

**ИРИНА
НИКУЛИНА**



УЧЕБНИК ОТ ПРОФИ!

Интерактивный учебник

Бесплатные видеоуроки

COREL DRAW

ДИЗАЙН ПОЛИГРАФИИ



ПРЕИМУЩЕСТВА:

Бесплатные видеоуроки в каждой главе!

Практические домашние задания

Пошаговое изучение программы

Дизайн логотипов

Разработка макетов

Верстка обложки каталога

Верстка журнальной полосы

Трассировка в вектор, кривые

Допечатная подготовка макета

С нуля до специалиста!

Ирина Никулина

CORELDRAW.

Дизайн полиграфии

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=68517239

SelfPub; 2022

Аннотация

Учебник CorelDRAW предназначен для начинающих дизайнеров. По нему можно заниматься с нуля, имея только компьютерную грамотность. Специальной подготовки не требуется! В этом учебнике: 23 подробных пошаговых урока. + Бесплатные видеоуроки! + Практические домашние задания. + Макетирование и верстка полиграфии. + Допечатная подготовка макетов. Цель книги – научить дизайнеров работать с векторной графикой, создавать рекламные макеты, подготовить их к печати. Вы гарантировано освоите всю необходимую работу в CorelDRAW! Уже через месяц вы сможете: – Создавать и редактировать векторные объекты, работать кистями и кривыми Безье. – Делать логотипы, трассировать растры в вектор. – Создавать визитки, обложки каталогов и др. – Верстать журнальные полосы. – Готовить макеты к печати. + Добавьте работы в свое портфолио. Учебник дает минимальные навыки дизайнера, необходимые для успешного старта в

этой профессии. Книга написана профессионалом, успешно работающим с векторной графикой 20 лет.

Содержание

Введение	5
Об авторе	9
Урок 1. Общие понятия о векторной графике	12
Урок 2. Рабочее пространство программы (интерфейс)	31
Урок 4. Редактирование объектов	66
Конец ознакомительного фрагмента.	73

Ирина Никулина

CORELDRAW.

Дизайн полиграфии

Введение

Добро пожаловать в пространство мощного и удивительного векторного продукта под названием CorelDRAW!

Уважаемые дизайнеры!

Перед вами не просто учебник по работе с программой CorelDRAW, это новый формат учебного пособия, где текст каждой главы ссылается на **бесплатный видеоурок**, доступный для скачивания. Видеоуроки наглядно демонстрируют текст учебника и более подробно поясняют материал. В конце каждой главы вы найдете домашнее задание, которое позволит на практике закрепить уроки.

Если вы внимательно изучите текст учебника, посмотрите все уроки и выполните все задания, автор учебника гарантирует, что вы сможете работать на уровне начинающего ди-

зайнера в программе CorelDRAW.

Этот учебник не только научит вас работать в программе CorelDRAW, но и создавать **рекламные макеты**:

- логотипы,
- визитки,
- дизайн полиграфической продукции,
- макеты наружной рекламы.

Так же будет отдельная глава, посвященная допечатной подготовке макетов для печати в типографии. Практические навыки в виде домашних заданий позволят вам освоить программу, научиться создавать грамотные макеты, работать с векторными объектами, делать векторные объекты кривыми Безье, разрабатывать авторские логотипы, трассировать растровое изображение в векторное, применять эффекты к тексту и многое другое.

Это минимальные навыки дизайнера, необходимые для успешного старта в этой профессии.

Цель книги – научить начинающих дизайнеров создавать рекламные и полиграфические макеты, правильно готовить их к печати и полностью освоить программу CorelDRAW. Эта цель будет достигнута читателем при внимательном изучении текста учебника, просмотре видеоуро-

ков и обязательном выполнении *практических домашних заданий*.

По данному авторскому курсу успешно обучались различные категории людей: школьники, студенты, начинающие дизайнеры, учителя, менеджеры. Курс преподавался на онлайн и оффлайн курсах и в вузах.

Материал подается понятно, подробно, без лишней «воды». Уроки построены пошагово с возрастающей сложностью обучения.

Учебник рассчитан на тех, кто знакомится с программой в первый раз и на тех, кто уже начал работать с векторной графикой. Книга может служить методическим пособием для учителей в школах, преподавателей вузов или профессиональных курсов.

О программе CorelDRAW

CorelDRAW – мастер векторных эффектов, удобный и незаменимый помощник дизайнера, самый популярный векторный редактор с понятным интерфейсом.

CorelDRAW – истинный лидер среди векторных программ!!!

Итак, что же сделало программу столь любимой и популярной в среде специалистов дизайна?

- Интуитивно понятный дружественный интерфейс программы.
- Наличие готовых геометрических фигур и векторных шаблонов.
- Удобство создания плавных кривых линий.
- Легкость редактирование кривых линий, возможность изменения кривизны при помощи редактирования узлов.
- Удобный инструмент «Текст», легко редактируемые текстовые фреймы.
- Возможность перевести текст в кривые линии и превратить его в объект CorelDRAW.
- Трансформация и модификация объектов, позволяющая быстро создавать векторные эффекты.
- Легкая и удобная вставка растровых изображений, возможность их редактировать и применять эффекты.
- Наличие помощи, подсказки.

Удачи вам в успешном освоении CorelDRAW!

Об авторе

Никулина Ирина Анатольевна: 20 лет в дизайне и преподавании!

Ирина – дизайнер с двадцатилетним стажем работы, изданный автор книг по дизайну и верстке, блогер, специалист по рекламе, разработчик сайтов.

С 2007 года Ирина является директором собственного рекламного агентства. С нуля создала успешное рекламное агентство и веб-студию с доходом от 150 000 р. в месяц.



Об авторе:

– Дизайнер логотипов и полиграфии, разработчик сайтов с 2007 г. (более 2000 проектов).

– Сертифицированный специалист Adobe Photoshop. Стаж преподавания программ (CorelDRAW и Adobe Photoshop) – 20 лет!

– Автор учебника по дизайну, верстке и полиграфии, издан в 2010 г. По нему до сих пор успешно занимаются студенты КУБГУ.

– Преподаватель с большим стажем. Более 2000 учеников за последние 5 лет. 98 % учеников работают в сфере дизайна.

Урок 1. Общие понятия о векторной графике

В этой главе:

Что такое векторная и растровая графика.

Векторный способ кодирования.

Объекты векторной графики, кривые Безье.

Масштабирование векторных объектов.

Растровый способ кодирования.

Качество векторных объектов в полиграфических макетах.

Цвет на компьютере.

Модели цвета.

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Что такое векторная и растровая графика

Я думаю, вы неоднократно встречали в сети Интернет красивые электронные рисунки и задавались вопросом, как они создаются?

Любые электронные картинки рисунки, фотографии, ло-

готипы, баннеры, иллюстрации, созданные на компьютере, должны быть запрограммированы, представлены в числовой форме, именно так компьютер обрабатывает любое изображение, – при помощи цифр. Это цифровой способ хранить и использовать информацию.

Компьютерная графика – это графика, описанная языком компьютера. Она имеет три вида или способа кодирования:

векторная,

растровая,

фрактальная.

Речь, конечно же, идет о двумерной графике. Существует еще и трехмерная графика, но в рамках этого учебника мы не будем её рассматривать.

Итак, компьютер обрабатывает рисунки и представляет их в числовой форме, или как принято говорить, *кодирует*.

Существует несколько способов описать математически или закодировать изображение:

1. Аналитический способ кодирования, с помощью математических формул – это и есть векторная графика. С ней работают программы: CorelDRAW и Adobe Illustrator.

2. Второй способ: описание массивом (набором) цифр (при помощи пикселей) – это растровая графика, с ней ра-

ботает программа Adobe Photoshop и другие растровые редакторы.



Рис.1. Растровое и векторное изображение.

Векторный способ кодирования

Перед вами на иллюстрации три портрета (см. рис.1), первый из них (слева) закодирован при помощи растровой графики (пикселями), а второй и третий – это векторные рисунки, созданные на основе фотографии (первого портрета).

Как компьютер кодирует векторные рисунки?

Любое **векторное изображение** (рисунок, рекламный макет, логотип) состоит из отдельных частей, которые можно редактировать независимо друг от друга. Эти части называются **объектами**. (Поэтому иногда вы можете услышать вместо термина «векторная» – «объектно-ориентированная» графика). То есть, работа в векторных программах ведется с отдельными объектами.

Объектами векторной графики являются:

- Геометрические фигуры, такие как: точка, круг, эллипс, прямоугольник, квадрат и др.
- Плавные кривые и прямые линии.

