синего на красный.
- 8 — текст адреса выровнен по левому краю.
- 9 — добавлен элемент рамки для фотографии.



Настройка брошюры на основе заготовки шаблона

Пример 2

Для создания новой брошюры в документ внесены следующие изменения:

- 1 — фотография заменена.
- 2 — созданы белые пузырьки, которые отражают тему брошюры и придают всей композиции необычность.
- 3 — импортированы дополнительные фотографии, и созданы объекты PowerClip™, чтобы вписать фотографии в белые векторные пузырьки.
- 4 — зеленый фон (прямоугольник) удален. В правый верхний угол добавлены фиолетовые фигуры с тонкими белыми кривыми, которые обеспечивают сбалансированность дизайна.
- 5 — основной заголовок увеличен (теперь

он занимает примерно 80 % ширины страницы), что улучшает видимость текста издали.

6 — цвет логотипа заменен на белый, и уменьшена толщина двойных горизонтальных линий.

7 — основной текст перемещен под логотип, и текст полностью выровнен для создания плавного перетекания.

Создание шаблонов

Если необходимо многократно использовать элементы дизайна в документе, можно сохранить его в качестве шаблона.

При сохранении шаблона в программе CorelDRAW в него можно добавить такие справочные сведения, как разметка страниц,

категория, отрасль и другие заметки. Эти справочные сведения упрощают упорядочение и поиск шаблонов в будущем.



Чтобы сохранить документ в качестве шаблона, щелкните **Файл ▶ Сохранить как шаблон**. Введите имя в списке **Имя файла** и найдите папку, в которой нужно сохранить шаблон. Нажмите кнопку **Сохранить**. В диалоговом окне **Свойства шаблона** добавьте любые справочные сведения по своему усмотрению.

Часть седьмая Галерея



Автор изображения: 蔣豐兆 (Fong-Chow Chiang)



坚李 (Li Jian)















Manter resfriado entre 1 e 4°C. Após aberto, consumir em 24 horas.

Informação Nutricional - Porção de 120g

Quantidade/Porção		%VD(*)
Valor Energético	130kcal=546kJ	7
Carboidratos	21g	7
Proteínas	3,5g	7
Gorduras Totais	3,6g	7
Gorduras Saturadas	2,2g	10
Gorduras Trans	não contém	-
Fibra Alimentar	0g	0
Sódio	41mg	2
Cálcio	100mg	10

* Valores Diários de referência com base em uma dieta de 2000 kcal, para adultos.

Yogurte de
Leite de Cabra
Morango

Da **W**

Ingredientes: leite semidesnatado de cabra, açúcar, morangos e fermentos lácteos.

Peso Líquido
550g





100%
LEITE de
CABRA

Descubra o sabor do
puro leite de cabra...

