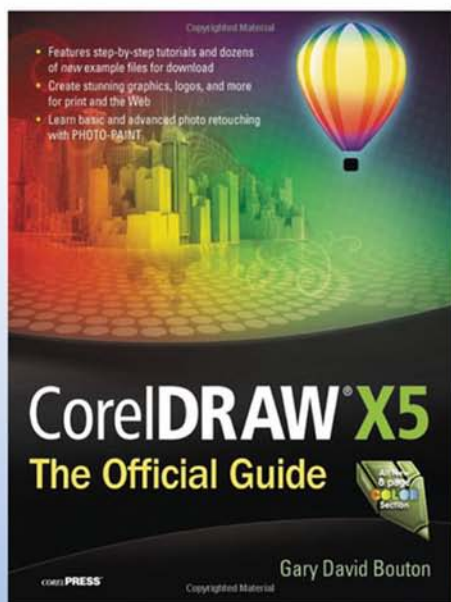


CorelDRAW® X5

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО



- Подробные пошаговые инструкции и большое количество загружаемых файлов с примерами
- Создание ошеломляющих изображений и логотипов для печати и Web
- Бонусные главы и дополнительные материалы в электронном виде

Mc
Graw
Hill

COREL PRESS



Материалы
на www.bhv.ru

Наиболее
полное
руководство

В ПОДЛИННИКЕ®



CorelDRAW[®] X5

The Official Guide

Gary David Bouton



New York Chicago San Francisco
Lisbon London Madrid Mexico City
Milan New Delhi San Juan
Seoul Singapore Sydney Toronto

Гэри Дэвид Баутон

CorelDRAW® X5

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2012

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
Б29

Баутон Г. Д.

Б29 CorelDRAW® X5. Официальное руководство: Пер. с англ. — СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 816 с.: ил.

ISBN 978-5-9775-0758-5

В данном официальном руководстве по работе с графическим редактором CorelDRAW, подготовленном автором в тесном сотрудничестве с разработчиками корпорации Corel, рассмотрены все возможности программы, начиная с настройки рабочего пространства и работе с инструментами и заканчивая использованием специальных эффектов, работой с цветом и печатью документов. Материал иллюстрируется понятными пошаговыми инструкциями с учебными примерами, которые, как и дополнительные главы и вспомогательные материалы на русском и английском языках, можно скачать с указанных в книге сайтов.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Перевод с английского: *Сергея Иноземцева, Натальи Сержантовой
и Михаила Райтмана*

Original edition copyright © 2011 by the McGraw-Hill Companies. All rights reserved. Russian edition copyright © 2011 year by BHV – St.Petersburg. All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without the prior written permission of the publisher. Trademarks: McGraw-Hill, the McGraw-Hill Publishing logo, and related trade dress are trademarks or registered trademarks of The McGraw-Hill Companies and/or its affiliates in the United States and other countries and may not be used without written permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

Оригинальное издание выпущено McGraw-Hill Companies в 2011 году. Все права защищены. Русская редакция издания выпущена издательством "БХВ-Петербург" в 2012 году. Все права защищены. Никакая часть настоящей книги не может быть воспроизведена или передана в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на то нет письменного разрешения издательства. McGraw-Hill, the McGraw-Hill Publishing logo являются товарными знаками или охраняемыми товарными знаками McGraw-Hill Companies и/или ее филиалами в США и других странах и не могут быть использованы без разрешения владельцев. Все другие товарные знаки являются собственностью соответствующих фирм.

Подписано в печать 30.12.11.
Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 65,79.
Тираж 1500 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

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

ISBN 978-0-07-174517-8 (англ.)
ISBN 978-5-9775-0758-5 (рус.)

© 2011 by The McGraw-Hill Companies
© Перевод на русский язык "БХВ-Петербург", 2012

ОГЛАВЛЕНИЕ

Об авторе и техническом редакторе.....	3
Предисловие.....	5
Благодарности	7
Введение.....	9
Где найти файлы примеров и дополнительные материалы.....	12
ЧАСТЬ I. ОСНОВЫ CORELDRAW X5.....	15
Глава 1. Что нового в версии CorelDRAW X5.....	17
Функциональные возможности для графических дизайнеров	18
Диалоговое окно <i>Create a New Document</i>	18
Усовершенствованные инструменты рисования.....	19
Масштабирование наконечника.....	20
Редактирование углов прямоугольников	21
Усовершенствованный инструмент <i>Mesh fill</i>	23
Новые возможности функции PowerTRACE.....	26
Новый пункт в меню <i>View</i>	27
Палитра документа	27
Повсеместная доступность инструментов выбора цвета.....	28
Совместимость с приложениями корпорации Adobe.....	28
Приложение Corel CONNECT	29
Подключение содержимого	29
Функциональные возможности для бизнеса.....	32
Галерея рисунков и фотографий.....	32
Шрифты	32
Шаблоны.....	32
Дополнительные возможности X5	33
Глава 2. Изучение рабочего пространства.....	35
Рабочее пространство CorelDRAW X5	36
Окно приложения CorelDRAW X5	36
Окна рисования	38