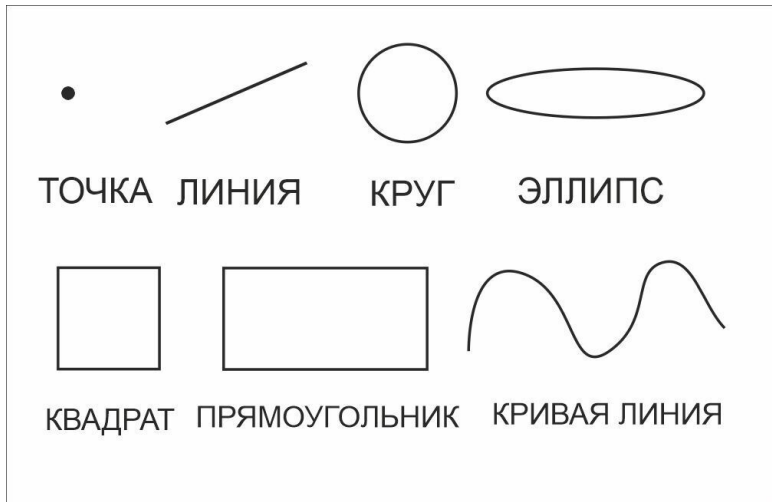


Рис.2.Объекты векторной графики.

Для создания сложного рисунка применяется несколько простых объектов. Смотрите рисунок 3.

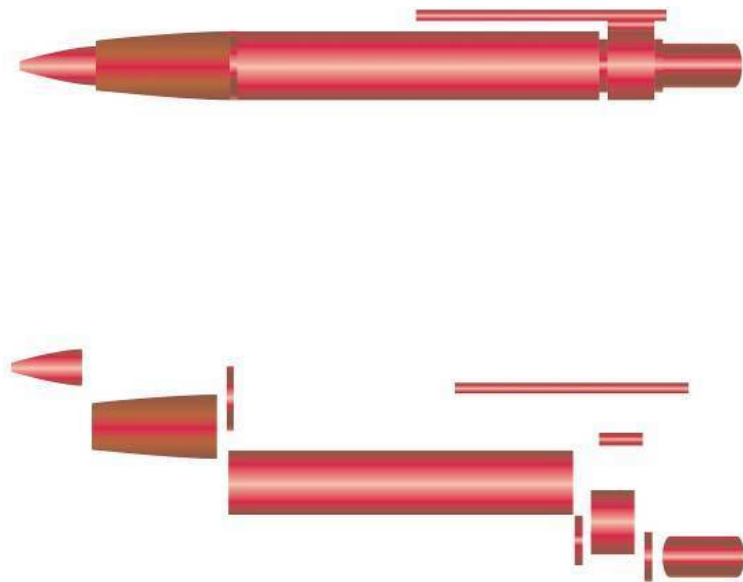


Рис.3. Векторный рисунок. Ручка нарисована в CorelDRAW, состоит из простых объектов.

Все составляющие части рисунка, **объекты**, хранятся в

памяти компьютера в виде математических формул. Проще всего сохранить простые геометрические объекты, например квадрат, круг, прямоугольник, треугольник.

Например, *чтобы закодировать круг*, нужно запомнить его радиус, координаты центра и цвет. Для прямоугольника достаточно знать ширину и высоту.

С помощью математических формул можно описать рисунки любой сложности.

У каждого объекта есть размеры, кривизна (у кривых линий) и месторасположение, которые компьютер хранит в памяти в виде формул.

Объекты векторной графики, кривые Безье

Итак, векторными объектами являются *геометрические фигуры и линии*. С их помощью создаются векторные рисунки любой сложности. Основным объектом векторной графики являются плавно изогнутые кривые линии, которые называются *кривые Безье*.

Пьер Безье (математик) сделал открытие: любую произвольную кривую можно задать при помощи двух векторов, находящихся в начале и конце кривой. Именно таким образом программа CorelDRAW и кодируют плавные кривые линии. Поэтому этот вид графики назван «векторный».

Положение начальной и конечной точки кривой называются «**узлы кривой**». Так же используется термин «кривизна» линии. **Кривизна** – изогнутость кривой линии между двумя узлами. Кривизна определяется двумя параметрами кривой, которые представлены отрезками, выходящими из узлов.

Эти отрезки называются «**манипуляторы кривизны**» (см. рис.4).

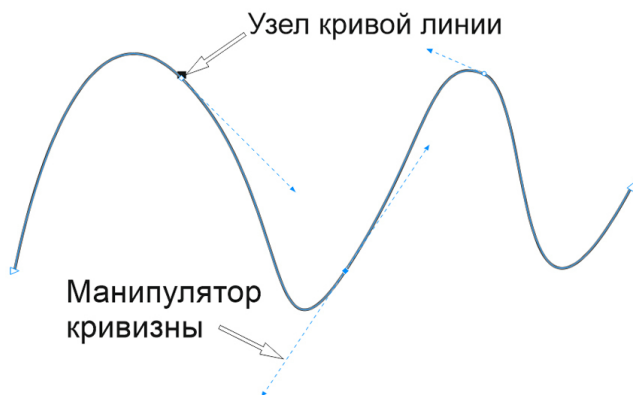


Рис.4. Узлы кривой линии. Стрелкой указан узел кривой и

синяя пунктирная линия – манипулятор кривизны.

Масштабирование векторных объектов

Масштабирование объектов (увеличение и уменьшение) не приводит к потери качества векторного рисунка, что очень важно для подготовки макета к печати. Происходит это потому, что параметры объектов не растягиваются как в растровой графике, а как бы создаются заново путем умножения параметров объекта на коэффициент масштабирования (на 2, или на 50, например). То есть, увеличив круг в два раза, мы, по сути, получим новый объект, новый круг, параметры которого увеличены в два раза. Качество рисунка при этом не меняется.

Размеры векторных файлов

Большим плюсом векторной графики является относительно небольшие размеры создаваемых файлов. Размер файла векторных изображений намного меньше, чем растровый.

Но есть и недостаток векторных рисунков – условность полученных изображений; рисунок – это все-таки не фотография. Например, лицо человека, созданное векторными кривыми линиями, не будет абсолютно реалистичным.

И еще векторный способ оцифровки не используется для кодирования фотографий, потому что получается слишком большой размер файла.

Растровые объекты

В программе CorelDRAW можно использовать растровые изображения, вставляя их в файл макета. Они так же являются отдельными объектами, только не векторными, их можно редактировать как растровые изображения. Для вставки растров в файл макета в программе есть команда «Импорт», либо изображение просто перемещаются из папки в рабочее пространство программы CorelDRAW.

Для общего знакомства и лучшего понимания компьютерной графики коротко познакомимся с растровым способом кодирования.

Растровый способ кодирования

Для растрового кодирования рисунок или фотографию компьютер разбивает на небольшие одноцветные части, они называются **пиксели** (PICTure Single Element – элемент рисунка). Изображение становится похожим на *мозаику*.

Все цвета, используемые в изображении, нумеруются и

для каждого пикселя записывается номер цвета. Пронумеровав все пиксели, компьютер получает набор пар цифр: первая – номер пикселя, вторая – усредненный оттенок цвета. Запомнив последовательность расположения пикселей и номер цвета каждого пикселя, можно однозначно описать любую фотографию или рисунок в цифровом виде.

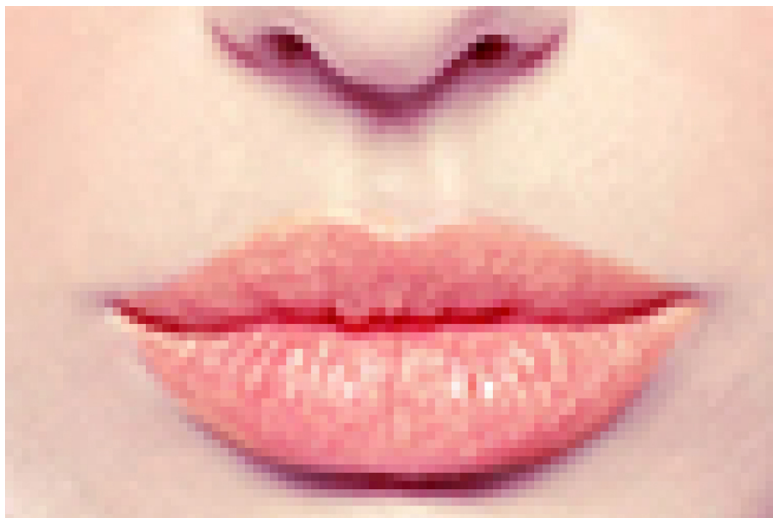


Рис.5. Изображение, состоящее из пикселей.

Чем меньше цветов в фотографии или рисунке, тем про-

ще закодировать изображение. Изображения, закодированные таким образом, называются **растрами** или битмап (от англ. Bitmap – карта бит, растровая карта.).

Один дюйм изображения может содержать разное количество пикселей, именно это количество определяет разрешение и качество картинки. Чем больше разрешение (например, 600 пикселей на дюйм), тем лучше качество изображения. Стандартное разрешение для картинок в сети Интернет 72 пикселя на дюйм, для печати полиграфии 300 пикселей на дюйм.

В отличие от векторного рисунка, изображения, закодированные растровым способом, при масштабировании теряют своё качество. Например, при увеличении маленькой картинки до больших размеров, становятся видны пиксели.



