

Нина Комолова  
Елена Яковлева

самоучитель

# CorelDRAW X8

Санкт-Петербург  
«БХВ-Петербург»  
2017

УДК 004.4'273  
ББК 32.973.26-018.2  
К63

**Комолова, Н. В.**

К63 Самоучитель CorelDRAW X8 / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 368 с.: ил. — (Самоучитель)

ISBN 978-5-9775-3781-0

Книга научит создавать и редактировать векторные изображения в графическом редакторе CorelDRAW X8. Рассмотрены основные инструменты и приемы работы с графическими объектами, заливками, применение специальных эффектов, работа с текстом, вывод документа на печать, импорт, экспорт, совместимость файлов и др. Даны основы графического дизайна. Материал сопровождается оригинальными примерами создания пазлов, логотипов, QR-кодов, штрихкодов и других объектов, практическими упражнениями. На сайте издательства приведены упражнения и вспомогательные файлы.

*Для широкого круга пользователей*

УДК 004.4'273  
ББК 32.973.26-018.2

**Группа подготовки издания:**

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Евгений Рыбаков</i>
Зав. редакцией	<i>Екатерина Капалыгина</i>
Редактор	<i>Григорий Добин</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн обложки	<i>Марины Дамбиевой</i>

Подписано в печать 30.09.16.  
Формат 70×100<sup>1/16</sup>. Печать офсетная. Усл. печ. л. 29,67.  
Тираж 1100 экз. Заказ №  
"БХВ-Петербург", 191036, Санкт-Петербург, Гончарная ул., 20.  
Первая Академическая типография "Наука"  
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12/28

ISBN 978-5-9775-3781-0

© Комолова Н. В., Яковлева Е. С., 2017  
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2017

# Оглавление

<b>Введение .....</b>	<b>11</b>
Что нового в CorelDRAW X8?.....	13
Рабочие пространства и их настройка .....	14
Обновленный интерфейс.....	15
Диспетчер шрифтов Corel Font Manager.....	16
Контент для работы .....	16
Ресурс Corel Video Tutorials.....	17
Учебные материалы.....	17
Где получить помощь? .....	19
Электронный архив .....	20
Благодарности.....	21
<b>Глава 1. Начало работы .....</b>	<b>23</b>
Первый запуск.....	23
Компоненты экрана .....	25
Панель инструментов .....	25
Панели управления .....	39
Панель свойств.....	40
Палитра цветов .....	41
Палитра документа .....	42
Строка состояния.....	42
Контекстное меню .....	43
Окна настройки.....	43
Параметры страницы.....	43
Открытие документов .....	45
Сохранение документов .....	45
Закрытие документа .....	47
Векторная графика .....	47
Измерительные линейки .....	49
Режим отображения документа .....	50
Динамические направляющие .....	51
Многофакторная структура Corel CONNECT.....	52
Контент-центр.....	54

Синхронизация лотков с Microsoft OneDrive .....	54
Кнопка «Быстрая настройка» и кнопка переполнения .....	55
Встраивание шрифтов .....	56
Резюме .....	56
<b>Глава 2. Геометрические фигуры .....</b>	<b>57</b>
Инструмент <i>Rectangle</i> .....	57
Инструмент <i>Ellipse</i> .....	60
Инструменты «Через 3 точки».....	62
Инструмент <i>Pick</i> .....	63
Выделение объектов .....	63
Простейшие обводки и заливки.....	65
Перемещение объектов .....	66
Масштабирование объектов.....	68
Отражение объектов .....	69
Поворот объектов .....	70
Наклон объектов .....	72
Окно настройки <i>Transformations</i> .....	73
Копирование и дублирование объектов.....	74
Удаление объектов.....	77
Команды <i>Undo</i> и <i>Redo</i> .....	78
Инструмент <i>Crop</i> .....	79
Инструмент <i>Free Transform</i> .....	79
Команды меню <i>Edit</i> .....	80
Инструмент <i>Polygon</i> .....	81
Инструмент <i>Star</i> .....	82
Преобразование в кривые .....	83
Инструмент <i>Complex Star</i> .....	84
Инструмент <i>Graph Paper</i> .....	85
Резюме .....	86
<b>Глава 3. Контурные и фигуры.....</b>	<b>87</b>
Инструмент <i>Bezier</i> .....	87
Построение кривых.....	89
Выделение контура инструментом <i>Pick</i> .....	90
Обводка контуров .....	91
Инструмент <i>Shape</i> .....	92
Типы узлов .....	92
Добавление и удаление узлов .....	96
Операции с группами узлов .....	97
Выделение смежных узлов.....	98
Копирование сегментов кривых и их вырезание .....	99
Инструмент <i>Freehand</i> .....	101
Инструмент <i>Smooth</i> .....	102
Инструмент <i>Polyline</i> .....	103
Зеркальное редактирование .....	103
Инструмент <i>Spiral</i> .....	104
Инструменты создания сложных примитивов .....	106
Порядок перекрывания объектов .....	106

Геометрические операции с контурами.....	107
Соединение контуров .....	107
Пересечение, объединение и исключение фигур .....	108
Инструмент <i>Smart Drawing</i> .....	109
Инструмент <i>Knife</i> .....	109
Инструмент <i>Eraser</i> .....	112
Инструмент <i>Smudge</i> .....	113
Инструмент <i>Roughen</i> .....	114
Инструменты соединения отрезками .....	115
Построение блок-схемы инструментом <i>Straight-Line Connector</i> .....	116
Соединение нескольких сегментов .....	117
Инструмент <i>2-Point Line</i> .....	118
Инструмент <i>B-Spline</i> .....	119
Пример создания логотипа .....	120
Резюме .....	123
<b>Глава 4. Цвет, заливки и обводки.....</b>	<b>125</b>
Использование цветов .....	125
Выбор цветов .....	126
Обводка.....	128
Атрибуты обводки в окне <i>Outline Pen</i> .....	129
Цвет обводки .....	129
Масштабирование обводки.....	131
Пунктир .....	131
Концы линий .....	132
Каллиграфические линии .....	132
Преобразование обводки в контур .....	133
Заливка.....	134
Фонтанные (градиентные) заливки .....	138
Линейный градиент .....	138
Эллиптический градиент.....	139
Конический градиент.....	139
Прямоугольный градиент.....	139
Узорные заливки.....	140
Двухцветные растровые узоры .....	141
Окно <i>Two-Color Pattern Editor</i> .....	141
Создание новых узоров .....	142
Создание заливки из готового объекта .....	144
Текстурные заливки.....	146
Узоры PostScript.....	146
Интерактивная заливка.....	147
Прозрачность .....	148
Режимы наложения прозрачности.....	151
Копирование заливки и обводки .....	152
Копирование прозрачности и примеры .....	153
Применение заливок к областям .....	155
Упражнения по заливке.....	156
Готовые модели из коллекции ClipArt .....	156