Ввод значений в элементы интерфейса	40
Работа с окнами настройки	45
Открытие, перемещение и закрытие окон настройки	45
Вложенные (сгруппированные) окна настройки	47
Работа с набором инструментов	48
Работа с панелями инструментов	50
Работа с цветовой палитрой	51
Просмотр цветов палитры	51
Изменение настроек палитры	53
Глава 3. Ввод и вывод в CorelDRAW: импорт, экспорт и сохранение рисунков.....	55
Экран приветствия	56
Создание нового документа	58
Создание документа с пользовательскими настройками.....	58
Работа с несколькими документами.....	61
Открытие документов.....	62
Открытие файлов, созданных в других приложениях	65
Предупреждающие сообщения	65
Сохранение и закрытие документов.....	66
Сохранение первого документа	66
Сохранение файла с пользовательской информацией	66
Дополнительные параметры сохранения документа	68
Команда <i>Save As</i>	69
Создание резервных копий.....	69
Работа с шаблонами.....	71
Открытие шаблонов.....	71
Открытие и сохранение шаблонов	73
Команды работы с буфером обмена.....	73
Копирование и вырезание	74
Вставка и специальная вставка	74
Отмена и возврат изменений	76
Основные команды отмены	76
Использование окна настройки <i>Undo</i>	77
Библиотека заготовок	78
Отображение библиотеки заготовок приложения CorelDRAW	79
Импорт и экспорт файлов	80
Настройка управления цветом перед импортом	80
Импорт файлов и настройка параметров	82
Экспорт файлов и настройка параметров	84
Команда <i>Export</i>	84
Экспорт рисунка.....	86
Выбор форматов для экспорта.....	88
Экспорт в Office	90
Глава 4. Навигация по документу и настройка страниц.....	95
Выбор режима просмотра	96
Режимы <i>Wireframe</i> и <i>Simple Wireframe</i>	97
Режим <i>Draft</i>	97
Режим <i>Normal</i>	98

Режим <i>Enhanced</i>	99
Предварительный просмотр в режиме <i>Pixels</i>	99
Режим <i>Simulate Overprints</i>	99
Масштабирование и панорамирование	101
Инструмент <i>Zoom</i> и панель свойств	101
Масштабирование с помощью колесика мыши	105
Инструмент <i>Pan</i>	106
Специальные режимы просмотра	108
Режим <i>Page Sorter View</i>	108
Полноэкранный просмотр	109
Просмотр только выделенных объектов	110
Работа с навигатором	110
Работа с окном настройки <i>View Manager</i>	111
Команды окна настройки <i>View Manager</i>	112
Создание структурированного вида документа	112
Параметры выбора страницы и масштаба	113
Работа со слоями	113
Окно настройки <i>Object Manager</i>	114
Навигация по страницам, объектам и слоям	115
Навигация и работа со слоями	115
Состояния просмотра и редактирования в окне настройки <i>Object Manager</i>	118
Управление свойствами слоя	119
Работа со слоями главной страницы	120
Работа с элементами главной страницы	120
Глава 5. Тест-драйв X5	123
Начните проект с разработки концепции	124
Настройка страницы для логотипа	125
Настройка направляющих	125
Рисование шестеренки с помощью инструмента <i>Polygon</i>	126
Создание и редактирование многоугольника	127
Объединение шестеренки с символом шрифта	129
Изменение формы многоугольника	129
Краткое введение в градиентные заливки	131
Добавление визуальной сложности с помощью фонтанных заливок	131
Переход в третье измерение	133
Работа с инструментом <i>Extrude</i>	133
Превращение плоского логотипа в трехмерный	134
Добавление освещения и скоса	136
Улучшение внешнего вида шестеренки	136
Копирование свойств вытягивания	137
Создание второй шестеренки путем копирования свойств вытягивания	138
Добавление текста к логотипу	139
Создание оболочки фигуры	140
Создание надписи и заключение текста в оболочку	140
Применение конической фонтанной заливки	142
Применение нестандартной заливки	142
Добавление и выравнивание текста	143
Добавление визуально совместимого текста	143

Выровнять, сгруппировать, отрегулировать размер, перевернуть и распечатать	144
Вывод логотипа на печать	144
Справочник по тест-драйву	145

ЧАСТЬ II. НАЧАЛО РАБОТЫ С CORELDRAW X5 147

Глава 6. Работа с одностраничными и многостраничными документами 149

Настройка страницы документа	150
Управление размером и ориентацией страницы	150
Параметр <i>Paper Type/Size</i>	150
Параметры просмотра страницы	152
Создание собственной композиции с выпуском за обрез для печати на офисном принтере	153
Установка цвета фона страницы	155
Использование макетов и наклеек	156
Выбор специализированных макетов	157
Отформатированные наклейки	159
Имена страниц	161
Команда <i>Rename Page</i>	161
Сохранение метаданных вместе с файлом	162
Навигация по многостраничному документу	163
Работа с диспетчером объектов	163
Управление страницами в документе	163
Вставка страниц и настройка параметров	164
Удаление страниц	165
Перенос и копирование страниц	166
Работа в режиме <i>Page Sorter View</i>	166

Глава 7. Вспомогательные инструменты для рисования и измерения объектов 171

Работа с линейкой	172
Доступ к линейкам и их свойствам	172
Установка начала координат	174
Управление линейками	174
Установка единиц измерения	175
Настройка линеек	176
Перемещение объектов клавишами со стрелками	176
Указание единиц, местоположения начала координат и количества делений для линеек	178
Изменение масштаба изображения	179
Калибровка представления линеек	180
Основы работы с сетками в программе CorelDRAW	182
Настройка свойств сетки	182
Выбор представления сетки	184
Типы привязки объектов	184
Осуществление привязки на практике	185
Настройка поведения привязки	186
Выбор режимов привязки объектов	187

