

**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

«Автор»

2022

Никулина И.

CORELDRAW. Дизайн полиграфии / И. Никулина — «Автор»,
2022

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.

© Никулина И., 2022

© Автор, 2022

Содержание

Введение	5
Об авторе	7
Урок 1. Общие понятия о векторной графике	9
Урок 2. Рабочее пространство программы (интерфейс)	19
Урок 4. Редактирование объектов	39
Урок 6. Художественные инструменты	61
Урок 7. Модификации объектов	68
Урок 8. Инструменты, создающие кривые	79
Урок 9. Редактирование кривых линий	87
Урок 10. Трассировка объектов в кривые	94
Урок 14. Верстка журнальной полосы	129
Урок 15. Сохранение документов и печать	138
Урок 16. Растровая графика в CorelDRAW	147
Урок 17. Верстка обложки каталога	156
Урок 18. Трансформация и выравнивание объектов	159
Урок 19. Шрифтовой логотип	164
Урок 20. Комбинированный логотип	171
Урок 21. Разработка макета визитки	176
Урок 22. Правила создания рекламных макетов	182
Урок 23. Подготовка макета к печати в типографии	184
Приложение № 1. Клавиатурные сокращения («горячие клавиши»)	189
Приложение № 2. Перечень терминов	194

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 дизайнера 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 видеоуроков 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, логотипы, 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 двухмерной 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 работает 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.

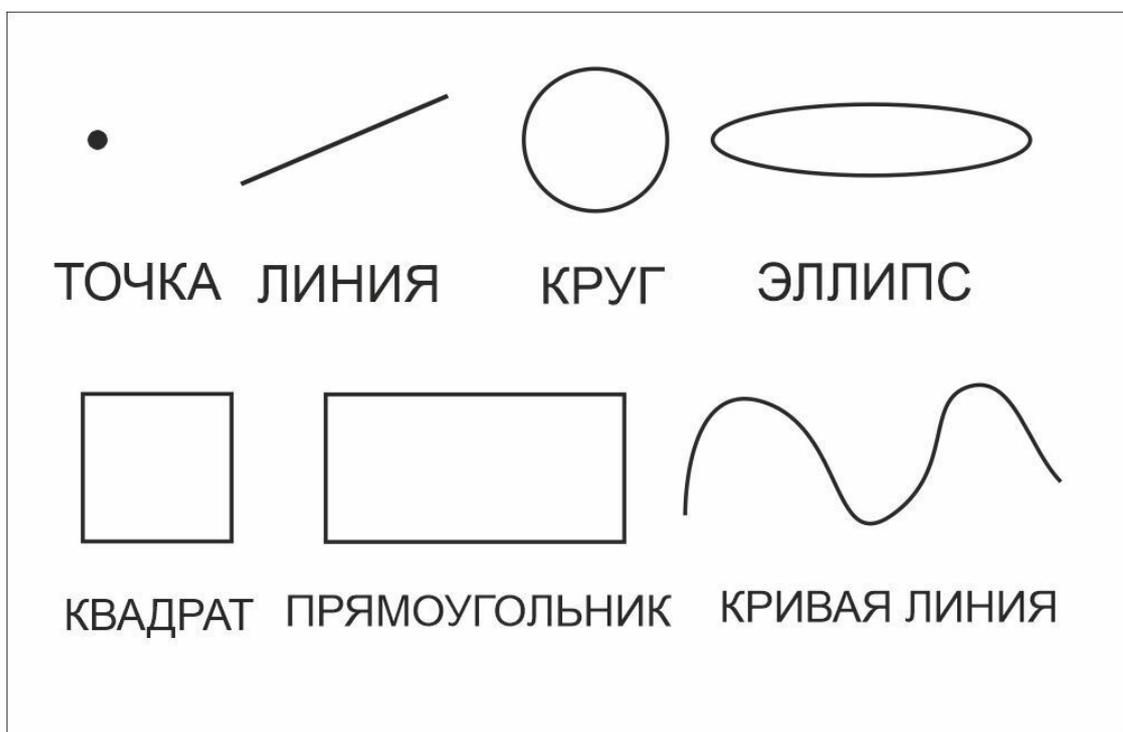


Рис.2. Объекты векторной графики.

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

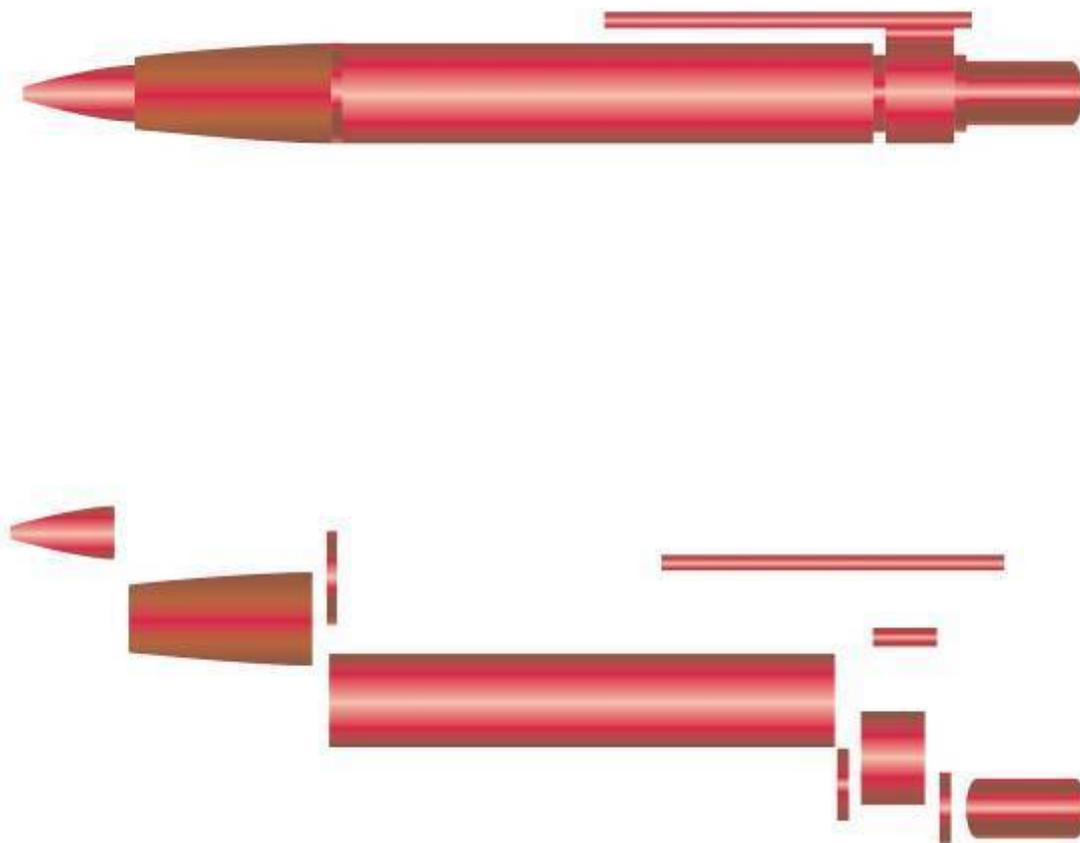


Рис.3. Векторный рисунок. Ручка нарисована в CorelDRAW, состоит из простых объектов.

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).

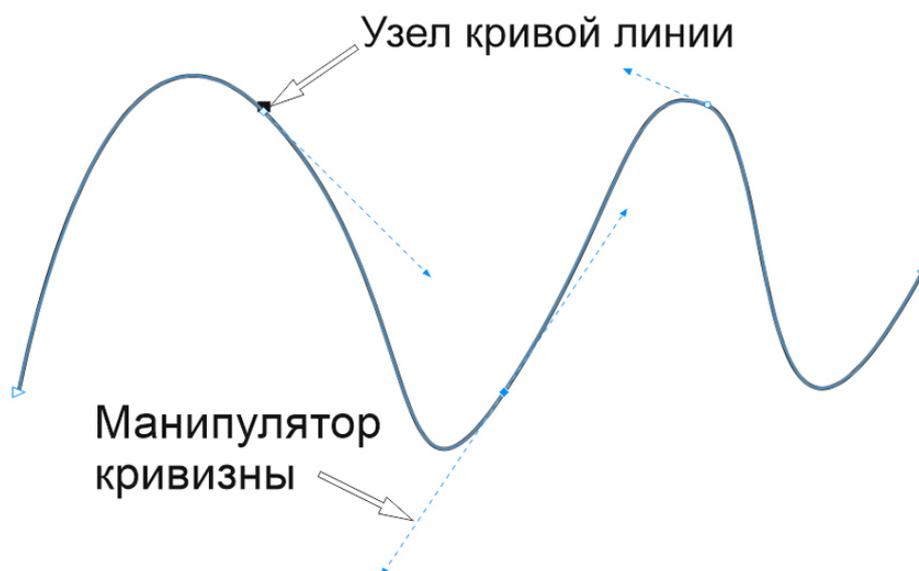


Рис.4. Узлы кривой линии. Стрелкой указан узел кривой и синяя пунктирная линия – манипулятор кривизны.

Масштабирование векторных объектов

Масштабирование объектов (увеличение и уменьшение) не приводит к потере 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 проще 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.

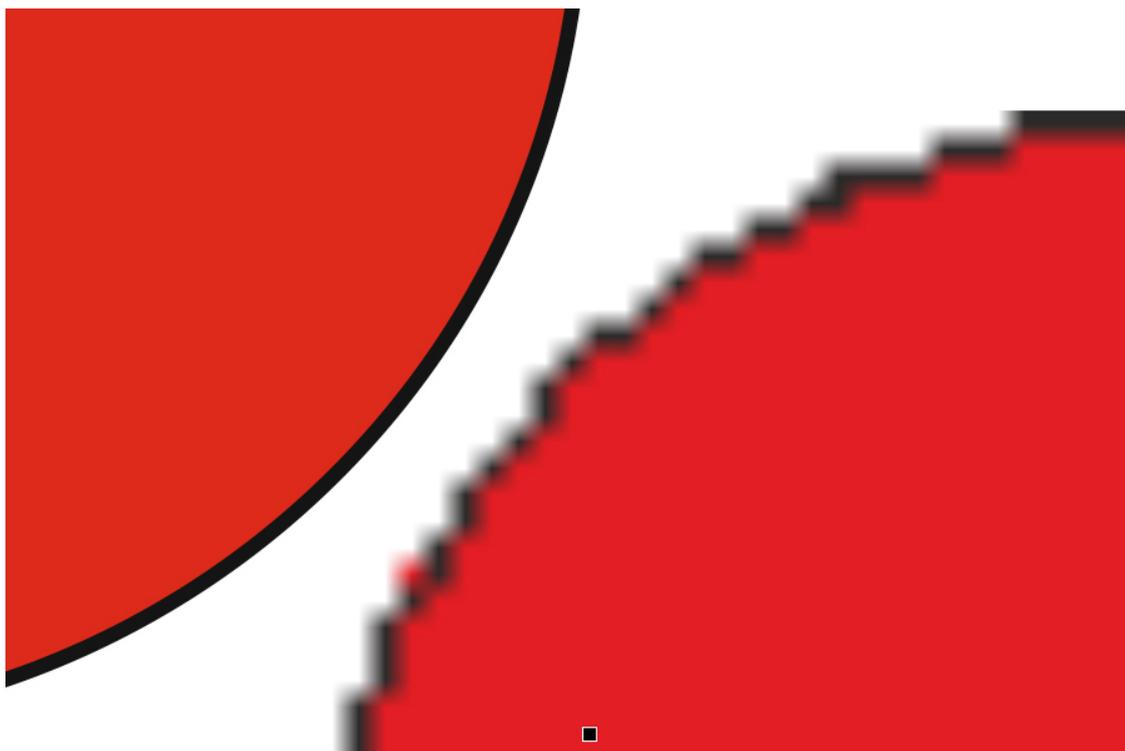


Рис.6. Векторное и растровое изображение. Слева сверху – увеличенный векторный объект с ровным контуром, справа – увеличенный растровый, мы видим «ступенчатый эффект», контур не ровный, а напоминает ступеньки.

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 получается, 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.

CMYK (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 CMYK.

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.

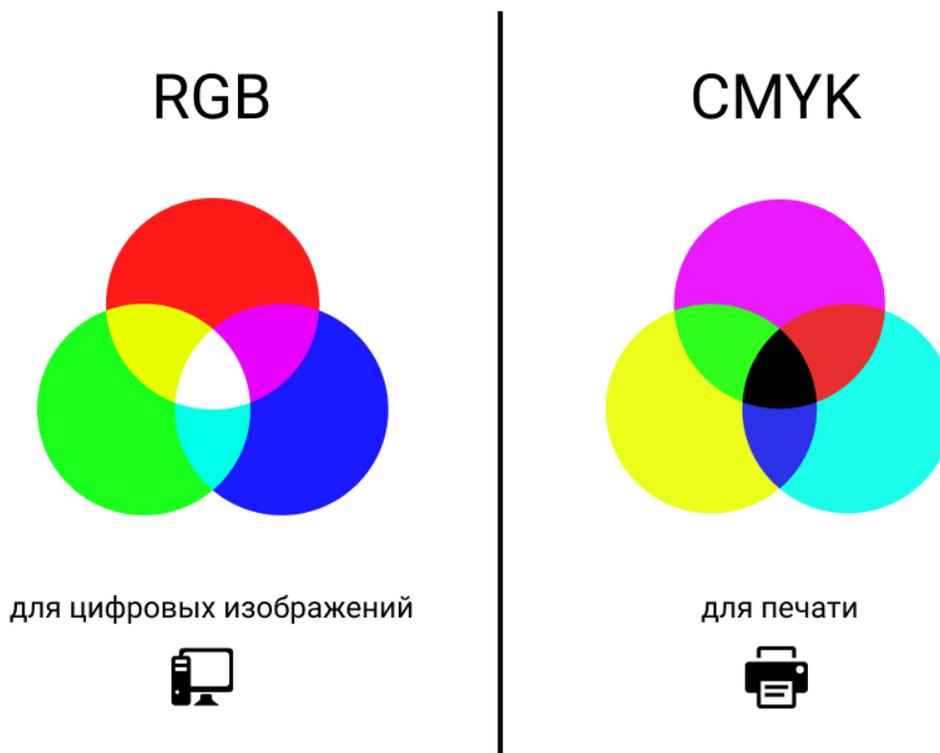


Рис.7. Цветовые модели.

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>

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.

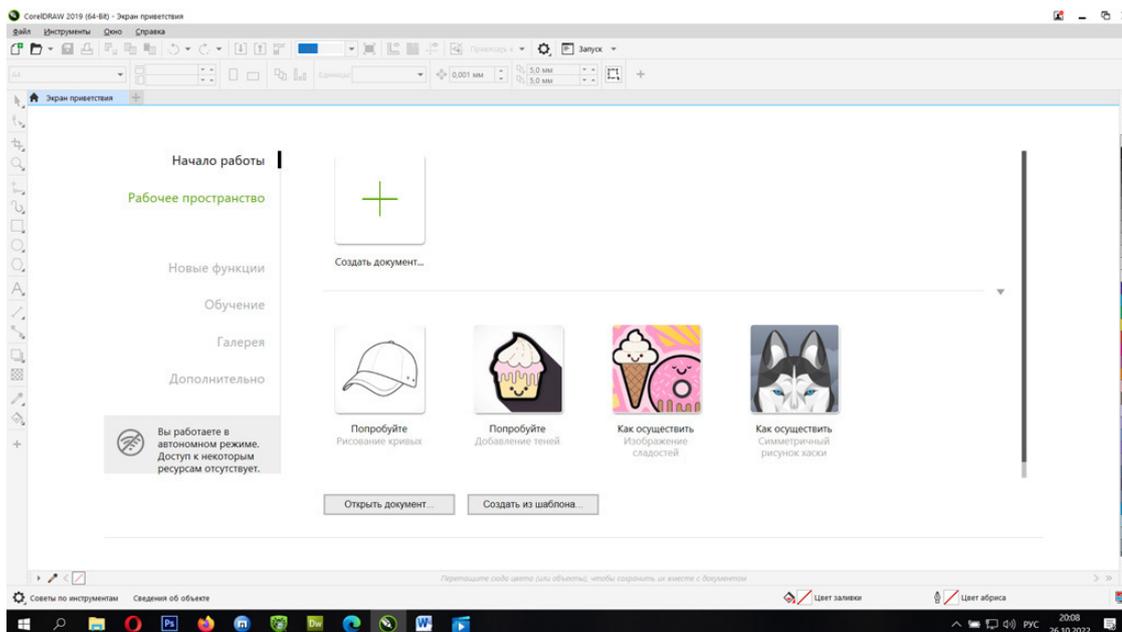


Рис.8. Окно заставки программы.

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 объектами.

Вверху программы находится строка «Меню» и панели управления.

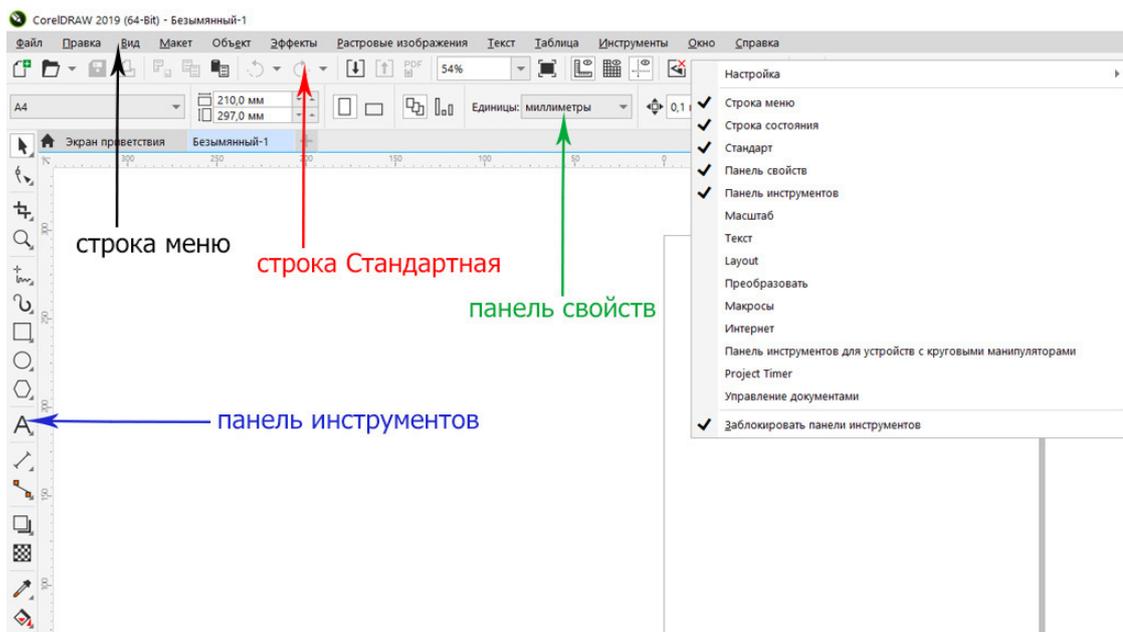


Рис.9. Интерфейс программы: строка «Меню», панель свойств и панель инструментов.

Основные панели CorelDRAW:

1. Строка «Меню».

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

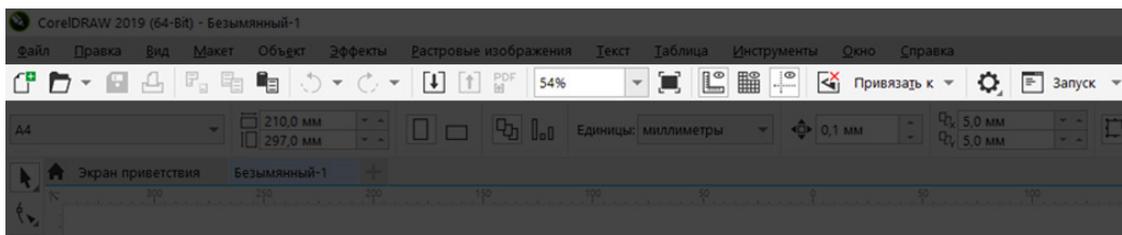


Рис.10. Панель Стандартная.

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.

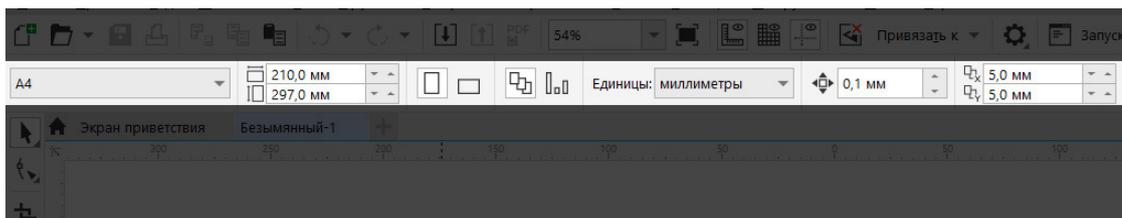


Рис.11. Панель свойств.

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.

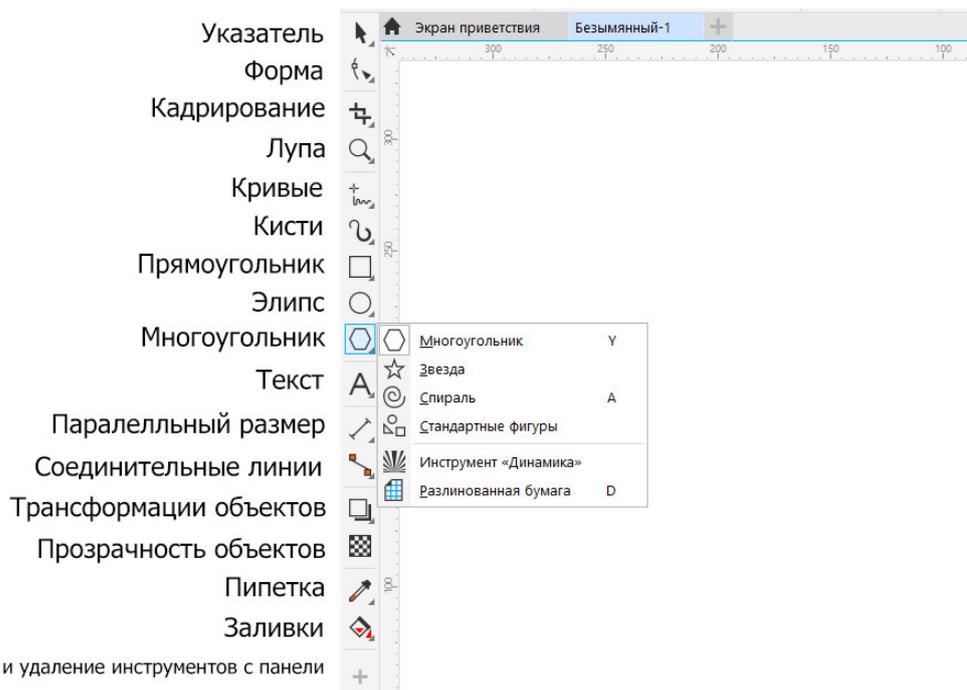


Рис.12. Панель инструментов. Альтернативная панель инструментов открывается щелчком на черном треугольнике возле инструмента.

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.

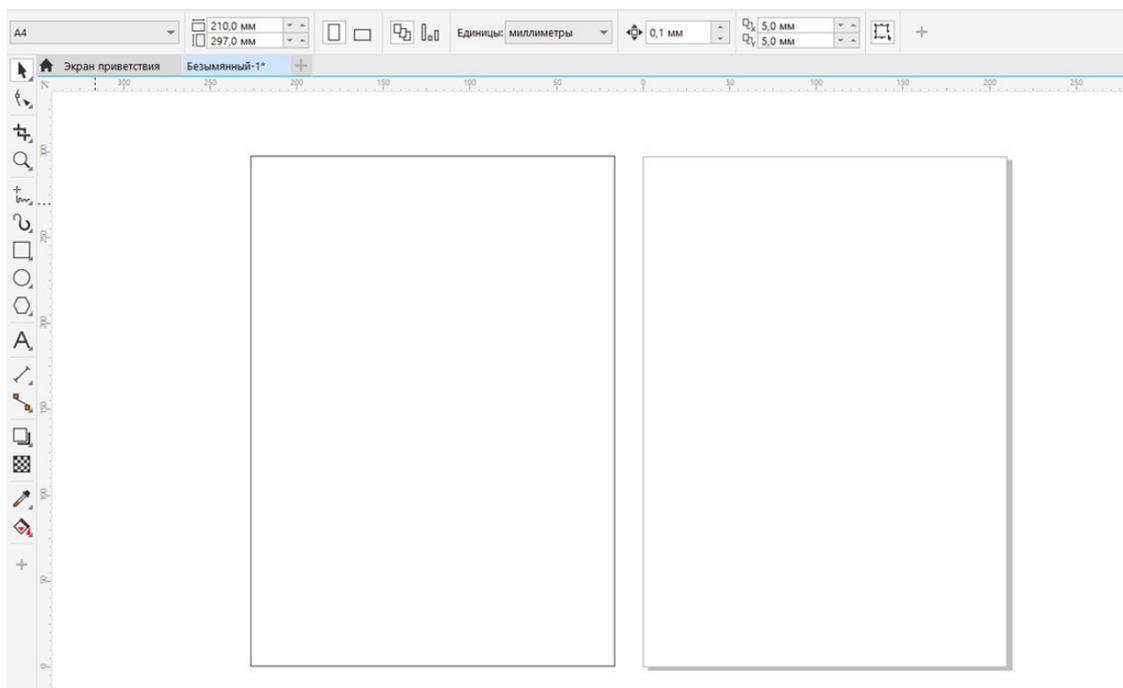


Рис. 13. Лист для печати. В отличие от объектов программы этот прямоугольник имеет тень (на иллюстрации справа, слева обычный объект прямоугольник).

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 выравнять 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 сверху и слева рабочей области), то нужно открыть их, поставив галочки в меню «Вид». Смотрите рис. 14.

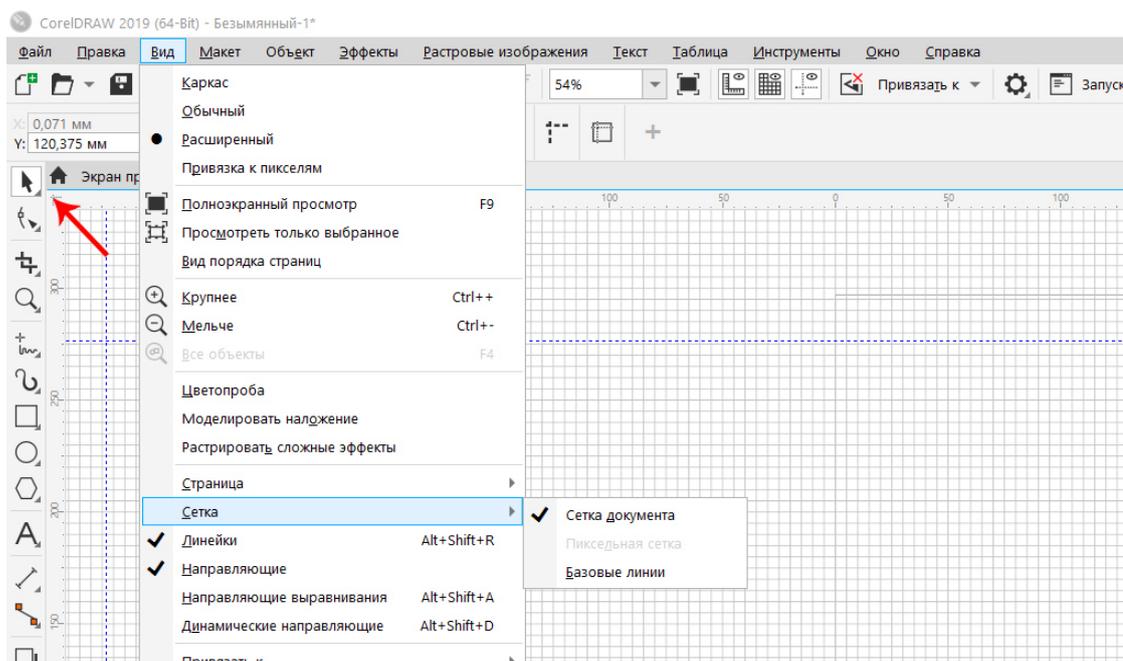


Рис.14. Окно меню «Вид». Поставьте галочки напротив команд «Линейки» и «Направляющие».

Сетка не всегда нужна для создания макета, поэтому уберите галочку 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 щёлкните 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» щёлчком 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.

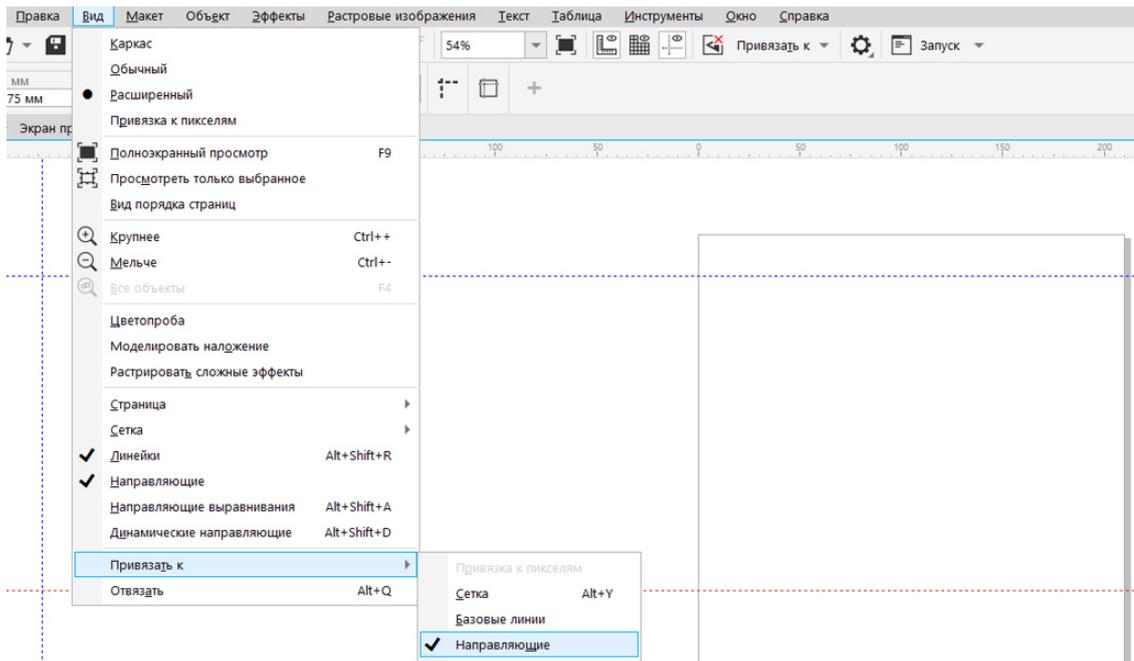


Рис.15. Меню «Вид», привязка к направляющим.

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

Вытащить направляющую линию поможет инструмент **Указатель**. (См. рис.12, вверху слева черная стрелочка). Мышкой щелкните 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.

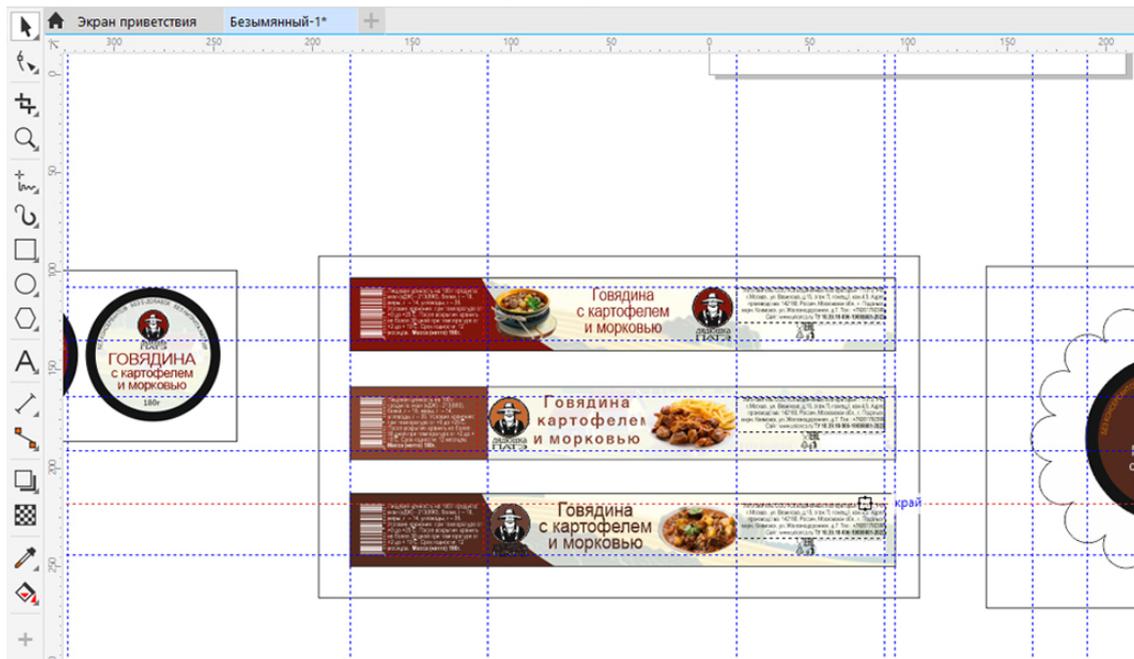


Рис.16. Направляющие линии в макете.

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 выровнивать объекты по диагонали.

Убрать все направляющие можно следующим образом: 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.

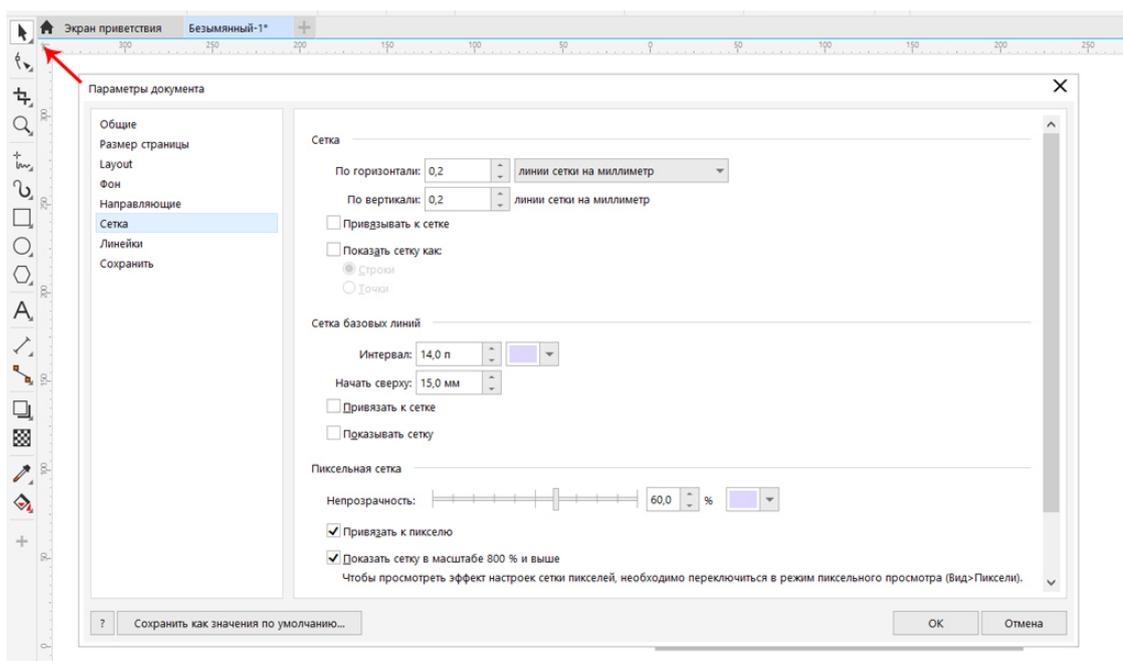


Рис.17.Окно установок сетки.

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 CMYK-палитра, она предназначена для печати полиграфических макетов.

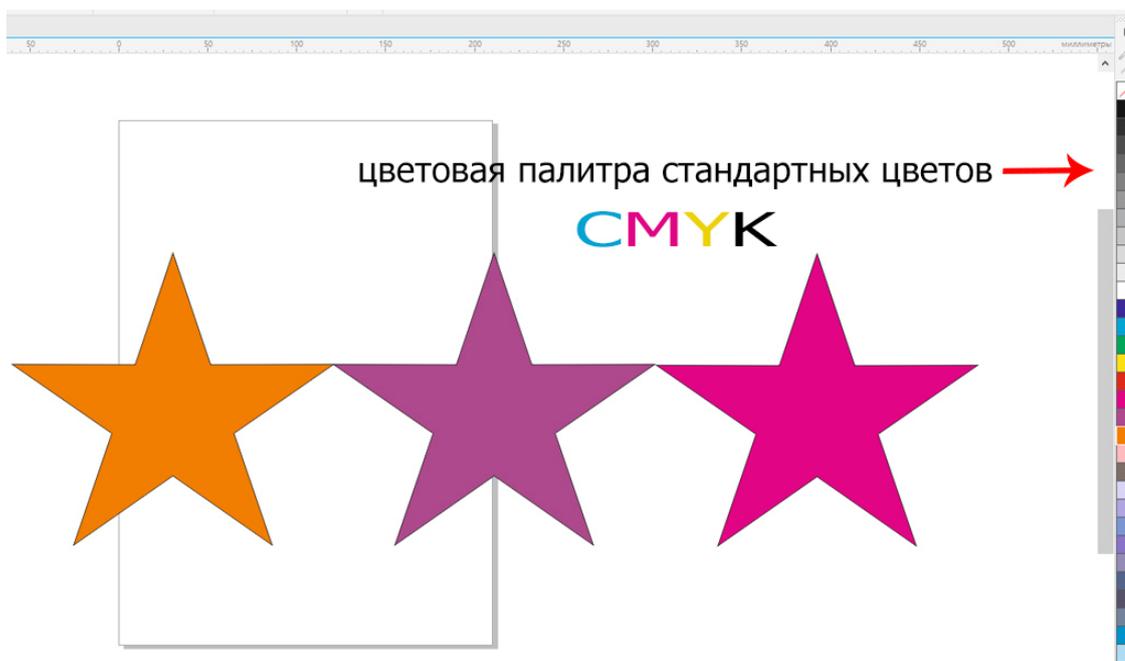


Рис.18. Цветовая палитра CMYK.

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 выберите 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.

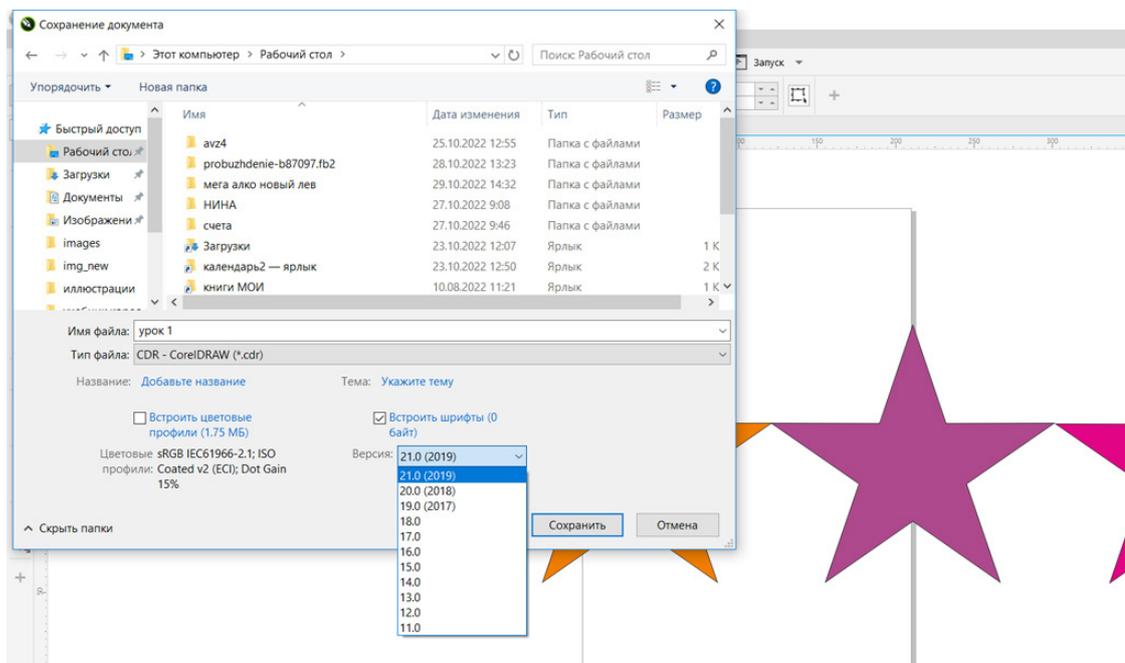


Рис.19. Сохранение документа.

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 сто-

рону 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».

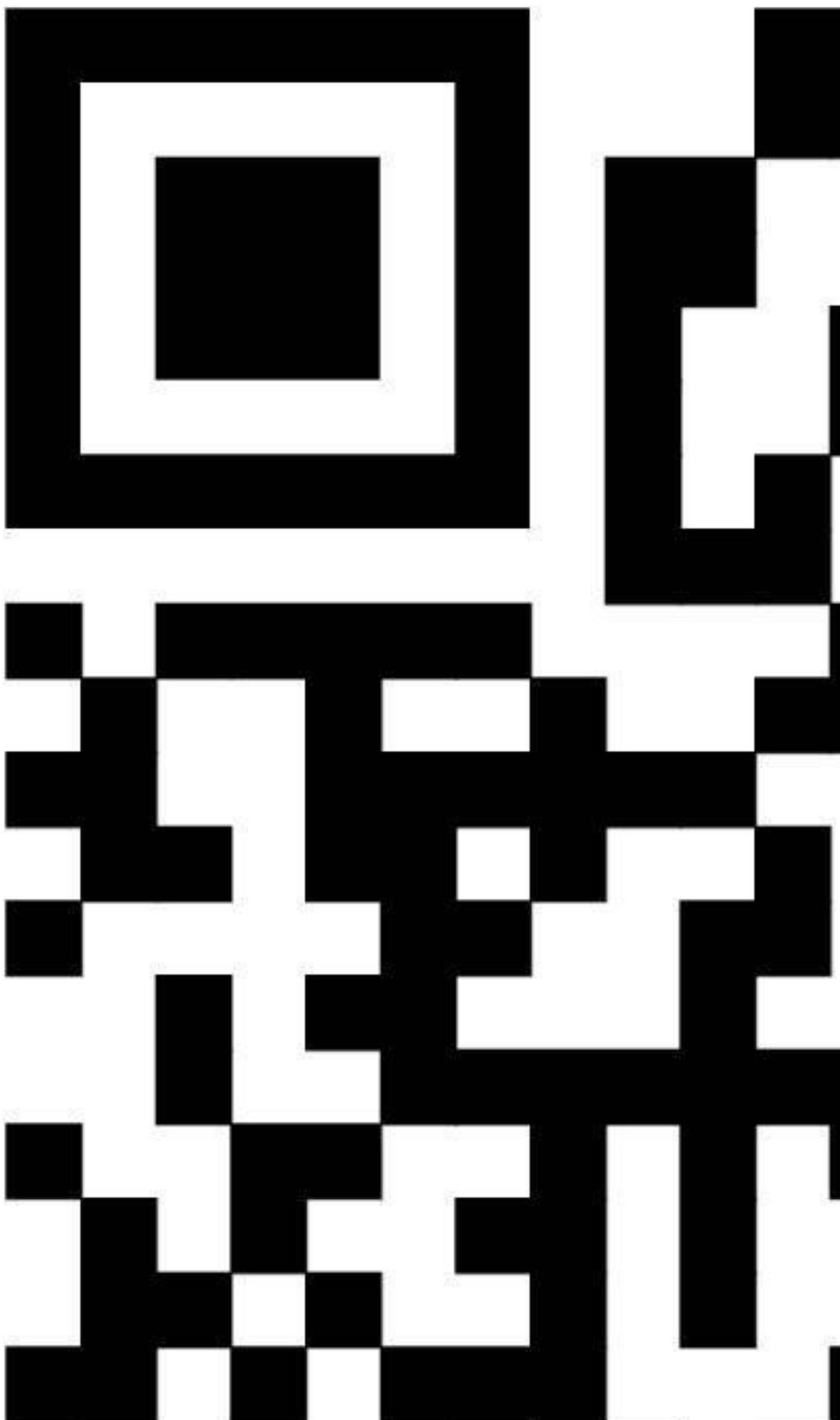
Сохранять векторный макет необходимо в формате cdr.

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).

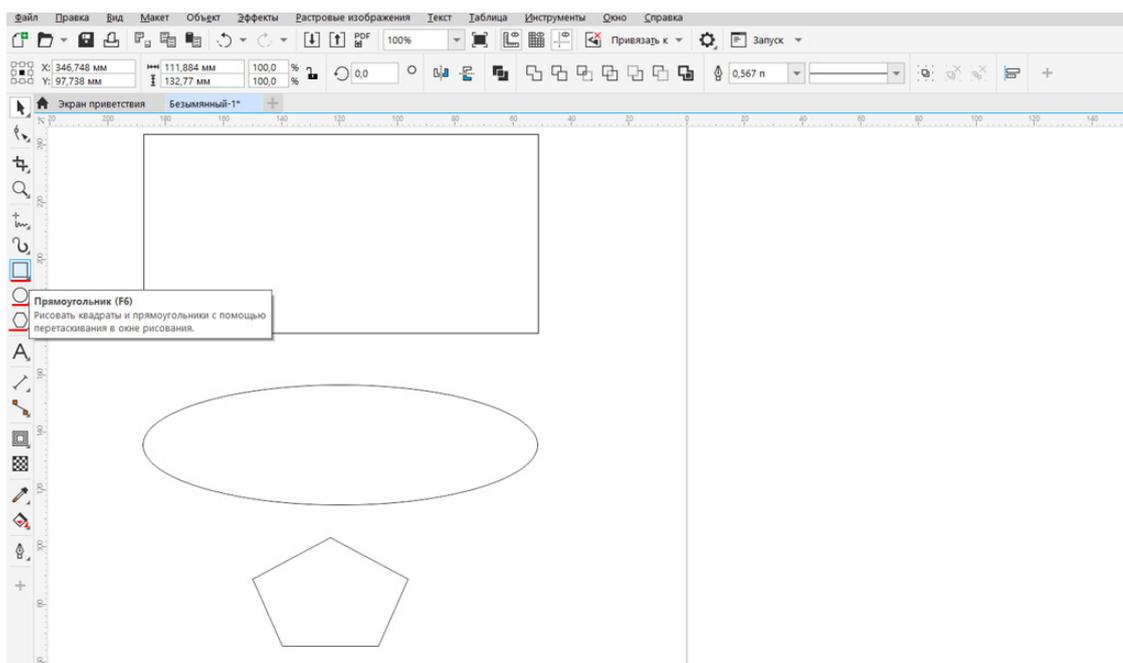


Рис.20. Инструменты, создающие геометрические формы – «Прямоугольник», «Эллипс», «Многоугольник», «Простые Формы».

Щелкните левой клавишей мыши на значок «Прямоугольник». 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».

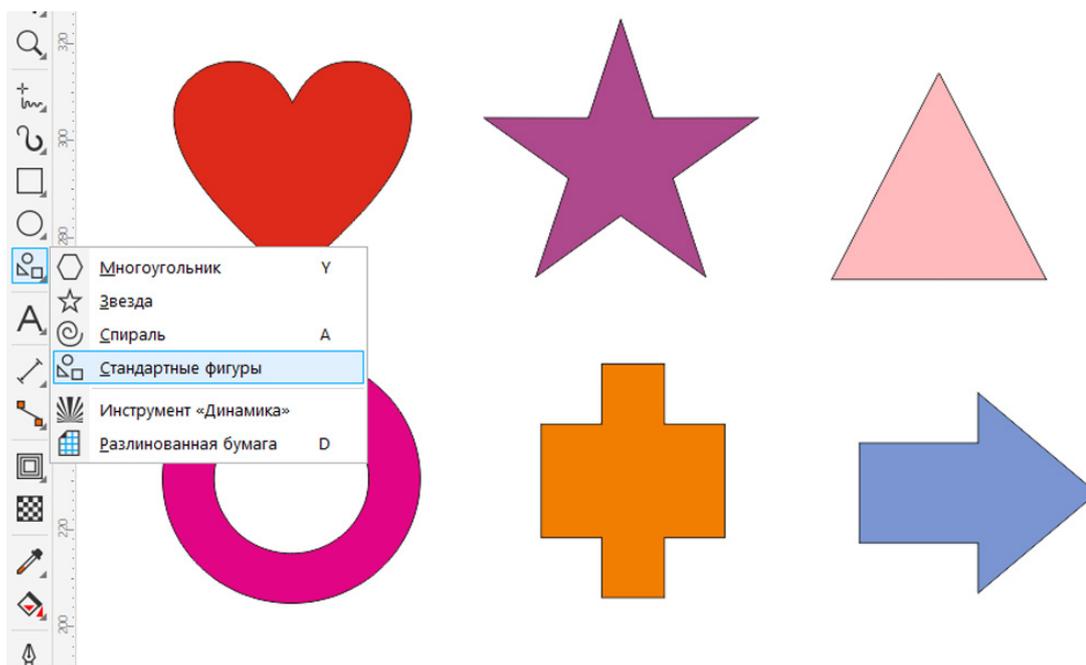


Рис.21. Создание простых форм.

Вверху на панели свойств щелкните мышкой на инструмент «Простые фигуры», (см. рис.22), выберете 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.

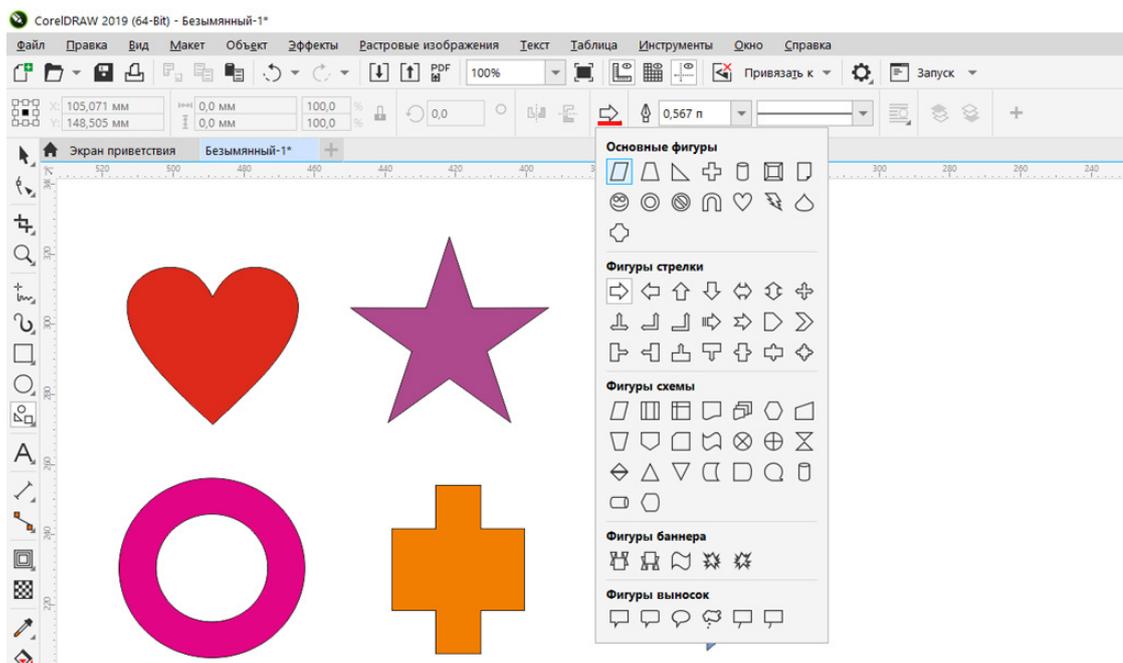


Рис.22. Набор дополнительных простых фигур.

