

# Интернет-Университет Информационных Технологий

Курс предназначен для тех, кто только начинает знакомиться с миром компьютерной графики и желает освоить программу CorelDRAW. Курс представляет собой сборник упражнений и необходимый для их выполнения теоретический материал.

Изложение идет в такой последовательности, что человек, впервые сталкивающийся с программой CorelDRAW, сможет самостоятельно изучить ее работу, на примерах разобрать использование тех или иных инструментов и закрепить полученные навыки, выполнив упражнения. Упражнения содержат варианты реальных логотипов, знаков и иллюстраций.

## Основы работы с CorelDRAW X3

### 1. Лекция: Интерфейс программы: версия для печати и PDA

Лекция посвящена интерфейсу программы. В ней рассматриваются основные элементы окна CorelDraw, параметры, принадлежащие той или иной панели и предварительные настройки, необходимые для начала работы.

## Интерфейс программы

Программа CorelDRAW X3 открывается в стандартном виде окна приложения Windows с печатной страницей в центре ([рис. 1.1](#)).

Основными элементами окна CorelDRAW являются:

- строка заголовка с тремя кнопками управления размером окна, расположенными справа: Свернуть, Развернуть/Свернуть в окно, Закрыть;
- строка меню (**Menu Bar**); каждое меню содержит множество пунктов, которые открывают подменю, выводят на экран диалоговые окна или выполняют конкретные команды;
- панель инструментов (**Toolbox**) — панель графики;
- панель свойств (**Property Bar**) — набор параметров конкретного инструмента, выбранного на панели инструментов;
- цветовая палитра (**Color Palette**);
- пристыковываемые окна (**Dockers**) — элементы, предназначенные для настройки параметров выполнения тех или иных действий; они обычно открываются в служебной области в правой части окна.

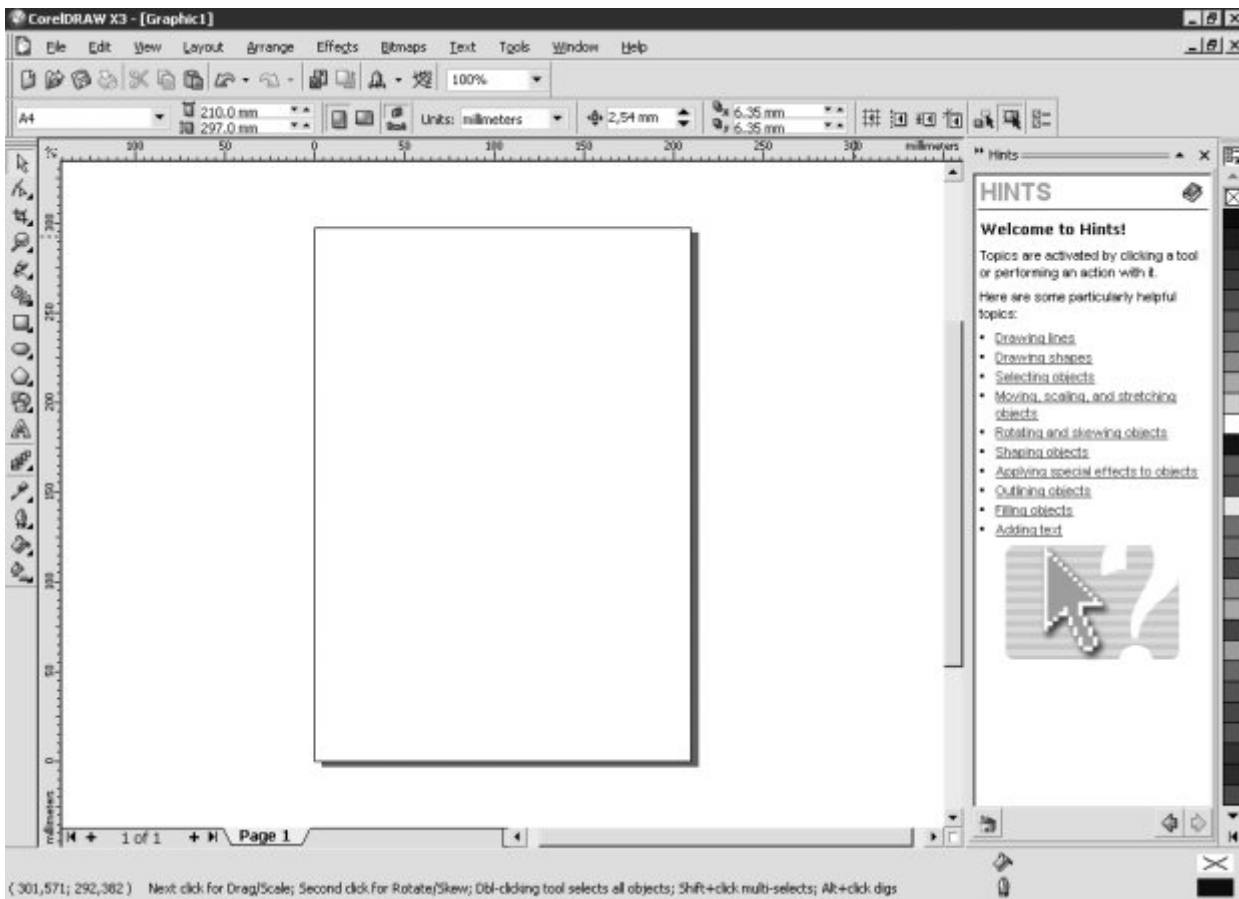
Если какая-либо панель отсутствует в окне программы CorelDRAW, то для ее отображения следует выполнить следующие действия.