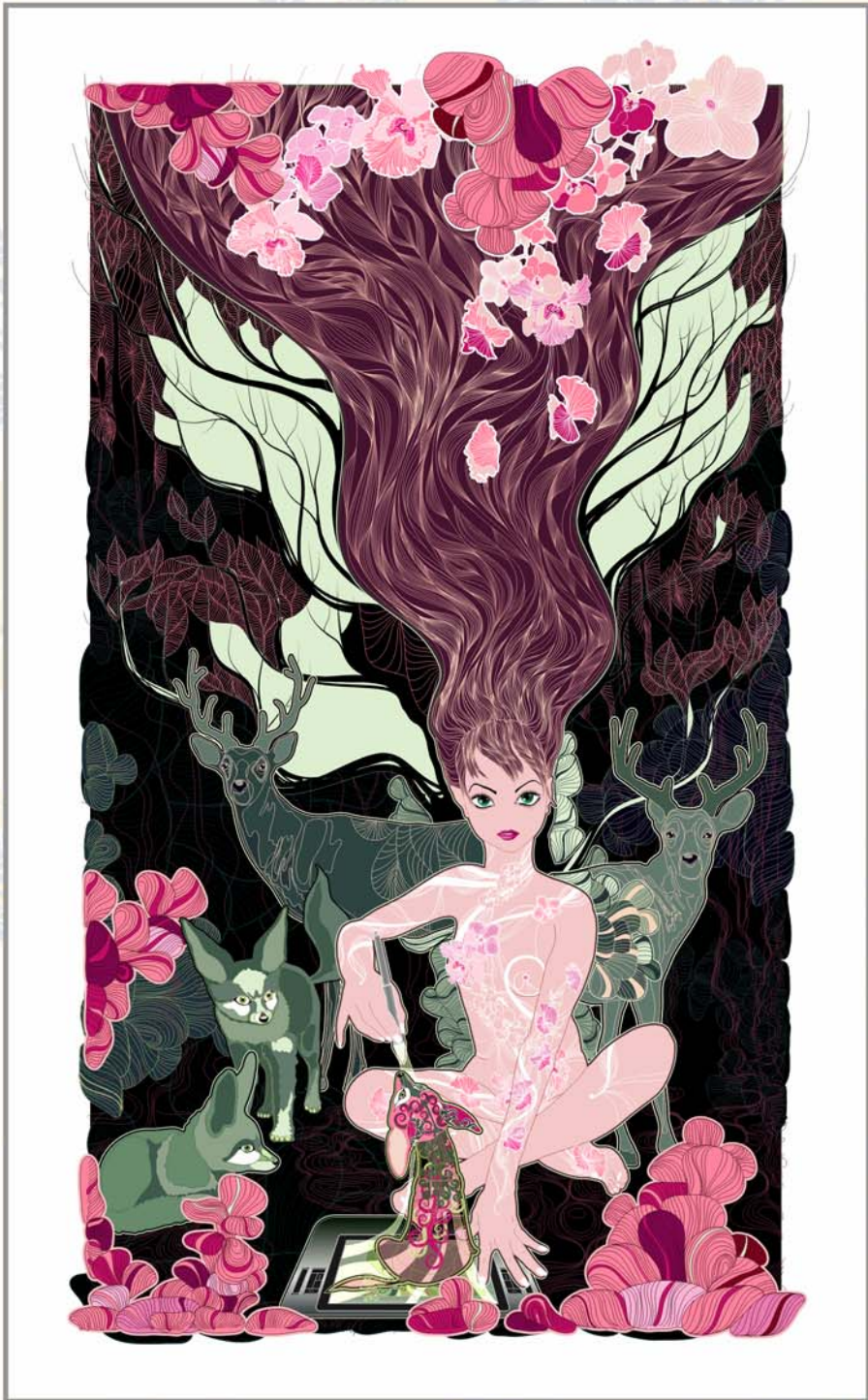


Indústria
Brasileira

Produzido por Caminhos de Pedra Agroindústria Ltda.
Fábrica de Laticínios - Linha Palmeiro, s/nº - Distrito de São Pedro
Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 03.078.770/0001-45
Registro no Ministério da Agricultura SIF/DIPOA sob nº 0052/1368
Para Sepê Tiaraju Comercial de Carnes Ltda. - Rua Fioravante Pozza 198
Bento Gonçalves - RS - CNPJ: 07183698000177
SAC: (54) 3452-3124 - www.cabanhaspetiaraju.com.br







(Tatiana Nikolaeva)

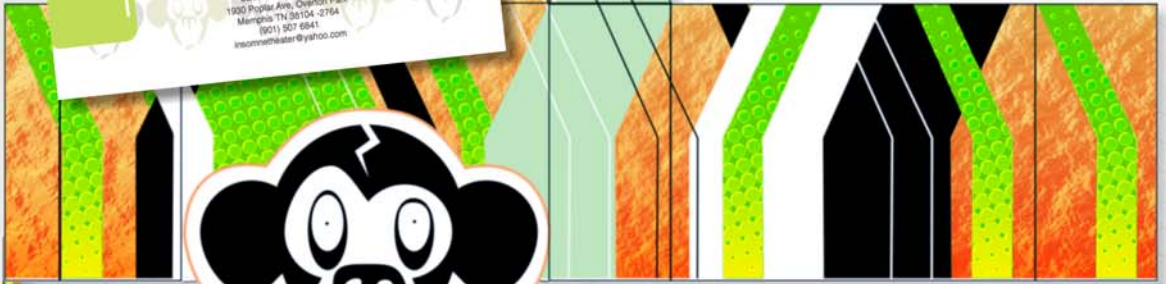
Татяна Николаева











mailo card

Jl. Babarsari raya utara no. 102 jogja (U)
 Jl. Ampel no. 22 papringan jogja (A)
 (0274) 7192993 / 0817337080
 our friendster : mailo_butik@yahoo.co.id
 open from 9am till 9 pm




dapatkan discount 15% atau souvenir cantik dengan mengumpulkan 4 buah stempel
 1 kumpulan stempel dengan tiap pembelian minimal Rp 40.000,-

Made Shinta Maya
owner

+62 81 733 7080
 cell_frau@yahoo.com
 home Jl. Ampel no.22 papringan
 yogyakarta 55281

Mailo Boutique
 office : Jl. Babarsari Raya Utara
 no.102 jogakarta
 telp : (0274) 7192993
 add our friendster at
 mailo_butik@yahoo.co.id

mailo boutique



HI GIRLS !
 WERE OPENING
 2nd MAILO BOUTIQUE!
 STARTS FROM THE
 1st OF JULY 08 &
 GET SOFT OPENING
 DISCOUNT :-)

CHECK OUT THE
 ADDRESS




[MAILO 1]
 JL.BABARSARI RAYA
 UTARA NO.102 JOGJA
 [MAILO 2]
 JL.AMPEL NO.22
 PAPRINGAN JOGJA
 (0274) 7192993

mailo boutique properly



Elviraputri Adilia
marketing manager

+62 818 0275 9585
 ep_adilia@yahoo.co.id
 home BSD city sek.XII blok B4/7
 Tangerang Banten

Mailo Boutique
 office : Jl. Babarsari Raya Utara
 no.102 jogakarta
 telp : (0274) 7192993
 add our friendster at
 mailo_butik@yahoo.co.id

mailo boutique Shopkeeper
 No. Nota

Jl.ampel no.22 papringan, yk
 telp. 081 7337 080

kode barang	disc.	harga/item	jumlah
	♥		
	♥		
	♥		

tanda terima

PERHATIAN :
 Barang yang sudah dibeli
 tidak dapat ditukar / dikembalikan.

get shop

Voucher potongan harga*
 senilai **Rp 100.000,-**
 Untuk pembelian min 300 rb

*Berlaku hingga 1 - 14
 Juni 2008 - all items
 except barang yang
 sudah didiskon