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 вверху, 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.

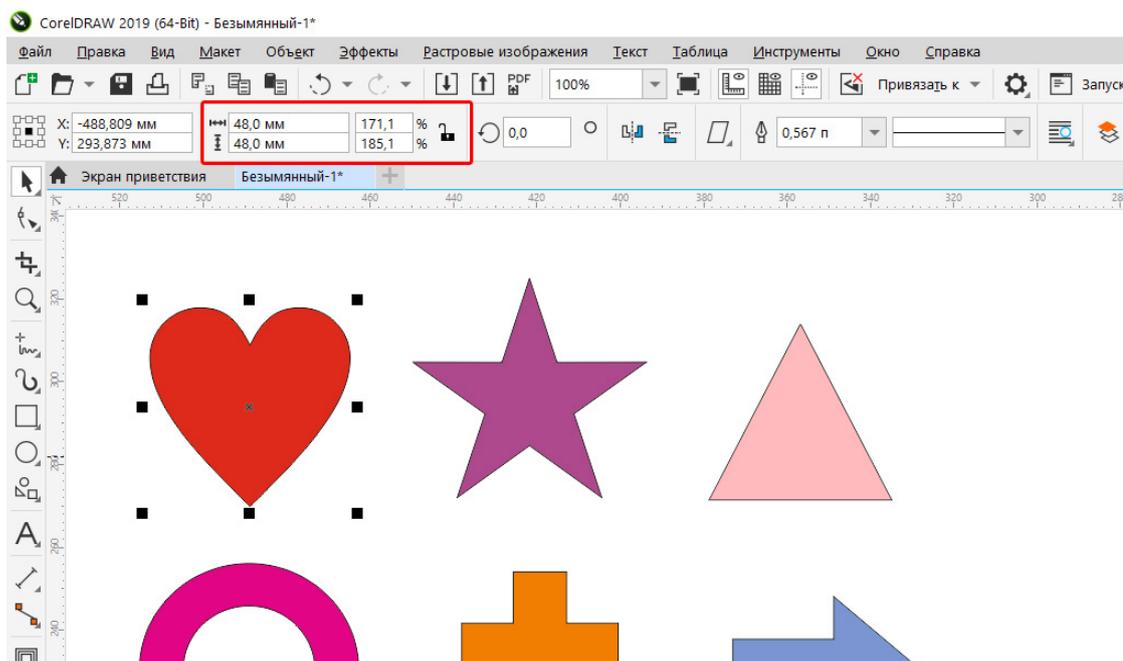


Рис.23. Окно «Размеры объекта». Длина и высота объекта.

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 вверху, 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 **размеры 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

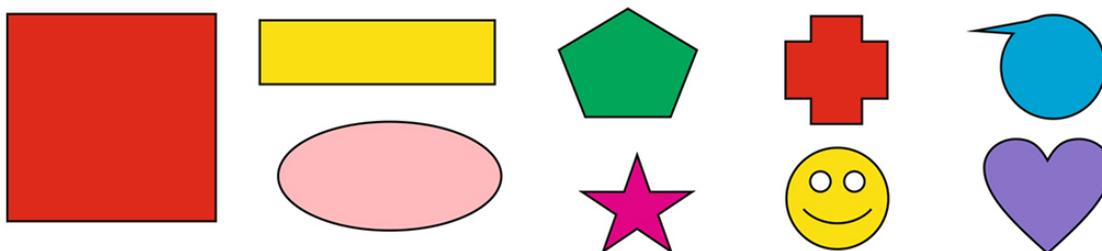
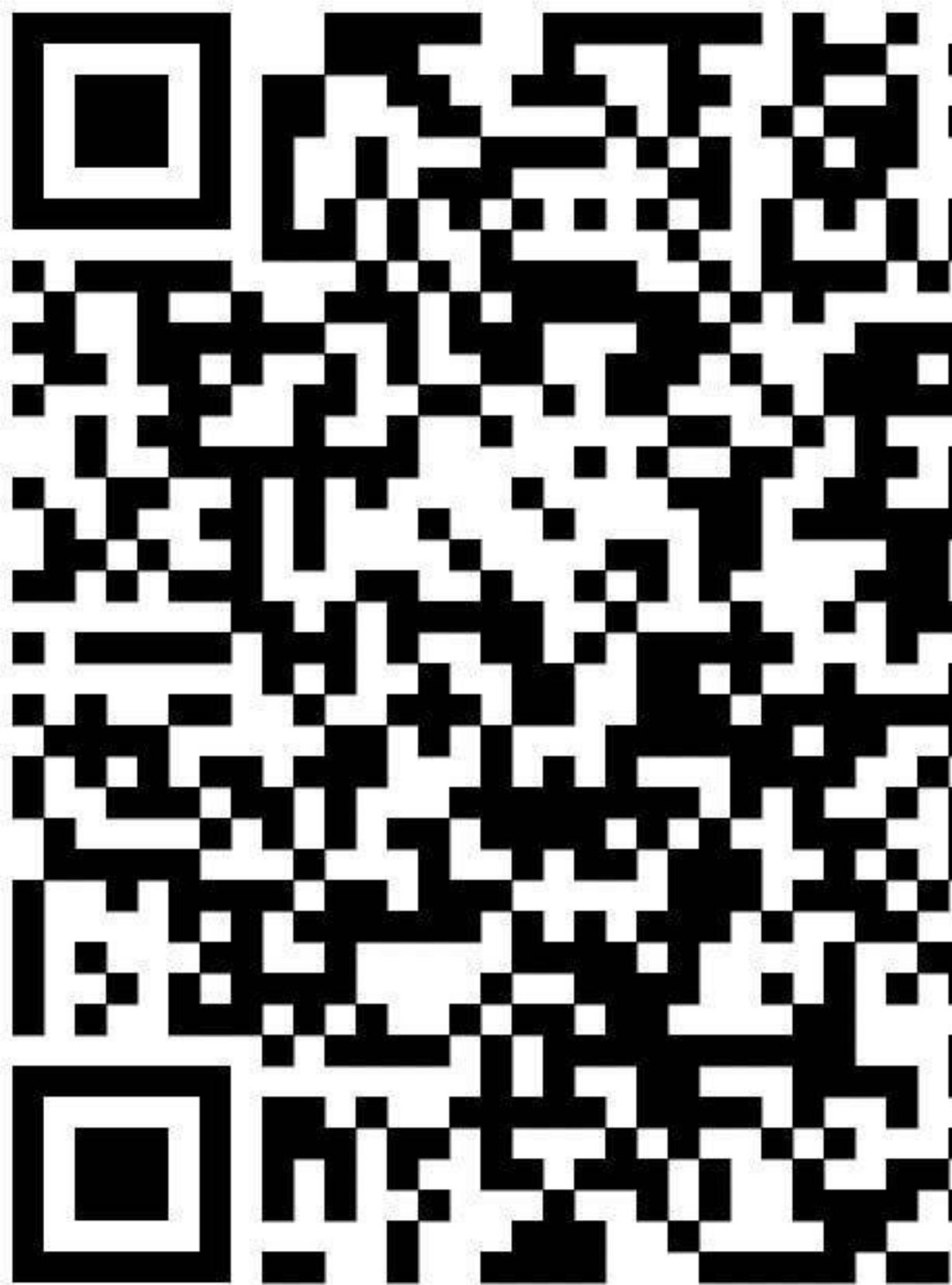


Рис.24. Домашнее задание «Создание простых объектов».

Ссылка на видеурок №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 потяните наружу или внутрь объекта.

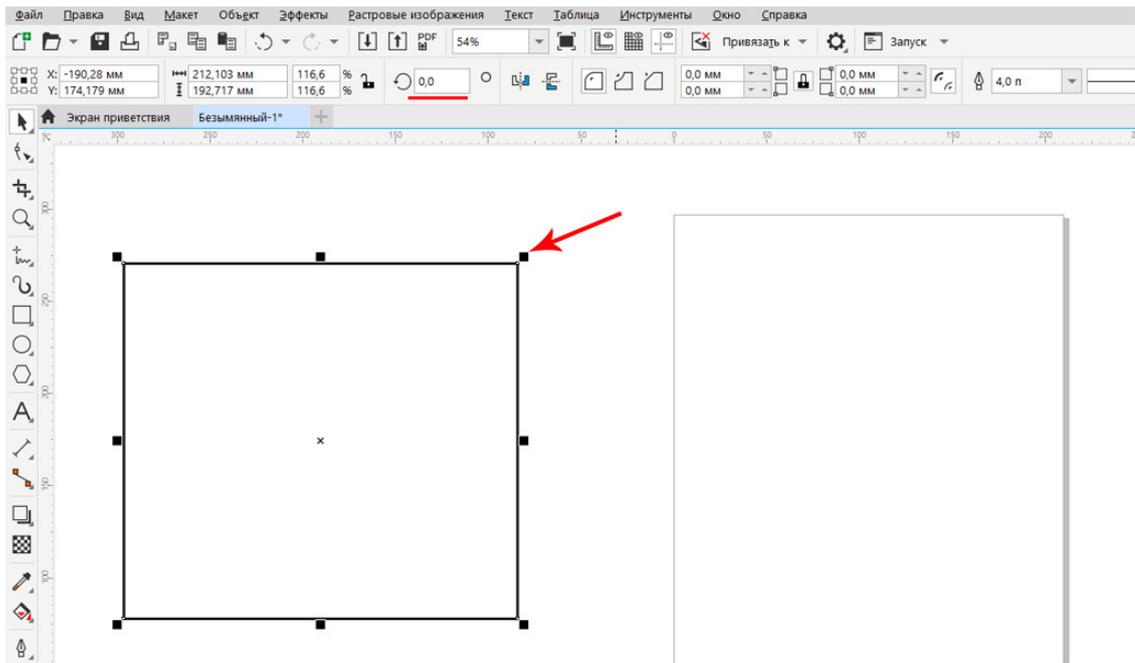


Рис.25. Маркеры объекта. Удерживая и перемещая маркеры левой клавишей мыши, можно масштабировать объекты.

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.

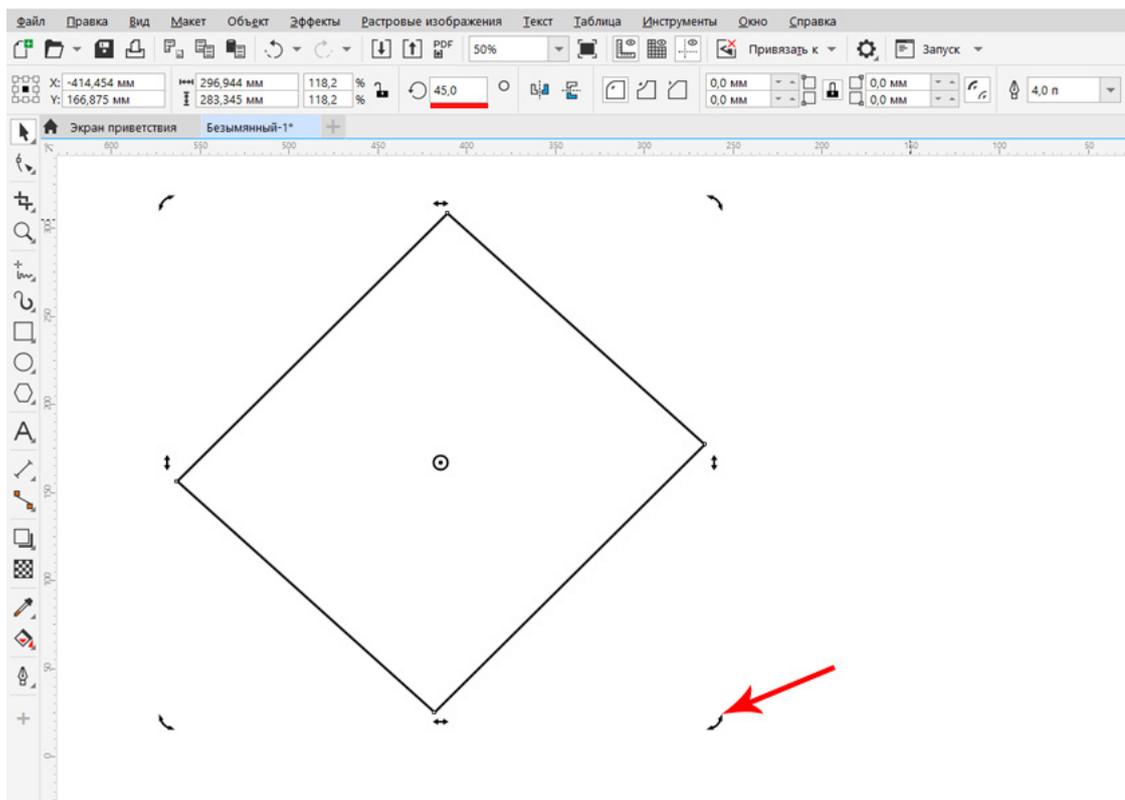


Рис.26. Поворот объекта на заданный угол.

Создание группы объектов

Часто полиграфический макет или электронная живопись состоит из множества объектов. Для удобства редактирования эти объекты объединяются в группы.

Посмотрим, как это происходит на практике. Создайте 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 клавишей мыши на любом из трех объектов и в открывшемся окне выберите команду «Группа». См. рис.27.

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

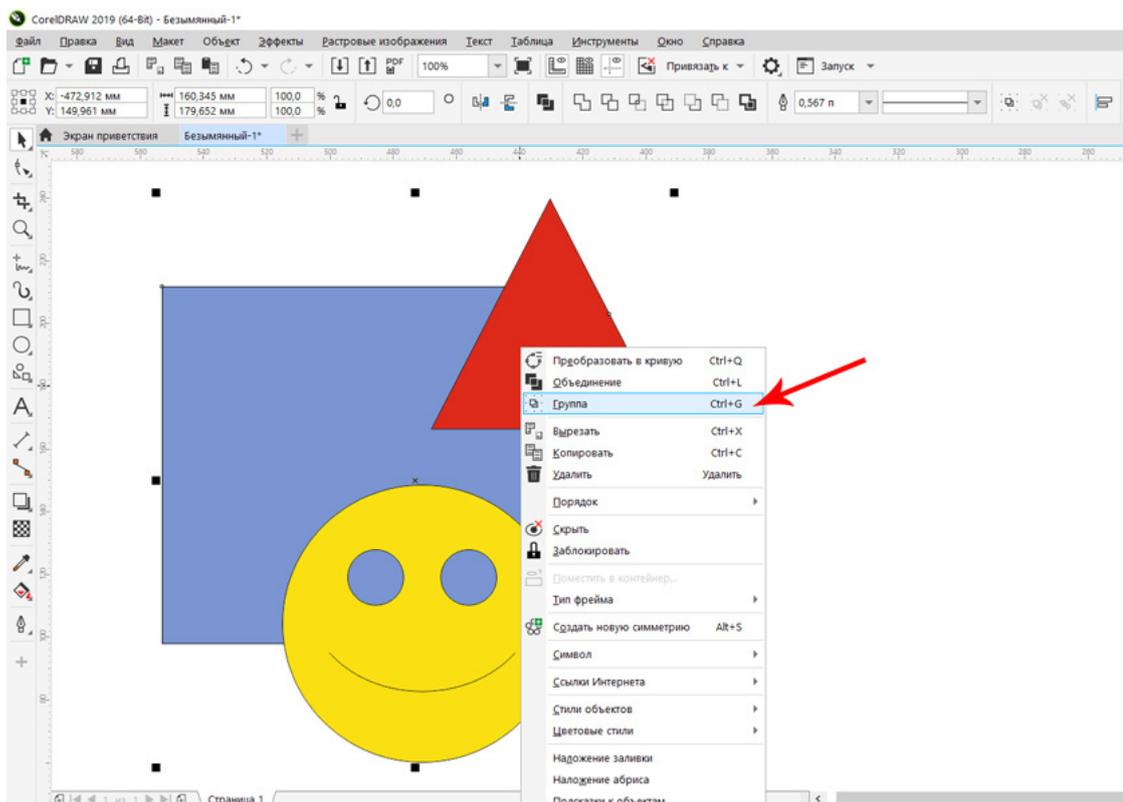


Рис.27. Группа объектов.

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 этого 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 +PageUp** (на передний план);
- Ctrl +PageDown** (назад на один шаг);
- Shift +PageDown** (на задний план).

Или можно щелкнуть на выделенном объекте правой клавишей мышки и воспользоваться командой «Порядок расположения». Смотрите рисунок 28.

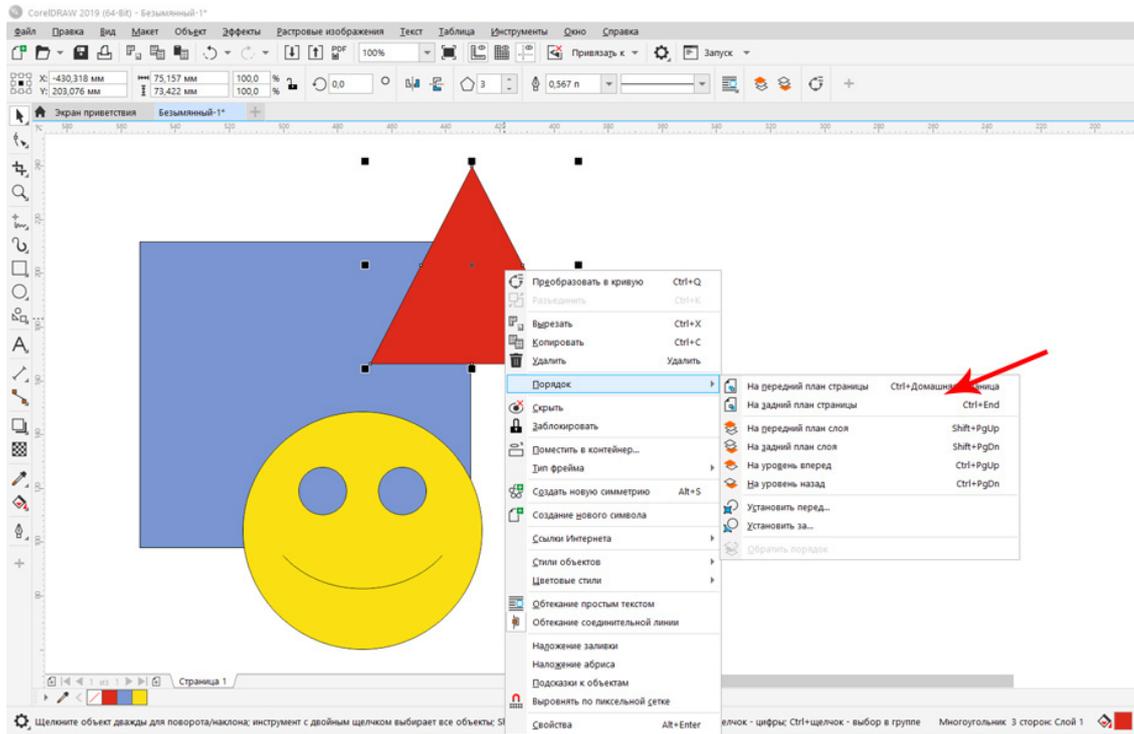


Рис.28. Порядок расположения объектов.

«Обрезка» и «слияние» объектов

В программе CorelDRAW есть полезная функция обрезки одного объекта по форме другого и слияния, объединения двух объектов в один.

Посмотрите на рис.29.

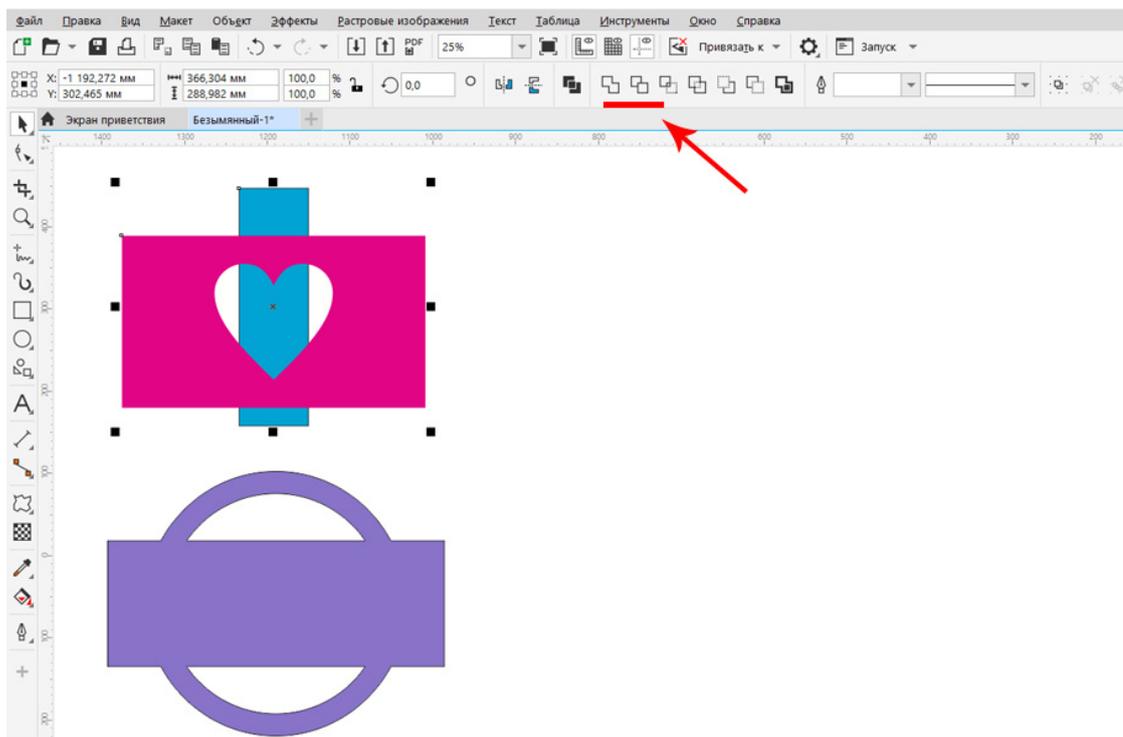


Рис.29. Пример обрезки и «слияния» двух векторных объектов.

Данные объекты были созданы путем обрезки прямоугольника по форме сердечка (верхний вариант рис. 29) и соединения двух объектов (нижний вариант).

Обрезка объекта

Чтобы получить такой объект с отверстием, нужно создать прямоугольник, сверху создать объект «Сердечко» (находится в простых формах), выделить инструментом «Указатель» два объекта вместе, не объединяя в группу. После этого на панели свойств (в шапке программы) появляются инструменты «обрезки» и «слияния». На рис.29 инструменты подчеркнуты красным цветом.

Второй инструмент – это обрезка объекта по форме другого объекта.

Порядок действий:

- 1.Создайте объект «Сердечко» и объект «Прямоугольник».
2. Переместите объект «Сердечко» в верхний слой.
3. Выделите два объекта вместе.
4. Нажмите левой клавишей мышки на инструмент «Обрезка» на панели свойств.
5. После этого инструментом «Указатель» удалите объект «Сердечко».

Слияние объектов

Таким же образом примените первый инструмент – «слияние», объекты «сливаются» в один, это не группа, разгруппировать их нельзя.

Создайте два объекта, выделите их вместе и нажмите на инструмент «слияние» на панели свойств.

Копирование объектов

Часто в макетах нужно копировать объекты.

Для того чтобы создать копию объекта, переместите его на небольшое расстояние, удерживая нажатой правую клавишу мыши. Отпустите клавишу и в открывшемся окне выберите функцию «Копировать».

Так же вы можете воспользоваться горячими клавишами «Ctrl и C» (скопировать) и «Ctrl и V» (вставить).

Дублирование объектов

Если копии объекта (дубли) нужны на определенном расстоянии друг от друга, необходимо будет воспользоваться функцией «Дублировать» (находится в меню «Правка» (бывает перевод «Редактировать»)).

Создайте первый дубль объекта и отодвиньте на нужное расстояние, опять примените дублирование и все последующие дубли появятся с заданным шагом. Или нажмите горячие клавиши «Ctrl и D». См. рис.30.

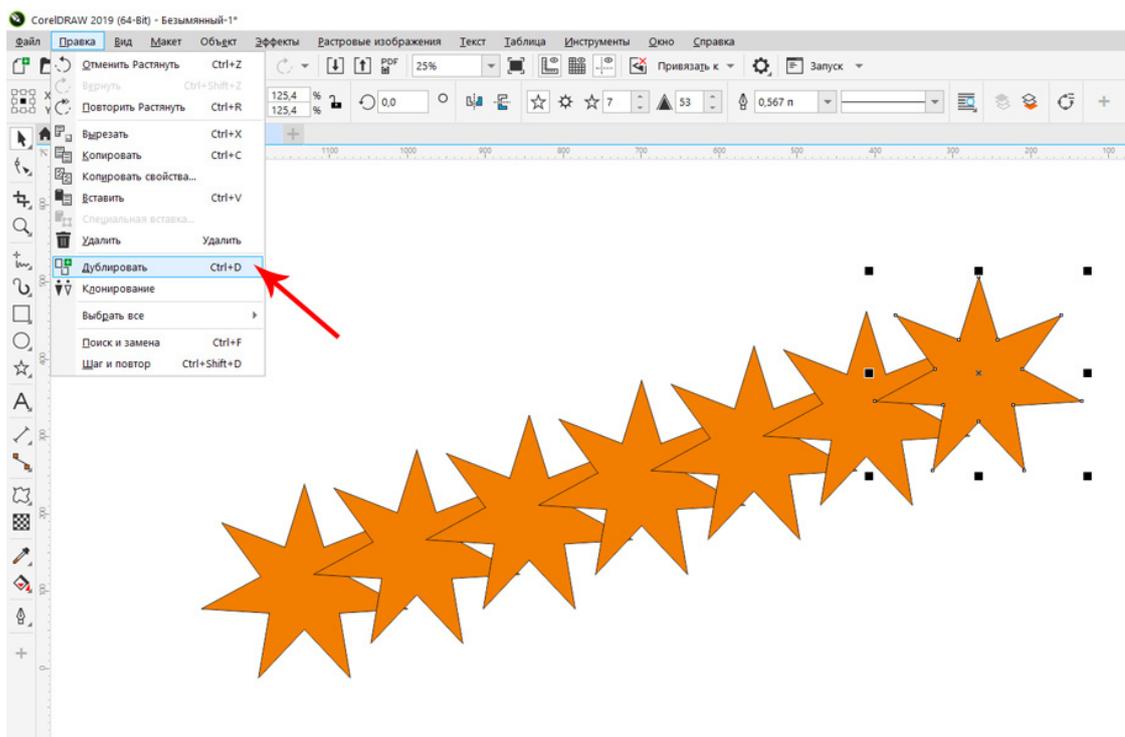


Рис. 30. Дублирование объекта.

Копирование свойств объекта

Иногда бывает нужно скопировать свойства объекта и перенести их на другой объект, например: цвет заливки, цвет контура, ширину контура, объем и т.д. В программе CorelDRAW для это есть команда «**Копировать свойства**».

Чтобы скопировать заливку и контур, выделите новый объект, откройте меню «Правка», выберете команду «Копировать свойства из» (Copy Properties From). В окне поставьте галочки «Перо абриса», «Цвет абриса», «Заливка». Появится черная стрелка, щелкните на тот объект, чьи свойства нужно перенести на новый объект, и получите перенос цвета и заливки. См. рис.31.

Такие же функции выполняет инструмент «Пипетка для атрибутов», находится на панели инструментов справа.

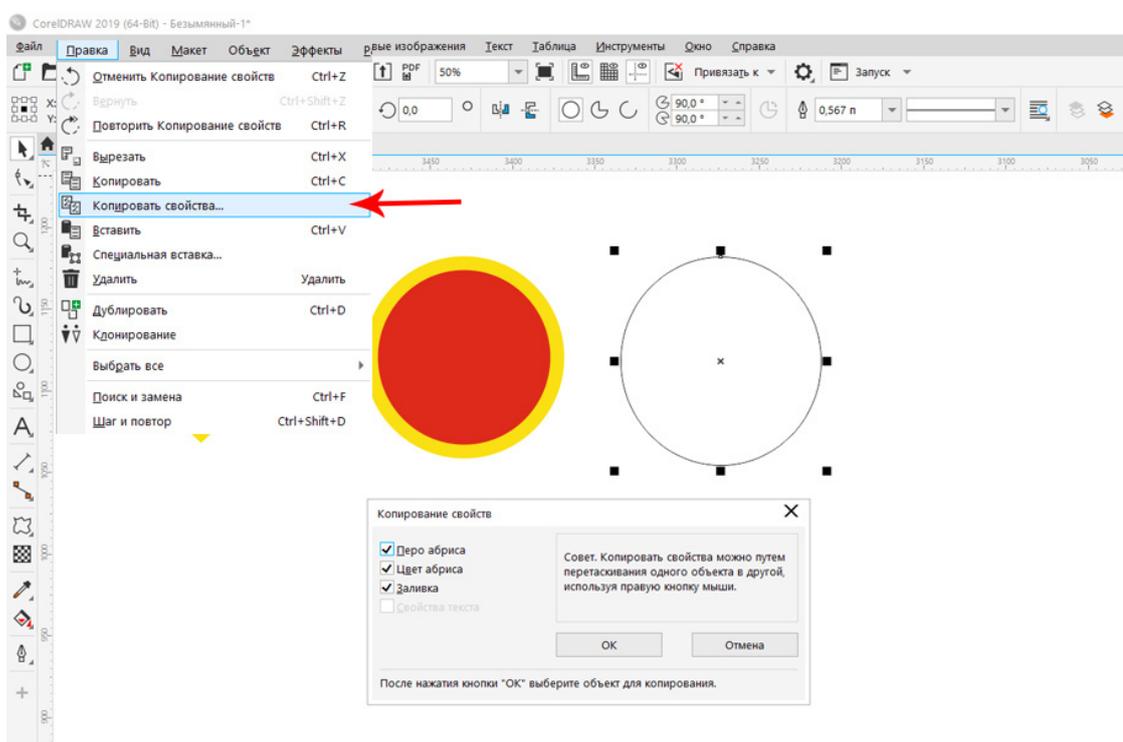


Рис.31. Копирование свойств объекта.

Совет специалиста

Выделить один объект из группы, не разбивая ее, можно, открыв докер (рабочее окно) «Объекты». Открыть его можно из меню «Окно» – «Окна настройки» – «Объекты». А еще проще – щелкнуть на нужном объекте с нажатой клавишей Ctrl.

Что нужно запомнить:

1. Программа CorelDRAW позволяет легко редактировать векторные объекты, а именно: масштабировать, поворачивать, копировать при помощи инструмента «Указатель» и горячих клавиш.

2. Копирование объектов происходит при буксировке объектов с нажатой правой клавишей. Дублирование объектов делается при помощи горячих клавиш Ctrl и D.

3. В программе CorelDRAW есть возможность сгруппировать объекты в группы, выделив их вместе и нажав горячие клавиши Ctrl и G.

4. Слияние и обрезка объектов происходят при помощи дополнительного окна на панели свойств (объекты нужно предварительно выделить вместе).

5. Каждый объект находится в отдельном слое, каждый новый объект появляется выше предыдущего. Порядок следования объектов можно менять горячими клавишами или щелкнув по объекту правой клавишей мыши и выбрав команду «Порядок».

Домашнее задание

1. Сделать обрезку и слияние двух объектов как на рис.29.

2. Продублировать созданный объект с определенным шагом, см. рис. 30.

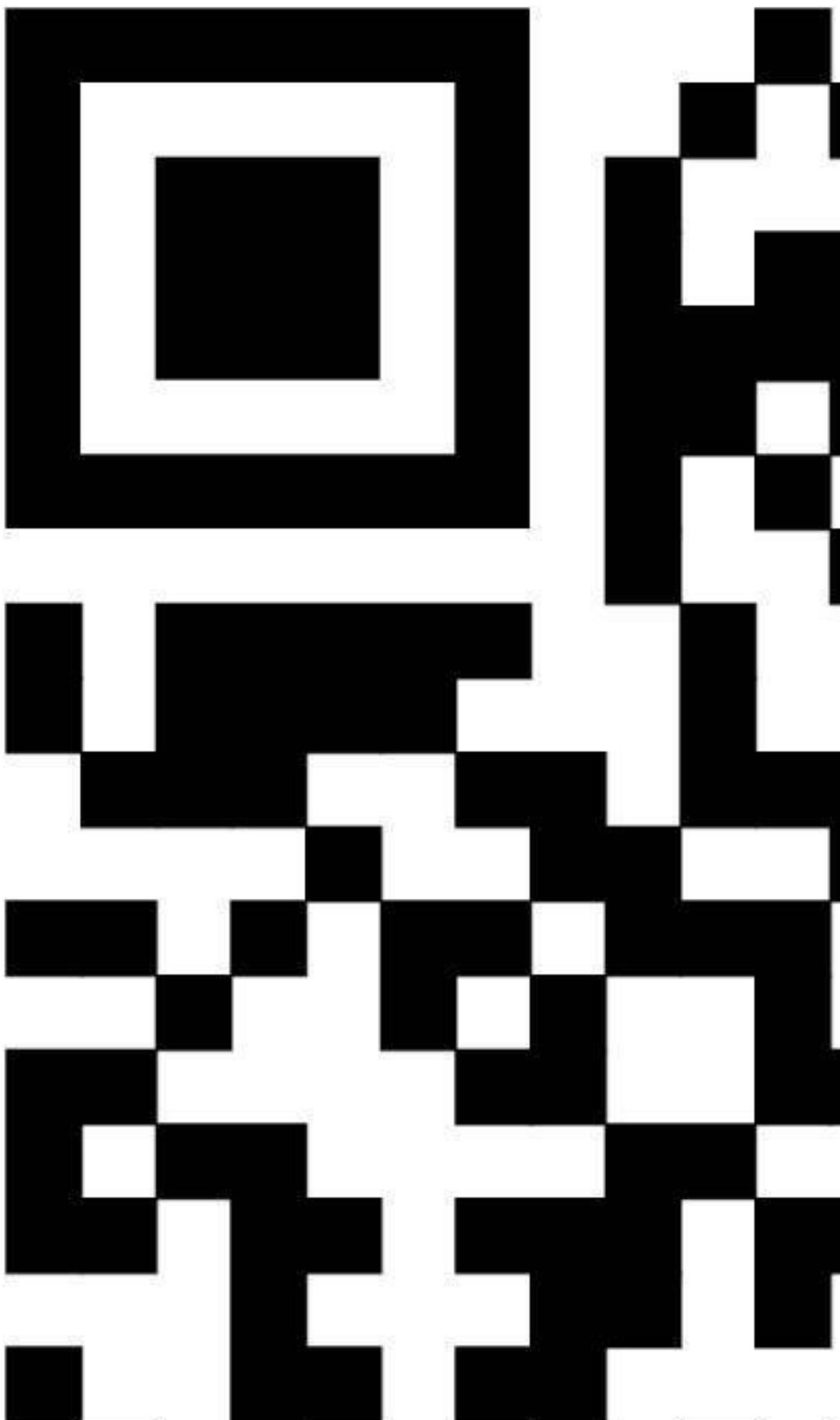
3. Создать объект квадрат (инструмент «Прямоугольник» + клавиша **Ctrl**), залить цветом Red (красный). Создать треугольник (инструмент «Многоугольник», на панели свойств выбрать число сторон – 3) и скопировать свойства из объекта «квадрат» на объект «треугольник».

4. Создать группу объектов и совместно ее отредактировать, например, повернуть на определённый угол. Разгруппировать объекты. Поменять порядок следования объектов.

5. Посмотреть видеоурок № 3.

Ссылка на видеоурок №3. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок https://drive.google.com/file/d/1WlcmzhTcrFkCZZdKDpKN6yoY3XZ45w5a/view?usp=share_link



Урок 5. Работа с цветом в CorelDRAW

В этом уроке:

Инструмент «Однородная заливка».

Компоненты цвета в электронном виде.

Заливка «Градиент».

Заливка узором и текстурой.

Цвет и тип контура.

Инструмент «Пипетка».

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

В мире рекламы и в веб-пространстве (на сайтах) правят бал яркие образы и сочные краски, происходит это потому что удачные сочетания цветов вызывают у смотрящих соответствующие реакции. Мы привыкли видеть буйство цветов на рекламных щитках, баннеры в сети светятся всеми оттенками радуги, призывая посетителя зайти на веб-страницу. Ни один логотип или фирменный стиль не обходится без яркого фирменного цвета.

Поэтому основная задача дизайнера – подобрать удачное и гармоничное сочетание цвета при изготовлении макета.

Мы уже познакомились с цветовой палитрой CorelDRAW (она находится в правой части рабочего окна), но цвета, которые там представлены – стандартные оттенки Red, blue, magenta и другие – далеко не все, которые может отобразить экран монитора. Человеческий глаз различает 16,7 миллионов оттенков цветов. Столько же может отобразить и экран.

Часто дизайнер специально выбирает необычные цвета, отличающий его макет от других.

Подобрать нестандартные оттенки цветов можно, используя инструмент «Заливка».

Инструмент «Однородная заливка»

На панели инструментов (в левой части рабочего окна) есть **инструмент «Заливка»**, он обозначен иконкой «ведерко». См. рис. 32. Щелкните по нему левой клавишей мыши и обратите внимание на выбор заливок на панели свойств в шапке программы.

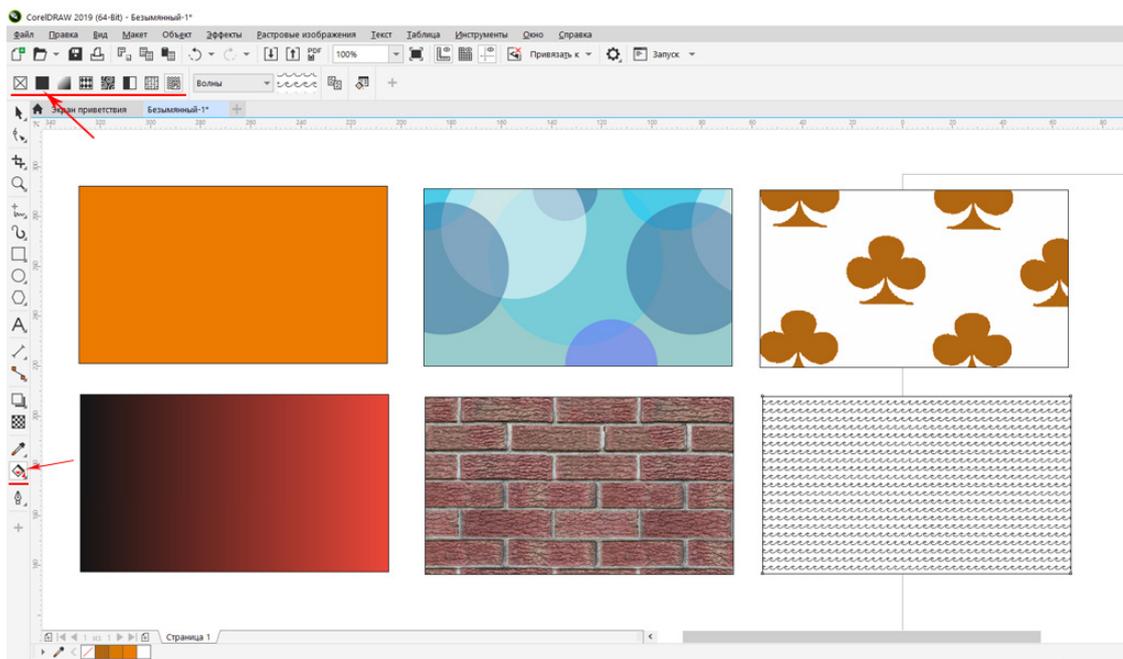


Рис.32. Инструмент «Заливка» и разные виды заливки. Слева направо: Однородная заливка, Заливка полноцветным узором, Заливка двухцветным узором, во втором ряду слева направо: Градиентная заливка, Заливка растровым узором, Заливка PostScript.

Первая иконка слева на панели свойств «квадрат с крестиком» означает **отсутствие заливки**. Если вы выделите векторный объект и щелкните левой клавишей мыши по этой иконке, объект будет без заливки.

Щелкните по второй слева иконке и получите «Однородную» заливку для векторного объекта (объект должен быть предварительно выделен инструментом «Указатель»).

Однородная заливка означает, что векторный объект будет заливаться сплошным цветом. Щелкните на панели свойств на **докер цвета** справа от выбора заливок (окошко с цветом). В открывшемся окне выберите нужную модель цвета (для печати *СМУК*). См. рис.33.

Напоминаю, что для изображений, которые останутся на экране (веб-дизайн, электронная живопись) применяется модель RGB, для печати в типографии – СМУК.

Чтобы применить заливку цветом к векторному объекту, нужно выделить его инструментом «Указатель», открыть инструмент «Заливка», выбрать нужную модель цвета и сам цвет (перемещая мышкой маркер цвета). После этого выделенный объект зальется выбранным цветом.

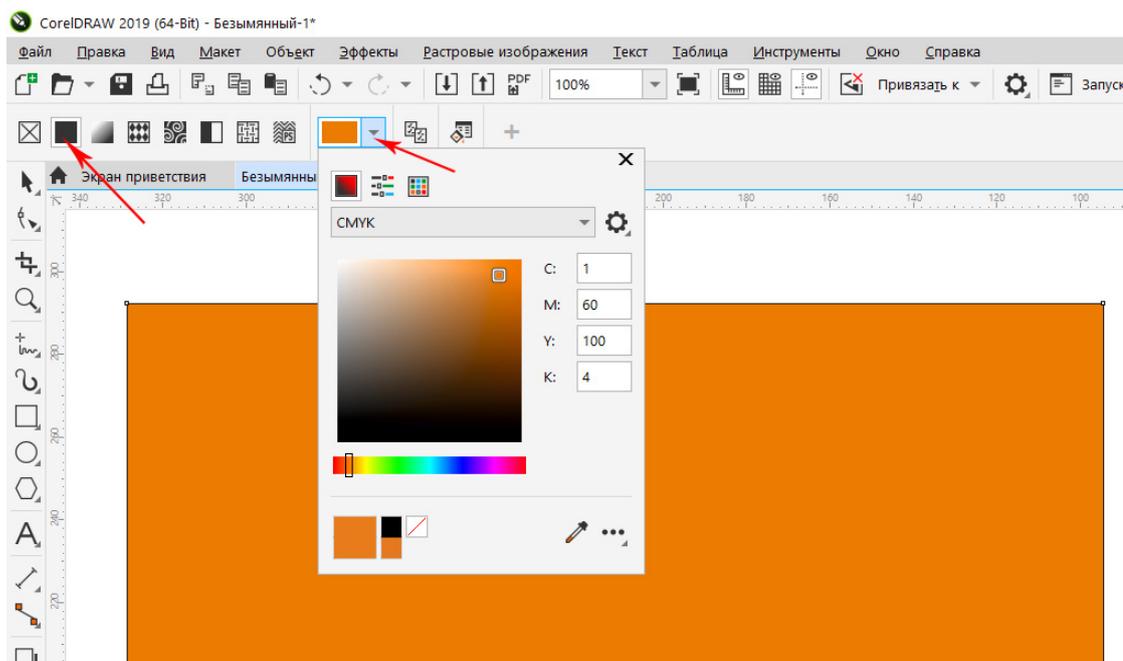


Рис.33. Окно инструмента «Однородная Заливка».

Компоненты цвета

Если оттенок понравился, можно запомнить его компоненты по модели цвета и в следующий раз просто набрать процентное соотношение цвета. Например, на рис.33 оранжевый цвет имеет компоненты по модели CMYK 1:60:100:4.

Не всегда, к сожалению, наш монитор показывает оттенок достоверно. Для точного воспроизведения цвета на печати монитор калибруют (то есть настраивают гамму цветов) под определенное печатающее устройство. Обычный «домашний» монитор вполне может исказить цвета.

Поэтому, если в макете участвуют цвета фирменного стиля (например, логотип), то в обязательном порядке перед созданием макета нужно узнать компоненты фирменного цвета в электронном виде. Например, С 50%, М 92%, Y 3%, К 2%. Или имя цвета в палитре Пантон, например: вид PANTONE (R) solid matte имя Pantone Purple M.

Каждый оттенок цвета для печати состоит из составляющих его компонентов, именно они и представлены в процентах: С – Циан (голубой цвет), М – Маджента (розовый), Y – Желтый и К – черный цвет (по модели CMYK).

Идеально *белый цвет* по модели CMYK: С – 0, М – 0, Y – 0 и К – 0. *Черный*: С – 100, М – 100, Y – 100 и К – 100.

По модели RGB белый цвет: R – 256, G – 256, B – 256, черный: R – 0, G – 0, B – 0.

Выбирая цвет из палитры или задавая его по определенным компонентам, вы никогда не ошибетесь с оттенком цвета в печати, даже если монитор не откалиброван (особенно это

относится к ЖК-мониторам, которые не подлежат точной калибровке и цвет отражают в соответствии с заводскими настройками).

Заливка «Градиент»

Перейдем к более сложным вариантам заливки. Второй вариант заливки называется «**градиент**». См. рис.34. Это плавное перетекание цветов. В перетекании цветов может участвовать два и более цвета. На выходе получаются очень красивые растяжки цветов, но в макетах для типографии нужно стараться избегать сложных градиентов, потому что не всякая печать может их достоверно отобразить.

Особенно градиенты, имеющие перетекание противоположных цветов (по цветовому кругу), например синий и красный, в середине перетекания могут слиться в серый цвет, который на печати предстанет в виде серого оттенка («грязного пятна»). Поэтому в векторном макете *допускается использовать градиенты близких оттенков* и для небольших объектов (например, для заголовка текста или логотипа).

А вот если у дизайнера возникает задача сделать фон макета градиентом, то лучше подготовить его в растровом редакторе (Adobe Photoshop) и в формате Tiff импортировать в программу CorelDRAW.

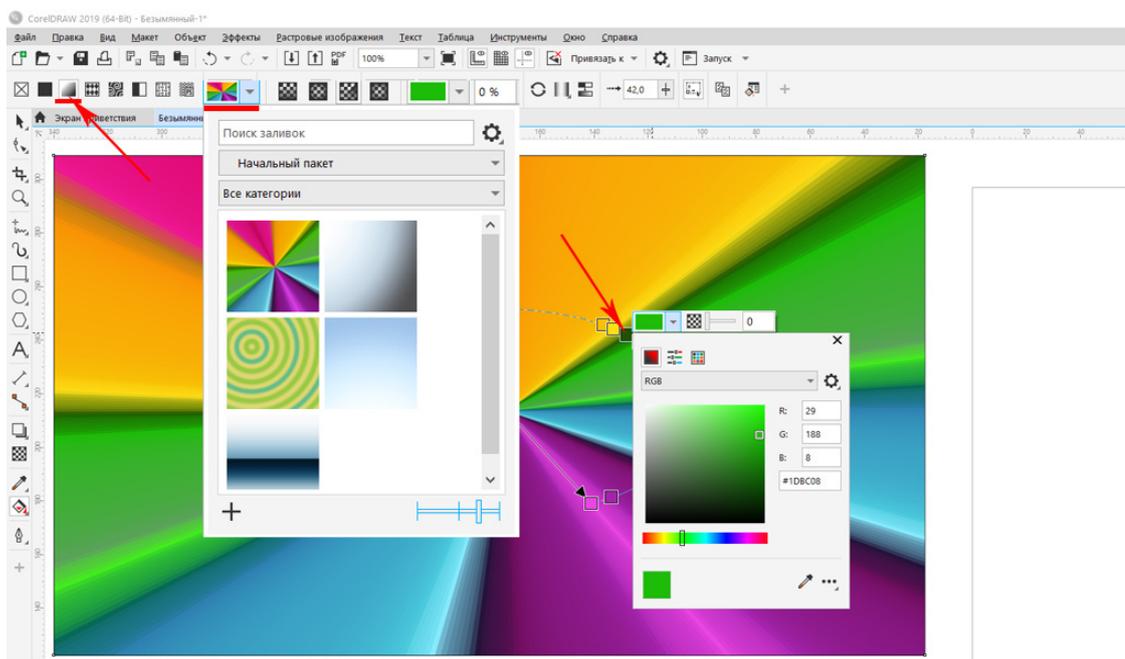


Рис.34. Окно заливки Градиент.

Последовательность действий при заливке градиентом:

1. Создаем векторный объект, например, прямоугольник.
2. Щелкаем на инструмент «Заливка» на панели инструментов.
3. На панели свойств выбираем заливку градиентом (третья слева иконка).

4. Справа от докера категорий (окошко с градиентом) выбираем тип заливки: Линейный, Радиальный, Конический, Квадратный.

5. В докере категорий выбираем категорию заливки (абстракция, времена года, текстура).

6. На линии градиента щелкаем на квадратик цвета и выбираем цвет из открывшегося докера цветов. (См. рис. 35). Можно так же набрать цвет по компонентам заданной модели цвета или применить инструмент «Пипетка», чтобы замерить цвет с другого объекта.

В пользовательском градиенте можно отредактировать цвета, щелкнув два раза левой клавишей мышки на верхней линии градиента.

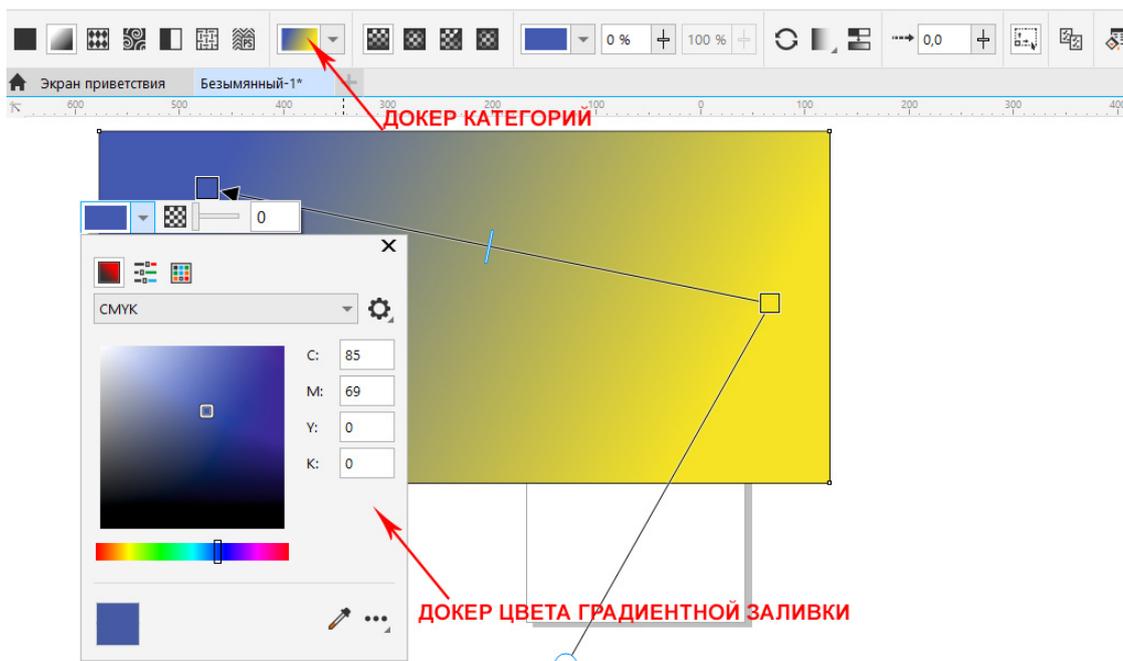


Рис.35. Создание градиентной заливки.

Угол градиентной заливки можно сместить или применить опцию «Планшет» (Edge Pad), которая сделает перетекание цветов более резким или плавным. Чтобы добавить еще один цвет в градиент, надо щелкнуть два раза на линии градиента.

