

Оглавление

От авторов	11
Введение	13
Для кого предназначена книга	13
Как читать эту книгу	14
От издательства	14

Часть I. Теория

Глава 1. CorelDRAW: начало работы	16
1.1. Окно программы	17
Главное меню	19
Стандартная панель	19
Панель инструментов	20
Строка состояния	21
Пристыковываемые окна	22
Контекстное меню	25
Цветовая палитра	26
1.2. Основные понятия компьютерной графики	28
Векторная и растровая графика	28
Расположение объектов в документе CorelDRAW	29
Цвет и цветовые модели	30
Атрибуты текста	31
1.3. Команды главного меню	31
Меню File (Файл)	32
Меню Edit (Правка)	40
Меню View (Просмотр)	45

Меню Layout (Макет)	50
Меню Arrange (Расположение)	51
Меню Effects (Эффекты)	58
Меню Table (Таблица)	73
Меню Tools (Сервис)	76
Меню Window (Окно)	77
Меню Help (Справка)	78
1.4. Панель инструментов	79
Инструмент Pick (Выбор)	80
Группа инструментов Shape Edit (Изменение формы)	82
Группа инструментов Crop (Обрезка)	88
Группа инструментов Zoom (Масштаб)	90
Группа инструментов Curve (Кривые)	91
Инструмент Artistic Media (Художественные средства)	93
Группа инструментов Smart (Умные)	96
Группа инструментов Rectangle (Прямоугольник)	96
Группа инструментов Ellipse (Эллипс)	97
Группа инструментов Object (Объект)	98
Группа инструментов Perfect Shape (Отличные фигуры)	100
Инструмент Text (Текст)	101
Инструмент Table (Таблица)	101
Группа инструментов Dimension (Размерные линии)	102
Группа инструментов Connector (Соединительные линии)	102
Группа инструментов Interactive (Интерактивные)	103
Группа инструментов Eyedropper (Пипетка)	110
Группа инструментов Outline (Обводка)	110
Группа инструментов Fill (Заливка)	111
Группа инструментов Interactive Fill (Интерактивная заливка)	118
1.5. Пристыковываемые окна	122
Object Properties (Свойства объекта)	122
Object Manager (Диспетчер объектов)	125

Transformation (Преобразование)	128
Graphic and Text (Графические и текстовые стили)	129
Глава 2. Настройка программы	131
2.1. Функциональная настройка	132
2.2. Настройка цвета	134
2.3. Настройка интерфейса	136
Настройка панелей инструментов	137
Настройка инструментов	138
Настройка клавиатурных сокращений	139
2.4. Сохранение измененных настроек программы	141
Глава 3. Работа с текстом	142
3.1. Создание и редактирование текста	143
Виды текста в CorelDRAW	143
Редактирование текста	144
3.2. Специальные текстовые объекты и режимы	147
Текст на кривой	148
Текст во фрейме	148
Обтекание текстом	149
Использование переносов	150
Распознавание шрифта	151
Глава 4. Работа с растровыми объектами	153
4.1. Вставка изображения и изменение его размеров	154
Растрирование	155
Трассировка	155
4.2. Цветокоррекция	156
Автоматическая настройка	156
Изменение цветовой модели	157
Пристыковываемое окно Bitmap Color Mask (Цветовая маска)	157

4.3. Растровые эффекты	158
Группа 3D Effects (Трехмерные эффекты)	159
Группа Art Strokes (Художественные средства)	160
Группа Blur (Размытие)	163
Группа Camera (Камера)	164
Группа Color Transform (Преобразование цвета)	164
Группа Contour (Контур)	165
Группа Creative (Формирование)	165
Группа Distort (Искажение)	167
Группа Noise (Шум)	169
Группа Sharpen (Резкость)	170
Plug-Ins (Подключаемые модули)	170
Глава 5. Подготовка к печати и печать	172
5.1. «Проблемные» объекты	173
Кривые с большим количеством узлов	173
Текст	173
Эффекты прозрачности	173
RGB-цвета	174
5.2. Настройка параметров печати	174
5.3. Печать	175
Print Preview (Просмотр печати)	178
Collect For Output (Собрать для передачи)	179
Глава 6. Введение в графический дизайн	181
6.1. Основы	182
Размер	182
Цвет	186
Форма	192
Шрифтовой дизайн	197
Немного о композиции	199

6.2. Пять наиболее распространенных ошибок дизайнеров	204
Чрезмерное усложнение	204
Чрезмерное упрощение	204
Использование приевшегося стиля	205
Противоречие привычкам чтения	206
Неоригинальность приемов	206

Часть II. Практика

Глава 7. Играем с материалами	208
7.1. Осколок стекла	209
7.2. Горящий фитиль	212
7.3. «Златая цепь»	217
7.4. Штамп	222
7.5. Капля воды	225
7.6. Ледяная надпись	228
7.7. Подделываем подпись	232
Рисование инструментом Bezier (Кривая Безье)	233
Рисование инструментом Artistic Media (Художественные средства)	235
7.8. Колючая надпись	236
7.9. Татуировка в виде штрихкода	239
7.10. «Кровавый» шрифт	244
7.11. Футуристический автомобиль	247
7.12. Разбитая табличка с письменами	249
7.13. Сюрреализм с помощью сетчатой заливки	252
Глава 8. Предметы в движении	256
8.1. Завернутый уголок	257
8.2. Развевающийся флаг	260
8.3. Горящая свеча	263
8.4. Увеличивающая лупа	266
8.5. Эффект скорости	271

8.6. Море	276
8.7. Раскрытая книга.	279
8.8. Отражение в окне	282
Глава 9. Текстуры и узоры	286
9.1. Логотип из мозаики.	287
9.2. Пользовательский узор	289
9.3. Узор из «собачек»	292
9.4. Фотоштрих	295
9.5. Изображение из цифр	296
9.6. Калейдоскоп.	298
9.7. В стиле авангарда	303
Глава 10. Обработка фотографий	307
10.1. Простой фотомонтаж: слияние двух растровых изображений	308
10.2. Сложный фотомонтаж	311
10.3. Отражение в воде	316
10.4. Изменяем цвет глаз.	319
10.5. Четырехцветное изображение	321
10.6. Переводим цветное изображение в битовое	324
10.7. Двухцветные изображения	327
10.8. Рекламный плакат	331
10.9. Футуристический портрет	336
10.10. Неоновая статуя Свободы	338
10.11. Векторизация.	341
10.12. Штриховка	344
Глава 11. Создание рамок	347
11.1. Рисуем рамку	348
11.2. Рамка для фотографии.	350
11.3. Фотография за стеклом	353

Глава 12. Имитация объема	358
12.1. Объем с помощью инструмента Mesh Fill (Сетчатая заливка)	359
12.2. Сломанная доска	361
12.3. Шестеренки	363
12.4. Объемные книги	368
12.5. Сигарета	372
12.6. Рисуем Землю	375
12.7. Рисуем тупик	378
Первый вариант	381
Второй вариант	381
12.8. Ломаный деревянный текст	383
12.9. «Глобусы» разных стран	385
Цилиндрический «глобус»	385
Кубический «глобус»	388
12.10. Стеклопанная кнопка	390
12.11. Стеклопаннный шар	392
Глава 13. Ассорти	397
13.1. Карикатура	398
13.2. Деловая графика	401
13.3. «Пляшущий» текст	404
13.4. Динамическое увеличение фрагментов	406