

Графический
пакет

Corel Draw

Corel Draw предназначен для работы с векторной графикой и является несомненным лидером среди подобных программ. Популярность Corel Draw объясняется большим набором средств создания и редактирования графических образов, удобным интерфейсом и высоким качеством получаемых изображений. С его помощью можно создавать как простые контурные рисунки, так и эффективные иллюстрации с поражающим воображение переливом красок и ошеломляющими эффектами. Corel Draw уникален, т.к. он обладает и интуитивностью, понятностью, универсальностью, и ни с чем не сравнимой привлекательностью, делающей его доступным и востребованным для пользователей-непрофессионалов всех возрастов и профессий. С другой стороны, этот редактор очень мощный, в него включен весь набор профессиональных функций, реализованных на высоком программном уровне, что делает его основной программой, использующейся профессионалами в большинстве издательств, типографий и фирм, занимающихся допечатной подготовкой. Эта программа доступна для всех пользователей, по ней существует много русскоязычной и переводной литературы.

Немного из истории Corel Draw

Автором Corel DRAW является Канадская корпорация Corel, базирующаяся в Оттаве.

Созданная в 1985 году, фирма является признанным мировым лидером в сфере разработки графического и делового программного обеспечения.

Основатель фирмы Corel **Майкл Каупланд**.

Под руководством нынешнего президента компании **Дерека Берни**, фирма развивается, создаются новые возможности, новые пакеты программ.

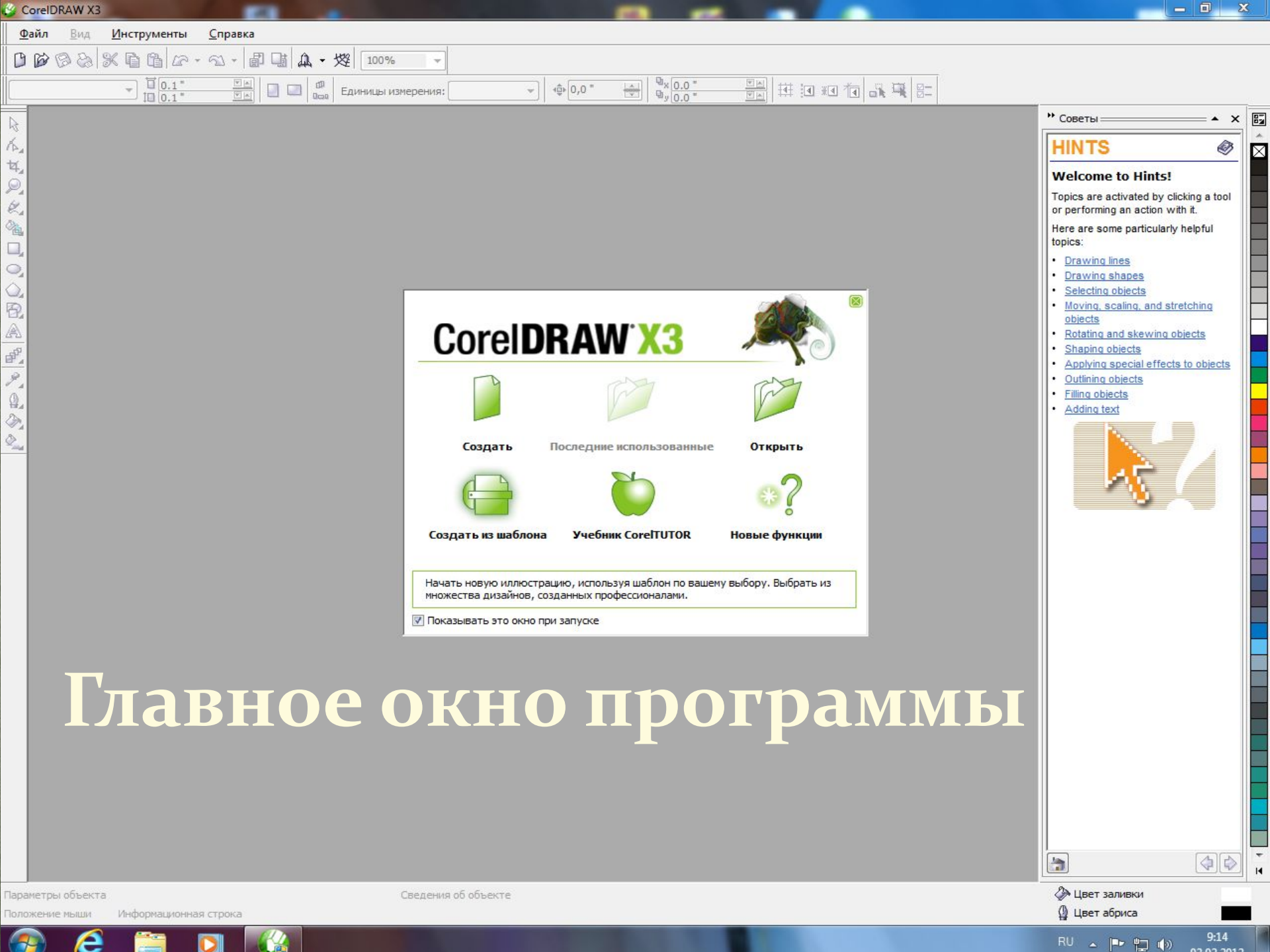


Практическая значимость CorelDRAW

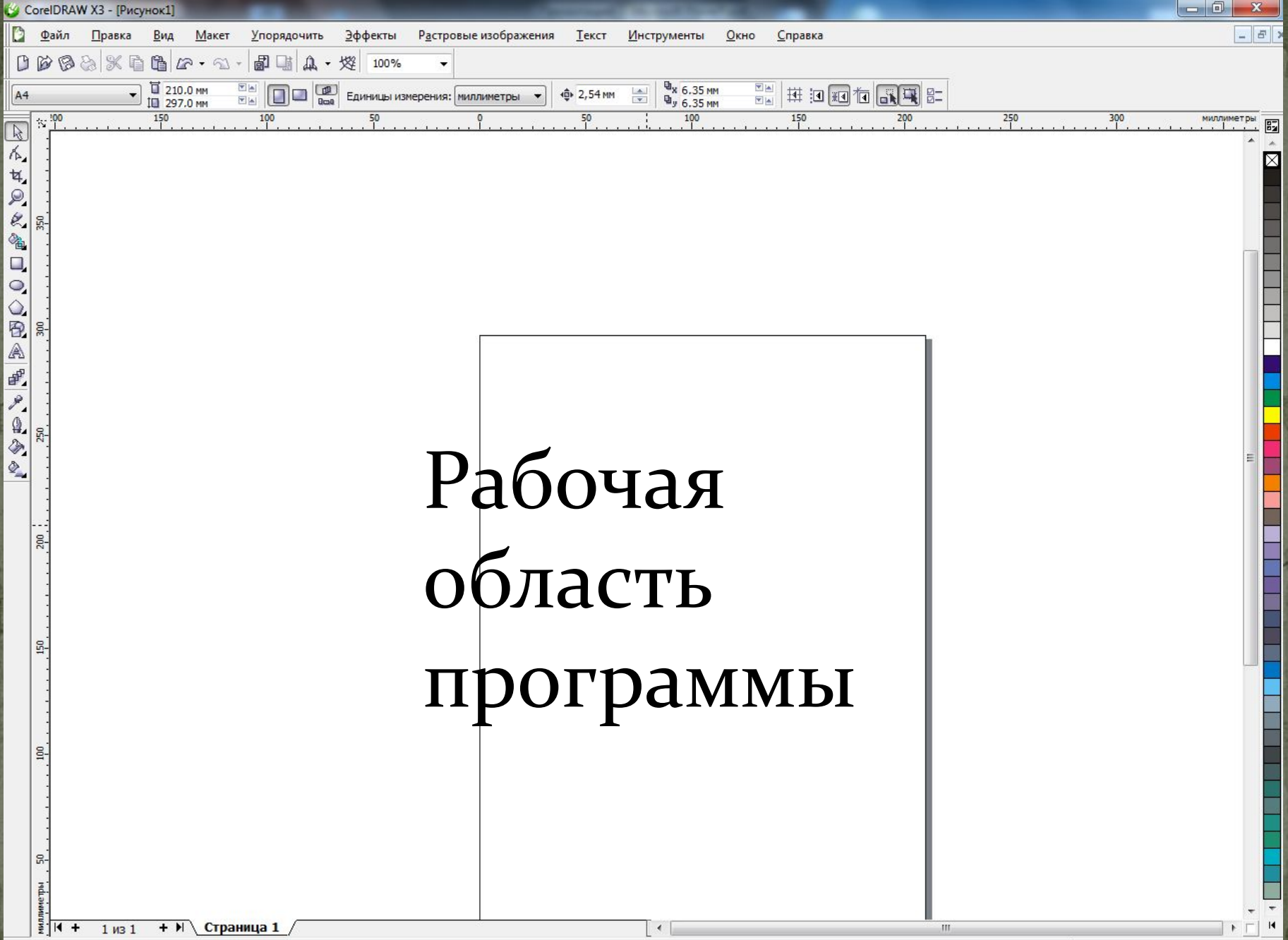
CorelDRAW следует рассматривать как приложение для создания макетов из любых компонентов: иллюстраций, фотографий, элементов дизайна и шрифтов.

