Ковтанюк Ю. С.

Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4

Самоучитель

ДМК ПРЕСС
издательство

Москва, 2008

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, 2008, 544 с., ил. (Серия «Самоучитель»).

ISBN 5-94074-439-7

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 5-94074-439-7

© Ковтанюк Ю. С., 2008
© Оформление ДМК Пресс, 2008

Краткое содержание

Введение 19

Глава 1
НАЧАЛО РАБОТЫ В CorelDRAW 23

Глава 2
ПОДГОТОВКА ДОКУМЕНТА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИЛЛЮСТРАЦИИ 53

Глава 3
СОЗДАНИЕ ПРИМИТИВОВ 79

Глава 4
ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ 107

Глава 5
ЧТО НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОЙ РАБОТЫ 151

Глава 6
РАБОТА С ТЕКСТОМ 159

Глава 7
АБРИСЫ И ЗАЛИВКИ ОБЪЕКТОВ 191

Глава 8
РИСОВАНИЕ ЛИНИЙ И КРИВЫХ 265

Глава 9
СОЗДАНИЕ ОБЪЕКТОВ СЛОЖНОЙ ФОРМЫ 301

Глава 10
УПРАВЛЕНИЕ ОБЪЕКТАМИ 341

Глава 11
ЭФФЕКТЫ 363

Глава 12
ИМПОРТ ГРАФИКИ 417

Глава 13
РАСТРОВЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ 429

Глава 14
ЭКСПОРТ ГРАФИКИ 447

Глава 15
ПЕЧАТЬ 461

Путеводитель по CorelDRAW X4 477

Предметный указатель 525

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. Закрытие 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

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

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

4.14.1. Техника произвольного изменения масштаба изображения 147
4.14.2. Панель свойств инструментов Zoom 147
4.14.3. Настройка инструментов масштабирования 149

Глава 5
Что необходимо знать для эффективной работы 151

5.1. Отмена и повтор действий 152
5.1.1. Команда отмены Undo 152
5.1.2. Отмена всех изменений 154
5.1.3. Восстановление изменений 154
5.1.4. Повтор возвращенных изменений 154
5.1.5. Окно настройки Undo 155

5.2. Комбинации клавиш 156
5.2.1. Установка новых комбинаций клавиш команд 157

Глава 6
Работа с текстом 159

6.1. Создание текстовых объектов 160
6.1.1. Создание фигурного текста 160
6.1.2. Создание простого текста 161

6.2. Редактирование текста 164
6.2.1. Ввод текста 164
6.2.2. Вставка текста из других приложений 166
6.2.3. Копирование текста в буфер обмена Windows из CorelDRAW 167

6.3. Форматирование текста 167
6.3.1. Изменение шрифта 168
6.3.2. Изменение размера шрифта 169
6.3.3. Начертание 170
6.3.4. Подчеркивание, надчеркивание и зачеркивание 171
6.3.5. Изменение регистра текста 172
6.3.6. Верхний и нижний индексы символов 175
6.3.7. Выравнивание текста 175
6.3.8. Интервалы между элементами текста 176
6.3.9. Изменение интервалов между элементами текста с помощью инструмента Shape 178

6.4. Дополнительные средства форматирования простого текста 178
6.4.1. Буквица 179
6.4.2. Маркеры 182
6.4.3. Колонки 184
6.4.4. Подгонка текста под размер текстовой рамки 186
6.4.5. Выравнивание простого текста относительно текстовой рамки 188
6.5. Особенности изменения текстовых объектов 188
6.5.1. Поворот простого текста и наклон его строк 190

Глава 7
Абрисы и заливки объектов 191

7.1. Изменение абрисов объектов 192
7.1.1. Панель Outline Flyout 192
7.1.2. Диалоговое окно Outline Pen 193
7.1.3. Цвет абриса 194
7.1.4. Настройка свойств абриса по умолчанию 194
7.1.5. Удаление абриса 195
7.1.6. Толщина абриса 195
7.1.7. Стиль абриса 196
7.1.8. Расположение абриса 197
7.2. Эффекты для абрисов 197
7.2.1. Наконечники 197
Изменение наконечника 199
Создание наконечника 200
7.2.2. Изменение угла линии 200
7.2.3. Изменение конца линии 201
7.2.4. Удаление абриса 202
7.3. Изменение заливки объектов 202
7.3.1. Модели цветов 202
7.3.2. Система измерения цветов 204
7.3.3. Выбор модели 204
7.3.4. Фиксированные палитры 204