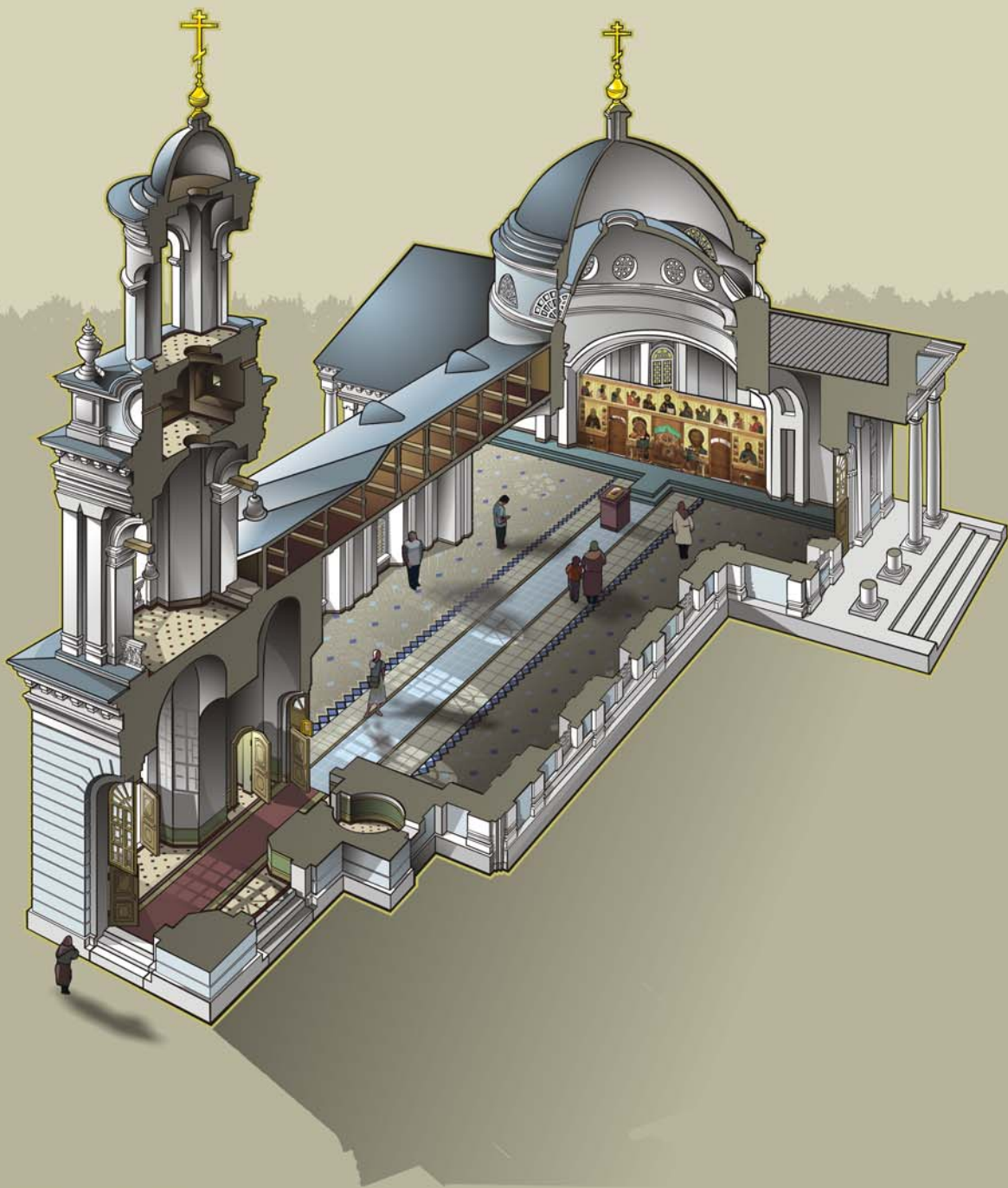
Jl.babarsari raya utara no.102 jogja
 (0274) 7192993 / 0817337080
 our friendster : mailo_butik@yahoo.co.id
 open from 9 am till 9 pm

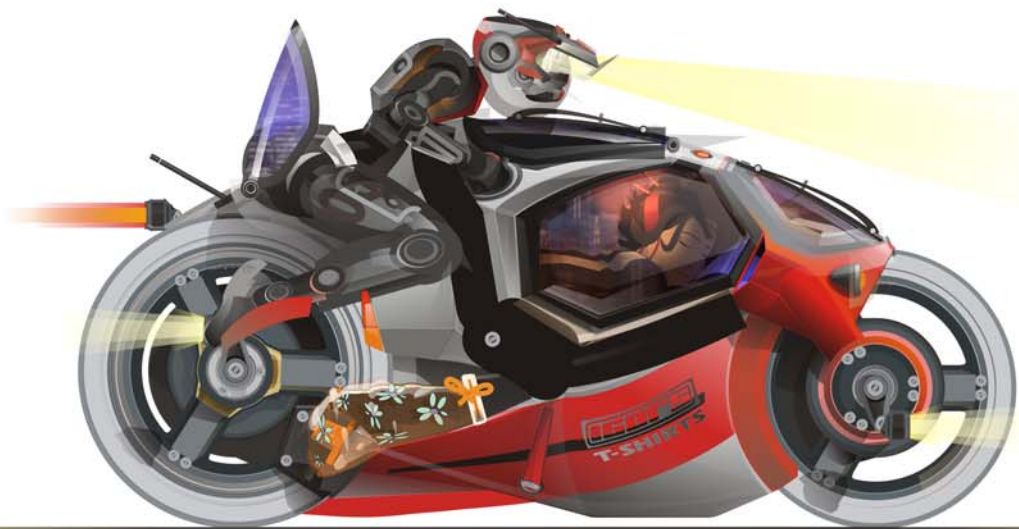


mailo boutique

Jl.babarsari raya utara no.102 jogja
 (0274) 7192993 / 0817337080
 our friendster : mailo_butik@yahoo.co.id
 open from 9 am till 9 pm

kode :
 harga :