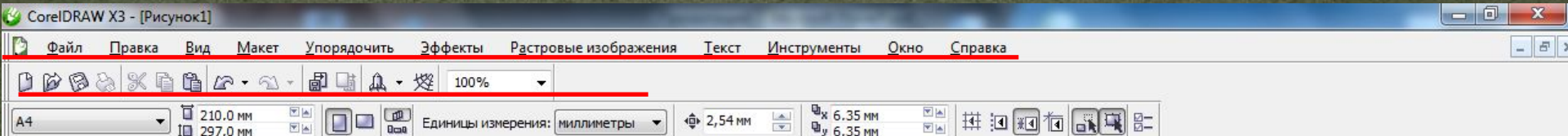
Использовать программу нужно там, где требуются рисованная иллюстрация, схема, чертеж, логотип, бланк.

Направления использования программы – **веб-дизайн, полиграфия, реклама.**



Главное окно программы



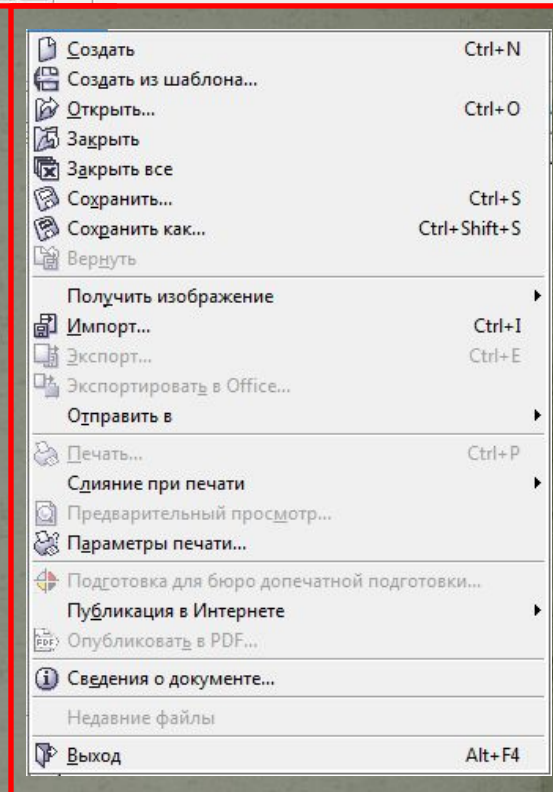


Строка меню

Стандартная панель

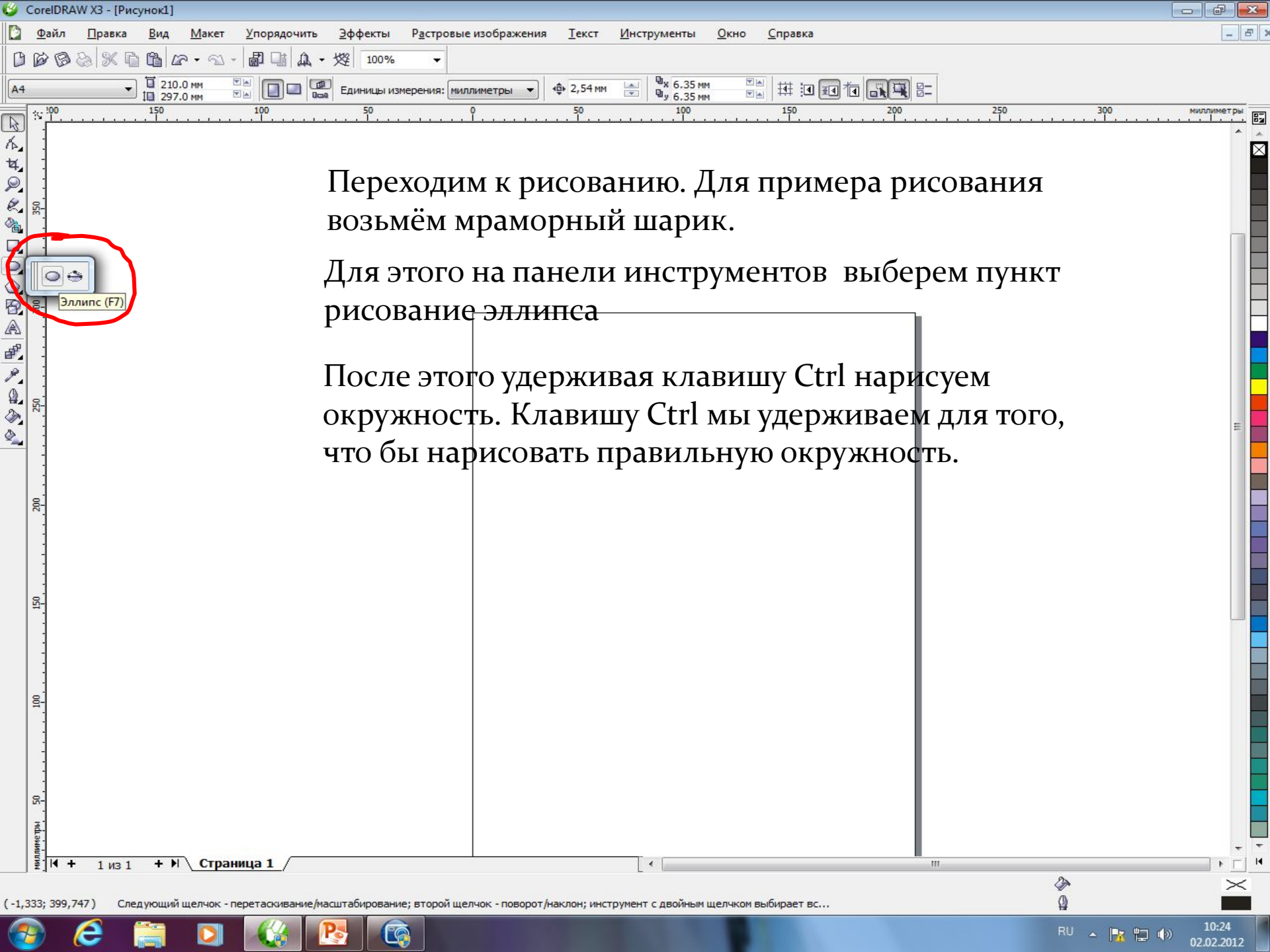
Панель атрибутов

Панель инструментов



Раскрывающийся список при нажатии кнопки файл

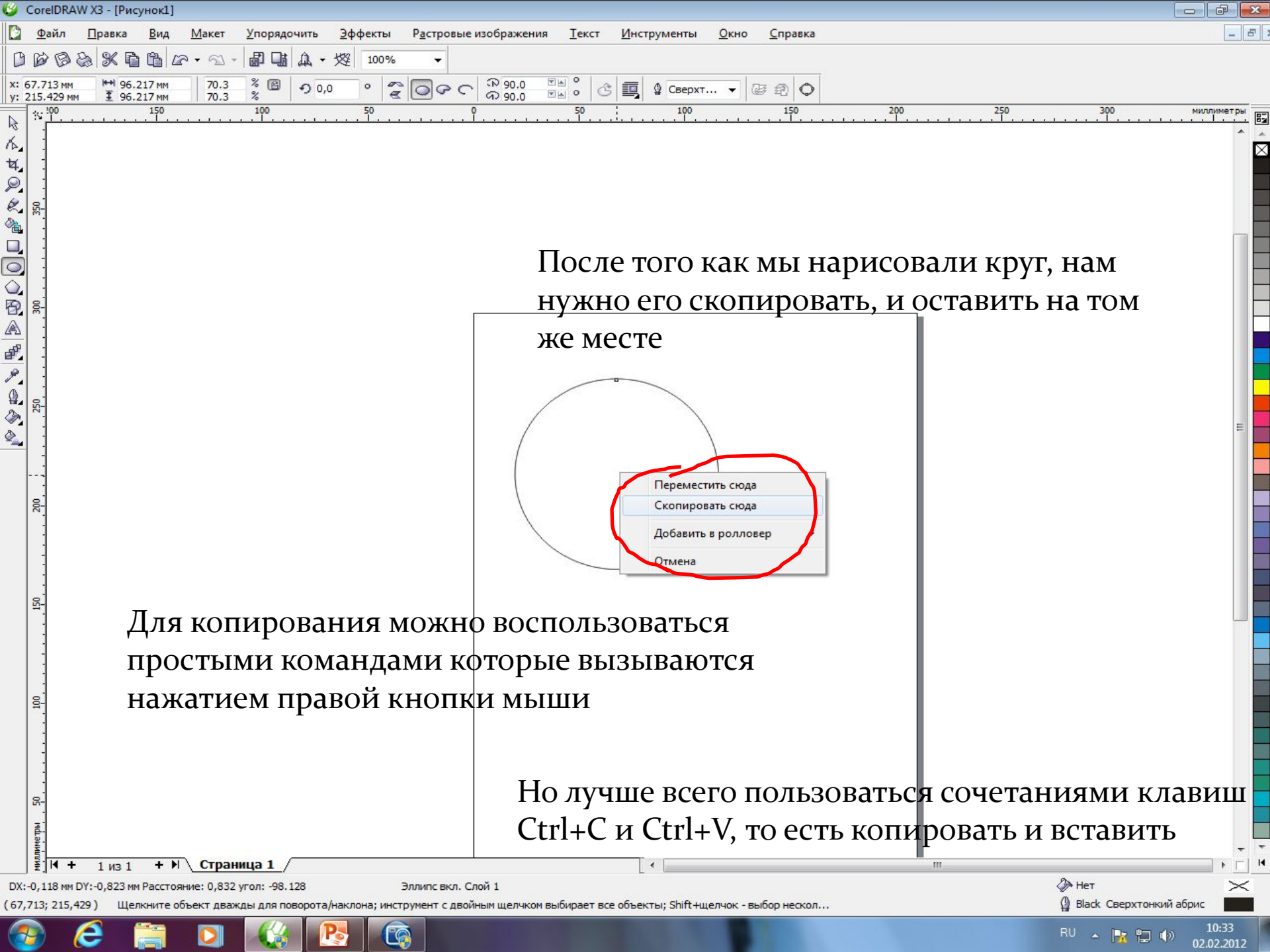
На описание всех свойств программы, ее панелей можно потратить много времени потому что интерфейс программы очень большой и по своему уникален, по этому мы не будем на этом останавливаться и перейдем к примеру создания простого изображения.