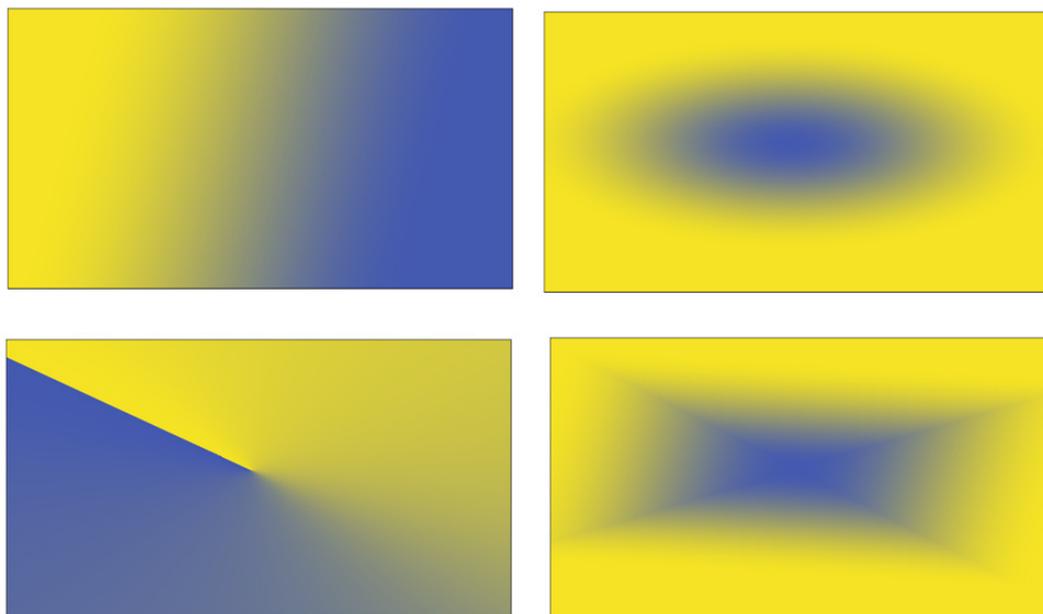


Рис.36. Виды градиентной заливки: линейная, радиальная, коническая, квадратная.

Заливка узором и текстурой

В программы CorelDRAW кроме векторных заливок (однородной и градиентной) существуют и заливки векторного объекта растровой картинкой (закодированной при помощи пикселей). Находятся эти варианты на панели свойств при нажатом инструменте «Заливка», четвертый-седьмой инструмент слева (после заливки градиентом). Примеры заливок смотрите на рисунке 37.

При использовании этих инструментов, объект, имеющий векторный контур, может быть залит растровой текстурой из текстурной библиотеки программы CorelDRAW. В библиотеке программы довольно много шаблонов заливки (паттернов или узоров) и можно подгрузить собственное растровое изображение.

Совет специалиста

Всех будущих полиграфистов и дизайнеров рекламы хочу предупредить, что эти растровые заливки **нельзя использовать** для подготовки макета к печати, поскольку они имеют низкое разрешение (72 пикселя на дюйм) и плохое качество для печати.

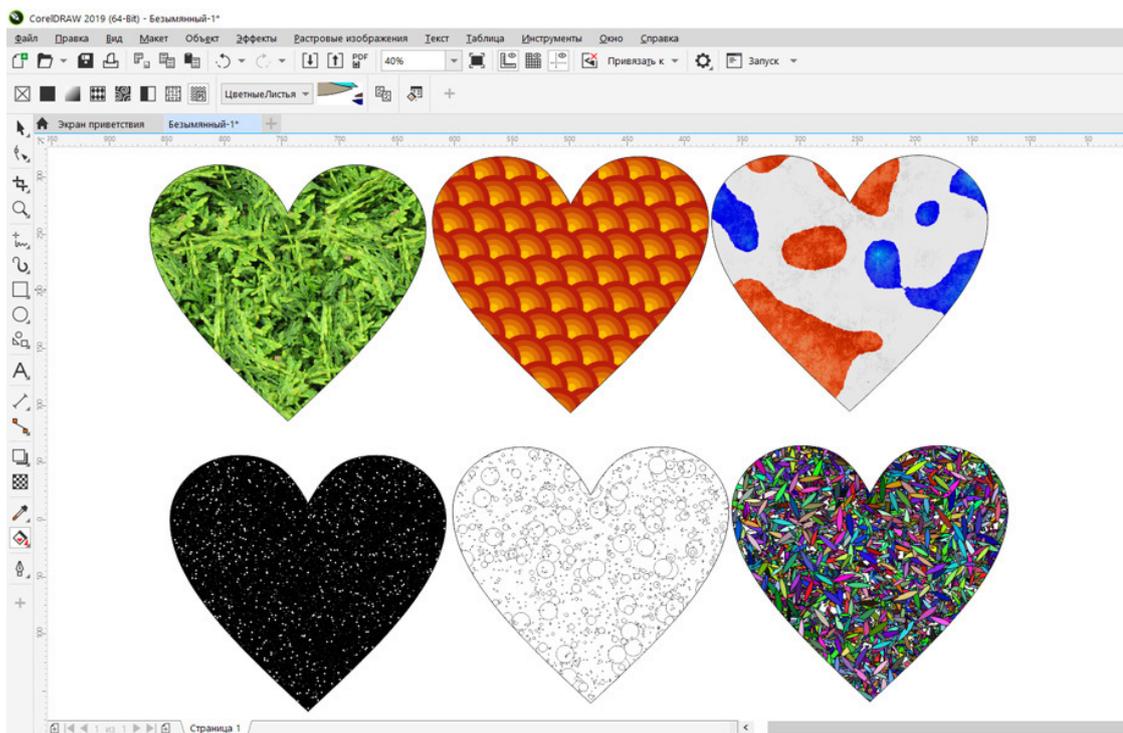


Рис. 37. Заливка растровым узором. Верхний ряд – растровая заливка. Нижний ряд – заливка Post Script.

Объект «Сердечко» был залит растровыми узорами, взятыми из шаблонов CorelDRAW. Последний инструмент в ряду заливок называется «Заливка PostScript» и его можно применять к макетам, поскольку это качественная заливка, но опытные дизайнеры стараются ее избегать, потому что объекты с такой заливкой много весят.

При небольшой оперативной памяти на компьютере работа программы CorelDRAW может заметно замедлиться.

Цвет и тип контура

Кроме заливки объекты в программе CorelDRAW имеют еще и абрис или контур, который имеет свою толщину и цвет. Для работы с контуром в программе есть отдельный инструмент, который называется «Перо абриса» («Контурное перо»), см. рис. 38. Находится он на панели инструментов внизу. Если у вас нет этого инструмента на панели, нужно щелкнуть левой клавишей мыши по серому «плюсику» внизу панели инструментов и в открывшемся окне поставить галочку напротив инструмента «Перо абриса».

Этот инструмент предоставляет настройки цвета, ширины, типа контура (стиля). Стиль предполагает контур в виде линий или пунктиров, как на рис.38. А так же в этом окне можно настроить углы контура и концы линий. Начало и конец линии могут быть представлены в виде фигур, например, стрелок.

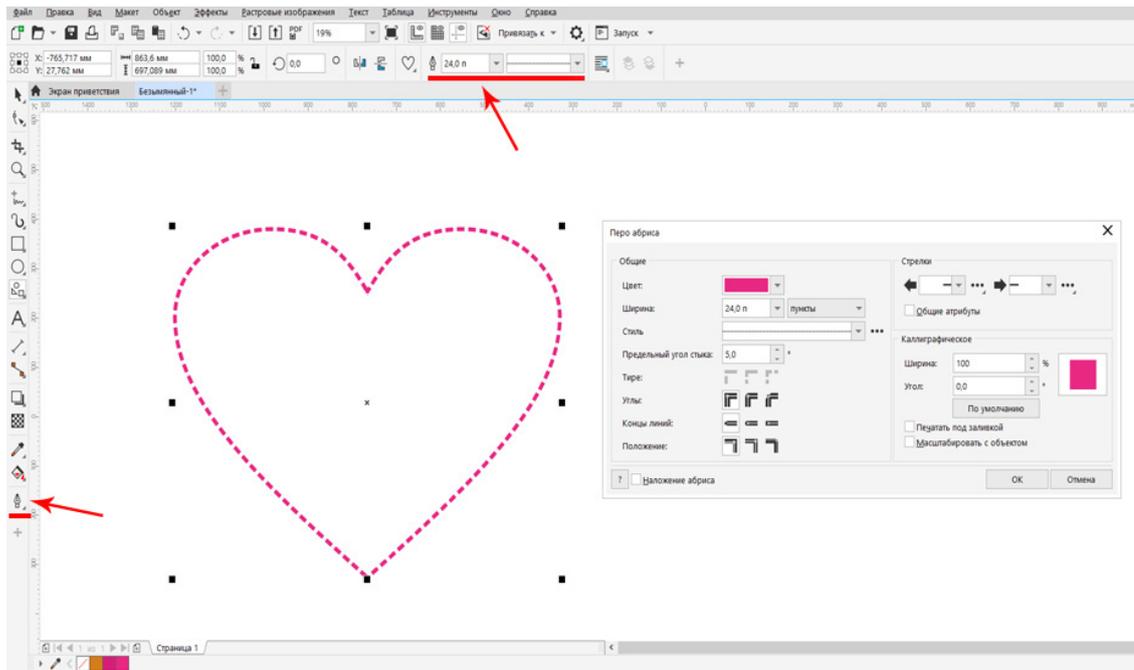


Рис. 38. Окно настройки контура.

Инструмент «Пипетка»

С инструментом «Пипетка» вы уже знакомы ранее. Этим инструментом можно измерять цвет или атрибуты объекта и перенести его на другой объект. Цвет измеряется как у векторного изображения, так и у импортированного растрового. Находится инструмент «Пипетка» на панели инструментов над инструментом «Заливка» и имеет понятную иконку пипетки. См. рис.39.

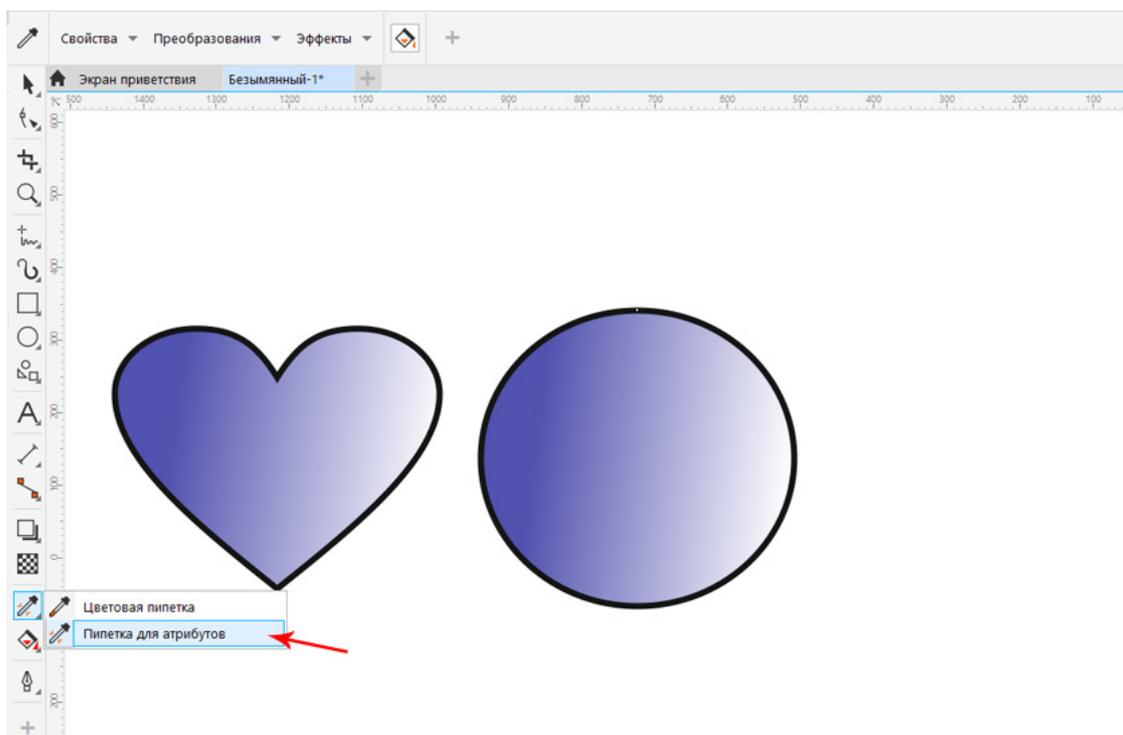


Рис.39. Инструмент «Пипетка».

Как применить пипетку:

1. Нажмите левой клавишей мышки на инструмент «Пипетка» на панели инструментов.
2. Щелкните «Пипеткой» на нужном цвете объекта.
3. Теперь щелкните «Пипеткой» на том объекте или его контуре, куда надо перенести цвет. Объект зальется нужным цветом.

Пипетка атрибутов

Кроме «пипетки» цветов в программе CorelDRAW еще есть «пипетка» атрибутов, она переносит не просто цвет, а все ранее настроенные атрибуты объекта, например: градиент, ширину контура, прозрачность и т.д.

Находится она там же, где обычная цветовая «Пипетка» на панели инструментов. Для ее появления просто нажмите левой клавишей мышки на серый треугольник возле инструмента «Пипетка». См. рис.39.

Совет специалиста

Чтобы удобно пользоваться заливкой и редактировать цвет контура, не обязательно каждый раз щелкать на инструменты, можно открыть **докер цвета** (меню «Окно» – «Окна настройки» (Докеры) – «Цвет» (Color). И через этот докер применять заливку к объекту и редактировать контур (абрис) объекта.

См. рис. 40.

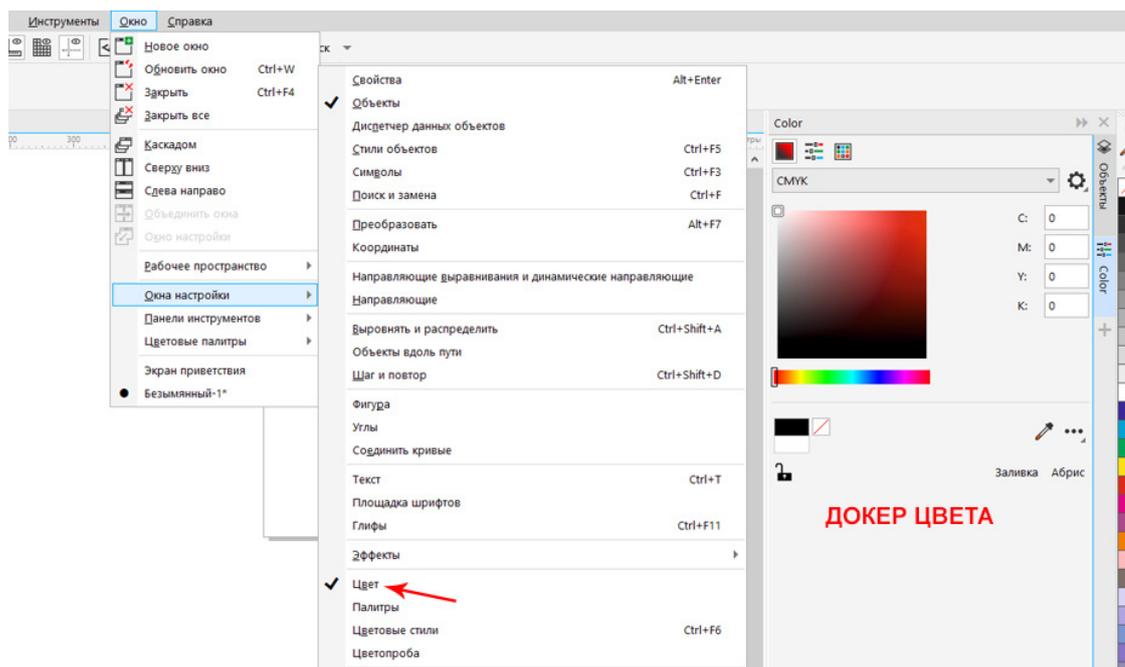


Рис.40. Докер цвета.

Что нужно запомнить:

1. В программе CorelDRAW есть несколько типов заливок объектов: однородная (одним цветом), градиентом, растровым узором.
2. Для подготовки макетов к печати применяются в основном два типа заливки: однородная и градиентная.
3. Любой цвет можно запомнить, записав его компоненты по определённой модели цвета.
4. Чтобы настроить контур объекта, надо открыть инструмент «Перо абриса».
5. Чтобы скопировать цвет, градиентную заливку и другие атрибуты объекта на другой объект, надо воспользоваться инструментом «Пипетка».

Домашнее задание

1. Создать объект круг (инструмент «Эллипс» + Ctrl), применить к нему заливки и контуры разных цветов, как на рис.41.
2. Задать цвет объекта по компонентам CMYK: 10;25;40;0.
3. Создать и залить векторные объекты растровой заливкой из шаблонов программы.
4. Создать пунктирный контур у объекта.
5. Создать объект «Стрелка» и залить градиентом.

1. Создать однородную заливку к объекту, задать толстый контур и покрасить его в разные цвета

2. Задать цвет объекта по компонентам цветовой модели

СМУК С 10 М 25 Y40 K0

3. Залить объекты узором

4. Создать контур пунктирный разных цветов

5. Залить объект «стрелка» градиентом

Рис.41. Домашнее задание к уроку 5.

Ссылка на видеоурок №4. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок

https://drive.google.com/file/d/1klP3v7-UQ6VjF8xotQP_iEwA5lb4yNsl/view?usp=share_link



Урок 6. Художественные инструменты

В этом уроке:

Инструмент «Художественное оформление».

Шаблоны кистей.

Инструмент «Спрей».

Редактирование листа «Спрея».

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Инструмент «Художественное оформление»

На страницах этого учебника мы много говорили об электронной живописи, о разработке авторских логотипов и создании плавных кривых линий, но пока что познакомились только с готовыми формами. Пора нам научиться использовать цифровые кисти и шаблоны программы CorelDRAW, чтобы нарисовать вполне законченный пейзаж или логотип.

Творческие инструменты, такие как «Кисти», «Спрей», «Каллиграфия» находятся на панели инструментов, см. рис.42 и называется «Художественное оформление».

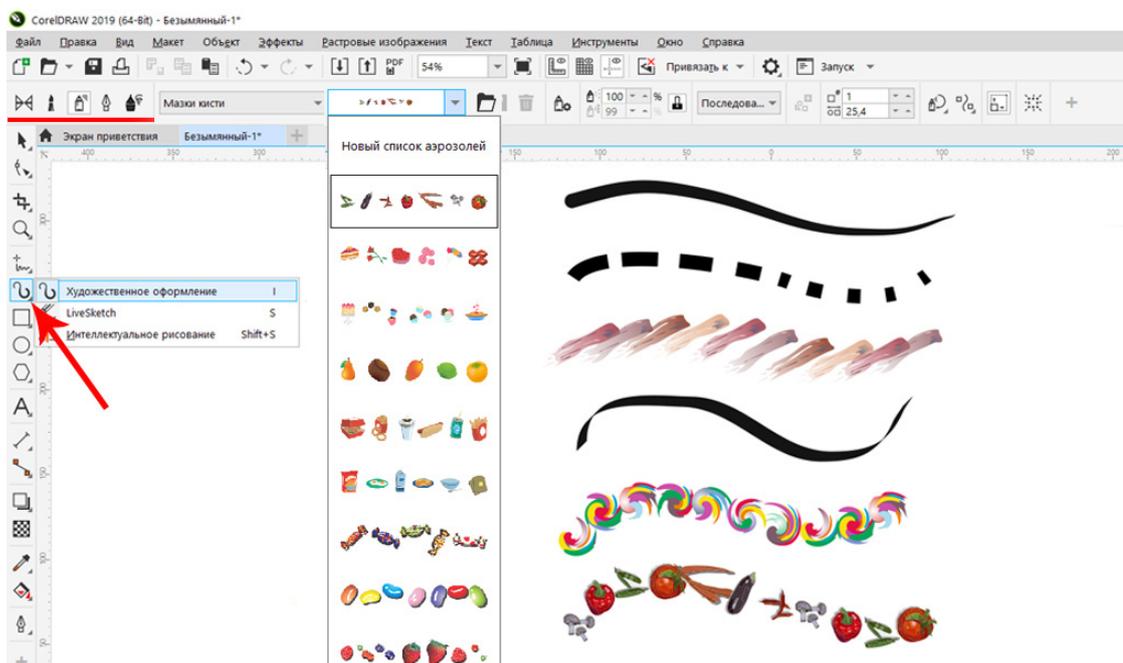


Рис.42. Инструмент «Художественное оформление».

Шаблоны кистей

В программе CorelDRAW большой запас готовых векторных кистей, при помощи которых можно создавать сложные рекламные макеты или электронную живопись, рисовать персонажей мультяшек или делать элементы узоров.

У каждой кисти есть раскрывающийся список кистей, в окошке рядом выставляется размер кисти. Рисование происходит путем буксировки мышки по рабочему пространству программы. Создается кривая линия, вдоль которой и получается мазок кисти. Инструментом «Форма» можно регулировать плавность и кривизну линии.

Список кистей:

1 – Preset (Заготовка). Установки или шаблоны кистей. Ими можно нарисовать кривую при помощи векторной заготовки (получается плавный мазок кисти). См. рис.43.

2 – Brush – кисти. Получается векторный мазок, напоминающий кисть.

3 – Sprayer. «Спрей», иногда бывает перевод «Распылитель». Это серия шаблонов, векторных рисунков, созданных по нарисованной кривой линии.

4 – Calligraphic (каллиграфия). Векторный мазок кисти, напоминающий каллиграфическое письмо.

5 – Pressure – «с нажимом», инструмент «Исполнение». При работе с этим инструментом возможно создание художественных мазков кисти с использованием параметров нажима, наклона и направления пера кисти.

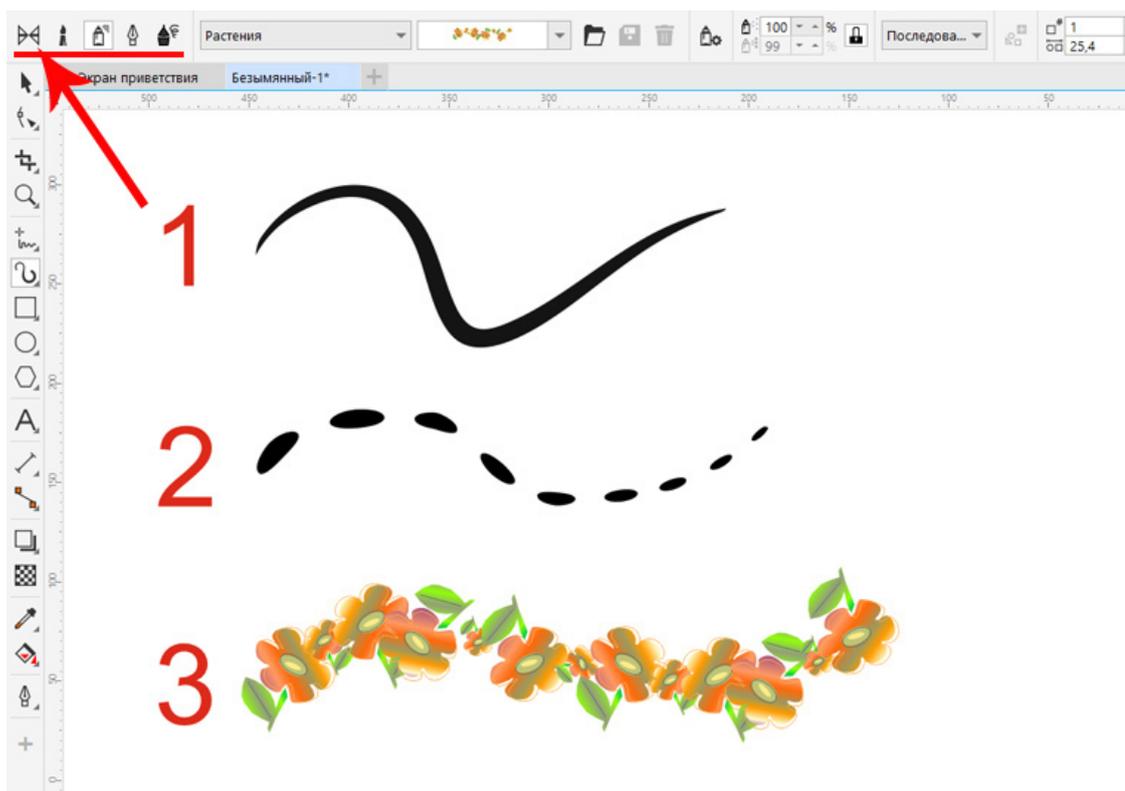


Рис.43. Образцы кистей.

Инструмент «Спрей»

Инструмент «Спрей» представляет собой список разных векторных рисунков, которые появляются вдоль нарисованной кривой линии. На рисунке 44 мы видим примеры готовых рисунков, взятых из инструмента «Спрей».

Список «Спрея» открывается справа на панели свойств см. рис. 44.

Все эти рисунки векторные, могут быть использованы в макетах при подготовке к печати. Длинный ряд рисунков можно разбить на отдельные рисунки.

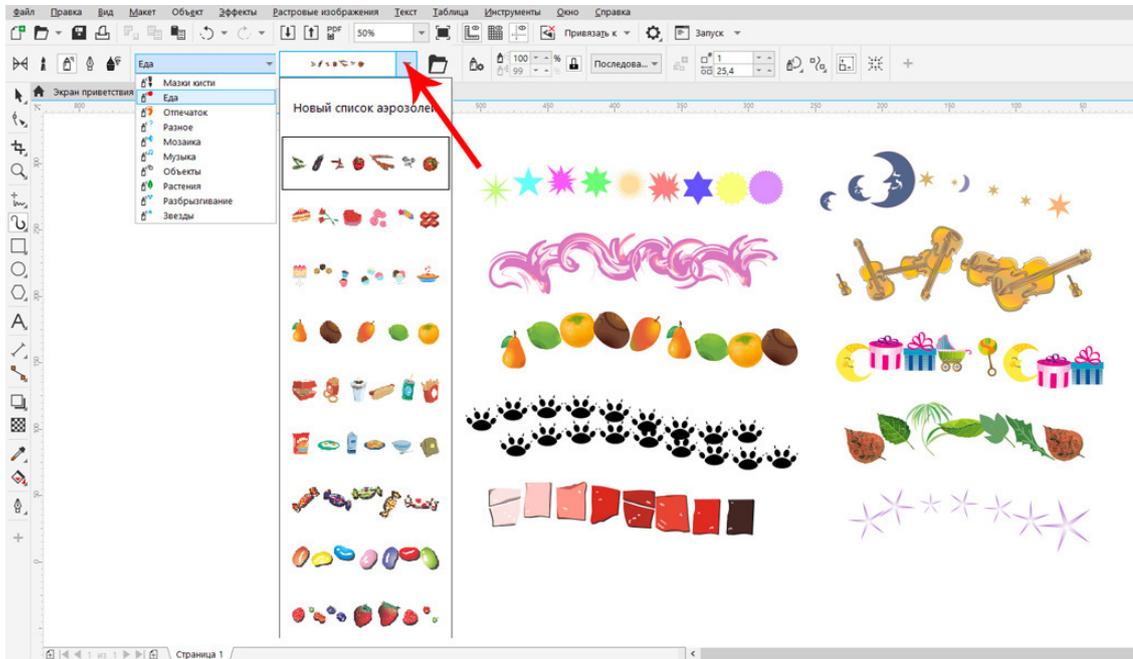


Рис.44. Шаблоны списка «Спрея».

Редактирование листа «Спрея»

Иногда требуется создать один объект из общего ряда листа «Спрея», например, тот, который появляется в центре ряда. Удобнее всего воспользоваться листом списка «Спрея». Находится он на панели свойств, в правой части. См. рис.45.

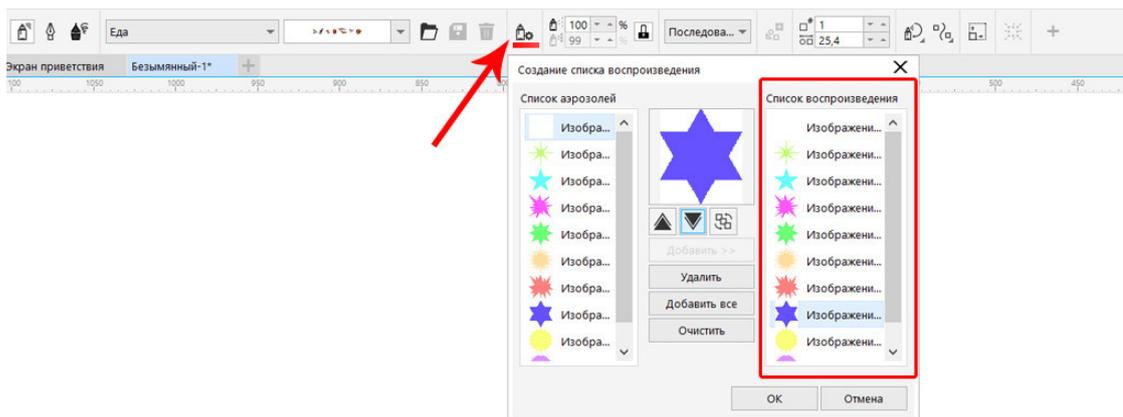


Рис. 45. Лист списка «Спрея».

Как выбрать один рисунок

1. Нужный рисунок (например, синюю звезду) из списка (правая часть листа) помещаем вверх списка листа воспроизведения (Playlist) кнопкой «вверх» (черный треугольник).
2. Кистью делаем короткий мазок, тогда на рабочем листе программы появиться только один рисунок, в данном случае синяя звёздочка.

Разгруппировка рисунка «Спрея»

Рисунок, полученный из кистей или инструмента «Спрей» можно разгруппировать на отдельные объекты.

Для этого нужно щелкнуть правой клавишей мышки на рисунках, далее выбрать команду «Разъединить группу Художественного оформления». Появится кривая, вдоль которой создавались объекты. Надо удалить кривую линию и еще раз щелкнуть правой клавишей мышки на рисунках и выбрать команду «Отменить группировку». Инструментом «Указатель» растащить объекты и удалить не нужные.

Все эти рисунки и их части являются векторными объектами и редактируются так же, как и простые формы.

Совет специалиста

Преобразование кривой линии в кисть.

Предположим, мы нарисовали кривую линию инструментом «Свободная рука» (см. главу 8), но она должна быть не линией, а иметь расширение к верху.

Для этого выделите кривую линию, откройте «Художественные инструменты», на панели свойств выберете первый вариант – шаблоны кистей и щелкните на нужную кисть. Выделенный объект обретет форму кисти. См. рис. 46.

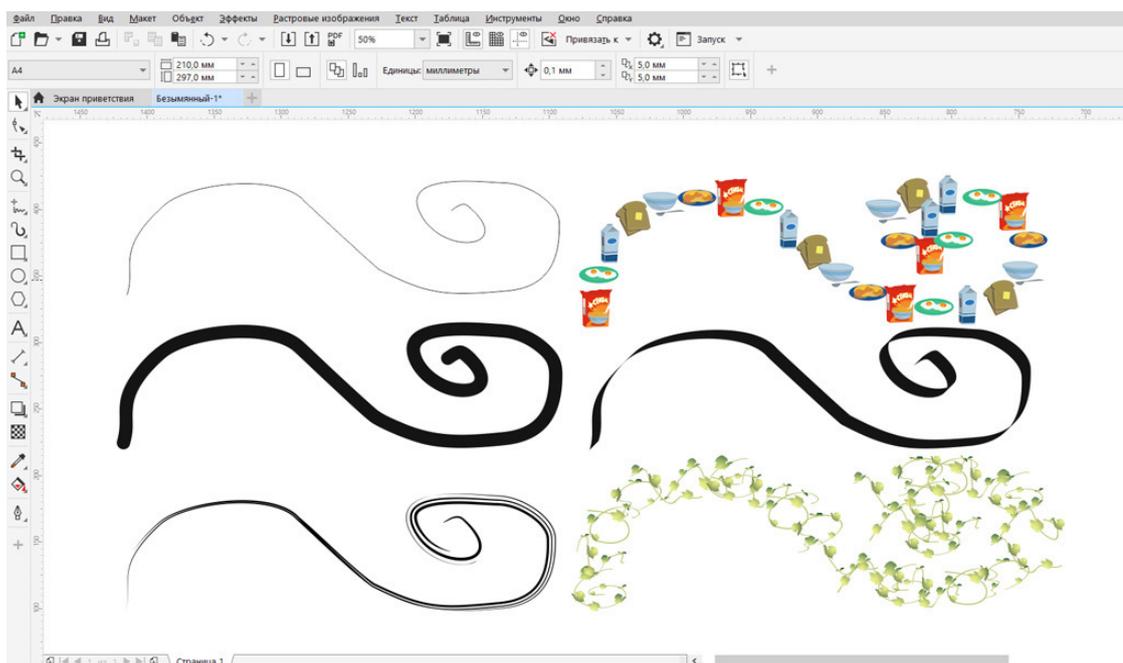


Рис. 46. Кривая линия и созданные из нее кисти.

Что нужно запомнить:

1. В программе CorelDRAW есть запас готовых кистей.
2. Мазки кисти создаются по кривой линии.
3. В инструменте «Спрей» есть запас готовых векторных рисунков.
4. Лист воспроизведения «Спрея» можно редактировать, помещая вверх листа нужный объект.
5. Эти векторные рисунки и мазки кисти можно использовать в макетах полиграфии.



Рис.47. Домашнее задание

Домашнее задание

Используя кисти и инструмент «Спрей», создайте открытку как на рис.47. В видеоуроке № 5 вы найдете подробное пояснение по созданию этой открытки.

Ссылка на видеоурок №5. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок

https://drive.google.com/file/d/1C1q_iMCaRCOaJw6VYkEc8wX3Qz2nGdug/view?usp=share_link



Урок 7. Модификации объектов

В этом уроке:

Интерактивная тень.

Интерактивный контур.

Интерактивное перетекание.

Интерактивное искажение.

Интерактивная оболочка.

Выдавливание.

Прозрачность.

Инструмент «Ластик» и «Нож».

Инструмент «Кадрирование».

В этой главе мы рассмотрим автоматические модификации (трансформации) объектов, предложенные программой CorelDRAW.

В понятие модификация (искажение) включается:

- изменение формы объектов,
- добавление к объекту теней, объема, перетеканий,
- обрезка и частичное стирание объектов,
- прозрачность.

Всё это в целом можно назвать модификацией, то есть видоизменением, преобразованием с появлением у объекта новых свойств (например, тени). Инструменты, искажающие объекты, находятся на панели инструментов. См. рис. 48.

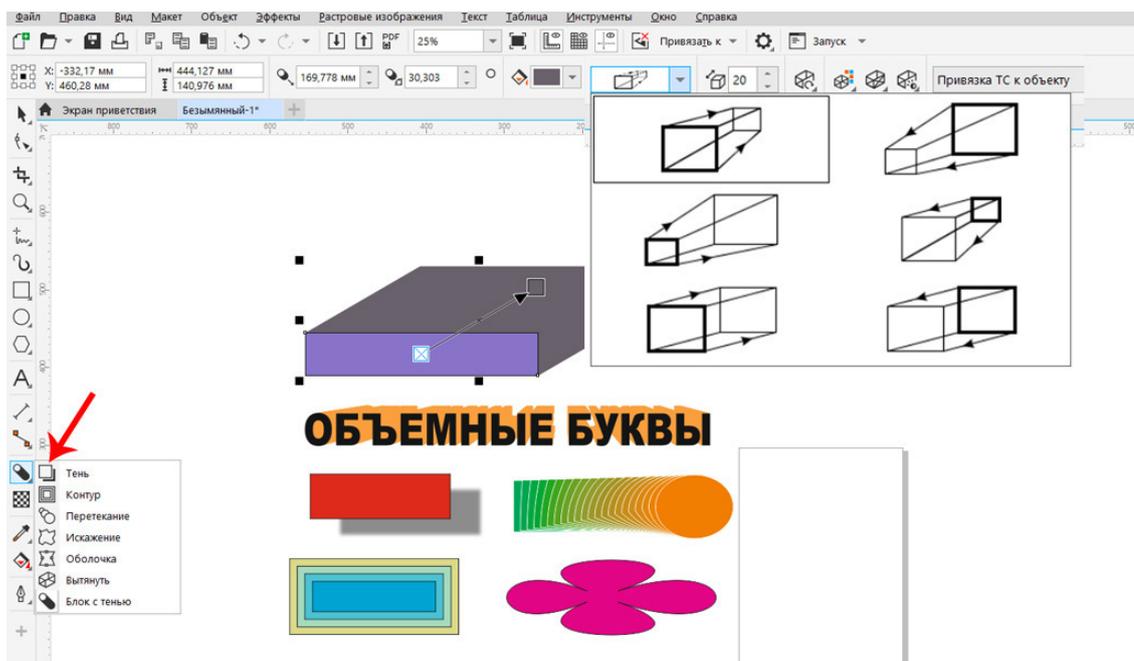


Рис. 48. Инструменты-модификаторы объектов.

Рассмотрим их по очереди.

1. Interactive Drop Shadow Tool. («Интерактивная **Тень**»).
2. Interactive Contour Tool. («Интерактивный **Контур**»).
3. Interactive Blend Tool. («Интерактивное **Перетекание**»).
4. Interactive Distortion Tool. («Интерактивное **Искажение**»).
5. Interactive Envelope Tool. («Интерактивная **Оболочка**»).
6. Interactive Extrude Tool. («Интерактивное **Выдавливание**»).
7. «Блок с тенью».

Большая часть этих инструментов не применяется на практике при подготовке макетов, особенно инструмент «Тень» и «Перетекание».

Интерактивная тень

Инструмент «Тень» может быть использован для создания эффекта тени к объекту и создания свечения (ореолов) вокруг объектов. См. рис. 49.

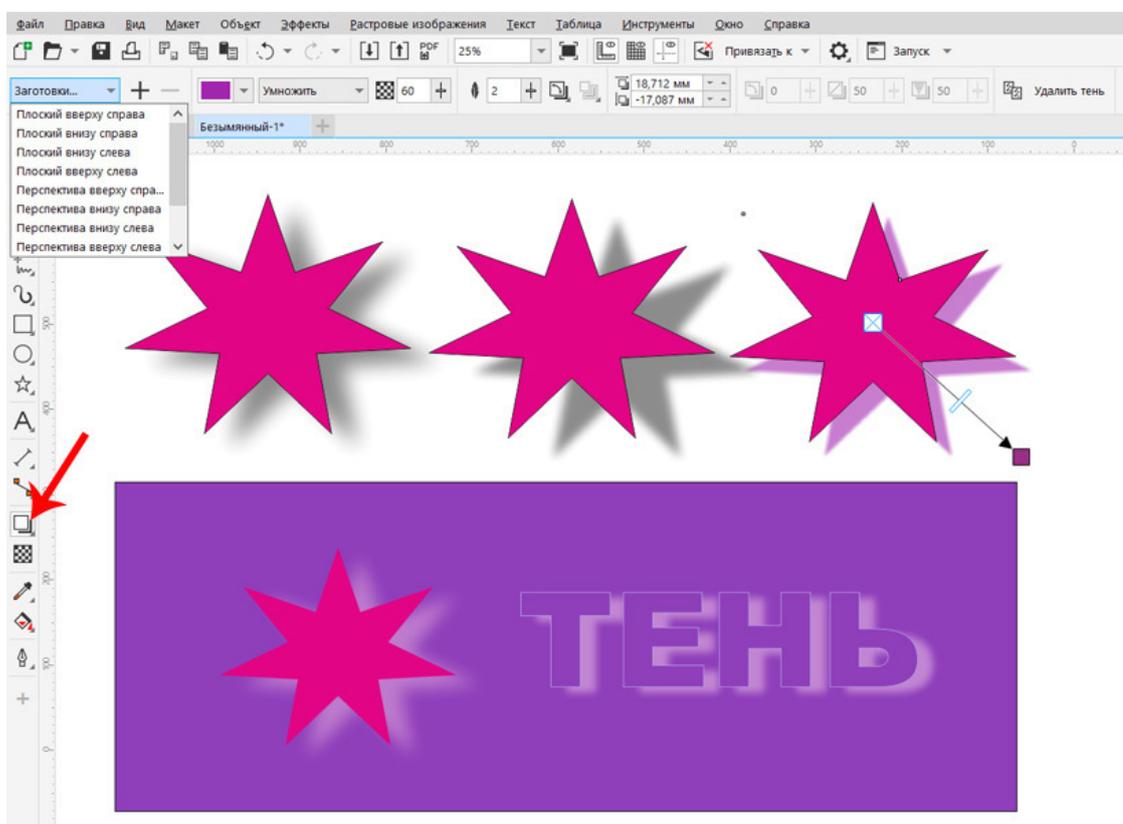


Рис. 49. Использование инструмента «Интерактивная Тень».

Последовательность действий для создания тени:

1. Создать векторный объект, выделить его.
2. Нажать инструмент «Тень» на панели инструментов.
3. Удерживая левую клавишу мышки, пробуксировать за границу объекта.
4. Выбрать соответствующие настройки тени на панели свойств.

На панели свойств для эффекта тени можно задать **следующие настройки**: цвет, режим прозрачности, прозрачность тени в процентном соотношении, растушевка (размытие) тени, положение тени.

Удалить тень – последний значок на панели свойств.

Совет специалиста:

При подготовки макетов к печати не используйте эффект тени, так как полупрозрачная серая тень на печати может получиться как «грязное» пятно.

Интерактивный контур

Следующий инструмент, как можно догадаться из его названия, будет создавать красивые контуры объекта, его можно использовать для создания рамки или дополнительных контуров объектов.

Как применить:

Создайте простой векторный объект (например, прямоугольник), задайте ему широкий контур красного цвета и щелкните на инструмент «Интерактивный контур».

Потом нажмите в центре объекта и растяните за край объекта в любую сторону, что бы получить контур. Перетекание идет от цвета контура к цвету, заданному на панели свойств. См. рис.50.

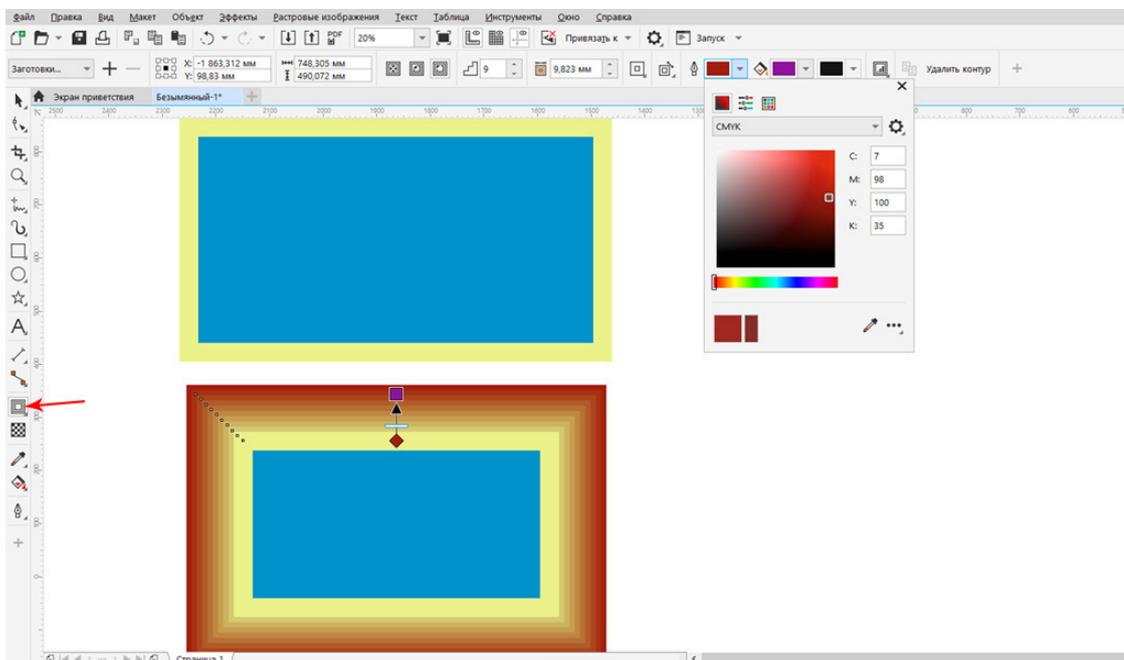


Рис. 50. Настройка и применение инструмента «Интерактивный Контур».

Совет специалиста:

Применение этого инструмента в макетах печати возможно, если используется один шаг контура при дальнейшей разбивке контура и преобразования его в объект в кривых.

Иначе при масштабировании он может потерять свои свойства.

Интерактивное Перетекание

Инструмент «Интерактивное Перетекание» создает визуальный эффект перетекания одного объекта в другой. Для его применения в обязательном порядке нужно два объекта. Сначала возьмем простой пример: два прямоугольника разного цвета.

Щелкните на инструмент «**Интерактивное Перетекание**» и, удерживая нажатой левую клавишу мыши, переместим курсор с одного объекта на другой. См. рис.51.

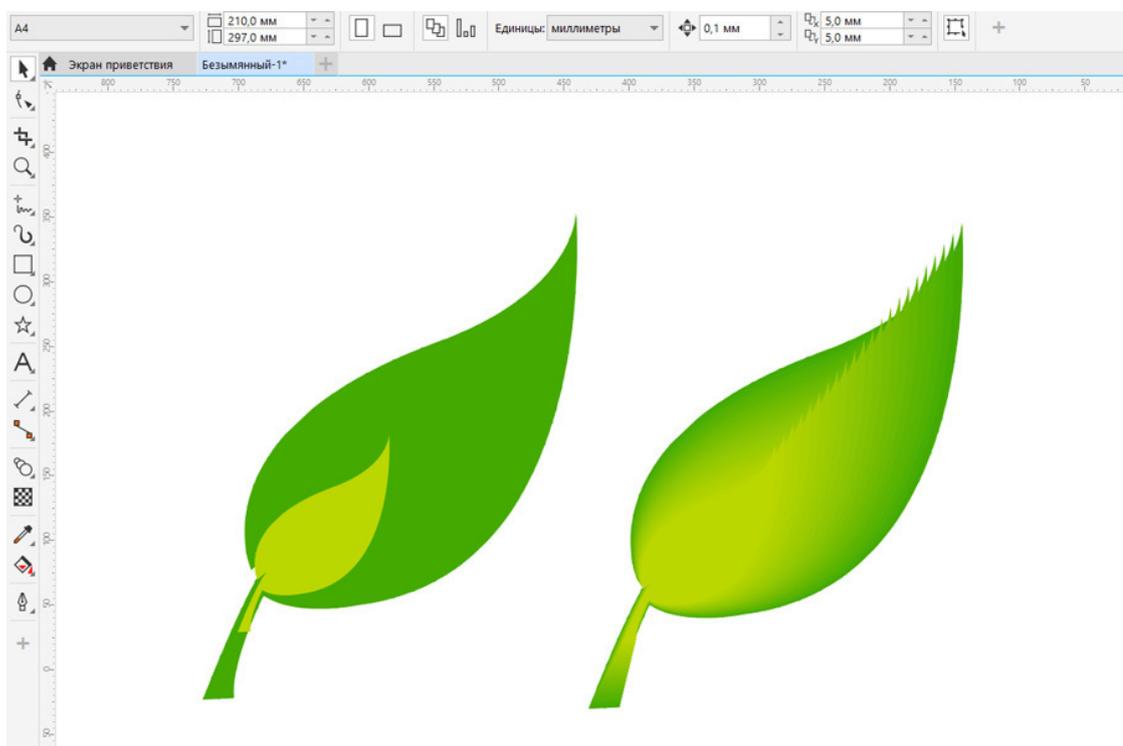


Рис. 51. Применение инструмента «Перетекание».

Получается красивый эффект, но к печати он тоже не подходит, исключите его из вашего полиграфического макета.

«Интерактивное искажение»

Еще один инструмент-модификатор «**Интерактивное искажение**» – часто применяется в создании рекламных макетов и будет вам очень полезен. Однако вместе с ним хорошо использовать такие инструменты, как «Ластик» и «Нож», (они будут рассмотрены в конце главы).

На панели свойств (в шапке программы) мы видим, что у инструмента есть три настройки. Используем их по очереди, чтобы получить необычные фигуры. См. рис. 52.

Применяем инструмент так:

создаем объект, выделяем его, нажимаем на инструмент «Искажение», с нажатой левой клавишей перемещаем и поворачиваем мышью до тех пор, пока объект приобретет желаемую форму.

Обратите внимание на настройки свойств инструмента. Есть заранее заданные шаблоны, которыми можно пользоваться.

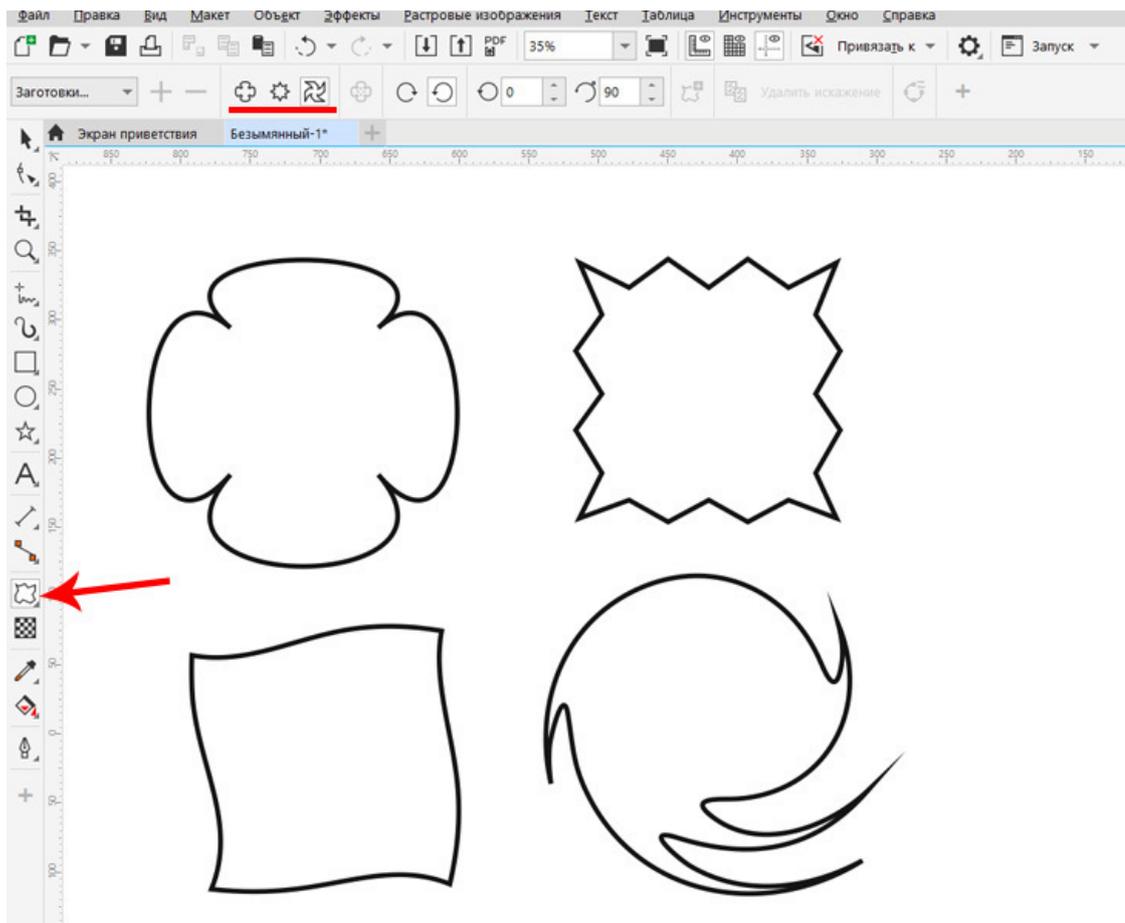


Рис. 52. Применение инструмента «Искажение» к объекту прямоугольник.

На панели свойств есть настройки инструмента. См. рис.52.

Первый слева значок – искажение выпячиванием и вдавливанием. Вторым – искажение «Застежкой», третий – «Закручивание». Есть возможность выбрать количество поворотов при закручивании, влево или вправо пойдет закручивание и т.д.

Для эксперимента возьмите не только прямоугольный объект; можно, например, «закрутить» «звезду» или объект многоугольник, чтобы получить более интересные варианты.

Интерактивная Оболочка

Этот инструмент часто используется для создания искажений объектов и текста для печати.