Заливка отдельно от контура .....	157
Заливка замкнутого контура .....	160
Заливка при помощи шкалы цветов .....	160
Заливка контура плашечным цветом .....	161
Заливка контура готовыми заливками .....	163
Выполните самостоятельно .....	164
Резюме .....	165
<b>Глава 5. Организация объектов .....</b>	<b>167</b>
Группировка объектов.....	168
Выравнивание объектов.....	172
Выравнивание по направляющим .....	172
Выравнивание по объектам.....	180
Выравнивание по сетке .....	181
Команда <i>Align</i> .....	182
Диспетчер объектов.....	185
Слои .....	186
Слой в окне настройки <i>Object Manager</i> .....	187
Объекты в окне настройки <i>Object Manager</i> .....	189
Имена объектов.....	191
Порядок перекрывания и окно настройки <i>Object Manager</i> .....	191
Создание слоев.....	192
Переименование слоев .....	192
Перемещение объектов между слоями .....	193
Перемещение объектов между страницами.....	194
Перемещение слоев .....	195
Удаление слоев .....	195
Слой-шаблоны.....	195
Отображение и скрытие объектов на слое.....	196
Стили .....	197
Стили по умолчанию .....	198
Создание стилей.....	200
Применение стилей.....	201
Цветовые стили.....	202
Цвет гармонии.....	202
Создание серии документов.....	204
Инструменты <i>Dimension</i> .....	209
Пазлы .....	210
Вставка и проверка штрихкода.....	214
Вставка QR-кода .....	214
Резюме .....	216
<b>Глава 6. Текст и верстка .....</b>	<b>217</b>
Фигурный текст .....	218
Свойства текста.....	219
Текст как объект .....	220
Работа с текстом: инструмент <i>Shape</i> .....	221
Простой текст.....	222
Преобразование простого и фигурного текста.....	223

Размещение фигурного текста вдоль контура.....	223
Кегль и форматирование символов и абзацев.....	224
Простой текст внутри контура.....	227
Верстка.....	228
Определения верстки.....	229
Объекты верстки.....	231
Таблицы.....	232
Создание оригинал-макета буклета.....	235
Мастер слоев и нумерация страниц.....	237
Обрезка страницы в край.....	238
Настройка полей печати.....	239
Сохранение макета в качестве шаблона.....	240
Резюме.....	242
<b>Глава 7. Специальные эффекты.....</b>	<b>243</b>
Перетекания.....	243
Создание перетекания.....	243
Количество промежуточных объектов.....	247
Переходы цвета в перетекании.....	249
Плавность перехода формы и цвета.....	250
Установка начальных и конечных объектов.....	251
Узловые точки перетекания.....	252
Разрезание, отмена и слияние перетеканий.....	253
Перетекание на контуре.....	255
Перевод в редактируемые контуры.....	257
Перетекание сложных объектов.....	257
Применение перетеканий.....	258
Маска.....	261
Режим по умолчанию.....	261
Создание маски.....	262
Редактирование маски.....	262
Редактирование объектов внутри маски.....	263
Вложенные маски.....	264
Отмена маски.....	264
Советы по применению масок.....	264
Искажение.....	265
Сжатие и растяжение.....	265
Искажение в виде застешки-молнии.....	268
Искажение кручения.....	270
Градиентные сетки.....	272
Элементы сетки.....	273
Сглаживание сетки.....	273
Придание цвета узлам и ячейкам.....	274
Особенности создания и редактирования сеток.....	278
Оконтуривание.....	278
Управление оконтуриванием на панели свойств.....	280
Цвета оконтуривания.....	280
Копирование атрибутов.....	281
Команды пункта меню <i>Effects</i> .....	281

Оболочки .....	283
Комбинации клавиш жестких режимов .....	285
Вложенная оболочка и отмена эффекта .....	286
Типы искажения объекта в оболочке .....	286
Перевод эффекта в контур .....	287
Перспектива .....	287
Векторная экструзия .....	289
Типы векторной экструзии .....	290
Вращение экструзии в пространстве .....	292
Цвет экструзии .....	294
Скос .....	295
Расчет точки схода .....	296
Отмена экструзии и преобразование в контуры .....	297
Линза .....	298
Режимы линзы .....	299
Копирование эффекта, примененного в документе .....	302
Дополнительные настройки линзы .....	303
Тени .....	304
Художественные кисти .....	307
Заготовка .....	307
Нажим .....	310
Каллиграфия .....	310
Кисть .....	311
Рисование художественными инструментами .....	311
Распылитель .....	313
Окно настройки <i>Artistic Media</i> .....	315
Создание эффектов объемности .....	315
Создание объемного эффекта <i>Soft edge</i> .....	317
Резюме .....	318
<b>Глава 8. Печать.....</b>	<b>319</b>
Выбор и установки принтера .....	321
Общие настройки печати .....	324
Печать одиночных страниц .....	325
Этикетки .....	327
Печать многостраничных документов .....	330
Растрирование .....	332
Линейные растры .....	332
Цифровые растры .....	334
Линиатура и количество градаций серого .....	336
Линиатура и качество бумаги .....	337
Цветоделение и растрирование .....	338
Линиатура и разрешение точечных изображений .....	341
Треппинг и наложение .....	342
Треппинг .....	342
Печать с наложением .....	344
Установки треппинга .....	346
Типографские метки .....	348

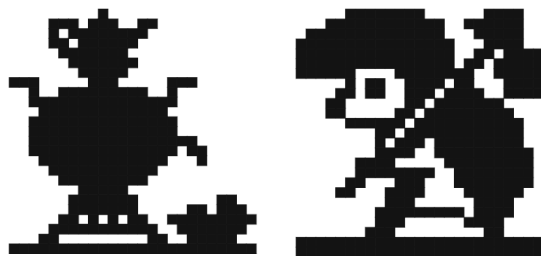


Спуск полос.....	350
Окно предварительного просмотра.....	351
Резюме.....	353
<b>Заключение.....</b>	<b>355</b>
Совместимость файлов CorelDRAW X8 с продуктами других производителей.....	355
Связь с программой AutoCAD.....	355
Связь с программой Microsoft PowerPoint.....	358
Связь с программой Adobe Illustrator.....	358
Резюме.....	360
<b>Приложение. Описание электронного архива.....</b>	<b>361</b>
<b>Предметный указатель.....</b>	<b>362</b>

## ГЛАВЫ, ПОМЕЩЕННЫЕ В ЭЛЕКТРОННЫЙ АРХИВ

<b>Глава 9. Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite X8.....</b>	<b>1</b>
Требования к компьютеру.....	4
Точечная и векторная графика.....	5
Растровая графика.....	5
Векторная графика.....	6
Редактирование точечных и векторных изображений.....	7
Параметры страницы документа CorelDRAW X8.....	7
Для чего целесообразно использовать CorelDRAW X8?.....	8
<b>Глава 10. Знакомство с программой CorelDRAW X8.....</b>	<b>9</b>
Интерфейс программы.....	9
Первый запуск.....	9
Главное меню.....	13
Контекстное меню.....	19
Настройки программы.....	20
Справочная система.....	22
Окно документа.....	23
Управление окнами документов.....	24
Масштаб отображения.....	27
Измерительные линейки.....	31
Режим отображения документа.....	32
Сетка, направляющие и привязка к объектам.....	34
Сохранение документов.....	37
Резюме.....	39
<b>Глава 11. Цвет.....</b>	<b>40</b>
Локус спектральных цветов.....	41
Способы описания цвета.....	42
Цветовой охват.....	43
Модель RGB.....	44
Модель CMYK.....	46

Модели HSB и HLS .....	47
Модель Lab .....	51
Виды цветной печати: триадные и плашечные цвета .....	52
Работа с цветом в CorelDRAW X8 .....	53
Выбор цвета и цветовые библиотеки .....	53
Дополнительные палитры .....	56
Редактирование цвета в окне настройки <i>Color</i> .....	57
Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Uniform fill</i> .....	62
Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Fountain fill</i> .....	63
Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Vector pattern fill</i> .....	64
Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Bitmap pattern fill</i> .....	64
Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Two-color pattern fill</i> .....	65
Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Texture fill</i> .....	66
Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>PostScript fill</i> .....	66
Команды меню <i>Tools</i> .....	67
Резюме .....	68
<b>Глава 12. Растровые изображения .....</b>	<b>69</b>
Растровая графика .....	69
Разрешение и размеры .....	70
Глубина цвета .....	71
Форматы файлов .....	74
Команды меню <i>Bitmaps</i> .....	77
Получение изображений .....	80
Связывание изображений .....	85
Изображения как объекты .....	87
Команды меню <i>Effects</i> .....	87
Трансформирование изображений .....	88
Редактирование контура изображения .....	90
Обрезка изображений .....	92
Изменение размеров изображений .....	93
Изменение типа изображения .....	95
Коррекция изображений .....	101
Тоновая коррекция .....	101
Маскирование цветов .....	104
Конвертирование изображения .....	105
Резюме .....	107



## Введение

Эта книга посвящена описанию CorelDRAW X8 — популярной программы для работы с векторными изображениями из пакета CorelDRAW Graphics Suite X8, который, несомненно, является одним из самых мощных профессиональных пакетов в области компьютерной графики.