Переходим к рисованию. Для примера рисования возьмём мраморный шарик.

Для этого на панели инструментов выберем пункт рисование эллипса

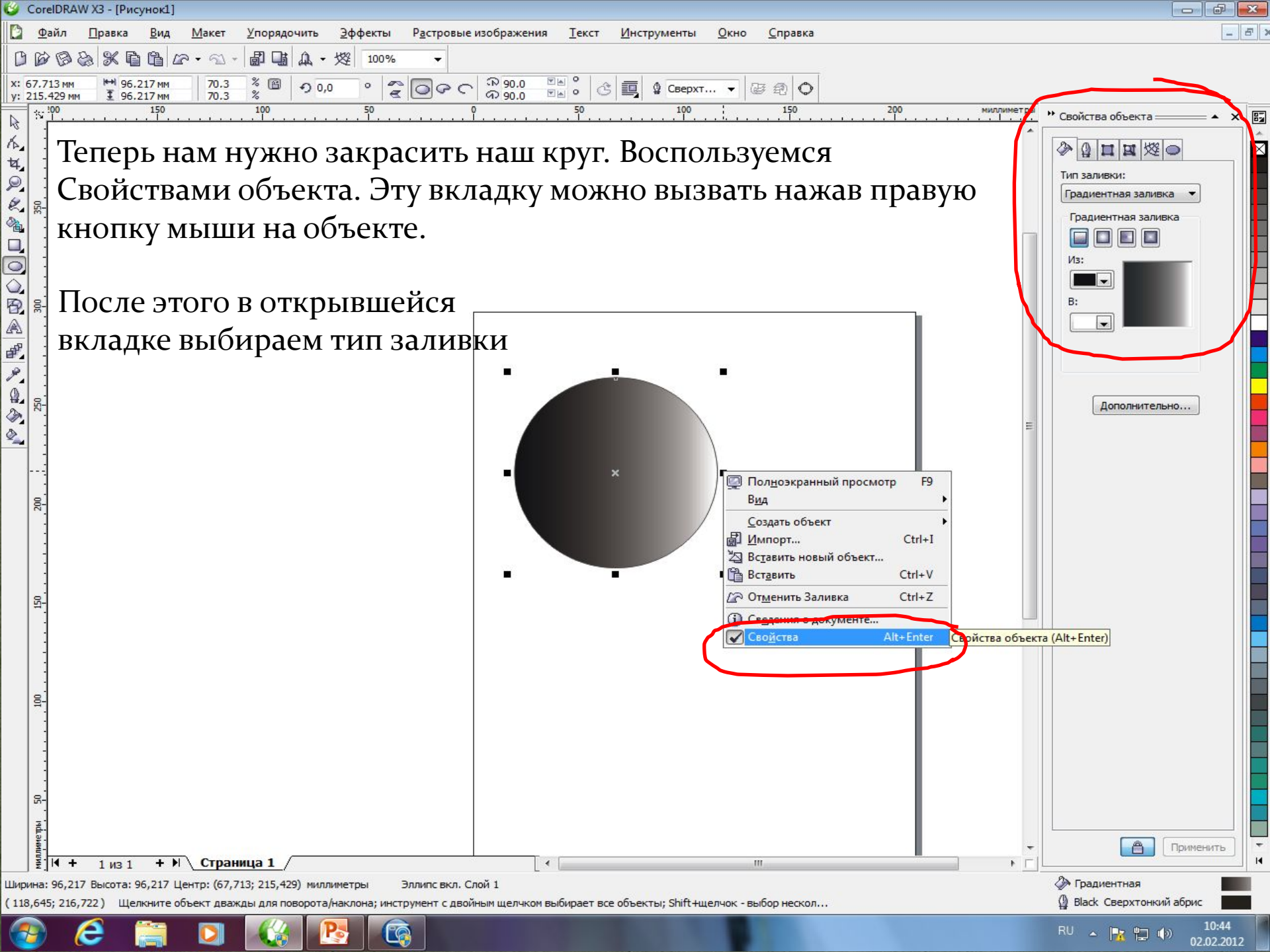
После этого удерживая клавишу Ctrl нарисуем окружность. Клавишу Ctrl мы удерживаем для того, что бы нарисовать правильную окружность.



После того как мы нарисовали круг, нам нужно его скопировать, и оставить на том же месте

Для копирования можно воспользоваться простыми командами которые вызываются нажатием правой кнопки мыши

Но лучше всего пользоваться сочетаниями клавиш **Ctrl+C** и **Ctrl+V**, то есть копировать и вставить



Теперь нам нужно закрасить наш круг. Воспользуемся Свойствами объекта. Эту вкладку можно вызвать нажав правую кнопку мыши на объекте.