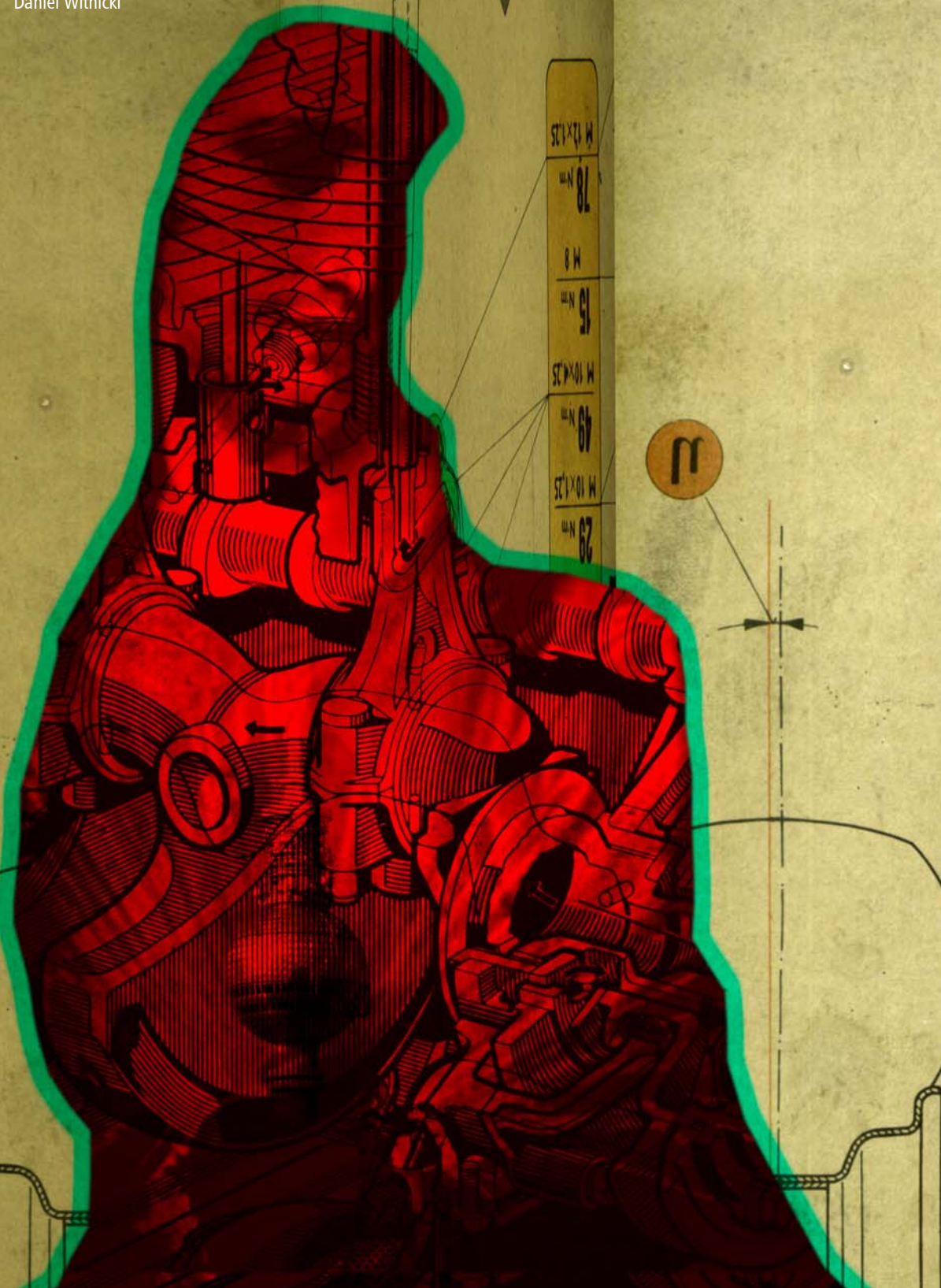
Igor Tkac



Janusz Novak





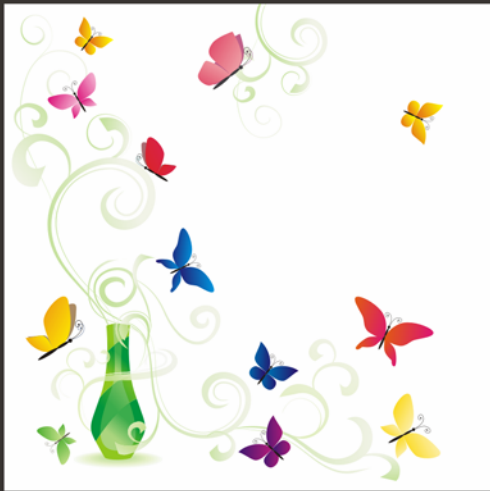




(Alexander Korotkiy)
Александр Короткий











Maurice Beumers



Индекс

В

Bitstream Font Navigator 4
запуск 248

С

Corel CONNECT 16
использование 241

Corel PowerTRACE 18
использование 128

Corel Training Partner 9

CorelDRAW ConceptShare 72
использование 153

Р

PDF

публикация в 152
публикация изображений в 72
экспорт документов в 177
экспорт цветопроб в 118