Популярность CorelDRAW X8 объясняется простотой работы с инструментами, широким выбором средств создания и обработки графических и текстовых элементов при подготовке рекламных объявлений, публикаций, логотипов, знаков торговых марок, осуществлении персонализации, разработке блок-схем алгоритмов и многого другого.

Программа имеет великолепно продуманный, удобный, ясный и исключительно легкий в освоении интерфейс для создания изображений высокого качества, а также возможность цветоделения, что позволяет использовать CorelDRAW в различных областях издательской деятельности и дизайна.

В программе можно создавать рисунки, пиктограммы, полноцветные художественные и технические иллюстрации, реалистические и сюрреалистические изображения, рекламные и мультипликационные модули, слайды для презентаций, анимации, компьютерные клипы, строить графики, диаграммы, таблицы и сложнейшие чертежи.

CorelDRAW X8 обеспечивает поддержку 64-разрядных процессоров, что делает возможной быструю работу с большими документами. Поддерживается и многопоточность (одновременная обработка процессором нескольких потоков), позволяющая значительно ускорить выполнение операций копирования и вставки больших объектов, экспорта и печати.

Книга, которую вы держите в руках, представляет собой самоучитель по возможностям новой версии графического векторного редактора CorelDRAW X8 из пакета программ CorelDRAW Graphics Suite X8, и мы надеемся, что она позволит вам более полно ознакомиться с программой и сократить время изучения ее возможностей.

## ЭЛЕКТРОННЫЙ АРХИВ

Привлекательнейшей особенностью книги является наличие сопровождающего ее электронного архива, содержащего теоретический материал, значительно дополняющий информацию, приведенную в «бумажном» издании, и новый материал, не помещенный в книгу из-за стремления сократить ее объем и вес! Кроме того, электронный архив содержит также примеры и упражнения для закрепления полученных навыков работы с CorelDRAW X8 (см. далее *разд. «Электронный архив»* в конце *введения и приложение*).

Скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://ftp.bhv.ru/9785977537810.zip>, а также со страницы книги на сайте [www.bhv.ru](http://www.bhv.ru).

При запуске программы появляется заставка в виде экрана (окна) приветствия **Welcome Screen** (рис. В1), содержащего следующие вкладки: **Get Started** (Начало работы) — с возможностью создать новый документ на чистом листе или воспользоваться шаблоном, а также просмотреть интерактивные обзоры по программе, **Workspace** (Рабочее пространство), **What's New** (Новые функции), **Learning** (Обучение) с разнообразными обучающими ресурсами, где можно получить советы по темам или просмотреть видеоуроки (см. далее), **Inspiration** (Вдохновение) с шедеврами *артгалереи*, **Product Details** (Сведения о продукте), **Get More** (Дополнительно) — для доступа к дополнительным креативным инструментам компании Corel.

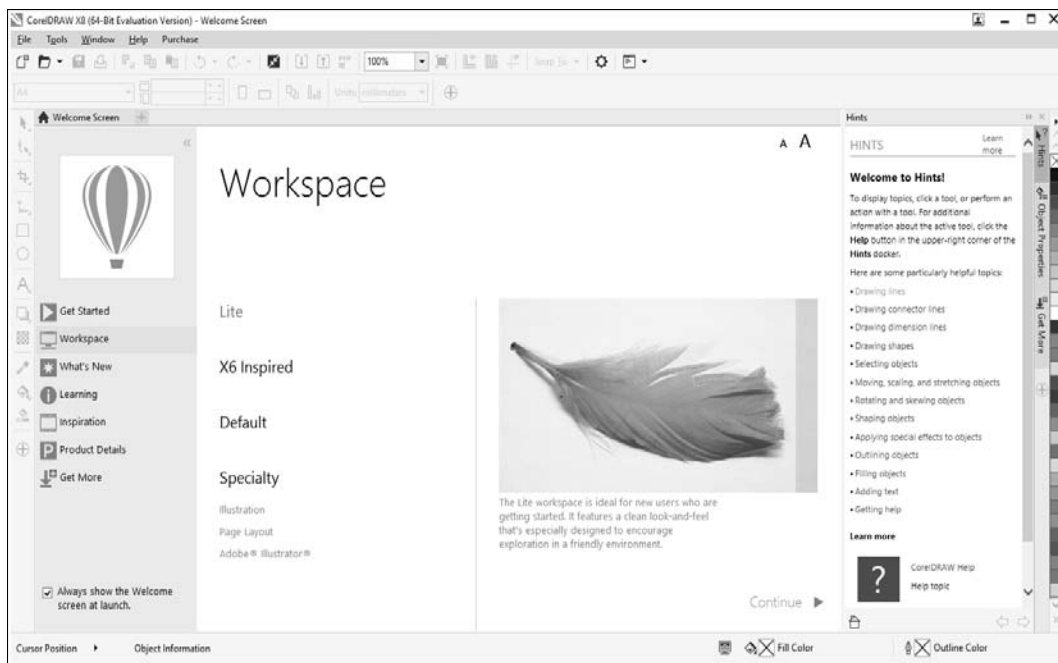


Рис. В1. Заставка программы

## Что нового в CorelDRAW X8?

В программе CorelDRAW версии X8 появились вновь или существенно обновлены следующие возможности программы:

- ◆ расширенная поддержка подключения нескольких мониторов, дисплеев UltraHD с разрешением 4K, поддержка перьевых планшетов Windows Real-Time Stylus, совместимость с операционной системой Microsoft Windows 10;
- ◆ интерактивные ознакомительные обзоры, которые можно просмотреть в меню **Help** > **Take a Tour** (Справка > Просмотреть обзор). Так, с новыми возможностями программы можно познакомиться, просмотрев обзор **Tour New Features** (Знакомство с новыми компонентами);
- ◆ инструменты для работы со шрифтами: приложение для поиска, систематизации и работы с коллекциями шрифтов Corel Font Manager, а также раскрывающийся список **Font list** (Список шрифтов), расположенный на панели свойств **Property Bar** инструмента **Text** (Текст);
- ◆ команда меню **Object** > **Hide** > **Hide Object\Show Object** (Объект > Скрыть > Скрыть объект\Показать объект) для скрытия\отображения объектов, находящихся на одном слое;
- ◆ переработанное окно настройки **Hints** (Советы), содержащее информацию о выбранном инструменте, как в текстовом виде, так и в виде ссылки на справку, обучающее видеопособие или материалы на сайте Corel;
- ◆ руководства пользователя в форматах электронных книг EPUB и MOBI. Их загрузка осуществляется через учетную запись пользователя на сайте Corel;
- ◆ расширенный инструмент **Knife** (Нож) для разделения векторных объектов, текста и растровых изображений по прямым линиям, по произвольному контуру или по кривым Безье;
- ◆ приемы для копирования сегментов кривых и выбора смежных узлов;
- ◆ настройка рабочего пространства с указанием размера пиктограмм в процентном соотношении до 250%, выбора темы, цветового оформления границ окна и рабочего стола программы CorelDRAW;
- ◆ окно настройки **Get More** (Дополнительно) для загрузки приложений, плагинов на вкладке **Apps & Plug-ins**, расширений на вкладке **Extensions**, а также готовых векторных изображений из коллекции ClipArt и других источников непосредственно из CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT;
- ◆ новый вариант размытия **Gaussian Blur** (Размытость по Гауссу) для инструмента **Drop Shadow** (Падающая тень);
- ◆ диалоговое окно **Border and Grommet** (Границы и люверсы), облегчающее подготовку баннеров для печати и управление границами документов. Окно настройки становится доступным после загрузки одноименного расширения в окне настройки **Get More** (Дополнительно);


- ◆ команда меню **Help** ➤ **CorelDRAW Community** (Справка ➤ Сообщество CorelDRAW) для перехода на сайт сообщества разработчиков SDK и CorelDRAW: <http://www.community.coreldraw.com/sdk>.