Управление простыми и динамическими направляющими и их слоями	188
Направляющие	188
Управление направляющими	188
Изменение свойств направляющих	190
Добавление, удаление и перемещение направляющих	191
Блокирование и разблокирование направляющих	191
Работа с динамическими направляющими	192
Работа со слоем направляющих	195
Превращение объекта в направляющую	196
Использование заготовок направляющих	197
Изменение заготовок направляющих и сохранение в шаблоне	198
Работа с инструментами размера	198
Работа с выносками	199
Создание выносок к изображению спортивной рубашки	200
Использование инструментов размера	202
Работа с размерными линиями	203
Использование размерных линий	204
Размеры сегментов	205
Упражнение по масштабированию изображения	205
Масштаб изображения, калькуляция и размерные линии	206
Глава 8. Создание простых фигур, применение трансформаций.....	209
Интеллектуальное рисование с помощью инструмента <i>Smart Drawing</i>	210
Рисование под руководством CorelDRAW	211
Изменение формы правильных фигур	213
Использование инструмента <i>Rectangle</i> и панели свойств	213
Рисование прямоугольника	214
Настройка углов прямоугольника	214
Рисование прямоугольника через три точки	216
Использование инструмента <i>Ellipse</i> и панели свойств	217
Рисование эллипса	218
Рисование круга с помощью инструмента <i>Ellipse</i>	219
Управление режимами эллипса	219
Рисование эллипса по трем точкам	220
Использование инструмента <i>Polygon</i> и панели свойств	221
Рисование и редактирование многоугольников	221
Изменение формы многоугольника	222
Звезды и сложные звезды	224
Работа с инструментом <i>Star</i>	224
Использование инструмента <i>Complex Star</i>	225
Использование инструмента <i>Spiral</i>	227
Использование инструмента <i>Graph Paper</i>	229
Рисование таблиц с помощью <i>Graph Paper</i>	229
Использование инструментов <i>Perfect Shapes</i>	232
Создание стандартных фигур	233
Изменение положений глифов	234
Использование команды <i>Convert Outline to Object</i>	236

Глава 9. Основные трансформации: перемещение, масштабирование, вращение.....	237
Основные способы выделения объектов	238
Возможности выделения с помощью инструмента <i>Pick</i>	239
Техники выделения объекта.....	240
Выделение объектов по типу	243
Перемещение объектов	244
Использование инструмента <i>Pick</i>	244
Перемещение объектов с помощью клавиатуры.....	245
Трансформация объектов.....	246
Трансформация объектов с помощью мыши.....	246
Использование инструмента <i>Free Transform</i>	249
Применение точных трансформаций	251
Использование элементов управления окна настройки <i>Transformations</i>	252
Расположение (перемещение) объектов	252
Вращение объектов.....	253
Масштабирование и отражение объектов.....	254
Изменение размеров объектов	254
Точный наклон	254
Управление порядком расположения объектов	255

ЧАСТЬ III. РАБОТА С ИНСТРУМЕНТАМИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОБЪЕКТОВ 259

Глава 10. Рисование и редактирование объектов	261
Знакомство с инструментами для создания кривых программы CorelDRAW X5	262
Применение инструмента <i>Artistic media</i>	264
Применение инструмента <i>Presets</i> к линиям.....	264
Рисование красками в графическом редакторе	266
Рисование кистями.....	268
Создание и сохранение вашего собственного мазка кисти	269
Применение инструмента <i>Sprayer</i>	269
Применение инструмента <i>Calligraphy</i>	273
Применение каллиграфических мазков	273
Режим <i>Pressure</i>	275
Как рисовать в программе CorelDRAW	275
Рисование инструментами <i>Freehand</i> и <i>Polyline</i>	275
Рисование дуг с помощью инструмента <i>3-Point Curve</i>	277
Использование инструментов <i>Bézier</i> и <i>Pen</i>	278
Научное обоснование кривых Безье.....	279
Рисование с помощью инструментов <i>Bézier</i> и <i>Pen</i>	280
Рисование изогнутых и прямых сегментов линии	281
Редактирование кривых Безье	281
Редактирование путей инструментом <i>Shape</i>	286
Настройка инструментов <i>Freehand</i> и <i>Bézier</i>	287
Работа со сложными путями.....	289
Объединение объектов	290

Разъединение путей	290
Преобразование объектов в кривые	291
Глава 11. Редактирование объектов	293
Изменение формы	294
Формирование и изменение формы объектов	294
Команды <i>Shaping</i> и панель свойств	294
Использование окна настройки <i>Shaping</i>	300
Примеры формирования объектов	301
Исключение объекта	302
Окно настройки <i>Fillet/Scallop/Chamfer</i>	305
Эффекты <i>PowerClip</i>	305
Применение эффекта <i>PowerClip</i> к объекту	306
Инструмент <i>Knife</i>	308
Типы разрезов, создаваемых инструментом <i>Knife</i>	309
Настройка поведения инструмента <i>Knife</i>	311
Использование инструмента <i>Eraser</i>	311
Операции при работе с инструментом <i>Eraser</i>	311
Урок стирания	312
Настройка инструмента <i>Eraser</i>	313
Толщина ластика	314
Режим <i>Reduce Nodes</i>	314
Использование инструмента <i>Virtual Segment Delete</i>	315
Обрезка иллюстрации	316
Использование инструмента <i>Smudge Brush</i>	317
Применение размазывающей кисти к фигурам	317
Настройка размазывающей кисти на панели свойств	318
Использование инструмента <i>Free Transform</i>	320
Инструмент <i>Roughen Brush</i>	321
ЧАСТЬ IV. РАБОТА С ТЕКСТОМ	323
Глава 12. Художественная обработка текста	325
Инструмент <i>Text</i> в программе CorelDRAW	326
Ввод и редактирование фигурного текста	327
Форматирование символов	331
Фигурный текст и инструмент <i>Shape</i>	332
Выбор и перемещение символов инструментом <i>Shape</i>	332
Настройка интервалов с помощью инструмента <i>Shape</i>	333
Объединение и разъединение фигурного текста	334
Преобразование фигурного текста в кривые	335
Ввод и редактирование простого текста	335
Создание связанных рамок простого текста	338
Веб-совместимый простой текст	339
Редактирование текста: подробный тур	340
Навигация с помощью курсора точки вставки	340
Выбор текста	340
Перемещение текста	341
Преобразование фигурного текста в простой и наоборот	341