Применяется легко:

1. Создайте векторный прямоугольник. Выделите его.
2. Нажмите значок инструмента «Интерактивная оболочка» на панели инструментов.
3. На панели свойств выберите разные режимы искажения – «Прямолинейная оболочка», «Дуга», «Двойная дуга».
4. Примените к объекту. Смотрите рисунок 53.

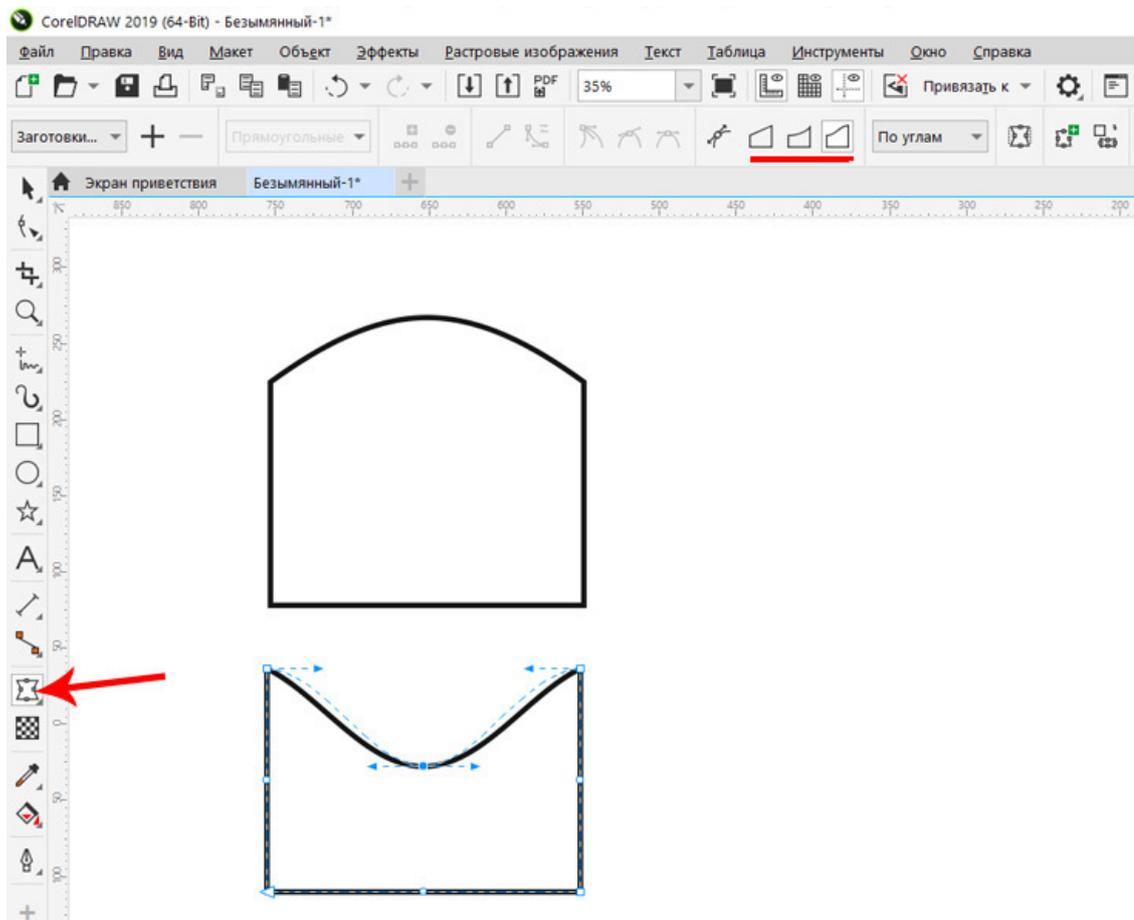


Рис. 53. Искажение инструментом «Интерактивная Оболочка».

Инструмент эффективно применяется как к формам, так и к тексту.

«Интерактивное Выдавливание»

Этот инструмент создает объем, или точнее сказать, иллюзию объема в двумерной программе. Добавить объем к векторным объектам можно так же, как и искажение.

Алгоритм действий:

1. Создайте векторный объект. Выделите его.
2. Удерживая левую клавишу мышки, инструментом «Выдавливание» буксируйте мышку.
3. У объекта появляются дополнительные линии, создающие иллюзию объема. См. рис. 54.

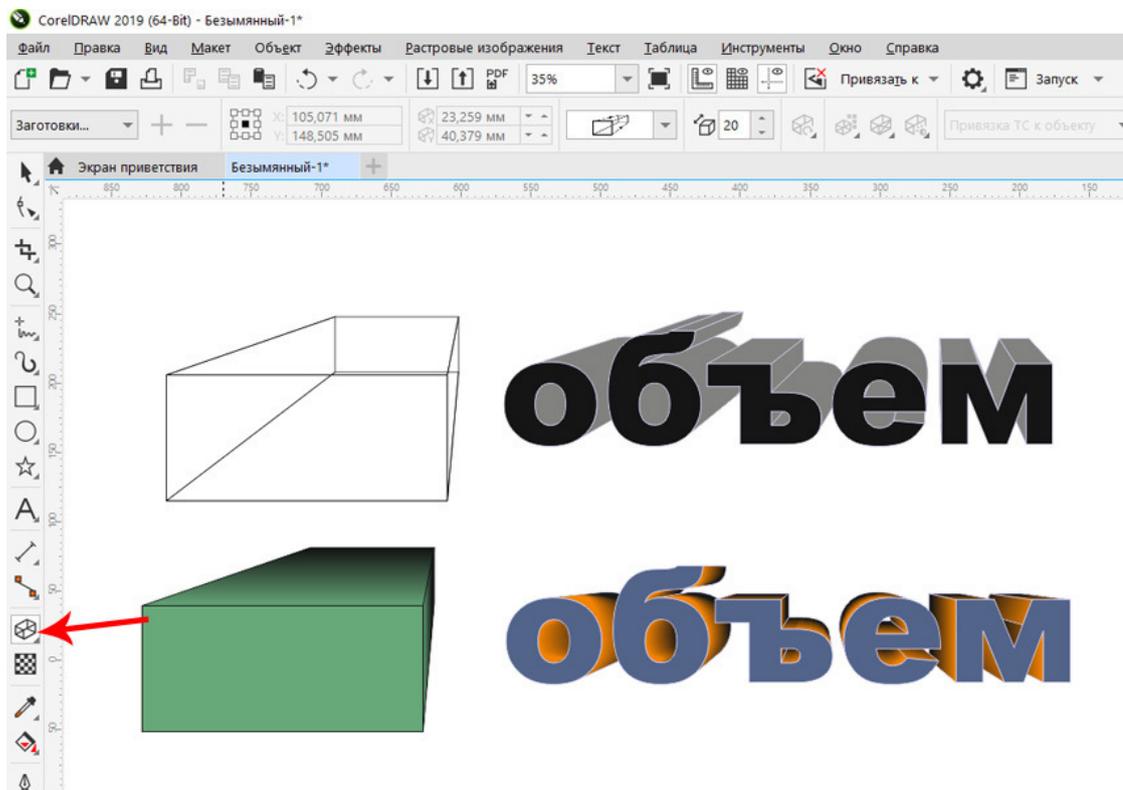


Рис. 54. Применение инструмента «Интерактивное выдавливание».

Совет специалиста:

Объем легко применяется к тексту, только текст должен быть переведен в кривые. А вот настроить цвет объема, его длину и тип можно на панели свойств.

Не применяйте объем с градиентом для печати. Одноцветный объем допускается.

Интерактивная Прозрачность

Ниже инструментов-модификаторов находится инструмент «Интерактивная Прозрачность». Для применения прозрачности создайте два объекта, частично пересекающихся и к верхнему примените инструмент «Прозрачность».

Нажмите на значок инструмента на панели инструментов, а на панели свойств выберете тип прозрачности. См. рис. 55.

Типы прозрачности в программе CorelDRAW:

(на рис.55 на панели свойств слева на право)

1. Без прозрачности (удалить прозрачность).

2. Однородная прозрачность.
3. Градиентная прозрачность.
4. Прозрачность полноцветного узора.
5. Прозрачность растрового узора.
6. Прозрачность двухцветного узора.
7. Прозрачность «ПостСкрипт узора».

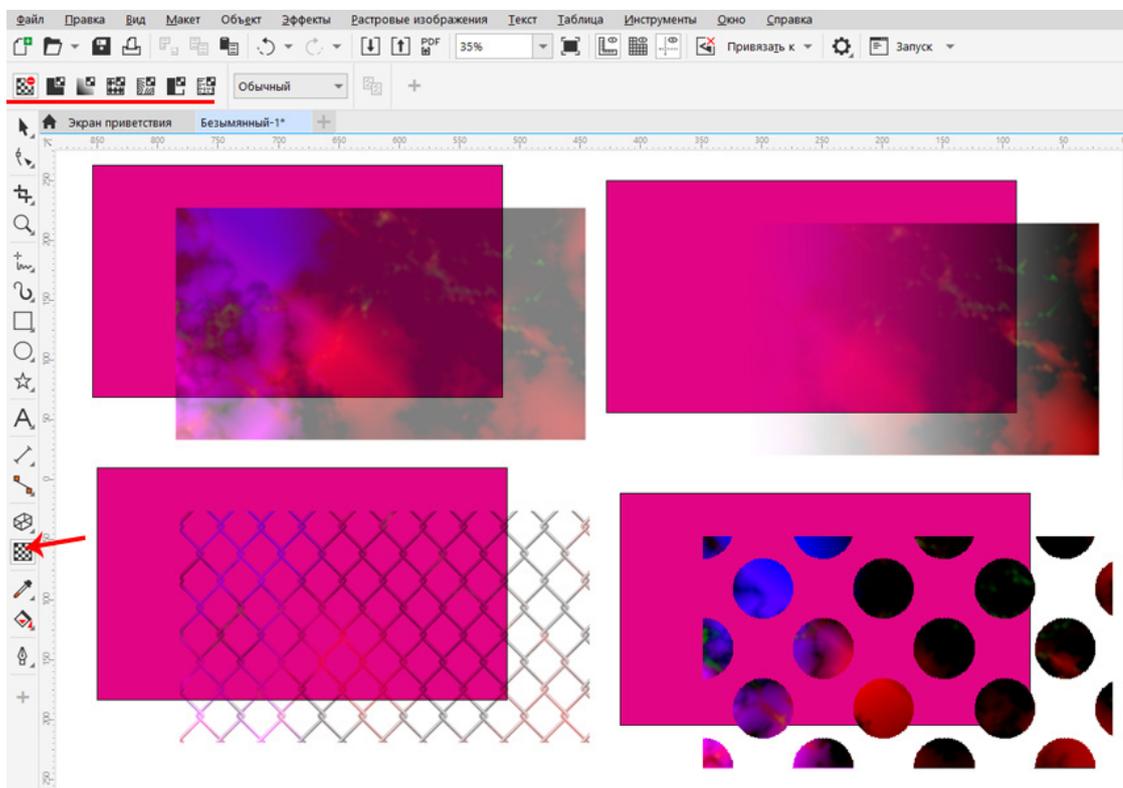


Рис. 55. Различные виды прозрачности.

Прозрачность можно применить и к растровым изображениям, импортированным в файл CorelDRAW.

Совет специалиста:

Эффекты прозрачности запрещено применять к макетам, которые готовятся в печать. Если нужен фон с полупрозрачным узором, его следует сделать в программе «Adobe Photoshop», объединить слои, сохранить в формат Tiff (300 пикселей на дюйм, цветовая модель CMYK) и импортировать в векторный макет.

Инструмент «Ластик» и «Нож»

Иногда при создании макета требуется удалить лишние фрагменты объектов. С этой задачей легко справится очень простой инструмент «Ластик» (Eraser). Находится он на панели инструментов (в одном ряду с кадрированием). См. рис. 56.

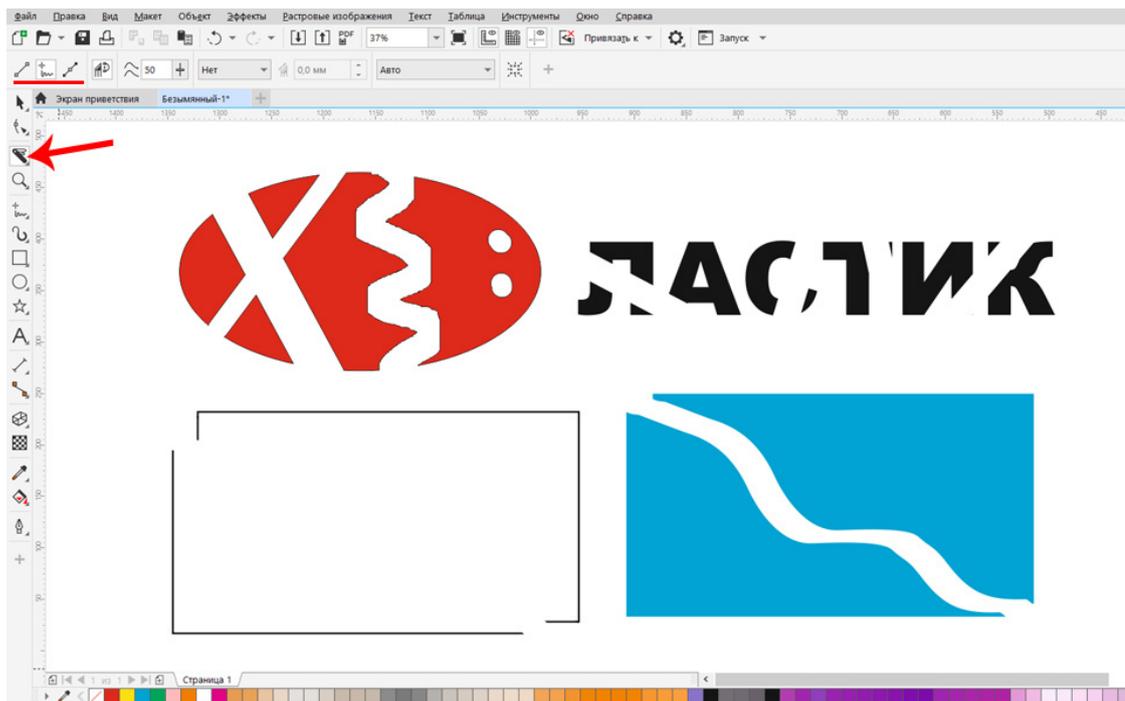


Рис. 56. Применение инструмента «Ластик» (верхние два объекта) и инструмента «Нож» (нижние два объекта).

На панели свойств устанавливаем размер «Ластика» (например, 10 мм). При использовании инструмента «Ластик» объект из простой формы превращается в кривые линии. Можно выбрать форму «Ластика» (на панели свойств слева) – круг или квадрат.

Как применять инструменты.

После настроек инструмента щелкаем левой клавишей мыши на объекте (объект должен быть выделен) и, удерживая клавишу, буксируем по объекту. Посмотрите на верхние объекты на рисунке 56: если щелкнуть инструментом на объекте, потом отпустить клавишу мышки и щелкнуть в другом месте, объект будет обрезан ровно.

Применить ластик к тексту можно, если перевести текст в кривые.

Нижние объекты на рисунке 56 разрезаны инструментом Knife (Нож). Этот инструмент находится рядом с ластиком и в его настройках (на панели свойств) есть два режима – «Оставить как один объект» и «Автозамыкание» при отрезании.

В первом варианте фигура останется разрезанной, но единой (заливка исчезнет, так как не будет замкнутого контура). Во втором варианте фигура будет разрезана и из нее получится два объекта.

Можно выбрать, каким инструментом вы хотите отрезать объект, например, при помощи инструмента «Свободная рука» или «Кривая Безье».

Перед использованием инструмента «Нож» преобразуйте простой объект в кривые (для этого надо выделить объект и нажать клавишу Ctrl и Q). После применения ножа разгруппируйте объекты и растащите инструментом «Указатель». У вас получится два объекта из одного. См. рис.56.

Инструмент «Кадрирование»

Этот инструмент имеет всем знакомую иконку (выглядит так же в других программах, например, в программе Adobe Photoshop) и находится вверху панели инструментов. Смотрите рисунок 57.

Он предназначен для обрезки объектов или группы объектов. Им так же можно обрезать растровый объект, помещенный в программу CorelDRAW.

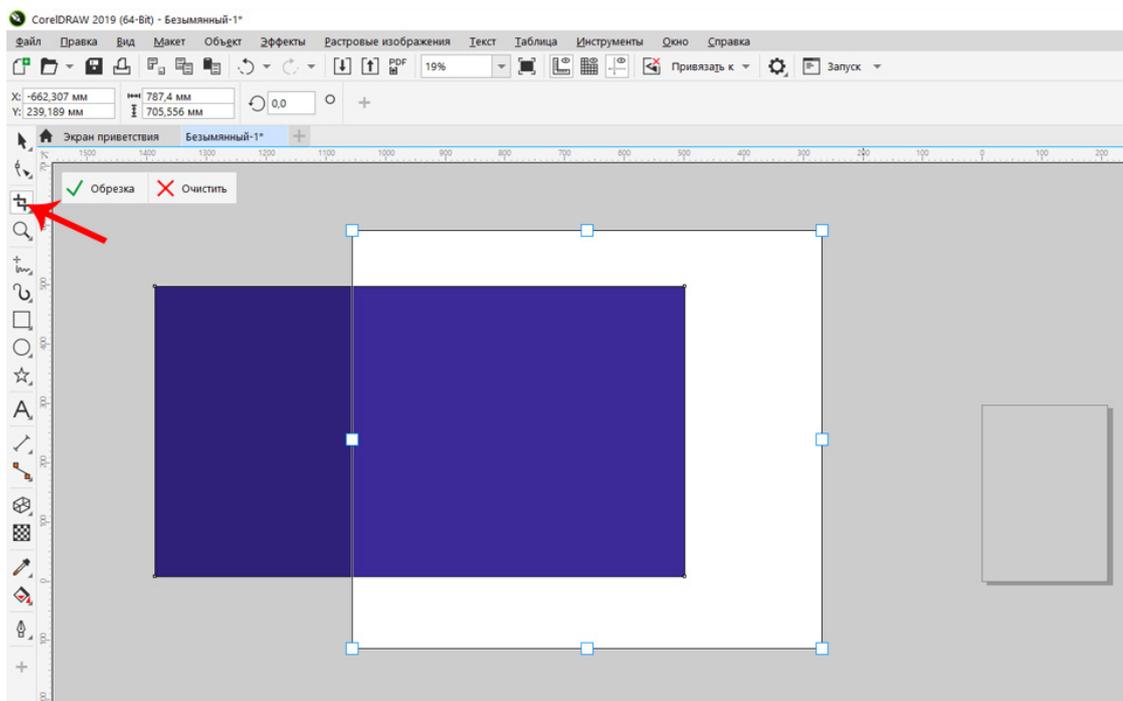


Рис.57. Инструмент «Кадрирование». Будет обрезана область за пределами выделения.

Как использовать инструмент «Кадрирование»

Этим инструментом с нажатой левой клавишей мышки нужно выделить ту часть объекта, которую нужно обрезать и нажать клавишу «Enter». Будет удалена область векторного объекта за пределами выделения (рамки). См. рис.57.

Совет специалиста:

Такие эффекты, как «Тень», «Прозрачность», «Интерактивный Контур» применимы в электронной живописи, в веб-дизайне, но для печати в типографии – **не рекомендованы**.

Представьте себе офсетную печать на тонкой газетной бумаге: ваша тень превратится в «грязное» пятно, состоящее из серых точек. Эти эффекты должны быть растровыми (созданы в программе Adobe Photoshop и вставлены (импортированы) в графический документ CorelDRAW как готовый фон в формате TIFF).

Что нужно запомнить:

1. В программе CorelDRAW есть инструменты, модифицирующие векторные объекты, то есть, изменяющие их формы и свойства.

2. Ряд этих модификаций запрещено применять при подготовке макета к печати, в том числе запрещены: эффект «Тень», «Прозрачность», «Перетекание», «Интерактивный контур» (множественный).

3. Для обрезки векторных объектов используются инструменты «Кадрирование», «Ластик» и «Нож».

4. Для обрезки растровых картинок используется только инструмент «Кадрирование».

Домашнее задание

При помощи инструментов модификации создайте векторные объекты как на рисунке 58. В описании рисунка подсказка, какие эффекты применяются к объектам.

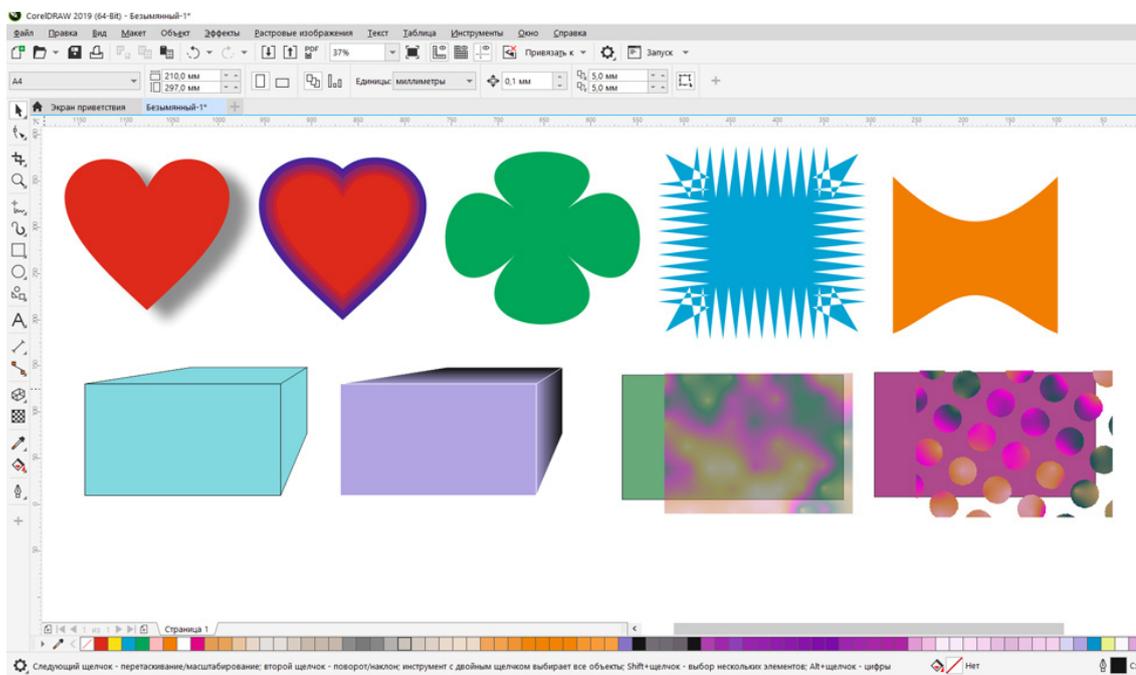


Рис.58. Эффекты (слева на право) «Тень», «Интерактивный контур», «Искажение», «Оболочка». Второй ряд: «Объем» («Вытягивание»), «Прозрачность однородная», «Прозрачность двухцветного узора».

Урок 8. Инструменты, создающие кривые

В этом уроке:

Плавные кривые линии Безье в векторной графике.

Инструмент «Свободная форма».

Инструмент «Кривая Безье».

Инструмент «Ломаная линия».

Плавные кривые линии Безье в векторной графике.

Вы, наверное, заметили, что большая часть объектов в векторных рисунках состоит из кривых линий, называемых **кривые Безье** (они названы именем математика, Пьера Безье). Поэтому для начинающего дизайнера задачей номер один является уверенное освоение инструментов, создающих плавные кривые линии.

Именно ими можно рисовать и создавать:

Логотипы.

Векторные рисунки.

Элементы дизайна.

Нестандартные фигуры.

Плавно изогнутые линии.

Все инструменты, создающие плавные кривые линии, находятся на панели инструментов, см. рис.59.

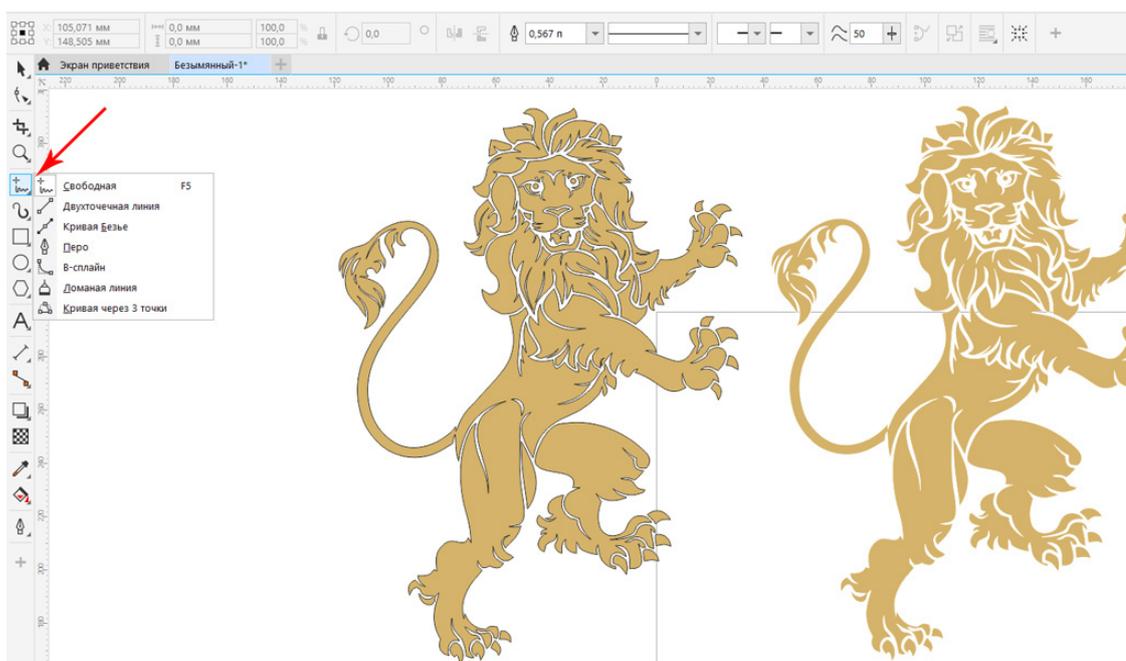


Рис.59. Инструменты, создающие кривые линии в векторной графике. Векторный рисунок «лев», состоящий из плавных кривых линий.

Инструменты, создающие линии (прямые и плавные кривые):

1. Инструмент «Свободная форма» (бывает перевод «Рука»).
2. Инструмент «Двухточечная линия».
3. Инструмент «Кривая Безье».
4. Инструмент «Перо».
5. Инструмент «В-сплайн».
6. Инструмент «Ломаная линия».
7. Инструмент «Трехточечная кривая».

Инструмент «Свободная форма»

Первым и самым простым инструментом является инструмент «**Свободная форма**», именно с него новичку надо осваивать кривые линии. Инструмент действительно простой, но в то же время требующий от пользователя художественного навыка рисования.

Чтобы создать кривую линию этим инструментом, нужно на панели инструментов нажать инструмент «Свободная форма», затем с нажатой левой клавишей мыши буксировать по рабочему пространству, создавая плавную кривую линию.

Например, попробуйте нарисовать контур яблока, как на рис. 60. К контуру яблока сверху отдельными объектами дорисуйте веточку и листик.

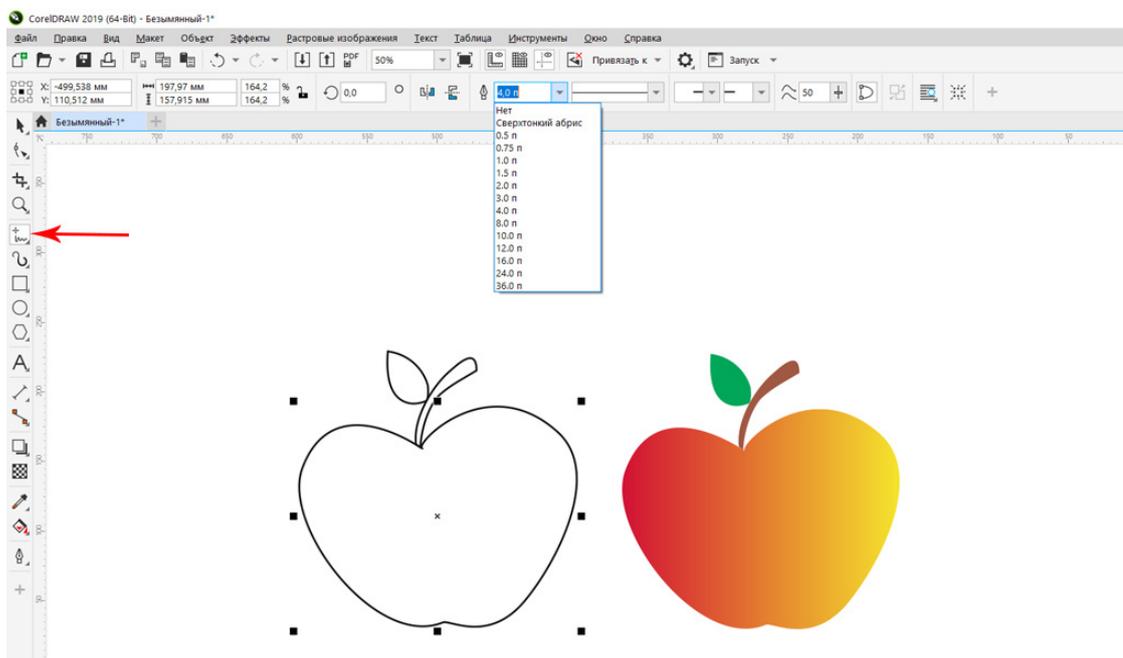


Рис.60. Векторный объект «яблоко» создан при помощи инструмента «Свободная форма».

Рисунки, созданные кривыми, не получается сразу идеальными, особенно у тех, кто в первый раз осваивает работу кривыми линиями. Поэтому, любая кривая, созданная инструментами программы CorelDRAW, нуждается в редактировании.

Редактирование кривых осуществляется инструментом «Форма» (второй сверху на панели инструментов).

Инструмент «Кривая Безье»

Более сложным, и в то же время более эффективным и точным является инструмент «Кривая Безье» (**Bezier Tool**). Находится он на панели инструментов, рядом с инструментом «Двухточечная линия». См. рис. 61.

После создания плавной кривой необходимо щелкнуть левой клавишей мыши на инструмент «Форма». Тогда вы увидите узлы и манипуляторы кривизны (синие пунктирные линии), позволяющие изменять кривизну линии. См. рис. 61.

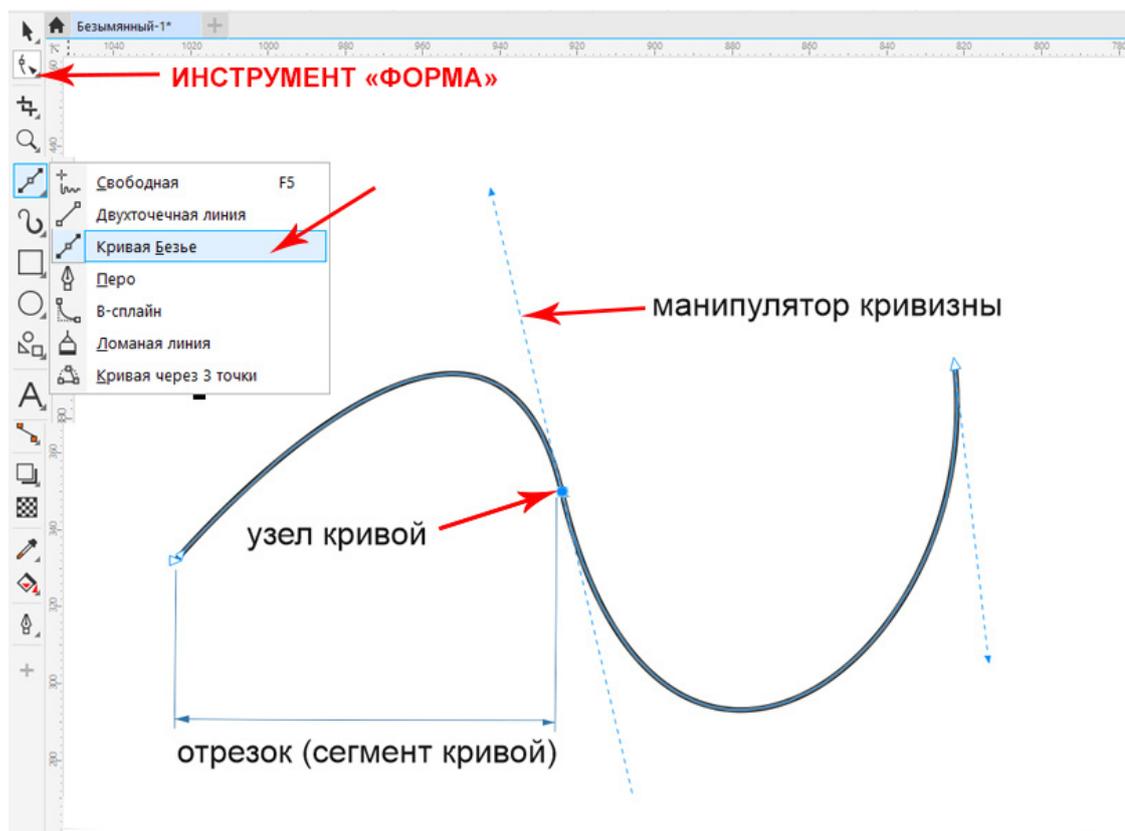


Рис. 61. Инструмент «Кривая Безье» и созданная им плавная кривая линия.

Алгоритм действий по созданию кривой Безье:

1. Выберите инструмент «Кривая Безье», щелкните левой клавишей на рабочем поле и отпустите. Появится маркер, это узел кривой, в данном случае, первый (начальный) узел.

2. Переместите мышку на нужное расстояние (левая клавиша не нажата!) и щелкните левой клавишей еще раз, чтобы получить второй узел. Пока линия выглядит ровной. Не отпуская левую клавишу мышки, буксируйте мышку, чтобы вытянуть короткую направляющую линию, называемую «манипулятор кривизны».

3. Перемещая манипулятор кривизны, сразу же задаем нужную кривизну отрезка, то есть изогнутость между двумя узлами.

4. Потом щелкаем левой клавишей мышки, создаем новый узел и так же настраиваем кривизну.

Инструмент «Перо»

При помощи инструмента «Кривые Безье» и похожего на него инструмента «Pen Tool» (**Перо**) можно рисовать более точные контуры, чем инструментом «Свободная форма».

Инструмент «Перо», в отличие от «Кривой Безье», требует сразу же потянуть манипулятор кривизны, не отрывая мышку. Если отпустить левую клавишу мышки, следующий отрезок будет не кривой, а прямой линией.

Посмотрите на примеры рисунков и логотипов (разработаны автором учебника), созданных кривыми линиями при помощи инструмента «Кривая Безье». См. рис. 62.



Рис. 62. Рисунки и логотипы нарисованы при помощи инструмента «Кривая Безье».

Инструмент «Ломаная линия»

Инструмент «Ломаная линия» (другой перевод «Полилинии») (**Polyline Tool**) находится рядом с инструментом «В-сплайн». (См. рис. 63).

Этот инструмент отлично справляется с рисованием контура, состоящего из прямых (ломанных) и кривых линий.

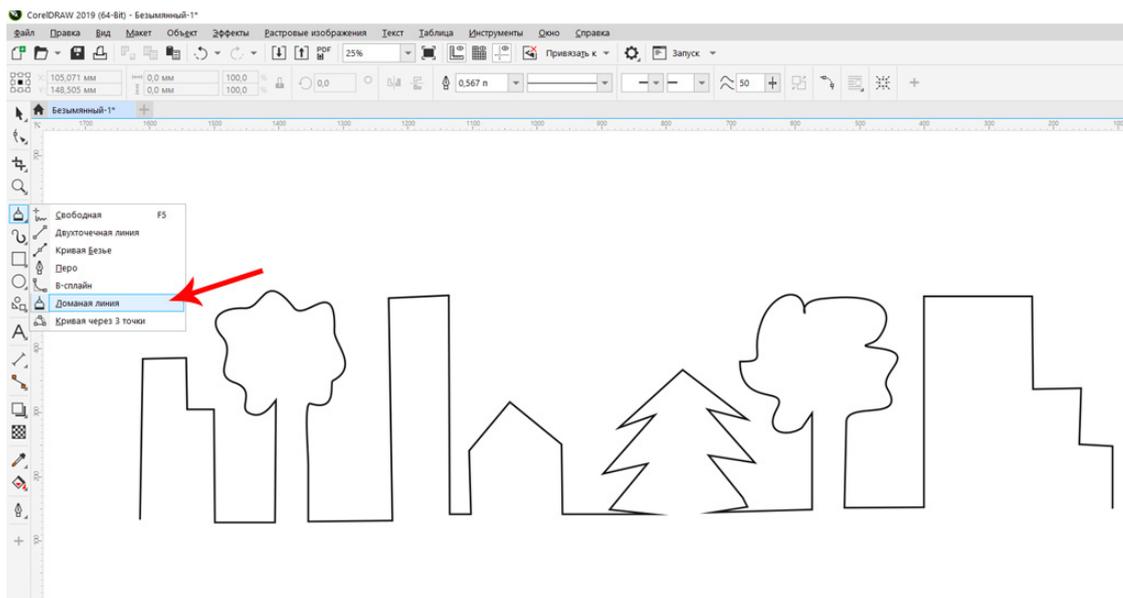


Рис. 63. Линия создана инструментом «Ломаная линия». Рисунок сочетает в себе кривые и прямые линии.

Как использовать инструмент:

Чтобы создать такие линии, как на рис.63, нужно рисовать, удерживая левую клавишу мыши – получится отрезок **плавной кривой**, если отпустить левую клавишу мыши и щелкнуть для создания узлов, получится **прямая линия**.

Просто прямая линия создается двумя щелчками: первый узел, второй узел и клавиша «**Enter**», чтобы завершить линию.

Инструмент не заменим для создания таких объектов, как детали интерьера, здания, оригинальные буквы, природные объекты и т.д.

Инструмент «Трехточечная кривая» (3 Point Curve Tool)

В рекламе и логотипах часто используются линии, изображенные на рис. 64.



Рис. 64. Линии созданы инструментом «Трехточечная кривая».

Их легко создать при помощи инструмента «Трехточечная кривая» (бывает перевод «Кривая через 3 точки»).

Как использовать инструмент:

1. Выберите инструмент «Трехточечная кривая» на панели инструментов.
2. Удерживая левую клавишу мышки, создайте линию нужной длины и отпустите левую клавишу.
3. Поднимите мышку немного вверх или вниз, (линия искривляется в соответствии с нашими движениями).
4. Щелкните левой клавишей мышки один раз, чтобы завершить кривую.
5. Линию можно преобразовать в кисть, этот процесс описан в уроке 6.

Можно добавлять линии к тем, что уже нарисованы, начиная создавать новую линию на узле предыдущей.

Что нужно запомнить:

1. Кривую линию в программе можно создать разными инструментами.
2. Наиболее популярным и точным инструментом для создания векторных кривых является инструмент «Кривые Безье».
3. Инструмент «Ломаная линия» позволяет создать как прямые, так и кривые линии.

Домашнее задание:

Нарисуйте кривыми линиями объекты, изображенные на рис.65.

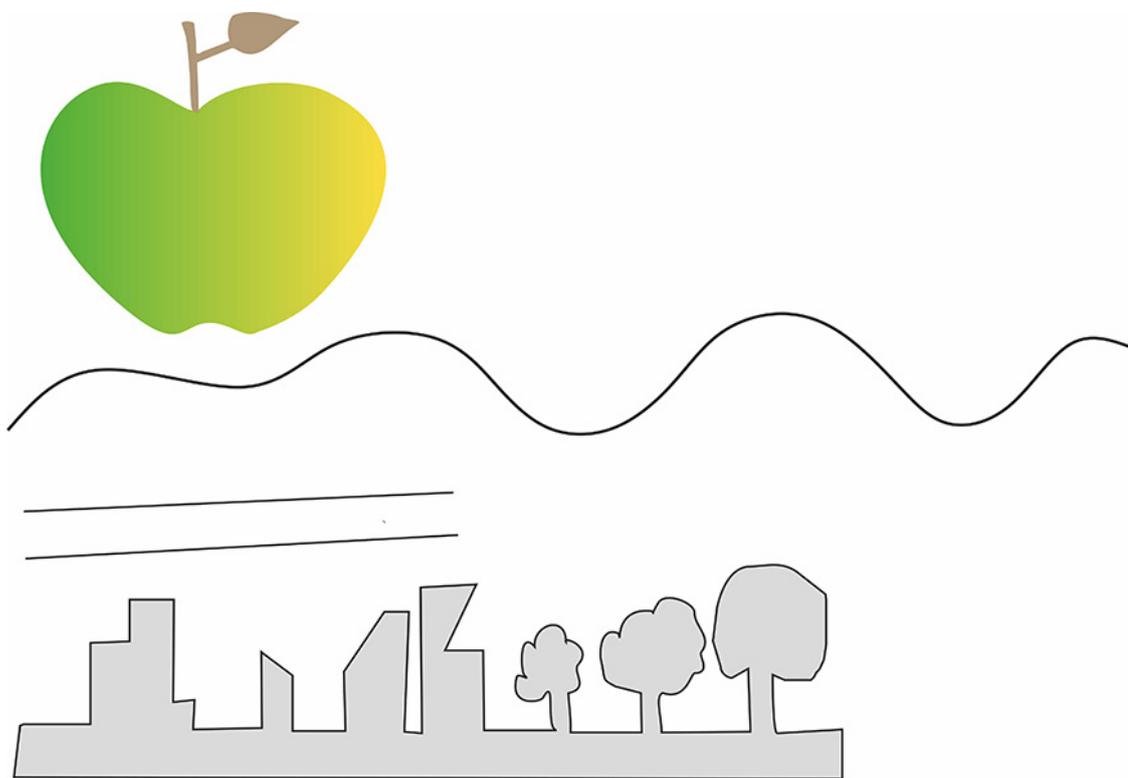


Рис.65. Векторные объекты созданы инструментами: «Свободная Форма», «Кривые Безье», «Двухточечная линия», «Ломаная линия».

Ссылка на видеоурок №6. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок

https://drive.google.com/file/d/1odS8YJuXuEID4vCqbvLqMfh04h_m24nv/view?usp=share_link



Урок 9. Редактирование кривых линий

В этом уроке:

Редактирование узлов инструментом «Форма» (Shape Tool).

Возможности инструмента «Форма».

Преобразование фигур в объекты, состоящие из кривых линий.

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Редактирование узлов инструментом «Форма» (Shape Tool).

Рисунок, созданный кривыми линиями, часто нуждается в корректировке. Вот для таких манипуляций (редактирование и трансформация узлов) и предназначен инструмент «Форма». См. рис.65.

Нарисуйте плавную кривую. Нажмите инструмент «Форма», щелкните на узел кривой. См. рис.61.

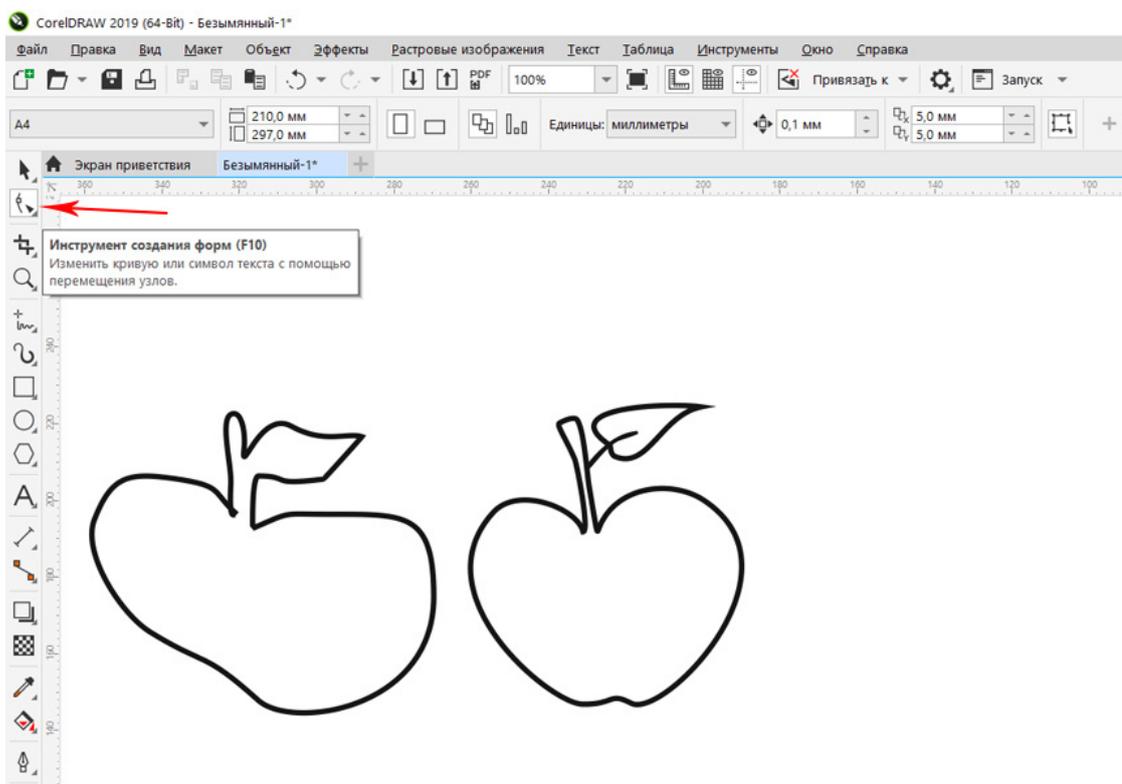


Рис.65. Применение инструмента «Форма» к узлам кривой линии. Первое «яблоко» создано инструментом «Свободная рука», второе – то же «яблоко», только отредактированное инструментом «Форма».

Возможности инструмента «Форма»

Этот инструмент предназначен для редактирования плавных кривых линий, в том числе он позволяет совершить ряд манипуляций с узлами:

1. Может **перемещать один узел, масштабировать и поворачивать**. Настройки для трансформации узлов находятся на панели свойств. См. рис.66.

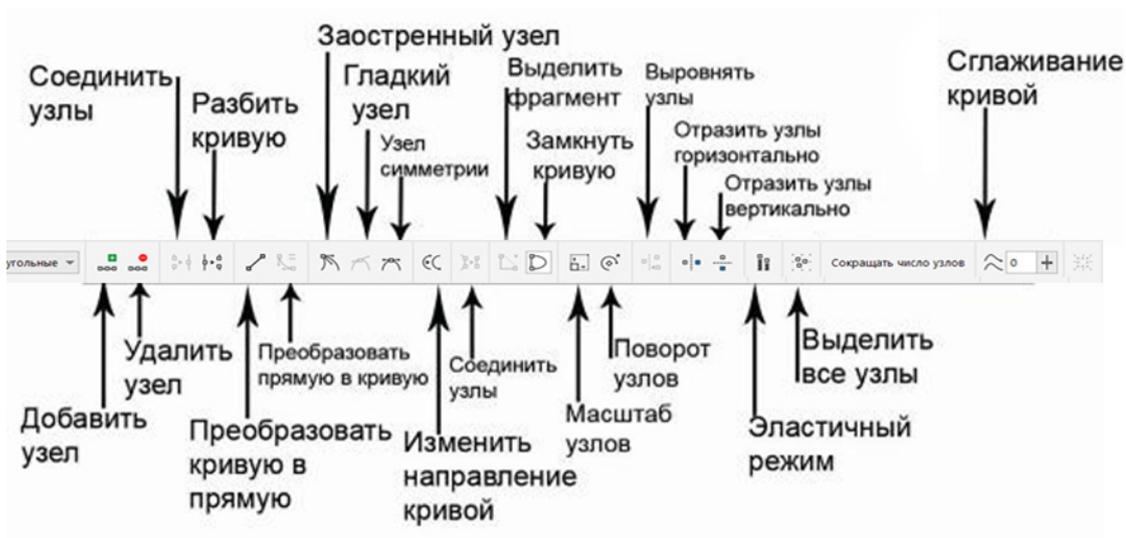


Рис. 66. Панель свойств при активном инструменте «Форма». Параметры настройки трансформации узлов.

2. Можно совершать те же действия с группой узлов, выделив их инструментом «Форма».

3. **Редактировать узлы** тремя разными способами:

- узел симметричности;
- узел растяжения;
- узел заострения.

См. рис. 67.

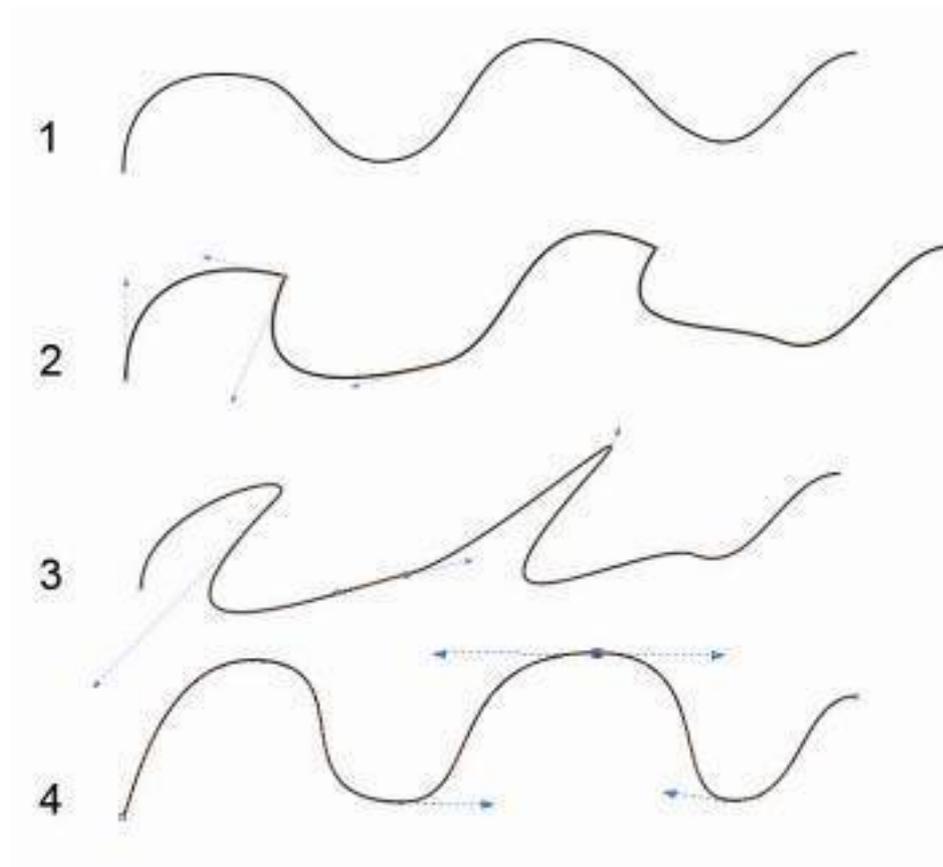


Рис. 67. Редактирование узлов. Пункт 1 – исходная кривая, пункт 2 – узел заострения (острый угол), пункт 3 – узел растяжения, пункт 4 – узел симметричности.

4. При помощи инструмента «Форма» можно **удалять лишние узлы**, тем самым спрямить кривую. Для этого нужно выделить узел инструментом «Форма» и нажать клавишу Delete, или щелкнуть левой клавишей мышки дважды, или нажать на панели свойств значок «Удалить узел».

5. Можно так же **добавлять узлы**, чтобы точнее редактировать кривую. Двойной щелчок на линии с активным инструментом «Форма» добавляет узел или значок «Добавить узел» на панели свойств. См. рис. 68.

6. Если кривая линия не замкнута, можно нажать на инструмент «**Замкнуть кривую**» на панели инструментов (см. рис.66) и между начальным и конечным узлом кривой будет проведена соединительная ровная линия. Тем самым контур будет замкнут.