В книге мы рассмотрим некоторые новые возможности программы более подробно.

## Рабочие пространства и их настройка

Понятие *рабочие пространства* используется почти во всех программных продуктах фирмы Adobe (Flash, Illustrator, InCopy, InDesign и Photoshop). В CorelDRAW представлены рабочие пространства «Макет страницы» и «Иллюстрация», классическое рабочее пространство «На основе X6» для опытных пользователей, упрощенное рабочее пространство для новичков, а также рабочее пространство, настройки и внешний вид которых совпадают с Adobe Illustrator.

Выбрать рабочее пространство можно в окне приветствия, которое появляется автоматически при запуске программы (см. рис. В1) либо открывается по команде меню **Window** ➤ **Workspace** (Окно ➤ Рабочее пространство). Окно приветствия также можно вызвать командой меню **Help** ➤ **Welcome Screen** (Справка ➤ Экран приветствия).

В окне приветствия щелкните на значке рабочего пространства  и выберите один из следующих пунктов:

- ◆ **Lite** (Упрощенное) — это рабочее пространство предназначено для начинающих пользователей и доступно как в CorelDRAW X8, так и в Corel PHOTO-PAINT X8. Оно имеет облегченный набор удобных для изучения опций панели свойств и панели инструментов и упрощает доступ к наиболее часто используемым функциям приложения;
- ◆ **X6 Inspired** (На основе X6) — классическое рабочее пространство (рис. В2). Включено в пакет для опытных пользователей, которые предпочитают работать в привычной среде (организовано на примере версии программы CorelDRAW X6);
- ◆ **Default** (По умолчанию) — предназначено для пользователей, у которых есть опыт работы с программами векторной графики, в том числе с CorelDRAW;
- ◆ **Specialty** (Специальные возможности) — специализированные рабочие пространства:
  - **Illustration** (Иллюстрация) — представляет собой эффективную рабочую среду для создания разнообразного иллюстративного контента;
  - **Page Layout** (Макет страницы) — содержит элементы управления для удобного создания визиток, брошюр, сборников;
  - **Adobe Illustrator** (Adobe Illustrator) — это рабочее пространство напоминает рабочее пространство программы Adobe Illustrator. Таким образом, освоение программы CorelDRAW не составит труда для пользователей, знакомых с Adobe Illustrator.

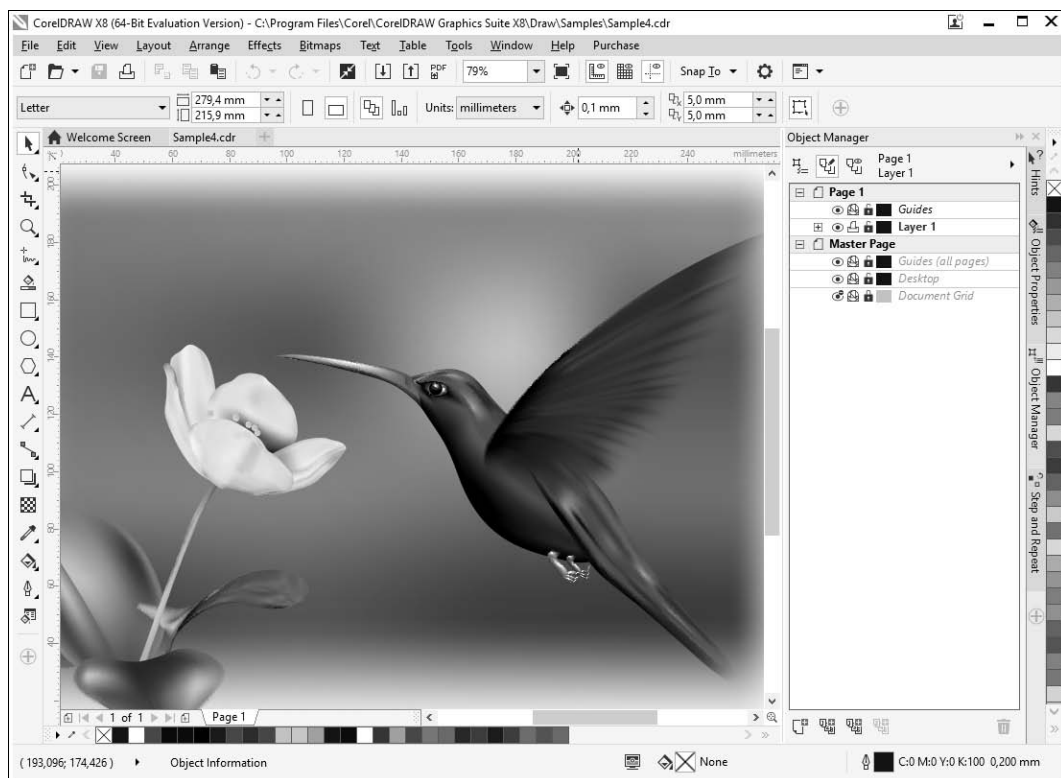


Рис. В2. Рабочее пространство X6 Inspired

Поэкспериментируйте, посмотрите, что при переходе от одного рабочего пространства к другому остается, а что исчезает. Подробно изучите все рабочие пространства и запомните, какие окна настройки присутствуют в каждом из них, — в дальнейшем это очень поможет вам в работе и ускорит время поиска нужного инструмента.

### **ВНИМАНИЕ!**

Мы будем работать в рабочем пространстве **Default** (По умолчанию). Так что, во избежание недопонимания установите это рабочее пространство. Другие рабочие пространства приводят к изменению интерфейса пользователя, в том числе и к изменению расположения команд меню.

## Обновленный интерфейс

В программе CorelDRAW X8 появилась возможность настроить интерфейс пользователя под свои нужды — по аналогии с настройкой интерфейса пользователя программ фирмы Adobe (например, Adobe Photoshop). Для этого воспользуйтесь командой меню **Tools > Options** (Инструменты > Параметры) и в открывшемся одноименном диалоговом окне в списке **Workspace** (Рабочее пространство) перейдите на вкладку **Appearance** (Вид). Укажите желаемые параметры интерфейса: размер (коэффициент масштабирования) и цвет окон (рис. В3).