1. В строке меню выберите пункт меню **Window** (Окно), щелкнув на нем кнопкой мыши.
2. В раскрывшемся списке выберите пункт **Toolbars** (Панели инструментов), а затем выберите название требуемой панели, переведя на него указатель мыши и щелкнув кнопкой мыши. Выполнение этих действий приведет к установке напротив названия панели флажка и появлению выбранной панели в окне программы CorelDRAW.

Чтобы спрятать панель, выполните такие действия.

1. В меню **Window** (Окно) выберите пункт **Toolbars** (Панели инструментов).
2. Выберите в списке панелей инструментов требуемое название с установленным флажком, переведите на него указатель мыши и щелкните.

Выбор панели приведет к снятию соответствующего флажка и исчезновению панели из окна программы CorelDRAW.



**увеличить изображение**

**Рис. 1.1.** Окно программы CorelDRAW X3

Чтобы отобразить цветовые палитры, необходимо выполнить следующие действия.

1. Выберите пункт меню **Window** (Окно).
2. Щелкните на пункте **Color Palettes** (Цветовые палитры).
3. В списке цветовых палитр выберите нужную, переведя на нее указатель мыши и щелкнув.

Чтобы спрятать цветовую палитру, необходимо выполнить вышеописанные действия и щелчком кнопки мыши снять соответствующий флажок.

Для успешной работы необходим следующий минимальный набор панелей (см. [рис. 1.1](#)):

- панель графики;
- панель свойств;
- стандартная панель инструментов;
- цветовая палитра.

**Стандартная панель**

Стандартная панель инструментов располагается непосредственно под строкой главного меню ([рис. 1.2](#)).



**Рис. 1.2.** Стандартная панель инструментов

Элементы стандартной панели инструментов предназначены для выполнения таких действий:

- **New** (Новый) — создать документ текущего формата печатной страницы;
- **Open** (Открыть) — открыть диалоговое окно Open Drawing (Открыть рисунок), позволяющее выбрать существующий рисунок и открыть его;
- **Save** (Сохранить) — сохранить рисунок;
- **Print** (Печать) — открыть диалоговое окно Print (Печать);
- **Cut** (Вырезать) — копировать объект в буфер обмена с удалением его с рабочей области;
- **Copy** (Копировать) — копировать объект в буфер обмена без удаления его с рабочей области;
- **Paste** (Вставить) — вставить скопированный в буфер обмена объект на рабочую область;
- **Undo** (Отменить) — отменить выполненное действие;
- **Redo** (Вернуть) — повторить действие, отмененное предыдущей командой;
- **Import** (Импорт) — импортировать на рабочую область растровое изображение;
- **Export** (Экспорт) — экспортировать файл в другой формат;
- **Zoom Levels** (Уровни увеличения) — раскрывающийся список, из которого можно выбрать один из доступных масштабов просмотра рисунка в окне документа:
  - **To Fit** (По картинке) — отображение всех объектов рисунка так, чтобы они занимали все окно документа;
  - **To Selected** (По выбранному) — отображение только выделенных объектов таким образом, чтобы они занимали все окно документа;
  - **To Page** (На страницу) — режим показа печатной страницы в центре окна;
  - **To Width** (По ширине) и **To Height** (По высоте) — режим подгонки размеров изображения печатной страницы под размер окна документа по ширине или по высоте соответственно;
  - 10%... 400% — режимы показа печатной страницы рисунка с соответствующим уменьшением или увеличением относительно исходного размера (100%).