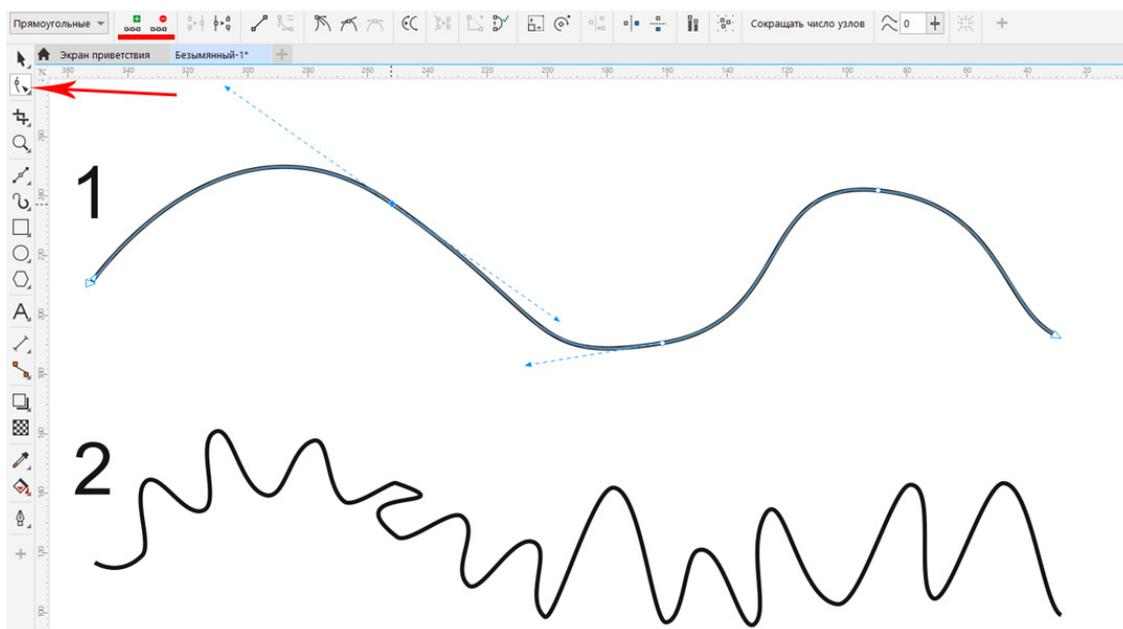


Рис. 68. Вид кривой после добавления узлов. Пункт 1 – изначальная кривая, пункт 2 – были добавлены и отредактированы узлы.

Редактирование узлов и применение инструмента «Форма» требует опыта и практики, но без этого инструмента невозможно создать идеальный контур и оригинальные объекты.

Далеко не все параметры инструмента бывает часто используемы. Наиболее популярны – «Добавить узел», «Удалить узел», «Замкнуть кривую», «Узел симметричности», «Узел растяжения», «Узел заострения», «Масштаб» и «Поворот» узлов.

Преобразование фигур в кривые линии

Если вы создали объект инструментом «Прямоугольник», «Эллипс», «Простые формы» и т.д., а не нарисовали кривой линией, то такой объект для программы является фигурой.

Посмотрим, как можно применить инструмент «Форма» к фигуре.

Создайте прямоугольник, щелкните на нем инструментом «Форма». Появятся четыре узла в углах фигуры. Буксируйте один из них влево или вправо и получите **скругление углов**. Если нужно скруглить не все углы, а лишь один, то надо на панели свойств отжать (одним щелчком левой клавиши мыши) значок «замка» и для нужного угла установить размер сглаживания. См. рис. 69.

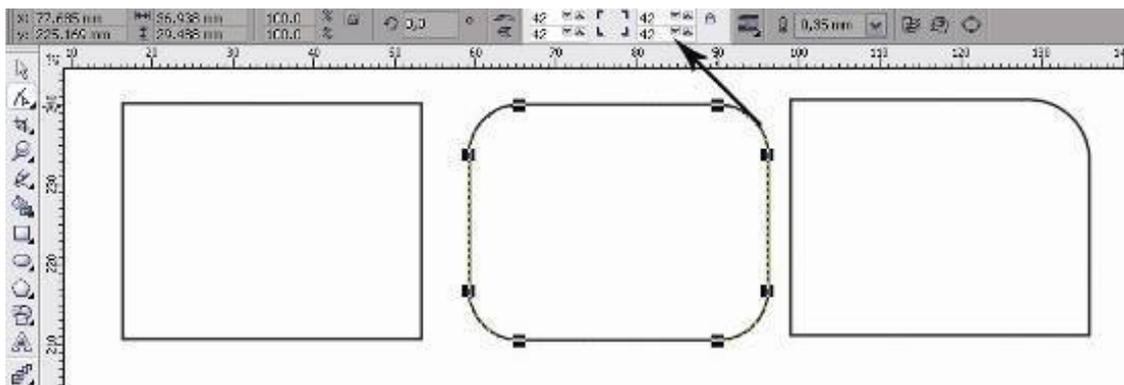


Рис. 69. Скругление углов у фигуры «прямоугольник» с помощью инструмента «Форма».

Однако любую фигуру можно преобразовать (перевести, конвертировать) в кривые линии и тогда редактирование будет происходить по иному.

Преобразование фигуры в кривые

Щелкаем правой клавишей на объекте, выбираем функцию «Преобразовать в Кривую» (Convert To Curves), или еще проще – нажимаем клавиши «**Ctrl + Q**». После того, как объект переведен в кривые, на его линиях появляются узлы, которые можно редактировать инструментом «Форма».

После такой редакции объект более не является фигурой «прямоугольник», а становится объектом, состоящий из линий и узлов. См. рис. 70.

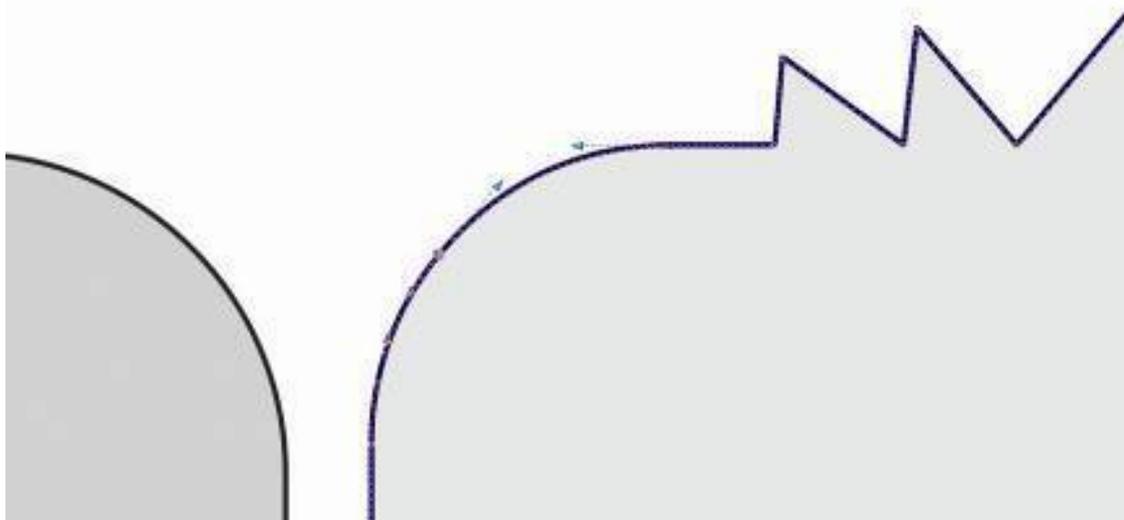


Рис. 70. Фигура, преобразованная в кривые линии. Фрагмент слева – фигура, справа – этот же объект конвертирован в кривые, состоит из узлов. Инструментом «Форма» были добавлены узлы, чтобы редактировать объект.

Таким же образом можно преобразовать текст в кривые и обращаться с текстом, как с объектом, применяя модификаторы и инструмент «Форма».

Что нужно запомнить:

1. Редактирование узлов кривой возможно при помощи инструмента «Форма».
2. Инструмент «Форма» позволяет удалять и добавлять узлы кривой двойным щелчком мышки, редактировать узлы и влиять на кривизну кривой.
3. Редактируя кривые, можно добиться ровных и плавных контуров рисунков.
4. Простые фигуры редактируются по-другому, чем объекты, созданные кривыми.
5. Любую фигуру или текст можно перевести в кривые (при помощи клавиш «Ctrl + Q»).

Домашнее задание:

1. Создать кривыми линиями векторные рисунки из рис. 71.
2. Отредактировать объекты инструментом «Форма».



Рис.71. Векторные объекты.

Ссылка на видеоурок №7. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок

https://drive.google.com/file/d/1OcnzQsPWUMAmQBpUUqnFjt12MvKtr5Xc/view?usp=share_link



Урок 10. Трассировка объектов в кривые

В этом уроке:

Что такое трассировка.

Ручная трассировка объектов.

Автоматическая трассировка растровых изображений.

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Что такое трассировка

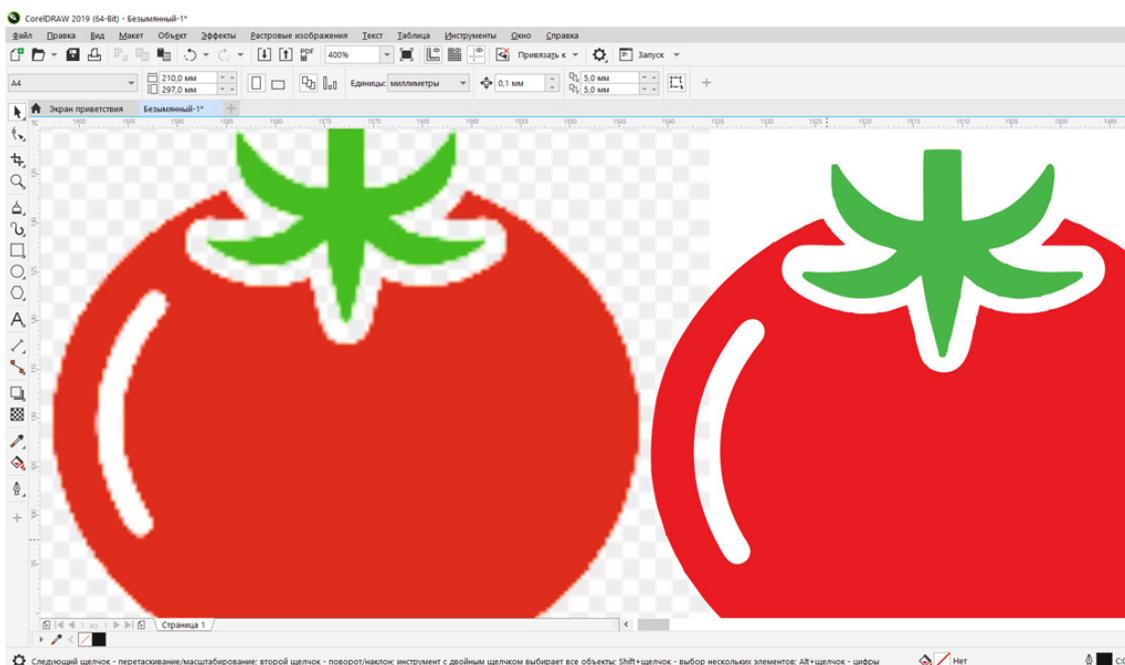


Рис.72. Результат трассировки растрового изображения в вектор. Слева – исходный файл растровый, справа – векторная отрисовка.

Трассировка – это перевод растровых объектов в векторные (в кривые) в программе CorelDRAW.

Бывает ручная трассировка (ручная отрисовка кривыми линиями) и автоматическая, при помощи функции автотрассировки программы CorelDRAW. См. рис.72 и рис.73.

На практике часто нужно отрисовать растровое изображение, состоящее из пикселей в векторное, сделанное кривыми линиями.

Зачем это нужно?

Векторные рисунки необходимы для качественной печати. Это важно для дизайнеров, работающих с подготовкой макетов к печати (полиграфические макеты, логотипы и т.д.)

Например, логотип фирмы или макет календаря, даже имея качественное разрешение, не годится в растровом виде. Логотипы и другие рисунки для печати и наружной рекламы **обязательно должны быть представлены в векторном виде**, то есть, нарисованы кривыми линиями в векторной программе.

Только такие рисунки легко масштабируются и дают гарантию **качества для печати**. Бывает, что уже в типографии, макет, сделанный дизайнером нужно переделать, изменить форму, цвет или размер отдельных деталей, масштабировать и т.д., что очень удобно сделать в векторном виде.

Ручная трассировка объектов

Иногда, заказчик макета, не разбираясь в тонкостях дизайнерской работы, приносит логотип или другие рисунки в формате JPEG, то есть растровые, к качественной печати не пригодные. Вот тогда дизайнер должен вручную отрисовать макет при помощи инструментов «Свободная форма», «Кривые Безье», «Ломаные линии» и т.д.

Этот процесс называется **«ручная трассировка»**.

Кроме отрисовки логотипов и элементов дизайна, таким образом можно делать сложные векторные рисунки.

Алгоритм действий по трассировке растров в вектор:

1. В программу CorelDRAW импортируется исходный растровый файл. (Меню «Файл» – «Импорт»).
2. Инструментом «Кривая Безье» сверху рисуются заново контуры объектов, не все сразу, а поэтапно. Если в рисунке присутствуют объекты прямоугольной формы, эллипсы, треугольники, то можно воспользоваться готовыми фигурами CorelDRAW.
3. Потом инструментом «Форма» редактируются линии, объекты фигуры конвертируются в кривые.
4. Инструментом «Пипетка» замеряется цвет растрового объекта, заливается объект, а контур удаляется.
5. Цвет меняется на нужную модель, например из RGB в CMYK.
6. Файл сохраняется в векторном формате CDR.

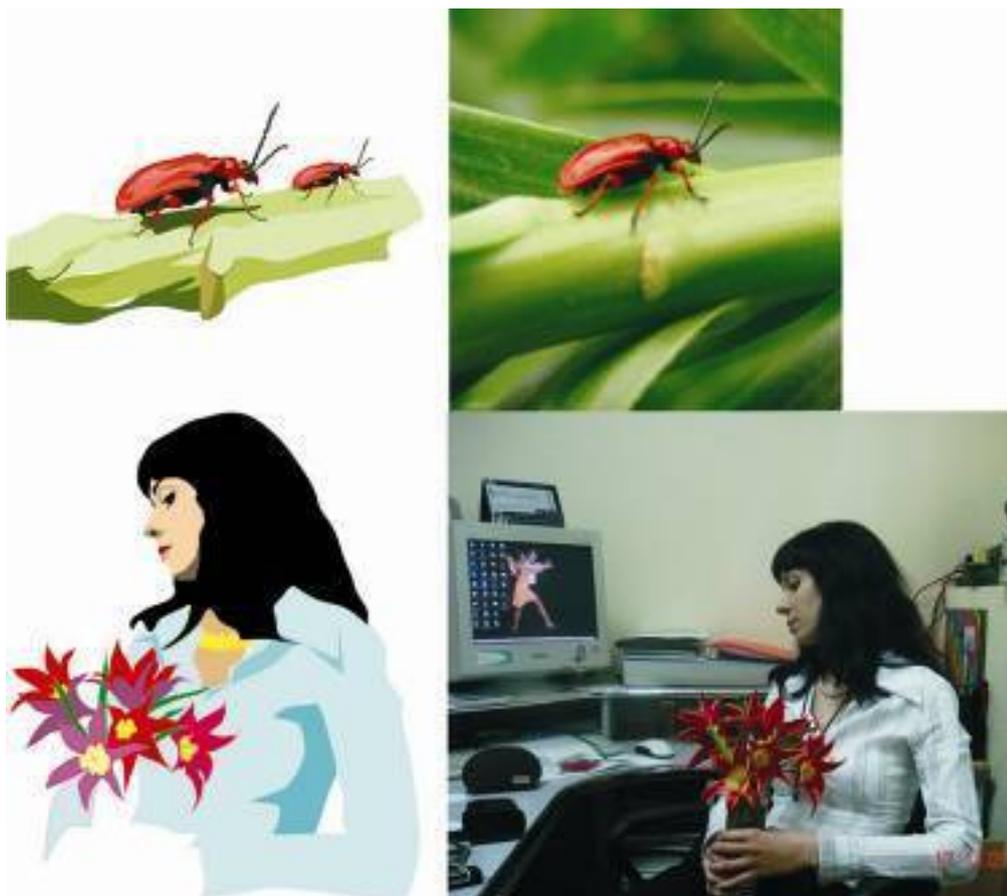


Рис. 73. Пример ручной трассировки объектов.

Совет специалиста:

Не трассируйте все объекты инструментом «Ломаная линия». Хотя это легко, весь объект будет состоять из ломаных линий, что не слишком красиво. Лучше использовать сочетание инструментов, и в первую очередь применять «Кривые Безье», тогда рисунок получается более реалистичным.

Автоматическая трассировка растровых изображений

В программе CorelDRAW предусмотрена автоматическая трассировка растровых изображений в векторные. Эта автоматическая функция программы хорошо работает с простыми объектами. Например, простой логотип, который есть только в растровом формате, но должен быть в векторном. Что же касается более сложных рисунков и особенно фотографий, не стоит надеяться на эту команду. Получается векторный рисунок, состоящий из множества объектов, не составляющих единое целое. Или образуется много узлов кривой, которые надо редактировать.

В любом случае, при автоматической трассировке векторный рисунок нуждается в доработке. При этом используется инструмент «Форма» для редактирования кривых линий.

Алгоритм действий. Как сделать автоматическую трассировку :

1. Импортируйте растровое изображение в программу CorelDRAW. (Команда «Импорт» в меню «Файл». Или просто перетащите растровое изображение в рабочую область программы CorelDRAW).
2. Щелкните правой клавишей мышки на растровом изображении.
3. Выберите команду «Трассировка абрисом» – «Подробный логотип». Щелкните на нее. См. рис 74.
4. Откроется окно «PowerTRACE». Настройте в нем детализацию и сглаживание так, чтобы вас устроил внешний вид векторной трассировки. Нажмите «Ок». См. рис.75.
5. Удалите растровое изображение, а оставшееся векторное разгруппируйте, удалите лишние объекты.
6. Инструментом «Форма» подправьте узлы и кривизну линий в векторном рисунке.

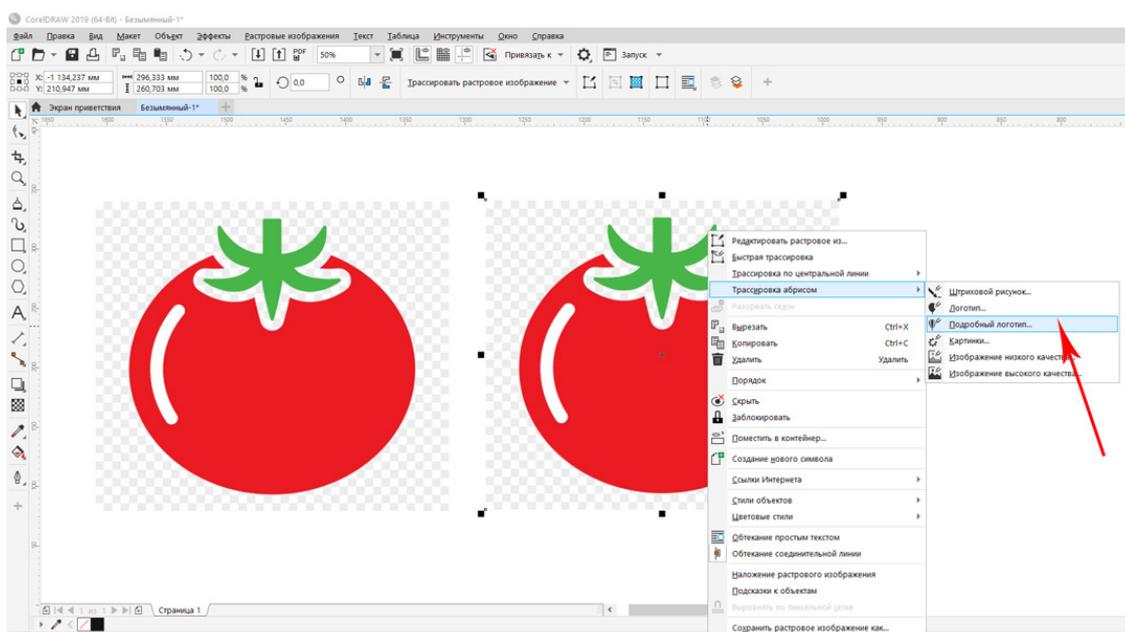


Рис.74. Автотрассировка.

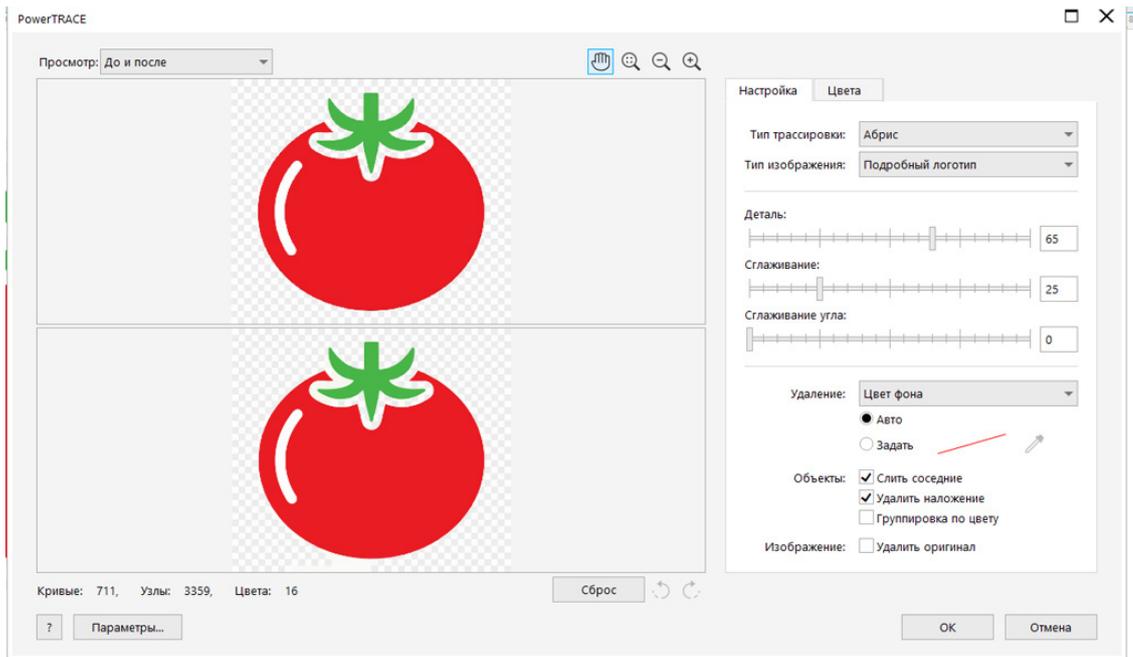


Рис.75. Настройка автотрассировки в окне PowerTRACE.

Что нужно запомнить:

1. Простые растровые картинки можно трассировать при помощи автоматической функции.
2. Сложные растровые картинки и фотографии нужно отрисовывать вручную при помощи инструментов, создающих плавные кривые линии.
3. Любой сложный рисунок будет состоять из простых объектов, нарисованных кривыми Безье и отредактированных инструментом «Форма».

Домашнее задание:

1. Сделайте ручную трассировку объектов как на рис.76.

Растровую фотографию (апельсин) нужно отрисовать кривыми линиями, чтобы получился векторный рисунок. Вы можете взять другую фотографию, но начинать надо с чего-то простого.

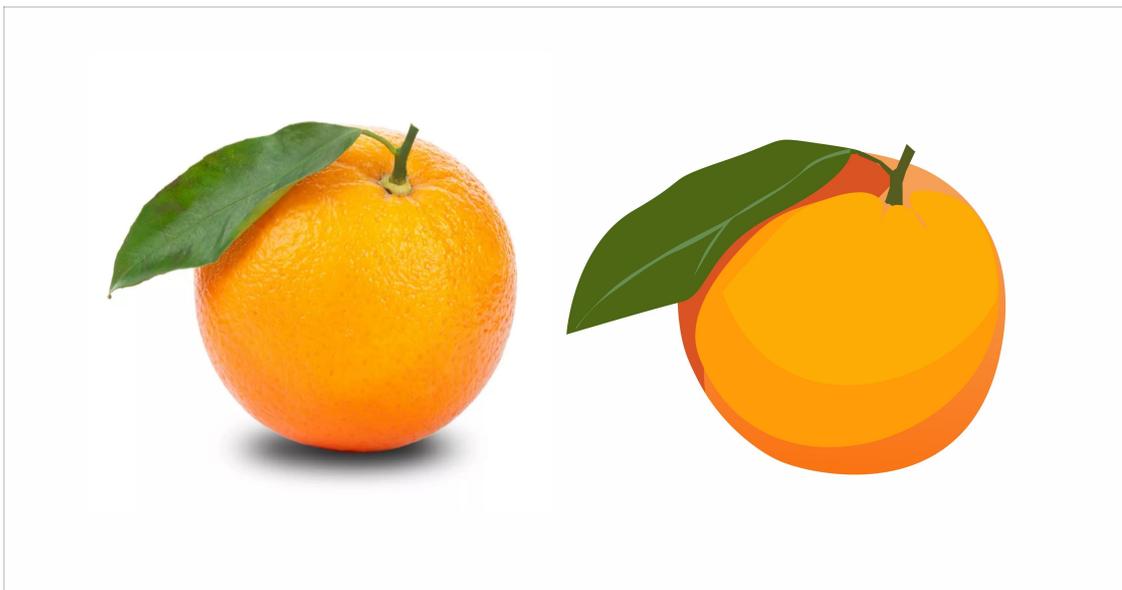


Рис.76. Ручная трассировка фотографии «апельсин» в векторный рисунок.

2. *Сделайте автоматическую трассировку растровых изображений из рис. 77. Предварительно кадрируйте изображение инструментом «Кадрирование», чтобы у вас был один рисунок для трассировки. Доработайте получившиеся рисунки инструментом «Форма».*

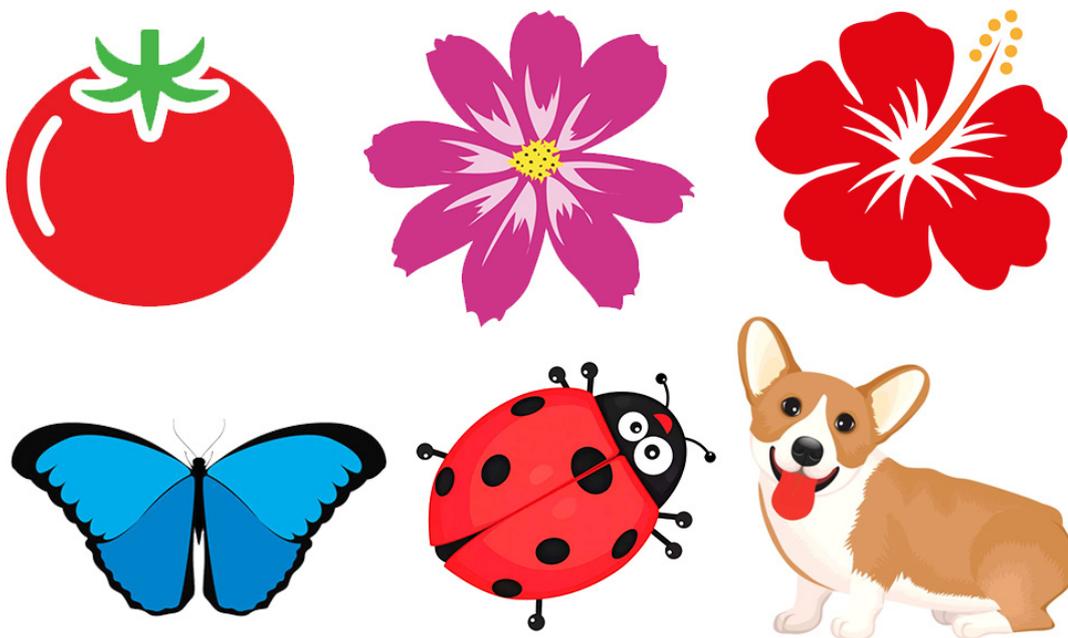


Рис.77. Домашнее задание. Растровые объекты для автоматической трассировки в вектор.

Ссылка на видеоурок №8 и 9. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок 8:

https://drive.google.com/file/d/1yDQCO7FFdhDXgRf4mzS5bGiNHz_FWJOj/view?usp=share_link

Прямая ссылка на урок 9:

https://drive.google.com/file/d/1H52fR6hwLTpyMR0gi56K32dNKunCSfBC/view?usp=share_link





Урок 11. Использование готовых векторных объектов

В этом уроке:

Где находятся дополнительные векторные объекты.

Как использовать глифы.

Символьные шрифты.

Буквицы.

Редактирование глифов.

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Где находятся дополнительные векторные объекты

Дополнительные векторные объекты имеются в каждом шрифте, особенно в символьных шрифтах и называются **глифы**.

Пример см. рис. 78. Все эти векторные рисунки являются дополнительными символами в разных шрифтах.



Рис.78. Глифы.

Чтобы воспользоваться глифами, откройте меню «Текст» – «Глифы». Справа у вас откроется докер (рабочее окно) с набором шрифтов.

Как использовать глифы

В докере «Глифы» найдите окно с названием шрифта, чуть ниже будет список глифов, его можно промотать вниз и увидеть все дополнительные символы, которые есть в шрифте. Кроме того, вам надо опуститься вниз списка шрифтов и выбрать символьные шрифты, которые есть в системе, такие например, как Webdings (иконки для веб), Wingdings 2 и т.д. В списке глифов этих шрифтов есть цифры, узоры, иконки, рисунки и т.д.

Выберите нужный рисунок и с нажатой левой клавишей мышки прибудурируйте его влево, на белое рабочее пространство программы. Отпустите левую клавишу мышки, чтобы векторный глиф появился в рабочем пространстве. Теперь выделите его инструментом «Указатель» и масштабируйте. Перед вами не буква, а самый обычный векторный объект.

Символьные шрифты

Именно в символьных шрифтах содержится больше всего векторных рисунков и иконок. И это очень полезно для начинающего дизайнера. Не нужно тратить время на поиски векторного клип-арта, а можно воспользоваться символьными шрифтами. Если их нет на вашем компьютере (кроме стандартных системных), то надо скачать их с сайтов со шрифтами. См. рис. 79.

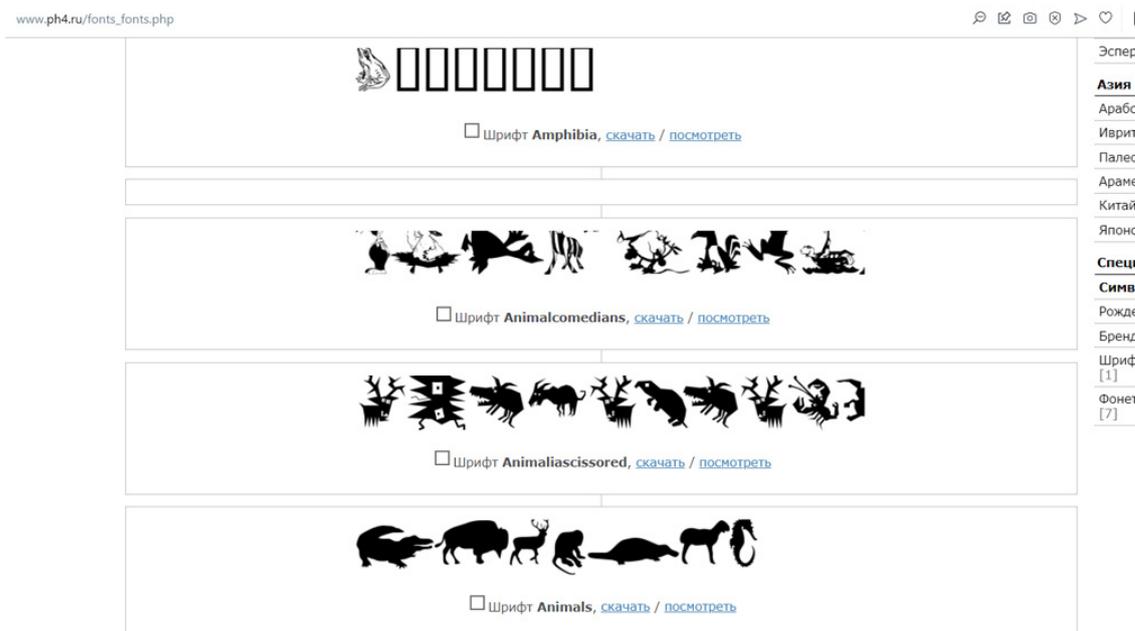


Рис.79. Символьный шрифт «Amphibia» на сайте шрифтов.

Сайтов со шрифтами достаточно много, на каждом из них есть раздел «символьные шрифты», заходите, выбирайте те, что вам нравятся. Только не забудьте **проверить на анти-вирусном ПО** скачанные архивы со шрифтами. Это нужно обязательно сделать, чтобы не заразить ваш компьютер вирусами.

Наличие таких установленных на компьютере шрифтов сильно помогает дизайнеру в его работе, когда надо вставить в макет векторный рисунок.

После проверки шрифта на наличие вирусов, распакуйте архив и переместите файлы шрифта в папку «Fonts». Обычно она находится **Диск C:\Windows\Fonts**.

Не все шрифты нормально отображаются в программе CorelDRAW, но вот символьные всегда однозначно видны через докер «Глифы».

Кроме символьных шрифтов дизайнеру желательно иметь еще и шрифты с буквицами, рукописные шрифты и не обычные шрифты, чтобы делать разнообразные макеты. Всего должно быть **не более 200 шрифтов** кроме системных. Устанавливать большое количество шрифтов на все случаи жизни не нужно, это может значительно замедлить работу компьютера.

Совет специалиста:

Системные шрифты (Arial, Helvetica, Georgia, Palatino Linotype, Times New Roman, Verdana) удалять из папки «Fonts» ни в коем случае нельзя, они нужны для работы системы и воспроизведения стандартных шрифтов в браузерах.

Буквицы

Буквица, или инициал, – крупная, отличная от прочих, первая буква главы, раздела или целой книги. Это первая буква, обычно она крупнее и красивее других букв. Это может быть буква, заплетенная в орнамент или украшенная узорами.

Такие буквицы хорошо использовать как в макетах полиграфии, так и при верстке книг, журналов, каталогов. Только они должны быть в векторном виде, а для этого надо скачать символные и рукописные шрифты, содержащие такие красивые буквы.

Достаем их из шрифта так же, через докер «Глифы». См. рис.80.



Рис.80. Буквицы.

Редактирование глифов

Некоторые глифы представляют собой простые векторные рисунки, они легко масштабируются и перекашиваются. Но есть и довольно сложные рисунки, составленные из разных элементов. Так же бывают и буквицы, состоящие из нескольких объектов.

Чтобы работать с ними как с обычными векторными объектами, надо их редактировать.

Для того чтобы переокрасить или изменить часть объектов в сложном глифе, надо: щелкнуть по глифу правой клавишей мышки и выбрать команду: «Преобразовать в кривую».

После этого еще раз щелкнуть правой клавишей мышки и выбрать команду «Разъединить кривую» и растащить объекты отдельно, удалить все лишнее и переокрасить или масштабировать отдельные объекты глифа. Можно так же совместить отдельный объект из глифа с его первоначальным элементом, как показано на рис. 81.

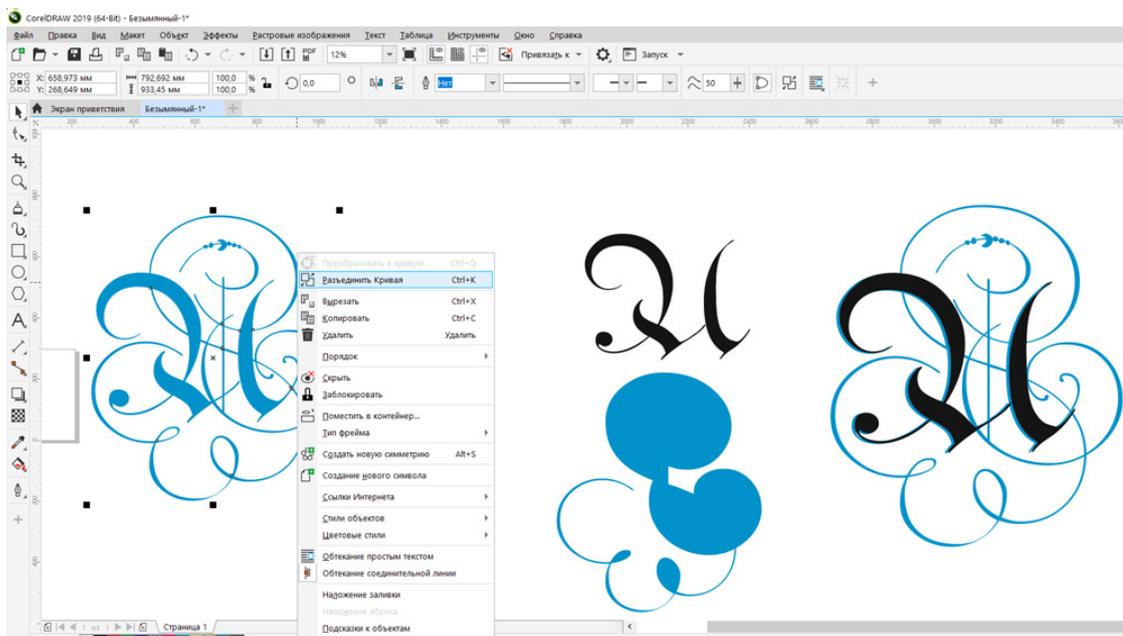


Рис.81. Редактирование глиффов. Глиф слева был преобразован в кривые, потом разбит на части («Разъединить кривую»), выделен в отдельные элементы (посередине) и в финале перекрашен в черный цвет и помещен в копию глиффа (вариант справа). Таким образом, получилась черная буква внутри синего глиффа.

Что нужно запомнить:

1. В шрифтах всегда есть дополнительные символы, которые называются глиффы.
2. Существуют символные шрифты, состоящие из векторных рисунков и иконок.
3. В большинстве рукописных шрифтов есть буквицы – красивые первоначальные буквы текста.
4. В дизайне можно использовать глиффы (рисунки и буквицы), выбирая их из докера «Глиффы», так как они векторные и подходят для дизайна рекламы и полиграфии.
5. Глиффы, преобразованные в кривые, могут редактироваться как обычные векторные объекты.

Домашнее задание:

Вытащите докер «Глиффы» на рабочее пространство программы, переместите понравившиеся глиффы на белое поле, составьте из них композицию в рамке как на рис.82, экспортируйте в формат JPG.

Выделите все объекты вместе, откройте меню «Файл» – «Экспорт», выберете формат JPG, в открывшемся окне выберете модель цвета RGB и сохраните на рабочий стол.



Рис.82. Домашнее задание: создать композицию из стандартных глифов.

Ссылка на видеоурок №10. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок 10:

https://drive.google.com/file/d/1BdZQiNYYxtxEUiIrQbuHPetS8T929bAJ/view?usp=share_link



Урок 12. Шрифты на компьютере

В этом уроке:

Шрифты для макетов.

Группы шрифтов.

Установка шрифтов.

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Шрифты для макетов

Шрифт – это полный набор букв алфавита с единым стилем изображения. Шрифты имеют размеры и названия. В полиграфии размер шрифта называется **кегель**.

Типографский пункт – единица измерения кегля шрифта. В России 1 пункт = 0,3759 мм.

Кегель (от нем. kegel) – переводится как размер высоты буквы, включая нижнее и верхнее заплечики у этой буквы или знака.

Существует еще и термин «*гарнитура*», он немного отличается от понятия «шрифт».

Гарнитура – это совокупность конструктивных особенностей букв и других символов, например, наличие или отсутствие засечек, начертание и баланс букв, интервалы и соотношение высоты прописных и строчных букв.

Группы шрифтов

В зависимости от стиля можно выделить несколько категорий гарнитур. Самые распространенные из них:

1. Шрифты с засечками.

Такие гарнитуры, как следует из названия, включают шрифты с засечками. Эти шрифты обычно воспринимаются как изысканные и классические. **Засечка** (от англ. serif) в антиквенных шрифтах – небольшой перпендикулярный штрих на конце буквы.

При чтении печатного текста засечки направляют движение глаз вдоль строки и тем самым облегчают визуальное восприятие и читаемость текста, так как связывают буквы в одну линию.

Примеры таких шрифтов: Garamond, Times New Roman, Bodoni.

Многие шрифты с засечками появились сотни лет назад и имеют богатую историю. Один из старейших шрифтов западного мира, Roman, был создан Николасом Йенсенем в 1470 году для того, чтобы сделать печатный текст более читабельным, поскольку до этого момента в европейских книгах использовался другой шрифт.

См. рис.83.

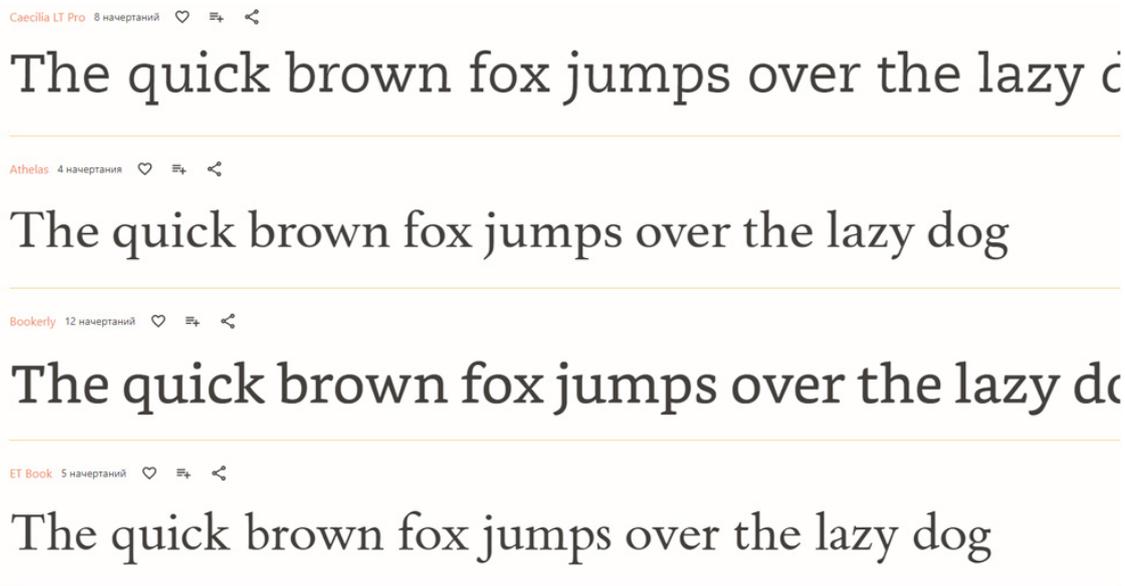


Рис.83. Шрифты с засечками.

2. Рубленые (без засечек).

В отличие от шрифтов с засечками у рубленных шрифтов они отсутствуют. Такие шрифты можно охарактеризовать как непринужденные и неформальные. Часто они используются на веб-старницах и в заголовках статей.

«Шрифты без засечек так же еще называют **гротесками** или *sans serif* (от фр. *sans* – «без», и англ. *serif* – «засечка»). Как понятно из названия эти шрифты не имеют засечек, отчего буквы таких шрифтов часто бывают правильными геометрическими формами с ровными линиями и прямыми углами.

Из-за своего внешнего вида шрифты без засечек используются преимущественно в заголовках. Гротесками стали пользоваться с 1816 году в рекламе и различных заголовках, везде, где требуется привлечь внимание». (Определение с сайта [fonts-online](#)).

Примеры гротесков: *Helvetica, Verdana, Arial и Futura*.

См. рис.84.



Рис.84. Гротески.

3. Каллиграфические (рукописные) шрифты.

Такие гарнитуры включают шрифты, которые выглядят как текст, написанный от руки. Они могут быть как простыми, так и витиеватыми.

Определение с сайта [fonts-online](#): «*Рукописный шрифт – шрифт, литеры которого выглядят как буквы написанные от руки.*

С помощью рукописных шрифтов имитируют надписи, выполненные от руки различными пишущими инструментами: карандашом, ручкой, пером, кистью. Рукописные шрифты получили большое распространение в различных поздравлениях, приглашениях и оформлении надписей праздничных мероприятий».

Как правило, это очень красивые и изящные шрифты, но у них есть один недостаток. Из-за своей витиеватости они бывают визуально плохо читаемыми. Хороши для логотипов, экслибрисов, буквиц. Но не всегда подходят как заголовок или текст статьи.

Пример рукописных шрифтов: *Kuenstler Script*, *Kauffmann* и *Brush Script*.
См. рис.85.

The quick brown fox jumps over the lazy dog

La Roux Free 1 начертание ♥ ≡ <

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Goody Buttie 1 начертание ♥ ≡ <

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Babor 1 начертание ♥ ≡ <

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Historially Free 1 начертание ♥ ≡ <

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Рис.85. Рукописные шрифты.

4. Декоративные шрифты.

Определение с сайта fonts-online: «Декоративные шрифты – это шрифты, используемые для оформления и придания тексту выразительного образа, такие шрифты имеют различные украшающие элементы».

Пример: *Outlaw* и *Morris*.
См. рис.86.

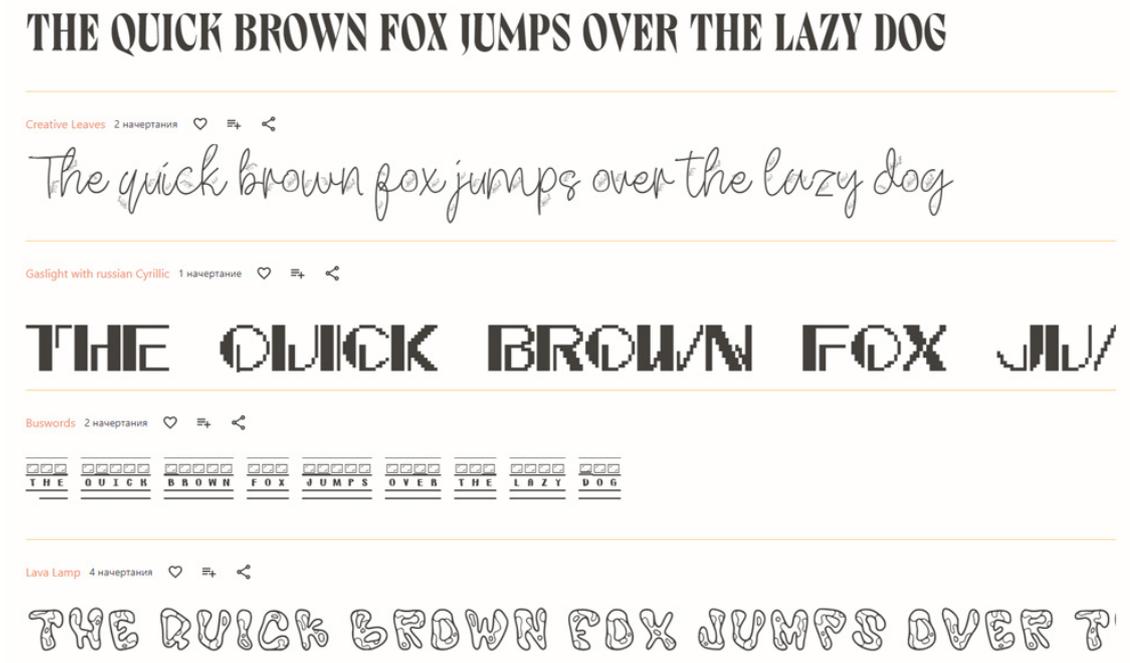


Рис.86. Примеры декоративных шрифтов.

Совет специалиста:

Соблюдайте **правило двух шрифтов** в макете: желательно использовать один или два шрифта при разработке рекламных и полиграфических макетов. Один шрифт может использоваться для заголовков, второй – для текста статьи.

Исключением являются только детские издания (книги, журналы, газеты и т.д.). Там для красоты можно использовать более двух шрифтов.

Установка шрифтов в CorelDRAW

Скачать разнообразные шрифты из приведённых выше четырех групп шрифтов можно на сайтах шрифтов. Обычно шрифты предоставляются бесплатно.

Список сайтов, где можно скачать шрифты:

- Fonts-online
- Allfont
- Fonts.google
- Azfonts

Внимание! Перед скачкой шрифта обязательно проверьте, чтобы в наличии у этого шрифта были русские (кириллические) буквы. Иначе вы сможете использовать его только для латинских букв.

Как правильно установить шрифт на компьютер.

Скачайте шрифт к себе на компьютер и **обязательно проверьте папку или архив на наличие вирусов**. Для этого щелкните по шрифту (или папке) правой клавишей мышки и выберете команду «Проверить... (название антивирусного ПО)».

После проверки на вирусы распакуйте архив со шрифтом и установите в папку «Fonts». Обычно она находится здесь: *Диск C:\Windows\Fonts*. (см. рис.87).

Внимание! Находясь в папке «Fonts», ни в коем случае **не удаляйте те шрифты**, которые кажутся вам лишними или не интересными. Некоторые из них могут оказаться **системными шрифтами**. Без них ваша операционная система не сможет отображать некоторые тексты, например, названия папок.

Совет специалиста:

Постарайтесь ограничиться 200 шрифтами на своем компьютере. Более 300 шрифтов может повлиять на скорость работы компьютера, замедлить его.

Некоторые шрифты могут не отображаться в программе CorelDRAW как рабочие, обычно это небольшой процент, но так бывает. Если шрифт не рабочий, можете его удалить из папки «Fonts».

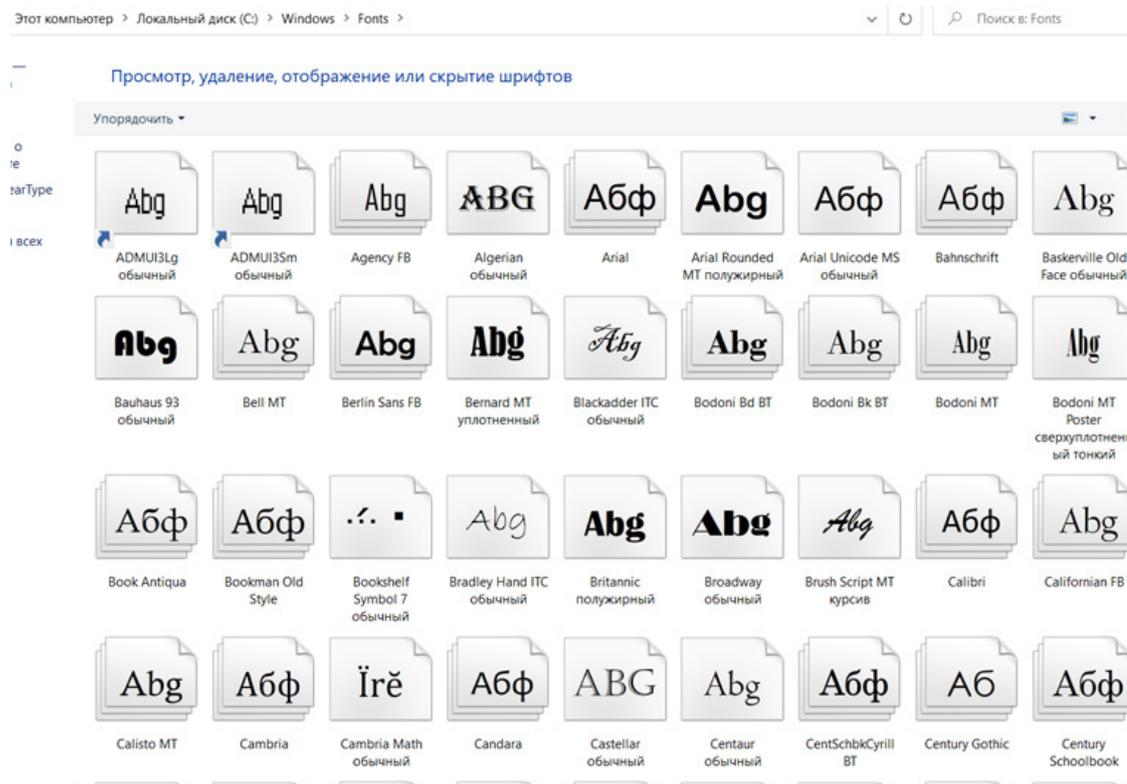


Рис.87. Папка «Fonts» со шрифтами.