Рис.6. Векторное и растровое изображение. Слева сверху – увеличенный векторный объект с ровным контуром, справа – увеличенный растровый, мы видим «ступенчатый эффект», контур не ровный, а напоминает ступеньки.

Любое векторное изображение может быть преобразовано (конвертировано) в растровое при помощи команды «Экспорт» в меню «Файл» программы CorelDRAW.

Качество векторных объектов в полиграфических макетах

Именно потому, что векторные изображения (например, логотипы) масштабируются без потери качества, их использование в макетах полиграфии является приоритетным. Ведь буклет или каталог должны получиться на печати хорошего качества. А хорошее качество можно получить, только если использовать растровые изображения (фотографии) высокого качества, а текст и элементы дизайна создать в векторном виде.

Поэтому типографии просят (точнее требуют!) в макетах полиграфии и рекламы использовать **векторные элементы**:

- Логотипы.
- Текст.
- Надписи.
- Элементы дизайна.
- Прямые линии, кривые линии, точки, таблички, геометрические фигуры, рамки, таблички и т.д.

Цвет на компьютере

Прежде чем приступать к практическим занятиям в программе CorelDRAW, следует разобраться, как кодируется цвет на компьютере.

Самый сложный механизм, воспроизводящий цвет, – это

человеческий глаз. Когда мы видим цвета, мы не задумываемся, как именно это происходит, просто наслаждаемся красотой синего моря или зеленого луга.

Считается, что человеческий глаз различает 16,7 миллионов оттенков!

Компьютеру, чтобы воспроизвести множество оттенков, различаемых человеческим глазом, нужно закодировать цвет. Для работы с миллионами оттенков, компьютер использует разные модели цвета. Разберемся подробнее.

Модели цвета.

Для воспроизведения на экране большого количества оттенков цвета были разработаны **модели цвета**, позволяющие однозначно определить оттенок.

Модель определяет способ создания цвета и используется для разных целей.

Рассмотрим три основные модели:

RGB (в основе три цвета: красный, синий, зеленый, red, green, blue). Аддитивная модель, построена на основе смешения трех цветов: красный, зеленый, синий.

В мониторе используется люминофор, который светится этими тремя цветами. Черный цвет в данной модели полу-

чается, когда интенсивность всех цветов равна 0, белый, когда максимальна.

Модель RGB дает 16,7 миллионов оттенков. *Эта модель предназначена для изображений, остающихся на экране.* (Веб-дизайн, сайты, портфолио, личные фотографии и др.). В полиграфии эта модель не применяется. Если у вас в макете полиграфии есть изображение с моделью RGB, это считается ошибкой. Такой формат может быть возвращен типографией на доработку.

СМΥК (cyan, magenta, yellow, black, цвета: циан, маджента, желтый и черный).

Субтрактивная модель (субтракт (англ) – «вычитать»).

Модель построена на основе вычитания цветов. Например: голубой цвет образуется при поглощении красного, пурпурный при поглощении зеленого, желтый – отраженный цвет в результате поглощения синего. Черный цвет получается при добавлении черной краски.

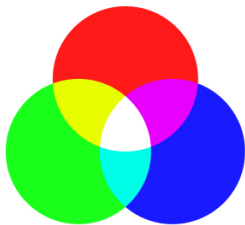
Эта модель предназначена для подготовки макетов к печати на типографском станке. Модель дает 16,7 миллионов оттенков. Все изображения (как векторные, так и растровые) в макете для печати должны быть сохранены именно в цветовой модели СМΥК.

HSB. Цвета описываются тремя числами 1 – HUE цвет тона, 2 – Saturation – насыщенность, 3 – Brightness – яркость.

С этой моделью работают программы, в дальнейшем преобразуя цвета в модель RGB. Удобна при редактировании рисунка, потому что при замене цвета не меняются, меняется насыщенность и яркость.

В векторной графике часто используются списки заданных цветов – **палитры**. (Например, палитра «Пантон»), основанные на цветовой модели CMYK.

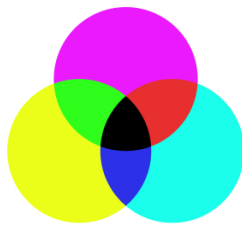
RGB



для цифровых изображений



CMYK



для печати



Рис.7. Цветовые модели.

Что нужно запомнить:

1. Существуют разные способы кодирования графики, в макетах используется векторный и растровый способ кодирования изображений.
2. В векторном макете используются простые геометрические фигуры, прямые и кривые линии.
3. Сложный векторный рисунок состоит из простых объектов.
4. При масштабировании векторные объекты не теряют своего качества.
5. В макете должны быть векторными следующие элементы: логотипы, текст, элементы дизайна, узоры.
6. Растровое изображение состоит из отдельных элементов, называемых «пиксели». При масштабировании качество растров ухудшается.
6. Растровое изображение (фотографии) используется в макетах полиграфии только хорошего качества (300 пикселей на дюйм).
7. В полиграфических макетах используется только модель CMYK.

Домашнее задание: установить программу CorelDRAW на свой компьютер. Посмотреть урок №1.

Вопросы для самопроверки:

Назовите способы кодирования компьютерной графики.

Назовите не менее четырех объектов векторной графики.

Почему кривые называются Безье?

Как меняется качество векторных рисунков при увеличении?

Из чего состоит растровое изображение?

Как меняется качество растровых изображений при масштабировании?

Назовите три модели цвета.

Ссылка на видеоурок №1, скачать можно бесплатно!



Наведите сканер мобильного устройства на qr-код, сохраните ссылку, откройте на персональном компьютере и смотрите видео.

Прямая ссылка на урок:

[https://drive.google.com/file/
d/1kZTNBfRGIOis5OBgt4RrI53v8grvkQen/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1kZTNBfRGIOis5OBgt4RrI53v8grvkQen/view?usp=sharing)

Урок 2. Рабочее пространство программы (интерфейс)

В этом уроке:

Интерфейс программы CorelDRAW.

Основные панели CorelDRAW.

Размеры листа.

Сетки, линейки.

Направляющие.

Цветовые палитры.

Сохранение документа.

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Интерфейс программы CorelDRAW.

Интерфейс программы (от англ. interface) – это совокупность средств, методов и правил взаимодействия (управления, контроля и т.д.) между элементами системы (инструментами программы) и пользователем программы. Иными словами, интерфейс – это проводник между программой и человеком, при помощи которого человек дает команды программе, а программа в ответ анализирует и отвечает.

В нашем случае CorelDRAW создает векторные объекты, копирует их, перемещает, группирует и т.д. Так же интерфейс векторной программы отображает векторный макет, позволяет его редактировать, трансформировать и сохранять в разные форматы.

Удобство интерфейса любой программы определяется *уровнем простоты и удобства для пользователя*. У программы CorelDRAW интерфейс очень простой и интуитивно понятный, что позволяет ученику довольно быстро освоиться с инструментами и панелями в программе.

Давайте познакомимся с интерфейсом программы CorelDRAW.

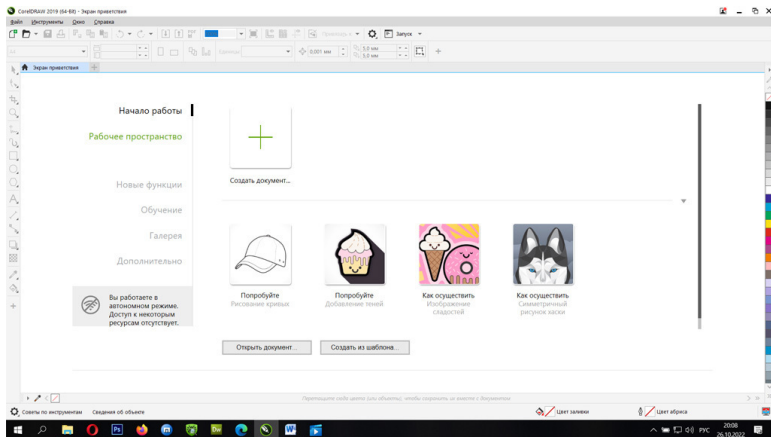


Рис.8. Окно заставки программы.

После того, как вы запустили программу, CorelDRAW покажет вам окно приветствия и предложит создать новый документ. Так же вы можете создавать новый документ из меню «Файл» – «Создать».

Нажмите «Создать документ» в окне приветствия (см. рис.8), откроется новый пустой документ. Вы увидите рабочее пространство программы (интерфейс). Оно представляет собой белое поле – это **рабочее пространство** (рабочая область) для создания векторных объектов. Все это поле вы можете использовать для работы с векторными и растровыми

ми объектами.

Вверху программы находится строка «Меню» и панели управления.