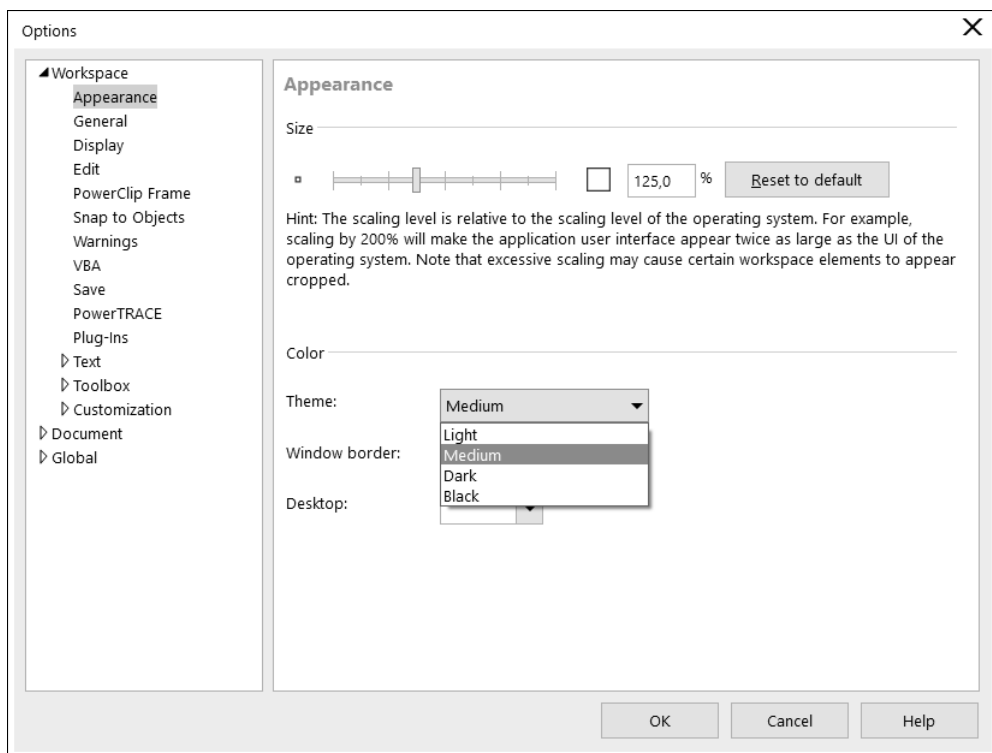




Рис. В3. Настройка интерфейса пользователя

## Диспетчер шрифтов Corel Font Manager

Приложение Corel Font Manager (рис. В4) предназначено для управления локальными и удаленными шрифтами. Возможен поиск шрифтов заданной гарнитуры через Контент-центр и их загрузка для работы в программе CorelDRAW X8. Диспетчер шрифтов можно вызвать как отдельно, так и непосредственно из CorelDRAW, нажав кнопку  **Application launcher** (Программа запуска приложений), расположенную на панели **Standard** (Стандарт).

В этой системе управления шрифтами осуществляется быстрый поиск и фильтрация шрифтов, их установка и удаление, просмотр сведений о шрифте, работа с онлайн-шрифтами.

## Контент для работы

Для доступа к обновленному цифровому контенту пакета и новому Контент-центру используйте приложение Corel CONNECT X8. Его можно запустить, нажав кнопку  **Application launcher** (Программа запуска приложений), расположенную на панели **Standard** (Стандарт). Поиск графических материалов осуществляется как на компьютере и в локальной сети, так и в онлайн-хранилище. Для получения доступа



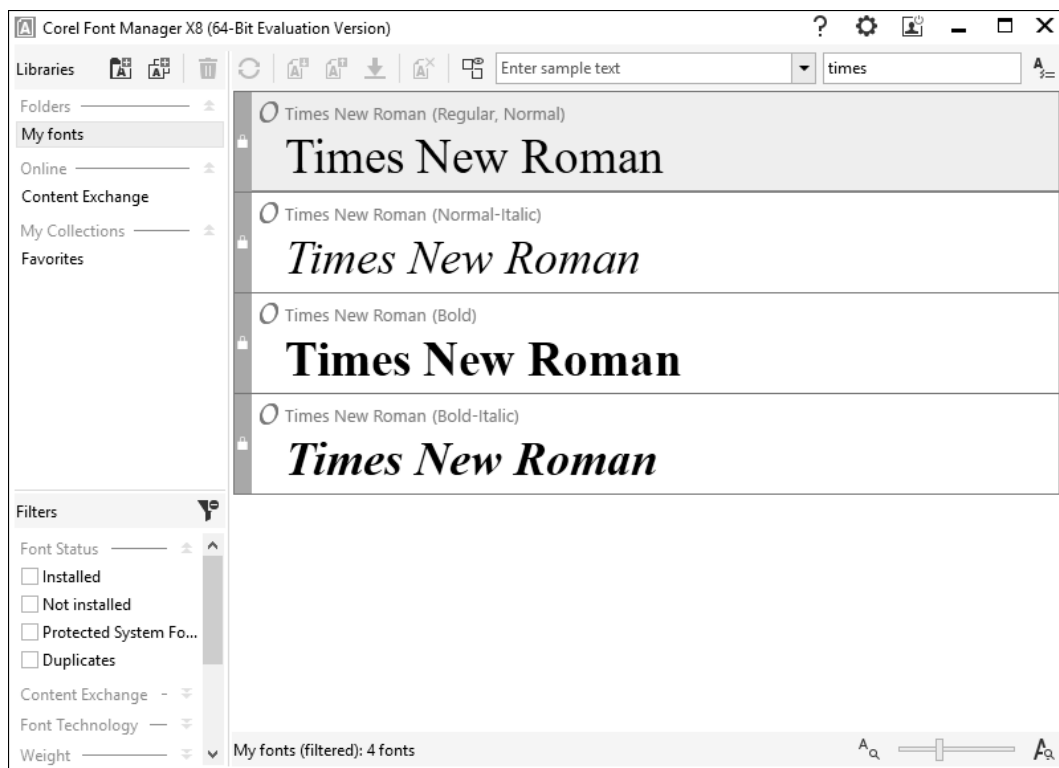


Рис. В4. Поиск шрифта в Corel Font Manager

к онлайн-контенту и дополнительным функциям, необходимо выполнить вход для подтверждения подлинности используемой версии CorelDRAW Graphics Suite.

## Ресурс Corel Video Tutorials

Выполнив команду меню **Help** > **Video Tutorials** (Справка > Учебные видеопособия), вы откроете целый сборник видеоматериалов **Corel Video Tutorials** (Учебные видеопособия) — как по последней версии пакета CorelDRAW Graphics Suite X8, так и по предыдущим (рис. В5). Здесь приведена информация о новинках программ CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT, обучающие ролики и многое другое. Для просмотра этого контента необходим доступ в Интернет, поскольку видеоресурс загружается с сайта Corel.

## Учебные материалы

Особенностью программы CorelDRAW является наличие большого количества учебных материалов, предоставляемых как с доступом, так и без доступа в Интернет. Иллюстрированные пособия делают процесс освоения программного обеспечения фирмы Corel легким и увлекательным. Начать можно с нуля, постепенно переходя к более сложным темам.