Панель <i>Text</i> и форматирование абзацев	342
Форматирование буквицы и маркированных списков	342
Создание буквицы	343
Добавление буквицы в простой текст	343
Создание простого маркированного текста	345
Создание значка маркера	345
Работа со столбцами	346
Параметры столбцов	348
Форматирование простого текста	349
Выравнивание абзаца	349
Интервалы	349
Интервалы между абзацами и строками	349
Интервал между языками, символами и словами	350
Отступы и поля в простом тексте	351
Настройки табуляции	351
Добавление, перемещение и удаление маркеров позиций табуляции с помощью диалогового окна	351
Параметры выносной линии	352
Использование линейки для настройки табуляции	353
Настройка табуляции	354
Обтекание текста вокруг объектов	355
Расположение текста по кривой	357
Заливка текста в форму	357
Создание текста в окружности	357
Текст вдоль кривой	359
Внедрение объектов в текст	360
Редактирование и проверка отформатированного текста	361
Изменение регистра текста	361
Переносы	361
Преобразование простого текста в кривые	361
Текст и стили	362
Создание и редактирование стилей	363
Редактирование стилей текста	363
Глава 13. Правила и традиции типографики	365
Семейства и стили шрифтов	366
Стили и типы шрифтов	366
Другие типы начертаний шрифтов	368
Дальние родственники в семействах шрифтов	368
Анатомия шрифта	370
В поисках необходимого шрифта	372
Работа с приложением Font Navigator	372
Идентификация шрифтов	375
Производители шрифтов	377
Заключительное слово по поводу применения установленных шрифтов	379
Поиск и сохранение необходимых символов	380
Применение окна настройки <i>Insert Character</i>	381
Применение окна настройки <i>Symbol Manager</i>	382

Шрифтовой этикет: стильное и уместное применение шрифтов	384
Уместность шрифта и элементарные правила верстки.....	385
Глава 14. Доведение текста до совершенства.....	389
Использование средств проверки правописания программы CorelDRAW	390
Присвоение языковых кодов.....	390
Почему важны языковые коды	391
Использование средств проверки правописания.....	392
Общие кнопки	392
Настройка параметров средства проверки орфографии.....	394
Установка языка средства проверки орфографии.....	394
Использование списков слов.....	395
Использование основных списков слов	396
Установка параметров в списках слов пользователя	396
Установка текущего языка	397
Добавление списка слов пользователя	397
Просмотр и редактирование содержимого списка слов пользователя	397
Другие параметры средства проверки орфографии	399
Основные параметры средства проверки орфографии	399
Использование средства <i>Grammatik</i>	400
Проверка и исправление грамматики.....	400
Включение и выключение правил средства <i>Grammatik</i>	401
Использование средства <i>Thesaurus</i>	402
Установка параметров средства <i>Thesaurus</i>	403
Использование средства <i>QuickCorrect</i>	403
Как работает средство <i>QuickCorrect</i>	403
Установка параметров средства <i>QuickCorrect</i>	404
Поиск и замена текста и специальных символов	406
Поиск текста	406
Замена текста.....	407
Поиск и замена свойств текста	407
Поиск свойств текста	408
Простой поиск текста на основании свойств объекта.....	408
Замена свойств текста.....	409
Таблицы	410
Создание таблицы	410
Использование подходящего инструмента для работы	411
Параметры таблицы, когда выбран инструмент <i>Pick</i>	411
Параметры таблицы, когда выбран инструмент <i>Shape</i>	413
Параметры таблицы, когда выбран инструмент <i>Table</i>	414
Работа с текстом и графикой в таблице	414
Преобразование таблицы в текст.....	415
Преобразование существующего текста в таблицу.....	415
Импорт таблицы из другого приложения	415
ЧАСТЬ V. ПАРАМЕТРЫ ОБЪЕКТОВ И ЛИНИЙ	417
Глава 15. Заливка объектов.....	419
Знакомимся с типами заливки	420
Применение цветовой палитры	421