После этого в открывшейся вкладке выбираем тип заливки

Полноэкранный просмотр F9

Вид

Создать объект

Импорт... Ctrl+I

Вставить новый объект...

Вставить Ctrl+V

Отменить Заливка Ctrl+Z

Сведения о документе...

Свойства Alt+Enter

Свойства объекта (Alt+Enter)

Свойства объекта

Тип заливки: Градиентная заливка

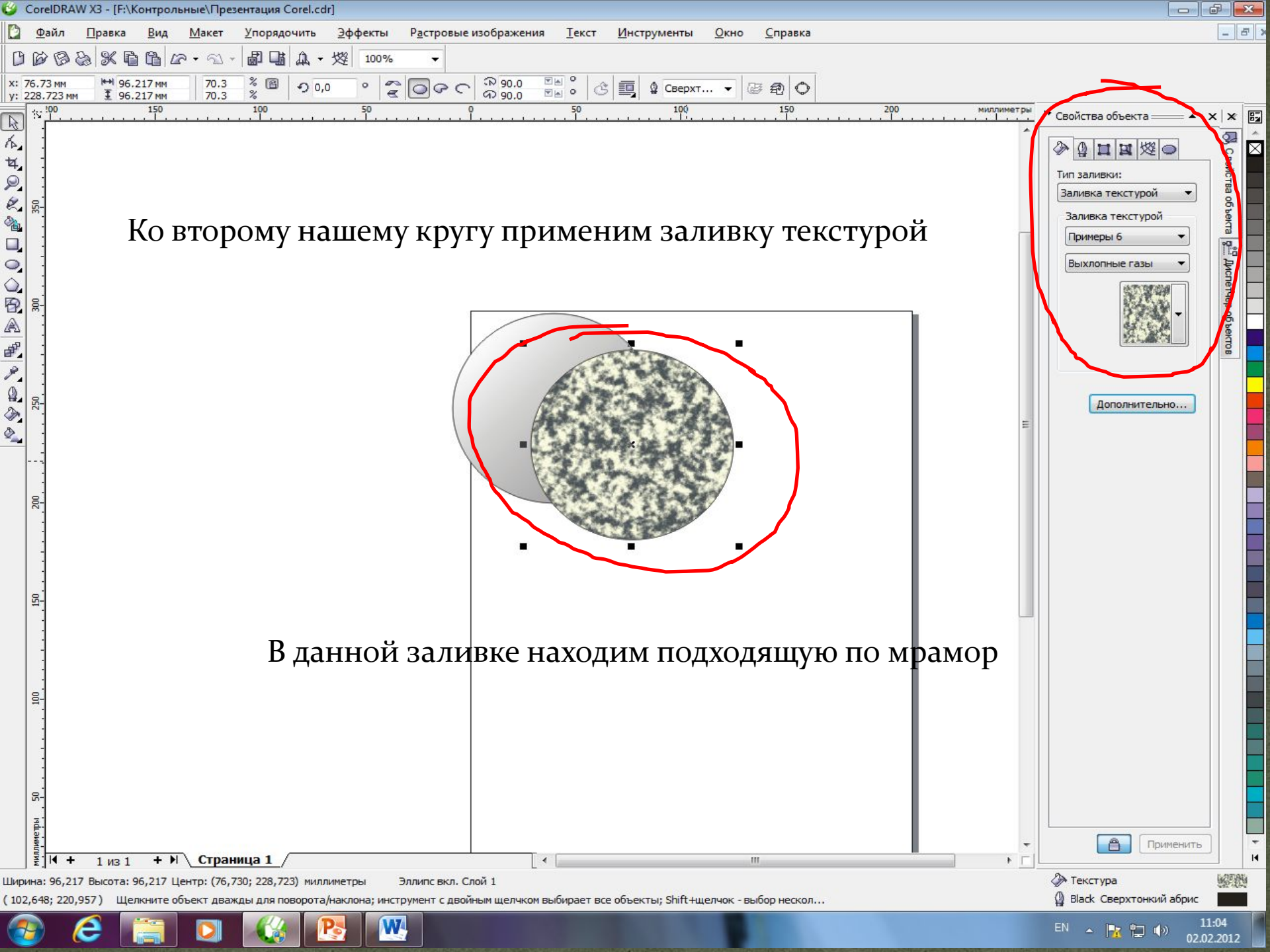
Градиентная заливка

Из:

В:

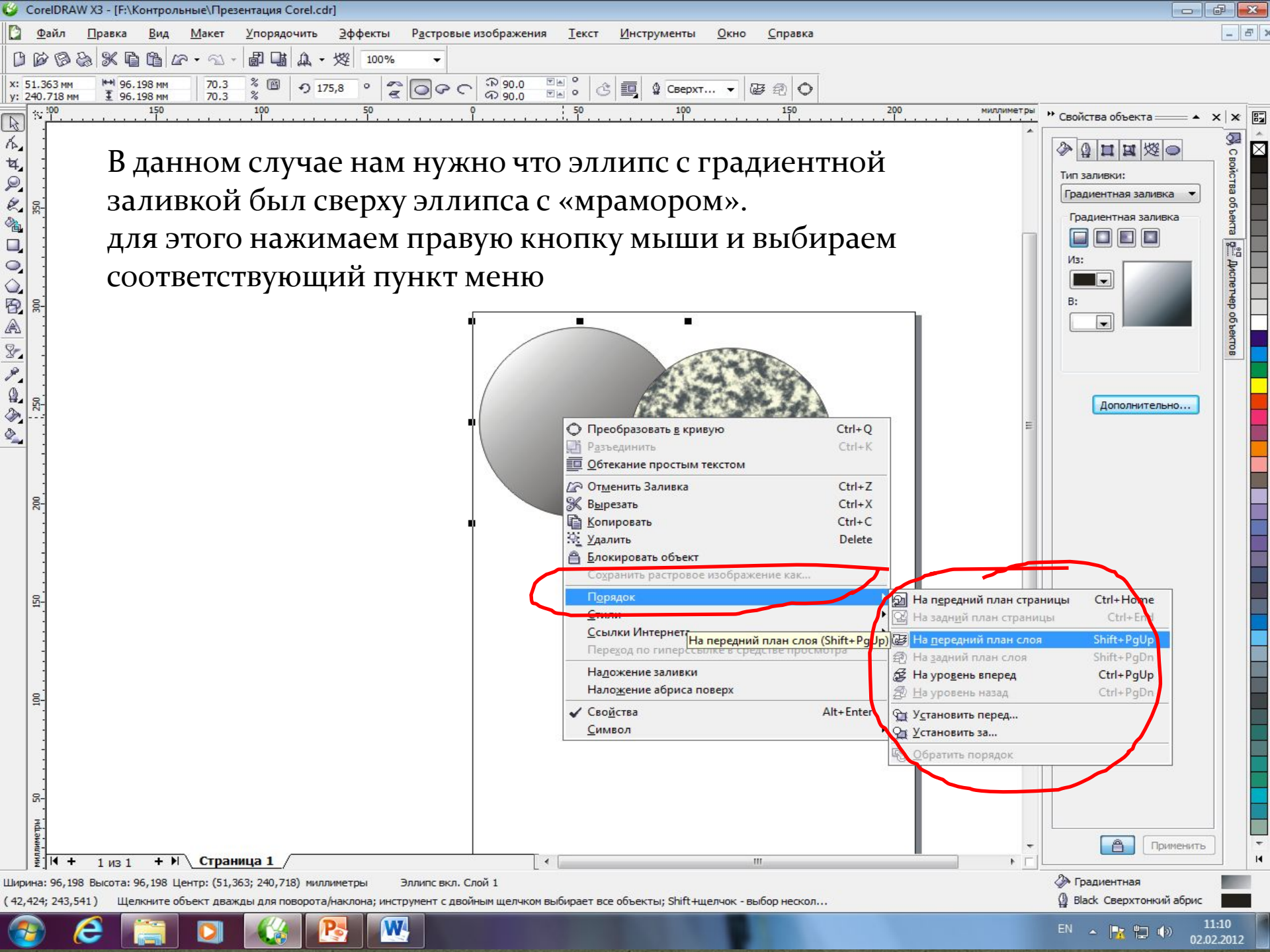
Дополнительно...