S

SWiSH miniMax 2 25

A

абрисы, объект 41

**абсолютный колориметрический
способ цветопередачи 94**

Б

брошюры (примеры) 267

бюро допечатной подготовки 48

В

**включенное художественное
оформление 260**
образцы 261

включенные картинки 252
обзор и поиск 244

образцы 253

включенные кисти 262
образцы 263

включенные символьные шрифты 250
обзор и поиск 244
образцы 251

включенные узоры 258
образцы 259

включенные фотографии 254
обзор и поиск 244
образцы 255

включенные фотообъекты 256
обзор и поиск 244
образцы 257

включенные шрифты 248
обзор и поиск 244
образцы 249

возможность «Советы» 6

возможность «Справка» 6

возможность What the Font?!
использование 112

воспроизведение цветов 89

всплывающее окно «Навигатор» 53

всплывающие подсказки 6

вставка файлов
управление цветами при 102

встраивание цветовых профилей 99

вывески 107
примеры 120

вывод файлов 152

выпадающие меню
Corel PHOTO-PAINT 53
CorelDRAW 31

- выпрямление изображений** 62
- выравнивание объектов** 113
- вытягивания** 43
- Г**
- гармония цветов**
 - использование 81
- главные страницы** 141
- графика, для макетов страниц** 148
- группировка объектов** 46
- Д**
- декорирование автомобилей (пособие)** 207
- декорирование, автомобиль (пособие)** 207
- дизайн книжной обложки (пособие)** 167
- динамические направляющие** 46
 - использование 199
- документы, CorelDRAW**
 - выбор цветовых режимов 79
 - добавление текста 175
 - изменение созданных на основе шаблонов 267
 - масштабирование 232
 - масштабирование, для вывесок 109
 - навигация 36
 - настройка 35
 - настройка, для вывесок 109
 - настройка, для иллюстраций 123
 - настройка, для книжных обложек 174
 - настройка, для логотипов 195
 - настройка, для макетов страниц 141
 - настройка, для управления цветом 225
 - общий доступ 47
 - открытие с управлением цветом 102
 - отображение используемых шрифтов 248
 - параметры цвета для 96
 - печать 48
 - пиксельный просмотр 20
 - подготовка для печати 228
 - резервное копирование 49
 - создание макетов страниц 139
 - создание на основе шаблонов 266
- сохранение в качестве шаблонов 270
- экспорт 48
- дополнительное содержимое** 247
- дублирование объектов** 45
 - расстояние перемещения 49
- Е**
- единицы измерения, настройка** 49
- З**
- заготовки шаблонов** 266
- загрузка цветовых профилей** 98
- задания на печать**
 - подготовка 228
 - предварительный просмотр 48
 - управление цветами 103
- задания на печать**
 - подготовка, для принтера, предназначенного для печати коммерческой продукции 48
- Заливка** 58
- Заливка PostScript** 42
- Заливка сетки** 42
 - имитация металлических поверхностей с помощью 163
 - использование 133
- заливка сетки**
 - усовершенствования 19
- Заливка текстурой** 42
- Заливка узором** 42
- заливки узором**
 - применение 258
- заливки, объект** 42
- зеркальное отражение объектов** 40
 - пример 216
- значок сброса цвета** 61
- И**
- изготовление вывесок** 119
- изменение размера**
 - изображения 62

объекты 40
страницы документа 47

изменение разрешения изображений 63

изображения, Corel PHOTO-PAINT
выбор цветовых режимов 79
добавление текстуры и деталей 187
изменение размера и разрешения 62
корректировка цветов 188
настройка 117
настройка цвета и тона 67
настройка, для иллюстраций 123
обрезка 62
общий доступ 71
определение композиции 182
печать 72
поворот 62
подготовка для Интернета 189
преобразование в CMYK 173
преобразование в оттенки серого 22
применение специальных эффектов 137
публикация в ConceptShare 72
публикация в PDF 72
создание масок в 68
создание новых на основе заготовки 169
уменьшение размера 64

иллюстрации 121
примеры 138

импорт
файлы 148
файлы, управление цветами при 102
фотографии 61
эскизы 170

инструменты
Corel PHOTO-PAINT 53
CorelDRAW 31

Инструменты выбора (категория) 54

Инструменты заливки (категория)
Corel PHOTO-PAINT 58
CorelDRAW 33

Инструменты изменения формы (категория) 32

Инструменты кисти (категория) 58

Инструменты кривой (категория) 33

инструменты кривой (категория)
усовершенствования 20

Инструменты маски (категория) 54

Инструменты масштаба (категория)
Corel PHOTO-PAINT 56
CorelDRAW 35

Инструменты обрезки (категория) 34

Инструменты прозрачности (категория) 59

Инструменты размера (категория) 34

Инструменты ретуширования (категория) 57

Инструменты соединителя (категория) 34

Инструменты удаления (категория) 34

Инструменты фигуры (категория)
Corel PHOTO-PAINT 57
CorelDRAW 32

интеграция VSTA 19

Интерактивная заливка
Corel PHOTO-PAINT 58
CorelDRAW 42
добавление фонтанных заливок с помощью 151
имитация металлических поверхностей с помощью 163
использование 115
создание цветовых переходов с помощью 115

Интерактивные инструменты (категория)
Corel PHOTO-PAINT 59
CorelDRAW 33

Интернет
SWiSH miniMax 2 25
диалоговое окно «Экспортировать для Интернета» 25
пиксельный просмотр 20
подготовка изображений для 189
улучшенная веб-графика 24
управление цветом для 104
форматы файлов для изображений 71
шестнадцатеричные цветовые значения 24