От однородной к неоднородной заливке объектов	422
Заливка объекта, установка свойств заливки.....	423
Параметры однородной цветной заливки на панели свойств	424
Применение заливки <i>Fountain Fill</i>	425
Создание объектов с фонтанной заливкой.....	425
Интерактивное управление фонтанными заливками	426
Применение пользовательских фонтанных заливок	429
Редактирование фонтанной заливки на месте	430
Настройка параметров диалогового окна <i>Fountain Fill</i>	431
Сохранение собственной заливки как заготовки.....	433
Применение заливки узором	433
Интерактивное управление заливками узором.....	435
Создание пользовательской заливки узором	435
Использование параметров диалогового окна <i>Pattern Fill</i>	437
Создание пользовательского двухцветного и полноцветного узора	438
Применение заливки текстурой.....	440
Настройка параметров заливки текстурой.....	442
Создание и сохранение образцов текстур	444
Применение заливок PostScript.....	444
Применение заливок сетки.....	446
Параметры заливки сетки.....	447
Смешивание цветов с помощью инструмента <i>Mesh Fill</i>	449
Захват и применение образцов цвета	451
Захват образцов за пределами стандартных заливок.....	453
Глава 16. Атрибуты абриса.....	455
Вводные сведения	456
Элементы управления диалогового окна <i>Outline Pen</i> и панели свойств	456
Расширение и удлинение	457
Применение инструмента <i>Outline</i>	458
Знакомство с диалоговым окном <i>Outline Pen</i>	459
Настройка цвета абриса.....	460
Выбор стиля абриса	460
Создание и редактирование стилей абриса.....	462
Создание стиля точечной линии	462
Настройка наконечников абриса	464
Создание пользовательских стилей наконечника	465
Рисование, сохранение и редактирование стиля наконечника.....	465
Другие параметры наконечников	468
Настройка формы кончика.....	468
Настройка концов линий	469
Эффекты каллиграфии диалогового окна <i>Outline Pen</i>	470
Сохранение пропорций и печать под заливкой	471
Параметр <i>Scale With Image</i>	471
Параметр <i>Behind Fill</i>	472
Превращение абриса в объект	473
Глава 17. Цифровой цвет в теории и на практике	477
Термины и определения из области цифрового цвета.....	478

Субтрактивная и аддитивная цветовые модели.....	480
Субтрактивная цветовая модель	480
Аддитивная цветовая модель RGB	481
Аддитивная цветовая модель HSB	485
Цвета LAB	486
YIQ	486
Grayscale (Оттенки серого).....	486
Registration (Цвет совмещения).....	487
Использование окон настройки цвета.....	487
Применение окна настройки <i>Color</i>	487
Использование окна настройки <i>Color Palette Manager</i>	491
Доступ к цветовым палитрам.....	491
Использование окна настройки <i>Color Styles</i>	492
Сохранение цвета в качестве стиля	492
Создание дочерних цветов	493
Создание взаимосвязи родительский — дочерний цвет.....	493
Создание стилей на основе выделенных областей.....	495
Отбор проб и сохранение цветов из документа.....	495
Переход от цветовых моделей к другим способам определения цвета.....	496
Применение краскосмесителей.....	496
Смешивание с помощью гармонии цветов	496
Эксперименты с гармонией цветов	499
Смешивание с помощью смесителя	501
Применение функции <i>Color Blend</i>	501
Использование фиксированных и пользовательских палитр.....	502
Применение фиксированных палитр.....	503
Выбор стандартных цветов для печати	503
Сведения о палитрах, которые можно использовать для выполнения работ, подразумевающих печать.....	504
Загрузка и создание пользовательских палитр	505
Редактирование цветовых палитр.....	506
Цвет и цветокоррекция.....	507
Изменение цвета с помощью команд меню <i>Effects</i>	508

ЧАСТЬ VI. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮЗИИ ТРЕХМЕРНОСТИ ОБЪЕКТОВ 511

Глава 18. Работа с перспективой	513
Оптический принцип перспективы	514
Что является нормальным?	514
Создание перспективы на перспективу.....	516
Эксперименты с перспективой	517
Создание одноточечной перспективы.....	517
Работа с двухточечной перспективой	520
Создание трехмерной плоскости "земли"	520
Копирование перспективы и создание трехмерной сцены.....	522
Создание сцены с перспективой посредством копирования.....	522
Зеркальное отражение маркеров управления перспективой.....	525
Рисование кегельбана	525

Предварительная визуализация проектов в перспективе	526
Предварительная визуализация дизайна продукта	526
Глава 19. Вытягивание объектов	531
Как вытягивать объекты	532
Выбор и применение эффекта вытягивания	535
Управление с помощью интерактивных маркеров	536
Придание объекту глубины с помощью инструмента <i>Extrude</i>	537
Применение инструмента <i>Extrude</i> и настройка параметров на панели свойств	538
Состояния интерактивного инструмента <i>Extrude</i>	538
Настройка формы вытягивания	538
Настройка глубины вытягивания	540
Настройка свойств точки схода	541
Выполнение трехмерного поворота	543
Применение инструментов поворота	545
Поворот эффекта вытягивания	546
Поворот вытянутого объекта	546
Добавление освещения	547
Управление освещением	547
Добавление и изменение освещения	548
Добавление источников освещения	549
Управление параметрами освещения	549
Настройка цвета вытягивания	550
Скосы при вытягивании	553
Использование заготовок векторного вытягивания	556
Работа с параметрами заготовок вытягивания	556
Использование окна настройки <i>Extrude</i>	557
Управление сложностью вытягивания с помощью размера фаски	559
ЧАСТЬ VII. СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ.....	563
Глава 20. Эффекты оболочки и искажения	565
Предназначение оболочек	566
Создание эффекта <i>Envelope</i>	567
Использование инструмента <i>Envelope</i> и группа элементов управления на панели свойств	567
Применение эффекта оболочки	568
Использование окна настройки <i>Envelope</i>	569
Создание оболочек с помощью элементов управления окна настройки	570
Состояния указателя инструмента <i>Envelope</i>	570
Выбор режима оболочки	572
Сохранение и применение заготовок оболочек	573
Создание и использование заготовки оболочки	574
Выбор режимов сопоставления оболочек	574
Создание оболочки текста	577
Управление оболочкой с простой дугой	579
Применение форм оболочек с одного объекта к другому	580
Копирование свойств других оболочек	580
Создание оболочек на основе существующих	580