Что нужно запомнить:

1. Шрифт – это полный набор букв алфавита с единым стилем изображения.
2. Типографский пункт – единица измерения кегля шрифта.
3. Кегль (от нем. kegel) – размер высоты буквы, размер шрифта.
4. Бывает 4 группы шрифтов: с засечками, без засечек, рукописные и декоративные.
5. Новые шрифты нужно установить в папку Диск C:\Windows\Fonts.

Домашнее задание:

Домашнее задание к уроку 12

1. Открыть сайт <https://www.fonts-online.ru> и скачать декоративный шрифт **Lemon Regular** и еще 5 шрифтов на выбор с кириллицей
2. Установить шрифты в папку Windows - **Font**
3. Открыть программу **Corel Draw** и проверить работоспособность шрифтов

Рис.88. Домашнее задание, установка шрифтов.

Ссылка на видеоролик №11 и 21. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок 11:

https://drive.google.com/file/d/18VJ1WcR5L2AcxVMcl8rpjeaKaJ6nm3ML/view?usp=share_link

Прямая ссылка на урок 21:

https://drive.google.com/file/d/1CViWre68bilrvoyaS1zaJq-_sS29M89I/view?usp=share_link





Урок 13. Работа с текстом в программе CorelDRAW

В этом уроке:

Текст в макетах рекламы.

Виды текста в CorelDRAW.

Параграфный текст.

Размер и гарнитура шрифта.

Фигурный текст.

Подгонка текста к пути.

Текст в кривых.

Перенос текста из других приложений.

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Текст в макетах рекламы

Наравне с векторными объектами в любом рекламном макете участвует текст. Удобство работы и легкость редактирования текста в какой-то мере определили программу CorelDRAW лидером векторных дизайнерских программ.

Текст в макете может быть второстепенным объектом, например: адрес, телефон фирмы, электронная почта или может заполнять весь макет (например, буклет выставки), или текст будет основным элементом макета, его «изюминкой», например, в логотипе.

Есть несколько правил, которых надо придерживаться при работе с текстом. Пока что я их только перечислю, дальше разберем каждое правило подробнее.

Правила работы с текстом при создании макетов:

- Создавать и редактировать нужно только «параграфный» текст.
- Располагать вдоль контура нужно только «фигурный» текст.
- Окончательный вариант отредактированного текста в макете для печати должен быть «в кривых».
- Текст из других приложений (текстовых и графических редакторов) копируется и размещается в рамку (фрейм) как параграфный.

Виды текста в CorelDRAW

В программе CorelDRAW есть несколько видов текста и все они востребованы при создании макетов, особенно полиграфических (таких как буклет, флайер, листовка, каталог, периодические издания и т.д.). Каждый вид текста выполняет свою задачу.

Три вида текста, используемых в CorelDRAW:

- **«Параграфный» текст.** Создается во фрейме, используется при верстке колонкам и длинном тексте. Редактируемый текст.
- **«Фигурный» текст.** Создается щелчком мышки по рабочей области программы, используется для коротких фраз, например, заголовков, для подгонки текста к пути (выстраивании текста вдоль векторной линии). Редактируемый текст.
- **Текст «в кривых».** Это не редактируемый текст, который преобразован в векторный объект программы из параграфного или фигурного. Служит целью сохранить шрифты и редактирование при переносе на другой компьютер.



Рис.89. Текст в программе CorelDRAW.

Параграфный текст

Итак, параграфный текст в программе CorelDRAW необходим для макетов, в которых содержится большой объем текста, например, для листовки или буклета, а так же при верстке многостраничных документов, например, каталога, брошюры, книги, журнала и т.д.

Плюс этого текста в том, что вы можете изменять размер фрейма (рамки) в которую он вписан, а именно: менять ширину и высоту, а так же делить на нужное количество колонок. Это необходимо сделать при верстке текста, когда большой объем текста нужно расположить на заданном размере страницы. Или когда дизайн макета требует нескольких колонок.

Алгоритм действий. Как создать параграфный текст:

1. Щелкните левой клавишей мышки на инструменте «Текст» на панели инструментов. См. рис. 90.
2. С нажатой левой клавишей растяните фрейм (рамку) на нужную ширину, буксируя мышку по экрану.
3. В созданном фрейме наберите текст с клавиатуры или вставьте из буфера обмена (Ctrl +V).

При вставке текста из буфера обмена откроется окно, где программа спросит, сохранять ли редактирование и шрифты при вставке текста. Лучше не сохранять, а сделать форматирование текста заново во избежание ошибок в файле. См. рис.90.

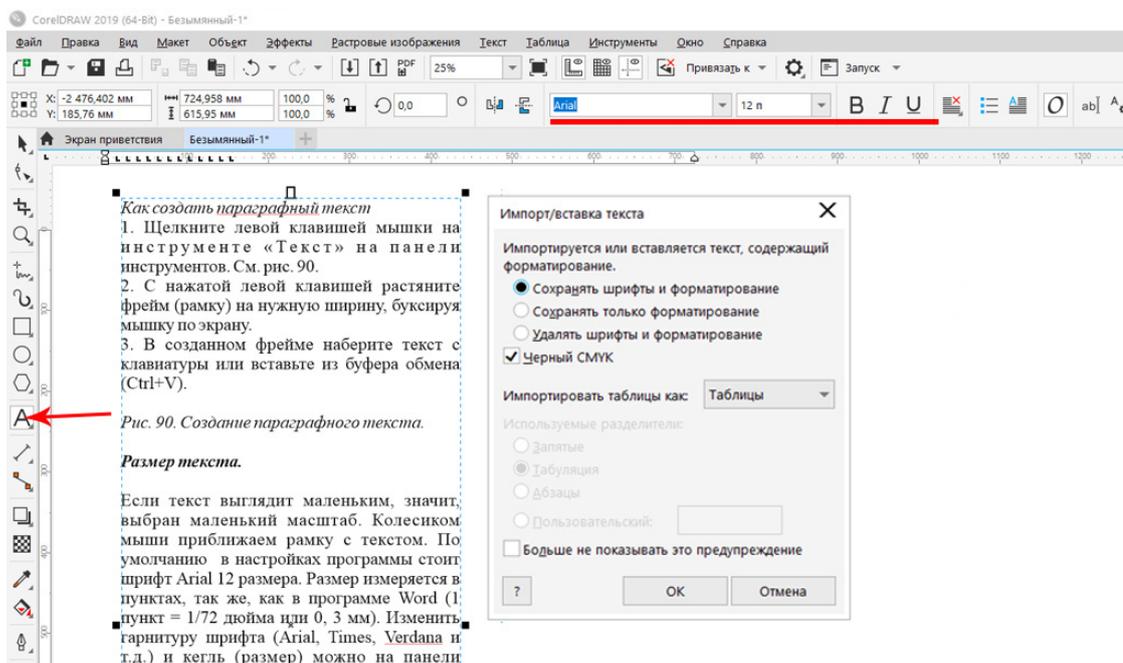


Рис. 90. Создание параграфного текста.

Размер и гарнитура шрифта

Если текст выглядит маленьким, значит, выбран маленький масштаб. Колесиком мышки приблизьте рамку с текстом.

По умолчанию в настройках программы стоит шрифт Arial 12 размера. Размер измеряется в пунктах, так же, как в программе Word (1 пункт = 1/72 дюйма или 0,3 мм).

Измените гарнитуру шрифта (Arial, Times, Verdana и т.д.) и кегль (размер) на панели свойств. Если необходимо, примените к шрифту скрипт: **жирность**, *курсив* или подчеркивание. См. рис. 91.

Перед редактированием нужный фрагмент текста (символ, слово, абзац) необходимо выделить, удерживая левую клавишу мышки. К выделенной части текста применяются изменения размера, гарнитуры, скрипта (**bold** – жирный, **normal** – обычный, *italic* – наклонный). См. рис.91.

Здесь же, на панели свойств можно настроить **U** – подчеркнутый текст и выравнивание (выключку) текста внутри рамки.

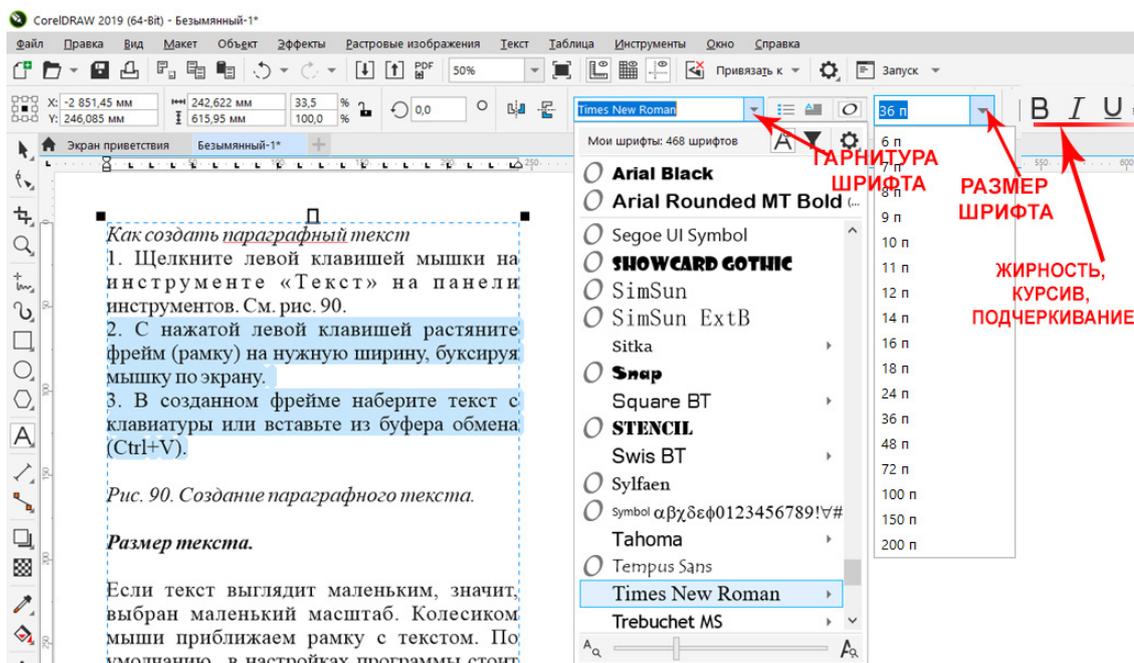


Рис.91. Свойства инструмента «Текст». Настройка шрифта: гарнитура, размер, скрипт.

Только параграфный текст можно выровнять внутри рамки и только внутри рамки текст выравнивается вместе с изменением размера рамки.

Изменить регистр (сделать буквы заглавными или прописными) можно, выделив текст и щелкнув правой клавишей мышки. В открывшемся окне есть функция «Изменить регистр».

Более сложная редакция находится на панели свойств в «Форматировании символа», этот инструмент обозначен на панели свойств буквой А и шестеренкой, см. рис.92.

После нажатия на этот инструмент справа откроется **окно (докер) форматирования текста**, где можно настроить:

Цвет заливки.

Цвет абриса (контура).

Выравнивание текста (абзац) по ширине.

Выравнивание текста по высоте.

Задать подчеркивание, жирность шрифта, курсив.

Выровнять текст внутри фрейма по базовой линии документа.

Задать ширину и количество столбцов текста.

Задать цвет фона фрейма.

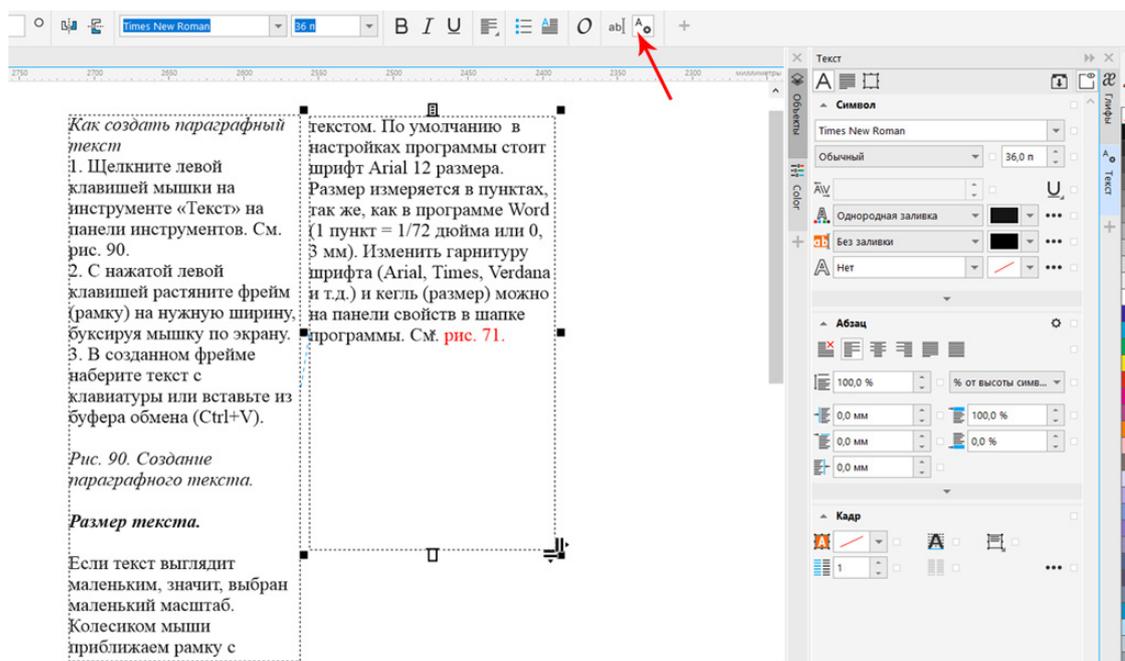


Рис. 92. Докер форматирования текста.

Такой текст, расположенный в рамке, носит имя **параграфного**, является полностью редактируемым и переносимым в другие приложения.

Совет специалиста:

Сохраняйте исходный файл макета в параграфном тексте, чтобы в дальнейшем его можно было редактировать.

Не отправляйте полиграфический макет с таким текстом в типографию, ваша верстка «сползет» или вообще шрифт будет заменен на другой.

В типографию отправляется только текст, сохраненный в кривые.

Фигурный текст (Artistic text)

Фигурный текст создается щелчком мышки по рабочей области программы (с нажатым инструментом «Текст»), при этом появляется курсор и можно набрать текст с клавиатуры. Фрейм не создается, сделать параграф или колонки в этом виде текста не возможно. См. рис.89, справа.

Такой текст используется для коротких фраз, заголовков, для подгонки текста к пути (выстраивании текста вдоль векторной линии). Является редактируемым текстом. Это текст, каждая буква которого состоит из простых фигур.

Как преобразовать параграфный текст в фигурный:

1. Выделите текст инструментом «Указатель».
2. Щелкните правой клавишей мышки по тексту.
3. В открывшемся меню выберите команду «Преобразовать в фигурный текст».

Фигурный текст можно расположить вдоль заданного контура: по фигуре (круг, прямоугольник, треугольник) или вдоль векторной кривой. Объект, вдоль контура которого располагается текст, называется «Путь».

Как подогнать текст к пути:

1. Создайте простой объект, например круг.
2. Откройте рамку с текстом, наберите параграфный текст в одну строку, отредактируйте его.
3. Переведите текст в фигурный. (При активном инструменте «Указатель» щелкните на тексте правой клавишей мышки, нажмите на команду «Преобразовать в фигурный текст»).
4. Выделите текст, в меню «Текст» выберите команду «Текст вдоль пути».

Подгонка текста к пути

1. Фигурный текст необходимо выделить, потом в меню «Текст» выберете команду «**Подогнать текст к пути**» (Fit Text To Path), бывает перевод «Текст вдоль пути».
 2. Появится стрелочка, щелкните ею на объекте, к которому нужно подогнать текст.
 3. Инструментом «Указатель» зацепите красный маркер в начале текста и пробуксируйте его вперед или назад по кругу, чтобы выбрать нужное расположение текста на объекте.
- См. рис.93.

ТЕКСТ ВДОЛЬ ПУТИ

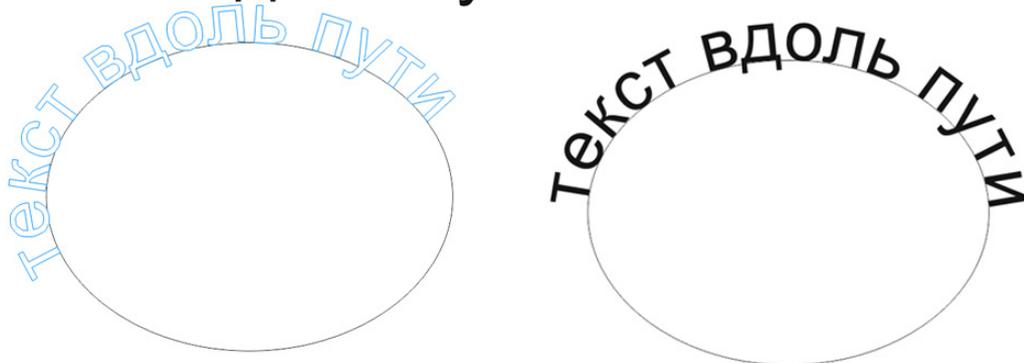


Рис.93. Подгонка текста к пути.

Подгонка текста осуществляется очень легко, перемещением курсора мышки. Можно переместить текст внутрь контура.

Настройка текста вдоль пути

На панели свойств есть настройки ориентации текста вдоль пути и зеркального отражения текста.

Используя эти настройки, можно получить новые варианты расположения текста вдоль пути. См. рис.94.

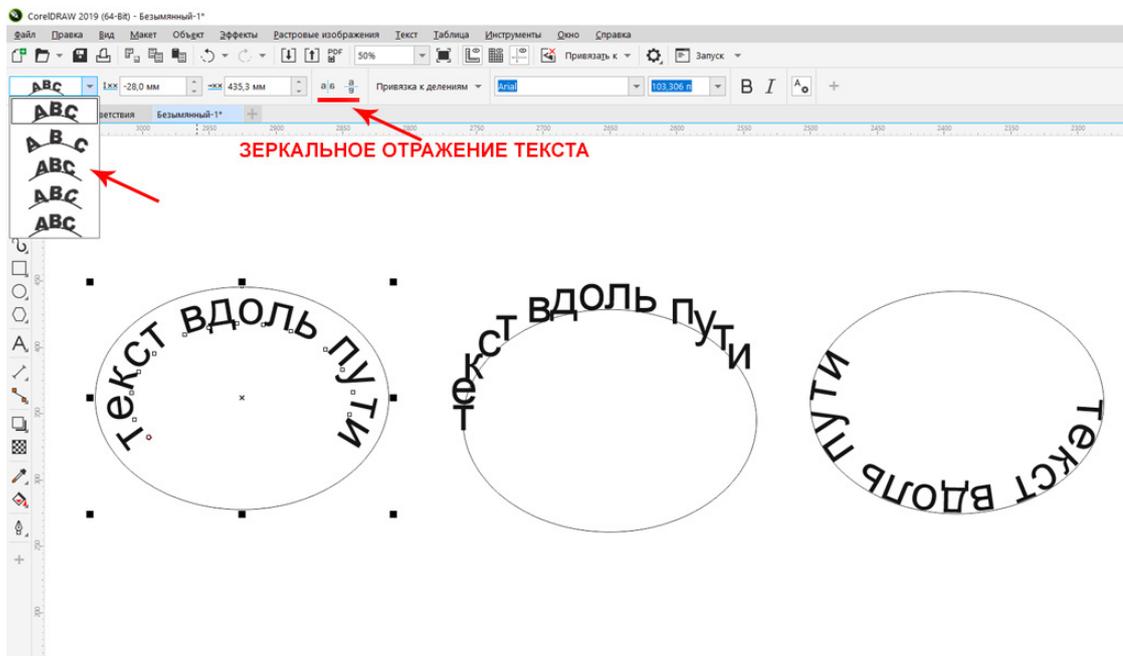


Рис.94. Изменение ориентации текста вдоль пути.

Объект (путь) можно выделить инструментом «Указатель» и удалить, после этого текст не будет перемещаться вдоль пути.

После всех операций готовый текст нужно **перевести в кривые** (нажав клавиши Ctrl + Q).

Существует еще один способ подгонки текста к пути.

Не набирая текст, выделите векторный объект (путь), в меню «Текст» выберите команду «Подогнать текст к пути», появится курсор вдоль объекта, наберите текст, он будет располагаться вдоль объекта.

Текст в кривых

Когда текст полностью отредактирован, макет утвержден, при подготовке к печати его нужно перевести в кривые. Дело в том, что на другом компьютере (например, в типографии) может не быть такого шрифта или шрифт не совпадет, тогда ваш параграфный или фигурный текст будет заменен на другой шрифт, как правило на Arial, выравнивание будет отменено и текст «поплывет», что испортит макет.

Поэтому в обязательном порядке **перед печатью нужно перевести (конвертировать) параграфный и фигурный текст в кривые линии.**

Как перевести обычный текст в кривые:

1. Инструментом «Указатель» выберете текст.
2. Щелкните по тексту правой клавишей мышки.
3. В открывшемся окне щелкните левой клавишей мыши на команду «**Перевести в кривые**» (Convert to Curves).

Или просто выделите текст и нажмите «горячие клавиши» **Ctrl + Q**.

Теперь текст переведен в кривые линии, он более не является параграфным, не редактируется, а представляет собой векторный объект, состоящий из кривых линий. Теперь текст «не слетит» при печати или переносе на другой компьютер.

К тексту, переведенному в кривые, **применяются модификаторы**, сложные заливки и различные трансформации, как к обычному векторному объекту. См. рис.95.



Рис.95. Модификации и заливки, применяемые к тексту в кривых.

Внимание! Текст, переведенный в кривые линии, назад, в параграфный не переводится!

Перенос текста из других приложений (Word, Photoshop)

В программе **Word, Excel, Page Maker** и др. текст обычно является параграфным. Поэтому его можно без проблем переносить в программу CorelDRAW, копируя его через буфер обмена. Можно это сделать так: щелчок правой клавишей мышки на тексте – «Копировать» или применить горячие клавиши **Ctrl + C** (копировать) и **Ctrl + V** (вставить).

Однако надо **правильно вставить текст**, то есть, **обязательно в программе CorelDRAW растянуть рамку (фрейм)**, после этого в меню «Правка» выбрать команду «Вставить» (Paste) или нажать клавиши **Ctrl + V**. В открывшемся окне отказаться от сохранения форматирования текста.

Текст размещается внутри рамки и становится параграфным, редактируемым. Если не растянуть рамку, а просто вставить текст на рабочее пространство программы, он вставляется как растровый объект. Такой текст не годится для полиграфических макетов.

Совет специалиста:

Если нужно импортировать текст из графических редакторов (Adobe Photoshop), текст обязательно должен быть в рамке, не растрованный. Если текст растрируется, он становится отдельным объектом в пикселях, естественно, редактированию такой текст не подлежит.

Что нужно запомнить:

1. В программе CorelDRAW есть три типа текста.
2. Параграфный текст нужен для верстки макетов, в которых есть большие объемы текста или колонки.
3. Фигурный текст нужен для коротких заголовков и подгонки текста к пути.
4. После окончательного утверждения весь текст в полиграфическом макете переводится в кривые.
5. Фигурный текст можно подогнать под векторный объект или линию.

Домашнее задание:

1. Выполните задание 1, см.рис.96.

Написать текст во фрейме и фигурный разными шрифтами

Перевести обе надписи в кривые

Пример параграфного текста во фрейме

Пример фигурного текста без фрейма

Текст, переведенный в кривые

Рис.96. Задание «Текст».

2. Задание 2. Подгоните текст к пути как на рисунке 97.

Домашнее задание к уроку 13

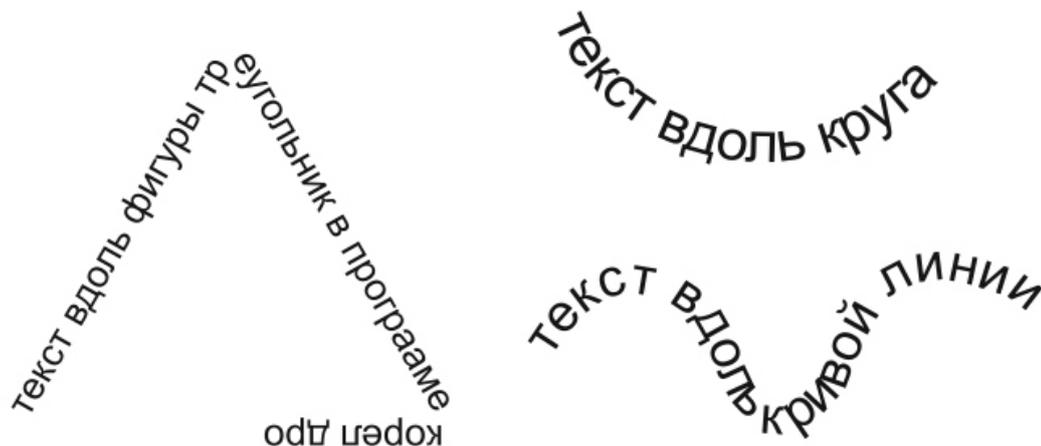


Рис.97. Задание Подгонка текста к пути.

3. Задание 3. Сделайте рекламный макет, состоящий из векторных объектов и текста.
См. рис.98.



Рис.98. Задание 3.

Пояснение к рис. 98.

Фигуры внизу и вверху – прямоугольники, к ним применен инструмент «Интерактивная оболочка», тип – «Дуга». Этот же инструмент применен к тексту в кривых (текст «макет» и «2006»).

К тексту «Это сделал я» применена подгонка текста к пути.

Тень – это копия объекта серого цвета.

Шар в центре – объект «Эллипс» с заливкой градиентом.

К тексту в центре макета применен инструмент «Интерактивная оболочка» – «Двойная дуга» и «Интерактивное искажение» – «Закручивание».

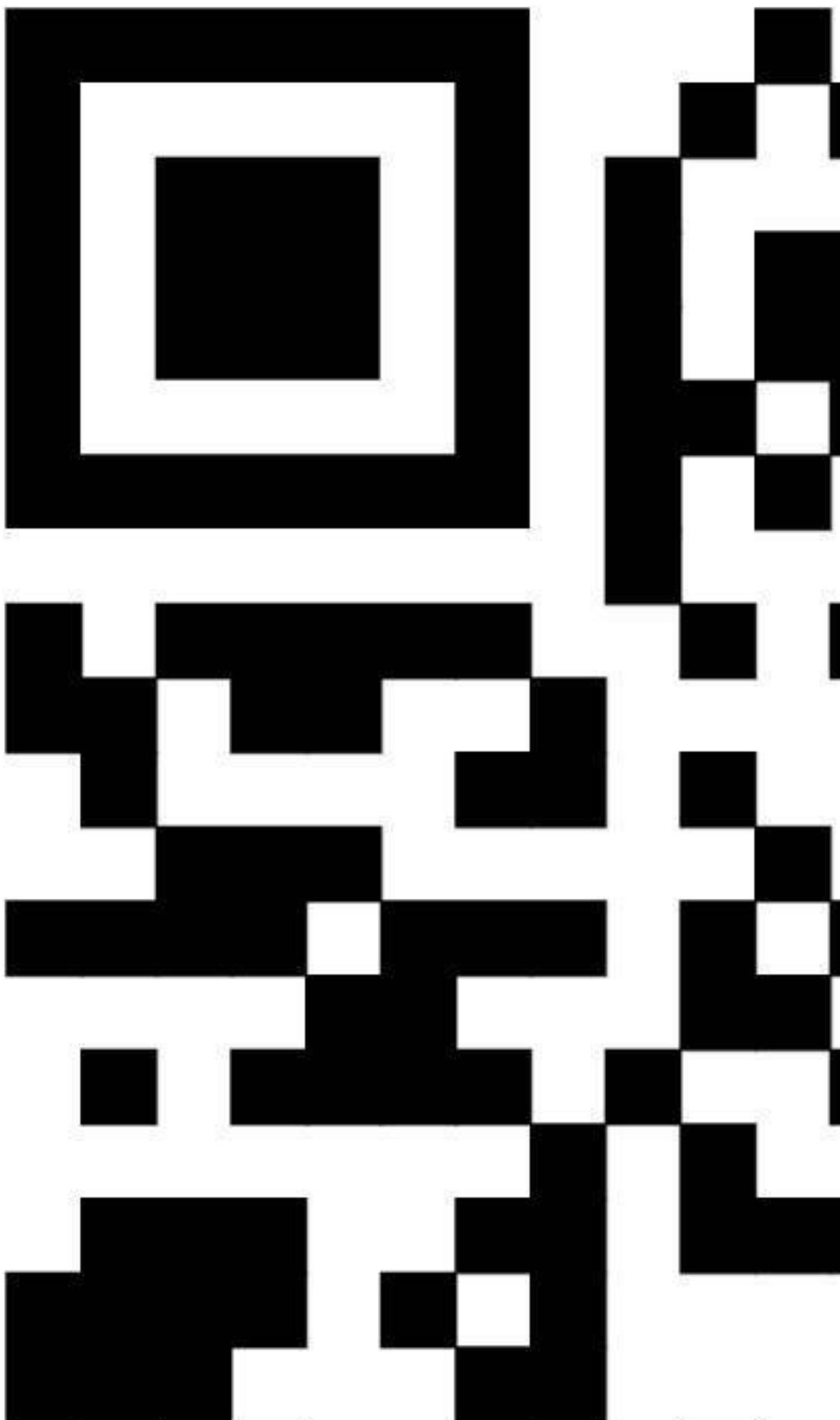
Объекты необходимо выровнять направляющими линиями.

Ссылка на видеоурок №12 и 13. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок 12:

https://drive.google.com/file/d/1Vdg-lcIYSBNMbCfTrXNF7Gj5UKGGt2xC/view?usp=share_link

Прямая ссылка на урок 13:
https://drive.google.com/file/d/1SoSiQqozPiF3VE4FEPBQavkYHcnqDJXu/view?usp=share_link



Урок 14. Верстка журнальной полосы

В этом уроке:

Определения.

Процесс верстки.

Домашнее задание.

Определения

Вёрстка – монтаж фотографий (иллюстраций) и текста на заданном объеме полосы или макета. Может быть верстка газетной или журнальной полосы, каталога, буклета, флаера, листовки и т.д.

Полоса – это одна страница издания (газеты, каталога, книги или журнала), может быть стандартного размера А4, А5, А3 (газета) или не стандартного (например, для каталога).

Разворот – это две журнальные полосы вместе, обычно объединяются одной статьёй.

Лид – это небольшой предварительный текст перед статьёй. Обычно идет после заголовка и кратко поясняет суть статьи.

Макет – это файл, являющийся утвержденным дизайнерским решением, законченным в обработке и подготовленным к печати, не требующий каких-либо дальнейших изменений.

Процесс верстки

Сегодня мы будем на практике учиться делать настоящие журнальные полосы (развороты). Для этого нам будет нужен текст и фотографии. Вы можете взять их по ссылке ниже.

Ссылка на дополнительные материалы к урокам, в папке «Задание к уроку 15» вы найдете текст и иллюстрации к этому уроку.

https://drive.google.com/drive/folders/1McjEZr7YfP6CHUltDW1XWJ6ZZ_PplBk5?usp=sharing



Итак, посмотрите на образец вёрстки разворота журнала (см. рис.99), он же будет вашим домашним заданием. Нужно будет сверстать точно такие же полосы, только без слова «образец». В тексте этого урока будет подробно и поэтапно расписан весь процесс, но обязательно нужно посмотреть видеурок №15 и 16, ссылка на эти уроки вы найдете в конце главы.



Рис.99. Журнальная полоса, образец.

Процесс вёрстки

1. Создайте пустой файл в программе CorelDRAW. Поместите в него растровую картинку пример верстки (образец). Образец в формате jpg возьмите из папки с заданиями.
2. Установите формат печатного листа А3, ориентацию листа горизонтальную.
3. Разделите печатный лист на 2 части для двух полос. Для этого щелкните два раза левой клавишей мышки на инструмент «Прямоугольник». Выделите прямоугольник и установите направляющую линию по центру этого объекта. Прямоугольник удалите.
4. Разместите текст в векторный файл. Текст скопируйте из файла Word в папке с заданием.
5. В программе CorelDRAW нажмите на инструмент «Текст», откройте фрейм, вставьте в него текст клавишами Ctrl + V. Удалите форматирование.
6. Разместите в векторный макет фотографии из папки с заданием (переместите фотографии из папки в рабочее пространство программы CorelDRAW). Уменьшите размер фотографий.
7. Задайте поля для макета. Слева и справа по 1,5 см, сверху и снизу по 2 см. Поля промерьте прямоугольником с нужной шириной и по нему установите направляющие линии. См. рис.100.

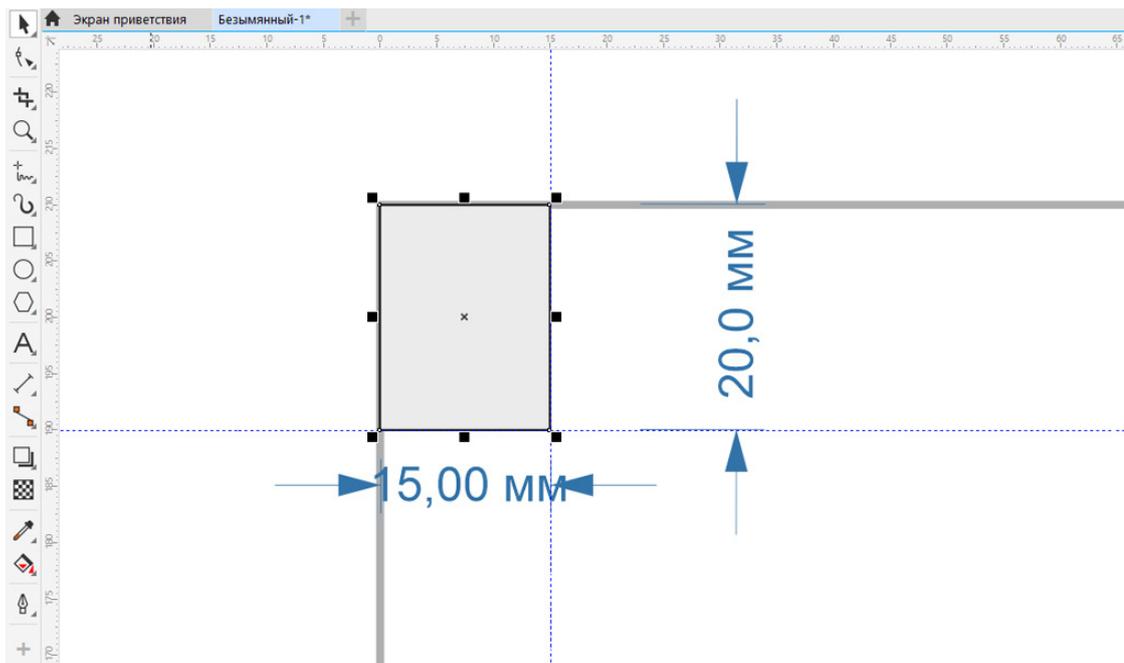


Рис.100. Установка полей в макете при помощи инструмента «Прямоугольник» и направляющих линий.

8. Создайте заголовок статьи. Скопируйте текст заголовка и создайте для него отдельный фрейм. Задайте другой шрифт и больший размер, перекрасьте в цвет Маджента (фуксия).

9. Выделите *лид* и так же создайте его в отдельном фрейме. Примените к лиду жирность и курсив. Шрифт и размер должен быть такой же, как текст статьи.

10. Создайте при помощи прямоугольника и направляющих линий отступ на сгибе (между двумя полосами) 20 мм. См. рис.101.

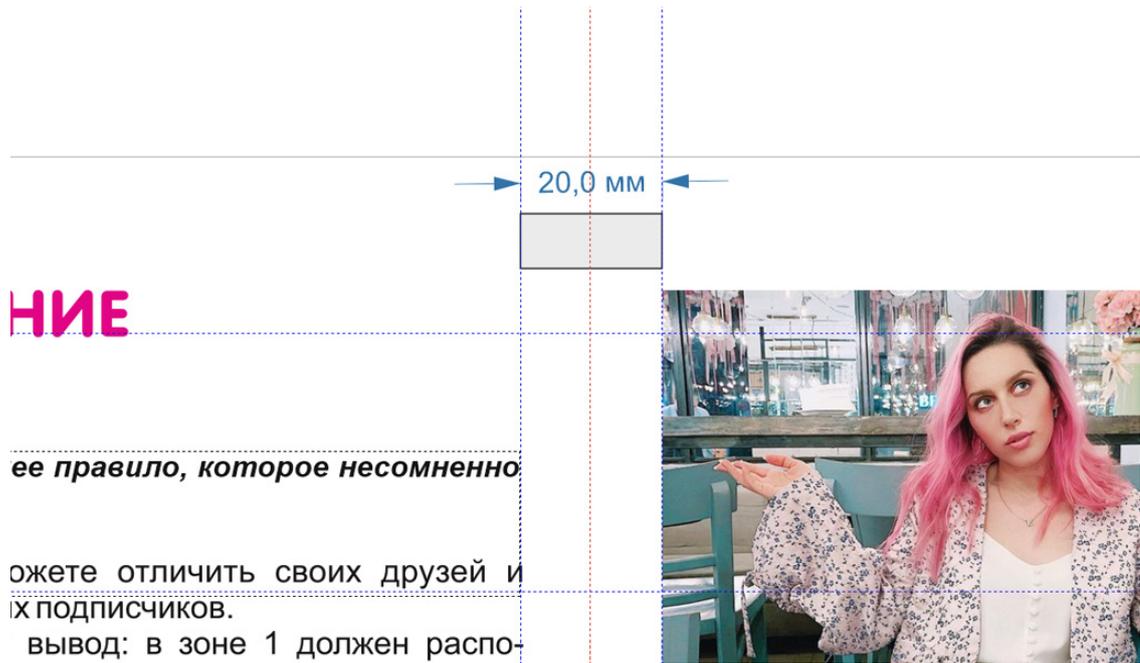


Рис.101. Отступы на сгибе по 1 см от центра.

11. Фрейм с текстом разместите внутри полосы, создайте колонки. При формате А3 и полями 1,5 см., сгибом 2 см. и расстоянием между колонками в 4 мм. у вас ширина колонки должна получиться 9 см 05 мм.

Сделайте отступы между колонками 4-5 мм. См. рис.102.

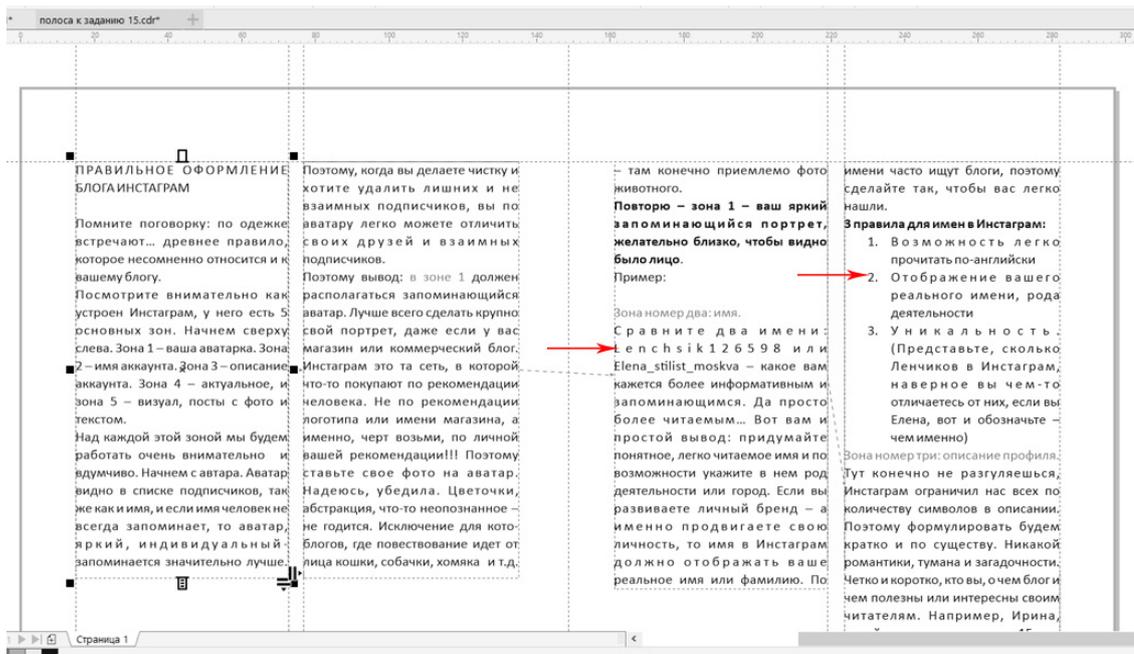


Рис.102. Колонки в тексте.

12. Уменьшите фрейм с текстом до ширины колонки, задайте тексту выравнивание по ширине. Обязательно удалите форматирование текста при вставке, чтобы не исправлять нумерованные и маркированные списки.

Если при этом у вас в колонке появился разряженный текст (см. рис.102, красная стрелка указывает на такой разряженный текст), **не пытайтесь его сразу исправлять.**

Сначала надо **установить размер шрифта** (кегель) и **гарнитуру**, например, шрифт Arial поменять на Book Antiqua или другой.

13. Расположите картинки (иллюстрации) в тех местах, где они должны быть. Картинки надо кадрировать под размер макета инструментом «Кадрирование».

14. Теперь, когда колонки полностью расположились в нужном месте, сделайте переносы текста на строчках, где текст разряжен.

Совет специалиста:

В хорошей верстке не должно быть растянутого (разряженного) текста!

15. Задайте буквицы в тексте. Увеличьте начальные буквы абзацев. Возможно после этого вёрстка слегка «сползёт» и ее надо будет подправить.

16. Добавьте элементы дизайна в виде треугольников по углам.

17. Внизу слева макета напишите номер страницы и название издания.

18. Сгруппируйте макет, выделите и сохраните в формат Jpeg (меню «Файл» – «Экспорт» – Jpeg) и в векторный формат CDR (меню «Файл» – «Сохранить»).

Окончательный векторный макет журнальных полос должен выглядеть у вас как на рис. 103.

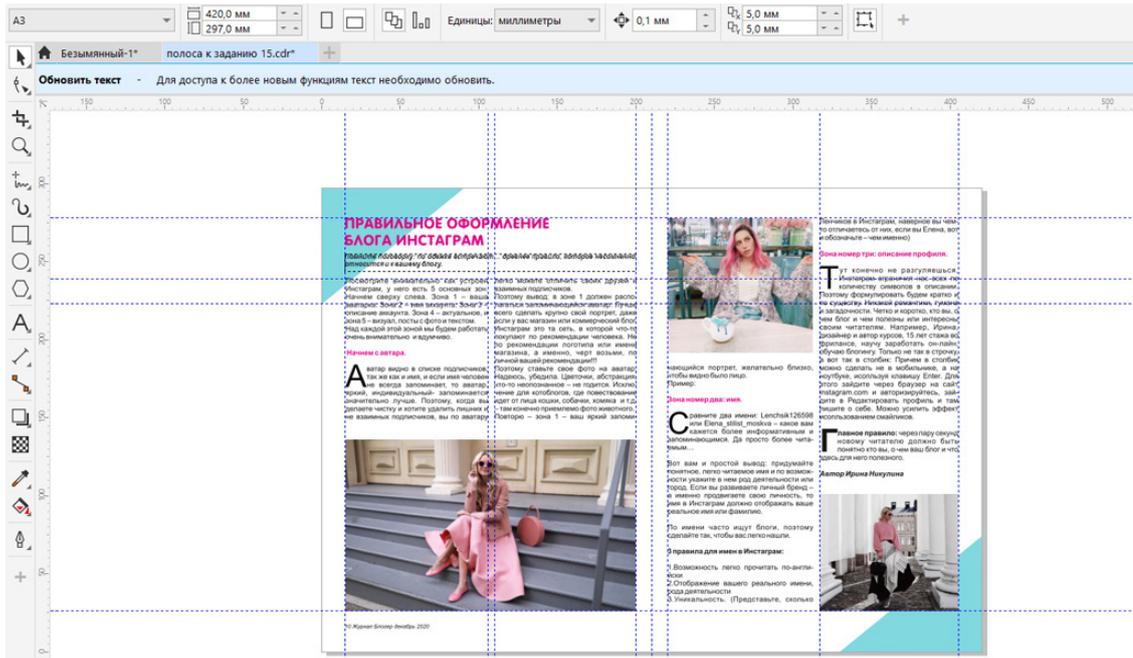


Рис.103. Готовый макет журнальных полос в программе CorelDRAW.
Домашнее задание:

Сверстать макет разворота из двух журнальных полос. Образец верстки см. рис. 99.

Ссылка на видеоурок №14 и 15. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок 14:

[https://drive.google.com/file/d/1JXz_jSPZ0e0lx_sBFH4rGKWuPRI2HBYj/view?](https://drive.google.com/file/d/1JXz_jSPZ0e0lx_sBFH4rGKWuPRI2HBYj/view?usp=share_link)

[usp=share_link](https://drive.google.com/file/d/1JXz_jSPZ0e0lx_sBFH4rGKWuPRI2HBYj/view?usp=share_link)

Прямая ссылка на урок 15:

[https://drive.google.com/file/d/1U3bwRyI6XQ1AzDwBu5b-4yXqXZgaoRQL/view?](https://drive.google.com/file/d/1U3bwRyI6XQ1AzDwBu5b-4yXqXZgaoRQL/view?usp=sharing)

[usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1U3bwRyI6XQ1AzDwBu5b-4yXqXZgaoRQL/view?usp=sharing)





Урок 15. Сохранение документов и печать

В этом уроке:

Для чего нужны многостраничные документы.

Как создать многостраничный документ в программе CorelDRAW.

Печать многостраничного документа и спуск полос.

Растровые форматы сохранения (экспорт векторных объектов).

Печать документа.

Домашнее задание.

Для чего нужны многостраничные документы

В программе CorelDRAW есть возможность создать многостраничный документ. Это необходимо для таких макетов как:

- Многостраничный буклет.
- Каталог.
- Журнал.
- Книга.

Многостраничные макеты в дальнейшем сохраняются в формате pdf, в печать передается в формате cdr.

Как создать многостраничный документ в программе CorelDRAW

Внизу слева на рабочей области программы вы найдете закладку «Страница 1». См. рис. 104. Рядом с ней будет значок «Плюс». Для того, чтобы создать новую страницу, нажмите на этот «плюсик». Появится вторая и третья страница.

В каждой странице будет новый чистый лист, в котором можно создавать страницы многостраничного макета.

Если нужно переименовать или удалить страницы, нажмите правой клавишей мышки на нужной странице, в появившемся окне выберете нужное действие (см. рис. 104):

Переименовать.

Вставить страницу после текущей.

Вставить страницу перед текущей.

Дублировать страницу.

Удалить страницу.

Переключить ориентацию страницы (с книжной на альбомную).

Менять расположение страниц можно, перемещая закладки в нужное место с нажатой левой клавишей мышки.

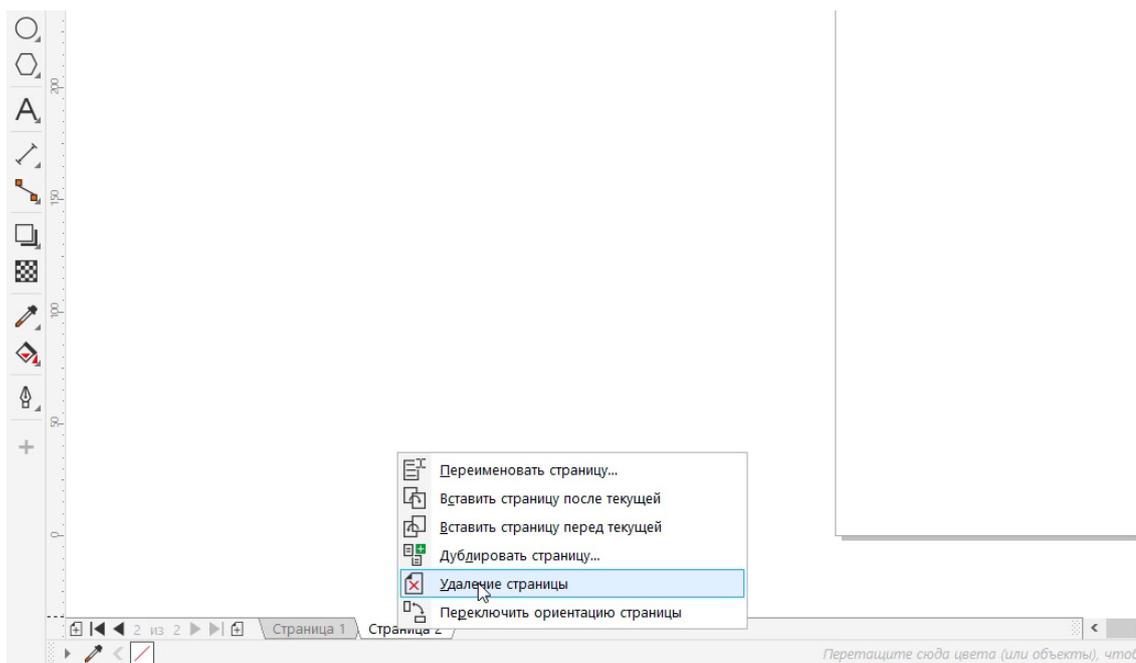


Рис.104. Создание многостраничного документа.

При последовательном расположении страниц многостраничного документа у вас получится обычный порядок страниц: 1, 2, 3, 4, 5 и так далее. Обычно дизайнеры именно в таком порядке предоставляют макет в печать.

Печать многостраничного документа и спуск полос

В типографии печать этого макета осуществляется в другом порядке, потому что допечатнику (специалисту допечатной подготовки) нужно соединить страницы в разворот. Это называется **Спуск полос**.

Спуск полос – это процесс размещения полос издания на монтажном листе и печатной форме, обеспечивающий после фальцовки и резки оттисков требуемое чередование страниц. (Определение из Википедии).

При спуске полос в типографии порядок страниц будет не последовательный, а другой. Например, для 4-х полосного буклета формата А4 (4 полосы) будут созданы два разворота формата А3 и на них будут располагаться: на первом листе 4-я и 1-я полоса, на втором: 2-я и 3-я. Именно так будет напечатан многостраничный документ. См. рис.105.

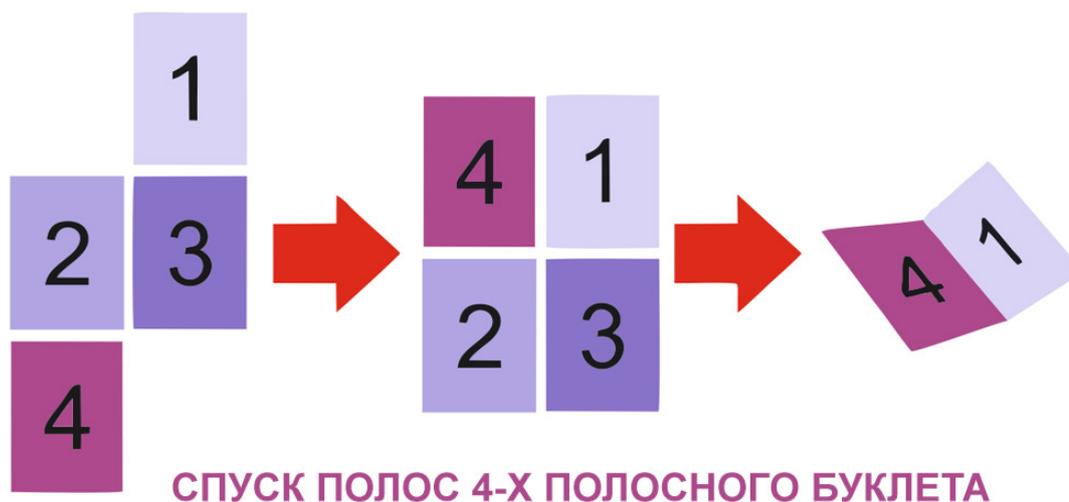


Рис.105. Спуск полос 4-х полосного макета. Чтобы напечатать 4 полосы буклета, их располагают не на четырех листах, а на двух листах в два раза большего размера в последовательности: первый лист: 4 и 1 полоса, второй лист: 2 и 3 полоса.

