

Программа CorelDRAW.

- 1. Основы**
- 2. Состав изображений**
- 3. Линии**
- 4. Текст**
- 5. Объекты**
- 6. Заливки**
- 7. Обводка контуров**
- 8. Отображение рисунка на экране**
- 9. Упорядочение объектов**
- 10. Операции с несколькими объектами**
- 11. Огибающие и деформации**
- 12. Перспектива, тени и экструзия**
- 13. Клоны, стандартные фрагменты, пошаговые переходы и ореолы**
- 14. Линзы**
- 15. Прозрачность и фигурная обрезка**
- 16. Размещение текста на траектории**
- 17. Пиксельные изображения и коллажи**
- 18. Вывод иллюстрации**

Программа CorelDRAW. Подробно.

1. Основы

- Пиксельные и векторные изображения
 Рабочая среда и интерфейс пользователя
 Создание нового документа
 Открытие и закрытие документа
 Сохранение документа
 Изменение параметров страницы и единиц измерения

2. Состав изображений

- Прямоугольники
 Упражнение 2.1. Построение прямоугольников
 Упражнение 2.2. Применение клавиш-модификаторов
 Упражнение 2.3. Закругление углов прямоугольника
 Эллипсы
 Упражнение 2.4. Построение и модификация эллипсов, дуг и секторов
 Многоугольники и звезды
 Упражнение 2.5. Построение и модификация многоугольников
 Спирали
 Сетки
 Упражнение 2.6. Создание плаката с образцами
 Стандартные фигуры

3. Линии

- Модель кривой
 Точки излома
 Сглаженные узлы
 Линии замкнутые, разомкнутые и соединенные
 Линии и инструмент Freehand
 Упражнение 3.1. Построение линий от руки
 Линии и инструмент Bezier