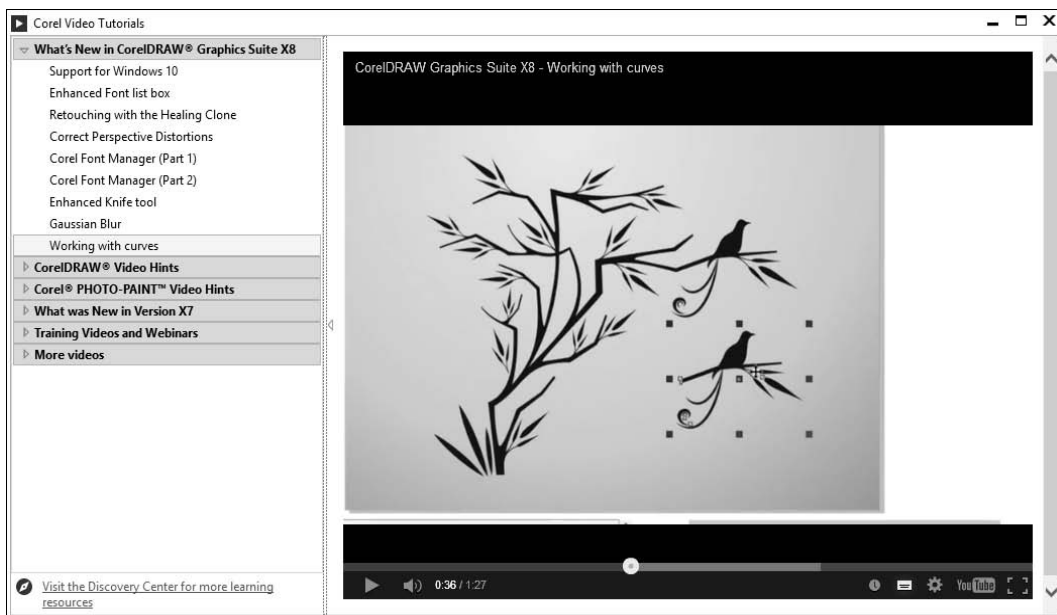


Рис. В5. Видеоруководства Corel Video Tutorials

Материалы представлены в виде видеобзоров, видеороликов, интерактивных обзоров, пособий в PDF-файлах, электронных книг, советов, инструкций.

Видеоуроки можно просмотреть, нажав ссылку **Learn more** (Подробнее) окна настройки **Hints** (Советы), содержащего справочную информацию. Ролики отображаются в упомянутом ранее приложении **Corel Video Tutorials** в раскрывающемся списке **CorelDRAW Video Hints** (Видеоролики с советами по работе в CorelDRAW). На вкладке **Learning** (Обучение) экрана приветствия также можно перейти к просмотру роликов. Для запуска приложения **Corel Video Tutorials** (Видеоруководства Corel), как уже отмечалось, требуется подключение к Интернету.

Видеоролики демонстрируют способы работы с основными фигурами, преобразованиями их формы, работу с кривыми, заливкой и контурами, а также создание специальных эффектов — таких, например, как **Interactive Drop Shadow** (Интерактивная тень), **Interactive Fill** (Интерактивная заливка), **Interactive Envelope** (Интерактивная оболочка).

На экране приветствия **Welcome Screen** на вкладке **Learning** (Обучение) в разделе **Resources** (Ресурсы) содержатся ссылки на различные обучающие ресурсы в Интернете, а именно: на краткое руководство по началу работы, на библиотеку видео, на справку по продукту, на интерактивные учебные пособия. Есть возможность перейти на портал Discovery Center и веб-сайт сообщества CorelDRAW.

В разделе **Insights & Tutorials** (Советы, рекомендации и учебные пособия) содержатся ссылки на загружаемые из Интернета оригинальные красочные брошюры с пошаговыми инструкциями, которые можно сохранить на компьютер в виде PDF-файлов. В них приведены способы создания художественных эффектов, представ-

лены основы дизайна, описано создание комиксов, реалистичных работ, изображений транспортных средств и др.

Через меню **Help** (Справка) можно просмотреть интерактивные учебные обзоры, такие как **Learn the Basics** (Изучение основ) (рис. В6), **Tour New Features** (Знакомство с новыми компонентами) и **Transition to Corel** (Переход на Corel).

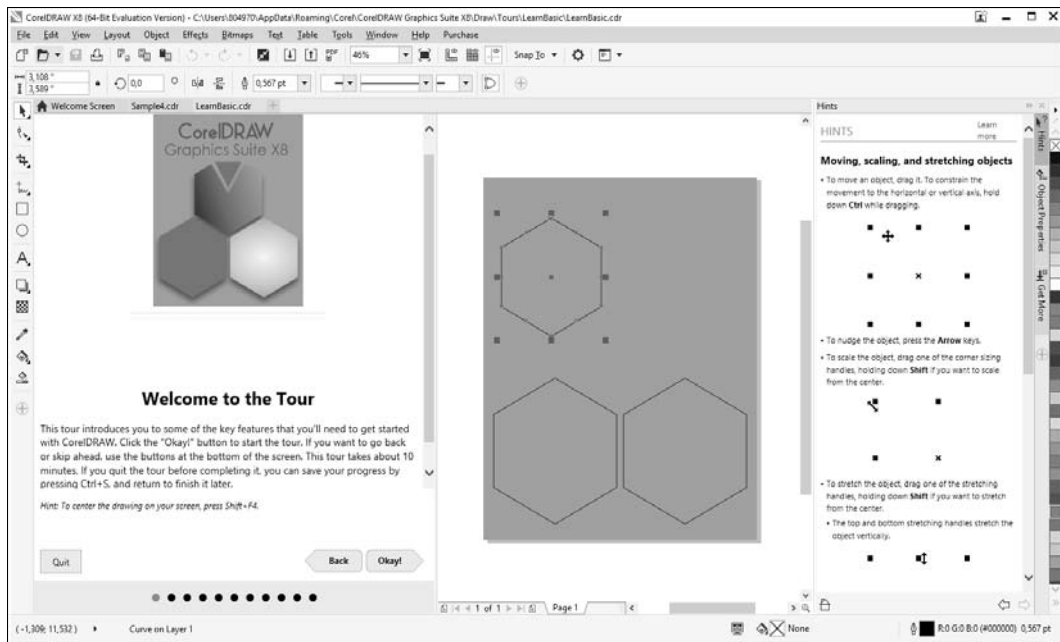


Рис. В6. Интерактивный учебный обзор и окно настройки Hints

## Где получить помощь?

Основные учебные материалы содержатся на вкладке **Learning** (Обучение) экрана приветствия **Welcome Screen**, в меню **Help** (Справка) и в окне настройки **Hints** (Советы). Часть информации доступна в стационарном режиме без подключения к Интернету, а часть доступна только онлайн. Количество материалов в Сети огромно: это и видеоролики в YouTube, и электронные книги, и информационные статьи, в том числе на русском языке. Имеется возможность загрузки **Product Help** — справки CorelDRAW, открываемой в браузере. Удобно и руководство **Quick Start Guide** (Руководство по началу работы), организованное в виде небольшой брошюры со сведениями об основных возможностях программы.

Для тех, кто уже знаком с CorelDRAW и хочет увидеть новинки интерфейса CorelDRAW X8, включите подсветку элементов интерфейса, являющихся в программе новыми, при помощи команды меню **Help** ➤ **Highlight What's New** (Справка ➤ Выделить новые возможности). В ее раскрывающемся списке укажите версию программы, начиная с которой будут подсвечены новинки.

Портал фирмы Corel Discovery Center, загружаемый по адресу <http://learn.corel.com/>, имеет множество обучающих ресурсов по работе с фото, видео, цифровой графике и живописи.

CorelDRAW Community (Сообщество CorelDRAW) облегчает пользователям CorelDRAW Graphics Suite и CorelDRAW Technical Suite обмен опытом, получение советов и знакомство с людьми, также увлеченными компьютерной графикой.