Создание оболочек из объектов	581
Удаление оболочки с фигуры	581
Копирование оболочек с помощью инструмента <i>Attributes Eyedropper</i>	582
Совершенствование эффектов искажения	583
Использование инструмента <i>Distort</i> и элементов управления на панели свойств	584
Выбор режима искажения	584
Режим искажения <i>Push And Pull</i>	584
Режим искажения <i>Zipper</i>	586
Режим искажения <i>Twister</i>	589
Управление маркерами инструмента искажения	590
Изменение объектов интерактивно в режиме <i>Push And Pull</i>	591
Работа с маркерами управления режима <i>Zipper</i>	592
Интерактивное изменение объектов в режиме <i>Twister</i>	592
Использование заготовок искажений	593
Знакомство с заготовками искажений.....	594
Глава 21. Эффекты перетекания и контура	595
Эффекты перетекания и контура: сходство и различие.....	596
Роль затенения в перетекании.....	596
Инструмент <i>Blend</i> и элементы управления на панели свойств	599
Создание простого эффекта перетекания	600
Базовое перетекание между разными фигурами	600
Компоненты эффекта перетекания.....	601
Редактирование эффекта перетекания	602
Настройка перетекания.....	602
Контроль шагов перетекания	602
Указание интервала перетекания.....	603
Вращение перетекания	603
Изменение цвета вращения	605
Настройки ускорения.....	605
Использование заготовок	606
Создание необычных и сложных эффектов перетекания	607
Создание многоточечного перетекания	607
Разъединение и соединение	608
Разъединение перетекания: практическое задание	608
Сопоставление узлов управляющих объектов.....	609
Изменение пути перетекания	610
Перетекание объектов вдоль пути	611
Вращение объектов перетекания	612
Эффект перетекания вдоль всего пути.....	613
Управление процессом выравнивания объектов на пути	613
Многообъектные перетекания	614
Копирование и клонирование перетеканий	616
Использование окна настройки <i>Blend</i>	616
Эффект контура.....	617
Примеры использования эффекта контура.....	617
Инструмент <i>Contour</i> и элементы управления на панели свойств	619
Применение эффекта контура.....	619
Интерактивное изменение контура.....	620

Изменение направления контура	621
Внутренний контур	622
Контур абриса.....	622
Контур к центру	622
Настройка цветов контура.....	623
Варианты перетекания спектра цвета.....	623
Цвет абриса.....	624
Цвет заливки.....	624
Создание специальных эффектов с помощью контура.....	625
Цвет фонтанной заливки	625
Копирование и клонирование эффекта контур.....	626
Управление ускорением контура.....	626
Использование заготовок контура.....	628
Использование окна настройки <i>Contour</i>	629
Глава 22. Эффект линзы, прозрачности, тени, свечения и рельефа	631
Что такое эффект линзы	632
Использование окна настройки <i>Lens</i>	632
Работа с эффектом линзы.....	633
Обзор эффекта линз.....	634
Линза <i>Brighten</i>	634
Линза <i>Color add</i>	635
Линза <i>Color Limit</i>	635
Насыщение цветов в отдельной области.....	635
Линза <i>Custom Color Map</i>	636
Линза <i>Fish Eye</i>	637
Изменение размера объектов в линзе <i>Fish Eye</i>	637
Линза <i>Heat Map</i>	638
Линза <i>Invert</i>	639
Линза <i>Magnify</i>	639
Линза <i>Tinted Grayscale</i>	640
Линза <i>Transparency</i>	641
Линза <i>Wireframe</i>	641
Изменение параметров линзы.....	641
Применение параметра <i>Frozen</i>	641
Работа с параметром <i>Frozen</i>	642
Применение параметра <i>Viewpoint</i>	643
Применение параметра <i>Remove Face</i>	644
Работа с инструментом <i>Transparency</i>	644
Использование и настройка инструмента <i>Transparency</i>	645
Создание пространственного изображения с помощью прозрачности.....	647
Настройка свойств прозрачности	648
Однородная прозрачность	648
Градиентная заливка	648
Настройки эффекта прозрачности на панели свойств	649
Дополнительные типы градиентной прозрачности.....	650
Использование режимов слияния	651
Создание многоступенчатой прозрачности	653
Прозрачность типа <i>Pattern</i> и <i>Texture</i>	654

Заморозка прозрачности.....	655
Использование эффекта <i>Bevel</i>	655
Создание эффекта <i>Bevel</i> с мягкой кромкой	657
Угол возвышения	658
Использование эффекта тени.....	658
Использование и настройка инструмента <i>Drop Shadow</i>	660
Настройка тени и управление маркерами тени	660
Настройка параметров тени вручную.....	662
Использование тени для создания свечения	662

ЧАСТЬ VIII. РАСТРОВАЯ СТОРОНА

ПАКЕТА COREL GRAPHICS SUITE 665

Глава 23. Основы растровой графики: работа с фотографиями..... 667

Параметры растрового изображения	668
Сравнение растровых изображений с векторными	668
Битовые массивы и пиксели	670
Глубина цвета	672
Разрешение и изображения, зависимые от разрешения	672
Зависимость разрешения от размера изображения	673
Импорт растровых изображений в документ	674
Размещение и изменение изображения.....	677
Размещение изображения в рекламной афише.....	678
Изменение разрешения при масштабировании	679
Ресэмплирование фотографии	680
Быстрый способ прямоугольной подрезки	681
Подрезка с использованием инструмента <i>Shape</i>	681
Импорт нестандартных изображений.....	682
Работа со слоями растрового изображения	683
Работа с изображениями RAW	685
Работа с инструментом <i>Camera RAW Lab</i>	686
Цветокоррекция изображений RAW	686
Операции над изображениями.....	690
Работа с инструментом <i>Image Adjustment Lab</i>	690
Корректировка PNG-изображения.....	691
Фотоэффекты	693
Применение фильтров к фотографии.....	694
Экспорт документа в растровый формат	696
Сохранение растровой копии документа <i>CorelDRAW</i>	697