Применить



Ко второму нашему кругу применим заливку текстурой

В данной заливке находим подходящую по мрамор



В данном случае нам нужно что эллипс с градиентной заливкой был сверху эллипса с «мрамором». для этого нажимаем правую кнопку мыши и выбираем соответствующий пункт меню

Преобразовать в кривую
Разъединить
Обтекание простым текстом
Отменить Заливку
Вырезать
Копировать
Удалить
Блокировать объект
Сохранить растровое изображение как...
Порядок
Ссылки
Ссылки Интернет
Переход по гиперссылке в средстве просмотра
Надожение заливки
Наложение абриса поверх
Свойства
Символ

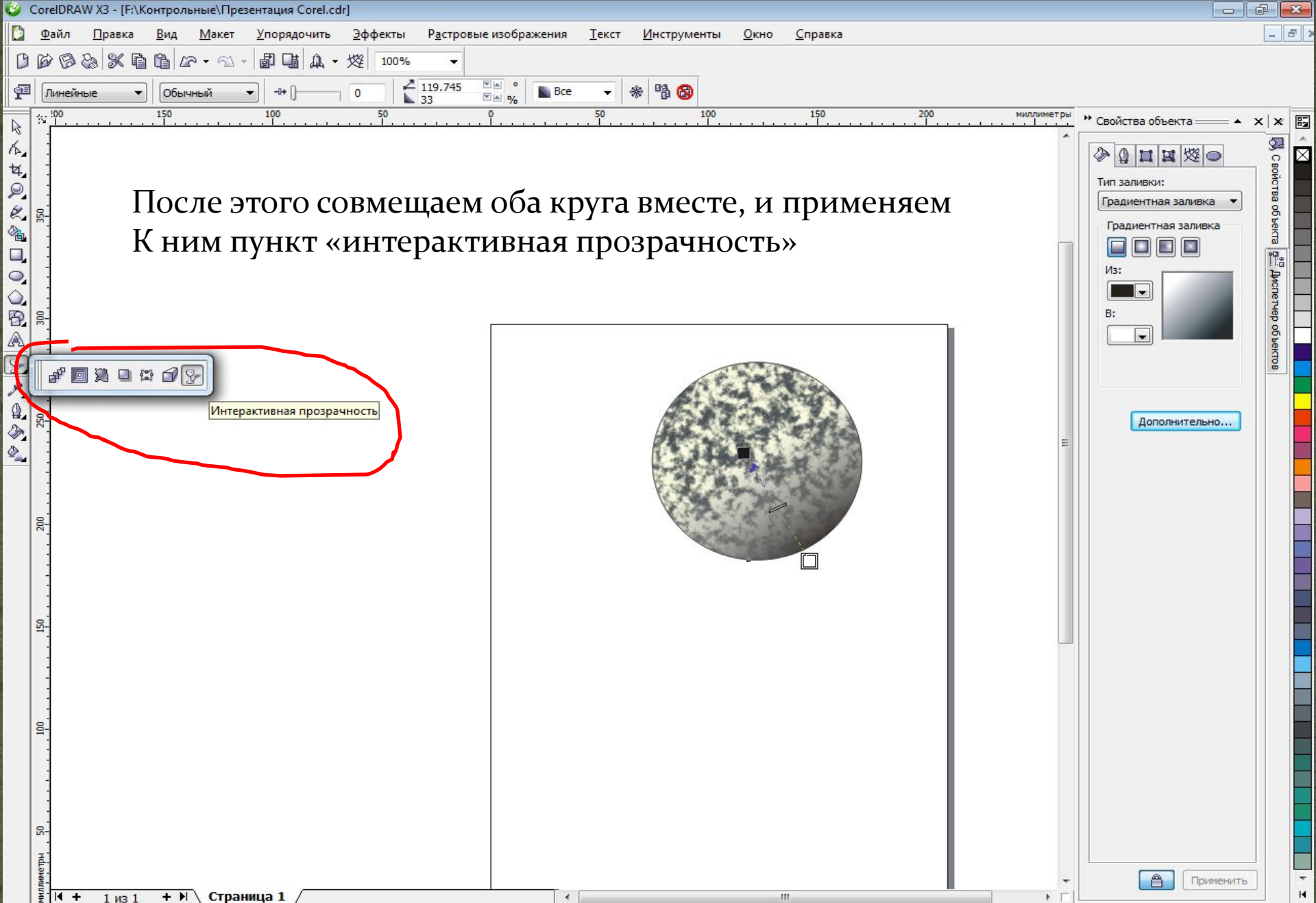
Ctrl+Q
Ctrl+K

Ctrl+Z
Ctrl+X
Ctrl+C
Delete

Alt+Enter

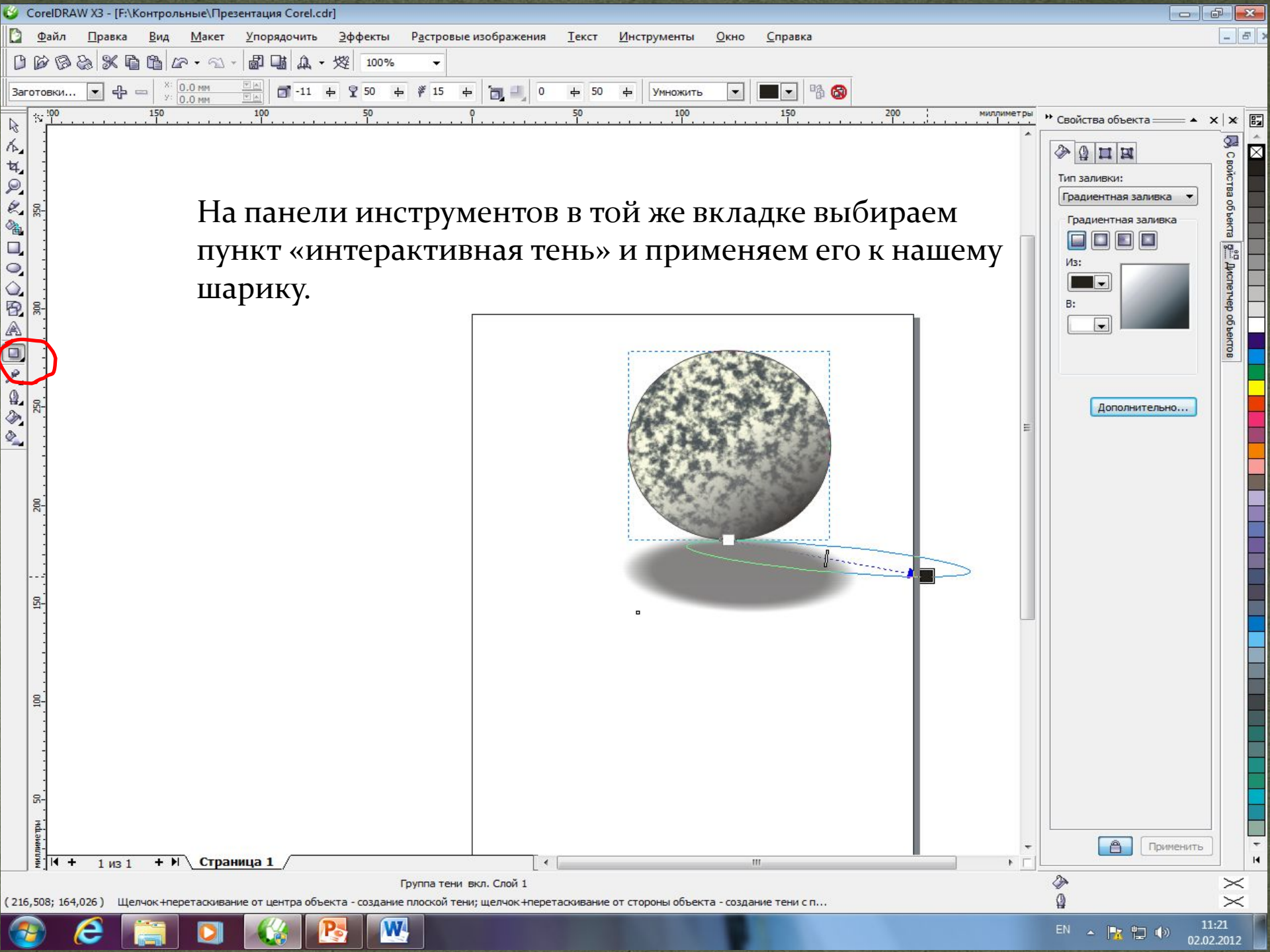
На передний план страницы
На задний план страницы
На передний план слоя
На задний план слоя
На уровень вперед
На уровень назад
Установить перед...
Установить за...
Обратить порядок