Интернет-ресурсы 8

искажение объектов 137

К

калибровка мониторов 92

Каллиграфия 38

использование 127

квадраты, рисование 129

кисти

выбор кончиков 170

настройка 128

настройка текстурных кончиков 182

создание кончиков на основе масок 183

Кисть 38

использование 126

Кисть замены цветов 59

Кисть прозрачности 60

Кисть ретуширования 57

Клонирование 57

клонирование областей изображения 66

Контур

использование 114

контуры 43

добавление 114

**концептуальные изображения
(пособие) 179**

кончики, кисть 183

Корпорация Corel 13

корректировка цветов 188

Краска 58

включенные заготовки для 262

создание эскизов с помощью 125

Кривая Безье 194

использование 130

кривые 37

замыкание 131

преобразование фигур в 129

рисование 130

формирование 131

Л

**Лаборатория по
корректировке изображений**
использование 117

Ластик 56

использование 116

линейки 31

параметры измерения 49

линзы 70

линии 37

рисование 130

формирование 131

линии связи 34

логотипы (пособие) 191

М

Магнитная маска 55

мазки кисти

рисование с помощью 125

создание объектов на основе 70

макеты страниц 139

примеры 154

Маска волшебной палочкой 55

Маска лассо 55

Маска по кисти 55

Маска свободной формы 54

маски 68

создание кистей на основе 183

маски обрезки 186

мастер замены

использование 152

мастер сбора для вывода

использование 153

Масштаб 56

масштабирование документов 232

для вывесок 109

масштабирование, в документах 36

метки обреза 175

Многоугольник

Corel PHOTO-PAINT 57

CorelDRAW 37

мониторы, калибровка 92

муар, удаление 67

Н

набор инструментов

Corel PHOTO-PAINT 53

CorelDRAW 31

навигатор документов 31

навигация в документах 36

надувные шатры (пособие) 231

Нажим 38

использование 127

наклон объектов 40

направляющие 175

использование 142

использование заготовок 143

направляющие, динамические 46

использование 199

настройка

Corel PHOTO-PAINT 72

CorelDRAW 49

документы 35

документы, вывески 109

документы, книжные обложки 174

документы, логотипы 195

документы, плакаты 225

изображения 169

иллюстрации 123

кисти 182

макеты страниц 141

программное обеспечение 12

рабочее пространство 210

управление цветом 224

начало работы

Corel PHOTO-PAINT 51

CorelDRAW 29

непрозрачность, объект 117

новые функции 15

О

обзор содержимого 244

области изображения

клонирование 66

создание масок 68

область управления цветом 61

обновление программного обеспечения 13

Оболочка 175

изменение рамок с помощью 112

использование 137

образец цвета заливки 61

образец цвета переднего плана 61

образец цвета фона 61

образцы

брошюры 267

включенное художественное
оформление 261

включенные картинки 253

включенные кисти 263

включенные символьные шрифты 251

включенные узоры 259

включенные фотографии 255

включенные фотообъекты 257

включенные шрифты 249

вывески 120

иллюстрации 138

макеты страниц 154

Обрезка 55

обрезка изображений 62

общий доступ

документы 47

изображения 71

объединение объектов 46

объекты PowerClip 43

изменение содержимого 174

подгонка растровых изображений
с помощью 113

размещение объектов с помощью 174

объекты, документ 36

выравнивание и распределение 113

- группировка и объединение 46
- добавление контуров 114
- добавление перспективы 136
- добавление прозрачности 42
- добавление скосов 114
- добавление теней 115
- добавление эффектов 43
- дублирование 45
- заливка 42
- зеркальное отражение 40
- зеркальное отражение, пример 216
- изменение размера 40
- искажение 137
- наклон 40
- перемещение 49
- перетекание 150
- поворот 40
- повторное использование свойств 44
- преобразование 131
- привязка 45
- применение цвета и стиля 41
- расположение 45
- растягивание 40
- рисование 128
- упорядочение 46
- управление 39
- форматирование абрисов 41
- цветовые переходы 115
- объекты, изображение** 70
 - выравнивание и распределение 113
 - добавление теней 115
 - настройка непрозрачности 117
 - преобразование 131
 - рисование 128
 - цветовые переходы 115
- Однородная заливка** 42
- окна настройки**
 - Corel PHOTO-PAINT 53
 - CorelDRAW 31
- окно документа** 31
- окно изображения** 53
- окно настройки «Диспетчер макросов»** 19
- окно настройки «Диспетчер объектов»** 46
 - настройка линз с помощью 71
 - управление главными страницами с помощью 141
- окно настройки «Диспетчер цветовых палитр»**
 - использование 86
- окно настройки «Настройки кисти»** 128
- окно настройки «Объекты»**
 - использование 117
 - усовершенствования 21
- окно настройки «Параметры цветопробы»** 99
 - использование 118
- окно приложения**
 - Corel PHOTO-PAINT 52
 - CorelDRAW 30
- окружности, рисование** 129
- организации Corel Technology Partner** 9
- Основные фигуры** 37
 - использование 149
- основные фигуры, рисование** 149
- основы Corel PHOTO-PAINT** 51
- Основы CorelDRAW** 29
- Отмена** 59
- относительный колориметрический способ цветопередачи** 94
- отображение, трехмерное** 238
- П**
- палитра документа**
 - добавление цветов 84
 - использование 84
 - применение цветов с помощью 132
- палитра изображения**
 - добавление цветов 84
 - добавление цветов с помощью 184
 - использование 84
 - применение цветов с помощью 132
- палитры, цветовые**
 - Corel PHOTO-PAINT 53

