

Оглавление

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

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

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

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

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

Главы книги, помещенные на компакт-диск

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

Глава 10. Цвет.....	38
Локус спектральных цветов.....	39
Способы описания цвета.....	40
Цветовой охват.....	40
Модель RGB.....	41
Модель CMYK.....	44
Модели HSB и HLS.....	45
Модель Lab.....	49
Виды цветной печати — триадные и плашечные цвета.....	50
Работа с цветом в CorelDRAW X5.....	51
Выбор цвета и цветовые библиотеки.....	51
Дополнительные палитры.....	53
Редактирование цвета в докере <i>Color</i>	55
Вкладки диалоговых окон <i>Uniform Fill</i> и <i>Outline Color</i>	60
Вкладка <i>Models</i>	61
Вкладка <i>Mixers</i>	62
Команды меню <i>Tools</i>	62
Резюме.....	64
Глава 11. Растровые изображения.....	65
Растровая графика.....	65
Разрешение и размеры.....	66
Глубина цвета.....	67
Форматы файлов.....	69
Команды меню <i>Bitmaps</i>	73
Получение изображений.....	76
Связывание изображений.....	82
Изображения как объекты.....	84
Команды меню <i>Effects</i>	84
Трансформирование изображений.....	86
Редактирование контура изображения.....	87
Обрезка изображений.....	89
Изменение размеров изображений.....	91
Изменение типа изображения.....	93
Коррекция изображений.....	98
Тоновая коррекция.....	99
Маскирование цветов.....	101
Конвертирование изображения.....	103
Глава 12. Организация объектов.....	105
Группировка объектов.....	106
Выравнивание объектов.....	110
Выравнивание по направляющим.....	110

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

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

Компакт-диск

Компакт-диск освещает следующие темы:

Глава 8. Основные сведения. Является дополнением к введению, рассматривает сведения о пакете CorelDRAW Graphics Suite X5, о коллекции Corel Artwork Gallery, о требованиях к компьютеру. Еще раз напоминает вам о том, чем точечная графика отличается от векторной, рассказывает о параметрах страницы документа CorelDRAW X5, о докере ConceptShare.

Глава 9. Знакомство с программой. Является дополнением к главе 1, рассказывает о запуске программы CorelDRAW X5 с помощью главного меню, о наличии 72 шаблонов для создания документов, о второй строчке, расположенной под строкой заголовка, — строке главного командного меню. В этой главе в таблицах приводится перечень основных команд меню **File** (Файл), **View** (Вид), **Window** (Окно) и др., представлены всевозможные плавающие панели программы. Рассказывается об огромном количестве настроек, определяющих каждый нюанс поведения программы и ее внешний вид, о возможности работы с любым количеством документов одновременно, о масштабе, динамических направляющих, сохранении документов.

Глава 10. Цвет. Является абсолютно новым материалом. Рассказывает о локусе спектральных цветов, о МКО — Международной комиссии по освещению, о *цветовых моделях* RGB, CMYK, Lab, HSB и HLS, о цветовом охвате, о дополнительных палитрах, о редактировании цвета в докере **Color** (Цвет), о диалоговых окнах **Uniform Fill** (Однородная заливка) и **Outline Color** (Цвет абриса). Кроме того, в этой главе рассмотрены команды пункта меню **Tools** (Инструменты).

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

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

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

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

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

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

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

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