Глава 24. Расширенные возможности в работе с растровой графикой

в <i>CorelDRAW</i>	701
Подрезка фотографии, размещенной в документе.....	702
Подрезка с сохранением оригинальных данных	703
Использование инструмента <i>Shape</i> для подрезки изображений	703
Создание маски с помощью подрезки.....	704
Подрезка ненужной части изображения	704
Удаление фона. Метод 1.....	705

Использование логических операций для подрезки изображений	708
Удаление фона. Метод 2	708
Композиции с объектами разных типов	709
Создание композиции с векторными и растровыми объектами	709
Работа с альфа-каналами и прозрачностью изображения	713
Использование цветовой маски при работе с растровыми изображениями	713
Удаление цвета вокруг фрагмента изображения	713
Работа с полупрозрачностью	715
Создание реалистичного изображения стекла	715
Использование прозрачности для объединения изображений	719
Создание перехода между двумя изображениями	719
Использование инструмента PowerTRACE для преобразования растровых рисунков в векторные	721
Преобразование растрового изображения для редактирования логотипа	721
Предварительная подготовка изображения в PHOTO-PAINT перед трассировкой	721
Переключение между CorelDRAW и PHOTO-PAINT	722
Параметры инструмента PowerTRACE	723
Выполнение трассировки	725
Преобразование логотипа в векторный рисунок	725
Инструмент PowerTRACE для художников	728
Цифровая обработка изображения	728
Глава 25. Знакомство с программой PHOTO-PAINT (на FTP)	1
Составляющие цифровых фотографий: пикселы	2
Пикселы и разрешение	2
Разрешение изображения	3
Разрешение, количество пикселов и печать	4
Изменение размеров фотографии	5
Ресемплирование и изменение размеров фотографий	10
Создание изображения, пригодного для печати	11
Автоматизация процессов: запись последовательности команд подрезки и ресемплирования	15
Определение области подрезки фотографий	15
Запись последовательности действий	16
Запуск записанного сценария	18
Перенос фрагмента изображения	20
Глава 26. Эффекты PHOTO-PAINT и профессиональные приемы редактирования (на FTP)	25
Превращение снимка в фотографию	26
Объекты и инструмент <i>Path</i>	26
Использование кривой в качестве маски	27
Замена фона	31
Создание фона позади объекта	31
Добавление тени	35
Рисование тени	35
Создание необычной композиции	37
Использование инструмента <i>Brush Mask</i>	37
Создание штрихов для выделения фрагмента изображения	38

Работа с инструментом <i>Cutout Lab</i>	39
Обрезка сложного объекта	40
Окончательное редактирование	43
Стирание фрагментов и масштабирование изображения	43
Добавление отражения	46
Создание отражения Санты	46
Тонкое редактирование изображений	49
Удаление наклейки с окна	50
Перемещение цвета с помощью инструмента <i>Clone</i>	50
Маскирование участка изображения с помощью инструмента <i>Brush Mask</i>	50
Штрихование участка изображения для дальнейшего редактирования	52
Создание размытия	54
Использование эффекта <i>Motion Blur</i>	54
Создание анимированных изображений GIF	55
Доработка изображения бумажного самолетика	56
Добавление текста и экспорт рисунка CorelDRAW	56
Анимация: определение кадров и основные настройки	58
Создание GIF-анимации	58
Заключительная часть работы с анимацией	61
Экспорт анимации	61

ЧАСТЬ IX. ПЕЧАТЬ ДОКУМЕНТОВ И ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЫ 735

Глава 27. Печать: профессиональный вывод документа	737
Печать документа на персональном принтере	738
Печать обычного и многостраничного документа	738
Настройка параметров печати	741
Установка основных параметров	741
Использование стилей печати	742
Печать в файл	743
Использование настроек на вкладке <i>Color</i>	745
Печать совмещения или с цветоделением	745
Использовать параметры цвета документа или цветопробы	745
Преобразование цветов	745
Вывод цвета	746
Исправление цвета по цветовому профилю	746
Способ цветопередачи	746
Настройка макета страницы	747
Установка положения и размера изображения	747
Мозаичная печать	748
Печать цветоделения	749
Настройка цветоделения	750
Частота, угол и наложение	751
Настройки треппинга	753
Настройки треппинга In-RIP	754
Настройка допечатной подготовки	755
Настройка параметров PostScript	757
Вкладка с сообщениями о проблемах печати	759

Предварительный просмотр документа	760
Навигация по документу в окне предварительного просмотра	760
Инструменты предварительного просмотра и панель свойств	762
Параметры инструмента <i>Pick</i>	764
Параметры инструмента <i>Imposition Layout</i>	764
Параметры инструмента <i>Marks Placement</i>	764
Параметры инструмента <i>Zoom</i>	765
Глобальные настройки печати	766
Настройки группы <i>General</i>	766
Настройки группы <i>Driver Compatibility</i>	769
Настройка предупреждений о проблемах печати	770
Мастер двусторонней печати	770
Допечатная подготовка	771
Слияние при печати	772