Ctrl+Home
Ctrl+End
Shift+PgUp
Shift+PgDn
Ctrl+PgUp
Ctrl+PgDn

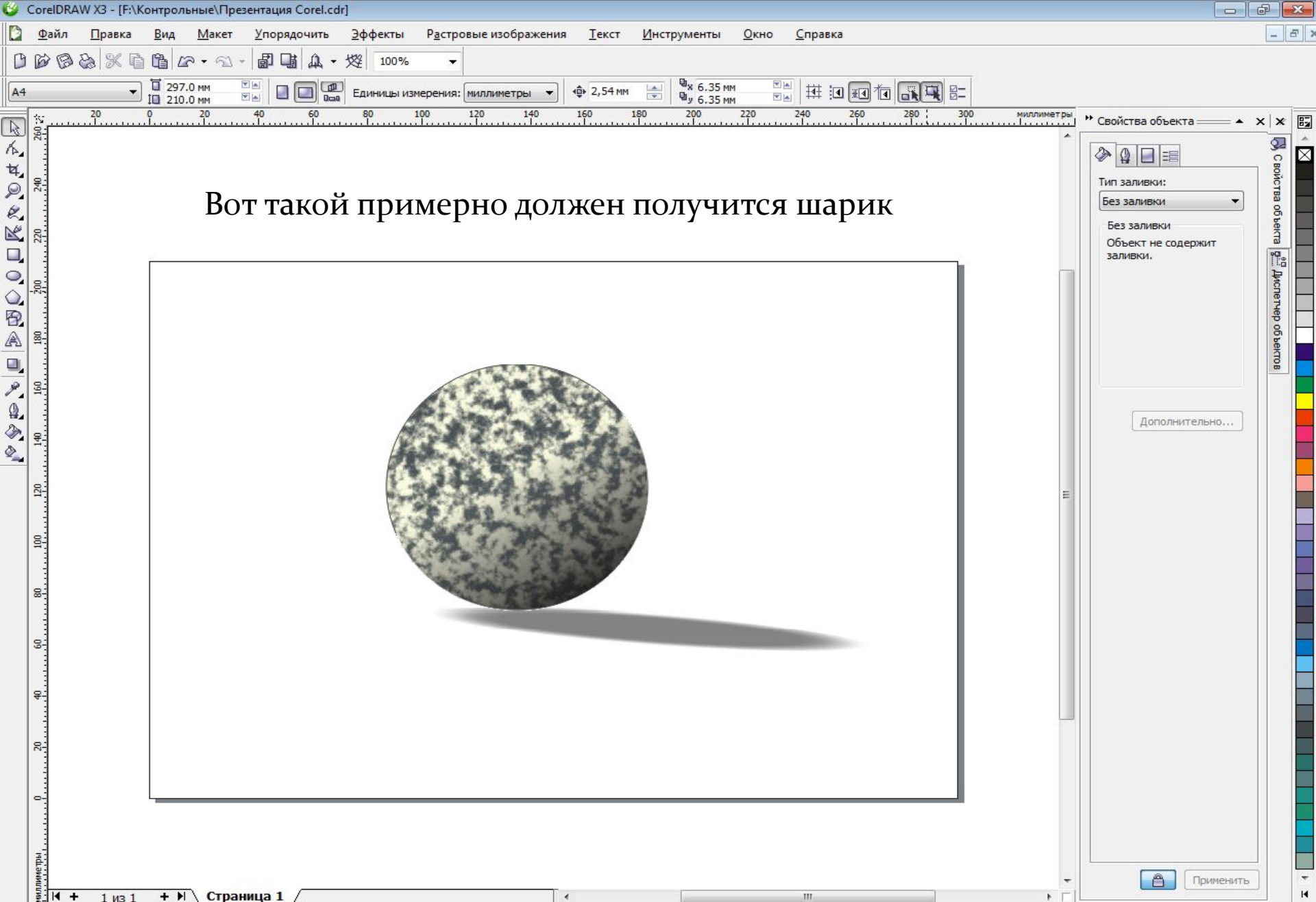


После этого совмещаем оба круга вместе, и применяем
К ним пункт «интерактивная прозрачность»

Интерактивная прозрачность



На панели инструментов в той же вкладке выбираем пункт «интерактивная тень» и применяем его к нашему шару.



Так как Corel Draw является
графическим пакетом прикладных
программ

Поэтому он имеет и дополнительные
программы :