## Панель инструментов

Данная панель содержит инструменты для создания объектов, изменения их формы, применения специальных эффектов, работы с цветом и т. п. (рис. 1.3).



**Рис. 1.3.** Развернутый вид панели инструментов: группы инструментов


В правом нижнем углу большинства кнопок инструментов имеется маленький треугольник. Он указывает на то, что данная кнопка отвечает за целую группу инструментов. Чтобы сменить текущий инструмент с помощью мыши, щелкните на такой кнопке и на появившейся панели переместите указатель к нужной позиции.

## Начало работы

Перед началом рисования вы можете установить параметры макета страницы, используя панель свойств (рис. 1.4).

**СОВЕТ.** Если панель свойств в окне программы CorelDRAW не соответствует тому виду, который представлен на рис. 1.4, выберите на панели графики инструмент Pick (Выбор)

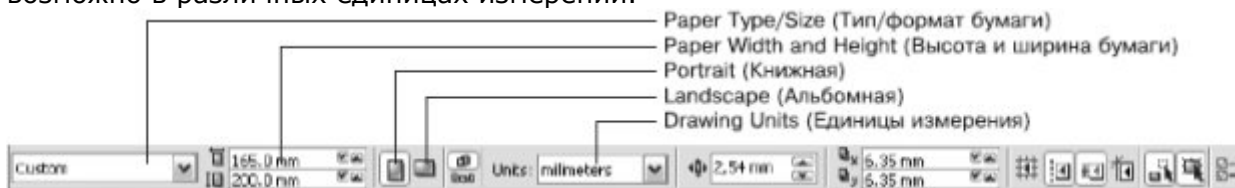


() и щелкните на свободном месте рабочей области.

Размер рабочей области практически бесконечен, а вот формат печатной страницы имеет конечные размеры: ширину и высоту (см. [рис. 1.1](#)).

Перечислю основные параметры печатной страницы.

- **Paper Type/Size** (Тип/Формат бумаги). Программа CorelDRAW поддерживает обширный набор размеров страниц документа, соответствующих стандартам многих стран мира. Среди этих форматов — размеры стандартных конвертов, а также этикеток.
- **Paper Width and Height** (Ширина и высота бумаги). Значения этих параметров — ширины (Width) и высоты (Height) — автоматически обновляются в соответствии с выбранным форматом бумаги. Однако несмотря на это вы всегда можете задать для них собственные, независимые значения.
- **Portrait** (Книжная) и **Landscape** (Альбомная) — кнопки, управляющие ориентацией страницы.
- **Drawing Units** (Единицы измерения). Проведение построений в программе CorelDRAW возможно в различных единицах измерений.



#### [увеличить изображение](#)

**Рис. 1.4.** Панель свойств

### Практическое задание 1. Настройка рабочей области

1. Выберите из раскрывающегося списка **Paper Type/Size** (Тип/Формат бумаги) значение A4.
2. С помощью соответствующей кнопки установите ориентацию бумаги — **Landscape** (Альбомная).
3. Из раскрывающегося списка Drawing Units (Единицы измерения) выберите значение millimeters (миллиметры).
4. Из списка **Zoom Levels** (Уровни увеличения) выберите значение **To Page** (На страницу).
5. Проверьте наличие в окне программы CorelDRAW следующих панелей:
  - панель инструментов;
  - панель свойств;
  - стандартная;
  - цветовая палитра — стандартная палитра CMYK.
6. При необходимости включите их отображение.

### Выводы

Предварительные настройки формата бумаги, ее ориентации, выбор тех или иных единиц измерения, а также наличие или отсутствие панелей не являются необходимым условием для начала работы в программе CorelDRAW, поскольку во время работы всегда можно произвести требуемые изменения. Однако отображение минимального набора инструментов и палитр поможет организовать будущую работу.

## Основы работы с CorelDRAW X3

### 2. Лекция: Манипулирование объектами: версия для печати и PDA

Данная лекция посвящена способам манипулирования над объектами и видам трансформационных искажений, рассмотренных на примере объекта прямоугольника.

### Манипулирование объектами

Прямоугольник можно назвать "кирпичиком" неживой природы — всего того, что создано руками человека. Особенно ярко эта геометрическая фигура присутствует в результатах деятельности людей в век промышленного прогресса. Различные виды трансформационных искажений (изменение геометрических размеров, вращение, сдвиг) позволяют получить из прямоугольника такие фигуры, как квадрат, ромб и параллелограмм ([рис. 2.1](#)).