Глава 28. Создание и публикация простого макета HTML-страницы

(на FTP)	64
Кнопки навигации и горячие точки на веб-странице	65
Панель инструментов Internet в программе CorelDRAW	65
Создание роллеров	67
Создание разных видов состояний роллера	67
Настройки поведения объекта	69
Перенаправление по URL-адресу	70
Добавление режима закладки	71
Создание закладок	71
Окно настройки <i>Object Properties</i>	73
Окно настройки <i>Links and Bookmarks</i>	73
Назначение фонового изображения страницы	74
Публикация веб-документов	75
Общие настройки экспорта	76
Имена и заголовки файлов	76
Просмотр веб-изображений	76
Настройка дополнительных параметров HTML-страницы	78
Сведения об экспорте веб-страницы	78
Предупреждение о проблемах	78
Изменение общих параметров процесса публикации	80
Экспорт изображений для Всемирной паутины	81
Экспорт графического изображения с эффектом прозрачности	81
Использование текста во Всемирной паутине	83
Форматирование текста для Всемирной паутины	84
Использование замещающего текста	85
SVG: экспорт в векторный формат	86
Экспорт векторных форматов для Всемирной паутины	86
Платформа Flash и веб-страницы	87
Особенности SWF-формата	88
Объекты и заливки, которые поддерживает Flash	88
Экспорт статичного Flash-файла	89
Создание однокадрового Flash-файла	89

Экспорт SWF-файлов в программе SWiSH miniMax	90
Архитектурное построение графической анимации	90
Перемещение композиции в SWiSH miniMax	90
Основы работы в программе SWiSH miniMax	91
Настройки рабочей области программы SWiSH miniMax	91
Начало работы с анимацией.....	93
Завершение импорта.....	95
Перемещение объектов.....	95
Создание анимации.....	96
Применение эффектов	97
Эффект затухания	97
Добавление и анимация текста	97
Текст как объект Flash	97
Завершающие штрихи	100
Установка общей продолжительности Flash-ролика	100
Заключение.....	101
Предметный указатель	777

*Трудно испытывать страсть к искусству,
не будучи мечтателем.
Я посвящаю эту книгу мечте о мире на всей Земле*

ОБ АВТОРЕ

Гэри Дэвид Баутон (Gary David Bouton) — опытный автор и иллюстратор более чем 20 книг, описывающих работу в таких программах, как CorelDRAW, Adobe Photoshop, а также освещающих темы видеомонтажа, трехмерного моделирования и создания контента для Всемирной паутины. Гэри занимался как традиционным рисованием, так и компьютерной графикой в последние 40 лет, а статьи и книги начал писать с 1992 года. Он получил четыре международных награды за дизайнерские проекты и был финалистом престижного конкурса "Corel World Design Contest". В свободное время Гэри сочиняет и записывает музыку, а также работает над спецэффектами для фильмов.

О ТЕХНИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ

Имея заслуги в инженерной деятельности и искусстве, Уильям Шнайдер в настоящий момент преподает на курсах компьютерной графики и фотографии в школе визуальных коммуникаций в университете Огайо. Он дважды был финалистом ежегодного конкурса "Corel World Design Contest". Под авторством Уильяма напечатано 16 статей в различных журналах, посвященных фотографии и компьютерному дизайну, а его графические работы неоднократно публиковались. Он также отвечал за работу над иллюстрациями и фотографиями к книге *Italian Renaissance Art: A Source Book*. В свободное от работы время Уильям катается на коньках и конструирует необычные акустические системы в своей мастерской.

ПРЕДИСЛОВИЕ

В прошлом году мы отпраздновали двадцатую годовщину, второе десятилетие, посвященное созданию и улучшению нашего полного и удобного в использовании графического программного пакета. Изучение всех возможностей остается ключевым моментом в процессе быстрого освоения пользователями программы CorelDRAW Graphics Suite и создания ими удивительных иллюстраций, макетов, графики и т. д. Поэтому в дополнение к нашей системе помощи — электронной документации, видеоурокам — мы представляем книгу в твердой обложке, в которой можно найти советы и описание различных методов работы.

Вы держите в руках новое *Официальное руководство по программе CorelDRAW X5*, потому что издательство McGraw-Hill и автор книги, Гэри Баутон, использовали другой подход к знакомству и, в конечном счете, к освоению нашего программного пакета. А также потому, что команда разработчиков корпорации Corel описала все основы в своей документации, и это позволило в данной книге сосредоточиться на методах, которые расширяют ваши дизайнерские возможности и творческие амбиции. Вы найдете экспертные инструкции по созданию иллюстраций, которые помогут вам не только научиться работать с программой CorelDRAW, но и добиваться именно тех результатов, которые вы представляли. Вы увидите, что все примеры в книге описываются с указанием всех нюансов выполнения, благодаря которым вы и сможете достичь заранее продуманную цель. Вы начнете творить, следуя пошаговым инструкциям и загрузив множество файлов примеров. Кроме того, эти примеры поддерживают основную идею нашей книги — в собственной работе полагаться на вдохновение.

Это исчерпывающее руководство представляет собой результат ценного сотрудничества корпорации Corel и издательства McGraw-Hill. Автор напрямую работал с командой разработчиков корпорации Corel, чтобы быть уверенным, что профессионалы и честолюбивые дизайнеры, использующие наш продукт, получают всю информацию, необходимую для получения потрясающих результатов.

Силами Гэри Баутона, автора данной книги, в этом бесценном руководстве можно найти всю необходимую информацию для становления опытного иллюстратора. И все это на том неосязаемом пронизательном уровне, который придает привлекательности художественным работам для аудитории. Изучая каждую главу, я уверен, вы найдете бесценные советы и ресурсы равно как для начинающих дизайнеров, так и для профессионалов работы с графикой.