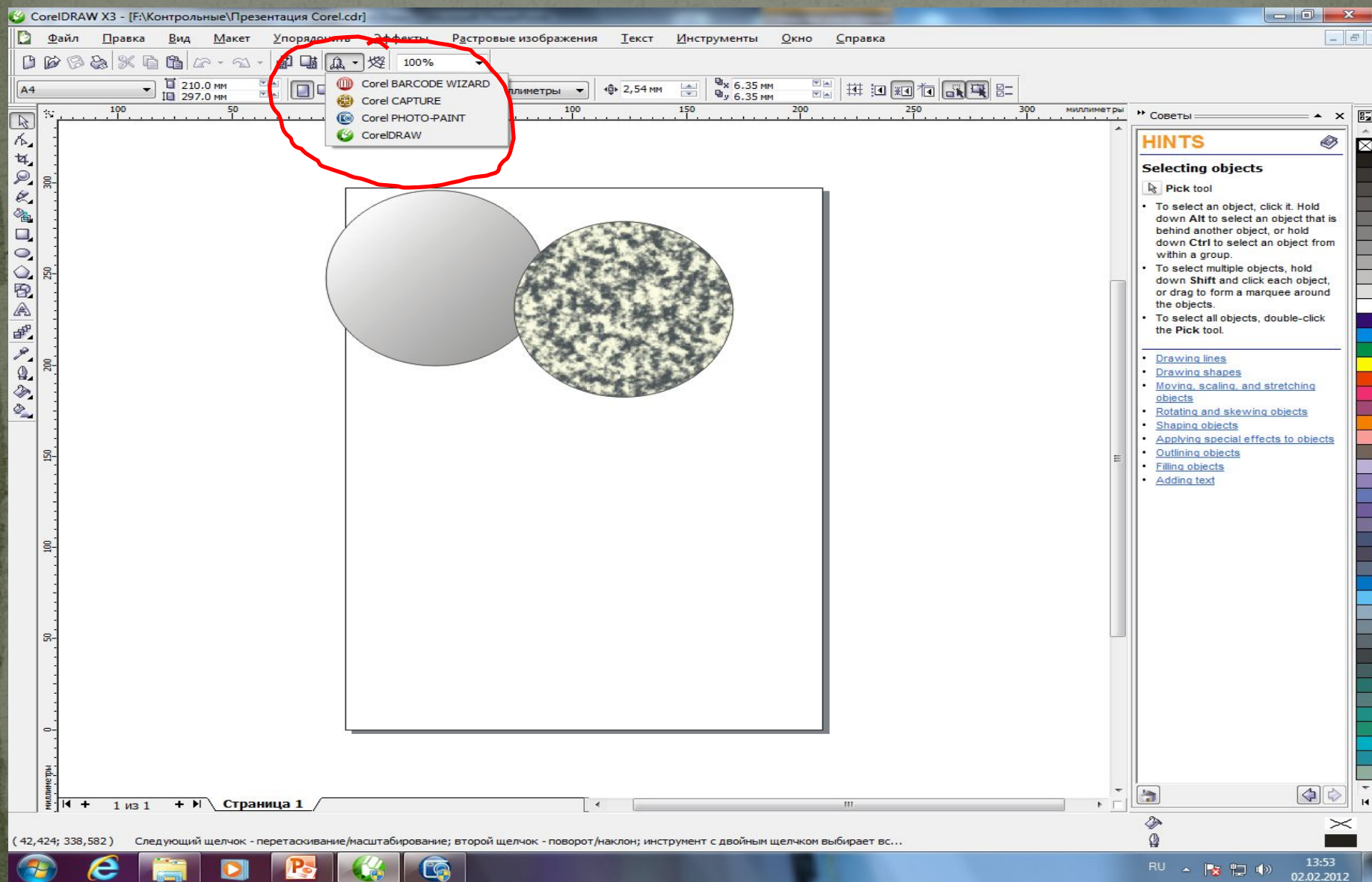
Corel PHOTO-PAINT

Corel CAPTURE

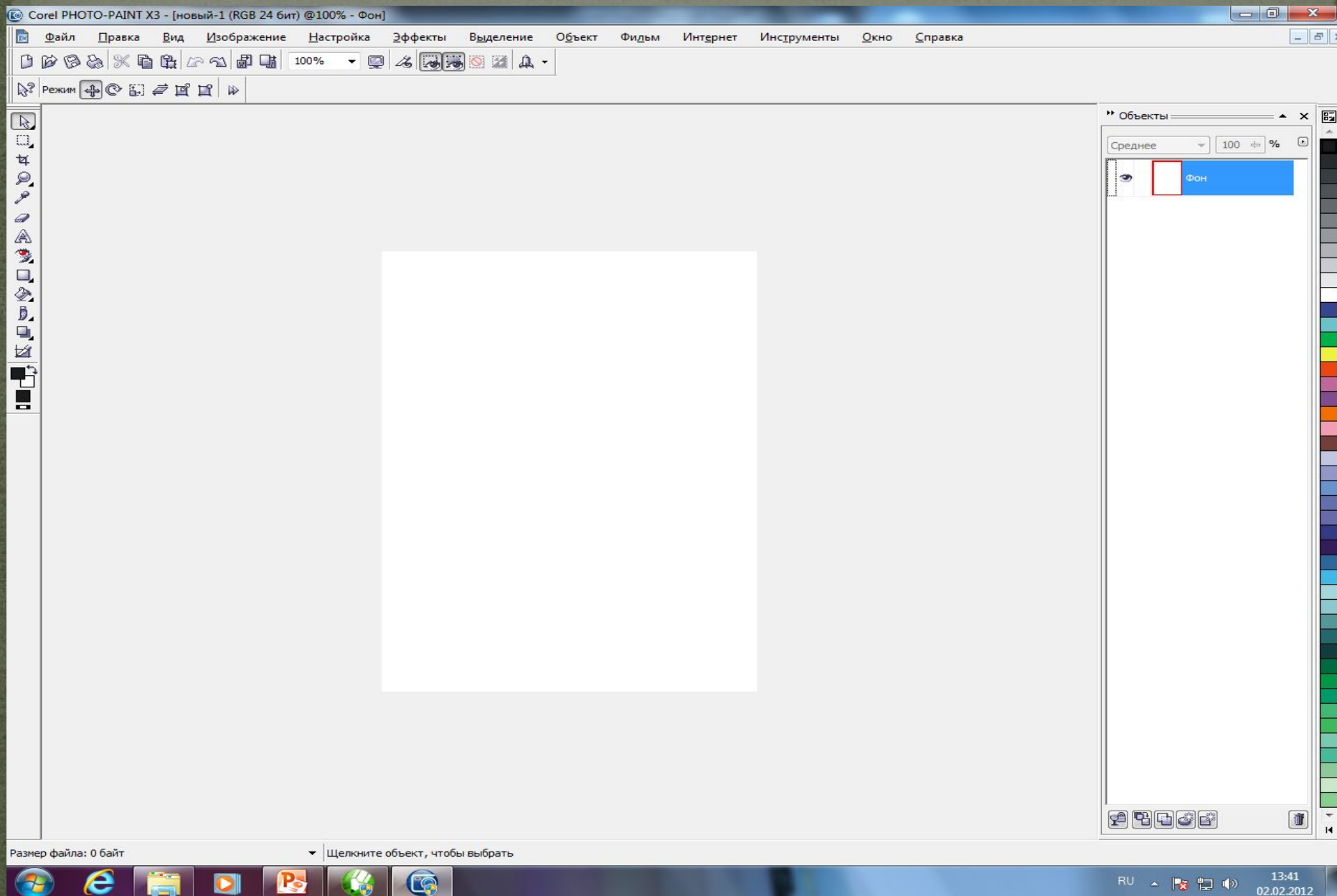
Corel BARCODE WIZARD

Power TRACE

Запуск всех программ интегрирован в оболочку Corel DRAW

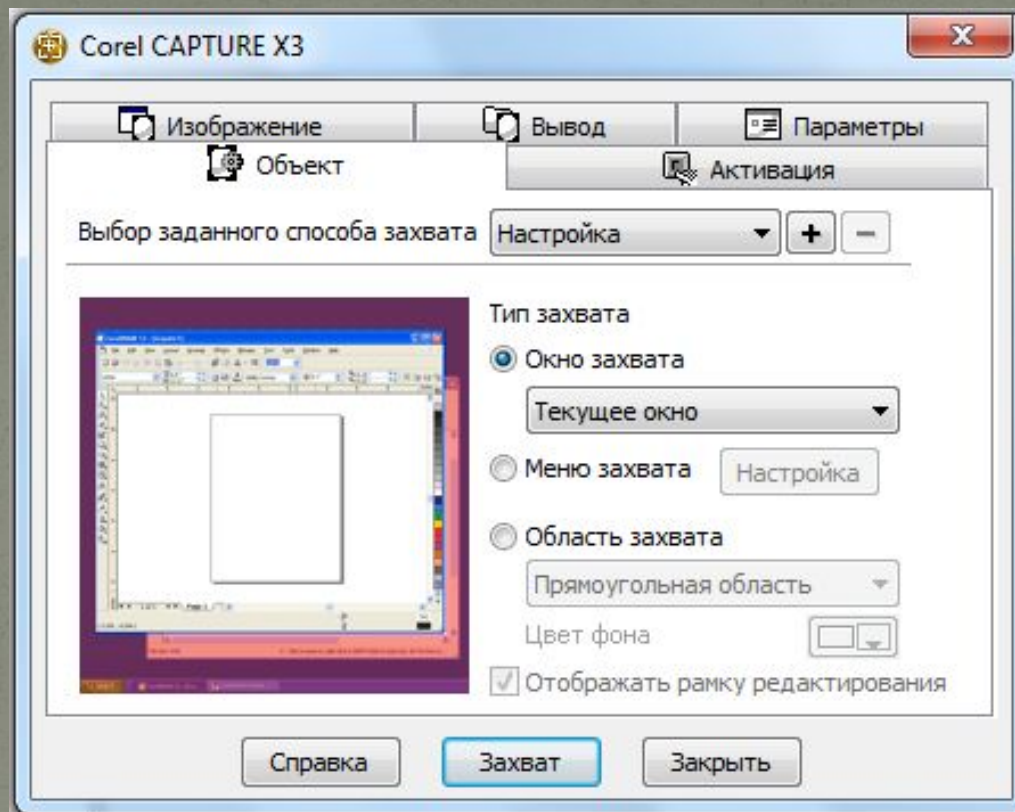


Так выглядит окно Corel PHOTO-PAINT



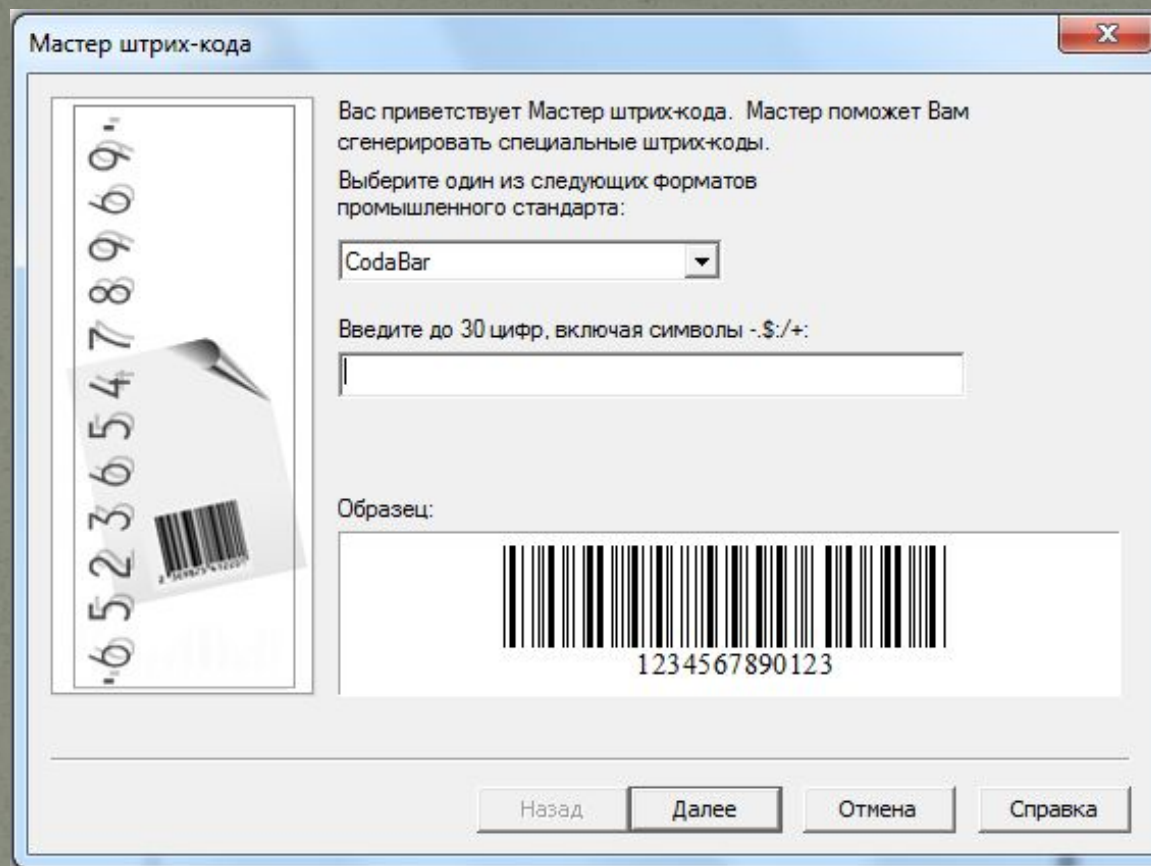
Corel PHOTO-PAINT является вполне самостоятельной программой. Если Corel Draw позволяет в основном работать с векторной графикой, то PHOTO-PAINT позволяет работать с растровыми изображениями. А именно: редактирование и создание изображений, их обрезка, настройка цветовой схемы изображения, различные эффекты. Так же он позволяет импортировать и экспортировать изображения практически во все известные форматы. Так же он позволяет создавать GIF-рисунки или анимацию. А так как все это относится в один