## Электронный архив

Сопровождающий книгу электронный архив содержит материал, освещающий следующие темы:

- ◆ **Глава 9. Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite X8** (файл 09-ftp.pdf). Этот материал является дополнением к настоящему *введению*, в нем более подробно рассматриваются сведения о пакете CorelDRAW Graphics Suite X8, о коллекции Corel Artwork Gallery, о требованиях к компьютеру. Он еще раз напоминает вам о том, чем точечная графика отличается от векторной, и расскажет о параметрах страницы документа CorelDRAW X8.
- ◆ **Глава 10. Знакомство с программой CorelDRAW X8** (файл 10-ftp.pdf). Этот материал является дополнением к *главе 1*. В нем рассказывается о запуске программы CorelDRAW X8 с помощью главного меню, о второй строчке, расположенной под строкой заголовка, — строке главного командного меню. Здесь в таблицах приводится перечень основных команд меню **File** (Файл), **View** (Вид), **Window** (Окно) и др., представлены всевозможные плавающие панели программы. Рассказывается об огромном количестве настроек, определяющих каждый нюанс поведения программы и ее внешний вид, о возможности работы с любым количеством документов одновременно, о масштабе, динамических направляющих, сохранении документов.
- ◆ **Глава 11. Цвет** (файл 11-ftp.pdf). Это абсолютно новый материал, дополняющий *главу 4*. Здесь рассказывается о локусе спектральных цветов, о Международной комиссии по освещению (МКО), о *цветовых моделях* RGB, CMYK, Lab, HSB и HLS, о цветовом охвате, о дополнительных палитрах, о редактировании цвета в окне настройки **Color** (Цвет), о диалоговых окнах **Uniform Fill** (Однородная заливка) и **Outline Color** (Цвет абриса). Кроме того, в этом материале рассмотрены команды пункта меню **Tools** (Инструменты).
- ◆ **Глава 12. Растровые изображения** (файл 12-ftp.pdf). И это тоже абсолютно новый материал, который дополняет *главу 8*. Здесь мы снова остановимся на вопросах различия векторной и растровой графики, выясним, что такое *разрешение* и *размеры* изображения, глубина цвета, разберемся с форматами файлов. Будет рассмотрена работа команды **Bitmaps** (Растровые изображения) в программе векторной графики, приведен перечень команд пункта меню **Bitmaps**. Рассказано об основных источниках изображений: сканерах, цифровых камерах, платах видеозахвата, коллекциях на компакт-дисках. Рассмотрена работа команд

меню **Effects** (Эффекты) ➤ **Adjust** (Настройка) ➤ **Contrast Enhancement** (Увеличение контрастности), **Convert to Bitmap** (Преобразовать в растровое изображение) меню **Bitmaps** (Растровые изображения). Уточнена работа инструмента **Crop** (Кадрирование). Освещены вопросы оптимизации разрешения изображения с помощью команды **Resample** (Обрезка изображения), маскирования цветов, конвертирования растрового изображения в векторное.

Кроме указанного теоретического материала электронный архив, как уже отмечалось ранее, содержит также примеры и упражнения для закрепления полученных навыков работы с CorelDRAW X8.

Остается только напомнить, что скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://ftp.bhv.ru/9785977537810.zip>, а также со страницы книги на сайте [www.bhv.ru](http://www.bhv.ru).

## Благодарности

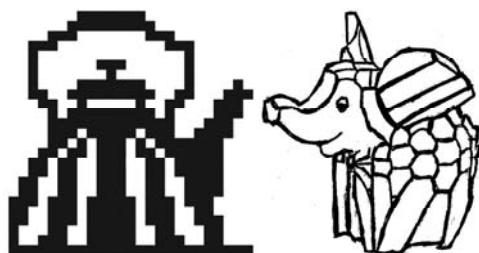
В первую очередь мы хотим поблагодарить главного редактора издательства «БХВ-Петербург» Екатерину Кондукову — за публикацию этой книги, руководителя проекта Евгения Рыбакова — за руководство всей работой над будущей книгой, ее редактора Григория Добина — за кропотливую работу с рукописью, а также и всех других сотрудников издательства, которые участвовали в подготовке книги и ее продвижении.

Благодарим своих родственников и знакомых за поддержание творческого настроения.

Самую же большую признательность мы хотим выразить своим ученикам: школьникам, лицеистам, студентам, вместе с которыми мы учимся всю жизнь. Когда мы видим глаза своих юных учеников, иногда озорные, а в основном пытливые и добрые, — мы верим в светлое будущее своей страны.

*Комолова Нина Владимировна  
Яковлева Елена Сергеевна*

# ГЛАВА 1



## Начало работы

Если вы только начинаете знакомство с компьютерной графикой, то программный продукт CorelDRAW Graphics Suite X8 — это, безусловно, лучший выбор.

### **ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ CORELDRAW X8**

В папке *Дополнения* сопровождающего книгу электронного архива содержится теоретический материал «Знакомство с программой CorelDRAW X8» (файл *10-ftp.pdf*), расширяющий информацию, приведенную в этой главе.

Скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://ftp.bhv.ru/9785977537810.zip>, а также со страницы книги на сайте [www.bhv.ru](http://www.bhv.ru).

## Первый запуск

Начните с запуска программы. Запуск выполняется разными способами: выбором ярлыка на рабочем столе, с помощью команд или набором клавиатурных сокращений, — это дело вкуса и привычки. Чаще всего программа запускается с помощью команды:

**Пуск** ➤ **CorelDRAW Graphics Suite X8** ➤ **CorelDRAW X8**.

Если ярлык CorelDRAW находится на рабочем столе, то запустить программу можно двойным щелчком на нем левой кнопкой мыши.

После запуска программы появляется экран приветствия **Welcome Screen**. Для создания нового документа с чистого листа выполните с вкладки **Get started** (Начало работы) команду **New Document** (Создать) — откроется диалоговое окно **Create a New Document** (Создание документа), позволяющее задать параметры нового документа (рис. 1.1):

- ◆ **Name** (Имя) — имя документа;
- ◆ **Preset destination** (Назначение заготовки) — тип документа в зависимости от применения;
- ◆ **Size** (Размер) — размер документа;
- ◆ **Width** (Ширина) — ширина документа;

- ◆ **Height** (Высота) — высота документа;
- ◆ **Number of pages** (Количество страниц) — число страниц в документе;
- ◆ **Primary color mode** (Режим основного цвета) — частная цветовая модель документа;
- ◆ **Rendering resolution** (Разрешение отображения) — разрешение рендеринга документа;
- ◆ **Preview mode** (Режим просмотра) — режим просмотра документа.

В расширенном окне **Create a New Document** (Создание документа) в раскрывающемся списке **Color Settings** (Параметры цвета) можно задать профили **RGB**, **CMYK**, **Grayscale** (Профиль оттенков серого) и **Intent** (Способ цветопередачи) рендеринга.

Создать новый документ в CorelDRAW X8 можно и другим способом: достаточно выбрать команду **New** (Создать) меню **File** (Файл) или нажать кнопку **New** (Создать) стандартной панели управления. Можно нажать и комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>. При этом открывается то же окно **Create a New Document** (Создание документа) (см. рис. 1.1), в котором можно задать все указанные ранее параметры документа. Развернув параметр **Color settings** (Параметры цвета) при помощи кнопки перепополнения, можно установить цветовые профили.

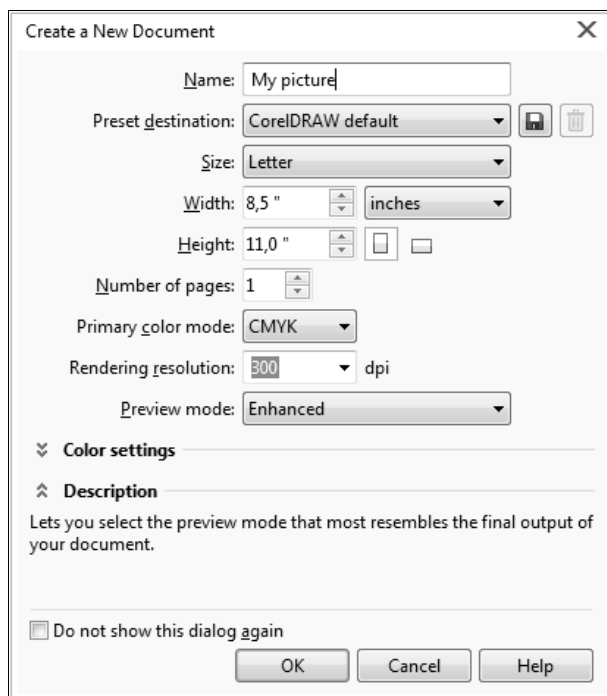


Рис. 1.1. Окно **Create a New Document**

## Компоненты экрана

Открытый документ размещается в отдельном *окне документа*, которое находится внутри окна программы. Главное окно с открытым документом изображено на рис. 1.2.