- CorelDRAW 31
- панель инструментов, стандартная**
 - Corel PHOTO-PAINT 53
 - CorelDRAW 31
- панель свойств**
 - Corel PHOTO-PAINT 53
 - CorelDRAW 31
- Панорама** 56
- панорамирование, в документах** 36
- папка «Библиотеки палитр»**
 - использование 87
- папка «Мои палитры»**
 - использование 87
- перемещение объектов** 49
- Перетекание**
 - использование 150
- перетекание объектов** 150
- переходы, цветовые** 115
- Перо** 38
 - использование 130
- перспектива**
 - применение к объектам 136
- перцепционный способ цветопередачи** 94
- перьевые планшеты**
 - настройка 123
- печать**
 - вывески 119
 - документы 48
 - изображения 72
 - изображения, форматы файлов для 71
 - параметры размера страниц для 24
- пиксельный просмотр** 20
- Пипетка** 56
 - использование 83
- плакаты (пособие)** 219
- планшеты, перьевые**
 - настройка 123
- плашечные цвета**
 - использование 80
- поворот**
 - изображения 62
 - объекты 40
- поддержка EPS** 17
- поддержка Windows Touch** 21
- поддержка продуктов Adobe** 17
- поиск содержимого** 241, 244
- политики, управление цветом** 100
- получение изображений** 61
 - сделанные от руки эскизы 109
- пособия**
 - декорирование автомобилей 207
 - дизайн книжной обложки 167
 - концептуальные изображения 179
 - логотипы 191
 - надувные шатры 231
 - управление цветом 219
 - ювелирный дизайн 157
- пособия, видео** 7
- Прямая** 57
- Прямоугольная маска** 54
- Прямоугольник**
 - Corel PHOTO-PAINT 57
 - CorelDRAW 36
 - использование 129
 - создание рамок с помощью 110
- прямоугольники, рисование** 129
- правильные фигуры** 149
- предварительный просмотр заданий на печать** 48
- преобразование в оттенки серого** 22
- преобразование изображений** 65
 - в CMYK 173
 - в оттенки серого 22
- Преобразование маски** 54
- преобразование объектов** 131

- преобразование фигур в кривые** 129
- привязка объектов** 45
- приложения**
 - включенные 4
 - изменение языков 12
 - обновление 13
 - регистрация 13
 - техническая поддержка 13
 - установка 12
- примеры, проект**
 - брошюры 267
 - вывески 120
 - иллюстрации 138
 - макеты страниц 154
- пробы** 176
 - для вывесок 118
 - для цветов 99
- программная цветопроба** 228
 - важность 176
 - общие сведения 99
- программное обеспечение**
 - включенное содержимое 247
 - настройка 12
 - обновление 13
 - развертывание 9
 - регистрация 13
 - техническая поддержка 13
- программы просмотра цветов**
 - использование 81
- прозрачности узора**
 - применение 258
- прозрачности, объект** 42
 - применение 135
- Прозрачность**
 - использование 135
- Прозрачность объекта** 59
 - использование 135
- Прозрачность цвета** 60
- прокрутка, в документах** 36
- простой текст** 38
 - добавление рамок 145
 - связывание рамок 146
- профили, цветовые**
 - лучшие практические приемы для 93
 - пособие 227
 - работа с 97
- публикация в PDF** 152
- публикация изображений**
 - в CorelDRAW ConceptShare 72
 - в PDF 72
- пути, расположение текста вдоль** 147
- Путь** 58
- пылинки, удаление** 66
- Р**
- рабочее пространство**
 - Corel CONNECT 242
 - Corel PHOTO-PAINT 52
 - Corel PHOTO-PAINT, сброс 72
 - CorelDRAW 30
 - CorelDRAW, настройка 210
- Разделение изображений** 60
- Разлинованная бумага** 37
- размерные линии** 34
- разрешение, фотография**
 - изменение 254
- рамки** 110
- рамки текста**
 - связывание 146
 - создание 145
- рамки, текст**
 - связывание 146
 - создание 145
- расплывание объектов** 135
- расположение объектов** 45
- расположение текста вдоль путей** 147
- распределение объектов** 113

- Распылитель** 38, 59
 - использование 126
- растягивание объектов** 40
- растровые заливки**
 - применение 258
- растровые изображения, в документах** 39
 - вставка 39
 - использование инструмента «Фигура» в 149
 - редактирование 39
 - трассировка 128
- регистрация программного обеспечения** 13
- редактируемые области**
 - создание объектов на основе 70
- резервное копирование документов** 49
- ресурсы, обучение** 6
- ретуширование фотографий** 65
- рисование**
 - закругление углов 21
 - кривые 37
 - линии 37
 - мазки кисти 125
 - новые инструменты для 19
 - объекты 128
 - основные фигуры 149
 - фигуры, в документах 36
 - фигуры, в изображениях 170
- руководство** 4
 - условные обозначения 5
- руководство по программированию макросов** 8
- руководство по разворачиванию** 9
- руководство по разворачиванию в сети** 9
- С**
- Свободная форма** 37
 - использование 129
- свойства, объект** 44
- сделанные от руки эскизы**
 - сканирование 109
- сегменты**
 - рисование 130
 - формирование 131
- сетка** 46
- символы, вставка** 250
- сканирование**
 - логотипы 212
 - сделанные от руки эскизы 109
 - эскизы, для книжных обложек 170
 - эскизы, для логотипов 194
- скосы** 43
 - добавление 114
- Служба поддержки Corel Support Services** 13
- службы поддержки** 13
- совместимость форматов файлов** 18
- согласование цветов** 89
- содержимое** 17
 - использование 245
 - использование в вывесках 112
 - поиск и управление 241
 - типы 247
- соединительные линии** 34
- создание макетов страниц** 139
- сохранение файлов как PDF** 152
- специальные палитры**
 - создание 87
- специальные эффекты**
 - применение 137
- Спираль** 37
- способ цветопередачи «Насыщенность»** 94
- способы цветопередачи**
 - использование 93
- стандартная панель инструментов**
 - Corel PHOTO-PAINT 53
 - CorelDRAW 31
- страницы документа** 31
 - изменение размера 47
 - использование 47