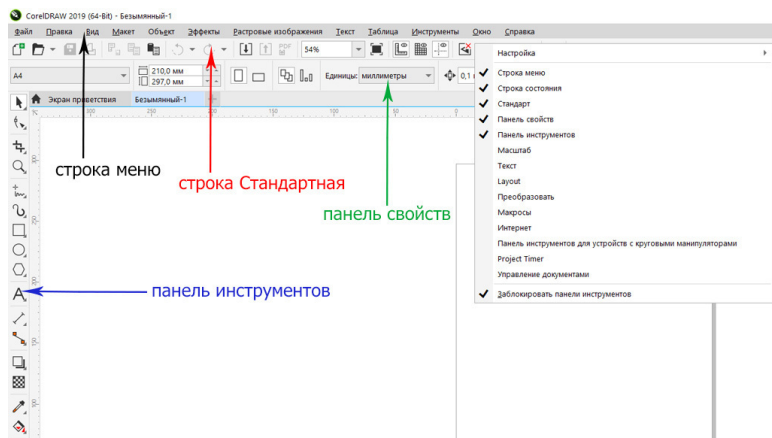


Рис.9. Интерфейс программы: строка «Меню», панель свойств и панель инструментов.

Основные панели CorelDRAW:

1.Строка «Меню».

В ней находится основное меню программы, меню «Файл» (открытие и сохранение документов). Меню «Прав-

ка» (дубль панели Стандартная), меню «Вид» и остальные меню (всего их 12). В каждом меню находится набор команд, необходимых для редактирования макета.

С каждым из этих меню мы в дальнейшем будем знакомиться ближе.

2. Строка «Стандартная».

Находится ниже строки «Меню». На ней расположены такие команды, как:

Создать документ.

Открыть.

Сохранить.

Напечатать.

Вырезать.

Вставить.

Импортировать (вставить растровый формат).

Экспортировать (сохранить векторный файл в растровый формат).

Показать масштаб.

Переключиться на полноэкранный просмотр документа.

Настроить параметры программы.

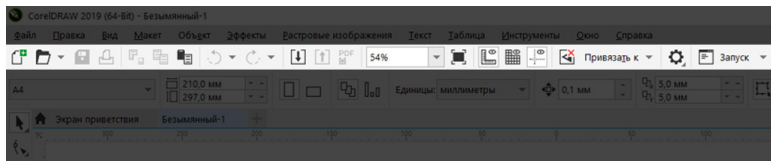


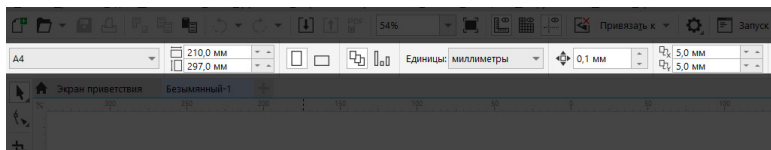
Рис.10. Панель Стандартная.

3. Панель свойств.

Эта панель находится ниже панели «Стандартной» и отображает свойства (настройки) выбранного инструмента.

Если никакой инструмент не выбран, то панель свойств показывает свойства рабочего пространства. В скриншоте ниже вы видите панель свойств, отображающих выбор размера листа для печати.

При выборе определённого инструмента, например, инструмента «Текст», на панели свойств отобразятся настройки для работы с текстом.



4. Панель инструментов.

Эта панель находится в левой части окна программы (см. рис. 9) и является набором художественных и текстовых инструментов для работы с макетом.

С помощью этой панели вы можете создавать простые геометрические объекты, рисовать кистями, создавать кривые Безье, фигурный текст и текст во фрейме. А так же редактировать объекты программы, делать заливку цветом или градиентом, управлять контуром объектов, трансформировать объекты и задавать им эффекты (например, прозрачность).

Возле каждого инструмента (в левом нижнем углу значка инструмента) есть маленький маркер (черный треугольник). Нажав на него, можно открыть альтернативную панель инструментов. Там будет набор дополнительных инструментов. См. рис.12.

Значок последнего используемого инструмента всегда остается на инструментальной панели.

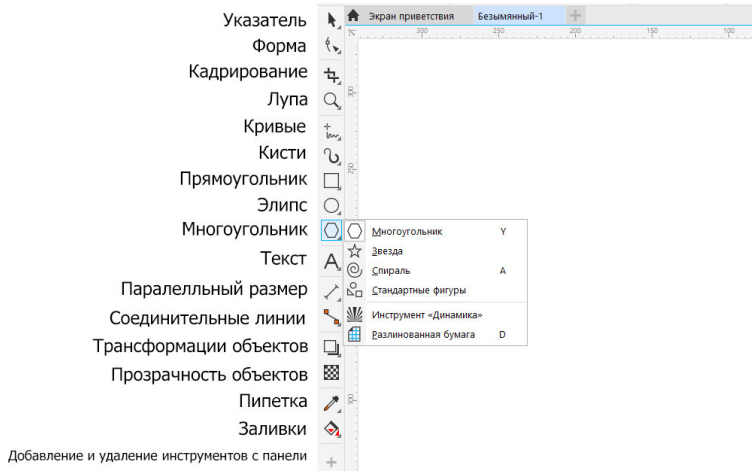


Рис.12. Панель инструментов. Альтернативная панель инструментов открывается щелчком на черном треугольнике возле инструмента.

Краткий обзор панели инструментов :

Инструмент «Указатель» выделяет объекты.

Инструмент «Форма» предназначен для редактирования кривых линий, удаления и добавления узлов.

Инструмент «Кадрирование» обрезает отдельные объекты и группу объектов.

Инструмент «Лупа» приближает или удаляет выбранный объект. Альтернативой ему является колесико мышки.

Инструмент «Кривые Безье» создает векторные объекты при помощи различных кривых линий. Инструмент «Кисти» позволяет создавать мазки кисти и художественные группы объектов.

Инструменты «Прямоугольник», «Эллипс» и «Многоугольник» создают простые геометрические фигуры.

Инструмент «Текст» создает текстовые фреймы и фигурный текст.

Инструмент «Параллельный размер» позволяет создавать выноски со стрелками, показывающими длину или ширину объекта.

Инструмент «Трансформация объектов» применяет эффекты к векторным объектам, такие как: объем, тень, интерактивный контур, перетекание, искажение, оболочка и т.д.

Инструмент «Прозрачность объектов» позволяет применить к объекту однородную или частичную прозрачность.

Инструмент «Заливки» позволяет сделать однотонную, градиентную или растровую заливку векторного объекта.

Инструмент «Пипетка» позволяет замерять цвет объекта и переносить его свойства на другие объекты.

При нажатии на инструмент нужно обязательно обратить внимание на появившуюся сверху панель свойств, где для каждого инструмента будет своя настройка. Например, для инструмента «Текста»: выбор шрифта, размера и т.д. Для инструмента «Прозрачность» будет представлен выбор видов

прозрачности: однородная прозрачность, фонтанная (градиентная), прозрачность растрового узора и т.д.

Внизу под инструментами находится «плюс», при нажатии на него вы можете управлять набором инструментов на этой панели: добавлять необходимые или удалять не используемые инструменты.

Не пытайтесь запомнить все инструменты сразу, постепенно мы будем осваивать их один за другим и в теории и на практике.

Размеры листа

В центре рабочей области находится лист, ограничивающий область для печати, вокруг – большое черновое пространство. То есть, творить (создавать объекты) и работать можно везде, места хватит, но окончательный вариант макета для распечатки на принтере нужно переместить в границы листа, иначе все, что не вошло в лист, не будет напечатано. См. рис.13.

Этот лист (по заданным установкам он формата А4: 20х30 см.) так же поможет ориентироваться с размерами объектов.

Если не выделен ни один векторный объект, на панели

свойств отображается настройка листа для печати. (Смотрите рис.13, вверху виден формат, размер и ориентация листа).

На панели свойств можно изменить размеры листа. Для этого на панели свойств в окне, где написано А4 (левый верхний угол рисунка), щелчком левой клавиши на галочке открываем список и выбираем формат листа для печати: А1-А6, В1-В5 и т.д. Справа от окна с форматами мы видим размеры листа в миллиметрах и еще правее два значка – горизонтальное и вертикальное положение листа. Здесь вы можете изменить ориентацию листа.

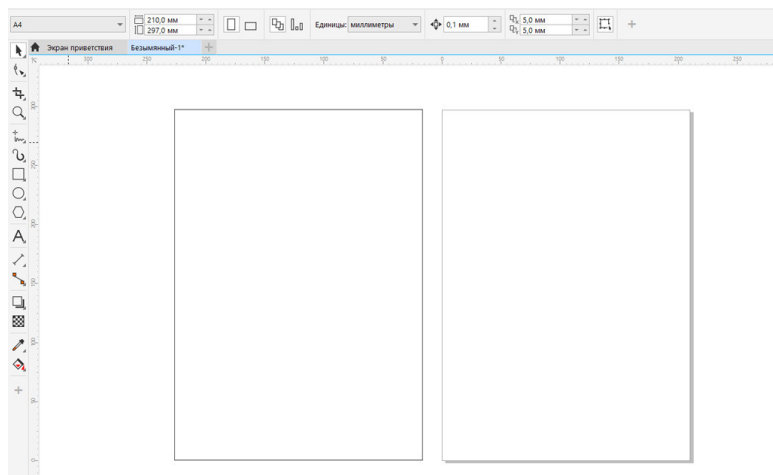


Рис. 13. Лист для печати. В отличие от объектов программы этот прямоугольник имеет тень (на иллюстрации справа, слева обычный объект прямоугольник).