общий пакет программы, то в этом есть преимущество Corel. В меню Corel Draw интегрирован весь пакет программ и позволяет их запускать прямо из основной программы Corel Draw.

Corel CAPTURE



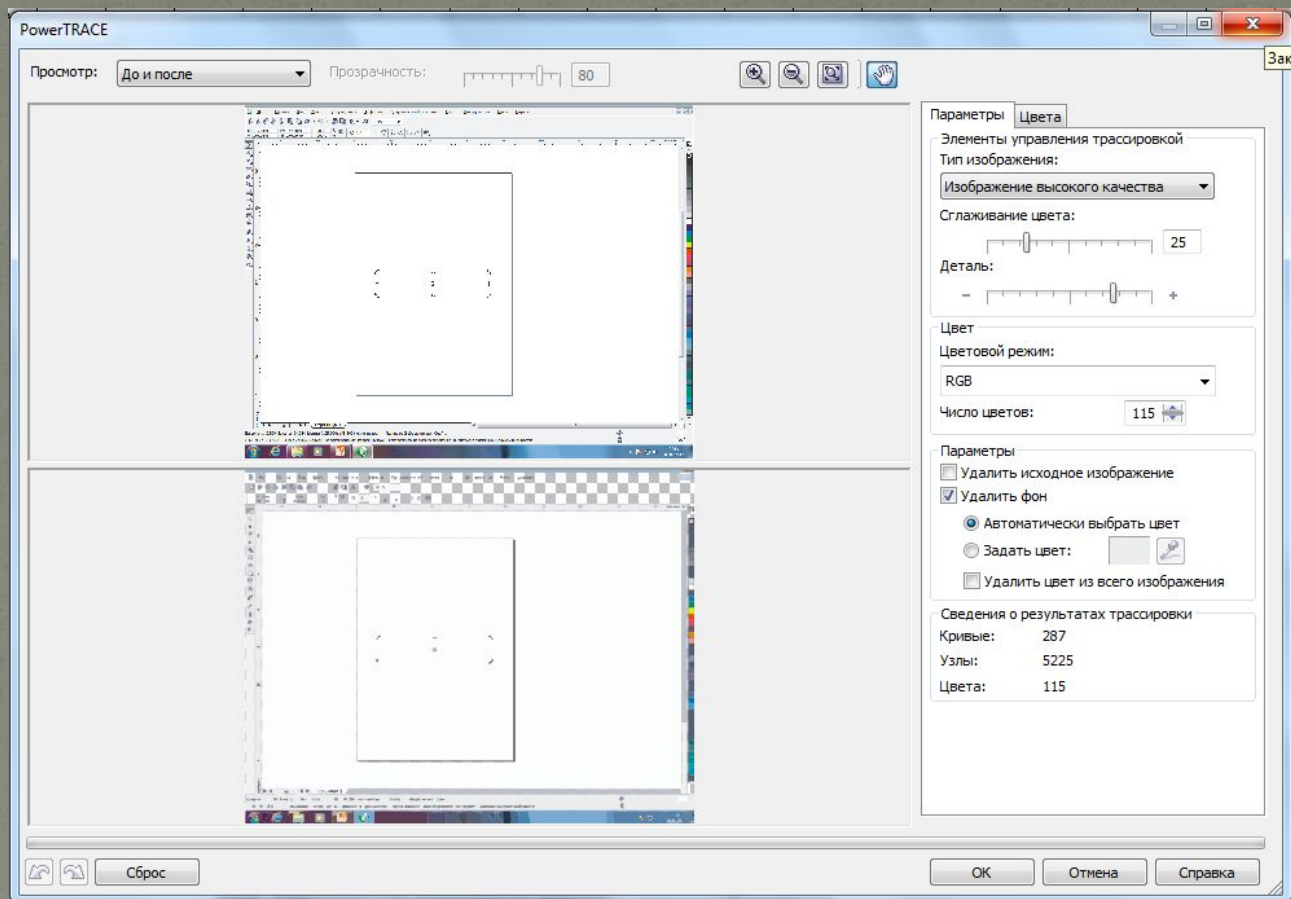
Corel CAPTURE позволяет захватывать изображение с экрана, то есть создавать снимок экрана, для дальнейшего его редактирования

Corel BARCODE WIZARD



Corel BARCODE WIZARD является мастером по созданию штрих кодов

Power TRACE



Особенность Power TRACE является то, что из растрового изображения можно создать изображение векторное. Особенно это полезно создателям рекламы, а также при преобразование не очень сложных фигур и рисунков, например с фотографии. После этого векторное изображение можно обрабатывать, изменять его отдельные части, поменять цвет отдельной точки или прямой.

Спасибо за внимание