



Книга посвящена популярной во всем мире программе **CorelDRAW X3** и самой последней версии **CorelDraw X4**. Издание дает полное представление о работе программы.

Все рассматриваемые приемы создания компьютерной графики проиллюстрированы. Каждый пример сопровождается подробной пошаговой инструкцией его выполнения.

Материал подготовлен с учетом особенностей официальной русской версии **CorelDRAW**, что позволит начинающему пользователю легко ориентироваться как в английском, так и в русском интерфейсах программы.

Издание предназначено для пользователей с минимальной базовой подготовкой работы на компьютере и позволяет повысить уровень пользователя программы **CorelDRAW** до высокого среднего уровня, что является хорошей основой для успешного решения большинства практических задач и уверенного освоения профессионального уровня подготовки.



Рисуем на компьютере в

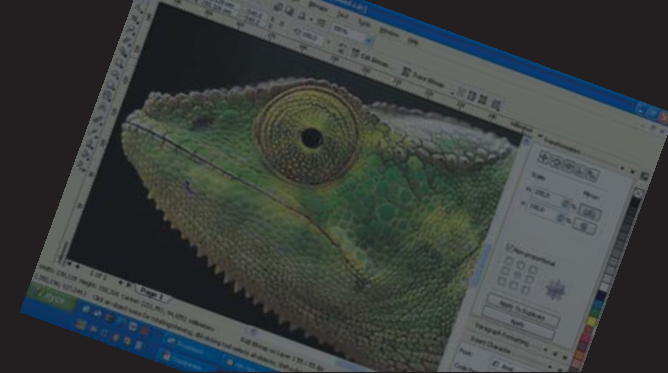
CorelDRAW X3/X4



Ковтанюк Ю. С.

Рисуем на компьютере в CorelDRAW X3/X4

- Настройка рабочей среды
- Создание примитивов
- Преобразование объектов
- Работа с текстом
- Абрисы и заливки объектов
- Рисование и редактирование линий
- Создание объектов сложной формы
- Управление объектами
- Основные эффекты CorelDRAW
- Работа с растровыми изображениями
- Импорт/экспорт графики
- Вывод на печать



Ковтанюк Ю. С.

Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4

Самоучитель



Москва

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2
К56

Ковтанюк Ю. С.

К56 Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4. Самоучитель. М.: ДМК Пресс, 544 с., ил. (Серия «Самоучитель»).

ISBN 978-5-94074-439-9

Книга посвящена популярной во всем мире программе CorelDRAW. Издание дает полное представление о работе программы. Все рассматриваемые приемы создания компьютерной графики проиллюстрированы. Каждый пример сопровождается подробной пошаговой инструкцией его выполнения.

Материал подготовлен с учетом особенностей официальной русской версии CorelDRAW, что позволит начинающему пользователю легко ориентироваться как в английском, так русском интерфейсах программы.

Издание предназначено для пользователей с минимальной базовой подготовкой работы на компьютере и позволяет повысить уровень пользователя программы CorelDRAW до высокого среднего уровня, что является хорошей основой для успешного решения большинства практических задач и уверенного освоения профессионального уровня подготовки.

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но, поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 978-5-94074-439-9

© Ковтанюк Ю. С.
 © Оформление ДМК Пресс

Содержание

Введение	19
Адаптация к русской версии	19
Для кого эта книга	19
Как организована эта книга	20
Где взять CorelDRAW Graphics Suite	21
Соглашения и обозначения	21
Обратная связь	22
Глава 1	
Начало работы в CorelDRAW	23
1.1. Запуск программы	24
1.2. Выход из программы	27
1.3. Краткий обзор интерфейса	27
1.3.1. Стандартные элементы интерфейса	28
Заголовок окна	28
Кнопки управления окном	29
Строка меню	30
Контекстное меню	32
Полосы прокрутки	32
Линейки	33
Диалоговые окна	34
Окна настройки	37
Панели инструментов	39
1.3.2. Панель инструментов Standard	41
1.3.3. Главная панель инструментов для рисования	41
1.3.4. Для чего нужна строка состояния	42
1.3.5. Как работает панель свойств	44
1.3.6. Экранная палитра цветов	44
1.4. Настройка удобной рабочей среды	45
1.4.1. Диалоговое окно Options	45
1.4.2. Расположение диалоговых окон на экране	45

1.4.3. Настройка меню и панелей с помощью контекстного меню	46
1.4.4. Настройка отдельного элемента интерфейса	46
Настройка меню и панелей	47
1.4.5. Настройка меню и панелей с помощью диалогового окна Options	49
1.4.6. Создание новой панели	50
1.4.7. Особенности настройки строки состояния	51
1.4.8. Стандартные стили рабочего пространства	51