Совет специалиста

Размер печати для листа можно задать и произвольный, любого размера в миллиметрах. Но помните, что стандартные форматы печати (A4, A5, A3 и т.д.) в полиграфии существенно снижают стоимость печати макета.

Сетки, линейки, направляющие

При создании полиграфических макетов часто требуется выравнивать объекты по линии или относительно друг друга. Это помогает создать ровное расположение фотографий и векторных элементов дизайна в макете.

Чтобы ровно располагать объекты относительно друг друга или по одной линии, а так же вписывать их в ячейки сетки, мы воспользуемся следующими инструментами: *сетка, линейки, направляющие линии*.

Если вы не видите линеек в программе CorelDRAW (обычно они находятся вверху и слева рабочей области), то нужно открыть их, поставив галочки в меню «Вид». Смотрите рис. 14.

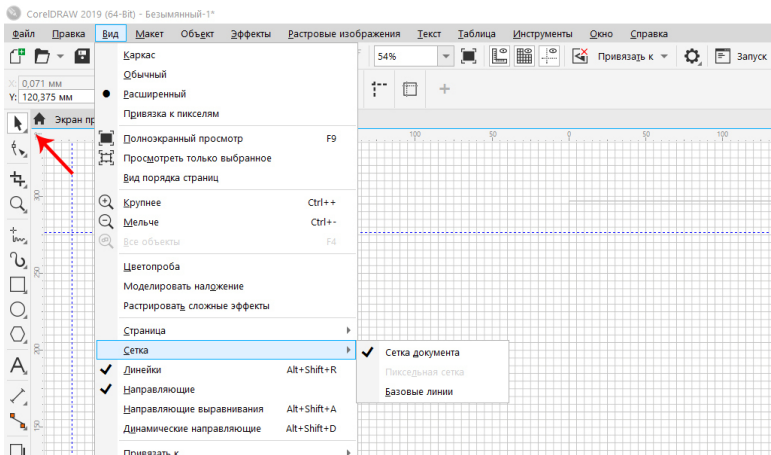


Рис.14. Окно меню «Вид». Поставьте галочки напротив команд «Линейки» и «Направляющие».

Сетка не всегда нужна для создания макета, поэтому убедитесь, что галочка в меню «Вид», щёлкнув мышкой по команде «Сетка» – «Сетка документа».

Как выставить ноль линеек

Ноль линеек выставляется в любом месте, чтобы было удобно промерять объекты. Для этого в верхнем левом углу

линеек щелкните левой клавишей мыши, и, удерживая ее, перемещайте начало координат, куда вам надо. (На рис.14 пересечение линеек указано красной стрелкой).

Привязка объектов к направляющим

В меню «Вид» щелчком мышки откройте команду «Привязать» и поставьте галочку «Направляющие». Тогда векторные объекты будут подтягиваться к направляющим линиям и легко по ним выравниваться. Можно выстроить объекты по углам сетки, базовым линиям или привязать объекты к объектам. Но, как правило, такая привязка создает больше путаницы, чем пользы, поэтому для новичков считаю достаточной привязку только к направляющим линиям. Смотрите рис. 15.

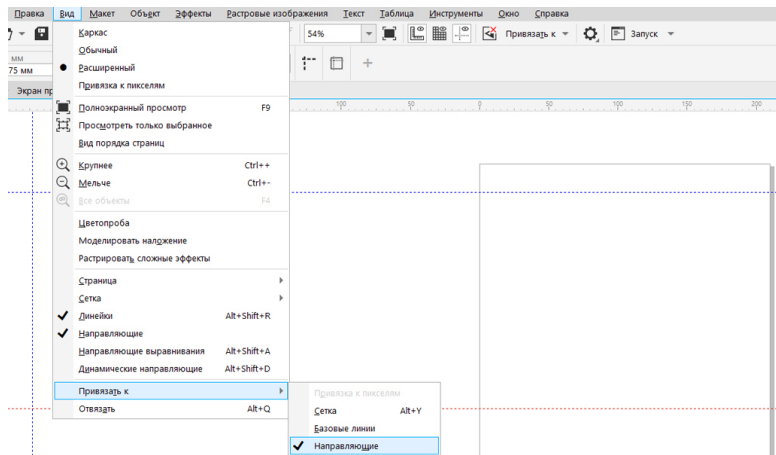


Рис.15. Меню «Вид», привязка к направляющим.

Направляющие линии – это пунктирные линии, которые помогают выравнивать объекты или промерять расстояние между ними.

Вытащить направляющую линию поможет инструмент **Указатель**. (См. рис.12, вверху слева черная стрелочка). Мышкой щелкнете на указателе, затем, удерживая левую клавишу мыши на одной из линеек, переместите вниз **направляющую** линию.

Обычно макет дизайнера весь «пронизан» направляющими линиями. См. рис.16.

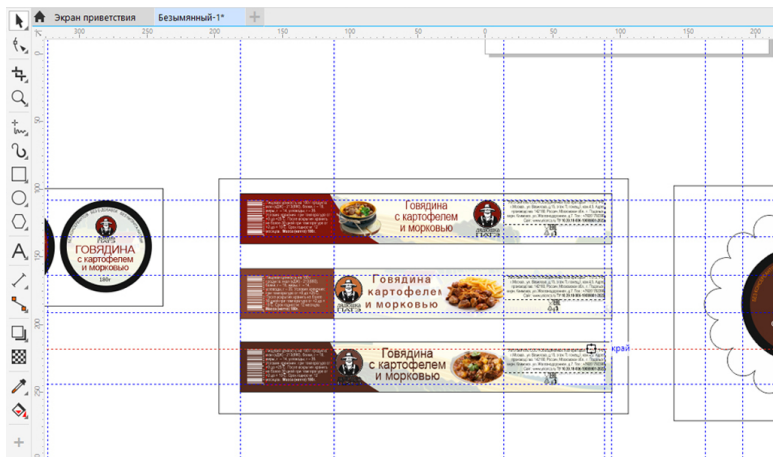


Рис.16. Направляющие линии в макете.

Удаление и поворот направляющей

Один щелчок левой клавишей мыши по направляющей линии поменяет цвет с синего на красный, теперь направляющую можно удалить, нажав клавишу «Delete». Двойной щелчок на направляющей позволит повернуть ее на определенный градус и выравнивать объекты по диагонали.

Убрать все направляющие можно следующим обра-

зом: меню «Правка» (или «Редактировать» (Edit) – «Выбрать все» – «Направляющие» – и клавиша «Delete».

Сетка

Познакомимся с **сеткой**. В первую очередь, нам нужно настроить размер ячеек. На рис.14 черная стрелка указывает в угол пересечения линеек (слева вверху). Щелкните там правой клавишей мыши, выберите «Установки сетки», щелкните левой клавишей мышки и в открывшемся окне выберите слово «Сетка». Здесь находятся опции сетки. См. рис.17.

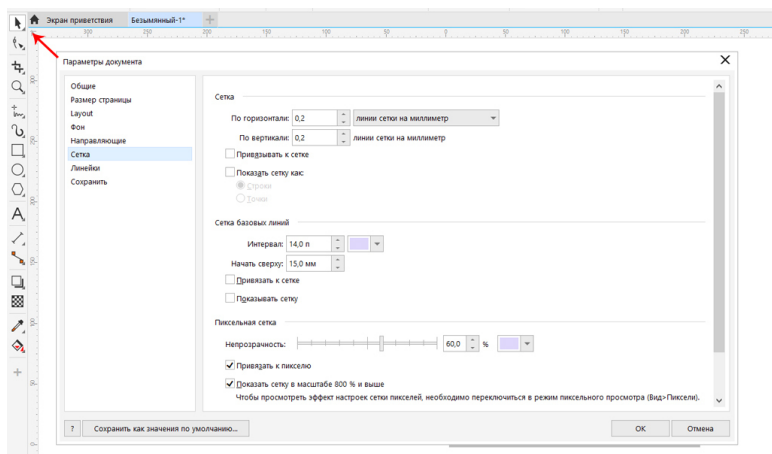


Рис.17.Окно установок сетки.

В этом окне (справа) можно выставить значение «Интервал» на нужное количество миллиметров, это и будет **размер ячеек сетки**. Если убрать галочку «Показать сетку», она не будет отображаться на экране.

Цветовые палитры

Палитра цветов – это фиксированный набор (диапазон) цветов и оттенков, имеющий физическую или цифровую реализацию в том или ином виде. Частным примером палитры может служить палитра «Пантон».

На рисунке 18 в правой части рабочего окна вы видите цветовую палитру программы CorelDRAW, на ней собраны наиболее популярные для печати цвета. По умолчанию это СМΥК-палитра, она предназначена для печати полиграфических макетов.