Для восьмиполосного буклета или каталога с большим количеством страниц применяются **специальные программы для спуска полос**. Например, такой спуск полос есть в программе Adobe Acrobat Pro. При отсутствии таких программ можно распечатать все листы и сложить их в виде реальных разворотов и тогда получить необходимый порядок. Но лучше воспользоваться профессиональной программой. Кстати, версткой больших объемов (например, книги), занимается не CorelDRAW, а программа верстки Adobe InDesign.

В программе CorelDRAW к сожалению нет встроенного модуля для спуска полос.

Экспорт векторных объектов

После того, как макет отредактирован, его нужно показать заказчику. Для этого используются растровые форматы, например, такой формат, как JPEG.

В меню «Файл» находится команда «**Экспорт**», которая конвертирует векторные объекты (макеты в целом, группу объектов или один выбранный объект) в растровые форматы.

После применения этой команды из вашего векторного макета будет сохранен выбранный растровый формат. Такой файл можно открыть в программе просмотра или в растровом редакторе.

Родной векторный формат программы CorelDRAW – **CDR**. Этот формат в растровых редакторах не открывается и не импортируется.

Часто используемые растровые форматы для сохранения файла:

JPEG (Joint Photographic Expert Group группа разработчиков) – наиболее эффективный формат сжатия. Лучше всего подходит для веб, для печати не годится, так как сжимает файл и при этом теряется качество.

TIFF – (Tagged Image File Formats) – наилучший формат для качественной печати. Обычно в нем сохраняется фон в растровом редакторе и помещается в векторный макет (чаще всего это формат «Импорта», а не «Экспорта», но можно и векторный макет сохранить в растровый формат TIFF).

EPS – (для программ Illustrator, Free Hand) – формат для сохранения векторной графики и печати на PostScript-устройствах. При открытии в программе «Adobe Photoshop», он rasterирует объекты векторной графики в растр, но запрашивает разрешение. Если принтер не относится к устройствам PostScript, то этот формат категорически не подходит.

PSD – собственный формат программы «Adobe Photoshop», оптимизирован для функций «Adobe Photoshop», сохраняет все атрибуты файла (слои, каналы, векторные объекты, обтравочные контуры и т.д.

BMP – Windows Bitmap. Растровый рисунок Windows, собственный формат Microsoft Paint. Чаще всего используется для обоев рабочего стола.

GIF – в этом формате можно сохранить простенькую анимацию. Используется для веб. Для печати не подходит, имеет низкое качество.

PDF (Portable Document Format) – переносимый формат документов, разновидность языка PostScript, предназначен для верстки, для цветоделения, можно сохранять многостраничные файлы PDF-Presentation. Поддерживает слои, прозрачные пиксели, векторные объекты, внедренные цветовые профили и т.д. Сжатие JPEG, ZIP. Позволяет внедрять шрифты и векторные данные. Наилучшим образом подходит для печати. Для печати не используйте сжатие.

PNG – растровый формат «Пинг». Этот формат векторную информацию не сохраняет, но позволяет сохранить прозрачность слоя. Например, если надо перенести логотип из векторной программы на сайт без фона.

ICO – формат для создания веб-иконок для браузера.

AI – формат программы «Adobe Illustrator». Предназначен для переноса векторной графики в программу Illustrator.

Все эти форматы и многие другие расположены в меню «Файл» – «Экспорт». В команде «Экспорт» присутствуют форматы DXF, DWG программы AutoCad, но практика показала, что единственный формат, который импортируется в программы трехмерного проектирования, это AI – формат программы «Adobe Illustrator», он есть в списке Corel DRAW. См. рис.88.

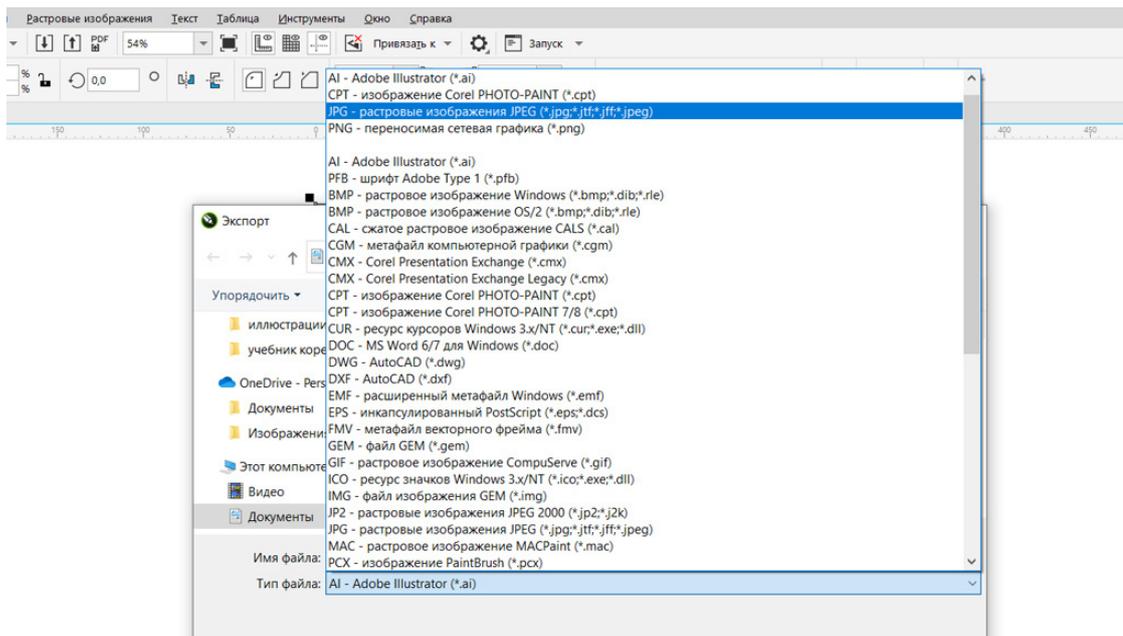


Рис. 106. Форматы команды «Экспорт».

Каждый формат в процессе экспорта запрашивает характеристики или свойства файла. Например, JPEG предлагает определить размеры изображения, цветовую модель, разрешение картинки, сжатие и т.д.

Некоторые из форматов сохраняют векторную информацию, например форматы PDF, EPS, поэтому разрешение и цветовую модель запрашивают уже при открытии в «Adobe Photoshop». Можно экспортировать не весь макет, а объект или группу объектов, для этого в окне «Экспорт» поставьте галочку «Selected only» («Выбрать один объект»).

Совет специалиста

Сохранять формат PDF нужно только из команды «Экспорт». Именно там можно настроить все необходимые свойства файла. Так же у вас должна быть установлена программа «Adobe Acrobat Reader» для просмотра PDF-файла.

Если вы хотите сохранить многостраничный документ в формате PDF, не ставьте галочку «Экспортировать только эту страницу», а в настройках PDF выберете все страницы. См. рис.107.

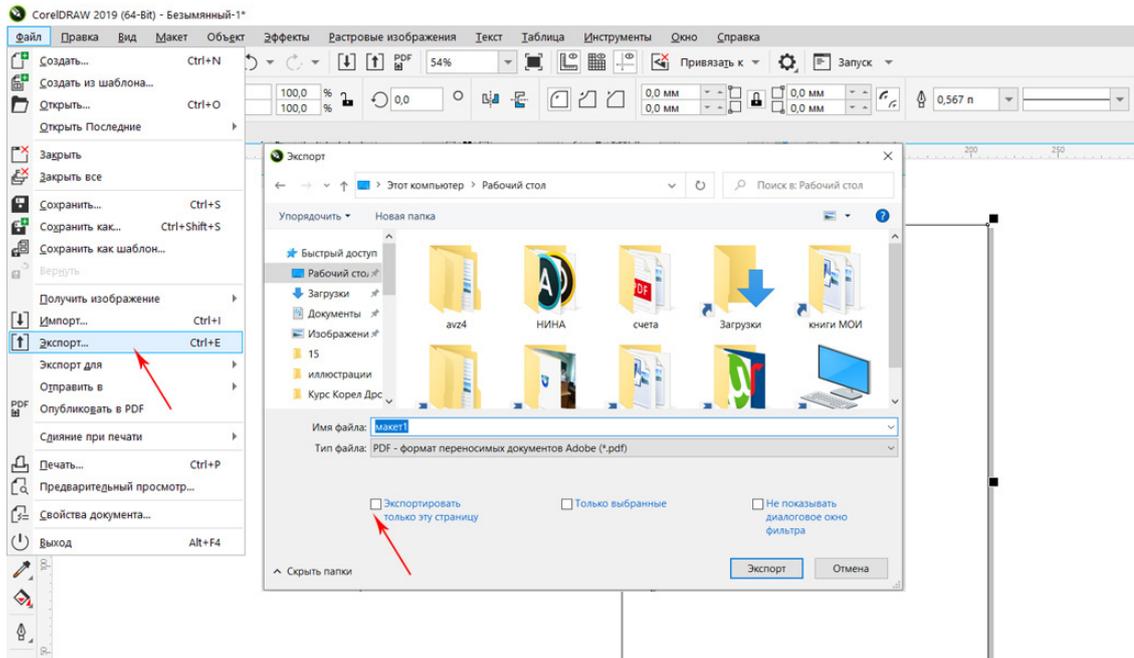


Рис.107. Сохранения PDF.

Печать документа

Распечатать макет можно как на обычном принтере, так и на устройстве PostScript, то есть высококачественном принтере или типографском станке.

Перед печатью документа проверьте, макет должен быть размещен в границе листа заданного формата (A4, A3 и т.д.).

Обязательно зайдите в «Предпросмотр» печати. Может оказаться, что макет не поместился на листе, так как принтер всегда оставляет поля. Если макет не помещается в область печати, нужно его сгруппировать и уменьшить так, чтобы он поместился на страницу. См. рис.108.

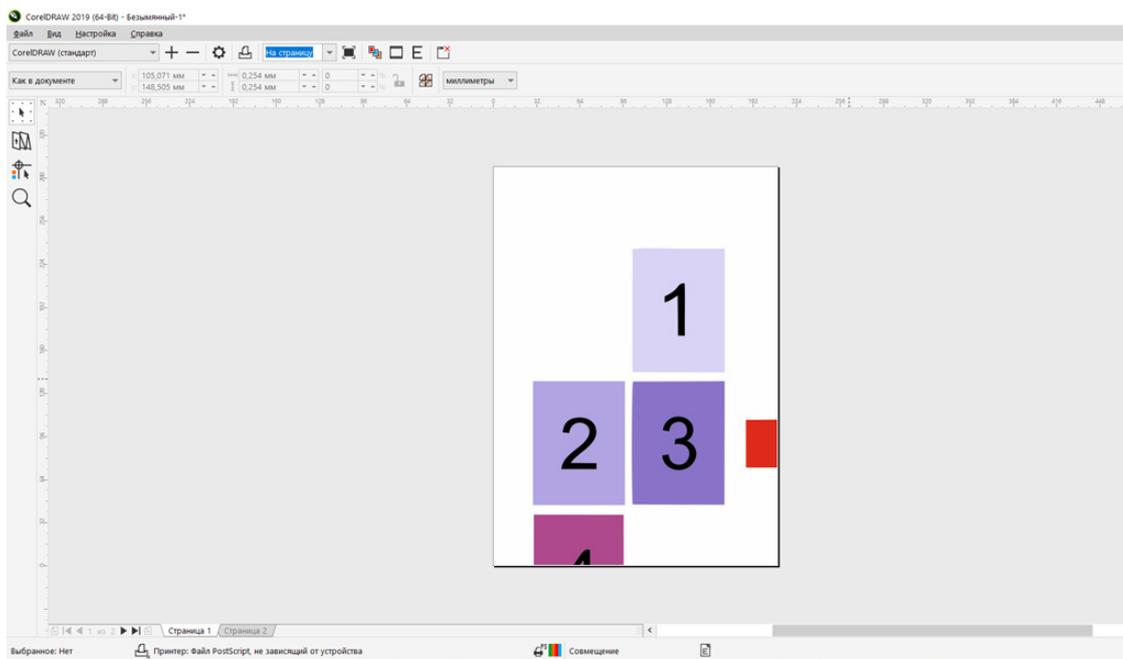


Рис.108. Предпросмотр печати. На скриншоте видно, что часть документа не помещается в формат печати.

Печать документа

Закройте окно «Предпросмотра», перейдите в окно «Печать» (меню «Файл» – «Печать»).

Если ваш макет сложный, состоит из нескольких десятков объектов, может потребоваться время, несколько минут для анализа документа и отправки на печать. См. рис.109.

В окне «Печать» есть несколько закладок с настройками. В первой закладке «Общие» можно выбрать какие страницы отправить на печать, модель принтера, количество копий и т.д. Обязательно загляните в последнюю закладку «Проблемы». Если у вас возникли проблемы с печатью этого документа, они там отобразятся. Если все хорошо, нажмите на кнопку «Печать».

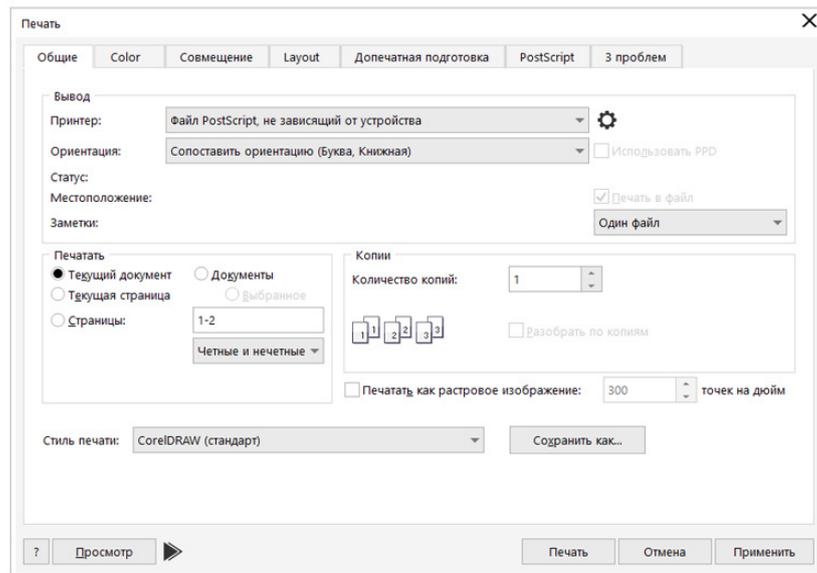


Рис.109. Окно печати документа.

Домашнее задание

*Сохраните макет в следующих форматах: **JPEG, PNG, TIFF, PDF.***

Создайте многостраничный документ (файлы в папке «задание к уроку 18»).

Распечатайте ваш макет.

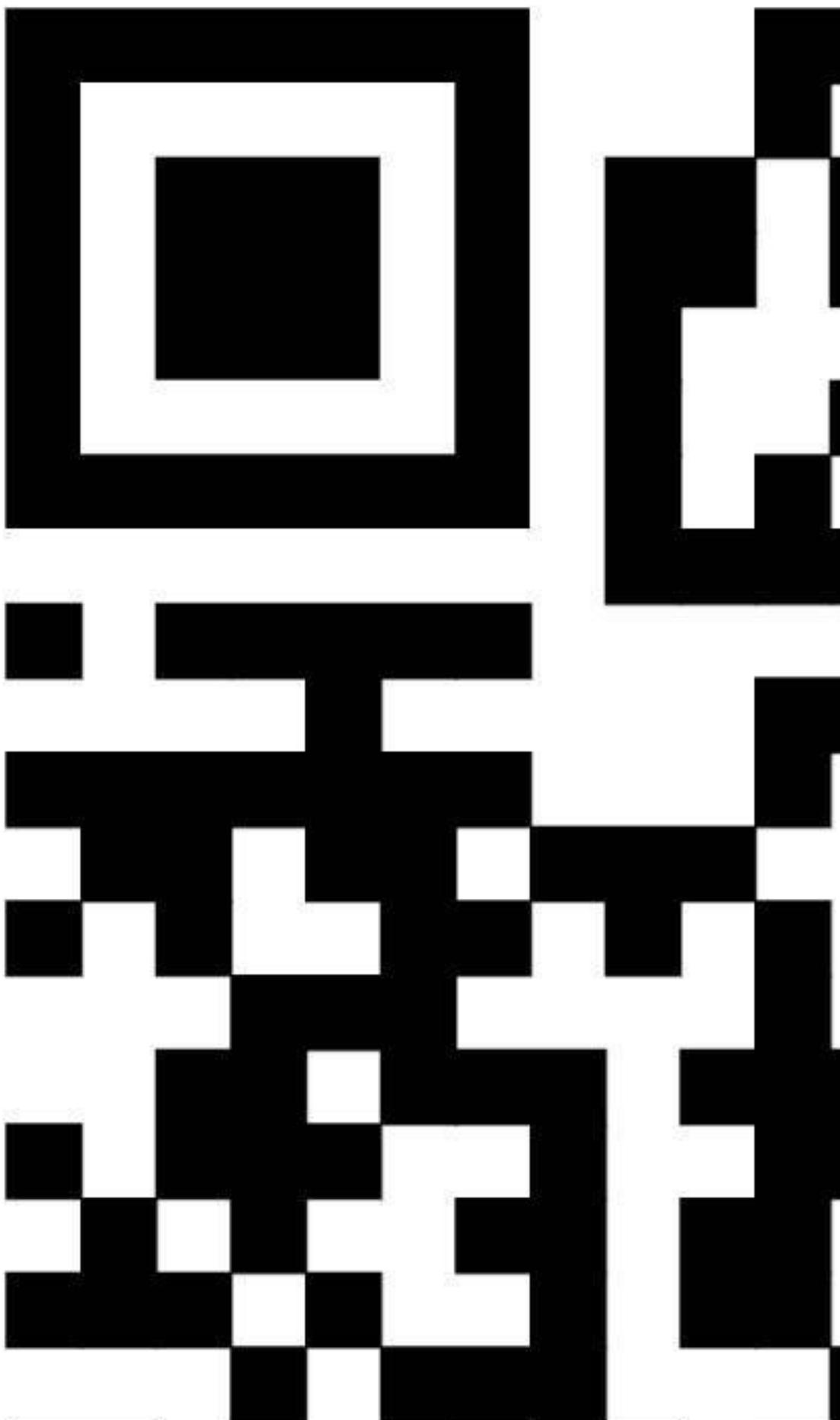
Ссылка на видеоурок №17 и 18. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок 17:

https://drive.google.com/file/d/1X-1tyF_GDMhRb7uH5wpaBdvbn5exp100/view?usp=share_link

Прямая ссылка на урок 18:

https://drive.google.com/file/d/1Omwa98ouBk4KJ9N8brNTMqpKWVmSMkIA/view?usp=share_link



Урок 16. Растровая графика в CorelDRAW

В этой главе:

Вставка («Импорт») растрового изображения в векторный макет.

Растрирование объектов.

Редактирование растровых объектов.

Вставка растра в PowerClip.

Применение фильтров к растровым изображениям в программе CorelDRAW.

Что нужно запомнить.

Домашнее задание.

Вставка («Импорт») растрового изображения в векторный макет

В векторный макет, созданном в программе CorelDRAW, могут быть вставлены растровые изображения, например фотографии (авторские клипарты) или растровые фоны, подготовленные в других программах. Ранее мы говорили о том, что закодировать фотографии векторным способом не удастся – получается слишком большой размер файла. Но фотографии нужны в макете (как иллюстрации или фон). После обработки в растровом редакторе «Adobe Photoshop» изображения можно вставить в CorelDRAW.

Импорт растров

В меню «Файл» находится команда «**Импорт**». Нажмите на неё и выберите нужную картинку из папки, после нажмите на кнопку «Импорт», если картинка нужна целиком. Можно обрезать фото, выбрав команду «Обрезка» внизу окна «Импорт». См. рис.110.

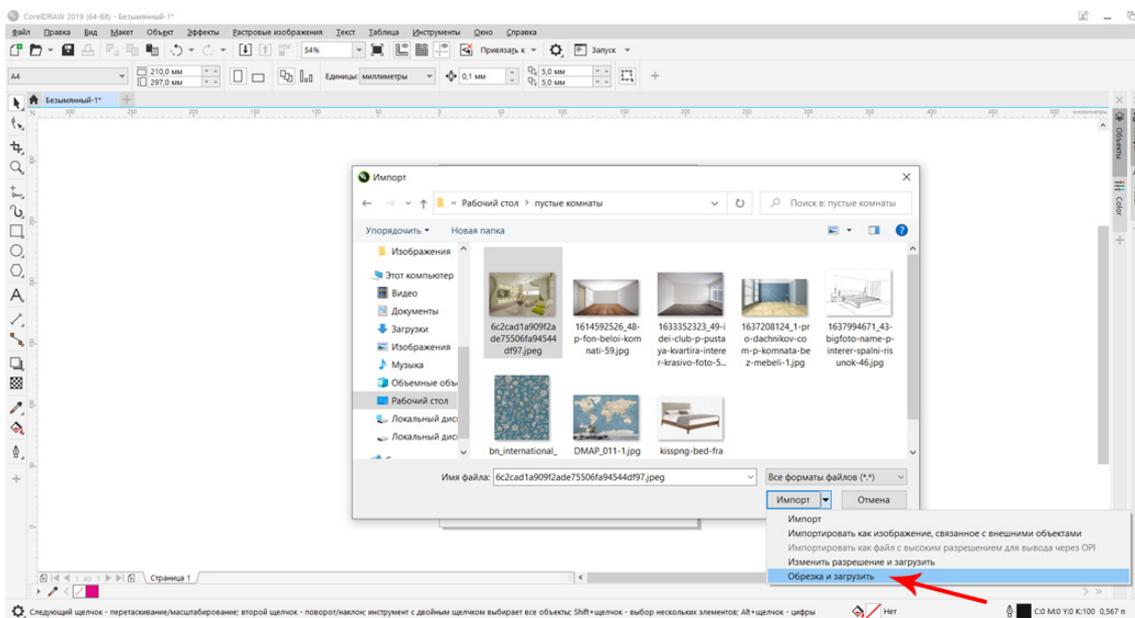


Рис. 110. Окно команды Импорт. Выбор параметров обрезки растрового изображения.

Другие способы импорта растров

Так же легко растровые изображения переносятся в векторный файл путем их буксировки из папки в рабочую область программы CorelDRAW.

Так же вы можете скопировать растровый файл в буфер обмена из папки (Ctrl и C) и вставить на рабочей области из буфера обмена (Ctrl и V).

Растривание объектов

В некоторых случаях векторный объект (фигуру, линию, текст) приходится преобразовать (конвертировать) в растровый, то есть, состоящий из пикселей рисунок. Это может понадобиться в следующих случаях:

- К векторному макету применен один из эффектов CorelDRAW, не допустимых к печати, например, «Прозрачность».
- В макете для печати есть растровый объект в цветовой модели RGB и его надо еще раз растривать в CMYK.
- При подготовке макета к печати нужно соединить растровый и векторный объекты в один объект.

Как растривать объекты

Для этого выделите нужный объект, откройте меню «Растровые изображения» (Bitmaps) и примените команду «Преобразовать в растровое изображение» (Convert to Bitmap).

Появится окно, в котором нужно выбрать разрешение и цветовую модель картинки. 72 dpi – для веб-дизайна (модель RGB), 300 dpi (CMYK) – для печати в типографии. См. рис.111.

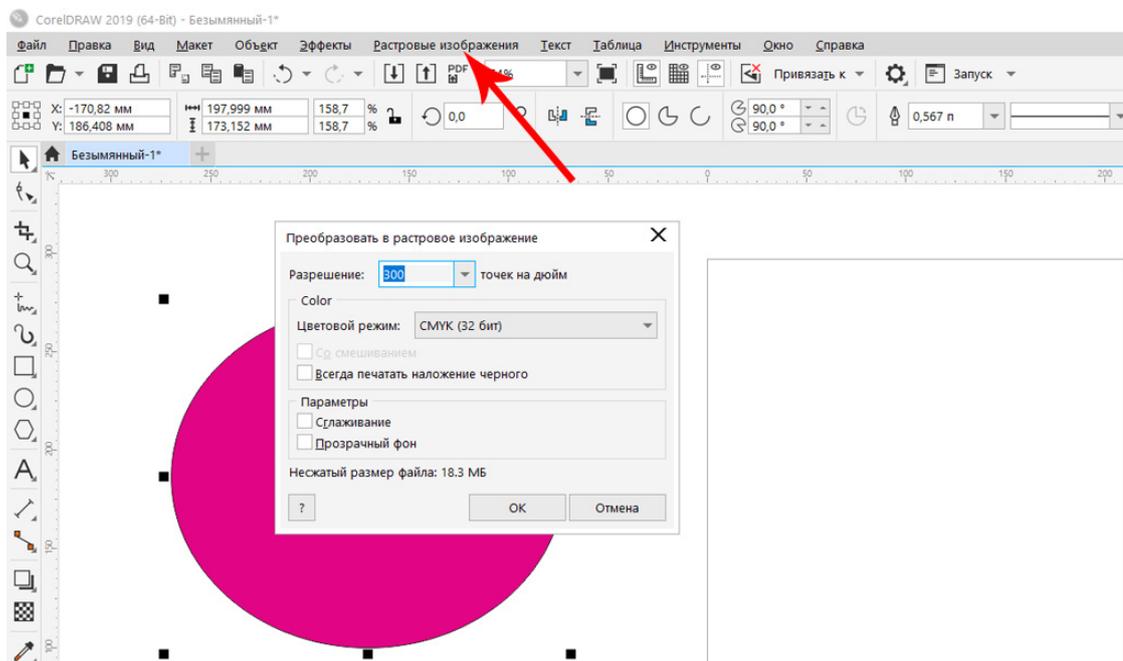


Рис.111. Преобразование объекта в растр.

Совет специалиста:

Следует учесть, что векторные объекты, конвертированные в растр, значительно увеличивают размер файла, особенно растрованные с высоким разрешением. Сами по себе векторные объекты весят очень мало.

Редактирование растровых объектов

Импортированное изображение, вставленное в векторный макет, представляет собой один объект, редактируется так же, как и векторные объекты программы CorelDRAW – масштабируется, поворачивается и перемещается по рабочей области программы при помощи инструмента «Указатель».

Обрезка (кадрирование растров)

Самое простое кадрирование растровых объектов осуществляется при помощи инструмента «Кадрирование». См. рис.112.

Для того чтобы обрезать растровое изображение, нужно выделить его, потом на панели инструментов щелкнуть левой клавишей мыши на инструмент «Кадрирование» и удерживая нажатой левую клавишу мыши, раскрыть фрейм (окно) кадрирования. Все, что попадает в окно кадрирования, останется, все, что не попадает, будет обрезано.

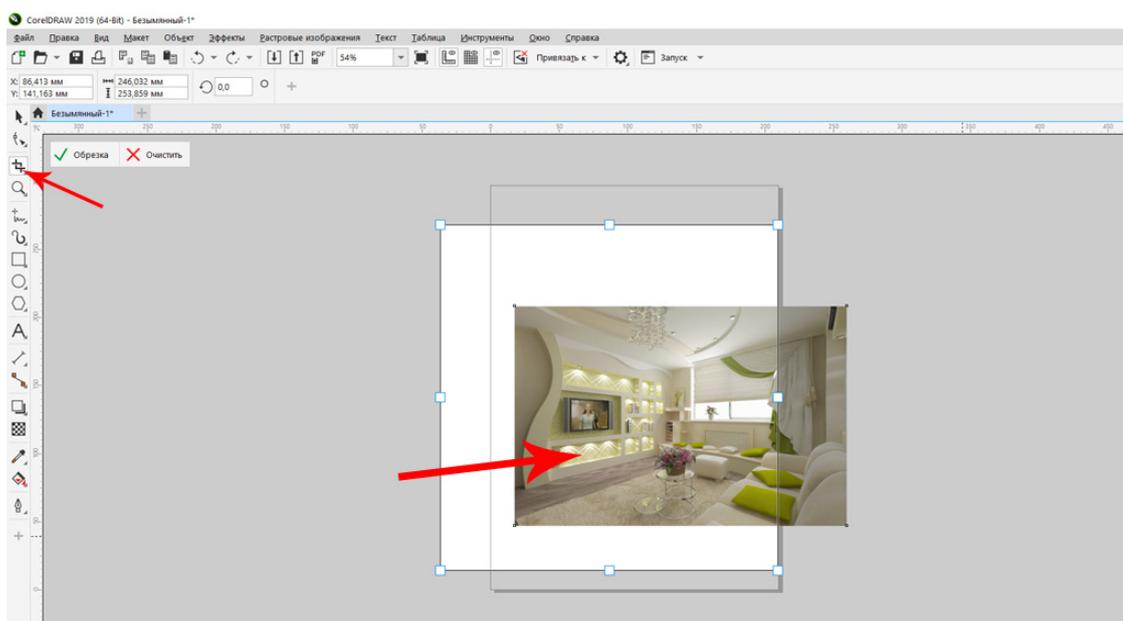


Рис.112. Кадрирование растра. Обрезано будет часть изображения, не попавшая в рамку (окно) кадрирования.

Если вставленное изображение нужно обрезать не по форме прямоугольника, можно воспользоваться инструментом «Форма». Добавляя и перемещая узлы, мы можем обрезать растровое изображение по не стандартной форме. См. рис.113.

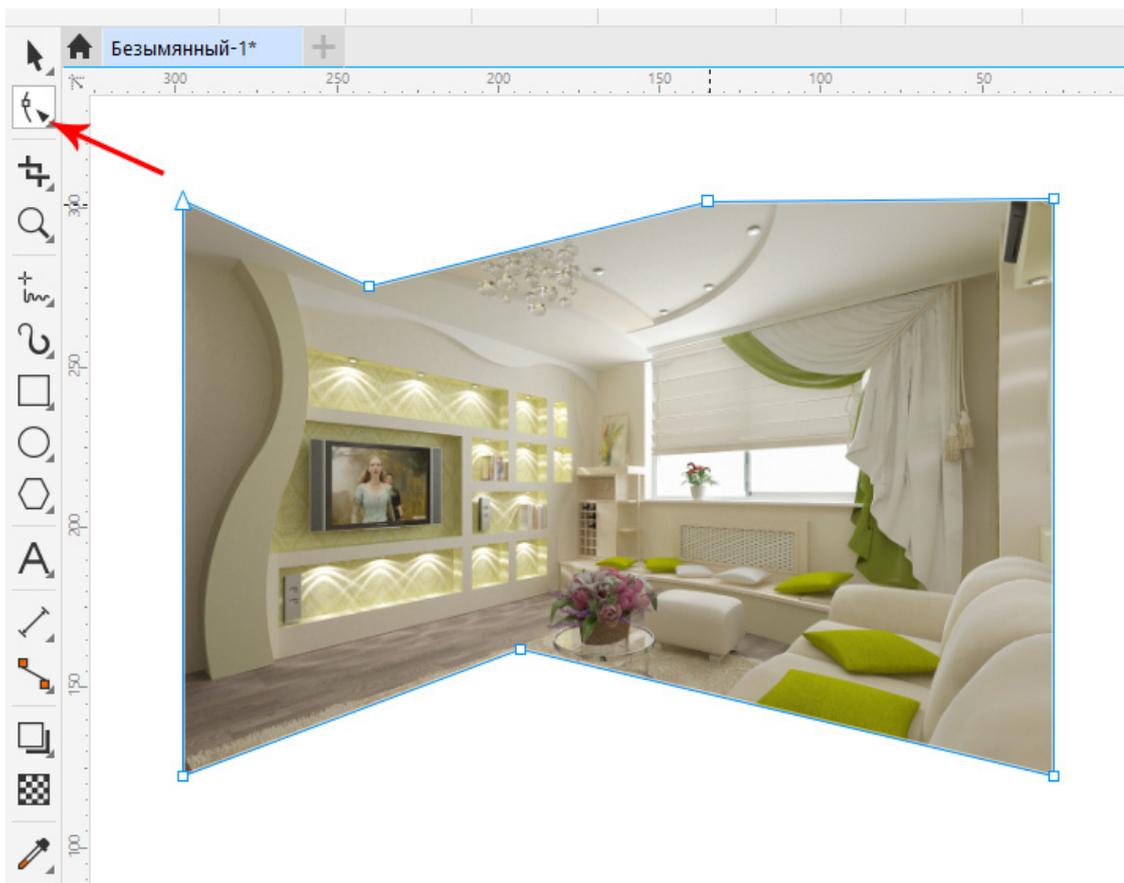


Рис. 113. Обрезка растрового изображения при помощи инструмента «Форма».

Вставка растра в PowerClip

Еще один вариант обрезать растровое изображение – это вставить его в созданный векторный объект.

Последовательность действий:

1. Создайте векторный контур, обязательно замкнутый (например, круг).
2. Импортируйте через команду «Импорт» растровую картинку. Выделите ее инструментом «Указатель».
3. Откройте меню «Объекты» – «PowerClip» – «Place Inside Container» (Поместить во фрейм).
4. Появится черная стрелка, щелкните на нужном векторном объекте, картинка расположится внутри контура, как в контейнере.
5. Извлечь растровое изображение из векторного объекта можно, используя другую команду: «Объекты» – «PowerClip» – «Extract Contents» (Извлечь содержимое). См. рис. 114.

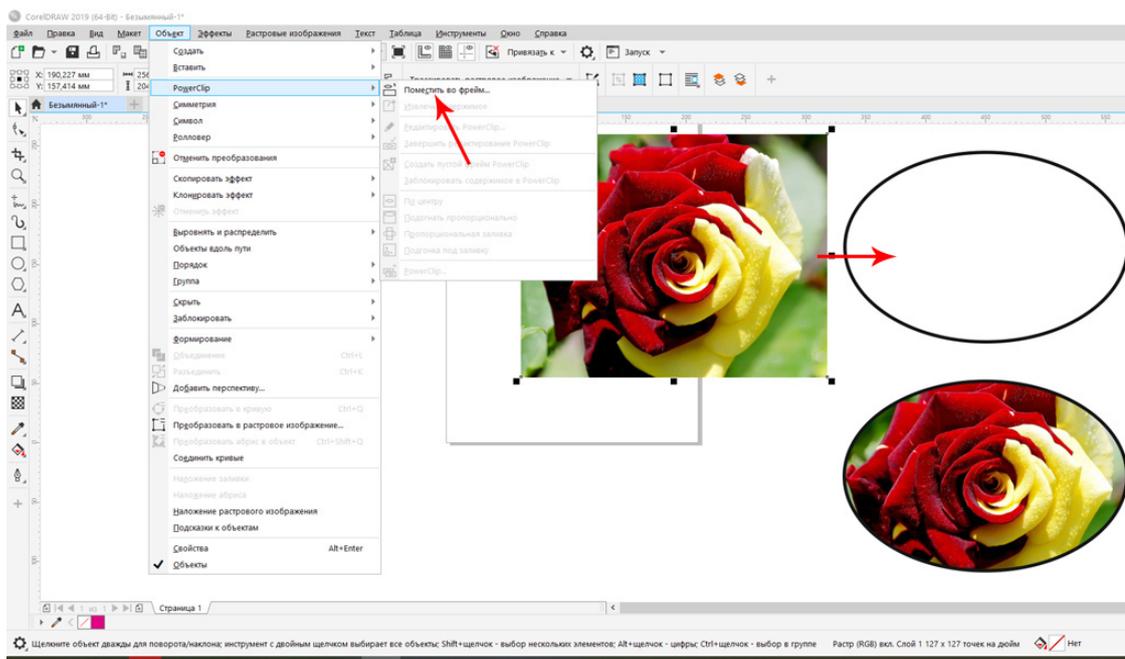


Рис.114. Вставка растра в векторный контур.

Совет специалиста:

Перед отправкой макета в типографию обязательно растрируйте объект PowerClip (меню «Растровые изображения» – «Преобразовать в растровое изображение»).

Применение фильтров к растровым изображениям в программе Corel DRAW

В программе CorelDRAW продумана работа с эффектами, которые применяются к растровому изображению, называются они фильтры.

Конечно же, в программе «Adobe Photoshop» фильтры разнообразнее и качественнее, и в большинстве случаев эффекты к растрам применяют именно там. Однако и в CorelDRAW есть несколько полезных и интересных фильтров, их мы и рассмотрим.

Выделите растровую картинку, импортированную в программу CorelDRAW, откройте меню «Эффекты» – «3D Effects» (Трехмерные эффекты) – «Page Curl» (Загиб угла страницы). См. рис.115.

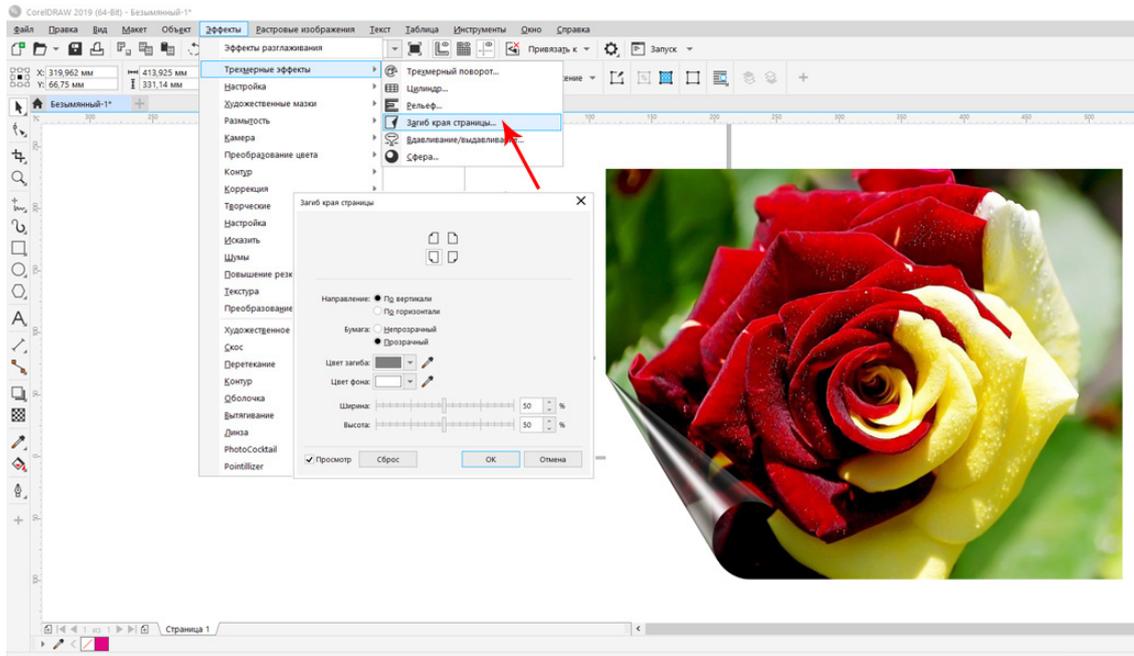


Рис. 115. Применение к растровому изображению фильтров «Page Curl». В окне фильтра можно выбрать цвет завернутого угла, направление перспективы и т.д.

В меню «Эффекты» – «Creative» (Творческие) и «Художественные мазки» находится много различных интересных эффектов, применяемых к растровым изображениям. См. рис.116.

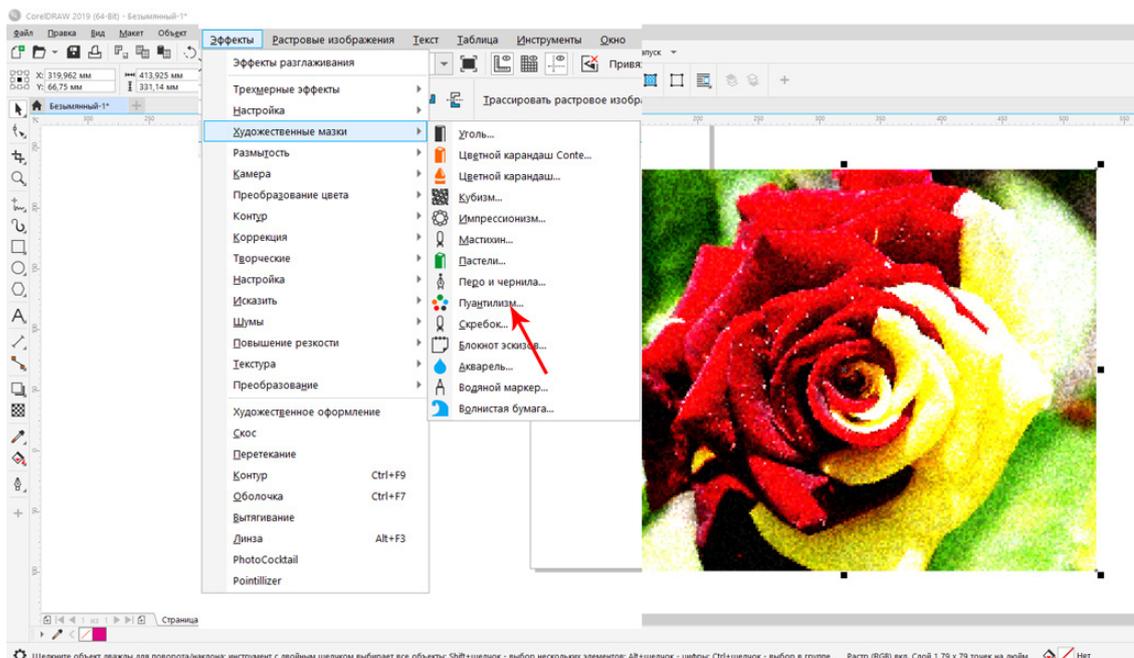


Рис.116. Применение фильтра «Пуантелизм».

Чтобы применить эффект к растровому изображению, просто выделите его, откройте меню «Эффекты», выберите нужный фильтр и примените фильтр к изображению, предварительно сделав настройки фильтра.

Совет специалиста:

Растровые эффекты лучше создать в программе «Adobe Photoshop», там они качественнее и разнообразнее, потом импортировать растровую картинку в CorelDRAW.

Что нужно запомнить:

1. Вставляйте растры через команду «Импорт».
2. Обрезайте растровые изображения инструментом «Форма» и «Кадрирование».
3. Вставляйте растры в векторные формы при помощи команды «PowerClip».
4. Пересохраняйте растры в модели RGB в модель CMYK в меню «Растровые изображения» – «Преобразовать в растровое изображение».
5. Не применяйте растровые эффекты в программе CorelDRAW при подготовке макетов к печати.

Домашнее задание:

1. Вставьте растровое изображение в векторный объект при помощи команды «PowerClip». См. рис.114.
2. Выполните задание с рисунка 117.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ К УРОКУ 16

1. Вставить растровую картинку в файл CorelDRAW, используя команду **Импорт**
2. Редактировать картинку при помощи инструмента **Форма** и откадрировать ее инструментом **Обрезка**
3. Преобразовать у растрового изображения цветовую модель **RGB** в **CMYK**
4. Применить к растру эффект **Pointillizer**
5. Применить другие **растровые эффекты** на выбор



обрезка инструментом Форма Инструмент Pointillizer Растровый эффект Художественные мази - Эмпрессионизм Растровый эффект - Творческие - Кристаллизация

Рис.117. Домашнее задание.

Ссылка на видеоролик №16 и 19. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок 16:

https://drive.google.com/file/d/1jCrwBCVMHLS-1JQ4D300eLCxGGi_O0PN/view?usp=share_link

Прямая ссылка на урок 19:

https://drive.google.com/file/d/1E617JIYctXOLL6Fon3QVXqNbdG__S8zv/view?usp=share_link





Урок 17. Верстка обложки каталога

В этом практическом уроке мы с вами сверстаем обложку каталога (или буклета), применяя все полученные ранее знания.

Внимательно посмотрите видеоурок №20 и повторите все действия по созданию обложки.

Из папки с материалами скачайте задание к уроку №20.

Вы можете использовать другие градиенты или другую картинку, но сам макет должен получится такой же, как в задании (см. рис.118).

Сам урок является описанием вашего домашнего задания по верстке обложки каталога. Нужно повторить все шаги и создать такую же или похожую обложку туристического каталога.

Последовательность шагов:

1. Создайте в программе CorelDRAW новый пустой файл формата А4.
2. Разместите на рабочем поле программы образец обложки каталога (его можно взять из папки с заданиями). Ссылка на задание:
https://drive.google.com/drive/folders/1pepsDdkyCLnWWbSxanxubkngbQQWfsK5?usp=share_link
3. Создайте прямоугольник формата А4 (для этого дважды щелкните левой клавишей мыши на инструменте «прямоугольник»).
4. Сделайте к прямоугольнику заливку «Градиент» (инструмент «Заливка», на панели свойств «Градиентная заливка»). Используйте градиент от темно-красному к светло-красному как в образце (см. рис.118).
5. Создайте эллипс и обрежьте у него края, чтобы создать фигуру для растровой картинки.
6. Импортируйте в файл фотографию вулкана, кадрируйте ее (команда «Импорт», инструмент «Кадрирование»).
7. Вставьте фото вулкана в векторный эллипс, используя команду «PowerClip» («Объекты» – «Power Clip» – «Place Inside Container» (поместить во фрейм)).
8. Создайте фигурный текст и напишите фразу: «Вулкан экстремальных ощущений с нашей турфирмой». Подберите интересный шрифт.
9. Создайте эллипс и подгоните текст к пути. (В меню «Текст» выберите команду «Текст вдоль пути»).
10. Создайте фигурный текст и напишите название «Лава» оригинальным шрифтом. Текст переведите в кривые (выделите текст, нажмите клавиши Ctrl и Q).

11. К тексту примените эффект «Объём». На панели инструментов выберите инструмент «Объём» (бывает перевод «Вытягивание»).



Рис.118. Образец обложки каталога.

12. Под заголовком «Лава» напишите текст: «Туристическое агентство экстремального туризма "Лава" доставит вас к любому вулкану».

13. Переведите текст в кривые. Скопируйте получившейся объект, к нижнему слою сделайте заливку серым цветом и немного сдвиньте вниз и справа, чтобы получилась тень.

14. Сгруппируйте все объекты (выделите и нажмите клавиши Ctrl и G). Экспортируйте обложку в формат Jpeg.

Прямая ссылка на урок №20. Скачать можно бесплатно!

https://drive.google.com/file/d/1LZJDyW1O03To13Yr2TCzisvGG8mZm0L/view?usp=share_link



Урок 18. Трансформация и выравнивание объектов

В этой главе:

Эффект перспективы.

Выравнивание объектов.

Докер «Преобразование».

Домашнее задание.

В предыдущих главах мы рассмотрели как изменить форму объекта при помощи различных модификаторов, «обрезки» и «слияния» объектов. Существует еще несколько удобных команд в векторной среде, трансформирующих объекты, в том числе текст, переведенный в кривые.

Эффект перспективы

К векторным объектам в программе CorelDRAW можно очень легко применить эффект перспективы.

Для этого выделите векторный объект, например прямоугольник. Откройте меню «Объекты», примените команду «Добавить перспективу» (Add Perspective).

После применения команды на объекте появится красная сетка. Перемещайте углы сетки, изменяя перспективу объекта. См. рис. 119.

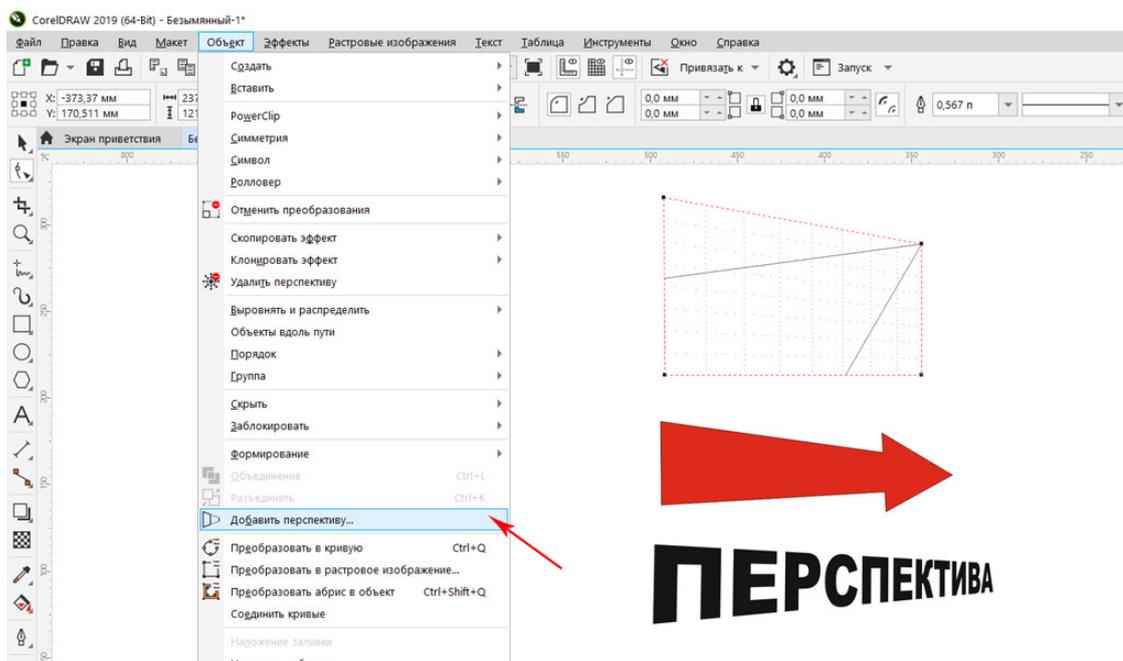


Рис.119. Применение эффекта перспективы к объектам и тексту.

Удалить эффект перспективы можно в меню «Объекты», команда «Clear Perspective» («Удалить перспективу»). Перспектива часто применяется для создания эффекта

перспективы в рекламных макетах и особенно хорошо смотрится на тексте (текст должен быть переведен в кривые).

Выравнивание объектов

В макетах часто приходится выравнивать объекты относительно друг друга, или центрировать (выравнивать по центру страницы). В этих действиях нам поможет меню «Объекты» – команда «Align and Distribute» («Выровнять и распределить»).

Однако еще проще сделать это «горячими клавишами», выделив нужные объекты. См. рис.120.

- L – выровнять по левому краю
- R – по правому
- T – по верхнему краю
- B – по нижнему
- P – по центру страницы
- E – центрировать по горизонтали
- C – центрировать по вертикали.

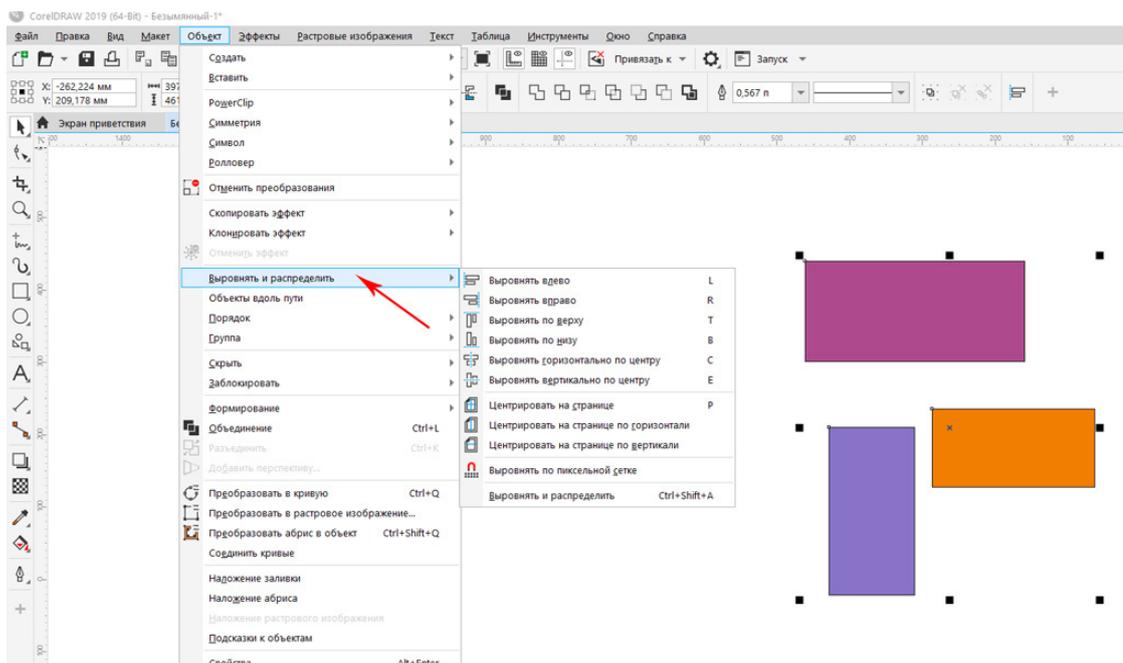


Рис.120. Выравнивание объектов.