- фоны 47
- страницы, документ** 31
 - изменение размера 47
 - использование 47
 - создание макетов 139
 - фоны 47
- строка заголовка** 31
- строка меню**
 - Corel PHOTO-PAINT 53
 - CorelDRAW 31
- строка состояния**
 - Corel PHOTO-PAINT 53
 - CorelDRAW 31
- Т**
- Таблица** 34
- таблицы** 38
- Текст**
 - Corel PHOTO-PAINT 56
 - CorelDRAW 35
 - использование 144
- текст**
 - добавление 144
 - добавление контуров 114
 - добавление скосов 114
 - добавление теней 115
 - настройка 215
 - расположение вдоль путей 147
 - связывание рамок 146
 - создание в документах 38
 - создание рамок 145
 - удаление 116
 - цветовые переходы 115
- текстура**
 - добавление в изображения 187
 - создание при помощи кистей 182
- тени** 43
 - добавление 115
- Тень** 59
 - имитация прозрачных объектов с помощью 161
 - использование 115
- техническая поддержка** 13
- тон, изображение** 67
- трассировка растровых изображений** 128
 - логотипы 212
- трехмерное отображение** 238
- триадные цвета**
 - использование 80
- У**
- удаление текста** 116
- узлы** 194
 - добавление и удаление 130
 - формирование 131
- Указатель** 32, 54
 - использование 39
 - настройка линз с помощью 71
- упорядочение объектов** 46
- управление цветом** 89
 - импорт и вставка с 102
 - лучшие практические приемы для CMYK 104
 - лучшие практические приемы для Интернета 104
 - начало работы 92
 - общие сведения 90
 - открытие документов с 102
 - параметры для 94
 - печать с 103
 - политики для 100
 - пособие 219
- установка программного обеспечения** 12
- установка цветовых профилей** 98
- Устранение эффекта «красных глаз»** 57
- утверждение заказчика** 118
- утверждение, заказчик** 118
- учебные видеопособия** 7
- учебные ресурсы** 6, 9

Ф

файлы

- импорт 148
- подготовка для вывода 152
- сохранение как PDF 152
- управление цветом 102
- экспорт в PDF 152

фаски 44

Фигура 131

- редактирование растровых изображений с помощью 149

фигурный текст 38

- добавление 144

фигуры

- преобразование в кривые 129
- рисование, в документах 36
- рисование, в изображениях 170

Фигуры баннера

- использование 149

фигуры баннера, рисование 149

Фигуры выносок

- использование 149

фигуры выносок, рисование 149

Фигуры стрелки 37

- использование 149

фигуры стрелки, рисование 149

Фигуры схемы 37

- использование 149

фигуры схемы, рисование 149

фигуры, основные 149

фильтр «Интеллектуальная размытость» 67

Фонтанная заливка 42

- имитация металлических поверхностей с помощью 163
- имитация прозрачных объектов с помощью 161

фонтанные заливки

- добавление с помощью инструмента «Интерактивная заливка» 151

фоны, страница 47

формат файла GIF 71

формат файла JPEG 71

формат файла PNG 71

формат файла TIFF 71

форматы файлов, для изображений 71

фотоэффекты 21

функции, новые 15

Х

Художественное оформление 37

- включенные заготовки для 260
- режим «Заготовка» 125
- режим «Каллиграфия» 127
- режим «Кисть» 126
- режим «Нажим» 127
- режим «Распылитель» 126

Ц

царапины, удаление 66

цвета 75

- воспроизведение 89
- выбор 81
- добавление в изображения 184
- добавление в палитры 84
- корректировка 188
- настройка в изображениях 67
- общие сведения 76
- повторное использование 44
- получение пробы, для вывесок 118
- преобразование 98
- применение с помощью палитр 132
- проба 99
- согласование 89
- создание переходов 115

цвета вне гаммы

- обработка 93

цветовая кривая 188

цветовая модель CMYK 77

- использование 220
- лучшие практические приемы для 104
- преобразование в 173

цветовая модель HSB 78
цветовая модель Lab 76
цветовая модель RGB 77
 использование 220
цветовая модель оттенков серого 78
Цветовая пипетка 44
 использование 83
цветовые модели 76
цветовые палитры
 Corel PHOTO-PAINT 53
 CorelDRAW 31
 импорт 234
 использование 81
 настройка 87
 отображение 86
 упорядочение 86
цветовые пространства 220
 объединение 222
цветовые профили
 встраивание 99
 лучшие практические приемы для 93
 назначение 98
 пособие 227
 преобразование цветов 98
 работа с 97
 установка и загрузка 98
цветовые режимы 65
 выбор 78
цветопроба 228
 важность 176
 общие сведения 99

Ш

шаблоны 265
 изменение 267
 использование заготовок 266
 создание 270
шатры, надувные (пособие) 231
шестнадцатеричные цветовые значения 24
шрифты
 идентификация 112

 подстановка 248
 просмотр доступных 248
шум, удаление 66

Э

Экран приветствия 7

экспорт

 документы 48
 изображения 71
 файлы PDF 152
 файлы PDF, вывески 118

Эллипс

 Corel PHOTO-PAINT 57
 CorelDRAW 37
 использование 129

эллипсы, рисование 129

Эллиптическая маска 54

эскизы

 сканирование, для книжных обложек 170
 сканирование, для логотипов 194
 создание 180

эскизы, сделанные от руки

 сканирование 109

Эффект

эффект «Граница»

 создание рамок с помощью 111

эффект «красных глаз», устранение

эффект «Перспектива»

 применение 136

эффект скоса

 использование 114

эффекты, объект

 применение 135

Ю

ювелирный дизайн (пособие) 157

Я

языки, изменение 12