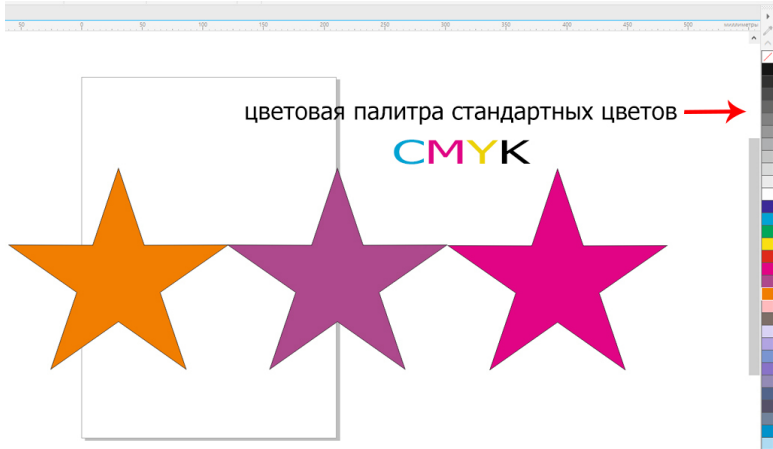


Рис.18. Цветовая палитра CMYK.

Выбрать палитру RGB можно в меню «Окно» – «Цветовые палитры» – «Палитры».

Как применить цвет к объекту

Чтобы применить к векторному объекту цвет из этой палитры, выделите объект инструментом «Указатель» и щелкните левой клавиши мышки по нужному цвету на цветовой палитре справа. Цвет будет применен к выбранному объекту.

Если нужно больше оттенков цветов, удерживайте мышкой квадратик с цветом на палитре цветов и откроется дополнительная палитра цветов.

Щелчок **правой клавишей мыши** по цвету на цветовой палитре позволяет сделать не заливку объекта, а заливку цветом контура объекта.

Вверху палитры есть пустой квадратик с красной линией. Он убирает заливку цветом с выбранного векторного объекта. Для этого действия надо выделить объект и щелкнуть левой клавишей мышки по пустому квадратику на цветовой палитре. Щелчок правой клавишей мыши по пустому квадрату удалит заливку цветом с контура объекта.

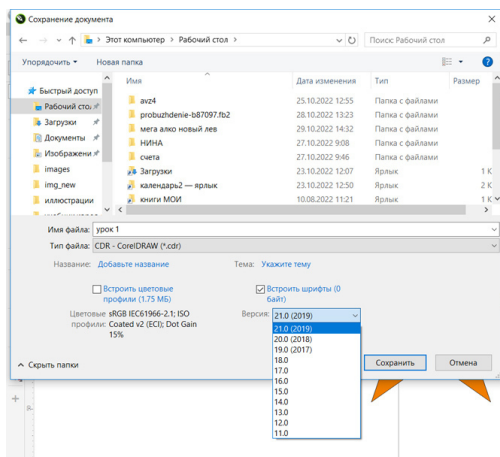
Сохранение документа

Создайте прямоугольник. Для этого на панели инструментов слева выберете инструмент «Прямоугольник» и щелкните по нему левой клавишей мыши. Теперь на пустой рабочей области с нажатой левой клавишей потащите прямоугольник влево и вниз. Создать прямоугольник можно любых размеров. Теперь щелкните по нему инструментом «Указатель» (черная стрелка на панели инструментов), чтобы он выделился.

После этого справа на палитре цветов щелкните на красный цвет (или любой другой).

Созданный документ надо сохранить.

Для этого откройте меню «Файл» и выберите команду «Сохранить». У вас откроется окно сохранения, как на рис. 19. Дайте имя документу (можно по-русски или по-английски). Выберите рабочий стол и сохраните в любой версии программы. Тип файла у вас должен быть CDR.



Советы специалиста

Надо сразу определиться, какую модель цвета вы будете использовать и сделать так, чтобы все объекты в вашем макете были одной цветовой модели.

Если вы делаете рисунок не для печати в типографии (например, для веб-дизайна), значит, выбирайте модель RGB, если готовите макет к печати в типографии – модель CMYK.

В подготовке макетов к печати можно использовать палитры «Пантон» – заданные списки цветов (применяются в типографиях). Но их применение может повлиять на цену макета в сторону удорожания. Поэтому, если вы решите использовать цвета палитры «Пантон», вы должны предупредить заказчика, что макет в печати обойдется ему дороже, чем печать обычных цветов.

Что нужно запомнить:

В программе существует меню, содержащее разные команды, так же есть панель «Стандартная» и панель свойств.

Слева рабочей области находится панель инструментов, справа цветовая палитра.

В CorelDRAW в макете применяются линейки, направляющие линии и сетки для выравнивания объектов.

Чтобы сохранить файл, надо зайти в меню «Файл» и нажать на команду «Сохранить».

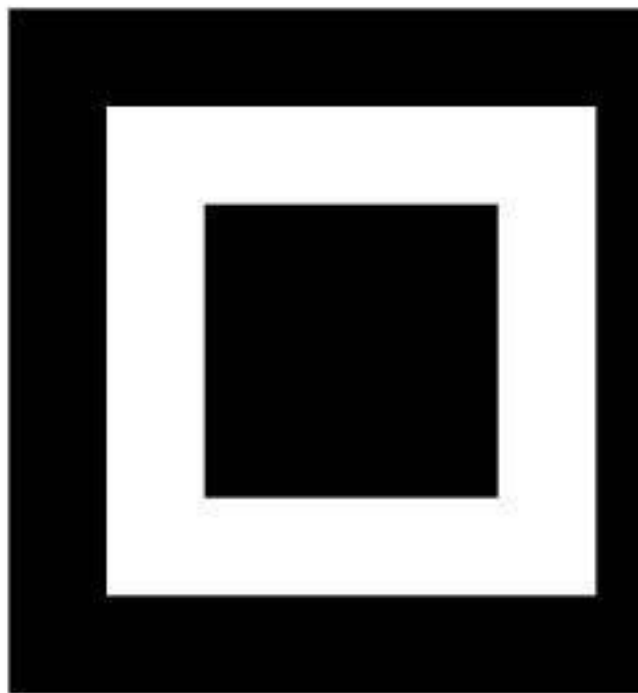
Сохранять векторный макет необходимо в формате cdr.

Домашнее задание:

- 1. Установить размеры листа (страница для печати) формата А5.*
- 2. Создать сетку с размером ячеек 20X20 мм.*
- 3. Включить линейки, вытащить и удалить направляющие линии.*
- 4. Создать объект «прямоугольник», залить красным цветом. Сохранить документ в формате cdr.*
- 5. Посмотреть урок №2.*

Ссылка на видеурок №2. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок https://drive.google.com/file/d/1M5b0yi6YOmJaD7QoXMzBkn3O5AHvC02O/view?usp=share_link



Урок 3. Объекты CorelDRAW

В этом уроке:

Создание объектов в CorelDRAW: прямоугольник, эллипс, многоугольник, простые формы.

Удаление объектов.

Размеры объектов.

Инструмент «Указатель».

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Создание объектов в Corel DRAW

В предыдущих уроках мы вместе с вами настроили рабочее пространство программы CorelDRAW, посмотрели, как действуют направляющие и сетка, как применяются панели инструментов и цветовые палитры. Теперь вы можем приступить к созданию простых векторных объектов.

В уроках № 1 и 2 мы уже познакомились с векторными объектами программы CorelDRAW, – это геометрические формы, прямые и кривые линии. (См. рис. 2). Эти объекты создаются разными инструментами. Начнем с простого прямоугольника.

Инструмент прямоугольник

На панели инструментов (слева в рабочей области программы) находим инструмент «**Прямоугольник**». (На рисунке 20 подчеркнут красным цветом).

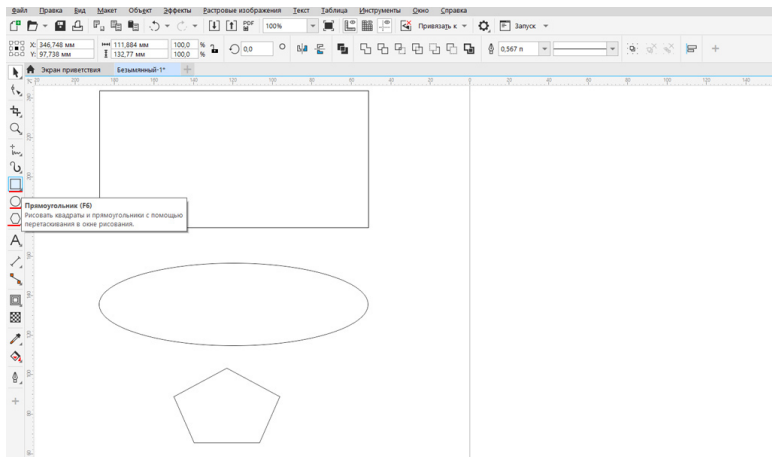


Рис.20. Инструменты, создающие геометрические формы – «Прямоугольник», «Эллипс», «Многоугольник», «Простые Формы».