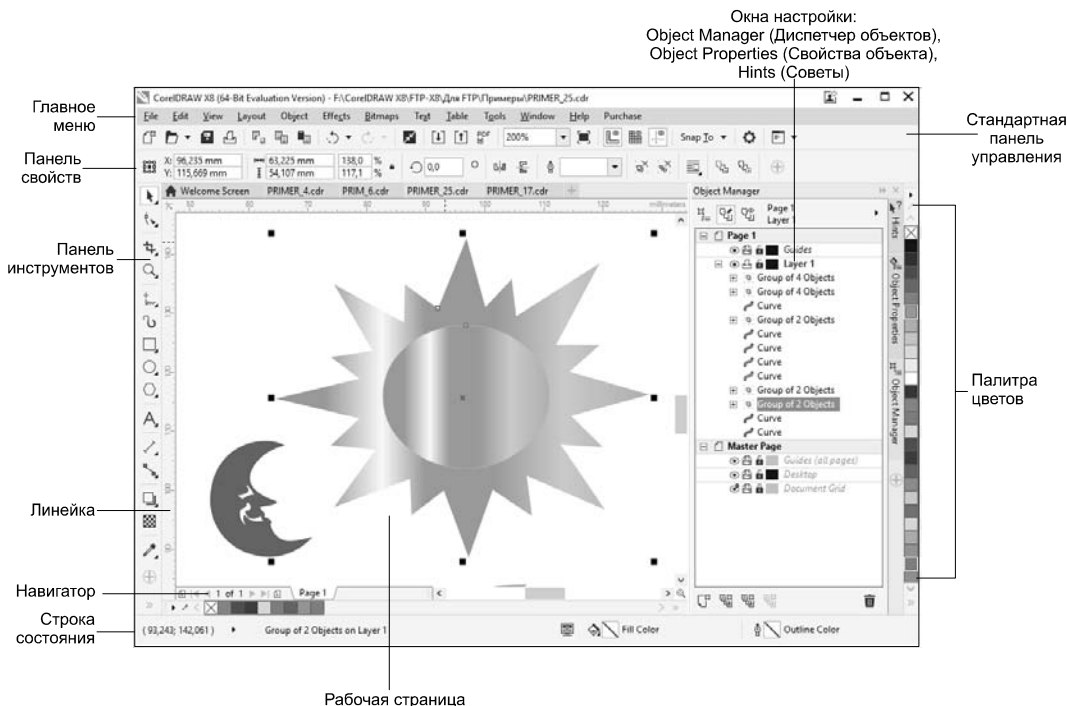


Рис. 1.2. Главное окно CorelDRAW

Здесь расположены:

- ◆ *заголовок*, отображающий имя программы и текущего документа;
- ◆ *рамка*, перетаскивая которую можно изменять размер окна программы;
- ◆ *кнопки сворачивания, разворачивания и закрытия* окна программы;
- ◆ *главное меню*, через которое осуществляется доступ ко всем функциям программы;
- ◆ *горизонтальная и вертикальная линейки прокрутки*, служащие для прокрутки изображения в рабочем окне CorelDRAW;
- ◆ *инструментарий*, обеспечивающий быстрый доступ к тем инструментам пакета, которые чаще всего используются при формировании графических изображений.

## Панель инструментов

Вдоль левого края главного окна программы располагается *панель инструментов* (рис. 1.3). Нажатие кнопки этой панели (выбор инструмента) указывает программе, каким видом работ вы намерены заниматься. Например, активизация кнопки **Pick**



(Указатель) говорит программе о том, что вы собираетесь выбрать какой-либо из объектов иллюстрации, а вызов инструмента **Rectangle** (Прямоугольник) означает, что вы хотите нарисовать прямоугольник. Выбор правильного инструмента в CorelDRAW совершенно необходим, как и в реальной жизни, — не стоит пытаться резать стекло с помощью молотка или забивать гвозди стеклорезом.

В табл. 1.1 показаны пиктограммы и назначение каждого из инструментов этой панели.

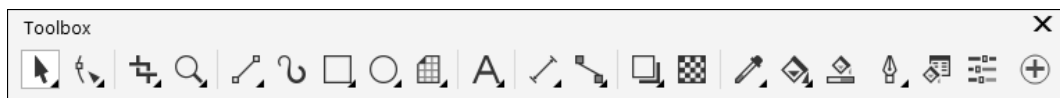


Рис. 1.3. Панель инструментов

Таблица 1.1. Перечень инструментов






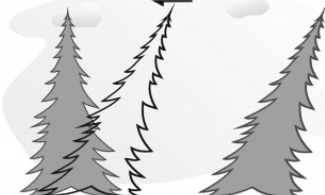





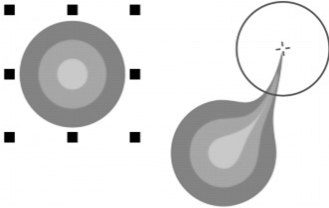

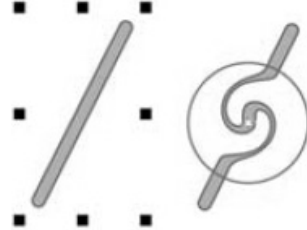

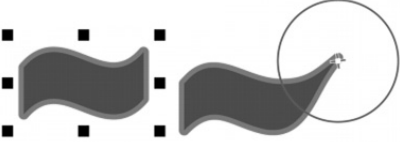





Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	<b>Pick</b> (Указатель) — позволяет выделять, масштабировать и растягивать объекты	
	<b>Freehand Pick</b> (Свободная форма) — позволяет выделять объекты рамкой произвольной формы	
	<b>Free Transform</b> (Свободное преобразование) — позволяет свободно трансформировать объекты, используя <b>Free rotation</b> (Свободное вращение), <b>Free angle reflection</b> (Отражение под произвольным углом), <b>Free scale</b> (Свободное изменение масштаба) и <b>Free skew</b> (Свободный наклон)	
	<b>Shape</b> (Форма) — позволяет редактировать форму объектов	
	<b>Smooth</b> (Сглаживание) — служит для удаления неровных краев и уменьшает количество узлов в объектах кривых	

Таблица 1.1 (продолжение)

Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	<p><b>Smear</b> (Мастихин) — позволяет редактировать форму объектов растяжением, удлинением или выдалбливанием вдоль его контура</p>	
	<p><b>Twirl</b> (Скручивание) — добавляет объектам эффект кручения</p>	
	<p><b>Attract</b> (Притягивание) — позволяет изменять форму объекта притяжением узлов</p>	
	<p><b>Repel</b> (Отталкивание) — позволяет изменять форму объекта растягиванием узлов</p>	
	<p><b>Smudge</b> (Размазывание) — искажает векторные объекты при перетаскивании по его контуру</p>	
	<p><b>Roughen</b> (Грубая кисть) — искажает контур векторного объекта при перетаскивании по его контуру</p>	