Докер «Преобразование»

Создавая макет визитки, иногда требуется расположить несколько визиток на печатном листе. Для этого их надо скопировать на одинаковом расстоянии друг от друга. См. рис.121.

В меню «Окно» открываем команду «Окна настройки» – «Преобразовать», справа открывается докер, в котором очень удобно создавать копии объектов на заданном расстоянии с точно заданным углом (например, нужно 9 визиток расположить на листе А4).

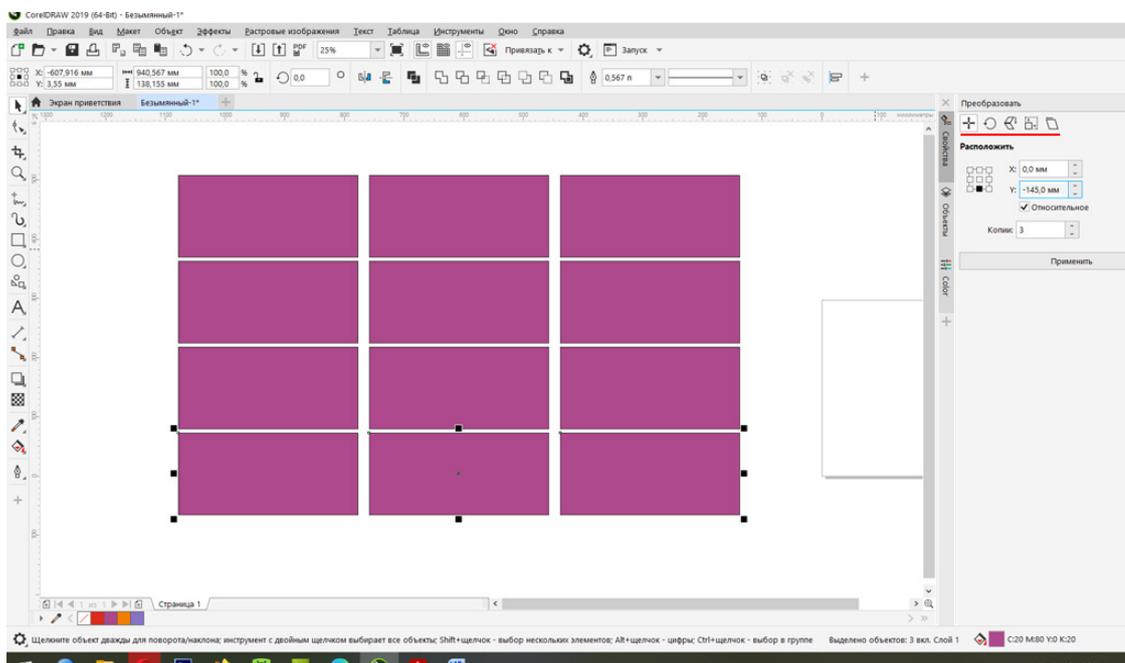


Рис.121. Окно докера «Преобразование».

На рис. 121 подчеркнуты красным следующие команды: (слева на право).

- 1 – перемещение, расположение объекта по координатам.
- 2 – задать угол поворота.
- 3 – масштаб и отражение.
- 4 – задать размер объекта.
- 5 – наклонить объект горизонтально или вертикально.

Не забудьте установить нужное количество копий. Так же в этом окне возможно перемещение объекта на нужное расстояние (или копирование объектов с определённым шагом). Для того чтобы сдвинуть объект на 5 мм, нужно в окне координат (X; Y) задать размер объекта и прибавить к нему 5 мм, например, длина визитки 90 мм, поставьте сдвиг на 95 мм и укажите количество копий, все они будут созданы со сдвигом на 5 мм.

Домашнее задание:

1. Научиться применять эффект перспективы. Для этого сделайте макет. См. рис.122.



Рис.122. Домашнее задание.

Окно создано слиянием двух объектов – прямоугольника и эллипса. Стекла – градиентная заливка. Объекты объединены в группу и к ним применена «Перспектива». Текст в кривых искажен эффектом «Перспектива».

2. Центрируйте объекты по центру страницы. Создайте прямоугольник 94 мм x 54 мм, создайте еще один прямоугольник 90 мм x 50 мм, выделите их вместе и нажмите английскую букву «P» (выровнять по центру страницы). Сохраните файл, назовите «Визитка», это заготовка для вашей будущей визитки. Два прямоугольника создаются, потому что при печати всегда обрезается по 2-3 мм с каждого края.

3. При помощи команды «Преобразовать» накопируйте заготовки для визитки. См. рис.123.

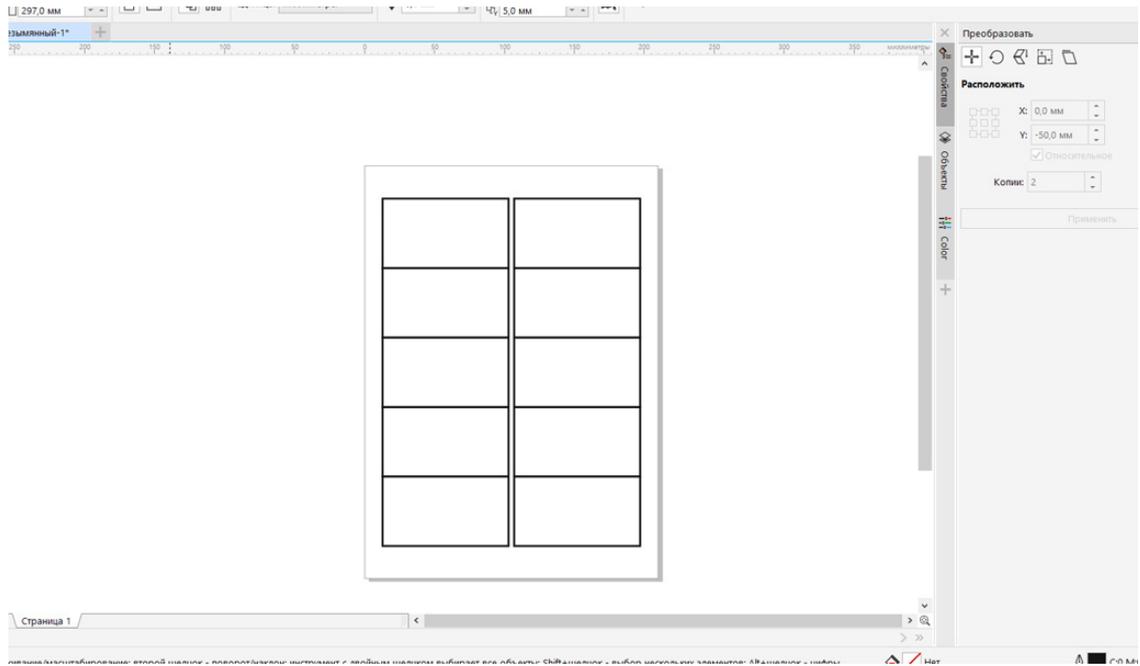


Рис.123. Домашнее задание.

Урок 19. Шрифтовой логотип

В этом уроке:

Что такое логотип.

Правила создания логотипа.

Виды логотипов.

Шрифтовой логотип.

Последовательность действий по созданию логотипа.

Домашнее задание.

Что такое логотип

Логотип (сокращенное название «лого») – это текстовая надпись или графическое изображение, которое фирмы (компании) используют как свой отличительный знак для повышения узнаваемости среди своих клиентов. Особенностью логотипа является его оригинальность, уникальность. См. рис.124.



Рис.124. Оригинальные логотипы, разработанные автором учебника по техническому заданию клиентов.

Товарный знак

Если логотип зарегистрирован в Роспатенте (или аналоге этой организации в другой стране), то он считается уникальным **товарным знаком**, присущим только конкретной фирме или товару. После регистрации в Роспатенте логотип принадлежит только одной компании и его использование без разрешения является нарушением авторских прав.

Правила создания логотипа

1. Создавайте **только авторские логотипы**, не используйте готовые клипарты для оригинального логотипа.

Именно авторский логотип ценится выше всего. Логотип, созданный из готовых клипартов, не считается авторским и может не пройти регистрации в Роспатенте как оригинальный товарный знак. Однако создание таких логотипов допустимо, например, если клиент не оплатил услугу создания авторского логотипа.

2. Логотип должен быть простым.

Не создавайте сложных логотипов. Чем проще логотип, тем легче его напечатать на бумаге, ткани и других поверхностях. Чем меньше деталей в логотипе, тем он ценнее.

3. В логотипе используйте не более 2 цветов.

Два цвета могут прекрасно сочетаться и ваш логотип будет казаться стильным. Логотип так же может быть одного цвета. Но использования 3 и более цветов не желательно. Есть только одно исключение: детские логотипы, например, логотип детского садика «Цветик-Семицветик».

4. Всегда заполняйте с клиентом **техническое задание на логотип**. Логотип, который создается без технического задания, может превратиться из творческого задания в долгую мучительную работу. В техническом задании должны быть: примеры понравившихся логотипов, название фирмы, пожелания по цвету и использованию образов, фигур и т.д.

5. В каждом логотипе должен быть свой **смысл**. Смысл должен быть понятен не только его создателю (дизайнеру), но и всем, кто его видит, в первую очередь, заказчику логотипа. Например, если речь идет об экологии, то в логотипе уместно использовать зеленые листья, капли росы, деревья и т.д., объекты, несущее смысл: сохраним природу.

6. Универсальность использования логотипа.

Созданный вами логотип должен хорошо смотреться как в цветном, так и в черно-белом виде. Он должен легко пропечататься на любой поверхности: на бумаге, на одежде, на сувенирной продукции, на баннере и т.д. Так же ваш логотип должен хорошо смотреться в уменьшенном виде, например, на сайте. Его детали не должны теряться при масштабировании.

Например, посмотрите на рис. 125, здесь красивый логотип смотрится только в увеличенном виде, а при уменьшении он теряет часть деталей.



Рис.125. Сложный логотип.

Старайтесь придерживаться этих правил при создании логотипа, но это не значит, что правила надо четко соблюдать. Настоящий творец сам устанавливает правила!

Виды логотипов

Бывают логотипы трех видов, различаются они по внешнему виду.

1. Шрифтовой логотип – состоит только из букв.
2. Фигурный – такой логотип состоит из фигур и рисунков, но без букв.
3. Комбинированный логотип – сочетающий в себе фигуры и буквы. (Этот тип встречается среди логотипов чаще всего).

Шрифтовой логотип

Шрифтовой логотип – это такой логотип, в котором есть только буквы. То есть, он состоит из надписи, сделанной определённым шрифтом. Такой логотип делается проще всего и смотрится очень стильно. См. рис.126.

Бывают логотипы, в которых надпись делается не обычным шрифтом, а дизайнерским. То есть, дизайнер от руки придумывает шрифт и пишет им надпись на бумаге, потом отрисовывает в векторный объект. Такие логотипы особенно высоко ценятся на рынке дизайна. Но для их создания потребуется умение рисовать руками.

ШРИФТОВОЙ ЛОГОТИП

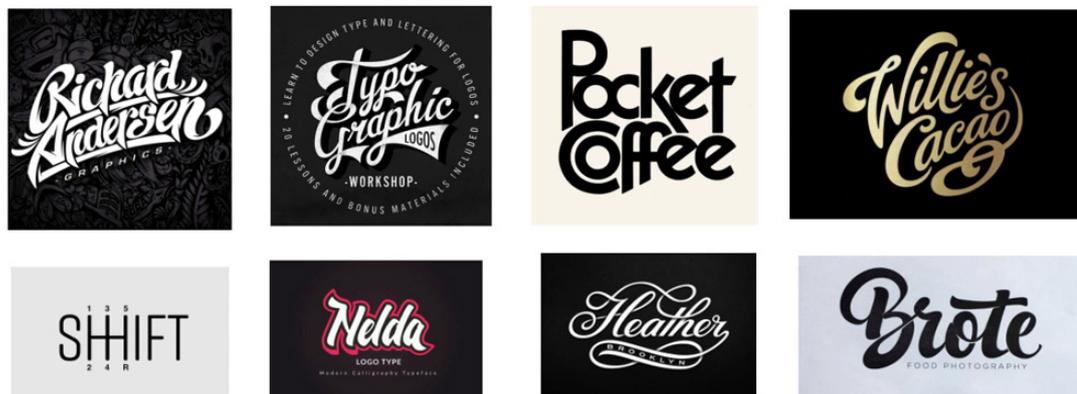


Рис.126. Шрифтовые логотипы.

Последовательность действий по созданию логотипа

1. Скачайте оригинальные шрифты, если вы еще этого не сделали. Установите их на компьютер.

2. Разработайте идею логотипа.

Для этого надо вникнуть в тему работы компании, узнать о направлении работы фирмы, ее слоган, стиль, ценности, миссию.

Далее посмотрите **примеры логотипов** по этой теме, сохраните те, которые вам понравились. Придумайте, какую идею вы вложите в логотип. Будет ли стиль логотипа отражать направленность работы заказчика.

Например, логотипу банка точно не подойдет красивый рукописный шрифт, напротив, буквы логотипа должны быть рубленые и основательные, желательно квадратные (квадрат ассоциируется с устойчивостью). Поищите смыслы в ассоциациях цветов и фигур. Заложите в ваш логотип основной смысл, которым руководствуется фирма в своей работе (экология, детское направление, серьезность, дерзость, оригинальность и т.д.)

3. Создайте в программе CorelDRAW фигурный текст и **напишите название фирмы**.

4. **Примените к тексту эффекты** (тень-подложка, буквица, сочетание разных шрифтов, модификации, подчеркивание и т.д.). См. рис.127.

5. После утверждения **переведите шрифты в кривые** и сохраните файл в формате cdr.



Рис.127. Варианты шрифтового логотипа.

Домашнее задание:

Создайте шрифтовые логотипы для швейной мастерской с названием «Мастерица», используя разные шрифты. Пример смотрите на рис. 128.



Рис.128. Домашнее задание, примеры шрифтового логотипа «Мастерица».

Ссылка на видеоурок №22. Скачать можно бесплатно.

Прямая ссылка на урок 22:

https://drive.google.com/file/d/1xhrZUpVlzBdyePWxGUYCfGNnscqbfuW5/view?usp=share_link



Урок 20. Комбинированный логотип

Это практический урок по созданию комбинированного логотипа. При разработке такого логотипа вы сможете использовать на практике все полученные ранее знания.

Комбинированный логотип – это самый часто встречающийся тип логотипа в дизайне.

Обычно он состоит из букв и фигур (рисунков), потому и называется комбинированным. На практике в работе дизайнера вы чаще всего будете получать заказы именно на такие логотипы, поэтому надо научиться их делать в первую очередь. См. рис.129.

Совет специалиста:

Все интересные варианты логотипов, которые у вас получаются, добавляйте в отдельную папку, назовите ее «Портфолио: логотипы».

Внимательно посмотрите видеоурок № 25. Скачать можно бесплатно!

https://drive.google.com/file/d/1eZUOovNOsFCrQV7SHZ5pf4hkRZp3vwvt/view?usp=share_link

Последовательность действий при разработке комбинированного логотипа:

1. Скачайте шрифты, установите на компьютер (если ранее делали этот шаг, то пропустить).

2. Наберите в рабочем пространстве программы CorelDRAW текст логотипа (название фирмы), используя фигурный и параграфный текст.

Подберите не менее 5 вариантов шрифтов для названия фирмы, соответствующих идее логотипа.

3. Найдите клипарты, подходящие по теме к вашему логотипу. Вы можете найти векторные клипарты и сразу вставить их в макет.

4. Найдите растровые клипарты (если нет векторных) и сделайте их трассировку. Если рисунки простые, то автотрассировку. Если рисунки сложные, то ручную трассировку. При этом помните, что логотип, это не эмблема, он не должен быть слишком сложным и содержать сотни объектов. Ценится простой, но запоминающийся логотип.

5. Если клипарты вам не подходят и ваша задача **создать авторский логотип**, то нарисуйте простой рисунок логотипа карандашом или ручкой на листе бумаги, отсканируйте, разместите в программу CorelDRAW и трассируйте в вектор.

6. Соедините шрифтовой и фигурный логотип в один.

7. Примените к логотипу эффекты (например, подгонку текста к пути, тень в виде серой подложки и т.д.).

8. Сгруппируйте объекты, создайте формат Jpeg для просмотра (команда «Эксперт»), а сам логотип переведите в кривые и сохраните в векторных форматах (cdr и pdf).

Домашнее задание:

Создать логотипы, подобные логотипам на рис.129.



Рис.129. Домашнее задание. Разработка комбинированного логотипа.

Все эти логотипы (рис.129) созданы из шрифтов и рисунков. Рисунки взяты либо из клипартов (векторных), либо трассированы из растровых картинок, либо созданы путем копирования готовых объектов программы CorelDRAW (как например, логотип «Цветочек»). Вы так же можете сами нарисовать фигуру для логотипа, сканировать и трассировать ее в векторный объект и использовать в вашем авторском логотипе.

Прямая ссылка на урок №23. Скачать можно бесплатно!

https://drive.google.com/file/d/1nk4aX3zhw83EbfYGFynz5aXJe-CoTIoS/view?usp=share_link

Прямая ссылка на урок №24. Скачать можно бесплатно!

https://drive.google.com/file/d/1DQig0RLwafxM2hPG7EmwIXhdnTCU6Y-m/view?usp=share_link

Прямая ссылка на урок № 25. Скачать можно бесплатно!

https://drive.google.com/file/d/1eZUOovNOsFCrQV7SHZ5pf4hkRZp3vwvt/view?usp=share_link







Урок 21. Разработка макета визитки

В этой главе:

Что такое визитка.

Печать визиток.

Виды визиток.

Размеры визиток.

Особенности верстки визитки.

Домашнее задание.

Что такое визитка

Визитка – это вид печатной продукции, представляющей из себя небольшую карточку с контактами фирмы или ее представителя. Бывают и личные визитки, представляющие не фирму, а отдельного специалиста. См. рис.130.



Рис.130. Визитки, разработанные автором книги.

Обычно визитная карточка содержит фамилию, имя и отчество ее владельца, контактную информацию фирмы, например телефон, сайт, электронную почту. Важным атрибутом визитки так же выступает логотип, слоган или краткое описание деятельности. Визитки могут быть белые, однотонные или с растровым фоном (фотографией).

Визитка – это первое, что вручает человек деловому партнеру на встрече (при знакомстве с клиентами или партнерами). Поэтому, от того как сделана и напечатана визитка, зависит какое первое впечатление произведет человек в деловой среде.

Дизайнеру важно понимать назначение и вид визитки при создании ее макета. Так же надо обговорить с клиентом, будет ли применяться дорогая бумага для визитки, лак, термоподъем и прочие эффекты.

Визитка, которая напечатана на хорошей бумаге, имеет не стандартную форму или эффекты, считается **вип-визиткой**.

Печать визиток

Для печати визиток используются мелованную бумагу или картон. Некоторые вип-визитки используют дизайнерские материалы, например, тонированную бумагу, они бывают с фактурой или гладкие. В печати визиток применяются прозрачные или цветные виды пластика, шпон и фанера, магнитный винил.

Есть несколько способов печати визитных карточек:

- офсетная;
- шелкография (вип-визитки);
- цифровая (оперативная печать);
- высокая.

Цифровая печать позволяет получить быструю печать визиток.

Офсетная имеет выгоду при больших тиражах, начинается тираж от 1000 шт. Чем больше количество визиток при офсетной печати, тем дешевле один экземпляр.

Шелкографическая печать используется для создания вип-визиток, эксклюзивных, на дорогой бумаге.

Высокая и шелкографическая печать позволяют придать визитке всевозможные эффекты: термоподъем букв, УФ-лак, тиснение фольгой, вырубка, покраска торцов и т.д.

Совет специалиста:

Прежде чем разрабатывать макет визитки, обговорите с заказчиком, какую бумагу и эффекты он хочет видеть на своей визитке. Обычно в типографии или в рекламном агентстве будущему заказчику показывают варианты разных визиток и он выбирает те эффекты или бумагу, которая ему понравилась.

Виды визиток:

- личные (персональные);
- фирменные или корпоративные;
- рекламные.

Личные визитки содержат информацию о специалисте, например, актер Иванов Дмитрий или парикмахер Елена Петрова. Как правило, название фирмы там не упоминается, хотя

в недвижимости бывают исключения. На первом месте идут контакты риелтора, а где-то в небольшом виде бывает и логотип агентства.

Корпоративные визитки в основном отображают контакты фирмы (организации) и не содержат индивидуальных контактов. Обычно они оформляются для всех сотрудников в едином стиле.

Рекламные визитки обычно содержат информацию о фирме и проходящих в ней акциях, по сути своему представляют собой купон на скидку.

Размеры визиток

Стандартные размеры визиток: 90x50 мм – российский, и 85x55 мм – европейский (евро). См. рис.131.

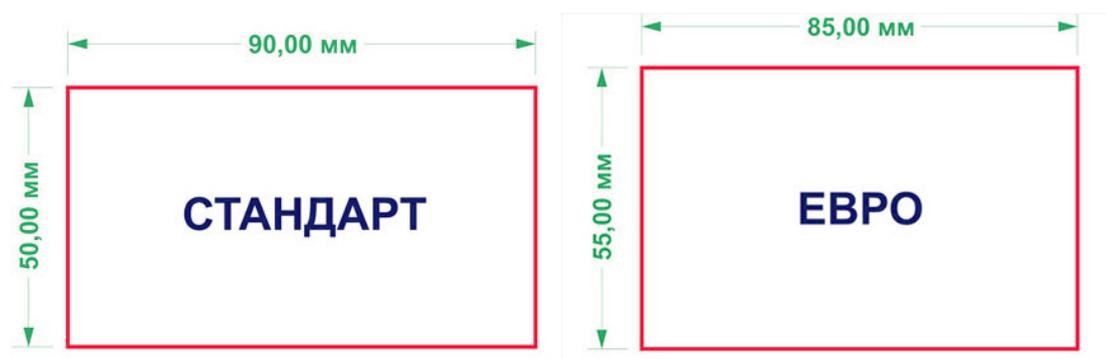


Рис.131. Размеры визиток.

Размер под обрез

При этом нужно помнить, что 50 на 90 мм. это размер, куда вы должны разместить всю необходимую информацию заказчика (контакты, логотип и т.д.), но для печати размер визитки будет немного больше, потому что добавляется место под обрез.

Например, типография попросила вас добавить по 3 мм на обрез. Это значит, что размер визитки будет 56x96 мм, но вам все равно надо будет разместить текст и логотип только в прямоугольнике 50 на 90 мм. Если на обрез оставляется 2 мм, то размер визитки под обрез будет 54x94 мм. См. рис.132.

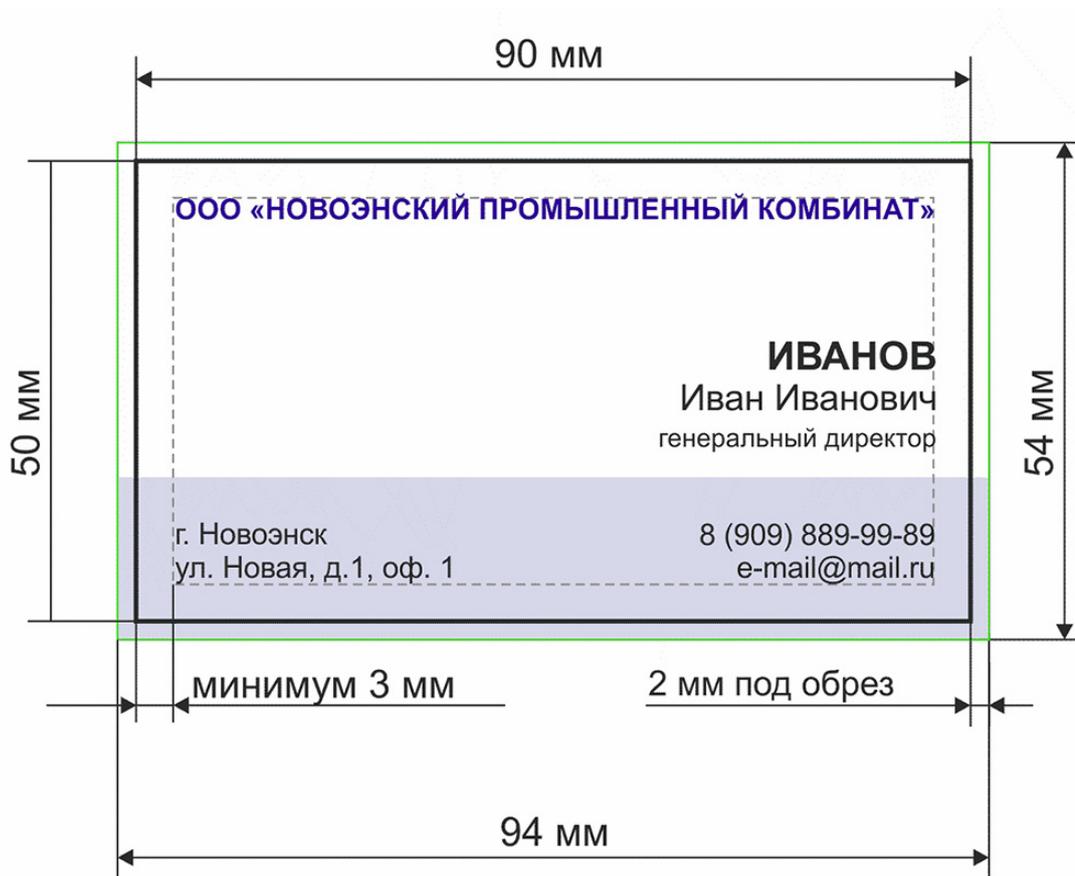


Рис.132. Размеры визитки под обрез.

Особенности верстки визитки

1. Узнайте у клиента, какой вид визитки он хочет, индивидуальный или корпоративный.
2. Уточните, будет это обычная визитка или вип. Например, визитка для шелкографии готовится несколько иным способом, чем визитка на обычной бумаге. Для шелкографии макет визитки не должен содержать очень мелких шрифтов и растровых фонов и изображений.
3. Уточните цель распространения визиток (раздача на улице, вручение вип-клиентам и т.д.)
4. Учтите размеры под обрез.
5. Текст и логотипы должны быть в кривых.
6. Если используется растровый фон, он должен быть хорошего качества (формат Tiff, модель цвета CMYK, 300 dpi).
7. Если вы используете нестандартный размер или форму визитки (например, квадратную), предупредите клиента об удорожании печати. Оригинальные визитки смотрятся очень стильно, но при этом они стоят в разы дороже.

8. Располагайте на визитке минимум информации, не лепите в кучу все возможные контакты клиента. Если информация не помещается на визитки, имеет смысл предложить заказчику двухстороннюю визитку.

9. Отступайте от края визитки по 3 мм и более. См. рис.132.

10. Не используйте в дизайне визитки более 2 цветов и шрифтов.

11. Делайте оригинальные визитки только в том случае, если задача этой визитки выделяться среди других своей креативностью. Цена изготовления оригинальной визитки в несколько раз больше обычных. См. рис.133.



Рис.133. Пример оригинальной визитки.

Домашнее задание:

Создайте в программе CorelDRAW дизайн визитки для себя или своих знакомых по образцу как на рис.134. Впишите название своей фирмы и реальные контакты, поставьте логотип компании. Цвета можно поменять, но использовать основные два цвета (в данном случае красный и черный). См. рис.134.



Рис. 134. Домашнее задание, образцы визиток.

Урок 22. Правила создания рекламных макетов

В этом уроке:

Этапы макетирования.

Признаки грамотного макета.

Этапы макетирования

1. Первым этапом создания любого макета является **создание образа макета**, композиции и **эскиза**.

Для этого можно взять белый лист бумаги и нарисовать на нем от руки, как будут располагаться отдельные элементы макета: текст, фотография, орнамент, логотип и т.д.

Помните, что первый взгляд человек бросает в левую часть рисунка. Есть много книг по основам построения композиции. Вы должны запомнить, что есть **«живая» композиция**, где три предмета располагаются по углам неравностороннего треугольника и **статическая композиция**, когда объекты занимают симметричное расположение.

При создании композиции эскиза нужно учитывать, что отдельные элементы композиции объединяются по однородным признакам: форме, цвету, фактуре, но неплохо использовать и контрасты. Впрочем, как всегда, главным в удачном макете остается творческий подход.

2. Подготовка иллюстраций макета.

Сделайте фон макета и обработку фотографий в программе «Adobe Photoshop».

Нужно задать иллюстрации необходимое разрешение, размер, потом применить тоновую и цветовую коррекцию и по необходимости – ретушь, художественную обработку или сделать коллаж и монтаж. Так же к иллюстрациям макета можно применить фильтры, эффекты программы «Adobe Photoshop».

3. Работа с текстом.

Для текста подберите подходящие шрифты, не более 2 для одного макета. Считается, что на странице не должно быть более 30-40 строк текста.

Если вы создаете газетную полосу, разделите весь макет газеты или журнала на определенное количество колонок (например, 4) и в дальнейшем придерживайтесь количества колонок, кратное 4, например – 1, 2, 8.

Если текст набран в программе MS Word, проследите, чтобы не было лишних пробелов и пустых строк.

4. Верстка, макетирование.

Это и есть непосредственно перенос вашей идеи макета в электронный мир, создание объектов, текста и расположение их на листе в соответствии с вашей идеей.

5. Проверка.

Проверьте макет на ошибки, внесите изменения в макет, если они необходимы, сделайте пробную печать макета.

6. Техническая подготовка.

Перевод макета в PDF или EPS формат по требованию типографии.

Признаки грамотного макета:

1. Гармоничность расположения объектов, красота композиции.
2. Использование не более 2 шрифтов в макете.
3. Отсутствие в макете лишних деталей.
4. Сочетание гармоничных цветов, тонов, наличие ритма.
5. Главный объект, отвечающий идее макета, должен выделяться.
6. Нестандартный подход, проявление творческого вкуса, индивидуальности.
7. Соответствие макета заданным целям, особенно рекламным.
8. Наличие в макете «воздуха» (пустого пространства).
9. Отсутствие орфографических и технических ошибок.

Урок 23. Подготовка макета к печати в типографии

В этом уроке:

Проверка макета на технические ошибки.

Цветodelение.

Создание PDF формата.

Признаки технически грамотного макета.

Проверка макета на технические ошибки

В предыдущих главах мы познакомились с эстетической стороной создания макетов, но не менее важно проверить макет на наличие технических ошибок.

Каким должен быть технически грамотный макет

1. Проверьте, в какой **цветовой модели** представлены объекты в макете. Откройте в меню «Файл» – «Свойства документа» и промотайте немного вниз, пока не увидите модели цвета. См. рис.135.

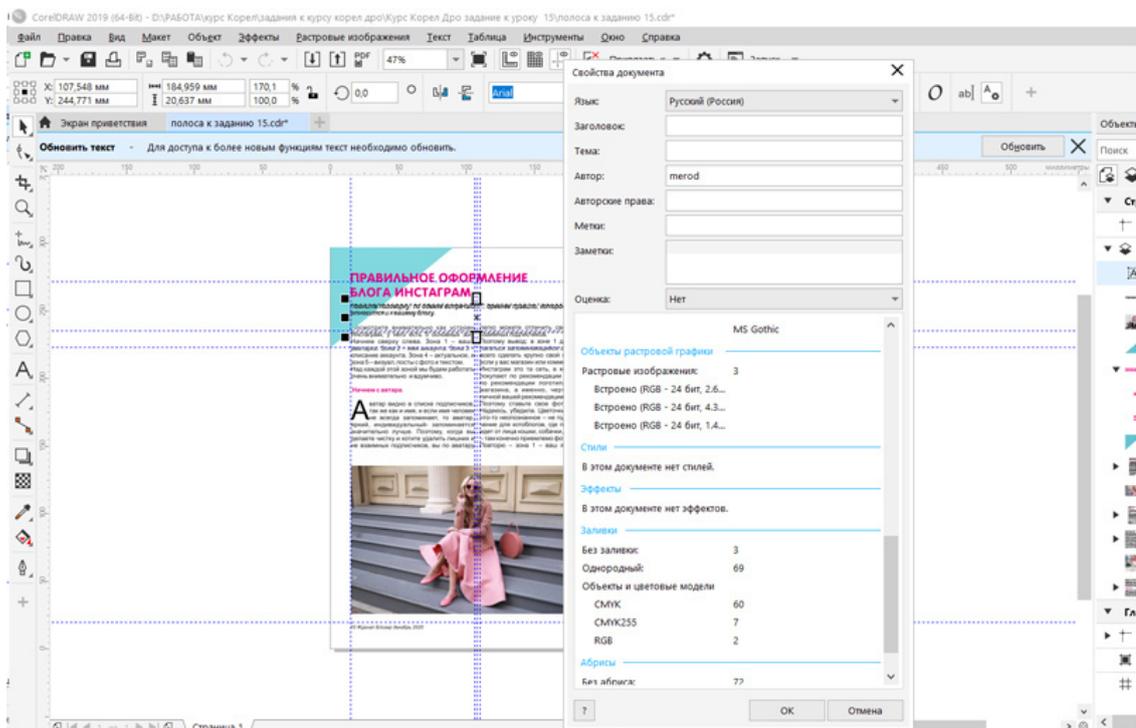


Рис.135. Окно «Свойства документа».

Если вы обнаружили в свойствах документа, что объектов CMYK – 60, а RGB – 2, то это признак неграмотного макета. Все объекты (векторные и растровые) при подготовки макета к печати должны быть только в цветах CMYK. Такой макет нужно переделать и привести к единообразию цветовой модели.

Для этого откройте в меню «Окно» – «Окна настройки» докер «Объекты». См. рис. 136.

В этом докере вы увидите все объекты в макете, в том числе тексты, не переведенные в кривые. Выделяйте в докере объекты и смотрите внизу страницы, справа, какая цветовая модель применяется.

Если у вас векторный объект имеет заливку в RGB, то поменяйте цвет на другой похожий из палитры CMYK. Если растровый макет имеет модель RGB, переconvertируйте его в модель CMYK («Растровые изображения» – «Преобразовать в растр» – «модель CMYK»). Или сохраните это изображение в программе «Adobe Photoshop» в нужной модели и импортируйте его в векторный макет.

2. В докере «Объекты» проверьте текст. **Весь текст должен быть переведен в кривые.** См. рис. 136.

Если вы обнаружили текстовые фреймы, не переведенный в кривые, переведите их в кривые. Для этого зайдите в меню «Правка» – «Выбрать все» – «Текст» и нажмите клавиши **Ctrl и Q.**

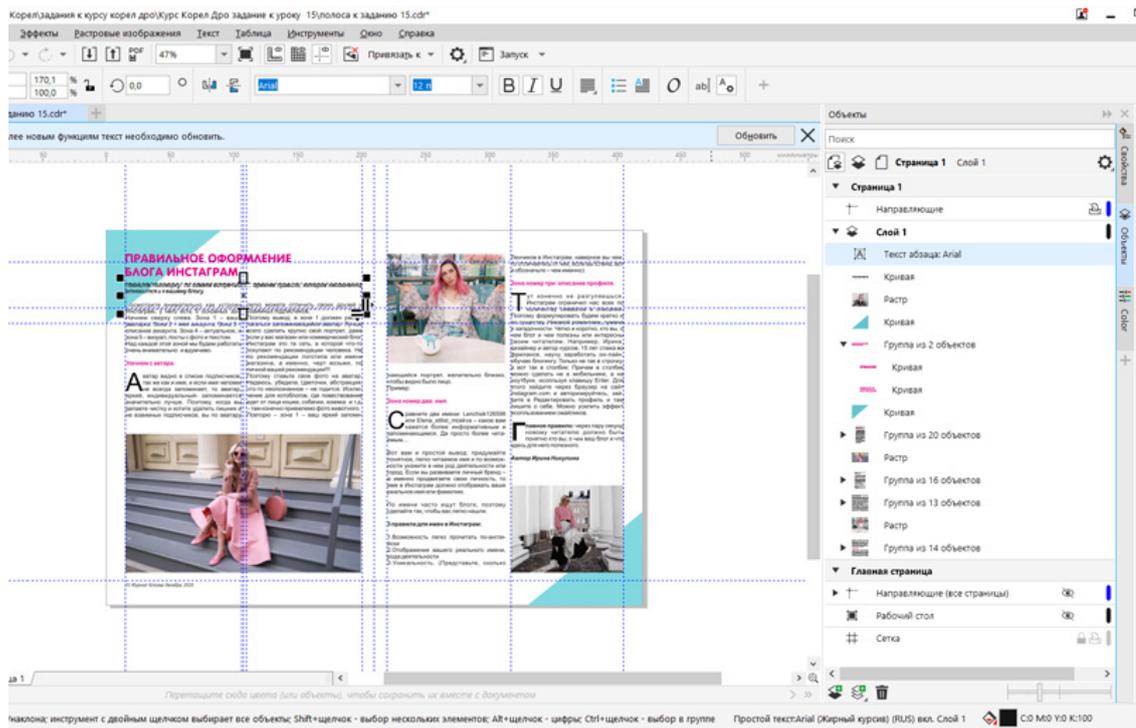


Рис.136. Докер «Объекты».

3. Проверьте макет на наличие **запрещенных к использованию эффектов.** Например, прозрачности, перетекания и т.д. Удалите эти эффекты. Если прозрачность все же нужна, растрируйте объекты или создайте фон в растровом редакторе «Adobe Photoshop» и импортируйте растровое изображение в векторный макет.

4. Если сверху на векторном объекте находится растровый объект, выделите их вместе и растрируйте.

5. Проверьте макет на наличие «невидимых» объектов. Такие объекты могут быть спрятаны в нижнем слое объекта, либо не иметь заливки и контура. Если это не нужные объекты, их надо удалить.

Для этого зайдите в меню «Вид» и нажмите команду «Каркас». После этого вы увидите свой макет без заливок. Так можно обнаружить «лишние» объекты в макете и удалить их. См. рис.137.

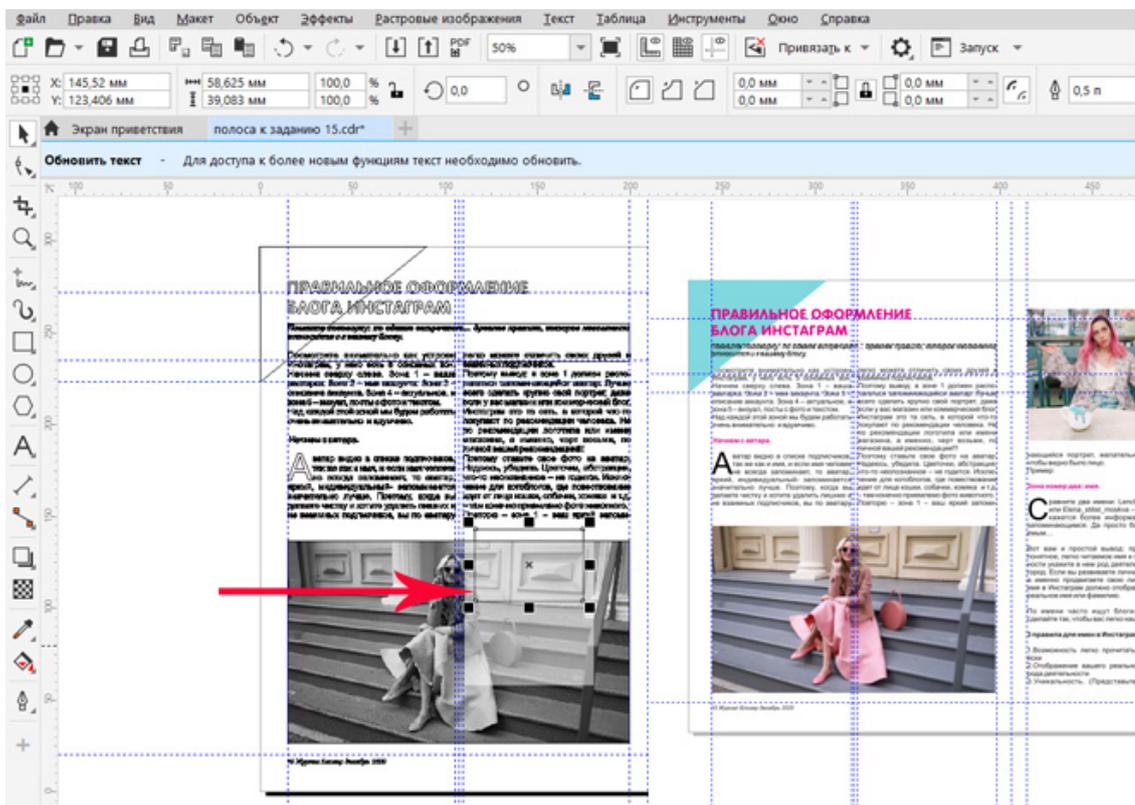


Рис. 137. Красной стрелочкой показан объект на заднем слое макета, которого не видно. Увидеть его можно, применив режим «Каркас». Зайдите в меню «Вид» – «Каркас». После удаления ненужных объектов вернитесь в меню «Вид» в режим «Расширенный».

Цветоделение

Процесс цветоделения – это область предпечатной подготовки, но, бывает и дизайнеру достается часть этой работы. Для успешного цветоделения макет обязательно должен быть в цветовой модели CMYK.

Цветоделение – это технологический процесс, разделяющий многоцветное изображение (макет) на отдельные цвета (по модели CMYK) для получения определенного количества печатных форм, при помощи которых будет печататься этот макет.

Проще всего представить этот процесс на двухцветном макете, например, в макете газетной полосы, использующей два цвета: маджента и черный. Для печати должно получиться два файла, в одном будут все объекты с черным цветом, во втором – с цветом маджента.

Цветоделение находится в меню «Файл» – «Печать» – «Color» (выберите «Цветоделение»), перейдите в закладку «Цветоделение». См. рис. 138.

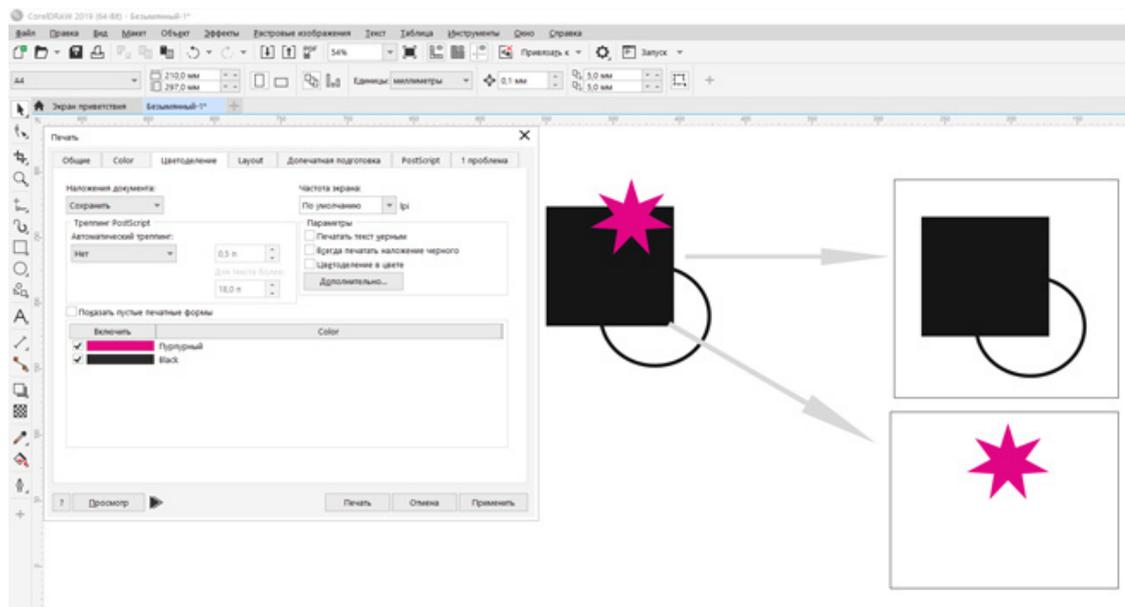


Рис. 138. Окно «Цветоделение».

В этом окне выберете по очереди один цвет и нажимайте на кнопку печать. Цветоделенный документ сохраняет каждый цвет в отдельном файле в формате PDF.

Создание PDF формата

Макеты в типографии могут распечатывать из разных программ, но при этом часто используется формат PDF. Это формат программы Adobe Acrobat.

В программе CorelDRAW есть встроенная функция для создания этого формата. Находится она в меню «Файл» – «Публиковать в PDF». Однако созданный из этой команды файл не всегда позволяет внести нужные для печати свойства документа. Поэтому на практике используется программа «Acrobat Distiller».

«Acrobat Distiller» – это отдельное приложение, которое преобразует PostScript-файлы в PDF-файлы.

Следует учитывать, что при создании PDF-файла к печати надо отказаться от таких эффектов CorelDRAW, как «Прозрачность», «Тень», «Интерактивное перетекание» и т.д. Текст должен быть переведен в кривые.

Признаки технически грамотного макета для печати

1. Все тексты в макете и логотип в кривых. Отдельные элементы рисунков и дизайна переведены в кривые.

2. Фон макета (фотографии, градиенты) должны быть в формате TIFF не менее 300 dpi для полноцветной печати, для наружной рекламы 56 dpi (3м x 6м), 36-41 dpi (10м x 15м).

3. Все объекты (как векторные, так и растровые) представлены в одной цветовой модели – CMYK.

4. В логотипах не должно быть контуров у объектов.

5. В макете отсутствуют эффекты типа прозрачности, интерактивного перетекания и т.д.

6. В макете нет сложных кривых со множеством узлов.

Совет специалиста:

Всегда распечатывайте готовый макет на обычном принтере. Иногда, ошибки и недостатки, которых не заметно в электронном виде, хорошо видны на пробной печати.

Домашнее задание:

1. Проверьте свой созданный макет (например, журнальную полосу из урока 14) на технические ошибки.

2. Создайте PDF-файл макета. Распечатайте макет, проверьте на орфографические ошибки.

Приложение № 1. Клавиатурные сокращения («горячие клавиши»)

Меню Файл

Создать новый файл
Ctrl + N

Открыть
Ctrl + O

Сохранить
Ctrl + S

Сохранить как
Ctrl + SHIFT+S

Импорт
Ctrl + I

Экспорт
Ctrl + E

Печать
Ctrl + P

Выход
ALT + F4

Меню Редактировать (Edit)

Отменить одно действие
Ctrl + Z

Вернуть
Ctrl + SHIFT+ Z

Повторение
Ctrl + R

Вырезать
Ctrl + X

Копировать
Ctrl + C

Вклеить (вставить)
Ctrl + V

Удалить
DELETE

Дублировать
Ctrl + D

Свойства
ALT + ENTER

Меню Вид

Полноэкранный просмотр
F9

Закрепить за сеткой
CTRL + U

Закрепить за объектами
ALT + Z

Динамические направляющие
ALT + SHIFT + D

Меню Компоновать

Трансформация :

Позиция
ALT + F7

Вращать
ALT + F8

Масштаб
ALT + F9

Размер
ALT + F10

Выровнять:

выровнять по левому краю
L

по правому
R

по нижнему

B

по центру страницы

P

центрировать по горизонтали

E

Порядок расположения:

вперед на один шаг

Ctrl +PageUp

на передний план

Shift +PageUp

назад на один шаг

Ctrl +PageDown

на задний план

Shift +PageDown

Группа

CTRL + G

Разгруппировать

CTRL + U

Комбинировать

CTRL + L

Разбить на части

CTRL + K

Преобразовать в кривую

CTRL + Q

Преобразовать эскиз в объект

CTRL + SHIFT + Q

Меню Эфффекты

Контур

CTRL + F9

Оболочка

CTRL + F7

Линза
ALT + F3

Меню Текст

Форматировать текст
CTRL + T

Вставить символ
CTRL + F11

Выровнять по базовой линии
ALT + F12

Проверка орфографии
CTRL + F12

Преобразовать текст
CTRL + F8

Редактировать текст
CTRL + SHIFT + T

Меню Инструменты

Опции
CTRL + J

Диспетчер видов
CTRL + F2

Графические и текстовые стили
CTRL + F5

Visual Basic редактор
ALT + F11

Меню Окно

Докеры

Менеджер символов
CTRL + F6

Перерисовать окно
CTRL + W

Помощь

F1

Приложение № 2. Перечень терминов

CMYK Урок №1
RGB Урок №1
Векторный способ кодирования Урок №1
Верстка Урок №14
Визитка Урок №21
Выравнивание объектов Урок №18
Градиент Урок №5
Группа объектов Урок №4
Докер Трансформация Урок №18
Дополнительные символы (глифы) Урок №11
Заливка цветом объектов Урок №5
Заливка текстурой Урок №5
Заливка узором Урок №5
Импорт растровых изображений Урок №16
Инструмент Живопись Урок №6
Инструмент Заливка Урок №5
Инструмент Интерактивная Оболочка Урок №7
Инструмент Интерактивная Прозрачность Урок №7
Инструмент Интерактивная Тень Урок №7
Инструмент Интерактивное Выдавливание Урок №7
Инструмент Интерактивное Искажение Урок №7
Инструмент Интерактивный Контур Урок №7
Инструмент Каллиграфическое Перо Урок №6
Инструмент Кривые Безье Урок №8
Инструмент Ластик Урок №7
Инструмент Многоугольник Урок №3
Инструмент Нож Урок №7
Инструмент Перо Урок №6
Инструмент Пипетка Урок №5
Инструмент Полилинии Урок №8
Инструмент Прямоугольник Урок №3
Инструмент Свободная рука Урок №8
Инструмент Стандартные фигуры Урок №3
Инструмент Трехточечная кривая Урок №8
Инструмент Указатель Урок №3
Инструмент Форма Урок №8
Инструмент Эллипс Урок №4
Интерактивное перетекание Урок №7
Кадрирование объектов Урок №7
Кисти Урок №6
Команда Power Clip Урок №16
Команда Импорт Урок №16
Команда Экспорт Урок №16
Компоненты цвета Урок №5
Контурные объекты Урок №5

Копирование объектов *Урок №4*
Копирование свойств объектов *Урок №5*
Кривизна линий *Урок №1*
Кривые Безье *Урок №1*
Линейки *Урок №2*
Лист списка Sprayer *Урок №6*
Логотип *Урок №19*
Макет *Урок №14*
Масштаб объектов *Урок №4*
Масштаб страницы *Урок №2*
Модели цвета *Урок №1*
Направляющие *Урок №2*
Объекты векторной графики *Урок №3*
Палитра цветов *Урок №2*
Панель инструментов *Урок №2*
Параграфный текст *Урок №13*
Перспектива у векторных объектов *Урок №18*
Печать документа *Урок №15*
Поворот объектов *Урок №4*
Подгонка текста к пути *Урок №13*
Порядок расположения объектов *Урок №4*
Размеры листа *Урок №2*
Разрешение растрового изображения *Урок №16*
Растрирование векторных объектов *Урок №16*
Растровые форматы *Урок №16*
Растровый способ кодирования *Урок №1*
Растры *Урок №1*
Редактирование узлов *Урок №9*
Ручная трассировка *Урок №10*
Символьные шрифты *Урок №11*
Текст *Урок №13*
Текст, переведенный в кривые *Урок №13*
Трансформация объектов *Урок №18*
Трансформирование узлов *Урок №9*
Узел *Урок №9*
Фигурный текст *Урок №13*
Фильтры *Урок №16*
Цветоделение *Урок №23*
Шаблоны кистей *Урок №6*
Шрифт *Урок №12*
Экспорт векторного изображения *Урок №15*
Эффект Перспектива *Урок №18*

20.11.2022

По всем вопросам обращайтесь на почту imagika@mail.ru