Щелкните левой клавишей мыши на значок «Прямоуголь-

ник». На рабочем пространстве программы буксируйте (перемещайте) мышку вправо и вниз, удерживая нажатой левую клавишу, пока размер объекта нас не устроят. Отпустите мышку. Прямоугольник создан.

На панели свойств (в шапке программы) можно видеть изменение размеров объекта).

Точно так же создайте простые геометрические фигуры: эллипс и многоугольник.

Создание Простых форм

Так же, как вы создали прямоугольник, создайте другие простые формы. В правом нижнем углу инструмента «Многоугольник» находится маленький серый треугольник, который позволяет открыть дополнительные фигуры, заготовки программы. Щелкните на него левой клавишей мышки.

Откроется панель, на которой находятся: инструмент «Звезда» (создание звезд), «Спираль» и «Стандартные фигуры». См. рис.21.

Щелкните мышкой на «Стандартные фигуры».

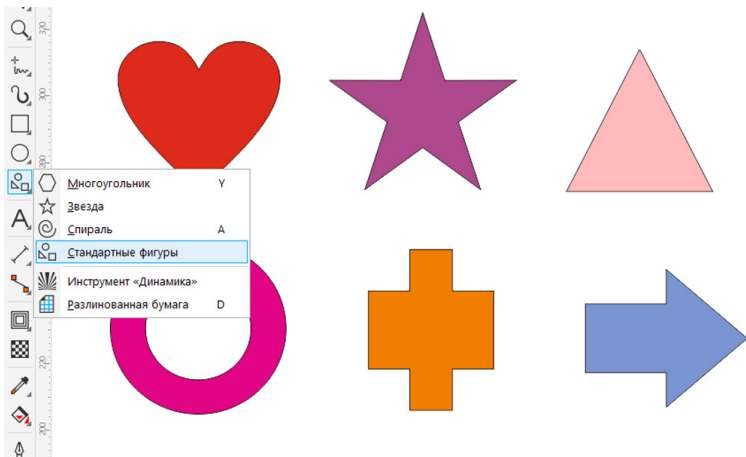


Рис.21. Создание простых форм.

Вверху на панели свойств щелкните мышкой на инструмент «Простые фигуры», (см. рис.22), выберите фигуру, например «Сердечко» и так же, как вы буксировали мышкой прямоугольник, создайте фигуры из этого запаса основных фигур, стрелок, схем и т.д. См. рис.22, инструмент «Фигуры» подчеркнут красным цветом.

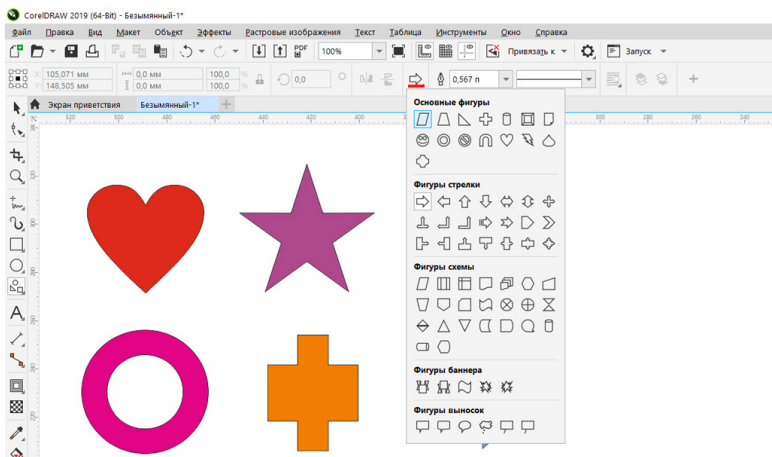


Рис.22. Набор дополнительных простых фигур.

Эти формы являются фигурами и несколько отличаются от объектов, созданных при помощи кривых линий. О них мы поговорим позже.

Удаление объектов

Удалить любой из этих объект легко при помощи клавиши «Delete», но перед этим объект обязательно должен быть выделен инструментом «**Указатель**» (он находится на панели инструментов первый сверху – черная стрелка).

Порядок действий: щелчок левой клавишей мышки на инструмент «Указатель», потом щелчок на нужный объект и нажать клавишу «Delete». Объект будет удалён.

Отмена действия

Если вы ошибочно сделали какое-то действие, например, удалили объект и хотите отменить свое действие, найдите на стандартной панели (в шапке программы) стрелочку-дугу – «Отменить действие».

Или нажмите «горячие» клавиши Ctrl + Z.

Размеры объектов

После того, как векторный объект создан, нужно узнать его точные **размеры**.

Размеры объекта отображаются сверху, на панели свойств, что очень удобно. Можно их изменить, щелкнув в окошке с размерами и набрав нужные цифры (размеры объекта в миллиметрах). См. рис.23.

Первый параметр – длина объекта, второй параметр – ширина объекта. На рисунке 23 выделен инструментом «Указатель» объект «Сердечко» и на панели свойств отображаются его длина и высота.

Рядом (справа от параметров) находится инструмент пропорционального масштабирования, он имеет пиктограмму «замок». Один щелчок на значок замка позволяет, увеличивая длину, получить пропорционально и высоту объекта (вид замка замкнутый).

Если вид замка открытый (как на рис. 23), то длина изменяется независимо от высоты и тем самым объект пропорционально не масштабируется.

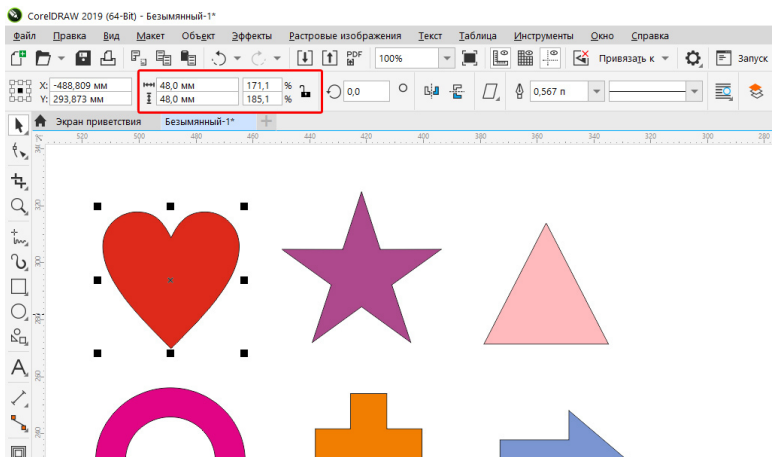


Рис.23. Окно «Размеры объекта». Длина и высота объекта.

Так же изменять размеры объекта (высоту и длину) можно, буксируя по рабочей области маркеры объекта (черные квадратики вокруг выделенного «указателем» объекта), удерживая их левой клавишей мышки. Изменение размеров отслеживайте вверх, на панели свойств.

Инструмент указатель

Этот инструмент находится в самом верху панели инструментов, имеет пиктограмму «черная стрелочка». Этим инструментом выделяются объекты щелчком левой клавиши при нажатом инструменте.

Функции инструмента «Указатель»: выделять и перемещать объекты (как векторные, так и растровые), редактировать объекты, объединять их в группу и т.д.

Удерживая левую клавишу мыши на объекте, инструмент «Указатель» будет **перемещать** объект при буксировки в нужном направлении.

У этого инструмента много разных функций, одна из самых популярных – это редактирование объектов.

Совет специалиста

Создавая объекты, всегда обращайтесь внимание на **разме-**

ры объектов, потому как при разном масштабе страницы размеры объектов кажутся различными. Масштаб изменяется колесиком мыши или в окне масштаба на панели «Стандартная», в шапке программы.

Но при приближении или удалении объектов их размеры длины и высоты не меняются, просто вы смотрите на них издали или вблизи.

Что нужно запомнить:

Для создания простых объектов в программе есть специальные инструменты, они находятся на панели инструментов.

Удаление объектов происходит с выделением объекта и последующим нажатием клавиши «Delete».

Размеры объектов можно посмотреть на панели свойств, выделив объект инструментом «Указатель».

Домашнее задание.