Глава 2

Подготовка документа для создания иллюстрации 53

2.1. Создание документа	55
2.1.1. Шаблоны	55
Библиотека шаблонов	55
Создание документа с помощью шаблона	56
2.2. Открытие документа	57
2.2.1. Дополнительные параметры окна Open Drawing	58
2.2.2. Какие файлы можно открывать в CorelDRAW	59
2.3. Сохранение документа	59
2.3.1. Первое сохранение документа	60
2.3.2. Дополнительные параметры сохранения документа CorelDRAW	61
2.4. Резервная копия файла	62
2.4.1. Автоматическое сохранение предыдущей версии файла	62
2.4.2. Автоматическое создание резервной копии файла	63
Папка для сохранения резервных копий документа	64
2.4.3. Восстановление данных из файла с приставкой AUTOBACKUP_OF_	64
2.5. Возврат к исходной версии файла	65
2.6. Заккрытие документа	65
2.7. Настройка параметров страницы документа	65
2.7.1. Формат и размер страницы	66
2.7.2. Ориентация страницы	67
2.7.3. Единицы измерения и разрешение	67

6 Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4

Что означают единицы «пиксели на дюйм»	69
Произвольное изменение разрешения страницы	69
2.7.4. Сохранение пользовательских типов страниц	70
2.7.5. Фон страницы	70
2.7.6. Отображение страницы	72
2.7.7. Область печати	73
2.8. Управление страницами документа	73
2.8.1. Вставка страниц	73
2.8.2. Перемещение страницы в документе	75
2.8.3. Копирование страниц	75
2.8.4. Перемещение по страницам документа	75
2.8.5. Удаление страниц	76
2.8.6. Переименование страниц	77
2.8.7. Размеры и ориентация страниц многостраничного документа	77

Глава 3

Создание примитивов	79
3.1. Техника рисования примитива	80
3.2. Рисуем прямоугольник	81
3.2.1. Инструмент 3 Point Rectangle	82
Точное значение угла поворота прямоугольника	83
3.2.2. Рисуем квадрат	84
3.2.3. Создаем из прямоугольника овал и круг	84
3.3. Рисуем эллипс	85
3.3.1. Инструмент 3 Point Ellipse	86
3.3.2. Рисуем окружность	88
3.3.3. Создаем сектор и дугу	88
3.4. Рисуем многоугольник	90
3.4.1. Рисуем треугольник	91
3.4.2. Рисуем ромб	92
3.5. Рисуем звезду	92
3.6. Создание правильных многоугольников и звезд	94
3.7. Рисуем спираль	94
3.8. Создание правильных фигур	96

3.9. Точка начала рисования объектов	98
3.10. Рисуем отрезок	98
3.11. Рисуем ломаную линию	100
3.12. Рисуем кривую линию с помощью инструмента Freehand	101
3.12.1. Использование строки состояния во время рисования ..	102
3.12.2. Создание замкнутых объектов вручную	102
3.13. Автоматическое создание фигур	102

Глава 4

Преобразование объектов	107
4.1. Выделение объектов	108
4.2. Отмена выделения объектов	110
4.3. Группирование объектов в CorelDRAW	110
4.3.1. Использование инструмента Graph Paper для создания группы прямоугольников	112
4.4. Инструменты для преобразования объектов	113
4.4.1. Точка преобразования объектов	114
4.5. Перемещение объектов	114
4.5.1. Перемещение объектов с помощью мыши	115
Перемещение объектов строго по вертикали или строго по горизонтали	115
Автопрокрутка	115
4.5.2. Перемещение объектов с помощью клавиш	115
4.5.3. Перемещение объектов с помощью панели инструментов	117
4.5.4. Перемещение объектов с помощью окна настройки Transformation	117
4.6. Вращение объектов	120
4.6.1. Вращение объектов с помощью мыши	120
4.6.2. Вращение объектов с помощью панелей инструментов ...	122
4.6.3. Вращение объектов с помощью окна настройки Transformation	122
4.7. Наклон объектов	123
4.7.1. Наклон объектов с помощью мыши	123

8 Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4

4.7.2. Наклон объектов с помощью панелей инструментов	124
4.7.3. Наклон объектов с помощью окна настройки Transformation	124
4.8. Изменение размеров объектов	125
4.8.1. Изменение размеров объектов с помощью мыши	125
4.8.2. Изменение размеров объектов с помощью панелей инструментов	126
Изменение размеров объектов	126
Масштабирование объектов	126
4.8.3. Изменение размеров объектов с помощью окна настройки Transformation	127
4.9. Зеркальное отражение объектов	128
4.9.1. Зеркальное отражение объектов с помощью мыши	128
4.9.2. Зеркальное отражение объектов с помощью панелей инструментов	129
4.9.3. Зеркальное отражение объектов с помощью окна настройки Transformation	131
4.10. Отмена преобразования	132
4.11. Копирование объектов	132
4.11.1. Быстрый способ создания копии объекта	133
4.11.2. Дублирование объектов	133
Создание сразу множества дубликатов	133
4.11.3. Копирование объектов с помощью мыши	136
4.11.4 Копирование объектов с использованием буфера обмена Windows	136
Копирование объектов из одного документа в другой	137
4.11.5. Клонирование объектов	138
4.12. Расположение объектов	139
4.12.1. Выравнивание и распределение объектов с помощью диалогового окна Align and Distribute	140
Способы выравнивания объектов	141
Способы распределения объектов	144
4.13. Блокировка объектов	145
4.14. Масштаб изображения	146