Упражнение 3.2. Построение линий инструментом Bezier

Линии переменной ширины и инструмент Artistic Media

Режим каллиграфии

Режим заготовки

Режим кисти

Упражнение 3.3. Построение суперлиний

Режим распылителя

Пристыковываемое окно Artistic Media

Режим рисования с нажимом

Элементы чертежей и схем

Размерные линии

Упражнение 3.4. Простановка размеров

Выносные линии

Соединительные линии

Упражнение 3.5. Построение соединительных линий

4. Текст

Фигурный текст

Атрибуты фигурного текста

Создание блока фигурного текста

Упражнение 4.1. Ввод, редактирование и форматирование фигурного текста

Простой текст

Создание и редактирование простого текста

Создание цепочки связанных рамок

Обтекание текстом

Атрибуты простого текста

Атрибуты шрифта

Атрибуты интервалов

Табуляции

Колонки текста

Эффекты

Маркированный список

Настройка буквицы

Упражнение 4.2. Приемы работы с простым текстом

Взаимные преобразования фигурного и простого текстов

5. Объекты

Выделение объектов

Вспомогательные приемы выделения объектов

Манипулирование объектами

Размещение

Размещение при помощи пристыковываемого окна Transformation

Сдвиг, суперсдвиг и микросдвиг

Копирование и дублирование

Растяжение и сжатие

Назначение точных размеров

Масштабирование и отражение

Поворот объектов

Скос объектов

Блокировка объектов

Упражнение 5.1. Выделение, копирование и преобразование объектов

Преобразование блоков текста

Отмена преобразований объекта

Инструменты изменения формы объектов

Инструмент Shape и манипулирование узлами кривых

Выделение узлов

Перетаскивание направляющих точек узла

Упражнение 5.2. Перетаскивание направляющих точек

Перемещение узлов

Редактирование узлов

Добавление и удаление узлов

Сглаживание кривой

Разъединение кривой, соединение узлов и замыкание

Упражнение 5.3. Разъединение кривой и соединение узлов

Растяжение, сжатие и поворот узлов

Упражнение 5.4. Преобразования растяжения и поворота выделенных узлов

Симметричное смещение узлов

Упражнение 5.5. Симметричное смещение узлов

Замыкание кривой

Разъединение ветвей

Упражнение 5.6. Выравнивание узлов кривой

Эластичный сдвиг узлов

Инструмент Shape и текстовые объекты

Корректировка расстояния между смежными символами

Корректировка расстояния между смежными словами

Корректировка расстояния между смежными строками

Изменение формы символов

Инструмент Knife

Упражнение 5.7. Разрезание объектов

Инструмент Eraser

Инструмент Smudge

Инструмент Virtual segment delete

6. Заливки

Цветовые палитры и модели цвета

Монохромные изображения

Плашечная печать

Офсетная печать

Воспроизведение на экране

Однородные заливки

Заливка по умолчанию

Выбор цвета заливки с помощью экранной палитры

Выбор цвета заливки в диалоговом окне Uniform Fill

Назначение цвета однородной заливки с помощью модели цвета

Назначение цвета однородной заливки с помощью палитр

Назначение цвета однородной заливки с помощью смесителей

Выбор цвета заливки в пристыковываемом окне Color

Применение инструментов Eyedropper и Paintbucket

Применение панели атрибутов для назначения и изменения однородной заливки

Упражнение 6.1. Построение пейзажа

Специальные заливки

Градиентные и сетчатые заливки

Градиентные заливки

Упражнение 6.2. Растушевка цилиндра

Инструмент Interactive Fill и диалоговое окно Fountain Fill

Упражнение 6.3. Изображение неба и земли

Сетчатые заливки

Упражнение 6.4. Изображение облаков

Заливки узором

Заливка двухцветным узором

Упражнение 6.5. Имитация кирпичной кладки

Заливка цветным узором

Заливка точечным узором

Заливка растром PostScript

Текстурные заливки

Упражнение 6.6. Выполнение текстурной заливки

7. Обводка контуров

Параметры контуров и управление ими

Толщина

Вид

Завершители

Углы

Наконечники

Цвет

Форма и разворот пера контурной линии

Взаимное расположение заливки и контура объекта

Изменение толщины контурной линии при изменении размеров объекта

Инструменты для задания параметров контуров

Процедура назначения параметров контура

Упражнение 7.1. Обводка контуров

Способы копирования параметров контура

8. Отображение рисунка на экране

Режимы отображения на экране

Масштабирование и прокрутка

Инструмент Zoom

Панель атрибутов инструмента Zoom и панель инструментов Zoom

Изменение масштаба отображения с помощью стандартной панели инструментов

Прокрутка

Прокрутка с помощью инструмента Pan

Прокрутка с помощью клавиатуры

Диспетчер видов

9. Упорядочение объектов

Линейки

Координатные сетки

Направляющие

Выравнивание объектов

Упражнение 9.1. Выравнивание объектов

Распределение объектов

Упражнение 9.2. Распределение объектов

Стопка и слои объектов

Диспетчер объектов

Работа со слоями

Упражнение 9.3. Работа со слоями

Работа с объектами

10. Операции с несколькими объектами

Группирование и разгруппирование

Соединение и разъединение

Упражнение 10.1. Соединение объектов

Маски и маскирование

Объединение

Упражнение 10.2. Построение объекта сложной формы путем объединения

Пересечение**Упражнение 10.3. Пересечение объектов****Исключение****Упражнение 10.4. Исключение объектов****Исключение как способ разрезания объектов****Упражнение 10.5. Разрезы и надрезы на объектах****Упрощенное исключение для перекрывающихся объектов****Преобразование объекта в кривые****Отделение объектов****11. Огибающие и деформации****Огибающие****Добавление и удаление огибающей****Копирование огибающей****Редактирование огибающей****Перемещение узлов огибающей****Редактирование узлов и сегментов огибающей****Изменение режимов редактирования и заполнения огибающей****Упражнение 11.1. Модификация формы объекта при помощи огибающих****Простой текст и огибающие****Деформации****Инструмент Interactive Distortion****Деформация Push and Pull****Деформация Zipper****Деформация Twister****Упражнение 11.2. Выполнение интерактивных деформаций****Инструмент Roughen Brush****12. Перспектива, тени и экструзия****Преобразование перспективы****Упражнение 12.1. Построение перспективы для текста****Тени и инструмент Interactive Shadow****Экструзия объектов****Построение базового тела экструзии****Заливка тел экструзии****Эффекты освещения****Вращение тел экструзии****Упражнение 12.2. Построение экструзии и теней****13. Клоны, стандартные фрагменты, пошаговые переходы и ореолы****Клоны и клонирование эффектов****Особенности поведения клонов****Клонирование эффектов****Упражнение 13.1. Создание клонов и клонирование эффектов****Стандартные фрагменты****Пошаговые переходы****Переходы вдоль заданной траектории****Упражнение 13.2. Построение пошаговых переходов вдоль траектории****Составные и разделенные пошаговые переходы****Пошаговые переходы с незамкнутыми управляемыми объектами****Разъединение пошаговых переходов****Упражнение 13.3. Разделение пошаговых переходов на отдельные объекты****Ореолы****Упражнение 13.4. Построение ореолов и имитация движения**

14. Линзы**Преобразование линзы****Полупрозрачная линза****Увеличительная линза****Режим Viewpoint****Режим Frozen****Осветляющая линза****Линза негативного изображения****Линза цветовой отсечки****Упражнение 14.1. Применение линзы цветовой отсечки****Линза сложения цветов****Линза полутонового монохромного изображения****Линза теплового портрета****Линза заказной палитры****Каркасная линза****Линза «рыбий глаз»****Общие замечания по применению линз всех типов****15. Прозрачность и фигурная обрезка****Прозрачность****Инструмент Interactive Transparency****Построение линзы прозрачности****Упражнение 15.1. Имитация портрета под стеклом****Фигурная обрезка****Построение фигурной обрезки****Редактирование и извлечение содержимого контейнера фигурной обрезки****Применение фигурной обрезки****16. Размещение текста на траектории****Размещение текста вдоль разомкнутой кривой и его отделение от траектории****Настройка текста на незамкнутой траектории****Размещение нескольких текстов на одной траектории****Размещение текста вдоль замкнутой кривой****17. Пиксельные изображения и коллажи****Пиксельные изображения как объекты****Импорт пиксельных изображений****Настройка цвета****Пиксельные эффекты****Преобразование векторных объектов в пиксельное изображение****Преобразование пиксельных изображений в векторные объекты****Автоматическая векторизация****Упражнение 17.1. Использование растиривания и векторизации для построения объектов****Векторизация вручную****Основные приемы коллажа****Упражнение 17.2. Создание коллажа****18. Вывод иллюстрации****Экспорт в формат PDF****Экспорт в форматы пиксельной графики****Вывод изображения на печать****Выбор и настройка принтера****Выбор части документа для печати****Размещение на листе бумаги****Предварительный просмотр**