- 1. Создать объекты, изображенные на рис.24.*
- 2. Создать прямоугольник размером 120X102 мм.*
- 3. Задать размер печатного листа форматом А5.*

Домашнее задание

1. Установить размер листа формата А5
2. Создать простые объекты и залить их цветом

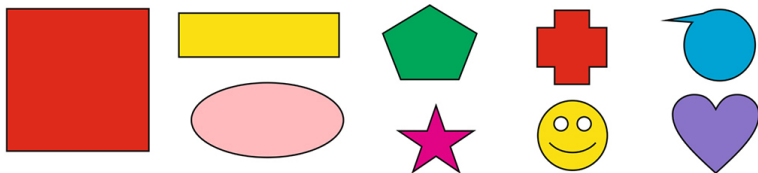
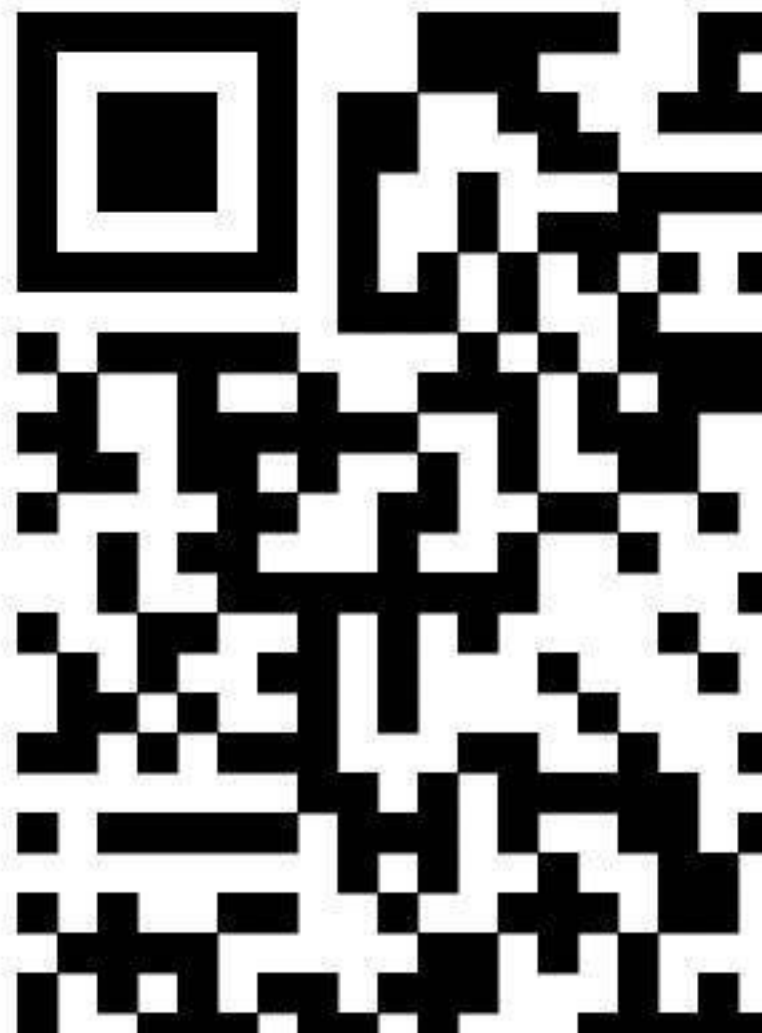


Рис.24. Домашнее задание «Создание простых объектов».

Ссылка на видеоурок №2. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок https://drive.google.com/file/d/1M5b0yi6YOmJaD7QoXMzBkn3O5AHvC02O/view?usp=share_link



Урок 4. Редактирование объектов

В этом уроке:

Что такое редактирование объектов.

Масштаб, поворот объектов.

Создание группы объектов.

Порядок расположения объектов.

«Обрезка» и «слияние» объектов.

Копирование объектов.

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Что такое редактирование объектов

После того, как в векторной программе создан объект (например, прямоугольник), его можно редактировать. **Редактирование объектов** – это их изменение, например, масштабирование, поворот, заливка цветом и т.д.

Заливка цветом и цвет контура объекта

Редактирование объекта заливкой цветом самое простое, что можно сделать с объектом. Для этого выделите векторный объект щелчком левой клавиши мыши и щелкните на

цветовой палитре (палитра находится в правой части рабочего окна) на квадратике с красным цветом. Объект окрашивается или заливается красным цветом.

Для заливки определенным цветом, выходящим за пределы стандартной палитры, можно воспользоваться инструментом «Заливка», (этот инструмент находится на панели инструментов). О том, как это сделать, будет подробно рассказано в следующем уроке.

Кроме цвета заливки, у объекта имеется контур (по умолчанию он черного цвета). Цвет контура можно задать, щелкнув правой клавишей мыши на нужном цвете цветовой палитры. Более сложные варианты заливки и контура мы рассмотрим в уроке №5.

Масштаб, поворот объектов

Уменьшить или увеличить объект можно, перемещая маркеры объекта (объект должен быть выделен инструментом «Указатель»). На рисунке 25 красной стрелочкой показан **угловой маркер объекта**, который позволяет масштабировать объект (уменьшать или увеличивать).

Для увеличения или уменьшения объекта с нажатой левой клавишей мыши захватите маркер и потащите наружу или

внутри объекта.

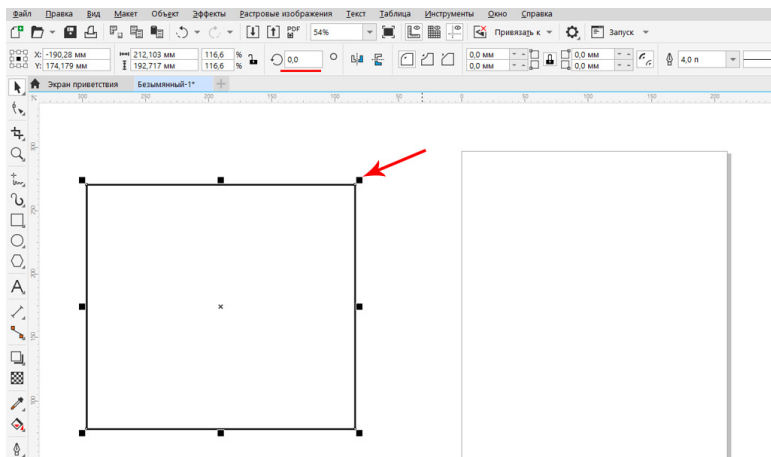


Рис.25. Маркеры объекта. Удерживая и перемещая маркеры левой клавишей мыши, можно масштабировать объекты.

Поворот на произвольный угол можно сделать, **дважды щелкнув на объекте**, и перемещая двунаправленную стрелочку. Иногда требуются задать определенный угол поворота. Для этого на панели свойств находим окошко, где задаем нужный градус поворота – 45, 90, 270 и т.д. и щелкаем Enter. Смотрите рисунок 26.

три объекта. Переместите ближе друг к другу, сделайте заливку объектов разными цветами.

Инструментом «Указатель» щёлкните на пустом месте, и, удерживая левую клавишу, откройте рамку так, чтобы все три объекта попали в нее. То есть, выделите сразу три объекта. Если объект не попал в рамку, он игнорируется при создании группы.

После этого щелкните правой клавиши мыши на любом из трех объектов и в открывшемся окне выберете команду **«Группа»**. См. рис.27.

Или используйте «горячие клавиши» (Ctrl + G), тогда правой клавишей щелкать не нужно, достаточно просто выделить инструментом «Указатель» несколько объектов.

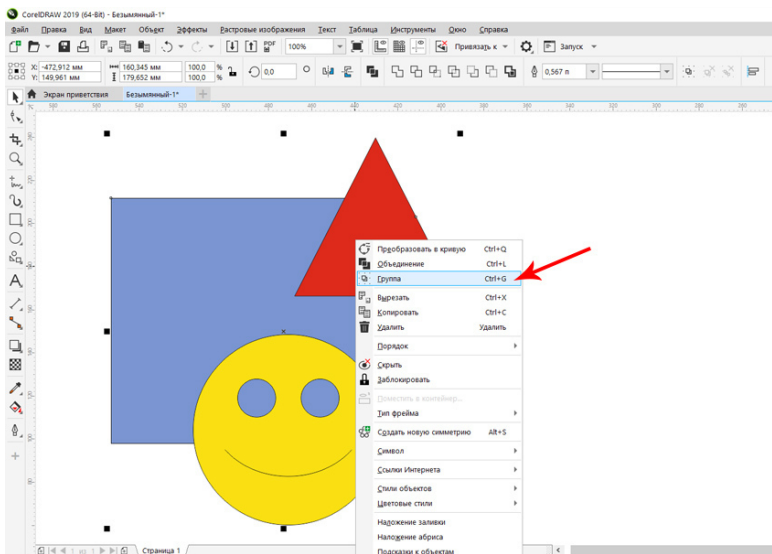


Рис.27. Группа объектов.

Теперь объекты составляют группу, их можно вместе редактировать: перемещать, поворачивать, масштабировать, перекрашивать и т.д.

Разгруппировать созданную группу так же легко – надо щелкнуть на объектах правой клавишей мыши, выбрать команду «*Разгруппировать*» (бывает перевод «Отменить группировку») или нажать горячие клавиши Ctrl +U (тогда щелкать правой клавишей мыши не нужно. После это-

го нужно обязательно снять выделение (щелкнуть левой клавишей мыши на пустом месте рабочего окна) и тогда каждый объект будет редактироваться отдельно и не будет связан с группой.

Порядок расположения объектов

Объект, созданный первым по времени, будет располагаться в нижнем слое, следующий – над ним, выше, и т.д. Если нужно поменять **порядок расположения объектов**, например, верхний объект отправить вниз, нижний поднять на шаг вверх и т.д., лучше всего использовать горячие клавиши:

Ctrl +PageUp (вперед на один шаг);
Shift

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.